

Composition Karawitan of Tabuh Petegak Creation “Gacor”

Komposisi Karawitan Tabuh Petegak Kreasi “Gacor”

I Kadek Putra Mahardika

¹Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Denpasar

putramahardika12476@gmail.com

Birds are one type of living creature that has a uniqueness that is widely respected by people. The uniqueness of the attractive shape, birds also have their own characteristics in addition to having physical beauty, birds are also able to make beautiful sounds. The beauty of the bird is like the sound of the bird, which has a very beautiful chirp so that it can attract people's attention to enjoy it. The characteristics of these types of birds, such as a melodious voice, a shrill voice and the chatter of the bird or what is often called “Gacor”. “Gacor” in addition to often sounding from the original sound can also vary the sound issued, which may imitate the sound of a bird that sounds like a bird. so that it adds to the attractiveness or beauty of the bird. Likewise in the musical work entitled “Gacor” as a form of clever rhythmic strains with various dynamics of the beauty of each note. By highlighting the agility of the kotekan played with bamboo gamelan, it is the hallmark of the work entitled “Gacor” so that the audience itself can feel the beauty, from the melodic strains, dynamics and rhythm of this work, which can cool a dynamically full heart.

Keywords: tabuh petegak creation “Gacor”, Tri Angga, Bamboo instrument

Burung adalah salah satu jenis makhluk hidup yang memiliki keunikan sehingga banyak disegani oleh orang-orang. Keunikan yang dimiliki dari bentuk yang menarik, burung juga memiliki ciri khas tersendiri selain memiliki keindahan fisik, burung juga mampu mengeluarkan suara yang indah. Keindahan burung seperti halnya dari suara burung tersebut yang memiliki kicauan yang sangat indah sehingga dapat menarik perhatian orang-orang untuk menikmatinya. Ciri khasnya dari jenis-jenis burung tersebut, seperti suaranya yang merdu, suaranya yang melengking dan ocean dari burung tersebut atau yang sering disebut “Gacor”. “Gacor” selain dikarenakan sering berbunyi dari suara aslinya bisa juga bunyi yang dikeluarkan bervariasi, yang mungkin menirukan suara burung yang lain sehingga menambah daya tarik atau keindahan burung tersebut. Demikian pula dalam karya karawitan dengan judul “Gacor” sebagai bentuk alunan irama yang lihai dengan berbagai dinamika keindahan setiap nada. Dengan menonjolkan kelincahan pada kotekan yang dimainkan dengan gamelan bambu menjadikannya ciri dari garapan yang berjudul “Gacor” sehingga penikmat itu sendiri, dapat merasakan keindahan, dari alunan melodi, dinamika dan irama sebuah karya ini, yang dapat menyejukkan hati yang penuh dinamis.

Kata kunci: Tabuh Petegak Kreasi “Gacor”, Tri Angga, Gamelan Bambu

PENDAHULUAN

Burung adalah salah satu jenis makhluk hidup yang memiliki keunikan sehingga banyak disegani oleh orang-orang. Burung terdiri dari berbagai jenis seperti halnya jenis burung kenari, burung glatik batu, murai, dan burung lainnya yang memiliki ciri khas fisik menarik bagi penggemarnya.

Sebenarnya memelihara burung sangat lekat dengan faktor kebudayaan (Jepson, P. & Ladle, 2005). Kicauan yang dianggap lebih bervariasi menjadi salah satu daya tarik memelihara burung kicau. Selain itu masyarakat sekarang lebih mengutamakan estetika dan nilai ekonomi dari burung kicau yang dimiliki (Endarwati, D. U & Hidayah, 2016). Begitu pula halnya dengan pengamatan penata di lingkungan masyarakat sekitar yang juga merupakan penggemar burung, terdapat keunikan dan daya tarik dari kicaunya.

Keunikan yang dimiliki dari bentuk yang menarik, burung juga memiliki ciri khas tersendiri selain memiliki keindahan fisik, burung juga mampu mengeluarkan suara yang indah. Keindahan burung seperti halnya dari suara burung tersebut yang memiliki kicauan yang sangat indah sehingga dapat menarik perhatian orang-orang untuk memilikinya. Kicauan burung tentu memiliki perbedaan dari setiap-jenis burung seperti halnya burung kenari yang memiliki kicauan merdu, burung glatik batu yang memiliki kicauan yang sangat melengking, yang sering dijadikan sebagai burung master untuk isian burung- burung yang lain untuk mengkombinasikan suara burung yang lain biar lebih bervariasi ocehannya, dan begitu juga dari jenis-jenis burung yang lainnya yang memiliki ciri suara yang berbeda-beda.

Demikian pula halnya dalam garapan karya karawitan ini, Gacor akan diimplementasikan agar pendengar dapat menambah nilai kenikmatannya dalam bentuk karya karawitan. Penata mencoba menampilkan teknik garapan yang menonjolkan kotekan, dinamika melodi pada setiap nada, sehingga menjadi suatu karya yang dinamis dan tidak membosankan para pengapresiasi seni. Garapan karya ini terinspirasi dari keindahan, kemerduan, melodi, variasi warna maupun kicauan dari burung tersebut untuk dijadikan suatu Tabuh Petegak Kreasi Joged Bumbung. Penata akan merealisasikan suara-suara atau warna suara maupun keunikan variasi dari kicauan burung tersebut sehingga terbentuknya suatu komposisi karawitan.

Berdasarkan program Merdeka Belajar/ Kampus Merdeka Institut Seni Indonesia Denpasar, penata mengambil tempat di Sanggar Tawa Keta tepatnya di Desa Batuaji, Kabupaten Gianyar, yang di ketuai oleh I Kadek Astawa, S.Sn. Alasan penata memilih mitra di sanggar tersebut karena Sanggar TawaKeta memiliki profesionalitas yang tinggi di dalam menciptakan suatu karya baru. Selain itu di sanggar tersebut tidak hanya memiliki atau mengajar murid lokal, tetapi di sanggar juga mengajar murid-murid dari mancanegara. Oleh sebab itu muncul ketertarikan penata untuk memilih mitra di Sanggar Tawa Keta untuk mencari pengalaman yang baru dan mendapat pembelajaran yang lebih luas khususnya berkomposisi karawitan Bali.

METODE PENCIPTAAN

Mewujudkan suatu karya seni perlu adanya pemikiran, tahapan-tahapan atau perencanaan yang matang mulai dari mencari sebuah ide dan pertimbangan lain, yang bisa dijadikan dalam membuat karya seni, menentukan sebuah ide barang tentu tidak bisa dengan waktu yang singkat, melainkan membutuhkan waktu, tenaga, dan pemikiran yang maksimal untuk memantapkan suatu karya sehingga gagasan ide yang dituangkan mewujudkan karya yang sesuai penata inginkan. Dalam menciptakan suatu karya setiap penata memiliki karakter dan ciri khas yang berbeda sehingga karya yang akan ditampilkan mencerminkan jiwa dari si penata yang dapat diapresiasi oleh si penikmatnya. Saya sebagai penata agar dapat mewujudkan ide, mengambil salah satu dari beberapa referensi metode yang sudah ada menurut para ahli.

Dalam proses terciptanya suatu karya diperlukan suatu metode untuk dapat menunjang karya tersebut agar mendapatkan hasil yang maksimal atau diinginkan. Adapun metode penciptaan karya penata dalam menyusun karya seni “Gacor” melewati beberapa tahapan. Penata mengambil tahapan-tahapan yang ditawarkan dalam konsep Alma M. Hawkins yang dialihbahasakan oleh Sumandiyo Hadi

yang menjelaskan dalam proses kreativitas melalui tiga tahapan yaitu; tahap penjajagan (eksplorasi); tahap percobaan (improvisasi); dan tahap pembentukan (forming) (Sumandiyo Hadi, 2003).

Eksplorasi (Penjajagan)

Ekplorasi merupakan tahapan yang paling awal dalam penciptaan suatu karya seni. Untuk mewujudkan suatu karya seni perlu adanya pemikiran, tahapan-tahapan atau perencanaan yang matang mulai dari mencari sebuah ide dan pertimbangan lain, yang bisa dijadikan dalam membuat karya seni, menentukan sebuah ide barang tentu tidak bisa dengan waktu yang singkat, melainkan membutuhkan waktu, tenaga, dan pemikiran yang maksimal untuk memantapkan suatu karya sehingga gagasan ide yang dituangkan mewujudkan karya yang sesuai penata inginkan.

Berdasarkan pernyataan tersebut di atas, dalam pemilihan ide yang penata realisasikan, bersumber dari mendengar beranekaragam suara burung yakni dari peristiwa makhluk hidup ini yang memiliki keunikan bagi penata. Ide ini muncul ketika kegemaran penata yang suka memelihara burung pada saat itu terdengar kicauannya yang indah, dari fenomena tersebut penata mencoba mengambil salah satu peristiwa untuk dijadikan ide dalam penciptaan suatu karya seni karawitan.

Ide ini akan ditransformasikan ke dalam instrument Gamelan Joged Bumbung Tabuh Petegak Kreasi. Penata akan merealisasikan ritme-ritme suara atau warna suara maupun keunikan variasi dari kicauan burung tersebut. Alasan penata menggunakan gamelan Joged Bumbung sebagai media ungkap dikarenakan penata merasa ada kesesuaian karakteristik dalam gamelan ini untuk digunakan dalam garapan ini. Penata juga ingin mengangkat, melestarikan kesenian Gamelan Joged Bumbung serta mengembangkan gamelan Joged Bumbung yang sudah dianggap hampir punah agar nantinya dapat lebih diterima oleh masyarakat supaya tetap lestari keberadaannya. Pada tahap ini penata mulai mencari referensi-referensi di sosial media mendengarkan karya karawitan yang ada di youtube seperti Gamelan petegak jogged bumbung yang akan dijadikan acuan dalam membuat karya ini. Selain mendengarkan tabuh petegak kreasi joged bumbung penata juga mencari teknik-teknik yang dimainkan di gamelan gong kebyar seperti halnya gong kebyar kreasi agar bisa memacu daya pikir penata untuk bisa mengembangkan ide.

Media ungkap yang digunakan membuat karya ini menggunakan media ungkap gamelan Joged Bumbung. Gamelan Joged Bumbung adalah seperangkat gamelan bambu berlaras slendro digunakan untuk mengiringi tari Joged Bumbung, disamping mengiringi tari Joged Bumbung, gamelan Joged Bumbung juga dimainkan sebagai musik pengiring pesta di hotel atau restoran (Bandem, 2013:274). Selain hal tersebut di atas, gamelan Joged Bumbung, khususnya instrumen Rindik dan Kantil bambu, juga digunakan untuk ajang perlombaan. Barungan gamelan ini terdiri dari empat *instrumen gerantang pemade*, dua *instrumen gerantang kantilan* satu *instrumen undir*, satu pasang *kendang gupekan*, *gong pulu*, *kelenang*, *kelentong*, *tawa-tawa*, *kecek*, empat buah *suling* dan *kepyak*. Perkembangan gamelan Joged Bumbung ini amat cepat, yang mula-mula dipakai berjenis-jenis bumbung (bambu) dan juga memiliki *kotekan* yang sangat menciri khas, namun di zaman sekarang sudah mulai dimasukkan instrumen lain sebagai penunjang lagu-lagu, dimasukkan motif-motif kekebyaran dan dibuatkan *kotek-kotekan* baru.

Pada tahap ini penata mulai mencari referensi-referensi dari sosial media untuk mendengarkan bermacam-macam karya karawitan yang ada pada *channel youtube* seperti gamelan petegak Joged Bumbung yang akan dijadikan acuan dalam membuat karya ini. Selain mendengarkan tabuh petegak kreasi Joged Bumbung penata juga mencari teknik-teknik yang dimainkan di gamelan gong kebyar seperti halnya gong kebyar kreasi agar bisa memacu daya pikir penata untuk bisa mengembangkan ide.

Improvisation (Percobaan)

Pada tahap kedua, penata mulai mencatat atau membuat banteng gending seperti notasi, dan juga membuat kotekan-kotekan menggunakan aplikasi multimedia seperti FL yang nantinya akan dituangkan ke dalam instrumen gamelan joged bumbung. Pada tahap kedua ini penata mulai berpikir bagaimana mengaplikasikan pakem-pakem atau struktur ide yang diperoleh penata agar nantinya bisa

dijadikan suatu karya komposisi yang utuh. Pada tahapan ini penata mulai membagi struktur ide tersebut menjadi tiga bagian yaitu kawitan, pengawak, dan pengecet struktur atau pakem ini dikenal dengan istilah *Tri Angga* atau tiga bagian pokok utama yang terdiri dari *kawitan, pengawak, dan pengecet*.

Forming (Pembentukan)

Setelah melalui tahap eksplorasi dan improvisasi tahap selanjutnya adalah tahap pembentukan atau *forming*. Tahap ini adalah tahap dimana penata merangkai karya yang baru jadi menjadi satu kesatuan yang utuh dan menyempurnakannya, seperti memaksimalkan teknik dari bagian kawitan, pengawak dan pengecet, intensitas suara, serta dinamika dan tempo. Dinamika dan tempo juga tak luput penata perhatikan dalam tahap pembentukan ini supaya nantinya tidak terkesan datar.

Dalam tahap pembentukan ini penata mencoba menghaluskan dan merapikan teknik-teknik pukulan terutama pada bagian kotekan-kotekan yang kurang dipahami oleh penabuh. Pada tahap ini penata juga kembali mempertegas teknik pukulan tersebut sampai si penabuh menguasai dengan benar dan yakin sehingga tidak menjadi beban dalam membawakan karya ini, dan nantinya akan mewujudkan suatu karya yang dinamis yang dapat dinikmati oleh si penikmat.

Pada tahap ini penata dalam mewujudkan suatu karya seni perlu adanya pemikiran, tahapan-tahapan atau perencanaan yang matang mulai dari mencari sebuah ide dan pertimbangan lain, yang bisa dijadikan dalam membuat karya seni, menentukan sebuah ide barang tentu tidak bisa dengan waktu yang singkat, melainkan membutuhkan waktu, tenaga, dan pemikiran yang maksimal untuk memantapkan suatu karya sehingga gagasan ide yang dituangkan mewujudkan karya yang sesuai penata inginkan. Dari hal tersebut di atas penata mendapatkan ide yang terinspirasi dari keindahan, bentuk, suara atau kicauan dari burung tersebut yang ditransformasikan ke dalam Tabuh Petegak Kreasi Joged Bumbung. Penata akan merealisasikan ritme-ritme suara atau warna suara maupun keunikan variasi dari kicauan burung tersebut sehingga terbentuknya suatu komposisi karawitan. Penata juga menentukan media ungkap yang digunakan dalam mewujudkan karya ini yaitu menentukan gamelan Joged Bumbung sebagai media ungkap, struktur yang digunakan dalam komposisi tabuh petegak kreasi Joged Bumbung ini menggunakan struktur *Tri Angga* yang terdiri dari kawitan, pengawak, dan pengecet. Dalam tahapan-tahapan ini penata mencari referensi atau mendengar karya-karya yang sudah ada seperti di sosial media yaitu *youtube* untuk nantinya dapat dijadikan sebagai sumber acuan dalam membuat suatu karya seni.



Gambar 1 Nuasen Karya

Penata mencoba menuangkan perlahan ide tersebut ke dalam instrumen. Hal yang dilakukan penata di awal latihan, penata menuangkan motif-motif yang dirancang dari aplikasi FL studio dan corat-coret catatan sebelumnya, seperti misalnya dari pokok melodi, bantang-bantang gending dan penata juga menuangkan kotekan-kotekan dari melodi tersebut yaitu pada bagian kawitan.



Gambar 2 Panggung pementasan karya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya seni karawitan *Gacor* merupakan merupakan sebuah karya komposisi Tabuh Petegak Kreasi Joged Bumbung, yang terinspirasi dari suara burung, bentuk, dan keindahan dari burung. Dinamika, ritme-ritme yang dihasilkan dari fenomena tersebut merupakan pokok acuan dalam membuat karya ini, disamping itu penata juga melihat dari bentuk dan keindahan dari fenomena tersebut untuk dijadikan suatu karya yang dinamis namun bernuansa keindahan dan bermelodi (*Harmoni*). Karya ini masih menggunakan pakem-pakem yang sudah ada sebagai acuan untuk berkarya, tetapi terdapat pengembangan atau penambahan alat-alat musik lainnya untuk membuat warna-warna dari karya karawitan ini agar sesuai dengan konsep yang dibuat oleh penata.



Gambar 3 Pementasan Karya

Terkait dengan judul “Gacor” terinspirasi dari orang-orang yang suka dengan memelihara burung, yang dimana dalam burung yang “Gacor” diartikan burung yang sudah jadi bersuara setiap saat dan waktu atau sudah bersuara dengan lihai. Begitupun di dalam karya yang berjudul “Gacor” ini penata

mencoba membuat sebuah karya yang nantinya bernuansa dinamis seperti dalam teknik kotekan-kotekan yang dibawakan dalam karya ini bernuansa dinamis, namun juga bernuansa keindahan yang mengambil dari bentuk sebuah burung dan keindahan dari melodi-melodi atau suara burung tersebut.

1. Karya seni karawitan “Gacor” merupakan karya seni yang berbentuk tabuh petegak kreasi yang menggunakan media gamelan Bali dengan durasi 14 menit.
2. Media gamelan yang digunakan menggunakan media gamelan Joged Bumbung. Adapun instrumen yang digunakan, 2 (dua) instrumen *gerantang pemade*, 2 (dua) instrumen *gerantang kantilan*, 1 (satu) instrumen *undir*, 1 (satu) pasang *kendang gupekan*, 1 (satu) pasang *kendang krumpungan*, 1 (satu) instrumen *gong pulu*, 1 (satu) instrumen *kempur*, 1 (satu) instrumen *klentong*, 1 (satu) instrumen *klenang*, 1 (satu) instrumen *tawa-tawa*, 1 (satu) instrumen *ceng-ceng ricik*, 3 (tiga) buah *suling besar*, 2 (dua) buah *suling petit*, 4 (empat) buah *kepyak*.

Notasi Bagian Bapang

Melodi Jegog

Pola A

[illegible]

Pola B

$$\begin{array}{ccccccc} \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot \\ \gamma & \gamma & \overline{\gamma} & \cdot & \overline{\gamma} & \cdot & \cdot \\ \gamma & \gamma & \overline{\gamma} & \cdot & \overline{\gamma} & \cdot & \cdot \end{array} \quad \begin{array}{ccccccc} \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot \\ \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot \\ \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot \end{array} \quad \begin{array}{ccccccc} \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot \\ \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot \\ \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot \end{array} \quad \begin{array}{ccccccc} \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot \\ \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot \\ \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot \end{array} \quad (v)$$

Pola C

$$\begin{array}{cccc} \overline{77} & \overline{02} & \overline{70} & \overline{.0} & \overline{77} & \overline{0} & \overline{0} & \overline{77} & \overline{02} & \overline{70} & \overline{.0} & \overline{77} & \overline{0} & \overline{0} & \overline{77} \\ \overline{02} & \overline{02} & \overline{.2} & (0) & & & & & & & & & & & \end{array}$$

Pada bagian bapang, penata membuat tiga pola yaitu pola A, pola B dan pola C, pola A terdapat teknik permainan kendang sebagai pemberi aksan-aksan yang di ikuti oleh semua instrumen, dilanjutkan pada pola B disini penata mencoba menonjolkan koteakan-koteakan pada instrumen kantilan dan pada instrumen pemade terdapat teknik permainan ngoncang, dan pada pola C penata menonjolkan permainan kendang yang diikuti pada instrument kecek sebanyak dua kali pengulangan kemudian terdapat penggabungan pada instrument pemade dan kantilan. Dari semua pola tersebut terdapat satu kali pengulangan dan dilanjutkan pada bagian pejalan menuju ke bagian pengawak.

Notasi Pengecet

Notasi

$$\begin{array}{ccccccc} \cdot & \cdot & \cdot & (0) \\ \cdot & \overline{\cdot} & \cdot & 0 & \cdot & \overline{\cdot} & 0 \\ \cdot & \overline{\cdot} & \cdot & 0 & \cdot & \overline{\cdot} & 0 \\ \cdot & \overline{\cdot} & \cdot & 0 & \cdot & \overline{\cdot} & 0 \end{array}$$

Transisi Pola kedua

[illegible]

Pola 2

[illegible]

Pada bagian pengecet ini terdapat sedikit pola, teknik atau melodi dari permainan gamelan Gambang untuk mendapatkannya motif yang baru didalam karya ini, kemudian dilanjutkan dengan pola kotekan-kotekan rindik, dan permainan kepyak. Pada bagian pengecet menggambarkan nuansa keindahan, kelincahan dan kegembiraan dari burung, dibagian ini terdapat pengulangan sebanyak dua kali. Dibagian pengecet ini terdapat dua pola bantang gending yaitu pola A dan pola B yang diulang sebanyak satu kali pengulangan, dibagian pengecet menggunakan tempo sedang. Pada permainan pola B terdapat permainan kepyak yang dibarengin pada aksan kendang dan kecek kemudian dilanjutkan pada pola A kemudian tempo sedikit agak dinaikkan tanda menuju ke bagian ending.

KESIMPULAN

Dari fenomena alam suara kicauan burung yang beragam dan indah adalah suatu keunikan tersendiri bagi penata untuk dijadikan ide gagasan sebuah karya yang dituangkan dalam garapan yang berjudul “Gacor” sehingga inspirasi selalu bermunculan dan dituangkan pada setiap nada irama dalam kotekan-kotekannya yang dinamis yang diterapkan kedalam karya si penata. Garapan “Gacor” merupakan garapan tabuh petegak kreasi, dengan menggunakan media ungkap Gamelan Jaged Bumbung dengan struktur atau pakem-pakem yang sudah ada yang dikenal dengan istilah *Tri Angga* atau tiga bagian pokok utama yang terdiri dari *Kawitan*, *Pengawak*, dan *Pengecet*. Garapan ini didukung oleh 21 orang pendukung dengan durasi waktu sekitar 14 menit.

DAFTAR SUMBER

- Ardana, I Ketut (2017) *Metode Penciptaan Karya-Karya Baru Karawitan Bali*. In: Karya Cipta Seni Pertunjukan. JB Publisher, Yogyakarta, pp. 345-363. ISBN 978-602-0818-58-0
<http://digilib.isi.ac.id/7233/>
- Bandem, I. M. (2013) *Gamelan Bali di atas Panggung Sejarah*. Denpasar: STIKOM Bali.
- Dibia, I Wayan. 2012. *Ilen-Ilen Seni Pertunjukan Bali*. Yayasan Wayan Gria: Denpasar.
- Darmawan, M.P. 2006. *Keanekaragaman Jenis Burung Pada Beberapa Tipe Habitat di Hutan Lindung Gunung Lumut Kalimantan Timur*. Skripsi. Departemen Konservasi Sumberdaya Hutan dan Ekowisata Fakultas Kehutanan Institut Pertanian Bogor. Bogor.

- Endarwati, D. U & Hidayah, N. (2016) 'Dampak Budidaya Burung Lovebird Terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat Di Desa Banguntapan Bantu Yogyakarta', in. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, pp. 1–12.
- Gita, G. R. S., & Sujayanthi, N. W. M. (2021). Musical Composition" Sedimentasi"| Komposisi Karawitan" Sedimentasi". *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 1(1), 20-28.
- Hartini, Ni Putu (2017). Pertunjukan Gender Wayang Pada Pekan Seni Remaja Kota Denpasar Kajian Bentuk, Estetika, Dan Makna. Vol.3 No.1 (2017). *Jurnal Kalangwan Jurnal Seni Pertunjukan*. <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/kalangwan/article/view/160>
- Hawkins, Alma M. 2003. *Mencipta Lewat Tari*. Terj. Y. Sumandiyo Hadi. Yogyakarta: Manthili.
- Jepson, P. & Ladle, R. J. (2005) 'Bird-keeping in Indonesia: Conservation Impacts and the Potential for Substitution-based Conservation Responses.', *Oryx*, 39(4), pp. 442–448. Available at: <https://doi.org/10.1017/S0030605305001110>.
- Mafaja, K., & Husain, F. (2019). Kelompok Kicau Mania, Kontes Burung dan Kesadaran Konservasi Burung Kicau Di Kabupaten Blora. *Solidarity: Journal of Education, Society and Culture*, 8(1), 601-613.
- Putra, R. A. (2015). *Aktivitas Memancing Sebagai Ide Penciptaan* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Soedarso Sp, *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990, p 3-6.
- Sukerta, P. M. (2001). *Jenis-Jenis Tungguhan Karawitan Bali*. Jakarta: Proyek Pengembangan Media Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia.
- Sugiartha, Prof. Dr. I Gede Arya. (2012). *Kreativitas Musik Bali Garapan Baru*. Denpasar :UPT Institut Seni Indonesia Denpasar
- Sumandiyo Hadi, Y. (2003) *Mencipta Lewat Tari (terjemahan buku Creating Through Dance oleh Alma M. Hawkins)*. Yogyakarta: Manthili Yogyakarta.