

ABURU SATA

I Made Dendi Dwi Karyana¹, I Ketut Sutapa², Ni Wayan Suartini³

¹²³Program Studi Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar.

E-mail: Dendidwi2608@gmail.com

ABSTRAK

Tari *Aburu Sata* adalah karya tari kontemporer yang mengambil tema mulat sarira yang terinspirasi dari cerita rakyat Bali yaitu seorang pemburu binatang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, yang bernama Lubdaka. Pencipta tertarik untuk mengangkat sifat emosional Lubdaka yang meliputi rasa ambisi, kegelisahan dan penyesalan. Karya tari ini ditarikan oleh enam orang penari putra dengan postur tubuh yang hampir sama. Tujuan penciptaan karya tari ini untuk mengkritisi realita di kehidupan sekarang melalui cerita Lubdaka sebagai sumber inspirasi, bahwa banyak orang yang lupa akan jati dirinya dan tujuan hidupnya karena masih banyak dipengaruhi oleh sifat Sad Ripu dalam diri. Metode penciptaan yang digunakan dalam menciptakan karya tari ini yaitu menggunakan metode Alma M. Hawkins yang mencakup *exploration* (penjajagan), *improvsation* (percobaan), *forming* (pembentukan), karena metode tersebut lebih mudah pencipta pahami untuk digunakan sebagai metode penciptaan karya seni. Karya tari ini menggunakan tata rias minimalis dan busana meliputi udeng, celana dengan panjang $\frac{3}{4}$, baju, sabuk, rempel sesaputan, kamen kancut, gelang tangan dan gelang kaki. Diharapkan karya tari ini menjadi sebuah karya seni pertunjukkan yang dapat dinikmati oleh masyarakat dari semua golongan serta dapat memahami bahwa cerita rakyat Bali bukan hanya sebagai cerita atau dongeng malam, melainkan sebuah cerita yang mengandung makna dan nilai moral yang menjadi cerminan untuk kita berbenah diri supaya hidup menjadi lebih baik.

Kata kunci : *Aburu Sata, Sifat emosional, Karya tari.*

ABSTRACT

The Aburu Sata dance is a contemporary dance work that takes the theme of mulat sarira which is inspired by the Balinese folklore of an animal hunter to fulfill his needs, named Lubdaka. The creator is interested in elevating lubdaka's emotional traits which include feelings of ambition, restlessness and regret. This dance piece is danced by six male dancers with almost the same body posture. The purpose of the creation of this dance work is to criticize the reality in today's life through Lubdaka's story as a source of inspiration, that many people forget their identity and purpose in life because they are still heavily influenced by the Sad Ripu nature within themselves. The method of creation used in creating this dance work is using the Alma M. Hawkins method which includes exploration, improvisation, forming, because this method is easier for creators to understand to use as a method of creating art. This dance work uses minimalist make up and clothing including udeng, $\frac{3}{4}$ length pants, shirt, belt, rempel sesaputan, kamen kancut, bracelets, anklets. It is hoped that this dance work will become a performing art that can be enjoyed by people of all groups and can understand that Balinese folklore is not only a story or a night tale, but a story that contains meaning and moral values that are a reflection for us to improve ourselves so that we can live to be better.

Keywords: *Aburu Sata, Emotional nature, Dance work*

PENDAHULUAN

Pengalaman pribadi adalah sesuatu yang dirasakan secara individu dan biasa terjadi tatkala melihat, mendengar, serta merasakan sesuatu. Pengalaman menjadi hal penting dalam menciptakan sebuah karya tari supaya karya dihasilkan memiliki kematangan yang tinggi, baik dari segi konsep, jalinan dan rasa gerak. Di jaman Kaliyuga seperti sekarang, pencipta merasakan perilaku banyak orang sangat dipengaruhi oleh ambisi, akibatnya banyak yang berperilaku tanpa berfikir panjang sehingga berujung penyesalan seakan-akan lupa akan jati dirinya sendiri.

Timbulnya keinginan untuk menciptakan karya *Aburu Sata* ini, berawal ketika pencipta membaca jurnal Mudra Institut Seni Indonesia Denpasar yang ditulis oleh Ni Kadek Dwiyani yang berjudul Lubdaka. Cerita tersebut menjelaskan tokoh Lubdaka adalah seorang pemburu binatang (sattwa) yang dijual dan dimakan untuk kebutuhan hidupnya, namun pada saat tilem kapitu (tilem ketujuh) Lubdaka tidak mendapatkan satu pun hasil buruan dan rasa ketakutannya terhadap binatang buas pada malam hari membuat Lubdaka memanjat pohon bila dan menyesesali segala perbuatannya. Pencipta sangat tertarik dengan cerita ini karena banyak nilai-nilai moral, sosial dan pembelajaran hidup yang ada di dalam cerita Lubdaka ini.

Pencipta dapat menyimpulkan bahwa penyebab kejadian tersebut dikarenakan Lubdaka tidak dapat mengendalikan kuatnya rayuan dari ambisi dan nafsu, dan mempengaruhinya untuk berbuat buruk. Dengan kata lain ketika sudah dipengaruhi ambisi dan nafsu maka saat itu pula bias merusak akal dan pikiran kita. Sesuai dengan intisari dari cerita di atas, pencipta lebih tertarik untuk lebih memfokuskan pada sifat emosional Lubdaka ketika berburu di hutan yang terbelenggu dengan rasa ambisi dan nafsu sehingga berujung penyesalan.

Manusia dalam ajaran agama Hindu memiliki 6 musuh dalam diri, yaitu yang disebut dengan Sad Ripu. Adapun bagian-bagiannya yaitu : 1) *Kama* yang berarti keinginan atau hawa nafsu. 2) *Lobha* yang berarti sifat tamak dan rakus. 3) *Krodha* yang berarti marah. 4) *Mada* yang berarti kemabukan. 5) *Matsarya* yang berarti iri hati. 6) *Moha* yang berarti bingung atau kegelisahan (Ngurah, 1999: 69). Jika keenam sifat Sad Ripu dapat dikendalikan dengan baik, maka kita akan memperoleh ketenangan atau kesejahteraan hidup. Terciptanya karya ini didukung oleh pengalaman pencipta sendiri, yaitu sering melakoni tari kontemporer dan menonton pertunjukkan tari kontemporer. Berikut beberapa pengalaman yang paling melekat dalam ingatan, dan menjadi sebuah pengalaman baru bagi pencipta adalah pada saat mendukung ujian Tugas Akhir di Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar pada tanggal 19 Juli 2019 dengan judul karya Mamojog. Pada saat itu pencipta mendapatkan hal baru dari tari kontemporer yang tidak lepas dari rasa tradisi dan estetika dari tari Bali yaitu ngunda bayu.

Selain itu, faktor yang mendorong pencipta dalam menggarap karya *Aburu Sata* ini adalah sangat sedikit karya tari baru, khususnya kontemporer yang sumber inspirasinya berasal dari cerita rakyat Bali. Salah satu karya yang pernah pencipta tonton adalah karya tari yang berjudul “ Lara Duhita” yang digarap oleh Putu Shinta Sandrina, yang menjadikan sifat emosional Layonsari saat merasakan kepergian dari Jayaprana sebagai sumber inspirasi. Terdapat beberapa karya lainnya yang masih jarang mau menggali dan mengkaitkannya dengan kehidupan nyata, dan jikalau ada biasanya hanya ditampilkan secara naratif adanya. Sedangkan dalam karya *Aburu Sata* ini penata

mencoba menawarkan gagasan baru yang dirasa berbeda dengan yang lainnya, jika dilihat dari ide karya dan sudut pandang yang berbeda.

Karya tari ini digarap tentunya memiliki tujuan untuk mengkritisi realita di kehidupan sekarang melalui cerita Lubdaka sebagai sumber inspirasi, bahwa banyak orang yang lupa akan jati dirinya dan tujuan hidupnya karena masih banyak dipengaruhi oleh sifat Sad Ripu dalam diri. Pencipta juga ingin memberikan pemahaman kepada penonton bahwa cerita rakyat Bali bukan hanya sebagai cerita atau dongeng malam, melainkan sebuah cerita yang mengandung makna dan nilai moral yang menjadi cerminan untuk kita berbenah diri supaya hidup menjadi lebih baik.

PROSES PENCIPTAAN

Pada proses penciptaan karya tari ini mengacu pada metode penciptaan dalam buku yang ditawarkan oleh Alma M. Hawkins berjudul *Creating Through Dance* yang diterjemahkan oleh Y. Sumandiyo Hadi menjadi *Mencipta Lewat Tari* pada tahun 2003. Dalam buku ini diuraikan tentang proses penciptaan atau menata sebuah karya tari melalui 3 tahapan, yakni : *exploration* (penjajagan), *improvisation* (percobaan), *forming* (pembentukan). Pada tahap eksplorasi berhubungan dengan proses pencarian, penghayatan dan pemikiran, tahap Improvisasi merupakan tahap percobaan, dan tahap pembentukan adalah hal yang mengacu pada bentuk akhir pada sebuah karya seni. Proses tersebut dijelaskan sebagai berikut.

Tahap Penjajagan (Exploration)

Tahap penjajagan ini diawali dengan memilih dan memikirkan sumber kreatif, baik yang berasal dari sastra, pengalaman empirik, maupun lingkungan, mencari sumber data baik melalui wawancara maupun membaca sumber buku yang berkaitan dengan sumber kreatif yang dipilih, memikirkan ide, mengkonsep dari ide yang sudah dipikirkan. Dalam karya tari *Aburu Sata* ini pencipta memiliki dua tahapan eksplorasi yaitu eksplorasi buku dan eksplorasi gerak. Dalam eksplorasi buku yang dimaksud yaitu membaca kembali cerita Lubdaka sebagai sumber kreatif agar pencipta dapat menginterpretasikan nantinya kedalam gerak. Dalam eksplorasi gerak pencipta mengeksplor gerakan gerak-gerak seorang berburu, gerakan memanah tanpa membawa property, dan gerakan akrobatik.

Tahap Percobaan (Improvisation)

Tahap percobaan juga disebut *Improvisasi* memberikan kesempatan yang lebih besar bagi imajinasi, seleksi, dan mencipta dibandingkan tahap eksplorasi. Karena dalam tahap improvisasi terdapat kebebasan yang lebih. Bagian ini adalah tahap perenungan gerak-gerak yang pencipta berhasil kumpulkan melalui eksplorasi. Pencipta mencoba untuk tetap liar untuk melakukan improvisasi bahkan eksplorasi bersama pendukung tari, sampai menemukan titik kenyamanan bergerak dan ciri khas dari karya. Pada tahapan improvisasi ini pencipta melakukan tahap nuasen dan improvisasi gerak. Tahap nuasen ini dilakukan karena kepercayaan di Bali nuasen adalah tahap mengawali sebuah kegiatan atau suatu aktivitas. Dalam tahap improvisasi gerak banyak hal-hal yang tidak terduga yang pencipta dapatkan ketika pengalaman pencipta bermain sepak bola

maupun pengalaman imperis yang pencipta lakukan bersama pendukung, hal tersebut pencipta olah atau rangkai menjadi suatu gerakan.

3. Tahap Pembentukan (Forming)

Pada tahap ini pencipta mulai menyatukan hasil eksplorasi, improvisasi dan menyusun koreografinya, kemudian menggabungkannya dengan musik iringan. Penata juga melakukan penghayatan terhadap seluruh bagian karya secara bertahap. Mulai dari detail dan keseragaman gerak, penyatuan rasa, menyamakan tempo musik dan ekspresi. Bagian ini sangat penting untuk dihadirkan supaya lebih meyakinkan pencipta bahwa karya yang akan ditampilkan telah matang secara ide, konsep, dan penjiwaan.

WUJUD GARAPAN

Pengertian wujud mengacu pada kenyataan yang tampak secara kongkrit dan tidak secara kongkrit. Secara kongkrit berarti dapat dipersepsi oleh mata atau telinga, seperti gerak, warna, instrument, nada-nada, melodi, dan lainnya. Sedangkan yang tidak tampak secara kongkrit berarti bersifat abstrak yang hanya bisa dibayangkan, dan memerlukan pemahaman serta pemikiran yang mendalam seperti sesuatu yang diceritakan di dalam buku (Djelantik, 2014:17).

Dalam karya *Aburu Sata* ini menggunakan musik elektronik, aplikasi software FL studio 2020 akan digunakan sebagai media produksi musik tari sekaligus musik pengiring tari yang ditata oleh I Nyoman Kharisma Aditya (yang tidak lain adalah komposer karya tari *Aburu Sata*). Instrumen yang digunakan yaitu musik gesek, diantaranya: cello, viola, violin, contrabass, akan menggunakan sample instrumen drum orchestra, suling, piano, bass dan sample instrumen kelompok orchestra ensemble atau kelompok musik tiup, yang akan dikolaborasikan dengan musik tradisional Bali dengan sample instrumen, calung/jublag, jegog, kajar, tawa-tawa, terompong, dan gong wadon. Sebagai pendukung, komposer juga menggunakan beberapa efek musik, seperti sample effect ogun, dan fleks. Durasi dari karya ini adalah 12 menit, dengan struktur yang terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir dengan penjelasan dipaparkan pada sub berikutnya. Dalam karya ini pencipta berkeinginan untuk menggunakan kostum yang tidak mengganggu penari dalam bergerak, beberapa bagian kostum yang pencipta gunakan seperti : Celana dengan panjang $\frac{3}{4}$, baju, rempel, kancut, udeng yang berisikan tali, aksesoris gelang kaki dan gelang tangan. Adapun warna kostum yang digunakan adalah perpaduan warna merah, putih dan coklat. Tata rias yang digunakan dalam karya ini adalah bersifat *soft*, yaitu bertujuan untuk memperkuat kesan yang ingin disampaikan tanpa merubah wajah asli dari penari.

Karya ini dipentaskan di panggung *proscenium*, yaitu panggung yang hanya dapat ditonton dari arah depan, dan terdapat batas ketinggian antara panggung dengan penonton. Salah satunya adalah panggung yang terdapat di Gedung Natya Mandala Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar.



Foto 1.
Pertunjukan Tari Aburu Sata
(Dokumentasi: Dwik, 2022)

STRUKTUR PERTUNJUKAN

Struktur adalah susunan bagian-bagian yang membangun suatu tarian (Ruastiti, 2005, 2017). Struktur dalam karya tari Aburu Sata ini terdiri dari 3 bagian, yaitu bagian awal, bagian isi, dan akhir. Uraian selengkapnya adalah sebagai berikut :

1. Bagian awal :

Menggambarkan sifat ambisi dalam berburu dari seorang Lubdaka, yang pada awal di visualkan dengan simbol menaiki pohon bila didukung dengan video *mapping* berupa pohon besar dan didukung dengan properti daun yang berjatuhan dari atas panggung. Pada bagian ini menggunakan musik dengan tempo cepat karena pencipta ingin menonjolkan sifat Lubdaka yang lincah dalam berburu. Dalam hal ini pencipta menggunakan motif gerakan memanah melalui gerak olahan tangan.

2. Bagian Isi :

Menggambarkan kehempasan ambisi dari seorang Lubdaka yang mulai merasakan kegelisahan ketika tidak satupun mendapatkan buruan, yang dalam hal ini pencipta visualkan menjadi dua pola, yaitu : rasa gelisah dan rasa takut. Pada bagian gelisah pencipta menggunakan motif gerak tangan seolah ingin mendapatkan sesuatu dan menggunakan musik yang hening dan bersuasana kehempasan. Pada bagian rasa takut pencipta menggunakan motif gerak lari dan beberapa gerak akrobatik, menggunakan musik dengan suasana heroik, karena pencipta ingin menonjolkan rasa ketakutan Lubdaka terhadap binatang buas dengan didukung video *mapping 3D*.

3. Bagian Akhir :

Menggambarkan rasa penyesalan dari seorang Lubdaka yang pada awalnya memiliki rasa ambisi atau sifat sad ripu yang tidak terkontrol akhirnya sirna, pada bagian ini banyak menonjolkan gerak dramatik, dengan suasana musik sedih untuk mendukung suasana penyesalan tersebut.

TATA RIAS DAN BUSANA

Tata rias merupakan faktor penting untuk menunjang keberhasilan suatu pertunjukan. Tata rias sangat diperlukan untuk menggambarkan karakter penari di atas pentas. Artinya bahwa tata rias merupakan seni menggunakan bahan-bahan kosmetik untuk membuat dandanan wajah penari di atas panggung hidup sesuai peran yang dibawakan (Ruastiti, 2005). Tata rias yang digunakan dalam karya tari *Aburu Sata* ini adalah bersifat *soft*, yaitu bertujuan untuk memperkuat kesan yang ingin disampaikan yaitu seorang pemburu yang sedang berburu dihutan, tanpa merubah keaslian wajah penari. Pencipta menggunakan alat-alat tata rias sebagai berikut: alas bedak padat (cryolan 5W) untuk bedak dasar atau *foundation* wajah yang digunakan secara merata, bedak tabur merah untuk melapisi bedak dasar sehingga meratakan permukaan wajah dengan baik, pemulas atau perekat *eye shadow* untuk membantu merekatkan warnah *eye shadow* agar terlihat lebih rapi, *eye shadow* putih untuk mempertegas gradasi warna, *eye shadow* merah untuk memadukan atau arsiran antara *eye shadow* lainnya, *eye shadow* hitam untuk mempertegas warna pada kelopak mata, *eye liner* untuk mempertegas alis, bagian atas, dan bawah mata, *blush on* warna merah (Inez), kosmetik sebagai perona pipi agar terlihat lebih cerah, *blush on* warna coklat untuk menambah suasana warna gelap sesuai kebutuhan konsep yaitu berburu. 10. *Lipstick* warna merah, *lipstick* digunakan sebagai sebagai pewarna bibir agar terlihat lebih menarik, *vinilex* putih digunakan pada dahi, dan telinga, agar menambah kesan rakyat Bali.

Tata Busana

Tata busana tari merupakan segala sandang dan perlengkapan (accessories) yang digunakan penari di atas panggung. Tata pakaian terdiri dari atas pakaian dasar, sebagai dasar sebelum mengenakan pakaian pokoknya, pakaian kaki, pakaian yang dikenakan pada bagian kaki, pakaian tubuh, pakaian pokok yang digunakan penari pada bagian tubuh mulai dari dada sampai pinggul, pakaian kepala, pakaian yang digunakan pada bagian kepala, perlengkapan/accessories yang melengkapi ke empat pakaian tersebut untuk memberikan efek dekoratif pada karakter yang dibawakan (Ruastiti, 2021). Sebagaimana dalam karya ini digunakan kostum yang tidak mengganggu penari dalam bergerak, beberapa bagian kostum yang pencipta gunakan seperti : Celana dengan panjang $\frac{3}{4}$, baju dengan model rompi pada bagian kiri dengan tepi coklat, dan model lengan $\frac{3}{4}$ pada bagian kiri dengan tepi endek berwarna merah, rempel, kancut, udeng yang berisikan tali, sabuk, aksesoris gelang kaki dan gelang tangan. Adapun warna kostum yang digunakan adalah perpaduan warna merah, putih dan coklat.

Celana dengan Panjang $\frac{3}{4}$ berwarna coklat, karena pencipta mengambil simbol kegelapan dalam sifat Sad Ripu Lubdaka. Celana ini digunakan seperti menggunakan celana pada umumnya. Digunakan pertama kali dalam pemakaian kostum untuk menutupi bagian pinggang sampai bawah lutut. Baju dengan model rompi pada bagian kiri berwarna putih, dan lengan $\frac{3}{4}$ pada bagian kanan berwarna merah. Menyimbolkan ketidakseimbangan antara ambisi dan jati diri seorang Lubdaka.

Rempel Sesaputan warna kuning dengan berisikan motif, digunakan dengan bentuk sesaputan, menyimbolkan rakyat Bali, kamen kancut berwarna putih dengan tepi coklat, menyimbolkan rakyat Bali sebelum melakukan perburuan yang nantinya akan dilipat kebelakang, udeng berwarna putih dengan tepi coklat, menyimbolkan seorang rakyat Bali, sabuk melingkar pada bagian pinggang penari berwarna coklat dengan motif tepi berwarna merah, aksesoris gelang kaki aksesoris gelang kaki dengan menggunakan tali, menyimbolkan kegagahan dari seorang Lubdaka, aksesoris gelang tangan, aksesoris gelang tangan berwarna kuning dengan motif berwarna merah.

TEMPAT PERTUNJUKAN

Tempat pertunjukan menjadi salah satu tempat dimana suatu karya tari khususnya dipentaskan. Ruang pentas umumnya berbentuk panggung yang berasal dari kata “panggung” (jawa) yang memiliki arti suatu tempat yang lebih tinggi dari sekitarnya (Martono, 2012: 2). Dalam penyajian garapan tari *Aburu Sata* ini, tentunya juga menggunakan panggung sebagai tempat pementasannya, yakni panggung *proscenium* di Gedung Natya Mandala ISI Denpasar. Tempat pementasan seperti Natya Mandala sebagai salah satu bentuk tempat pementasan *proscenium* dengan ruang yang cukup luas, diperlukan pemahaman yang lebih dalam. Bagaimana caranya agar pertunjukan dapat berlangsung dengan baik oleh karena, aspek-aspek yang ada dalam panggung menyangkut juga hal-hal yang lain seperti keberadaan border, pencahayaan, tata panggung dan unsur pendukung lainnya yang harus dikondisikan secara maksimal ketika dijadikan sebuah penggarapan seni pertunjukan. Konsep pementasan menggunakan stage *proscenium* sesungguhnya, bagaimana menyiasati bergerak lebih banyak menghadap ke depan, ke samping maupun diagonal sekaligus menghindari membelakangi penonton. Konsep pementasan menggunakan stage *proscenium* sesungguhnya, bagaimana menyiasati bergerak lebih banyak menghadap ke depan, ke samping maupun diagonal sekaligus menghindari membelakangi penonton.

MUSIK IRINGAN

Musik iringan tari adalah salah satu unsur penunjang penting dalam karya tari. Musik iringan tari merupakan salah satu komponen pendukung yang dibutuhkan pada tari yang berkaitan dengan gerak tubuh sesuai dengan irama. Musik iringan tari dihadirkan untuk mendukung pesan atau ekspresi yang ingin disampaikan oleh penari. Oleh sebab itu musik iringan tari dirancang sesuai dengan tari yang ditampilkan (Ruastiti, 2017; 2020). Dalam karya tari *Aburu Sata* ini di ciptakan oleh I Nyoman Kharisma Aditya Hartana, menggunakan musik elektronik, aplikasi software FL distudio 2020 akan digunakan sebagai media produksi musik tari sekaligus music pengiring tari. Instrumen musik gesek, diantaranya cello, viola, violin, contrabass, akan menggunakan sample instrumen drum orchestra, suling, piano, bass dan sample instrumen kelompok orchestra ensemble atau kelompok musik tiup, yang akan dikolaborasikan dengan musik tradisional Bali dengan sample instrumen, calung/jublag, jegog, kajar ,tawa-tawa, terompong, dan gong wadon. Sebagai pendukung, komposer juga menggunakan beberapa efek musik, seperti sample effect ogun, dan fleks.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa Tari *Aburu Sata* adalah karya tari baru dengan wujud karya kontemporer yang idenya bersumber dari cerita rakyat Bali *Lubdaka*. Kata *Aburu Sata* berasal dari dua kata yaitu *Aburu* memiliki arti berburu dan *Sata* memiliki arti binatang, dapat dianalogikan memusnahkan sifat-sifat buruk dalam diri manusia. Karya ini tersusun dalam struktur garapan yang terdiri dari tiga bagian, yaitu: awal, isi, dan akhir, dengan jumlah penari sebanyak tujuh enam penari putra. Karya ini menggunakan tiga tahapan dalam proses penciptaan yaitu eksplorasi, improvisasi dan pembentukan guna mempermudah menciptakan karya tari dengan mengalami proses yang jelas. Karya tari yang bertemakan *Mulat Sarira* menggunakan iringan musik elektronik dengan durasi karya 12 menit.

DAFTAR SUMBER

- Bandem, I Made. 2004. *Kaja dan Kelod Tarian Bali Dalam Transisi*. Jogjakarta : Badan Penerbit ISI Jogjakarta.
- Dibia, I Wayan. 2012. *Ilen-ilen Seni Pertunjukan Bali*. Denpasar : Bali Mangsi Denpasar.
- Djelantik, A.A.M 1990. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid 1 estetika instrumental*. Bandung : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Hadi, Y. Sumandiyo. 2003. *Mencipta Lewat Tari* (terjemahan buku *Creating Throug Dance* Karya Alma M. Hawkins). Yogyakarta : Manthili Yogyakarta.
- Hadi, Y. Sumandiyo. 2017. *Koreografi Bentuk- Teknik- Isi*. Yogyakarta. Cipta Media.
- Martono, Hendro. 2012. *Ruang Pertunjukkan dan Berkesenian*. Yogyakarta. Cipta Media.
- Murgiyanto. 1992. *Koreografi*. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Murgiyanto. 2002. *Kritik Tari; Bekal dan Kemampuan Dasar*. Jakarta. Masyarakat Seni Pertunjukkan Indonesia.
- Ngurah Supartha, I Gusti Agung dan Rapini, Nyoman. 1986. *Seni Tari-Karawitan dan Permuseuman*. Denpasar : Dinas Pariwisata Provinsi Daerah Tingkat I Bali.
- Rai, I Wayan. 2001. *GONG Antropologi Pemikiran Seni Budaya*. Denpasar : Bali Mangsi.
- Rini, Ayu.2011. *Arti Mimpi Menurut Hindu; pengetahuan lengkap tentang mimpi berdasarkan sastra Hindu*. Surabaya. Paramita Surabaya.
- Ruastiti, Ni Made, Anak Agung Indrawan, I Ketut Sariada. (2021). Renteng Dance in Saren Village, Nusa Penida as a Source of Inspiration for the Creation of Ceremonial Dances in Bali. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*. Volume 21 (2). <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/harmonia/article/view/32199>.
- Ruastiti, Ni Made. (2005). *Seni Pertunjukan Bali Dalam Kemasan Pariwisata*. Denpasar: Bali Mangsi
- Ruastiti, Ni Made. (2017). Membongkar Makna Pertunjukan Tari Sang Hyang Dedari di Puri Saren Agung Ubud, Bali Pada Era Global. *Mudra Jurnal Seni Budaya*. Volume 32 (2). Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Ruastiti, Ni Made. (2020). The Ideology Behind Sesandaran Dance Show in Bali. *Journal Sociology Social Anthropology*. Volume 11(1-2) Pp. 78-85. Haryana India: Krepublishers JSSA. https://www.researchgate.net/publication/369237148_The_Ideology_Behind
- Sedyawati, Edi. 1981. *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Jakarta : Sinar Harapan.

Sudarsono. *Tari-Tarian Indonesia I*. Jakarta : Proyek Pengembangan Media Kebudayaan, Direktorat Jendral Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta.
Tedjoworo, H. 2001. *Imaji dan Imajinasi*. Yogyakarta : Kanisius.