

Creative Percussion “Ilang”

Tabuh Kreasi “Ilang”

I Putu Pryagus Yadnya Yusana ¹, Ni Putu Hartini²

^{1,2,3} Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar

pryagus96@gmail.com

Ilang is a creative percussion composition inspired by the life of a stylist who feels the loss of a mother he loves. In the Balinese Indonesian dictionary, it is explained how the word Ilang means lost or lost. The meaning of loss can be in the form of sadness and suffering or a slap on the quality of grit and self-preparedness. Loss shows a sense of not being completely whole, feeling lacking without the presence of something or someone. Seeing the phenomenon, an inspiration emerged to lift Ilang into a title for musical composition in the form of creative percussion. The arrangement of this innovative percussion uses the media expressed by Gamelan Semare Pagulingan Saih Pitu. It is supported by vocal musicians (Gerong) as a medium for delivering messages the stylist wants to convey to art connoisseurs. The method of creation used in Ilang's percussion works is the Panca Sthiti Ngawi Sani method which includes; 1 stage of inspiration (Ngawirasa), two stages of exploration (Ngawacak), three stages of conception (Ngarencana), four stages of execution (Ngawangun) and the last five stages of production (Ngebah). This work is approximately 13 minutes long. This work cultivates melodies, rhythms, and dynamics that are so harmonious and still uses the concept of tradition by using contemporary elements to create new nuances.

Keywords: Creative Percussion, Ilang, Panca Sthiti Ngawi Sani

Ilang adalah sebuah karya komposisi tabuh kreasi yang terinspirasi dari kehidupan penata yang merasakan kehilangan sosok seorang ibu yang dicintainya. Dalam kamus Bali Indonesia dijelaskan bagaimana kata Ilang yaitu hilang atau kehilangan. Arti kehilangan bisa berupa kesedihan dan penderitaan atau temperan atas kualitas ketabahan dan kesiapan diri. Kehilangan menunjukkan rasa yang tidak sepenuhnya utuh, merasa kurang tanpa hadirnya sesuatu atau seseorang. Melihat fenomena yang terjadi, maka muncullah sebuah inspirasi untuk mengangkat Ilang dijadikan sebuah judul komposisi karawitan dalam bentuk tabuh kreasi. Komposisi tabuh kreasi ini menggunakan media ungkap Gamelan Semare Pagulingan Saih Pitu serta didukung oleh karawitan vokal (Gerong) sebagai media untuk penyampaian pesan-pesan yang ingin penata sampaikan kepada penikmat seni. Metode penciptaan yang digunakan dalam karya tabuh kreasi Ilang adalah metode Panca Sthiti Ngawi Sani yang meliputi ; 1 tahap inspirasi (Ngawirasa), 2 tahap eksplorasi (Ngawacak), 3 tahap konsepsi (Ngarencana), 4 tahap eksekusi (Ngawangun) dan yang terakhir 5 tahap produksi (Ngebah). Garapan ini berdurasi kurang lebih 13 menit, karya ini mengolah melodi, ritme, dan dinamika yang begitu harmonis dan masih menggunakan konsep tradisi dengan menggunakan unsur-unsur kekinian untuk mewujudkan nuansa-nuansa baru.

Kata kunci: Tabuh Kreasi, Ilang, Panca Sthiti Ngawi Sani

PENDAHULUAN

Kehidupan merupakan suatu anugrah yang indah diciptakan oleh Ida Sang Hyang Widhi Wasa atau Tuhan Yang Maha Esa. Karena dalam kehidupan banyak sesuatu yang ada didalamnya. Seperti Tuhan menciptakan segala hal yang menghiasi kehidupan, baik itu tanaman, hewan maupun mahluk hidup lainnya, serta manusialah yang diciptakan paling sempurna di antara semua mahluk hidup. Namun dalam kehidupan tidak selamanya akan hidup abadi. Pasti semua mahluk hidup akan mendapat kematian termasuk manusia. Kematian merupakan bagian yang tidak terlepas dari kehidupan manusia. Kematian merupakan fakta hidup, setiap manusia di dunia pasti akan meninggal. Jika seseorang meninggal dunia, peristiwa kematian tersebut tidak hanya melibatkan dirinya sendiri namun juga melibatkan orang lain, yaitu orang - orang yang ditinggalkannya, kematian dapat menimbulkan penderitaan bagi orang - orang yang mencintai orang tersebut. Setiap orang yang meninggal akan disertai dengan adanya orang lain yang ditinggalkan, untuk setiap orangtua yang meninggal akan ada anak- anak yang ditinggalkan. Dibalik semua itu manusia sangat membutuhkan orang tua mereka, orang tua adalah segalanya. Namun apa daya, jika seseorang kehilangan salah satu orang tuanya sangatlah merasa kehilangan (Nurhidayati & Chairani, 2014). Fenomena kehidupan ini akan penata tuangkan kedalam bentuk karya komposisi karawitan Bali.

Karawitan tentunya sudah sangat erat khususnya di kalangan masyarakat pelaku seni. Karawitan instrumental Bali disebut Gamelan (Bandem, 2013). Gamelan merupakan sebuah orkestra yang terdiri dari bermacam-macam instrumen yang terbuat dari batu, kayu, bambu, besi, perunggu, kulit, dawai, dan lain-lainnya dengan menggunakan laras pelog dan selendro. Gamelan di Bali juga merupakan salah satu kesenian yang digemari oleh masyarakat. Hampir setiap daerah yang berada di Bali memiliki barungan gamelan dengan ciri khas dan gaya dari masing-masing daerah tersebut. Adapun fungsi dari gamelan di Bali yaitu sebagai sarana atau mengiringi jalannya upacara keagamaan di Bali. Adanya keterlibatan seni dan budaya dalam upacara keagamaan yang sering dilakukan, hampir setiap upacara agama yang ada di Bali wajib diiringi oleh seni baik itu seni karawitan, seni tari, dan sebagainya.

Komposisi adalah bagian dari seni pertunjukan yang perlu dinikmati secara utuh, oleh sebab itu masyarakat penikmatnya akan menuntut hal -hal diluar substansi yang sifatnya sebagai pendukung, sehingga karya itu dapat dinikmati secara seimbang, antara aspek auditif dan aspek visual baik yang bersifat intrinsik maupun ekstrinsik. Komposisi karawitan, terdapat beberapa bentuk, salah satunya adalah Komposisi Kreasi. Komposisi Kreasi adalah sebuah karya komposisi yang cenderung menggali ide-ide atau gagasan-gagasan baru kendatipun pada dasarnya materi tradisi masih tampak jelas, dalam hal ini memasukan unsur-unsur dari luar dengan pengolahan yang sangat memadai, menjadikan peluang untuk mewujudkan nuansa-nuansa baru (Rianta et al., 2019). Dalam karya komposisi tabuh kreasi kali ini, penata mengangkat fenomena yang terjadi dalam kehidupannya.

Seperti apa yang dialami oleh penata, yaitu kehilangan salah satu orang tuanya yaitu ibu. Pada umumnya ibu adalah sosok wanita yang sabar, hebat, dan segala-galanya. Keadaan penata saat ditinggal ibu sangat terpukul, terpuruk, depresi dan sempat ingin mengakhiri hidupnya. Disini penata ingin menuangkan atau mencurahkan isi hatinya melalui garapan karawitan dan mengambil judul *Ilang*. Dari fenomena yang penata alami, penata langsung terinspirasi untuk menuangkan ide tersebut kedalam karya tugas akhir dengan menggunakan *Gamelan Semare Pagulingan Saih Pitu* sebagai media ungkap untuk merealisasikan karya (Pratama & -, 2023; Putu Paristha Prakasih, Hendra Santosa, 2018).

Gamelan Semare Pagulingan Saih Pitu merupakan Gamelan Golongan Madya yang sudah ada sejak abad XIV-XIX. Gamelan Semar Pegulingan Saih Pitu merupakan ensambel yang sesungguhnya salinan dari gamelan Gambuh yang dibuat dengan instrumentasi barungan perunggu. Peranan suling dan rebab yang memainkan melodi pada gamelan Gambuh diganti oleh trompong. Suling dan rebab masih digunakan akan tetapi fungsinya sebagai pemegang melodi sudah diambil alih lebih banyak oleh instrumen trompong (Bandem, 2013). Selain menggunakan barungan Gamelan Semar Pegulingan sebagai media ungkap, penata juga akan menggunakan Karawitan Vokal (Tembang/Gerong) guna mendukung dan memperjelas suasana yang ada dalam karya komposisi ini.

METODE PENCIPTAAN

Mewujudkan suatu karya seni, diperlukan proses yang cukup panjang karena proses penggarapan merupakan hal yang harus dilalui dalam menentukan keberhasilan sebuah karya seni. Mewujudkan suatu karya sangatlah perlu rencana atau metode sebagai bahan pemikiran untuk mewujudkan suatu karya yang memuaskan.

Menciptakan sebuah karya seni, pada umumnya seseorang melakukan penggalian terhadap tumpukan pengalaman yang tertimbun dalam ingatannya. Sesuai kebutuhan, pengalaman-pengalaman ini, dengan bumbu emosional yang terkait di dalamnya. Keluasan tumpukan pengalaman seseorang sedikit banyak akan ikut mempengaruhi kualitas hasil ciptaannya (Dibia, 2020). Satu hal yang patut dicatat, potensi kreativitas atau daya cipta seseorang sangat dipengaruhi oleh lingkungan serta interaksinya dengan lingkungan itu.

Membuat suatu karya seni haruslah memiliki metode atau tahapan untuk mewujudkan karya seni. Metode atau tahapan adalah hal yang sangat penting untuk menciptakan karya seni, metode itulah nantinya yang akan menjadi acuan atau landasan dalam pembentukan karya, sehingga karya yang diciptakan menjadi terarah dan prosesnya berjalan dengan baik. Pada tabuh kreasi semar pegulingan kali ini penata menggunakan metode yang terdiri dari lima tahap yaitu Panca Sthiti Ngawi Sani.

Panca Sthiti Ngawi Sani dirangkum empat kata dalam bahasa Kawi. Panca berarti lima, sthiti dapat diartikan dengan aturan atau kondisi, ngawi berarti membuat atau mencipta, dan sani (bahasa Sanskerta) dapat diartikan dengan seni. Rangkaian empat kata ini bisa diartikan dengan lima aturan yang patut dilalui dalam menciptakan karya seni (Dibia, 2020). Adapun nama dari lima tahapan Panca Sthiti Ngawi Sani yaitu; Tahap Inspirasi (*Ngawirasa*), Tahap Eksplorasi (*Ngawacak*), Tahap Konsepsi (*Ngarencana*), Tahap Eksekusi (*Ngawangun*), Tahap Produksi (*Ngebah*).

Ngawirasa atau inspirasi adalah tahap awal dari sebuah penciptaan seni. Istilah *ngawirasa* adalah perpaduan dua kata “Kawi-Bali”. Ngawi dari bahasa Kawi yang berarti membuat dan mencipta, dan rasa dari bahasa Bali yang berarti merasa (Dibia, 2020). Pada tahap ini penata mulai mencari ide di lingkungan sekitar penata. Pada proses penyusunan karya Ilang ini mendapatkan ide dari pengalaman pribadi penata, dimana fenomena penata yang kehilangan Ibunya yang sangat penata cintai.

Ngawacak atau eksplorasi adalah sesuatu tahap ketika pencipta seni mengadakan penjajagan atau melakukan penelitian dan riset dengan tujuan untuk mengetahui lebih jauh dalam gagasan serta materi karya yang sedang dipikirkan atau direncanakan. *Ngawacak* adalah istilah dalam bahasa Bali *wacak* yang berarti bertanya (Dibia, 2020). Pada tahap ini penata mulai memikirkan dan melakukan riset pada artikel di jurnal atau kamus serta sedikit mewawancarai narasumber bapak I Made Suada, S.Ag., M.Si tentang apa arti kehilangan dan perasaan kehilangan. Karya tabuh kreasi ini menggunakan media unguak Gamelan Semar Pegulingan. Dalam tahap ini penata sudah tegas akan memilih Barungan Gamelan Semar Pegulingan sebagai media unguak karena ketertarikan penata dengan barungan gamelan tersebut.

Ngarencana atau konsepsi merupakan tahap ketiga dari proses penciptaan seni. Tahapan ini penata mulai menyusun sebuah rancangan yang menyangkut berbagai aspek, terutama yang menyangkut masalah-masalah artistik maupun teknis. *Ngarencana*, dari kata *rencana*, adalah istilah dalam bahasa Bali yang berarti membuat suatu rancangan suatu karya seni (Dibia, 2020). Setelah penata mendapatkan ide dan konsep, penata mulai merancang struktur atau bagian – bagian yang akan di pergunakan dalam karya ini, sehingga penata bisa memudahkan dalam tahap eksekusi. Penata menggunakan struktur empat bagian.

Ngawangun atau eksekusi adalah suatu tahap dimana kerator seni mulai merealisasikan dan menuangkan akan yang telah direncanakan terkait dengan karya seni yang ingin diciptakan. *Ngawangun* adalah istilah yang berasal dari kata *wangun* dalam bahasa Bali yang dapat diartikan dengan membangun atau mewujudkan nyatakan sesuatu (Dibia, 2020). Tahap ini penata langsung ide dan konsep ke media unguak gamelan Semar Pegulingan untuk mewujudkan karya seni yang terinspirasi dari perasaan penata yang merasa kehilangan sosok seorang Ibu yang sangat dicintainya.

Tahap ini merupakan tahap yang terakhir, yakni proses dari hasil penciptaan karya seni yang ditampilkan atau disajikan yaitu *Ngebah*. *Ngebah* adalah sebuah istilah yang berasal dari kata *ebah* dalam bahasa Bali yang dapat dimaknai dengan membuka atau menggunakan sesuatu yang baru untuk pertama kalinya (Dibia, 2020). Untuk penyajian karya ini penata memilih untuk secara live serta ujian seminar dan diseminasi di tempat, yakni di Banjar Kangin, Desa Ungasan, Kuta Selatan, Badung, Bali pada pukul 19.00 WITA.



Gambar 1 Latihan karya seni tugas akhir *Ilang*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Komposisi karawitan yang berjudul *Ilang* merupakan komposisi tabuh kreasi yang dimana masih menggunakan pola tradisi. Pola tersebut kemudian penata kembangkan baik dari teknik permainan pukulan pada instrumen, motif gending, dengan pengolahan unsur musikal seperti keharmonisan melodi, ritme, nada, tempo, harmoni dan dinamika secara sadar dan sistematis hingga memiliki estetika. Keindahan yang konkret dalam karya musik ini menyangkut keharmonisan melodi dengan ritme serta ornamentasinya (Kariasa & Putra, 2021). Karya yang berjudul *Ilang* yang terlahir dari ide penata yang merasa kehilangan dan kerinduan ditinggal sosok seorang ibunda tercintanya. Dari hal tersebut, penata kemudian mencoba menuangkan perasaan kesedihan dan kerinduannya kedalam bentuk karya komposisi karawitan. Tabuh kreasi *Ilang* disajikan dengan durasi kurang lebih 13 menit dengan jumlah pemain 25 orang termasuk penata (Setyawan et al., 2022).

Garapan komposisi karawitan tabuh kreasi *Ilang* disusun berdasarkan struktur yang terdiri dari empat bagian yaitu: Bagian I, Bagian II, Bagian III dan Bagian IV. Adapun uraian dari bagian-bagian tersebut sebagai berikut:

Bagian pertama diawali dengan permainan kebyar secara rampak dan menggunakan tehnik modulasi dengan *Patet Selisir* dan pindah ke *Patet Tembung*, modulasi merupakan perpindahan dari satu nada dasar (*patet*) ke nada dasar yang lain (Aryasa, 1984) lalu di susul dengan *Pengrangrang* instrumen *Trompong* yang dilanjutkan permainan melodi dari instrumen jublag, jegog dan ornamentasi dari instrumen kantil. Pola ini memiliki ukuran lagu 64 ketukan dengan menggunakan *Patet Tembung*. Kemudian dilanjutkan dengan kebyar yang dimainkan oleh semua instrumen menuju permainan *geguletan* dari instrumen *Kendang Krumpungan Lanang-Wadon* (H. S. I. K. S. I. P. D. Pryatna, 2020; I. P. D. H. S. Pryatna, 2020). Kemudian dilanjutkan permainan *geguletan* dari instrumen Trompong yang disusul dengan permainan semua instrumen secara bersamaan, kemudian dilanjutkan dengan pola *Sub Devisi 3*. Pada pola ini penata memfokuskan permainan *Kotekan* pada instrumen gangsa dan kantil, dilanjutkan dengan permainan dari semua instrumen dengan ritme dan melodi yang sama. Permainan ini memiliki tehnik modulasi yaitu dari *Patet Tembung* menuju *Patet Patemon*. Pada bagian pertama ini menggambarkan suasana flashback kegembiraan dan keceriaan pada saat keluarga penata masih utuh.

Bagian II mengimajinasikan kesedihan dan juga kegelisahan melihat ibunda tercinta sakit parah yang di implementasikan dengan alunan melodi yang lembut dengan tempo lambat. Dimulai dengan masuknya permainan melodi jublag dan jegog menggunakan *Patet Patemon*, dilanjutkan dengan

permainan bersama. Disini penata menggunakan jalinan-jalinan *kotekan* dari instrumen gangsa, permainan *nilti* dari instrumen kantil dan permainan melodi dari instrumen jublag dan jegog.

Penyakit bagian II

Patet Patemon (٧٠٠٧٠٠)

7.0.7.0.707.07.0707070.7.0.7.0.7.0707(7)

Bagian II

[illegible]

Notasi 1 karya seni tugas akhir *Ilang*
Sumber: I Putu Pryagus Yadnya Yusana, 2022

Bagian III penata mengolah dinamika sedikit naik dan turun dengan melodi yang dinamis dan menggunakan motif kekebyaran, menggambarkan perasaan yang sangat hancur ditinggal sosok seorang Ibu yang sangat dicintainya. Penata menggunakan tehnik modulasi yaitu *Patet Tembung*, *Pengenter Ageng* dan *Sunaren* dengan *Gilak 7*, pengulangan sebanyak 2 kali putaran. Kemudian dilanjutkan dengan permainan melodi jegog, jublag dan kendang krumpung, lalu permainan secara bersamaan. Pola ini menggunakan jalinan *kotekan* dari instrumen gangsa dan permainan *nilti* dari instrumen kantil dengan menggunakan *Patet Pengenter Ageng*, pengulangan sebanyak 3 kali putaran. Pada bagian ini juga menggunakan permainan *geguletan* pada instrumen *Kendang Krumpungan Lanang-Wadon*. Pada bagian transisi ke bagian empat penata kembali menggunakan tehnik modulasi dari *Patet Pengenter Ageng* menuju *Patet Baro*. Transisi ini memiliki ukuran lagu 54 ketukan. Dilanjutkan dengan permainan melodi jublag dan jegog yang memiliki ukuran lagu 68 ketukan menggunakan *Patet Baro*.

Bagian III

Permainan bersama dan menggunakan tehnik modulasi 3 Patet, yaitu Patet Tembung, Patet Pengenter Ageng dan Patet Sunaren dengan pola Gilak 7 (pitu) pengulangan sebanyak 2 kali.

Patet Tembung (0^ . 037 .)

$$\begin{array}{cccccc} 2 & 0 & 1 & 0 & 1 & 2 & (0) \\ 2 & 0 & 1 & 0 & 1 & 2 & (2) \end{array}$$

Patet Pengenter Ageng (2 . 0 5 . 0 2)

0	2	0	2	2	0	(0)
0	2	0	2	2	0	(2)

Patet Tembung (0^ . 027 .)

λ	0	2	0	2	λ	(0)
λ	0	2	0	2	ρ	(1)

Patet Sunaren (. 0 ^ . 0 3 ?)

2	2	1	0	0	0	(2)
2	2	1	0	0	0	(5)

Notasi 2 karya seni tugas akhir *Ilang*

Bagian IV menggambarkan bagaimana penata mencoba mengiklaskan kepergian ibunda tercinta, penata kembali menggunakan melodi yang halus dan lembut serta tempo lambat. Disini penata kembali menggunakan jalinan-jalinan *kotekan* dari instrumen gangsa, permainan *nilti* dari instrumen kanti dan permainan melodi dari instrumen jublag dan jegog. Pola ini diulang sebanyak 2 kali putaran dan memiliki 80 ketukan, kemudian dilanjutkan dengan pola yang berukuran 24 ketukan dengan 2 kali putaran dan menggunakan *Patet Baro*.

Bagian IV

Patet Baro (. ° ° ° . 0 ^)

Melodi lanjutan pengulangan sebanyak 2 kali

|| . . . 2 . 2 . 0 . . . 2 . 0 . ^ . . 0 . 7 7 7 0 . . 2 . 7 7 7 . . . ° 7 7 0 2 . 2
 . ° ^ . 0 ^ . . . ° 7 7 0 2 . 2 . 0 . 2 . 7 . . . 7 0 7 7 2 . 0 . 2 . 2 . (°) ||

Melodi lanjutan pengulangan sebanyak 2 kali

|| . . . 2 . 2 . ° . . . 2 . 0 . 7 . . . 2 . ^ . 0 . . . 2 . 0 . ^ . . . ^ . 0 . 7 . .
 . 2 . 2 . (°) ||

Notasi 3 karya seni tugas akhir *Ilang*

Pengolahan unsur musikal untuk menyampaikan misi yang diinginkan juga dibutuhkan. Dengan mengolah melodi yang dinamis, ritmis disertai dengan tempo yang berubah-ubah. Untuk mewujudkan nuansa pada bagian-bagian dari karya tentu yang diutamakan adalah ritme dan dinamika yang sekaligus berperan sebagai aksentuasi dan pengisi suasana masing-masing bagian. Mengingat media ungkap yang digunakan adalah Gamelan Semar Pegulingan saih pitu, diharapkan permainan patet bisa menyampaikan suasana dan pesan-pesan yang ingin disampaikan kepada penonton.



Gambar 2 Ujian sekaligus Recording karya seni tugas akhir *Ilang*

KESIMPULAN

Menciptakan suatu karya seni karawitan dibutuhkan unsur-unsur musikal yang sangat penting untuk diperhatikan oleh penata. Perpaduan dari unsur-unsur musikal tersebut menjadikan suatu pondasi yang kuat dalam proses penggarapan musik (Sukarta¹ & I Ketut Muryana², 2021). Karya yang berjudul *Ilang* merupakan karya komposisi karawitan yang berbentuk tabuh kreasi, adapun pola struktur yang digunakan pada karya ini masih mengacu pada konsep tradisi namun dikembangkan secara individu melalui proses yang panjang, guna menghasilkan karya seni yang baru. Karya tabuh kreasi *Ilang* ini telah dapat diwujudkan sebagaimana hasil dari transformasi konsep fenomena yang dialami penata, yaitu kehilangan sosok seorang ibu yang membuat penata merasa sangat terpukul. Untuk mewujudkan karya tabuh kreasi ini, penata menggunakan gamelan *Semare Pagulingan Saip Pitu* sebagai media ungkap serta didukungnya dengan nyanyian vokal (gerong) (Budi Pramana & Suharta, 2023).

Tabuh Kreasi *Ilang* ini menggunakan metode penciptaan dari I Wayan Dibya yang meliputi Tahap Inspirasi (*Ngawirasa*), Tahap Eksplorasi (*Ngawacak*), Tahap Konsepsi (*Ngerencana*), Tahap

Eksekusi (*Ngewangun*), dan yang terakhir Tahap Produksi (*Ngebah*). Pada karya tabuh kreasi ini penata menggunakan 25 orang pendukung termasuk penata, dari Seniman Desa Adat Ungasan, Badung dan Gerong. Durasi pementasannya kurang lebih 13 menit bertempat di Banjar Kangin, Desa Adat Ungasan. Karya ini terdiri dari 4 bagian yaitu : Bagian I menggambarkan suasana flashback kegembiraan dan keceriaan pada saat keluarga penata masih utuh, bagian II mengimajinasikan kesedihan dan juga kegelisahan melihat ibunda tercinta sakit parah yang di implementasikan dengan alunan melodi yang lembut dengan tempo lambat, bagian III penata mengolah dinamika sedikit naik dan turun dengan melodi yang dinamis dan menggunakan motif kekebyaran, menggambarkan perasaan yang sangat hancur ditinggal sosok seorang ibu yang sangat dicintainya dan yang terakhir bagian IV menggambarkan bagaimana penata mencoba mengiklaskan kepergian ibunda tercinta, penata kembali menggunakan melodi yang halus dan lembut serta tempo lambat. Pengolahan melodi, ritme, tempo dan dinamika diolah secara harmonis agar memiliki keindahan tersendiri.

DAFTAR SUMBER

- Aryasa, dkk. (1984). *pengetahuan karawitan Bali*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Proyek Pengembangan Kesenian Bali.
- Bandem, I. M. (2013). *Gamelan Bali di atas Panggung Sejarah*. Badan Penerbit STIKOM Bali.
- Budi Pramana, I. P. R., & Suharta, I. W. (2023). Contemporary Music Composition “Konfrontasi” | Komposisi Musik Kontemporer “Konfrontasi.” *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 1(4), 290–298. <https://doi.org/10.59997/jurnalsenikarawitan.v1i4.371>
- Dibia, I. W. (2020). *Panca Sthiti Ngawi Sani: Metodologi Penciptaan Seni*. Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar.
- 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>
- Nurhidayati, N., & Chairani, L. (2014). Makna Kematian Orangtua Bagi Remaja (Studi Fenomenologi Pada Remaja Pasca Kematian Orangtua). *Jurnal Psikologi*, 10(1), 33–40. <https://doi.org/10.24014/JP.V10I1.1177>
- Pratama, G. M. R., & -, S. (2023). Campuhan: A New Music Creation | Campuhan: Sebuah Musik Kreasi Baru. *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 1(2), 92–99. <https://doi.org/10.59997/jurnalsenikarawitan.v1i2.149>
- Pryatna, H. S. I. K. S. I. P. D. (2020). *TEKNIK PERMAINAN KENDANG TUNGGAL PADA GAMELAN BALI*. Pusat Penerbitan LP2MPP ISI Denpasar. <http://repo.isi-dps.ac.id/3795/>
- Pryatna, I. P. D. H. S. (2020). Konsep Musikal Instrumen kendang Dalam Gamelan 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>
- Rianta, I. M., Santosa, H., & Sariada, I. K. (2019). Estetika Gerak Tari Rejang Sakral Lanang Di Desa Mayong, Seririt, Buleleng, Bali. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 34(3), 285–393. <https://doi.org/10.31091/mudra.v34i3.678>
- Setyawan, I. P. Y., Sudhana, I. K., & Mariyana, I. N. (2022). Karawitan Composition Benang Raja | Komposisi Karawitan Benang Raja. *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 2(2), 125–133. <https://doi.org/10.59997/jurnalsenikarawitan.v2i2.491>

Sukarta1, A. G., & I Ketut Muryana2. (2021). *Ghurnita*. 01(01), 29–36.
<https://doi.org/10.25124/ghurnita.v1i1.150>