

---

**“KIDUNG INTERAKTIF” TRANSMISI NILAI-NILAI BUDAYA BALI DALAM RANAH MODERN: STUDI SENI  
MAGEGITAN LEWAT RADIO DI BULELENG**

I Wayan Suardiana  
Universitas Udayana  
i.suardiana@yahoo.co.id

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan kontribusi busi acara “Kidung Interaktif” lewat radio di Bali Utara (Buleleng) dalam penerusan nilai-nilai budaya Bali. Media komunikasi radio yang dipilih sebagai sampel penelitian ini adalah stasiun radio yang menyiarkan acara "Kidung Interaktif" yang ada di Bali Utara. Media radio yang dipilih adalah Radio Singaraja FM. Pemilihan Radio Singaraja FM didasarkan atas kepraktisan dalam memperoleh data, meskipun Radio RRI cabang Singaraja dan Radio Pesona Bali FM juga menyiarkan acara "Kidung Interaktif". Dipilihnya acara "Kidung Interaktif" ini sebagai media penelitian karena menggunakan model yang unik dalam meneruskan nilai-nilai budaya Bali yaitu menggunakan seni *matembang* agar senantiasa menarik untuk diikuti oleh pendengarnya. Sementara teknik penyampaiannya juga menantang karena penggemar interaktif diwajibkan untuk memahami sarana teknologi berupa telepon. Adapun model yang digunakan berupa bernyanyi tradisi yang dikenal dengan nama *mageguration* yang disiarkan secara interaktif, peserta menelepon ke studio interaktif dengan penyiar atau *paneges*.

Metode yang digunakan dalam menjangkau data dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, yakni secara kualitatif data berupa teks-teks nyanyian yang ditayangkan peserta akan dipilah dan dipilih terutama yang mewakili data kajian yang dibutuhkan. Selanjutnya, dalam menunjang pemanfaatan metode kualitatif untuk menjangkau data digunakan teknik rekaman dan teknik catat. Semua acara "Kidung Interaktif" yang ada di media Radio Singaraja FM direkam dan dicatat. Data yang telah terkumpul kemudian diseleksi untuk selanjutnya dianalisis sesuai dengan tujuan dari penelitian ini.

Kata kunci: Kidung interaktif, pemertahanan, nilai-nilai budaya Bali, media komunikasi.

**Abstract**

This research aims to reveal the contribution of spark plug "Interactive Kidung" through radio in North Bali (Buleleng) in the continuation of Balinese cultural values. The radio communication medium chosen as the sample of this research is the radio station which broadcast the "Interactive Kidung" show in North Bali. The selected radio medium is Radio Singaraja FM. Selection of Singaraja FM Radio is based on the practicality of obtaining data, although Radio RRI Singaraja and Radio Pesona Bali FM also broadcast

the "Interactive Kidung" event. This "Interactive Kidung" was chosen as a research media because it uses a unique model in continuing Balinese cultural values that is using *matembang* art to always be interesting to be followed by the listeners. While the delivery technique is also challenging because interactive fans are required to understand the technological means of the phone. The model used in the form of a singing tradition known as the *mageguritan* which is broadcast interactively, the participants call to the interactive studio with broadcasters or *paneges*.

The method used in capturing the data in this study is qualitative method, that is qualitative data in the form of songs of songs developed by the participants will be selected and selected, especially those that represent the required study data. Furthermore, in supporting the utilization of qualitative methods to capture the data used recording techniques and techniques record. All "Interactive Kidung" events in Singaraja FM Radio media are recorded and recorded. The data that has been collected is then selected for further analysis in accordance with the objectives of this study.

Keywords: Interactive Kidung, defense, Balinese cultural values, communication media.

## Pendahuluan

Sebagai sebuah media modern, peran media elektronik (radio) dalam penerusan nilai-nilai budaya Bali cukup signifikan. Hal ini sangat memungkinkan, mengingat salah satu siarannya, yaitu "Kidung Interaktif" merupakan media berkomunikasi lewat bernyanyi yang memiliki model yang unik. Unik, karena menggunakan media modern (elektronik) dengan model *matembang* (tradisional) sebagai sarana meneruskan nilai-nilai budaya Bali. Media interaktif ini dapat dimanfaatkan oleh semua lapisan masyarakat sebagai sarana komunikasi antar masyarakat yang dilakukan dengan media bernyanyi.

Cara penerusan nilai-nilai budaya Bali dengan bernyanyi merupakan sarana yang menyenangkan meskipun bernyanyi sendiri –lebih-lebih dengan menggunakan tembang-tembang (*pupuh*) tradisional bukanlah hal yang mudah- namun karena dilakukan interaktif (dimana antara penyanyi (orang yang menelepon) dengan penyiar (yang sekaligus sebagai penerjemah) tidak berhadapan muka, kemungkinan itu menjadi lebih memungkinkan terutama bagi pemula.

Acara "Kidung Interaktif" di Singaraja dahulunya disiarkan oleh tiga stasiun radio, yaitu RRI Singaraja dengan judul acara "Sudang Lepet Jukut Undis", Radio Singaraja FM dengan mata acara "Sadhu Amertha", dan Radio Pesona Bali FM. Dalam perkembangannya belakangan, hanya dua stasiun radio yang disebutkan lebih awal yang masih aktif, sedangkan acara kidung interaktif di Radio Pesona telah ditiadakan.

Penelitian ini akan mengungkapkan beberapa hal berkaitan dengan penerusan nilai-nilai budaya Bali di ranah modern, yaitu diantaranya (1) Mengetahui model penerusan nilai-nilai budaya Bali dalam bentuk kidung interaktif, (2) Mengetahui teks-teks tradisional yang dibaca dalam kidung interaktif, (3)

---

Menganalisis nilai-nilai teks-teks yang dinyanyikan oleh penggemar "Kidung Interaktif", dan (4) Mengetahui motivasi masyarakat di Bali Utara untuk mengikuti kidung interaktif di radio?

### Sekilas Acara "Kidung Interaktif" di Radio

Acara interaktif di stasiun radio muncul pertama kali pada stasiun RRI Denpasar pada tanggal 14 Agustus 1991<sup>\*)</sup> dengan nama mata siaran *Dagang Gantal*. Acara ini berlangsung setiap hari, kecuali hari Minggu<sup>\*)</sup>, selama satu jam pkl. 11.00 -- 12.00 Wita, dengan mata acara pembacaan surat, penyajian tembang (*gegitaan*) dan interpretasinya baik oleh penyiar atau pun pendengar secara interaktif lewat telepon dengan menggunakan bahasa Bali (Darma Putra, 1998: 20). Acara ini identik dengan kegiatan *nyastra* atau *mabebasan* (apresiasi sastra Bali tradisional). Bedanya, hanya dilakukan lewat media elektronik (radio) memakai saluran telepon kabel maupun HP, tidak dilakukan di rumah secara tradisional untuk hiburan atau pengiring ritual. Pendengar yang ingin berpartisipasi bisa datang ke studio atau menghubungi studio melalui pesawat telepon, seperti dalam acara *talk show* pada media TV.

Sampai saat ini, penggemar acara *Dagang Gantal* hampir seantero Bali, Nusa Penida, Lembongan, dan Ceningan, bahkan hingga ke Lombok dan Sumbawa. Dengan demikian, pendengar acara ini diperkirakan mencapai ratusan ribu. Wilayah jangkauan siaran acara *Dagang Gantal* itu kemudian disingkat oleh penyiarnya dengan akronim: "**Batan Sinar Bagi Rasa rauh ke Lomba Plecing**", yang artinya: Badung, Tabanan, Singaraja, Negara, Bangli, Gianyar, Amlapura (Karangasem), Semarapura (Klungkung), Lombok, Sumbawa, Nusa Penida, Lembongan, dan Ceningan.

Penggemar acara *Dagang Gantal* telah bergabung dalam suatu ikatan yang disebut dengan *Pasuwitran Dagang Gantal* (persaudaraan *Dagang Gantal* alias *PDG*). Anggota *PDG* berasal dari golongan petani, karyawan pemerintah dan swasta (industri pariwisata), serta pengusaha. Sebagian besar mereka memiliki telepon, karena untuk mengikuti acara dan berpartisipasi secara interaktif mereka harus menelepon. Bagi yang belum memiliki telepon, mereka bisa mengontak RRI melalui telepon umum. Mengingat banyaknya penggemar, untuk mencegah kreditnya sambungan telepon, pengasuh acara menjadwalkan hari tertentu untuk daerah tertentu, seperti Senin (untuk penggemar Tabanan dan Singaraja). Selasa (Badung), Rabu (Gianyar, Klungkung, dan Karangasem). Kamis (Kodya dan Telepon Umum), Sabtu (rebutan). Penggemar baru dipersilakan ikut menelepon kapan saja, namun hanya sekadar memperkenalkan diri. Apabila mereka ingin menyanyi (*matembang*) dipersilakan hari lain sesuai jadwal daerahnya.

Selain RRI Denpasar, acara *magegitan* secara interaktif juga dilakukan oleh Radio Genta Bali (Badung), Radio Global dan Radio Meganada di Tabanan. Radio Genta memakai *ikon* "Dharmakanti" dengan motto "*Dharmagita anggen jalaran ngrereh sameton kanti*" pada acara interaktif tersebut. Acara interaktif di stasiun Radio Genta diikuti oleh peserta dari Karangasem, Bangli, Gianyar, Denpasar, Badung, Tabanan, dan hanya sesekali ada dari Negara. Durasi waktunya, Senin dan Rabu pukul 19.00-20.00 Wita, Selasa,

---

<sup>\*)</sup> Data ini diperoleh dari pengakuan salah seorang penggemar acara *Dagang Gantal* RRI yang bernama Kak Gus Kok dari Jl. Gunung Agung, Denpasar. Beliau merupakan penggemar setia acara itu dari awal hingga saat ini.

Pengakuan ini disampaikan dalam acara *Dagang Gantal* Kamis, 3 Februari 2011.

<sup>\*)</sup> Hari Minggu diisi dengan siaran *arja*, program yang berlanjut sejak lebih dari empat dekade.

Kamis, Jumat, dan Sabtu dari pukul 19.00-20.30 Wita. Hari Senin sampai Rabu *magegitan* dengan menembangkan *sekar alit* (*geguritan*), Kamis dan Sabtu acara bebas (boleh *sekar alit*, *sekar ageng*, *sekar madia*, dan *palawakya*). Untuk hari Jumat diisi dengan menembangkan *sekar ageng* (*kakawin*) *sekar madia* (*kidung*) dan *palawakya*. Radio Global menyebutkan acara itu dengan nama *Dharmagita* (nyanyian tentang keagamaan) dengan mengambil motto "*Magending sambilang Malajah, Malajah sambilang Magending*" 'Bernyanyi sambil belajar, Belajar sambil Bernyanyi'. Acara ini dilaksanakan setiap hari dari hari Senin sampai Sabtu pada pl. 18.10 -- 19.00 Wita dan hari Minggu ditiadakan dengan menembangkan *sekar alit* saja. Acara yang disponsori oleh usahawan terkenal di Tabanan, "Toko Nyoman" ini mendapat perhatian yang luas pula dari penggemarnya. Karena keterbatasan frekwensi, penggemarnya kebanyakan dari daerah Tabanan sendiri, Badung, Kodya dan Gianyar. Bahkan, kadang-kadang ada yang nimbrung dari Kintamani (Bangli), Nusa Penida (Klungkung), dan Karangasem.

Acara kidung interaktif pada Radio Meganada dilaksanakan mulai dari hari Senin sampai Jumat pada pl. 17.30 -- 19.00 Wita. Sama seperti acara di Radio Global, acara kidung interaktif pada Radio Meganada juga diikuti oleh penggemar dari kalangan terbatas seperti Tabanan, Badung, dan Kodya. Yang menarik dari ketiga stasiun radio yang disebutkan belakangan bahwa penggemar baru hampir pasti tiap bulan ada yang masuk mengikuti acara bertembang secara interaktif (Suardiana, 2012: 5).

### **Kilas Balik dan Metode Penelitian Kidung Interaktif**

Penelitian tentang "Kidung Interaktif" dengan media *matembang* di ranah modern (radio dan TV) pernah dilakukan oleh Creese (2012: 90) dengan judul "*Textual Traditions, Identity and Cultural Production in Contemporary Bali*". Dalam penelitiannya, Creese mendata peserta interaktif di radio dan TV serta mencari teks-teks yang menjadi *trend* bagi penggemar interaktif untuk dinyanyikan. Di antara teks-teks yang ia temukan ternyata terdapat beragam tema yang dinyanyikan, yaitu mulai dari yang tradisional sampai yang modern. Tema dari teks-teks yang dinyanyikan menyangkut tema etnik, religi, politik, dsb.

Putra (2012: 91) dalam papernya yang berjudul "*New Composition in Textual-Singing Tradition: Articulation of Social Concerns and Cultural Identity in Sing-Back Radio and TV Program in Bali*" menyatakan bahwa acara interaktif di radio maupun di TV, selain menyanyikan lagu-lagu dengan tema tradisi juga banyak diciptakan bentuk-bentuk baru. Tema-tema baru yang diangkat penggemar itu pada umumnya merupakan nyanyian dengan ciptaan baru, seperti masalah sosial, agama, obat, judi, dan gender.

Suardiana (2012: 92 -- 93) dalam papernya yang berjudul "*Kidung Interaktif sebagai Salah Satu Media Pemertahanan Bahasa Bali lewat Ranah Modern*", menyuratkan bahwa kidung interaktif mampu memperkuat pemertahanan bahasa Bali di ranah modern. Dalam konteks bernyanyi dengan bahasa daerah Bali, banyak muncul kata-kata baru (sebagai unsur serapan) sebagai pengembangan bahasa Bali. Sementara dalam ranah tradisional, pemakain bahasa-bahasa yang terdapat dalam teks lontar seperti *geguritan* akan memperkuat pelestarian bahasa Bali di ranah modern.

---

Sancaya (2012: 91-- 92) dalam papernya yang berjudul "*Dagang Gantal: Dari Dunia Virtual Membangun Realitas*", menulis bahwa para penggemar interaktif di radio itu tidak saling mengenal, namun sangat akrab di udara. Mereka terbiasa menghilangkan stress dengan bernyanyi serta saling menyebut (*calling*) nama-nama mereka di udara. Dalam menghibur itu, tersurat nilai-nilai moral yang dinyanyikan lewat teks-teks lagu, baik lagu yang sudah ada maupun lagu-lagu baru yang mereka ciptakan sendiri. Melalui radio mereka membangun realitas baru yang dalam kenyataan sehari-hari mereka akan jarang ketemu bahkan tidak akan sempat ketemu karena jauhnya jarak mereka.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, maka dalam penelitian ini akan coba dilakukan perekaman secara seksama dalam kurun waktu tiga bulan terhadap nyanyian yang diinteraktifkan lewat radio di Buleleng. Kemudian, data yang telah direkam akan dipilah-pilah sesuai dengan bobotnya. Data seleksi itu, yang berupa data utama, selanjutnya akan dianalisis sesuai dengan teori dan metode yang diterapkan.

Dipilihnya media elektronik berupa radio sebagai sarana penelitian tentang penerusan nilai-nilai budaya Bali ini, khususnya dalam menyaring data akan digunakan metode *qualitative distinction* (Morley, 1995: 177), suatu metode yang mempertimbangkan secara saksama kualitas dan keistimewaan sebuah acara. Lawan dari metode ini adalah *qualitative investigation*, yang menganggap setiap acara sama demi kepentingan statistik. Ada tiga alasan mengapa acara interaktif di radio tersebut istimewa (*distinctive*) dan dipilih sebagai salah satu media penerusan nilai-nilai budaya Bali dalam penelitian ini, pertama, bernyanyi merupakan acara santai yang dilakukan oleh masyarakat setelah mereka selesai melakukan pekerjaan, mengingat acara ini berlangsung siang hari dan sore hari. Kedua, pendengar (dalam konteks ini orang yang bernyanyi) dapat berdialog langsung dengan penyiar (yang sekaligus sebagai penerjemah). Ketiga, mengingat acaranya mengambil waktu senggang dan dilakukan dengan bernyanyi, dapat diasumsikan pendengar dan peminat yang ikut berinteraktif makin hari makin meningkat.

Adanya media pendukung sebagaimana terurai di atas, tampaknya penerusan nilai-nilai budaya Bali dilakukan dalam beragam ranah. Masalahnya sekarang, bagaimana cara mengemas atau mengisi acara yang ditayangkan dalam media elektronik itu agar tetap menarik untuk disimak oleh pemirsa maupun pendengarnya. Sebagaimana media yang menjadi objek penelitian dalam penelitian ini adalah radio maka model penerusan nilai-nilai budaya Bali lewat cara *magegitan* 'bernyanyi' secara interaktif, ternyata cukup ampuh. Hal ini dapat dibuktikan dari peserta interaktif itu tiap bulan diikuti oleh peserta baru. Dengan demikian, sebagai bagian dari pemertahanan kebudayaan Bali ke depan, mesti secara sadar pegiat kebudayaan Bali terus-menerus melakukan inovasi agar dalam membuat materi senantiasa inovatif dan berterima di sisi pendengar atau pemirsa.

Adapun kontribusi yang diharapkan dari hasil penelitian ini sesuai dengan luaran penelitian adalah tersajinya kajian penerusan nilai-nilai budaya Bali yang komprehensif tentang seni *matembang* yang dilakukan secara interaktif di media radio di Buleleng. Dengan tersajinya teks-teks yang memuat nilai-nilai universal tentang kearifan lokal Bali yang rutin dijadikan sebagai bahan nyanyian oleh penggemar interaktif itu, maka pendengar secara otomatis akan faham akan nilai-nilai tradisi tersebut. Tujuan akhir dari penelitian ini, semakin sering para pendengar mendengarkan dan sekaligus dapat membaca teks-teks sesuai dengan kajian dari penelitian ini diharapkan masyarakat luas dapat melaksanakan petuah-

petuah yang diamanatkan dalam nyanyian dan teks dimaksud. Dengan demikian, harapan Bali shantih dapat terwujud sesuai harapan kita bersama!

### Interaktif dengan Pola Bernyanyi sebagai Model dalam Meneruskan Nilai-nilai Budaya Bali

Acara "Kidung Interaktif" yang dilakukan radio di Bali adalah acara yang penggemarnya cukup banyak. Setiap tayang, peserta berlomba-lomba untuk mengikutinya dengan cara memencet telepon. Bagi peserta yang kurang pengalaman akan susah masuk, bahkan mereka akan kebagian waktu hanya ketika peserta kurang banyak. Membludaknya peserta dapat diasumsikan dari banyaknya suara telepon masuk dan waktu yang digunakan selama satu jam selalu kekurangan.

Teks-teks yang menjadi pilihan penggemar interaktif terseleksi secara alami sesuai dengan *trend* perkembangan masyarakatnya (baca: Bali), terutama berkaitan dengan ketersediaan bahan yang akan dibaca. Maksudnya, penggemar lebih memilih teks yang telah dicetak atau diterbitkan dan terjual bebas di toko buku sebagai bahan bacaan dalam interaktif. Selebihnya, dipilih teks-teks umum yang telah mereka kenal dan dinyanyikan dengan cara menghafal bukan dibaca dari teks.

Beberapa teks yang digunakan dalam interaktif dapat dikutipkan sebagai berikut.

#### Durma

- |  |   |
|--|---|
| 1. "Déning suka, duka, sugih, miwah tiwas, | "Karena suka, duka, kaya, dan miskin,       |
| 2. Ala, ayu, nista, luwih,                 | Baik, buruk,                                |
| 3. Karma mangadakang,                      | Karma yang menyebabkan,                     |
| 4. Palan pakardiné kuna,                   | Buah dari hasil perbuatan (kita) terdahulu, |
| 5. Dugas nu dumadiné rihin,                | Ketika masih hidup,                         |
| 6. Ditu pamula,                            | Di sana ditanam,                            |
| 7. Sangkan ada alap jani!"                 | Sehingga hasilnya diterima sekarang!"       |

*Geg. Dharma Prawretti* (direkam tanggal 2 Mei 2013 di Radio Singaraja FM)

Berdasarkan kutipan teks di atas tampak jelas bahwa transmisi (penerusan) nilai-nilai budaya Bali berupa hukum karma yang tersurat dalam beberapa kitab yang lebih tua seperti *Ślokantara*, *Agastya Parwa*, *Śanti Parwa*, *Wrahaspati Tattwa*, dan *Mahabharata Śanti Parwa* (lihat. Punyatmadja, 1993: 58-73), disuratkan kembali dalam teks *Geguritan Dharma Prawretti* oleh pengarang Ida Pedanda Putra Kamenuh sekitar tahun 1971. Hukum karma yang dalam kepercayaan Hindu dikenal dengan tiga bagian, yaitu (1) *Sancita Karmaphala* adalah hasil perbuatan yang diterima dari kehidupan terdahulu, (2) *Prarabda Karmaphala* merupakan hasil perbuatan yang dinikmati saat ini, dan (3) *Kriyamana Karmaphala* merupakan hasil perbuatan dalam kehidupan ini akan dinikmati saat kehidupan yang akan

datang (Pudja, 1985: 242). Gayut dengan teks kutipan di atas, tampaknya merupakan penerapan ajaran Sancita Karmaphala sebagaimana telah dijelaskan pada pembagian (1) di atas.

Selanjutnya, petikan berikut juga memberikan gambaran tentang nilai kearifan lokal yang diwariskan dari teks sebelumnya oleh teks *Geguritan Sucita* di bawah ini.

### Ginada

- |                                |                                   |
|--------------------------------|-----------------------------------|
| 1. "Malih tityang makélingang, | "Kembali Saya mengingatkan,       |
| 2. Ring Beli sakadi mangkin,   | Kepada Kakak sekarang,            |
| 3. Indayang juwa pinehang,     | Cobalah dipikirkan,               |
| 4. Nguda doh antuk ngaruruh,   | Mengapa jauh-jauh dicari,         |
| 5. Bresih tampek jalan mula,   | Bersih (suci) itu letaknya dekat, |
| 6. Jelap alih,                 | Sengaja dicari,                   |
| 7. Ka bulakan di alas sawat!"  | Di permandian jauh di hutan!"     |

*Geg. Sucita* (direkam tanggal 2 Mei 2013 di Radio Singaraja FM)

Sindiran tokoh Ni Karuni kepada tokoh I Sucita dan kakaknya I Subudi bahwa mencari kesucian pikiran (*Tirthayatra*) itu tidak mesti harus dicari jauh-jauh ke tengah hutan, namun itu ada di sekitar (baca: pikiran) kita sebagaimana kutipan di atas adalah sesuatu nasihat yang sangat wajar dan masuk logika. Sebab, niat I Sucita dan I Subudi untuk melaksanakan *tirtayatra* (perjalan suci) ke permandian di tengah hutan tanpa didasari oleh kesucian pikiran dalam diri akan sia-sia belaka! Hakikat orang melakukan perjalanan suci (*Tirthayatra*) ini sebelumnya juga disuratkan dalam *Sārasamuścaya*, Sloka 277-279 (Kajeng, 2005: 211-212)

Demikianlah model teks yang dinyanyikan penggemar interaktif di Radio Singaraja FM yang pada dasarnya mencerminkan transmisi nilai kearifan lokal yang diresetasikan dari teks yang lebih tua ke bentuk yang lebih baru.

### Kesimpulan

Kidung interaktif merupakan salah satu mata acara yang mampu mewariskan nilai-nilai tradisi di ranah modern. Keberadaan acara interaktif tersebut memberikan nuansa baru bagi masyarakat Bali dalam mengajegkan budaya leluhurnya dengan media yang menarik (*matembang*) di ranah tradisi dan menggunakan telepon di ranah modern. Kemampuan menggunakan media teknologi seperti telepon dan kemampuan untuk mengatur suara radio agar suara penelepon kedengaran jernih, adalah sebuah tantangan yang menarik bagi pegiat seni *magegitan* lewat radio. Sebab, tanpa memiliki kemampuan untuk olah vokal dan menguasai teknologi, acara kidung interaktif di radio tidak mungkin mereka

lakukan. Penyanyi mampu mentransmisikan nilai-nilai kearifan lokal yang ditembangkan secara baik, mengingat nyanyian yang sama sering dilagukan berulang-ulang oleh penelepon.

### Daftar Pustaka

Creese, Helen. 2012. "*Textual Traditions, Identity and Cultural Production in Contemporary Bali*". Makalah yang disampaikan dalam International Conference Bali in Global Asia: Between Modernization and Heritage Formation 16-18th July.

Jlantik, Ida Ketut. 2006. *Geguritan Sucita I*. Denpasar. CV: Kayumas Agung.

Jlantik, Ida Ketut. 2006. *Geguritan Sucita II*. Denpasar: CV. Kayumas Agung.

Jlantik, Ida Ketut. 2006. *Geguritan Sucita III*. Denpasar: CV. Kayumas Agung.

Kajeng, I Nyoman. 2005. *Sārasamuścaya*. Paramita: Surabaya.

Morley, David. 1995. *Television, Audiences and Cultural Studies*. London: Routledge.

Pudja. G. 1985. *Pengantar Agama Hindu Jilid I*. (untuk Perguruan Tinggi). Jakarta: Mayasari.

Punyatmadja. I.B.Oka. 1993. *Panca Sradha*. Denpasar: Upada Sastra.

Putra Darma, Nyoman. 1998. "Kesenian Bali di Panggung Elektronik: Perbandingan Acara Apresiasi Budaya RRI dan TVRI Denpasar" Dimuat dalam *Mudra* No.6 Tahun VI Maret 1998.

Putra Darma, Nyoman. 2012. "*New Composition in Textual-Singing Tradition: Articulation of Social Concerns and Cultural Identity in Sing-Back Radio and TV Program in Bali*". Makalah yang disampaikan dalam International Conference Bali in Global Asia: Between Modernization and Heritage Formation 16-18th July.

Sancaya Windhu IDG., 2012. "*Dagang Gantal: Dari Dunia Virtual Membangun Realitas*". Makalah yang disampaikan dalam International Conference Bali in Global Asia: Between Modernization and Heritage Formation 16-18th July.

Suardiana, I Wayan. 2012. "Kidung Interaktif" sebagai Salah Satu Media Pemertahanan Bahasa Bali lewat Ranah Modern. Makalah yang disampaikan dalam International Conference Bali in Global Asia: Between Modernization and Heritage Formation 16-18th July