

Musical Composition "Kebyar Pitu"

Komposisi Musik "Kebyar Pitu"

I Gede Putu Bagus Yogi Waisnawa¹, I Ketut Muryana²

^{1,2}Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Denpasar

waisnawayogi33@gmail.com¹

The creation of a work of art, of course, has an idea that becomes the initial stimulus in the work, as well as in the musical art work "Kebyar Pitu" which starts from the stylist's personal experience of seeing a phenomenon so as to be able to make the stylist stimulated to use the phenomenon as an initial idea in creation. In this work, the idea that the stylist got from this phenomenon was to make a kekebyan percussion using the medium of expressing gamelan semarandana and having a structure in the form of Gineman, Gegenderan, Bapang and Pengcet. These four parts are the basis or framework in the musical art work "Kebyar Pitu". Besides that, there are also methods that help the stylist to realize the idea into a work, there are three methods that Alma M. Hawkins uses in the creation of this work, namely exploration, improvisation and forming. These three methods the stylist uses as a forum to describe creativity, effort and ideas that are able to create a new work such as the musical work "Kebyar Pitu".

Keywords: Semarandana, Kebyar Pitu, Kekebyaran, Karawitan, Bali

Terciptanya sebuah karya seni, tentunya memiliki ide yang menjadi rangsangan awal dalam berkarya, begitupun pada karya seni karawitan "Kebyar Pitu" ini yang berawal dari pengalaman pribadi penata melihat suatu fenomena sehingga mampu membuat penata terangsang untuk menggunakan fenomena tersebut sebagai ide awal dalam penciptaan karya tersebut, ide yang penata dapatkan dari fenomena tersebut adalah membuat tabuh kekebyaran dengan menggunakan media ungkap gamelan semarandana dan memiliki struktur berupa Gineman, Gegenderan, Bapang dan Pengcet. Keempat bagian tersebutlah yang menjadi dasar atau kerangka dalam karya seni karawitan "Kebyar Pitu". Disamping itu, juga terdapat metode yang membantu penata untuk merealisasikan ide tersebut kedalam bentuk karya, ada tiga metode Alma M. Hawkins yang penata gunakan dalam penciptaan karya ini yaitu exploration, improvisation dan forming. Ketiga metode tersebut penata gunakan sebagai wadah untuk mendeskripsikan kreatifitas, usaha dan gagasan yang mampu menciptakan sebuah karya baru seperti karya karawitan "Kebyar Pitu".

Kata Kunci: Semarandana, Kebyar Pitu, Kekebyaran, Karawitan, Bali

PENDAHULUAN

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka atau MBKM ialah kurikulum ajaran baru yang diterapkan saat ini oleh kampus Institut Seni Indosenia Denpasar, Program MBKM ini merupakan kebijakan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang memberikan kesempatan lebih bagi para mahasiswa untuk mengasah kemampuan di tiap individu sesuai bakat dan minat dengan terjun langsung ke dunia kerja sebagai persiapan karir di masa yang akan mendatang. Penata memilih Sanggar Seni Madu Lingga sebagai mitra kerja Proyek Independen dalam pelaksanaan Ujian Tugas Akhir program Sarjana di Institut Seni Indonesia Denpasar. Penata memilih sanggar seni Madu Lingga sebagai mitra kerja karna memang sudah mengenal pemilik sanggar tersebut yang bernama I Putu Agus Tana sedari dulu dan juga beliau merupakan seniman yang sekarang berprofesi sebagai dosen di salah satu universitas ternama di Bali.

Sanggar Seni Madu Lingga berdiri sejak tanggal 30 desember 2014, yang beralamat di jalan Tendeang gang Durian no 4, banjar Dajan Tenten, Banjar Anyar, Kediri Tabanan. Sistem organisasi sanggar terdiri dari ketua, pembina, sekertatis, bendahara dan anggota sanggar kurang lebih 60 orang dimana terbagi dua gerup diantaranya 30 dewasa dan 30 orang remaja Selain aktif dalam kegiatan seni salah satunya ajang PKB propinsi dan kegiatan lainnya yg mencakup khususnya kabupaten Tabanan, sanggar seni madulingga juga sering melakukan baksos atau kegiatan lainnya yg dilakukan setiap tahun sekali bertepatan pada ulang tahun 2.

Karawitan Bali dapat kita jumpai berbagai jenis macam instrument dimulai dari bentuknya yang beragam, cara memainkan, dan tentu juga nada yang terdapat pada instrument tersebut. Ada dua laras yang terdapat pada gamelan Bali yaitu laras pelog dan slendro, laras pelog ialah urutan nada nada dalam satu oktaf memiliki jarak nada yang panjang dan pendek, contohnya ding-dong-deng-dung-dang-ding, sedangkan laras slendro memiliki jarak nada sama rata dan semua jaraknadaanya panjang panjang contohnya, nding-ndong-ndeng-ndung-ndang-nding (Bandem, 2013)

Ada dua jenis laras pelog yang terdapat pada gamelan Bali yaitu pelog lima nada dan pelog tujuh nada, pelog lima nada dapat ditemui pada gamelan gong kebyar, Pelegongan dan gong gede, sedangkan pelog tujuh nada dapat ditemui pada gamelan Semarandhana, Gong Luang, Semar Pagulingan, (Pratama, 2021; Prakasih, 2018) kemudian gamelan Gambuh, Gambang, dan Selonding sebagai gamelan masa Bali kuna (Santosa, 2017). Dari keberagam itulah dapat tercipta berbagai jenis lagu atau gending yang diciptakan oleh para seniman bali dari masa ke masa tentunya juga berkat perkembangan zaman yang begitu pesat sehingga para seniman Bali dapat lebih leluasa dalam berkarya, seperti contohnya Seni Kekebyaran. Musik Kebyar pertama kali muncul di Desa Bungkulan sekitar tahun 1914. Musik kebyar muncul karena pengaruh musik jazz, sebagai salah satu unsur musik barat yang diperkenalkan ke Bali melalui daerah Buleleng. Hal ini membuktikan bahwa Gong Kebyar telah mengalami proses globalisasi sejak awal kemunculannya. Sejak tahun 1930-an, kesenian Kebyar telah menyebar ke seluruh Bali dan menjadi pertunjukan yang sangat digemari oleh masyarakat, sehingga secara tidak langsung menggeser keberadaan gamelan barungan kuno yang menyatu menjadi barungan gamelan gong kebyar.

Kesenian kekebyaran dibentuk oleh dua suku kata, yaitu kesenian dan kekebyaran. Seni adalah ekspresi jiwa seniman yang diwujudkan ke dalam bentuk seni tertentu. Kekebyaran berasal dari kata kebyar yang berarti semburan tiba-tiba atau cahaya yang dapat mengejutkan kita. Kesenian kekebyaran pada mulanya lahir sebagai ekspresi musikal berupa tabuh dengan suara keras yang datang secara tiba-tiba, menggelegar dan meledak. (Dibia I Wayan, 2008)

Beranjak dari fenomena tersebut, penata rasa akan menarik rasanya jikalau tabuh kekebyaran yang secara mayoritas masih disajikan dalam media Gong Kebyar, diadopsi ke media gamelan semarandhana, hal yang membuat penata tertarik disini adalah jika kita biasanya menyajikan tabuh kekebyaran dengan menggunakan media ungkap gong kebyar maka kita hanya bisa menggunakan lima nada dengan register tinggi dan rendah, sedangkan jika kita memakai media ungkap semarandana kita dapat menggunakan tuju nada tetapi hanya pada register tinggi yang mendapat tambahan nada ndeung dan ndaing.

METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan merupakan sebuah rincian proses penciptaan karya, yang memicu terjadinya sebuah karya sepanjang proses dan bagai mana cara menuangkannya, untuk itu digunakanlah metode yang dipaparkan oleh (Hawkins, 1990), bahwa karya seni ditempuh melalui tiga tahapan yaitu *exploration*, *improvisation* dan *forming* ketiga tahapan ini diterjemahkan oleh Y, sumandiyo Hadi (2003) dalam bukunya Mencipta Seni. Adapun proses penciptaan yang di paparkan oleh penata ialah sebagai berikut.

Tahap eksplorasi ini penata menentukan sebuah judul garapan yang akan digunakan kada karya ini nantinya. Terdapatnya sebuah topik, ide, dan konsep yang di angkat, dalam hal ini penata berimajinasi atau menapsirkan sebuah karya yang akan di buat oleh penata dalam tema, ide, dan konsep tersebut, yang akan membuat sebuah karya musik, dimana dalam ujian TA (Tugas Akhir) ini penata menggunakan gamelan Semarandana. Tahap eksplorasi merupakan langkah awal dalam suatu proses penggarapan. Mulai mencari inspirasi, berfikir, berimajinasi sampai membayangkan garapan yang akan dibuat. Dalam tahapan ini penata melakukan dua hal pokok yaitu mencari inspirasi dan memastikan ide, setelah itu penata memikirkan konsep yang akan digunakan untuk menterjemahkan sebuah ide tersebut menjadi bentuk garapan Kebyar Pitu. Untuk mematangkan ide dan konsep garapan penata mencoba untuk mengumpulkan data-data seperti wawancara, mencari sumber buku-buku yang terkait dengan ide dan konsep garapan, serta mendengarkan karya-karya yang dijadikan pedoman berkarya oleh penata. Tahap pertama yaitu melakukan wawancara dengan Mitra Sanggar I Putu Agustana, seusa wawancara penata banyak mendapatkan masukan-masukan mengenai ide dan konsep. Kemudian tahap selanjutnya adalah mencari sumber buku tertulis tentang bagaimana teknik permainan yang ada dalam instrumen *reong*, buku atau penelitian yang penata gunakan adalah buku atau laporan penelitian oleh (Pande, 2010). Setelah tahap pencarian di buku penata melanjutkan mencari sumber pada karya-karya musik yang menurut penata sangat berhubungan dengan bayangan penata untuk mendapatkan rangsangan untuk membuat karya.



Gambar 1 Foto Proses Penuangan Bagian Gineman

Tahap improvisasi penata melakukan sebuah percobaan-percobaan yang akan dilakukan, seperti pemilihan instrumen yang akan di pakai oleh penata terlebih dahulu, setelah mendapatkan apa yang akan di gunakan sebagai mana adanya keharmonisan dalam karya. Mejadikan kesatuan yang utuh, terdapatnya potensi dan kemampuan, adanya sebuah kebaruan dalam karya, dan akan tetapi tidak terlepasnya dalam pakem-pakem tradisi. Dalam setiap penyusunan sebuah komposisi musik, terlebih lagi dalam bentuk komposisi baru, diperlukan suatu percobaan-percobaan atau eksperimen untuk mengetahui seberapa besar kemungkinan musikal yang dapat dihasilkan dari elemen musik. Tahap ini penata mencoba melakukan sebuah eksplorasi mengenai berapa banyak warna suara yang dapat dihasilkan oleh media yang penata gunakan dan didukung juga oleh ide dan konsep yang penata gunakan, agar dalam suatu karya di buat penta bisa menceritakan perasaan penata ke media pendengar, juga memperindah sebuah karya.

Sebelum memulai latihan penata pertama-tama menyiapkan tempat latihan sesuai yang sudah penata sepakati dengan musisi, tempat yang penata siapkan bertempat di Institut Seni Indonesia Denpasar. Setelah menyiapkan tempat penata juga tentunya menyiapkan materi materi yang akan direalisasikan ke dalam media melalui bantuan para pendukung, proses improvisasi penata lakukan pada aplikasi FL studio, pada aplikasi tersebut penata membuat berbagai percobaan percobaan seperti modulasi patet yang spontan dan berbagai teknik teknik penggarapan komposisi lainnya, ketika semua bahan materi sudah siap untuk direalisasikan maka dilanjutkan ke proses penciptaan karya, tentunya para pendukung perlu beradaptasi terlebih dahulu dengan media yang akan digunakan, dan cara penata disini untuk menyiasati hal tersebut adalah dengan cara memberi motif pendek terlebih dahulu agar para pendukung cepat beradaptasi dengan media tersebut. Penata melakukan hal tersebut karna memang agak susah untuk memainkan teknik kotekan pada gamelan semarandana dikarenakan gamelan semarandana menggunakan pelog tujuh nada dimana terdapat patet didalamnya dan setiap patet memiliki jarak nadanya masing masing, sehingga diperlukan konsentrasi khusus disaat memainkan teknik kotekan.

Setelah tahap Improvisasi masuk ke tahap Forming atau tahap yang paling akhir dalam proses kreativitas penggarapan suatu karya, dimana tahap Forming sudah mengarah pada bentuk garapan yang utuh dan pembakuan karya atau penjiwaan. Pola dan motif yang sudah di tuangkan selanjutnya di susun sesuai kebutuhan garap dan estetika karya musik. Penyatuan rasa juga perlu dilakukan guna menciptakan garapan yang utuh dan kiranya bisa menjadi landasan dasar berkarya untuk kedepannya. Perbaikan dan penghalusan terus dilakukan demi mendapatkan suatu karya yang berkualitas, dan memang betul-betul menjadi suatu karya yang utuh.



Gambar 2 Proses Penuangan Bagian Gegenderan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya karawitan Kebyar Pitu merupakan karya komposisi karawitan yang berbentuk tabuh kekebyaran yang terinspirasi oleh media ungkapannya itu sendiri yaitu gamelan Semarandana, penata melihat gamelan Semarandana yang terdapat pada gedung Candra Metu Institut Seni Indonesia Denpasar pada masa penerimaan mahasiswa baru, dan juga sering mendengar karya karya yang memakai media ungkap gamelan tersebut, penata tertarik pada gamelan tersebut dikarenakan terdapatnya laras pelog saih pitu pada media tersebut yang mampu memberikan kesan berbeda disetiap patetnya. Dari pengalaman tersebut langsung tersirat dibenak penata bahwa akan sangat dinamis jika tabuh kekebyaran dimainkan pada media tersebut karna komposisi ini akan didominasi oleh modulasi patet guna memaksimalkan pelog tujuh nada yang terdapat pada gamelan Semarandana, dan juga tentunya berbagai sistematis cara kerja tabuh *kekebyaran* yang saya pahami dari mata kuliah garap tabuh *kekebyaran* (Kariasa & Putra, 2021). Penting bagi penata didalam proses pembuatan komposisi ini adalah bagaimana penata mengolah patet dan juga mengaplikasikan jiwa *kekebyaran* yang keras ke dalam gamelan Semarandana yang tentunya memiliki karakter yang berbeda dengan Gong Kebyar dan juga tehnik permainan pada gamelan Semarandana pasti akan lebih sulit daripada gamelan Gong Kebyar.

Tabuh *kekebyaran* memiliki karakteristik yang enerjik dan temponya diatas rata rata serta kerumitan pola pola di stiap instrumennya bisa dibilang sangat bervariasi (Pradana, 2021; Pryatna, 2020), dengan karakteristik tersebut tentunya kita memerlukan tenaga lebih untuk membawakan sebuah *tabuh kekebyaran*, nah agar kondisi stamina tetap terjaga saat membawakan tabuh kekebyaran penata menerapkan satu lagi konsep disini yaitu konsep *ngunda bayu* konsep ini dapat diterapkan pada penabuh maupun dari *gendingnya* itu sendiri, contohnya *gending kekebyaran* memiliki komposisi yang rapat, tentunya tidak mungkin kita terus menabuh dengan kondisi seperti itu pasti sangat kelelahan nantinya, dengan konsep ini kita dapat mengatur tenaga dengan menambahkan bagian gending pelan atau motif yang renggang sebelum menuju ke bagian *kebyar* atau bagian yang memiliki tempo yang tinggi.

Berkaitan dengan judul kita dapat membaginya menjadi dua kata, yaitu kata *Kekebyaran* dan kata *Pitu*. *Kekebyaran* berasal dari kata *kebyar* yang berarti letupan atau sinar memancar dengan tiba-tiba sehingga dapat membuat kita terkejut. Seni *kekebyaran* pada awalnya lahir sebagai sebuah ekspresi musikal berupa tetabuhan dengan bunyi keras yang datang secara tiba-tiba, menggelegar dan meledak-ledak. Sedangkan kata *pitu* disini diambil dari bahasa Bali yang berarti tujuh, dalam artian adalah komposisi *kekebyaran* dengan ukuran lagu dalam tujuh ketuk dan juga tujuh patet.

Komposisi karawitan Kebyar Pitu merupakan karya seni yang berbentuk tabuh kekebyaran dengan media ungkap pada karya ini adalah gamelan Semarandana dan berikut adalah beberapa instrumen yang digunakan pada karya ini dimulai dari 4 (empat) instrumen *gangsa*, 4 (empat) instrument *kantilan*, 2 (dua) instrumen *ugal*, 2 (dua) instrumen *penyacah*, 2 (dua) instrumen *jublag*, 2 (dua) instrumen *jegogan*, 2 (dua) instrumen *kendang lanang* dan *wadon*, 1 (satu) instrumen *reong*, 1 (satu) instrumen *kecek*, 1 (satu) instrumen *kemong*, 1 (satu) instrumen *kajar*, 1 (satu) instrumen *kempur* dan *gong*.

Pada bagian pertama yaitu Gineman, bagian ini merupakan penggambaran atau kisi kisi tentang bagian bagian yang akan muncul setelahnya, kisi kisi tersebut dapat berupa pola kotekan ataupun aksan aksan yang cenderung dimainkan terputus putus, bagian Gineman juga menjadi satu kesatuan dengan bagian kawitan, dan yang ditonjolkan pada bagian Gineman karya ini adalah instrumen *gangsa*, *kantilan* dan *ugal*, penonjolan ketiga instrumen tersebut dilakukan dengan pola pola kotekan *ubit ubitan*, (Bandem, 1991) dengan notasi seperti berikut.

Patet Selisir

Gp

[?	o	o	^	o	o	^
?	o	o	?	^	o	^]

Gs

[^	o	^	?	o	?	?
^	o	^	?	o	o	?]]

Bagian Gegenderan merupakan implementasi pola pukulan gamelan gender wayang kedalam media gamelan lainnya seperti contohnya disini adalah gamelan semarandana, pola pukulan gender wayang ini penata implementasikan kedalam instrument *gangsa* dan *kantilan*, namun disela sela pola *gegenderan* ini penata juga memberikan porsi untuk instrumen “Reong dan Kendang membentuk suatu keseimbangan” (Pryatna, 2020) didalam bagian *gegenderan* ini.

Gegenderan

Patet Selisir, Sunaren, Pengeter alit

?	0	?	?	.	?
0	?	?	.	?	0
+					
?	?	0	^	.	?
				-	
0	.	^	0	^	.
?	0	?	?	?	.
0	.	^	.	0	^
+					
0	.	0	0	?	0
0	.	^	5	?	5
?	.	^	(0)	.	.

Bagian bapang merupakan bagian dimana ukuran setiap lagu atau polanya terbilang pendek pendek misalnya tujuh ketuk atau delapan ketuk, sesuai dengan kebutuhan yang kita perlukan, pada bagian ini cenderung memainkan pola yang berulang ulang namun dengan tempo yang cepat, penonjolan instrumen reong dan kendang penata lakukan pada bagian ini karna pola aksen memang sangat cocok untuk kedua instrument tersebut.

Patet Selisir dan Sundaren

	+		-		+	
[^	0	?	0	^	?	(0)
	+		-		+	
^	0	?	0	?	?	(?)
	+		-		+	
0	^	0	?	^	0	(?)
0	^	0	?	0	?	(0)]

Bagian pengecet merupakan bagian dengan ukuran lagu terpanjang dalam karya ini, terdapat juga sub bagian Gegambangan didalamnya, sub bagian gegambangan sebnarnya bersifat sama dengan bagian gegenderan yaitu mengimplementasikan pola pukulan instrument atau gamelan kedalam media lainnya, selain itu juga terdapat aksen aksen dari instrument reong yang dipandu oleh instrument kendang guna menimbulkan dinamika yang dinamis dan seimbang antara kotekan gangsa dengan pola aksen aksen tersebut.

Patet Selisir, Pengeter Alit dan Baro

.	o	o	?	5	0	o
	+					
5	?	.	^	?	5	^
?	o	^	o	.	0	5
			+			
o	0	o	o	.	0	5
o	0	o	(o)	.	?	^
				+		
0	?	0	?	?	0	?
^	o	^	o	?	?	^
				+		
0	?	0	?	?	0	?
^	o	^	o	^	o	(?)]

KESIMPULAN

Karya ini berawal dari pengalaman pribadi penata, dimana pada mulanya melihat barungan gamelan Semarandana di gedung Candra Metu ISI Denpasar pada saat masa orientasi siswa, pengalaman tersebutpun terus teringat dibenak penata bahwa kelak ketika dilaksanakannya Tugas Akhir (TA) harus memakai media tersebut, didorong dengan munculnya karya karya para dosen dan alumni yang kebetulan menggunakan media Semarandana tentunya membuat penata semakin ingin untuk berkarya menggunakan media tersebut, hal yang membuat penata tertarik dengan media tersebut adalah, gamelan Semarandana menggunakan laras pelog tujuh nada yang memungkinkan adanya tujuh patet didalamnya, dimana setiap patet mempunyai rasa atau warna yang berbeda beda antara satu dengan yang lainnya, penata rasa keadaan tersebut sangat menguntungkan untuk membuat suatu karya yang enerjik, lincah dan berwarna layaknya tabuh kekebyaran.

Dari gagasan tersebut maka muncul lah judul Kebyar Pitu *Kekebyaran* berasal dari kata *kebyar* yang berarti letupan atau sinar memancar dengan tiba-tiba sehingga dapat membuat kita terkejut. Seni kekebyaran pada awalnya lahir sebagai sebuah ekspresi musikal berupa tetabuhan dengan bunyi keras yang datang secara tiba-tiba, menggelegar dan meledak-ledak. Sedangkan kata *pitu* disini diambil dari bahasa Bali yang berarti tujuh, dalam artian adalah komposisi kekebyaran dengan ukuran lagu dalam tujuh ketuk dan juga tujuh patet. Penata tertarik memilih sanggar seni Madu Lingga sebagai mitra kerja karena I Putu Agustana merupakan seniman muda yang sangat kaya akan pengalaman dalam pementasan maupun berkarya, sehingga akan mampu untuk membimbing kami para mahasiswa agar mampu menciptakan suatu karya yang baik dan berguna pada diri sendiri maupun masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandem, I. M. (1991). *Ubit-ubitan Sebuah Teknik Permainan Gamelan Bali*. Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar.
- Bandem, I. M. (2013). *Gamelan Bali di atas Panggung Sejarah*. Badan Penerbit STIKOM Bali.
- Dibia I Wayan. (2008). *Seni Kekebyaran*. BaliMangsi Fondation.
- Hawkins, A. M. (1990). *Creating Through Dance* (S. Hadi (ed.); Terjemahan). Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

- Kariasa, I. N., & Putra, I. W. D. (2021). Karya Karawitan Baru Manikam Nusantara. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(2), 222–229. <https://doi.org/10.31091/mudra.v36i2.1471>
- Pande, S. M. (2010). *Tetabuhan Gamelan Bali I (I)*. Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Pradana, K. A. W., & Garwa, I. K. (2021). Samirata a Musical Art Composition Creative Percussion | Samirata: Sebuah Karya Komposisi Seni Karawitan Tabuh Kreasi. *Ghurnita: Jurnal Seni Karawitan*, 01(03), 145–151. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/355>
- Pratama, G. M. R. S. (2021). Campuhan: A New Music Creation | Campuhan: Sebuah Musik Kreasi Baru. *Ghurnita: Jurnal Seni Karawitan*, 01(02), 92–99. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/149>
- Pryatna, I. P. D. H. S. (2020). Konsep Musikal Instrumen kendang Dalam Gamelang Gong Kebyar Bali. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 21(2), 73–84. <https://doi.org/10.24821/resital.v21i2.4220>
- Putu Paristha Prakasih, Hendra Santosa, I. G. Y. (2018). Tirtha Campuhan: Karya Komposisi Baru dengan Media Gamelan Semar Pagulingan. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 19(3), 113–121. <https://doi.org/10.24821/resital.v19i3.2452>
- Santosa, H. N. H. K. R. M. (2017). Seni Pertunjukan Bali Pada Masa Dinasti Warmadewa. *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, 32(1), 81–91. <https://doi.org/10.31091/mudra.v32i1.84>