

**PAKELIRAN INOVASI  
HIRANYAKASIPU PRAMADA**

Oleh:

**I Komang Suartana AP  
Pedalangan/201303002**

Pembimbing

**I Dewa Ketut Wicaksana, SSP, M. Hum.**

**I Ketut Kodi., SSP, M.Si.**

[083119990907/ikomangsuartanaap@yahoo.com](mailto:083119990907/ikomangsuartanaap@yahoo.com)

E-Mail [rektor@isi-dps.ac.id](mailto:rektor@isi-dps.ac.id) Website : <http://www.isi-dps.ac.id>

**ABSTRAK**

Kata `Awatara` berasal dari bahasa Sanskerta yang artinya turun. Dalam mitologi Hindu, *Awatara* adalah reinkarnasi dari Ida Sang Hyang Widhi Wasa maupun manifestasinya, yang turun ke dunia untuk menyelamatkan kehancuran dan kejahatan, menegakan Dharma dan menyelamatkan orang-orang yang melaksanakan dharma atau kebenaran. Di dalam buku *Srimad Bhagavatam (Bhagavata Purana)*, mengisahkan mengenai awal mula Sang Hiranyakasipu, dimana Hiranyakasipu ini adalah penjaga pintu gerbang di Wisnu Loka. Hiranyakasipu memiliki saudara kembar yang bernama Hiranyaksa, sebelum bernama Hiranyakasipu dan Hiranyaksa ia bernama Jaya Wijawa. Garapan ini merupakan sebuah garapan pakeliran inovasi yang memadukan teknik permainan wayang 3 posisi, diantara: panggung pertunjukan, wayang lemah, dan kelir lebar, serta disini memainkan pencahayaan, memakai instrumen semar pegulingan, struktur pertunjukan dan tata teknik pentas kedalam bentuk kemasan lakon cerita *Purana*. Selain itu juga memasukkan wayang *string puppet* sebagai pengulas cerita dari alur keseluruhan pertunjukan. Melalui ceritera perjalanan Hiranyakasipu dengan saudara kembarnya Hiranyaksa ini menjadi landasan di dalam pertunjukan wayang inovasi ini. Dari ceritera ini penggarap berkeinginan menyampaikan potensi yang dimiliki oleh seni pertunjukan melalui media pertunjukan wayang serta dapat menyampaikan beberapa kritik sosial agar pertunjukan wayang ini menjadi suatu pencerahan bagi masyarakat dan penikmat seni.

Kata Kunci : Awatara, Pakeliran Inovasi, Hiranyakasipu

**ABSTRACT**

The word `Awatara` is derived from Sanskrit which means to descend. In Hindu mythology, *Awatara* is the reincarnation of Ida Sang Hyang Widhi Wasa and his manifestations, who descend to the world to save destruction and evil, establish Dharma and save those who practice dharma or truth. In the book *Srimad Bhagavatam (Bhagavata Purana)*, tells about the beginning of the Hiranyakasipu, where Hiranyakasipu is the gatekeeper at Wisnu Loka. Hiranyakasipu has a twin brother named Hiranyaksa, before named Hiranyakasipu and Hiranyaksa he named Jaya Wijawa. This cultivation is a masterpiece of innovation that combines the technique of wayang game 3 positions, between: the stage show, wayang weakness, and wide screen, and here play the lighting, using semar institu pegulingan, the performance structure and the performance of the stage in the form of story plays *Purana* additionally incorporates puppet string puppet as the story reviewers of the overall flow of the show. Through the story of Hiranyakasipu travel with his twin brother Hiranyaksa this became the foundation in this innovative

wayang performance. From this story the tiller wishes to convey the potential possessed by the performing arts through the wayang puppet media and can convey some social criticism so that this puppet show becomes an enlightenment for the society and art connoisseur.

Keywords: Awatara, Apple Innovation, Hiranyakasipu

## A. PENDAHULUAN

Wayang merupakan salah satu warisan nenek moyang yang adiluhung, dan memiliki beraneka ragam seni budaya. Kebutuhan terhadap pertunjukan wayang semakin diperlukan, khususnya dalam pelaksanaan ritual keagamaan, selain itu wayang juga sering disebut sebagai media hiburan sekaligus media pendidikan (tontonan dan tuntunan). Wayang memiliki sifat multidimensional, karena pertunjukan wayang mengandung banyak makna, selain sebagai sarana dari suatu upacara keagamaan, pertunjukan wayang dapat menyajikan berbagai macam pengetahuan kepada penonton, menyampaikan filsafat, pendidikan moral, etika, serta ajaran-ajaran agama. Tersiratnya nilai-nilai tersebut di atas ke dalam pertunjukan wayang, maka masyarakat/penonton akan mendapatkan ajaran-ajaran tentang kebijaksanaan dalam kehidupan di dunia ini, serta melihat hal-hal positif dan negatif yang terdapat didalamnya. Oleh sebab itu wayang tidak akan usang oleh karena umur, tidak lekang karena panas, dan tidak akan lapuk oleh dinginnya zaman (Sri Mulyono, 1989: 5).

Salah satu tawaran seniman-seniman dalang untuk mentransformasikan ide dan konsepnya kedalam satu bentuk pertunjukan wayang inovasi seperti, 'pakeliran layar lebar' atau 'layar berkembang' termasuk 'pakeliran padat'. Kata 'lebar' lebih menekankan layar dan apparatus pendukungnya yang dibesarkan atau dilebarkan, dan kata 'padat' bertujuan untuk memperpendek struktur pertunjukan-nya. Sedangkan istilah 'berkembang' lebih berkonotasi kuantitatif artinya, mengembangkan, membesarkan, dan meluaskan seni pewayangan. Eksperimen pakeliran ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas untuk mewujudkan pembaharuan dalam seni pertunjukan wayang tradisi dengan membesarkan volume penyajian serta meluaskan wilayah pengenalan pakeliran wayang kulit (Kodi dan Wicaksana, 1998: 1-2). Kreatifnya para seniman dalang di dalam membuat pertunjukan wayang kulit dengan melebarkan dan membesarkan bentuk kelir serta menambahkan penyinaran dengan teknologi listrik, seperti menggunakan gambar/sinar sebagai latar suasana. Bahkan sampai pada penggunaan multimedia seperti LCD, sehingga pertunjukan wayang kulit terkesan mewah, megah, dan modern.

Sebuah kisah peradaban Hindu tentang penjelmaan Dewa Wisnu sebagai penyelamat dunia yang disebut 'Awatara'. Dewa Wisnu turun ke dunia sebagai ikan besar (*Matsya Awatara*); kura-kura (*Kurma Awatara*); babi hutan (*Waraha Awatara*); manusia berkepala singa (*Narasingha Awatara*); manusia cebol (*Wamana Awatara*); pendeta ksatria bersenjata kapak (*Parasurama Awatara*); Sri Rama, raja Ayodia (*Rama Awatara*); Sri Kresna, raja Dwarawati (*Kresna Awatara*); Bhuda Gautama (*Budha Awatara*); dan ksatria berkuda membawa pedang (*Kalki Awatara*). Dari 10 (sepuluh) *awatara* ini, penggarap berkeinginan mengulas isi dari *awatara* ke-4 yaitu *Narasingha Awatara*, sebab dalam *awatara* ini ceritanya masih berkaitan dengan *awatara* ke-3 yaitu *Waraha Awatara*, dimana Sang Hiranyakasipu masih saudara kembar dengan Sang Hiranyaksa yang di bunuh oleh *Waraha Awatara*. Kata 'Awatara' berasal dari bahasa Sanskerta yang artinya turun. Dalam mitologi Hindu, *Awatara* adalah reinkarnasi dari *Ida Sang Hyang*

*Widhi Wasa* maupun manifestasinya, yang turun ke dunia untuk menyelamatkan kehancuran dan kejahatan, menegakkan *dharma* dan menyelamatkan orang-orang yang melaksanakan *dharma* atau kebenaran ([id.wikipedia.org/wiki/Awatara](http://id.wikipedia.org/wiki/Awatara)).

Pemaparan uraian tersebut di atas, penggarap berkeinginan menuangkan ceritera ini kedalam pertunjukan wayang inovasi, yang berjudul *HIRANYAKASIPUPRAMADA.Pramada* berasal dari bahasa kawi yang artinya kelalaian atau kesombongan. Dari segi bentuk wayang, masih tetap memakai wayang kulit Bali seperti biasanya, akan tetapi yang di inovasikan ini adalah struktur ceritera dan kemasan dari bentuk garapannya. Seperti pertunjukan *Wayang Betel* (I Ketut Kodi) dengan *Wayang Ukur* (Ki Sukasman). Kedua pertunjukan wayang inilah yang menjadi sumber imajinasi, untuk membuat suatu garapan baru dengan komposisi yang berbeda dari sebelumnya yang pernah ada di Gedung Natya Mandala, ISI Denpasar. Adapun temanya adalah *‘kemurkaan’*, maknanya kalau manusia sudah marah apa pun akan dilupakan dan tidak akan ingat dengan dirinya sendiri. Demikian halnya dengan *Hiranyakasipu* yang marah dengan semua yang sudah terjadi dengan dirinya sendiri dan ingin menaklukkan semua isi dari dunia ini. Pertunjukan ini diiringi gamelan *Semar Paguling-an Saih Pitu* (tujuh nada), diharapkan mampu mendukung suasana dalam pertunjukan. Serta penggarap ingin mengembangkan dan mempraktekkan pengetahuan yang telah didapatkan selama perkuliahan di Jurusan Seni Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Denpasar dan memperkaya kreativitas di dalam ilmu penciptaan pedalangan secara mendalam. Kedepannya diharapkan garapan ini dapat tetap eksis dan secara berkelanjutan dapat dipentaskan kembali di masyarakat.

Mengacu pada judul karya pakeliran ini *‘Hiranyakasipu Pramada’*, penggarap menemukan beberapa hal yang menginspirasi lahirnya ide untuk ditransformasikan kedalam sebuah garapan pakeliran inovasi. Dilihat dari pengalaman menjadi seorang dalang, keterlibatan secara langsung dalam setiap karya pertunjukan wayang, dan problema di dalam sebuah pertunjukan. Hal inilah yang menjadi pengalaman terbaik didalam membuat garapan dan yang menjadi tantangan ketika harus bisa berkarya dengan baik. Inovasi diartikan sebagai karya komposisi yang cenderung menggali ide-ide atau gagasan-gagasan baru, pada dasarnya materi tradisinya masih tampak jelas, di dalam hal ini seorang penggarap dapat memasukkan unsur-unsur dari luar dengan pengolahannya yang sangat memadai, dan menjadikan peluang untuk mewujudkan nuansa-nuansa baru atau ide-ide baru. Inovasi di dalam berkarya bertujuan untuk memberikan suatu bentuk yang dapat membingkai terminologi pakeliran inovasi itu sendiri, sehingga pertunjukan nantinya tidak hanya di pusatkan di balik kelir saja.

Melalui ceritera perjalanan *Hiranyakasipu* dengan saudara kembarnya *Hiranyaksa* ini menjadi landasan di dalam pertunjukan wayang inovasi ini. Dari ceritera ini penggarap berkeinginan menyampaikan potensi yang dimiliki oleh seni pertunjukan melalui media pertunjukan wayang serta dapat menyampaikan beberapa kritik sosial agar pertunjukan wayang ini menjadi suatu pencerahan bagi masyarakat dan penikmat seni.

## **B. Ide Garapan**

Mengacu pada judul karya pakeliran ini *‘Hiranyakasipu Pramada’*, penggarap menemukan beberapa hal yang menginspirasi lahirnya ide untuk ditransformasikan kedalam sebuah garapan pakeliran inovasi. Dilihat dari pengalaman menjadi seorang dalang, keterlibatan secara langsung dalam setiap karya pertunjukan wayang, dan problema di dalam sebuah pertunjukan. Hal inilah yang menjadi pengalaman terbaik di dalam membuat garapan dan yang menjadi tantangan ketika harus bisa berkarya dengan baik. Inovasi diartikan sebagai karya komposisi yang cenderung menggali ide-ide atau

gagasan-gagasan baru, pada dasarnya materi tradisinya masih tampak jelas, di dalam hal ini seorang penggarap dapat memasukkan unsur-unsur dari luar dengan pengolahannya yang sangat memadai, dan menjadikan peluang untuk mewujudkan nuansa-nuansa baru atau ide-ide baru. Inovasi di dalam berkarya bertujuan untuk memberikan suatu bentuk yang dapat membingkai terminologi pakeliran inovasi itu sendiri, sehingga pertunjukan nantinya tidak hanya di pusatkan di balik kelir saja.

Melalui ceritera perjalanan Hiranyakasipu dengan saudara kembarnya Hiranyaksa ini menjadi landasan di dalam pertunjukan wayang inovasi ini. Dari ceritera ini penggarap berkeinginan menyampaikan potensi yang dimiliki oleh seni pertunjukan melalui media pertunjukan wayang serta dapat menyampaikan beberapa kritik sosial agar pertunjukan wayang ini menjadi suatu pencerahan bagi masyarakat dan penikmat seni.

### C. WUJUD GARAPAN

#### Ringkasan Cerita

Narasinga (Devanagari: ; disebut juga *Narasingh* ) adalah awatara (inkarnasi/penjelmaan) Wisnu yang turun ke dunia, berwujud manusia dengan kepala singa, berkuku tajam seperti pedang, dan memiliki banyak tangan yang memegang senjata. Narasinga merupakan simbol dewa pelindung yang melindungi setiap pemuja Wisnu jika terancam bahaya.

Menurut kitab *Purana*, pada menjelang akhir zaman Satyayuga (zaman kebenaran), seorang raja asura (raksasa) yang bernama Hiranyakasipu membenci segala sesuatu yang berhubungan dengan Wisnu, dan dia tidak senang apabila di kerajaannya ada orang yang memuja Wisnu. Sebab bertahun-tahun yang lalu, adiknya yang bernama Hiranyaksa dibunuh oleh Waraha, awatara Wisnu. Agar menjadi sakti, ia melakukan tapa yang sangat berat, dan hanya memusatkan pikirannya pada Dewa Brahma. Setelah Brahma berkenan untuk muncul dan menanyakan permohonannya, Hiranyakasipu meminta agar ia diberi kehidupan abadi, tak akan bisa mati dan tak akan bisa dibunuh. Namun Dewa Brahma menolak, dan menyuruhnya untuk meminta permohonan lain. Akhirnya Hiranyakashipu meminta, bahwa ia tidak akan bisa dibunuh oleh manusia, hewan ataupun dewa, tidak bisa dibunuh pada saat pagi, siang ataupun malam, tidak bisa dibunuh di darat, air, api, ataupun udara, tidak bisa dibunuh di dalam ataupun di luar rumah, dan tidak bisa dibunuh oleh segala macam senjata. Mendengar permohonan tersebut, Dewa Brahma mengabulkannya.

#### Pembabakan

##### Babak I

- Tarian Kayonan pada media kelir lebar sebagai *opening* yang dilanjutkan dengan adegan *pangalangkara* yang mengilustrasikan prolog kisah yang akan disajikan.
- Wayang *bondres* di media kelir lebar, adegan ini menceritakan kesengsaraan rakyat yang tidak bisa membayar pajak bumi kepada Hiranyakasipu.
- Wayang *String Puppet* pada panggung terbuka, sebagai media pencerita yang sudah terjadi sebelumnya di bumi.
- *Paguneman*, Dewa Wisnu dengan Dewa Narada pada kelir *wayang lemah*, menceritakan dari awal adegan yang sudah pernah terjadi di Wisnu Loka sampai semua istana hancur.
- *Petangkilan*, adegan *flash back* mempertlihatkan adegan yang berbeda dari biasanya.

- Wayang *String Puppet*, kembali ke cerita awal, bahwa adegan ini mengulas sedikit isi dari cerita yang sudah pernah terjadi sebelumnya.
- Punakawan Twalen dan Merdah.

## **Babak II**

- Kayonan, peralihan cerita.
- Punakawan Delem dan Sangut, kedua penasar ini menceritakan kebahagiaannya berada di Indraloka, serta menikmati fasilitas yang sudah ada di Indraloka.
- Sang Sukra Acarya dengan Hiranyakasipu, pada adegan ini, guru dari Prahlada sudah tidak kuat untuk membina dan melatihnya untuk yakin bahwa ayahnya adalah dewa di alam semesta.
- Hiranyakasipu dengan Prahlada, kemarahan Hiranyakasipu muncul dan ingin membunuh anaknya sendiri.
- *Awatara Wisnu* (Narasinga), munculnya di balik pilar ketika Prahlada akan di bunuh oleh ayahnya sendiri.

## **Struktur Alur Dramatik**

1. Eksposisi  
Dewa Narada bertemu dengan Dewa Wisnu, yang dimana pertemuan ini Dewa Wisnu ingatkannya dengan perjalanan Jaya Wijaya yang dikutuk oleh Sang Hyang Catur Kumara.
2. Rangsangan  
Ketika *flashback* terjadi, yang dimana Indra Loka di serang oleh pasukan Hiranyakasipu dan mengalahkan semua pasukan Indra, serta Indra Loka dijadikan Istana Hiranyakasipu.
3. Konflik atau Tikaian  
Hiranyakasipu menanyakan kepada Prahlada berbagai hal, serta Prahlada selalu menentang ucapan dari ayahnya sendiri, hingga membuat Hiranyakasipu marah.
4. Rumitan atau Komplikasi  
Kemarahan dari Hiranyakasipu tiada hentinya hingga akhirnya anaknya sendiri mau dibunuh oleh Hiranyakasipu dengan tanganya sendiri, dan munculnya *Awatara Narasinga* menyelamatkan Prahlada dan menyelamatkan jagatraya dari kehancuran Hiranyakasipu.
5. Klimaks  
Terbunuhnya Hiranyakasipu dan semua seini dimuka bumi kembali ke seperti semula.

**Skenario/Story Board**

No	Konsep Dramatik Per/adegan	Bentuk Penyajian	Target dan Harapan
1.	<i>Igel kayonan</i> pada media kelir lebar sebagai <i>opening</i> yang dilanjutkan dengan adegan <i>pangalangkara</i> yang mengilustrasikan prolog kisah yang akan disajikan	Kayonan ditarikan pada media di dua sisi yaitu di depan kelir dan di belakang kelir layar lebar dengan pencahayaan <i>lampu halogen</i> . Tarian kayonan masih ditarikan dengan berpatokan pada pakem tradisi. Setelah <i>miling</i> kayonan, kemudian dilanjutkan dengan adegan <i>pengalangkara</i> .	Untuk menyajikan <i>opening</i> kepada penonton serta memperlihatkan kesan yang berbeda kepada tarian kayonan ini.
2.	Adegan <i>flash back</i> , disini penggarap memperlihatkan kesengsaraan masyarakat di Bumi.	keluarnya wayang bondres-bondres sebagai rakyat bumi.	Untuk memberikan penggambaran mengenai kejadian yang melatarbelakangi kisah yang berlangsung, kesengsaraan rakyat dengan aturan yang tidak wajar.
3.	Wayang boneka,	wayang boneka ini digerakan dengan tubuh manusia.	wayang ini sebagai pencerita dari seluruh cerita yang ada di dalam cerita yang akan berjalan.
4.	<i>Peguneman</i> Dewa Wisnu dengan Dewa Narada	Di adegan ini penggarap mengambil bentuk wayang tradisi seperti biasanya, supaya terlihat kesan klasik dari pertunjukan ini dan tidak lepas dari bentuk tradisi wayang Bali.	memperlihatkan gambar dari cerita ini dan penonton sedikit mengetahui awal mula Hiranyakasipu dengan Hiranyaksa.
5.	Di tengah-tengah <i>peguneman</i> ada <i>flashback</i>	dimana adegan terlihat di kelir lebar, yang dimana Sang Hiranyaksa menenggelamkan planet bumi di kawah/lumpur planet Pluto serta munculnya <i>Awatara Waraha</i> yang membunuh Hiranyaksa	menggambarkan suasana yang berbeda ketika adegan tengah di dalam <i>peguneman</i> .
6.	Kembali ke adegan <i>pegundeman</i> .	Kembali ke adegan awal, seperti adegan awal, hanya disini penggarap ingin memperlihatkan cerita dengan gerak wayang.	Suasana disini tenang, tetapi ada memunculkan suasana ambisi/ kemarahan
7.	Kembali memperlihatkan adegan <i>flash back</i>	Kemarahan Hirnyakasipu kepada Dewa Indra, bahea kerajaan Hirnyakasipu telah	Suasana <i>flashback</i> muncul dendam

		di hancurkan oleh Indra, dan hingga Hiranyakasipu menepati Indra Loka sebagai kerajaannya.	
8.	Adegan wayang boneka	Adegan ini brtepat pada panggung terbuka, hanya sebagai pencerita kesengsaraan rakyat pada jaman itu.	Tenang, ini hanya sebagai rakyat jelata yang hanya sebagai pembatas antara dua cerita yang berbeda.
9.	Adegan Twalen dan Merdah	Kembali ke jalan cerita semula, dengan <i>kanda</i> Twalen merdah yang akan menonjolkan alur ceritanya	Pada adegan ini suasananya tenang karena parekan berada di Wisnuloka.
10.	Kayonan	Perubahan adegan, yang dimana pada adegan ini berada di kelir lebar, dan memunculkan 2 kayonan	Untuk membuat adegan dan kesan yang berbeda dari biasanya, serta disini akan memunculkan berbagai macam jenis warna lampu.
11.	Adegan raksasa membunuh <i>bakta</i> Wisnu	Menggambarkan kekejaman prajurit Hiranyakasipu kepada <i>bakta</i> Wisnu hingga sampai semua <i>bakta</i> dari Wisnu dihabiskan oleh raksasa	Mengungkapkan kekejaman semua raksasa kepada rakyat yang melanggar aturan-aturan yang dibuat oleh Hiranyakasipu.
12.	Adegan Delem dan Sangut di Indraloka	Pada adegan ini berada di kelir lebar, adegan ini berada di Indraloka	Memperlihatkan kemampuan sang dalang untuk lincah memainkan wayang
13.	Adegan guru Prahlada dengan Sang Hiranyakasipu	Disini alur dari cerita sebelumnya sudah mulai berubah, dari naik turun dan disini mulai naiknya, untuk membuat titik akhir dari cerita ini.	Memperlihatkan kekejaman Hiranya-kasipu yang sebenarnya, dan mengungkapkan kebenciannya kepada semua dewa-dewa yang ada di sorga
14.	Munculnya <i>Awatara Narasinga</i>	Terbunuhnya Hiranyakasipu	Menggambarkan kejahatan sudah tentu ada kebaikan, dan begitu juga kebalikannya

#### D. PENUTUP

##### Simpulan

Garapan ini merupakan sebuah garapan pakeliran inovasi yang memadukan teknik permainan wayang 3 posisi, diantara: panggung pertunjukan, wayang lemah, dan kelir lebar, serta disini memainkan pencahayaan, memakai instrumen semar pegulingan, struktur pertunjukan dan tata teknik pentas kedalam bentuk kemasan lakon cerita *Purana* Selain itu juga memasukkan wayang *string puppet* sebagai pengulas cerita dari alur keseluruhan pertunjukan.

## **E. DAFTAR PUSTAKA**

- Djelantik, A.A.M. 1990.*Estetika: Sebuah Pengantar*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Kodi, I Ketut dan I Dewa Wicaksana 1998. Pakeliran Layar berkembang: Anugrah, Skrip Pedalangan, STSI Denpasar.pp.1-2
- Mulyono, Sri. 1978. *Wayang: Asal Usul, Filsafat dan Masa Depan*, Jakarta: PT Gunung Agung.
- Rota, I Ketut. 1990. “Retorika Sebagai Bahasa Panggung Dalam Seni Pertunjukan Wayang Kulit Bali”, Denpasar: STSI Denpasar.
- Seramasara, I Gusti Ngurah. 2005. *Sejarah Pewayangan Jilid 1*. Denpasar.Sekolah Tinggi Seni Indonesia.
- Subagi Yama, I Ketut, 2015. *Srimad Bhagavatam (Bhagavata Purana) Skandal Tujuh Jilid 2*.Hanuman Sakti.
- Sumardjo Jakob. 2000. *Filsafat Seni*, Penerbit ITB, Bandung,.
- S.Wojowasito,Prof.Drs.1974.*Kamus Kawi Indonesia*.CV Pengarang.
- Wayang Kulit Purwa Makna dan Struktur Dramatik*. Yogyakarta: Direktorat Jendral Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Widnyana, I Kadek.2007.*Pembelajaran Seni Pedalangan Bali: Berdasarkan Teks Purwa-Wasana Sebuah Kajian Budaya*. Denpasar: CV. Kayumas Agung.
- Zoetmulder, P.J. 1974. *Kalangwan: Sastra Jawa Kuno Selayang Pandang*, Koninklijk Instituut Voor Taal-, Land-en volken-kunde (KITLV), Translation Series 16.

## **F. Rujukan Internet**

<https://id.wikipedia.org/wiki/Awatara>

## **G. Daftar Discografi**

1. Video Garapan I Ketut Kodi yang berjudul Wayang Betel yang di pentaskan di gedung Candra Metu pada tanggal 20 Januari 2010 dalam rangka DIPA ISI Denpasar.
2. Video Garapan Ki Sukasman yang berjudul Wayang Ukur (koleksi youtube)
3. Vidio How It's Made Marionettes, (Koleksi *Youtube*)