

## Creation Music Blahmanukan Tabuh Kreasi Pepanggulan Blahmanukan

Made Wahyu Arya Wisesa

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

*aryawisesa577@gmail.com*

*Blah means broken or separated, and manuk with the ending -an, which means bird. So, Blahmanukan is a bird split / divided into two parts. From this concept, the creator put the idea into Barungan Gong Kebyar Pacek with the title Tabuh Kreasi Pepanggulan Blahmanukan; this composition of Tabuh Kreasi Pepanggulan prioritizes melodic, rhythmic, dynamic, and energetic patterns as if describing how beautiful the bird is, seen from the singing of birds. Melodious and agile, the bird flies. The tabuh of this pepanggulan creation is contemporary by prioritizing originality and referring to traditional patterns or standards such as pengawit, gineman, pengawak, retailer, and pekaad, from these traditions, the creator processes the elements of the content, playing techniques on the instrument gangsa pemade, melody breaker, jublag, jegogan, and flute, as well as processing of tempo, by using more diatonic melody playing, playing drums, and playing kebyaran in each part. The novelty lies in the maximum extent of the creator's ability to package the work.*

*Keywords: Blahmanukan, Pepanggulan, Gong kebyar.*

Blah yang artinya pecah atau pisah, dan manuk dengan akhiran-an yang artinya burung. Jadi, Blahmanukan merupakan seekor burung yang terbelah/terpisah menjadi dua bagian. Dari konsep tersebut pencipta menuangkan ide dalam Barungan Gong Kebyar Pacek dengan judul Tabuh Kreasi *Pepanggulan* Blahmanukan, karya komposisi Tabuh Kreasi *Pepanggulan* ini lebih mengutamakan pola-pola yang melodis, ritmis, dinamis, serta enerjik, seolah menggambarkan bagaimana keindahan burung itu, dilihat dari kicauan burung yang merdu serta gesit dan lincahnya burung tersebut terbang. Tabuh kreasi *pepanggulan* ini bersifat kekinian dengan mengutamakan *originalitas* dan mengacu pada pola atau pakem tradisi seperti *pengawit, gineman, pengawak, pengecet* dan *pekaad*, dari pakem tradisi tersebut, pencipta mengolah pada unsur-unsur isi, teknik permainan pada instrumen *gangsa pemade, melody penyacah, jublag, jegogan* dan *suling*, serta pengolahan tempo, dengan lebih banyak menggunakan permainan melodi nada diatonis, permainan gegilakan kendang, serta permainan kekebyaran pada setiap bagiannya. Letak kebaruannya sampai batas maksimal kemampuan pencipta mengkemas karya.

Kata kunci: Blahmanukan, Pepanggulan, Gong Kebyar.

## PENDAHULUAN

Ki Pasek Uli Jaya mengembangkan wilayah Wana Pajenengan (Kendengan) yang menjadi wilayah kekuasaan Ida Sri Dalem Mangening batas selatan sampai di bukit Batukaru. Ki Pasek Ulijaya selalu sembah bakti ngerastiti Ida Betara yang berstana di Pucaking Kedaton Watukaru, yang menjadi tanda adalah penghayatan atau pemujaan berupa Batu di Wana Pajenengan Dipagari Kayu Sugih dan Kayu Temen, pertanda adanya tempat suci. Dalam mengembangkan wilayah, Ki Pasek Uli Jaya bersama pengikutnya berlari menuju Gesing Wuluh (Buluhe) dengan melanjutkan perjalanan ke Munduk Kupa Kapas Jawa, Disana Mereka bertemu dengan orang Suci (Sang Manu) dalam perjalanan beliau menuju Bukit Watukaru. Di tempat Bet Baan Bun kemudian disebut dengan Bibun, pelarian tersebut memohon kepada Sang Manu untuk ada Air Suci, Sang Manu (Orang Suci) melakukan Tapa Semadi, dan keluarlah air di bawah Munduk Kupa yang sekarang bernama Toya Mantra dan di bawah Bibun ada juga air yang keluar dinamakan Toya Kedas yang selanjutnya menjadi petoyaan Jaka Tebel Desa Kedis.

Selanjutnya semua pelarian itu berkumpul di Munduk Sari Bibun, dari sana oleh Sang Manu menunjukkan dua burung yang terpisah, satu burung terbang ke utara timur yaitu ke Desa Kedis, satu lagi menuju ke selatan barat dengan membawa ranting pohon. Kemudian burung yang ke arah selatan barat itulah yang dituju oleh pelarian tersebut ( Pengikut Ki Pasek Ulijaya) dan ditemukan burung tersebut sudah mati terbelah menjadi dua, tempat burung terbelah itu dinamakan Blahmanukan, Blah yang berarti pecah/pisah dan Manuk dengan yang berarti Burung. Lama sudah keturunan Ki Pasek Uli Jaya bertempat tinggal di Blahmanukan, dan membangun tempat penghayatan ida betara yang berstana di Watu Pajenengan Kendengan.

Dahulu pada saat bertemu dengan Sang Manu di Munduk Kupa, Sang Manu memerintahkan setiap upacara Seraja Karya menggunakan tirta dari Toya Mantra. Dikemudian hari lupa dengan janji manakala ada upacara tidak nunas Toya Mantra terjadi hujan lebat yang menyebabkan longsor di Munduk Datu/Kedaton nama wilayah secara Niskala yang menyebabkan tertimbunnya perumahan di Blahmanukan. Setelah itu yang masih hidup terpendam di nyadnyad dinamakan I Nyadnyad, yang berhasil merayap disebut I Ngrepe, yang menyelamatkan diri dengan cara bergelantungan di pohon dinamakan I Lutung, yang tersangkut di pohon dinamakan I Lubak, dan yang lainnya masih selamat. Kemudian semua yang masih hidup kembali mencari tempat di Munduk Datu/Kedaton.

Pada tahun 1505 banyak yang sudah berdiam di Munduk Datu/Kedaton membuat permukiman yang bernama Banjar Blahmanukan Pakraman Bantiran wilayah Tabanan. Pada tahun 1620 penguasa Tabanan memerintahkan panglimanya yang bernama I Gusti Granjingan beserta tentaranya untuk menyerang Padang Mesawen yang merupakan perbatasan wilayah Tabanan Dan Buleleng. Penguasa buleleng I Gusti Panji Sakti juga mengutus Panglimanya yang bernama I Gusti Mandala untuk membunuh I Gusti Granjingan dan panglima I Gusti Mandala berhasil membunuhnya. Tempat terbunuhnya I Gusti Granjingan sekarang bernama Benyah. Dan pada saat itu, batas wilayah Tabanan mulai dari mundukan diatas sungai Saba Asah Bantiran, Wates Wilayah Buleleng Selintasan Tukad Saba Blahmanukan, mulai saat itu sampai sekarang, Desa Blahmanukan masuk wilayah Buleleng. Pada tahun 1910, pemerintahan mulai dikenal di kalangan masyarakat Blahmanukan, perbekel pertama yaitu Pan Sukranis. Kemudian secara berangsur-angsur, Desa Blahmanukan diganti menjadi desa adat yang sekarang bernama Desa Tinggarsari, dan Desa Blahmanuka dapat dibagi menjadi empat krama yang mencakup atau mengikat wilayah Desa:

*Krama Penghulu*, adalah orang pertama yang mendiami desa Blahmanukan, dengan bertugas sebagai pemangku di wewidangan pura Desa Blahmanukan dan sebagai hulu atau berhubungan dengan ida sang hyang widhi wasa. *Krama Pengrajang*, adalah orang yang melestarikan dan meng-ajegkan tradisi, ritual, budaya terdahulu agar tradisi-tradisi yang diturunkan oleh nenek moyang tidak punah. *Krama Penegak*, adalah krama yang mengurus dan membidangi keadilan di lingkup masyarakat Desa. *Krama Tamyu*, adalah sekelompok pendatang dari luar wilayah Desa Blahmanukan /Tinggarsari.

Beranjak dari latar belakang tersebut, muncul ide gagasan dalam diri pencipta untuk membuat sebuah karya *tabuh kreasi Pepanggulan* dengan media ungkap Gong Kebyar (Sethares and Vitale, 2022), Adanya hubungan erat antara bali dengan dunia barat pada masa penjajahan belanda (1846-1945) pada tahun 1914 di bali utara lahir sebuah gamelan gaya baru disebut dengan Gong Kebyar

(Santosa, 2019). Ansambel itu menggunakan gong kuna sebagai instrumentasinya dan lagu-lagu klasik diganti dengan lagu-lagu ciptaan baru sebagai ekspresi eksplosif pada saat itu. Pada tahun itu muncul generasi baru Gong Gede dan Gong Kuna (Bandem, 2013, p. 71) yang disebut gamelan Gong Kebyar. Sampai dewasa ini di Bali utara gamelan gong kebyar masih mengambil protipe dari gong gede yaitu menggunakan gangsa pacek, yang wujudnya hampir sama dengan *gangsa jongkok* dalam Gong Gede (Hood, 2010).

Instrumen *giying* atau ugal dipertegas perannya sebagai pengganti *terompong* ketika mereka memainkan lagu-lagu kebyar (Juniarta, Sudiana and Hartini, 2022), bertitik fokus pada bagian awal munculnya Desa “Blahmanukan” sehingga pencipta mengambil judul “*Blahmanukan*”. *Blahmanukan* terdiri dari dua kata yaitu *Blah* yang berarti pecah/pisah dan *manuk* dengan akhiran-an berarti burung, jadi Blahmanukan adalah seekor burung yang terbang ke arah barat dan selatan dengan membawa ranting dan secara tidak sengaja burung itu pun terbelah menjadi dua.



Gambar1 Lontar Sesaba Sari

### METODE PENCIPTAAN

Sebuah karya tabuh karawitan tidak lepas akan tercipta begitu saja, tanpa adanya proses kreativitas dari seniman dan pendukungnya. Proses ini diperlukan usaha yang sungguh-sungguh dan teliti di dalam pelaksanaannya. Pengalaman para pendukung, keterampilan menabuh, wawasan seni yang dimiliki serta kreativitas yang tinggi merupakan hal-hal yang sangat menunjang dalam penggarapan tabuh kreasi *pepanggulan* ini (Yasa and Andayani, 2023). Walaupun kita ketahui bahwa secara definisi karawitan hanya sebatas musik tradisi Indonesia, tetapi jika ditelusuri secara mendalam makna ini dapat memberikan imajinasi dan pemahaman untuk membangun sebuah karya cipta karawitan yang inovatif. Pencipta menggunakan metode penciptaan dari Alma M. Hawkins dalam buku *Mencipta Lewat Tari* oleh Y. Sumandyo Hadi Buku terjemahan dari *Creating Through Dance* Oleh Alma M. Hawkins (Hawkins, 2003).

Metode penciptaan ini sejatinya ditujukan untuk Seni Tari, namun dapat juga diadopsi ke dalam penciptaan sebuah karya Seni Karawitan. Metode ini melalui 3 buah tahap, yaitu Tahap Penjajagan/eksplorasi, tahap percobaan/improvisasi, dan tahap Pembentukan/forming. Media ekspresi, ruang serta waktu yang ada dapat memberikan imajinasi dan juga interpretasi yang berkembang sehingga secara naluri dapat memberikan respon fisik maupun non-fisik untuk melakukan sesuatu.

Bertitik pola pada pandangan tersebut, maka dalam membangun suatu karya diperlukan pola tindak seperti apa yang dinamakan kreativitas.



Gambar 2 menungkan di aplikasi FL Studio

Tahapan penjajagan ini merupakan tahapan pertama di dalam melakukan proses penggarapan sebuah karya yang pencipta buat, pada tahapan ini yang pencipta lakukan yaitu pencarian ide atau bahan yang dituangkan ke dalam Barungan Gong Kebyar (Praditya, Saptono and Partha, 2023). Pada tahapan awal ini pencipta mengunjungi beberapa narasumber atau informan yang sekiranya mengetahui dan mendalami apa yang pencipta buat di dalam sebuah karya ini, yaitu Bapak Mangku Made Kundi Ambara Yasa, Mangku Ketut Sumiasa, Kadek Swartana, dan I Made Terip.

Pada tahapan ini pencipta melakukan percobaan mencari melodi-melodi dan pola-pola untuk pembuatan bagian pangawit dari Tabuh Kreasi *Pepanggulan* ini, dengan mencari dari media gong kebyar setelah itu pencipta merekam gending (Santosa, 2005) atau pola tersebut, selain itu pencipta mencoba mencari melodi yang sekiranya cocok dengan konsep dan ide yang akan dituangkan ke dalam ansamble Gong Kebyar melalui FL Studio 20.



Gambar 3 Proses Latihan

Tahapan pembentukan ini merupakan tahapan akhir dari keseluruhan tahapan yang yang pencipta lakukan dalam proses kreativitas untuk mewujudkan sebuah karya yang baru. Pencipta menuangkan gending yang sebelumnya sudah dan direkam, dalam tahap pembentukan ini pencipta mencari hari baik menurut Agama Hindu atau Nuasen. Pada tahapan ini mengarah pada bagaimana kita memulai menerapkan atau melaksanakan ide dan konsep yang telah disiapkan atau diberikan oleh informan, dengan mengaplikasikan segala bentuk percobaan atau eksperimen yang telah dilakukan sebelumnya untuk dapat diwujudkan menjadi sebuah karya yang diterima oleh semua kalangan masyarakat luas.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

*Blahmanukan* terdiri dari dua kata yaitu *Blah* yang berarti pecah/pisah dan *manuk* dengan akhiran-an berarti burung, jadi *Blahmanukan* adalah seekor burung yang terbang ke arah barat dan selatan dengan membawa ranting dan secara tidak sengaja burung itupun terbelah menjadi dua.

Dari Hal tersebut pencipta menata sebuah karya komposisi tabuh kreasi *Pepanggulan* yang terkesan melodis, dinamis, ritmis dan enerjik. Secara garis besar pencipta mengilustrasikan Tabuh Kreasi *Pepanggulan Blahmanukan* ini dibagi menjadi dua bagian, dengan terdapat sub-sub tertentu, bagian satu terdapat *kawitan, gineman, pengawak*, sedangkan pada bagian dua terdapat pengecet dan pekaad, dengan dibalut nyanyian/gerong untuk menambah dan menggambarkan suasana ritus/religius yang dapat dilihat dari keindahan burung yang terbang dan adanya air suci Toya Mantra dan Toya Kedas.

Pada bagian pangawit pencipta ingin menggambarkan suasana keindahan warna burung itu, keindahan kicauan burung, serta gesit dan cepatnya burung itu terbang, pada bagian dua pencipta mengilustrasikan bagaimana burung itu terpisah belah menjadi dua bagian. dengan Pemilihan media ungkap dalam karya komposisi karawitan tabuh kreasi ini adalah seperangkat barungan gong kebyar. Dalam karya komposisi ini pemilihan barungan gamelan gong kebyar tersebut di latar belakang karena memang spesialisasi pencipta terdapat pada barungan gamelan gong kebyar.

Komposisi tabuh kreasi *pepanggulan "Blahmanukan"* ini merupakan sebuah karya tabuh kreasi *pepanggulan* dengan media ungkap gong kebyar yang secara umum konsep musikalnya masih mengacu kepada konsep garap musik tradisi, seperti halnya dalam konsep tri angka seperti ada kawitan, pengawak, serta pengecet.

*Tabel Pengangge Aksara Bali Dalam Notasi Ding Dong*

No.	Simbol	Nama Aksara	Dibaca
1.	3	<i>Ulu</i>	<i>Ding</i>
2.	4	<i>Tedong</i>	<i>Dong</i>
3.	5	<i>Taleng</i>	<i>Deng</i>
4.	7	<i>Suku</i>	<i>Dung</i>
5.	1	<i>Cecek</i>	<i>Dang</i>

Pada bagian Kawitan ini memiliki istilah pangawit atau suatu awal dalam sebuah karya komposisi karawitan. Motif atau olahan yang pencipta cari adalah kecepatan, ketegasan dengan *kotekan ngoncang* (Bandem, 1987; Pradana and Garwa, 2021), dan pola *kekebyaran* karena ingin menunjukkan bagaimana burung itu begitu cepatnya terbang. Dengan mengacu pada titik-titik nada gamelan gong kebyar serta akan menggarap sebuah jalinan beberapa pukulan nada-nada yang akan dapat menimbulkan sesuatu karya yang enerjik (Pryatna, 2020). Pada bagian kawitan diawali dengan pukulan gangsa pemade dan gangsa kantilan dengan pola kebyar setelah itu dilanjutkan dengan pola reyong dan dibalut dengan olah vokal (tembang).

Kawitan: . . ˆ ˆ ʔ ʔ ʔ ʔ ʔ ʔ ʔ ʔ ˆ ˆ  
 ʔ . ʔ . . (ˆ)

|| . . ˆ ʔ ʔ ʔ ʔ (ˆ) || 4X

ʔ ʔ ʔ ʔ      ʔ ˆ ʔ ʔ      . . . .      . . . (ʔ)

|| . ʔ ʔ ʔ      . ʔ ʔ ʔ      . ˆ ʔ ˆ      . ʔ ˆ ʔ  
 || . ʔ ʔ ʔ      . ʔ ʔ ʔ      . ʔ ʔ ʔ      . ʔ ʔ (ʔ) || 3X



Pangawak : || 0 2 1 0      2 1 2 1      0 2 1 0      2 1 2 1  
                  0 2 1 0      2 1 2 0      . 2 . 0      . 2 . 0  
                  0 1 0 0      1 0 1 0      0 1 0 0      1 0 1 0  
                  0 1 0 0      1 . . .      . . . 1      0 . 0 ( ^ ) || 2x  
                  0 2 1 0      2 1 2 1      0 2 1 0      2 1 2 1  
                  0 2 1 0      2 1 2 0      . 2 . 0      . 2 . 0  
                  0 1 0 0      1 0 1 0      0 1 0 0      1 0 1 0  
                  0 1 0 0      1 . . .      . . . .      0 2 0 2  
                  0 2 0 2      0 2 . .      . 1 . .      2 ( ^ )

*Panyalit* merupakan penghubung atau transisi dari sebuah gending untuk mencari bagian tertentu. Pada bagian panyalit, pencipta mencoba untuk mengolah melody suling dengan kekotekan gangsa dengan dibalut pola kendang dengan permainan dinamika yang enerjik. Pada bagian ini diawali dengan pukulan reyong dan pola kendang, setelah itu dilanjutkan dengan pola melody suling ,jublag, penyahcah,dan jegogan.

Panyalit : 1 1 1 1      0 0 0 0      2 . 1 .      2 0 0 0  
                  2 2 0 0      2 2 0 0      2 2 0 0      2 2 0 2  
                  1 0 . 2      . 0 1 .      ( ^ )  
                  || ( ^ ) . 2 . 0 . . . 2 . . . 2 . . . 2 . . . 2 . . . || 2x



Gambar 4 Gladi Bersih

Bagian ini disebut *pangecet* merupakan bagian yang sering menunjukkan tempo dinamis, cepat maupun keras, untuk menuju suatu akhir. Pada karya ini pencipta akan mencoba menaikan beberapa tempo yang semulanya tenang menjadi nuansa lebih dinamis dengan pola jalinan melodi yang harmonis, penataan musikal yang lebih bervariasi (Purna Yasa and Santosa, 2022). Setelah pada bagian panyalit dilanjutkan dengan permainan ornamentasi gangsa pemade, gangsa kantikan, permainan reyong dan pola kendang, pada bagian ini pencipta mengilustrasikan permainan instrumen tersebut terpisah, namun disatukan dengan instrumen terompong sebagai pengikat jalinan melodi (Samego and Haryanto, 2023).

Panyalit : ˆ . 0 . 2 . 0 . 2 . 0 . 2 ˆ 2 ˆ 2 2 . 0 2 . . 2 . . 2 0 2 . .  
 2 . . 2 0 ˆ . . ˆ . . ˆ ˆ ˆ . ˆ . ˆ . ˆ 2 2 0 2 0 2 ˆ 2 ˆ ˆ ˆ  
 0 ˆ 2 2 0 2 ( 2 )  
 Pangecet : || 2 ˆ 2 2 2 ˆ 0 2 ˆ . ˆ 0 2 0 2 ( 2 ) || 4x  
 . ˆ . 2 . || 2 2 ˆ 2 || 8x  
 . ˆ . 2 . 2 . 2 0 . . . ˆ 0 . 2 0 ˆ 2  
 ˆ . 0 . ˆ . 0 . 2 . 0 . 2 . 0 . ( 2 )

Bagian *Pekaad* ini adalah bagian akhir dari gending, bagian ini pencipta mencerminkan bagian bagian instrumen yang terpecah, sehingga bersatu kembali dengan permainan yang penuh dinamika dn dinamis. Pencipta mengilustrasikan gending ini ke pola-pola kebyar dengan permainan jalinan gangsa pemade, gangsa kantilan, dan permainan pola reyong.

Pakaad : ˆ ˆ ˆ ˆ 0 0 0 0 2 . 0 . 2 . 0 . || ˆ 2 0 ˆ 2 0 ˆ 2 ˆ || 12x  
 ˆ . 0 . 2 . 0 . ˆ . . ˆ . . ˆ ˆ ˆ . 2 . 0 . . . . . . . . . . . . 0 . 2 .  
 ( ˆ ) . . . 0 2 . ( ˆ )



Gambar 5 Diseminasi Karya

**KESIMPULAN**

Karya tabuh Kreasi Pepanggulan *Blahmanukan* merupakan suatu tabuh *pepanggulan* baru yang mengutamakan *originalitas* pencipta untuk membuat suatu komposisi yang belum pernah pencipta buat sebelumnya, dengan bertitik fokus pada awal kemunculan desa yang bernama *Blahmanukan*, *blah* yang artinya pecah/terpisah dan *manuk* dengan akhiran-an yang berarti burung. Tabuh kreasi *pepanggulan* ini tidak terlepas dari sejarah yang ada di daerah yang pencipta teliti, dilihat dari bukti yang begitu kuat, bukti tertulis tertera dalam lontar *sesaba sari* Desa Adat, serta informan yang masih bisa pencipta temukan dan menjadi acuan dalam menuangkan ide, konsep, gagasan yang pencipta buat.

Karya Karawitan *Blahmanukan* menggunakan gamelan gong kebyar sebagai media ungkap karya. adapun alasan pencipta memakai gamelan gong kebyar karena memang spesialisasi pencipta terdapat pada *barungan* gamelan gong kebyar dan dilihat dari segi geografis dan lingkungan, Gong kebyar menjadi pilihan yang tepat untuk pemilihan media ungkap dalam komposisi karawitan tabuh kreasi *pepanggulan Blahmanukan*. Wujud dari karya ini berdurasi 11 sampai 12 menit dengan beberapa bagian, bagian pertama terdapat *pangawit*, *gineman terompong*, dan *pangawak*, sedangkan bagian kedua terdapat *pangecet* dan *pakaad*. Musisi yang mendukung karya ini berjumlah 37 orang dengan penambahan 1 *gerong*, penampilan hasil diseminasi dilaksanakan di wantilan sasana budaya singaraja,



dengan bekerjasama dengan mitra dudi dari sanggar seni bayu teja budaya, dapat memberikan vibrasi positif untuk karya seni karawitan selanjutnya.

#### DAFTAR SUMBER

- Bandem, I.M. (1987) *Ubit-ubitan Sebuah Teknik Gamelan Bali*. Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar.
- Bandem, I.M. (2013) *Gamelan Bali di atas Panggung Sejarah*. Denpasar: Badan Penerbit STIKOM Bali. Available at: [https://books.google.co.id/books/about/Gamelan\\_Bali\\_di\\_atas\\_panggung\\_sejarah.html?id=\\_ILmoAEACAAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Gamelan_Bali_di_atas_panggung_sejarah.html?id=_ILmoAEACAAJ&redir_esc=y).
- Hawkins, A.M. (2003) *Creating Through Dance (Mencipta Lewat Tari terjemahan Y. Sumandiyo Hadi)*, Manthili Yogyakarta.
- Hood, M.M. (2010) 'Gamelan Gong Gede : Negotiating Musical Diversity in Bali's Highlands', *Musicology Australia*, 32(1), pp. 69–93. Available at: <https://doi.org/10.1080/08145851003794000>.
- Juniarta, I.N., Sudiana, I.N. and Hartini, N.P. (2022) 'Composition karawitan Bali "Pajegan" | Komposisi Karawitan Bali "Pajegan"', *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 2(1), pp. 25–31. Available at: <https://doi.org/10.59997/jurnalsenikarawitan.v2i1.389>.
- Pradana, K.A.W. and 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), pp. 145–151. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.59997/jurnalsenikarawitan.v1i3.355>.
- Praditya, D., Saptono, S. and Partha, I.K. (2023) 'Creation Music Pepanggulan Ki Gepang | Tabuh Kreasi Pepanggulan, "Ki Gepang"', *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 1(4), pp. 264–272. Available at: <https://doi.org/10.59997/jurnalsenikarawitan.v1i4.427>.
- Pryatna, I.P.D.H.S. (2020) 'Konsep Musikal Instrumen kendang Dalam Gamelan Gong Kebyar Bali', *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 21(2), pp. 73–84. Available at: <https://doi.org/10.24821/resital.v21i2.4220>.
- Purna Yasa, I.M.R. and Santosa, H. (2022) 'The Transformation of Wargasari's Kidung into Composition "Wehyang" | Transformasi Kidung Wargasari ke dalam Komposisi Karawitan "Wehyang"', *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 2(3), pp. 173–179. Available at: <https://doi.org/10.59997/jurnalsenikarawitan.v2i3.476>.
- Samego, K. and Haryanto, T. (2023) 'Karawitan Composition Brama Rupa | Komposisi Karawitan Brama Rupa', *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 1(4), pp. 281–289. Available at: <https://doi.org/10.59997/jurnalsenikarawitan.v1i4.480>.
- Santosa, H. (2005) *Pengetahuan Multimedia Jilid 1*. Denpasar.
- Santosa, H. (2019) *Mredangga: Perubahan dan Kelanjutannya*. Denpasar: Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Sethares, W.A. and Vitale, W. (2022) 'Ombak and octave stretching in Balinese gamelan', *Journal of Mathematics and Music*, 16(1), pp. 1–17. Available at: <https://doi.org/10.1080/17459737.2020.1812128>.
- Yasa, I.G.J.M. and Andayani, N.P.T. (2023) 'Tabuh Lelambatan Klakat Sudhamala: A New Creative Musical Composition | Tabuh Lelambatan Klakat Sudhamala: Sebuah Komposisi Karawitan Kreasi Baru', *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 1(1), pp. 37–46. Available at: <https://doi.org/10.59997/jurnalsenikarawitan.v1i1.191>.
- Sukerta, Pande Made. 2012. *Estetika Karawitan Bali*. Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta. <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/dewaruci/article/view/1067>