



**Journal of Music Science, Technology,
and Industry**

Volume 7, Number 1, 2024

e-ISSN. 2622-8211

<https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/jomsti/>

Rong 3 0: Sebuah Komposisi Kritik Organologi Gamelan Bali

I Putu Widatama, I Nyoman Kariasa

Prodi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia

Denpasar, Jl. Nusa Indah, Sumerta Kaja, Kec. Denpasar Tim., Kota

Denpasar, Bali 80236

E-mail: putuwidatama@gmail.com

Article Info

Article History:

Received:

October 2023

Accepted:

Desember 2024

Published:

April 2024

Keywords:

Resonator,

Eksperimental,

Esensial.

ABSTRAK

Tujuan: Penciptaan karya ini merupakan sebagai tawaran media ungkap baru yang bermanfaat untuk merangsang kreativitas dari penciptaan karya baru. **Metode:** Karya ini menerapkan metode penciptaan Pande Made Sukerta dan I Wayan Berata sebagai sisipan, serta metode penelitian kualitatif sebagai penunjang dari terbentuknya sebuah instrumen. **Hasil dan diskusi:** *Rong 3 0* merupakan sebuah karya musik dengan bentuk eksperimental. Dilihat dari segi musikal, karya ini mengutarakan secara esensial dari karakteristik instrumen beserta warna suara dan kreativitas dalam mengeksplor atau memperlakukan instrumen. Dengan kata lain, kreativitas intra musikal dari karya ini merupakan atas dasar rangsangan dari kesederhanaan instrumen dari segi visual maupun secara esensial. **Implikasi:** Karya ini merupakan sebuah kritik sosial pada salah satu organologi Gamelan Bali yaitu Resonator Tabung. Resonator yang mulanya difungsikan untuk menggemakan sumber bunyinya, kini pada karya ini diutarakan untuk menunjukkan identitasnya. Identitas yang dimaksud yaitu menunjukkan secara esensial dari apa yang dimiliki.

© 2024 Institut Seni Indonesia Denpasar

PENDAHULUAN

Terwujudnya karya ini dilatarbelakangi dengan perkembangan- perkembangan yang telah terjadi dalam dunia karawitan. Perkembangan- perkembangan tersebut meliputi pembendaharaan nada, pengelompokan instrumen menjadi sebuah barungan baru, pengembangan instrumenasi, dan lain sebagainya. Dari perkembangan tersebut telah

menstimulus daya kreativitas untuk menciptakan sebuah karya, dengan memanfaatkan dan mewujudkan sebuah media ungkap yang merupakan salah satu bagian atau organ dari instrumen Gamelan Bali yaitu resonator tabung.

Resonator adalah ruang yang dapat beresonansi atau menggemakan nada sumber bunyi (Hendarto, 2011: 95). Ketertarikan terhadap resonator mendapat sebuah perspektif dengan mengembangkan resonator tersebut menjadi sebuah media ungkap (alat musik) beserta wujud musikalnya. Hal ini merupakan sebuah perspektif yang bertolak belakang atau sebuah kritik sosial penata sendiri, yang merasakan bahwa adanya sebuah peluang dari resonator untuk mengungkapkan identitasnya sebagai instrumen yang dapat berdiri sendiri. Beranjak dari pengalaman penata yang ikut serta bergotong royong dalam membersihkan gamelan Semarpegulingan di Padepokan Korawa, fenomena ini ditemukan pada saat memukul ujung dari resonator tersebut dengan tangan, lalu menghasilkan sebuah bunyi yang sangat unik. Dari fenomena tersebut, mendapatkan sebuah peluang untuk memvisualisasikan resonator sebagai sebuah instrumen, sebagai ungkapan yang dalam hal ini Penata ingin mewujudkan sebuah sajian karya sederhana sesuai dengan wujud visual resonator itu sendiri.

Terciptanya sebuah karya musik eksperimental ini bersumber dari resonator yang mulanya hanya difungsikan untuk meresonansi sumber bunyinya, kini pada karya ini dialihfungsikan sebagai media utama, dan dikemas sesuai dengan daya kreativitas penata. Eksperimental menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu percobaan. Istilah ini sering ditemukan pada musik-musik masa kini sesuai dengan riset Penata. Tafsiran eksperimen dalam penyusunan musik merupakan sebuah ruang kebebasan yang memberikan ruang seorang penata untuk bebas bereksplorasi sesuai dengan kreativitas penatanya. Karya yang berjudul *Rong 3 0* (angka dibaca tiga nol) yang merupakan 3 (tiga) buah ruang yang dapat menghasilkan sesuatu yang unik. Terinspirasi dari segi fungsi resonator pada instrumen bilah dengan penyebutan *bumbung*, mendapat sebuah dorongan untuk menafsirkan kembali benda tersebut secara logis serta penambahan bahan lainnya sebagai perbandingan. Perbandingan tersebut merupakan sebuah bahan dengan bentuk serupa yaitu pipa besi, sebagai pembanding antara bunyi yang dihasilkan dari pipa pralon dan bambu dengan tujuan mendapatkan warnasua yang berbeda. Dilakukan dengan proses kreatif melalui

eksplorasi yang intensif, berdasarkan logika serta mencantumkan etika dalam memperlakukan media, dan estetika bunyi dari media unkap yang direalisasikan.

METODE

Metode dalam penciptaan karya merupakan serangkaian tahapan-tahapan pelaksanaan yang terstruktur dan terorganisir untuk mewujudkan karya yang sesuai dengan rancangan ide dan konsep dari karya itu sendiri. Dewasa ini terdapat berbagai metode atau tahapan penciptaan sebagai pintasan terstruktur yang bertujuan mempermudah dalam proses penciptaan karya seni. Dalam karya ini menerapkan metode yang relevan sesuai dengan terminologi dalam proses penciptaan karya ini. Metode penciptaan yang diformulasikan oleh Pande Made Sukerta diantaranya yaitu Menyusun Gagasan Isi, Menyusun Ide Garapan, dan Menentukan Garapan. Menyisipkan metode penciptaan karya karawitan oleh I Wayan Beratha yang diantaranya *Nguping*, *Menahin*, dan *Ngalusin*. Selain itu juga terdapat beberapa metode dalam proses penciptaan tradisional Bali yang turun-temurun diwarisi pada saat melalui proses penciptaan karya seni yaitu *Nuasen* dan *Ngebah*. Serta menerapkan metode penelitian kualitatif sebagai penunjang dari terealisasinya media unkap. Metode penelitian kualitatif merupakan data yang menunjukkan atau mengatakan tentang keadaan atau sifat data. Pemilihan metode kualitatif ini bertujuan untuk lebih menekankan pada pengamatan fenomena dan lebih meneliti ke substansi makna dari fenomena tersebut. Berikut tabel susunan metode penciptaan karya *Rong 30*.

Tabel 1
Metode Penciptaan

Imajinasi	Teknik Pengumpulan Data	<i>Nuasen</i>	Menyusun Gagasan Isi	Menyusun Ide Garapan	Menentukan Garapan	<i>Ngebah</i>
	Wawancara		Rancangan Atau Konsepsi	Pengaplikasian Elemen Intra Musikal	<i>Nguping</i>	
	Observasi				<i>Menahin</i>	
	Teknik Pengumpulan Data				<i>Ngalusin</i>	

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rong 3 0 merupakan judul dari karya ini. Lubang dari resonator yang dalam istilah Bali disebutkan dengan kata *song*. Sederhananya dalam istilah Bali, kata *song* tersebut mengkonotasikan sebuah lubang dan disisi lain, *song* memiliki persamaan dengan kata *rong* dan dalam hal ini kata *rong* tersebut dapat ditafsirkan dengan kata ruang. *Rong* yang ditafsirkan dengan kata ruang merupakan kata yang tepat digunakan sebagai penafsiran sebuah ruang yang bergetar dari terjadinya benturan 2 buah benda. Angka 3 (tiga) dalam hal ini merupakan pernyataan dari pengelompokan 3 bahan baku yang terdiri dari bambu, pipa paralon, dan pipa besi sebagai perwujudan sebuah instrumen. Sedangkan jarak antara 3 dan 0 merupakan tanda jeda, dan memvisualkan lubang atau *rong* tersebut dengan angka 0 secara alfabet. Jadi *Rong 3;0* merupakan 3 (tiga) buah ruang yang bergetar disetiap benturannya, dengan menghasilkan warna berbeda dari setiap ruangnya.

Rong 3 0 merupakan sebuah karya dengan bentuk eksperimental yang mengekspresikan keberadaan dari resonator yang direinterpretasikan sebagai wujud instrumen beserta repertoarnya. Bereksperimen dalam hal ini yaitu mengekspresikan 2 (dua) hal yang terdiri dari mewujudkan instrumen dan memformulasikan musikal. Namun dari 2 (dua) hal tersebut, terjadinya suatu keselarasan yang dimana dalam hal ini formulasi musikal yang diwujudkan beranjak dari kesederhanaan instrumen itu sendiri. Pengolahan unsur musikal dalam perancangan bentuk musikal dari karya ini mengutarakan penonjolan masing-masing jenis instrumen dengan warna suara yang berbeda. Dapat dikatakan bahwa dalam penyusunan musikal ini beranjak dari karakteristik instrumen itu sendiri.

Karya dengan judul *Rong 3 0* menerapkan cara kerja musik yang salah satunya dengan tempo konstan. Tempo konstan ini merupakan sebuah permainan tempo yang konsisten atau tetap (tidak berubah). Cara kerja tersebut selaras akan perspektif Penata mengenai kritik sosial pada karya yang sebelumnya telah dibuat pada matakuliah komposisi karawitan, yang kala itu telah banyak menerapkan permainan tempo sesuai dengan alur dan suasana garap. Dari hal tersebut menimbulkan sebuah kritikan pada diri sendiri, untuk membelot pada kebiasaan itu dan muncul sebuah ide yang bertentangan akan hal tersebut. Alur dari karya ini tidak hanya berpatokan pada satu nilai sukat atau sukat yang tidak berubah dari awal sampai akhir, tetapi sebuah trik atau sistem kerja yang menjadi sistem pokok ialah sistem manipulasi. Manipulasi ini bertujuan agar alur dari karya ini tidak terkesan monoton dan membosankan.

Manipulasi tersebut meliputi perubahan angka sukat pada tempo konstan. Tidak hanya pada angka sukat, namun dalam hal ini juga bersinergi pada pembentukan pola. Pola dan cara kerja tersebut berpedoman dengan angka 3, 4, dan 5. Tiga angka tersebut merupakan tafsiran tiga tingkatan terdiri dari lambat, sedang, dan cepat jika mengaplikasikan cara kerja sub divisi dari nilai sukat ketiga angka tersebut. Ketiga angka itu diterapkan dan mengaplikasikan cara kerja polimeter, poliritme, dan sub divisi. Hal ini merupakan sebuah penafsiran Penata mengenai cara kerja sederhana yang membentuk satu kesatuan dari instrumen dengan keutuhan musik.

Struktur karya berjudul *Rong 3 0* ini dibagi menjadi 3 bagian. Pembagian antar bagian tersebut bertujuan untuk membagi cara kerja yang membentuk musik itu sendiri. Sesuai dengan perancangan bentuk komposisi di atas, berpedoman dengan angka 3, 4, dan 5 yang diolah dan dimanipulasi yang membentuk ritme beserta jalinannya, pembagian angka kepada masing masing instrumen, serta pembagian sub divisi. Pembagian struktur tersebut meliputi :

Bagian I

Bagian I mengaplikasikan pola ritmis yang mencerminkan bahwa instrumen ini merupakan kelompok instrumen perkusi yang ritmis. Pengolahan musikal pada bagian ini terdiri dari penggabungan angka 5, 4, dan 3 yang dengan berbagai susunan ritme beserta manipulasinya. Manipulasi tersebut meliputi permainan ubit-ubitan pada Gamelan Bali yang terdiri dari cara kerja *polos* dan *sangsih*. Cara kerja ini menerapkan ritme yang sama namun perbedaannya pada penempatan pola *polos* atau *on beat* (bersama ketukan) sedangkan pola *sangsih* atau *off beat* (mengalahkan ketukan). Setelah pengaplikasian pola tersebut, berlanjut pada pemecahan ritme dari angka 5, 4, dan 3 menjadi sebuah Polimeter. Polimeter yang merupakan penggunaan dua buah pola atau lebih dengan ukuran berbeda dipadukan dan bertemu kembali diakhir (Banoë, 2003). Terjadi banyak pengulangan pada pola ini yang dipadukan dengan cara kerja manipulasi serta mengaplikasikan harmoni, dinamika, dan lain sebagainya.

Bagian II

Sama seperti bagian pertama, bagian II merupakan sebuah pengembangan dan memperjelas kembali apa yang dicurahkan pada bagian pertama. Namun terdapat sebuah penambahan cara kerja Sub Divisi untuk memanipulasi kedataran dari banyaknya pengulangan tersebut. Sub Divisi dalam hal ini merupakan kelipatan dari

nilai pola konstan bagian pertama, contohnya dari yang semula bernilai $1/4$ menjadi $1/2$. Cara kerja ini diterapkan dengan beberapa trik manipulasi agar menghindari monoton dari pengulangan pola.

Bagian III

Bagian terakhir merupakan bagian inti dari karya ini. Dimana pola-pola pada bagian ini disusun secara kompleks mengenai apa yang telah dicurahkan pada bagian pertama dan kedua, serta pada bagian ini memang sengaja dibuat untuk memperkaya ornamentasi. Pada bagian ini juga memperjelas sub divisi antara angka 5, 4, dan 3 yang merupakan tiga tingkatan permainan tempo terdiri dari cepat, sedang, dan lambat. Pada akhir bagian dari karya ini terdapat sedikit sisipan eksplorasi dengan menggunakan bilah *Gangsa* yang menyatakan identitas resonator tabung yang sebelumnya ialah sebagai resonansi sumber bunyi. Pada tahap eksplorasi ini penata sengaja mengacak bilah yang digunakan pada masing-masing musisi, dengan alasan bereksperimen dengan membantah aturan dalam sistem kerja resonansi yang dimana terdapat aturan lebar bilah harus sama dengan diameter resonator. Penata mencoba untuk bertolak belakang dengan hal tersebut, dengan alasan apakah dengan cara ini ruang dalam resonator masih dapat bersonan atau tidak.

Instrumen

Instrumen dalam karya ini merupakan instrumen yang memvisualkan secara utuh resonator Gamelan Bali. Resonator atau dengan penyebutannya *bumbung* terdiri dari bahan bambu dan pipa paralon, juga terdapat pengaplikasian bahan pipa besi sebagai pembanding dari bahan *bumbung* sebelumnya. Penamaan instrumen ini melibatkan istilah resonator atau dalam terminologi di Bali yang disebut *bumbung*, yang dimana hal tersebut untuk menyatakan bahwa identitas instrumen ini sebelumnya sebagai resonansi sumber bunyinya. Berikut dokumentasi instrumen dengan penamaannya, serta media sebagai eksplorasi pada karya *Rong 3 0*.



Bambung Bambu



Bambung Pipa

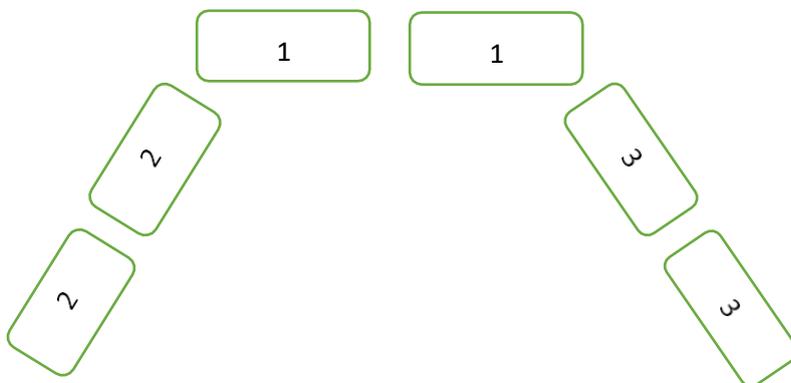


Bambung Besi



Alat Pukul *Bambung Pipa* dan *Bambung Bambu* Alat Pukul *Bambung Besi* Bilah *Gangsa* untuk kebutuhan dan *Eksplorasi*

Jumlah musisi yaitu 12 orang dengan 6 tunggah instrumen mengharuskan penata untuk mengatur posisi instrumen agar mempermudah komunikasi antara musisi pada saat penyajian karya. Penataan instrumen pada sajian karya *Rong 3 0* yaitu sebagai berikut :



Keterangan Penataan Instrumen :

1 : *Bambung Besi*

2 : *Bumbung Bambu*

3 : *Bumbung Pipa*

Pola Garap

Sebagai sebuah bentuk karya seni, tentu terdapat materi yang menunjang terwujudnya sebuah karya seni tersebut. Materi merupakan aspek terpenting dalam menciptakan suatu karya seni. Mengacu kepada pembentukan komposisi musik eksperimental *Rong 3 0* ini, tidak terlepas dari materi musik pokok yang terdapat dalam unsur-unsur musik yang secara sistematis antara lain yaitu, ritme, tempo, melodi, dinamika, harmoni, dan timbre.

a. Ritme

Ritme merupakan elemen fundamental dalam sebuah karya musik. Penggarapan ritme dalam komposisi ini dibentuk secara sistematis sesuai dengan ide musikal yang diaplikasikan. Ide musikal dalam penggarapan komposisi ini menerapkan ritme-ritme konvensional dalam penggarapan musik karawitan Bali, yang dimana ritme-ritme tersebut disebut sebagai Ubit-ubitan. Penata mengkaji kembali sesuai dengan daya tafsir penata, ritme dasar yang membentuk ubit-ubitan yang kaya akan ornamentasi dewasa ini. Ritme dasar tersebut terdiri dari 5 yaitu *Ngoncang*, *Ngoret*, *Ngerot*, *Nyokcok*, dan *Nolto*. Kelima ritme dasar tersebut ditafsirkan kembali sesuai dengan daya kreativitas penata, yang dimana ritme tersebut diterapkan tidak hanya pada dua nada berdekatan, namun ritme-ritme tersebut membentuk sebuah melodi yang ritmis dengan teknik garap pembesaran wilayah nada.

b. Melodi

Penggarapan melodi dalam karya *Rong 3 0* mengikuti alur garap ritme, yang dimana tafsiran kembali dari ritme tersebut membentuk sebuah melodi yang ritmis. Selain itu, penggarapan melodi yang secara konvensional pada Gamelan Bali tidak dapat diaplikasikan, karena terkendala pada karakteristik bunyi yang dihasilkan instrumen yang tidak mumpuni untuk diterapkan.

c. Tempo

Tempo merupakan ide utama dalam pembentukan karya ini. Penggarapan tempo dalam karya *Rong 3 0* menerapkan tempo konstan yang dimanipulasi dengan sub

divisi dalam 1 ketukan bernilai 3, 4, dan 5. Angka-angka tersebut menafsirkan level tempo yang berbeda. Contohnya dalam sub divisi nilai 3 menghasilkan tempo pelan, sub divisi nilai 4 menghasilkan tempo menengah, dan sub divisi nilai 5 menghasilkan tempo cepat. Dari hal tersebut penata dapat leluasa memanipulasi tempo agar tidak terkesan monoton.

d. Dinamika

Pengaplikasian dinamika dalam karya ini sangat diperlukan. Perubahan dinamika mendukung perubahan mood dan/atau struktur musik dari satu momen ke momen lainnya (McDermott, 2013:56). Penataan dinamika dalam karya *Rong 3 0* ditata setelah penuangan pola pada musisi berdasarkan mood (suasana hati), yang dimana perubahan dinamika tersebut digarap berdasarkan alur pola.

e. Timbre

Timbre merupakan warna suara, yang dimasing-masing instrumen ini memiliki warna suara yang berbeda-beda. Warna suara tersebut timbul dari alat pukulnya yang berbahan padat dan keras yang menghasilkan bunyi berkualitas tinggi, namun ada juga pada instrumen ini menggunakan alat pukul berbahan spon yang menghasilkan suara lembut. Perbedaan dari alat pukul pada masing-masing instrumen tersebut merupakan hasil riset berdasarkan bunyi maksimal yang dapat dihasilkan pada masing-masing instrumen. Warna suara dari masing-masing instrumen digarap sesuai dengan berbagai penonjolan dan penggabungan yang membentuk suatu estetika dan hasil yang unik. Selain itu juga terdapat sebuah eksplorasi, yang dimana eksplor tersebut menggunakan bilah instrumen pemade yang dibawa oleh masing-masing musisi. Bilah-bilah tersebut dipukul dengan alat pukul (panggul) di atas *bumbung* yang bertujuan agar *bumbung* tersebut merespon getaran dari bilah. Namun belum tentu semua *bumbung* dapat merespon getaran bilah, hal tersebut merupakan salah satu eksperimen dari penata pada eksplorasi ini.

f. Harmoni

Harmoni merupakan salah satu perangkat musikal yang juga harus diperhitungkan dalam membuat suatu karya musik. Pada karya *Rong 3 0* penataan harmoni menerapkan harmoni yang konvensional diterapkan pada Gamelan Bali yang terdiri dari *Ngempyung*, *Ngepat*, dan *Ngembat*.

Keotentikan Karya

Karya *Rong 3 0* merupakan sebuah karya karawitan atas dasar rangsangan dari alat musik yang telah diwujudkan, dimana proses penciptaannya didasari dengan kesederhanaan dari segi visual serta esensial pada instrumen. Tafsiran originalitas dalam karya ini merupakan sebuah hasil dari proses yang selama ini telah dilalui. Seperti yang telah dijabarkan sebelumnya, terdapat sebuah proses yang panjang agar dapat membentuk suatu karya ini, yang salah satunya yaitu proses adaptasi. Adaptasi tersebut antara lain :

1. Karakteristik Instrumen

Masing-masing instrumen memiliki karakteristik yang berbeda dan beberapa hampir mendekati satu sama lain. Contohnya dari ketiga instrumen yang paling beda yaitu instrumen besi. Instrumen besi merupakan instrumen yang memiliki karakter suara yang nyaring. Itu merupakan alasan yang dimana instrumen ini ditempatkan pada posisi instrumen dengan oktaf tertinggi diantara instrumen lainnya. Serta frekuensi yang dihasilkan instrumen besi lebih panjang dari instrumen lainnya. Hal ini merupakan sebuah tantangan bagi penata yang dimana pada penyusunan musik disusun dengan beberapa penonjolan dan pengolahan pola rampak agar dapat bersinergi antara instrumen satu dengan yang lainnya.

2. Warna Suara

Warna suara yang dihasilkan dari ketiga instrumen ini berbeda. Namun terdapat kemiripan antara warna suara yang dihasilkan instrumen bambu dengan instrumen pipa paralon, mungkin dikarenakan cara pukul dengan alat puku yang sama. Namun hal ini dapat dinyatakan otentik, karena warna suara yang dihasilkan ketiga instrumen ini hanya dapat dihasilkan pada ketiga instrumen ini saja. Hal tersebut juga mendorong dalam penyusunan karyanya, yang dimana penata menyusun karya berdasarkan adaptasi dengan karakter suara yang dihasilkan pada masing-masing instrumen.

SIMPULAN

Rong 3 0 merupakan sebuah karya yang didasari dengan fenomena sosial mengenai perspektif penata pada salah satu organologi Gamelan Bali yaitu resonator tabung. Resonator tabung yang mulanya berfungsi hanya untuk meresonan bunyinya saja,

kini dapat memperbaharui dirinya sebagai media ungkap atau instrumen yang dapat berdiri sendiri. Hal ini merupakan sebuah tawaran akan sebuah revolusi tersebut dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Beberapa hal yang ingin diungkapkan yang diantaranya keaslian atau originalitas warna suara beserta karakter dari masing masing jenis instrumen, dan penggarapan sistematis atas rangsangan dari kesederhanaan instrumen. Hal tersebut merupakan sebuah ungkapan atas proses yang telah dilalui selama penggarapan karya ini.

Suatu keinginan untuk menciptakan suatu hal baru merupakan sebuah tantangan besar bagi peminatnya. Tantangan-tantangan tersebut meliputi kejenuhan, dilema, material, serta kritikan yang datang secara tiba-tiba. Namun semua hal tersebut harus dapat dilewati dengan meningkatkan semangat dan kinerja, yang dapat membuktikan bahwa hal yang dianggap tidak mungkin dapat menjadi mungkin.

REFERENSI

- Adi Bawa, I Putu Tiodore. 2022. *Asta Wirat Bhumi's Music Instrument*. Ghurnita: Jurnal Seni Karawitan (Vol.2 No.1).
- Banoe, Pono. 2003. *Kamus Musik*. Yogyakarta: KANISIUS (Anggota IKAPI).
- Dibia, I Wayan. 2017. *Kotekan Dalam Musik Dan Kehidupan Bali*. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Djelantik, A.A.M. 2004. *Estetika: Sebuah Pengantar*. Denpasar: STSI Denpasar.
- Hardjana, Suka. 2003. *Corat-Coret Musik Kontemporer Dulu Dan Kini*. Jakarta: Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Janardhana, Yan Priya Kumara. 2021. *Kamuflase: Korelasi Intramusikal Dan Ekstramusikal Dalam Penciptaan Komposisi Karawitan Bali*. JOMSTI: Journal of Music Science, Technology, and Industry (Vol. 4 No.1)
- Kariasa, I N dan Diana Putra I W. 2021. *Karya Karawitan Baru "Manikam Nusantara"*. MUDRA: Jurnal Seni Budaya (Vol. 36 No. 2).
- Mack, Dieter. 2009. *Sejarah Musik Jilid 4*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.
- McDermott, Vincent. 2013. *Membuat Musik Biasa Menjadi Luar Biasa*. Yogyakarta: Art Music Today.
- Panggiyo. 2015. *Akustika Resonator Pada Gamelan*. KETEG: Jurnal Pengetahuan, Pemikiran, dan Kajian Tentang "Bunyi" (Vol. 15).
- Putra, I Putu Adi Septa Suweca. 2019. *Analisis Komposisi Musik "Kuasa Tanah"*. JOMSTI: Journal of Music Science, Technology, and Industry (Vol. 2 No. 1).
- Prasetya, Hanggar Budi. 2012. *Fisika Bunyi Gamelan Laras, Tuning, dan Spektrum*.

Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.

Sentana, I G N D dan Kariasa, I N. *The New Approach of Kotekan*. Ghurnita: Jurnal Seni Karawitan (Vol. 2 No.1).

Sjukur, Slamet Abdul. 2012. *Virus Setan*. Yogyakarta: Art Music Today.

Sumber Diskografi

Akiho, Andy. 2015. “*No One To Know One*” Video Karya Seni Musik.

Janardhana, Yan Priya Kumara. 2019. “*Perspektif*” Video Karya Seni Karawitan.

Pratista, I Gede Putu Resky Gita Adhi. 2020. “*Mitbit*” Video Karya Seni Karawitan.

Reich, Steve. 2012. “*Six Marimbas*” Video Karya Seni Musik.

Widatama, I Putu. 2022. “*Manca Lango*” Video Karya Seni Karawitan.