

Construction of Tabuh Gilak Ravana among Sekaa Gong Children of Singakerta Village

Pembinaan *Tabuh Gilak Rahwana* Di Kalangan Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta

I Ngurah Edy Upadana

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

ingurahedyupadana@gmail.com

Singakerta Village has two sekaa gongs, namely Sekaa Gong Kerta Yowana and Sekaa Gong Children of Singakerta Village. Sekaa Gong Kerta Yowana was formed around late 2014. Sekaa Gong Kerta Yowana was formed around the end of 2014, but its activities stopped around the end of late 2019. To create a new generation called Sekaa Gong Children of Singakerta Village in early 2023. Thematic Real Work Lecture (KKNT) activities exist for students to conduct coaching on Sekaa Gong for Singakerta Village Children with Gilak Ravana Tabuh Material. The method used in fostering tabuh gilak ravana, namely the Training Method, means the determination of the delivery method used during the training, and the author also uses several methods in fostering Sekaa Gong for Singakerta Village Children, such as meguru kuping, meguru panggul, meguru dingdong, and meguru rasa. Tabuh Gilak Ravana was created by Mr. I Wayan Bratha. Tabuh Gilak Ravana depicts the character of Ravana, an antagonist who embodies wrath and human sins. Tabuh Gilak Ravana is implemented using Gong Kebyar gamelan barungan. Tabuh Gilak Ravana uses 32 (thirty-two) beats in one melody, and in its presentation, there are basic punch techniques in playing gamelan, such as the kekenyongan technique. In addition to fostering, they also participate in coral cadet activities, namely helping community service activities such as cooperation, ngayah, etc.

Keywords: Tabuh Gilak Ravana, Gong Kebyar, Building Sekaa Gong Children of Singakerta Village

Desa singakerta memiliki dua sekaa gong yaitu Sekaa Gong Kerta Yowana dan Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta. Sekaa Gong Kerta Yowana terbentuk kisaran tahun 2014 akhir, namun kegiatannya terhenti sekitar akhir tahun 2019 akhir. Sehingga membentuk suatu generasi baru yang bernama Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta pada tahun 2023 awal. Adanya kegiatan Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT) Mahasiswa melakukan pembinaan terhadap Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta dengan Materi *Tabuh Gilak Rahwana*. Metode yang digunakan dalam membina *tabuh gilak rahwana* yaitu Metode Pelatihan, berarti ketetapan cara penyampaian yang digunakan selama pelatihan itu berlangsung serta penulis juga menggunakan beberapa metode dalam membina Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta, seperti: meguru kuping, meguru, panggul, meguru dingdong, dan meguru rasa. *Tabuh Gilak Rahwana* di ciptakan oleh Bapak I Wayan Bratha. *Tabuh Gilak Rahwana* ini menggambarkan karakter Rahwana yang merupakan tokoh antagonis dengan perwujudan angkara murka dan dosa-dosa manusia. *Tabuh Gilak Rahwana* ini di implementasikan menggunakan barungan gamelan Gong Kebyar. *Tabuh Gilak Rahwana* ini memakai 32 (tiga puluh dua) ketukan dalam satu melodi, dan dalam penyajiannya terdapat teknik pukulan dasar dalam bermain gamelan seperti teknik kekenyongan. Selain membina juga mengikuti kegiatan karang taruna, yaitu membantu kegiatan pengabdian masyarakat seperti gotong royong, *ngayah* dan lain sebagainya.

Kata kunci: *Tabuh Gilak Rahwana, Gong Kebyar, Membina Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta*

PENDAHULUAN

Desa Singakerta berada terletak di wilayah Kabupaten Gianyar Kecamatan Ubud, Kabupaten Gianyar. Desa Singakerta adalah salah satu desa yang berkembang maupun dari seni budaya serta pariwisatanya. Adanya pariwisata pada zaman sekarang masyarakat desa singakerta tetap menjaga adat istiadat, seni dan budaya. Generasi muda desa singakerta memiliki berbagai potensi-potensi yang luar biasa khususnya di Bidang Seni Karawitan. Desa singakerta memiliki dua sekaa gong yaitu Sekaa Gong Kerta Yowana dan Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta.

Sekaa Gong Kerta Yowana terbentuk kisaran tahun 2014 akhir. Sekaa Gong Kerta Yowana adalah gabungan dari 14 (empat belas) banjar yaitu, Kengetan, Jukut Paku, Daging Labak, Tengah, Dauh Labak, Lobong, Katik Lantang, Tebongkang, Buduk, Semana, Tewel, Batuh, Lodtunduh, Tunon. Pada tahun 2015-2019 Sekaa Gong Kerta Yowana mengikuti event-event besar setiap tahunnya Yaitu : Mengisi sebuah acara menjadi Duta Kecamatan Ubud dalam kegiatan pawai dalam rangka HUT Kota Gianyar, mengikuti lomba balaganjur di Puspem Badung tahun 2016, lomba balaganjur Kabupaten Gianyar sebagai Duta Kecamatan Ubud Tahun 2017, Menjadi bintang tamu dalam ulang tahun Teh Botol Sosro yang dilaksanakan di lapangan Ubud tahun 2018, dan mengikuti parade balaganjur Kecamatan Ubud yang dilaksanakan di lapangan Ubud pada tahun 2019 Selain event tersebut ada kegiatan pengabdian masyarakat seperti ngayah, mengikuti lomba musik, dan mengiringi lomba (jauk dll) intinya lebih banyak melakukan pengabdian kepada masyarakat. Setelah kegiatan di tahun 2019 akhirnya vakum dikarenakan virus Covid-19, vakumnya kegiatan Sekaa Gong Kerta Yowana pada tahun 2019 akhir.

Pada tahun 2019 akhir, 2020, dan 2021 tidak adanya kegiatan apapun dikarenakan virus Covid-19. Pada tahun 2022 ini kembalinya aktif kegiatan Sekaa Gong Kerta Yowana seperti latihan persiapan ngayah, pengabdian masyarakat dan lain sebagainya. Pada saat vakumnya Sekaa Gong Kerta Yowana karena Covid-19 tersebut hingga kurangnya perhatian dari bapak Kepala Desa Singakerta terhadap sekaa gong kerta yowana, dan bapak Kepala Desa pernah berkata “Sekaa Gong Kerta Yowana tidak aktif” dan akhirnya bapak Kepala Desa membentuk sebuah sekaa gong generasi baru, pada saat odalan di kantor desa semua sekaa gong kerta yowana hadir mengikutin piodalan di kantor desa Singakerta, jadinya bapak kepala desa “salah tanggapan bapak” begitu bapak kepala desa berkata kepada ketua Karang Taruna serta meminta maaf. Sekarang Desa Singakerta memiliki dua penabuh desa yaitu Sekaa Gong Kerta Yowana dan Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta (generasi desa singakerta). Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta terbentuk kisaran tahun 2023 awal. Terbentuknya sekaa gong generasi ini sama halnya gabungan dari 14 (empat belas) banjar yaitu, Kengetan, Jukut Paku, Daging Labak, Tengah, Dauh Labak, Lobong, Katik Lantang, Tebongkang, Buduk, Semana, Tewel, Batuh, Lodtunduh, Tunon. ini yang di tugaskan untuk membina awalnya adalah Karang Taruna Desa Singakerta, pada akhirnya di tugaskan Mahasiswa yang melakukan kegiatan Kuliah Kerja Nyata tematik KKNT untuk membina Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta.

Tujuan Membina Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta adalah untuk membangkitkan Seni Karawitan pada kalangan anak-anak Desa Singakerta, untuk mengasah kemampuan yang dimiliki oleh Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta dan untuk mengidentifikasi metode yang digunakan dalam mengajarkan Seni Karawitan pada kalangan anak-anak di Desa Singakerta.

Manfaat Membina Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta adalah Mahasiswa memperoleh pengalaman serta mendapatkan ilmu pengetahuan yang dimiliki. Agar Masyarakat di Desa Singakerta mendapatkan ilmu/wawasan dan pengalaman yang dapat dijadikan sebagai bekal untuk pembelajaran dalam berkesenian, yang menjadi salah satu upaya untuk membangkitkan kesenian khususnya Seni Karawitan di Desa Singakerta. Masyarakat dapat mengenal kampus ISI Denpasar sebagai kampus seni yang memiliki berbagai jurusan seni, baik Seni Pertunjukan maupun Seni Rupa dan Desain sehingga dapat menarik minat dari orang tua untuk mengarahkan anaknya melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Institut Seni Indonesia Denpasar.

Pelaksanaan KKNT di Desa Singakerta bertujuan untuk membantu dalam membangkitkan semangat para generasi-generasi muda dalam berkesenian dengan cara melaksanakan program kerja pelatihan menabuh yang akan dilaksanakan pada kegiatan KKNT tersebut. KKNT yang penulis lakukan

di Desa Singakerta bertujuan untuk membantu desa untuk memajukan kesenian yang khususnya di bidang Seni Karawitan dengan melakukan program kerja pelatihan menabuh untuk anak-anak yang bertempat di Balai Desa, Desa Singakerta. Selain itu penulis juga akan mengadakan workshop/Latihan dengan Sekaa Gong Kerta Yowana, seminar tentang Karawitan dan menuangkan sebuah *Tabuh* Gilak Rahwana dan Gilak Dasar sebagai dasar untuk pelatihan anak-anak, dan melaksanakan pengabdian masyarakat seperti gotong royong dan *ngayah-ngayah* di wilayah Desa Singakerta. Penulis berharap karya dan kegiatan KKN Tematik berguna bagi masyarakat Desa Singakerta, Ubud, Gianyar.

Dari latar belakang yang sudah diuraikan diatas, penulis memfokuskan pembahasan dalam laporan akhir ini dengan judul "Pembinaan *Tabuh* Gilak Rahwana Di Kalangan Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta, Ubud, Gianyar.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT) agar nantinya kegiatan berjalan dengan tertib, maka dengan merancang teknis pelaksanaan kegiatan, penulis harapkan dapat melancarkan pelaksanaan kegiatan KKNT dan juga menimbulkan sikap disiplin saat melaksanakan kegiatan KKNT nantinya di lapangan. Adapun metode yang dibagi menjadi pembahasan yaitu: tahapan pelaksanaan, jenis kegiatan, pola pelaksanaan, bentuk luaran yang dibahas sebagai berikut.

Pada tahapan pelaksanaan dalam program KKN Tematik ini, ada beberapa tahapan yang dilakukan sebagai berikut: Melakukan pertemuan dengan Kepala Desa Singakerta, Mengidentifikasi masalah dan menyusun PROKER (program kerja), Melaksanakan pelatihan dengan Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta.

Jenis Kegiatan yang dirancang dalam kegiatan KKNT di lingkungan Desa Singakerta. Penulis sudah merancang beberapa program yang akan dilaksanakan di Desa Singakerta, Ubud, Gianyar. Adapun program kerja yang akan penulis laksanakan nanti yaitu: Pelatihan menabuh untuk kalangan anak-anak di Desa Singakerta. Berpartisipasi membantu program kerja dari Karang Taruna dan Sekaa Gong Kerta Yowana Desa Singakerta, Seperti gotong royong dan *ngayah*, Prembon, Janger Inovatif, serta *ngayah* megamel piodalan di kantor Desa Singakerta (Petopengan). Seminar Seni Karawitan.

Pola pelaksanaan yang dilakukan dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT) ini yaitu semua pelaksanaan kegiatan dilaksanakan secara offline/tatap muka. Kegiatan pertama, melaksanakan kegiatan pelatihan Sekaa Gong Anak-anak yang berlangsung secara tatap muka yaitu sebanyak 3 (tiga) kali pertemuan dalam seminggu, yang berlokasi di Balai Desa Singakerta. Kegiatan kedua, proses penciptaan karya mengabdikan yaitu *Tabuh* Gilak Rahwana yang dilaksanakan di Balai Desa Singakerta bersama dengan Sekaa Gong Anak-anak, dimana proses penciptaan sekaligus penuangan karya ini berlangsung secara bertahap seiring dengan adanya pelatihan rutin dengan Sekaa Gong Anak-anak. Kegiatan Ketiga, yaitu ikut berpartisipasi dalam kegiatan gotong-royong, *ngayah-ngayah* maupun acara-acara lain yang diadakan oleh Sekaa Gong Kerta Yowana Desa Singakerta.

Bentuk Luaran dari program kerja kegiatan Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT) dalam membina Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta, Ubud, Gianyar, yaitu mendapatkan beberapa materi dasar, mampu menabuh dengan baik, menguasai teknik dan hafalan dalam menabuh. Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta mampu merealisasikan *Tabuh* Gilak Rahwana. terbantunya masyarakat Desa Singakerta dengan adanya kegiatan pengabdian berupa gotong royong, *ngayah*, dan lain sebagainya sehingga masyarakat terbantu dalam kelancaran kegiatan yang dilakukan.

Proses pelatihan Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta yang telah disepakati dengan jadwal sebanyak 3 (tiga) kali pertemuan dalam seminggu dengan lokasi pelatihan di Balai Desa Singakerta lantai 2 (dua), dengan menerapkan Metode Pelatihan, berarti ketetapan cara penyampaian yang digunakan selama pelatihan itu berlangsung, karena tidak menciptakan jadinya melakukan pelatihan perkembangan *Tabuh* Gilak Rahwana dengan melalui bentuk baru. Penulis juga menggunakan beberapa metode dalam membina sekaa gong anak-anak desa singakerta, sebagai berikut: meguru kuping, meguru panggul, dan meguru rasa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKNT) diawali dengan, Survei Pendahuluan (Observasi); Melakukan observasi serta wawancara Kepala Desa Singakerta dan Ketua Karang Taruna Desa Singakerta untuk menemukan informasi-informasi penting yang bisa dilakukan dalam terjun kelapangan KKNT (Mita 2015), setelah itu dilakukan proses surat menyurat untuk memulai kegiatan KKNT. Identifikasi Masalah; Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta akan diadakan kegiatan pelatihan *Tabuh Gilak Rahwana* yang waktunya bertepatan dengan kegiatan KKNT, Pura di Kantor Desa Singakerta akan melaksanakan piodalan bertepatan dengan kegiatan KKNT, Membina sebuah gending/materi di bidang Seni Karawitan yang difokuskan kepada Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta untuk menarik minat agar ikut berkecimpung di bidang seni. Perumusan Masalah; Menyusun kegiatan pelatihan Seni Karawitan dan Pengenalan Dasar Gamelan, mempelajari *tabuh* atau materi yang akan dituangkan serta sebagai kenang-kenangan dalam kegiatan KKNT. Penemuan Solusi; memberikan pelatihan gamelan dasar di Desa Singakerta, menuangkan materi yaitu *Tabuh Gilak Rahwana* yang didedikasikan kepada masyarakat dan Khususnya Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta.

Proses pelatihan Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta yang telah disepakati dengan jadwal sebanyak 3 (tiga) kali pertemuan dalam seminggu dengan lokasi pelatihan di Balai Desa Singakerta lantai 2 (dua), dengan menerapkan Metode Pelatihan, berarti ketetapan cara penyampaian yang digunakan selama pelatihan itu berlangsung (Andre F.S 2000), karena tidak menciptakan jadinya melakukan pelatihan perkembangan *Tabuh Gilak Rahwana* dengan melalui bentuk baru. Penulis juga menggunakan beberapa metode dalam membina sekaa gong anak-anak desa singakerta, sebagai berikut:

Meguru Kuping, Kuping merupakan Bahasa Bali yang mempunyai arti telinga. Meguru Kuping dapat di artikan cara proses pengajaran yang menggunakan kepekaan telinga untuk dapat memainkan pola yang dimainkan dalam sebuah instrumen. Metode tersebut digunakan untuk pelatihan Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta untuk memahami *Tabuh Gilak Rahwana* namun tidak semuanya bisa menggunakan metode tersebut namun ada beberapa yang paham dengan menggunakan metode meguru kuping. (Sukadana, Juniarta, and Winyana 2021).



Gambar 1. Metode Meguru Kuping pada saat pelatihan dengan Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta
Sumber: I Ngrah Edy Upadana, 10 Maret 2023

Meguru Panggul, (panggul dalam Bahasa Indonesia dapat di artikan alat memukul gamelan) caranya sederhana dapat di artikan melihat panggul sebagai penuntun. Agar bisa memahami gending atau melodi yang di ajarkan. (Sukadana, Juniarta, and Winyana 2021).



Gambar 2. Metode Meguru Panggul pada saat pelatihan dengan Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta
Sumber: I Ngurah Edy Upadana, 05 April 2023

Meguru Rasa terdiri dari dua kata, yaitu meguru dan rasa. Meguru artinya belajar, sedangkan rasa artinya merasakan. Jadi meguru rasa artinya proses belajar gending dengan merasakan gending yang di pelajarnya. Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta agar bisa menggunakan rasa saat memainkan gending *Tabuh Gilak Rahwana*.



Gambar 3. Metode Meguru Rasa pada saat pelatihan dengan Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta

Sumber: I Ngrah Edy Upadana, 02 Juni 2023

Materi yang Diberikan dalam pembinaan ini yaitu *Tabuh Gilak Rahwana*. Gilak adalah suatu komposisi yang memiliki ukuran lagu pendek yang terdiri atas 8-32 ketukan dalam suatu gong atau satu putaran melody (Pramana n.d.). Dalam membuat komposisi gilak yang terdiri dari lebih dari satu baris yang biasanya 4 baris diusahakan memiliki motif yang berbeda. Mungkin sejak kecil kita selalu diajarkan bahwa kebaikan pasti bisa menang dari kejahatan. Yang kita perlu tahu adalah bagaimana membedakan mana yang baik dan mana yang buruk, mana yang baik dan mana yang jahat. Menurut mitologi Hindu, Rahwana atau dengan nama lain Prabu Dasamuka adalah tokoh utama antagonis yang melawan Rama dalam kisah Ramayana. Di mana ia adalah seorang raja yang dengan julukan Raja Alengka juga sekaligus seorang raksasa atau iblis pada ribuan tahun yang lalu. Disebut sebagai Prabu Dasamuka, karena Rahwana memiliki 10 wajah. Sepuluh wajah ini bukan sembarang diciptakan melainkan terdapat filosofi khusus di dalam bentuk fisiknya. Di mana ia ditunjukkan sebagai orang yang memiliki pengetahuan Weda dan sastra. Selain memiliki sepuluh wajah, Rahwana juga memiliki 20 tangan yang mana bermakna kesombongan dan keinginan yang tak pernah puas. Rahwana tergolong sebagai ksatria sakti yang besar dan jahat. Saat Rahwana lahir, ia diberi nama Dasasana yang artinya sepuluh kepala. Menurut masyarakat Hindu, sepuluh kepala ini mencerminkan dari permata kalung yang ia dapatkan dari ayahnya saat ia lahir. Namun, ada juga yang menyebutkan bahwa makna dari sepuluh kepala ini adalah simbol dari kekuatan sepuluh tokoh tertentu (Tari and Marthalina 2020).

Tabuh Gilak Rahwana di ciptakan oleh Bapak I Wayan Bratha. *Tabuh Gilak Rahwana* ini menggambarkan karakter Rahwana yang merupakan tokoh antagonis dengan perwujudan angkara murka dan dosa-dosa manusia. Dalam rancangan ini penulis tidak menciptakan sebuah karya jadinya melakukan pelatihan perkembangan *Tabuh Gilak Rahwana* dengan melalui bentuk baru. Penulis disini membina Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta dengan Materi gending yang sudah ada (tabuh yang sudah tercipta) adalah *Tabuh Gilak Rahwana*. *Tabuh Gilak Rahwana* ini di implementasikan menggunakan barungan gamelan Gong Kebyar. *Tabuh Gilak Rahwana* ini memakai 32 ketukan dalam satu melodi, dan dalam penyajiannya terdapat teknik pukulan dasar dalam bermain gamelan seperti teknik keklenyongan dan kekotekan Riong (Sukerta 1998). Berikut gambaran dari *Tabuh Gilak Rahwana* dalam bentuk notasi.

Notasi *Tabuh Gilak Rahwana*

The notation consists of five lines of rhythmic symbols and numbers, enclosed in double vertical bars on the left side. The symbols include various characters like '0', '1', '2', '3', '4', '5', '6', '7', '8', '9', and '10', along with '+' signs. The notation is as follows:

```

||  _____ + +
    (  )  0  1  2  3  4  5  6  7  8  9  10
                                     + +
    (  )  1  0  (  )  1  0  1
                                     + +
    (  )  1  2  3  (  )  1  2  3  4
                                     + +
    (  )  1  0  1  (  )  1  0  1  ||
    
```

KESIMPULAN

Terbentuknya Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta pada tahun 2023 awal ini berawal dari vakumnya Sekaa Gong Kerta Yowana pada tahun 2019 akhir, sehingga Bapak Kepala Desa Singakerta membentuk generasi baru. Penulis melakukan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKNT) di desa Singakerta agar membangkitkan generasi muda yang ada di Desa Singakerta. Materi yang diberikan dalam membina Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta adalah *Tabuh Gilak Rahwana*. Gilak adalah suatu komposisi yang memiliki ukuran lagu pendek yang terdiri atas 8-32 ketukan dalam suatu gong atau satu putaran melody. Dalam membuat komposisi gilak yang terdiri dari lebih dari satu baris yang biasanya 4 baris

diusahakan memiliki motif yang berbeda. *Tabuh Gilak Rahwana* di ciptakan oleh Bapak I Wayan Bratha. *Tabuh Gilak Rahwana* ini menggambarkan karakter *Rahwana* yang merupakan tokoh antagonis dengan perwujudan angkara murka dan dosa-dosa manusia. Penulis disini membina Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta dengan Materi gending yang sudah ada (*tabuh* yang sudah tercipta) dan di implementasikan menggunakan barungan gamelan Gong Kebyar. *Tabuh Gilak Rahwana* ini memakai 32 (tiga puluh dua) ketukan dalam satu melodi, dan dalam penyajiannya terdapat teknik pukulan dasar dalam bermain gamelan seperti teknik keklenyongan dan kekotekan Riong. Proses pelatihan Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta yang telah disepakati dengan jadwal sebanyak 3 (tiga) kali pertemuan dalam seminggu dengan lokasi pelatihan di Balai Desa Singakerta lantai 2 (dua), dengan menerapkan Metode Pelatihan, berarti ketetapan cara penyampaian yang digunakan selama pelatihan itu berlangsung, karena tidak menciptakan jadinya melakukan pelatihan perkembangan *Tabuh Gilak Rahwana* dengan melalui bentuk baru. Penulis juga menggunakan beberapa metode dalam membina sekaa gong anak-anak desa singakerta, sebagai berikut: Meguru Kuping, Meguru Panggul, Meguru Rasa. Selain menuangkan *Tabuh Gilak Rahwana* penulis melakukan pengabdian masyarakat dengan Karang Taruna Desa Singakerta seperti gotong royong, *ngayah* dan lain sebagainya di wilayah Desa Singakerta. Penulis berharap karya dan kegiatan KKN Tematik berguna bagi masyarakat Desa Singakerta, Ubud, Gianyar.

SUMBER RUJUKAN

- Adi Surya, I. Gede, Saptono Saptono, and I. Ketut Partha. 2022. "The Process of Music Creation Kelabu | Proses Kreasi Musik 'Kelabu.'" *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan* 2(1):62–70. doi: 10.59997/jurnalsenikarawitan.v2i1.419.
- Andre F.S. 2000. "Model-Model Pelatihan Dan Metode-Metode Pelatihan." : 43.
- Anikesari, Puput, and Mudjito. 2019. "Pembinaan Estetika Siswa Melalui Pembelajaran Seni Karawitan Di SMA Negeri 1 Kauman Tulungagung." *Inspirasi Manajemen Pendidikan*: 1–9. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/inspirasi-manajemen-pendidikan/article/view/28537/26115>.
- Kusumayana, I. Gede Wisnu, and Saptono -. 2023. "TCreation Music Bangsing Waringin | Tabuh Kreasi Bangsing Waringin." *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan* 3(3):306–12. doi: 10.59997/jurnalsenikarawitan.v3i3.2193.
- Mita, Rosaliza. 2015. "Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif." *Jurnal Ilmu Budaya* 2: 9. <https://media.neliti.com/media/publications/100164-ID-wawancara-sebuah-interaksi-komunikasi-da.pdf>.
- Nandayana, Kadek prema, and Saptono -. 2023. "Karawitan Composition 'Bhuana Santhi' | Komposisi Karawitan 'Bhuana Santhi.'" *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan* 3(1):9–17. doi: 10.59997/jurnalsenikarawitan.v3i1.1130.
- Pramana, Aris Widi. "Tabuh Gilak 'Lila Cita.'" 2 april 2019. <https://blog.isi-dps.ac.id/ariswidipramana/tabuh-gilak-lila-cita>.
- Pratama Yoga, Agus Ari. 2022. "New Creation Music Jaladi Merta Ayu | Tabuh Kreasi Baru Jaladi Merta Ayu." *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan* 2(2):134–41. doi: 10.59997/jurnalsenikarawitan.v2i2.466.
- Pryatna, I. Putu Danika; Hendra Santosa. 2020. "Konsep Musikal Instrumen Kendang Dalam Gamelan Gong Kebyar Bali." *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan* 21(2):73–84. doi: 10.24821/resital.v2i2.4220.

- Santosa, Hendra. 2019. *Mredangga: Perubahan Dan Kelanjutannya*. Denpasar: Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Santosa, Hendra, Saptono, and I. Wayan Sutirtha. 2022. *I Nyoman Windha Sang Maestro Karawitan Bali*. edited by Abdul. Denpasar: Penerbit Adab.
- Sudirga, Komang., Hendra Santosa., Diah Kustiyanti. 2015. "Jejak Karawitan Dalam Kakawin Arjuna Wiwaha: Kajian Bentuk, Fungsi, Dan Makna." *Segara Widya* 3:471–81. doi: <https://doi.org/10.31091/sw.v3i0.218>.
- Sukadana, I W, I K A Juniarta, and I N Winyana. 2021. "Metode Pembelajaran Gamelan Selonding Pada Sekaa Gong Sabha Winangun, Dalam Situasi Pandemi Covid-19." *Widyanatya* 3. <https://ejournal.unhi.ac.id/index.php/widyanatya/article/view/2120%0Ahttps://ejournal.unhi.ac.id/index.php/widyanatya/article/download/2120/1261>.
- Sukerta, Pande Made. 1998. *Ensiklopedi Karawitan Bali Sastrataya-Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI)*.
- Sutyasa, I. Made Agus Natih, Saptono Saptono, and I. Ketut Muryana. 2023. "Karya Karawitan Inovatif 'Ngincung.'" *Jurnal Mebang: Kajian Budaya Musik Dan Pendidikan Musik* 3(1):1–14. doi: 10.30872/mebang.v3i1.53.
- Tari, Sarjana Pendidikan, and Handhika Marthalina. 2020. "Pemeranan Rahwana Dalam Sendratari Ramayana Di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan."