JURNAL DAMAR PEDALANGAN
DIKELOLA OLEH: PROGRAM STUDI SENI PEDALANGAN, FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN, INSTITUT SENI INDONESIA BALI - 80235
ISI BALI Merayu Cipta Samasta
ISSN: 2798-2823

Website Jurnal Damar Pedalangan: https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/damar

PRODUKSI KARYA TEATER BONEKA "POPPY-UTOPIA"

Ida Bagus Nanda Adi Naya[1*], I Kadek Widnyana[2], I Dewa Ketut Wicaksana [3]

[1*,2,3] Program Studi Seni Pedalangan ISI Bali

* Penulis Korespondensi. (Afiliasi Penulis Korespondesnsi dan Alamat Afiliasi)
Alamat e-mail: idabagusnandaadi05@gmail.com , Ida Bagus Nanda Adi Naya

INFO ARTIKEL
Diterima pada:
15 Januari 2025
Direview pada:
7 April 2025
Disetujui pada:
15 Mei 2025

KATA KUNCI
Puppet Theater
Poppy-Utopia
Human-Animal Relationship
DOI:
https://doi.org/10.59997/dmr.v5i1.4863

©2024 Penulis. Dipublikasikan oleh Program Studi Pedalangan, Institut Seni Indonesia Denpasar. Artikel ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi CC-BY

ABSTRAK

"Poppy-Utopia" is a puppet theater performance that offers a profound reflection on life through the unique perspective of a dog named Poppy. This production delves into various social issues, particularly the negative stigma often directed at dogs within cultural contexts, utilizing an artistic approach that integrates narrative, visual elements, and puppetry techniques. The creative process is guided by I Wayan Dibia's five-stage method, encompassing Ngawirasa (inspiration from dog training and cultural stigma), Ngawacak (exploration of literature, Balinese epics, and visual arts), Ngarencana (conceptualizing a theater design combining human theater, animation, and minimalist visuals), Ngawangun (script execution, rehearsals, and illustration creation), and Ngebah (final performance with integrated artistic elements). Through a compelling storyline, nuanced characters, and innovative visuals, Poppy-Utopia delivers an emotionally engaging and reflective theatrical experience. The performance invites audiences not only to be entertained but also to reflect on themes of loyalty, struggle, and the importance of fostering harmonious relationships between humans, animals, and nature.

PENDAHULUAN

Seni Pedalangan merupakan jenis seni pertunjukan yang melibatkan berbagai unsur kesenian lainnya. Sedikitnya terdapat tujuh unsur seni yang tergabung dalam Seni Pedalangan, di antaranya: seni drama, seni sastra, seni lukis, seni kriya, seni suara, seni karawitan, dan seni tari [1]. Dalam dunia pedalangan, pertunjukan wayang merupakan sebuah pertunjukan Teater total yang menggunakan media benda yang dibentuk menyerupai makhluk hidup yang di pertontonkan. Menurut Husein "Teater adalah bentuk seni paling lentur. Terus berubah dari hari ke hari, dari zaman ke zaman. Beragam gaya terus menerus muncul dan memudar, tradisi berganti, era baru bergulir dalam beragam wajah kehidupan" [2, hlm. 173]. Secara teknis, teater merupakan bentuk seni kolaboratif yang menempuh proses bersama (kolektif), dengan sendirinya amat menghormati dan merayakan interaksi interdisipliner seni, merangkul dan mempertemukan tiga ranah taksonomi seni, baik seni yang bersifat visual (set dekor, properti pentas, kostum, rias, lampu), audio (musik dan tata suara), kinetik (gerak atau artikulasi gestural para pelaku/aktor, termasuk di dalamnya manifestasi seni peran/seni drama) [2, hlm. 174]. Hal ini menadikan suatu hal yang menarik dalam sebuah pertunjukan wayang, Dimana unsur teatetrikal melebur dalam pertunjukan wayang.

Menurut Groenendael mengatakan bahwa wayang mengandung sejumlah pengertian, Adapun beberapa pengertiannya yaitu Wayang merupakan Gambaran tentang suatu tokoh, boneka atau lebih tegasnya lagi adalah boneka pertunjukan wayang [3]. Pengertian ini kemudian diperluas lagi oleh Groenendel

sehingga meliputi juga pertunjukan yang dimainkan dengan boneka-boneka tersebut, demikian pula lebih luas lagi ialah bentuk-bentuk seni drama tertentu. Departemen Pendidikan Kebudayaan RI dalam Watra menjelaskan bahwa Wayang dalam Perkembangannya dinyatakan sebagai boneka tiruan yang menyerupai orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan lain sebagainya yang bisa digunakan untuk menerangkan sebuah tokoh atau karakter tertentu dalam sebuah pertunjukan drama tradisi yang dimainkan oleh seorang dalang. [4, hlm. 3].

Di Indonesia terdapat beragam jenis-jenis wayang seperti Wayang Kulit (berbahan kulit sapi), Wayang Golek (Berbahan kayu), Wayang Suket (terbuat dari anyaman rumput), Wayang Beber (lembaran kain atau kertas berisi lukisan tentang rangkaian cerita), Wayang Wong (Wong/Manusia) dan masih banyak lagi wayang yang beredar di Indonesia. Di Bali sendiri telah lahir berbagai jenis wayang hasil dari penciptaan mahasiswa Institut Seni Indonesia Denpasar, wayang hasil dari penciptaan para mahasiswa itu memiliki berbagai macam ragam bentuk, dari dua dimensi sampai tiga dimensi. Beberapa dalang di Bali telah memperkaya dunia pewayangan melalui kreativitas dan hasil buah pemikirannya, misalnya Wayang Ental 3 Dimensi oleh dalang I Gusti Made Dharma Putra, Wayang Sunar oleh Ida Wayan Pangsua Dharma, Wayang Debong oleh I Putu Agus Meli Artawan, Wayang Kaca oleh I Kadek Handre Satyana, Wayang Cili oleh Ngurah Made Asmarajaya dan Wayang Bulu oleh I Nyoman Dharma Rahayuda. Terciptanya segala macam wayang yang berwujud tiga dimensi itu menambah kekayaan wayang dalam dunia pedalangan, dari hal tersebut, penggarap tertarik untuk menciptakan bentuk wayang baru berwujud Boneka Anjing.

Adapun alasan penggarap memilih wujud Seekor Anjing karena penggarap ingin mewujudkan tokoh-tokoh hewan yang ada dalam cerita Tantri ke dalam bentuk wayang tiga dimensi, cerita Tantri merupakan karya sastra bali yang menceritakan tentang kehidupan manusia dan Binatang, tokoh-tokoh Binatang dalam cerita Tantri meliputi : Lutung, bangau, Kura-kura, Kambing, Macan, Anjing dan masih banyak lagi binatang-binatang yang menjadi tokoh dalam cerita Tantri. Dari tokoh-tokoh tersebut menjadikan inspirasi penggarap dalam memilih sebuah tokoh binatang yang paling dekat dengan kehidupan manusia, hingga akhirnya penggarap memutuskan untuk memilih seekor anjing dalam menciptakan sebuah wayang tiga dimensi atau boneka.

Anjing merupakan binatang yang memiliki kepercayaan dan mitos tersendiri bagi Masyarakat Bali, Masyarakat di Bali memandang anjing sebagai makhluk yang istimewa, hal ini dikarenakan hadirnya seekor anjing dalam sebuah karya sastra yang mengisahkan perjalanan Yudhistira menuju puncak Gunung Mahameru yang ditemani oleh seekor anjing, anjing dalam cerita tersebut merupakan penjelmaan dari Dewa Dharma, dari cerita ini Masyarakat Bali menganggap anjing sebagai Binatang yang cukup Istimewa. Sebaliknya, tidak jarang anjing juga dipandang sebagai hewan yang kehadirannya tidak dikehendaki, bahkan Dimana-mana selalu diusir, dipukul dan diperlakukan sebagai hewan Nista. Begitu banyaknya sudut pandang terhadap anjing memperkuat keinginan penggarap dalam mengangkat hewan tersebut ke dalam boneka yang berwujud seekor anjing.

Kecintaan penggarap terhadap satwa salah satunya anjing juga menjadi alasan penggarap memilih hewan tersebut, anjing merupakan hewan yang cukup dekat dengan kehidupan manusia. Menurut Dharmawan dalam bukunya berjudul Anjing Bali dan Rabies mengatakan bahwa anjing dipelihara oleh manusia dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan, di antaranya sebagai hewan peliharaan, hewan pekerja. Contohnya seperti anjing sebagai penjaga rumah, anjing sebagai penjaga kebun, anjing sebagai penuntun orang tunanetra, sebagai pendeteksi dan pelacak yang andal, digunakan sebagai hiburan [5, hlm. 6–7].

Di samping penggarap terinspirasi dari tokoh-tokoh dalam cerita Tantri, penggarap juga terinspirasi dari melihat bagaimana proses melatih seekor anjing untuk kebutuhan pertunjukan sedikit menyulitkan bagi sebagian orang, tentu bukan proses yang instan melatih seekor anjing agar mematuhi instruksi yang diberikan, sudah pasti membutuhkan waktu, tenaga dan *mood* saat melatihnya, serta pelatih harus memiliki ikatan batin dan memahami karakter setiap anjing yang akan dilatihnya, dengan kehadiran Boneka Anjing ini, penggarap tidak perlu lagi melatih seekor Anjing agar bisa ikut tampil dalam pertunjukan, penggarap hanya perlu menginstruksikan pemain bonekanya saja, tentu menginstruksikan seseorang lebih mudah karena kita tak perlu susah payah melatih seekor anjing agar siap untuk tampil dalam sebuah pertunjukan. Begitu banyaknya hal-hal yang menyangkut tentang seekor anjing seperti fungsi-fungsinya, kedudukannya di masyarakat serta konotasi sebutan kata anjing yang memiliki citra buruk di masyarakat membangkitkan penggarap dalam mengadopsi berbagai macam paradigma serta masalah-masalah yang terjadi ke dalam sebuah pertunjukan teater boneka yang berisi sebuah sindiran-sindiran yang terjadi pada kehidupan masyarakat, mitos-mitos tentang anjing dan interpretasi tentang kehidupan. Dalam hal ini

penggarap mengemas berbagai macam isu dan masalah ke dalam sebuah cerita yang berjudul Poppy-Utopia.

Kata Poppy-Utopia berasal dari dua kaya yaitu Poppy dan Utopia, kata Poppy merujuk pada nama anjing (boneka), pemilihan nama Poppy untuk boneka berwujud seekor anjing ini bukanlah tanpa alasan. Kata Poppy memiliki keterkaitan fonetik yang erat dengan kata Puppet, yang secara langsung merujuk pada seni pertunjukan boneka. Kedekatan bunyi antara kedua kata ini menciptakan asosiasi yang kuat, sehingga nama Poppy terasa alami dan mudah diingat oleh penonton dalam konteks pementasan teater boneka. Selain itu, kata Poppy juga memiliki makna simbolis yang dapat memperkaya karakter boneka itu sendiri. Dalam bahasa Inggris, poppy adalah nama bunga yang sering dikaitkan dengan ingatan, mimpi, dan dunia imajinatif, sebuah konsep yang sejalan dengan esensi pertunjukan boneka yang membawa penonton ke dalam pengalaman yang penuh fantasi dan refleksi. Dengan pemilihan nama ini, boneka Poppy tidak hanya menjadi karakter utama dalam pertunjukan, tetapi juga merepresentasikan hubungan erat antara boneka (puppet) dan dunia teater. Hal ini semakin memperkuat identitas pertunjukan serta memperkaya makna di balik setiap adegan yang dimainkan.

Kata Utopia merupakan sekumpulan warga di tempat tertentu. Konsep utopia sendiri didefinisikan sebagai mimpi sosial berupa mimpi yang baik maupun mimpi yang buruk. Oleh karena itu, konsep utopia dapat dideskripsikan lebih lanjut sebagai harapan dan mimpi buruk berfokus pada bagaimana cara sekumpulan orang mengatur kehidupan yang biasanya sengaja diimajinasikan dalam bentuk suatu masyarakat khayalan dan memiliki perbedaan ekstrem dari masyarakat tempat si pemimpi itu tinggal [6, hlm. 9]. Istilah ini kemudian digunakan untuk mendeskripsikan baik komunitas intensional yang berupaya untuk menciptakan masyarakat ideal, maupun masyarakat khayalan yang digambarkan dalam karya fiksi. Dari hal tersebut, penggarap menginginkan sebuah pandangan baru terhadap kehidupan, merenungi sejenak tentang apa yang sebelumnya terjadi, apa yang sedang terjadi dan apa yang akan terjadi, menelisik lebih dalam berbagai macam bentuk sudut pandang kehidupan, salah satunya melihat dari sudut pandang seekor anjing. Anjing dalam kisah perjalanan Yudhistira menuju puncak Mahameru merupakan sebagai penghantar dari sebuah kehidupan, baik dan buruk akan selalu turut serta berjalan beriringan menyertai perjalanan kehidupan, kini tinggal kehidupan itu yang harus memilih, ingin berjalan di dalam kegelapan atau berjalan di jalan yang terang namun penuh tikungan. Dari berbagai macam keluh kesah yang didapat, penggarap berusaha untuk memvisualkan masalah yang tak berwujud ke dalam sebuah pertunjukan teater boneka berjudul Poppy-Utopia yang sudah dikembangkan dan diinovasikan dengan memadukan unsur boneka berbentuk seekor anjing, teatrikal di dalamnya, animasi dalam salah satu adegannya serta ditampilkannya gambar ilustrasi namun tetap memiliki nilai dan spirit tradisi di dalamnya. Dengan hal ini diharapkan teater boneka Poppy-Utopia mampu memberikan pandangan baru terhadap masyarakat terkait dengan seekor anjing dan mampu mewakilkan keresahan masyarakat terkait masalah-masalah yang terjadi.

METODE

Dalam penciptaan karya teater boneka Poppy-Utopia, penggarap mengadopsi metode Panca Sthiti Ngawi Sani yang dirumuskan oleh Prof. Dr. I Wayan Dibia sebagai kerangka utama dalam proses kreatif. Metode ini memadukan pendekatan teoritis dan praktis melalui lima tahapan: *Ngawirasa* (inspirasi), *Ngawacak* (eksplorasi), *Ngarencana* (konsepsi), *Ngawangun* (eksekusi), dan *Ngebah* (penyajian). Sebagaimana dijelaskan bahwa "Panca Sthiti Ngawi Sani dapat diartikan sebagai lima aturan yang patut dilalui dalam menciptakan karya seni", di mana nama ini merupakan rangkaian dari empat kata dalam bahasa Kawi dan Sanskerta: *Panca* (lima), *Sthiti* (aturan/kondisi), Ngawi (membuat/mencipta), dan *Sani* (seni) [7]. Kelima tahapan tersebut tidak hanya menjadi panduan teknis dalam penciptaan, tetapi juga mencerminkan kesadaran filosofis dan etik dalam mengolah rasa, nalar, dan ekspresi seni secara berimbang.

Tahap pertama, *Ngawirasa*, dijalani penggarap dengan menyerap dan meresapi berbagai kegelisahan eksistensial mengenai relasi antara manusia dan teknologi, terutama dalam konteks kemanusiaan yang tereduksi menjadi sistem otomatis. Pada tahap ini, penggarap mengalami "rasa, getaran jiwa, hasrat kuat, dan keinginan keras untuk mencipta", sebagaimana definisi Ngawirasa yang berarti mulai merasakan adanya hasrat kuat untuk mencipta. Dari pengalaman batiniah ini lahir gagasan utama Poppy-Utopia—sebuah dunia idealisasi semu di mana tubuh manusia digantikan oleh boneka mekanis yang dikendalikan sistem algoritmik. Kemudian, pada tahap Ngawacak, penggarap melakukan eksplorasi intensif melalui studi literatur tentang utopia teknologi, observasi terhadap pertunjukan boneka kontemporer, serta wawancara dengan ahli seni pertunjukan digital. Kegiatan ini sejalan dengan penjelasan bahwa Ngawacak adalah tahap untuk "melakukan penelitian atau riset dengan tujuan mengetahui lebih jauh dan lebih dalam gagasan serta materi karya" melalui kajian sumber-

sumber literatur, wawancara, serta telaah terhadap rekaman dan pertunjukan seni relevan.

Selanjutnya, tahap *Ngarencana* menjadi titik artikulasi awal dalam menyusun bangunan dramaturgi dan estetik karya. Pada tahap ini, penggarap melakukan perancangan bentuk visual boneka, konsep narasi, struktur musikal, serta desain proyeksi animasi, dengan memperhatikan semangat konseptual distopia yang melandasi gagasan Poppy-Utopia. Sebagaimana dikemukakan bahwa *Ngarencana* adalah "membuat suatu rancangan atau reka-reka suatu karya seni", maka dalam konteks ini penggarap secara sadar menyusun pola garap yang mengutamakan kontras antara ilusi kontrol teknologi dan fragmen-fragmen kemanusiaan yang hancur. Tahap ini juga melibatkan pertimbangan bagaimana setiap elemen akan memicu keterlibatan afektif penonton, dengan merancang interaksi dinamis antara gerak boneka yang kaku, animasi statis yang repetitif, dan musik elektronik yang mengawang namun mencekam. Rancangan ini diarahkan untuk membentuk ketegangan dramaturgis dan membangun jalur emosi yang disiapkan menuju efek katarsis.

Pada tahap *Ngawangun*, penggarap mulai mengeksekusi seluruh rancangan yang telah disusun melalui kerja kolaboratif antara pengrajin boneka, animator, dan komposer suara. Realisasi ini dilakukan dengan prinsip nuasen, yakni memulai awal dengan kesadaran spiritual dan keselarasan tim, serta mempertahankan fleksibilitas dalam proses penyempurnaan elemen artistik. Tahap ini merefleksikan definisi *Ngawangun* sebagai "merealisasikan dan menuangkan rancangan terkait karya seni... termasuk menuangkan bagian-bagian karya, melakukan penambahan dan pengurangan, dan melakukan finalisasi".

Sementara tahap *Ngebah*, yakni penyajian karya, menjadi titik temu antara ekspresi dan penerimaan khalayak. Dalam konteks ini, penggarap menggunakan teori Katarsis sebagai dasar psikologis pertunjukan. Sejalan dengan pandangan Aristoteles bahwa sebuah karya seni harus mampu memberikan katarsis atau efek yang dapat mengubah seseorang bahkan masyarakat menjadi lebih baik, tercerahkan secara moral dan spiritual[8], penggarap mendesain pertunjukan agar menghadirkan ketegangan emosional yang berpuncak pada perasaan duka, keterkejutan, sekaligus refleksi dalam diri penonton. Melalui boneka yang tampak hidup tetapi sesungguhnya kosong, animasi yang dingin namun puitik, serta musik yang menghanyutkan tetapi penuh tekanan, penonton diharapkan mengalami pelepasan emosi yang menggugah kesadaran akan pentingnya nilai-nilai kemanusiaan di tengah arus teknologi yang tak terbendung.

PROSES PERWUJUDAN KARYA

Dalam menciptakan sebuah karya seni, pasti memiliki sebuah proses dalam penciptaannya, keberadaan proses yang sistematis menjadi elemen yang sangat penting. Proses ini tidak hanya memastikan bahwa karya yang dihasilkan mencapai kualitas terbaik dan layak untuk dipersembahkan, tetapi juga memberikan ruang bagi penggarap untuk mengolah kreativitasnya secara maksimal. Melalui pendekatan yang terstruktur, seniman dapat menghasilkan karya yang tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga mampu membangkitkan minat dan rasa penasaran audiens untuk menyaksikan pertunjukan. Kreativitas yang tinggi dan perencanaan yang matang menjadi kunci agar karya tersebut memiliki daya tarik estetis dan pesan yang mendalam.

Pada karya teater boneka Poppy-Utopia, penggarap merujuk pada proses penciptaan yang di uraikan oleh I Wayan Dibia yang dimana pada metode penciptaannya terdiri dari 5 tahap yaitu Ngawirasa (Inspirasi), *Ngawacak* (Eksplorasi), *Ngarencana* (Konsepsi), *Ngawangun* (Eksekusi) dan *Ngebah* (Penyajian). Berikut merupakan pemaparan dari proses penciptaan pada karya teater boneka Poppy-Utopia.

1. Ngawirasa (Inspirasi)

Ngawirasa atau mendapat inspirasi merupakan tahap awal dalam menciptakan karya seni. Tahap inspirasi biasanya berupa adanya rasa, getaran jiwa, hasrat kuat dan keinginan keras untuk mencipta. Husen hendriyana dalam bukunya berjudul metodologi penelitian penciptaan karya mengatakan "Sumber inspirasi dan ide dapat diperoleh melalui salah satu atau lebih sumber permasalahan", ia juga menjelaskan bahwa Proses penciptaan karya seni dipengaruhi oleh latar belakang serta pengalaman estetis sang pencipta. Oleh karena itu, tingkat kecepatan dalam memperoleh inspirasi dan kreativitas seorang seniman, desainer, atau kriyawan sangat dipengaruhi oleh seberapa banyak pengalaman estetis yang mereka miliki. Pengalaman ini muncul berkat tingginya tingkat sensitivitas dan sensibilitas yang dimiliki, di mana sensitivitas merujuk pada kepekaan terhadap fenomena sosial atau peristiwa di luar diri, sedangkan sensibilitas adalah kemampuan merespons secara kreatif atas dasar kepekaan tersebut [10].

Dalam tahap *Ngawirasa*, penggarap berimajinasi terkait inspirasi yang didapat. Imajinasi adalah daya untuk membentuk gambaran (imaji) atau konsep-konsep mental yang tidak secara langsung didapatkan dari sensasi (pengindraan), proses mengimajinasikan itu selalu merupakan proses membentuk suatu gambaran tertentu, dan ini terjadi

secara mental. Gambaran dari hasil imajinasi tidak berada secara visual (tampak oleh mata) dan tekstural (terasa serta teraba oleh tangan dan kulit) [11]. Berimajinasi merupakan suatu kegiatan yang amat sangat memegang peran penting pada tahap inspirasi, dimana pada saat berimajinasi penggarap bisa membentuk gambaran terkait inspirasi yang didapat. Pada tahap ini penggarap mulai mencari sebuah inspirasi dan memikirkan terlebih dahulu apa yang akan di ciptakan dan di garap. Sumber inspirasi dan ide biasanya diperoleh melalui salah satu atau lebih sumber permasalahan yang terjadi, di samping itu kecepatan seorang seniman dalam mendapatkan inspirasi dan kreativitas dilatarbelakangi oleh banyaknya pengalaman-pengalaman estetis yang dimilikinya.

Dari hal tersebut penggarap berusaha melihat beberapa potensi masalah dan keresahan yang terjadi, fenomena tersebut dapat menjadi stimulus bagi penggarap sebagai modal awal dalam mewujudkan sebuah ide dan inspirasi ketika penggarap melihat bagaimana proses pelatihan seekor anjing agar mau patuh kepada arahan yang diberikan oleh tuannya, seketika muncul sekelebat imajinasi penggarap ingin merealisasikan karakter tokoh anjing yang ada pada cerita wayang Tantri menjadi sebuah bentuk tiga dimensi dan dibawakan dalam ruang lingkup panggung yang fleksibel dan dinamis, selain itu penggarap juga mendapatkan inspirasi dari keresahan penggarap terhadap perilaku orang-orang yang mengkonotasikan kata anjing sebagai kata yang mencerminkan keburukan, serta adanya berbagai macam sudut pandang tentang anjing. Hal ini menjadi inspirasi penggarap sehingga memicu pertanyaan baru dalam benak penggarap, “lantas bagaimana sudut pandang seekor anjing dalam melihat dunia?”. Pertanyaan ini terngiang-ngiang dalam benak penggarap, menyadari pertanyaan tersebut tak ada yang bisa menjawabnya, penggarap mencoba memberikan jawaban dengan imajinasinya serta dibumbui beberapa kritik dan persoalan-persoalan sosial yang walaupun pada akhirnya tak memberikan sebuah kesimpulan pasti.

Perilaku anjing kerap dianggap negatif oleh masyarakat, hal itu ditimbulkan karena perilaku anjing dianggap mengganggu kenyamanan dan keamanan. Contohnya, menggonggong terus-menerus, mengejar orang atau kendaraan, buang kotoran di tempat umum, hingga menyerang manusia atau hewan lain. Anjing yang berkeliaran bebas juga kerap masuk ke area terlarang, mengais-ngais sampah, atau mengemis makanan dari orang asing, yang dianggap mengganggu. Selain itu, perilaku seperti kawin di tempat umum, mengintimidasi anak-anak, atau tampak tidak terurus dengan penyakit menular juga menimbulkan ketidaknyamanan. Perilaku-perilaku ini sering mencerminkan kurangnya pengawasan atau pelatihan dari pemiliknya, sehingga menciptakan tantangan bagi keharmonisan dalam lingkungan sosial.

Fenomena ini menggambarkan bagaimana perilaku hewan, terutama anjing, dapat memengaruhi dinamika sosial masyarakat dan membuka perdebatan tentang tanggung jawab individu terhadap lingkungan kolektif. Dalam konteks ini, penggarap memandang perilaku anjing sebagai cerminan kompleksitas manusia; perilaku buruk yang melekat pada anjing sering kali menjadi dasar konotasi negatif kata 'anjing' di masyarakat. Namun, di sisi lain, hal ini juga menjadi refleksi terhadap perilaku buruk manusia yang memicu lahirnya perumpamaan tersebut. Dari masalah-masalah yang ada, penggarap mencari kata yang memiliki keterkaitan erat dengan sekumpulan masyarakat hingga akhirnya terbesit dalam benak penggarap kata ‘Utopia’ sebagai sebuah gambaran dari sekumpulan masyarakat. Penggarap menemukan sebuah sudut pandang di mana anjing, dengan kesetiaan dan perjuangannya yang tanpa pamrih, justru menjadi simbol kritik sosial sebuah ajakan untuk mengevaluasi kembali hubungan antara individu, masyarakat, dan lingkungan. Dengan demikian, 'Utopia' menjadi ruang imajinatif di mana harmoni antara manusia, hewan, dan alam dapat tercapai melalui kesadaran kolektif yang lebih baik. Dengan makna kata “Utopia” yang penuh filosofis, penggarap lantas menggabungkan kata “Utopia” dengan kata “Poppy” yang merujuk pada sosok seekor anjing, hingga akhirnya menjadi sebuah karya teater boneka berjudul “Poppy-Utopia”.

2. Ngawacak (Eksplorasi)

Tahap selanjutnya yaitu Ngewacak, merupakan sebuah tahap eksplorasi di mana pada tahap ini penggarap mulai mencari sumber-sumber dan membaca beberapa literatur yang memiliki keterkaitan dengan masalah serta ide yang ingin di angkat agar memiliki relevansi antara masalah yang akan di angkat dengan beberapa sumber-sumber yang ada. Adapun beberapa sumber-sumber dan dokumen yang penggarap gunakan sebagai pemantik dalam penciptaan karya teater boneka Poppy-Utopia seperti buku Anjing Bali dan Rabies oleh Nyoman Sadra Dharmawan yang diterbitkan oleh Buku Arti menjadi sebuah pemantik dan mendukung ide dalam masalah dan isu-isu yang sedang diangkat oleh penggarap agar menemui sumber-sumber masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selanjutnya penggarap juga menggunakan buku Prastanika Parwa: Lontar, Teks Kawi Latin, dan Terjemahan Bali-Indonesia yang di tulis oleh Anak Agung Gde Alit Geria, diterbitkan oleh Paramita

sebagai sumber dari cerita yang kemudian diadopsi dan dirangkai kembali menjadi cerita sebuah cerita imajiner yang mengandung kritik dan mengangkat permasalahan dan isu-isu sosial.

Dalam prosesnya, penggarap juga menyaksikan beberapa karya dan dokumen-dokumen berupa video yang relevan sebagai pemantik inspirasi dari berbagai sumber, menggali makna di balik setiap karya, dan merefleksikan nilai-nilai terkait ide, masalah dan isu-isu sosial yang ingin penggarap sampaikan, adapun beberapa video tersebut : Dari video Sujewo Tejo-Rahwana Putih, penggarap belajar tentang pendekatan baru dalam menafsirkan tokoh epik melalui perspektif yang lebih manusiawi. Narasi Rahwana sebagai sosok yang penuh dilema menginspirasi Penggarap untuk menggali kompleksitas karakter dalam pertunjukan. Melalui Wayang Urban "Surat Cinta untuk Dewi" karya Nanang Hape dan tim, penggarap menemukan cara mengemas seni tradisi menjadi lebih segar dan relevan bagi penonton modern. Paduan unsur klasik dengan elemen urban memberi penggarap keberanian untuk bereksperimen dengan bentuk dan bahasa pertunjukan. Dari Wayang Lintas Media Rupa Rasa Bhisma oleh Teater Wayang Indonesia (TWI), penggarap memahami bagaimana medium multimedia dapat memperkaya pengalaman bercerita. Penggabungan visual, audio, dan performa secara harmonis mengajarkan penggarap pentingnya sinkronisasi antar elemen untuk menciptakan daya tarik yang mendalam. Video Pertunjukan Tengul karya Arifin C. Noer, dengan sutradara Imam Soleh, penggarap pada kekuatan keaktoran dan intensitas emosi dalam setiap adegan. Penggarap terinspirasi oleh bagaimana bahasa tubuh dan suara menjadi elemen utama untuk menghidupkan cerita.

Semua sumber-sumber dokumen dan video yang ada, penggarap berusaha menyaring dan mengambil beberapa elemen-elemen yang ada, kemudian penggarap satukan membentuk harmoni antara eksplorasi kreatif dan akar tradisi. Penggarap percaya, dalam setiap langkah proses, ada ruang untuk merenung, mendengarkan, dan menciptakan kembali. Seperti sebuah alur perjalanan, setiap inspirasi adalah peta yang menuntun penggarap menuju ekspresi artistik yang otentik.

3. Ngarencana (Konsepsi)

Ngarencana atau konsepsi merupakan tahap lanjut dari proses Ngawacak yang di mana pada tahap ini penggarap mulai merangkai hasil dari pemilahan beberapa ide serta isu dan masalah yang akan diadopsi. Dari hasil pemilahan beberapa ide tersebut, karya teater boneka "Poppy-Utopia" dirancang sebagai teater boneka yang menggabungkan antara teater orang dan teater boneka yang dimana boneka yang digunakan memiliki wujud seekor anjing. Pada karya ini penggarap ingin menambahkan sebuah animasi dan gambar-gambar ilustrasi yang diharapkan mampu memberi gambaran terkait adegan dan cerita yang sedang berlangsung. Pada visual di panggung, penggarap akan menampilkan visual-visual yang minimalis agar memungkinkan transformasi ruang sesuai dengan perubahan alur cerita, menggambarkan perjalanan fisik dan emosional Poppy dalam menelusuri hubungan dengan manusia dan makhluk lain.

Penggarap memulai proses kreatif dengan menentukan secara rinci komponen-komponen yang akan digunakan dalam karya teater boneka Poppy-Utopia. Proses ini dilakukan dengan penuh kehati-hatian untuk memastikan setiap elemen yang dipilih mampu mendukung visi dan misi artistik yang ingin dicapai. Elemen-elemen esensial yang menjadi perhatian meliputi sarana dan prasarana, pemilihan pemain teater, penggerak boneka, pemain musik, serta stage crew. Setiap komponen ini dipilih dengan pertimbangan yang matang agar selaras dengan kebutuhan artistik dan teknis pertunjukan. Tidak hanya itu, penggarap juga memperhatikan aspek teknis yang sangat krusial untuk menciptakan pengalaman teater yang memukau. Tata cahaya dirancang untuk memberikan efek dramatik yang sesuai dengan suasana cerita, sementara tata suara disusun untuk memperkuat emosi dan mendukung alur narasi. Pengaturan panggung pun dirancang secara strategis agar dapat menghadirkan ruang yang dinamis dan mendukung kebutuhan setiap adegan, baik dari segi estetika maupun fungsionalitas.

Kunci keberhasilan dari integrasi semua elemen ini adalah keterlibatan orang-orang yang tepat dan kompeten di bidangnya. Penggarap memastikan bahwa setiap anggota tim memahami konsep besar Poppy-Utopia serta mampu berkontribusi secara maksimal untuk mewujudkan visi tersebut. Dengan perencanaan yang matang dan kerja sama yang solid, karya teater boneka ini diharapkan dapat menghadirkan pertunjukan yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memiliki kedalaman makna dan menyentuh hati penontonnya.

4. Ngawangun (Eksekusi)

Ngawangun atau eksekusi merupakan suatu tahapan di mana penggarap seni mulai merealisasikan dan menuangkan rancangan terkait dengan karya seni yang akan diciptakan. Berbekal dari konsep-konsep yang telah dirangkum dalam rancangan garapan, pada tahap ini penggarap mulai mengeksekusi karya dari menulis naskah teater boneka Poppy-Utopia sebagai landasan awal dalam menuangkan cerita ke

bentuk pertunjukan, setelah itu penggarap mulai melakukan beberapa latihan sektoral seperti latihan pada penggerak boneka, memberikan latihan sektoral pada pemain teater dan latihan sektoral pada pengiring garapan.

Pada penggerak boneka, penggarap mulai dengan memberikan beberapa arahan terkait gerakan yang ingin ditampilkan dan memberikan waktu kepada pemain boneka untuk beradaptasi serta mengeksplorasi gerakan pada boneka untuk meniru gerakan anjing pada umumnya. Setelah dirasa mampu, penggarap mulai memberikan pemahaman cerita dan memberikan latihan per bagian sesuai dengan struktur pertunjukan yang sudah dirangkai.

Proses latihan para pemain teater dimulai dengan tahap eksplorasi cerita, di mana dilakukan penuangan ide cerita serta pemahaman mendalam terhadap konteks yang menjadi dasar penggarapan teater boneka Poppy-Utopia. Langkah awal ini bertujuan untuk membangun fondasi yang kuat agar para pemain dapat memahami visi, pesan, dan nuansa yang ingin disampaikan dalam pementasan.

Setelah para pemain dianggap memiliki pemahaman yang cukup, tahap berikutnya adalah pemberian naskah. Naskah ini berfungsi sebagai panduan utama dalam penggarapan teater boneka Poppy-Utopia. Para pemain diberikan waktu untuk membaca, memahami, dan menghafal naskah hingga mereka benar-benar menguasainya. Ketika penguasaan naskah sudah matang, proses berlanjut ke penuangan adegan di atas panggung. Pada tahap ini, fokusnya adalah menggali emosi, mendalami karakter, dan menjiwai peran yang dimainkan oleh setiap pemain. Proses ini juga mencakup latihan teknis, seperti pergerakan, ekspresi, dan interaksi dengan boneka maupun pemain lain, sehingga setiap elemen pementasan dapat menyatu secara harmonis dan mampu menciptakan pengalaman teater yang hidup, autentik, dan menggugah.

Pada penggarapan iringan, penggarap berkolaborasi dengan beberapa mahasiswa Prodi Musik Institut Seni Indonesia Denpasar yang di mana penggarap menggunakan beberapa instrumen musik seperti Keyboard Piano, Floor, Cymbal, Bar Chimes, dan Triangle. Pilihan instrumen ini dirancang dengan cermat untuk memperkuat nuansa emosional dan menciptakan suasana yang mendalam, sejalan dengan alur cerita yang ingin disampaikan. Kombinasi instrumen yang digunakan tidak hanya bertujuan sebagai pengiring, tetapi juga menjadi elemen integral dalam memperkaya pengalaman penonton. Melalui harmoni dan perpaduan yang tercipta, iringan musik diharapkan mampu memberikan dukungan emosional yang kuat, menyatu dengan dinamika pementasan teater boneka Poppy-Utopia. Dengan demikian, setiap nada dan melodi akan menjadi jembatan antara dunia cerita dan penonton, menciptakan keselarasan yang mendalam dalam setiap adegan yang dipentaskan. Proses penciptaan musik dilakukan secara bertahap, dilandasi dari naskah yang sudah ada sebagai gambaran adegan terkait suasana yang ingin ditampilkan.

Dalam pementasan teater boneka Poppy-Utopia, elemen animasi turut dihadirkan sebagai media kreatif untuk menggambarkan adegan mimpi seekor anjing. Animasi ini dirancang secara khusus untuk memperkaya visualisasi cerita, memberikan dimensi baru yang tidak hanya mendukung alur, tetapi juga memperdalam pengalaman emosional penonton. Selain animasi, penggarap menghadirkan elemen visual berupa ilustrasi sebagai pendukung narasi untuk menggambarkan perjalanan seekor anjing dan Yudhistira dalam mendaki puncak Gunung Maha Meru. Ilustrasi ini dirancang dengan detail dan kepekaan artistik, mencerminkan keindahan, tantangan, serta simbolisme yang melekat pada perjalanan tersebut. Melalui ilustrasi, penonton diajak menyelami kisah dengan cara yang lebih mendalam, menyaksikan bagaimana setiap langkah perjalanan dipenuhi dengan makna filosofis dan emosional. Gambar-gambar ini tidak hanya berfungsi sebagai latar visual, tetapi juga menjadi elemen naratif yang memperkuat cerita, menghadirkan suasana dramatis dan imajinatif yang memperkaya pengalaman pementasan. Perpaduan antara ilustrasi, gerakan boneka, dan musik pengiring menciptakan sebuah harmoni visual dan emosional yang menggugah, menghidupkan kisah perjalanan ini dengan cara yang memikat dan penuh makna. Semua elemen ini bekerja bersama untuk menghadirkan pementasan yang hidup, autentik, dan menggugah.

5. Ngebah (Penyajian)

Tahap terakhir dalam proses penciptaan karya seni adalah Ngebah, yaitu tahap penyajian karya kepada penonton. Pada tahap ini, teater boneka Poppy-Utopia telah mencapai bentuk finalnya sebagai sebuah pertunjukan yang utuh dan siap dipentaskan. Berbagaimacam jenis seni pertunjukan tidak ada artinya tanpa ada penonton, pendengar, pengamat (audience) yang akan memberikan apresiasi, tanggapan atau *respons* [12]. Penting bagi sebuah pertunjukan mandapat ruang publikasi agar masing-masing dari elemen pertunjukan dapat menyatu menjadin pertunjukan yang utuh. Seluruh elemen yang telah digarap sebelumnya mulai dari gerakan boneka, dialog, iringan musik, hingga visualisasi animasi dan ilustrasi telah menyatu secara harmonis untuk menciptakan pengalaman teater yang penuh makna dan emosi.

Tahap Ngebah juga merupakan momen penting di mana karya seni bertemu dengan penonton, menjadi ruang interaksi antara cerita yang disampaikan dan interpretasi yang diterima. Persiapan intensif yang dilakukan sebelumnya memastikan setiap aspek pementasan tampil dengan sempurna. Seni pertunjukan sebagai ekpresi manusia, akan memperhalus dan memperluas komunikasi menjadi persentuhan rasa akrab, dengan menyampaikan kesan dan pengalaman subyektif, yakni pesan dan pengalaman si seniman atau *performers* kepada masyarakat atau orang lain [12, hlm. 3]. Membawa pesan dan nuansa cerita Poppy-Utopia kepada audiens dengan cara yang memikat dan menggugah. Pada akhirnya, tahap ini menjadi puncak dari seluruh proses kreatif, menjadikan karya seni hidup dan bernyawa di hadapan para penikmatnya. Tempat pementasan teater boneka Poppy-Utopia dilaksanakan di gedung Natya Mandala Institut Seni Indonesia Denpasar.

Tabel 1. Tahapan Produksi dan periode waktu.

Tahapan Produksi	Periode waktu	Keterangan
Tahap Ngawirasa (Inspirasi)	Agustus: minggu 1-4	Mendapatkan kepuasan batin terkait keresahan yang sedang di rangkai didalam benak pemikiran.
Tahap Ngawacak (Eksplorasi)	September : Mingg uke 5-8	Mendapatkan sebuah pemahaman baru terkait inspirasi yang sedang dikembangkan, walaupun tahap ini sebenarnya hingga karya rampung penggarap masih menggali beberapa sumber-sumber literatur sebagai bahan untuk memperkuat karya.
Tahap Ngarencana (Konsepsi)	September : Minggu ke 7-Oktober minggu ke 12	Dalam tahap ini dilakukan berbarengan dengan tahap ekplorasi, agar waktu yang terpakai lebih efisien.
Tahap Ngawangun (Eksekusi)	November minggu ke 13-Januari minggu ke 17	Tahap eksekusi membutuhkan waktu yang lebih Panjang, hal ini sangat berkaitan erat dengan hasil akhir dari karya teater boneka "Poppy-Utopia", mengingat para pendukung dan tim produksi memiliki kesibukannya masing-masing.
Tahap Ngebah (Penyajian)	13 Januari 2025	Diseminasi Ujian Tugas Akhir

WUJUD KARYA

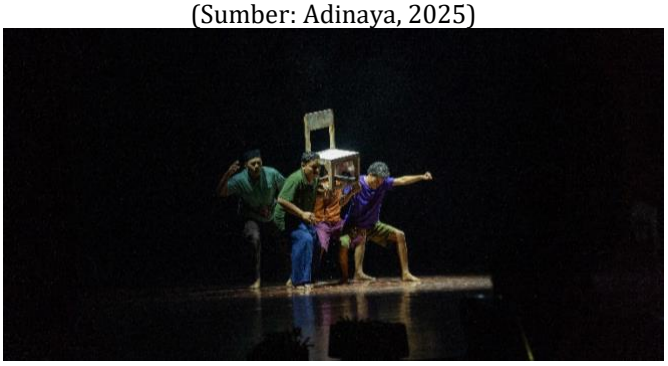
Karya teater boneka Poppy-Utopia merupakan sebuah karya tentang perjalanan kehidupan seekor anjing bernama Poppy sebagai tokoh yang merefleksikan tentang isu dan masalah-masalah sosial yang kerap melibatkan seekor anjing, dengan mengambil nafas cerita dari kisah perjalanan seekor anjing yang mengantar Yudhistira menuju puncak Gunung Mahameru. Dari kisah tersebut penggarap menciptakan sebuah cerita baru tentang perjalanan seekor anjing yang telah mengalami banyak hal buruk dalam hidupnya hingga kejadian-kejadian yang pernah terjadi pada hidupnya mulai menghantui dan membentuk sebuah ketakutan-ketakutan baru yang bahkan hal tersebut tidak benar-benar terjadi namun telah terangkai dan terbawa ke dalam alam mimpinya. Pada karya teater boneka Poppy-Utopia memadukan sebuah permainan teater boneka dan teater orang sebagai sebuah jembatan yang mengantarkan cerita dan isi pertunjukan di panggung kepada penonton. Karya teater boneka Poppy-Utopia terbagi menjadi empat babak yang di mana setiap babaknya memiliki adegan yang saling berkaitan dan memiliki beberapa pesan-pesan yang telah mengalami proses artistik dalam penyampaiannya.

Pada babak satu menampilkan seorang narator sekaligus tokoh penyair yang pernah menyelamatkan Poppy, penyair tersebut menyanyikan lagu tentang sebuah siklus kehidupan yang di mana dalam kehidupan pasti mengalami berbagai macam bentuk halangan, tantangan dan rintangan yang pernah terjadi, kemudian dilanjutkan dengan adegan di mana orang itu bercerita pada Poppy tentang perjalanan seekor anjing yang pernah bersama iring-iringan para Pandawa menuju puncak Gunung Mahameru namun Poppy tertidur saat penyair itu bercerita, penyair pun akan melanjutkan ceritanya saat Poppy terbangun nanti. Selanjutnya pada babak dua menceritakan sebuah mimpi dari Poppy yang di mana pada awal adegan ini akan menampilkan sebuah animasi yang menceritakan sekilas isi dari mimpi Poppy dan dilanjutkan dengan adegan teater yang berisi adegan di mana dalam mimpinya, Poppy hendak di tangkap dan di culik oleh seseorang. Pada babak tiga menampilkan kejadian-kejadian yang pernah dialami oleh Poppy dan membentuk sebuah khayalan baru tentang sekumpulan masyarakat imajiner yang amat membenci seekor anjing. Babak empat menceritakan bagaimana Poppy diselamatkan oleh seseorang dan orang itu mengadopsinya namun semua kejadian-kejadian itu hanyalah mimpi dari Poppy, Poppy pun terbangun dan penyair kembali melanjutkan ceritanya hingga selesai.

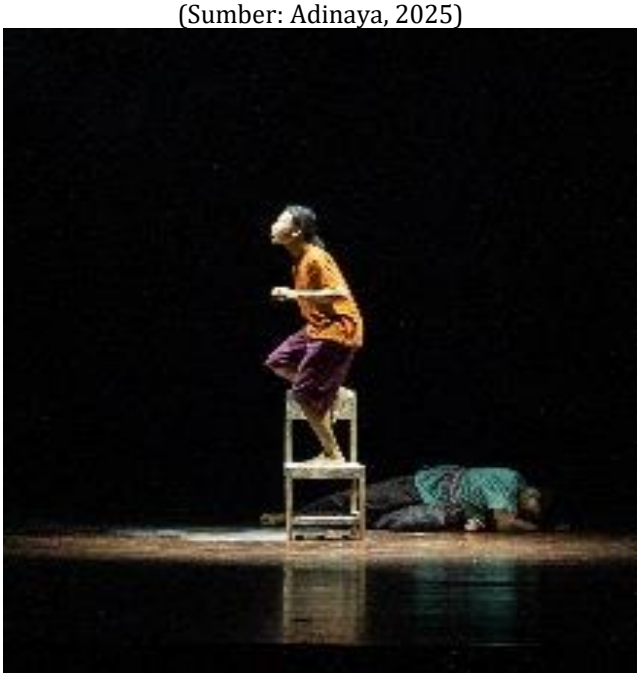
Pada karya teater boneka Poppy-Utopia menggunakan beberapa elemen pendukung seperti, musik dalam karya ini digunakan sebagai pengiring yang berfungsi memberikan ilustrasi atau gambaran

suasana hati, membantu mempertegas ekspresi gerakan dan menguatkan karakter tokoh, suasana serta isi cerita. Elemen berikutnya adalah kostum, kostum pada karya ini menggunakan kostum yang sederhana agar serupa pada kehidupan masyarakat pada umumnya, selanjutnya animasi yang di mana penggarap gunakan untuk memvisualkan adegan mimpi dari seekor anjing, dan penggunaan gambar ilustrasi sebagai penggambaran dari cerita perjalanan pendakian Yudhistira dengan seekor anjing menuju puncak Gunung Maha Meru.

Gambar 1 Adegan Pengenalan Boneka Poppy Dan Tokoh Pengkisah
(Sumber: Adinaya, 2025)



Gambar 2 Adegan Rakyat Mengangkat Kursi Pejabat
(Sumber: Adinaya, 2025)

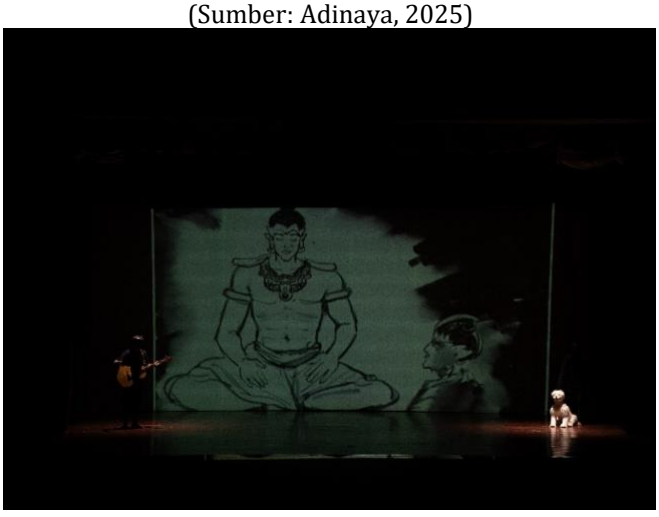


Gambar 3 Adegan Tokoh Mengilustrasikan Gerakan Poppy
(Sumber: Adinaya, 2025)

Gambar 4 Adegan Rakyat Mengejar Si Anjing Poppy
(Sumber: Adinaya, 2025)

Gambar 5 Adegan Rakyat Memukul Kursi Pejabat Korup
(Sumber: Adinaya, 2025)

Gambar 6 Adegan Boneka Poppy Dalam Mimpi
(Sumber: Adinaya, 2025)



Gambar 7 Adegan Ilustrasi Kisah Swarga Rohana Parwa Di Mana Yudistira Ditemani Seekor Anjing
(Sumber: Adinaya, 2025)

Gambar 1. 8 Adegan Rakyat Ingin Memukuli Poppy Si Anjing
(Sumber: Adinaya, 2025)

SIMPULAN

Penciptaan karya teater boneka Poppy-Utopia merupakan hasil dari proses kreatif yang mengintegrasikan berbagai elemen seni untuk menyampaikan pesan sosial yang mendalam. Karya ini lahir dari pengalaman estetis dan latar belakang penggarap, yang dipengaruhi oleh berbagai inspirasi, termasuk pertunjukan teater, film, dan kisah-kisah klasik seperti cerita anjing yang menemani Yudhistira. Tema yang diangkat tentang relasi antara seekor anjing dengan kehidupan sosial masyarakat yang dipresentasikan dengan sudut pandang imajinatif dan penuh makna, menggambarkan dinamika hubungan manusia dengan hewan dan nilai-nilai universal seperti kesetiaan, perjuangan, dan pengorbanan.

Dalam penciptaan teater boneka Poppy-Utopia, penggarap mengacu pada metode penciptaan yang dikembangkan oleh I Wayan Dibia, yang terdiri dari lima tahap: 1. Ngawirasa (Inspirasi): Penggarap memperoleh inspirasi dari fenomena pelatihan anjing dan konotasi negatif terhadap anjing, yang kemudian membentuk konsep teater ini. 2. Ngawacak (Eksplorasi): Proses eksplorasi dilakukan dengan mengkaji literatur, cerita epik Bali, dan sumber visual seperti video seni untuk menemukan pendekatan naratif dan visual yang inovatif. 3. Ngarencana (Konsepsi): Konsep pementasan dikembangkan dengan merancang teater boneka yang menggabungkan elemen teater manusia, animasi, dan visual minimalis, serta merencanakan tata cahaya, suara, dan tim produksi. 4. Ngawangun (Eksekusi): Tahap eksekusi mencakup penulisan naskah, latihan pemain, serta pembuatan animasi dan ilustrasi yang mendukung cerita. 5. Ngebah (Penyajian): Pementasan disajikan dengan mengintegrasikan elemen-elemen artistik secara menyeluruh untuk menciptakan pengalaman teater yang bermakna.

Metode ini memungkinkan penggarap menghasilkan karya yang koheren dan menyeluruh, menggabungkan berbagai aspek seni untuk menyampaikan pesan sosial yang mendalam melalui teater boneka. Keotentikan teater boneka Poppy-Utopia terletak pada kemampuannya menggambarkan nilai-nilai universal melalui kisah perjalanan emosional seekor anjing, memberikan ruang bagi penonton untuk merefleksikan isu-isu sosial dan hubungan antar makhluk hidup. Kebaruan karya ini tercermin dalam penggunaan berbagai elemen, seperti desain boneka anjing yang realis, animasi untuk menggambarkan mimpi Poppy, serta musik yang menciptakan suasana yang harmonis dan mendalam.

Setiap elemen, cerita, visual, suara, dan gerak diciptakan dengan cermat untuk menciptakan pertunjukan yang memikat secara visual, emosional, dan reflektif. Dengan menggabungkan elemen teater boneka, teater manusia, dan aspek teknis yang matang, Poppy-Utopia berhasil menyajikan pengalaman teater yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mengajak penonton untuk merenung dan memahami pentingnya relasi antar manusia, hewan, dan alam.

DAFTAR RUJUKAN

[1] Suryanto, *MODUL PENINCiKATAN KOMPETENSI TEKNIS PEDALANGAN : Pengetahuan Pedalangan & Carap Pabeliran*. KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN BADAN PENGEMBANGAN SDM PENDIDIKAN DAN KEBUDAY AAN DAN PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN PUSAT PENGEMBANGAN SDM KEBUDAYAAN, 2013.
[2] F. A. Husein, *UNTUK APA SENI*. Bandung: MATAHARI, 2013.
[3] V. M. C. van Groenendael, *DALANG DIBALIK WAYANG*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti, 1987.
[4] W. Watra, *FILSAFAT WAYANG Dalam PANCA YAJNA*. Surabaya: PARAMITA, 2006.
[5] N. S. Dharmawan, *Anjing Bali dan Rabies*. Denpasar: Arti Foundation, 2009.
[6] A. R. Azizah, *Gambaran Dunia Utopia Dan Distopia Dalam Novel Shinsekai Yori*. Malang: UNIVERSITAS BRAWIJAYA, 2018.
[7] I. W. Dibia, *Panca Sthiti Ngawi Sani Metodologi Penciptaan Seni*. Denpasar: Penerbit Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar, 2020.

[8] L. Agung, *PENGANTAR SEJARAH DAN KONSEP ESTETIKA*. Yogyakarta: PT KANISIUS, 2017.
[9] I. W. Dibia, *Panca Sthiti Ngawi Sani : metodologi penciptaan seni*. Denpasar: Pusat Penelitian LP2MPP, Institut Seni Indonesia Denpasar, 2020.
[10] H. Hendriyana, *METODOLOGI PENELITIAN PENCIPTAAN KARYA*. Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2021.
[11] H. Tedjoworo, *Imaji dan Imajinasi*. yogyakarta: PENERBIT KANISIUS, 2001.
[12] Y. S. Hadi, *SENI PERTUNJUKAN dan MASYARAKAT PENONTON*. yogyakarta: BP ISI Yogyakarta, 2012.