

Percussion Creations Bebarongan Metsis

Tabuh Kreasi Bebarongan Metsis

I Made Agus Wisnu Ari Tenaya Surjana

Program Studi Seni Karawitan, Institut Seni Indonesia Denpasar

imadeaguswisnu@gmail.com

Metsis' Bebarongan percussion creation is a musical work inspired by a phenomenon in butterflies called metamorphosis. Metamorphosis is a phenomenon that occurs in the life of butterflies from eggs, larvae, pupae, and amigo. The medium of expression used in Metsis' work is the barungan gamelan Gong Kebyar. The creation method used in Metsis' work is the Panca Sthiti Ngawi Sani method from Balinese artist I Wayan Dibia, which contains five stages, namely: Inspiration Stage, Exportation Stage, Conception Stage, Execution Stage, and Ngebah Stage. This work uses a section structure with four parts, each describing a metamorphosis process. Parts 1. Describe an egg, 2. Describe a caterpillar; 3. Describe a cocoon, and 4. Describe the successful process of metamorphosis from an egg to a butterfly.

Keywords: Music Creation, Bebarongan, Metsis, Karawitan Bali

Tabuh kreasi *Bebarongan* Metsis merupakan sebuah karya musik yang terinspirasi dari fenomena yang terjadi pada kupu-kupu yang disebut metamorfosis. Metamorfosis adalah sebuah fenomena yang terjadi pada kehidupan kupu-kupu dari telur, larva, pupa, dan amigo. Media ungkap yang di pergunakan pada karya Metsis adalah *barungan gamelan* Gong Kebyar. Adapun metode penciptaan yang digunakan pada karya Metsis yaitu metode *Panca Sthiti Ngawi Sani* dari seniman Bali I Wayan Dibia yang berisi lima tahapan yaitu: Tahap Inspirasi, Tahap Eksporasi, Tahap Konsepsi, Tahap Eksekusi, dan Tahap Ngebah. Pada karya ini menggunakan struktur bagian, dan karya ini memiliki 4 bagian dan di masing-masing bagian menggambarkan sebuah proses metamorfosis. Bagian 1. Menggambarkan sebuah Telur, 2. Menggambarkan ulat, 3. Menggambarkan kepong-pong, dan 4. Menggambarkan keberhasilan proses metamorfosis dari telur hingga menjadi kupu-kupu.

Kata kunci: Tabuh Kreasi, Bebarongan, Metsis, Karawitan Bali

PENDAHULUAN

Istilah komposisi berasal dari *compose* yang artinya menyusun atau mengarang yang tergolong kata kerja, sedangkan komposisi berarti susunan atau karangan yang merupakan kata benda. Istilah komposisi dalam hal ini digunakan untuk menunjuk karya-karya susunan baru yang non tradisi (Sukerta: 2011; 2). Merujuk dari pernyataan tersebut penata akan membuat sebuah karya seni dengan bentuk Tabuh Kreasi *Bebarongan*. Kata *Bebarongan* berasal dari kata barong, yaitu salah satu bentuk tari dari jenis tari Bebali yang sangat angker di Bali dan diduga merupakan peninggalan kebudayaan Pra-Hindu di masa lalu. Sedangkan *Bebarongan* sendiri digunakan untuk menyebut jenis gending-gending yang digunakan untuk mengiringi tari *Barong* (Sukerta: 1998: 17). Penjelasan tersebut sekiranya dapat menghantarkan bahwa penata kali ini akan menciptakan sebuah garapan dengan bentuk Tabuh Kreasi *Bebarongan*. Setidaknya dalam proses penciptaan seharusnya ada pendukung dalam merealisasikannya, dan penata memilih Gong Kebyar sebagai media ungkap dalam formulasi kali ini.

Secara musikal Gong Kebyar adalah sebuah okestra tradisional Bali yang memiliki system perangai keras (*coarse sounding ensemble*). Gong Kebyar menggunakan pelarasan *pelog* lima nada sama dengan sistem pelarasan yang digunakan beberapa jenis gamelan sebelumnya seperti Gong Gede, Pelegongan, dan *Bebarongan* (Sugiarta, 2015: 40). Ketertarikan penata memakai Gong Kebyar adalah (1) Ingin mengolah lima nada yang memiliki dua oktaf, (2) Ingin mengembangkan teknik-teknik *kekotekan* yang ada di gamelan Bali. Hal tersebut menjadi pondasi dasar alasan penata dalam formulasi karya ini.

Pembuatan suatu karya komposisi Tabuh Kreasi *Bebarongan* dengan menggunakan instrumen Gong Kebyar dan mengangkat suatu proses kehidupan kupu-kupu yang disebut Metamorfosis. Metamorfosis kupu-kupu merupakan perubahan bentuk tubuh kupu-kupu dari telur, larva, pupa, dan imago. Proses perubahan tersebut termasuk metamorfosis sempurna. Telur kupu-kupu menetas menjadi ulat yang disebut larva, larva merupakan serangga yang belum dewasa dan baru keluar dari telurnya. Setelah larva membentuk kepongpong yang disebut pupa, selama tahap pupa terbentuk bagian tubuh kupu-kupu, setelah bagian tubuhnya lengkap barulah kulit kepongpong robek lalu keluarlah kupu-kupu baru (Arifin, 2009: 36). Dari hal yang terkecil hingga hal yang sempurna, itu sebuah rangsangan yang membuat penata tertarik untuk mengangkat Metamorfosis. Ketertarikan penata untuk mengangkat Metamorfosis ini, karena penata melihat kehidupan kupu-kupu dimana hal terkecil akan bisa menjadi hal yang sempurna, dimana dalam proses membuat karya pasti ada rintangan dari segi mengolah musikal agar bisa menjadi nyata.

Setelah mendapat pijakan dalam mewujudkan karya ini, mulai dipikirkan cara mengolah unsur musikal agar karya ini dapat terwujud dengan nyata. Unsur musikal yang diolah adalah merujuk pada suatu fenomena kehidupan kupu-kupu dimana pengolah beberapa jenis *kekotekan* dan menyisipkan dengan proses dari *Metamorfosis* tersebut. Dalam proses tersebut penata ingin mewujudkan karya dengan mengolah 5 nada dari instrumen Gong Kebyar dengan menggambarkan *Metamorfosis* tersebut. Penata disini menggunakan struktur bagian, yang menurut penata mempermudah dalam mengekspresikan sebuah fenomena. Karya ini memiliki empat bagian dengan memvisualkan proses Metamorfosis dan menggabungkannya dengan pengolahan teknik-teknik *kekotekan*. Dilihat dari penjelasan yang sangat rinci seperti penjelasan diatas, latar belakang dari karya ini ialah, ketertarikan penata untuk mengolah *kekotekan* dan unsur musikal untuk menggambarkan kehidupan atau proses kehidupan kupu-kupu yang sering disebut *Metamorfosis*.

Fenomena diatas, muncul sebuah rangsangan untuk menciptakan sebuah karya yang diharapkan membawa kenikmatan untuk para pendengar, dimana karya ini mencerminkan sebuah proses kehidupan kupu-kupu yang sering disebut Metamorfosis yang ditransformasikan kedalam komposisi Tabuh Kreasi *Bebarongan*. Dengan adanya penjelasan diatas, muncul sebuah ide dalam proses pembuatan karya komposisi Tabuh Kreasi *Bebarongan* yang menggambarkan dari proses kehidupan kupu-kupu tersebut.

Pemilihan judul dilandaskan pada ketertarikan penata yang menggunakan metamorfosis, maka dari itu penata memberi judul karya ini *Metsis*, jadi penata mengambil judul dari penyingkatan sebuah kata metamorfosis menjadi *Metsis*. Ketertarikan penata terhadap judul ini dari segi keunikan dan dari segi cara membacanya. Maka dari itu judul pada karya komposisi Tabuh Kreasi *Bebarongan* ini, penata akan memberikan sebuah judul dengan berjudul *Metsis*.

METODE PENCIPTAAN

Pada karya *Metsis*, penata menggunakan metode dari seniman Bali yaitu I Wayan Dibia, dengan metode Panca Sthiti Ngawi Sani yang dimana terdapat berbagai tahapan tahapan yang dilalui dalam berkarya, antara lain: (1) Tahap Inspirasi, (2) Tahap Eksplorasi, (3) Tahap Konsepsi, (4) Tahap Eksekusi, (5) Ngebah.

Tahap pertama penata memikirkan karya musik, berimajinasi, merenungkan ide serta mencari inspirasi dari beberapa pilihan ide yang telah ditemukan pada awal bulan September 2023. akhirnya ide muncul dari pikiran penata sendiri tentang metamorfosis kupu-kupu "*Metsis*" yang di singkat diartikan sebagai metamorfosis. Setelah melakukan eksplor berkali-kali penata memilih ide tersebut dikarenakan penata ingin mengangkat tahapan-tahapan yang ada di proses metamorfosis tersebut yang akan di jadikan Tabuh kreasi *Bebarongan* menjadi sebuah garapan karawitan.

Tahapan awal bereksplorasi ini penata menentukan sebuah ide, konsep dan judul serta media ungkap yang akan digunakan pada garapan yang akan penata garap. Setelah menentukan ide yang tepat, ataupun melihat keadaan sekitar, kemudian ide itu diangkat untuk dijadikan sebuah garapan. Penata memilih Gong Kebyar media ungkap dalam karyanya. Dengan mencari sumber pustaka dan sumber diskografi yang berkaitan dengan judul garapan yang penata buat. Diskografi mengenai karya-karya tabuh petegak *Bebarongan* yang dijadikan penata sebagai refrensi dalam merealisasikan ide tersebut. Langkah selanjutnya penata mencari pendukung garapan dan melakukan kegiatan *nuasen* pada tanggal 20 September 2023 atau mengawali sebuah kegiatan yang dilakukan. Pendukung yang terlibat dalam karya ini berasal dari Sanggar Adhikara.

Tahap Konsepsi adalah tahapan kelanjutan dari tahap eksplorasi, tahapan konsepsi untuk memperhitungkan seperti apa wujud karya dengan judul *Metsis* ini. Karya *Metsis* ini merupakan Karya karawitan berbentuk tabuh kreasi *Bebarongan* yang mempergunakan *barungan* Gamelan Gong Kebyar, Garapan ini menampilkan empat proses ulat menjadi kupu-kupu yang bisa juga di bilang metamorfosis yang di setiap bagian karya ini di implementasikan ke beragam jenis *kekotekan* yang akan di pilih oleh penata dengan mengembangkan *kotekan* tersebut ke dalam bentuk garapan tabuh kreasi *Bebarongan*. Dalam proses penggarapannya tabuh kreasi *Bebarongan* ini dibagi menjadi empat bagian yaitu Bagian I, Bagian II, Bagian III, Bagian IV.



Gambar 1 Proses Latihan Karya Metsis

Tahap eksekusi adalah suatu tahap dimana creator mulai merealisasikan dan menuangkan yang telah di rencanakan terkait dengan karya seni yang ingin di ciptakan (Dibia, 2020: 43). Pada proses ini memerlukan tenaga dan waktu yang cukup banyak untuk menyesuaikan bentuk, menghasilkan bagian-bagian tertentu, serta memberi penjiwaan terhadap karya agar menjadi garapan yang maksimal. Tahapan pembentukan ini penata melakukan proses latihan pada tanggal 20 September 2023 di wantilan Sanggar Adhikara dengan menggunakan metode *Meguru Kuping* dan *Meguru Panggul*. Pada tahap penuangan penata memerlukan banyak tenaga, pikiran dan waktu yang sangat panjang untuk menuangkan beberapa bagian-bagian dari garapan.

Ngebah atau pentas merupakan tahapan terakhir yang dilakukan untuk menjukan hasil dari proses yang telah dilalui. Pada tahap ngebah ada beberapa kerpluaan dalam penyajian karya seni. Keperluan tersebut diantaranya, pemilihan tempat penyajian, penataan penyajian, tata rias dan busana, dan karya ini di pentaskan di wantilan Sanggar Adhikara pada tanggal 4 Januari 2024 pada pukul 19.00-22.00 Wita.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses penggarapan hal yang paling penting adalah kreatifitas yang setiap seniman memiliki kreastifitas yang berbeda sesuai pengalaman pribadi mereka. Membuat sebuah karya seni yang bagus dan bermutu memang memerlukan tahapan yang berat, namun apabila itu berhasil akan memberikan kesan yang sangat memuaskan dalam berkarya. Setiap pembentukan sebuah karya pasti memerlukan pemikiran atau perencanaan yang matang, tetapi didalam perjalanan pasti akan menemui berbagai kendala yang tidak terduga. Begitu juga dalam pembuatan suatu karya seni *Metsis* ini yang memiliki tahapan yang berat dan menguras pikiran untuk menciptakannya.

Tahapan pertama yaitu inspirasi, tahapan ini adalah pijakan awal untuk mendapatkan ide yang akan dituangkan kedalam sebuah karya yang akan digarap. Terinspirasi dari proses kehidupan kupu-kupu yang di sebut metamorfosis, kemudian penata mencoba untuk mengolah empat 4 proses metamorfosis dari telur, ulat, kepongpong, dan kupi-kupu dan penata akan menggambarkan proses itu dengan beberapa jenis *kekotekan* dan pola-pola melodi yang ada di gamelan bali.

Tahapan konsepsi ini untuk memperhitungkan seperti apa wujud karya, agar bisa menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam suatu karya, dengan melakukan pengumpulan data melalui memikirkan konsep yang mengambil konsep tersebut dari ide yang sudah di pikirkan, dalam teknis menentukan bentuk suatu karya. Karya ini penata menggunakan media ungkap *barungan* Gamelan Gong Kebyar yang berlaras *pelog* lima nada beroktaf dua, penata menggunakan Gamelan Gong Kebyar di Sanggar Adhikara. Alasan penata menggunakan media ungkap Gamelan Gong Kebyar dikarenakan gamelan ini memiliki 5 nada beroktaf dua yang menurut penata cocok dalam mengungkapkan proses metamorfosis tersebut sesuai dengan ide yang penata buat. Sehingga penata membulatkan tekad untuk menggunakan Gamelan Gong Kebyar, pada garapan ini penata menentukan jumlah pendukung sebanyak 24 orang.

Setelah penata menentukan media apa yang di gunakan, penata mulai mencoba mengeksekusi media tersebut dan melakukan proses latihan dengan menggunakan metode *Meguru Keping* dan *Meguru Panggul*. Tahap eksplorasi ini penata mulai dengan membuat pola-pola di aplikasi music digital FL Studio terlebih dahulu tetapi tidak semua pola dibuat di aplikasi tersebut demikian hanya beberapa saja. Dengan berjalannya proses Latihan banyak kendala yang penata alami yang pertama berkaitan dengan hari raya Suci Saraswati, kegiantan upacara yadnya, kesibukan teman-teman pendukung yang dikarenakan beberapa dari mereka sudah ada yang kerja, dan ada beberapa masih bersekolah di SMP dan SMA yang banyak tugas dan banyak pendukung yang sakit karena perubahan cuaca akibat itu ada beberapa pergantian pendukung dan juga penata sempat mengalami sakit panas pada waktu itu. Meski demikian penata tidak menyerah dan terus berusaha menjalankan latihan karena penata percaya akan kemampuan teman-teman penata yang sudah ikut serta dalam menyelesaikan karya ini.

Proses mewujudkan karya *Metsis* ini dimulai dari tanggal 20 September sampai akhir Desember 2023 dengan menuangan materi dimulai dari bagian 1. Dalam Latihan penata menetapkan hari Latihan yaitu: senin, rabu dan kamis, setiap Latihan penata memerlukan waktu 2-3 jam.

Deskripsi Karya

Tabuh kreasi *Bebarongan Metsis* ini merupakan komposisi yang berbentuk tabuh kreasi *Bebarongan*. Penata berpijak pada pola-pola tradisi yang sudah ada dan mengolah beberapa jenis *kekotekan* kemudian dieksplor dandikembangkan melalui beberapa tahap dengan sentuhan kreatifitas penata. Media ungkap karya *Metsis* adalah Gamelan Gong kebyar dan dari garapan karawitan tabuh kreasi *Bebarongan Metsis* penata ingin merealisasikan sebuah proses kehidupan kupu-kupu yang disebut metamorfosis, maka dari itu penata membuat karya ini dengan judul *Metsi*.

Pola-pola pada garapan karawitan ini digarap dan dikembangkan melalui pengembangan dari segi teknik permainan, serta motif-motif per pola lagunya. Penata membuat motif-motif lalu menggabungkannya hingga menjadi satu pola gending dan dirangkai menjadi satu kesatuan. Garapan ini terdiri dari empat bagian, yang tentunya disetiap bagian memiliki pola-pola untuk penggambaran proses metamorfosis.

Simbol Notasi

Notasi pada gamelan Bali sering disebut *Titilaras*. Isitilah *Titilaras* ini berasal dari kata *Titi* yang berarti *titian* atau jembatan, dan kata *Laras* yang berarti urutan nada-nada dalam satu oktaf yang telah ditentukan jaraknya dan tinggi rendahnya nada (Bandem, 2013:144). Dengan menggunakan notasi dapat mempercepat dalam proses pembuatan suatu karya seni dan sering menjadi pegangan penata sekaligus sebagai pedoman dalam melakukan suatu perubahan. Adapun simbol-yang penata gunakan dalam karya *Metsis* yaitu:

Tabel 1 Simbol Notasi

Nomer	Simbol	Dibaca
1	o	<i>Nding</i>
2	∩	<i>Ndong</i>
3	∩	<i>Ndeng</i>
4	∩	<i>Ndung</i>
5	∩	<i>Ndang</i>

Struktur

Struktur atau susunan dari suatu karya seni adalah aspek yang menyangkut keseluruhan dari karya tersebut dan meliputi juga peranan masing-masing bagian untuk dapat dicapainya sebuah bentuk karya musik (Djelantik, 1990: 37). Pada karya *Metsis* menggunakan struktur bagian dan hanya menggunakan 4 bagian saja. Adapun beberapa bagian karya *Metsis* ini sebagai berikut.

Bagian pertama ini penata menggambarkan bagaimana bentuk dari sebuah telur yang akan menjadi ulat. Pengolahan musikal pada bagian pertama penata membuat sebuah pola *pengrangrang* di instrumen gender rambat. Setelah pola itu penata membuat pola *pengawit* satu dan *pengawit* dua, kemudian penata membuat pola melodi ketukan 8 dengan 6 jenis melodi yang berbeda dan melodi ini di ulang sebanyak 2x. Disini penata menonjolkan *kekotekan* yang simple dan mudah untuk di dengar, bagian pertama ini menggunakan tempo sedang.

Pengrangrang Gender

o o ∩ . ∩ ∩ ∩

 . ∩ ∩ ∩ ∩ ∩ ∩
 ∩ ∩ ∩ ∩ ∩ ∩ (∩)

Kawitan Instrument Gender

. . . $\overline{\cdot \wedge \sigma}$ σ $\overline{\sigma \sigma}$ $\sigma \wedge \sigma$ $\overline{\sigma \sigma}$

\wedge $\overline{\sigma \sigma \sigma}$ σ $\overline{\sigma \sigma \sigma}$ σ $\overline{\sigma \wedge \sigma}$ (σ)

Batel

σ σ σ (σ)

Pola berulang-ulang tergantung aksens dari instrument kendang.

σ σ σ σ σ σ \wedge σ

$\overline{\cdot \sigma}$ $\overline{\sigma \wedge}$ $\overline{\sigma \sigma}$ (σ)

$\overline{\cdot \sigma}$ $\overline{\sigma \wedge}$ σ $\overline{\sigma \sigma}$ $\overline{\sigma \sigma}$ $\sigma \sigma$ $\overline{\sigma \wedge}$ σ

$\overline{\sigma \sigma}$ $\overline{\sigma \sigma}$ σ $\overline{\sigma \sigma}$ $\overline{\sigma \sigma}$ $\overline{\sigma \wedge}$ (σ)

. σ . σ . \wedge . \wedge

. \wedge . σ σ σ σ σ

σ \wedge σ σ σ (σ)

Bagian kedua ini penata menggambarkan sebuah ulat dimana ulat memiliki struktur tidak teratur, lika-liku dan lentur. Setelah ada penjelasa tersebut penata membuat 1 pola melodi ketukan 7 dan pola tersebut terus terulang-ulang sesuai ide dan konsep yang penata buat. Di bagian ini penata membuat 2 pola *kotekan* di bagian gangsa dan kantil, bagian kedua ini menggunakan tempo yang cepat, maka dari ite bagian dua menggunakan tempo yang cepat.

σ σ σ σ σ σ σ (\wedge)

σ \wedge σ σ σ σ σ (\wedge) ||

o o 2 o o 2 0 . 2 0 . 2
o o 2 o o 2 o o 2 (^)

o 2 20 .2 .2 .2 (^) ||

Bagian ketiga penata menggambarkan proses ulat menjadi kepong-pong. Dari awal mulai bagian 3 penata membuat pola melodi ketukan 8 dengan 3 melodi yang berbeda. Dibagian ini penata menojolkan melodi dan diikuti suling sebagai pemanis gending. Kemudian masuk ke bagian 3 pola B, dimana penata membuat *kekotekan noltol* dan *ngotek 3* pada intrumen gangsa dan kantil namun pola *kekotekannya* berbeda, kantil *kotekan* sedang dan gangsa *kotekan* di lipat dua, dibagian 3 ini menggunakan tempo yang lambat.

20 .2 .2 o 2 0 2 2
0 2 2 .2 .2 o 2 2
.2 .2 o 2 2 .0 .2 20 (2)

Bagian 3 Pelan

20 2 2 2 o 2 20 o 2
2 . 02 22 0 22 22 22 (2)
. ^ . 2 . 2 o (2)
. . . 2 o ^ 2 . o (2)
2 2 o 2 2 o o 2 (2)
0 2 2 o 2 2 o o (2)
. . . 2 o ^ 2 . o (2)
. 2 2 o 2 2 o o (^)
. o . ^ o 0 2 ^ o o
0 ^ o 2 ^ o o (2)
. 0 . 2 ^ o o (2)

Bagian empat ini penata menggambarkan keberhasilan suatu proses metamorfosis dari telur hingga menjadi kupu-kupu. Pola-pola energik akan menggambarkan bagaimana keberhasilan sebuah proses metamorfosis tersebut. Disini penata mengolah *kekotekan* yang energik dengan tempo yang cepat, sehingga bagian empat ini menjadi sebuah perealisasi ide penata yaitu menggambarkan sebuah keberhasilan metamorfosis kupu-kupu.

• 7 • 7 • 0 • (^)

Bagian 4

0	^	0	7	0	7	0	^
0	^	0	7	0	7	0	0
0	^	0	0	^	0	0	^
7	0	7	7	7	7	0	(^)
0	^	0	^	0	0	^	
0	0	0	^	^	0	7	7
0	7	0	7	7	0	7	7
7	0	7	7	^	0	7	7
7	7	7	7	7	0	7	7
7	0	7	7	7	7	0	(^)

Pengulangan ke bagian 4 pertama

7 0 7 7 0 ^ 7 (^)



Gambar 2 Pementasan karya Metsis

KESIMPULAN

Komposisi karawitan *Metsis* ini merupakan sebuah karya tabuh kreasi *Bebarongan* yang menggambarkan fenomena yang terjadi pada kupu-kupu yang di sebut metamorfosis, dan penata ingin tuangkan kedalam karya tabuh kreasi *Bebarongan* yang secara umum dalam onsep musikalnya menggunakan struktur bagian, dan pada karya *Metsis* menggunakan 4 bagian. Berawal dari konsep tradisi ini tentu juga tetap menjadi pijakan dan pedoman dalam mendasari sebuah karya komposisi karawitan. Pada bagian-bagian yang sesuai dengan konsep tersebut penata kembangkan melalui unsur-

unsur musikalnya. Media ungkap yang di pakai dalam garapan ini adalah Gamelan Gong Kebyar dan jumlah pendukung karya ini sebanyak 24 orang.

DAFTAR SUMBER

- Andika, I. Made Dwi. 2023. "Composition of Panceuk Sang Hyang | Karya Musik Panceuk Sang Hyang." *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan* 1(3):152. doi: 10.59997/jurnalsenikarawitan.v1i3.307.
- Arifin, Mulyati, 2009. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Lingkunganku*. Jakarta: Penerbit Pusat Perbukuan departemen Pendidikan Nasional.
- Aryasa, I Wyn, dkk.1984/1985. *Pengetahuan Karawitan Bali*. Denpasar: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Proyek Pengembangan Kesenian Bali.
- Arya Sugiarta, I Gede, 2015. *Lekasan Fenomena Seni Musik Bali*. Denpasar: Penerbit UPT Penerbit Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Bandem, I Made, 2013. "*Gamelan Bali di Atas Panggung Sejarah*". Denpasar:STIKOM BALI.
- Dibia, I Wayan, 2017. *Kotekan Dalam Musik dan Kehidupan Bali*. Denpasar: Penerbit Balimangsi Foundation dan Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Dibia, I Wayan, 2020. *Panca Sthiti Ngawi Sani, Metode Penciptaan Seni*. Denpasar: Penerbit Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Djelantik, A. A. M 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Kariasa, I. Nyoman, Wardizal Wardizal, and Hendra Santosa. 2023. "The Creative Process of Creating Dance Accompaniment Gendhing Murdanata Dedarining Aringgit: The Mascot Dance of Nagasepaha Village in Buleleng Regency, Bali." *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni* 18(2):146–58. doi: 10.33153/dewaruci.v18i2.4904.
- Muryana, I. Ketut, and Agus Gede Sukarta. 2023. "Music Composition Bebarongan 'Cepuk' | Tabuh Petegak Bebarongan 'Cepuk.'" *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan* 1(1):29–36. doi: 10.59997/jurnalsenikarawitan.v1i1.150.
- Partha, I. Ketut. 2023. "Bebarongan's New Creation Composition 'Inguh' | Komposisi Kreasi Baru Bebarongan 'Inguh.'" *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan* 1(1):56–64. doi: 10.59997/jurnalsenikarawitan.v1i1.217.
- Rama, Rama Widana, and Wardizal -. 2023. "Music Composition Magringsing | Komposisi Tabuh 'Magringsing.'" *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan* 1(4):299–306. doi: 10.59997/jurnalsenikarawitan.v1i4.463.
- Sadguna, I Gde Made Indra 2010. *Kendang Bebarongan Dalam Karawitan Bali Sebuah Kajian Organologi*. Yogyakarta: Penerbit Pечатakan Kanisius Yogyakarta.
- Santosa, Hendra. 2020. "Critical Analysis on Historiography of Gamelan Bebonangan In Bali." *Paramita: Historical Studies Journal* 30(1):98–107. doi: 10.15294/paramita.v30i1.18480.
- Santosa, Hendra, and Dyah Kustiyanti. 2018. "Mredangga: Sebuah Penelusuran Awal Tentang Gamelan Perang Di Bali." *KALANGWAN Jurnal Seni Pertunjukan* 4(1):16–25. doi: <https://doi.org/10.31091/kalangwan.v4i1.281>.
- Sukerta, Pande Made, 2011 *Metode Penyusuna Karya Musik (Sebuah Alternatif*. Surakarta:Penerbit Isi Press Solo.