

# PENDAYAGUNAAN FOLKLOR SEBAGAI SUMBER EKONOMI KREATIF DI DAERAH TUJUAN WISATA BALI

*Utilizing Folklores as a Source of Creative Economy in Tourism Destinations of Bali*

I Nyoman Suarka dan I Wayan Cika

Jurusan Sastra Jawa Kuna, Fakultas Sastra, Universitas Udayana  
Jalan Pulau Nias 13, Denpasar

(Makalah diterima tanggal 27 November 2013—Disetujui tanggal 25 April 2014)

**Abstrak:** *Pelaku kepariwisataan di Bali kurang memiliki pemahaman budaya secara baik dan benar sehingga pelayanan yang diberikan kepada wisatawan kurang maksimal. Untuk itu, diperlukan upaya penggalan budaya unggul melalui penelitian ilmiah sebagai bahan informasi dan apresiasi dalam pengembangan wawasan budaya para pelaku kepariwisataan di Bali. Penelitian ini bertujuan menggali, melestarikan, dan mengembangkan folklor dengan potensi budaya unggul sebagai sumber ekonomi kreatif. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan morfologi-etnografi yang berupaya mendeskripsikan unsur naratif folklor sebagai kesatuan yang utuh dengan mempertimbangkan penceritaannya di masyarakat dan kebudayaan pendukungnya. Artinya, di samping melihat aspek lore melalui analisis bentuk folklor juga mempertimbangkan aspek folk melalui analisis fungsi dan makna folklor. Lebih jauh, penelitian ini mencermati peluang pendayagunaan folklor sebagai sumber ekonomi kreatif di samping sebagai penguatan kearifan lokal dan mencegah polusi budaya akibat dampak negatif pariwisata dan globalisasi.*

**Kata-Kata Kunci:** *folklor, budaya unggul, ekonomi kreatif*

**Abstract:** *Tourism practitioners in Bali commonly do not have an adequate understanding of the local culture so that the service given to tourists is less optimal. Therefore, efforts for delving into the original culture are necessary through a scientific research as a source for an information material and appreciation in developing the cultural outlooks of tourism practitioners in Bali. This research aims to delve into, preserve, and develop folklores having potentials of high culture as a source of creative economy. This is a qualitative research with a morphology-ethnographic approach which attempts to describe the narrative elements of folklores as a unified whole by considering its history in the community and its supporting culture. That is, besides looking at the lore aspect through the analysis of a folklore structure, it also considers its folk aspect through the analysis of its function and significance. Furthermore, this research focuses on the opportunity for the utilization of folklores as a source of creative economy in addition to strengthening the local wisdom and preventing cultural pollution resulting from the negative aspects of tourism and globalization.*

**Key Words:** *folklore, high culture, creative economy*

## PENDAHULUAN

Ekonomi kreatif menjadi roh kepariwisataan dan mengandalkan industri berbasis kreativitas, keahlian, dan bakat individu (Satrya, 2009). Hal ini penting dicermati mengingat pembangunan kepariwisataan Bali selama ini cenderung

mengeksploitasi sumber daya alam, seperti reklamasi pantai, alih fungsi lahan, pembangunan sarana dan prasarana pariwisata di sempadan pantai dan sungai-sungai yang sangat mengganggu harmonisasi alam dan lingkungan. Sementara itu, sumber budaya sebagai

potensi yang kaya untuk dikembangkan dalam pembangunan pariwisata budaya di Bali, justru belum banyak mendapat perhatian pemerintah ataupun pihak lain yang berpartisipasi dalam pembangunan pariwisata di Bali. Sebagaimana dikatakan Narya (2010) semestinya program pengembangan pariwisata di Bali harus mampu mendorong masyarakat untuk menciptakan produk-produk yang merefleksikan nilai-nilai kearifan lokal yang dimiliki masyarakat Bali. Dalam upaya menciptakan produk-produk tersebut, faktor kreativitas, keahlian, dan bakat individu para pelaku pariwisata mutlak diperlukan.

Tampaknya, kreativitas, keahlian, dan bakat individu pelaku pariwisata di Bali kurang memuaskan wisatawan yang berkunjung ke Bali. Hal ini dapat dicermati pada tuntutan-tuntutan yang diajukan oleh Asita dan HPI Bali ketika berkunjung ke Gedung DPRD Bali, tanggal 7 Februari 2013 (*Bali Post*, 8 Februari 2013). Banyaknya pemandu wisata liar dan agen-agen wisata luar Bali telah menimbulkan berbagai permasalahan kepariwisataan, terutama pelayanan yang diberikan pelaku pariwisata kepada wisatawan tidak memuaskan. Salah satu bentuk ketidakpuasan wisatawan adalah kurangnya informasi budaya yang diberikan oleh pemandu wisata kepada wisatawan berkaitan dengan daerah tujuan wisata di Bali. Padahal, mendapatkan informasi budaya yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan merupakan tujuan utama para wisatawan berkunjung ke Bali.

Salah satu potensi budaya Bali yang layak dijadikan sumber penciptaan produk kreatif adalah folklor. Panuti-Sudjiman (1984:29) menjelaskan bahwa folklor adalah kepercayaan, legenda, dan adat-istiadat suatu bangsa yang sudah ada sejak lama yang diwariskan turun-temurun secara lisan ataupun tulisan. Bentuk-bentuk folklor dapat berupa

nyanyian rakyat, cerita rakyat, peribahasa, teka-teki, ataupun permainan tradisional anak-anak. Dalam penelitian ini, folklor yang diangkat sebagai objek kajian adalah folklor berbentuk cerita rakyat atau legenda yang mencerminkan kepercayaan masyarakat pendukungnya yang ada di daerah-daerah tujuan wisata di Bali.

Penelitian ini merupakan hal baru yang memberikan manfaat secara utuh bagi umat manusia, khususnya dalam memanfaatkan sumber budaya unggul, yakni folklor sebagai potensi, cara, dan sekaligus tujuan dalam pembangunan kepariwisataan. Folklor dilihat bukan sekadar sumber nilai-nilai budaya untuk pembangunan karakter bangsa, tetapi juga dikembangkan potensinya ke arah ekonomi kreatif sehingga memberikan kesejahteraan kepada masyarakat pendukungnya. Folklor diupayakan semaksimal mungkin dapat diolah menjadi produk yang dapat diterima dengan baik di kalangan kepariwisataan berdasarkan prinsip bisnis yang etis dan berbudaya.

Folklor memiliki beberapa aspek permasalahan, terutama bilamana dipahami sebagai cara berpikir dari suatu masyarakat dalam merespon hidup dan kehidupannya. Cara berpikir dan merespon itu adakalanya diungkapkan secara transparan dan kadangkala secara terselubung. Di sisi lain, adakalanya melalui folklor, suatu masyarakat mengabadikan, mengesahkan, mendidik, mengendalikan dan mengontrol, serta mengungkapkan apa yang dirasakan penting untuk diwariskan kepada generasi penerusnya. Sehubungan dengan itu, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut. (a) Bagaimana bentuk folklor di daerah tujuan wisata di Bali? (b) Bagaimana fungsi folklor di daerah tujuan wisata di Bali? (c) Apakah makna folklor di daerah tujuan wisata di Bali? (d) Bagaimana upaya mendayagunakan folklor sebagai sumber ekonomi kreatif?

## TEORI

Penelitian ini menggunakan tiga teori, yaitu teori struktural, teori fungsi, dan teori semiotik. Teori struktural yang dijadikan landasan dalam penelitian ini adalah pandangan Strukturalisme Praha, yakni memandang karya sastra sebagai suatu proses komunikasi, sebagai suatu dialog terus-menerus antara pengarang dan pembaca (Segers, 1978:35—36). Teks sastra lisan sebagai bagian folklor yang ditemukan di daerah-daerah tujuan wisata di Bali dipandang sebagai sebuah proses komunikasi. Tanda tekstual mempertahankan kemerdekaannya dengan perhatian pada proses komunikasi. Meskipun posisinya dalam proses komunikasi adalah sentral dan merdeka, teks kehilangan karakter absolutnya, yakni konstruksi formal yang ditetapkan selamanya. Unsur-unsur naratif folklor atau sastra lisan yang ditemukan di daerah tujuan wisata di Bali dipertimbangkan sebagai keseluruhan yang utuh dan diteliti sebagai hubungan sistematis yang berkaitan dengan cerita dan penceritanya, serta penceritaannya di dalam masyarakat dan kebudayaan yang hidup dan berkembang di daerah-daerah tujuan wisata tersebut.

Dalam rangka melihat fungsi folklor, penelitian ini menggunakan teori fungsi Bascom yang menyatakan bahwa ada empat fungsi folklor (dalam hal ini sastra lisan), yaitu (1) sebagai sebuah bentuk hiburan; (2) sebagai alat pengesahan pranata dan lembaga kebudayaan; (3) sebagai alat pendidikan anak-anak; serta (4) sebagai alat pemaksa dan pengawas agar norma-norma masyarakat dipatuhi anggota kolektifnya (Endraswara, 2009:126). Namun demikian, selain fungsi-fungsi tersebut, dalam penelitian ini, fungsi folklor dikembangkan ke arah fungsi ekonomi kreatif.

Makna folklor dianalisis berdasarkan teori semiotik yang dikemukakan oleh Danesi (2012:164) dengan terlebih

dahulu memandang folklor sebagai sebuah narasi, yakni teks yang telah dikonstruksikan dengan cara tertentu sehingga merepresentasikan rangkaian peristiwa atau tindakan yang dirasa saling berhubungan satu sama lain secara logis atau memiliki jalinan tersendiri. Rangkaian narasi itu di satu sisi benar-benar didasarkan fakta dan di sisi lain didasarkan atas fiksi. Makna teks narasi merupakan proses yang melibatkan penginterpretasian makna secara holistik sebagai sebuah tanda, dengan cara menempatkan teks folklor yang ditemukan di daerah-daerah tujuan wisata di Bali sebagai teks narasi aktual yang sama dengan X dan makna yang dapat diambil dari teks tersebut sama dengan Y (subteks).

## METODE

Berdasarkan pendapat Anselm dan Corbin (2003), penelitian ini tergolong dalam penelitian kualitatif dengan data berupa kata, frase, atau kalimat yang membangun teks folklor, baik diperoleh melalui hasil wawancara maupun studi pustaka terhadap sumber-sumber tertulis, antara lain naskah lontar, buku teks, dan *purana*. Untuk itu, pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara mendalam, pengamatan terlibat, dan studi pustaka. Informan disilakan bercerita atau mengungkapkan pengetahuan dan pengalamannya tentang folklor yang berkembang di sekitar wilayahnya. Bersamaan dengan wawancara mendalam tersebut, peneliti mengamati setiap gerak isyarat yang ditampilkan masyarakat guna memahami teks dan konteks penceritaan folklor dalam masyarakat dan kebudayaan pendukungnya. Di samping itu, data juga dikumpulkan melalui studi pustaka terhadap sumber-sumber tertulis, antara lain naskah lontar, *purana*, dan buku-buku teks, yang berkaitan dengan folklor tersebut. Penggunaan metode wawancara mendalam,

pengamatan terlibat, dan studi pustaka dibantu teknik rekaman dengan alat perekam berupa *handycam* dan kamera, serta pencatatan melalui kartu data. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif-analitik berdasarkan cara kerja teori struktural, teori fungsi, dan teori semiotik. Relasi unsur-unsur folklor dideskripsikan dan dianalisis keterkaitannya sebagai satu kesatuan utuh, dilanjutkan dengan memperluas deskripsi dan analisis sistematis tentang fungsi-fungsi folklor dalam kehidupan masyarakat pendukungnya, serta menginterpretasi makna folklor yang berhasil ditemukan di daerah-daerah tujuan wisata di Bali.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Bentuk Folklor di Daerah Tujuan Wisata di Bali

Bentuk folklor yang berhasil ditemukan dalam penelitian ini, meliputi bentuk oral dan verbal, berupa kebiasaan, serta material. Bentuk oral dan verbal menggambarkan peristiwa-peristiwa historis yang dialami dan dilakukan oleh tokoh-tokoh sejarah Bali yang dirangkai dan dibentuk menjadi sebuah cerita, berjudul “Sehelai Rambut Keramat Sang Bijak yang Penuh Berkah”, “Cakenan: Sumbu Kekuatan Gaib yang Suci”, “Misteri Goa Sarang Kelelawar”, dan “Uluwatu Tempat Pilihan Sang Bijak Menuju Alam Kesempurnaan Tertinggi”, “Misteri Lemah Sarwada”, “Bhatari Dahaning Gunung”, “Jimat Kembang Kuning Sawit Milik Naga Basukih”, “Jimat Jaton Ayu Jati Luwih”, dan “Mpulaki: Asal-usul Pulaki”. Kebiasaan diwujudkan melalui kebiasaan yang dialami dan dilakukan pendukung folklor di tempat berkembangnya folklor tersebut, seperti pantangan atau larangan melakukan suatu tindakan yang dianggap kurang etis di tempat-tempat tertentu dan kebiasaan tidak makan buah *waluh kele* bagi klan Brahmana keturunan Danghyang Nirartha, ataupun

pelaksanaan upacara persembahan (*pujawali* atau *piodalan*) di suatu tempat suci di tempat ditemukannya folklor tersebut. Material ditemukan dalam bentuk tinggalan-tinggalan budaya berupa bangunan suci, seperti Pura Luhur Rambut Siwi, Pura Agung Pulaki, Pura Uluwatu, Pura Patali, Pura Sakenan, Pura Gunung Raung, Palinggih Ida Bhatari Dahaning Gunung di Pura Kehen, Bangli; Pura Goalawah, dan Pura Besakih.

Tokoh-tokoh sejarah Bali yang dikisahkan dalam teks-teks folklor tersebut meliputi Danghyang Nirartha, Rsi Markandeya, Ida Bagus Angker, Danghyang Manik Angkeran. Tokoh Danghyang Nirartha terdapat dalam kisah “Sehelai Rambut Keramat Sang Bijak yang Penuh Berkah”, “Cakenan: Sumbu Kekuatan Gaib yang Suci”, “Misteri Goa Sarang Kelelawar”, “Uluwatu Tempat Pilihan Sang Bijak Menuju Alam Kesempurnaan Tertinggi”, dan “Mpulaki: Asal-usul Pulaki. Danghyang Nirartha adalah seorang pendeta yang pada mulanya penganut aliran Buddha tetapi kemudian beralih ke penganut aliran Siwa. Danghyang Nirartha memiliki julukan, antara lain Danghyang Dwijendra, Pedanda Sakti Wawu Rauh, Tuan Semeru, dan Pangeran Sangupati (Putra, 2010). Danghyang Nirartha diperkirakan datang ke Bali pada tahun 1489, pada masa pemerintahan Raja Dalem Waturenggong di kerajaan Gelgel. Danghyang Nirartha diangkat menjadi *purohita*, sebagai penasihat Raja Dalem Waturenggong yang sangat disegani di kerajaan Gelgel. Danghyang Nirartha adalah penanggung jawab utama dan penuntun perasaan, pemikiran, dan perbuatan yang membentuk keyakinan Hinduisme di Bali pada zaman kerajaan Gelgel. Semenjak kedatangan Danghyang Nirartha, ibukota Gelgel berubah menjadi semacam komunitas keagamaan (Sastrodiwiryono, 2010:113; Ardika et al., 2013:331). Kehadiran tokoh Danghyang

Nirartha menambah kuat struktur pemerintahan Raja Dalem Waturenggong. Wibawa dan kharisma Danghyang Nirartha telah membawa kestabilan pemerintahan Raja Dalem Waturenggong hingga mencapai puncak.

Tokoh Resi Markandeya dimuat dalam kisah “Misteri Lemah Sarwada”. Rsi Markandeya dipandang sebagai tokoh historis dan legendaris, sebagai seorang resi yang berasal dari Gunung Raung Jawa Timur. Menurut Sugriwa (t.th:2), Resi Markandeya telah berjasa kepada rakyat dan tanah Bali dalam beberapa hal, seperti mengajarkan keyakinan dan kepercayaan kepada Tuhan melalui pemujaan kepada Surya tiga kali sehari dengan menggunakan sarana *bebali*, yaitu air, api, dan bunga harum. Karena itu, agama yang diajarkannya dinamakan agama Bali dan daerah yang ditempatinya dinamakan Bali, sebagai daerah yang segala sesuatunya menggunakan *bebali* (sesajen) sebagai sarana pemujaan dalam menjalankan keyakinan dan kepercayaannya kepada Tuhan. Keturunan orang-orang yang mengiringi Resi Markandeya ke Bali dulu, kini menjadi penduduk Bali yang dinamakan orang-orang Bali Aga. Lebih jauh, Sugriwa (t.th.:6) menjelaskan bahwa Resi Markandeya merupakan peletak batu pertama (*panca datu*) Pura Besakih dan pura-pura yang ada di daerah pegunungan di Bali, antara lain Pura Batur, Pura Bukit Penulisan, Pura Batukaru, Pura Andakasa, dan Pura Lempuyang. Jana (2013:22) juga menjelaskan bahwa berdasarkan catatan sejarah Pura Agung Besakih, diawali dengan pembangunan Pura Basukihan oleh Resi Markandeya dari Gunung Raung Jawa Timur sehingga kedudukan Pura Agung Besakih merupakan *madhya nikang padma bhuwana*, ‘pusat padma buana’. Pandangan tersebut diperkuat oleh Parimartaha (2013:56—57) yang menyatakan bahwa Resi Markandeya melaksanakan ritual

dengan menanam sarana *pancadatu* di lereng Gunung Agung, yakni di Basukihan, agar mendapatkan keselamatan atau terhindar dari bencana, sesuai dengan makna kata *basukihan* itu sendiri.

Danghyang Manik Angkeran dimuat dalam kisah “Jimat Kembang Kuning Sawit”. Manik Angkeran adalah putra dan sekaligus murid Danghyang Sidhimantra dari Daha, Jawa Timur. Tokoh Manik Angkeran merupakan tokoh historis dan dianggap cikal-bakal sebuah klan di Bali. Awal kisah, tokoh Manik Angkeran dianggap sebagai seorang penjudi dan suka berbuat hal yang tidak baik. Namun, setelah kejadian yang dialami dan dilakukannya, yakni memotong ekor Naga Basukih, ia pun dibuat insaf dan kemudian menaati ajaran agama secara baik dan benar. Tokoh Manik Angkeran diangkat menjadi *pamongmong* di Pura Besakih, menggantikan Mpu Sang Kul Putih (Sugriwa, t.th.:6).

Ida Bagus Angker merupakan tokoh utama dalam kisah “Jimat Jaton Ayu Jati Luwih”. Ida Bagus Angker adalah tokoh historis, yakni putra Resi Wesnawa Mustika dari Wengker Jawa Timur. Konon, Ida Bagus Angker dilahirkan di sebuah desa yang terletak di arah timur laut Klungkung, bernama Desa Sengguhu. Ida Bagus Angker merupakan penganut aliran Waisnawa yang di Bali dikenal dengan sebutan Bhujangga Wesnawa. Ida Bagus Angker meninggalkan Desa Sengguhu menuju wilayah Giri Kusuma bersama Arya Wang Bang. Ida Bagus Angker merupakan tokoh yang mahir dalam ilmu sastra, ilmu kebatinan, astronomi, ajian rahasia, dan ilmu pengobatan tradisional. Ida Bagus Angker telah melakoni kehidupan sebagai seorang rohaniwan dan **didiksa** menjadi seorang resi bergelar Ida Bhujangga Resi Cunggu. Lebih jauh, penduduk Desa Jatiluwih meyakini bahwa Ida Bagus Angker atau Ida Bhujangga Resi Cunggu merupakan pendiri Pura Patali yang berada di wilayah

Desa Jatiluwih, Kecamatan Penebel, Kabupaten Tabanan (Soebandi, t.th.: 99—104).

Tokoh Ni Dayu Swabawa dimuat dalam mitos “Mpulaki, Asal-usul Pulaki”. Ni Dayu Swabawa merupakan tokoh historis legendaris, yakni putri sulung Danghyang Nirartha dengan Dyah Komala dari Daha, Kediri (Tim Penelusuran Purana Pura Agung Pulaki, 2003:27). Tokoh utama Ni Dayu Swabawa dilukiskan sebagai gadis cantik bagaikan Dewi Ratih. Karena kecantikannya yang tiada tanding itu, Sanghyang Mahadewa jatuh cinta kepada Ni Dayu Swabawa. Percintaan mereka berakhir tragis karena Danghyang Nirartha tidak suka menyaksikan percumbuan mereka. Ni Dayu Swabawa menjadi korban kemarahan sang ayah, Danghyang Nirartha. Ni Dayu Swabawa dimusnahkan dengan ajaran Weda Sanghara, dikutuk menjadi pemimpin para roh halus yang berjumlah 8000 yang menghuni hutan Pagametan. Akan tetapi, Ni Dayu Swabawa juga diberikan anugerah diangkat menjadi junjungan dan dihormati sebagai Dewi Melanting, sumber nafkah kehidupan yang abadi bagi masyarakat Bali. Kisah Ni Dayu Swabawa diempu lelaki (*empu laki*) di pulau ini (*ringpulo iki*) diabadikan menjadi nama Desa Pulaki.

### **Fungsi Folklor di Daerah Tujuan Wisata di Bali**

Fungsi utama folklor yang ditemukan di daerah tujuan wisata di Bali adalah sebagai alat pengesahan (legitimasi) terhadap peristiwa, tempat, maupun tokoh untuk mendapat pengakuan bagi masyarakat pendukungnya. Folklor yang berte-makan asal-usul itu tampak berfungsi mengesahkan terjadinya suatu peristiwa, di sebuah tempat, oleh seorang tokoh. Kisah yang dialami dan dilakukan tokoh Danghyang Nirartha ketika memberikan sehelai rambutnya untuk disembah (*siwi*) oleh masyarakat di daerah

Jembrana telah mengesahkan bahwa tempat itu dinamakan Rambut Siwi. Demikian pula peristiwa Ni Dayu Swabawa diempu lelaki (*mpu laki*) di sebuah tempat di ujung barat Pulau Bali telah melegitimasi tempat tersebut bernama Pulaki. Selanjutnya, peristiwa yang dialami dan dilakukan tokoh Ida Bagus Angker ketika memberikan jimat keselamatan (*jaton ayu*) yang benar-benar mulia (*jati-jati luwih*) telah melegitimasi tempat itu bernama Jatiluwih. Rsi Markandeya mengalami peristiwa menemukan segala sesuatu yang diinginkan manusia ada di tempat itu telah mengesahkan sebuah tempat bernama Sarwada. Dengan demikian, keberadaan peristiwa, tempat, dan tokoh itu benar-benar diakui oleh penduduknya dengan meyakini kepercayaan dan ritus religius yang saling berhadapan dan saling menentukan satu sama lain.

Di samping itu, folklor yang ada di daerah tujuan wisata juga berfungsi sebagai sistem proyeksi, yakni keinginan untuk mengagungkan dan menghormati seorang tokoh. Hal ini dapat dibuktikan melalui pemahaman keberadaan bangunan suci ataupun benda-benda tertentu sebagai bentuk pengagungan dan penghormatan tokoh-tokoh dalam folklor tersebut. Bangunan suci atau *palinggih* itu sengaja dibangun adalah untuk menghormati tokoh-tokoh yang ada di dalam folklor tersebut. Demikian pula munculnya berbagai bentuk larangan di kalangan masyarakat setempat, seperti warga Brahmana keturunan Danghyang Nirartha (Brahmana Kemenuh, Keniten, Manuaba, Mas, dan Antapan) tidak boleh makan buah *waluh kele* karena Danghyang Nirartha menggunakan buah *waluh kele* untuk menyeberangi Sagara Rupek (Selat Bali) ketika datang ke Bali dulu. Begitu pula, masyarakat Bali tidak berani berbuat sembarangan di sekitar wilayah Pulaki karena tempat itu diyakini dihuni oleh roh-roh halus (*gamang*)

yang diciptakan oleh Danghyang Nirartha dulu ketika putrinya Ida Ayu Swabawa mengalami musibah di tempat tersebut. Masyarakat Desa Penglipuran hingga saat ini merasa berkewajiban melakukan upacara persembahan di tempat suci Ida Bhatari Dahaning Gunung yang ada di Pura Kehen. Hingga saat ini, keturunan Danghyang Manik Angkeran tidak berani meninggalkan kewajibannya sebagai *pamongmong* di Pura Besakih sesuai dengan tugas yang pernah diemban oleh Danghyang Manik Angkeran pada masa lalu. Begitulah teks folklor tersebut berfungsi sebagai cermin proyeksi angan-angan pemilikinya.

Fungsi pemberlakuan tata nilai dan pengendalian perilaku masyarakat juga tampak pada folklor tersebut, misalnya pada teks mitos Bhatari Dahaning Gunung. Pada mitos tersebut, pemberlakuan tata nilai yang dipedomani oleh masyarakat Desa Penglipuran sebenarnya adalah tata nilai yang dibawa dari tanah leluhurnya, yakni Desa Bayung Gede. Berdasarkan pemahaman makna kata "*penglipuran*" yang diinterpretasikan berasal dari ungkapan "*pangeling pura*" yang diartikan 'ingat kepada tanah leluhur'. Hal ini mengindikasikan adanya fungsi pemberlakuan tata nilai kepada masyarakat Desa Penglipuran bahwa nilai-nilai adat dan budaya leluhurnya harus dijaga dan dilestarikan di manapun mereka berada. Karena itu, segala bentuk nilai-nilai budaya yang dibawa dari Desa Bayung Gede tetap diberlakukan di Desa Penglipuran, seperti tata ruang desa, pola perkampungan, penataan tempat suci, tata lingkungan alam, ataupun praktik-praktik budaya dan ritual religius lainnya.

Lebih jauh, folklor yang ditemukan di daerah tujuan wisata pada hakikatnya berfungsi mengendalikan perilaku dan sekaligus mendidik masyarakat, terutama dalam hal menjaga kelestarian lingkungan dan kesucian alam. Dengan

memperkenalkan berbagai peristiwa melalui tokoh-tokoh mitologis, historis, dan legendaris diharapkan kisah itu mampu menumbuhkan perilaku masyarakat yang ramah lingkungan dan menjunjung tinggi spiritualitas, serta berbakti dan menghormati leluhur. Kisah Ida Bhatari Rambut Sadhana yang diyakini beristana di hutan Desa Penglipuran atau Ida Dukuh yang diyakini sebagai *guru niskala* oleh masyarakat Desa Penglipuran sebagai pewaris aliran Bhujangga Wesnawa mampu mengendalikan perilaku masyarakat desa tersebut untuk senantiasa menjaga kelestarian hutan. Demikian halnya, kisah cerita tentang wilayah di sekitar Desa Pulaki dihuni oleh roh-roh halus mampu mengendalikan perilaku masyarakat Desa Pulaki atau masyarakat Bali umumnya untuk menghormati dan tidak berani berlaku sembarangan di wilayah tersebut. Keberadaan folklor itu juga memperkuat keyakinan serta tindakan ritual religius masyarakat di tempat-tempat berkembangnya folklor tersebut untuk memuja kebesaran Tuhan dalam berbagai manifestasi-Nya.

Berdasarkan analisis terhadap folklor tersebut dapat dikatakan bahwa hal-hal yang berbau mistis religius dalam masyarakat Bali merupakan media pendidikan yang sangat baik digunakan untuk melestarikan warisan budaya, baik yang berupa nilai-nilai, konsep-konsep, norma-norma maupun material, seperti tempat suci, wilayah desa, hutan, bangunan, dan tumbuh-tumbuhan.

### **Makna Folklor di Daerah Tujuan Wisata di Bali**

Folklor merupakan produk budaya yang bersifat simbolik dan dapat dipahami sebagai cara masyarakat setempat memperkuat dan melestarikan dirinya. Oleh karena itu, makna folklor bukan terletak pada peristiwa itu melainkan berada di balik peristiwa. Folklor dapat dipahami sebagai sistem tanda yang mempunyai

struktur. Danesi (2012:19—20) menjelaskan bahwa makna dapat dianalisis melalui teknik opisisi biner dalam relasinya dengan sesuatu yang lain sehingga muncul beberapa lapis makna yang terbangun dari pesan yang sama.

Kejadian dibangunnya tempat-tempat suci umat Hindu (pura) yang diceritakan dalam folklor tersebut, seperti Pura Pulaki, Pura Rambut Siwi, Pura Patali, Pura Uluwatu, Pura Sakenan, Pura Goa-lawah, dan Pura Besakih merupakan sebuah tanda yang mengandung makna. Berbagai lapis makna terkandung dalam peristiwa tersebut. Pertama, makna yang berkaitan dengan kepercayaan dan keyakinan masyarakat Bali kepada Tuhan. Pura merupakan tempat bersembahyang umat Hindu dalam memuliakan dan memuja kebesaran Tuhan/Ida Sang Hyang Widhi Wasa dalam berbagai manifestasi-Nya sesuai dengan ajaran agama Hindu yang diajarkan oleh para tokoh di dalam folklor tersebut. Para tokoh di dalam folklor tersebut menanamkan kesadaran di lubuk hati masyarakat Bali bahwa manusia, alam semesta, beserta semua isinya bersumber pada Tuhan/Ida Sang Hyang Widhi Wasa. Manusia senantiasa bernaung di bawah perlindungan-Nya. Dengan demikian, masyarakat Bali merasa berhutang budi kepada Tuhan/Ida Sang Hyang Widhi Wasa. Untuk membayar hutang budi itu, umat Hindu menghaturkan *paramasukmaning idep*” sebagai pernyataan terima kasih yang tulus kepada Tuhan dalam bentuk persembahan upacara (*pujawali/piodalan*) di pura tersebut.

Kedua, makna yang berkaitan dengan kepercayaan kepada adanya *atman* atau arwah leluhur. Hal ini dibuktikan dengan dibangunnya tempat suci atau tugu peringatan atas jasa-jasa para tokoh tersebut, seperti berbagai tempat suci (*palinggih*) untuk memuja dan menghormati kemuliaan jasa tokoh-tokoh tersebut sebagai leluhur masyarakat Bali.

Tempat suci untuk mengenang, memuliakan, dan menghormati Danghyang Nirartha dibangun di Pura Agung Pulaki, Pura Luhur Rambut Siwi, Pura Luhur Uluwatu, dan di banyak pura lainnya, baik yang berada di Bali maupun yang terletak di Lombok. Tempat suci (*palinggih*) untuk memuliakan dan menghormati jasa-jasa Resi Markandeya di Pura Gunung Raung dan Pura Besakih. Tempat suci untuk mengenang, memuliakan, dan menghormati Ida Resi Bhujangga Cunggu dibangun di Pura Patali. Demikian pula tempat suci untuk memuliakan seorang putri Desa Penglipuran yang disunting Raja Bangli juga dibangun Palinggih Ida Bhatari Dahaning Gunung di Pura Kehen. Di lingkungan Pura Paddharman Besakih telah dibangun tempat suci untuk menghormati Danghyang Sidhimantra dan Danghyang Manik Angkeran.

Ketiga, makna yang berkaitan dengan kepercayaan adanya hukum karma (*karmaphala*). Perbuatan yang baik akan menghasilkan kebaikan, dan sebaliknya, perbuatan buruk akan membawa pahala buruk bagi pelakunya. Perbuatan baik yang telah dilakukan para tokoh dalam folklor tersebut memberikan pahala baik bagi tokoh-tokoh tersebut, berupa penghormatan dan pemuliaan yang diberikan masyarakat kepada mereka. Sebaliknya, perbuatan buruk yang dialami dan dilakukan tokoh-tokoh dalam folklor itu membawanya menemui musibah. Pendirian pura juga tidak lepas dari karma buruk yang pernah dialami para tokoh cerita di sekitar tempat pura tersebut, baik karena kutukan atas perbuatannya yang tidak terpuji maupun karena titah, seperti dijelaskan dalam kisah “Mpulaki, Asal-Usul Pulaki” (*apan sampun ring titah tumitah ngawi sareng sami pralaya*, ‘sebab telah menjadi takdir yang menakdirkan mereka harus musnah’). Perbuatan saling mengutuk yang dilakukan Danghyang Nirartha kepada Sang Hyang

Mahadewa dan Ni Dayu Swabawa telah membawa pahala buruk. Berkat kutukan yang dilakukannya kepada Sang Hyang Mahadewa, Danghyang Nirartha menerima pahala bahwa di kemudian hari keturunannya akan mengalami penurunan kualitas kebrahmanaan. Begitu pula, putri sulungnya, Ni Dayu Swabawa musnah dari kehidupan nyata (*pralina*), tidak bisa bersatu dengan saudara-saudara lainnya (*tan pasangyoga sareng semeton*), dan hidup bersama roh-roh halus (*manados pudhaning wong sumedang*). Demikian pula kejadian tokoh Manik Angkeran memotong ekor Naga Basukih juga mengindikasikan kepercayaan adanya hukum karma. Setelah memotong ekor Naga Basukih, Manik Angkeran tewas terbakar oleh kekuatan api yang disemburkan Naga Basukih, meskipun dihidupkan kembali oleh Naga Basukih setelah Danghyang Sidhimantra berhasil menyambung kembali ekor Naga Basukih. Kejadian yang dialami dan dilakukan Resi Markandeya membat huta secara sembarangan di Lemah Sarwada mengakibatkan banyak pengikutnya yang tewas dan Resi Markandeya harus pulang kembali ke Jawa untuk mendapatkan jalan yang lebih baik.

Tampaknya ideologi hukum karma, khususnya karma buruk (*asubhakarma*) dijadikan ilustrasi dalam membuat konflik pada folklor tersebut. Di balik karma buruk ada hikmah kebaikan. Peristiwa-peristiwa yang menimpa tokoh cerita yang diakibatkan oleh perbuatan buruk di samping membawa penderitaan juga mendatangkan hikmah. Kejadian tersebut dapat dipahami sebagai upaya penyadaran bagi masyarakat dalam memaknai masalah harus secara utuh atau dari dua sisi sekaligus, yaitu sisi keburukan dan kebaikannya. Kejadian buruk yang menimpa seseorang tidak selamanya membawa akibat buruk tetapi juga dapat membuat orang menjadi lebih cerdas dan bijaksana. Masalah tersebut

sebaiknya ditangani berdasarkan atas ketenangan dan kesabaran.

Keempat, makna yang berkaitan dengan kepercayaan akan adanya *samsara* dan *moksa*. Tampaknya, upaya untuk mencari kebebasan sempurna dalam sistem kepercayaan Hindu yang disebut *moksa*, yakni dengan jalan penyempurnaan diri agar bebas dari perangkap kelahiran kembali (*samsara/punarbhawa*) senantiasa mengilhami para sastrawan dan pujangga untuk menghasilkan gubahan yang terbaik. Begitu pula halnya dengan keberadaan tokoh-tokoh dalam folklor tersebut. Kepercayaan akan adanya *samsara* dan *moksa* telah menggerakkan tokoh utama Danghyang Nirartha, Resi Markandeya, Danghyang Sidhimantra, Danghyang Manik Angkeran, Resi Bhujangga Canggu untuk melakukan perjalanan suci (*dharmayatra*), meskipun perjalanan itu sungguh sulit, penuh risiko, dan amat berbahaya. Berbagai ancaman datang susul-menyusul menimpa tokoh-tokoh itu, baik ancaman yang datang dari alam dan medan yang sulit, binatang buas, wabah penyakit, roh-roh halus, maupun manusia dalam bentuk pemberontakan-pemberontakan. Namun, ancaman-ancaman tersebut dapat diatasi berkat semangat keagamaan yang selalu diemban para tokoh dalam folklor tersebut, dilakoninya sebagai jalan penyempurnaan diri, melepaskan diri dari *samsara* untuk dapat mencapai tujuan hidup yang paling tinggi dan sempurna, yakni *moksa*. Hal ini dibuktikan oleh kisah Danghyang Nirartha *moksa (ngluhur)* di Uluwatu. Peristiwa Danghyang Nirartha *moksa (ngluhur)* di Uluwatu diperingati dan diabadikan melalui penambahan kata "luhur" terhadap nama Pura Uluwatu, yang telah ada sebelumnya pada zaman Raja Sri Wira Kesari, menjadi Pura Luhur Uluwatu (Tim Penelusuran Purana Pura Luhur Uluwatu, 2007:17).

### **Mendayagunakan Folklor sebagai Sumber Ekonomi Kreatif**

Undang-Undang RI Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata mengamanatkan bahwa sumber daya dan modal kepariwisataan dapat dimanfaatkan secara optimal melalui penyelenggaraan kepariwisataan yang ditujukan untuk meningkatkan pendapatan nasional, memperluas dan pemeratakan kesempatan berusaha dan lapangan kerja, mendorong pembangunan daerah, memperkenalkan dan mendayagunakan daya tarik wisata dan destinasi di Indonesia, serta memupuk rasa cinta tanah air, dan mempererat persahabatan antarbangsa. Lebih jauh, Peraturan Daerah Bali Nomor 3 Tahun 1991 tentang Pariwisata Budaya yang telah diperbaharui dengan Peraturan Daerah Provinsi Bali Nomor 2 Tahun 2012 tentang Kepariwisata Budaya Bali mengamanatkan bahwa pembangunan kepariwisataan yang dikembangkan di Bali adalah pariwisata budaya yang dijiwai agama Hindu. Kegiatan pariwisata diharapkan dapat berjalan selaras, serasi, dan harmonis dengan kebudayaan setempat dan berakar pada nilai-nilai luhur agama Hindu (Widiatedja, 2011:25). Pengembangan kepariwisataan di Bali diharapkan tidak menimbulkan kejenuhan wisatawan serta tetap mampu bersaing dengan daerah dan negara tujuan wisata yang lain. Untuk itu, penemuan potensi objek dan daya tarik wisata yang baru perlu diupayakan (Anom, 2010:3). Strategi kebijakan yang perlu dikembangkan adalah memaksimalkan kontribusi sumber daya pariwisata yang mampu memberikan nilai tambah secara ekonomi, dan berupaya menelusuri potensi-potensi ekonomi baru yang belum tergali (Widiatedja, 2011:28).

Salah satu potensi objek dan daya tarik wisata yang baru adalah folklor. Folklor merupakan produk budaya setempat dan berakar pada nilai-nilai

luhur agama Hindu sebagaimana dijelaskan di atas. Folklor dapat dimanfaatkan sebagai sumber daya dan modal kepariwisataan dengan cara mentransformasikannya ke dalam bentuk produk-produk yang dapat dijual kepada wisatawan. Dengan demikian, folklor akan menjadi sumber daya pariwisata yang mampu memberikan nilai tambah secara ekonomi sebagai potensi ekonomi baru yang belum pernah tergali sebelumnya.

Sebagai produk budaya unggul, folklor dapat dimaksimalkan dalam pengembangan dan penguatan industri kreatif. Menurut Geriya et al. (2010:51), penguatan tersebut berdimensi tiga meliputi (1) penguatan roh, spirit, dan orientasi nilai *entrepreneurship*; (2) penguatan kelembagaan sebagai wadah kreatif yang ditopang SDM dan komunitas kreatif, dan (3) penguatan mutu, diversifikasi, dan daya saing produk untuk mampu merebut pasar.

Ada beberapa contoh model transformasi folklor menjadi produk yang dapat dikonsumsi para wisatawan yang berkunjung ke daerah tujuan wisata, di tempat tumbuh dan berkembangnya folklor tersebut sebagai berikut. Folklor ditransformasikan ke dalam desain cenderamata bagi wisatawan yang berkunjung ke daerah tujuan wisata. Selama ini, desain baju kaos ataupun kemeja yang diproduksi sebagai cenderamata dan dijual kepada wisatawan belum ada yang menggunakan folklor sebagai sumber inspirasi. Para desainer cenderamata yang dijual kepada wisatawan lebih banyak menggunakan gambar atau motif topeng barong dan lukisan panorama pantai sebagai motif desain. Meskipun barong dan panorama pantai dapat saja dipakai motif desain karena barong dan pantai di Bali dianggap merepresentasikan budaya Bali, tetapi harus diingat pula bahwa masyarakat di daerah tujuan wisata di Bali tidak semuanya memiliki barong ataupun daerah tujuan wisata itu belum

tentu berada di pantai. Akan menjadi berbeda halnya jika para desainer menggunakan folklor sebagai sumber inspirasi dalam membuat desain sehingga terjadi diversifikasi motif desain. Folklor dapat mengembangkan *cultura unicum* dan memberikan jati diri bagi produk cenderamata dan sekaligus sebagai modal budaya yang sangat berharga dalam pengembangan kreativitas (Geriya et al., 2010:47). Contoh desain cenderamata yang menggunakan folklor sebagai sumber inspirasi desain dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1**

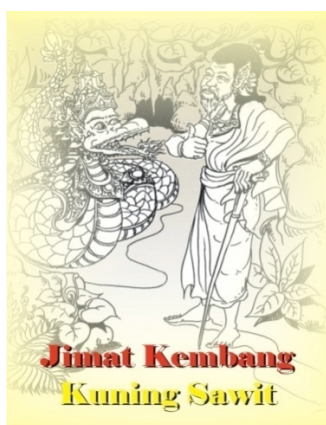
Desain Kaos Menggunakan Cerita Danghyang Nirartha

Desain kaos pada gambar 1 menggunakan kisah Danghyang Nirartha ketika memberikan sehelai rambut (rambut) kepada seorang perbekel di sebuah wilayah di pantai selatan Jembrana. Rambut sang pendeta dijunjung (*siwi*) sebagai jimat bertuah oleh masyarakat, dan di tempat itu pula penduduk desa membangun tempat suci yang kini dinamakan Pura Rambut Siwi (Tim Penelusuran Purana Pura Luhur Rambut Siwi, 2007). Desain tersebut juga layak digunakan untuk desain kipas, tas, payung, pin, dan sebagainya.

Folklor layak dijadikan sumber inspirasi penciptaan karya seni yang diproduksi untuk kepentingan pariwisata (*tourism art*). Selama ini, jenis seni pertunjukan yang disajikan kepada wisatawan dapat dikatakan kurang variatif.

Seni pertunjukan yang banyak disajikan kalangan pariwisata kepada wisatawan baru sebatas dramatari dengan lakon Calonarang, Basur, Panji, atau Tari Barong dan Rangda, Tari Legong, Tarian Cak dengan lakon Ramayana dan Mahabharata. Semestinya lakon cerita dalam dramatari dan seni pertunjukan lainnya sebaiknya menggunakan lakon yang diambil dari kisah yang ada dalam folklor setempat. Folklor merupakan sumber inspirasi penciptaan berbagai jenis karya seni, baik seni pertunjukan, seni lukis, seni patung/kriya, seni ukir (relief), atau karya seni lainnya. Penggarapannya dapat dilakukan menurut pakem seni tradisi, seni modern, seni kolaborasi, seni kontemporer, atau seni lainnya sesuai dengan selera penggarapnya. Tidak tertutup kemungkinan akan lahir karya-karya seni baru, misalnya Tari Putri Penglipuran, Dramatari Manik Angkeran, Tarian Cak Kolaborasi Resi Markandeya, karya seni kontemporer berjudul "Subak", dan sebagainya. Karya seni yang dihasilkan akan menjadi beragam dan memiliki jati diri yang unggul dengan pondasi filosofi dan tata nilai yang berakar pada budaya setempat, tetapi mampu mengembangkan informasi dan komunikasi lintas budaya dan lintas komunitas sebagai bahasa universal yang konkret, mengkhayal, dan mampu membuka sekat-sekat ras, etnik, nasion, agama, dan geo-politik (Geriya et al., 2010:48). Sebab, folklor mampu membangun dan memberi roh, etos, dan spirit kreatif terkait dengan esensi kebudayaan Bali yang dijiwai agama Hindu. Karya-karya yang tercipta akan memiliki kualitas, beridentitas, dan mampu menghasilkan nilai tambah bagi masyarakat setempat. Dengan demikian, kepariwisataan di Bali tidak akan menimbulkan kejenuhan bagi wisatawan, di samping tetap mampu bersaing dengan daerah dan negara tujuan wisata yang lain.

Folklor dapat pula ditransformasikan atau digubah ke dalam bentuk buku cerita bergambar sebagai bahan bacaan bagi wisatawan anak-anak yang berkunjung ke daerah tujuan wisata tersebut. Cerita diolah dan disajikan dengan bahasa verbal atau visual yang sesuai dengan dunia anak-anak. Misalnya, tampilan gambar-gambar dalam buku dapat diberi warna. Ada baiknya pula, gambar-gambar dalam cerita itu sengaja tidak diberi warna dengan maksud memberikan ruang apresiasi kepada anak-anak untuk memberi warna sendiri sesuai dengan imajinasi, kreativitas, dan selera masing-masing. Sebagai contoh dapat dilihat model buku cerita bergambar pada gambar 2.



**Gambar 2**

Buku Cerita Bergambar Lakon Cerita Folklor

Buku cerita bergambar pada gambar 2 berjudul “Jimat Kembang Kuning Sawitsi Naga Basukih”, mengambil lakon cerita folklor yang mengisahkan tokoh Manik Angkeran, anak seorang pendeta guru dari Jawa, yang nakal, bandel, suka berjudi, mabuk-mabukan, angkuh, dan durhaka. Ia amat menginginkan jimat kembang kuning sawit yang ada di ekor Naga Basukih untuk dipakai jimat agar ia selalu menang dalam berjudi. Tanpa rasa belas kasih sedikit pun, ia memotong ekor Naga Basukih. Namun, perbuatan jahatnya pun membawa petaka bagi

dirinya. Manik Angkeran tewas terbakar oleh api yang disemburkan Naga Basukih. Ia dihidupkan kembali oleh sang naga setelah ayahnya, Danghyang Sidhimantra berhasil menyambung kembali ekor Naga Basukih.

Nilai pendidikan budi pekerti bagi anak yang dapat disimak dari kisah Manik Angkeran itu adalah berjudi tidak akan pernah membuat orang kaya. Jika ingin kaya, seseorang harus rajin bekerja, tidak boleh nakal, tidak boleh bandel, ataupun durhaka kepada orang tua. Anak nakal hanya menyusahkan orang tua. Karena itu, anak-anak harus hidup, tumbuh, dan berkembang menjadi anak yang cerdas, sehat, rajin, tahu berbakti kepada orang tua, serta mampu mengharumkan nama bangsa dan negara, seperti kembang kuning sawit.

## **SIMPULAN**

Folklor yang ditemukan di daerah tujuan wisata di Bali menyajikan realitas dengan wajah baru, sebagai teks yang secara kreatif dan menurut konvensi kebudayaan Bali menafsirkan serta membayangkan hal-hal sejarah dan bukan sejarah dalam rangka pandangan dunia masyarakat Bali.

Struktur, fungsi, dan makna folklor tersebut membuka peluang untuk didayagunakan sebagai sumber industri kreatif di samping konservasi. Folklor dapat diolah secara kreatif ditransformasikan ke dalam berbagai jenis produk cendramata, lakon seni pertunjukan, dan sumber inspirasi penciptaan karya seni lainnya, atau sebagai bahan bacaan yang dikemas dalam berbagai bentuk cerita anak-anak, seperti kartun dan cerita bergambar (komik).

## **DAFTAR PUSTAKA**

Anom, I Putu. 2010. “Pembangunan Ke-pariwisataan Berkelanjutan” dalam

- Pariwisata Berkelanjutan dalam Pusaran Krisis Global*. Denpasar: Udayana University Press.
- Anselm, Strauss & Judit Corbin. 2003. *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ardika, I Wayan, et al. 2013. *Sejarah Bali dari Prasejarah hingga Modern*. Denpasar: Udayana University Press.
- Danesi, Marcel. 2012. *Pesan, Tanda, dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Endraswara, Suwardi. 2009. *Metodologi Penelitian Folklor*. Yogyakarta: Medpress.
- Geriya, I Wayan, et al. 2010. *Kebudayaan Unggul Inventori Unsur Unggulan Sebagai Basis Kota Denpasar Kreatif*. Denpasar: Bappeda Kota Denpasar.
- Jana, I Gusti Mangku. 2013. "Upacara Yadnya di Pura Agung Besakih", Laporan Seminar Pembuatan Film Dokumenter Pusat Informasi Pura Besakih. Denpasar: Dinas Kebudayaan Provinsi Bali.
- Narya, Ketut. 2010. "Kebijakan Pemerintah Provinsi Bali dalam Mewujudkan Destinasi Bali yang Sustainable", dalam *Pariwisata Berkelanjutan dalam Pusaran Krisis Global*. Denpasar: Udayana University Press.
- Panuti-Sudjiman. 1984. *Kamus Istilah Sastra*. Jakarta: PT Gramedia.
- Parimatha, I Gde. 2013. "Pura Besakih dari Sudut Sejarah", Laporan Seminar Pembuatan Film Dokumenter Pusat Informasi Pura Besakih. Denpasar: Dinas Kebudayaan Provinsi Bali.
- Putra, Ida Bagus. Rai. 2010. "Dharmayatra dalam Teks Dwijendra Tattwa: Analisis Resepsi". Denpasar: Program Doktor, Program Studi Linguistik, Program Pascasarjana, Universitas Udayana.
- Sastrodiwiryono, Soegianto. 2010. *Perjalanan Danghyang Nirartha*. Cetakan ke-5. Denpasar: Bali Post.
- Satrya, Dewa Gede. 2009. "Pariwisata Berbasis Kreativitas", *Bali Post*. Denpasar.
- Segers, Rien T. 1978. *The Evaluation of Literary Texts*. Lisse: The Peter de Ridder Press.
- Soebandi, Ktut. t.th. *Sejarah Pembangunan Pura-Pura di Bali*. Denpasar: CV. Kayumas Agung.
- Sugriwa, I GB. t.th. *Dwijendra Tatwa*. Denpasar: Upada Sastra.
- Tim Penelusuran Purana Pura Agung Pulaki. 2003. *Purana Pura Agung Pulaki: Teks dan Terjemahan*. Denpasar: Dinas Kebudayaan Provinsi Bali.
- Tim Penelusuran Purana Pura Luhur Rambut Siwi. 2007. *Purana Pura Luhur Rambut Siwi: Teks dan Terjemahan*. Denpasar: Dinas Kebudayaan Provinsi Bali.
- Tim Penelusuran Purana Pura Luhur Uluwatu. 2007. *Purana Pura Luhur Uluwatu: Teks dan Terjemahan*. Denpasar: Dinas Kebudayaan Provinsi Bali.
- Widiatedja, IGN Parikesit. 2011. *Kebijakan Liberalisasi Pariwisata: Konstruksi Konsep, Ragam Masalah, dan Alternatif Solusi*. Denpasar: Udayana University Press.