

“Muara” A Musical Composition

”Muara” Sebuah Komposisi Karawitan

I Putu Harys Arya Wibawa¹, I Wayan Rai S²

¹Program Studi Seni Karawitan, Institut Seni Indonesia Denpasar

²Program Studi Pascasarjana S3 Seni, Institut Seni Indonesia Denpasar

harysarya14045@gmail.com

An estuary is a place where river and sea water meet. One example of an estuary that inspires creators is the estuary at Ketewel Beach, Sukawati, Gianyar, Bali. Based on the inspiration from the estuary of Ketewel Beach, the creator made an innovative musical work entitled "Estuary". In realizing this new work the creator uses the Panca Sthiti Ngawi Sani method which consists of the stages of Inspiration (Ngawirasa), Exploration (Ngawacak), Conception (Planning), Execution (Ngawangun), and Production (Ngebah). After going through cultivation with the above concept, an innovative musical work was created, entitled "Estuary". To realize this work, the creator used the expression media in the form of four gender puppets with slendro barrels, two Krumungan drums, a flute, one Ceng-Ceng Ricik, a Kajar and a pair of Gong Lanang and Wadon. This innovative musical work consists of three parts, namely: the first part describes the atmosphere of a spring from the mountains, the second part describes the atmosphere of a river flow with winding contours, then in the third part describes the meeting between river water and sea water in Ketewel's estuary.

Keywords: Estuary, Gender Wayang, Karawitan, Bali

Muara adalah suatu tempat yang merupakan pertemuan antara air sungai dan air laut. Salah satu contoh muara yang memberi inspirasi kepada pencipta adalah muara di Pantai Ketewel, Sukawati, Gianyar, Bali. Berdasarkan inspirasi dari muara Pantai Ketewel itu pencipta membuat sebuah karya karawitan inovatif yang diberi judul “Muara”. dalam mewujudkan karya baru ini pencipta menggunakan metode *Panca Sthiti Ngawi Sani* yang terdiri atas tahapan Inspirasi (*Ngawirasa*), Eksplorasi (*Ngawacak*), Konsepsi (*Ngerencana*), Eksekusi (*Ngawangun*), dan tahap Produksi (*Ngebah*). Setelah melalui penggarapan dengan konsep diatas maka terciptalah sebuah karya karawitan inovatif yang diberi judul “Muara”. Untuk mewujudkan karya ini pencipta menggunakan media ungkap berupa empat *tunggahan* Gender Wayang yang berlaras slendro, dua buah Kendang Krumungan, sebuah Suling, satu Ceng-Ceng Ricik, sebuah Kajar dan sepasang Gong Lanang dan Wadon. Karya karawitan inovatif ini terdiri atas tiga bagian yaitu: bagian pertama menggambarkan suasana mata air dari pegunungan, bagian kedua menggambarkan suasana aliran sungai dengan kontur yang berkelak-kelok, lalu pada bagian ketiga menggambarkan pertemuan antara air sungai dengan air laut di muara Ketewel.

Kata Kunci: Muara, Gender Wayang, Karawitan, Bali

PENDAHULUAN

Indonesia adalah Negara kepulauan yang mempunyai keberagaman budaya dan keindahan alam yang sangat mempesona, pemandangan alam yang terdapat di Indonesia sudah diakui diberbagai penjuru dunia dengan banyaknya wisatawan yang berkunjung ke Indonesia untuk menyaksikan secara langsung keindahan alamnya seperti pantai, gunung, sungai, danau, dan lainnya. Salah satu tempat atau spot dari lingkungan alam yaitu Muara.

Karawitan pada umumnya diartikan sebagai kesenian musik tradisional Jawa yang mengacu pada permainan musik Gamelan (Sidik, Wiyoso dan Widjantje, 2019). Secara faktual bahwa istilah seni karawitan di Indonesia merujuk kepada bentuk musik instrumental dan Vokal yang berlaraskan *pelog dan slendro*. Biasanya jenis karawitan vokal menggunakan suara manusia yang ditata sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah lagu. Lalu jenis karawitan instrumental menggunakan media gamelan sebagai sumber bunyinya. Karya komposisi karawitan ini pada akhirnya penata putuskan berwujud karya karawitan instrumental dan vokal yang terinspirasi dari fenomena-fenomena alam yang terjadi di muara.

Perlu diketahui bahwasanya muara sungai merupakan bagian hilir dari sungai yang berhubungan dengan laut (Vironita, Rispiningtati dan Marsudi, 2012). Karya seni karawitan "Muara" ini terinspirasi dari pengamatan pencipta mengenai fenomena alam yang terjadi secara alami di kawasan muara Pantai Ketewel, dimana pada saat itu pencipta mengamati air tawar yang datang dari sungai dengan berbagai sedimentasi yang terkandung didalamnya bertemu dengan air laut yang juga membawa gelombang dari arah yang berlawanan. Pada fenomena pertemuan sungai dan laut ini menimbulkan sebuah ekosistem yang unik sehingga pencipta ingin merealisasikan ide yang telah didapat kedalam karya komposisi karawitan.

Karya ini pencipta komposisikan mengacu pada pemahaman sajian karya karawitan inovatif karena adanya pengembangan pada pola-pola permainan, dan pengolahan unsur-unsur musikal seperti nada, melodi, irama (ritme), tempo, harmoni dan dinamika. Sifat estetis seperti *unity* (kesatuan), *intensity* (kekuatan, keyakinan), dan *complexity* (kerumitan) tetap dijadikan pijakan serta acuan dalam mewujudkan karya yang berkualitas (Putra, 2021). Karya ini juga sebisa mungkin dikomposisikan dalam porsi yang seimbang antara elemen musik tradisi serta kebaruan kultur musik itu sendiri (Suharta dan Adnyani, 2017). Berangkat dari seluruh ide yang telah pencipta dapatkan dan dijelaskan, karya ini diwujudkan melalui media ungkap yaitu satu barung Gamelan Gender Wayang, satu buah Instrumen Suling, satu buah instrumen Kajar Trengteng, satu buah instrumen Ceng-Ceng Ricik, sepasang Kendang Krumpungan, Gong Lanang dan Gong Wadon.

METODE PENCIPTAAN

Penciptaan seni adalah transformasi gagasan seniman, melalui sebuah proses penciptaan secara bertahap, sampai terwujudnya karya seni tertentu. Menurut Djelantik, karya seni tidak terlepas dari wujud mengacu pada kenyataan yang nampak secara kongkrit (berarti dapat diapresiasi dengan mata atau telinga) maupun kenyataan yang tidak nampak secara kongkrit, yang abstrak, yang hanya bias dibayangkan (Sasdicka dan Kariasa, 2021). Karya seni baru yang diciptakan itu bisa saja masih berdasarkan dari karya yang telah ada sebelumnya, misalnya oleh tradisi atau karya tertentu, atau bisa juga yang baru sama sekali dalam arti bahwa dari ide, proses, sampai garapan itu terwujud, benar-benar berbeda dari karya seni yang telah ada sebelumnya (S., 2021).

Sebuah karya seni tidak akan tercipta tanpa melalui proses kreatif dari seorang seniman. Proses ini diperlukan usaha yang sungguh-sungguh dan teliti dalam pelaksanaannya. Ide menjadi hal yang paling mendasar dalam menciptakan suatu karya seni khususnya komposisi musik (Studi, Karawitan and Pertunjukan, 2021) dan setelahnya perenungan yang matang serta pertimbangan demi pertimbangan dalam proses perwujudan karya seni sudah hendaknya dipikirkan secara matang (Warsana, 2012)

Terciptanya karya seni karawitan "Muara" ini mengacu kepada suatu metode penciptaan oleh I Wayan Dibia yaitu *Panca Sthiti Ngawi Sani* yang terdiri dari lima bagian yaitu Tahap Inspirasi (Ngawirasa), Tahap Eksplorasi (Ngawacak), Tahap Konsepsi (Ngerencana), Tahap Eksekusi (Ngawangun), dan Tahap Produksi (Ngebah). (Dibia, 2020)

Pada tahapan *Ngawirasa* ini pencipta mendapatkan inspirasi atau ide pada saat jalan-jalan atau *refreshing* di pantai di daerah Ketewel, Sukawati. Dimana kawasan pantai tersebut terdapat beberapa muara yang dalam bahasa Bali disebut sebagai *Loloan* atau *Campuhan*. Dari pengamatan pencipta pada saat itu membayangkan proses perjalanan air dari mata air pegunungan hingga dapat bertemu dengan air laut di muara tersebut. Di muara juga terjadi sebuah keunikan dimana tempat tersebut menjadi sebuah titik temu antara air tawar dengan air laut yang asin, dari fenomena alam ini timbulah inspirasi pencipta untuk merealisasikannya kedalam sebuah karya seni karawitan dengan bentuk inovatif.

Tahap *Ngewacak* ini adalah tahapan kedua dalam proses penciptaan karya seni. Dalam tahapan ini pencipta mulai mencari berbagai sumber tertulis dan sumber diskografi untuk dijadikan bahan atau referensi dalam pembuatan karya seni. Setelah melakukan proses pencarian ide dan mengumpulkan beberapa sumber tertulis, selanjutnya pencipta mulai memikirkan dan mencoba medium dan media ungkap yang akan digunakan dalam karya, dan juga menentukan lokasi yang akan ditempatkan untuk proses latihan dari karya yang akan diwujudkan ini. Setelah menentukan hal tersebut tahap selanjutnya pencipta mulai mengumpulkan pemain atau pendukung dalam karya ini, pemilihan pemain untuk karya ini yaitu menyesuaikan kemampuan atau *skill* pendukung dengan media ungkap yang akan digunakan.

Dalam tahapan *Ngerencana* atau konsepsi ini pencipta mulai memperhitungkan konsep karya yang akan diciptakan dengan ide dan media ungkap yang ada. Dalam tahapan ini pencipta sangat memperhitungkan waktu, jadwal pelaksanaan latihan, dan kendala-kendala yang kiranya akan dilewati dalam proses penciptaan karya ini. Dalam proses konsepsi ini pencipta juga membuat kesepakatan dengan pendukung karya agar serius dan disiplin selama proses penciptaan karya.

Pada tahap *Ngewangun*, pencipta sudah mulai melakukan proses latihan karya. Latihan atau proses penciptaan karya "Muara" ini dilakukan di Sanggar Seni TawaKeta yang bertempat di br. Batuaji, Desa Batubulan Kangin, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar. Dalam tahapan ini pencipta mulai membuat pola pola dan merangkainya menjadi suatu bagian *gending* yang utuh. Dalam tahapan ini tidak dipungkiri juga terdapat perubahan yaitu penambahan atau pengurangan kalimat lagu yang disesuaikan dengan konsep dan komposisi yang diinginkan oleh pencipta serta pemahaman penata atas nilai keindahan yang memang dapat dikatakan bernilai (Dermott, 2013).

Tahapan *Ngebah* atau terakhir dari proses penciptaan karya seni karawitan "Muara" yaitu *Ngebah* atau tahapan produksi. Dalam tahapan akhir ini karya yang telah melewati keempat tahapan sebelumnya tersebut sudah bisa dibilang siap untuk dipentaskan. Segala aspek pendukung dari karya ini juga harus siap untuk produksi seperti kesiapan properti, dekorasi, tata panggung, tata cahaya, audio dan video. Karya "Muara" ini berdurasi 12 menit dan di pentaskan di Gedung Natya Mandala ISI Denpasar. Kesiapan mental dari pendukung karya sangat diperlukan dalam tahap produksi ini agar bisa menghasilkan suatu karya yang maksimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

"Muara" adalah sebuah karya seni karawitan dengan bentuk inovatif dengan memadukan beberapa instrumen dengan karakter warna suara yang berbeda. Karya seni karawitan "Muara" ini terinspirasi dari pengamatan pencipta mengenai fenomena alam yang terjadi secara alami di kawasan muara Pantai Ketewel, dimana pada saat itu pencipta mengamati air tawar yang datang dari sungai dengan berbagai sedimentasi yang terkandung didalamnya bertemu dengan air laut yang juga membawa gelombang dari arah yang berlawanan. Pada fenomena pertemuan sungai dan laut ini menimbulkan sebuah ekosistem yang unik sehingga pencipta ingin merealisasikan ide yang didapat kedalam karya seni karawitan.

Menuangkan ide gagasan kedalam konsep merupakan hal yang wajib dilakukan oleh pencipta seni. Berdasarkan ide yang telah didapatkan, pencipta mencoba mentransformasikannya kedalam karya karawitan inovatif dengan menggunakan gamelan Bali yaitu:

a. Gamelan Gender Wayang

Gender Wayang adalah alat musik berbilang yang terbuat dari bahan *kerawang*. Gamelan ini mempunyai 10 bilah yang berlaraskan slendro 5 nada. Dalam garapan ini Gender Wayang menjadi instrumen pokok yang berperan sebagai pemain melodi (Bhumi, 2019).



Gambar 1: Barungan Gender Wayang
Sumber: I Putu Harys Arya Wibawa, 2021

b. Suling

Suling adalah alat musik tiup yang terbuat dari bambu. Dalam karya seni karawitan “Muara” ini peranan instrumen Suling yaitu memainkan melodi yang didominasi dengan permainan improvisasi tetapi masih tetap berpatokan dengan melodi pokok. Suling yang dipakai pada karya ini adalah suling yang nada dasarnya bisa dimainkan dengan barungan Gender Wayang



Gambar 2: Instrumen Suling
Sumber: I Putu Harys Arya Wibawa, 2021

c. Kendang Krumpungan

Kendang Krumpungan dalam karya seni karawitan “Muara” ini berjumlah dua buah yaitu Lanang dan Wadon. Dalam karya ini, instrument Kendang berfungsi sebagai pemain ritme, pemain *angsel* atau aksen dan juga sebagai pemurba irama.



Gambar 3 Kendang Kerumpungan Lanang & Wadon
Sumber: I Putu Harys Arya Wibawa, 2021

d. Kajar Trengteng

Kajar krenteng adalah instrumen dalam gamelan Bali yang umumnya berfungsi sebagai pengatur matra atau tempo. Peranan instrumen Kajar Trengteng dalam karya "Muara" ini yaitu juga sebagai penambah aksen-aksen atau pola yang juga dimainkan oleh instrumen Kendang Krumpungan.



Gambar 4 Instrumen Kajar Trengteng
Sumber: I Putu Harys Arya Wibawa, 2021

e. Ceng-Ceng Ricik

Ceng-ceng Ricik adalah instrumen pada gamelan Bali yang berbentuk seperti *cymbal*. Instrumen ini berfungsi sebagai pengisi irama untuk mempertegas aksen atau *angsel* pada lagu.



Gambar 5 Instrumen Ceng-ceng Ricik
Sumber: I Putu Harys Arya Wibawa, 2021

f. Gong

Gong adalah alat musik yang berbentuk *pencon* yang berukuran besar. Instrumen gong yang digunakan pada karya ini adalah instrumen gong pada barungan Gong Kebyar. Fungsi instrumen gong adalah sebagai pemberi tanda berakhirnya kalimat lagu dan juga sebagai pemberi aksan yang tegas dalam karya "Muara" ini.



Gambar 6: Instrumen Gong Lanang & Wadon
Sumber : I Putu Harys Arya Wibawa, 2021

Pemilihan media ungkap dalam karya komposisi ini berlandaskan intuisi pencipta pada saat membayangkan ide yang telah dapatkan sebelumnya. Instrumen yang telah ditentukan tersebut mempunyai tekstur dan warna suara yang kiranya dapat pencipta olah untuk mewujudkan karya seni karawitan dengan bentuk inovatif. Musikalitas yang dihadirkan dalam karya ini juga berpijak pada empat komponen dasar musik yang dapat diidentifikasi, yakni timbre (warna bunyi, suara), frekuensi (yang membentuk nada, interval, dan seterusnya), durasi nada (yang membentuk ritme), dan dinamika (Raseuki, 2016). Karya ini sebisa mungkin diciptakan sejalan dengan pemahaman aliran musik programatik, dengan ciri utama yaitu sering terjadi kebebasan melakukan variasi dalam teknik membentuk komposisi, serta sering ditemui sajian secara instrumental (bahkan vokal) dengan ragam variasi teknik, variasi melodi, variasi motif ataupun variasi dalam mencipta harmonisasinya (Annur dan Winarko, 2021). Pada karya seni karawitan "Muara" ini pencipta membaginya menjadi tiga bagian yaitu:

1. Pada bagian pertama yaitu pencipta mencoba mentransformasikan suasana mata air di pegunungan yang menjadi titik awal mengalirnya air menuju ke sungai, pada bagian ini terdapat permainan pola pola musik yang dimainkan dengan lirih serta dipadukan dengan sentuhan vokal yang ditata sedemikian rupa sehingga menimbulkan suasana seperti bagaimana pencipta inginkan diawal karya.
2. Pada bagian kedua karya ini adalah pencipta mencoba membuat jalinan-jalinan melodi dengan tempo yang cepat menggunakan penonjolan instrument Gender Wayang dan *suling*. Jalinan-jalinan melodi tradisi instrumen Gender Wayang pencipta olah sedemikian rupa. Hal ini cukup sejalan dengan pernyataan Yuliardani bahwa, fenomena musikal merupakan sebuah cara yang digunakan oleh seniman Bali untuk membuat suatu gagasan karya baru yang mereka ciptakan. Fenomena musikal mencakup hal-hal yang terkait dengan peristiwa musikal, baik itu peristiwa yang telah terjadi maupun konsep pemikiran untuk menghadirkan model-model bunyi yang tergarap baru (Subandi, 2019). Dimana pada bagian kedua ini pencipta mencoba mentransformasikan suasana sungai yang sejuk, berarus deras dengan kontur yang berkelok-kelok. Peranan instrument lainnya pada bagian ini sebagai *frame* atau mempertegas melodi dari gamelan Gender Wayang dan instrumen *suling*. Bagian ini pencipta menonjolkan apa yang Hartini sebut sebagai *interlocking figuration* atau sistem pukulan dalam musik barat menyangkut figurasi yang saling terkait dalam lagu atau dalam istilah gamelan Bali disebut *ubit-ubitan* (Anggayanto dan Haryanto, 2021). Dinamika serta tempo juga ditata sedemikian rupa dalam bagian ini dengan menyesuaikan dengan suasana yang tergambar dalam ide pencipta.
3. Bagian ketiga dari karya ini pencipta mencoba mentransfer suasana yang ada pada muara, yaitu membuat melodi yang agak melandai sesuai dengan arus air yang biasanya terdapat di muara, suara burung, dan deburan ombak juga coba pencipta garap dengan menata ritme dan aksent dalam instrumen *Kendang*. Pada bagian ketiga ini pencipta juga menonjolkan permainan tempo dan harmoni yang digabungkan antara gamelan Gender Wayang dan instrumen *suling*. Penonjolan tempo dan harmoni ini digambarkan sebagai pertemuan air sungai dan air laut yang bertemu dan menyatu sehingga menimbulkan ekosistem yang unik dan menarik.



Gambar 7 Dokumentasi Pementasan karya Muara
Sumber: I Putu Harys Arya Wibawa, 2021

Pola A

o . o . o . o . n . n . n . n .
 u . u . u . u . u . u . u . u .
 , sut . . .
 o . o . o . o . n . n . n . n .
 u . u . u . u .

Pola B

c . c c . c . c c . di .
 c . c c . c . c c . di .
 c . c c . di . c . c c .
 di . c . c di . c . c di . . .
 c . c c . c . c c . di .
 c . c c . c . c c . di .
 c . c c . di . c . c c .
 di . c . c di . c . c di . sut . . .
 c . c c . c . c c . di .
 c . c c . c . c c . di .
 c . c c . di . c . c c .
 di . c . c di . c . c di . sut . . .
 c . c c . c . c c . di .
 c . c c . c . c c . di .
 c . c c . di . c . c c .
 di . c . c di . c . c di . . .

Notasi Bagian 1

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karya seni karawitan “Muara” ini terinspirasi dari Muara Pantai Ketewel, Kecamatan Sukawati, Gianyar, Bali. Berdasarkan inspirasi tersebut pencipta membuat sebuah karya dengan bentuk garapan inovatif dengan memadukan beberapa instrumen seperti Gender Wayang, Suling, Kendang Krumpungan, Kajar Trengteng, Ceng-Ceng Ricik dan Gong Lanang & Wadon. Karya seni yang baru ini diberi judul “Muara”. Karya seni karawitan “Muara” ini merupakan interpretasi pencipta kedalam bentuk karawitan inovatif. Metode yang dipergunakan dalam mewujudkan karya ini adalah *Panca Sthiti Ngawi Sani* yang terdiri atas Tahapan Inspirasi (*Ngawirasa*), Tahap Eksplorasi (*Ngawacak*), Tahap Konsepsi (*Ngerencana*), Tahap Eksekusi (*Ngawangun*), dan yang terakhir adalah Tahap Produksi (*Ngebah*). Hasilnya adalah sebuah karya karawitan inovatif dengan struktur garapan yang terdiri atas tiga bagian. Bagian pertama menggambarkan suasana mata air yang terdapat di pegunungan, bagian kedua menggambarkan suasana aliran sungai dengan konturnya yang berkelok-kelok, lalu pada bagian ketiga menggambarkan pertemuan antara arus air sungai dengan air laut. Karya ini berdurasi 12 menit yang dipentaskan di Gedung Natya Mandala ISI Denpasar.

DAFTAR SUMBER

Anggayanto, K. Y. and Haryanto, T. (2021) ‘Komposisi Musik Inovatif, “Reboisasi”’, 01(03). doi: 10.25124/ghurnita.v1i1.358.

Annur, B. A. and Winarko, J. (2021) ‘ANALISA VARIASI MELODI DALAM KARYA MUSIK PRELUDE IN E MINOR (OP. 28 NO. 4) KARYA FREDERIC FRANCOIS CHOPIN ARANSEMEN TRIO ZINGARA’, 4(1), pp. 72–90.

- Bhumi, I. M. B. P. H. S. (2019) 'Pelatihan Gender Wayang Pada Generasi Muda Bali Untuk Melawan Dampak Negatif Kemajuan Teknologi', *KALANGWAN Jurnal Seni Pertunjukan*, 5(2), pp. 99–105.
- Dermott, V. M. (2013) *Imagi-Nation: Mengubah Musik Biasa Menjadi Luar Biasa*. 1st edn. Edited by E. Setiawan. Yogyakarta: Art Music Today.
- Dibia, I. W. (2020) *Panca Sthiti Ngawi Sani: Metodologi Penciptaan Seni*. Denpasar: Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar.
- Putra, I. M. D. A. (2021) 'Eksplorasi Gamelan Angklung dan Selonding Sebagai Media Ungkap Dalam Penciptaan Karya Musik "Kapetengan"', *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*, 9(1), pp. 1–7.
- Raseuki, N. I. (2016) 'Catatan "Fenomena Musik Kontemporer"', 147(November), pp. 11–40.
- S., I. W. R. (2021) *Penciptaan Karya Seni Berbasis Kearifan Lokal Papua*. Jayapura: Kerjasama ISBI Tanah Papua dengan Penerbit Aseni. Available at: http://repo.isi-dps.ac.id/4382/1/BUKU_PENCIPTAAN_SENI LENGKAP_compressed.pdf.
- Sasdicka, P. K. E. and Kariasa, I. N. (2021) 'Ngerambat Gending: Sebuah Komposisi dari Ide Esensi Definisi Karawitan.', 01(03), pp. 179–187. doi: 10.25124/ghurnita.v1i1.395.
- Sidik, Y. P., Wiyoso, J. and Widjajantie, K. (2019) 'Strategi Pembelajaran Karawitan dalam Kegiatan Ekstrakurikuler di SMP Negeri 1 Bodeh Kecamatan Bodeh Kabupaten Pematang', *Jurnal Seni Musik*, 8(2), pp. 137–149.
- Studi, P., Karawitan, S. and Pertunjukan, F. S. (2021) 'Ghurnita', 01(01), pp. 11–19. doi: 10.25124/ghurnita.v1i1.141.
- Subandi, P. E. S. (2019) 'UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta', *Computers in Human Behavior*, 63(May), pp. 9–57.
- Suharta, I. W. and Adnyani, N. P. T. (2017) 'Karawitan Inovatif Ngastiti I Wayan Tilem Arya Sastrawan INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR Alamat : Jalan Nusa Indah Denpasar , Telp : (0361) 227316 , Fax : (0361) 236100 Abstrak', pp. 1–18.
- Vironita, F., Rispiningtati and Marsudi, S. (2012) 'Analisis Stabilitas Penyumbatan Muara Sungai Sungai Dan Pola Pergerakan Sedimen Pada Muara', *Grvitasi*, p. 2.
- Warsana (2012) 'Berkarya Musik: antara Harapan dan Tantangan', *Selonding*, 1(1), pp. 37–55. doi: 10.24821/selonding.v1i1.64.