

Postmodern Aesthetics in Karawitan's Work "Menteng"

Estetika Postmodern dalam Karya Karawitan "Menteng"

Pande Putu Budiartawan

Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar

putupande100101@gmail.com

"Menteng" is a work of musical art, the Final Project of the ISI Denpasar Musical Arts Study Program. This work is inspired by the process of making Selonding gamelan blades, which is called menteng (forging). The phrasing medium used in this work is the Selonding gamelan. This article aims to describe the stages of creation and form of the musical work "Menteng" and the postmodern aesthetic values contained therein. This research proposes the descriptive qualitative method. Through this approach, it is hoped that we can describe a comprehensive picture of the stages of creation, the structure of the work, and the elements of postmodern aesthetics contained in the musical work "Menteng." The results of this research show that the musical work "Menteng" uses the Panca Sthiti Nawi Sani creation stages, which consist of five stages: ngawirasa, ngawacak, ngaplan, ngawangun, and ngebah. This work has a three-part structure consisting of part 1, part 2, and part 3. In addition, the musical work "Menteng" contains postmodern aesthetic values such as pastiche, camp, and schizophrenia.

Keywords: postmodern aesthetics, karawitan works, menteng

"Menteng" adalah karya seni karawitan terinspirasi dari proses pembuatan bilah gamelan Selonding, yang disebut dengan *menteng* (menempa). Media ungkap yang digunakan dalam karya ini adalah gamelan Selonding. Tulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan tahap penciptaan dan bentuk karya karawitan "Menteng", serta untuk mendeskripsikan nilai estetika postmodern yang terkandung di dalamnya. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Tujuan dari tulisan ini mendeskripsikan gambaran yang komprehensif mengenai tahapan penciptaan, struktur karya, serta elemen-elemen estetika postmodern yang terkandung dalam karya karawitan "Menteng". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa karya karawitan "Menteng" menggunakan tahapan penciptaan *Panca Sthiti Nawi Sani*, yang terdiri dari lima tahapan: *ngawirasa*, *ngawacak*, *ngarencana*, *ngawangun*, dan *ngebah*. Karya ini memiliki struktur tiga bagian yang terdiri dari bagian 1, bagian 2, dan bagian 3. Selain itu, karya karawitan "Menteng" mengandung nilai estetika *postmodern* seperti *pastiche*, *camp*, dan *skizofrenia*.

Kata kunci: estetika postmodern, karya karawitan, menteng

PENDAHULUAN

Seni Karawitan adalah seni suara yang diungkapkan dengan menggunakan sistem notasi, timbre, dan ritme, dengan fungsi dan sifat bunyi dengan kaidah gerak dalam pertunjukan instrumental, vokal, dan campuran (Wid & Yulianti, 2023). Perkembangan dunia seni musik menunjukkan bahwa seni ini merupakan produk budaya yang terus berkembang dan berupaya menyesuaikan diri dengan kondisi zaman (Setyawan, 2017). Dalam perkembangan seni karawitan, inovasi dan eksplorasi terhadap bentuk dan proses penciptaan menjadi hal yang penting untuk menjaga keberlanjutan serta relevansi seni tradisional di era modern (Halim, 2024). Salah satu wujud eksplorasi tersebut adalah karya seni karawitan "Menteng", yang merupakan Tugas Akhir dari Program Studi Seni Karawitan Institut Seni Indonesia Denpasar. Dalam menciptakan musik karawitan Bali, tentunya ada sebuah ide yang menjadi latar belakang terbentuknya sebuah karya. Penemuan ide ini biasanya didasari oleh suatu objek yang menarik perhatian seorang komposer (Mayura dkk., 2022). Karya ini memiliki keunikan karena terinspirasi dari proses pembuatan bilah gamelan Selonding yang disebut *menteng*, atau menempa, yang merupakan salah satu proses dalam pembuatan gamelan Selonding di Bali.

Gamelan Seronding merupakan bagian dari kekayaan gamelan Bali yang sangat beragam. Biasa terlihat di Bali bagian timur (Karangasem dan sekitarnya), gamelan ini sangat penting untuk kelangsungan prosesi adat di semua desa, khususnya Desa Bali Aga (Desa Bali Kuna) (Widiana, 2019). Selonding adalah gamelan Bali yang usianya lebih tua dibandingkan dengan gamelan-gamelan yang kini populer digunakan dalam kesenian maupun upacara adat dan agama. Seiring dengan perkembangannya, gamelan Selonding tidak hanya dimainkan dalam konteks upacara ritual, tetapi juga digunakan untuk keperluan profan, seperti dalam aktivitas penciptaan musik kreasi baru dan kontemporer, serta sebagai media kreativitas dalam membuat komposisi (Dewantara dkk., 2019). Gamelan Selonding dipilih sebagai media ungkap dalam karya ini, mengingat nilai historis dan kulturalnya yang tinggi dalam masyarakat Bali.

Estetika *postmodern* adalah sebuah konsep dalam seni dan budaya yang menandai pergeseran dari prinsip-prinsip modernisme. Postmodernisme muncul sebagai reaksi terhadap modernisme, menawarkan pendekatan yang lebih pluralistik dan kurang terpaku pada ide-ide universal. Estetika postmodernisme menunjukkan bahwa tanda dan makna bersifat tidak stabil, ambigu, dan beragam, karena lebih mengutamakan permainan tanda, keterpesonaan pada permukaan, dan perbedaan, daripada makna-makna ideologis yang stabil dan abadi (Sudirga, 2020).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara rinci tahapan penciptaan dan bentuk karya karawitan "Menteng", serta untuk mengidentifikasi dan menganalisis nilai estetika postmodern yang terkandung di dalamnya. Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, penelitian ini berusaha memberikan gambaran yang komprehensif mengenai tahapan-tahapan dalam proses penciptaan, struktur karya, serta elemen-elemen estetika *postmodern* yang terkandung di dalam karya karawitan "Menteng". Berdasarkan pemaparan di atas, terdapat dua pokok bahasan yang diulas dalam penelitian ini. Dua pokok bahasan tersebut adalah bagaimana tahapan penciptaan dan bentuk karya karawitan "Menteng" serta estetika *postmodern* yang terkandung dalam karya karawitan "Menteng".

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan proses penciptaan, struktur karya, serta nilai-nilai estetika *postmodern* dalam karya karawitan "Menteng". Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang karya seni tersebut. Deskriptif kualitatif (QD) adalah sebuah istilah dalam penelitian kualitatif yang digunakan untuk menggambarkan suatu kajian dengan sifat deskriptif (Yuliani, 2018). Deskriptif kualitatif (QD) berfokus pada menjawab pertanyaan penelitian terkait dengan siapa, apa, di mana, dan bagaimana suatu peristiwa atau pengalaman terjadi. Pendekatan ini mengkaji dengan mendalam untuk mengidentifikasi pola-pola yang muncul dalam peristiwa tersebut (Kim dkk., 2017). Metode penelitian ini terdiri dari tiga tahapan utama: 1) pengumpulan data, 2) analisis data, dan 3) penyajian hasil analisis.

Pengumpulan Data: Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif dan dokumentasi selama proses penciptaan dan pementasan karya "Menteng". Observasi partisipatif melibatkan pengamatan langsung terhadap proses penciptaan karya "Menteng" mulai dari tahapan *ngawirasa* hingga *ngebah*,

serta mengumpulkan dokumentasi visual dan audio dari proses penciptaan dan pementasan karya “Menteng”. Analisis Data: Analisis data berfokus pada dua aspek utama, yaitu identifikasi tahapan penciptaan dan bentuk karya karawitan “Menteng”, serta nilai-nilai estetika *postmodern* yang terkandung di dalamnya.

Penyajian Hasil Analisis: Hasil analisis data disajikan dalam beberapa bentuk, termasuk deskripsi tahapan penciptaan, deskripsi bentuk, serta deskripsi nilai-nilai estetika *postmodern* yang terkandung dalam karya karawitan “Menteng”

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gamelan Selonding adalah alat musik tradisional yang biasa digunakan dalam kegiatan keagamaan dan budaya oleh umat Hindu di Bali. Gamelan ini merupakan wadah kayu berbentuk balok dengan bilah besi lebar di atasnya. (Putra, 2021). Penempaan atau yang disebut dengan *menteng* merupakan salah satu proses dalam pembuatan bilah gamelan Selonding (Widiana, 2019). *Menteng* (Penempaan) adalah salah satu proses penting dalam pembuatan gamelan Bali, yang bertujuan untuk memadatkan dan membentuk perangkat gamelan. Dalam proses *menteng*, bilah gamelan yang sudah dipanaskan akan dipukul menggunakan palu dengan tujuan memadatkan dan membentuk bilah gamelan tersebut. Proses *menteng* menghasilkan bunyi-bunyi dari efek pukulan palu ke bilah gamelan. Berdasarkan hal tersebut, lahirlah ide untuk mentransformasikan bunyi-bunyi yang dihasilkan dari proses *menteng* ke dalam sebuah karya karawitan yang berjudul “Menteng”.

Tahapan penciptaan karya karawitan “Menteng” menunjukkan kesejajaran dengan metode penciptaan I Wayan Dibia yaitu metode *Panca Shiti Ngawi Sani* yang terdiri dari lima tahapan yaitu, *ngawirasa*, *ngawacak*, *ngarencana*, *ngawanun*, dan *ngebah* (Guna & Sujyanthi, 2021). Deskripsi tentang tahapan-tahapan penciptaan karya karawitan “Menteng” dapat dijabarkan sebagai berikut.

Ngawirasa adalah tahap paling awal dalam penciptaan karya karawitan “Menteng.” Pada tahap ini, proses kreatif dimulai dengan berpikir mendalam, merasakan secara intuitif, berimajinasi tanpa batas, dan merespons ide serta elemen yang terkait dengan penciptaan karya (Pradana & Wayan, 2023). Tahap *ngawirasa* melibatkan eksplorasi mendalam terhadap konsep dan inspirasi yang nantinya akan membentuk dasar dari karya karawitan “Menteng”.



Gambar 1. Proses latihan karya karawitan “Menteng”
Sumber: Pande Putu Budiartawan, 2024

Tahap *ngawacak* melibatkan riset mendalam dengan mencari literatur yang mendukung karya yang akan diciptakan (Rama, 2021). Pada tahap ini, informasi dikumpulkan sebanyak mungkin dari

berbagai sumber, termasuk media cetak dan elektronik. Selain itu, wawancara dengan narasumber, khususnya seniman-seniman karawitan, juga dilakukan untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam tentang penciptaan karya karawitan.

Ngarencana, atau konsepsi, adalah langkah ketiga dalam proses menciptakan seni *Panca Sthiti Ngawi Sani*. Kata "Ngarencana" berasal dari bahasa Bali yang berarti merencanakan atau perancangan untuk suatu karya seni. (Sastriyani dkk., 2022). Dalam tahapan penciptaan karya karawitan “Menteng”, tahap *ngarencana* melibatkan perancangan beberapa elemen penting seperti bentuk karya karawitan, media ungkap yang digunakan, pendukung karya, busana, materi yang akan digarap, dan pola penyajian.



Gambar 2. Proses latihan karya karawitan “Menteng”
Sumber: Pande Putu Budiartawan, 2024



Gambar 3. Proses latihan karya karawitan “Menteng”
Sumber: Pande Putu Budiartawan, 2024

Ngawangun, atau eksekusi, adalah fase di mana seniman mulai mewujudkan dan mengimplementasikan ide-ide yang telah direncanakan untuk karya seni yang akan dibuat. Istilah “ngawangun” berasal dari kata “wangun” atau “bangun” dalam bahasa Bali, yang artinya melakukan proses penciptaan atau mewujudkan sesuatu. (Yudi & Sadguna, 2023). Dalam tahapan penciptaan karya karawitan “Menteng,” *ngawangun* melibatkan proses mulai mewujudkan karya ke dalam bentuk nyata melalui media musisi dan instrumen Selonding. Pada tahap ini, para musisi mulai berlatih dan memainkan komposisi yang telah dirancang, menghidupkan karya tersebut melalui latihan intensif dan kolaborasi. Proses latihan ini bertujuan untuk menyempurnakan interpretasi dan penyajian karya, memastikan bahwa setiap elemen musik dapat disampaikan dengan baik kepada penonton. Beberapa dokumentasi latihan dapat dilihat pada gambar-gambar berikut.

Tahap terakhir (Ngebah) merupakan dalam tahap-tahap penciptaan karya karawitan “Menteng” adalah *ngebah*, yaitu penyajian karya tersebut kepada penonton. Pada tahap ini, hasil dari semua pemikiran, perencanaan, dan latihan sebelumnya diwujudkan dalam sebuah pertunjukan. Penyajian ini tidak hanya menampilkan komposisi musik secara utuh, tetapi juga menjadi momen di mana karya diuji dalam sebuah ujian terbuka Program Studi Seni Karawitan Institut Seni Indonesia Denpasar yang dilaksanakan pada tanggal 26 Juni 2024 berlokasi di Gedung Natya Mandala ISI Denpasar. *Ngebah* merupakan puncak dari seluruh proses kreatif, di mana setiap elemen yang telah dipersiapkan dengan cermat disampaikan dalam bentuk pertunjukan seni karawitan yang hidup dan dinamis. Beberapa dokumentasi penyajian dapat dilihat pada gambar-gambar berikut.



Gambar 4. Musisi karya karawitan “Menteng”
Sumber: Pande Putu Budiartawan, 2024



Gambar 5. Pementasan karya karawitan “Menteng”
Sumber: Pande Putu Budiartawan, 2024

Bentuk karya karawitan “Menteng” adalah karya karawitan baru yang terinspirasi dari proses pembuatan bilah gamelan Selonding yang disebut dengan *menteng* (Menempa). Karya ini dimainkan oleh lima orang musisi karawitan dengan menggunakan gamelan Selonding yang terdiri dari instrumen *petuduh*, *instrumen nyong-nyong ageng*, *instrumen nyong-nyong alit*, dan *gong kempul* sebagai media ungkap. Karya ini berdurasi 12 menit dengan struktur karya yang terdiri dari tiga bagian yaitu, bagian 1, bagian 2, dan bagian 3.

Tabel 4.9 Nyong-nyong ageng pada pola satu

4	.	5	4	5	4	.	5	4	5	4	.	5	4	5	.	4	5	.	3	4	5	.	.	4	5	.	3	5
.	.	4	5	6	.	7	.	6	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.

Tabel 4.10 Nyong-nyong alit

8	.	8	.	8	.	8	.	8	8	8	.	8	.	8	8	8	.	8	.	8	8	8	.	8	.	8	.	8
.	6	7	8	7	.	3	4	5	.	2	3	4	5	4	.	5	6	.	7	.	5	6	.	7	.	8	.	8
5	7	4	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.

Tabel 4.11 Petuduh

7	.	7	.	7	.	7	.	7	.	7	.	7	.	7	.	7	.	7	.	7	.	7	.	7	.	7	.	7
5	4	.	3	.	4	5	.	6	.	4	5	.	6	.	4	5	.	6	.	4	5	.	6	.	4	5	.	6
.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.

Tabel 4.12 Gong kempul

X	.	X	.	.	X	.	X	.	X	.	.	X	.	X	.	X	.	X	.	X	.	X	.	X	.	X	.	X
X	.	.	X	.	.	X	.	.	X	.	.	X	.	.	X	.	.	X	.	.	X	.	.	X	.	.	X	.
.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.

Petuduh pada pola 2

7	6	5	4	4	3	2	1	7	6	5	4	4	3	2	1
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Nyong-nyong ageng

47	.	47	.	47	.	47	.	47	.	47	.	47	.	47	.	47	.	47	.	47	.	47	.	47	.	47	.	47
----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----

Nyong-nyong alit

7	6	5	4	5	4	3	2	4	3	2	1
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Gong kempul

47	.	47	.	47	.	47	.	47	.	47	.	47	.	47	.	47	.	47	.	47	.	47	.	47	.	47	.	47
68	.	68	.	68	.	68	.	68	.	68	.	68	.	68	.	68	.	68	.	68	.	68	.	68	.	68	.	68

Gambar 6. Notasi bagian 3 karya karawitan “Menteng”

Sumber: Pande Putu Budiartawan, 2024

Keterangan:

PT : Petuduh

NG : Nyong-nyong ageng

NA : Nyong-nyong alit

GK : Gong kempul

X : Memukul bilah gamelan

Angka : Susunan bilah nada masing-masing instrumen

Estetika *postmodern* mencerminkan ketidakstabilan, ambiguitas, dan pluralitas simbol dan makna. Hal ini karena penekanannya adalah pada permainan tanda, daya tarik permukaan, dan diferensiasi dibandingkan makna ideologis yang stabil dan bertahan lama (Sudirga, 2020). Estetika *postmodern* tentu berbeda dari estetika modernisme yang mengandung kebakuan dan standar-standar tertentu. Nilai-nilai estetika *postmodern* dalam karya karawitan “Menteng” dapat dijabarkan sebagai berikut.

Pastiche dalam konteks ini berarti bahwa karya karawitan “Menteng” menggabungkan berbagai gaya, teknik, dan elemen dari tradisi karawitan serta musik kontemporer. Penggabungan ini dilakukan

dengan tujuan merayakan dan menghormati berbagai sumber tersebut, bukan untuk mengkritik atau mengolok-olok asal-usulnya. Dalam karya ini, elemen-elemen tradisional karawitan dipadukan dengan sentuhan modern untuk menciptakan sesuatu yang baru dan unik, sambil tetap menjaga keaslian dan penghargaan terhadap masing-masing unsur yang digunakan. Hasilnya adalah sebuah komposisi yang memperkaya pengalaman mendengarkan, dengan menawarkan berbagai lapisan makna dan keindahan yang mencerminkan keragaman budaya dan perkembangan zaman.

Camp merupakan sebuah karya seni yang bercirikan estetika kepalsuan dan stilisasi yang menjadikan karya tersebut tampak istimewa, menarik, dan vulgar. Dalam konteks karya musik "Menteng", estetika *kamp* dapat dipadukan untuk menghasilkan karya yang menunjukkan kepalsuan dan stilisasi yang berlebihan. Contohnya adalah dengan menggunakan teknik permainan yang tidak konvensional untuk menghasilkan suara yang unik dan tidak biasa. Selain itu, struktur musik yang kompleks dan penuh kejutan, seperti perubahan tempo yang tiba-tiba atau dinamika yang ekstrem, juga dapat diterapkan. Menggabungkan elemen-elemen musik yang kontras untuk menciptakan sensasi yang tidak biasa akan memperkuat karakter *camp* dalam karya tersebut.

Estetika *skizofrenia* merujuk pada gaya yang mencerminkan kondisi di mana tanda-tanda, gaya, dan ungkapan-ungkapan dalam satu karya seni bercampur aduk sehingga menghasilkan makna-makna yang kontradiktif, ambigu, terpecah, atau samar-samar. *Skizofrenia* dalam karya karawitan "Menteng" dapat dilihat dari penggunaan teknik permainan gamelan tradisional bersama dengan teknik modern atau eksperimental, mengubah dinamika dan tempo secara tiba-tiba dan ekstrem, menciptakan pengalaman mendengarkan yang tidak dapat diprediksi. Selain itu, penggunaan beberapa ritme dan meter yang berjalan secara simultan namun tidak selalu selaras menciptakan perasaan ketidakstabilan dan kebingungan dalam komposisi musik.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa karya karawitan "Menteng" diciptakan melalui lima tahapan berdasarkan *metode Panca Shiti Ngawi Sani*, yaitu *ngawirasa* (eksplorasi intuitif dan imajinatif untuk menemukan konsep dasar), *ngawacak* (penelitian dan pengumpulan informasi), *ngarencana* (perencanaan elemen-elemen penting), *ngawangun* (eksekusi melalui latihan intensif dengan instrumen Selonding), dan *ngebah* (penyajian karya dalam sebuah pertunjukan). Terinspirasi dari proses pembuatan bilah gamelan Selonding yang disebut *menteng*, karya ini dimainkan oleh lima musisi menggunakan berbagai instrumen Selonding dan berdurasi 12 menit dengan tiga bagian.

Selain itu, karya karawitan "Menteng" juga mencerminkan estetika *postmodern* yang ditandai oleh ketidakstabilan dan pluralitas makna, dengan nilai-nilai seperti *pastiche* (menggabungkan berbagai gaya dari tradisi karawitan dan musik kontemporer), *camp* (menampilkan estetika keartifisialan dan penggayaan berlebihan), dan *skizofrenia* (menggabungkan teknik permainan yang menggabungkan gamelan tradisional dengan teknik modern atau eksperimental, menghasilkan makna kontradiktif dan pengalaman mendengarkan yang tidak dapat diprediksi).

DAFTAR SUMBER

- Dewantara, A. I., Pradnyana, G. A., & Wirawan, I. M. A. (2019). Pengembangan Game Gamelan Selonding Bali Berbasis Virtual Reality. *JST (Jurnal Sains Dan Teknologi)*, 8(1), 65-72.
- Guna, I. W. D. A., & Sujyanthi, N. W. M. (2021). *Adapting Copy-Paste Phenomenon Into a New Music I Menyadur Fenomena* "Copy-Paste" ke dalam Musik Baru. *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 1(4), 244-253.
- Halim, M. (2024). Analisis Pola Musik Karawitan di Tengah Era Digital. *Indonesian Journal of Computer Science*, 13(2).
- Kim, H., Sefcik, J. S., & Bradway, C. (2017). *Characteristics of Qualitative Descriptive Studies: A Systematic Review*. *Research in Nursing & Health*, 40(1), 23-42.

- Mayura, I. P. N. Y., Yulianti, N. K. D., & Putra, I. M. D. A. (2022). Music Creation Tirta Pemutih| Kreasi Musik Tirta Pemutih. *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 2(4), 279-305.
- Pradana, I. M. D., & Wayan, S. I. (2023). *Introduction to the Musical Composition “Bangked”*| Pengantar Komposisi Karawitan “Bangked”. *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 3(3), 247-254.
- Putra, I. N. A. S. (2021). Perancangan Media Interaktif Pengenalan Gamelan Selonding Berbasis Android. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 4(1), 1-16.
- Rama, R. W. (2021). *Music Composition Magringsing*| Komposisi Tabuh “Magringsing”. *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 1(4), 299-306.
- Sandiawan, I. K. D., Santosa, H., & Hartini, N. P. (2022). Komposisi Tabuh Kreasi Sekar Taji. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 5(2), 241–255. <https://doi.org/10.31091/jomsti.v5i2.2135>
- Santosa, H. (2005). *Pengetahuan Multimedia Jilid 1*.
- Santosa, H. (2017). *Gamelan Perang di Bali Abad ke-10 Sampai Awal Abad ke-21*. Sumedang: Universitas Padjadjaran.
- Santosa, H. (2019a). Kajian Historis Seni Pertunjukan Bali dan Peluangnya Dalam Memasuki Era Revolusi Industri 4.0. In *Prosiding Seminar Seni Pertunjukan Nusantara Peluang dan Tantangan : Memasuki Era Revolusi Industri 4.0*. <https://eproceeding.isi-dps.ac.id/index.php/seminarFSP/article/view/19>
- Saptono, Santosa, H., & Sutriha, I. W. (2024). Struktur Musik Iringan Tari Puspanjali. *Panggung: Jurnal Seni Budaya*, 34(1), 58–69. <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/panggung/article/view/2446>
- Sastriyani, I. D. A. K. N., Sudiasa, I. B. K., & Suwandi, T. (2022). Visual dan Audio Mitologi Barong Landung sebagai Tema dalam Penciptaan Tari yang Berpijak pada Gerak Tari Legong Kang Cing. *Jurnal Pendidikan Tari*, 3(1), 1-14.
- Setyawan, A. D. (2017). Karawitan Jawa Sebagai Media Belajar dan Media Komunikasi Sosial. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(2).
- Sudirga, I. K. (2020). Komposisi Karawitan dalam Perspektif Estetika Posmodern. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 3(2), 181-200.
- Wid, I. K. W. M., & Yulianti, N. K. D. (2023). *Balaganjur Geger Bhaya, a Representation of the Phenomenon of Mount Agung Eruption*| Balaganjur Geger Bhaya, sebuah Representasi Fenomena Erupsi Gunung Agung. *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 3(1), 94-99.
- Widiana, I. W. P. (2019). Karakteristik Gamelan Selonding Bebandem dan Selonding Tenganan “Studi Komparasi Intramusikal”. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 34(1), 61-72.
- Yudi, D. I. M., & Sadguna, I. G. M. I. (2023). *Music Composition Banyu Milir*| Komposisi Musik Banyu Milir. *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 3(2), 138-145.
- Yuliani, W. (2018). Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif dalam Perspektif Bimbingan dan Konseling. *Quanta*, 2(2), 83–91.

