

KONSEP RITUAL DALAM PENCIPTAAN KARYA TARI *GILO LUKAH*

Suaida
Sherli Novalinda
Syaiful Erman

Prodi Seni Tari – Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Padang Panjang
Jl. Bahder Johan Padangpanjang 27128 Sumatera Barat
suaida9@gmail.com
sherlinovalinda@gmail.com
syaifulerman@gmail.com

ABSTRAK

Karya tari berjudul “Gilo Lukah” terinspirasi dari aktifitas ritual *lukah gilo* yang terdapat di Desa Baru, Kec. Muaro Sebo, Kab. Muaro Jambi. Untuk menggarap ide gagasan pengkarya menggunakan eksplorasi tubuh terhadap *lukah* (sejenis alat perangkap ikan) sesuai dengan keunikan *lukah gilo* (bergoyang ke kiri-ke kanan, melambung ke atas-ke bawah, bergetar, dan tidak terkendali). Pengkarya juga menggunakan properti kerangka yang dibentuk kotak persegi empat yang diinterpretasi di dalam kotak sebagai aturan yang sewajarnya (adanya syarat-syarat untuk melakukan proses permainan ritual *lukah gilo*), sedangkan di luar kotak sebagai aturan yang tidak sewajarnya (adanya sesuatu yang di luar logika manusia, mengapa *lukah* bisa bergerak dan bergoyang sendiri tanpa ada yang memegangnya).

Kata Kunci : *Lukah Gilo*, Ritual, *Gilo Lukah*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan sebuah Negara yang sangat kaya akan kebudayaan. Atas dasar kenyataan ini tidaklah mengherankan jika di kepulauan nusantara yang terbentang di sepanjang khatulistiwa ini berkembang aneka ragam kebudayaan daerah. Penjelasan tersebut memberikan gambaran bahwa kebudayaan daerah tiada lain merupakan perwujudan dari kemampuan masyarakat setempat dalam menanggapi dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya secara aktif.

Salah satu contoh kebudayaan daerah yang masih berkembang secara turun menurun adalah kesenian tradisi berupa *Lukah Gilo*. *Lukah Gilo* terdapat di berbagai daerah seperti di Jambi, Riau, dan Sumatera Barat. Kesenian ini mengandung nilai-nilai ritual magis serta keunikan dari setiap daerahnya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *lukah* merupakan alat penangkap ikan (seperti bubu) yang dipasang di dalam air yang tak berapa dalamnya. Sedangkan *gila* berarti sakit pikiran (kurang beres ingatannya), sakit jiwa (sarafnya terganggu atau pikirannya tidak normal), tidak biasa, tidak

sebagaimana mestinya berbuat yang bukan-bukan (tidak masuk akal).

Menurut Kamus *Baso Minangkabau* *lukah* berarti *malukah* (memasang *lukah* untuk menangkap ikan), *basiukah* (permainan seperti jailangkung dengan mempergunakan *lukah* sebagai alat sampai seperti menari), sedangkan *gilo* berarti kurang waras.

Menurut Bapak Raden Jancik (wawancara) *lukah gilo* merupakan permainan ritual magis yang dilakukan secara turun menurun dengan menggunakan alat tangkap ikan yang terbuat dari anyaman rotan atau bambu kemudian diberi mantra sehingga *lukah* menjadi *gilo* (*menggilo-gilo*), tidak hanya itu *Lukah Gilo* juga merupakan salah satu jenis kesenian yang mengandung nilai-nilai menarik dalam proses permainan ritual serta mantra yang dibacakan, yang berfungsi sebagai hiburan disaat pesta panen padi bagi masyarakat setempat.

Berdasarkan pernyataan di atas pengkarya menyimpulkan bahwa *Lukah Gilo* merupakan alat tangkap ikan yang diberi unsur magis di dalamnya, sehingga *lukah* menjadi sesuatu yang tidak wajar atau tidak masuk akal. Selain itu *Lukah Gilo* juga dapat dilihat dengan melakukan

ritual permainan serta mantra-mantra yang dibacakan oleh *Kulipah (Pawang)*, setelah *kulipah* membacakan mantra *lukah* akan bergerak sendiri (bergoyang ke kiri ke kanan, melambung ke atas ke bawah, bergetar, dan tidak terkendali). *Lukah* tidak akan berhenti sebelum *kulipah* berhenti membacakan mantra-mantranya, hal ini menjadikan *Lukah Gilo* sangat memberikan nilai mistis yang terkandung.

Dari persoalan ini pengkarya tertarik dalam menciptakan karya tari baru dari aktivitas yang tidak wajar di dalam permainan ritual *lukah gilo*. Aktivitas yang tidak wajar dapat diartikan sebagai sesuatu yang di luar kewajaran dari fungsi *lukah*, *lukah* yang bisa bergerak dan bergoyang sendiri tanpa ada yang memegangnya dan *lukah* juga bisa dijadikan properti yang bentuk-bentuknya dibuat secara tidak wajar dengan menari di atas *lukah*, di dalam *lukah*, *lukah* dimasukkan ke kepala, ke badan, ketangan, bahkan *lukah* bisa diangkat-angkat.

PEMBAHASAN

Judul karya tari "*Gilo Lukah*" menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) *Gilo* yang berarti gila, sakit pikiran (kurang beres ingatannya), sakit jiwa (sarafnya terganggu atau pikirannya tidak normal), tidak biasa, tidak sebagaimana mestinya berbuat yang bukan-bukan (tidak

masuk akal), sedangkan *Lukah* berarti alat penangkap ikan (seperti bubu) yang dipasang di dalam air yang tak berapa dalamnya. Dari pernyataan di atas pengkarya dapat mengkaitkan ide gagasan dengan judul "*Gilo Lukah*" yang dapat diartikan sebagai sesuatu yang diluar kewajaran dari fungsi *lukah* (*lukah* yang tidak wajar).

Pengkarya menghadirkan konsep tersebut ke dalam bentuk garapan tari yang berdurasi ± 33 menit, yang didukung oleh 8 orang penari perempuan dan dilihat dari segi karakter, postur, ukuran badan dan teknik dalam bergerak, harus disesuaikan dengan konsep karya "*Gilo Lukah*" yang mana dalam pemilihan penari, penari harus mampu membawakan karakter *Gilo* sesuai dengan keunikan permainan ritual *lukah gilo*, selain itu penari juga mempunyai dasar teknik yang baik, sehingga pengkarya dapat menyesuaikan posisi penari sesuai dengan kemampuan, karakter dan kesamaan teknik bergerak sesuai konsep yang akan pengkarya garap. Hal ini agar tidak terdapat penonjolan baik dari sisi kelebihan maupun kekurangan dan memiliki rasa tanggung jawab serta disiplin yang tinggi, dengan tujuan agar terciptanya sebuah karya tari dengan rasa, bentuk, dan pembawaan penari yang sama.

Dasar gerak yang digunakan dalam penggarapan karya "*Gilo Lukah*" adalah

gerakan yang bersumber dari identitas budaya Jambi, berasal dari *Suku Kubu* (suku anak dalam) yang ada di Provinsi Jambi, hal ini dikarenakan gerakan dalam karya "*Gilo Lukah*" diungkapkan oleh penari perempuan yang menyimbolkan tentang ritual magis sesuai dengan identitas budaya yang sama persis pada tari di suku Kubu itu sendiri dengan memakai pola gerakan yang bertumpu pada gerakan tangan mengayun, hentakan kaki, dan pola badan mengayun. Selain itu karya ini juga tidak terlepas dari aktivitas yang tidak wajar di dalam permainan ritual *lukah gilo*. Aktivitas yang tidak wajar dapat diartikan sebagai sesuatu yang diluar kewajaran dari fungsi *lukah*, *lukah* yang bisa bergerak dan bergoyang sendiri tanpa ada yang memegangnya dan *lukah* juga bisa dijadikan *property* yang bentuk-bentuknya dibuat secara tidak wajar dengan menari di atas *lukah*, di dalam *lukah*, *lukah* dimasukan kekepala, kebadan, ketangan, bahkan *lukah* bisa diangkat-angkat, dengan pola gerakan sesuai dengan keunikan dari *lukah gilo* (bergoyang ke kiri ke kanan, melambung ke atas ke bawah, bergetar, dan tidak terkendali).

Untuk mendukung suasana yang dihadirkan, musik dalam penggarapan karya "*Gilo Lukah*" menggunakan *live musik* yang dapat membangun suasana serta membangkitkan rasa kepada penari

untuk lebih menjiwai gerak dan tari itu sendiri, pada karya ini musik digunakan juga untuk membawa penonton kepada suasana tari yang sesuai dengan konsep garapan. Musik yang dihadirkan pada karya "*Gilo Lukah*" ini disesuaikan dengan identitas masyarakat Jambi khususnya dalam permainan ritual *lukah gilo*.

Pada bagian pertama, awalnya diiringi oleh bisikan-bisikan mantra setelah itu baru diiringi oleh *Krinok* sebagai salah satu musik identitas Jambi, pemilihan *krinok* ini dikarenakan *krinok* memiliki vokal tradisi yang dimiliki masyarakat Melayu Jambi dengan berawal dari lagu pantun bersahutan berupa puisi lama yang dinyanyikan sedemikian rupa dengan nada-nada tinggi dan tanpa alat musik, sehingga pada bagian pertama suasana yang dihadirkan sesuai dengan identitas budaya setempat, dengan instrument pendukung lainnya *didjeridu*, *kulintang kayu*, *cello* dan *gandang melayu*. Pada bagian kedua diiringi oleh alat musik yang dominan yaitu *gendang melayu*, *gandang tambua*, *darbuka*, *cello*, *akordion*, dan *gitar bass elektrik* dengan diiringi nyanyian vokal mantra:

"Yasi-yasi sifat sia lukah, lagah lenggang tumbolah direnah, capo-capo tumbolah dibukit, ile lukah main lukah jangan dipemudah, cek lukah pandailah menari, tepuk jari sebelah kiri, tepuk sampai atas kepala, lenggok kanan lenggok kiri, orang banyak nengoklah segalo, lah teduduk tumbolah direnah, buat budak nganjang lah ketolong, tak selamat doa lah dipakai orang banyak

nengok lah segalo, utan tasik utan tunggal, jatuh melayang salerong ngenyong , lah bebesek jin tunggal, utak benak di kepala ngenyong”.

Pada bagian ketiga diiringi oleh semua instrumen yang ada, namun ada kalanya satu alat musik lebih ditonjolkan untuk menyesuaikan dengan karakter garapan tari yang diinginkan, kemudian dibagian *ending* suasana dari hening ke cepat dengan nyanyian vokal mantra asli:

“Malaikat mukarabin, diam diulu sekato bakul, duduk meraut raut rotan, bakal penyalin silukah gilo, hai gilo sibujang gilo, gilo merompot sipagaruyung, ayam korik terbang kemumpo, tibo dimumpo makan padi, tidak baik bajanji dusto, pantang sarani makan padi, jangan lupu bisik aku tadi, aku tari kereba jangan, itik kerabu itik, melenggang tumbuh dibukit, patang kecapo tumbuh direnang, melenggang bujang sedikit, kami nak nengokkebesaran allah, huallah, huallah, huallah”.

Artinya : Malaikat mukarabin, berdiam duduk membuat lukah. Hai makhluk laki-laki masuk lah kedalam lukah, kami anak laki-laki akan memainkan lukah gilo. Jika kalau sudah menggilo tidak bisa ditahan lagi, harus diingat yang dibisikan aku tadi dengan diiringin pantun yang aku bacakan, kami mau lihat kebesaran dari allah, huallah, huallah, huallah.

Nyanyian vokal mantra yang dikembangkan:

Hai Gilo sibujang gilo, duduk meraot-raot rotan, bakal penyalen silukah gilo, gilo merompak terbang kemumpo, tidak baik berjanji dusto, patang serani makan padi, huallah, huallah, huallah.

Kostum yang digunakan pada karya ini adalah baju lengan pendek sepanjang lutut dan celana panjang dengan diberi motif seperti susunan bambu. Di dalam segi pemilihan warna busana tentunya berwarna kuning sesuai dengan warna bambu, dan dikombinasi dengan warna hitam dan coklat. Coklat mengandung arti

unsur bumi yang terkesan kuat dengan diinterpretasikan sebagai simbol kekuatan dari permainan ritual *lukah gilo*, hitam mengandung arti warna kekuatan yang gelap dengan diinterpretasi sebagai simbol sakral dan mistis, sedangkan kuning mengandung arti kekuatan emosional dan energik dengan diinterpretasi sebagai simbol warna bambu. Dilihat dari segi rias wajah natural minimalis terkesan tajam dengan memadukan *eye shadow* berwarna hitam dan silver, rambut diurai.

Tata cahaya yang digunakan pada karya ini didominasi dengan lampu general, dikarenakan ruang pertunjukan adalah ruang tertutup yakni Arena Auditorium Boestanoel Arifin Adam dengan dilengkapi lampu filter merah, biru, hijau dan lampu fokus yang disesuaikan dengan kebutuhan karya.

Pada bagian pertama banyak menggunakan lampu fokus di tengah panggung dan di kanan depan panggung, pada bagian kedua menggunakan lampu filter berwarna biru untuk menyinari semua setting kerangka lukah dan lampu general untuk menyinari penari, pada bagian ketiga menggunakan lampu filter berwarna biru kuning merah dan pada bagian *ending* menggunakan lampu fokus ditengah panggung dan dikanan depan panggung. Selain itu tata cahaya juga harus berperan sesuai dengan konsep garapan yang dapat memperkuat dan mempertajam

konflik yang muncul di dalam perbagian karya.

Karya tari *Gilo Lukah* ini pengkarya menggunakan *property lukah* sebanyak 4 buah berukuran sedang, 1 lukah berukuran besar, dan 8 kerangka lukah dengan motif susunan bambu yang berbeda (pada motif 1 berbentuk garis anyaman, pada motif 2 berbentuk kotak-kotak dasar, pada motif 3 berbentuk garis lurus senjang, pada motif 4 berbentuk garis lurus rapat, pada motif 5 berbentuk garis berbingkai, pada motif 6 berbentuk garis persegi, pada motif 7 dan 8 berbentuk garis lurus tengah).

Setting yang digunakan adalah dari *property* 8 kerangka lukah dan tali berwarna putih yang menyimbolkan (kesucian, jika dikaitkan dengan permainan ritual lukah gilo maka dapat dilihat dalam proses ritualnya, dimana pawang harus dalam keadaan suci untuk melakukan ritual), selain itu tali ini juga difungsikan sebagai pendukung artistik panggung dengan bentuk desain-desain yang berbeda dan sebagai penarik kerangka lukah ke atas dan ke bawah. Pada bagian 1 kerangka *lukah* digunakan sebagai setting dan sebagai *property*, pada bagian 2 kerangka *lukah* sama-sama ditarik keatas dengan diiringi asap kemenyan sehingga dapat membangun suasana ritual magis dan pada bagian 3 kerangka ini digunakan sebagai *property* dan setting

yang nantinya memberikan simbol pembatas ruang yang berbentuk kotak persegi empat dan di luar kotak dengan menggunakan tirai berwarna hitam. Karya ini dipertunjukkan di pentas arena dan setengah pentas *proscenium* Auditorium Boestanul Arifin Adam, hal ini dikarenakan pentas arena digunakan untuk menyampaikan ekspresi penari agar lebih terlihat jelas dan tidak memiliki jarak dengan penonton, selain itu penonton juga dapat menyaksikan pertunjukan dari tiga sisi pentas yakni depan, samping kanan, dan samping kiri, sedangkan pentas *prosenium* hanya digunakan untuk setting kerangka *lukah*.

Metode Penciptaan

Menggarap sebuah karya tari, dilakukan beberapa metode atau langkah-langkah terlebih dahulu, dalam penggarapan karya *Gilo Lukah*, pengkarya menerapkan metode pokok penciptaan oleh Alma M. Hawkins dalam buku Sumandiyo Hadi yang berjudul *Koreografi Bentuk, Teknik, dan Isi* yang di antaranya adalah:

1. Pengumpulan Data dan Observasi Lapangan

Pengumpulan data dilakukan dengan berbagai cara, di antaranya yakni penjelajahan data melalui internet, mencari referensi dan informasi dari buku-buku, mencari narasumber yang dapat diwawancarai, sampai kepada observasi

lapangan. Observasi lapangan dilakukan dimulai dari melihat dan mendengar tentang permainan ritual *Lukah Gilo* yang ada di Desa Baru, Kec. Muaro Sebo, Kab. Muaro Jambi, hal ini menjadikan ketertarikan dalam bentuk permasalahan.

2. Explorasi

Explorasi adalah tahap awal proses koreografi yaitu suatu penjajagan terhadap obyek atau fenomena dari luar dirinya, suatu pengalaman untuk mendapatkan rangsangan, sehingga dapat memperkuat daya kreativitas. Explorasi termasuk memikirkan, mengimajinasikan, merenungkan, merasakan, dan juga merespon obyek-obyek atau fenomena alam yang ada.

Setelah mengumpulkan data dan observasi lapangan, pengkarya mencoba melakukan tahap explorasi konsep dan explorasi gerak yang digunakan untuk menggarap karya tari ini. Tahap explorasi disini pengkarya mencoba untuk memikirkan, mengimajinasikan, merenungkan, dan merasakan ide-ide yang menjadi keunikan dari *lukah gilo*. Ide ini dapat dilihat dari (aktivitas yang tidak wajar di dalam permainan ritual *lukah gilo*). Setelah ide itu didapat pengkarya mencoba mengolah diri pengkarya sendiri dengan melakukan gerakan dari keunikan *lukah gilo* (bergoyang ke kiri ke kanan, melambung ke atas ke bawah, bergetar,

dan tidak terkendali). Kemudian tahap kedua pengkarya mencoba mengolah kembali pijakan gerakan yang bersumber dari identitas suku Kubu dengan memakai pola gerakan tangan mengayun, hentakan kaki, dan badan mengayun. Setelah tahap ini dilakukan pengkarya menggabungkan kembali hasil eksplorasi tahap 1 dan 2 dengan bergerak sesuai dengan keunikan *lukah gilo* (bergoyang ke kiri-ke kanan, melambung ke atas-ke bawah, bergetar, dan tidak terkendali), tetapi dengan pembawaan gerakan yang memainkan gerak tangan mengayun, hentakan kaki, serta badan yang mengayun.

3. Improvisasi

Improvisasi diartikan sebagai penemuan gerak secara kebetulan atau *movement by chance*, walaupun gerak-gerak tertentu muncul dari gerak-gerak yang pernah dipelajari atau ditemukan sebelumnya, tetapi ciri spontanitas menandai hadirnya tahap improvisasi.

Setelah melakukan explorasi, pengkarya memberikan kebebasan kepada penari untuk ber-improvisasi pada bagian-bagian tertentu untuk mendukung konsep garapan. Improvisasi yang dilakukan penari dalam karya *Gilo Lukah* ini, pada saat melakukan gerakan improvisasi yang benar-benar *Gilo* (tidak terkendali), gerak ini dilakukan menurut apa yang pengkarya perintahkan sehingga menimbulkan gerak-

gerak baru dari tubuh penari sesuai dengan pengkarya inginkan.

4. Pembentukan

Tahap pembentukan (*forming*) atau komposisi, merupakan tahap yang terakhir dari proses koreografi. Artinya seorang koreografer atau penari setelah melakukan tahap-tahap sebelumnya yaitu eksplorasi, dan improvisasi, mulai berusaha “membentuk” atau mentransformasikan bentuk gerak menjadi sebuah tarian atau koreografi.

Setelah pengkarya melakukan tahap eksplorasi dan improvisasi, pengkarya mulai masuk pada tahap membentuk karya tari. Hasil eksplorasi dan improvisasi yang sudah pengkarya lakukan sebelumnya dituangkan kedalam pembentukan garapan, karya tari ini akan digarap dengan beberapa bagian. Sehingga dapat terbentuk sebuah struktur karya tari dari tahap-tahap yang sudah dilakukan.

Tahap pembentukan pertama pengkarya mencoba melatih teknik gerak dan karakter pembawaan penari yang sama dengan pola gerakan rampak, tahap kedua pengkarya mencoba memecah pola gerakan, tahap ketiga pengkarya mencoba masuk ke dalam bagian satu karya dengan memilih penari yang sesuai karakter penggambaran tentang wujud permainan lukah yang tidak wajar, tahap ketiga pengkarya mencoba masuk ke dalam

bagian dua karya semua penari menari dengan suasana sakral, dan tahap keempat pengkarya mencoba masuk ke dalam bagian tiga karya dengan menggabungkan gerakan rampak, pecah, dan eksplorasi yang sudah ditentukan.

5. Evaluasi

Evaluasi adalah proses menilai kemajuan individu atau pertumbuhan individu, yaitu melihat karya terbarunya dalam hubungannya dengan dimana ia berada, dan kemana tempat yang akan dituju. Berdasarkan paparan di atas, setelah pengkarya melakukan tahap eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan, pengkarya mulai menggunakan tahap evaluasi. Evaluasi yang dilakukan disini dengan perekaman setiap proses latihan, sehingga pengkarya bisa mengevaluasi kesalahan-kesalahan dalam bentuk gerak, pola lantai atau kekurangan-kekurangan dalam penggarapan. Selain itu pengkarya juga bisa menilai hasil latihan apakah sudah sesuai dengan yang pengkarya harapkan atau belum.

Struktur Garapan

Bagian 1:

Menggambarkan wujud permainan lukah yang tidak wajar tidak masuk akal (*gilo*). Dengan menginterpretasikan bermain serba *lukah*, *lukah* dijadikan *property* yang bentuk-bentuknya tidak

wajar dengan menari di atas *lukah*, di dalam *lukah*, *lukah* dimasukan kekepala, ke badan, ke tangan, bahkan *lukah* bisa diangkat-angkat.



Gambar 1
Bagian Pertama Karya “Gilo Lukah”
Menggambarkan wujud permainan lukah yang tidak wajar tidak masuk akal (gilo)
(Foto : Iqipe, 2018)

Bagian 2:

Menggambarkan Liturgi Simbolis pada permainan ritual *Lukah Gilo* (adanya suatu bentuk upacara yang berhubungan dengan kepercayaan yang disempurnakan dengan sesajian). Dengan menginterpretasikan gerakan sesuai dengan keunikan lukah gilo (bergoyang kekiri-kekanaan, melambung ke atas-ke bawah, bergetar, dan tidak terkendali).



Gambar 2
Bagian Kedua Karya “Gilo Lukah”
Menggambarkan Liturgi Simbolis pada permainan ritual Lukah Gilo
(Foto : Iqipe, 2018)

Bagian 3:

Menggambarkan fungsi *lukah* yang sewajarnya dan yang tidak wajar, dengan menggunakan simbol pembatas ruang yang berbentuk kotak dan di luar kotak. Di dalam kotak sebagai tempat aturan yang sewajarnya (adanya syarat-syarat untuk melakukan proses permainan *ritual lukah gilo*), dan di luar kotak sebagai tempat aturan yang tidak sewajarnya (adanya sesuatu yang di luar logika manusia, mengapa *lukah* mampu bergerak dan bergoyang sendiri tanpa ada yang memegangnya).



Gambar 3

Bagian ke tiga Karya “Gilo Lukah”
Menggambarkan fungsi lukah yang sewajarnya
dan yang tidak wajar
(Foto : Iqipe, 2018)

PENUTUP

Gilo Lukah yaitu sebuah penciptaan karya seni tari yang telah melewati tahapan. Secara akademik karya ini diwujudkan melalui proses pengajuan konsep dan direalisasikan ke dalam bentuk karya. Karya *Gilo Lukah* terinspirasi dari permainan ritual *Lukah Gilo* yang ada di Desa Baru, Kec. Muaro Sebo, Kab. Muaro Jambi, yang diinterpretasikan menjadi karya tari baru dengan menggambarkan aktivitas yang tidak wajar di dalam permainan ritual *lukah gilo*.

KEPUSTAKAAN

- Bapayuang, Yos Magek. 2015. *Kamus Baso Minangkabau*. Jakarta: Mutiara Sumber ilmu
- Desmiati. 2015 ” Tesis “Fenomena Pertunjukan Lukah Gilo Di Kecamatan Sabak Auh Kabupaten Siak Provinsi Riau” “. Pascasarjana Institut Seni Indonesia Padangpanjang
- Eri Ergawan. 2012 ” Karya Tari “Lukah Gilo” “. Sanggar Sakintang Dayo Jambi
- Hawkins, Alma M. 2003. *Creating Through Dance (Mencipta Lewat Tari* terjemahan Y. Sumandiyo Hadi). Manthili Yogyakarta
- Hidayat, Robby. 2011. *Koreografi dan Kreatifitas*. Yogyakarta: Kendil Media Pustaka Seni Indonesia
- Mila Rosinta Totoatmojo. 2012 ” Karya Tari “Lukah Gilo” “. Mila Art Dance Yogyakarta
- Mira Marlis. 2000 “ Skripsi “Fungsi Mantra Dalam Permainan Lukah Gilo Di Desa Sawah Ampang Muaro Panas Kecamatan Bukit Sundi Kabupaten Solok” ”. Institut Seni Indonesia Padangpanjang
- Murgiyanto, Sal. dalam Hasnah Sy. 2010. *Pengetahuan Tari*. Padangpanjang: Seri Buku Ajar
- Poerdawadaminta, W.J.S. 1976. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pt Balai Pustaka
- Sumandiyo, Hadi Y. 2012. *Koreografi Bentuk Teknik dan Isi*. Yogyakarta: Cipta Media
- Sumandiyo, Hadi Y. 2000. *Seni dalam Ritual Agama*. Yogyakarta: Yayasan Untuk Indonesia
- Sumardjo, Jakob. 2002. *Arkeologi Budaya Indonesia*. Yogyakarta: Qalam
- Sumaryono. 2003. *Restorasi seni dan transformasi budaya*. Yogyakarta: lembaga kajian pendidikan
- Wayan I Dibia, F.X Widaryanto dan Endo Suanda. 2006. *Tari Komunal*. Jakarta: Lembaga Pendidikan Seni Nusantara

Williams Raymond, 2004. *Teori Budaya dan Budaya Pop*, terjemahan John Storey. Yogyakarta: Qalam