

Music Composition Ngiyang

Komposisi Musik Ngiyang

I Gede Mekel Ekalawaya¹, I Nyoman Kariasa² dan I Wayan Diana Putra³

^{1,2,3} Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar

mekel.ekalawaya@gmail.com

Abstract

Ngiyang is a combination of two words that become one, namely ngibur and drifting. The purpose of this work is to explore further the composition of the new creation of gong kebyar percussion that has been designed by the stylist and how the stylist can grow something new in the form of this work as an experiment that the stylist does. This Ngiyang musical art work is created through a method that is carried out with a creative process that is always related to time, place, situation and condition of course balanced with the experience of the stylist in the world of Karawitan Art so as to achieve success in creating a work of art. The stage of creating Ngiyang's work was carried out with 36 musicians, using the medium of expressing gong kebyar. The results of this work are uploaded or broadcast on social media using the Youtube application with 14 minutes 41 seconds duration of the video.

Keywords : Ngiyang, Gong Kebyar, Karawitan, Bali

Abstrak

Ngiyang merupakan penggabungan dari dua kata yang menjadi satu yaitu ngibur dan melayangan. Tujuan dari garapan ini, yaitu ingin mendalami lebih jauh terhadap komposisi karya tabuh kreasi baru gong kebyar yang sudah penata rancang dan bagaimana cara penata dapat menumbuhkan sesuatu hal baru didalam bentuk garapan ini sebagai eksperimen yang penata lakukan. Karya seni karawitan Ngiyang ini tercipta melalui metode yang dijalani dengan proses kreatifitas yang selalu berkaitan dengan waktu, tempat, situasi dan kondisi tentunya diimbangi dengan pengalaman penata didalam dunia Seni Karawitan sehingga mampu mencapai keberhasilan dalam menciptakan suatu karya seni. Tahap penciptaan karya Ngiyang dilaksanakan bersama 36 musisi, menggunakan media ungkap gong kebyar. Hasil dari karya ini terunggah atau tersiar di media sosial dengan menggunakan aplikasi Youtube dengan durasi 14 menit 41 detik.

Kata Kunci : Gong, Karawitan, Komposisi, Seni Musik, Musik

PENDAHULUAN

Pada masa pandemi Covid-19, pembatasan masyarakat menyebabkan masyarakat butuh akan hiburan untuk relaksasi dan mengurangi stres yang sedang dirasakan. Salah satu aktivitas yang dilaksanakan oleh masyarakat sebagai media hiburan di Bali adalah bermain layang-layang atau dalam bahasa Bali *melayangan* dapat mengurangi tekanan atau stres yang dirasakan masyarakat, karena melalui media *melayangan* tingkat kreatifitas masyarakat menjadi berkembang. Memainkan layangan tersebut memiliki seni tersendiri, juga membutuhkan keahlian khusus dan fungsi yang akan dipergunakan sesuai dengan jenis-jenis layangan tersebut.

Berpijak tentang layangan yang ada di Bali, hal ini memberikan inspirasi artistik kepada penata untuk menjadikan sebuah karya seni karawitan baru yang bergenre Tabuh Kreasi di Gamelan Gong Kebyar. Gamelan Gong Kebyar adalah ansambel perkusi yang diturunkan dari gamelan Kuno terdiri dari berjenis-jenis instrumen seperti sepasang gong ageng (gong besar), sebuah kempur (kempul), sebuah bende (sejenis kempul dengan muka datar), sebuah kajar (bentuk menyerupai kempul bentuk lebih kecil), sebuah kemong (gong gantung kecil), sebuah terompong (sederet gong kecil diatas resonator kayu), dua buah giying (metalaфон perunggu), empat buah gangsa pemade (metalaфон perunggu), empat buah gangsa kantilan (sejenis pemade), sepasang jegogan (metalaфон perunggu dengan nada rendah), sepasang jublag (sejenis jegogan), sepasang penyacah (sejenis jublag), sepasang kendang gupekan (gendrang kulit yang dimainkan dengan tangan), sepasang kendang cedugan (gendrang kulit yang dimainkan dengan alat pemukul dari kayu), dan pangkon ceng-ceng (simbal), sebuah suling (seruling) dan rebab (lute dua dawai). Kecuali suling dan rebab, yang merupakan instrumen tiup dan gesek, hampir semua instrumen dalam gong kebyar terdiri dari instrumen perkusi. Gong Kebyar menggunakan laras pelog 5 (lima) nada dan dimainkan oleh 25-30 orang pemain (Bandem, 2013).

Ngiyang merupakan penggabungan dari dua kata yang menjadi satu yaitu ngibur dan melayangan. Ngibur berasal dari Bahasa Bali yang berarti menghibur atau meluangkan waktu untuk bersenang-senang (Djendra, 2009). Sedangkan melayangan terdiri dari kata dasar layangan yang mendapat awalan kata me- sehingga menjadi melayangan yang memiliki arti melakukan kegiatan bermain layang-layang. Ngiyang berakar dari permainan tradisional yang ada di Bali yang memiliki kesan kegembiraan tersendiri dan melestartarikan maupun melanjutkan tradisi budaya yang telah ada di tanah Bali khususnya permainan layang-layang. Ketertarikan penata terhadap permainan tersebut, karena penata melihat keunikan tersendiri yang dirasa sangat penting untuk penata jadikan pijakan kuat guna menghasilkan suatu karya seni karawitan yang menunjukkan suasana yang penuh semangat dan menghibur diri di masa pandemi ini. Dalam seni karawitan, ngiyang digunakan dalam penentuan instrument untuk mewujudkan garapan musik ini berpijak pada konsep instrumen yang terdapat dalam barungan Gamelan Gong Kebyar.

Pemilihan media ungkap gambelan Gong Kebyar dikarenakan ini memiliki karakter yang fleksibel dan kaya akan berbagai kemungkinan garap musikal sebagai pola komposisi karawitan Bali yang penata ingin eksplorasi, wawasan ini di dukung oleh tulisan artikel Gamelan Sistem Sepuluh Nada dalam Satu Gembyang untuk Olah Kreativitas Karawitan Bali (Santosa, 2016). Komposisi karawitan Ngiyang mengacu kepada konsep garap musik tradisi yang mengeksplorasi dan mengolah melodi, ritme, tempo, dinamika, harmoni serta kemungkinan-kemungkinan lain dari aspek atau kesan yang beranekaragam yang ditimbulkan dari barungan gambelan Gong Kebyar (Pradana, 2021). Penata juga ingin mengolah gegenderan dalam permainan instrumen gangsa. Dalam garapan penelitian yang dilaksanakan peneliti menggunakan alat suara layangan khas Bali yang bernama "guangan" yang mendapatkan unsur kejelasan bagi tabuh kreasi ini yang menunjukkan ide garapannya sesuai dengan kegunaan media tersebut.

Karya Ngiyang yang akan dilaksanakan didukung oleh adanya buku dari I Gede Arya Sugiarta (2012) dengan judul Kreativitas Musik Bali Garapan Baru yang menjelaskan tentang perkembangan musik di Bali yang melahirkan suatu pembaruan dari setiap masanya (Sugiarta, 2012). Disini penata menemukan istilah kreativitas musik kreasi baru dan kreativitas musik eksperimental yang menginspirasi penata dalam menyusun bentuk tabuh kreasi baru Ngiyang. Selain itu didukung oleh buku dari Ignatia Karina, Tappin Saragih, Arham Aryadi, Ganter HPP, Michael HB Raditya, Yayi Wira

P, Henry Yuda Oktadus (2016) dengan judul *The Composers Journey, Wacana dan Kerja Komponis Muda Indonesia* yang menjelaskan mengenai kiblat musik yang selalu kebaratan, Praktik komposisi di Indonesia yang menciptakan kesempatan, nalar dan kreativitasnya sebagai komponis, psikologis ide musikalnya, musik sebagai medium ekspresi, sejarah kultural komponis indonesia, kesadaran musikologis bagi komponis, seputar konsep interdisiplin dalam musik masa kini (Karina & dkk, 2016).

Buku *LEKESAN Fenomena Seni Musik Bali* yang ditulis oleh I Gede Arya Sugiarta (2018) yang menjelaskan pemahaman gong kebyar dalam hal pengaruh gamelan gong kebyar terhadap gamelan lainnya (Sugiarta, 2018). Buku ini sangat memberi wawasan yang lebih luas untuk memahami mengenai makna dan fungsi dari gamelan gong kebyar. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian dengan mendalami lebih jauh terhadap komposisi karya tabuh kreasi baru gong kebyar yang sudah penata rancang dan bagaimana cara penata dapat menumbuhkan sesuatu hal baru didalam bentuk garapan ini sebagai eksperimen yang penata lakukan agar terwujudnya suatu garapan seni karawitan menjadi sebuah karya seni yang utuh tentunya diharapkan dapat memberi manfaat yang kedepannya dapat dijadikan pedoman dalam berkarya (Banoe, 2003).

METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan dalam pelaksanaan karya seni karawitan Ngiyang dilaksanakan melalui proses kreatifitas yang selalu berkaitan dengan waktu, tempat, situasi dan kondisi tentunya diimbangi dengan pengalaman penata didalam dunia Seni Karawitan sehingga mampu mencapai keberhasilan dalam menciptakan suatu karya seni. Membuat yang baru dengan menata yang lama, berhasil atau tidaknya sebuah karya seni diwujudkan tergantung dari kesungguhan serta kematangan proses yang dilakukan penggarapnya (Sugiarta, 2012). Hal pertama yang dapat dilakukan sebelum menciptakan sebuah karya seni adalah menyusun tiga garis besar yaitu 1) menyusun gagasan isi, 2) Menyusun ide garapan, 3) Menentukan garapan (Sukerta, 2011). Dimana dalam konsep ini mengatakan bahwa ada tiga tahapan untuk proses penciptaan karya seni yaitu *ngarencana*, *ngewangun* dan *ngebah* (Dibia, 2020). Dari ketiga tahapan tersebut dilakukan maka penata melanjutkan tahap penciptaan sebuah karya yang berikutnya. Oleh karena itu penata menyusun metode penciptaan serta menyiapkan konsep yang matang sehingga pada tahap pembentukan mampu berjalan dengan lancar.



Gambar 1 Proses Latihan Bersama Musisi

Metode penciptaan terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap penjajagan (*exploration*), tahap percobaan (*improvisation*), dan tahap pembentukan (*forming*) (Hawkins, 2003). Tahap penjajagan dilaksanakan melalui pemilihan musisi atau pendukung karya karawitan kreasi yang berjudul “Ngiyang” dengan 36 musisi yang berasal dari Kota Denpasar rata-rata musisi tabuh kreasi Ngiyang masih duduk di bangku SMA/SMK, hanya beberapa terdapat musisi yang sudah di bangku kuliah.



Gambar 2 Proses Latihan Bersama Musisi

Kemudian adanya dukungan hasil wawancara terhadap I Wayan Pradnya Pitala sebagai salah satu tokoh seniman muda karawitan mengenai ide dan konsep karya “Ngiyang”. Lokasi proses penggarapan karya karawitan kreasi yang berjudul “Ngiyang” dilaksanakan berpindah-pindah terkadang di Kampus ISI Denpasar dan di Pura Panti Pasek Gelgel Desa Seseatan, Kecamatan Denpasar Selatan, Kota Denpasar. Pada tahap ini penata melakukan percobaan mencari melodi-melodi dan ornamentasinya untuk proses pembuatan dalam pembentukan tabuh kreasi agar yang digarap dapat menggambarkan konsep yang sudah dirancang oleh penata, yaitu penata mencoba menggambarkan kesamaan dan kerataan dalam memainkan instrumen gong kebyar ke dalam sebuah komposisi karawitan. Kemudian dilanjutkan dengan tahap penyusunan untuk mengolah motif serta pola yang telah ada untuk diperbaiki dan dikembangkan menjadi satu kesatuan karya komposisi tabuh kreasi yang utuh. Garapan tabuh kreasi “Ngiyang” ini menggunakan media unkap satu barung Gamelan Gong Kebyar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penggarapan suatu karya, konsep digunakan sebagai rancangan untuk membantu penata dalam membentuk suatu karya untuk diwujudkan menjadi karya music atau karya dalam karawitan dalam garapannya. Dalam tulisan Sugiarta pada buku Kreativitas Musik Bali Garapan Baru, menyatakan bahwa penciptaan musik Bali garapan baru adalah gerakan pembaharuan dengan berbagai cara, yakni dari memberi interpretasi baru, mencoba melepaskan diri, hingga melakukan perombakan terhadap konsep dan gagasan musik tradisional Bali (Sugiarta, 2012). Sistem penotasian dalam Garapan yang digunakan adalah pengangge aksara Bali sebagai simbol nada (Pradana, 2021), agar mudah diingat yakni sebagai berikut.

No	Nama Aksara	Simbol	Bunyi
1	<i>Ulu</i>	ᮘ	Ding
2	<i>Tedong</i>	ᮙ	Dong
3	<i>Taleng</i>	ᮚ	Deng
4	<i>Suku Ilut</i>	ᮛ	Deung
5	<i>Suku</i>	ᮜ	Dung
6	<i>Cecek</i>	ᮝ	Dang
7	<i>Pepet</i>	ᮞ	Daing

Tabuh kreasi Ngiyang ini menggunakan struktur Tri Angga dan dalam karawitan Bali biasa disebut dengan kawitan, pengawak, pengecet yang dimana dalam setiap bagiannya memiliki makna yang sama pentingnya. Konsep yang digunakan dalam pembuatan karya dibagi menjadi tiga bagian utama yakni Kawitan, Pangawak, dan Pangecet atau pendahuluan, isi dan penutup. Dengan adanya tiga bagian utama dalam pembuatan karya, serta didukung oleh keindahan karya akan menyebabkan karya tersebut tersusun rapi sesuai dengan tema dan alur yang telah ada. Dalam pembuatan karya berikut, rumusan konsep garap yang digunakan ialah sebagai berikut:

Kawitan

Pc
 ^ o 3 7 0 7 o 3 0 3 0 3 7 o 3 ^

Jb
 ^ o 3 7 . 7 . 3 . 3 . 3 . o . ^

Jg
 . . . 7 . . . 3 . . . 3 . . . ^

Pengecet

. . . 0 . . . (?) . . . 7 . . . (0)

. . . 7 . . . (0) . . . 0 . . . (o)

Peralihan

(o) ^ 0 ^ ^ 0 ^ (?)

Kebyar

7 0 7 0 ^ 0 ^ o [37] [37] [37] [37] [37] [37] [37] [37]

(o)

3 . . . [37] [37] ^ [37] [37] o [37] [37] 3

Layanganne sa mpun diamba ra hati ne li ang

o 3 o ^ 0 o 0 3 o 0 3 (o)

ny inga kin la yang an ne nge la ag nge log

Penata mengangkat sebuah penciptaan berupa karya seni karawitan. Keinginan ini terlintasi dari pikiran penata yang secara langsung mendapatkan inspirasi di saat bermain layang-layangan. Hal tersebut dilanjutkan dengan melihat kegembiraan para pemuda saat memainkan layangan. Terpikirkanlah karya seni komposisi baru ini yang akan dituangkan dalam sebuah barungan Gong Kebyar, dikarenakan barungan tersebut keseluruhannya memiliki instrument yang penting bagi penata untuk mengungkapkan isi hati, pikiran, maupun gambaran saat suasana bermain layang-layangan yang berbentuk berupa karya seni komposisi baru yaitu tabuh kreasi.

Gong Kebyar telah terbukti sebagai salah satu sumber inspirasi bagi seniman dan sarjana. Baik dalam maupun luar Negeri. Berkat inspirasi tersebut berbagai bentuk karya seni telah terwujud. Media ungkap tersebut akan menjadi pendukung terlahirnya inspirasi yang akan di tuangkan penata itu sendiri, dikarenakan gong kebyar sangat menunjukkan jati diri penata (Sanjaya, 2021). Dari ide garapan yang menggambarkan suasana yang penuh semangat pada saat menerbangkan layang-layangan tersebut. Penata menarik dua kata yang menjadi inti dalam karya tabuh kreasi baru ini yaitu *ngibur* dan *melayangan* yang kemudian dipersingkat menjadi Tabuh Kreasi Baru “Ngiyang”. Kemudian kata tersebut akan ditranformasikan dengan bahasa musikal yang menjadikan sebuah acuan didalam garapan karya seni tabuh kreasi baru ini.

Tabuh kreasi “Ngiyang” seperti pada umumnya tabuh kreasi, dalam garapan ini bertata bagian *kawitan*, *gegenderan*, *bapang*, serta *pengecet* yang akan digunakan pada garapan ini. Berpijak dari ide garapan tersebut, tentunya akan selalu menjadi pijakan maupun pedoman yang mendasari dari sebuah karya inovasi baru, dari sang penata yang lahir di jamannya milenial yang akan mencoba membuatkan

sebuah karya karawitan yang unik dan sesuai dengan ide garapan. Struktur dari tabuh kreasi ini, akan dikembangkan melalui pengembangan unsur-unsur musikalnya, dan akan berisi pola atau teknik permainan tabuh kreasi yang pada umumnya seperti pola, kebyar, *kotekan/ubit-ubitan gangsa*, harmoni *suling*, teknik pukulan *kendang/geguletan* yang akan memperkuat ketegasan disaat mulai maupun adanya ornamentasi (Pryatna, 2020), teknik pukulan *reong*, *penyacah*, *jublak* dan *jegog*, serta menambahkan vokal dari para musisi yang akan terdapat pada komposisi karawitan tabuh kreasi baru ini. Vokal tersebut tidak hanya sebuah formalitas saja, dalam karya ini penata akan kelola jatuhnya olah vokal tersebut supaya tertata rapi menunjukkan bahwa garapan tersebut bernuansa kegembiraan saat bermain layang-layanan pada umumnya (Yudha et al., 2020).

Tidak luput juga dari karya ini, penata mendapatkan inspirasi yang lebih dari mendengarkan tabuh-tabuh yang menurut penata sendiri sangat berwawasan untuk melahirkan sebuah tabuh kreasi baru yang penata akan garap. Seperti Tabuh Kreasi Maskumambang karya cipta dari maestro bapak I Nyoman Windha, yang menonjolkan sebuah permainan melodi suling dan pengolahan permainan ubit-ubitan di setiap instrumen yang ada di Gong Kebyar tersebut. Dan ada juga dari Tabuh Kreasi Klapawreksa ciptaan dari I Wayan Pradnya Pitala, yang menggunakan olah vokal sebagai pelengkap maupun tambahan yang berpijak dari ide garapan seperti halnya suasana aktifitas pada saat bermain layangan. Kedua karya tabuh kreasi tersebut sangat bermanfaat sebagai tambahan inovasi-inovasi baru yang akan dituangkan dalam karya seni komposisi baru tabuh kreasi “Ngiyang” ini.

Dalam estetika suatu karya, terdapat 3 (tiga) aspek dasar dalam karya seni yakni wujud, bobot dan penampilan. Inilah yang menjadi pijakan penata dalam menentukan estetika dalam karya Ngiyang. Adapun ketiga poin pokok diatas dipaparkan dalam penyajian secara form dan pengorganisasian dari karya seni karawitan Ngiyang terbagi ke dalam tiga unsur yakni unsur keutuhan, penonjolan dan keseimbangan. Estetika menurut filsuf Amerika George Santayana berpendapat bahwa estetik berhubungan dengan penerapan dari nilai-nilai (Kariasa, I. N., & Putra, 2021). Perwujudan karya seni karawitan Ngiyang dilaksanakan dengan keutuhan dari karya Ngiyang tercermin dari integrasi ide dan konsep serta keterampilan dalam memainkan masing-masing instrumen yang digunakan, sehingga semua hal yang ingin penata sampaikan ditangkap dengan baik melalui karya ini. Penonjolan dalam karya Ngiyang ini adalah beberapa karakter orang dan hubungan yang disharmoniskan dengan ditata sedemikian rupa agar memberikan porsi-porsi lebih disetiap instrument secara bersamaan maupun tidak bersamaan. Seperti pada instrumen *pemade*, *kantil*, *ugal* dan *reong* teknik-teknik permainannya mengacu pada pola *ubit-ubitan* yang sudah ada tetapi diolah kembali atau ditambahkan, dikurangkan maupun dikombinasikan dengan pola-pola *kekotekan*.

Karya Ngiyang memiliki unsur keutuhan yang diungkapkan melalui pengolahan ide yang dikemas sedemikian rupa dari pola sederhana maupun pola rumit. Selain itu dalam proses kreatifnya untuk menghasilkan karya yang memiliki nilai estetika, pertimbangan dalam mengolah pola-pola yang digunakan sangat diperhatikan, seperti misalnya pada bagian *pengawak*, meskipun penata ingin merealisasikan hubungan yang disharmonis, penata tidak menata sembarangan pola-pola yang ada.

Terkait suasana dalam karya Ngiyang, penata megolah berbagai suasana seperti, magis, sunyi dan menggelegar menjadi sebuah kompleksitas karya yang bernilai estetis. Dalam menyusun karya seni karawitan. Ngiyang penata ingin menyampaikan gagasan berupa kompleksitas musikal sebagai implementasi dan ide penciptaan. Maka dari itu, bobot yang terpenting adalah cara pengolahan musikal, agar ibarat atau pesan yang ingin disampaikan penata yang dituangkan ke dalam komposisi musik eksperimental dapat tersampaikan kepada penonton atau penikmat seni.

Dalam segi penampilan, karya seni Ngiyang juga didukung oleh beberapa faktor pendukung karya yang diantaranya adalah media Gamelan Gong Kebyar sebagai wadah penuangan ide penciptaan. Selain itu terdapat pula faktor pendukung lainnya seperti tempat pertunjukan, kostum, sound system, lighting, property panggung dan faktor ekstrinsik lainnya. Semua faktor tersebut diperlukan guna menyempurnakan penampilan karya seni karawitan atau tabuh kreasi Ngiyang.

Tabuh kreasi Ngiyang sebagai produk seni yang bersifat pertunjukan disajikan dalam bentuk konser yang diadakan di panggung proscenium Gedung Natya Mandala, ISI Denpasar (Dewantara, 2021).



Gambar 3. Gladi Bersama Musisi

Karya ini dimainkan oleh 36 (tiga puluh enam) musisi termasuk penata yang ikut berperan didalamnya. Sajian yang ingin penata tampilkan ialah terwujudnya seluruh aspek bunyi atau audio serta aspek visual secara rapi dan lancar. Kemudian penata menambahkan beberapa bahan pendukung karya untuk menegaskan pesan dalam kekaryaan, seperti penataan panggung, penataan tata busana atau kostum dan penataan pencahayaan (lighting).



Gambar 4 Rekaman Karya Tugas Akhir

KESIMPULAN

Ngiyang merupakan penggabungan dari dua kata yang menjadi satu yaitu ngibur dan melayangan. Ngibur berasal dari Bahasa Bali yang berarti menghibur atau meluangkan waktu untuk bersenang-senang. Sedangkan melayangan terdiri dari kata dasar layangan yang mendapat awalan kata me- sehingga menjadi melayangan yang memiliki arti melakukan kegiatan bermain layang-layangan. Ngibur melayangan adalah permainan tradisional yang ada di Bali yang memiliki kesan kegembiraan tersendiri dan melestarikan maupun melanjutkan tradisi budaya yang telah ada di Bali khususnya permainan layang-layangan. Tujuan dari garapan ini, yaitu ingin mendalami lebih jauh terhadap komposisi karya tabuh kreasi baru gong kebyar yang sudah penata rancang dan bagaimana cara penata dapat menumbuhkan sesuatu hal baru didalam bentuk garapan ini sebagai eksperimen yang penata lakukan. Karya seni karawitan Ngiyang ini tercipta melalui metode yang dijalani dengan proses kreatifitas yang selalu berkaitan dengan waktu, tempat, situasi dan kondisi tentunya diimbangi dengan pengalaman penata didalam dunia Seni Karawitan sehingga mampu mencapai keberhasilan dalam menciptakan suatu karya seni. Hasil dari karya ini terunggah atau tersiar di media sosial dengan menggunakan aplikasi Youtube, supaya para pembaca bisa melihat karya seni Ngiyang ini di media tersebut dengan menggunakan link <https://youtu.be/-LhQ4HY72YU> dengan durasi 14 menit 41 detik.

DAFTAR SUMBER

- Bandem, I. M. (2013). *Gamelan Bali di atas Panggung Sejarah*. Badan Penerbit STIKOM Bali.
- Banoe, P. (2003). *Kamus Musik*. Kanisius.
- Dewantara, I. P. G. E. P. (2021). Sangkameteng Karawitan CompositionKomposisi Karawitan Sangkameteng. *Sangkameteng Karawitan CompositionKomposisi Karawitan Sangkameteng, vol.1 no.1*.
- Dibia, I. W. (2020). *Panca Sthiti Ngawi Sani Metodologi Penciptaan Seni*. Pusat Penerbitan LPPMPP Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Djendra, I. N. (2009). *Kamus Ideal Bahasa Bali*. Dharma Pura.
- Hawkins, A. M. (2003). *Mencipta Lewat Tari* (Y. S. Hadi (ed.)). Manthili.
- I Gede Arya Sugiarta. (2018). Lekesan: Interdisciplinary Journal of Asia Pacific Arts. *Lekesan: Insterdisciplinary Journal of Asia Pacific Arts, 1(1)*.
- I Kadek Tunas Sanjaya, I. N. K. (2021). *Introduction to Contemporary Music “Ngegong” | Pengantar Musik Kontemporer “Ngegong.” GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*.
- Kariasa, I. N., & Putra, I. W. D. (2021). Karya Karawitan Baru Manikam Nusantara. *Mudra Jurnal Seni Budaya. Karya Karawitan Baru Manikam Nusantara. Mudra Jurnal Seni Budaya*.
- Karina, I., & dkk. (2016). *The Composer Journey Wacana dan Kerja Komponis Indonesia*. Art Music Today Publishing.
- Pradana, K. A. W. (2021). SAMIRATA a Musical Art Composition Creative Percussion | SAMIRATA Sebuah Komposisi Seni Karawitan Tabuh Kreasi. *SAMIRATA a Musical Art Composition Creative Percussion | SAMIRATA Sebuah Komposisi Seni Karawitan Tabuh Kreasi, 1 no*.
- Pryatna, I. P. D. (2020). Konsep Musikal Instrumen Kendang dalam Gamelan Gong Kebyar. *Konsep Musikal Instrumen Kendang Dalam Gamelan Gong Kebyar, vol.21 no*.
- Santosa, H. S. (2016). Gamelan Sistem Sepuluh Nada dalam Satu Gembyang untuk Olah Kreativitas Karawitan Bali. *Pantun, 1(2)*, 85–96.
<https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/pantun/article/view/747>
- Sugiarta, I. G. A. (2012). *Kreatifitas Musik Bali Garapan Baru: Perspektif Cultural Studies*. UPT. Penerbitan ISI Denpasar.
- Sukerta, P. M. (2011). *Metode Penyusunan Karya Musik: Sebuah Alternatif*. ISI Press Solo.
- Yudha, I. N., Widiyantara, P., Santosa, H., & Suartaya, K. (2020). *Proses Penciptaan Komposisi Karawitan Kreasi Baru Paras Paros*. 8(April), 1–13.
<https://doi.org/10.24821/promusika.v1i1.3607>