
BALA MAYA NISKALA : STUDI KASUS BUSANA SEMI *COUTURE* DAN *DELUXE* DI CV. TERIMA KASIH BANYAK

**Ni Kadek Tira Adi Cahyani¹, Tjok Istri Ratna Cora. S.², Ni Putu Darmara Pradnya
Paramita³**

**Program Studi Desain Mode, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar
Jl. Nusa Indah, Sumerta, Denpasar Timur, Kota Denpasar, Bali 80235, Indonesia**

Email : tiraadic@gmail.com

ABSTRAK

Mitologi merupakan warisan budaya *intangible* yang mulai dipandang sebelah mata oleh masyarakat. Makadari itu penulis ingin memperkenalkan kembali lewat koleksi yang berjudul “Bala Maya Niskala”. Pada penciptaan ini juga diuraikan tentang keterkaitan antara bentuk dan makna dalam busana *Ready To Wear Deluxe* dan *Semi Couture* dengan ide pemantik. Bentuk yang muncul pada koleksi ini tampak dalam siluet, permainan potongan busana, dan aplikasi dari *Textile Manipulating* dengan teknik penambahan dan pengurangan. Sedangkan makna pada koleksi ini secara garis besar adalah perpaduan antara sumber ide dengan unsur tradisional dan unsur modern yang inovatif. Pada penulisan ini juga disertakan penerapan bisnis model canvas pada koleksi karya Tugas Akhir dengan judul “Bala Maya Niskala”.

Keyword : Mitologi, *Ready To Wear Deluxe*, *Semi Couture*, *Intangible*

ABSTRACT

Mythology is an intangible cultural heritage that is starting to be underestimated by the community. Therefore, the author would like to reintroduce it through a collection entitled "Bala Maya Niskala". This creation also describes the relationship between form and meaning in Ready To Wear Deluxe and Semi Couture clothing with. The shapes that appear in this collection are seen in silhouettes, fashion cuts, and the application of Textile Manipulating with addition and subtraction techniques. Meanwhile, the meaning of this collection in general is a combination of the source of the idea with traditional elements and innovative modern elements. This paper also includes the application of the business model canvas to the collection of Final Projects entitled "Bala Maya Niskala"

Keyword : *Mythology*, *Ready To Wear Deluxe*, *Semi Couture*, *Intangible*

PENDAHULUAN

Menanggapi program magang/praktik kerja yang diarahkan pada penciptaan karya tugas akhir yaitu *Ready To Wear Deluxe* dan *Semi Couture*, dengan kata lain dalam proses penciptaan karya penulis melakukan kolaborasi dengan mitra yaitu Monstero milik CV. Terima Kasih Banyak. Kolaborasi yang dimaksud adalah dalam karya tugas akhir ada beberapa unsur dari ciri khas Monstero itu sendiri. Monstero yang memiliki ciri khas *rebel* dan *antimainstream* menjadi acuan penulis dalam mendesai karya tugas akhir ini. Penulis juga mengaplikasikan beberapa unsur khas serta warna ilustrasi Monstero ke dalam karya tugas akhir. Penulis memilih bentuk siluet busana yang aneh dan jauh dari zona nyaman, serta dengan pengaplikasian *Textile Manipulation* unik yang menggambarkan monster khas Monstero.

Ide pemantik dalam karya tugas akhir ini adalah mitologi yang berasal dari kepercayaan dan keyakinan di salah satu Kahyangan Dalem Tua/Pura Dalem Kuno di wilayah Payangan yaitu Pura Dalem Agung Payangan di Banjar Sema, Desa Melinggih, Kecamatan Payangan. Pura keramat dan tertua ini adalah sebagai Parahyangan Ida Bhatari Lingsir yang bergelar Bhatari Durga Sakti dari Dewa Siwa (Bhatara Guru) dan dikatakan lingsir karena Pura Dalem Agung ini merupakan Pura yang pertama kali ada di Jagat Payangan dan juga sebagai salah satu Pura Dalem tertua di Bali. Diceritakan bahwa terdapat 108 Ribu Unen-unen maupun rencangan Ida Bhatari Dalem Lingsir. Mitologi ini juga di kuatkan dengan tersuratnya mitologi ini dalam salah satu Lontar Keramat yang ada di Pura Dalem Agung Payangan.

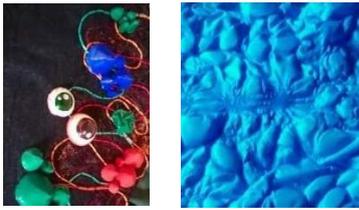
Pemilihan ide pemantik ini didasarkan oleh rasa kagum dan bangga penulis terhadap kekayaan budaya *intangible* masyarakat Hindu di Bali. Mitologi ini sendiri telah menjadi dongeng-dongeng yang menemani penulis sejak kecil. Namun kini penulis mendapati bahwa sudah jarang anak-anak maupun remaja yang tertarik akan kekayaan budaya ini. Maka dari itu penulis ingin kembali meningkatkan ketertarikan generasi muda terhadap kekayaan budaya *intangible* khususnya mitologi 108 ribu Unen-Unen Bhatari Dalem Lingsir Pura Dalem Agung Payangan.

METODE PENCIPTAAN

Koleksi busana *Ready To Wear Deluxe* dan *Semi Couture* yang berjudul “Bala Maya Niskala”, memiliki arti “Pasukan Gaib Tak Kasat Mata”. Judul ini di ambil dari Bahasa Sansekerta yang mana Bala artinya kekuatan, Maya berarti bayangan atau ilusi dan Niskala biasanya disebut sebagai abstrak, maya, khayal dan tak berwujud (nirupam). Segala sesuatu yang ada berasal dari Ida Sang Hyang Widhi / Tuhan Yang Maha Esa yang juga diistilahkan dengan niskala ini. Mitologi adanya 108 ribu Unen-Unen bhatari Dalem Lingsir menggambarkan besarnya kuasa Tuhan bahwa segala bentuk keragaman dan hal-hal unik yang dianggap aneh dapat tercipta di dunia ini. Maka dari itu lewat koleksi ini penulis ingin menggambarkan sebuah kebebasan berekspresi dengan penuh percaya diri untuk menjadi berbeda. Sekaligus mengingatkan kembali kepada generasi muda tentang kekayaan *intangible* yang kita miliki.

Perancangan desain busana memerlukan tahapan sistematis agar busana yang dihasilkan dapat terwujud sesuai dengan sumber ide yang telah ditentukan. Salah satu tahapan perancangan busana yang dapat diterapkan adalah tahapan proses desain fashion bertajuk “FRANGIPANI”, *The Secret Steps of Art Fashion* (Frangipani, Tahapan-Tahapan Rahasia dari Seni Fesyen) oleh Ratna Cora. Tahapan proses desain fashion bertajuk “FRANGIPANI” ini memiliki 10 tahapan yang sistematis dalam mengolah sumber ide menjadi karya busana.

A. *Finding the brief idea based on culture identity of Bali* (menemukan ide pemantik berdasarkan identitas budaya Bali), tahapan yang memunculkan ide kreatif budaya Bali khususnya dari akumulasi pengalaman bawah sadar (*unconscious*) yang ter-*install* di genetik, perbendaharaan pengetahuan dan wawasan dalam ruang persepsi personal (Cora, 2016: 207). Ide pemantik Bala Maya karya busana Tugas Akhir ini berdasarkan budaya Bali berupa warisan budaya *intangible* yakni mitologi yang dipercaya masyarakat Banjar Sema, Desa Melinggih, Kecamatan Payangan, Kabupaten Gianyar tentang adanya 108 ribu Rencangan Unen-Unen atau pengikut Ida Bhatari Dalem Lingsir di Pura Dalem Agung Payangan. Pemilihan ide pemantik ini



Gambar 5 a. Penggunaan Bahan Clay Sebagai Hiasan

b. Penggunaan Teknik *Textile Manipulating Fire Burn*

(Sumber: Tira, 2021)

Selain empat kata kunci diatas, pembuatan busana dengan ide pemantik mitologi 108 ribu Unen-Unen Ida Bhatari Dalem Lingsir Pura Dalem Agung Payangan juga mempertimbangkan ciri dari mitra atau perusahaan magang, mengingat karya busana yang diciptakan merupakan suatu kolaborasi dengan pihak mitra. Representasi ke empat *keyword* dari ide pemantik pada koleksi busana *Ready to Wear* dan *Semi Couture* dengan mengkombinasikan unsur-unsur dari Monstero yang merupakan salah satu bagian dari CV. Terima Kasih Banyak.

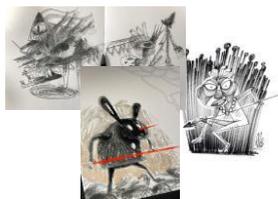
Unsur-unsur yang menjadi inspirasi karya ini antara lain:

1. Bentuk dan warna yang sering muncul pada karya milik Monstero seperti bentuk bulat, mata yang besar, tekstur yang bergelombang, dan warna kontras.



Gambar 6 Ilustrasi Monstero Sebagai Sumber Inspirasi Pembuatan Karya
Sumber: Tira, 2021

2. Gambar sketsa dalam proses pembuatan karya-karya Monstero yang khas dengan goresan kasar namun tegas diimplementasikan dengan teknik *upcycling* benang sisa yang di border menggunakan *water soluble fabric*.



Gambar 7 Sketsa Pembuatan gambar Monstero
Sumber: Tira, 2021



Gambar 8 menggunakan benang sisa
Sumber: Tira, 2021

C. *Analyzing art fashion element taken from the richness of balinese culture* (analisa estetika elemen seni *fashion* berdasarkan kekayaan budaya Bali). Analisa estetik menjadi hal yang penting ketika diadopsi dari budaya Bali sebagai titik tolak perancangan desain *fashion*. Analisa dimulai dengan melakukan penuangan serta pengembangan ide Bala Maya dalam bentuk visual dengan membuat mood board atau idea board.

D. *Narrating of art fashion idea by 2d or 3d visualitation* (narasi ide seni fesyen ke dalam visualisasi dua dimensi atau tiga dimensi). Keluaran tahapan ini berupa sketsa gagasan desain 2 dimensi sebagai hasil riset berdasarkan budaya Bali dan pengembangan *mood board*. Sketsa desain 2 dimensi diwujudkan berdasarkan mitos atau penggambaran masyarakat terhadap Bala Maya atau 108 ribu Unen-Unen Ida Bhatari Dalem Lingsir Pura Dalem Agung Payangan.



Gambar 9 Moodboard
Sumber: Tira 2021

E. *Giving a soul – taksu to art fashion idea by making sample, dummy, and construction* (memberikan jiwa – taksu pada ide seni fashion melalui contoh, sampel dan konstruksi pola). Pada tahapan ini juga dilakukan proses merealisasikan sketsa dan ilustrasi desain busana 2 dimensi menjadi busana jadi yang dapat dikenakan. Realisasi sketsa busana 2

dimensi dimulai dengan tahapan membuat pola busana dasar kemudian memecah dan mengembangkan pola dasar sesuai dengan sketsa. Pola yang dibuat berdasarkan atas ukuran M standar wanita Asia. Pembuatan pola dilanjutkan dengan pemotongan kain sesuai dengan pola yang telah ditentukan, menjahit atau menyambung bagian depan dengan belakang bentuk dasar dari potongan kain yang telah disesuaikan dengan pola sehingga menjadi bentuk dasar busana. Setelah bentuk dasar busana terbentuk maka dilakukan teknik *textile manipulation* pada busana untuk menghasilkan busana yang inovatif.

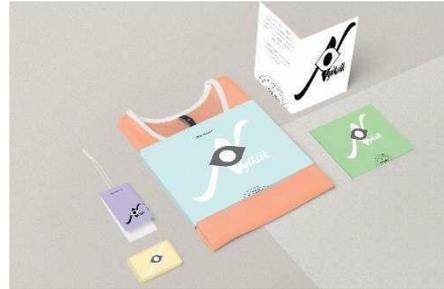
F. *Interpreting of singularity art fashion will be showed in the final collection* (interpretasi keunikan seni *fashion* yang tertuang pada koleksi final). Interpretasi tentang keunikan budaya Bali terhadap seni *fashion* terlihat pada tahapan koleksi final (Cora, 2016: 209). *Final collection* adalah hasil akhir karya yang siap untuk dikenakan dan ditampilkan. Hasil akhir karya yang ditampilkan tertuang dalam busana kategori *Ready To Wear* dan *Semi Couture*.

G. *Promoting and making a unique art fashion* (promosi dan pembuatan seni *fashion* yang unik). Tahapan ini mempersiapkan *marketing tools* produksi produk *fashion* global dengan melakukan presentasi karya dalam bentuk pagelaran busana (*fashion show*). *Fashion show* akan dikemas dengan menarik dan berbeda dari *fashion show* pada umumnya.

H. *Affirmation branding* (afirmasi merek). Tahapan afirmasi merek seni fesyen merupakan tahapan yang memperkuat tahapan lima. Setelah koleksi final terwujud maka produk *fashion* dan pakaian memasuki tahapan afirmasi yang lebih mendalam tentang respon pasar dengan mempertajam *branding* (Cora, 2016: 210).



Gambar 10 Logo
Sumber: Tira, 2022



Gambar 11 Mock UP Logo
Sumber: Tira, 2022

I. *Navigating art fashion production by humanist capitalism method* (arahkan produksi seni *fashion* melalui metode kapitalis humanis), yaitu tahapan produksi produk seni *fashion* yang mengacu pada sumber daya manusia sebagai produsen. Metode kapitalis humanis menjadi dasar pertimbangan dalam melakukan produksi baik retail maupun dalam skala besar (Cora, 2016: 210). Diperlukan kemampuan desainer dalam menempatkan diri sebagai penerjemah, baik keinginan pembeli, pemilik perusahaan, maupun idealisme desainer. Siklus yang terjaga sejak awal perancangan hingga produksi busana tercapai dengan baik jika komitmen desainer sebagai penerjemah desain antara penjahit dan desainer berorientasi pada pola pikir kapitalis humanis.

J. *Introducing the art fashion business* (memperkenalkan bisnis seni *fashion*), tahapan ini menekankan siklus atau pendistribusian produk secara kontinu pada dunia global. Indikator keberhasilan produk *fashion* global dan pakaian adalah tetap bertahan dalam produksi dan memiliki pelanggan tetap (Cora, 2016: 211).

Dalam melakukan produksi dan bisnis busana *Ready To Wear Deluxe* dan *Semi Couture* ini dapat menggunakan metode *Business Model Canvas* atau bisnis *canva* yang merupakan kerangka kerja yang berguna untuk menunjang jalannya usaha kedepan. Terdapat 9 elemen bisnis *canva* yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Customer Segment* (Segmentasi Pelanggan), untuk busana *Ready To Wear Deluxe* dan *Semi Couture* diperuntukkan oleh perempuan yang menyukai pakaian *Smart Edgy Style* dengan rentang usia 15 sampai 25 tahun dan tinggal di daerah perkotaan.
2. *Value Propotition* (Pemberian Nilai), busana *Ready To Wear Deluxe* dan *Semi Couture* ini menggunakan *Smart Edgy Style* dimana

banyak remaja yang saat ini berlomba-lomba untuk tampil mencolok di acara tertentu. Busana dalam ruang-ruang tertentu, rumah, kantor, atau kampus merupakan bentuk Sense Of Fashion tanpa menampik fungsi sosial lain semacam kesepakatan aturan atau norma. Untuk konteks masyarakat multikulturalis semacam Indonesia, penggunaan busana sangat membantu dalam mengidentifikasi asal-usul, selera, hingga pekerjaan seseorang. Dalam perkembangannya busana menjadi bagian penting untuk mencirikan kecenderungan pandangan zaman. Belakangan banyak orang yang mulai menggaungkan hak untuk dapat sebebaskan-bebasnya berekspresi. Koleksi Bala Maya Niskala ini adalah sarana untuk bisa menunjukkan ekspresi dan eksistensi sebebaskan mungkin.

3. Channel (Jalur Distribusi), media yang dapat dimanfaatkan untuk pemasaran busana Ready To Wear Deluxe dan Semi Couture ini adalah seperti platform media sosial instagram, facebook, marketplace, ataupun website khusus. Kemudian dapat disewa maupun dibeli yang ditawarkan melalui e-commerce.

4. Customer Relationship (Hubungan dengan Pelanggan), membangun interaksi sebaik mungkin dengan review atau testimoni, menanyakan bagaimana pendapat mengenai pelayanan, kualitas dan harga produk yang dibeli atau disewa, kemudian kepuasan pelanggan pada produk yang dibeli atau disewa melalui personal chat, maupun fitur pertanyaan ataupun polling pada instastory Instagram. Hal ini bertujuan untuk peningkatan kualitas perusahaan jangka panjang.

5. Revenue Stream (Arus Pendapatan), dari busana yang telah dibuat dapat dikembangkan sehingga modelnya lebih bervariasi dan dapat menyesuaikan kebutuhan pembeli dan menyesuaikan harga. Tidak hanya menjual busana, namun juga menjual komponen penunjang berupa aksesoris seperti anting, kalung, topi, gelang, dan lain-lain.

6. Key Resources (Sumber Daya Utama), agar suatu bisnis berjalan lancar diperlukan sumber daya seperti desainer, pembuat pola, penjahit, pengerajin, pengemasan, admin e-commerce maupun media sosial, akutansi dan tentunya bahan baku yang diperlukan dalam memuat busana tersebut.

7. Key Activities (Aktivitas utama), dalam menjalankan bisnis tentunya tidak berjalan mudah pada awalnya, maka dari itu agar bisnis terus berkembang diperlukan untuk meriset ide kembali mengenai produk-produk yang sudah di jual atau disewa, kemudian dapat diperbaharui desain, membuat sampling sebelum melakukan produksi untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

8. Key Partnership (Kemitraan Utama), tentunya bisnis tidak akan mudah berjalan sendiri, diperlukan partner atau rekan kerja yang dapat memudahkan dalam proses berjalannya bisnis seperti jasa ekspedisi yaitu JNE, DHL, JNT, POS, dll. Kemudian diperlukan juga supplier bahan dan beberapa pengerajin yang diajak kerjasama. Selain itu dapat berkolaborasi atau bekerjasama dengan brand lain guna memperluas bisnis.

9. Cost Structure (Struktur Biaya), untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam menjalankan bisnis memerlukan struktur pengeleluaran maupun pendapatnya. Biaya pengeluaran seperti biaya bahan baku, ongkos penjahit, ongkos fotoshoot katalog, dan lain-lain. Pendapatan seperti hasil penjualan harus direkap setiap 1 bulan sekali. Selain itu dalam hal ini, teknik marketing sangat diperlukan seperti bagaimana cara kita menghemat atau menekan pengeluaran namun mendapat hasil yang maksimal dan memuaskan pelanggan.

PROSES PERWUJUDAN

Representasi dalam penciptaan koleksi busana ini merupakan landasan pengembangan konsep, gaya, serta sketsa dari desain busana dengan sumber ide mitologi 108 ribu Unen-Unen Ida Bhatari Dalem Lingsir Pura Dalem Agung Payangan.

Sumber ide mitologi 108 ribu Unen-Unen Ida Bhatari Dalem Lingsir Pura Dalem Agung Payangan yang telah dituangkan dalam penciptaan koleksi busana *Ready To Wear* dan *Semi Couture* mengalami proses produksi dan pertukaran makna. Makna yang muncul berupa pesan bahwa warisan budaya *intangible* dapat kembali memepererat kepercayaan dan keyakinan kita akan kebesaran Tuhan maka dari ini meski hal yang kini menurut

banyak orang menyeramkan, khayal dan tidak lazim mulai ditinggalkan namun ternyata nilai-nilai dari warisan tersebut dapat mewujudkan menjadi bentuk yang modern dan inovatif dengan menghadirkan bentuk bentuk geometris dan aplikasi ornamen unik yang memberi kesan *playfull*. Penggunaan warna-warna cerah dan kontras agar *eyecatchy* bagi generasi muda.

Penulis merancang dua buah desain yang dari terdiri dari masing-masing koleksi, menciptakan dua koleksi karya yaitu busana pria pada *semi couture*, dan busana wanita pada *ready to wear deluxe*.



Gambar 12 Desain Busana Ready To Wear Deluxe
Sumber: Tira, 2022



Gambar 13 Desain Busana Semi Couture
Sumber: Tira, 2022

Penuangan ide maupun konsep terkait busana yaitu “Bala Maya Niskala : mitologi 108 ribu Unen-unen Ida Bhatari Dalem Lingsir Di

Pura Dalem Agung Payangan” dengan cara yang lebih sistematis, efisien, dan lebih berkarakter. Beberapa pengetahuan yang berkaitan dengan cara membentuk identitas dan branding juga sangat membantu dalam pembuatan karya busana tersebut. Sehingga melalui pengetahuan yang telah di terapkan dalam karya tugas akhir ready to wear deluxe dan semi couture adalah dapat membentuk sebuah karya yang berkarakter dan berkonsep, serta lebih berani untuk keluar dari zona nyaman.



Gambar 14 Hasil Foto busana Ready To Wear Deluxe
Sumber: Tira, 2022



Gambar 15 Hasil Foto Busana Semi Couture
Sumber: Tira, 2022



Gambar 16 Hasil Foto Busana Semi Couture
Sumber: Tira, 2022

Selama proses pembimbingan oleh mitra, presentasi progress wajib dilaksanakan secara rutin untuk mendapatkan arahan yang tepat dalam mewujudkan karya. Sehingga, ide dapat dengan bebas diekspresikan namun tetap bertanggung jawab dan memerhatikan nilai estetika, ekonomis, dan cara penyampaiannya terhadap klien.



Gambar 15 Detail Busana
Sumber: Tira, 2022

Keterampilan sangat berpengaruh besar saat melakukan proses pembuatan karya adalah keterampilan dalam teknik ilustrasi ataupun gambar yang dilakukan sebelum proses busana ini diciptakan. Dimana pada busana ready to wear ini memilih konsep mengenai representasi wujud dari makhluk mitologi yang merupakan warisan budaya *intangible* yang dikreasikan dengan bentuk-bentuk yang baru sesuai dengan konsep busana yang inovatif, eksploratif dan

smart. Keterampilan ilustrasi secara digital memberi kemudahan dalam mengeksplor rancangan baik segi bahan, tekstur, warna, dan lain sebagainya. Pembuatan ilustrasi yang terampil memudahkan orang lain dalam mengerti maksud, dan visualisasi dari suatu rancangan. Pada karya Tugas Akhir *ready to wear deluxe*, ketrampilan yang didapatkan juga diterapkan dengan cara menuangkan ide dengan lebih terstruktur dan teliti pada proses penciptaan karya, serta penggunaan *software* untuk pembuatan gambar, motif, dan lainnya secara digital. Pembuatan rancangan yang dimulai dari *research* hingga pembuatan ilustrasi didukung oleh teknologi yang merupakan perangkat-perangkat keras seperti *Drawing Tablet*, laptop, dan juga *printer*.

SIMPULAN

Alur penciptaan karya tugas akhir *ready to wear deluxe* dan *semi couture* ide pemantik 108 Ribu Unen-Unen Ida Bhatari Dalem Lingsir di Pura Dalem Agung Payangan yang berkolaborasi dengan CV. Terima Kasih Banyak dimulai dari penentuan ide pemantik, dilanjutkan dengan *research* and *sourcing* atau riset data mengenai ide pemantik 108 Ribu Unen-Unen Ida Bhatari Dalem Lingsir di Pura Dalem Agung Payangan, setelah itu dibuatlah *mindmapping* dan menentukan *concept list* dan *keyword*. Keyword ini lah yang menjadi kunci dalam pembuatan desain busana *ready to wear deluxe* dan *semi couture*. Setelah menentukan keyword dilanjutkan membuat *moodboard* dan *storyboard* sebagai visualisasi keyword dan referensi desain. Kemudian dilanjutkan dengan membuat 9 sketsa desain, yaitu 3 buah busana *ready to wear deluxe* dan 3 buah busana *semi couture*, kemudian akan dipilih salah satu dari masing-masing kategori untuk direalisasikan. Setelah itu, dilanjutkan dengan proses perwujudan yaitu dimulai dari membuat gambar kerja, pola kecil, pola besar, pemilihan material kain, proses pemotongan pola dan menjahit hingga menjadi busana yang final.

DAFTAR RUJUKAN

Ratna C.S.,Tjok.Istri (2016) Undagi: Undagi, Arketif, Horizon Kriya Nusantara. Jakarta:Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Suparta, I Made. 2010. Unsur-unsur Seni Rupa. Denpasar. Repostory Jurnal ISI Denpasar.
- Cenadi, C. S. (2016). Elemen-Elemen Dalam Desain Komunikasi Visual. Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana, 13.
- Dirjoesisworo, S. (1997). Hukum Perusahaan Mengenai Bentuk-Bentuk Badan Usaha Di Indonesia. Bandung, Indonesia: Mandar Maju.
- Frizik, S. M. (2012). Peran Unesco Dalam Melindungi Intangible Cultural Heritage (Ich) Indonesia.
- Karmadi, A. D. (2007). Budaya Lokal Sebagai Warisan Budaya. Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Jawa Tengah, 36. Lestari,
- S. B. (2014). Fashion sebagai Komunikasi Identitas. Jurnal Pengembangan Humaniora Vol. 14 No. 3, 17.
- Nastra, I. G. (2012). Pura Dalem Agung Payangan. Sejarah Khayangan Di Bumi Payangan Kekuatan Tuhan Yang Utama, 25.
- Raka, A. A., & Sudana. (2018). Pura Kahyangan Jagat Er Jeruk Desa Adat/Pakraman Sukawati, Gianyar. Pustaka Larasan, 7.
- Suarjaya, M. (2016). Sejarah Estetika: Era Klasik Sampai Kontemporer. Jakarta: Gang Kabel.
- Surata, I. G. (2021). Sejarah Adanya Tanah Desa Adat Di Bali. Jurnal Fakultas Hukum Unipas.