

Balinese Musical Composition Surya Candra

Komposisi Karawitan Bali Surya Candra

I Putu Ono Putra¹, Putu Tiodore Adibawa²

^{1,2}Program Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Denpasar

tuono862@gmail.com

Abstract

Phenomena are extraordinary things in life on earth and can occur at any time for example day and night. The time of day when the sun is visible, and night is marked by the absence of the sun in the sky but replaced by the presence of the moon, therefore, between day and night it is impossible to unite but separate from each other or occur alternately and not simultaneously. The sun and the moon symbolize the difference in character with the existence of day and night, and in Balinese terms the sun and moon are called Surya Candra. The objectives of this work are: to raise natural phenomena as ideas to be used as works of art for kekebyaran percussion compositions entitled Surya Candra. In realizing Surya Candra's percussion work, the creator borrowed the concept of the creation process proposed by Alma M.Hawkins because this method is very appropriate in realizing Surya Candra's work, this method states that there are three stages of the creation process in creating art, namely the exploration stage, improvisation, and forming. This work is in the form of a kekebyaran percussion with the title Surya Candra.

Keywords: Phenomenon, Karawitan, Kekebyaran, Gong Kebyar, Day and Night

Abstrak

Fenomena adalah hal yang luar biasa dalam kehidupan di dunia dan dapat terjadi setiap saat contohnya siang dan malam. Waktu siang pada saat matahari terlihat, dan malam ditandai dengan ketidakhadiran matahari di langit namun digantikan oleh kehadiran bulan. Matahari dan bulan sebagai lambang perbedaan karakter dengan adanya siang dan malam, dan dalam istilah Bali matahari dan bulan yang disebut dengan Surya Candra. Tujuan dari garapan ini adalah: mengangkat fenomena alam sebagai ide untuk dijadikan karya seni komposisi tabuh kreasi kekebyaran yang berjudul Surya Candra. Dalam mewujudkan garapan tabuh kreasi Surya Candra ini, pencipta meminjam konsep tentang proses penciptaan yang dikemukakan oleh Alma M.Hawkins karena metode ini sangat tepat dalam mewujudkan karya surya candra, metode ini menyatakan bahwa ada tiga tahapan proses penciptaan dalam berkarya seni, yaitu tahap eksplorasi, improvisasi, dan forming. Garapan ini berbentuk sebuah tabuh kreasi kekebyaran dengan mengangkat judul Surya Candra.

Kata Kunci : Fenomena, Karawitan, Kekebyaran, Gong Kebyar, Siang dan Malam

PENDAHULUAN

Ide, gagasan-gagasan pikiran merupakan hal yang sangat penting dalam proses penggarapan sebuah karya seni. Sebelum beranjak untuk menggarap, terlebih dahulu seorang penggarap harus memikirkan ide-ide agar memudahkan dalam proses menggarap sebuah karya musik. Dalam karya ini terinspirasi dari fenomena-fenomena yang terjadi pada saat siang dan malam hari. Siang dan malam yang dimaksud dalam garapan ini ialah kecerahan dan kegelapan yang terjadi di alam semesta, namun dalam dua hal tersebut terdapat penerangan atau cahaya yang dikenal dengan adanya matahari dan bulan sebagai simbol siang dan malam. Terinspirasi dari hal tersebut matahari dan bulan dalam istilah bali yang disebut dengan Surya dan Candra, maka dari itu penata ingin mentransformasikan fenomena tersenut menjadi sebuah karya seni karawitan yang berjudul *Surya Candra*.

Untuk menghindari pengertian yang meluas terhadap karya ini atau persepsi terhadap bentuk garapan ini, maka pencipta memberikan batasan pemahaman tentang bentuk, pengolahan dan sasaran yang akan dituju dalam menciptakan karya komposisi tabuh kreasi *Surya Candra*. Adapun batasan-batasan yang di maksud.

Garapan ini berbentuk sebuah tabuh kreasi baru dengan mengangkat judul *Surya Candra*. Garapan ini masih berpijak pada pola-pola tradisi yang dikembangkan, diolah dan diadaptasikan sesuai dengan kebutuhannya. Konsep tradisi dan konsep inovasi dikemas dalam suatu olahan baru sehingga garapan ini nantinya bisa memenuhi konsep yang pencipta gunakan.

Struktur dari tabuh kreasi *Surya Candra* ini menggunakan empat bagian yang terdiri dari bagian satu *pengawit*, bagian dua *gegenderan* (Kusuma, 2021), bagian tiga *bapang*, bagian empat *pengecet*. Pada garapan tabuh kreasi *Surya Candra* ini, pencipta menggunakan target durasi waktu yaitu 10-11 menit. Dengan durasi sekian pencipta mengharapkan dapat menggambarkan tabuh kreasi *Surya Candra* ini sesuai dengan struktur dan konsep yang sudah di rencanakan.

Untuk mewujudkan karya komposisi tabuh kreasi *Surya Candra* ini pencipta menggunakan media unkap gamelan gong kebyar sebagai sarana pendukung garapan komposisi tabuh kreasi *Surya Candra* karena gamelan Gong Kebyar memiliki nuansa yang dinamis untuk dijadikan sarana dalam proses karya. Gong Kebyar dapat menggambarkan sifat-sifat keras dengan satu harapan mampu menghasilkan kekuatan yang dihasilkan dari karakter wilayah nada serta menjadi ciri khas yaitu *ngebyar* (Yudha et al., 2020), sehingga dapat mendukung ide dari garapan tabuh kreasi ini.

Garapan ini berbentuk sebuah tabuh kreasi kekebyaran dengan mengangkat judul *Surya Candra*. Dalam kaitan ini yang dimaksud dengan tabuh kreasi kekebyaran adalah bentuk garapan karawitan yang memiliki pola standar seperti adanya pola kekebyaran, gegenderan, bapang dan pancecet. Memberikan batasan musik kreasi kekebyaran adalah musik yang diciptakan dengan melakukan pembongkaran secara selektif dan bertahap terhadap konsep-konsep yang telah ada dalam musik tradisional (Sugiarta, 2015, p. 21). Melalui kedua pendapat tersebut maka garapan ini, merupakan garapan yang masih berpijak pada pola-pola tradisi yang dikembangkan, diolah dan diadaptasikan sesuai dengan kebutuhannya. Konsep tradisi dan konsep inovasi dikemas dalam suatu olahan baru sehingga garapan ini nantinya bisa memenuhi konsep yang penata gunakan (Yasa, 2021). Garapan ini diwujudkan melalui hasil pengalaman pencipta yang selama ini bergelut dibidang seni, melalui pengalaman-pengalaman penata pada saat berkecimpung dibidang seni karawitan (Mohammad Rondhi, 2017, p. 5) bisa menjadi acuan untuk melangkah pada saat pencipta menggarap nanti.

METODE PENCIPTAAN

Dalam mewujudkan garapan tabuh kreasi *Surya Candra ini*, penata meminjam konsep tentang proses penciptaan yang dikemukakan oleh Alma M.Hawkins karena metode ini sangat tepat dalam mewujudkan karya *surya candra*, metode ini menyatakan bahwa ada tiga tahapan proses penciptaan dalam berkarya seni, yaitu tahap eksplorasi, improvisasi, dan forming (Hawkins, 2003; Kariasa, 2021, p. 1).

Tahap eksplorasi merupakan tahap awal untuk mewujudkan sebuah garapan. Pada tahap awal ini, sebelum terjun langsung ke lapangan, terlebih dahulu muncul rasa gelisah, rasa bertanya-tanya pada dalam diri penata tentang apa yang akan dibuat. Dalam membuat suatu garapan proses pasti akan selalu muncul dalam diri seseorang untuk membuat sebuah karya yang akan berguna nantinya untuk diri sendiri maupun orang lain. Dengan perasaan yang gelisah, penata selalu merenung menemukan sebuah ide dan fenomena-fenomena yang menarik yang akan diangkat untuk dijadikan sebuah konsep. Dengan munculnya ide tersebut bisa dilakukan dengan cara merenung dan melihat kejadian-kejadian yang sering muncul dalam kehidupan manusia sehari-hari, dimana dalam kehidupan manusia sering terjadi kekeliruan dalam menata hidup, hal itu dikarenakan manusia sering sekali tidak berpikir atau ceroboh dalam mengambil suatu tindakan yang nantinya dapat merugikan diri sendiri, orang lain maupun lingkungan sekitarnya.

Setelah proses eksplorasi semuanya rampung, pada proses improvisasi ini penata mulai berimajinasi dan menafsirkan motif-motif yang akan digunakan dalam garapan ini. Hal yang penata lakukan untuk memudahkan mengingat inspirasi atau motif-motif yang penata dapatkan melalui cara berimajinasi adalah dengan cara menulis notasi karena cara ini sangat praktis untuk dilakukan. Dalam tahapan ini setelah mencatat notasi, terkadang juga penata mencoba untuk mempraktekkan motif-motif yang dicatat dalam bentuk notasi ke dalam media ungkap secara langsung. Dalam hal tahap mencoba ini penata akan menemukan kelemahan-kelemahan, kekurangan-kekurangan dari motif yang sudah dicatat bahkan menemukan ide baru yang muncul secara tiba-tiba dalam pikiran penata. Setelah mempraktekkan semua motif, barulah penata mencoba untuk terjun langsung ke lapangan dengan menuangkan semua motif-motif yang sudah penata rencanakan dengan para pendukung.



Gambar 1. Proses Penuangan Motif-motif Oleh Pencipta

Sumber: I Putu Ono Putra, 2021

Tahap Forming adalah proses mewujudkan ide-ide dan hasil improvisasi motif-motif lagu menjadi wujud kaya seni. Tahapan ini menjadi sangat penting dalam memilih, mempertimbangkan, membedakan dan memadukan pola melodi, pada ritme-ritme dengan tempo dan dinamika tertentu agar menjadi keterpaduan yang estetik. Dalam penataan bentuk, seorang seniman pasti punya rasa tidak puas, hal ini menunjukkan kreatifitas seorang seniman dalam mencari ide-ide baru dengan rangsangan-rangsangan yang terjadi di alam sekitarnya sehingga dalam tahapan ini selalu dilakukan pembenahan-pembenahan proses penambahan dan pengurangan terhadap rasa musikal yang dianggap kurang sesuai untuk terus disempurnakan dalam garapan yang belum baku menjadi garapan yang baku sehingga memenuhi rasa estetik sesuai dengan keinginan. Pada tahap ini dimulai memilih, menghubungkan satu temuan dengan temuan lainnya, baik berupa warna suara, tempo, melodi, dan ritme sehingga bisa menyesuaikan dengan suasana karakter dalam garapan ini.

Dalam tahap ini dikatakan penyempurnaan sebuah garapan, bisa dilihat dalam merangkai motif-motif ini harus sering dilakukan percobaan dengan pertimbangan-pertimbangan estetis, karena merangkai dan membuat suatu keutuhan komposisi harus diperhitungkan tempat-tempat materi yang sesuai dengan posisi dan kebutuhannya sehingga bisa disebut dengan pembakuan sebuah garapan. Dengan melakukan perbaikan demi perbaikan garapan ini diharapkan menjadi lebih rapi dan indah, runut dengan ide dan konsep yang diinginkan. Akhirnya garapan ini bisa berjalan sesuai dengan suasana hati, pikiran, dan imajinasi. Penekanan pada konsep keseimbangan diberikan porsi yang lebih, guna menghasilkan alunan musik yang mepresentasikan kegembiraan, kedamaian dan hakekat kehidupan yang harmonis, bertujuan agar garapan ini enak didengar serta dapat menimbulkan rasa senang, rasa puas, aman, nyaman dan bahagia.



Gambar 2. Proses Latihan Tabuh Kresasi *Surya Candra*
Sumber: I Putu Ono Putra, 2021

HASIL DAN PEMBAHASAN

Komposisi karawitan *Surya Candra* ini merupakan sebuah hasil konsep garapan karawitan kreasi yang bertitik tolak pada pola-pola karawitan Bali. Pola-pola tradisi tersebut dikembangkan baik dari segi struktur lagu, teknik dan motif-motif permainan dengan penataan unsur-unsur musikal seperti: nada, tempo, melodi, harmoni dan dinamika (Daniswara, 2021)

Selain hal di atas sifat-sifat estetik umum seperti *unity* (keutuhan, kekompakan, kebersihan) *intensity* (kekuatan, keyakinan, kesungguhan) *kompleksitas* (kerumitan) tetap dijadikan acuan dalam mewujudkan karya untuk memberikan bobot seni terhadap garapan agar mempunyai kualitas (Ardana, 2017). Garapan komposisi karawitan dengan judul *Surya Candra* ini dipentaskan di Pura Ulun Swi Desa Ekasari, Kecamatan Melaya, Kabupaten Jembrana. Berbagai upaya telah dilakukan oleh pencipta untuk menambah serta memperkaya khasanah seni karawitan Bali. Salah satunya adalah dengan memunculkan bentuk komposisi karawitan yang saat ini populer dengan tabuh kreasi. Tabuh kreasi adalah bentuk garapan atau ciptaan tabuh komposisi karawitan Bali yang sepenuhnya merupakan hasil dari proses kreativitas seorang pencipta karya seni (Kariasa, 2021; Saptono et al., 2019). Seperti halnya dalam penggarapan tabuh kreasi baru sesuai dengan fenomena, konsep, bentuk maupun ide garap (Yudarta, 2017).

Dalam menyajikan tabuh kreasi *Surya Candra* pencipta menggunakan barungan gamelan Gong Kebyar yang bertujuan untuk mencirikan karakter keras dan lembut (Rismandika, 2018). Pembentukan sebuah karya, tentu harus didasari dengan konsep sebagai rancangan dari karya tersebut. Setelah melalui proses pengolahan ide yang didapat, penata mulai merancang gagasan secara musikal yang nantinya

Bagian *bapang*, dimana dibagian *bapang* menggunakan *geguletan* kendang (Pryatna, 2020; I. P. D. H. S. Pryatna, 2020), motif *angsel* pada instrumen *riong* dengan tempo yang sedikit cepat yang mencirikan hilangnya awan yang menutupi matahari sehingga menyebabkan cuaca yang panas kembali.

Bagian 4 (Pengecet)

Pny (?) ? ? ? ^ 0 ^ 0 0 ^ 0 ^ (?) 0 ^ ? 0 ^ ? 0 ? ? . ? ^ ^

Jb ? . ? . ^ . ^ . ? 0 ^ ? 0 ^ ? 0 ? ? . ? ^ ^

Jg ? . . . ^ ? 0 ^ ? 0 ^ ? 0 ? ? . ? ^ ^

Bagian *pengecet*, dimana pada bagian *pengecet* yang menggunakan motif atau pola *kebyar* sebagai awal *pengecet* tabuh kreasi ini yang mencirikan tenggelamnya matahari dan juga pencipta menggunakan motif *gegenderan* yang mencirikan kedatangan bulan menggantikan matahari untuk menyinari bumi dimana teknik permainannya dengan tempo yang datar dan terdapat teknik seperti *ngoncang*, *norot*, *ngotek* dan teknik lainnya yang dikembnagkan sesuai dengan pola melodi di bagian pengecet.

Sebuah karya seni dengan segala unsur pembentukannya tidak terlepas dari nilai estetik yang terkandung didalamnya. Unsur estetik merupakan unsur yang bersifat multi tafsir. Setiap individu memiliki penilaian terhadap bobot keindahan yang terdapat dalam sebuah karya seni. Untuk dapat mengamati nilai-nilai estetik yang terdapat dalam sebuah karya maka dibutuhkan kepekaan intuitif dan pengalaman-pengalaman artistik seorang apresiator dalam mengapresiasi sebuah karya seni. Dalam penciptaan karya seni akan didukung oleh unsur-unsur yang membentuknya. Dalam karya *Surya Candra* ini, adapun beberapa unsur yang mendukung pembentukan karya unsur musikal yang meliputi melodi, tempo, harmoni, ritme dan dinamika. Berikut unsur musikal yang membentuk komposisi ini antara lain:

Melodi adalah hasil perjalinan nada-nada yang disusun sedemikian rupa, sehingga terbentuk suatu lagu (Putra, Komang, et al., 2020; Putra, Santosa, et al., 2020). Dalam karya *Surya Candra* ini melodi terbentuk oleh beberapa instrumen yaitu: *penyacah*, *jublag*, *jegogan*, *ugal* dan *suling*. Melodi utuh dari karya ini akan dibawakan oleh instrumen penyacah. Selain disajikan oleh instrumen tersebut, melodi dalam karya ini juga dibantu oleh instrumen kantilan guna untuk menambah unsur melodis dalam karya ini.

Ritme adalah tekanan atau timbul tenggelamnya bunyi secara teratur maupun yang tidak berulang-ulang yang merupakan nafas dari lagu itu sendiri. Dalam garapan ini beberapa pola ritme yang ritmis yang berbeda akan dijalin menjadi satu, sehingga mengasilkan kesan ritmis yang rumit. Dalam karya *Surya Candra* ini ritme diaplikasikan kedalam beberapa instrumen yaitu: *pemade* dan *kantilan*.

Tempo adalah cepat lambatnya suatu aturan pola permainan untuk dimainkan. Dalam garapan ini pencipta ingin menggarap tempo yang dinamis, dan dengan adanya perubahan tempo yang secara drastis. Dalam karya *Surya Candra* ini, tempo dimaikan oleh instrumen *kajar*.

Dinamika adalah masalah yang menyangkut keras liriknya dan panjang pendeknya pola permainan yang dilakukan untuk mengasilkan kesan dinamis. Dalam karya *Surya Candra ini*, dinamika diaplikasikan dalam *ngees-nguncab* (keras-lirih) yang diatur oleh pemain *ugal* sebagai pemimpinnya (I Putu Surya Pratama Wardhana, 2 C.E., pp. 59–66).

Harmoni merupakan bertemunya beberapa nada yang berbeda. Dalam karawitan Bali istilah harmoni sering disebut dengan neluin ngempyung. Neluin merupakan pertemuan dua buah nada dengan jarak satu nada, sedangkan nyemplung merupakan pertemuan dua buah nada dengan jarak dua nada. Dalam karya *Surya Candra* ini menggunakan kedua konsep tersebut mengingat pada bagian *pengarwit* menggunakan permainan *patet* pada instrumen *suling* (Sila Widhyatama, 2012, p. 1).



Gambar 3. Pertunjukan Tabuh Kreasi *Surya Candra*

Sumber: I Putu Ono Putra, 2021

KESIMPULAN

Fenomena adalah hal yang luar biasa dalam kehidupan di dunia dan dapat terjadi setiap saat contohnya siang dan malam. Dari atas bumi, terdapat waktu siang pada saat matahari terlihat, dan malam di tandai dengan ketidakhadiran matahari di langit namun digantikan oleh kehadiran bulan dilangit oleh karna itu, antara siang dan malam tidak mungkin bisa bersatu melainkan terpisah satu sama lain atau terjadi secara bergantian dan tidak bersamaan. Garapan komposisi karawitan *Surya Candra* ini, telah dapat diwujudkan sesuai dengan ide-ide yang muncul. Garapan ini merupakan pengembangan karawitan tradisi yang berupa karawitan kreasi baru yang menggunakan media ungkap gong kebyar. Struktur garapan ini dibagi dalam empat bagian yaitu: *pengawit, gegenderan, babang dan pengecet*.

Sebagai saran, bahwa dari pengalaman yang telah dialami selama proses berkarya, mungkin dapat bermanfaat sebagai masukan untuk mewujudkan karya yang lebih baik dimasa mendatang. Pertama dalam mewujudkan karya seni merupakan suatu hal yang tidak mudah, apalagi yang bersifat eksperimen, oleh karena itu diperlukan persiapan yang cukup matang, baik kesiapan mental, fisik maupun yang lainnya. Kemudian diharapkan para seniman tergugah menciptakan karya seni dengan melakukan eksperimen musik tradisional Bali serta pengolahan unsur-unsurnya. Tidak kalah pentingnya adalah penentuan konsep dan ide yang matang merupakan kunci untuk meraih keberhasilan dalam berkarya.

DAFTAR SUMBER

- Ardana, I. K. (2017). Metode Penciptaan Karya-Karya Baru Karawitan Bali. In Yudiaryani, B. Pudjasworo, H. B. Prasetya, & I. W. Senen (Eds.), *Karya Cipta Seni Pertunjukan* (pertama, pp. 345–363). JB Publisher bersama dengan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta.
- Daniswara, I. P. (2021). Megineman Sebuah Komposisi Karawitan Kreasi Baru. *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 1(2), 134–142. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/335>
- Hawkins, A. M. (2003). *Creating Through Dance* (Mencipta Lewat Tari terjemahan Y. Sumandiyo Hadi). In *Manthili Yogyakarta*.
- I Nyoman Kariasa. (2021). Musik Kontemporer Ngegong. *GHURNITA: JURNAL SENI KARAWITAN*, 1 No 1 202.
- I Putu Surya Pratama Wardhana, I. G. M. D. (2 C.E.). Pengembangan Aplikasi Instrumen Gamelan Gong Kebyar Berbasis Android. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: Janapati 4*.
- 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>

- Kusuma, I. N. D. Y. N. P. H. (2021). Musical Composition of Gender Wayang “Silat Lidah” | Komposisi Musik Gender Wayang “Silat Lidah.” *Ghurnita: Jurnal Seni Karawitan*, 01(01), 65–72. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/311>
- Mohammad Rondhi. (2017). Aprisiasi seni dalam konteks pendidikan seni. *Imajinasi: Jurnal Seni* 11, 1.
- Pryatna, H. S. I. K. S. I. P. D. (2020). Permainan Kendang Bali. *Dewaruci*, 15(2), 90–100. <https://doi.org/10.33153/dewaruci.v15i2.2991>
- 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>
- Putra, I. K. A., 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>
- 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>
- Rismandika, K. A. (2018). Popularitas Gamelan Gong Kebyar Dalam Arena Pertarungan Kekuasaan Gamelan Bali. *Selonding*, 13.
- 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>
- Sila Widhyatama. (2012). Pola imbal gamelan bali dalam kelompok musik perkusi cooperland di kota semarang. *Jurnal Seni Musik* 1, 1.
- Sugiarta, A. (2015). *Lekesan Fenomena Seni Musik Bali*. ISI Denpasar.
- 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>
- Yasa, I. K. (2018). Angsel-Angsel dalam Gong Kebyar. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(1), 85. <https://doi.org/10.31091/mudra.v33i1.324>
- Yudarta, I. G. (2017). Tabuh Kreasi Pepanggulan Bentuk Komposisi Baru Dalam Seni Karawitan Gong Kebyar. *Researchgate.Net*. https://www.researchgate.net/publication/46765424_TABUH_KREASI_PEPANGGULAN_BENTUK_KOMPOSISI_BARU_DALAM_SENI_KARAWITAN_GONG_KEBYAR
- 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>