

Ngunying From Ritual To Music Composition

Ngunying Dari Ritual Menjadi Komposisi Musik

I Dewa Agung Made Ari Sastrawan¹, Wardizal²

^{1,2}Program Studi Seni Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar)

²wardizal3@gmail.com)

Abstract

“Ngunying” is a form of sacred tradition that grows and develops in the midst of the socio-cultural life of the people of Bangli Regency. Ngunying is a ritual as a form of community offering in Bebalang Village to Sang Hyang Widhi Wasa. The ngunying tradition is a gift by Ida Betara Durga, because the ngunying tradition can be used as a neutralizer of the universe from the disturbance of the bhuta kala. It is believed that after the implementation of this procession the community will find peace, balance, and harmony in the village. The Ngunying tradition as a ritual and sacred ceremony is interesting to be transformed into a musical composition. In that context, the musical composition with the title “Ngunying” was created for the purposes of the Final Project examination at the Karawitan Art Study Program, Faculty of Performing Arts, ISI Denpasar. Even semester of academic year 2020/2021.. This work is in the form of percussion pategak bebarongan creations with the media expressing the gamelan semar pagulingan saih pitu. Given the Covid-19 pandemic situation, then. This work uses a sample of the gamelan tone of Semar Pagulingan Saib Pitu which is then processed, processed or poured into the FL Studio and Cubade 5 multimedia applications.

Keywords: ngunying, ritual, music composition

Abstrak

“Ngunying” merupakan suatu bentuk tradisi sakral yang tumbuh dan berkembang ditengah kehidupan sosio-kultural masyarakat Kabupaten Bangli. Ngunying adalah suatu ritual sebagai wujud persembahan masyarakat di Desa Bebalang terhadap Sang Hyang Widhi Wasa. Tradisi ngunying merupakan penugrahan oleh Ida Betara Durga, dikarenakan tradisi ngunying tersebut mampu dijadikan sebagai penetralisir alam semesta dari gangguan para bhuta kala. Diyakini setelah pelaksanaan prosesi ini masyarakat akan mendapatkan ketentraman, keseimbangan, dan keharmonisan dalam desa tersebut.. Tradisi Ngunying sebagai upacara ritual dan sakral menarik untuk ditransformasikan menjadi sebuah komposisi musik. Dalam konteks itulah, komposisi musik dengan judul “Ngunying” ini diciptakan untuk keperluan ujian Tugas Akhir pada Program Studi Seni Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar. Semester genap tahun akademik 2020/2021.. Garapan ini berupa tabuh pategak bebarongan kreasi dengan media ungkap gamelan semar pagulingan saih pitu. Mengingat situasi pandemi Covis-19, maka. Garapan ini menggunakan sample nada gamelan Semar Pagulingan Saib Pitu yang kemudian diproses, diolah atau dituangkan ke dalam aplikasi multimedia FL Studio dan Cubade 5.

Kata kunci: ngunying, ritual, komposisi musik

PENDAHULUAN

Setiap daerah ataupun provinsi yang ada di bumi Nusantara ini pasti memiliki tradisi yang unik. Tradisi seperti ini ada karena merupakan warisan budaya dari leluhur. Bali, khususnya berkaitan dengan kepercayaan masyarakat, hal-hal unik tersebut masih terjaga lestari sampai sekarang. Semua tradisi unik yang ditemukan berdasarkan keyakinan akan mendatangkan sesuatu yang baik pada kehidupan kedepannya atau yang akan datang, dan akan terjadi musibah jika prosesi atau tradisi tersebut tidak dijalankan. Dari keyakinan-keyakinan tersebut memunculkan sebuah tradisi pada beberapa tempat di wilayah Pulau Bali.

Setiap tradisi tetap ada pada masing-masing kabupaten, bahkan ditingkat kecamatan dan desa, yang memunculkan kebiasaan karena penghormatan kepada leluhur dan keyakinan beragama dalam masyarakat Bali. Seperti di Kabupaten Bangli sampai saat ini masih menjalankan tradisi yang sudah diwarisi oleh para leluhur sebelumnya. Adapun tradisi sampai saat ini yang masih dilaksanakan di desa tertentu yang ada di Kabupaten Bangli, yaitu di Desa Bebalang. Di Desa Bebalang tersebut masih rutin melaksanakan tradisi *nguning* yang dilaksanakan setiap Hari Raya Kuningan, yang bertempat di jaba pura puseh desa Bebalang, Kabupaten Bangli. Tradisi *nguning* merupakan tradisi sakral sebagai *purwa dresta* yaitu kebiasaan-kebiasaan yang bersifat religius, dan tidak boleh juga kebiasaan atau tradisi tersebut tidak dilaksanakan. Maka dalam hal ini tradisi *nguning* harus senantiasa dipentaskan minimal enam bulan sekali.

Tradisi *nguning* yang ada di Desa Bebalang tersebut merupakan *penugrahan* oleh *Ida Bhatari Durga*, di mana pada zaman dahulu masyarakat di Desa Bebalang meminta atau memohon dengan sarana *banten* atau sesaji agar dianugraahkan untuk dapat melaksanakan atau mementaskan tradisi *nguning* sebagai tradisi sakral. Karena tradisi *nguning* ini mampu dijadikan sebagai penetralisir alam semesta dari gangguan para *bhuta kala* yang belum mendapatkan sesaji atau *labaan*, sehingga setelah dilaksanakan prosesi ini masyarakat akan mendapatkan ketentrangan, keseimbangan, dan keharmonisan dalam desa tersebut. Dalam kamus Agama Hindu Susuna Wayan Musna dijelaskan bahwa arti kata *nguning*, diambil dari kata *uning* yang berarti *urek* atau lobangi atau tusuk. Jadi, *uning* atau *urek* dapat diartikan berusaha melobangi atau menusuk bagian tubuh sendiri dengan senjata keris, tombak atau saat berada dalam kondisi kerasukan (Musna, 1994).

Akan tetapi berbeda dengan tradisi *nguning* yang ada di Desa Bebalang Kabupaten Bangli ini yaitu menari dengan jiwa yang sedang dirasuki oleh *bhuta kala* sambil memakan anak ayam yang masih hidup. Tradisi *nguning* yang ada di Desa Bebalang tersebut biasanya diawali dengan dramatari *Arja*, untuk mengetahui jalannya cerita bagaimana kehidupan masyarakat pada jaman dahulu yang terkena bencana-bencana, banyak manusia yang mengamuk (orang yang kerasukan) sehingga beberapa orang dari mereka meminta anugrah dan pentunjuk kepada *Bhatari Durga* yang melinggih di Pura Dalem untuk menyelamatkan mereka dari kesengsaraan, pengaruh *bhuta kala*, dan wabah penyakit. Masyarakat di Desa Bebalang tersebut membuat lakon *penguningan* yang alur ceritanya dan tata cara pementasannya dibantu oleh Desa Pakraman Selat pada tahun 1924, atas dasar adanya kehendak dari *Ida Bhatara Sri Ayu Mas Alit* (Ida Bhatara di Desa Pakraman Bebalang), karena *Ida Bhatara Sri Ayu Mas Alit* memiliki ikatan spiritual dengan *Ida Bhatara* di Desa Selat.

Setelah dramatari *Arja*, rangda ditarikan untuk merangsang orang-orang agar segera kerasukan. Setelah orang-orang kerasukan dan menari, kemudian barong dan rangda melakukan *penguningan* atau memberikan *labaan* kepada para manusia yang dirasuki oleh *bhuta kala* agar tidak membuat keonaran, dan agar segera sadar atau bangun dari alam bawah sadar mereka. Di dalam tradisi *nguning* ini tentu adanya tahapan-tahapan tersebut secara garis besar dibagi menjadi tiga. Tahapan awal adalah *nusdus*, ritual ini merupakan ritual untuk meminta *taksu* dari barong dan rangda untuk merangsang para pelaku *nguning* agar segera kerasukan pada saat rangda *masolah* (menari). Tahapan kedua yaitu *masolah*, merupakan tahapan menari dengan iringan bunyian-bunyian gamelan. Tahapan ketiga adalah *ngaluwur* yang berarti mengembalikan, pada tahapan terakhir ini peranan rangda dan barong memberikan *labaan* atau sesaji

pada orang-orang yang kerasukan agar jati diri atau kesadaran orang-orang yang telah dirasuki oleh *bhuta kala* cepat sadar atau kembali (wawancara dengan I Gusti Nyoman Sukartha, Sabtu 7 Maret 2020).

Dari pemaparan di atas, penata memikirkan bahwa prosesi atau tahapan-tahapan dari tradisi *ngunying* patut untuk dibahas dan dijadikan bahan untuk mewujudkan suatu karya karawitan. Dalam hal ini penata terinspirasi untuk mewujudkan ketiga tahapan tersebut untuk dijadikan ide dan konsep dalam mewujudkan garapan karya karawitan tabuh *pategak bebarongan* kreasi yang berjudul “*Ngunying*”.

Kata *bebarongan* sering digunakan untuk menyebut salah satu *barung* gamelan tertentu, seperti gamelan *bebarongan*. Dilihat dari asal katanya *bebarongan* berasal dari kata barong, yaitu sarana unguap penari untuk menyajikan tari barong. Kalau diamati *barung* gamelan yang digunakan dalam tabuh *bebarongan* tersebut adalah *barung* Semar Pagulingan *Saih Lima*, dan hanya menggunakan satu kendang *cedugan* (Sukerta, 2010: 31). Sedangkan judul “*Ngunying*” penata ambil dari tradisi yang ada di Desa Bebalang, Kabupaten Bangli. *Ngunying* merupakan sebuah prosesi yang memiliki tiga tahapan yaitu, *nusdus*, *masolah*, dan *ngaluwur*. Tahapan itulah yang menjadi dasar penciptaan dari karya ini (Garwa, 2009).

Ketertarikan penata terhadap tabuh *bebarongan* karena didasari dari jiwa penata sendiri. Selain hal tersebut, cita-cita penata dari dulu yang ingin menggarap sebuah tabuh *bebarongan*, karena dalam keseharian penata sangat erat dengan tabuh-tabuh *bebarongan* yang ada di sekitaran wilayah penata. Rasa ini sangat diperkuat dengan adanya tradisi *ngunying* tersebut. Garapan ini akan penata tuangkan ke dalam media unguap gamelan Semar Pagulingan *Saih Pitu*. Semar Pagulingan *Saih Pitu* adalah satu bentuk *barung* gamelan Semar Pagulingan yang menggunakan laras pelog tujuh nada yang sebagian besar *tunggubannya* dibuat dari perunggu, kecuali *tungguban* kendang, suling, dan rebab. *Barungan* gamelan ini terdiri dari dua jenis *barung* gamelan Semar Pagulingan, yaitu Semar Pagulingan *Saih Pitu* dan Semar Pagulingan *Saih Lima* (Sukerta, 2010:246). Akan tetapi dalam situasi pandemi Covid-19 ini, karya karawitan “*Ngunying*” penata garap melalui FL Studio, dan *Cubase 5*. FL Studio atau lebih dikenal dengan *Fruity Loops* adalah sebuah aplikasi untuk komputer yang digunakan untuk merekam, mengubah, dan membuat audio. FL Studio dikembangkan oleh perusahaan asal Belgia bernama *Image-line*, yang dirilis pada tahun 2014, FL Studio termasuk aplikasi audio yang banyak peminatnya di dunia. Dalam hal ini, penata menggunakan aplikasi FL Studio sebagai media untuk menuangkan ide-ide yang sudah penata rencanakan dengan menggunakan sample gamelan Semar Pagulingan *Saih Pitu*. *Cubase 5* adalah *software* musik yang dikembangkan dari Negara Jerman oleh perusahaan peralatan musik yang bernama *Steinberg* untuk merekam musik, mengatur dan mengedit sebagai bagian dari *Digital Audio Workstation* yang dirilis pada tahun 1989.

METODE PENELITIAN/METODE PENCIPTAAN

Pada dasarnya di dalam mewujudkan karya seni, terdapat dua macam proses yang berbeda secara mendasar yaitu kreativitas (Arya Sugiarta, 2012; Saptono, 2019) yang menghasilkan kreasi baru, dan produktifitas yang menghasilkan produksi baru yang merupakan ulangan dari apa yang telah terwujud, boleh jadi dengan sedikit percobaan atau variasi di dalam pola yang telah ada (A.A.M.Djelantik, 1999). Disamping itu, terwujudnya suatu karya seni tidak bisa dilepaskan dari metode yang digunakan. Dalam konteks garapan ini, metode yang dimaksud adalah langkah-langkah yang ditempuh mulai dari mendapatkan ide sampai garapan terwujud secara utuh. Terkait dengan hal itu, dalam penggarapan karya *Ngunying* ini mengacu pada konsep yang ditawarkan oleh Alma Hawkins, dalam bukunya *Creating Through Dance* (1964) yang dialih bahasakan oleh Sumandyo Hadi dengan judul *Mencipta Lewat Tari*. Ada tiga tahapan yang bisa ditempuh dalam penciptaan sebuah karya seni, tahap eksplorasi, improvisasi, dan forming (Hawkins, 2003; Adnyana, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagaimana telah dijelaskan pada bagian metode penciptaan bahwa terwujudnya karya Nguning ini dilakukan melalui tiga tahapan. Tahap penjajagan (Eksplorasi) adalah proses awal dari penciptaan sebuah wujud atau bentuk apapun. Dalam fase awal ini, merupakan bagian penting dari proses penciptaan karya seni, karena disinilah ide yang akan dijadikan garis besar atau pondasi dari garapan yang ingin diwujudkan digali dan dipikirkan secara cermat, tepat, dan matang agar benar menjadi sebuah landasan yang kuat dalam proses penciptaan selanjutnya.

Sumber penciptaan karya seni sangatlah luas tidak terbatas bagaikan tiada tepi, semua menarik untuk digarap apalagi alam Bali begitu kaya dengan embrio-embrio dari bentuk topografi alam maupun kebudayaannya yang bisa dituangkan kedalam sebuah karya seni. Begitu luasnya sumber inspirasi dalam penciptaan karya seni khususnya dalam hal ini seni karawitan, membuat penata untuk lebih fokus dalam penentuan ide yang akan dijadikan pijakan dalam berkarya untuk Ujian Tugas Akhir Sarjana Seni ISI Denpasar ini.

Seiring dengan perjalanan waktu, penata melihat sebuah fenomena yang unik dan *adi lubur* yang ada dikalangan masyarakat khususnya di Kabupaten Bangli. Fenomena ini penata jadikan untuk sebuah ide penciptaan garapan karya karawitan yaitu tradisi *nguning*, yang merupakan sebuah tradisi sakral yang telah mentradisi dikalangan masyarakat Bangli. Tradisi *nguning* ini terdapat di daerah penata sendiri yaitu di Desa Bebalang. Di dalam peristiwanya penata seringkali menonton tradisi ini setiap dilaksakannya. Dari tradisi *nguning* ini penata mendapatkan inspirasi untuk dijadikan sumber ide pokok dalam penggarapan sebuah karya seni karawitan tugas akhir pada program studi Jurusan Seni Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar.

Ide dari karya karawitan *Nguning* ini sendiri telah penata pikirkan secara matang, mulai dari memikirkan kemampuan penata sendiri untuk mampu mewujudkannya ke dalam karya karawitan. Oleh sebab itu penata semakin bersemangat dan bersungguh-sungguh di dalam proses kreatif garapan *Nguning* ini sebagai tabuh *pategak bebarongan* kreasi.

Pemilihan tabuh *pategak bebarongan* kreasi sebagai realisasi dari ide garapan *Nguning* itu sendiri dikarenakan, penata sangat konsen dengan seni karawitan yang berhubungan langsung dengan pertunjukan barong. Artinya keterkaitan fungsi karawitan dengan peristiwa di dalam pertunjukan barong itu sendiri.

Garapan ini menggunakan sample nada gamelan Semar Pagulingan *Saih Pitu*. Akan tetapi sayangnya dalam situasi pandemi Covid-19, jadi garapan ini hanya dapat dituangkan ke dalam aplikasi multimedia (Santosa, 2005) yaitu FL Studio 12. Setelah adanya kebijakan dari pihak lembaga kampus ISI Denpasar yaitu bisa menggunakan aplikasi multimedia, lalu penata mulai belajar dengan teman satu kampus yang bernama I Gede Feby Widhi Cahyadi untuk mempelajari cara penggunaan dari aplikasi FL Studio 12 tersebut. Awalnya terasa susah tetapi semua itu butuh proses dan ketekunan untuk belajar.

Tahap percobaan merupakan tahap selanjutnya dari tahap eksplorasi tahap ini menjadi sangat penting, karena pada tahap ini sudah mulai mencoba mentransfer ide-ide ke dalam media yang sudah penata tentukan. Dalam tahap ini sudah mulai berproses baik mencari sample gamelan yang digunakan, karya, dan tulisan, tetapi lebih banyak proses untuk menuangkan inspirasi yang akan digarap ke dalam karya. Pada tahapan ini kesempatan berimajinasi sangat besar, dimana ide-ide akan datang dengan sendirinya tanpa harus dipikirkan secara keras. Pada kesempatan ini penata mulai berimprovisasi atau mencoba suatu hal yang menarik ke dalam garapan, yang terlintas di pikiran penata, dikarenakan adanya kebebasan dalam tahapan ini untuk mencoba.

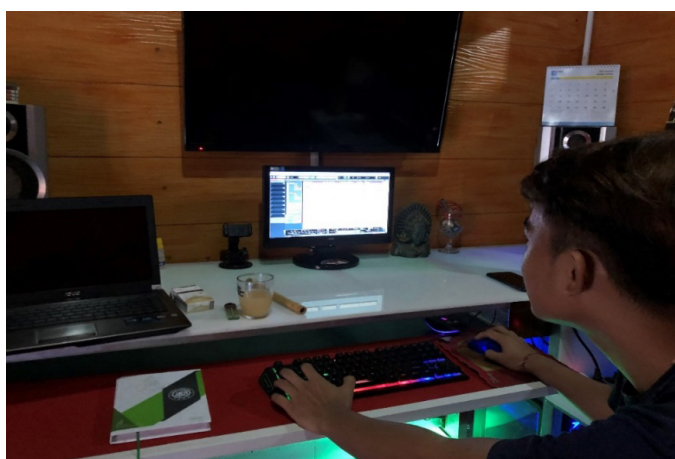
Pada garapan ini penata menggunakan sample gamelan Semar Pagulingan (Suastika, 2020) *Saih Pitu* ke dalam aplikasi multimedia FL Studio 12 dengan metode melakukan perekaman sample setiap

instrument. Proses perekaman sampling ini penata lakukan di Jro Banjarangkan, Klungkung tanggal 20 Mei 2020, dengan pemilik gamelan yang bernama Anak Agung Rai Wiyadnyana. Setelah proses perekaman ini selesai, lalu penata melakukan metode pengeditan suara yang dibantu oleh teman penata sendiri yang bernama I Gede Feby Widhi Cahyadi di kediamannya di Br. Mukti Desa Singapadu, Gianyar. Dalam tahapan percobaan penata tidak lagi memikirkan tentang untuk mencari pendukung garapan, dikarenakan sudah menggunakan aplikasi multimedia FL Studio 12.



Gambar 1. Kegiatan Perekaman Sampel Semar Pagulingan Instrumen *Jegogan*.
Sumber: Dokumentasi Ari Sastrawan, 2020

Tahap akhir dari tabuh *pategak bebarongan* kreasi *Nguninging* yaitu pembentukan menjadi sebuah karya karawitan yang utuh. Bagian-bagian yang dituangkan menjadi satu kesatuan bentuk yang utuh walaupun masih terdapat bagian-bagian tertentu yang masih kasar. Inspirasi penata dalam menghasilkan temuan berupa pola-pola dalam garapan ini berasal dari mendengarkan *gending-gending bebarongan* (Sadguna, 2010; Alit, 2013; Partana, 2015; Wirawan, 2018) yang sudah ada sebelumnya. Hal tersebut sebagai acuan kebutuhan dalam proses pembentukan garapan ini, yang memberikan penata gambaran tentang cara berkarya yang baik. Dari bimbingan-bimbingan baik karya cipta maupun karya tulis lebih intensif dilakukan agar mendapatkan motivasi, saran, dan masukan-masukan sebagai penunjang dalam proses penggarapan.



Gambar 2. Editing Suara Menggunakan Aplikasi *Cubase 5*
Sumber: Dokumentasi Ari Sastrawan 2020

Perbaikan-perbaikan terus penata lakukan agar garapan karya karawitan ini lebih baik dan rapi. Aksen-aksen tertentu ditonjolkan sebagai suatu identitas agar memperoleh sebuah karya karawitan yang

berkualitas. Setelah tahapan ini dilakukan tahap finishing untuk mengakhiri proses kreativitas dengan lebih menghaluskan dan menghayati garapan, walaupun penuangannya dalam aplikasi multimedia FL Studio 12. kerapian dan dinamika harus tetap penata perhatikan. Setelah semua bagian dari garapan ini rampung dalam FL Studio 12, lalu penata mengedit hasil dari karya ini menggunakan aplikasi *Cubase 5*. Aplikasi *Cubase 5* penata gunakan untuk merekam instrument *suling* dan instrumen *kendang*.



Gambar 3. Penggunaan Aplikasi FL Studio 12 Dalam Proses Penxiptaan Garapan
Sumber: Dokumentasi Ari Sastrawan 2020

Tabuh pategak bebarongan kreasi dengan judul *Ngunying* adalah garapan karya karawitan yang dituangkan ke dalam aplikasi multimedia FL Studio 12 dengan menggunakan sample gamelan Semar Pagulingan *Saih Pitu*, dan disajikan melaluia aplikasi *Cubase 5*. Adapun tema yang diangkat dalam garapan ini yaitu tradisi *ngunying* yang ada di Desa Bebalang. Tema ini diangkat karena merupakan sebuah konsep kepercayaan dalam Agama Hindu yang masih rutin dilaksanakan sampai saat ini. Dalam tradisi tersebut adanya tiga tahapan yang penata angkat sebagai konsep dalam garapan ini adalah tahapan *nusdus*, *masolah*, dan *ngalwuwur*. Tahapan inilah yang memicu pemikiran penata untuk merealisasikannya ke dalam sebuah garapan karawitan yaitu tabuh *pategak bebarongan* kreasi yang berjudul *Ngunying*, tema dari garapan ini nantinya akan disesuaikan dengan struktur garapan agar dapat menjadi satu kesatuan yang utuh (Putra, 2019; Putra, 2020).

Garapan karya karawitan tabuh *pategak bebarongan* kreasi *Ngunying* ini menggunakan struktur garapan tabuh *bebarongan* yang sudah ada sebelumnya yaitu *karawitan*, *pengadeng* atau *pelayon*, *gegilangan* dan *omang*. Penggarapan unsur musikal dalam karawitan Bali menjadi dasar pertimbangan garapan, dan sifat-sifat estetik umum seperti *unity* (keutuhan, kekompakan, kebersihan), *balance* (keseimbangan), dan *complexity* (kerumitan) dijadikan acuan dalam mewujudkan karya untuk memberikan bobot seni terhadap garapan agar mempunyai kualitas (A.A.M.Djelantik, 1999).

Di dalam struktur garapan karya karawitan tabuh *pategak bebarongan* kreasi *Ngunying* ini, penata bagi ke dalam tiga bagian yaitu *karawitan*, *pengadeng* atau *pelayon*, *gegilangan*, dan *omang*. Dari masing-masing bagian memiliki hubungan saling memerlukan dan saling isi mengisi, sebagai satu kesatuan yang utuh dalam struktur garapan karya karawitan *Ngunying*. Pembagian garapan dimaksudkan untuk memudahkan penata dalam proses penggarapan, penghayatan di setiap bagian dari struktur garapan karena suasana yang dituangkan di setiap bagiannya berbeda-beda sehingga dapat menyatu.

KESIMPULAN

Dari uraian-uraian yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa, garapan *Tabuh Pategak Bebarongan Kreasi Ngunying* ini merupakan garapan karawitan instrumental yang merupakan hasil pengolahan dengan memanfaatkan barungan gamelan Semar Pagulingan *Saih Pitu*.

Karya karawitan tabuh *pategak bebarongan* kreasi *Nguning*, adalah garapan karya karawitan yang masih berpijak pada kaidah-kaidah karawitan Bali yang sudah ada sebelumnya. Suasana yang ditampilkan dalam garapan ini adalah implementasi dari suasana dalam tradisi *nguning* yang religius dalam upacara *Dewa Yadnya*.

Tabuh *pategak bebarongan* kreasi *Nguning*, terdiri dari tiga bagian pokok yaitu, *karawitan*, *pengadeng* atau *pelayong*, *gegilakan*, dan *omang*, dengan peralihan yang menghubungkan masing-masing bagian tersebut. Dari masing-masing bagian tersebut tentu mempunyai karakter musikal tersendiri. Penataan garapan ini ditunjang oleh beberapa sumber, seperti buku-buku dan rekaman kaset, video, maupun audio sebagai perbandingan di dalam pengembangan terhadap teknik permainan. Tata penyajian dan unsur-unsur musikal yang terdapat pada garapan ini adalah dengan mengolah nada, melodi, tempo, dinamika, ritme, dan harmoni tanpa merusak nilai-nilai artistik yang terdapat dalam gamelan Semar Pagulingan *Saih Pitu*.

PERNYATAAN PENGHARGAAN

Secara khusus penata mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada I Gede Feby Widhi Cahyadi, teman satu jurusan dan satu perjuangan dalam menyusun karya Tugas Akhir yang telah bermuarah hati dan berkenan meluangkan waktu membagi pengalaman serta mengajari penata tentang penggunaan FL studio 12 dan Cubase dalam penciptaan komposisi musik. Pengetahuan dan keimuan yang telah diberikan sungguh sangat besar sekali manfaatnya dalam membantu penata mempersiapkan karya tugas akhir di tengah wabah pandemi covid-19.

DAFTAR SUMBER

- A.A.M.Djelantik (1999) *Estetika: Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Alit, B. (2013) 'Tabuh Petegak Bebarongan Buda Kecapi'. Gianyar: Sanggar Bona Alit.
- Arya Sugiarta (2012) *Kreatifitas Musik Bali Garapan Baru Perspektif Cultural Studies*. Denpasar: UPT Penerbitan ISI Denpasar.
- Garwa, I. K. (2009) *Buku Ajar Komposisi Karawitan IV*. Denpasar: Institut Seni Indonesia.
- Hawkins, A. (2003) *Creating Through Dance (Terjemahan, Sumantho Hadi)*. Yogyakarta.
- Made Putra Adnyana, I Gede Yudarta, H. S. (2019) 'Patra Dalung, Sebuah Komposisi Karawitan Bali Yang Lahir Dari Fenomena Sosial Di Desa Dalung', *Kalangwan: Jurnal Seni Pertunjukan*, 5(1), pp. 61–67. Available at: <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/kalangwan/article/view/670>.
- Musna, W. (1994) *Kamus Agama Hindu*. D: Upada Sastra.
- Partana (2015) 'Tabuh Petegak Bebarongan Banaspati'. Badung: Pemda Badung.
- Putra, I. K. A. G. A. S. N. M. A. I. K. A. (2019) 'Struktur Melodi Dan Gagebug Pada Gending Sekati Ririg Cenik Di Desa Adat Tejakula Kabupaten Buleleng', *Kajian Seni*, 06(1), pp. 81–90. doi: 10.22146/jksks.52057.
- Putra, I. K. A., Santosa, H. and Sudirga, I. K. (2020) 'The Concept of Balance at Sekati Ririg Gending in Tejakula , Buleleng Regency', *HARMONIA jurnal Arts Of Research and Education*, 20(2), pp. 183–194. doi: 10.15294/harmonia.v20i2.25412.
- Sadguna, I. G. M. I. (2010) *Kendang Bebarongan Dalam Karawitan Bali Sebuah Kajian Organologi*. Yogyakarta: KANISIUS (Anggota IKAPI).
- Santosa, H. (2005) *Pengetahuan Multimedia Jilid 1*. Denpasar.
- Saptono, Haryanto, T. and Hendro, D. (2019) 'Greng Sebuah Estetika Dalam Kerampakan Antara Gamelan dan Vokal', *KALANGWAN Jurnal Seni Pertunjukan*, 5(1), pp. 29–38.
- Suastika, I Gede Putu. Sudiana, I Nyoman. Sudhana, I. K. (2020) 'Manis Batu Sebuah Garapan Kreasi Baru Gamelan Semar Pagulingan Saih Pitu', *Segara Widya*, 8(1), pp. 1–12. Available at: <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/segarawidya/article/view/1046>.

Sukerta, P. M. (2010) *Tetabuhan Bali I*. Surakarta: ISI Press Surakarta.

Wirawan, I. W. A. (2018) 'Tabuh Pategak Bebarongan Uyang-uyang'. Denpasar: ISI Denpasar.