

DARI RITUAL KE MEDIA SOSIAL: SEMARAK SENI SASTRA DAN PERTUNJUKAN BALI DI ERA DIGITAL

I Nyoman Darma Putra

Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Udayana

Alamat Email: darmaputra@unud.ac.id

Abstrak: Perkembangan teknologi digital, modernisasi, dan globalisasi sering dituduh sebagai kekuatan yang memarjinalkan kesenian tradisional. Makalah ini mengkaji dampak kemajuan teknologi, modernisasi, dan globalisasi dalam kehidupan seni tradisi di Bali. Untuk menjawab persoalan tersebut, dikaji dua bentuk kesenian tradisional Bali sebagai studi kasus. Pertama, seni *gita santi* (kidung berbasis sastra tradisional Bali) yang biasanya dilaksanakan sebagai pengiring ritual dan hiburan. Kedua, seni pertunjukan wayang kulit yang berfungsi sakral ritual dan hiburan. Data penelitian digali melalui observasi, wawancara, studi pustaka, rekaman gita santi dari radio dan televisi, serta netnografi dari media sosial Facebook, Instagram, dan YouTube, yang kemudian dikaji dengan konsep-konsep dalam teori New Media seperti *interactivity*, *active audience*, *user-generated content* (UGC), dan demokratisasi informasi dan hiburan. Kajian ini menyimpulkan bahwa seni tradisi *gita santi* dan pertunjukan wayang kulit Bali terbuka dan kreatif-adaptif dalam memanfaatkan kemajuan teknologi. Alih-alih memarjinalkan kedua kesenian tradisional Bali tersebut, piranti teknologi digital justru membantu semakin semaraknya kehidupan seni tradisi Bali, seperti tampak dalam acara-acara kidung interaktif di media massa radio dan televisi, serta video di media sosial yang berkarakter interaktif dan UGC. Meskipun semarak di dunia digital, seni tembang berbasis sastra gita santi dan wayang tidak kehilangan peran dasarnya sebagai pendukung kegiatan ritual keagamaan. Kajian ini berkontribusi dalam memberikan pemahaman bahwa kemajuan teknologi, modernisasi, dan globalisasi bukanlah ancaman bagi kemajuan seni sastra dan pertunjukan Bali tradisional, melainkan memberikan energi baru dan terbarukan dalam pengembangan di berbagai *platform* yang tidak pernah ada sebelumnya.

Kata kunci: era digital, panggung ritual, *gita santi*, kidung interaktif, podcast wayang kulit

Pendahuluan

Selain memberikan dampak positif dalam peradaban manusia, globalisasi dan kemajuan teknologi juga menimbulkan kekhawatiran akan imperialisme budaya. Kekhawatiran itu ditandai dengan kegelisahan lewat sinisme Amerikanisasi dan McDonaldisasi (Ritzer, 2021; Tomlinson, 2001). Budaya global yang berasal dari Barat (identik dengan Amerika) dikhawatirkan menyebar ke seluruh dunia sebagai 'penjajah' baru yang dapat memarjinalkan budaya lokal. Proses imperialisme budaya itu, seperti dengan baik dikatakan Chris Barker terjadi *'from the West to the rest'* (dari Barat ke daerah di dunia lainnya) (Barker, 1999). Diasumsikan bahwa budaya lokal tidak kuasa menghadapi derasnya aliran budaya Barat.



Globalisasi dan kemajuan teknologi dari negara-negara maju membuat imperialisme budaya ini menjadi fenomena universal. Di Indonesia, Dhanang Respati menegaskan dampak negatif globalisasi adalah membuat budaya lokal termarginalisasi. Dhanang Respati berpendapat bahwa "di era globalisasi sekarang ini eksistensi tradisi lisan semakin terpinggirkan, bahkan di ambang kepunahan" (Dhanang Respati, 2012, p. 22). Dalam kontras oposisi biner antara budaya global dengan budaya lokal, budaya yang belakangan dianggap lemah, terdesak, bahkan pelan-pelan dianggap lenyap. Kekhawatiran yang disampaikan Dhanang Respati bukanlah hal baru karena sudah ditegaskan sarjana lain jauh sebelumnya. Suryadi (2005) dalam artikelnya "*Identity, media and the margins: Radio in Pekanbaru, Riau (Indonesia)*", misalnya, berpendapat bahwa media berbasis teknologi seperti media elektronik radio menjadi saluran untuk memuluskan imperialisme budaya. Hal ini lebih nyata dengan televisi, yang ketika tahun 1980-an dan 1990-an menjadi saluran untuk film dan musik dominan Amerika. Demikian juga halnya dengan gedung-gedung bioskop yang mengutamakan film Amerika dan mengakibatkan film Indonesia sempat mati suri (Ardiyanti, 2017; Kurnia, 2006; Ulum et al., 2021). Dalam konteks media elektronik di Indonesia, secara khusus, Suryadi (2005, p.133) menulis berikut:

Di negara berkembang seperti Indonesia, dapat dikatakan bahwa media elektronik—yang diasosiasikan dengan ciri-ciri negatif seperti homogenisasi, dekulturnalisasi, monopolisasi, indoktrinasi, dan manipulasi—telah menjadi agen untuk membanjiri negara dengan budaya 'Barat' yang menghancurkan dan membahayakan 'budaya nasional' dan identitas Indonesia.

Suryadi dan Dhanang Respati sama-sama mengingatkan dampak dari globalisasi dan kemajuan teknologi dengan ungkapan yang cukup keras, dengan kata dasar 'punah' dan 'hancur'. Pernyataan mereka bukanlah paduan suara pesimisme mengenai ketidakberdayaan budaya lokal, tetapi sebaliknya memotivasi masyarakat untuk gigih membangun budaya lokal agar bisa bebas dari gerusan imperialisme budaya Barat. Budaya lokal yang hidup dinamis bersanding dengan budaya global dengan memanfaatkan teknologi baru adalah suara yang sedang mereka gemakan. Dhanang Respati mendorong kreativitas masyarakat untuk mengangkat kearifan lokal lewat tradisi lisan menjadi bentuk-bentuk industri kreatif



seperti film (Dhanang Respati, 2012), sedangkan Suryadi mendorong dan memuji semangat radio di Pekanbaru untuk mempopulerkan warisan budaya pantun untuk disiarkan di radio-radio (Suryadi, 2005).

Perkembangan teknologi berjalan dengan sangat cepat. Tahun 2005, ketika Suryadi menulis tentang media radio yang menjadi saluran mempromosikan budaya Barat, teknologi digital belum hadir sesemarak sekangra (2025). Ketika dunia sosial media berkembang pesat menyusul tersedianya internet murah dengan kecepatan relatif tinggi, media massa cetak dan elektronik yang semula populer, justru meredup. Radio, surat kabar dan majalah, dan televisi yang awalnya termasuk media utama, kini menjadi media konvensional, digantikan dengan New Media yang mengacu pada media sosial seperti Facebook, Instagram, WhatsApp, Tiktok, dan Youtube. Perbedaan utama dari konvensional media dengan New Media terletak pada akses yang dimiliki masyarakat dalam memproduksi konten (*user generated content - UGC*) yang hendak mereka unggah atau bagikan (*share*) dan penggunaan komputer dan internet. Akses atau kebebasan itu memberikan peluang bagi masyarakat, khususnya penggiat seni kidung berbasis sastra tradisional dan seni pertunjukan wayang kulit di Bali dalam memanfaatkan New Media dalam pengembangan seni budaya sebagai heritage.

Tulisan ini menganalisis dampak teknologi dan globalisasi terhadap kehidupan seni dan budaya Bali. Secara spesifik, penelitian dilakukan dengan studi kasus terhadap dua kesenian Bali, yaitu seni gita santi (kidung berbasis sastra tradisional Bali) dan wayang kulit Cenk Blonk. Keduanya dipilih karena hadir fenomenal menjadikan kemajuan teknologi seperti media elektronik dan teknologi digital sebagai medium pengembangan. Argumen yang hendak diajukan di sini adalah bahwa alih-alih memarjinalkan tradisi lokal dalam imperialisme budaya, kemajuan teknologi justru terbukti menyemarakkan kehidupan gita santi berbasis sastra dan seni pertunjukan wayang di era kemajuan teknologi dan era (media) digital.

Materi dan Metode

Data penelitian ini merupakan akumulasi hasil penelitian dalam durasi relatif panjang, yaitu tiga dekade, sejak pertengahan tahun 1990-an hingga 2020-an



ini. Penelitian awal dilakukan dengan merekam acara "Dagang Gantal" (pagi hari) dan "Tembang Warga" (sore hari) yang disiarkan di RRI Denpasar, dan acara kesenian Bali di TVRI Bali. Tahun 2000-an sampai 2010-an, pengumpulan dilanjutkan secara random dari radio RRI Singaraja dan stasiun radio swasta lainnya seperti Yudha Bali, dan stasiun televisi baru saat itu yaitu Bali TV (2002) yang terkenal akan acara "Kidung Interaktif" dan Dewata TV dengan acara "Tembang Guntang". Ketika internet berkembang cepat dan canggih, media sosial seperti FB, Youtube, Instagram, Tik Tok pun menjadi pilihan bagi penggemar gita santi dan wayang kulit untuk berbagi video atau siniar mereka di dunia virtual.

Dalam waktu lima tahun, dari 2019 sampai 2024, dalang wayang Cenk Blonk memproduksi sebanyak 130 podcasts yang ditayangkan di kanal Youtube-nya. Jumlah pelanggan mencapai 305 ribu (32 Mei 2025), dengan jumlah penonton (*viewer*) untuk setiap sinianya bervariasi antara 300 ribu sampai 1 juta lebih. Jumlah ini terus bertambah, menandakan tingginya minat akan podcast Cenk Blonk. Melihat fenomena ini, pengumpulan data dengan netnografi juga dilakukan untuk menjaring data dan fenomena sekomprensif mungkin.

Walaupun penggunaan media virtual kian nyata dalam pengembangan seni gita santi dan wayang kuliah, aktivitas di radio dan televisi juga berlanjut. Dengan demikian, teknik pengumpulan data juga dilakukan dengan mengamati siaran radio dan televisi. Wawancara dengan penggemar penyiar dan penggemar dilakukan untuk mendapatkan pemahaman tentang motif dan pengalaman mereka ber-gita santi di panggung digital dan ritual. Tentu saja di makalah yang singkat untuk prosiding ini tidak mungkin menganalisis semua bahan, namun riset dalam durasi panjang tetap berguna untuk membuat generalisasi, interpretasi, dan argumentasi lebih kuat dengan berbasis data dan konteks waktu dalam merumuskan perkembangan. Data berupa rekaman gita santi dan analisis tematik sudah banyak digunakan dalam publikasi artikel dan buku, termasuk buku yang belum lama ini terbit berjudul *Kidung Interaktif Tembang Tradisional Bali di Panggung Elektronik* (Putra & Creese, 2020) dan artikel di jurnal internasional (Putra, 2009; Putra & Creese, 2012).

Hasil dan Pembahasan

Sastra tradisional Bali, khususnya dalam bentuk tembang seperti *kidung*, *geguritan*, dan *gita santi*, telah lama menjadi bagian penting dari kehidupan budaya masyarakat Bali. Tembang ini biasa digunakan dalam konteks upacara keagamaan sebagai pengantar ritual, namun juga berkembang sebagai bentuk hiburan dan sarana edukasi moral. Istilah seperti *macapatan*, *mabebasan*, *pesantian*, dan *pepaosan* menggambarkan ragam bentuk dan fungsi dari sastra lisan ini. Namun seiring laju modernisasi dan perubahan gaya hidup masyarakat, tembang Bali sempat dipandang akan tergeser dan mengalami kemunduran.

Kekhawatiran terhadap punahnya tembang tradisional ini mulai berubah sejak 1980-an ketika media elektronik seperti radio dan televisi membuka ruang baru bagi tradisi lisan Bali. Di masa itu, para seniman tembang mulai tampil melalui radio amatir ORARI dan kemudian berkembang ke siaran radio formal. Perintis utama adalah Radio RRI Denpasar dengan acara terkenal (sampai sekarang) adalah "Dagang Gantal". Melihat sukses siaran ini, banyak radio swasta lainnya meniru mengudarakan acara *kidung* interaktif. Tembang-tembang yang dibawakan dalam program interaktif, memberi ruang partisipasi masyarakat untuk ikut serta, baik sebagai pendengar maupun penyumbang lirik dan suara melalui saluran telepon dari rumah masing-masing. Dulu, sebelum HP populer seperti sekarang, pencinta *Dagang Gantal* atau *kidung* interaktif bisa menelpon dari telepon umum di pinggir jalan. Inilah titik awal di mana tradisi lisan Bali menemukan kembali panggungnya di era modern.

Memasuki era reformasi 1990-an, pelonggaran kebebasan berekspresi memberikan angin segar bagi kesenian rakyat, termasuk tembang Bali. Radio-radio pemerintah dan swasta di seluruh Bali mulai menayangkan program tembang secara rutin. Bahkan, awal 2000-an, stasiun TV lokal seperti Bali TV dan TVRI Bali turut menghadirkan tembang tradisional dalam bentuk siaran langsung maupun rekaman. Acara mingguan "Kidung Interaktif" digunakan oleh Bali TV, sedangkan "Gegirang" adalah acara untuk TVRI Bali. Interaktiviti memperkuat posisi tembang Bali sebagai warisan budaya yang tetap hidup dan mendapat apresiasi publik luas melalui media elektronik, radio, TV, dan tentu saja internet. Jika tidak ada era reformasi yang memberikan kebebasan berekspresi, belum tentu radio dan

penggemar kidung berani menembang atau bercakap secara 'bebas', jika ada salah ucap bisa berhadapan dengan penegak hukum seperti zaman Orde Baru dulu.

Era digital membuka peluang yang lebih besar. Media sosial seperti Facebook, YouTube, Instagram, dan WhatsApp menjadi panggung baru bagi pelestarian sekaligus pengembangan tembang Bali. Para seniman maupun komunitas penggemar tembang mulai membagikan video pertunjukan mereka melalui akun pribadi atau kanal khusus, menjangkau tidak hanya masyarakat Bali, tetapi juga diaspora Bali di luar negeri dan publik internasional yang tertarik pada budaya lokal. Keunggulan media digital dalam hal distribusi cepat dan interaksi dua arah membuat tembang Bali semakin dikenal dan dicintai generasi muda. Di medsos Facebook bisa ditemukan banyak akun pesantian dengan peserta bervariasi, misalnya Gita Shanti Ajeg Bali dengan pengikut 1,2 ribu, sedangkan Pesantian Panca Gita dengan anggota 14,2 ribu. Lewat akun ini, mereka berbagi tembang. Di kanal Youtube juga banyak akun pesantian dan sejenisnya, misalnya @mesugichannel dengan 36.7K subscribers dan melabel salurannya sebagai geguritan dan budaya Bali. Selain itu, ada juga @GitaShantiChannel dengan 63.5K subscribers dan sudah menayangkan 614 videos, dengan jumlah penonton bervariasi dan terus bertambah, misalnya 8,6 K (dalam waktu 6 bulan) untuk video pelajaran tembang Sinom.

Daya adaptasi tembang Bali terhadap isu aktual menjadi salah satu kunci keberhasilannya di dunia digital. Meski struktur tembang seperti *kidung* dan *geguritan* memiliki pola-pola baku (seperti *padalingsa* dan *pupuh*), isinya sangat fleksibel. Tema yang dibahas dapat disesuaikan dengan situasi zaman, termasuk isu kesehatan masyarakat seperti pandemi Covid-19. Ini membuktikan bahwa sastra tradisional tidak bersifat beku, melainkan mampu merespons realitas sosial dan berkontribusi dalam edukasi publik dengan memanfaatkan kemajuan teknologi di era digital. Sastra tradisional ini bukan hanya warisan masa lalu, tetapi juga jembatan budaya yang hidup di masa kini dan masa depan, menjaga kearifan lokal tetap menyala dalam dunia global yang terus berubah.

Untuk seni pertunjukan wayang kulit, pembaruan terjadi secara menakjubkan dalam dunia digital. Wayan Nardayana, dalang di balik fenomena *Wayang Kulit Cenk Blonk*, telah melakukan pembaruan besar dalam dunia



pedalangan Bali dengan memanfaatkan tata suara, tata lampu (dari lampu minyak ke listrik), layar sempit ke layar lebar, tata gamelan, membuatnya menjadi populer. Rekaman pentas wayangnya diunggah di Youtube di-share berulang, dinikmati oleh ratusan ribu orang. Ketika teknologi digital dan internet serta medsos membuka peluang konten dari pengguna, Cenk Blonk gesit membuat podcast wayang dan mendapat sambutan luar biasa.

Sejak tahun 2019 hingga 2024, ia telah memproduksi 130-episode podcast yang tayang di kanal *Cenk Blonk Official Channel* (Cenk Blonk @CenkBlonk 305K subscribers, 152 videos). Tayangan-tayangannya ditonton ratusan ribu hingga lebih dari satu juta kali, menjadikan Cenk Blonk sebagai pionir dalam membawa wayang kulit Bali ke dunia digital yang lebih luas. Podcast tersebut tak hanya menampilkan lakon tradisional, tetapi juga membahas isu-isu sosial, politik, dan budaya kontemporer dengan pendekatan yang jenaka, kritis, dan komunikatif, tanpa kehilangan ciri khas pertunjukan tradisional (Sedana, 2016; Suaka & Budiasa, 2024).

Kehadiran Cenk Blonk di media digital mengubah lanskap apresiasi terhadap wayang kulit di Bali. Jika sebelumnya wayang hanya digemari oleh kalangan tua dan dimainkan di acara ritual tertentu, kini popularitasnya menembus batas usia. Anak-anak muda mulai menjadi penggemar setia karena penyajiannya yang humoris, kontekstual, dan menyentuh realitas mereka. Inovasi cerita dan karakter, seperti tokoh Cenk dan Blonk yang melengkapi figur punakawan tradisional (Merdah dan Tualen), telah membuat pertunjukan wayang terasa lebih segar, aktual, dan relevan. Pembaruan ini mendorong revitalisasi bahasa Bali sebagai medium utama dalam lakon, karena humor, kritik sosial, dan permainan kata dalam bahasa Bali menjadi kekuatan utama Cenk Blonk dalam menarik perhatian generasi muda. Dalam podcastnya, Cenk Blonk juga menggunakan bahasa Indonesia, membuat lebih banyak lagi potensial penontonnya yang paham bahasa Indonesia (Suaka & Budiasa, 2024).

Pemanfaatan New Media oleh Cenk Blonk bukan hanya memperluas jangkauan audiens, tetapi juga berperan dalam pengarsipan digital kesenian tradisional Bali. Rekaman-rekaman wayangnya yang tayang di YouTube dapat diakses kapan saja oleh siapa pun selama tersedia internet, sehingga tidak lagi

terbatas oleh ruang dan waktu seperti pertunjukan konvensional. Hal ini menjadikan Wayang Cenk Blonk sebagai salah satu bentuk kesenian lokal yang terdokumentasi secara luas, bisa ditonton ulang untuk tujuan edukasi, hiburan, maupun kajian budaya. Ada beberapa dalang yang mengikuti popularitas Cenk Blonk membuat podcast wayang, seperti Dalang Karbit (@Kar-Bit dengan 12.6K subscribers 94 videos) dan Bayoe Edan (30.3K subscribers 128 videos). Mereka juga populer dibuktikan dengan jumlah penonton ratusan ribu.

Pembaruan yang dilakukan oleh Cenk Blonk dan epigon-epigonnya tidak menggeser fungsi sakral dari wayang kulit Bali. Pentas-pentas virtual yang dilakukan di media sosial berjalan di jalur berbeda dengan pertunjukan ritual yang sakral. Dengan demikian, nilai-nilai spiritual dalam pementasan adat tetap terjaga, sementara pertunjukan digital menjadi media ekspresi kreatif dan ruang diskusi publik yang egaliter. Ini membuktikan bahwa Wayang Cenk Blonk bukan sekadar hiburan, tetapi juga alat pendidikan politik, sosial, dan budaya yang mendalam. Melalui kreativitas, teknologi, dan kecintaan terhadap budaya, Wayan Nardayana berhasil menjadikan wayang kulit sebagai warisan budaya yang dinamis, inklusif, dan berdaya saing di era digital (Sedana, 2016; Suaka & Budiasa, 2024). Sama dengan seni gita santi berbasis sastra tradisional Bali, teknologi digital dan globalisasi tidaklah memarjinalkan wayang, sebaliknya menjadi media bagi seni pertunjukan wayang tampil dengan format baru yang populer.

Simpulan

Berdasarkan uraian dalam pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kemajuan teknologi, modernisasi, dan globalisasi tidak menjadi hambatan dalam upaya masyarakat Bali melestarikan warisan budaya kidung atau *gita santi* dan seni pertunjukan wayang kulit. Alih media sastra Bali tradisional dari bentuk teks ke seni tembang (*textual singing*) justru berkembang secara kreatif seiring kehadiran media elektronik dan digital. Meskipun terjadi transformasi akibat pengaruh globalisasi dan kemajuan teknologi, seni kidung—yang secara konvensional merupakan praktik tradisi untuk mendukung ritual keagamaan—ternyata mampu berkembang secara dinamis di ranah digital. Fenomena ini terlihat melalui



kehadirannya dalam berbagai platform seperti siaran radio dan televisi, komunikasi HT (*handy talky*), YouTube, serta media sosial lainnya.

Perkembangan serupa juga tampak dalam seni pertunjukan wayang, khususnya melalui inovasi yang dilakukan oleh Wayang Cenk Blonk dengan dalang legendaris I Wayan Nardayana. Pemanfaatan teknologi tidak terbatas pada penggantian lampu minyak dengan penerangan listrik atau penggunaan sistem tata suara modern. Cenk Blonk bahkan melakukan terobosan penting dengan memproduksi siniar (*podcast*) yang ditayangkan di kanal YouTube mereka dan telah ditonton oleh ratusan ribu penonton. Selain itu, pertunjukan konvensional berdurasi sekitar dua jam yang banyak diunggah di YouTube juga mendapatkan sambutan luas, dengan jumlah penonton ratusan ribu dan terus dibagikan dengan suka-cita oleh masyarakat dari waktu ke waktu. Ini sesuai dengan apa yang dinyatakan Hassan dan Thomas bahwa teknologi media baru memadatkan waktu dan ruang untuk konsumsi seni sebagai sesuatu yang tidak pernah terbayangkan sebelumnya itu akan bisa terjadi (Hassan & Thomas, 2006). Yang lebih penting, citra wayang tetap relevan dan tidak dianggap ketinggalan zaman, sementara fungsi sakral dan ritualnya tetap dijaga.

Metamorfosis kidung dari ruang ritual menuju ranah digital dapat dipandang sebagai bentuk revitalisasi seni tradisi yang dimungkinkan oleh perubahan iklim politik pasca-reformasi, yang ditandai oleh meningkatnya kebebasan berekspresi serta ketersediaan teknologi media digital—seperti radio, televisi, HT, telepon, hingga media sosial (Putra & Creese, 2020; Putra, 2009). Kehadiran dan perkembangan kidung di ruang digital tidak hanya menarik perhatian generasi muda atau milenial, tetapi juga menjangkau masyarakat Bali yang tersebar di luar daerah atau mancanegara, yang kerap disebut sebagai diaspora Bali, ciri dari globalisasi yang merapatkan jarak ruang dan waktu. Hal serupa berlaku pada seni pertunjukan wayang, yang kini menjadi bagian dari ekosistem kemajuan teknologi digital.

Singkatnya, dari berbagai fakta tersebut, dapat ditegaskan bahwa perubahan ruang ekspresi dan media pendukung terhadap tembang berbasis teks sastra tradisional Bali telah memperkuat keberlangsungan kehidupan seni tradisi, termasuk pertunjukan wayang kulit Bali, yang sebelumnya dikhawatirkan akan

tergeser oleh kemajuan zaman. Kehadiran teknologi justru memberikan energi baru dan terbarukan bagi kesenian tradisional Bali tampil semakin semarak, baik di ranah ritual maupun digital realitas mengagumkan yang tidak pernah terjadi sebelumnya.

Rujukan

- Ardiyanti, H. (2017). Perfilman Indonesia: Perkembangan Dan Kebijakan, Sebuah Telaah Dari Perspektif Industri Budaya. *Kajian*, 22(2), 79–95. <https://ia801605.us.archive>.
- Barker, C. (1999). *Television, Globalization and Cultural Identities*. McGraw-Hill Education. <https://books.google.co.id/books?id=SMBkAAAAMAAJ>
- Dhanang Respati, D. R. P. (2012). Pemanfaatan Tradisi Lisan di Era Industri Kreatif di Indonesia. *Mozaik: Jurnal Ilmu Humaniora*, 11(1), 22–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.20473/mozaik.v13i2.3841>
- Hassan, R., & Thomas, J. (2006). *The new media theory reader*. McGraw-Hill Education (UK).
- Kurnia, N. (2006). Lambannya Pertumbuhan Industri Perfilman. In *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik* (Vol. 9, pp. 271–296).
- Nyoman Sedana, I. (2016). Innovation of Wayang puppet theatre in Bali. *Indigenous Culture, Education and Globalization: Critical Perspectives from Asia*, 67–80.
- Putra, I.N.D & Creese. H. (2020). *Kidung Interaktif: Tembang tradisional Bali di panggung elektronik*. Udayana University Press.
- Putra, I. N. D. (2009). Kidung Interaktif: Vocalising and interpreting traditional literature through electronic mass media in Bali. *Indonesia and the Malay World*, 37(109), 249–276.
- Putra, I. N. D., & Creese, H. (2012). MORE THAN JUST “NUMPANG NAMPANG”: Women’s participation in interactive textual singing on Balinese radio and television. *Indonesia and the Malay World*, 40(118), 272–297. <https://doi.org/10.1080/13639811.2012.725559>
- Ritzer, G. (2021). The McDonaldization of society. In *In the Mind’s Eye* (pp. 143–152). Routledge.
- Suaka, I. N., & Budiasa, I. M. (2024). Puppet Show as Popular Culture in Bali: The Revitalization of Puppet Performing Arts through the Rhetoric Originality of Wayang Cenk Blonk. *Jurnal Kajian Bali*, 14(1), 45–69. <https://doi.org/10.24843/JKB.2024.v14.i01.p03>
- Suryadi. (2005). Identity, media and the margins: radio in Pekanbaru, Riau (Indonesia). *Journal of Southeast Asian Studies*, 131–151.
- Tomlinson, J. (2001). *Cultural imperialism: A critical introduction*. A&C Black.
- Ulum, M. B., Jannah, F., & Nadhiyah, F. (2021). Film Industry as Part of Global Creative Industry: Learning from Indonesia. *TRILOGI: Jurnal Ilmu Teknologi, Kesehatan, Dan Humaniora*, 2(3), 220–227. <https://doi.org/10.33650/trilogi.v2i3.3075>