

## Music Creation Garbebu

### Tabuh Kreasi Garbebu

I Made Gede Adi Praginatha Purnama<sup>1</sup>, I Nyoman Kariasa<sup>2</sup>

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

*adipraginatha12@gmail.com<sup>1</sup>*

*Garbebu's work is a work of musical art that was inspired when the creator saw directly the life events that occurred, namely the incident when a woman was married and carrying a baby in her stomach and seeing how a mother feels and waits to be able to experience pregnancy and have a baby. In other words, this work is inspired by the human life cycle. The human life cycle occurs by combining spermatozoid cells (Kama Petak) with ovarian cells (Kama Bang), which appear in the mother's womb. The process of unification or initial formation until the birth of a baby in a mother's womb is called Garbebu. The expression media used by the creator in expressing the idea of the work is the barungan gamelan Gong Kebyar, including Terompong, kendang cedugan, bebende, and kempli, which are the determining waits in pegongan (lelambatan) works which are still related to tabuh kreasi pepanggulan. This idea is expressed in an intertwining of tones in a musical work by processing musical elements, namely melody, rhythm, tempo, and dynamics, to create a harmonious order. Tabuh kreasi pepanggulan Garbebu uses the Tri Angga structure, which consists of Pengawit, Pengawak/pengadeng, and Pengecet, and the composition of the work is innovated with several parts that remain based on traditional standards. In realizing this Garbebu work, the creator used a creation method that refers to the book Panca Shtiti Ngawi Sani, written by Mr. I Wayan Dibia in 2020, which consists of the Inspiration Stage (Ngawirasa), Exploration Stage (Ngewacak), Conception Stage (Ngarencana), Stage Execution (Ngewangun), and Ngebah/maedeng Stage.*

*Keywords: Karawitan, Tabuh Kreasi Pepanggulan, Gamelan Gong Kebyar, Garbebu*

Karya Garbebu merupakan karya seni karawitan yang terinspirasi ketika pencipta melihat secara langsung peristiwa-peristiwa kehidupan yang terjadi, yaitu peristiwa ketika seorang wanita yang telah menikah dan mengandung sang buah hati di dalam perut. Melihat bagaimana perasaan dan penantian seorang ibu menunggu untuk dapat merasakan kehamilan dan memiliki seorang buah hati. Dengan kata lain karya ini terinspirasi dari siklus kehidupan manusia. Siklus kehidupan manusia terjadi melalui proses penggabungan sel spermatozoid (*Kama Petak*) dengan sel ovarium (*Kama Bang*) yang terjadi di dalam ruang/rahim seorang ibu. Proses penyatuan atau awal pembentukan sampai lahirnya bayi yang berada pada rahim seorang ibu yang disebut Garbebu. Media ungkap yang digunakan pencipta dalam menuangkan ide karya yaitu barungan gamelan Gong Kebyar meliputi terompong, kendang cedugan, kempli, dan bebende, dimana instrumen tersebut merupakan instrumen penentu dalam karya *pagongan* (lelambatan) yang masih ada kaitannya dengan tabuh kreasi pepanggulan. Ide tersebut tertuang dalam suatu jalinan nada pada sebuah karya karawitan dengan pengolahan elemen atau unsur musikal yaitu melodi, ritme, tempo, dan dinamika, sehingga menimbulkan satu tatanan yang harmonis. Tabuh kreasi pepanggulan Garbebu menggunakan struktur *Tri Angga* terdiri dari Pengawit, Pengawak/pengadeng, dan Pengecet, serta di dalam komposisi garapnya diinovasikan dengan beberapa bagian yang tetap berpijak pada pakem tradisi. Dalam merealisasikan karya Garbebu ini, pencipta menggunakan metode penciptaan yang mengacu pada buku *Panca Shtiti Ngawi Sani*, karya bapak I Wayan Dibia pada tahun 2020, yang terdiri atas Tahap Inspirasi (*Ngawirasa*), Tahap Eksplorasi (*Ngewacak*), Tahap Konsepsi (*Ngarencana*), Tahap Eksekusi (*Ngewangun*), dan Tahap *Ngebah/maedeng*.

Kata kunci: Karawitan, Tabuh Kreasi Pepanggulan, Gmelan Gong Kebyar, Garbebu

## PENDAHULUAN

Penciptaan adalah sebuah pemenuhan keseimbangan dalam siklus alam semesta. Masyarakat Bali yang kehidupannya dituntun oleh nilai-nilai kebudayaan Bali yang bercorak religius Hinduistik selalu berusaha seimbang terhadap alam sekitarnya (Bandem, 1986). Hal itu selalu dilandasi oleh kesadaran bahwa alam semesta adalah kompleksitas unsur-unsur satu sama lain terkait dan membentuk suatu sistem kesemestaan. Sehingga dapat dikatakan bahwa nilai dasar dari kehidupan adat di Bali adalah nilai keseimbangan. Sama halnya dengan proses penciptaan pada karya seni, dimana seorang seniman mempunyai indera perasa lebih yang mampu menembus alam tidak nyata, kemudian menjadi inspirasi dalam penciptaan sebuah karya seni (Bandem, 2013). Begitu juga penciptaan karya dalam bentuk seni Karawitan, dimana penata mengambil ide dimensi berbeda dari alam nyata yang merujuk pada hubungan ke atas yang bersifat ketuhanan (Pramana et al., 2023; Santosa et al., 2023), dan hanya bisa dibayangkan serta dirasakan oleh sebuah kepekaan pikiran dan daya hayal itu sendiri. Setiap perbuatan yang kita lakukan di dunia baik atau buruk akan membuahkan hasil. Tidak ada perbuatan sekecil apapun yang luput dari hasil atau pahala, secara langsung maupun tidak langsung pahala itu pasti akan datang namun dalam waktu yang tidak menentu. Kita percaya bahwa setiap perbuatan baik atau *Subha Karma* membawa hasil yang baik, menyenangkan, dan positif. Sebaliknya, jika perbuatan buruk atau *Asubha Karma* akan membawa hasil yang duka, negatif atau tidak baik. Termuat dalam *Lontar Smarareka*, sebagai sebuah teks sastra yang berisi memuat bagaimana proses penciptaan, serta di dalamnya membahas bagaimana manusia harus menyeimbangkan dirinya dari segala jenis kekotoran yang dibawa sejak lahir.

Berdasarkan hal tersebut, pencipta merancang sebuah karya seni Studi/Projek Independen dengan judul karya Garbebu. Garbebu berasal dari kata "*Garba*" dan "*Ibu*". Arti dari kata "*Garba*" menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu rahim, kandungan, atau bisa juga perut. Sedangkan arti kata "*Ibu*" yaitu wanita yang telah mengandung atau melahirkan seseorang. Sehingga dari penggabungan dua kata tersebut pencipta artikan sebagai sebuah proses atau perjuangan bagaimana seorang ibu mengandung buah hatinya di dalam kandungan atau perut. Dalam kandungan tersebut melewati tahapan-tahapan mulai dari kandungan masih belum berbentuk hingga menjadi janin dan membentuk bayi, serta tentunya sang bayi aktif di dalam perut selama ibu mengandung. Kehamilan adalah sebuah keadaan atau kondisi yang terjadi ketika terdapat pembuahan dan perkembangan janin di dalam rahim. Fase ini akan melalui proses panjang yang terjadi sejak sel telur dibuahi oleh sperma hingga berkembang menjadi janin di dalam rahim.

Seiring berkembangnya janin tersebut, tentu adanya aktivitas dari sang bayi yang aktif dalam kandungan, yang membuat perasaan sang ibu bergejolak membayangkan pergerakan sang buah hati yang seakan-akan meninju atau menendang perut sang ibu. Dalam pertumbuhan dan berkembangnya sang bayi di dalam perut, melewati berbagai tahapan yang disertai dengan ritual-ritual atau upacara-upacara *yadnya* menurut kepercayaan agama Hindu Bali (Putra, 2004; Wicaksandita et al., 2020). Tujuannya adalah untuk menyucikan dan memberi kekuatan kepada sang bayi agar kelak bayi dalam kandungan setelah lahir ke dunia dapat menjadi anak yang *Suputra*, yakni anak yang berbudi pekerti luhur, cerdas, bijaksana, dan membanggakan keluarga. Anak *suputra* ini yang akan mengangkat harkat dan martabat kedua orang tua maupun keluarga. Sama halnya ketika kita sebagai manusia membalas perbuatan dan jasa kedua orang tua yang memang harus kita lakukan untuk memenuhi tanggung jawab serta kewajiban kita sebagai seorang anak yang *suputra* dan berbakti kepada kedua orang tua. Orang tua yang juga disebut Guru Rupaka dalam Catur Guru yang sudah mendidik, membimbing, mengarahkan kita anaknya untuk menjadi pribadi yang lebih baik serta dapat dijadikan kebanggaan dikemudian hari. Kasih sayang yang tak ada habisnya yang diberikan kedua orang tua mulai dari merawat, menjaga, dan mengasahi anaknya, serta nasehat-nasehat yang diucapkan agar kelak mereka tumbuh menjadi pribadi yang lebih baik. Berbagai cara diupayakan untuk mendidik, membimbing, menuntun, dan mengarahkan anaknya agar memiliki wawasan yang luas dan berguna suatu saat nanti. Pada akhirnya, anak itu juga yang akan merawat, menjaga, membahagiakan, dan memberi kasih sayang tulus kepada orang tua mereka dikala orang tua sudah menginjak usia senja.

Maka dari itu, pencipta menciptakan karya atau garapan tabuh kreasi pepanggulan (Praditya et al., 2023, 2023; Supriyadnyana et al., 2020) dengan judul Garbebu sebagai bentuk ungkapan terima kasih yang sebesar-besarnya terhadap kedua orang tua yang sudah merawat, menjaga, mendidik, dan

masih banyak hal yang dilakukan orang tua kepada anaknya demi menjadikan anak yang *suputra*, berbakti, dan sukses dikemudian hari. Judul ini akan diimplementasikan ke dalam sebuah garapan Tabuh Kreasi Pepanggulan dengan menggunakan barungan gamelan Gong Kebyar (Pradana & Garwa, 2021) sebagai media ungkap karya.

Beranjak dari hal tersebut, sangat menarik untuk dapat merealisasikan konsep diatas ke dalam sebuah karya seni khususnya seni Karawitan tradisi yang masing berpijak pada pakem-pakem yang sudah ada namun dikombinasikan dengan unsur-unsur yang bernuansa kekinian. Dalam upaya merealisasikan karya Garbebu, penata tentu memerlukan arahan dan bimbingan yang dalam hal ini Komunitas Seni Taksu Agung sebagai mitra kerja sama dalam kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) kegiatan kuliah Studi/Projek Independen (Yudarta, 2023). Dari yang pengkarya lihat di Komunitas Seni Taksu Agung yaitu banyak orang-orang yang berkompeten dalam bidang komposisi seni khususnya seni Karawitan, dan besar harapan penata dapat membantu dan membimbing penata dalam mewujudkan karya Garbebu.



Gambar 1 Proses latihan

## METODE PENCIPTAAN

Dalam mewujudkan sebuah karya tentunya pencipta mempergunakan metode atau tahapan-tahapan penciptaan guna membangun karya tersebut agar tertata nantinya. Metode penciptaan merupakan suatu yang dipergunakan oleh pencipta dalam mewujudkan suatu karya secara sistematis, disertai dengan tahap penciptaan karya seni yang menguraikan mengenai rancangan proses penciptaan karya sesuai dengan tahapan-tahapan pengkaryaan mulai dari memperoleh inspirasi/ide, perancangan karya, hingga proses merealisasikan atau mewujudkan karya seni itu sendiri. Dalam upaya mewujudkan sebuah karya, metode penciptaan tentunya merupakan satu hal penting yang harus diperhitungkan oleh pencipta, dimana metode ini yang nantinya menjadi pijakan atau pedoman bagi pencipta agar karya yang digarap dapat tertata dan proses dari penciptaan karya tersebut dapat terlaksana dengan efektif.

Untuk mewujudkan suatu karya tentu diawali dengan adanya proses yang merupakan tahapan penting, dimana pada awalnya berasal dari adanya getaran atau rangsangan dan dorongan batin dari seniman untuk nantinya dapat mewujudkan sebuah karya yang berdasarkan dari pemikiran dan hasrat atau keinginan seniman tersebut. Jika seorang seniman belum memiliki konsep yang pasti tentu mempengaruhi proses yang akan dihadapi kedepannya juga tidak akan mudah, dikarenakan tidak ada yang digunakan sebagai pijakan dalam berproses. Untuk mewujudkan suatu karya yang berkualitas dan berbobot dalam kenyataannya memang cukup sulit. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas yang berasal dari pikiran-pikiran kreatif dan ide serta gagasan dari pencipta yang disesuaikan kembali dengan keinginan dan konsep pencipta itu sendiri agar nantinya karya yang digarap tidak monoton, serta menghasilkan sebuah garapan yang memiliki rasa orisinalitasnya.

Proses penciptaan dari karya tabuh kreasi pepanggulan Garbebu ini menggunakan beberapa metode atau tahapan penciptaan yang digunakan oleh pencipta yang masih mengacu pada *Panca Sthiti Ngawi Sani* karya dari Prof. Dr. I Wayan Dibia, yaitu: Tahap Inspirasi (Ngawirasa), Tahap Eksplorasi (Ngewacak), Tahap Konsepsi (Ngarencana), Tahap Eksekusi (Ngewangun), dan Tahap Ngebah/meadeng (Dibia, 2020). Dari kelima metode tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tahap Ngawirasa atau mendapatkan inspirasi adalah langkah awal dari sebuah penciptaan seni. Pada tahap ini, seorang pencipta karya seni mulai mendapat inspirasi berupa adanya rasa, getaran jiwa, hasrat kuat, dan keinginan yang keras untuk mencipta sesuatu. Hal tersebut diperoleh melalui berpikir, berimajinasi, merasakan, dan menafsirkan daya hayal dari pencipta itu sendiri. Sehingga, dari hal diatas pencipta dapat menentukan ide, konsep, dan judul karya. Dalam karya ini, pencipta mendapat ide untuk mengaitkan konsep karya dengan konsep *Kanda Pat*, dimana konsep karya yang akan diangkat ini erat kaitannya dengan *Kanda Pat* tersebut.

Tahap Ngewacak atau bereksplorasi merupakan suatu proses atau tahap ketika pencipta seni mengadakan penjajakan atau melakukan riset dengan tujuan untuk dapat mengetahui lebih jauh dan lebih dalam mengenai gagasan serta materi dari karya yang sedang dipikirkan atau direncanakan. Sehingga gagasan tersebut nantinya menjadi matang atau kompleks, serta mempengaruhi karya yang digarap juga akan tertata dengan baik. Pada tahap ini juga pencipta mulai memikirkan tempat yang akan digunakan untuk berproses dan personil yang akan dilibatkan dalam merealisasikan karya yang digarap.

Tahap Ngarencana atau konsepsi adalah proses atau tahap ketiga dari rangkaian proses penciptaan seni. Pada tahap ini, seorang pencipta karya seni mulai membuat sebuah rancangan yang menyangkut berbagai aspek, terutama yang menyangkut masalah artistic dan teknis. Sehingga melalui tahap ini, pencipta dapat merancang hal-hal yang berkaitan dengan artistic dan teknis secara tertata, serta mematangkan konsep dari karya yang akan digarap.

Tahap Ngewangun atau mengeksekusi adalah suatu tahap dimana kreator atau pencipta seni mulai mewujudkan dan menuangkan apa yang telah direncanakan terkait dengan karya seni yang ingin diciptakannya. Pada tahap ini, pencipta mulai menuangkan hasil rancangan pola garap dari karya yang diwujudkan dengan melibatkan penabuh yang dalam hal ini sebagai pendukung karya. Sehingga dari adanya kontribusi para pendukung, karya ini akan dapat terwujud lebih efektif dan maksimal.

Tahap ini merupakan tahap atau proses terakhir dari suatu proses penciptaan karya seni yaitu penyajian karya itu sendiri. Pada tahap ini, pencipta seni mementaskan atau mempertontonkan hasil dari garapan atau karya seni yang telah diciptakannya yang dalam hal ini merujuk pada seni karawitan. Karya ini dipentaskan di sebuah panggung pertunjukan yang disaksikan oleh audience atau penikmat seni.



Gambar 2 Proses latihan karya karawitan Garbebu

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penciptaan sebuah karya seni yang didasarkan pada adanya konsep sebagai rancang bangun dan pondasi dari sebuah karya. Konsep dalam hal ini akan sangat membantu dan mempermudah seorang pencipta dalam menciptakan sebuah karya seni yang ingin diangkat untuk dijadikan sebuah karya seni karawitan, serta konsep garapan juga sebagai dasar untuk pencipta dapat menciptakan serta mewujudkan sebuah garapan. Selain itu, pembentukan sebuah karya seni dalam konteks akademis, konsep garap dijadikan sebagai acuan atau pedoman guna memberikan pertanggungjawaban komprehensif terhadap luaran karya seni yang akan digarap.



Dari terbentuknya ide dan konsep tersebut, berlanjut menuju aspek dalam mewujudkan karya yaitu struktur. Struktur merupakan bagian-bagian yang tertata dan menjadi satu kesatuan dalam sebuah karya seni karawitan. Dalam membentuk struktur karawitan disusun sedemikian rupa dan disesuaikan dengan tema yang diangkat ke dalam sebuah karya, kemudian didukung dengan adanya permainan atau penggambaran suasana untuk menumbuhkan kesan guna mengekspresikan pesan dan makna yang ingin disampaikan oleh pencipta kepada audience atau penikmat.

Dalam karya komposisi Tabuh Kreasi Pepanggulan Garbebu menggunakan struktur *Tri Angga* (Kariasa et al., 2023; Putu Danendra adi Bagaskara et al., 2024; SemaraBawa & Sudhana, 2023) dengan penambahan beberapa bagian-bagian yang telah ditata sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan karya, serta mengikuti alur dari ide yang telah pencipta rancang yaitu sebagai berikut.

Bagian *Pengawit* terdapat pola kotekan yang dilanjut dengan pola-pola nuansa kekebyaran. Kemudian pencipta ingin menggambarkan suasana bagaimana terjadinya pembentukan janin di dalam kandungan yang diawali dengan terjadinya pembuahan dan sel sperma yang berhasil masuk berlomba-lomba untuk mencapai sel telur terlebih dahulu. Pada fase tersebut pencipta implementasikan dengan pola aksen-aksen dari instrumen reong dan kendang, onchang-onchang instrumen gangsa juga kantil, serta disambung dengan pola kebyar.

Pada akhirnya hanya akan ada satu dari ratusan sperma yang bisa bertemu dengan sel telur. Dari pertemuan antara sperma dan sel telur ini yang menjadi awal pembuahan dan tanda dimulainya kehamilan. Proses terjadinya kehamilan ini pencipta implementasikan ke dalam *ginem* terompong pada bagian *Pengawit*. Kemudian dilanjut ke bagian transisi 1 dimana pencipta menggambarkan suasana janin sudah terbentuk setelah melalui beberapa tahapan. Dilanjutkan dengan mulai adanya aktivitas atau perkembangan janin tersebut munuju usia awal kehamilan yang penata implementasikan ke dalam pola ubit-ubitan yang dilanjut dengan transisi menuju bagian selanjutnya.

Kakilitan Reong

— — — — —  
 (1) 0 1 . 0 . 2 7 0 . 7 2 0 1 0 1  
 — — — — —  
 0 1 0 0 1 2 2 0 1 2 2 . 0 (1)  
 0 1 2 0 2 1 0 2  
 —  
 1 2 1 2 2 0 (2)  
 — — — — —  
 (2) || 1 0 . 1 . 2 2 2 0 . 7 . 0 2  
 — — — — —  
 1 0 2 7 0 2 1 0 2 2 0 (2) || (Pengulangan 2 X)  
 — — — — —  
 2 0 1 . 0 2 2 0 1  
 — — — — —  
 (1) 2 1 2 0 2 0 1 . 0 2 0 1 2 2 0  
 1 0 2 2 2 0 1 0

Bagian *Pengawak* merupakan lanjutan dari bagian sebelumnya, dimana pada bagian ini menggambarkan janin di dalam kandungan telah berkembang dan menginjak usia lanjut dari kehamilan tersebut. Pada bagian ini, pencipta mempergunakan pengawak seperti pengawak tabuh pat dalam karya





Gambar 3 Proses latihan karya karawitan Garbebu

Proses penciptaan yang pencipta gunakan dalam penelitian ini diambil dari buku Alma M.Hawkins (Hawkins & Hadi, 2003). Memuat tentang proses atau tahap penciptaan dan menyajikan konsep-konsep kreativitas yang kiranya sesuai digunakan dalam karya ini. Adanya tahapan dalam metode penciptaan salah satunya yakni merasakan perasaan-perasaan tertentu merupakan aspek integral dari reaksi manusia. Menyadari bahwa adanya dimensi pengalaman yang dapat dirasakan dan bayangan-bayangan yang muncul guna mendorong terjadinya penciptaan sebuah karya baru. Sebuah proses yang berorientasikan rasa batin agar sewaktu-waktu dapat memisahkan diri dengan dunia luar dan lebih fokus dan rileks dalam merasakan dan mendengarkan suara batin. Konsentrasi dari mendengarkan suara hati yang nantinya akan memunculkan suatu perasaan, kesadaran, dan dorongan untuk mengungkapkan apa yang telah dirasakan dalam pikiran ke dalam bentuk yang ingin kita inginkan.

## SIMPULAN

Karya musik Garbebu merupakan karya seni karawitan yang terinspirasi dari ketika pencipta melihat secara langsung peristiwa-peristiwa kehidupan yang terjadi, yaitu peristiwa ketika seorang wanita yang telah menikah dan mengandung sang buah hati di dalam perut. Melihat bagaimana perasaan dan penantian seorang ibu menunggu untuk dapat merasakan kehamilan dan memiliki seorang buah hati. Sama halnya dengan pembentukan sebuah karya, bahwa pembentukan bayi di dalam perut juga merupakan sebuah awal terjadinya pembentukan yaitu pembentukan manusia itu sendiri.

Garbebu berasal dari kata “*Garba*” dan “*Ibu*”. Arti dari kata “*Garba*” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu rahim, kandungan, atau bisa juga perut. Sedangkan arti kata “*Ibu*” yaitu wanita yang telah mengandung atau melahirkan seseorang. Sehingga dari penggabungan dua kata tersebut penata artikan sebagai sebuah proses atau perjuangan bagaimana seorang ibu mengandung buah hatinya di dalam kandungan atau perut.

Konsep garap dari karya ini menggunakan struktur *Tri Angga* yang tetap berpijak pada pakem-pakem tradisi, dimana pakem-pakem tersebut dikembangkan dengan baik dari struktur gending maupun teknik serta pola permainan dengan penataan elemen atau unsur musikalitas seperti nada, melodi, tempo, ritme, harmoni, dan dinamika. Karya Garbebu ini digarap dalam bentuk kreasi yaitu Tabuh Kreasi Pepanggulan. Dalam merealisasikan karya Garbebu ini, pencipta menggunakan metode penciptaan yang mengacu pada buku Panca Shtiti Ngawi Sani, karya bapak. I Wayan Dibia pada tahun 2020, yang terdiri atas Tahap Inspirasi (*Ngawirasa*), Tahap Eksplorasi (*Ngewacak*), Tahap Konsepsi (*Ngarencana*), Tahap Eksekusi (*Ngewangan*), dan Tahap *Ngebah/maedeng*.

Adapun media ungkap yang digunakan pencipta dalam menuangkan ide karya yaitu barungan gamelan Gong Kebyar termasuk terompong, kendang cedugan, kempli, dan bebende, dimana instrumen tersebut merupakan tunggahan atau instrumen penentu dalam karya *pagongan* (lembatan) yang masih ada kaitannya dengan tabuh kreasi pepanggulan. Media yang digunakan terdiri atas 1 tungguh terompong, 1 pasang Kendang cedugan (Lanang&Wadon), 1 buah kecek, 1 buah kajar, 2 tungguh ugal, 4 tungguh gangsa pemade, 4 tungguh kantilan, 2 tungguh penyacah, 2 tungguh jublag, 2 tungguh jegog,

1 tungguh riong, 1 pasang gong (Lanang&Wadon), 1 tungguh kempur, 1 tungguh bebende, 5 suling menengah, 2 suling metit, dan 1 buah rebab.



Gambar 5 Desiminasi Karya Karawitan Garbebu

#### DAFTAR SUMBER

- Bandem, I. M. (1986). *Prakempa, Sebuah Lontar Gamelan Bali* (Trans.). ASTI Denpasar.
- Bandem, I. M. (2013). *Gamelan Bali di atas Panggung Sejarah*. Badan Penerbit STIKOM Bali.  
[https://books.google.co.id/books/about/Gamelan\\_Bali\\_di\\_atas\\_panggung\\_sejarah.html?id=\\_lLmoAEACAAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Gamelan_Bali_di_atas_panggung_sejarah.html?id=_lLmoAEACAAJ&redir_esc=y)
- Dibia, I. W. (2020). *Panca Sthiti Ngawi Sani: Metodologi Penciptaan Seni*. Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar.
- Hawkins, A. M., & Hadi, Y. S. (2003). *Mencipta lewat tari (creating though dance)* (Revisi). Mathili.
- Kariasa, I. N., Wardizal, W., & Santosa, H. (2023). The creative process of creating dance accompaniment gendhing Murdanata Dedarining Aringggit: the mascot dance of Nagasepaha Village in Buleleng Regency, Bali. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 18(2), 146–158.  
<https://doi.org/10.33153/dewaruci.v18i2.4904>
- Pradana, K. A. W., & 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), 145–151. <https://doi.org/https://doi.org/10.59997/jurnalsenikarawitan.v1i3.355>
- Praditya, D., Saptono, S., & Partha, I. K. (2023). Creation Music Pepanggulan Ki Gepang | Tabuh Kreasi Pepanggulan, “Ki Gepang.” *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 1(4), 264–272.  
<https://doi.org/10.59997/jurnalsenikarawitan.v1i4.427>
- Pramana, I. P. R. B., Hendra, S., Saptono, Yudarta, I. G., & Sutirtha, I. W. (2023). Unpacking the Form and Structure of Jaya Baya Music Composition in JES Gamelan Fusion. *Gondang: Jurnal Seni Budaya*, 7(2), 338–351. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/gondang.v6i2.49581>
- Pryatna, I. P. D. H. S. (2020). Konsep Musikal Instrumen kendang Dalam Gamelan Gong Kebyar Bali. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 21(2), 73–84. <https://doi.org/10.24821/resital.v21i2.4220>



- Pryatna, I. P. D., Santosa, H., & Sudirga, I. K. (2020). Permainan Kendang Bali. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 15(2), 90–100. <https://doi.org/10.33153/dewaruci.v15i2.2991>
- Putra, I. G. A. M. D. (2004). *Panca Yadnya*. Milik Pemerintah Provinsi Bali Kegiatan Peningkatan Sarana Prasarana Kehidupan Beragama.
- Putu Danendra adi Bagaskara, B., Saptono, S., & Partha, I. K. (2024). Music Creation Durmanggala | Tabuh Kreasi Durmanggala. *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 4(1), 114–122. <https://doi.org/10.59997/jurnalsenikarawitan.v4i1.3378>
- Santosa, H., Saptono, & Sutirtha, W. (2023). *Tabuh Kreasi Karya I Nyoman Windha* (Hendra Santosa (ed.)). Penerbit Adab. [https://books.google.co.id/books?id=e83xEAAAQBAJ&pg=PA194&dq=tabuh+kreasi+karya+i+nyoman+windha&hl=en&newbks=1&newbks\\_redir=0&sa=X&ved=2ahUKEwjxpLOqxcyEAXbbGwGHUsGA1oQ6AF6BAGLEAI#v=onepage&q=tabuh+kreasi+karya+i+nyoman+windha&f=false](https://books.google.co.id/books?id=e83xEAAAQBAJ&pg=PA194&dq=tabuh+kreasi+karya+i+nyoman+windha&hl=en&newbks=1&newbks_redir=0&sa=X&ved=2ahUKEwjxpLOqxcyEAXbbGwGHUsGA1oQ6AF6BAGLEAI#v=onepage&q=tabuh+kreasi+karya+i+nyoman+windha&f=false)
- SemaraBawa, A., & Sudhana, I. K. (2023). Wisala Meru Musical Artwork | Karya Seni Musik Wisala Meru. *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 1(3), 195. <https://doi.org/10.59997/jurnalsenikarawitan.v1i3.394>
- Supriyadnyana, P. G. W., Mustika, P. G., & Muryana, K. (2020). Pengantar Karya Komposisi Tabuh Kreasi Pepanggulan Amade. *Kalangwan: Jurnal Seni Pertunjukan*, 6(1), 16–25.
- Wicaksandita, I. D. K., Sariada, I. K., & Santosa, H. (2020). Estetika Adegan Bondres Wayang Tantri oleh Dalang I Wayan Wija. *Panggung*, 30(1), 17–34. <https://doi.org/10.26742/panggung.v30i1.1146>
- Yudarta, I. G. (2023). *Sosialisasi Pogram MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka)*. ISI Denpasar.