

## Karawitan Composition Brama Rupa

### Komposisi Karawitan Brama Rupa

I Kadek Syamsu Samego

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

*syamsusamego45@gmail.com*

#### *Abstract*

*This musical composition was created to apply the meaning of fire in the implementation of the yadnya ceremony in Bali. Brama Rupa is an innovative musical composition that applies the meaning of fire in Yadnya ceremony activities in Bali. This compositional work uses the combined expression of Gamelan Selonding and several Semar Pegulingan Gamelan instruments as well as additional instruments. The cultivation process uses the Alma M. Hawkins method in his book "Creating Through Dance". He stated that the creation of a work of art was taken through three stages, namely the exploration stage, the improvisation stage, and the forming stage. This work is carried out in three parts, each of which is connected with a transitional term in Balinese terms (penyalit), supported by 15 musicians including stylists, presented independently (video taken) with a duration of 12 minutes.*

*Key Words: Brama Rupa, Karawitan Inovatif, Selonding and Semar Pagulingan*

#### Abstrak

Garapan karawitan inovatif yang mengaplikasikan makna api dari kegiatan upacara *Yadnya* di Bali, diberi judul Brama Rupa. Karya ini menggunakan media ungkap gabungan antara Gamelan Selonding dan sebagian instrumen Gamelan Semar Pegulingan serta instrumen tambahan. Proses penggarapan menggunakan metode Alma M. Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance*. Dalam buku tersebut dinyatakan bahwa penciptaan suatu karya seni ditempuh melalui tiga tahapan, yaitu tahap penjajagan (*exploration*), tahap percobaan (*improvisation*), dan tahap pembentukan (*forming*). Garapan ini diwujudkan dalam tiga bagian, yang masing-masing bagian disambung dengan istilah transisi dalam istilah Bali (*penyalit*), dengan didukung oleh 15 orang musisi termasuk penata, disajikan melalui video yang telah direkam sebelumnya dengan durasi waktu 12 menit.

Kata Kunci: Brama Rupa, Karawitan Inovatif, Selonding dan Semar Pagulingan

## PENDAHULUAN

Agama Hindu di Bali tidak terlepas dari sarana atau peralatan yang diperlukan atau dipergunakan dalam kelancaran pelaksanaan *yadnya*. Umat Hindu mempersembahkan *yadnya* tentu ditunjang oleh berbagai sarana dan prasarana, seperti daun (*pattram*), buah (*phalam*), bunga (*pispam*), air (*toyam*), dan api (*dipa*). Segala jenis sarana upacara *yadnya* yang dipergunakan oleh umat Hindu tentunya memiliki makna/arti dan fungsi yang sangat mulia dan memiliki nilai kesucian dan nilai spiritual yang tinggi sesuai dengan tingkatan *yadnya* itu sendiri. Dari makna/arti dan fungsi sarana upacara tentunya mempunyai suatu harapan suci agar mencapai kesempurnaan, yaitu (*Moksartham jagadhita ya ca iti dharma*) atau tercapainya kesejahteraan dan kebahagiaan (Putra, 1982:5). Dari sarana *yadnya* tersebut, penata mengaplikasikan salah satu unsur penting dalam *yadnya*, yaitu api kedalam wujud garapan komposisi karawitan inovatif.

Api merupakan bagian dari *Panca Maha Bhuta*, yang membentuk alam semesta dan diri manusia, yaitu *Bhuana Agung* dan *Bhuana Alit*. Dalam kepercayaan Agama Hindu, Api di puja sebagai Dewa Api atau Dewa Agni merupakan dewa pemimpin upacara dalam kitab suci Agama Hindu (*Veda*). Dewa Agni bergelar sebagai dewa pemimpin jalannya upacara dan menjadi duta para dewa dalam suatu upacara yang mempersembahkan sesuatu kepada-Nya dan diutus sebagai pendamping para pendeta saat melaksanakan upacara keagamaan.

Penggunaan api sebagai sarana upacara Agama Hindu sangat banyak dijumpai sesuai dengan tingkatan *yadnya* yang dipersembahkan. Dalam upacara Agama Hindu, sarana api banyak digunakan, seperti *dhupa*, *dipa*, api *takep*, *pasepan*, dan lain-lainnya. Dalam upacara keagamaan sarana api digunakan untuk penyucian, *darana api* untuk menghalau roh-roh jahat atau mendatangkan pengaruh yang baik karena api sebagai pengantar dan sebagai saksi upacara Agama Hindu (Wawancara dengan Made Arga, 7 februari 2021).

Secara umum pengertian api merupakan dasar pembentukan alam semesta dan berperan sebagai pembentuk sinar yang menyinari segala benda atau isi alam, sehingga materi yang ada di alam ini dapat dilihat dengan mata. Contohnya matahari yang bersinar merupakan isi alam semesta yang dapat mengeluarkan api yang sangat besar dari dalam dirinya, demikian juga isi alam lainnya yang bersinar. Api juga merupakan salah satu hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena api merupakan sumber cahaya dan sumber kehidupan manusia. Api dalam diri manusia sering juga disebut sebagai kepribadian yang sangat kuat, egois, memiliki keinginan untuk bebas, emosional, dan mempunyai ambisi yang sangat kuat. Dari uraian tersebut, menginspirasi penata untuk merealisasikannya kedalam garapan karya karawitan inovatif yang ditata menjadi satu-kesatuan dengan judul "*Brama Rupa*". *Brama Rupa* terdiri dari dua kata, yaitu *Brama* yang artinya menyala atau cahaya, dan *Rupa* yang artinya wujud (Surada, 2014:57; Pradnyantika et al., 2019).

*Brama Rupa* artinya wujud nyala dari api, sebagai sumber kehidupan dan sebagai perantara untuk melakukan suatu pemujaan kepada *Ida Sang Hyang Widhi Wasa* (Tuhan Yang Maha Esa). Alasan penata menggunakan judul tersebut, menafsirkan api menjadi satu-kesatuan garap yang menggunakan elemen musikal seperti melodi, ritme, tempo, dan dinamika, menjadi bahan dalam mewujudkan karya karawitan inovatif. Memunculkan ide melalui fenomena dalam kehidupan untuk dijadikan sebuah komposisi karawitan inovatif (Adnyana et al., 2019:64). Karya sajian karawitan inovatif mengacu pada pengembangan pola-pola permainan dan mengolah unsur musikal, dengan sifat estetik seperti kesatuan, kekuatan, kerumitan (*unity, intensity, complexity*) dijadikan pijakan untuk mewujudkan karya yang berkualitas (Andika Putra, 2021:1-7).

Dalam merealisasikannya ke dalam wujud karya karawitan inovatif, media ungkap yang digunakan adalah Gamelan Selonding dan beberapa instrumen dari Gamelan Semar Pegulingan, serta beberapa instrumen tambahan. "Gamelan selonding adalah gamelan kuno yang paling sakral" (Hendra, 2017; Santosa et al., 2021) dalam melengkapi upacara Agama Hindu di Bali yang berlaras *pelog* tujuh nada, contohnya seperti selonding yang ada di Trunyan, Bugbug, Tengenan, Manggis, Selumbug, Tumbrah,

Asak, Bungaye, Besakih, Selat, Bantang dan lain-lain (Tusan, 2001:193). Gamelan Selonding digunakan untuk mengiringi doa puja para pendeta yang sedang mengadakan tapa semadi di hutan (Bandem, 1986:15).

Gamelan Semar Pegulingan merupakan salah satu instrumen gamelan yang tergolong *madya*, berlaras *pelog* 7 (tujuh) nada, yang bersuara lembut dan merdu sehingga banyak dipakai untuk menghibur raja-raja pada zaman dahulu. Ditambahnya instrumen *terompong* Gamelan Semar Pegulingan dikarenakan masih adanya kekurangan untuk mewujudkan atau memperjelas ide garapan dan juga untuk mewujudkan hasil adopsi teknik-teknik yang terdapat pada *reong kebyar*.

Instrumen yang dipakai dalam karya *Brama Rupa* adalah Gamelan Selonding yang terdiri dari Satu *petuduh*, Satu *peneman*, *Nyongnyong alit*, *Nyongnyong ageng*, *Gong*, dan *Kempul*. Gamelan Semar Pegulingan terdiri dari *Terompong*, sepasang *kendang krumpungan*, *kajar*, Satu buah *kecek*, *Gentorag*, dan *Gong*. Sedangkan untuk instrumen tambahan adalah Sepasang *kendang cedugan*, *Kempur*, dan delapan buah suling. Penambahan instrumen *suling* untuk memperkaya melodi dan menghiasi melodi. Instrumen *gong* berfungsi sebagai penentu awal dan akhir garapan, instrumen *kajar* berfungsi sebagai *pengaba* lagu dan mengikuti motif *kekendangan* (Danika, 2020; Pryatna, 2020; Sadguna, 2011) sebagaimana yang terdapat pada musikal Gamelan Semar Pegulingan. Dengan demikian sasaran yang dicapai ialah berangkat dari akar-akar tradisi yang dikembangkan dan diinovasi sesuai dengan konsep karya. Struktur yang digunakan pada garapan ini, memakai struktur perbagian yang bertujuan memberikan pengungkapan rasa secara bebas namun tertata (Yudana & Haryanto, 2021).

## METODE PENCIPTAAN

Metode dijadikan pegangan dalam suatu pekerjaan analisis maupun pengkaryaan, agar karya yang dilahirkan terarah dan berjalan sesuai dengan harapan yang diinginkan. Maka dari itu untuk menentukan metode yang digunakan dalam menciptakan karya, penata menggunakan metode dari konsep Alma M. Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance* yang dialih-bahasakan oleh Y. Sumandiyo Hadi (Hawkins, 1990). Beliau menyatakan bahwa penciptaan suatu karya seni itu ditempuh melalui tiga tahapan, yaitu tahap penjajagan (*exploration*), tahap percobaan (*improvisation*), dan tahap pembentukan (*forming*).

Pada proses penjajagan menentukan ide dan konsep untuk membuat sebuah komposisi karawitan dengan mengangkat elemen api sebagai landasan dari karya ini, setelah mendapatkan ide penata menentukan judul yang digunakan dalam garapan ini. Penentuan judul juga tidaklah mudah, kebingungan untuk menentukan judul, penata bertanya-tanya kepada beberapa rekan dan mencari nara sumber untuk membantu penentuan judul. Salah satu dari usaha tersebut, penata wawancara dengan Made Arga pada tanggal 7 februari 2021, beliau adalah pemangku di Banjar Blumbang, Tegalalang. Hasil dari wawancara tersebut penata bisa mendapatkan gambaran untuk menentukan judul garapan, yaitu *Brama Rupa*.

Selanjutnya penata menentukan media ungkap yang digunakan, memakan waktu cukup lama dalam pemilihan media ungkap, yang akhirnya penata menentukan untuk menggunakan Gamelan Selonding dan Semar Pegulingan yang berlaras *pelog* 7 (tujuh) nada, serta beberapa instrumen tambahan, yaitu sepasang *kendang cedugan*, *suling*, dan *kempur*.



Gambar 1, Proses Latihan Dari Bagian 1 Sampai Selesai  
Sumber: Dokumentasi I Kadek Syamsu Samego, Juli 2021

Tahap improvisasi, penata melakukan kegiatan secara *niskala* dengan mengadakan upacara *nuasen*. *Nuasen* dalam istilah Bali berarti mencari hari baik untuk memulai proses pembentukan suatu karya agar mendapatkan kekuatan *niskala*. Pelaksanaan *nuasen* dilaksanakan pada tanggal 9 April 2021 penata melakukan persembahyangan di pura Mengening Desa Saraseda, Tampaksiring. Selanjutnya melakukan percobaan mencari dan memahami nada-nada yang terkandung dalam Gamelan Selonding dan Semar Pegulingan *saih pitu* yang digunakan dalam pembuatan bagian dalam pembentukan komposisi karawitan *Brama Rupa* agar awalan yang dibuat menggambarkan konsep yang sudah dirancang.

Tahap pembentukan adalah refleksi terhadap implementasi konsep yang telah dilalui dalam tahapan improvisasi. Tahapan ini merupakan tahapan berproses membentuk karya yang berjudul *Brama Rupa*. Pembentukan di mulai pada hari Jumat, 16 April 2021 dengan penuangan pola I bagian I sampai minggu ke 3 bulan Juni 2021. Perhatian utama penata tujuan pada teknik permainan, penyusunan pola-pola yang telah terbentuk dan menggabungkan antara bagian I sampai bagian III. Dinamika dan tempo tidak luput dari perhatian penata, pengolahan dinamika yang penata harapkan dapat menegaskan dalam pola yang dimainkan, sedangkan pengolahan tempo agar karya ini tidak terkesan datar.



Gambar 1, Proses Latihan Dari Bagian 1 Sampai Selesai  
Sumber: Dokumentasi I Kadek Syamsu Samego, Juli 2021

Dalam proses pertanggungjawaban atau penyajian karya, tidak disajikan secara *live* namun secara virtual, ada proses perekaman baik audio maupun video, hal ini dikarenakan situasi dan kondisi belum kondusif dengan mewabahnya pandemi Covid 19. Untuk proses pengambilan gambar atau video dan audio dilaksanakan di wantilan Pura Penataran Sarasidhi banjar Saraseda, Kecamatan Tampaksiring, pada tanggal 20 Juli 2021



Gambar 3. Proses perekaman

Sumber: Dokumentasi I Kadek Syamsu Samego, Juli 2021



Gambar 4. Selesai proses perekaman

Sumber: Dokumentasi I Kadek Syamsu Samego, Juli 2021

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Wujud dimaksudkan kenyataan yang konkrit berarti dapat dipersepsi dengan mata atau telinga dan juga kenyataan yang tidak nampak secara konkrit di muka kita, tetapi secara abstrak dan wujud itu dapat dibayangkan, seperti sesuatu diceritakan atau yang kita membacanya dalam buku, semua jenis kesenian, baik visual maupun yang auditif dan yang abstrak mengandung dua unsur yang mendasar yakni: bentuk (*form*) dan susunan (*structure*) (Djelantik, 1990:17-18). Karya *Brama Rupa* ini merupakan karya karawitan yang terinspirasi dari sifat-sifat api dan energi suci yang dipancarkan untuk memberikan kehidupan bagi makhluk hidup yang ada di bumi yang berbentuk komposisi karawitan inovatif. Mewujudkan konsep musik inovatif atau musik baru sesuai dengan intuisi dan kreativitas (Pradnyantika et al., 2019:54; Yudana, 2021).

Garapan ini merupakan sebuah garapan komposisi karawitan dengan mengolah melodi, harmoni, ritme, tempo, dan dinamika sebagai bahan garapan secara musikal. Dengan pengolahan unsur tersebut, penata memanfaatkan semua potensi diri secara maksimal, dengan media ungkap Gamelan Selonding, Gamelan Semar Pegulingan, dan instrumen tambahan yaitu *kendang cedugan*, *kempur*, dan *suling*.

Secara struktur, garapan karawitan inovatif *Brama Rupa* ini terdiri dari tiga bagian, dengan rincian sebagai berikut. Bagian I menggambarkan keagungan api yang digunakan untuk ritual *yadnya*, api mengandung makna sebagai lambang dari Dewa Brahma yang menjadi saksi atas ritual yang dilakukan. Dari segi musikalnya penata membuat bentuk garapan yang menggabungkan semua instrumen dengan menonjolkan teknik permainan, pengolahan *saih*, dan permainan tempo cepat, dengan memainkan *ubit-ubitan* atau kotekan yang memberi kesan dan suasana yang lebih energik dan dinamis.

Bagian II Memunculkan suasana kesucian dari elemen api tersebut dan suasana *yadnya* yang sedang berlangsung dari wujud ritual, gambarannya ditonjolkan pada instrumen *reyong*, *kendang cedugan*, *gong kempur semar pegulingan*, *gong kempul* instrumen *selonding* dan *suling* yang dimainkan secara bersamaan. Pada bagian III merupakan akhir dari sajian dengan suasana semangat dan kobaran api yang menghasilkan asap yang ditimbulkan oleh api *takep* yang membumbung tinggi ke udara. Dalam keyakinan Agama Hindu di Bali sebagai pengantar ritual atau *yadnya* yang diadakan telah berjalan dengan lancar, meskipun rasa lelah namun rasa bahagia terpancar menjadi satu.

Garapan karya seni *Brama Rupa* ini mengolah unsur-unsur musikal seperti melodi, ritme, dinamika, dan warna suara. Pada garapan ini memberikan pembaharuan dengan pengembangan pola tradisi menjadi bentuk garapan inovasi. Di samping itu garapan ini berpedoman pada tiga unsur dasar estetika, meliputi keutuhan (*unity*), penonjolan (*dominance*), keseimbangan (*balance*) (Djelantik, 1990:23-45). Dari ketiga unsur tersebut sebagai karya karawitan inovatif menyajikan pembaharuan dalam membentuk sebuah karya dengan medium Gamelan Selonding dan Gamelan Semar Pegulingan.

Keutuhan dalam garapan ini adalah karya yang indah menunjukkan keseluruhan sifatnya yang utuh, yang memiliki keterkaitan antara bagian I, bagian II, dan bagian III, atau Garapan dari awal sampai akhir garapan, yang saling berhubungan. Dengan demikian keutuhan dalam garapan *Brama Rupa* dapat dilihat dari perwujudan ide menjadi konsep garap yang diteruskan dalam membentuk bagian perbagian sehingga terwujud dalam sebuah karya yang utuh. Sedangkan untuk merealisasikan ide dan konsep ke dalam karya yang utuh, proses penuangan konsep garap merupakan bagian dari keutuhan dalam proses pembentukan karya.

Penonjolan yang dimaksud adalah mengarahkan perhatian yang menikmati suatu karya seni sesuai hal yang tertentu, sebagaimana penonjolan-penonjolan yang lebih penting dari hal lainnya. Garapan *Brama Rupa* lebih menonjolkan instrumen *terompong*, *nyongnyongan alit* dan *nyongnyongan ageng*, untuk instrumen *penem*, *petuduh* dan *suling* sebagai landasan melodi. Penonjolan instrumen *gong* dan *kempur* ditonjolkan pada bagian-bagian tertentu karena beberapa pola yang bisa dimainkan dari instrumen *gong* dan *kempur*. Hampir semua bagian dalam garapan *Brama Rupa* memiliki penonjolan dari beberapa instrumen karena setiap instrumen memiliki alur-alur melodi sendiri, sehingga menjadi satu kesatuan agar semua instrumen yang digunakan tidak ada kesan diskriminatif.

Keseimbangan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam sebuah penciptaan karya seni. Dalam seni karawitan faktor waktu, panjang atau pendek waktunya suatu unsur, instrumen, nada dan melodi diperdengarkan, banyak yang mempengaruhi keseimbangan dalam keseluruhan karya. Keseimbangan yang dimaksud karya *Brama Rupa*, yaitu tidak hanya menonjolkan satu instrumen, namun semua instrumen memiliki peran penting dalam karya ini. Bisa dilihat dalam bagian I, bagian II, dan bagian III yang masing-masing instrumen memiliki porsi untuk penonjolan teknik pukulannya. Adapun keseimbangan bagian struktur yang masing-masing memiliki karakteristik seperti perpaduan antara ritme, tempo, irama, dan dinamika yang ada dalam setiap bagiannya.

Bagian Pertama mengangkat suasana yang menggambarkan keagungan api yang digunakan untuk ritual *yadnya*, dari segi musikalnya dibentuk komposisi yang menggabungkan semua instrumen dengan menonjolkan teknik permainan, pengolahan *saih*, dan permainan tempo, serta memainkan *ubit-ubitan* atau kotekan yang memberi kesan atau suasana yang lebih enerjik dan dinamis dalam mewujudkan suasana keagungan api.

## Bagian I, Pola 1, Saih Panji Marga

PN, PT

PN, PT

|   |   |     |   |   |   |                |   |     |   |   |   |   |   |   |   |       |
|---|---|-----|---|---|---|----------------|---|-----|---|---|---|---|---|---|---|-------|
| . | . | .   | 0 | . | 2 | $\overline{2}$ | 2 | .   | . | . | 0 | . | 2 | . | 2 | (0)   |
| . | . | .   | 0 | . | 2 | .              | 0 | .   | 2 | . | 0 | . | 2 | . | 0 | (0)3X |
| 0 | 2 | 0=2 | . | 0 | . | 2              | . | (2) |   |   |   |   |   |   |   |       |

### Saih Sadi dan Pengenter Ageng

PN, PT, PAG, PAL, REG

[illegible]

KSL, GSL

[illegible]

PN, PT, PAL dan PAG, Saih Panji Marga

$$\begin{array}{ccccccc} \frac{\cdot}{\cdot} & \frac{2}{2} & \wedge & \frac{\cdot}{\cdot} & \frac{2}{2} & \wedge & \frac{\cdot}{\cdot} & \frac{2}{2} & 0 & \frac{\cdot}{\cdot} & \frac{2}{2} & (\wedge) \\ \frac{\cdot}{\cdot} & \frac{2}{2} & \wedge & \frac{\cdot}{\cdot} & \frac{2}{2} & \wedge & \frac{\cdot}{\cdot} & \frac{2}{2} & 0 & \frac{\cdot}{\cdot} & \frac{2}{2} & (\wedge) \\ \frac{\cdot}{\cdot} & \frac{2}{2} & \wedge & \frac{\cdot}{\cdot} & \frac{2}{2} & \wedge & \frac{\cdot}{\cdot} & \frac{2}{2} & 0 & \frac{\cdot}{\cdot} & \frac{2}{2} & (\wedge) \end{array}$$

VOK

om  
Ya pa ring sang hyang brah ma  
Ag ni Sur ya  
Su ci

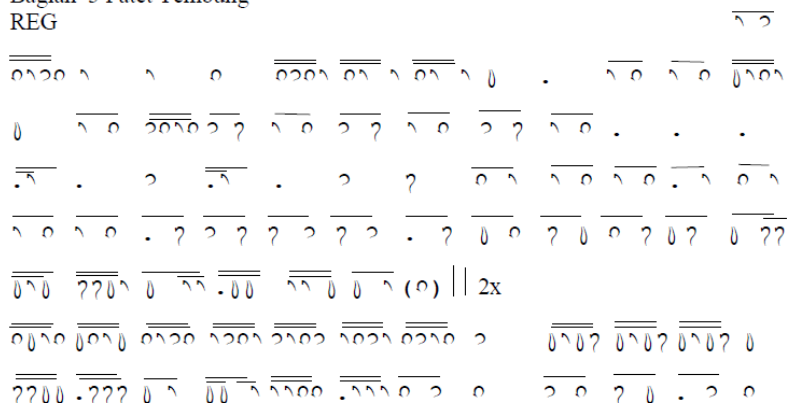
Bagian kedua, api yang diandaikan sebagai perantara bahwa dalam ritual tersebut telah hadir Sang Hyang Triyo Dasa Saksi “tiga belas unsur Tuhan sebagai saksi” yang menyaksikan ritual sehingga sah adanya yadnya. Memunculkan suasana kesucian dari elemen api tersebut dan suasana yadnya yang sedang berlangsung dari wujud ritual tersebut. Gambaran tersebut ditonjolkan pada instrumen *reyong*, *kendang cedugan*, *gong* Semar Pegulingan, *gong kempul* instrumen Selonding dan *suling* yang dimainkan secara bersamaan. Pada bagian ini tempo yang dimainkan ialah lebih pelan dari bagian pertama untuk mendapatkan mood dari suasana yang suci dengan nilai spiritual yang tinggi.

GSL,KSL *selonding*

$\zeta = ?$  (tembung)

Pada bagian ketiga, merupakan akhir dari sajian dengan suasana semangat dan kobaran api yang menghasilkan asap yang ditimbulkan oleh api *takep* yang menghubungkan ke udara. Dalam keyakinan Agama Hindu di Bali sebagai pengantar ritual atau *yadnya* yang diadakan telah berjalan dengan lancar dengan rasa lelah dan bahagia tergambarkan menjadi satu.

Bagian 3 Patet Tembung  
REG



## KESIMPULAN

*Brama Rupa* merupakan garapan inovatif yang terinspirasi dari bagian sarana upacara agama Hindu dan sebagai sumber kehidupan, yaitu api/*Teja*. Garapan *Brama Rupa* menggunakan medium Gamelan Selonding dan beberapa instrumen Gamelan Semar Pegulingan, serta instrumen tambahan kendang *cedugan*.

Proses penggarapan karya *Brama Rupa*, menggunakan proses kreativitas Alma M. Hawkins, yaitu proses eksplorasi, improvisasi, dan *forming*.

Garapan karawitan inovatif *Brama Rupa* terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian I, II, dan III, berdurasi 11 menit, pendukung garapan sebanyak 15 orang termasuk penata, serta pengambilan video dan audio di desa Tampaksiring.

## DAFTAR SUMBER

- 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>
- Bandem, I. M. (1986). *Prakempa, Sebuah Lontar Gamelan Bali* (Trans.). ASTI Denpasar.
- Bandem, I. M. (2013). *Gamelan Bali di atas Panggung Sejarah*. Badan Penerbit STIKOM Bali.
- Djelantik, A. A. M. (1990). Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid 1 Estetika Instrumental. In *Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar*. STSI Denpasar.
- Hawkins, A. M. (1990). *Mencipta Lewat Tari Yang Dialibhabasakan Oleh Y. Sumandiyo Had*. ISI Yogyakarta.
- I Putu Purwwangsa Nagara, I. N. S. (2021). Gamelan Gender Wayang Composition “Sandaran Laju” | Komposisi Gamelan Gender Wayang “Sandaran Laju.” *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 01(02), 117–125. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/333>
- Pradnyantika, I. G. A., Sudiana, I. N., & Haryanto, T. (2019). Waluku Sebagai Acuan Dalam Garapan Karawitan Bali. *Kalangwan*, 5, 49–60.
- Pryatna, H. S. I. K. S. I. P. D. (2020). Permainan Kendang Bali. *Dewaruci*, 15(2), 90–100. <https://doi.org/10.33153/dewaruci.v15i2.2991>
- 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>
- Putra, I. G. A. (1982). *Upakara Yadnya*. Masa Baru.
- Putra, I. M. D. A. (2021). Eksplorasi Gamelan Angklung dan Selonding Sebagai Media Ungkap Dalam Penciptaan Karya Musik “œKapetenganœ. *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*, 9(1), 1–7.

- Sadguna, Ig. M. I. (2011). Pupuh Kekendangan Sebagai Identitas Semar Pagulingan Saih Lima Peliatan. *Dewa Ruci*, 7(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.33153/dewaruci.v7i1.971>
- Santosa, H., Kustiyanti, D., & Arya Satyani, I. A. W. (2021). Jejak Seni Pertunjukan Bali Kuna Dalam Karya Kesusastraan Usana Bali Mayantaka Carita. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(2), 179–185. <https://doi.org/10.31091/mudra.v36i2.1247>
- 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>
- Surada, I. M. (2014). *Kamus Sansekerta-Indonesia*. Paramitha.
- Tusan, P. W. (2001). *Selonding Tinjauan Gamelan Bali Kuno Abad X-XIV*. Dinas Kebudayaan Propinsi Daerah Tingkat I Bali.
- Yudana, I. G., & Haryanto, T. (2021). Contemporary Music Composition “Embryo”| Komposisi Musik Kontemporer “Embrio.” *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 1(1), 1–10. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/147>