

VISUALISASI *IMAGINE* GANESHA SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI VISUAL DALAM SENI PATUNG

oleh

I Nyoman Putrayasa^{i*}, I Putu Karsanaⁱⁱ, I Made Sujanaⁱⁱⁱ

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia
komangputra494@gmail.com*, ptluget@yahoo.co.id, made.sujana1234@gmail.com

Abstrak

Secara harfiah komunikasi visual berarti proses transformasi ide dan informasi dalam bentuk yang dapat dibaca dan ditanggapi. Komunikasi visual, berkaitan erat dengan dunia seni rupa, simbol-simbol, fotografi, tipografi, desain grafis, ilustrasi lukisan, patung, dan lain-lain. seni patung juga dapat digunakan sebagai media komunikasi untuk menyampaikan informasi, pesan, saran, makna, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan fenomena lingkungan atau ungkapan pengalaman pribadi seniman. Dahulu patung Ganesha difungsikan sebagai sarana pemujaan ditempatkan di pura atau tempat-tempat suci lainnya. Ganesha dalam bahasa Sanskerta terdiri atas kata “gana” dan “isha”. Kata *gana* berarti kelompok, orang banyak, atau sistem pengelompokan, dan kata *Isha* berarti penguasa atau pemimpin. Dalam penciptaan karya penulis mengangkat judul Visualisasi *Imagine* Ganesha sebagai media komunikasi visual dalam seni patung untuk mengkomunikasikan pengalaman pribadi penulis terhadap filosofi simbol simbol pemujaan dalam agama hindu. Karya diwujudkan dengan menyederhanaan melalui teknik deformasi bentuk.

Kata kunci: *Komunikasi, Media, Patung*

VISUALIZATION IMAGINE GANESHA AS A VISUAL COMMUNICATION MEDIUM IN SCULPTURE

Abstract

Literally visual communication means the process of transforming ideas and information in a form that can be read and responded to. Visual communication is closely related to the world of fine arts, symbols, photography, typography, graphic design, painting illustrations, sculpture, and others. Sculpture can also be used as a communication medium to convey information, messages, suggestions, meanings, and so on relating to environmental phenomena or the expression of an artist's personal experience. In the past, the Ganesha statue was functioned as a means of worship and placed in temples or other holy places. Ganesha in Sanskrit consists of the words "gana" and "isha". The word gana means group, crowd, or grouping system, and the word Isha means ruler or leader. In the creation of the work, the author carries the title Visualization Imagine Ganesha as a visual communication medium in sculpture to communicate the author's personal experience of the philosophy of symbols of worship in Hinduism. The work is realized by simplifying the form deformation technique.

Keywords: Communication, Media, Sculpture

1. PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan suatu proses yang berhubungan dengan manusia terhadap lingkungan disekitarnya. Tanpa berkomunikasi, manusia akan tertutup dari lingkungan disekitarnya. Di kehidupan sosial manusia tidak terlepas dari komunikasi, dengan kata lain manusia berkomunikasi dikarenakan untuk melakukan hubungan dengan lingkungan. Dalam hal ini komunikasi dilakukan dengan keluarga, tetangga, teman dan lingkungan sosial sekitar.

Dalam kehidupan bermasyarakat dewasa ini media komunikasi memiliki peran yang sangat penting, karena berbagai informasi yang ada diseluruh dunia dapat dicari dengan cepat. Manusia dalam berkomunikasi pastinya memerlukan media, dalam hal ini yang dimaksud dengan media komunikasi ialah seluruh sarana yang digunakan untuk menyalurkan atau menyebarkan juga menyajikan informasi. Komunikasi bisa dilakukan dengan menggunakan media seperti media cetak, media

audio, media audio visual, media visual dan sebagainya.

Media visual merupakan suatu bentuk media komunikasi penyampaian pesan melalui indra penglihatan. Komunikasi visual adalah komunikasi yang menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual menjadi kekuatan utama dalam menyampaikan komunikasi adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna, atau pesan. Secara harfiah komunikasi visual berarti proses transformasi ide dan informasi dalam bentuk yang dapat dibaca dan ditanggapi. Komunikasi visual, berkaitan erat dengan dunia seni rupa, simbol-simbol, fotografi, tipografi, desain grafis, ilustrasi lukisan, patung, dan lain-lain. Komunikasi visual merupakan payung dari berbagai kegiatan komunikasi yang menggunakan unsur rupa (visual) pada berbagai media dua dimensi maupun tiga dimensi, baik yang statis maupun bergerak.

Komunikasi visual adalah suatu proses penyampaian pesan dimana lambang-lambang yang dikirimkan komunikator hanya ditangkap oleh komunikan sematamata hanya melalui indra penglihatan. Bentuk komunikasi seperti ini bisa bersifat namun sebagian besar menggunakan media perantara yang lazim disebut media komunikasi visual. Komunikasi melalui penglihatan adalah sebuah rangkaian proses penyampaian informasi atau pesan kepada pihak lain dengan penggunaan media penggambaran yang hanya terbaca oleh indera penglihatan. Komunikasi visual mengkombinasikan seni, lambang, gambar, desain grafis, ilustrasi, dan warna dalam penyampaiannya.

Selain seni lukis dan seni grafis, seni patung juga merupakan salah satu cabang seni rupa murni. Seni patung merupakan pernyataan pengalaman estetik lewat bentuk-bentuk tiga dimensional. Sebagai karya seni tiga dimensi, maka perwujudannya didasarkan atas ukuran panjang, lebar dan tinggi.

Seperti karya seni lainnya, seni patung juga dapat digunakan sebagai media komunikasi untuk menyampaikan informasi, pesan, saran, makna, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan fenomena lingkungan atau ungkapan pengalaman pribadi seniman.

Karya seni rupa murni yang berbentuk tiga dimensi (salah satunya seni patung) dapat dinikmati dengan indera penglihatan dan indera peraba. Zaman dahulu seni patung identik dengan pemujaan dewa-dewa sebagai sarana pemujaan. Namun seiring berkembangnya pola pikir dan ilmu pengetahuan manusia, patung kini menjadi bagaian dari karya seni. Patung dapat difungsikan sebagai media komunikasi penciptanya kepada masyarakat, sebagai media monumental berkaitan dengan memori sejarah, media yang menginterpretasikan suatu wilayah, dan sebagai elemen estetika.

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2013: 643), patung diartikan benda tiruan bentuk manusia dan binatang yang proses pembuatannya dipahat. Pengertian

ini berdasarkan terjemahan dari bahasa *Inggris*, *sculpture* karena pematung zaman dahulu kebanyakan menggunakan teknik memahat. Dalam buku *Diksi Rupa* dijelaskan bahwa seni patung merupakan tipe karya tiga dimensi yang bentuknya dibuat dengan metode *subtraktif*, yaitu teknik mengurangi bahan, seperti memotong, menatah, dan yang lain atau dengan metode *aditif*, yaitu dengan cara membuat *modeling* terlebih dahulu, seperti mengecor dan mencetak (Susanto, 2011: 296). Dimensi ketiga dalam seni patung yang senantiasa menjadi garapan pematung, yaitu kedalaman bentuk. Pada seni patung, bentuk disebabkan oleh volume padat atau hampa (Mucthar, 1992:23).

Karya seni patung di Bali, selain diciptakan sebagai barang hias juga sebagai sarana ritual pemujaan berupa simbol-simbol yang terkait dengan teologi ajaran agama Hindu di Bali.

Umat Hindu di Bali dalam melakukan *yadnya* dan pemujaan selalu menggunakan berbagai sarana dan simbol. Sehubungan dengan simbol-simbol dalam agama Hindu,

pada dasarnya tidak bisa dipisahkan dan memang erat kaitannya dengan konsepsi teologi Hindu (ajaran ketuhanan). Simbol-simbol tersebut merupakan cara umat dalam mengekspresikan keyakinannya untuk mendekati rasa cipta, dan karsanya kepada Tuhan. Karena bersifat abstrak (tidak terpikirkan/terbayangkan), dalam pemujaan “rasa kedekatan” dan atau “merasakan kehadiran-Nya” benar-benar mantap dan meyakinkan. Bentuk-bentuk perwujudan itulah yang kemudian disebut sebagai manifestasi *Ida Sanghyang Widhi* dengan segala *prabhawanya* dari simbol-simbol bermakna yang tersembunyi di balik bentuk materialnya (Widana, 2015:152).

Pada zaman dahulu patung Ganesha difungsikan sebagai sarana pemujaan ditempatkan di pura atau tempat-tempat suci lainnya. Ganesha dalam bahasa Sanskerta terdiri atas kata “gana” dan “isha”. Kata *gana* berarti kelompok, orang banyak, atau sistem pengelompokan, dan kata *Isha* berarti penguasa atau pemimpin. Gana dalam konteks tersebut berarti pasukan berwujud setengah dewa

yang menjadi pengikut Siwa. Nama Ganesha yang lain adalah Ganapati, Ganapati juga merupakan kata majemuk terdiri atas kata *gana* yang berarti kelompok, dan *pati* berarti pengatur atau pemimpin (Winanti, 2011:69). Secara semantik, Ganesha berasal dari kata Gana dan Isa. “Gana” berarti pasukan para dewa, Isa juga berarti “pengatur, Tuhan atau penguasa. “Ga” merupakan simbol *budhi* (kecerdasan), “Na” berasal dari *Vijnana* (kebijaksanaan) (Wirawan, 2011: 3).

Berdasarkan pengamatan pada perkembangan dewasa ini, diketahui bahwa patung Ganesha yang bersifat sakral ditempatkan di depan pintu masuk rumah. Di samping itu banyak sekolah, perguruan tinggi, dan perkantoran memasang patung Ganesha sebagai dewa penyingkir segala rintangan dan dewa ilmu pengetahuan. Selain hal tersebut kini banyak umat Hindu atau masyarakat Bali menempatkan patung Ganesha sebagai hiasan ruangan dan dekorasi taman. Dalam bentuk gambar diwujudkan pada baju, tas, tato pada kulit tubuh

manusia, dan sebagainya. Selain itu, gambar Ganesha juga digunakan sebagai logo, baik oleh lembaga pendidikan maupun perusahaan-perusahaan. Gambar Ganesha dibuat bervariasi sesuai dengan selera, yaitu dibuat lengkap dengan atributnya, tetapi ada pula yang disederhanakan.

Sebagai karya yang bernilai provan banyak bermunculan variasi bentuk Ganesha sesuai dengan selera pembuatnya, misalnya bentuk Ganesha dalam posisi tidur, posisi yoga posisi meditasi, berkepala tiga, bahkan ada yang diwujudkan dengan alat kelamin yang bersentuhan dengan belalainya. Selain itu, juga ada dalam bentuk anak kecil dengan karakter lucu dan berbagai bentuk yang lain. Pembuatan patung Ganesha pada masa dahulu menggunakan bahan seperti kayu, dan batu padas dengan teknik memahat. Namun, sekarang patung Ganesha juga diwujudkan menggunakan bahan, campuran semen, pasir, dan besi sebagai rangkanya, campuran serbuk batu padas dan semen, serta bahan *fiberglass* dengan teknik cetak. Seperti tampak di sepanjang

jalan raya Batubulan banyak terdapat toko seni atau *art shop* menjual patung-patung Ganesha dengan berbagai bentuk, ukuran, jenis bahan, dan teknik pembuatannya. Selain itu, ada juga dijual dengan menawarkan berkeliling dari rumah ke rumah.

Adapun seniman terdahulu yang menciptakan bentuk-bentuk patung Ganesha sebagai karya ekspresi, di antaranya F. Wijayanto seorang seniman keramik menciptakan patung Ganesha Ganeshi dengan bentuk yang didistorsi. Artinya, bentuk perut dan telinga dibuat lebih besar dengan gerak-gerak yang bervariasi, dalam hal ini tidak terpaku pada bentuk dan atribut Ganesha yang sudah ada.

Komang Labda Susinta adalah seorang pematung yang sering mengerjakan patung Ganesha berdasarkan pesanan. Selain itu, Komang Labda juga menciptakan bentuk-bentuk patung Ganesha dengan gerak yang unik sebagai pengungkapan ekspresi, seperti gerak tidur dengan kaki dinaikkan, gerakan santai membaca buku, patung diwujudkan dengan bentuk tubuh anak kecil, berkepala gajah,

bertangan dua tanpa memakai atribut yang lengkap menggunakan bahan *fiberglass* dengan teknik cetak.

Made Merta menciptakan patung Ganesha dengan karakter anak kecil yang lucu membawa buku. Figur Ganesha diwujudkan dengan penyederhanaan bentuk. Bentuk perut dibuat lebih besar, bertangan dua, dan kaki dibuat pendek tanpa memakai atribut seperti patung Ganesha pada umumnya. Patung tersebut diwujudkan menggunakan bahan kayu.

Dilihat dari bentuk patung Ganesha yang diwujudkan oleh ketiga pematung tersebut ternyata dalam berkeaktifitas semuanya ada kebebasan dalam mengukapkan bentuk figur Ganesha ke dalam karya seni patung. Berdasarkan hal tersebut penulis terinspirasi untuk mewujudkan karya seni patung dengan tema “Visualisasi Kesan Ganesha Sebagai Media Komunikasi Visual Dalam Seni Patung”. Dalam perwujudan karya penulis mendeformasi bentuk Ganesha, hanya mengekspresikan secara umum atau esensi figur Ganesha yang menjadi sumber ide atau

inspirasi, artinya tidak ada standar bentuk yang mengikat dalam perwujudan.

Deformasi merupakan perwujudan bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter dengan mengubah bentuk objek dan diwujudkan hanya sebagian yang dianggap mewakili (Kartika, 2004:42-43). Perubahan susunan bentuk dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni, yang sering terkesan sangat kuat/besar sehingga terkadang tidak lagi berwujud figur semula atau yang sebenarnya. Adapun cara mengubah bentuk, antara lain dengan penyederhanaan, pembiasan, dan penggayaan (Susanto, 2011:98). Selain deformasi perubahan bentuk juga bisa dilakukan dengan distorsi. Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan (dominan) pada bentuk-bentuk tertentu pada objek yang diwujudkan (Kartika, 2004:43).

2. METODE

Upaya menciptakan karya seni patung memerlukan suatu proses yang kreatif, yaitu proses untuk menemukan ide-ide baru dalam mewujudkan bentuk-bentuk karya seni patung, baik dari segi bahan maupun teknik perwujudan. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* dijelaskan bahwa proses berarti runtutan perubahan peristiwa (Podo, 2013:665). Di pihak lain kreatif berarti memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk mencipta (Podo, 2013:495). Untuk tercapainya tujuan tersebut, yaitu perwujudan seni patung yang mengangkat tema “Visualisasi Kesan Ganesha Sebagai Media Komunikasi Visual Dalam Seni Patung”, penulis melakukan dengan beberapa tahapan.

Menurut Hawkins dalam Soedarsono (2001:207), menciptakan sebuah karya seni secara metode melalui tiga tahapan utama, yaitu eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penulisan), perancangan (rancangan desain karya), dan perwujudan (pembuatan karya).

2.1 Eksplorasi

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2013:210) dijelaskan bahwa eksplorasi adalah penyelidikan dengan tujuan memperoleh pengetahuan baru, terutama tentang sumber-sumber yang dijadikan tema dalam perwujudan karya seni. Jadi, eksplorasi merupakan langkah penjelajahan dalam menggali sumber ide. Langkah-langkah tersebut meliputi penggalan sumber penulisan, baik secara langsung di lapangan maupun pengumpulan data referensi mengenai tulisan-tulisan dan gambar yang berhubungan dengan karya.

Chapman dalam (shaman, 1993:119) menjelaskan bahwa proses mencipta diawali dengan tahap mencari inspirasi atau gagasan. Wallas dalam (Damajanti, 2006:23) menjelaskan pada tahap ini merupakan *Preparation* (tahap persiapan atau masukan), ialah tahap pengumpulan informasi atau data.

2.2 Eksperimen/Perancangan

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2013:210) eksperimen dijelaskan merupakan percobaan yang bersistem dan berencana.

Chapman dalam (shaman, 1993:119) menjelaskan pada tahap ini adalah menyempurnakan, mengembangkan dan memantapkan gagasan awal. Mengembangkan menjadi gambaran pravisual yang nantinya dimungkinkan untuk diberi bentuk atau wujud konkrit-lahiriah. Jadi gagasan yang muncul pada tahap awal tersebut pada tahap berikutnya masih harus disempurnakan menjadi gagasan sedemikian rupa. Sehingga mempermudah tahap penuangan ke dalam media dengan bantuan alat dan teknik tertentu. Pada tahap eksperimen atau percobaan dilakukan kegiatan menuangkan ide rancangan atau gagasan dari hasil eksplorasi ke dalam bentuk dua dimensional. Hasil rancangan tersebut selanjutnya diwujudkan dalam bentuk karya. Rancangan meliputi beberapa tahapan, di antaranya rancangan desain alternatif

(sketsa).



Gambar 1 Rancangan Desain
(Sketsa)

Tujuan proses eksperimen sketsa dalam perwujudan seni patung adalah untuk mengetahui alternatif bentuk, bahan, alat, dan teknik yang dapat digunakan pada proses perwujudan. Dari beberapa sketsa tersebut dipilih dan dirancang ke dalam bentuk miniatur atau maket. Pemilihan tersebut tentunya mempertimbangkan beberapa aspek, seperti teknik, bahan, bentuk, dan alat yang digunakan. Tahapan berikutnya proses eksperimen ini adalah membuat atau membentuk maket/miniatur dari sketsa terpilih disesuaikan dengan skala, bentuk, dan penampilannya.



Gambar 2 Miniatur (maket)

2.3 Pembentukan/Perwujudan

Tahap pembentukan merupakan proses mewujudkan ide, konsep, landasan, dan rancangan yang sudah divisualkan ke dalam bentuk maket menjadi karya. Dari semua tahapan dan langkah yang sudah dilakukan perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui secara menyeluruh kesesuaian gagasan, bahan, alat, dan teknik dengan karya yang akan diwujudkan. Perwujudan karya seni patung dilakukan melalui beberapa tahapan, di antaranya persiapan bahan, alat, pembentukan, penghalusan, dan *finishing* akhir. Adapun bahan yang digunakan dalam perwujudan karya yaitu campuran fiberglass dan pasir menggunakan teknik cetak hancur. Adapun tahapan perwujudan karya sebagai berikut.

1. Tahap Pembuatan Model

Gambar 4 Bentuk Model Karya

Pada tahap ini adalah pembuatan bentuk dengan bahan tanah liat (semi permanen). Pembentukan dilakukan dengan mengikuti bentuk maket yg sudah dibuat sebelumnya.

2. Tahap Pembuatan Cetakan

Setelah bentuk model selesai, dilanjutkan dengan membuat cetakan dengan menggunakan bahan gipsum.

Gipsum dicampur dengan air secukupnya lalu dioleskan (tempelkan) pada bentuk model. Setelah semua bentuk model dilapisi dengan gipsum dan sudah mengering, dilanjutkan dengan membuka cetakan dengan cara mengeluarkan bentuk model dari cetakan.

3. Tahap Pembuatan Hasil.

Setelah semua bentuk model terlepas dari cetakan dilanjutkan dengan membuat hasil. Pembuatan hasil menggunakan bahan campuran fiberglass dan pasir. Penggunaan pasir dalam hal ini bertujuan untuk mendapatkan karakter batu yang diinginkan dalam perwujudan karya. Setelah semua cetakan diisi dengan adonan bahan dilanjutkan dengan membuka cetakan dengan cara membongkar cetakan. Dilanjutkan dengan membersihkan hasil cetakan dan finising.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini penulis menyuguhkan hasil karya seni patung yang telah diwujudkan sebelumnya, beserta deskripsi yang

berkaitan dengan visual dan isi karya. Uraian visual meliputi ulasan tentang bentuk, media, dan teknik perwujudan. Di pihak lain deskripsi yang berkaitan dengan isi meliputi uraian tentang makna simbolik, maksud, dan tujuan yang ingin disampaikan atau dikomunikasikan dalam karya tersebut.



Gambar: 5 Hasil Karya
Judul : *Imagine*
Bahan : Mix Media
Ukuran: 68 cm X 40 cm X 44 cm
Tahun : 20015

Karya seni patung yang penulis wujudkan berjudul “Imagine” (bayangan) terinspirasi dari sebuah pertanyaan dalam hati penulis yaitu: apakah Tuhan atau Dewa dalam agama Hindu mempunyai wujud sehingga umat Hindu membuat patung-patung yang disakralkan? Untuk memahami hal

ini, kita mesti memahami bagaimana cara-cara penghayatan umat Hindu yang awam.

Simaklah arti bait kedua mantram Trisandhya: OM Sang Hyang Widhi yang diberi gelar Narayana, segala makhluk yang ada berasal dari Hyang Widhi, Dikau bersifat gaib, tak berwujud, tak terbatas oleh waktu, menguasai segala kebingungan, tak termusnahkan, Dikau Maha Cemerlang, Maha Suci, Maha Esa tidak ada duanya, disebut Narayana dan dipuja oleh semua makhluk.

Sang Hyang Widhi Wasa, tidak berwujud dan tidak dapat diwujudkan, begitu juga Dewa Dewa. Tetapi kalau orang yang sembahyang tidak menggambarkan bentuk yang disembah itu, maka konsentrasinya tidak akan bisa sempurna. Meskipun tidak berwujud patung, orang yang sembahyang tentu menggambarkan Tuhan itu dalam hatinya, minimal dalam bentuk pikiran.

Kecenderungan ingin melukiskan Tuhan atau dewa dalam bentuk patung adalah suatu cetusan

rasa bhakti (cinta). Tetapi, itulah simbol, ekspresi yang muncul dari perasaan cinta. Demikian pulalah umat Hindu yang tergilagila ingin menggambarkan Tuhan-nya, dewanya. Mereka membuat patung sebagai wujud perasaan cintanya, diberi perhiasan, dipuja, dan tidak pernah terpikirkan dalam hatinya bahwa patung itu adalah sebuah kayu yang diukir.

Karya seni patung yang penulis wujudkan merupakan bayangan imajinasi sendiri terhadap bentuk Ganesha, setiap orang mempunyai kesan (*imagine*) sendiri terhadap bentuk dewa yang dipujanya, begitu juga dengan penulis sendiri bentuk diwujudkan tidak seperti bentuk patung Ganesha pada umumnya, melainkan pencipta menampilkan kesan batu pada karya tersebut.

4. PENUTUP

Proses perwujudan karya yang mengangkat *Imagine* Ganesha sebagai media komunikasi dalam seni patung diwujudkan dengan mengubah bentuk konvensional ke

dalam bentuk kesan (sederhana). Perubahan bentuk dilakukan dengan cara mendeformasi, yaitu menekankan pada interpretasi karakter. Bentuk diwujudkan dengan sangat sederhana. Hanya menampilkan bentuk yang dianggap mewakili dari figur Ganesha. Perwujudan karya seni patung dilakukan dengan teknik cetak hancur menggunakan bahan *gypsum*. Penggunaan bahan fiber glass yang dicampur dengan pasir hitam dalam pembuatan hasil karya untuk mendapatkan kesan batu. Kesederhanaan merupakan esensi dari sebuah pemujaan. Umat Hindu di Bali dalam melakukan pemujaan selalu menggunakan sarana atau simbol untuk memusatkan pikiran. Jadi umat bukan menyembah patung (berhala) melainkan makna yang terpancar dari simbol yang digunakan.

REFERENSI

Damanjanti, Irma. *Psikologi Seni*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama, 2006.

- Kartika, Darsono Sony. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sain, 2004.
- Kartika, Darsono Sony. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sain, 2004.
- Muchtar, But. *Seni Patung Indonesia*. Yogyakarta: Badan Penerbita ISI Bekerja Sama dengan Taman Budaya Yogyakarta, 1992.
- Podo, Siswo Prayeno Hadi. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Baru*. Jakarta: PT Media Pustaka Phonix, 2013.
- Shaman, Humar. *Mengenalinya Dunia Seni Rupa tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika*. Semarang: IKIP Semarang Press, 1993.
- Soedarsono, R.M. *Metodologi: Seni pertunjukan dan Seni Rupa*, MSPI (Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia), Bandung, 2001,
- Susanto, Mikke. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Penerbit Dicti Art Lab Yogyakarta dan Jagat Art Space Bali, 2011.
- Widana, I Gusti Ketut. *Menyoroti Etika Umat Hindu*. Denpasar: Pustaka Bali Pos, 2011.
- Winanti, Ni Putu. *Mengapa Memuja Ganesha*. Denpasar: Pustaka Bali Pos, 2011.
- Wirawan, I Made Adi. *Cahaya Kebijakan Ganesha*. Surabaya: Paramita, 2011.