

Music Creation Wajaprani

Tabuh Kreasi Wajaprani

I Made Surya Adinatha¹ Ni Putu Tisna Andayani²

Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Denpasar

madesurya249@gmail.com ksudirga3@gmail.com tisnatitiana@gmail.com

Coral rocks, as an iconic element of Bali's coast, have a central role in the island's art and culture. Music, musical arts and dance in Bali often use the character and unique shapes of coral rocks found along the coast to become inspiration for works of art. In Jembrana district, precisely in Pengeragoan village, there is Yeh Leh Beach, on this beach there are beautiful coral rocks which later became the inspiration for the creation of the creative percussion work entitled Wajaprani. The rock's sturdy character even when hit by waves is an inspiration for creating dynamic rhythms. with the character of the coral rocks on Yeh Leh Beach, the stylist thought it would be very suitable to use the medium of gamelan gong kebyar to implement the characters on the coral rocks.

Keywords: Tabuh Kreasi, Wajaprani, independent project

Batu karang, sebagai elemen ikonik di pesisir Bali, memiliki peran sentral dalam seni dan budaya pulau ini. Seni musik, seni karawitan dan seni tari di Bali sering kali menjadikan karakter serta bentuk-bentuk unik batu karang yang ditemukan di sepanjang pantai menjadi inspirasi dalam sebuah karya seni. Di Kabupaten Jembrana, tepatnya di Desa Pengeragoan terdapat pantai Yeh Leh, di pantai tersebut terdapat batu karang yang indah dan kemudian menjadi inspirasi dalam pembentukan karya tabuh kreasi yang berjudul Wajaprani. Karakter batu karang walaupun terhempas ombak terus menerus namun tetap kokoh menjadi inspirasi dalam menciptakan ritme yang dinamis. dengan karakter batu karang di pantai Yeh Leh sangat cocok jika mempergunakan media ungkap gamelan Gong Kebyar dalam mengimplementasikan karakter batu karang tersebut.

Kata kunci: Tabuh Kreasi, Wajaprani, Proyek independen

PENDAHULUAN

Batu karang atau karang adalah formasi geologis yang terbentuk dari kumpulan organisme laut yang hidup di laut dalam dengan jangka waktu yang sangat lama. Proses terbentuknya batu karang dimulai dari kehidupan mikroskopik yaitu larva karang. Larva karang menempel pada substrat di dasar laut dan kemudian tumbuh dan berkembang menjadi polip karang. Polip karang kemudian menyebar dan berkembang biak membentuk koloni yang lebih besar. Polip karang yang hidup bersama membentuk koloni karang yang lebih besar. Mereka saling bekerja sama dengan menghasilkan eksoskeleton atau rangka karang. Eksoskeleton dibangun dari kalsium karbonat dan membentuk kerangka yang kuat dan tahan lama. Proses ini berlangsung selama berabad-abad dan bahkan ribuan tahun, membentuk cebakan yang semakin besar dan lebih padat. Ketika endapan semakin tebal, Batu karang akan terus berkembang dan membentuk karang yang lebih besar dan kompleks.

Melihat dari pemaparan di atas dapat menegaskan bahwasanya penata membuat karya berangkat dari fenomena batu karang. Ketertarikan penata mengangkat batu karang tersebut karena adanya banyak hal yang sangat menarik untuk dijadikan suatu komposisi karya seni karawitan yang berjudul Wajaprani. Pemilihan judul Wajaprani terinspirasi dari kokohnya batu karang yang berada di Pantai Yeh Leh yang tetap bertahan walaupun diterjang ombak yang begitu keras. Wajaprani diambil dari istilah bahasa sansekerta yang berarti sekokoh batu karang. Dilihat dari suasana batu karang di pagi hari yang terlihat indah ketika air edang surut dengan dihiasi oleh tumbuh-tumbuhan laut seperti rumput laut dan suasana ini membuat para pemancing lebih mudah memancing ikan karena ikan sering bermain dan bersembunyi di balik atau di sela-sela batu karang. Batu karang memiliki tekstur yang padat dan keras sehingga ketika diterjang ombak yang begitu kuat batu karang tetap kokoh berdiri ditempatnya. Dari suasana ini penata terinspirasi dari batu karang yang diterjang ombak terus menerus karena di siang hari air laut mulai pasang. Dari sanalah penata melihat bagaimana kuat dan kokohnya batu karang ketika diterjang ombak. Setelah air laut pasang, kemudian ketika menjelang sore hari air laut mulai kembali surut dan batu karang pun terlihat dan kembali memperlihatkan keindahannya. Dari suasana itu penata melihat dari batu karang yang memperlihatkan keindahannya ketika menjelang sore hari dan dihiasi dengan pemandangan sunset yang begitu memanjakan mata sehingga orang-orang yang melintas di Pantai Yeh Leh berhenti untuk mengabadikan momen tersebut. Maka dari itu penata mengangkat judul Wajaprani yang berarti sekokoh batu karang.

Tabuh Kreasi adalah sebuah komposisi karawitan yang dilansir baru kendatipun materi tradisi masih sangat menonjol, karena yang diinovasi lebih bersifat ornamentasi untuk menampilkan nuansa baru. Pada kesempatan kali ini penata membuat karya tabuh kreasi dengan judul Wajaprani. Wajaprani memiliki arti Sekokoh Batu Karang, yang terinspirasi dari batu karang yang terdapat di pantai Yeh Leh Desa Pengeragoan, Kec. Pekutatan, Kab. Jembrana. Hal unik yang terdapat pada pantai Yeh Leh ini adalah banyaknya batu-batu besar dan batu karang yang menjadikan pantai Yeh Leh ini terlihat indah dan menarik sekaligus membedakan dengan pantai-pantai yang lain. Jadi dari keunikan pantai tersebut penulis terinspirasi untuk membuat Karya Tabuh Kreasi Wajaprani.

Media ungkap yang akan penata gunakan untuk menggambarkan suasana yang ada pada batu karang tersebut menggunakan Gamelan Gong Kebyar. Alasan penata memakai barungan tersebut karena menurut penata Gambelan Gong Kebyar merupakan tipe atau jenis musik gambelan paling umum yang ada dan paling sering dipentaskan di Bali. Gambelan Gong Kebyar memiliki lima nada dasar yang disebut *laras pelog* yaitu *nding*, *ndong*, *ndeng*, *ndung*, dan *ndang*. Gambelan Gong Kebyar memiliki tempo yang cepat sangat dinamis dan keras sehingga bisa menggambarkan kokohnya batu karang. Pentingnya penata membuat karya ini karena penata melengkapi/memenuhi nilai tugas akhir program proyek/studi independen MBKM sebagai tolak ukur untuk dapat meraih gelar-S1.

METODE PENCIPTAAN

Metode merupakan sebuah proses atau cara sistematis yang digunakan seseorang dalam mencapai tujuan tertentu, biasanya dalam urutan serta langkah-langkah tetap yang teratur. Metode penciptaan dapat menjadi sebuah rincian dalam proses menciptakan karya atau memicu terciptanya sebuah karya dan juga bagaimana cara menuangkan sebuah materi dalam sebuah karya. Penata menggunakan metode penciptaan I Wayan Dibia dalam bukunya yang berjudul Panca Sthiti Ngawi Sani untuk mewujudkan karya seni tabuh kreasi "Wajaprani".

Pada buku Panca Sthiti Ngawi Sani terdapat lima metode penciptaan yaitu : Tahap Inspirasi (Ngawirasa), Tahap Eksplorasi (Ngawacak), Tahap Konsepsi (Ngarencana), Eksekusi (Ngewangun), Produksi (Ngebah).

Ngawirasa atau mendapat inspirasi adalah awal dari penciptaan seni. Pada tahap ini, seorang pencipta seni mulai mendapat inspirasi berupa adanya rasa, getaran jiwa, hasratkuat, dan keinginan keras untuk mencipta (Dibia, 2020:34). Hal utama yang menjadi inspirasi penciptaan karya seni tabuh kreasi Wajaprani adalah hasrat dan rasa yang kuat untuk menjadikan batu karang sebagai konsep penciptaan karya seni Wajaprani.

Ngawacak atau melakukan eksplorasi adalah suatu tahap ketika pencipta seni mengadakan penjajagan atau melakukan penelitian atau riset dengan tujuan untuk mengetahui lebih jauh dan lebih dalam gagasan serta materi karya yang sedang dipikirkan atau direncanakan dengan cara meriviu atau mencari sumber-sumber (Dibia, 2020:37). Pada tahap eksplorasi ini penata melakukan observasi mencari sumber-sumber yang akan memperkuat konsep dari karya seni Wajaprani.

Ngarencana atau konsepsi adalah tahap ketiga dari rangkaian proses penciptaan seni. Pada tahap ini seorang pencipta seni mulai membuat sebuah rancangan yang menyangkut berbagai aspek, terutama yang menyangkut masalah-masalah artistic maupun teknis, termasuk pendanaan, dari karya yang diciptakan (Dibia, 2020:40). Melakukan racangan menyakut pada karya seni Tabuh Kreasi wajaprani ini merancang untuk mencari mitra, sekaa/pendukung karya, dan pendanaan yang akan digunakan dalam proses pembuatankarya seni Wajaprani.

Ngewangun atau eksekusi adalah suatu tahap dimana kreator seni mulai merealisasikan dan menuangkan akan yang telah di rancang terkait dengan karya seni yang ingin diciptakan (Dibia, 2020:43). Dari metode tahap eksekusi (Ngewangun) ini penata menuangkan gending yang sudah disiapkan terlebih dahulu dan memberikan pengarahan agar proses penuangan bisa berjalan dengan lancar.

Tahap terakhir dari suatu proses penciptaan karya seni adalah ngebah yaitu penyajian karya itu sendiri. Dalam konsep penciptaan Roger Session tahap ini disebut sebagai produksi karena pada tahap ini karya seni yang baru diciptakan ditampilkan atau diperlihatkan (edengang) untuk pertama kalinya di depan public (Dibia, 2020:46). Dari pemaparan buku Panca Sthiti Ngawi Sani arti ngebah ini yaitu penyaji atau penampilan karya untuk pertama kalinya maka dari itu penata harus melakukan penataan panggung, kostum, dan property yang akan di gunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada karya ini merujuk pada fenomena alam yaitu terinspirasi dari suasana Batu Karang yang berada di Pantai Yeh Leh. *Wajaprani* diambil dari istilah bahasa sansekerta yang berarti sekokoh batu karang. Wajaprani terinspirasi dari kokohnya batu karang yang berada di Pantai Yeh Leh yang tetap bertahan walaupun diterjang ombak yang begitu keras. Melihat dari keindahan ketika air laut sedang surut yang dihiasi dengan rumput laut dan *sunrise* ketika di pagi haridan *sunset* di sore hari, maka dari itu penata mengangkat judul Wajaprani yang berarti sekokoh batu karang, kata-kata tersebut bersumber dari bahasa Sansekerta.

Karya ini berbentuk Tabuh Kreasi yang di implementasikan kedalam bentuk instrument gamelan Gong Kebyar. Tabuh Kreasi adalah sebuah komposisi karawitan yang dilansir baru kendatipun materi tradisi masih sangat menonjol, karena yang diinovasi lebih bersifat ornamentasi untuk menampilkan nuansa baru. Pada kesempatan kali ini penata membuat karya tabuh kreasi dengan judul WAJAPRANI. WAJAPRANI memiliki arti Sekokoh Batu Karang, yang terinspirasi dari batu karang yang terdapat di pantai Yeh Leh Desa Pengeragoan, Kec. Pekutatan, Kab. Jembrana. Hal unik yang terdapat pada pantai Yeh Leh ini adalah banyaknya batu-batu besar dan batu karang yang menjadikan pantai Yeh Leh ini terlihat indah dan menarik sekaligus membedakan dengan pantai-pantai yang lain. Jadi dari keunikan pantai tersebut penulis terinspirasi untuk membuat Karya Tabuh Kreasi WAJAPRANI.

Media dan Medium

Sebuah karya seni terdapat beberapa unsur-unsur yang membentuknya. Dalam pembahasan ini beberapa unsur-unsur musikal yang dimaksud yaitu tempo, melodi, harmoni, ritme, dinamika. Merujuk pada karya seni tabuh kreasi *Wajaprani*, terbentuknya karya ini tidak terlepas dari unsur-unsur musikal yang berperan menjadi sebuah jalinan padakarya ini. Unsur-unsur yang dimaksud yaitu:

Tempo merupakan cepat atau lambatnya lagu yang dimainkan. Tempoyang dimainkan oleh instrument *kajar* sangat erat kaitannya dengan hitungan melodi pokok dalam karya ini. Tempo yang digunakan dalam karya ini yaitu tempo lambat, sedang dan cepat. Permainan tempo dilakukan dengan pola konstan, namun ada di beberapa bagian kecepatan permainan yang berbeda.

Melodi merupakan nada-nada yang disusun dengan beraturan. Dalam penyusunannya, penata menggabungkan melodi-melodi yang berbeda menjadi satu, sehingga menghasilkan jalinan yang kesannya berhubungan antar pola satu dan pola lainnya.

Harmoni merupakan menyelaraskan setiap bagian ataupun komponen-komponen yang tersusun menjadi satu. Harmoni timbu karena adanya sebuah nada yang tidak sama lalu dipadukan yang dapat memperkuat rasa keutuhan karya.

Ritme merupakan yang mengatur gerak lambat atau cepat, waktu Panjang atau pendek. Pada karya tabuh kreasi *Wajaprani* terdapat beberapa pola-pola ritme yang di mainkan pada instrumen *kajar*, pemegang melodi *penyachah*, *jublag* dan *jegog*.

Dinamika termasuk unsur yang paling penting karena dalam menyajikan karya ini akan menghidri dari kesan yang datar dan menoton. Istilah dari dinamika yaitu membedakan keras lembutnya dalam penyajian karya ini. Setiap bagian memiliki dinamika yang berbeda sehingga membangkitkan suasana dari garapan ini yang dapat disajikan lebih menarik.

Untuk mewujudkan garapan yang berjudul “*Wajaprani*” penata akan menggunakan mediabarungan gamelan Gong Kebyar sebagai media garapan tabuh kreasi ini. Gambelan Gong Kebyar merupakan tipe atau jenis musik gambelan paling umum yang ada dan paling sering di pentaskan di Bali. Gambelan Gong Kebyar memiliki lima nada dasar yang di sebut laras pelog yaitu nding, ndong, ndeng, ndung, dan ndang. Musik Gambelan Gong kebyar memiliki tempo yang cepat sangat dinamis dan keras, Sehingga penata memiliki rasa gambelan ini untuk media ungkap tabuh kreasi “*Wajaprani*” ini akan dapat sesuai dengan kebutuhan penata. Adapun instrument yang digunakan sebagai berikut: Kendang, Ugal/Giying, Gangse/Pemade, Kantikan, Penyachah, Jublag, Jegog, Reyong, Kajar, Kempur, Gong, Kecek, Suling, Kempuli

Deskripsi karya

Garapan tabuh kreasi *Wajaprani* ini merupakan sebuah tabuh kreasi yang unsur-unsur musikalnya masih berpijak dengan pola-pola tradisi yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pada Garapan ini. Struktur garapan merupakan kesatuan dari suatu karya yang meliputi bagian – bagian dari karya tersebut. Seperti yang dikatakan Djelantik yang menyebutkan bahwa struktur adalah aspek yang menyangkut karya, yang meliputi bagian-bagian tertentu (Djelantik, 1999: 37). Karya tabuh kreasi *Wajaprani* ini menggunakan struktur bagian yang terdiri dari pengawit, gegineman, gegenderan, pengawak, bapang, pengecet, pekaad . Bagian struktur ini amat penting keberadaannya dalam sebuah karya musik khususnya di seni karawitan karena bukan demi bagian yang tersusun secara rapi, namun lebih dari itu (Suweca, 2009 : 54). Pada tabuh kreasi *Wajaprani* ini penata menggunakan 3 bagian yang pertama menggambarkan dari bagian pengawit sampai gegineman penata ingin menafsirkan bagaimana keindahan batukarang ketika pagi hari yang terlihat indah ketika air laut sedang surut. Pada bagian kedua menggambarkan dari bagian gegenderan, pengawak sampai bapang penata ingin menggambarkan kokohnya batu karang. Pada bagian ketiga menggambarkan dari bagian pengecet sampai pekaad penata menggambarkan kembali indahnya batu karang setelah surutnya air laut pada sore hari.

Notasi :**Bagian 1****Pengawit**

7 . . . 0 . 1 . 7 . 2 7 0 2 7
 . 0 1 . 2 . 0 . 1 . 0 . 7 . 0 1 (7)
 7 . . . 0 . 1 . 7 . 2 7 0 2 7
 . 0 1 . 2 . 0 . 1 . 0 . 7 . 0 1 (7)
 7 . . . 0 . 1 . 7 . 2 7 0 2 7
 . 0 1 . 2 . 0 . 1 . 0 . 7 . 0 1 (7)
 7 . . . 0 . 1 . 7 . 2 7 0 2 7
 . 0 1 . 2 . 0 . 1 . 0 . 7 . 0 1 (7)

Gegenderan

1 . 0 .	0 1 0 2	. 7 . 0	. 2 7 0	
7 . 2 0	(1)			
1 . 0 .	0 1 0 2	. 7 . 0	. 2 7 0	
7 . 2 0	(1)			
1 . 0 .	0 1 0 2	. 7 . 0	. 2 7 0	
7 . 2 0	(1)			
1 . 0 .	0 1 0 2	. 7 . 0	. 2 7 0	
7 . 2 0	(1)			
1 0 0 1	0 2 7 0	. 2 7 0	2 7 0 7	
2 . 1 0	1 7 2 0	. 1 0 1	7 0 2 0	(1)

Bagian 2**Pengawak**

0 . 1 . 0 1 0 2 (7)
 0 . 2 . 7 . 0 . 2 . 7 . . . 5 .

?
 ? . . . ? . . . ? ? 0 0 ^
 0 . ^ . 0 . ? . ? . . . 0 . ? .
 . . 5 . ? . . . 0 . ? 5
 . ^
 ? ? 0 ? ? . 0 . . . ^ . 0 . . .
 0 . ? . . . ? . 0 . .
 0 0 ? ? ? . . . 0 ? ? 0 ^ . . .
 0 ? ? 0 ^ . 5 ^ ? . 5 ^ ? . ? .
 0 . 0 . ^ . 5 . ? 5 ^ 0 (0)

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa wujud karya tabuh kreasi *Wajaprani* merupakan karya yang terinspirasi dari suasana Batu Karang yang berada di Pantai Yeh Leh. *Wajaprani* diambil dari istilah bahasa sansekerta yang berarti sekokoh batu karang. *WAJAPRANI* terinspirasi dari kokohnya batu karang yang berada di Pantai Yeh Leh yang tetap bertahan walaupun diterjang ombak yang begitu keras dan melihat dari keindahan ketika air laut sedang surut yang dihiasi dengan rumput laut dan sunrise ketika di pagi haridan sunset di sore hari. Maka dari itu penata mengangkat judul *Wajaprani* yang berarti sekokoh batu karang, kata-kata tersebut bersumber dari bahasa Sansekerta.

Media ungkap yang akan penata gunakan untuk menggambarkan suasana yang ada pada batu karang tersebut menggunakan barungan Gamelan Gong Kebyar. Alasan penata memakai gamelan tersebut karena Gambelan Gong Kebyar merupakan gambelan yang memiliki tempo yang cepat sangat dinamis dan keras sehingga sangat tepat menggambarkan kokohnya batu karang.

Harapan penata ketika karya ini dipentaskan dapat memberikan pemahaman tentang ide konsep yang diangkat dari 3 suasana tersebut melalui sebuah karya Tabuh Kreasi. Dengan adanya proses penciptaan karya ini penata harapkan agar karya ini berguna bagi penata sendiri dalam mengasah kemampuan untuk membuat karya Tabuh Kreasi, dan bagi para pendukung karya dapat mengetahui bagaimana pemahaman dan pengertian Tabuh kreasi tersebut hingga dapat menyajikannya dengan baik.

Dalam proses mewujudkan sebuah karya seni banyak hambatan-hambatan yang dialami oleh pencipta dibalik semua itu pencipta juga mendapatkan pengalaman yang begitu berharga dimana pengalaman ini belum pernah dialami oleh pencipta. Pengalaman ini merupakan langkah awal dari pencipta untuk melangkah kedepannya menjadi lebih baik dalam proses penciptaan karya seni karawitan.

Dalam kesempatan ini pencipta memberikan beberapa saran yang semoga berguna bagi teman-teman dan mahasiswa yang berkecimpung dalam bidang seni karawitan. Sebelum memulai proses penciptaan karya seni sebaiknya pencipta memikirkan terlebih dahulu ide dan konsep yang pencipta ingin ungkapkan. Pencipta juga harus menyiapkan mental agar pikiran dan ide-ide yang diinginkan dapat terwujud sesuai dengan harapan pencipta.

DAFTAR PUSTAKA

A.A.M.Djelantik. (1999). *Estetika: Sebuah Pengantar*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).

- Adi Surya, I. G., Saptono, S., & Partha, I. K. (2022). The Process of Music Creation Kelabu | Proses Kreasi Musik “Kelabu.” *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 2(1), 62–70. <https://doi.org/10.59997/jurnalsenikarawitan.v2i1.419>
- Adiputra, K. A. P., & Haryanto, T. (2022). Music Composition Makules | Komposisi Musik Makules. *Ghurnita Jurnal Seni Karawitan*, 2(2), 86–96. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/406/460>
- Adnyana, I. M. P. I. G. Y. H. S. (2019). Patra Dalung, Sebuah Komposisi Karawitan Bali Yang Lahir Dari Fenomena Sosial Di Desa Dalung. *Kalangwan: Jurnal Seni Pertunjukan*, 5(1), 61–67. <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/kalangwan/article/view/670>
- Aryasa, I. W. M. (1985). *Pengetahuan Karawitan Bali*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Bali.
- Bandem, I. M. (2013). *Gamelan Bali di atas Panggung Sejarah*. Badan Penerbit STIKOM Bali. https://books.google.co.id/books/about/Gamelan_Bali_di_atas_panggung_sejarah.html?id=_ILmoAEACAAJ&redir_esc=y
- Daniswara, I. P. (2023). Megineman Sebuah Komposisi Karawitan Kreasi Baru. *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 1(2), 134–142. <https://doi.org/10.59997/jurnalsenikarawitan.v1i2.335>
- Dibia, I. W. (2020). *Metodologi Penciptaan Seni*. LP2MPP ISI Denpasar.
- Elvandari, E. (2020). Sistem Pewarisan Sebagai Upaya Pelestarian Seni Tradisi. *GETER : Jurnal Seni Drama, Tari Dan Musik*, 3(1), 93–104. <https://doi.org/10.26740/geter.v3n1.p93-104>
- Gede, P., Supriyadnyana, W., & Sugiarta, I. G. A. (2019). *Estetika Tabuh Gamelan Gong Gede di Desa Adat Tejakula Buleleng*. 06(01), 58–67. <https://doi.org/10.22146/jksks.52104>
- Kariasa, I. N., & Sanjaya, I. K. T. (2023). Introduction to Contemporary Music “Ngegong” | Pengantar Musik Kontemporer “Ngegong.” *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 1(1), 11–19. <https://doi.org/10.59997/jurnalsenikarawitan.v1i1.141>
- Kariasa, I. N., Wardizal, W., & Santosa, H. (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), 146–158. <https://doi.org/10.33153/dewaruci.v18i2.4904>
- Paristha, P. P., Gede, Y. I., & Hendra, S. (2018). Tirtha Campuhan: Sebuah Karya Komposisi Baru dengan Media Gamelan Smar Pagulingan. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan (Journal of Performing Arts)*, 19(3), 113–121.
- 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>
- Pryatna, I. P. D., Santosa, H., & Sudirga, I. K. (2020). Permainan Kendang Bali. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 15(2), 90–100. <https://doi.org/10.33153/dewaruci.v15i2.2991>
- Santosa, H. (2005). *Pengetahuan Multimedia Jilid 1*.
- Sudirga, Komang., Hendra Santosa., D. K. (2015). Jejak Karawitan Dalam Kakawin Arjuna Wiwaha: Kajian Bentuk, Fungsi, dan Makna. *Segara Widya*, 3, 471–481. <https://doi.org/https://doi.org/10.31091/sw.v3i0.218>
- Yasa, I. K. (2018). Angsel-Angsel dalam Gong Kebyar. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(1), 85. <https://doi.org/https://doi.org/10.31091/mudra.v33i1.324>

