

## Karawitan Composition “Kasmaran”

### Komposisi Karawitan “Kasmaran”

Ida Bagus Anom Widara Kusuma<sup>1</sup>, I Ketut Muryana<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Denpasar

widarakusuma@isi-dps.ac.id<sup>1</sup>

*This work has a percussion form created by petegak pelegongan, entitled “Kasmaran”. This work is transformed from a phenomenon of love that the stylist feels or from the stylist's own personal experience into a musical work of art with the media saying Gong Kebyar and two ungguh gender vines and does not use the reong instrument found in the barungan Gong Kebyar, because it is seen from the context of the gamelan Pelegongan. do not use a reong instrument. The form of this claim cannot be separated from the elements of existing traditions, this work consists of three parts, namely kawitan, pengawak and pengcet. The arrangement of musical elements in terms of song structure, playing techniques and gending motifs was redeveloped by processing musical elements such as tone, melody, tempo, rhythm and dynamics. In addition to these things, general aesthetic characteristics such as unity (wholeness, compactness, cleanliness), complexity (complexity) and intensity (strength, sincerity, belief) are also used as references in realizing artistic works to give artistic weight to Kasmaran's musical works of high quality.*

*Keywords: kasmaran, gong kebyar, ubit-ubitan, tri angka*

Wujud garapan ini merupakan sebuah tabuh kreasi petegak pelegongan yang berjudul “Kasmaran”. Ide garapan ini ditranformasi dari sebuah fenomena cinta kasih yang penata rasakan atau dari pengalaman pribadi. Karya seni karawitan ini menggunakan media ungkap Gong Kebyar serta dua tungguh gender rambat dan tidak menggunakan instrumen reong yang terdapat pada barungan Gong Kebyar, karena dilihat dari konteks gamelan Pelegongan tidak menggunakan instrumen reong. Wujud garapan ini tidak lepas dari unsur-unsur tradisi yang ada, garapan ini terdiri dari tiga bagian yaitu *kawitan*, *pengawak* dan *pengcet*. Penataan unsur musikal baik dari struktur lagu, teknik permainan maupun motif-motif gendingnya dikembangkan kembali dengan mengolah unsur-unsur musikal seperti nada, melodi, tempo, ritma dan dinamika. Selain hal-hal tersebut, sifat estetika umum seperti *unity* (keutuhan, kekompakan, kebersihan), *complexity* (kerumitan) dan *intensity* (kekuatan, kesungguhan, keyakinan) juga dijadikan acuan dalam mewujudkan garapan karya seni untuk memberikan bobot seni terhadap garapan karawitan Kasmaran yang berkualitas.

Kata kunci: kasmaran, gong kebyar, ubit-ubitan, tri angka

## PENDAHULUAN

Seni karawitan merupakan salah satu seni pertunjukan di Bali memiliki perkembangan yang sangat menggembirakan. Perkembangan yang dimaksud dapat di buktikan dengan banyaknya karya-karya dari para seniman baik melalui jalur kajian seni karawitan maupun melalui jalur penciptaan karya-karya baru. Ketertarikan penata dengan Gamelan ini, disebabkan oleh Gamelan Gong Kebyar sangat populer karena sifat dan karakternya yang dinamis dan fleksibel serta memiliki penampilan yang menarik baik dari bangun instrumennya maupun repetoar lagunya (Yudha et al., 2020). Dengan mempertimbangkan secara seksama dan mendalami media gamelan Gong Kebyar ini, maka penata mempergunakan sebagai media ungkap kreativitas secara subjektif untuk mewedahi ide gagasan yang penata angkat.

Tujuan penciptaan ini adalah untuk membangun kreativitas dalam berkarya seni, khususnya seni karawitan dengan nilai-nilai estetis yang artistik dan mampu mewujudkan imajinasi kreatif yang dipikirkan agar menjadi sebuah karya yang nyata. Kemudian untuk melestarikan dan mengembangkan kesenian tradisional agar tetap lestari dan berkembang. Tentu saja juga untuk memberi inspirasi bagi seniman muda dalam berkesenian, membangkitkan kreativitas seni yang terdapat pada penata sebagai modal utama seorang komposer.

Dalam proses penciptaan atau mewujudkan suatu karya seni, tentu peristiwa-peristiwa yang terjadi di sekitar kita sebagai acuan untuk berimajinasi. Fenomena yang menyangkut cinta dan kasih sayang yang sering kali menginspirasi penata untuk mentransformasikan ide gagasan kedalam sebuah karya seni. Penata tertarik untuk mengangkat fenomena tersebut karena penata mengalami secara pribadi, dimana saat penata merasakan sebuah cinta dan kasih sayang kepada orang yang spesial bagi penata. Cinta bisa dikatakan sebagai paduan rasa simpati antara dua makhluk. Rasa simpati ini tidak hanya berkembang antara pria dan wanita, tetapi bisa juga diantara pria dengan pria atau wanita dengan wanita. Contohnya seperti hubungan cinta kasih antara seorang ayah dengan anak laki-lakinya, atau antara seorang ibu dengan anak gadisnya. Ketika dunia dipenuhi dengan cinta dan kasih sayang maka hidup kita menjadi tentram dan damai.

Ide atau gagasan merupakan rancangan yang ter- susun dalam sumber pemikiran yang integral dalam perwujudan karya. Suatu karya seni akan mustahil terwujud tanpa adanya ide garapan (Supriyadnyana et al., 2020). Dalam penggarapan suatu karya, ide tidak dapat ditebak waktu kemunculannya. Terkadang muncul secara tiba-tiba, namun terkadang harus dicari dengan cara merenung ataupun dari beberapa aktivitas seperti membaca, menonton, mendengarkan, dan sebagainya (Sanjaya, 2021) Berdasarkan hal tersebut di atas munculah ide penata untuk menggarap sebuah seni karawitan yang berbentuk tabuh kreasi *pategak pelegongan*. Penata memilih bentuk tabuh kreasi *petegak pelegongan* untuk mentransformasikan ide kedalam sebuah karya seni berdasarkan kemampuan penata sendiri. Karya ini diberi judul Kasmaran, kata Kasmaran dapat diartikan sebagai orang yang sedang merasakan cinta dan kasih sayang terhadap pasangannya, atau yang sering dikatakan dengan mabuk cinta.

Melihat fenomena-fenomena beberapa tahun belakangan ini di daerah penata sangat sulit menemukan kemas garapan yang berbentuk tabuh pategak pelegongan. Para komposer muda lebih berminat untuk menggarap suatu karya baleganjur yang cenderung lebih dominan pada saat ini. Berdasarkan hal tersebut penata ingin menginspirasi atau membangkitkan semangat komposer-komposer muda yang ada di daerah penata untuk ikut serta untuk menciptakan suatu karya-karya seni dalam berbentuk tabuh pategak pelegongan dengan sentuhan kreasi. Pada garapan ini penata menggunakan struktur Tri Angga yang dibagi menjadi tiga bagaian yaitu, *Kawitan*, *Pengawak*, *Pengecet*, Selain itu karya ini juga diharapkan dapat membantu proses perkembangan seni dan budaya Bali khususnya Seni Karawitan.

## METODE PENCIPTAAN

Penata harus mampu menghidupkan dan mengaktifkan seluruh potensi dalam diri baik itu wawasan atau ilmu pengetahuan dan kemampuan atau skill dalam berkekrativitas. Sebagaimana terciptanya proses kreativitas tidak selalu dari sudut pandang penata, melainkan dari pendukung atau musisi lainnya yang akan menunjang proses didalam berkekrativitas (Santosa, 2016; Saptono et al., 2019). Karya ini akan ditempuh dengan tiga tahapan yang diambil dari konsep M. Hawkins dalam buku

*Creathing Trough Dance* (Hawkins, 2003) yang dibahasakan oleh Y. Sumandiyo, bahwa penataan satu karya seni akan ditempuh dengan tiga tahapan yaitu: tahap penjajagan yang kedua ada tahap percobaan dan yang terakhir yaitu yang ketiga ada tahap pembentukan. Ketiga tahapan ini memberikan kesempatan bagi penata untuk berpikir, merasakan, mengimajinasikan, serta mencipta agar garapan yang diinginkan sesuai dengan konsep dan ide yang telah ditentukan. Tahapan tersebut penata gunakan sebagai acuan dalam proses penggarapan karya seni karawitan Kasmaran.

Proses Penjajagan merupakan proses awal dari penataan sebuah karya seni. Didalam tahapan ini, penata banyak melakukan pencarian inspirasi dan mengembangkan imajinasi suatu pikiran, dan pencarian ide dan media ungkap untuk mewujudkan garapan karya seni serta pencarian dan menentukan pendukung garapan. Suara atau *reng gamelan* yang menjadi media ungkap juga harus diperhatikan, karena sangat mempengaruhi wujud karya yang digarap. Kualitas pendukung yang sangat penting ialah komitmen dan konsisten dalam ikut serta mewujudkan karya seni. Hal utama yang dilakukan untuk pembuatan proses penggarapan ialah pencarian ide yang dijadikan sebagai jalan untuk membuat karya seni tersebut. Dari proses pencarian ide tersebut penata menemukan sebuah fenomena yang penata jadikan pijakan awal sebagai cikal-bakal dari karya ini.



Gambar 1 Latihan di Br. Giri Kusuma, Ds. Dawan Klod, Klungkung

Dalam penggarapan sebuah komposisi karawitan seorang komposer dibutuhkan kecemerlangan sejak menentukan media, sesuai dengan bentuk karya yang diinginkan agar konsep karya dapat ditrasfrormasikan secara utuh dan murni. Penata memilih media ungkap gambelan Gong Kebyar sebagai media ungkap dalam mewujudkan karya seni yang berjudul Kasmaran, karena penata ingin mencoba menekankan pola garap teknik kekebyaran dengan perpaduan melodi yang disusun (Sukarta, 2021) sebagai dasar dari karya ini.

Proes sebuah karya sangat dipengaruhi oleh adanya pendukung karya sehingga dapat mewujudkan ide penata kedalam sebuah karya seni. Sebagai modal utama untuk membawakan karya seni dengan baik, kemampuan dari seorang pendukung harus dipertimbangkan dan yang hal yang paling penting adalah komitmen dan tanggung jawab dari seorang pendukung dalam ikut serta mewujudkan sebuah karya seni. Untuk pemilihan musisi atau pendukung karya seni karawitan Kasmaran penata menggunakan kurang lebih 24 orang pendukung (musisi). Penata memilih pendukung dari komunitas seni Kesawa yang berada di Kecamatan Dawan, Kabupaten Klungkung, rata-rata pendukung masih duduk di bangku SMA/SMK dan aja juga beberapa yang sudah kuliah bahkan bekerja. Pemilihan tersebut, selain penata ikut sebagai anggota dalam komunitas tersebut dan memiliki hubungan pertemana yang baik, penata yakin bahwa orang-orang yang dipilih memiliki komitmen dan konsisten dalam mendukung mewujudkan karya seni karawitan yang berjudul Kasmaran yang dipentaskan dalam Ujian Akhir.

Pada karya Kasmaran, tentunya menggunakan sebuah teknik. Tenik adalah bagian integral dari unsur musikal, dengan kata lain tidak ada musik tanpa teknik. Teknik yang dimaksud disini adalah cara-cara memukul untuk menghasilkan bunyi guna menghasilkan kotekan, baik yang dua maupun tiga bagian (Dibia, 2017: 51).

Tahapan Percobaan merupakan tahap kedua dalam proses penggarapan. Pada tahap ini melakukan percobaan-percobaan untuk mengelola nada-nada yang bisa diterapkan. Mempertimbangkan serta mencari sumber-sumber data yang bisa memberikan inspirasi baik sumber tertulis maupun sumber tidak tertulis. Pada tahap ini, penata melakukan penjajahan nada-nada lain yang dihasilkan selain nada dasar yang didapat oleh gambelan Gong Kebyar dengan menggunakan instrumen suling. Pencatatan dengan notasi sering kali dilakukan sehingga ketika mendapatkan suatu inspirasi musikal sesegera mungkin dicatat lewat sistem notasi tersebut untuk menghindari hilangnya inspirasi tersebut, karena dengan pencatatan notasi tersebut maka akan mudah untuk menuangkan kepada pendukung. Pada bagian ini untuk memperkaya nada, penata cenderung memainkannya dengan instrumen suling dengan menjelajahi setiap nada yang dihasilkan dan merangkainya menjadi sebuah melodi, untuk mendapatkan kesan suasana yang diinginkan penata.



Gambar 2 Latihan di Br. Giri Kusuma, Ds. Dawan Klod, Klungkung.

Tahapan selanjutnya ialah pembentukan karya. Tahap Ini merupakan tahapan yang paling penting dalam mewujudkan karya yaitu pembentukan. Pengertian wujud mengacu pada kenyataan yang bersifat nampak secara kongkrit yang dapat dilihat dari mata dan diperdengarkan dari telinga maupun kenyataan yang bersifat tidak nampak secara kongkrit atau abstrak yang hanya dapat di bayangkan seperti suatu yang diceritakan atau dibaca dalam buku (A.A.M.Djelantik, 2004; Yasa, 2021). Penata bebas mengeluarkan ide yang ia punya dalam mewujudkan karya namun dengan batasan konsep yang telah dibuat sebelumnya. Setelah setiap bagian tersusun dengan utuh, proses selanjutnya adalah tahap memberikan jiwa pada karya karawitan tabuh petegak kreasi pelegongan Kasmaran. Penjiwaan dari para musisi atau pendukung akan berdampak ketika penyajian terlaksana, karena apabila karya Kasmaran tanpa penjiwaan maka terkesan biasa-biasa saja, maka sebaliknya jika ditampilkan dengan penjiwaan maka kesan yang disampaikan ke penonton akan muncul. Jadi para musisi atau pendukung harus membawakan karya tabuh petegak kreasi pelegongan Kasmaran dengan penuh penjiwaan untuk terwujudnya karya seni yang baik. Karya karawita tabuh petegak kreasi pelegongan Kasmaran merupakan karya yang menampilkan unsur visual, dengan menampilkan penabuh yang menggunakan pakaian khas Bali.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Estetika menurut filsuf Amerika George Santayana berpendapat bahwa estetika berhubungan dengan penerapan dari nilai-nilai (Kariasa, 2021; Rianta et al., 2019). Komposisi karawitan "Kasmaran" ini merupakan sebuah karya tabuh kreasi *pategak pategongan* dengan memasukan unsur-unsur musikal seperti melodi, dinamika, tempo, ritma, dan harmonisasi yang diolah dan diekspresikan kedalam bentuk tabuh kreasi pategak pelegongan. Komposisi ini mempergunakan struktur komposisi Tri Angga yaitu, *kawitan*, *pengawak*, serta *pengecet* (Muryana et al., 2020). Konsep Tri Angga yang identik anatomi tubuh manusia seperti kepala (*Pengawit*), badan (*pengawak*), kaki (*pengecet*) struktur ini dikembangkan dengan unsur-unsur musikalnya, dan berisi pola atau teknik permainan gamelan Gong Kebyar seperti pola kakebyaran, kotekan/ubit-ubitan gangsa, harmoni suling, teknik pukulan kendang (Pryatna, 2020), teknik pukulan jublag dan jegog, serta permainan *angsel-angsel* yang terdapat pada komposisi

karawitan tabuh kreasi *pategak pelegongan* Kasmaran. Menurut Djelantik, struktur mengandung arti bahwa di dalam karya seni itu terdapat suatu peng-organisasian, pengaturan, dan hubungan yang tertentu antara bagian-bagian dari keseluruhan itu (Dewantara et al., 2021).



Gambar 3. Foto Pementasan di Desa Dawan Klod, Klungkung

Dalam garapan tabuh kreasi *pategak pelegongan* Kasmaran ini memakai media ungkap gamelan Gong Kebyar, pemilihan media ungkap gamelan Gong Kebyar dikarenakan memiliki karakter yang fleksibel dan kaya berbagai kemungkinan garap musical sebagai pola komposisi karawitan Bali yang penata ingin eksplorasi. Adapun Instrumen barungan gambelan Gong Kebyar yang digunakan penata dalam mewujudkan garapan ini, sebagai berikut: Satu pasang kendang *krumpungan lanang & wadon*, Dua *tungguh gender rambat*, Empat *tungguh gangsa pemade*, Empat *tungguh kantilan*, Dua *tungguh jublag*, Dua *tungguh jegogan*, Satu *kajar*, *ceng-ceng ricik* 1 buah, Satu Gong & *gentorang*, Satu suling kecil (*petit*) dan empat suling besar. Adapun struktur garapan tabuh kreasi "Kasmaran".

Pada bagian kawitan ini memiliki istilah pengawit atau suatu awal dalam karya. Pada bagian ini penatan membayangkan bagaimana perilaku penata di masa remaja yang mulai ingin mendekati lawan jenisnya, dimana pada saat ingin mendekati lawan jenisnya penata merasakan timbul rasa malu-malu untuk medekatinya. Aspek yang penata cari adalah ketegasan pola kekebyaran karena ingin menunjukkan titik-titik nada pada gambelan Gong Kebyar dan memberi semangat terhadap pelaku atau musisi serta memusatkan perhatian kepada audions. Pada bagian kawitan juga terdapat gineman gender dan permainan suling. Bagian ini lebih cenderung menggunakan permainan ritme, dinamika dan harmoni.

**Gineman Gender**

8 . 8 . 8 . 8 . 8 . 8 . 8 . 8  
 7 . 7 . 0 ~ 70 ~ 07 . 0 77 0  
 0 . 0 . 0 . 0 . . . . 7 70  
 ~ . 7 . 0 . 7 . 0 . 7 0 ~ 07  
 7 . 7 . 7 . 7 . 0 77 0 . 7 07  
 . 7 0 ~ . 0 77 0 . 7 . 7 . 0 .  
 7 . 7 . 0 . 7 . . . . 7 07 . 70

*Pengawak* merupakan pengaplikasian inti tema yang diangkat. Pada bagian ini penata menggambarkan bagaimana kisah cinta yang dialami oleh penata pada saat mengungkapkan perasaannya, dimana pada saat itu timbul rasa sedih dan takut, karena penata takut tidak diterima oleh sang gadis. Pada bagian ini menonjolkan karakteristik dari tabuh pelegongan dengan menggunakan pola permainan kendang legod bawa untuk mendapatkan kesan dari tabuh petegak pelegongan. Selain itu secara musikalitas lebih banyak bergelut pada nada-nada yang diolah. Pada komposisi gending, alunan nada atau tempo yang dimainkan agak tergolong lembut atau pelan, namun selain itu pula adanya suatu aksentuasi kecil yang memberikan suatu penjelasan pada peralihan gending.

**Melodi pokok**

**Jublag**

♮ . ♮ . ♮ ♮ ♮ ♮ . ♮ . ♮  
 ♮ ♮ ♮ ♮ . ♮ . ♮ ♮ ♮ ♮ ♮  
 . ♮ . ♮ ♮ ♮ ♮ ♮ ♮ . ♮ . ♮  
 . ♮ . ♮ . ♮ . ♮ . ♮ . ♮ . ♮  
 . ♮ . ♮ ♮ ♮ ♮ ♮ ♮ ♮ . ♮ . ♮  
 . ♮ . ♮ . ♮ . ♮ . ♮ . ♮ . ♮

*Pangecet* merupakan bagian yang sering menunjukkan tempo dinamis, cepat maupun keras, untuk menuju suatu akhir. Pada karya ini penata menggambarkan suasana senang, gembira dan bahagia, karena penata bisa melewati masalah-masalah yang timbul dalam kisah cinta penata dan pada akhirnya penata dapat diterima oleh sang gadis sebagai pasanganya. Pada karya ini penata menaikan beberapa tempo yang semulanya tenang menjadi nuansa lebih dinamis dengan pola jalinan melodi yang harmonis, penataan musikal lebih berpariatif. Selain itu pula teknik kekilitan gangsa atau pemade lebih dirumitkan demi menambah kesan dinamis, karena pada peralihan ini mengacu pada akhir garapan. Pada titik tersebut menunjukkan akhir pada karya ini dengan beberapa aksentuasi *kekebyaran*, jalinan kendang dan beberapa pola melodi yang dinamis sebagai tanda akhirnya karya yang berjudul Kasmaran.

**Melodi pokok pangecet**

. ♮ ♮ ♮ ♮ . ♮ ♮ ♮ ♮ ♮ ♮ ♮ ♮ ♮  
 . ♮ ♮ ♮ ♮ . ♮ ♮ ♮ ♮ ♮ ♮ ♮ ♮ ♮  
 . . ♮ ♮ ♮ ♮ ♮ ♮ ♮ ♮ . ♮ ♮ ♮ ♮ ♮  
 ♮ . ♮ . ♮ ♮ ♮ ♮ ♮ ♮ ♮ ♮ . ♮ ♮ ♮  
 ♮ ♮ ♮ . ♮ ♮ ♮ ♮ ( ♮ )



Gambar 4. Foto Pementasan di Desa Dawan Klod, Klungkung

**KESIMPULAN**

Demikian yang telah diuraikan dalam garapan karya seni Kasmaran, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Komposisi karawitan yang berjudul Kasmaran ini merupakan sebuah garapan yang berbentuk tabuh kreasi *pategak pelegongan*. Walaupun bernuansa kreasi, tidak menutup kemungkinan garapan ini didalam berproses masih menggunakan *pakem-pakem* tradisi karawitan Bali. Garapan Kasmaran ini memiliki struktur yang disusun berdasarkan struktur komposisi karawitan yang terdiri dari *kawitan*, *pangawak*, dan *pangecet* dalam karawitan Bali disebut *Tri Angga*. Garapan ini menggunakan media untkap gamelan Gong Kebyar, dengan jumlah pendukung 25 orang termasuk penata dan memiliki durasi 12 menit. Garapan ini terinspirasi dari sebuah fenomena cinta dan kasih sayang yang penata rasakan, serta penata ingin mengeksplorasi imajinasi yang penata bayangkan terhadap tumbuhnya rasa cinta kasih.

Dalam mewujudkan suatu karya seni harus diperhitungkan dengan matang, karena memerlukan proses yang sangat panjang dan pasti muncul permasalahan atau kendala-kendala seperti pendukung dan waktu saat proses mewujudkan suatu karya seni. Selain itu disarankan kepada para komposer-komposer muda yang ingin menggarap suatu karya seni agar mempersiapkan diri sedini mungkin, yang dimaksud dengan sedini mungkin ialah dari mempersiapkan ide, konsep, mental, dan fisik, serta hal-hal yang lain yang mendukung mewujudkan sebuah karya seni yang juga perlu diperhitungkan seperti media ungkap (gamelan) dan dana yang cukup.

Melalui garapan *tabuh kreasi pategak pelegongan* yang berjudul Kasmaran, diharapkan dapat menjadi acuan dalam menciptakan karya seni karawitan selanjutnya. Selain itu, penata juga berharap melalui penciptaan karya seni ini bisa ikut serta mengembangkan karya seni khususnya dibidang seni karawitan Bali.

#### DAFTAR PUSTAKA

- A.A.M.Djelantik. (2004). *Estetika Sebuah Pengantar* (2nd ed.). Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MPSI).
- Dewantara, I. P. G. E. P., Suartaya, K., & I Ketut Garwa. (2021). Sangkameteng Karawitan Composition | Komposisi Karawitan Sangkameteng. *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 01(01), 47–55. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/212>
- Dibia, I. W. (2017). *Kotekan Dalam Musik Dan Kehidupan Bali*. Bali Mangsi Foundation dan ISI Denpasar.
- Hawkins, A. M. (2003). *Mencipta Lewat Tari*. Terj. Y. Sumandiyo Hadi. Manthili.
- Kariasa, I. N., & Putra, I. W. D. (2021). Karya Karawitan Baru Manikam Nusantara. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(2), 222–229. <https://doi.org/10.31091/mudra.v36i2.1471>
- Muryana, I. K., Haryanto, T., Gede, I., & Widi, F. (2020). *Eksistensi Gamelan Gong Luang Di Banjar Seseh Desa Singapadu*. 6(November), 105–110.
- Pryatna, I. P. D. H. S. (2020). Konsep Musikal Instrumen kendang Dalam Gamelang Gong Kebyar Bali. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 21(2), 73–84. <https://doi.org/10.24821/resital.v21i2.4220>
- Rianta, I. M. K. S. H. S. I. M., Santosa, H., & Sariada, I. K. (2019). Estetika Gerak Tari Rejang Sakral Lanang Di Desa Mayong, Seririt, Buleleng, Bali. *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, 34(3), 385–393. <https://doi.org/10.31091/mudra.v34i3.678>
- Sanjaya, I. K. T. ; I. N. K. (2021). Introduction to Contemporary Music “Ngegong” | Pengantar Musik Kontemporer “Ngegong.” *Ghurnita: Jurnal Seni Karawitan*, 01(01), 11–19. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/141>
- 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>
- Saptono, Haryanto, T., & Hendro, D. (2019). Greng Sebuah Estetika Dalam Kerampakan Antara Gamelan dan Vokal. *KALANGWAN Jurnal Seni Pertunjukan*, 5(1), 29–38. <https://doi.org/10.31091/kalangwan.v5i1.728>
- Sukarta, A. G. ; I. K. M. (2021). Music Composition Bebarongan “Cepuk” | Tabuh Petegak Bebarongan “Cepuk.” *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 01(01), 29–36. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/150/148>

- Supriyadnyana, P. G. W., Mustika, P. G., & Muryana, K. (2020). Pengantar Karya Komposisi Tabuh Kreasi Pepanggulan Amande. *Kalangwan: Jurnal Seni Pertunjukan*, 6(1), 16–25.
- Yasa, I. G. J. M. Y. N. P. T. A. (2021). Tabuh Lelambatan Klakat Sudhamala: A New Creative Musical Composition | Tabuh Lelambatan Klakat Sudhamala: Sebuah Komposisi Karawitan Kreasi Baru. *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 01(01), 37–46. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/191>
- Yudha, I. N., Widiantara, P., Santosa, H., & Suartaya, K. (2020). *Proses Penciptaan Komposisi Karawitan Kreasi Baru Paras Paros*. 8(April), 1–13. <https://doi.org/10.24821/promusika.v1i1.3607>