

Karawitan Composition “Bhuana Santhi”

Komposisi Karawitan “Bhuana Santhi”

Kadek Prema Nandayana

Prodi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar

premanandaya2@gmail.com

Bhuana Santhi is a work by tabuh telu lelambatan creations inspired by community activities doing gotong royong, precisely in Leping Customary Village, Klungkung Regency. This work is still guided by the pattern of traditional work and a little innovation in some parts. As in the section before entering into the pattern of the stone shades played kebyar which according to the stylist an innovation. This work illustrates a sense of togetherness between each other when doing mutual cooperation activities related to piodalan events, namely at Dalem Sila Pegat Temple, Leping Customary Village, Klungkung Regency. Before the ceremony takes place usually five or six days before, the people of Leping Indigenous Village carry out mutual cooperation activities both from krama lanang (male) and krama istri (female). The method of creation used in Bhuana Santhi's work is Panca Sthiti Ngawi Sani by I Wayan Dibia which includes the ngawirasa (Inspiration) stage, the ngawacak (exploration) stage, the ngarencana (conception), the ngawangun (execution), and the stage of worship, (production), making it easier for stylists to realize the work of Bhuana Santhi. Bhuana Santhi uses media revealed Gamelan Gong Kebyar. The structure of Bhuana Santhi consists of three parts, namely the fumigation, manning and the drilling and the duration of the entire Bhuana Santhi work is 12 minutes.

Keywords: Bhuana Santhi, Tabuh Lelambatan, Karawitan, Gong Kebyar, Bali

Bhuana Santhi adalah sebuah garapan tabuh telu lelambatan kreasi yang terinspirasi dari kegiatan masyarakat melakukan gotong royong, tepatnya di Desa Adat Leping, Kabupaten Klungkung. Garapan ini masih berpedoman pada pola garap tradisi dan sedikit inovasi di beberapa bagian. Seperti di bagian sebelum masuk ke pola kendang *batu-batu* dimainkan *kebyar* yang menurut penata sebuah inovasi. Garapan ini menggambarkan sebuah rasa kebersamaan antara sesama pada saat melakukan kegiatan gotong royong yang kaitannya dengan acara *piodalan* yaitu di Pura Dalem Sila Pegat, Desa Adat Leping, Kabupaten Klungkung. Sebelum upacara berlangsung biasanya lima atau enam hari sebelumnya, masyarakat Desa Adat Leping melaksanakan kegiatan gotong royong baik dari *krama lanang* (laki-laki) dan *krama istri* (perempuan). Metode penciptaan yang digunakan dalam garapan Bhuana Santhi adalah *Panca Sthiti Ngawi Sani* oleh I Wayan Dibia yang meliputi tahap *ngawirasa* (Inspirasi), tahap *ngawacak* (eksplorasi), tahap *ngarencana* (konsepsi), tahap *ngawangun* (eksekusi), dan tahap *ngebah* (produksi), sehingga memudahkan penata dalam mewujudkan garapan Bhuana Santhi. Garapan Bhuana Santhi menggunakan media ungkap Gamelan Gong Kebyar. Struktur dari garapan Bhuana Santhi terdiri dari tiga bagian yaitu *pengawit*, *pengawak* dan *pengecet* serta durasi dari keseluruhan garapan Bhuana Santhi yaitu 12 menit.

Kata kunci: Bhuana Santhi, Tabuh Lelambatan, Karawitan, Gong Kebyar, Bali

PENDAHULUAN

Desa Leping merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Banjarangkan, Kabupaten Klungkung, Provinsi Bali. Tradisi, adat-istiadat, agama, religi dan kebudayaan setempat tidak terlepas dengan pandangan hidup yang melandasi aspek-aspek kehidupannya (Adhika, 2015: 16). Kehidupan masyarakatnya sebagian besar berprofesi sebagai petani dan peternak. Keadaan wilayahnya yang strategis menyebabkan masyarakat Desa Leping mengembangkan potensi alam yang ada menjadi hasil pertanian dan peternakan, dan berbagai kegiatan adat dan agama yang sifatnya saling melengkapi.

Kegiatan keagamaan biasanya dilakukan di Pura Dalem Sila Pegat, Pura Batu Leping, dan Pura Penyimpanan yang melibatkan banyak masyarakat. Kegiatan agama tersebut meliputi *piodalan* yang dilaksanakan 6 bulan sekali, *mecaru*, *melaspas*, dan *karya ngenteg linggih*. Dalam upacara agama yang dilaksanakan di pura, masyarakat desa melaksanakan kegiatan gotong royong dari *krama lanang* (laki-laki) dan *krama istri* (perempuan). Dari kegiatan bersih-bersih, *mebat*, memasang *wastra* di setiap *pelinggih*, membuat *penjor*, dan lain sebagainya dilakukan oleh kaum laki-laki. Sedangkan kaum perempuan mengerjakan hal yang berkaitan dengan *upakara* yang akan dipersembahkan atau dihaturkan saat upacara *piodalan*. Kegiatan ini dilakukan dari lima hari sebelum *piodalan*, tujuannya mempersiapkan kelengkapan yang akan dipergunakan saat upacara *piodalan*.

Selain dilakukan oleh warga desa, para pemuda-pemudi dan anak-anak juga ikut serta membantu kegiatan, walaupun dari hal yang kecil namun berguna. Dari keseluruhan kegiatan yang dilaksanakan, warga Desa Adat Leping sering menyebutnya dengan *ngayah*. Kegiatan *ngayah* merupakan kewajiban sosial masyarakat Bali sebagai penerapan ajaran *Karma Marga Yoga* yang dilaksanakan secara gotong royong dengan hati tulus ikhlas, baik di banjar maupun di tempat suci (Ngurah I Gusti Made, 1999). *Ngayah* juga suatu kearifan lokal yang dapat mempersatukan umat dengan latar belakang agama, budaya, dan tradisi yang berbeda (Sena, 2017). Berlangsungnya kegiatan gotong royong sebelum kegiatan keagamaan, merupakan hal penting sebagai bentuk penghormatan kepada Tuhan agar selalu dilimpahkan berkah dan rahmat-Nya dalam menjalani kehidupan serta menumbuhkan rasa kebersamaan, kekompakan, dan membangun semangat gotong royong. Istilah dari kegiatan ini bisa disebut dengan konsep menyama brayayang mengandung pengakuan sosial dan persamaan persaudaraan (Suadnyana, 2018).

Dengan diadakannya kegiatan seperti ini, rasa kebersamaan terhadap sesama, saling menghormati dan saling menghargai akan tumbuh dengan sendirinya. Beranjak dari kegiatan *ngayah* atau gotong royong yang dilakukan di Desa Adat Leping, Klungkung, penata sangat tertarik dengan kegiatan gotong royong yang dilakukan seluruh lapisan masyarakat, timbul keinginan penata menciptakan suatu karya seni karawitan yang digarap dalam bentuk *tabuh telu lelambatan* kreasi dengan judul *Bhuana Santhi*. Alasan penata mengangkat garapan *Bhuana Santhi* ke dalam *lelambatan* karena kegiatan gotong royong berlangsung di lingkungan pura dan saat upacara *piodalan* pada umumnya disajikan *tabuh-tabuh lelambatan*. Penata ingin mentransformasikan kegiatan gotong royong yang berlangsung ke dalam bentuk garapan *lelambatan tabuh telu*.

Bhuana Santhi merupakan dua kata yang memiliki arti berbeda. Kata *bhuana* yang berarti dunia atau umat manusia (Surada I Made, 2007), sedangkan kata *santhi* memiliki arti kedamaian. Jadi, *Bhuana Santhi* adalah sebuah representasi dari kegiatan manusia menjaga keberadaan alam agar senantiasa seimbang dan damai. Alasan penata menggunakan judul *Bhuana Santhi* karena penata mengangkat tentang kegiatan masyarakat yang dilakukan saat gotong royong serangkaian acara *piodalan* di Pura Dalem Sila Pegat, Klungkung. Sehingga menghasilkan rasa kebersamaan di dalam garapan yang berbentuk *tabuh telu lelambatan kreasi*.

Garapan ini diimplementasikan dalam bentuk *tabuh telu pegongan*. Yang disebut gending *tabuh telu pegongan* adalah gending yang ukurannya paling pendek diantara gending-gending yang termasuk dalam kategori *lelambatan* (Rembang, 1985). Tambahan kata *pegongan* merupakan penegasan bahwa gending yang dimainkan dengan menggunakan barungan gamelan gong (I Gede, 2010). Pada penggarapan karya *tabuh telu lelambatan kreasi*, hal yang lebih ditekankan adalah kebersamaan di suatu bagian sebelum pola permainan kendang *batu-batu* dimana terdapat permainan secara bersama yang biasa disebut dengan *kebyar*. Dengan demikian, media ungkap untuk merealisasikan Garapan *Bhuana Santhi* penata menggunakan gamelan *Gong Kebyar*.

Gamelan Gong Kebyar merupakan sebuah ansambel yang diciptakan untuk memainkan tabuh-tabuh *kakebyaran*. Sesuai dengan nama yang diberikan kepada barungan ini, Gong Kebyar berarti gamelan dengan suara keras dan menggelegar yang datang secara tiba-tiba, menghasilkan tabuh-tabuh yang sangat dinamis (Dibia, 2012; Pryatna, 2020). Alasan penata memilih gamelan Gong Kebyar sebagai media ungkap karena penata ingin mendeskripsikan kegiatan gotong royong melalui permainan *kebyar* yang mewakili rasa kebersamaan (Pradana, 2021). Diolah sedemikian rupa sesuai keinginan penata dalam bentuk tabuh telu lelamatan kreasi yang utuh. Keutuhan dimaksudkan bahwa karya yang indah menunjukkan dalam keseluruhan sifat yang utuh, tidak ada cacatnya, tidak ada yang kurang dan tidak berlebihan (A.A.M.Djelantik, 2004).

METODE

Metode adalah cara yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan tertentu dengan efisien, biasanya dalam urutan langkah-langkah tetap yang teratur (Sukmadinata, 2005). Dalam mewujudkan garapan Bhuana Santhi, penata menggunakan konsep penciptaan yang disebut *Panca Sthiti Ngawi Sani* yang meliputi tahap *ngawirasa* (inspirasi), *ngewacak* (eksplorasi), *ngarencana* (konsepsi), *ngawangun* (eksekusi) dan *ngebah* (produksi) (Dibia, 2020). Alasan pemilihan metode penciptaan *Panca Sthiti Ngawi Sani* tersebut karena penata merasa tahapan-tahapan dalam metode tersebut sesuai dan cocok digunakan dalam tahapan proses penciptaan garapan Bhuana Santhi.

Metode penciptaan *Panca Sthiti Ngawi Sani* diawali dari tahapan *ngawirasa* yaitu mencari inspirasi dengan penentuan ide dasar yang akan digunakan dalam garapan Bhuana Santhi. Tahapan ini berupa inspirasi yang timbul dari pengamatan secara langsung oleh penata dan diangkat sebagai ide garapan. Tahapan berikutnya yaitu *ngawacak*, tahapan ini berkaitan dengan melakukan eksplorasi terhadap ide yang telah dipikirkan dan direncanakan dengan menonton rekaman video atau mendengarkan rekaman audio, melakukan wawancara kepada narasumber yang dapat memberikan informasi mengenai *tabuh-tabuh lelamatan* dan mencari sumber buku yang berkaitan dengan garapan.



Gambar 1. Proses latihan garapan Bhuana Santhi

Setelah tahapan *ngawacak* dilanjutkan dengan tahapan *ngarencana*, dimana pada tahapan ini terkait dengan membuat sesuatu rancangan atau konsepsi terhadap garapan Bhuana Santhi. Beberapa hal penting yang biasa dilakukan pada tahap ini adalah merancang bentuk, menentukan konsep-konsep estetik, rancangan pola garap, termasuk pola penyajiannya (Dibia, 2020). Pemilihan media dan personel juga termasuk dalam tahapan ini karena aspek tersebut sangat penting untuk menunjang proses yang dilaksanakan.

Setelah proses *ngerencana*, dilanjutkan dengan proses *ngawangun*. Ngawangun adalah istilah yang berasal dari kata wangun atau bangun dalam bahasa Bali yang dapat diartikan dengan membangun atau mewujudkan sesuatu (Dibia, 2020). Pada tahap *ngawangun* terdapat proses mewujudkan atau penuangan pada garapan kedalam media gamelan *Gong Kebyar*. Kegiatan pertama yang dilakukan saat tahap *ngawangun* adalah nuasen. Nuasen merupakan kegiatan awal sebelum melaksanakan latihan yang biasanya diawali dengan sembahyang bersama dan sudah ditentukan hari baik. Tahapan *ngawangun* dimulai dari penuangan bagian *pengawit*, *pengawak 1*, *penyalit*, *pengawak 2*, dan *pengecet* dari garapan Bhuana Santhi.

Proses terakhir yaitu *ngebah*, dimana garapan Bhuana Santhi sudah terbentuk secara keseluruhan dan siap ditampilkan pada waktu yang telah ditentukan. *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 (Adnyana, 2019; Dibia, 2020). Garapan ini ditampilkan secara langsung di *Wantilan Pura Desa Kerobokan*, Kuta Utara, Badung.



Gambar 2. Pementasan garapan Bhuana Santhi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Garapan Bhuana Santhi merupakan karya seni karawitan Bali yang tergolong *tabuh telu lelambatan* kreasi dengan pakem yang sudah ada dan diberi sedikit inovasi teknik kebyar pada bagian tertentu. Pengembangan kreatifitas dan inovatif di pendidikan seni terus dikembangkan sesuai dengan jalannya waktu atau perubahan jaman (Sunarto, 2018). Struktur karya masih berpijak pada garapan-garapan yang telah diciptakan sebelumnya. Ide garapan Bhuana Santhi terinspirasi dari kegiatan masyarakat, yaitu gotong royong yang dilaksanakan di Pura Dalem Sila Pegat, Klungkung dalam piodalan yang jatuhnya enam bulan sekali. Penata mengamati secara langsung saat kegiatan tersebut berlangsung, begitu terlihat harmonis dengan asas kebersamaan.

Hal tersebut menimbulkan rasa tertarik penata untuk mewujudkan ide ke dalam garapan karawitan Bali dengan judul Bhuana Santhi. Media yang digunakan adalah barungan gamelan Gong Kebyar. Alasan penata memilih gamelan Gong Kebyar sebagai media ungkap karena penata ingin mendeskripsikan kegiatan gotong royong melalui permainan *kebyar* yang merupakan tafsiran rasa kebersamaan. Diolah sedemikian rupa sesuai dengan keinginan penata membentuk Tabuh Telu Lelambatan Kreasi Bhuana Santhi.

Secara struktural garapan Bhuana Santhi dibagi menjadi tiga bagian yang terdiri dari *pengawit*, *pengawak* dan *pengecet*. Pembagian tersebut dimaksudkan agar terlihat masing-masing penonjolan, perbedaan karakteristik, dan keragaman motif-motif yang dihasilkan dari berbagai instrumen gamelan Gong Kebyar. Pada tiga bagian tersebut banyak memainkan teknik kotekan mulai dari instrumen pemade, kantil, dan reyong. Kotekan merupakan sebuah ornamentasi dalam wujudnya sebagai jalinan ritme atau nada-nada yang harmonis, saling mengisi dan saling kait mengkait (Dibia, 2017).

Pengawit, merupakan bagian awal dari garapan Bhuana Santhi yang menggambarkan kegiatan masyarakat melakukan kegiatan gotong royong. *Pengawit* dalam struktur *lelambatan pegongan* bagian awal yang dimulai dengan kalimat lagu atau melodi tandanya mulai sebuah garapan (I Gede, 2010). Penata mengimplementasikan dengan beberapa instrumen seperti instrumen “*pemade*, *kantil* *reyong*, *kendang cedugan* dan *cengceng ricik*. Dengan teknik yang bermain bergantian” (Pryatna, 2020b, 2020a; Sadguna, 2010), di susun secara sistematis dan tertata. Instrumen *pemade*, *kantil*, *reyong* memainkan teknik *kotekan*, namun ada bagian yang memperlihatkan instrumen *reyong* dan *kendang cedugan* bermain bersama tanpa adanya melodi dan *kotekan*. Instrumen *ceng-ceng ricik* berfungsi mempertegas aksèn-aksèn dari permainan *kendang cedugan*, dengan notasi *pengawit* sebagai berikut.

RY	× ၁၁	၁၁	၁၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁
	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁
	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁
	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁
	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁
	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁
GP	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁
&	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁
GK	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁
	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁
	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁
	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁
	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁
	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁
	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁
	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁
	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁	၁၁

Bagian *pengawak* merupakan bagian inti dari tabuh lelambatan pada umumnya (I Gede, 2010). Ini merupakan bagian kedua dari garapan Bhuana Santhi yang mendeskripsikan tentang kegiatan gotong royong yang dilakukan oleh *krama istri* (kaum perempuan), karena bagian ini cenderung menampilkan teknik permainan dengan tempo lambat. *Pengawak* terbagi menjadi dua bagian diantaranya *pengawak 1* dan *pengawak dua*. Pada bagian menuju *pengawak* ke dua terdapat *penyalit* yang berisi teknik *batu-batu* dari instrumen *kendang*, dengan notasi *pengawak* seperti berikut:

Pengecet merupakan bagian akhir dari garapan Bhuana Santhi yang menginterpretasikan tentang kegiatan gotong royong yang dilakukan oleh *krama lanang* (kaum pria). Alasan memperlihatkan teknik *kebyar* pada bagian *pengecet* karena teknik *kebyar* bisa menggambarkan kegiatan gotong royong yang dilakukan oleh *krama lanang* (kaum laki-laki), dimana teknik *kebyar* terdengar keras, menggebu-gebu, permainan bersama, dan semangat. Bagian ini terdapat teknik *kebyar* pada awal bagian *pengecet*, di tengah dan bagian akhir dengan struktur *gilak*. “Gilak pada dasarnya adalah tabuh yang mempunyai ukuran paling pendek dalam satu gongan terdapat delapan ketukan” (Kariasa, 2012). Teknik *kebyar* dimainkan oleh instrumen *pemade*, *kantil*, *reyong*, *kendang cedugan*, dan *ceng-ceng ricik*. Ditengah teknik *kebyar* terdapat pola *kotekan* oleh instrumen *pemade*, *kantil*, dan *reyong*, notasi *pangecet* seperti berikut.

PCH (0) (1) (2) (3)

~	0	?	(~)	+	~	+	(0)
~	0	~	(0)	+	0	+	(0)
~	0	~	(0)	+	~	+	(0)
~	0	?	(~)	+	~	+	(~)
0	~	0	(~)	+	~	+	(~)
0	~	~	(0)	+	~	+	(0)

?	~	0	(~)	+	~	+	(~)
0	~	0	(0)	+	~	+	(0)
?	~	0	(~)	+	~	+	(~)
0	~	0	(~)	+	~	+	(0)
?	~	0	(~)	+	0	+	(~)

. ? ?

0	?	~	0	?	~	0	?
?	0	~	0	?	~	0	+
0	~	?	0	~	0	?	0
~	+	?	~	0	?	~	0

KESIMPULAN

Bhuana Santhi merupakan sebuah garapan *tabuh telu lelabatan* kreasi yang terinspirasi dari kegiatan gotong royong yang dilakukan di Desa Adat Lembang, Klungkung. Kegiatan tersebut diadakan saat upacara *piodalan*, karya *ngenteg linggih*, *melaspas*, *mecaru* dan kegiatan keagamaan lainnya. Dalam upacara piodalan dilaksanakan enam bulan sekali. Garapan Bhuana Santhi terwujud melalui 5 (lima) tahapan proses penciptaan yaitu tahap *ngawirasa* (inspirasi), *ngawacak* (eksplorasi), *ngarencana* (konsepsi), *ngawangun* (eksekusi) dan *ngebah* (produksi), mempergunakan media ungkap barungan gamelan Gong Kebyar. Disajikan sebagai konser karawitan Bali dengan 31 orang penabuh termasuk penata dengan durasi 12 menit. Penyajian garapan Bhuana Santhi dilakukan secara langsung yang dipentaskan pada Selasa, 18 Januari 2022 di Wantilan Pura Desa Kerobokan, Badung. Tercipta sebagai bentuk apresiasi dan kecintaan terhadap seni, budaya, dan tradisi yang ada di Desa Adat Lembang, Kabupaten Klungkung, salah satunya melalui kegiatan royong. Kegiatan yang biasanya dilakukan enam bulan sekali dalam hal upacara *piodalan* di Pura Dalem Sila Pegat dan Pura Batu Lembang, dilaksanakan oleh masyarakat Desa Adat Lembang *krama lanang* (kaum laki-laki) dan *krama istri* (kaum perempuan). Filosofi dari kegiatan ini yaitu membangun kebersamaan atas rasa bhakti dan tulus ikhlas kehadapan

Tuhan, tujuannya agar terciptanya kedamaian di lingkungan masyarakat desa dan alam semesta. Nilai-nilai yang ada dalam kegiatan gotong royong yaitu kekompakan, kebersamaan, kesetiaan, dan rasa bhakti.

DAFTAR SUMBER

- A.A.M.Djelantik. (2004). *Eстетika Sebuah Pengantar* (2nd ed.). Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MPSI).
- 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>
- Dibia, I. W. (2017). *Kotekan Dalam Musik Dan Kehidupan Bali*. Bali Mangsi Foundation dan ISI Denpasar.
- Dibia, I. W. (2020). *Panca Sthiti Ngawi Sani: Metodologi Penciptaan Seni*. Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar.
- Dibia I Wayan. (2012). *Ilen Ilen SENI PERTUNJUKAN BALI*. Bali Mangsi.
- I Gede, Y. (2010). Pengertian Tabuh Lelambatan Klasik Pegongan. *Artikel Bulan Mei 2010*, 8, 1–3.
- Kariasa, I. N. (2012). *Deskripsi Karya Seni "Gamelan Tajen" Fenomena Sosial Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan*. Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.
- Ngurah I Gusti Made. (1999). *Buku Pendidikan Agama Hindu* (Maswinara I Wayan (ed.)). PARAMITA.
- Pradana, K. A. W., & Garwa, I. K. (2021). Samirata a Musical Art Composition Creative Percussion | Samirata: Sebuah Karya Komposisi Seni Karawitan Tabuh Kreasi. *Ghurnita: Jurnal Seni Karawitan*, 01(03), 145–151. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/355>
- Pryatna, H. S. I. K. S. I. P. D. (2020a). Permainan Kendang Bali. *Dewaruci*, 15(2), 90–100. <https://doi.org/10.33153/dewaruci.v15i2.2991>
- Pryatna, H. S. I. K. S. I. P. D. (2020b). *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 Gamelang Gong Kebyar Bali. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 21(2), 73–84. <https://doi.org/10.24821/resital.v21i2.4220>
- Rembang, I. N. (1985). *Hasil Pendokumentasian Notasi Gending-Gending Lelambatan klasik pegongan daerah bali*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sadguna, I. G. M. I. (2010). *Kendang Bebarongan Dalam Karawitan Bali Sebuah Kajian Organologi*. KANISIUS (Anggota IKAPI).
- Sena, I. (2017). Implementasi Konsep "Ngayah" Dalam Meningkatkan Toleransi Kehidupan Umat Beragama di Bali. *Makalah Disajikan Dalam Seminar Nasional Fakultas Brahma Widya, IHDN, Denpasar*, 25–26.
- Suadnyana, I. B. P. E. (2018). Kajian Nilai Pendidikan Agama Hindu Dalam Konsep Manyama Braya. *Jurnal Pasupati*, 5(1), 48–60. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37428/pspt.v5i1.128>

Sukmadinata, S. N. (2005). *Metode Penelitian*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sunarto, S. (2018). Pengembangan Kreativitas-Inovatif Dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran Mukidi. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2).
<https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2348>

Surada I Made. (2007). *Kamus Bahasa Sansekerta-Indonesia*. Paramita.