

Introduction to the Gamelan Semar Pagulingan in the Batur Traditional Village

Pengenalan Gamelan Semar Pagulingan Di Desa Adat Batur

I Komang Aghastya Kresna Radha¹, I Ketut Garwa²

*Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar
komangagastyakresna@gmail.com*

Batur Village, Kintamani District, Bangli Regency, is well-known for Gong Gede and Baris Dance arts. Still, in the field of arts, especially musical art in middle-class gamelan, one of which is the Semar Pagulingan gamelan, it is essential. This is because the people of Batur Village are more focused on Old Gamelan, such as Gong Gede. At the same time, the middle-class gamelan (Semar Pagulingan) is not yet well known for its characteristics, functions and techniques; is like the gong gede gamelan. Therefore, Batur Village submitted a letter requesting that there be KKN students in Batur Village to provide a clear path to the Semar Pagulingan gamelan. In Batur Village, no pioneers know about the Semar Pagulingan gamelan. The Semar Pagulingan gamelan has a patet system, which is unlike Gong Kebyar or Gong Gede. Our solution at this Thematic Real Work Lecture (KKNT) is training in the Semar Pagulingan gamelan on tempek undagi, which the author will initiate. In this way, students can provide reinforcement, training and knowledge.

Keywords: KKNT, Batur Village, Gamelan, Semar Pagulingan.

Desa Batur Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli sangatlah dikenal dengan kesenian Gong Gede dan Tari Baris, hanya saja dalam bidang kesenian khususnya seni karawitan pada gamelan golongan madya salah satunya yaitu gamelan Semar Pagulingan, masih sangat perlu ditingkatkan Hal ini dikarenakan masyarakat Desa Batur lebih fokus pada Gamelan golongan Tua seperti Gong Gede, sementara gamelan golongan madya (Semar Pagulingan) belum dikenali secara dekat baik karakteristik, fungsi, dan tehniknya, seperti gamelan gong gede. Maka dari hal tersebut Desa Batur mengajukan surat permintaan agar ada mahasiswa yang KKN di Desa Batur untuk memberikan jalan terang terhadap gamelan Semar Pagulingan. Di Desa Batur tidak ada pioner yang mengetahui tentang gamelan Semar Pagulingan bahwa gamelan Semar Pagulingan ternyata memiliki sistem patet dan gamelan ini tidak seperti gong kebyar atau gong gede. Solusi yang kami tawarkan pada Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT) ini yaitu, pelatihan pada gamelan Semar Pagulingan terhadap tempek undagi yang akan diinisiasi oleh penulis. Hal ini Mahasiswa dapat berkontribusi dalam memberikan penguatan, pelatihan, dan pengetahuan.

Kata kunci: KKNT, Desa Batur, Gamelan, Semar Pagulingan.

PENDAHULUAN

Desa Batur Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli sangatlah dikenal dengan kesenian Gong Gede dan Tari Baris, hanya saja dalam bidang kesenian khususnya seni karawitan pada gamelan golongan madya salah satunya yaitu gamelan Semar Pagulingan, masih sangat perlu ditingkatkan Hal ini dikarenakan masyarakat Desa Batur lebih fokus pada Gamelan golongan Tua seperti Gong Gede, sementara gamelan golongan madya (Semar Pagulingan) belum dikenali secara dekat baik karakteristik, fungsi, dan tehniknya, seperti gamelan gong gede. Maka dari hal tersebut Desa Batur mengajukan surat permintaan agar ada mahasiswa yang KKN di Desa Batur untuk memberikan jalan terang terhadap gamelan Semar Pagulingan. Kemudian fakultas menugaskan kami mahasiswa yang dari bangli untuk ber KKN di Desa Batur. KKN merupakan bentuk kegiatan pembelajaran sesuai dengan permendikbud No 3 Tahun 2020 Pasal 15 ayat 1 dapat dilakukan didalam program studi dan luar program studi meliputi: Pertukaran pelajar, Magang/Praktik kerja, Asistensi Mengajar, Penelitian/Riset, Proyek Kemanusiaan Wirausaha, Studi/Proyek Independen dan KKN Tematik (Yudarta 2023). Berdasarkan hasil wawancara dengan “I Made Sasmika S.ST”, beliau adalah Perbekel Desa Batur Tengah yang menyatakan bahwa di Desa Batur belum ada Seniman yang mengetahui tentang gamelan Semar Pagulingan bahwa gamelan Semar Pagulingan ternyata memiliki sistem patet dan gamelan ini tidak seperti gong kebyar ataupun gong gede.

Dalam usaha menciptakan sebuah karya seni yang baik pasti akan memerlukan sebuah proses. Proses dimaksud adalah proses kreatif. Proses kreatif sendiri memerlukan berbagai macam persiapan, salah satunya yaitu observasi, Metode observasi dilakukan untuk mengerjakan bahan dengan maksud merasakan dan memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan ide-ide yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dan melanjutkan ke proses investigasi. Hasil observasi yang penulis amati di Desa Batur adalah tabuh-tabuh pada gamelan angklung, dan pada gamelan Semar Pagulingan yaitu, tabuh selisir, tabuh arum semita, tabuh salya dan tabuh sinom ladrang.

Berdasarkan masalah tersebut penulis memiliki tujuan untuk membantu Desa dalam memajukan kesenian khususnya dibidang seni karawitan. Kegiatan yang akan dilaksanakan pada Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT) ini yaitu, pelatihan pada gamelan Semar Pagulingan terhadap Tempek undagi yang didukung oleh Kepala Desa serta para tokoh Desa lainnya. Adanya KKNT (Kuliah Kerja Nyata Tematik) dapat dijadikan sebagai media belajar mahasiswa untuk berkontribusi terhadap Desa-Desa yang keseniannya mulai meredup. Mahasiswa dapat berperan dalam memberikan penguatan, pelatihan, dan pengetahuan, Penguatan dimaksud yaitu penguatan terhadap tradisi kesenian yang sudah ada di Desa Batur yang diwariskan secara turun-temurun dan harus tetap dijaga dan dilestarikan. Pelatihan gamelan Semar Pagulingan dengan materi gending atau tabuh-tabuh klasik Semar Pagulingan seperti *patet-patet*, nada-nada, *tetekes* atau *tetekep*, teknik permainan, pada setiap instrumennya. Capaian hasil dari kontribusi mahasiswa terhadap Desa Batur dapat dilihat melalui para Tempek Undagi yang sudah bisa memainkan tabuh yang memakai dua patet pada karya yang penulis inisiasi

METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan merupakan bagian dari proses pembuatan karya, yang memicu terlahirnya sebuah karya seni. Metode yang di terapkan dalam penciptaan karya ini adalah melalui tiga tahap proses menurut (hawkins, n.d.), yaitu, *exploration*, *improvisation*, dan *forming*, Ketiga tahapan ini yaitu sebagai berikut,

Tahap *eksplorasi* yaitu sebuah pencarian atau penjelajahan dengan tujuan menemukan sesuatu hal. Tahapan ini yakni langkah awal dalam mengerjakan proses penggarapan sebuah karya seni. Pada langkah ini penulis mulai mencari ide, judul atau bahan yang akan dituangkan ke dalam sebuah karya tabuh, dalam hal ini penulis berimajinasi atau menapsirkan sebuah karya yang akan dibentuk oleh penulis dalam tema, ide, dan konsep tersebut, yang akan membuat sebuah karya musik, dimana dalam KKNT ini penulis menggunakan gamelan Semar Pagulingan. Tahap *explorasi* merupakan langkah awal dalam suatu proses menciptakan karya seni, mulai berpikir, berimajinasi dan memastikan ide yang akan digunakan, sampai membayangkan sebuah karya yang akan dibuat. Untuk mematangkan ide dan konsep garap penulis mencoba mengumpulkan data melalui wawancara, mencari sumber-sumber buku

dan jurnal yang terkait dengan ide dan konsep garapan, serta mendengarkan karya-karya yang dijadikan pedoman berkarya oleh penulis.



Gambar 1 foto Proses Penuangan Pengawit

Tahap Percobaan Improvisasi yaitu pembuatan atau penciptaan sesuatu tanpa persiapan. Pada tahap ini penulis melakukan percobaan-percobaan yang akan dilakukan seperti pemilihan instrumen yang akan dipakai oleh penulis terlebih dahulu, pemilihan pemain dan menjadikan kesatuan yang utuh agar sebuah karya memiliki keharmonisan dalam proses mencari gending dengan mencari refrensi dari tabuh-tabuh lainya untuk merangsang diri penulis dalam menciptakan sebuah karya. Sebelum memulai latihan penulis menentukan tempat latihan dengan konsultasi kepada jero bendesa, prebekel dan para musisi yaitu di balebanjar Desa Ulian, kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli. Setelah menyiapkan tempat penulis tentunya menyiapkan materi yang akan diberikan kepada musisi proses improvisasi penulis lakukan melalui bantuan aplikasi FL studio, pada aplikasi tersebut penulis melakukan berbagai percobaan seperti mencari patet yang pas terhadap konsep garap, mencari pola-pola yang mudah di cerna atau dipahami oleh para musisi. Setelah adanya materi ini penulis akan merealisasikannya kedalam media gamelan, Para musisi juga harus beradaptasi dengan patet dan pola yang diberikan oleh penulis sehingga diperlukannya konsentrasi pada saat latihan.



Gambar 2 foto Proses Penuangan Pengawit (Dok.I Komang Aghastya Kresna Radha, Oktober 2023)

Tahap pembentukan/Forming yaitu proses pembentukan dari hasil eksplorasi dan imvropisasi tahap ini yaitu tahap paling akhir dalam proses kreativitas penggarapan suatu karya. Pada tahap forming ini sudah mengarah kedalam bentuk karya atau garapan yang utuh dan pembakuan karya atau penjiwaannya. Pola-pola yang sudah dituangkan kemudian disusun agar sesuai dengan kebutuhan garap dan estetika karya musik. Ada beberapa bagian yang sangat mendasar yang melandasi suatu objek hingga dirasakan sebagai sesuatu yang indah yaitu, wujud, bentuk, struktur, proporsi, keseimbangan, teknik, dan ornamentasi penyatuan rasa juga perlu dilakukan, perbaikan dan penghalusan juga terus dilakukan agar mencapai suatu keharmonisan.

Bali memiliki 33 jenis barungan gamelan yang setiap gamelannya terdiri dari beberapa tungguh instrumen sehingga penyebutan dari masing masing tungguhan di setiap gamelan berbeda-beda. Perbedaan jenis tungguhan dalam gamelan-gamelan Bali disebabkan perbedaan bentuk, ukuran, dan bahan, Ketiga perbedaan tersebut akan menimbulkan warna bunyi atau suara yang berbeda jenis tungguhan pada gamelan tertentu juga digunakan pada perangkat gamelan lainnya, Dalam pembentukan karya samsara ini penulis memakai seperangkat gamelan Semar Pagulingan dengan menggunakan instrumen yaitu: 4 Tungguh Pemade, 4 Tungguh Kantilan, 1 Tungguh Terompong, 2 Tungguh Jublag, 2 Tungguh Jegogan, 2 Pasang Kendang 1 Tungguh gong, Kecek, Klenang dan Klentong 1 Tungguh Kajar 1 instrumen suling petit 1 instrumen suling besar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari proker yang penulis lakukan di Desa Batur yaitu penuangan karya dari penulis sendiri pada media gamelan Semar Pagulingan, Pelatihan gamelan Semar Pagulingan pada saat berjalannya KKNT yang pertama yaitu pelatihan karya tabuh petegak kresna radha. Pada saat latihan pertama yaitu pada 5 september 2023 dalam penuangan tabuh petegak kresna radha , hanya ada 2 orang anggota sekaa yang paham terhadap/mengerti terhadap pola permainan namun anggota sekaa yang lainnya sangat kebingungan dalam memainkan pola yang diberikan. Karena mereka awam dengan pola-pola seperti $\frac{3}{4}$, kemudian penulis merubah tempo permainan menjadi $\frac{4}{4}$ agar mereka lebih mudah untuk memahami pola yang diberikan, Penulis juga mengajarkan dari cara *nekep* atau *tetekes*, kemudian cara memainkan gamelan Semar Pagulingan keseluruhan, setiap latihan perkembangan dari masing-masing

anggota sekaa sudah mulai terlihat, sehingga pada 28 Oktober 2023 tabuh petegak Kresna Radha berhasil rampung.

Pada tanggal 29 Oktober 2023 penulis membantu teman KKNT menuangkan karyanya pada gamelan Semar Pagulingan, pada karya yang kedua ini anggota KKNT mencoba memasukkan tiga *patet* dan para anggota sekaa sudah bisa memainkan tiga patet yang berbeda dalam satu karya tabuh, dan pada 10 november 2023 karya yang kedua berhasil rampung. Sebelum proses penuangan karya yang ke tiga ini ada banyak hal yang menghambat kami dalam berkarya, karena selama proses kami berjalan yaitu ditempat suci (Pura Ulun Danu Batur) Hal yang menghambat adalah adanya anggota sekaa maupun anggota KKNT yang cuntaka. Cuntaka adalah keadaan tidak suci jasmani akibat suatu peristiwa, seperti kematian anggota keluarganya, kelahiran anak, menstruasi dan sebagainya. Yang mengakibatkan orang yang cuntaka tidak dapat memasuki tempat suci atau areal pura. hal yang menghambat lagi yaitu kadang kadang anggota sekaa yang datang hanya 4-5 orang saja.

Disela-sela waktu penulis menghaluskan ketiga karya secara bertahap dan pengenalan sistem patet pada gamelan Semar Pagulingan. Gamelan Semar Pagulingan Saih Pitu sesuai dengan namanya Saih Pitu 'saih = nada' pitu = dalam bahasa Bali yaitu tujuh, gamelan ini memiliki 7 (tujuh) nada yang terdiri dari nada : $\circ$ (ding), $\supset$ (dong), γ (deng), ς (deung), $\cup$ (dung), $\wedge$ (dang), ρ (daing). nada-nada di atas secara jelas menyiratkan bahwa gamelan Semar Pagulingan Saih Pitu adalah sebuah barungan gamelan yang memiliki tujuh nada pokok. Pada umumnya para seniman karawitan Bali membaginya pada dua wilayah yang berbeda yaitu 5 nada pokok dan 2 nada pemero. Lima nada pokok yang dimaksud adalah : $\circ$ (ding), $\supset$ (dong), γ (deng), $\cup$ (dung), $\wedge$ (dang), dan 2 nada pemero yaitu, ς (deung), dan ρ (daing) Patet yang diterapkan pada tradisi karawitan di Bali kerap disebut dengan istilah patutan. Dalam gamelan Bali yang menggunakan konsep patutan adalah barungan gamelan yang memakai nada (saih pitu) yang dapat mewujudkan patutan/patet: selisir, tembung, sundaren, baro, pengeter ageng, pengenter alit, dan patutan lebung (Seni et al. 2020). Tiap patutan menggunakan lima nada dasar yang berbeda. Karena adanya penggunaan lima nada dasar yang berbeda itu, maka susunan sruti tiap patutan akan berbeda pula (Sudiatmika 2011). Pencipta menjelaskan satu-persatu patet dengan cara praktek langsung pada media gamelan agar para anggota sekaa semakin paham dengan karakter dan warna suara, pada gamelan Semar Pagulingan,

Karya karawitan Kresna Radha ini merupakan karya komposisi karawitan yang berwujud tabuh petegak yang terinspirasi dari dewa yang berstana di Pura Batur yaitu dewa wisnu. Dari sinilah penata menggali ide lebih dalam dan tertuju pada awatara dewa wisnu yang ke delapan yaitu Kresna dan radha mereka adalah sepasang kekasih yang termuat dalam cerita kresna purana, Dimana kresna diceritakan sebagai awatara wisnu yang ke delapan dan Radha adalah awatara dari dewi laksmi yang turun pada zaman tretayuga, Dalam purana tersebut dikisahkan kresna dan radha menjalin cinta kasih namun mereka tidak pernah menikah. Dari cerita inilah penata tertarik untuk menjadikan konsep pada karya yang di bentuk oleh penata sendiri, timbul dalam benak penata bahwa cinta tidak akan selamanya indah, dalam cinta dan kasih sayang pasti akan terdapat pula kesedihan

Dari hal di atas, pencipta terinspirasi mengangkat tema Kresna Radha menjadi susunan sebuah komposisi musik gamelan, Struktur karya memakai struktur triangga yaitu *Pangawit*, *Pangawak*, dan *Pangecet*. *Pangawit* bisa juga diartikan sebagai asal atau awal. Istilah kata *kawitan* biasanya dipakai dalam tabuh-tabuh gambang serta kidung, didalamnya terdapat beberapa bagian awal dari suatu gending disebut dengan kawitan kaping pisan atau kawitan pertama. *Pangawak* merupakan nama dari bagian gending setelah pangawit, gending pangawak biasanya terdiri dari satu gongan dan dapat dimainkan berulang-ulang (Gede Rudita, Sumardiana, and Sari 2019). *Pangecet* yaitu salah satu dari bagian struktur sebuah komposisi karawitan, pangecet biasanya sebagai bagian terakhir dari komposisi karawitan pangecet hampir sama dengan pangawak yang terdiri dari satu gongan dengan permainannya yang diulang-ulang. (Anon n.d.)

Pengawit. Pada bagian pengawit penata menafsirkan pertemuan antara Kresna dan radha dengan mengolah pola kebyar dan menggunakan patet selisir yang permainannya terputus-putus dengan notasi sebagai berikut.

Pengawit (patet selisir)**pola 1**

^	^	^	^
0 ^	? 0 ?	? ^ ? ?	0 ? 0
. . . .			
^ ^	^	^	
^ ? 0	? ? ^	? ? 0 (?)	
. . . .			

pola 2

^	^	^	^
0 ^	? 0 ?	? ^ ? ?	0 ? 0
. . . .			
^ ^		^	^
^ ? 0	? 0 ?	? 0 ?	? ? 0
. . . .			
	^		^
? ?	? 0 ?	? ?	(0)
. . . .			. .

pola 3

	^	^	^
0	^	0 ^	?
. . . .			
	^	^	^
?	?	? ?	0 (?)
. . . .			

Pengawak. Pada bagian pengawak akan menggambarkan suasana sedih dengan menggunakan patet Baro, pola yang mendominasi pada bagian pengawak yaitu pola gangsa yang menggunakan teknik ubit-ubitan. Ubit-ubitan yaitu perpaduan dari dua pola *kotekan* yang menghasilkan jalinan yang saling mengunci (Yasa 2017).

Pengecet. Pada bagian pengecet penata akan menggambarkan suasana senang dengan menggunakan patet yang sama yaitu patet Baro, transisi kepengecet instrumen yang bermain yaitu, terompong, kendang, jegog, jublag, dan kajar. sesampainya di pengecet semua instrumen akan ikut bermain. Pada bagian pengecet penata mengolah kekotekan ngubeng yang diadopsi dari tabuh- tabuh bebarongan bebanglian dengan hitungan ketukan delapan dan kelipatan delapan dan juga memakai nada dung sebagai awalan pola melodi hal ini penghambaran dari letak dan arah dewa wisnu yang berada di arah utara dengan warna hitam dan urip empat. Dalam buku prakempa lontar gamelan bali nada dung terletak di arah utara.

Pengecet			
0 ^ 0	^ 0 ^ 0	^ 0 ?	0 ^ 0 ^
. . . .			
	^		^
0 ? 0	^ 0 0 ^	0 ? 0	^ 0 0 ^
. . . .			
	^		^
0 ? ?	? 0 ^ 0	? ? 0	? ? 0 (?)
. . . .			

Simbol Notasi

(^ dibaca ding), (? dibaca dong), (? dibaca deng), (0 dibaca dung), (^ dibaca dang), (^ simbol jegogan) ((...) simbol gong).



Gambar 3 foto Pementasan Karya

Desiminasi dan Seminar Tugas Akhir ini dilaksanakan pada Rabu 3 Januari 2024 yang bertempat di Pura Ulun Danu Desa Batur tepatnya di jaba tengah pura dengan memanfaatkan bale lantang sebagai tempat pementasan, Karya ini melibatkan tempek undagi sebagai musisi. Desiminasi dan Seminar karya dilakukan di malam hari dikarenakan ada anggota sekaa yang masih bekerja.

KESIMPULAN

Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT) merupakan kegiatan rutin tahunan yang dilakukan oleh Institut Seni Indonesia Denpasar. Mahasiswa yang mengikuti program Kuliah Kerja Nyata diwajibkan untuk terjun langsung kelapangan (desa-desa) untuk menjawab persoalan masyarakat. Kuliah Kerja Nyata Tematik bertujuan untuk membagikan pengetahuan mahasiswa kepada masyarakat, terlibat secara langsung dan dapat memjumpai masalah, mengidentifikasi, menganalisis potensi serta memecahkan permasalahan dan penerapan ilmu pengetahuan teknologi dan seni.

Desa Batur Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli sangatlah dikenal dengan kesenian Gong Gede dan Tari Baris, hanya saja dalam bidang kesenian khususnya seni karawitan pada gamelan golongan madya salah satunya yaitu gamelan Semar Pagulingan, masih sangat perlu ditingkatkan Hal

ini dikarenakan masyarakat Desa Batur lebih fokus pada Gamelan golongan Tua seperti Gong Gede, sementara gamelan golongan madya (Semar Pagulingan) belum dikenali secara dekat baik karakteristik, fungsi, dan tehniknya, seperti gamelan gong gede.

Dari proker yang penulis lakukan di Desa Batur yaitu penuangan karya dari penulis sendiri pada media gamelan Semar Pagulingan, Pada pelatihan pertama pencipta langsung memberikan materi tentang tabuh petegak Kresna Radha bagian kawitan, pencipta mengaplikasikan patet selisir pada pola kebyar yang terputus-putus dengan menggunakan hitungan delapan ketukan dan dua pola yang berbeda kemudian dilanjutkan ke pola bagian yang ketiga dengan penggunaan pola melodi menggantung tetapi masih dalam hitungan delapan ketukan dalam satu gongan. Dan pengaplikasian tehnik *kekotekan ngubeng* yang didengarkan pencipta pada tabuh-tabuh bebarongan klasik bebanglian, Sistem kerja *kekotekannya* yaitu dengan melodi yang terus berjalan dan *kekotekannya* diam di dua nada, Tujuan dari pengolahan kotekan ini dikarenakan anggota sekaa yang masih awam dalam memainkan kotekan dan agar mudah untuk mengingat pola kotekan. Penuangan bagian kedua yaitu *pangawak* pada bagian pengawak pencipta melipatkan ketukan delapan dengan. Dengan pengaplikasian *patet baro* agar mendapatkan suasana sedih seperti inspirasi pencipta. Pada bagian ketiga yaitu *pangecet*, pencipta kembali menggunakan tehnik *kekotekan ngubeng* dengan hitungan kelipatan delapan dan pengaplikasian *patet baro*. Kontribusi dari karya tabuh Semar Pagulingan Kresna Radha terhadap anggota sekaa di Desa Adat Batur yaitu dari segi pola melodi yang sudah mulai kekinian agar masyarakat mengetahui bahwa seni karawitan tidak monoton dengan tehnik dan pola garap namun juga berkembang seiring berjalannya waktu mulai dari yang tehnik permainannya klasik, polanya memiliki hitungan genap, hingga yang tehnik permainannya sudah modern, polanya bisa memakai hitungan ganjil maupun genap. Hasil KKNT dari pencipta dapat membantu tempek undagi dalam memainkan instrumen gamelan Semar Pagulingan yang gending atau tabuhnya memakai *kotekan*.

DAFTAR SUMBER

- Anon. n.d. "Bebaturan Adalah Sebuah Motif Pukulan Yang Diambil Dari Daerah Batur (Bangli) Embat Adalah Teknik Permainan Instrumen Trompong Dengan Memukul Dua Nada Yang Sama Dengan Oktav Yang Berbeda Dalam Instrumen Terompong Yang Diawali Dengan Dua Nada Tengah Dianta."
- Arimbawa, I. Putu Restu Krisna, and I. Ketut Partha. 2022. "Introduction to the Musical Composition 'Windu Sara' | Pengantar Karya Komposisi Karawitan 'Windu Sara.'" *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan* 2(3):201–8. doi: 10.59997/jurnalsenikarawitan.v2i3.1184.
- Darmayasa, I. Ketut Agus, and Kadek Suartaya. 2023. "Music Composition 'Sekar Layu' | Komposisi Musik Inovatif 'Sekar Layu.'" *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan* 1(4):224–33. doi: 10.59997/jurnalsenikarawitan.v1i4.422.
- Gede Rudita, I. Ketut, I. Putu Gede Padma Sumardiana, and Ida Ayu Putu Sari. 2019. "Pengembangan Tabuh Tari Wali Sanggar Seni Pari Gading Desa Pupuan Sawah, Kecamatan Selemadeg, Kabupaten Tabanan." *Widyanatya* 1(2):92–111. doi: 10.32795/widyanatya.v1i2.500.
- Hawkins, A. M. n.d. *Mencipta Lewat Tari (Terjemahan Oleh Y. Sumandiyo Hadi)*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
- Kariasa, I. Nyoman, Wardizal Wardizal, and Hendra Santosa. 2023. "The Creative Process of Creating Dance Accompaniment Gendhing Murdanata Dedarining Aringgit: The Mascot Dance of Nagasepaha Village in Buleleng Regency, Bali." *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni* 18(2):146–58. doi: 10.33153/dewaruci.v18i2.4904.
- Kusuma, Ananta, and Tri Haryanto. 2022. "Karawitan Composition 'Catra Patra' | Komposisi Karawitan 'Catra Patra.'" *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan* 2(1):1–8. doi: 10.59997/jurnalsenikarawitan.v2i1.374.

- Nandayana, Kadek Prema, and Saptono -. 2023. "Karawitan Composition 'Bhuana Santhi' | Komposisi Karawitan 'Bhuana Santhi.'" *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan* 3(1):9–17. doi: 10.59997/jurnalsenikarawitan.v3i1.1130.
- Pratama, Gede Made Rama, and Saptono -. 2023. "Campuhan: A New Music Creation | Campuhan: Sebuah Musik Kreasi Baru." *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan* 1(2):92–99. doi: 10.59997/jurnalsenikarawitan.v1i2.149.
- Pryatna, Hendra Santosa; I. Komang Sudirga; I. Putu Danika. 2020. *Teknik Permainan Kendang Tunggal Pada Gamelan Bali*. Denpasar: Pusat Penerbitan LP2MPP ISI Denpasar.
- Pryatna, I. Putu Danika; Hendra Santosa. 2020. "Konsep Musikal Instrumen Kendang Dalam Gamelan Gong Kebyar Bali." *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan* 21(2):73–84. doi: 10.24821/resital.v21i2.4220.
- Putu Paristha Prakasih, Hendra Santosa, I. Gede Yudarta. 2018. "Tirtha Campuhan: Karya Komposisi Baru Dengan Media Gamelan Semar Pagulingan." *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan* 19(3):113–21. doi: 10.24821/resital.v19i3.2452.
- Raka, I. Made Raka Adnyana, and Saptono -. 2022. "Karawitan Composition 'Samsara' | Komposisi Karawitan 'Samsara.'" *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan* 2(4):266–74. doi: 10.59997/jurnalsenikarawitan.v2i4.1151.
- Santosa, Hendra, Saptono, and I. Wayan Sutirtha. 2022. *I Nyoman Windha Sang Maestro Karawitan Bali*. edited by Abdul. Denpasar: Penerbit Adab.
- Sudiatmika, Made. 2011. "Peranan Sruti Dalam Patutan Gambelan Semar Pagulingan Saih Pitu." *Artikel Bulan Juli (2011)*.
- Sukarta, Pande Made. 2001. *Jenis-Jenis Tungguhan Karawitan Bali*.
- Yasa, I. Ketut. 2017. "Aspek Musikologis Gêndér Wayang Dalam Karawitan Bali." *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan* 17(1):46–59. doi: 10.24821/resital.v17i1.1689.
- Yudarta, I. G. 2023. *Sosialisasi Program MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka)*. Denpasar: ISI Denpasar.