

## Musical Composition Sandyaning Rang-Rang

### Komposisi Musik Sandyaning Rang-Rang

I Putu Eka Julyana Putra

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

*ekajulyana445@gmail.com*

*Tabuh kreasi Pepanggulan Sandyaning Rang-Rang this work is created from the amalgamation of the South Balinese style and the North Balinese style. The uniqueness found in this work such as the techniques, spirit or disposition, as well as the characters contained in the two regions. Purpose of creation tabuh kreasi pepanggulan Sandyaning Rang-Rang this is to unify styles of South Balinese with North Balinese styles into the concept of the work tabuh kreasi pepanggulan by using the medium of expressing Balinese musical music. The method of creating this work uses the creation method of Alma M. Hawkins which consists of the assessment stage, the experimental stage, and the formation stage. From this method, the stylist is creative by forming a work tabuh kreasi pepanggulan Sandyaning Rang-Rang. The result of the work process tabuh kreasi pepanggulan Sandyaning Rang-Rang this stylist is able to unite the South Balinese style and the North Balinese style into a single form tabuh kreasi pepanggulan Sandyaning Rang-Rang. Essentially tabuh kreasi pepanggulan Sandyaning Rang-Rang this is a medium to prove to the listeners that the South Balinese style and North Balinese style in the context of Balinese musical art can be united through concepts that have been designed and presented through dissemination.*

*Keywords: sandyaning rang-rang, pepanggulan, gong kebyar, bali utara, karawitan*

*Tabuh kreasi pepanggulan Sandyaning Rang-Rang ini karya yang tercipta dari penggabungan antara gaya Bali Selatan dan gaya Bali Utara. Keunikan yang terdapat dalam karya ini seperti Teknik-teknik, penjiwaan atau pembawaan, serta karakter yang terdapat kedua daerah tersebut. Tujuan terciptanya tabuh kreasi pepanggulan Sandyaning Rang-Rang ini adalah untuk menyatukan gaya-gaya antara Bali Selatan dengan gaya Bali Utara ke dalam konsep karya tabuh kreasi pepanggulan dengan menggunakan media ungkap musik karawitan Bali. Metode penciptaan karya ini menggunakan metode penciptaan dari Alma M. Hawkins yang terdiri dari tahap penjajagan, tahap percobaan, dan tahap pembentukan. Dari metode tersebut, penata berkeaktivitas dengan membentuk sebuah karya tabuh kreasi pepanggulan Sandyaning Rang-Rang. Hasil proses karya tabuh kreasi pepanggulan Sandyaning Rang-Rang ini penata mampu menyatukan gaya Bali Selatan dan gaya Bali Utara ke dalam sebuah bentuk tabuh kreasi pepanggulan Sandyaning Rang-Rang. Pada hakekatnya tabuh kreasi pepanggulan Sandyaning Rang-Rang ini merupakan sebuah media untuk membuktikan kepada pendengar karya bahwa gaya Bali Selatan dan gaya Bali Utara dalam konteks seni karawitan Bali dapat disatukan melalui konsep yang telah dirancang dan dipaparkan melalui desiminasi.*

**Kata kunci:** Sandyaning Rang-Rang, Pepanggulan, Gong Kebyar, Bali Utara, Karawitan

## PENDAHULUAN

Dalam menciptakan sebuah karya pastinya didasari dengan adanya ide yang nantinya melatar belakangi terciptanya suatu karya. Dalam hal ini penemuan ide didasari oleh pengalaman penata saat menempuh ilmu di Institut Seni Indonesia Denpasar, penata banyak mempelajari musik karawitan Bali dengan gaya Bali Selatan, dimana permainan seni karawitan di Bali Selatan cenderung melankolis serta dinamis. Di samping itu penata juga sedikit mengetahui tentang seni karawitan yang ada di Bali Utara, karena asal penata dari Bali Utara, dimana permainan seni karawitan di Bali Utara dikenal dengan karakter kekebyaran yang keras dan cepat (Pradana & Garwa, 2021). *Kekebyaran* berasal dari kata Kebyar yang mengandung banyak pengertian. Kebyar atau byar dapat berarti sinar yang muncul secara tiba-tiba, cepat, keras, dan lain sejenisnya. Kebyar dapat pula berarti bunyi yang timbul akibat dari pukulan instrument gambelan secara keseluruhan, sedangkan Colin McPhee menyebutkan sebagai suara yang memecah secara tiba-tiba bagaikan pecah atau mekarnya sekuntum Bunga. Oleh karena itu sudah sepantasnya gambelan yang mengandung karakter *kebyar* ini disebut gambelan kebyar, gong kebyar, atau gambelan gong kebyar. Dengan demikian kekebyaran memiliki arti sebuah lagu yang menggunakan gong kebyar sebagai media ungkap. Sajian gending yang menggunakan gong kebyar memiliki karakterisasi keras, lincah, agresif, dan sejenisnya (Ardana, 2017). Dengan demikian muncul ide dengan menyatukan kedua gaya atau karakter antara Bali Selatan dengan Bali Utara melalui sebuah karya *tabuh* kreasi *pepanggulan* dengan judul *Sandhyaning Rang-Rang*.

Dalam Bahasa sansekerta mengatakan bahwa kata sandya tersebut berarti penyatuan sedangkan rang-rang berarti warna warni, dalam hal ini kata rang-rang tersebut penata artikan sebagai perbedaan antara gaya atau karakter Bali Selatan dengan gaya atau karakter Bali Utara dalam konteks seni karawitan Bali. Maka dari itu Sandhyaning Rang-Rang dapat di artikan sebagai menyatukan gaya Bali Selatan dengan gaya Bali Utara melalui sebuah karya *tabuh* kreasi *pepanggulan*. *Tabuh Kreasi* merupakan sebuah karya yang dibuat oleh seorang composer melalui kreativitas serta imajinasinya sendiri, tanpa menghiraukan aturan-aturan atau uger-uger baku dalam sebuah karya (Pudjasworo et al., 2017).

Sedangkan *pepanggulan* merupakan alat pukul dalam memainkan gamelan Bali. Biasanya dengan kata *pepanggulan* ini merujuk pada instrumen kendang karena instrumen tersebut merupakan pamurba irama dari pada sebuah lagu, maka *pepanggulan* merupakan pola atau teknik kekendangan yang menandakan berbagai bentuk karya lainnya (Praditya, 2021). Maka dari itu *tabuh kreasi pepanggulan* merupakan *tabuh kreasi* yang menggunakan teknik-teknik kekendangan yang buat melalui imajinasi dan kreativitas seorang komposer (Yudarta, 2017).

Dalam karya *tabuh kreasi pepanggulan Sandhyaning Rang-Rang* ini yang menjadi menariknya yaitu penata ingin menyatukan perbedaan gaya dari kedua daerah tersebut karena saat penata menempuh ilmu di Institut Seni Indonesia Denpasar banyak mendengarkan bisikan-bisikan kecil bahwa gaya Bali Selatan dan Bali Utara itu jauh berbeda dan sulit jika disatukannya, dengan adanya bisikan tersebut penata ingin membuktikan bahwa seni karawitan gaya Bali Selatan dan seni karawitan gaya Bali Utara bias di satukan melalui sebuah karya yang berbentuk *tabuh kreasi pepanggulan* dengan judul *Sandhyaning Rang-Rang*.

Untuk mewujudkan karya ini penata menggunakan Ensambel atau Barungan Gambelan Gong Kebyar sebagai media ungkapannya. Gamelan gong kebyar sebagai seni musik tradisional Bali dalam sejarahnya yang ditulis babad Bali, gong kebyar diperkirakan muncul di Singaraja pada tahun 1914. Desa yang disebut-sebut sebagai asal pemunculan Gong Kebyar adalah Jagaraga (Buleleng) yang juga memulai tradisi Tari Kebyar. Ada juga informasi lain yang menyebutkan bahwa Gong Kebyar muncul pertama kali di desa Bungkulan (Buleleng). Ansambel ini menggunakan gong kuna sebagai instrumentasinya dan lagu-lagu klasik diganti dengan lagu-lagu ciptaan baru sebagai ekspresi eksplosif pada saat itu. Pada saat itu muncul generasi baru Gong Gede dan Gong Kuna yang disebut gambelan gong kebyar. Sampai saat ini di Bali Utara gambelan Gong Kebyar masih mengambil protipe dari Gong Gede yaitu menggunakan gangse pacek, yang wujudnya hampir sama dengan gangse jongkok dalam gambelan Gong Gede. Instrumen *giying* atau *ugal* dipertegas perannya sebagai pengganti trompong ketika mereka memainkan lagu-lagu Kebyar (Bandem, 2013 : 71).

Maka dari itu penata menggunakan gambelan gong kebyar ini untuk mewujudkan sebuah karya tabuh kreasi pepanggulan dengan judul Sandyaning Rang-Rang ini, alasannya gambelan ini sangat mudah ditemukan hamper setiap daerah mempunyai gambelan tersebut, selain itu gambelan ini telah dikuasai oleh penata dari segi permainannya, karakter dari pada gambelan gong kebyar, serta Teknik-teknik dari pada gambelan tersebut telah penata kuasai, maka dari itu penata menggunakan gambelan gong kebyar ini untuk mewujudkan suatu karyanya dan gambelan ini juga mampu memberikan suasana dari pada karakter atau gaya Bali Selatan dan Bali Utara dalam konteks seni karawitan Bali.

### METODE PENCIPTAAN

Berbicara mengenai bagaimana menciptakan sebuah karya seni, tentu setiap orang mempunyai cara atau metode yang berbeda dalam setiap prosesnya. Kendatipun ada yang menyusun metode secara khusus, itu hanya merupakan sebuah proses tahapan dari mulai rancangan hingga menjadi bentuk sebuah karya. Namun demikian tidak ada ekspresi, institusi ataupun rasa seni seseorang dapat diplajari secara khusus. Masing-masing individu tentu mempunyai cara tersendiri untuk menuangkan ide atau gagasan sesuai dengan kebutuhan (Ardana, 2017) dalam penciptaan karya ini tentunya penata juga menggunakan sebuah metode yang dirasa efektif untuk digunakan dalam setiap tahapan proses penciptaan yang dilakukan. Metode yang efektif merupakan metode yang mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih cepat dan tepat dengan memperhatikan karakteristik subjek didik (Qomaruddin, 2017). Tentunya dengan adanya sebuah metode penciptaan, maka alur dari sebuah proses kreativitas akan tertata dengan rapi sehingga diharapkan mampu menghasilkan karya yang baik. Dalam proses penciptaan *tabuh kreasi pepanggulan Sandyaning Rang-Rang* ini penata menggunakan sebuah metode sebagai pedoman dalam melakukan tahapan-tahapan penciptaan karya seni. Metode yang penata gunakan adalah metode Alma M. Hawkins. Alma M. Hawkins dalam bukunya “Creating Through Dance”, bahwa penciptaan suatu karya seni ditempuh melalui tiga tahapan yaitu *exploration* (penjajagan), *improvisation* (percobaan), dan *forming* (pembentukan) (Hawkins, 2003).

Tahap explorasi merupakan tahap awal untuk menentukan sebuah karya, tahap ini merupakan bagian penting karena awal penata memikirkan sebuah ide, konsep, judul, serta tentunya media ungkap yang akan digunakan pada karya seni karawitan. Setelah mendapatkan ide yang tepat melalui imajinasi ataupun melihat keadaan sekitar, penata melakukan tahap explorasi ensambel atau gambelan yang akan penata gunakan sebagai media ungkapannya. Berpedoman terhadap ide garap penata serta bertolak ukur terhadap kemampuan penata dalam membuat dan memainkan salah satu instrument dari ensambel atau gambelan yang penata gunakan, penata memilih gambelan gong kebyar untuk digunakan sebagai media ungkap dalam karya tabuh kreasi pepanggulan Sandyaning Rang-Rang karena kemampuan penata dalam memainkan gambelan gong kebyar ini cukup menguasai baik itu dari segi memainkan, karakter dari gambelan gong kebyar, serta tehnik-tehnik yang terdapat dalam gambelan gong kebyar itu semua penata sudah mengetahuinya. Demikian alasan penata menggunakan gambelan gong kebyar sebagai media ungkap dari sebuah karya tabuh kreasi pepanggulan Sandyaning Rang-Rang.



Gambar 1 Proses Latihan Tabuh Kreasi Pepanggulan Sandyaning Rang-Rang

Tahap pertama sejak memikirkan karya musik, berimajinasi merenungkan ide serta memilih dari beberapa pilihan ide yang telah dikemukakan, akhirnya ide muncul dari sebuah perjalanan penata saat menempuh studi perguruan tinggi di Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar yaitu *Sandyaning Rang-Rang*, *Sandya* yang diartikan sebagai pertemuan atau persatuan sedangkan *Rang-Rang* yang diartikan sebagai pelangi, maka Sandyaning Rang-Rang berarti mempersatukan perbedaan warna pelangi.

Setelah melakukan explor berkali-kali penata memilih ide tersebut dikarenakan penata ingin mempersatukan perbedaan-perbedaan gaya Bali Selatan dan Bali Utara dalam lingkup seni karawitan Bali menjadi sebuah karya komposisi tabuh kreasi pepanggulan. Dari explorasi ide tersebut penata ingin lebih mematangkan ide tersebut melalui pencarian sumber referensi yang relevan untuk mempertimbangkan layak atau tidak ide tersebut diangkat sebagai ide sebuah karya seni karawitan.



Gambar 2 Disiminasi Tabuh Kreasi Pepanggulan Sandyaning Rang-Rang

Tahap explorasi teknik adalah tahap pertama untuk mengexplor berbagai teknik dari segi olahan melodi, permainan tempo, pola ritme, dan mengatur dinamika untuk memberi kesan bahwa garapan ini memiliki roh dan terkesan bisa dinikmati oleh pendengar walaupun hanya menggunakan aplikasi multimedia. Melalui percobaan spontan, merancang melalui notasi dan menerima masukan dari berbagai pihak sangat membantu untuk mewujudkan komposisi karya yang memiliki teknik-teknik dan beberapa pola baru. Beberapa teknik kembali dipilah-pilah guna menemukan hasil terbaik dalam karya.

Tahap improvisasi merupakan tahap selanjutnya setelah tahap eksplorasi dalam proses kreativitas. Pada tahapan ini penata melakukan percobaan-percobaan berulang kali dan mempertimbangkan dari hasil yang dicapai sebelumnya. Penata mencoba menuangkan ide kedalam aplikasi multimedia FL Studio 20 terlebih dahulu guna melihat atau mendengarkan bagaimana bentuk karya yang telah penata explorasi. Selain itu penata juga membuat notasi disaat penata tidak membawa laptop dan tiba-tiba ada inspirasi maka notasi tersebut dapat membantu mengingatkan ide-ide yang telah penata dapatkan sebelum nantinya akan di tuangkan melalui aplikasi multimedia FL Studio 20. "Cara seperti itu dilakukan melalui tahap berulang kali yang bertujuan ingin mencari kemungkinan-kemungkinan yang bisa di peroleh saat menggarap suatu garapan karawitan dengan ide yang sudah ditentukan" (Santosa, 2005).

Setelah tahap Improvisasi masuk ke tahap paling akhir yaitu tahap pembentukan atau Forming, dimana tahap pembentukan ini sudah mengarah pada bentuk garapan yang utuh dan pembakuan karya atau penjiwaan. Pola dan motif yang sudah dituangkan selanjutnya disusun sesuai kebutuhan garap dan estetika karya musik. Penyatuan rasa juga perlu dilakukan guna menciptakan garapan yang utuh dan kiranya bisa menjadi landasan dasar berkarya untuk kedepannya.

Melalui beberapa tahapan sebelumnya, penata masih merasa ada kekurangan terhadap hasil karya yang telah dicapai, maka dari itu penata melakukan tahap penyempurnaan untuk meyakinkan bahwa karya ini pantas untuk dipertunjukkan. Pada tahap penyempurnaan ini penata melakukan penyempurnaan pada setiap-setiap bagian memperhatikan bagian lagu yang masih kurang maksimal seperti teknis, ornamentasi, pola ritme, dan menentukan durasi waktu agar tetap dengan durasi yang telah ditentukan. Keutuhan sebuah garapan ini tercermin dari integritas antara ide dan konsep sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat ditangkap melalui hasil berkomposisi walaupun masih jauh dari kata sempurna. Jika masih ada kekurangan, penata kembali melakukan pembenahan pada setiap bagian-bagian yang masih terdapat kekurangan untuk mencapai hasil karya yang benar-benar maksimal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya karawitan *Sandyaning Rang-Rang* ini merupakan komposisi yang berbentuk tabuh kreasi pepanggulan. Tabuh kreasi pepanggulan adalah bentuk garapan atau ciptaan gending-gending atau tabuh-tabuh komposisi karawitan Bali yang sepenuhnya merupakan hasil dari proses kreativitas seorang

composer. Penata berpijak pada pola-pola tradisi yang sudah ada di eksplor, dan dikembangkan melalui beberapa tahap dengan sentuhan kreatif dan dikemas dalam pola baru serta perkembangan estetika karawitan masa kini. Karya ini menggunakan ensambel gambelan gong kebyar sebagai media ungkapannya, dari garapan ini penata menggabungkan apa yang telah diketahui tentang daerah Bali Selatan dan daerah Bali Utara dalam lingkup senikarawitan Bali untuk menjadikan sebuah karya yang berbentuk tabuh kreasi pepanggulan dengan judul *Sandyaning Rang-Rang*.

Pola pada karya ini digarap dan kembangkan melalui pengembangan dari teknik permainan, serta motif-motif lagunya. Garapan ini terdiri dari tiga bagian pokok yaitu *pengawit*, *pengawak*, dan *pengecet*, namun setiap bagian dari garapan ini memiliki penghubung yang tidak kalah pentingnya untuk mendukung keindahan dan juga menyangkut unity atau kesatuan yang utuh, bagian yang dimaksud penghubung yaitu bagian transisi dari bagian satu kebagian kedua dan begitupun seterusnya, serta penata mendambakan dua bagian selain konsep triangga diatas yaitu bagian *gineman* dan bagian *pekaad* guna mendukung kelengkapan dari karya ini.

Dari sistem penulisan penata menggunakan sistem notasi karawitan Bali yang umumnya disebut ding-dong, penggunaan simbol dari notasi, ini diambil dari *penganggening aksara Bali*, seperti : *taleng*, *tedong*, *suku*, *carik*, *ulu*. Untuk selengkapnya dapat dilihat pada table, berikut adalah penjabaran simbol notasi.

Nama Aksara	Simbol	Dibaca
Ulu	o	Ding
Tedong	ʔ	Dong
Taleng	ʔ	Deng
Suku	o	Dung
Carik	ʔ	Dang

Garapan karawitan yang berjudul *Sandyaning Rang-Rang* ini tertata berdasarkan struktur bagian yang terbagi menjadi lima bagian yaitu *pengawit*, *gegineman*, *pengawak*, *pengecet*, dan *pekaad*. Setiap bagian dari karya ini tentu terdapat karakter atau gaya dari kedua daerah tersebut yakni daerah Bali Selatan dan daerah Bali Utara serta terdapat suasana sesuai dengan konsepnya. Berikut adalah deskripsi struktur garap yang dapat penata paparkan dari kelima bagian tersebut.

Bagian kawitan banyak terdapat penonjolan-pennjolan suatu instrument seperti *gangse*, *kkantil*, *riyong*, *kendang*, serta *suling*. Dalam karya ini sengaja dibuat demikian guna memperkenalkan fungsi dari instrumen itu sendiri sekaligus menggambarkan karakter atau gaya dari Bali Selatan. Bagian kawitan ini juga dibalut dengan konsep kebyar yang cepat dan gesit serta lincah guna mennjalkan karakter dari daerah Bali Utara yang dikena dengan kekebyaran dan kerasnya memainkan gamelan, notasi bagian pengawit adalah seperti berikut.

*Penyahcah* : ʔ . . . o . . . . . o . ʔ ʔ ʔ . ʔ ʔ . ʔ ʔ ʔ ʔ . ʔ . ʔ . ʔ . ʔ  
*Jublaga* : . . . o . . . . . o . ʔ ʔ ʔ . ʔ ʔ . ʔ ʔ ʔ ʔ . ʔ . ʔ . ʔ . ʔ

Pada bagian *gineman* ini cenderung permainan pada instrumen trompong dan instrumen suling sebagai pengiring jalannya jalinan instrumen trompong. Kemudian terdapat juga permainan instrumen riyong dan melodi sebagai penghias jalinan dari permainan instrumen trompong. Permainan instrumen riyong dan melodi ini penata buatkan dua bagian yang sering penata sebut dengan ginem pertama dan ginem kedua, letak ginem pertama yaitu pada awal masuk permainan instrumen trompong sedangkan *ginem* kedua terlatak pada berakhirnya permainan instrumen trompong, kemudian dilanjutkan dengan permainan gangsa dan melodi yang sering enata sebut dengan gegenderan. Pada “pola *gegenderan* ini terdapat enam belas ketukan dengan jalian atau kotekan bermacam-macam teknik permainan gangsa dan kantil, setelah itu dilanjutkan dengan angsel atau aksan riyong, kecek, dan kendang” (Bandem,





Bagian *pekaad* ini merupakan bagian akhir dari bagian-bagian sebelumnya yang sering disebut dengan ending, dibagian ini masih sama dengan bagian *pengecet* yaitu penata buat dua pola yaitu pola A dan pola B, pada pola A terdapat kebyar yang cukup panjang dengan dilanjutkan seperti bebatelan namun dikembangkan sedemikian rupa, menggunakan tempo yang cepat, ornamentasi pola riyong yang gesit serta ritme yang pada ini merupakan gambaran dari karakter atau gaya Bali Utara. Kemudian pada pola B nya tempo mulai menurun sedikit menjadi sedang dengan jalinan melody serta ritme yang putus-putus yang berisikan aksan-aksan Riyong yang kemudian dilanjutkan dengan kebyar secara keseluruhan sekaligus mengakhiri dari garapan ini, nada terakhir jatuh pada nada nding dan ndung yang dipukul secara bersamaan, jika seniman Bali menyebutkan itu merupakan teknik *ngempat*, dengan notasi *pekaad* seperti berikut.

*Penyahcah :*

^ . 7 . ^ . 7 . 0 . ^ . 0 . ^ . 0 . 2 . 0 . ^ . 0 . 2 . 7 . 0 . ^ . 0 . ^ . 0 . ^ . 0 . 7 . 2 . 0 . 2 .  
0 . ^ . 0 . 2 . 7 . 0 . 2

*Jublag :*

^ . . . ^ . . . 0 . . . ^ . . . 0 . . . 2 . . . 0 . . . 7 . . . ^ . . . 7 . . . ^ . . . 7 . . . 0 . . . 2 . . . 7 . . . 0 . . . 2

## KESIMPULAN

*Tabuh* kreasi *pepanggulan* Sandhyaning Rang-Rang ini karya yang tercipta dari penggabungan antara gaya Bali Selatan dan gaya Bali Utara. Keunikan yang terdapat dalam karya ini seperti Teknik-teknik, penjiwaan atau pembawaan, serta karakter yang terdapat kedua daerah tersebut. Tujuan terciptanya *tabuh* kreasi *pepanggulan* Sandhyaning Rang-Rang ini adalah untuk menyatukan gaya-gaya antara Bali Selatan dengan gaya Bali Utara kedalam konsep karya *tabuh* kreasi *pepanggulan* dengan menggunakan media ungkap musik karawitan Bali. Metode penciptaan karya ini menggunakan metode penciptaan dari Alma M. Hawkins yang terdiri dari tahap penjajagan, tahap percobaan, dan tahap pembentukan. Dari metode tersebut, penata berkreaitivitas dengan membentuk sebuah karya *tabuh* kreasi *pepanggulan Sandhyaning Rang-Rang*. Hasil proses karya *tabuh* kreasi *pepanggulan Sandhyaning Rang-Rang* ini penata mampu menyatukan gaya Bali Selatan dan gaya Bali Utara ke dalam sebuah bentuk *tabuh* kreasi *pepanggulan* Sandhyaning Rang-Rang. Pada hakekatnya *tabuh* kreasi *pepanggulan* Sandhyaning Rang-Rang ini merupakan sebuah media untuk membuktikan kepada pendengar karya bahwa gaya Bali Selatan dan gaya Bali Utara dalam konteks seni karawitan Bali dapat disatukan melalui konsep yang telah dirancang dan dipaparkan melalui desiminasi.

## DAFTAR SUMBER

- Ardana, I. K. (2017). Metode Penciptaan Karya-Karya Baru Karawitan Bali. In Yudiaryani, B. Pudjasworo, H. B. Prasetya, & I. W. Senen (Eds.), *Karya Cipta Seni Pertunjukan* (pertama, pp. 345–363). JB Publisher bersama dengan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta.
- Bandem, I. M. (1991). *Ubit-ubitan Sebuah Teknik Permainan Gamelan Bali*. Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar.
- Deny Praditya, Saptono, I. K. P. (2021). *Creation Music Pepanggulan Ki Gepang / Tabuh Kreasi Pepanggulan*, “*Ki Gepang*.” 01(04), 264–272. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/427>
- Hawkins, A. M. (2003). *Mencipta Lewat Tari*. Terj. Y. Sumandiyo Hadi. Manthili.
- 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. (2020). *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>
- Pudjasworo, B., Prasetya, H. B., & Senen, I Wayan, Rokhani, Umilia, Y. (2017). *Karya Cipta Seni Pertunjukan*. <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/5386>
- Qomaruddin, A. (2017). Implementasi Metode Bernyanyi dalam Pembelajaran Mufradāt. *Jurnal Kependidikan*, 5(1), 25–36. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i1.1240>
- Santosa, H. (2005). *Pengetahuan Multimedia Jilid 1*.
- Yudarta, I. G. (2017). Tabuh Kreasi Pepanggulan Bentuk Komposisi Baru Dalam Seni Karawitan Gong Kebyar. *Researchgate.Net*.  
[https://www.researchgate.net/publication/46765424\\_TABUH\\_KREASI\\_PEPANGGULAN\\_BENTUK\\_KOMPOSISI\\_BARU\\_DALAM\\_SENI\\_KARAWITAN\\_GONG\\_KEBYAR](https://www.researchgate.net/publication/46765424_TABUH_KREASI_PEPANGGULAN_BENTUK_KOMPOSISI_BARU_DALAM_SENI_KARAWITAN_GONG_KEBYAR)