

SAMIRATA a Musical Art Composition Creative Percussion

SAMIRATA Sebuah Karya Komposisi Seni Karawitan Tabuh Kreasi

Kadek Angga Wahyu Pradana¹, I Ketut Garwa²

^{1,2}Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar, Bali, Indonesia

anggapradana059@gmail.co.id

Abstract

The creation of this final percussion is starting to decrease, especially in Buleleng. In the past five (5) years, there has been no creative percussion in the form of a game pattern that focuses on the melodic processing approach, but the packaging or presentation of creative percussion works tends to use a rhythmic working approach. From the differences above, the stylist wants to create a more dynamic musical composition work. The medium expressed in this creative musical composition is the North Balinese style barungan gong kebyar (pacekan). From this, ideas emerged in the stylist to create a creative percussion composition entitled "Samirata". "Samirata" can be divided into 2 words namely sami and rata. Sami which means all while flat which means the same high / low surface that covers all parts and gets the same amount. So, Samirata means something that is indicated by the same thing without any difference in number, in the whole part. The stylist imagines by systematically arranging a composition whose source of inspiration is from the similarities in various types of ornamentation in the techniques of ubitan gangsa maker, gangsa kantikan, reong with other instruments. It has a duration of 11 minutes, and 33 people support the work in this work.

Keywords: samirata, gong kebyar, ubit-ubitan, equation.

Abstrak

Penciptaan karya tabuh kreasi akhir ini mulai berkurang khususnya di Buleleng. Lima (5) tahun kebelakang ini, belum adanya tabuh kreasi yang dalam kemasan pola permainan yang bertitik tumpu pada pendekatan garap olahan melodi, melainkan kemasan atau penyajian karya karawitan tabuh kreasi cenderung mempergunakan pendekatan garap ritmis. Dari perbedaan tersebut di atas, penata ingin menciptakan sebuah karya komposisi karawitan yang lebih dinamis. Media ungkap dalam karya komposisi karawitan tabuh kreasi ini adalah barungan gong kebyar gaya Bali Utara (*pacekan*). Dari sini muncul ide gagasan dalam diri penata untuk membuat karya komposisi tabuh kreasi yang berjudul "Samirata". "Samirata" dapat dibagi menjadi 2 kata yakni *sami* dan *rata*. *Sami* yang artinya semua sedangkan *rata* yang mempunyai arti permukaan yang sama tinggi/sama rendah yang meliputi semua bagian serta sama memperoleh jumlah yang sama. Jadi, *Samirata* artinya sesuatu yang ditunjukkan dengan hal yang sama tanpa adanya perbedaan jumlah, dalam keseluruhan bagian. Penata berimajinasi dengan merangkai sebuah komposisi secara sistematis yang sumber inspirasinya dari persamaan di berbagai jenis ornamentasi pada teknik *ubit-ubitan gangsa pemade, gangsa kantikan, reong* dengan instrumen lainnya. Memiliki durasi 11 menit, dan pendukung karya dalam karya ini sebanyak 33 orang.

Kata kunci : samirata, gong kebyar, ubit-ubitan, persamaan.

PENDAHULUAN

Kreativitas di Bali khususnya di Bali Utara (Buleleng) dalam penciptaan atau penyajian karya komposisi tabuh kreasi akhir-akhir ini mulai berkurang. Lima (5) tahun kebelakang ini, belum adanya tabuh kreasi yang dalam kemasannya pola permainan yang bertitik tumpu pada pendekatan garap olahan melodi, melainkan kemasannya atau penyajian karya-karya komposisi karawitan tabuh kreasi cenderung mempergunakan pendekatan garap ritmis. Hal ini ditunjukkan melalui pola-pola permainan dari pengolahan tempo yang sedemikian rupa serta penonjolan pola permainan *kotekan-kotekan* atau *ubit-ubitan* pada instrumen *gangsapa pemade* dan *gangsapa kantilan* dan juga instrumen *reong*. Dari perbedaan tersebut di atas, penata ingin menciptakan sebuah karya komposisi karawitan yang lebih dinamis, karena dilihat dari karakteristik penata yang lebih condong ke suatu karya komposisi karawitan tabuh kreasi dengan pendekatan garap melodis. Pemilihan media ungkap dalam karya komposisi karawitan tabuh kreasi ini adalah seperangkat barungan gong kebyar gaya Bali Utara (*pacekan*), serta penata ingin menunjukkan ciri khas gamelan gong kebyar di Bali Utara atau gaya Buleleng yakni gong kebyar *pacekan* (Ketut et al., 2020; Putra, 2020). Pemilihan seperangkat gamelan gong kebyar tersebut di latar belakangnya karena memang spesialisasi penata lebih menguasai gamelan gong kebyar dari pada gamelan lainnya di Bali dengan mempertimbangkan media ungkap gong kebyar memiliki sifat yang fleksibel, juga akan menunjukkan bahwa gamelan gaya Buleleng yang bilahnya *dipacek* memiliki *reng* atau suara gamelan yang tidak terlalu pendek.

Gamelan gong kebyar adalah ansambel perkusi yang diturunkan dari gamelan *Gong Kuna* terdiri dari berjenis-jenis instrumen seperti sepasang *gong ageng* (gong besar). Melihat dari segi fungsinya instrumen gong ini berfungsi sebagai akhiran (sebagai finalis), dan sebagai menentukan jatuhnya tekanan-tekanan lagu sesuai dengan tujuan dari lagu itu sendiri (Sanjaya, 2021). Sebuah *kempur* (kempul), sebuah *bende* (sejenis kempul dengan muka datar), sebuah *kajar*, sebuah *kemong* (gong gantung kecil), sebuah *terompong* (sederet gong kecil di atas resonator kayu), sebuah *reyong* (sederet gong kecil serupa dengan *terompong*), dua buah *giyung* (metalon perunggu), empat buah *gangsapa pemade* (metalon perunggu), empat buah *gangsapa kantilan* (sejenis pemade), sepasang *jegogan* (metalon perunggu dengan nada rendah), sepasang *jublag* (sejenis *jegogan*), sepasang *penyacab* (sejenis *jublag*), sepasang *kendang gupekan* (gendrang kulit yang dimainkan dengan tangan), sepasang *kendang cedugan* (gendrang kulit yang dimainkan dengan alat pemukul dari kayu), dua *pangkon ceng-ceng* (simbal), sebuah *suling* (seruling), dan *rebab* (*lute* dua dawai). Kecuali *suling* dan *rebab*, yang merupakan instrumen tiup dan gesek, hampir semua instrumen dalam gong kebyar terdiri dari instrumen perkusi. Gong Kebyar menggunakan laras pelog 5 nada dan dimainkan oleh 25-30 orang pemain (Bandem, 2003). Gong kebyar telah terbukti sebagai salah satu sumber inspirasi bagi seniman dan sarjana, baik dalam maupun luar negeri. Berkas inspirasi tersebut berbagai bentuk karya seni telah terwujud (S., 2001). Setelah memahami pembahasan tersebut mengenai gamelan gong kebyar, maka dari sini muncul ide gagasan dalam diri penata untuk membuat sebuah karya komposisi karawitan tabuh kreasi dengan media ungkap gong kebyar yang berjudul "*Samirata*".

"*Samirata*" dapat dibagi menjadi 2 kata yakni *sami* dan *rata*. *Sami* yang artinya semua (Anandakusuma, 1986) sedangkan *rata* yang mempunyai arti permukaan yang sama tinggi/sama rendah yang meliputi semua bagian serta sama-sama memperoleh jumlah yang sama (Yuniar, 1987). Jadi, *Samirata* artinya sesuatu yang ditunjukkan dengan hal yang sama tanpa adanya perbedaan jumlah, dalam keseluruhan bagian. Maksud yang ditunjukkan dengan hal yang sama tanpa adanya perbedaan jumlah, yakni dilihat dari tanpa adanya perbedaan di salah satu instrumen sebagai contohnya adalah instrumen *gangsapa pemade* maupun *kantilan* dengan instrumen *penyacab*, *jublag*, *jegog* harus adanya sifat sama/*balance* dalam permainan seperti di bagian *gegenderan* (antara *kotekan/ubit-ubitan gangsapa pemade*, *gangsapa kantilan* dengan nada melodi di instrumen *penyacab*, *jublag* dan *jegog* tidak jauh melenceng ketika dipadukan atau bermain bersama). Karya komposisi karawitan tabuh kreasi yang berjudul "*Samirata*" ini merupakan karya komposisi baru atau karya komposisi karawitan kreasi yang menawarkan gagasan baru, bersifat

kekinian, dan mengutamakan originalitas. Penata berimajinasi dengan merangkai sebuah komposisi secara sistematis yang sumber inspirasinya dari persamaan di berbagai jenis ornamentasi pada teknik *ubit-ubitan gangsa pemade*, *gangsa kantilan*, instrumen *reong* dengan instrumen yang lainnya. Penata ingin karya kreasi ini dapat memberikan kesan dan suasana baru, maka untuk mewujudkan hal tersebut, penata ingin mengkemas beberapa jalinan melodi serta jalinan *ubit-ubitan* atau *kotekan*. Semua itu di kemas dengan berpijak dari sesuatu yang sederhana ke hal yang baru.

Ide memerlukan proses pemikiran yang panjang dan kerja keras, terkadang muncul berdasarkan realitas kehidupan, aktivitas kehidupan sehari-hari, fenomena alam, ungkapan perasaan yang mendalam dari pribadi seseorang serta dari menonton beberapa karya komposisi karawitan. Ide Garapan adalah sebuah hal yang paling penting dan awal dari suatu proses penciptaan. Dapat dikatakan tidak ada sesuatu karya yang terbentuk tanpa adanya suatu ide yang merupakan gagasan pikiran yang disampaikan dari karya tersebut (Sukarta¹ & I Ketut Muryana², 2021). Demikian pula dengan karya tabuh kreasi "*Samirata*" ini, penata mendapatkan ide dari menonton beberapa karya komposisi karawitan yang dipegelarkan yakni tabuh kreasi yang berjudul "Bagus Pangus" karya I Putu Adi Sastrawan tahun 2013, tabuh kreasi yang berjudul "Situbanda" karya I Komang Agus Adnya Suantara alumnus ISI Denpasar 2014 dan masih banyak lainnya. Sebagai mana yang terjadi dalam seni karawitan Bali, banyak seni karawitan yang dulunya kurang diminati namun dengan kreativitas seniman akhirnya menjadi seni yang populer, dan menjadi kebanggaan generasinya (Muryana et al., 2020; Santosa, 2016). Popularitas kebyar tidak hanya diamati dari segi banyaknya jumlah barungan yang ada, tetapi juga banyak muncul bentuk garap atau komposisi baru yang menggunakan media gong kebyar. Lahirnya ide garapan ini, sangat dipengaruhi oleh keberadaan gong kebyar yang terus mengalami perkembangan. Gong kebyar begitu fleksibel yang mampu menyerap hampir seluruh repertoar gamelan yang ada di Bali, memberikan inspirasi kepada penata untuk menggarapnya dengan mengedepankan penggambaran sifat-sifat dari "*Samirata*" tersebut atau sesuatu yang ditunjukkan dengan hal yang sama tanpa adanya perbedaan jumlah, dari keseluruhan bagian. Bagi penata ide ini sangat menarik untuk ditransformasikan ke dalam komposisi tabuh kreasi yang berjudul "*Samirata*".

Karya komposisi tabuh kreasi "*Samirata*" ini merupakan karya komposisi baru yang sumber inspirasinya dari sesuatu persamaan antara instrumen misalnya *gangsa pemade*, *gangsa kantilan* dengan instrumen *penyacak*, *jublak* dan *instrumen jegog* yang seperti halnya pada bagian *gegenderan* diolah/digarap sedemikian rupa & juga akan mengolah unsur-unsur musik seperti dinamika (*aes-uncab*), harmonisasi, ritme, warna suara (nada) dan tempo.

METODE PENCIPTAAN

Terkait penciptaan karya "*Samirata*", penata menggunakan metode penciptaan yang dipaparkan oleh Alma M. Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance*, bahwa penciptaan suatu karya seni itu ditempuh melalui tiga tahapan yaitu *exploration*, *improvisation*, dan *forming*. Ketiga tahapan ini disadur ke bahasa Indonesia oleh Y. Sumandiyo Hadi dalam buku *Mencipta Lewat Tari* menjadi tahap *exploration* (penjajagan), *improvisation* (percobaan), dan *forming* (pembentukan). Ketiga tahap tersebut penata aplikasikan dan digunakan sebagai acuan dalam proses penggarapan karya komposisi kreasi "*Samirata*". Alasan penata memilih metode penciptaan karya seni kreasi yang dipaparkan oleh Alma M. Hawkins, penata sejak dari awal sebelum berproses sangat tertarik untuk menggunakan metode ini yakni tahap eksplorasi (penjajagan), improvisasi (percobaan), dan *forming* (pembentukan) dikarenakan dari karya-karya seni khususnya di ranah kampus Institut Seni Indonesia Denpasar baik itu karya seni karawitan maupun karya seni tari cukup banyak yang menggunakan metode yang dipaparkan Alma H. Hawkins atau bisa disebut metode ini sangat familiar seperti karya karawitan yang berjudul *Interaksi* karya Gede Ari Darmayasa alumnus ISI Denpasar serta masih banyak contoh lainnya. Metode inilah dijadikan bahan landasan atau acuan untuk mempertanggung jawabkan karya "*Samirata*".

Proses Penjajagan ini merupakan tahapan yang paling awal dalam penciptaan karya karawitan ini. Dalam proses ini penata melakukan eksplorasi termasuk didalamnya berfikir, merasakan, berimajinasi, dan merespon. Tahap ini penata mencari ide, dan mengumpulkan hal-hal yang berhubungan dengan garapan seperti literatur dan dokumentasi dari menonton pertunjukan. Dari ide tersebut penata mulai melakukan percobaan untuk memadukan beberapa alat musik yang dapat merealisasikan konsep dan ide yang telah di dapatkan, penata mulai mengamati dan mendengarkan beberapa karya karawitan baik berupa audio maupun audio visual, serta mencari literatur yang berkaitan dengan proses penggarapan baik berupa tulisan dalam bentuk buku maupun dari internet (Yudha et al., 2020). Pada waktu mencari ide, penata sangat tertarik dengan sebuah komposisi karawitan kreasi yakni sumber inspirasinya dari sesuatu persamaan proporsi antara instrumen misalnya *gangsapa pemade*, *gangsapa kantilan* dengan instrumen *penyacak*, *jublak* dan *instrumen jegog* yang seperti halnya pada bagian *gegenderan* diolah/digarap sedemikian rupa & mengolah unsur-unsur musik seperti dinamika (*aes-uncab*) dan tempo. Secara konseptual, *genre* karya karawitan ini adalah karya karawitan kreasi baru, menggunakan beberapa ornamentasi atau olahan di berbagai instrumen dalam media ungkap gong kebyar yang dapat menghasilkan konstruksi baru dalam konteks, artinya tidak meninggalkan tradisi, tetapi mengembangkan tradisi dengan pemaknaan yang lebih kaya. Cipta karya karawitan kreasi baru yang dijadikan tujuan capaian wujud garapan adalah berdasarkan minat penata dalam pengembangan seni karawitan yang bertitik tolak dari seni tradisional Bali. Berdasarkan pengalaman penata sebagai penabuh, karya karawitan kreasi baru mendapatkan apresiasi yang baik di tengah kalangan masyarakat Bali.



Gambar 1. Latihan di Sanggar Seni Wahyu Semara Shanti Bersama Musisi

Sumber: Kadek Angga Wahyu Pradana, 2021

Melalui konsep garapan karawitan kreasi baru, penata ingin bersumbangsih, berkontribusi, dan menambah khasanah seni karawitan berbentuk kreasi di tengah maraknya kehidupan seni pertunjukan khususnya pada seni karawitan di Bali. Pemilihan *musisi* atau pendukung karya karawitan kreasi yang berjudul “Samirata” ini memerlukan *musisi* sejumlah 33 *musisi*.

Tahapan Percobaan ini merupakan tahapan kedua dalam proses penggarapan. Dalam tahapan ini penyediaan dorongan motivasi, menyebabkan penata merespon dari membuat tindakan yang lebih dalam. Improvisasi memberikan kesempatan yang lebih besar bagi imajinasi, seleksi, dan mencipta dari pada eksplorasi. Tahap ini merupakan tahap dalam percobaan dan pencarian teknik-teknik ornamentasi yang sesuai dengan ide dan konsep garapan. Tahap ini penata melakukan percobaan mencari melodi-melodi untuk proses pembuatan awalan/*karawitan* dalam pembentukan tabuh kreasi agar awalan/*karawitan* yang digarap dapat menggambarkan konsep yang sudah dirancang oleh penata, yaitu penata mencoba menggambarkan kesamaan dan kerataan dalam memainkan instrumen gong kebyar ke dalam sebuah komposisi karawitan. Tentu semua hal itu tidak mudah direalisasikan dengan waktu yang singkat. Membutuhkan banyak waktu, tenaga, dan pemikiran yang ekstra untuk mewujudkan karya yang penata inginkan (Dewantara1 et al., 2021).

Tahap ini merupakan tahap penyusunan atau pembentukan serta pengolahan motif-motif dan pola-pola hingga menjadi satu kesatuan karya komposisi tabuh kreasi yang utuh. tahapan yang paling menentukan dalam berkarya. Tahap pembentukan ini, semua rangkaian motif dan materi yang

lainnya di rangkai menjadi satu dengan komposisinya, lain dari pada itu adapun pembentukan dari nafas lagu, dinamika lagu, penjiwaan (Prabawa¹ & I Ketut Partha, 2021). Seperti yang kita ketahui pada kondisi saat ini sedang terjadinya pandemi, sehingga dalam proses berkreaitifitas/latihan, penata selalu menghimbau kepada para *musisi* atau pendukung karya untuk tetap memperhatikan protokol kesehatan baik mencuci tangan sebelum latihan dimulai serta tetap memakai masker. Disamping itu juga perlu diberikan aksentuasi-aksentuasi, dan motif-motif tertentu yang ditonjolkan sebagai suatu identitas agar diperoleh sebuah komposisi karawitan yang berkualitas.



Gambar 2 Latihan di Sanggar Seni Wahyu Semara Shanti Bersama Musisi
Sumber: Kadek Angga Wahyu Pradana, 2021

HASIL DAN PEMBAHASAN

Garapan tabuh kreasi yang berjudul “*Samirata*” ini merupakan garapan baru yang menggunakan media ungkap satu barung gamelan gong kebyar. Struktur dari garapan ini terdiri dari *karawitan*, *gagenderan*, *bapang*, *pangecet* serta *panyuud* yang pada bagiannya terdapat teknik-teknik dan pola motif *ubit-ubitan*, *kotekan* pada instrumen *gangsapa pemade*, *kantilan*, serta *reong* dan mengolah unsur musikal seperti melodi, tempo serta dinamika (*aes-uncab*). Dalam komposisi “*Samirata*” merupakan garapan baru yang menggunakan media ungkap satu barung gamelan gong kebyar. Struktur dari garapan ini terdiri dari *karawitan*, *gagenderan*, *bapang*, *pangecet* serta *panyuud* dan mengolah unsur musikal seperti melodi, tempo serta dinamika (*aes-uncab*).

Struktur atau susunan dari suatu karya adalah aspek yang menyangkut keseluruhan dari karya dan meliputi juga peranan masing-masing bagian dalam keseluruhan (Djelantik, 1999). Musikalitas garapan tabuh kreasi yang berjudul “*Samirata*” ini tersusun berdasarkan komposisi konsep *Tri Angga* yang terdiri dari *Karawitan*, *Pangawak*, dan *Pangecet*. Bagian struktur ini amat sangat penting keberadaannya dalam sebuah karya seni umumnya dan seni karawitan khususnya, karena bukan hanya bagian demi bagian yang tersusun secara rapi, namun lebih dari itu. Bagian ini merupakan pembabakan dari tema yang diangkat dan disusun mengikuti alur atau nuansa yang penuh pesan yang ingin disampaikan (S. Adapun struktur garapan tabuh kreasi “*Samirata*”, yaitu sebagai berikut.

Pada *karawitan* atau awal dimulai dengan pukulan nada *nding* (3) yang pukulannya tidak terlalu keras, dimainkan oleh instrumen *gangsapa giying*, *gangsapa pemade*, *gangsapa kantilan*, *penyacab*, *jublag*, *jegog*, *gong lanang-wadon*, *reong* dan *suling*. Dalam pola ini penata ingin menunjukkan *reng* nada gamelan gong kebyar *pacekan* (Bali Utara). Berikutnya dilanjutkan dengan *kebyar* yang menunjukkan karakteristik Buleleng yakni keras, sehabis *kebyar* dilanjutkan dengan *geguletan* instrumen *kendang*. Instrumen *kendang* yang ada di dalam barungan gamelan gong kebyar memiliki peran yang sangat menonjol. Peranan sebagai pemimpin menjadi sebuah hal yang wajib diambil oleh seorang pengendang Bali (Pryatna, 2020). Disambung dengan *kekilitan* instrumen *reong*. Dilanjutkan dengan transisi menuju ke-*gagenderan*, dalam transisi ini terdapat pola permainan *norot* pada instrumen *reong* sebanyak 5 (lima) kali putaran serta ornamentasi-ornamentasi pada instrumen *gangsapa pemade* dan *gangsapa kantilan*.

KESIMPULAN

Karya komposisi karawitan tabuh kreasi yang berjudul “*Samirata*” ini merupakan karya komposisi baru atau karya komposisi karawitan kreasi yang menawarkan gagasan baru, bersifat kekinian, dan mengutamakan originalitas. Penata berimajinasi dengan merangkai sebuah komposisi secara sistematis yang sumber inspirasinya dari persamaan dari berbagai jenis ornamentasi yang terdapat pada *ubit-ubitan gangsa pemade*, *gangsa kantilan*, instrumen *reong* dengan instrumen yang lainnya. Karya tabuh kreasi ini memiliki durasi waktu yakni 11 menit dengan mempergunakan media ungkap gamelan gong kebyar. Garapan komposisi karawitan tabuh kreasi ini mempergunakan struktur *Tri Angga* yakni *Kawitan*, *Pangrawak*, *Pangecet*. Garapan komposisi karawitan tabuh kreasi yang ini mempergunakan motif-motif tradisi dalam artian menggunakan motif-motif yang sudah ada namun dikembangkan sehingga terkesan kekinian.

DAFTAR PUSTAKA

- Anandakusuma, S. R. (1986). *Kamus Bahasa Bali*. CV Kayumas Agung.
- Bandem, I. M. (2003). *Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah*. BP Stikom Bali.
- Dewantara¹, I. P. G. E. P., Suartaya³, K., & I Ketut Garwa. (2021). *Ghurnita*. 01(01), 47–55. <https://doi.org/10.25124/ghurnita.v1i1.212>
- Djelantik. (1999). *Estetika Sebuah Pengantar*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- I Kadek Tunas Sanjaya, I. N. K. (2021). *Ghurnita*. 01(01), 11–19. <https://doi.org/10.25124/ghurnita.v1i1.141>
- I Putu Danika Pryatna, H. S. (2020). *Konsep Musikal Instrumen kendang Dalam Gamelang Gong Kebyar Bali*. 21(2), 73–84. <https://journal.isi.ac.id/index.php/resital/article/view/4220>
- Ketut, A. P. I., Komang, S. I., & Hendra, S. (2020). Gending Sekatian Desa Adat Tejakula. *JOMSTI, Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 4(1), 51–68. <http://repo.isi-dps.ac.id/id/eprint/3789>
- Muryana, I. K., Haryanto, T., Gede, I., & Widi, F. (2020). *Eksistensi Gamelan Gong Luang Di Banjar Seseh Desa Singapadu*. 6(November), 105–110.
- Prabawa¹, I. K. A. A., & I Ketut Partha. (2021). *Ghurnita*. 01(01), 56–64. <https://doi.org/10.25124/ghurnita.v1i1.217>
- Putra, I. K. A., Santosa, H., & Sudirga, I. K. (2020). The Concept of Balance at Sekati Ririg Gending in Tejakula , Buleleng Regency. *HARMONIA Jurnal Arts Of Research and Education*, 20(2), 183–194. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v20i2.25412>
- S., I. W. R. (2001). *Gong Antologi Pemikiran*. Balimangsi Foundation, Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Santosa, H. S. (2016). Gamelan Sistem Sepuluh Nada dalam Satu Gembyang untuk Olah Kreativitas Karawitan Bali. *Pantun*, 1(2), 85–96. <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/pantun/article/view/747>
- Sukarta¹, A. G., & I Ketut Muryana². (2021). *Ghurnita*. 01(01), 29–36. <https://doi.org/10.25124/ghurnita.v1i1.150>
- Yudha, I. N., Widiandara, P., Santosa, H., & Suartaya, K. (2020). *Proses Penciptaan Komposisi Karawitan Kreasi Baru Paras Paros*. 8(April), 1–13. <http://journal.isi.ac.id/index.php/promusika/article/view/3607/2095>
- Yuniar, T. (1987). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Agung Media Mulya.