

Tari Sengidyan Marsan, Sebuah Sajian Karya Tari Adalah Karakter Bukan Gender

Deta Cahya Ramadhani¹, Sulistyani², I Ketut Sutapa³

¹Program Studi Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar
Jalan Nusa Indah, Denpasar 80235, Indonesia

²Program Studi Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar
Jalan Nusa Indah, Denpasar 80235, Indonesia

³Program Studi Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar
Jalan Nusa Indah, Denpasar 80235, Indonesia

detacr08@gmail.com

Tari Sengidyan Marsan merupakan karya tari yang bersumber dari sejarah tari Gandrung, serta terinspirasi terhadap pertunjukan tari Gandrung Banyuwangi dan tari kreasi baru Gandrung Marsan. Penata melihat terdapat kesamaan antara sumber garap tersebut dengan karakter diri penata, serta kemampuan dalam menarikan tari putri. Penggabungan ide cerita dan karakter serta kemampuan penata akan dituangkan dalam wujud tari. Tujuan penciptaan karya tari ini yakni ingin mewujudkan kesetaraan *gender* dan menepis anggapan penari putra yang menarikan tari putri dianggap kurang sopan, melecehkan kodrat dan sebagainya. Karena yang disajikan dalam sebuah karya tari adalah karakter bukan *gender*. Karya tari ini mengusung kemampuan sosok Marsan menjadi penari Gandrung yang menghibur sekaligus menyamar sebagai spionase untuk melawan Kompeni Belanda. Penciptaan tari Sengidyan Marsan menggunakan metode penciptaan Alma M. Hawkins yang diterjemahkan oleh Y Sumandiyo Hadi, yang terdiri dari tiga tahapan yaitu: tahap penjajagan (*exploration*) tahap ini melakukan penentuan penari, penentuan tata busana dan rias, penentuan komposer, penentuan *lighting* dan *crew* serta tempat latihan; tahap penguasaan (*improvisation*), yakni melakukan penguasaan dan percobaan gerak; dan tahap pembentukan (*forming*) ialah melakukan tahap pembentukan serta penyempurnaan karya seperti menyamakan gerak dan menyamakan ekspresi. Karya tari Sengidyan Marsan adalah karya tari kelompok yang ditarikan oleh lima orang penari laki-laki dengan struktur tari dibagi menjadi tiga bagian. Karya tari Sengidyan Marsan berbentuk kreasi baru dengan tema kepahlawanan yang menggunakan gerak tari kerakyatan. Karya ini diiringi dengan gamelan Banyuwangi yang direkam, kemudian di kombinasikan dengan menggunakan *Musical Instrument Digital Interface (MIDI)* dan berdurasi waktu kurang lebih 12 menit.

Kata Kunci: Sengidyan Marsan, Gandrung Banyuwangi, Gender, Kreasi Baru.

Sengidyan Marsan's dance is a dance work that originates from history of Gandrung dance, was inspired by the Gandrung Banyuwangi dance performance and new creations of Gandrung Marsan's dance, and also come with another idea which from creator character and also personal experience in dancing the female dance. The combination of story ideas, characters and the creator personal experiences will be embodied into the new form of dance. The purpose of creating this dance work is to create gender equality and aware the notion that to be male dancers who dance female dances are considered impolite, insulting nature, etc. Because what is presented in a dance work is a character not a gender. This new dance project to impersonate Marsan's ability to become a Gandrung dancer who entertains and disguises them self as spyer against the Dutch Company. The creation of the Sengidyan Marsan's dance uses the Alma M. Hawkins method of creation which translated by Y Sumandiyo Hadi, consists of three step for create a new dance, namely: the exploration, this step determines the dancers, determines the dress and make-up, determines the composer, determines lighting and crew and the practice site; the second step is improvisation, this step performs do some foundry and try get some new experiments; and the last step is forming at this step creator check and work on it to make perfection for the last section on this step, it can consist of matching movement and exspression too. Sengidyan Marsan's dance is a dance group that was dance by five male dancers with divided dance structure into three parts. Sengidyan Marsan's dance are form of new creations dance that have theme of heroism and inspire by folk dance movements. This dance is accompanied by recorded Banyuwangi gamelan, then combined with Musical Instrument Digital Interface (MIDI) and dance music durations about 12 minutes.

Key Word: Sengidyan Marsan, Gandrung Banyuwangi, Gender, New Creation.

PENDAHULUAN

Banyuwangi merupakan salah satu Kabupaten di Jawa Timur yang terletak di bagian ujung timur Pulau Jawa. Kabupaten Banyuwangi dahulu kala merupakan bekas dari kerajaan Blambangan yang dijadikan pusat pemerintahan Residensi Belanda sebelah timur. Kerajaan Blambangan kaya akan warisan kesenian terutama seni pertunjukan, upacara ritual dan adat-istiadat. Banyuwangi merupakan daerah wilayah budaya yang multi etnik sebagaimana tercermin dalam warisan dan budayanya (Sulistiyani, 2005: 1).

Pada masa Kerajaan Blambangan hingga sekarang yang dikenal sebagai Banyuwangi, memiliki penduduk asli yang akrab disebut dengan *Wong Using*. Menurut B. Soelarto dan S. Ilmi bahwa: Mereka merupakan kelompok-kelompok penduduk asli Blambangan yang tidak mau melakukan percampuran darah dengan kaum pendatang. Seperti dari Jawa Tengah, Madura, Bali, Bugis, Mandar dan Melayu yang menetap di wilayah bekas Kerajaan Blambangan. Mereka memiliki kesadaran dan sikap kulturil religis yang tinggi sebagai pewaris kekayaan sejarah dari nenek moyang. Oleh sebab itu mereka menyebut dirinya orang Jawa asli. Penduduk asli tersebut menyingkir jauh ke pedalaman-pedalaman dan membuka desa-desa baru (1981: 2).

Berdasarkan pengenalan sejarah secara singkat, dapat disimpulkan bahwa bahasa *Using* atau masyarakat *Using* telah menyatu dengan lahirnya sejarah Kerajaan Blambangan. Adanya pernyataan ini telah didukung oleh produk seni budaya yang dihasilkan oleh masyarakat *Using* yang telah diakui dunia. Produk seni budaya yang dimaksud adalah : tetabuhan, gending-gending, tari-tarian, lagu-lagu daerah dan sebagainya. Bahasa *Using* digunakan dalam seni pertunjukan, Teater Barong *Using*, Hadrah kuntulan dan Gandrung (Muarief, 2002: 62).

Gandrung merupakan salah satu seni pertunjukan tari yang terkenal skaligus *maskot* Kabupaten Banyuwangi sebagai salah satu bukti perkembangan seni budaya dari jaman perjuangan pada masa Kerajaan Blambangan. Kesenian Gandrung mendapatkan pengakuan Nasional sebagai milik masyarakat *Using* dan merupakan warisan nenek moyang dan sekaligus sebagai aset budaya bangsa (Singodimayan dkk, ttt: th).

Menurut catatan sejarah bahwa abad XIX Gandrung pertamanya ditarikan oleh laki-laki yang masih berumur 7-16 tahun. Penari remaja tersebut didandani seperti perempuan dan berkeliling desa dengan membawa alat musik sederhana yakni rebana dan kendang. Pada pertengahan abad 19 salah satu penari yang terkenal akan kemampuannya dalam menarikan tari Gandrung sampai ia berusia 40 tahun adalah Marsan. Gandrung *lanang* benar-benar lenyap pada tahun 1890an setelah kematian penari terakhirnya yakni Marsan (Soelarto dan Ilmi, 1981: 18). Peran seorang Marsan sebagai penari Gandrung tidak hanya sebatas media hiburan masyarakat, namun kehadirannya dimanfaatkan sebagai spionase dalam melawan Kompeni Belanda yang ada di Blambangan pada saat itu.

Keberadaan Gandrung dimanfaatkan sebagai alat perjuangan melawan penjajah Belanda dan setiap saat mengadakan pagelaran, Gandrung mendatangi tempat-tempat yang di huni oleh sisa rakyat *Using* yang bercerai-berai seperti di pedalaman dan bahkan yang masih menetap di dalam hutan dengan keadaan yang memprihatinkan. Adanya Gandrung yang memberikan informasi kepada rakyat *Using* yang bercerai-berai, mereka berkeinginan kembali ke kampung halamannya semula untuk memulai kehidupan yang baru meskipun ada juga yang masih bersih kukuh menetap di dalam hutan dan membuat desa baru. Gandrung tidak sekedar kesenian sebagai pemenuh kebutuhan hiburan, lebih dari itu ia merupakan media perjuangan melawan penjajah Belanda terkadang berperan sebagai mata-mata kaum gerilya, kadang juga berperan menyampaikan pesan-pesan yang biasanya diberikan secara simbolik (Anoegrajekti, 2007: 13).

Pertunjukan Gandrung Banyuwangi menjadi sumber tari garapan baru yang tumbuh dan berkembang di Banyuwangi seperti misalnya koreografer Sumitro Hadi (Alm) telah berhasil menciptakan banyak karya tari yang berpijak dari pertunjukan Gandrung. Kemudian muncul koreografer muda Subari Sufyan yang telah berhasil mewujudkan ide kreatifnya yang tersaji di *youtube*. Kemudian penata menonton pertunjukan tari kreasi Gandrung Marsan di *youtube* yang diciptakan oleh beliau pada tahun 2009. Begitu menariknya Gandrung sebagai sumber penciptaan tari, yang sekaligus menjadi bukti

bahwa di Banyuwangi masyarakatnya terbuka dalam berkesenian dan menerima hasil kreativitas seni, serta adanya kesetaraan *gender*. Hal inilah yang ingin penata tawarkan dalam Garapan karya tugas akhir bahwa adanya keinginan untuk mewujudkan kesetaraan *gender* dan menepis anggapan penari putra yang menarikan tari putri dianggap kurang sopan, melecehkan kodrat, dan sebagainya. Penata ingin menepis sedikit tidaknya stigma masyarakat tentang hal tersebut, karena yang disajikan dalam sebuah karya tari adalah karakter bukan *gender*. Penata mencoba memberikan pemahaman bahwa hal tersebut tidak merubah keyakinan dan kodrat penari putra yang menarikan tari putri, melainkan hanya sebatas sajian dalam sebuah karya tari. Fenomena semacam itu tampaknya sangat umum dalam seni tradisi dan berbagai daerah di Nusantara, seperti reyog (Ponorogo), mendu (Kepulauan Riau, Kepulauan Tujuh dan Kalimantan Barat), mamanda (Kalimantan Selatan), dulumuk (Sumatera Selatan), dan gambus (Jombang-Mojokerto) yang semuanya pernah menggunakan peran perempuan oleh laki-laki (Anoegrajekti, 2007: 13). Selain itu penata juga ingin menyampaikan bahwa dahulunya Gandrung ditarikan oleh laki-laki yang ikut berpartisipasi dalam melawan penjajah Belanda.

Berpijak dari hal tersebut, diciptakanlah sebuah karya tari yang bersumber dari tari Gandrung Banyuwangi dan Gandrung Marsan serta Fenomena yang terjadi. Karya tari ini mengusung kemampuan sosok Marsan menjadi penari Gandrung yang menghibur sekaligus menyamar sebagai spionase untuk melawan Kompeni Belanda. Terciptanya karya tari ini sebagai bentuk kemampuan yang penata miliki dalam berkeaktivitas sebagai seorang seniman tari lintas *gender*.

Pola garap karya ini adalah kreasi baru yaitu tari yang mengalami pengembangan dan perubahan aransemen gerak yang mengikuti perkembangan zaman, namun tidak lepas dari *pakem* tari klasik yang ada. Pada awalnya perkembangan koreografi tari kreasi baru yang hidup dan berkembang dalam masyarakat perkotaan atau masyarakat menengah atas, tujuan utamanya adalah kebebasan kreatif-inofatif, pembaharuan dalam dasar-dasar gerak estetis sebagai substansi pokok tari (Hadi, 2017: 7).

METODE PENCIPTAAN

Proses penciptaan karya tari Sengidyan Marsan ini mengacu pada metode penciptaan tari menurut Alma M. Hawkins terjemahan Y. Sumandiyo Hadi dalam buku Mencipta Lewat Tari, yang terdiri dari tahap penjajagan (*exploration*), tahap percobaan (*improvisation*) dan tahap pembentukan (*forming*). Tahap eksplorasi adalah proses pencarian, penghayatan dan pemikiran. Tahap Improvisasi adalah tahap percobaan serta penuangan gerak, sedangkan tahap pembentukan adalah bentuk akhir sebuah karya seni. Berikut tahapan-tahapan dari karya tari Sengidyan Marsan.

Tahap Penjajagan (*Eksplorasion*)

Tahap ini adalah langkah awal didalam proses penciptaan sebuah karya tari yang didalamnya menyangkut proses terbentuknya konsep garapan. Tahap penjajagan atau *eksplorasion* termasuk berfikir, berimajinasi, merasakan dan merespon (Hadi, 2003: 24). Adapun beberapa tahap yang dilalui yaitu: penentuan ide garapan, penentuan penari, penentuan komposer, penentuan tata rias dan busana, penentuan *lighting* dan *crew* serta tempat latihan

Tahap Percobaan (*Improvisation*)

Tahap improvisasi diartikan sebagai percobaan gerak secara bebas atau *movement by chance*, walaupun gerak-gerak tertentu muncul dari yang pernah dipelajari atau yang pernah ditemukan sebelumnya, tetapi ciri spontanitas menandai hadirnya tahap improvisasi (Hadi, 2017:75). Adapun kegiatan yang dilakukan penata dalam tahap ini, yaitu: *nuasen* dan *improvisation* gerak.

Proses Pembentukan (*Forming*)

Tahap selanjutnya adalah tahap pembentukan (*forming*), yang merupakan tahap akhir dari proses kreatif. Tahap forming merupakan tahap terakhir setelah melakukan dari tahap eksplorasi, dan improvisasi, kemudian hasil-hasil tersebut di bentuk menjadi sebuah tarian atau koreografi (Hadi, 2017: 77). Proses yang dilakukan untuk memadukan gerak menjadi satu kesatuan yang dirangkai dalam struktur karya. Karya tari Sengidyan Marsan telah terbentuk keseluruhan, tetapi masih harus dilakukan latihan lebih rutin untuk menetapkan setiap gerakan, menyamakan

rasa dan tenaga disetiap melakukan gerakan dalam karya tari ini. Pada tahap ini, penata melakukan proses untuk penyamaan gerak, tenaga, ekspresi, mengatur pola lantai agar terlihat simetris kemudian penata juga menambahkan metode penghayatan agar penari mampu, memberikan rasa pada tubuhnya. Kemudian pada saat latihan penari kadang-kadang menghadap kaca agar mengetahui yang salah dan dapat diperbaiki, terkadang penata tidak mengikuti proses latihan untuk melihat kekompakan dan kepenarian pendukung tari saat latihan.

HASIL CIPTAAN

Karya tari ini berjudul *Sengidyan Marsan*. *Sengidyan Marsan* terdiri dari dua kata yakni *Sengidyan* dan *Marsan*. *Sengidyan* dalam Bahasa suku *Using* Banyuwangi berarti “sembunyi” (<https://forum-blambangan.blogspot.com>, diunduh pada tanggal 2 maret 2021). *Marsan* adalah tokoh penari Gandrung laki-laki yang sempat menjadi primadona pada zamannya. Kemudian penata mengasumsikan bahwa *Marsan* bersembunyi dari jati dirinya dan menjadi penari Gandrung dengan tujuan menghibur sekaligus menyamar sebagai spionase dalam sebuah pesta yang diadakan oleh Kompeni Belanda.

Bentuk karya ini adalah kreasi baru dengan tema pada karya tari *Sengidyan Marsan* adalah Kepahlawanan yang menggunakan gerak-gerak tari kerakyatan. Karya ini ditarikan oleh 5 penari laki-laki, yang memiliki kemampuan cukup baik dalam menarikan tari putri maupun tari putra. Struktur pada karya tari *Sengidyan Marsan* di bagi menjadi tiga bagian; Bagian I: Menggambarkan *flashback* sebagai keagungan sosok Gandrung dan penggambaran dari dua karakter yakni karakter putra dan karakter putri. Bagian II: Menggambarkan penyamaran dengan pengolahan *omprok*. Dan bagian III: Menggambarkan penari gandrung dan menarik perhatian Belanda.

Karya tari *Sengidyan Marsan* tetap menggunakan *pakem* tari tradisi yakni gerak-gerak tari Gandrung, kemudian gerak-gerak gagahan yang dihasilkan terinspirasi dari gerak-gerak seni bela diri pencak silat yang dikembangkan menjadi sebuah tarian. Selain itu penata juga menemukan gerak temuan yang digunakan pada karya ini yakni, *Tusuk*, *Tandang*, *Nggagah*, *Ngusap sirah*,

Geol ombo pelan, *Geol ombo cepet*, *Geol cilik cepet*, *Nglayung itik muter*, *Ngayon/ngelayung lanang*, *Semangat berjuang*, *Sengidyan awak*, *Nyingitno rai pasek*, *Nyingitno rai ombo*, *Ngipas-ngipas*, *Ngula gulu*, *Ngusap omprok*. Gerak-gerak murni berasal dari tari Gandrung Banyuwangi yakni, *Deleg duwur*, *Ndelengkeng*, *Egol arang (lombo)*, *Gejug*, *Langkah kerep*, *seblak*, *ngiwir sampur*, dan lain sebagainya.

Tata busana atau kostum yang digunakan dalam karya tari *Sengidyan Marsan* adalah menggunakan pakaian tari Gandrung Banyuwangi pada umumnya yakni; *Omprok*, *Kelat bahu*, *Kemben* dan *ilat-ilatan*, *Renggoan warna-warna*, *Sembongan*, *Pending*, *Kamen* batik dengan model dirampel dan diletakkan pada bagian belakang, setelah itu diberi *strepless* agar *kamen* tidak turun dan *kamen* bagian depan dilipat-lipat dan dimasukkan ke dalam *strepless* sehingga *kamen* menjadi seperti *rapek* samping. Pada tata busana karya ini terdapat tambahan yakni celana beludru $\frac{3}{4}$ berwarna hitam. Pemilihan warna hitam, bertujuan agar mendapatkan kesan bijaksana, berwibawa, dan anggun. Kemudian properti yang digunakan yakni *sampur*, kipas dan meja kecil. *Sampur* dan kipas berwarna kuning namun terdapat sentuhan warna merah, kuning memberikan kesan mewah, glamor, dan keceriaan, sedangkan warna merah memberikan kesan agresif dan keberanian. Meja kecil digunakan sebagai tempat meletakkan *omprok*.

Tata rias yang penata gunakan adalah tata rias panggung dengan *eyeshadow* berwarna merah dan hitam, bertujuan untuk mempertegas bagian mata, garis wajah dan mempertegas ekspresi wajah penari. Kemudian diperlukannya teknik merias yang benar dengan menyesuaikan proporsi warna agar sesuai dengan kekuatan cahaya yang ada, seperti warna *foundation* (alas bedak) jika cahaya lampu yang digunakan dominan terang maka harus disesuaikan dengan warna *foundation* (alas bedak) yang lebih gelap, serta alat-alat tata rias yang baik.

Karya tari *Sengidyan Marsan* menggunakan iringan gamelan Banyuwangi antara lain; *Demung*, *Saron*, *Pecking*, *Calung*, *Bonang*, *Kluncing*, *Kendang*, *Gong*, *Biola*, *Jedor* kemudian dimainkan dan direka serta penambahan *Music Instrument Digital Interface (MIDI)* pada karya tari ini memberikan penekanan pada suasana yang

diinginkan. Penambahan penekanan suasana lainnya yakni materi vokal yang digunakan untuk memperjelas maksud dari karya tari Sengdiyan Marsan.

Karya tari Sengdiyan Marsan direkam di panggung *Proscenium* Aula SMKN 3 Sukawati. Panggung *proscenium* hanya dapat ditonton dari satu arah pandang, yakni dari arah depan, sehingga penonton dapat lebih fokus dalam melihat formasi dan arah hadap penari, serta kualitas visual gerak yang ditampilkan di atas panggung.

SIMPULAN

Karya tari Sengdiyan Marsan bersumber dari sejarah tari Gandrung, serta terinspirasi dari kesenian Banyuwangi yakni tari Gandrung Banyuwangi. Karya tari Sengdiyan Marsan bersumber dari menonton pertunjukan tari Gandrung Banyuwangi dan tari kreasi baru Gandrung Marsan kemudian melihat karakter diri penata serta kemampuan dalam menarikan tari putri. Penggabungan ide cerita dan karakter penata serta pengalaman pribadi akan dituangkan dalam wujud tari. Karya ini termasuk dalam jenis kreasi baru yang dikemas secara inovatif, ditarikan oleh 5 penari laki-laki yang memiliki

DAFTAR RUJUKAN

Anoegrajekti, Novi, dkk. 2007. "Srinthil Media Perempuan Multikultural Penari Gandrung dan Gerak Sosial Banyuwangi". Laporan Hasil Pengamatan Lapangan. Depok: Kajian Perempuan Desantara bekerjasama dengan The Ford Foundation.

Anonim. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (edisi 4). Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Djelantik, A. A. M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia Bandung.

Hadi, Y. Sumandiyo. 2017. *Koreografi (Bentuk - Teknik -Isi)*. Yogyakarta: Cipta Media Bekerjasama dengan rintisan Akademi Komunitas Negeri Seni dan Budaya Yogyakarta.

kemampuan dalam menarikan tari putri maupun tari putra. Tema yang diangkat adalah kepahlawanan, namun terdapat gerak-gerak kerakyatan dengan durasi karya kurang lebih 12 menit. Dalam proses penciptaan penata menggunakan metode penciptaan yang dikemukakan oleh Alma M Hawkins dengan judul buku *Creating Trough Dance* lalu di terjemahkan oleh Y Sumandiyo Hadi menjadi Mencipta Lewat Tari. Terdapat tiga tahap yaitu Penjajagan (*eksplorasi*), Percobaan (*improvisasi*), Pembentukan (*forming*).

Penyajian Karya tari Sengdiyan Marsan didukung oleh beberapa elemen yakni; tata busana yang sesuai dengan busana tari Gandrung Banyuwangi namun penambahan *badong* dan *ilat-ilatan*, serta celana hitam beludru sebagai penggambaran karakter laki-laki, tata rias yang digunakan dapat menjadikan ekspresi penari lebih kuat dan jelas. karya tari Sengdiyan Marsan direkam di Aula SMKN 3 Sukawati berbentuk *proscenium* dengan tata cahaya yang ditata sedemikian rupa. Irgan tari Sengdiyan Marsan menggunakan penggabungan antara musik elektronik (*MIDI*) dan Gamelan Banyuwangi ditambahkan olah vokal guna memperjelas karya.

Hawkins, Alma M. 2003. *Creating Trough Dance (Mencipta Lewat Tari)*. Terj. Y. Sumandiyo Hadi. Yogyakarta: Manthili Yogyakarta.

Hawkins, Alma M.. 2003. *Moving From Within: A New Method For Dance Making (Bergerak Menurut Kata Hati: Metode Baru Dalam Menciptakan Tari)*. Terj. I Wayan Dibia. Denpasar: Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Maryono. 2015. *Analisa Tari*. Surakarta: ISI Press.

Meri, La. 1986. *Dances Composition, The Basic Elements (Elemen-elemen Dasar Komposisi Tari)*. Terj. Soedarsono. Yogyakarta: Lagaligo untuk Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Muarief, Samsul. 2002. *Mengenal Budaya Masyarakat Using*. TTP (Tanpa Tempat Penerbit): S I C.

Murgiyanto, Sal. 1992. *Koreografi Untuk Sekolah Menengah Karawitan Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Padmodarmaya, Pramana. 1988. *Tata dan Teknik Pentas*. Jakarta: Balai Putaka Jakarta.

Singodimayan, Hasnan. 2003. *Kerudung Santet Gandrung*. Depok: Desantara
Singodimayan, Hasnan, dkk. ttt. *Gandrung Banyuwangi*. ttp.

Soelarto, B & S Ilmi. 1981. *Gandrung Banyuwangi (Kesenian Rakyat Gandrung dari Banyuwangi)*. Jakarta: Proyek Pengembangan Media Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta.

Sudibya, I Gusti Ngurah. 2004. *Peranan Pencahayaan Dalam Pentas*. Dalam **Agem** Jurnal Seni Budaya Volume 3 No. 1, September 2004. Denpasar. Pusat Penerbitan LP2MPP ISI Denpasar.

Sulistiyani. 2005. "Pertunjukan Barong Dalam Ritual Ider Bumi Sebuah Ekspresi Budaya Masyarakat Using Banyuwangi". Thesis. Program Magister, Program Studi Kajian Budaya (S2), Program Pasca Sarjana Universitas Udayana: Tidak diterbitkan.

Suteja, I Ketut. 2018. *Catur Asrama: Pendakian Spiritual Masyarakat Bali Dalam Sebuah Karya Tari*. Surabaya: Paramita.

Tedjoworo, H. 2001. *Imaji dan Imajinasi*. Yogyakarta: Yayasan Adikarya IKAPI dan The Ford Foundation.

Triguna, Ida Bagus Gde Yudha. 2000. *Teori Tentang Simbol*. Denpasar: Widya Dharma.

Webtografi

<https://forum-blambangan.blogspot.com>, diunduh pada tanggal 2 maret 2021.