Purwa Canda

I Wayan Adi Darmawan, I Nyoman Kariasa dan I Gde Made Indra Sadguna
Institut Seni Indonesia Denpasar
Jalan Nusa Indah Denpasar, Telp (0361) 227316, Fax (0361) 236100
E-mai :rektor@isi-dps.ac.id

Abstrak

Purwa berarti dahulu, permulaan, dimuka dan Canda berarti *Chandas*, lagu, bait, dan irama. Dalam garapan ini, Purwa Canda dikaitkan dengan salah satu gending yang ada di dalam kesenian Janger Kedaton yaitu gending Raja Pala yang diolah dengan ornamentasi alat gamelan Bali dan vokal sebagai pendukung untuk memperkuat ciri khas gending Janger itu sendiri. Ide ini dituangkan ke dalam bentuk karya musik garapan baru berbentuk kreatifitas musik pengembangan. Hal ini bukan bermaksud merusak kesenian tersebut, tetapi guna untuk melestarikan kesenian dulu agar tidak menjadi punah dan sedikit peminatnya kbususnya seniman muda yang bergelut di bidang kesenian.

Kata Kunci : Dahulu, Janger, Raja Pala

Abstract

Purwa means first, beginning, upfront and Canda means Chandas, songs, verses, and rhythms. In this work, Purwa Canda was associated with one of the songs in the Janger Kedaton art, Raja Pala, which was processed with Balinese gamelan ornamentation and vocals as a support to strengthen the Janger song's own characteristics. This idea was poured into new works of music in the form of development music creativity. This is not intended to damage the art, but to preserve the arts first so as not to become extinct and a little interested in young artists who are involved in the arts.

Keywords : Dahulu, Janger, Raja Pala

Latar Belakang

Kesenian *Janger* yang terdahulu hingga saat ini identik dengan tarian pergaulan muda-mudi, memiliki fungsi dan peranan dalam kehidupan di masyarakat. *Janger* ini juga berfungsi sebagai pertunjukan ritual atau *wali* seiring dengan dijadikannya *Janger* sebagai *Sasuhunan* oleh masyarakat Banjar Kedaton. Di samping itu *Janger* juga memberikan kontribusi pendanaan untuk banjar. Yang tidak kalah pentingnya, *Janger* merupakan wadah komunikasi yang sangat efektif bagi masyarakat Kedaton.

Dari penjelasan di atas, penggarap mengambil judul “Purwa Canda”. Dalam *Kamus Kawi (Jawa Kuno)-Indonesia* kata Purwa berarti dahulu, permulaan, dimuka dan Canda berarti *Chandas* lagu, bait, dan irama. Sedangkan dalam *Kamus Jawa Kuno-Indonesia* kata Purwa berarti depan, bagian depan, yang terlebih dahulu, sebelumnya, terkemuka, pertama, pertama-tama, pada masa yang lalu, dan pada zaman dahulu

(Wojowasito, 1973 : 101-188). Berawal dari adanya kesenian kuno yaitu *Gending Janger* yang menjadi sebuah inspirasi ingin menggali *gending-gending* kuno lainya seperti *Sanghyang, Pengajum Arja, dan Sesandaran*. Garapan ini mengangkat pola *gending-gending* terdahulu yang dituangkan kedalam bentuk karya musik garapan baru.

Ide Garapan

Disini penggarap mengambil melodi dari salah satu *gending Janger* yang berjudul "Raja Pala" yang akan dikemas dengan ornamentasi-ornamentasi dari media ungkap yang dipakai.

Mengenai media ungkap yang dipakai adalah dua jenis gamelan Bali yaitu Gamelan *Semarandana* dan *Gender Wayang*.

. Hal ini digunakan untuk mempermudah penggarap mencari mood atau suasana yang diinginkan. Selain *suling* yang mempunyai teknik modulas (perpindahan patet), gamelan semarandana mempunyai teknik permainan mengolah nada (modulasi). Penggarap juga memakai gamelan *gender wayang* untuk memperkenalkan ciri khas iringan *Janger* khususnya *Janger Kedaton* yang berbentuk iringan *gender wayang batel* pada jaman dulu. Selain memakai gamelan *gong suling*, iringan *Janger Kedaton* dulunya memakai iringan gender wayang. Disini penggarap dapat menggabungkan kedua jenis gamelan tersebut guna untuk membuat suatu hal yang baru yang memacu penggarap untuk bereksperimen dalam penggarapan karya musik ini.

Tujuan Garapan

1. Mempelajari cara kerja *gending-gending* kuno supaya lebih memahami bila nanti digarap kesebuah karya musik kreativitas garapan baru.
2. Suatu kegiatan yang bertujuan melatih pola-pola pikir untuk berkreativitas dan tidak "memanjakan" untuk berfikir sebuah ide dalam berkarya.
3. Bertujuan agar tidak memusnahkan kesenian *Janger* yang ada di Kedaton khususnya rangsangan bagi generasi penerus supaya memiliki sifat minat melestarikan.

Manfaat Garapan

1. Menemui sebuah masalah di dalam ge*gending*an tersebut dan diambil sebagai referensi supaya bisa menghasilkan sebuah karya musik.
2. Penggarap maupun pendukung karya dapat memahami isi dari *gending–gending* kuno tersebut khususnya *gending Janger* yang ada di Kedaton. Supaya kedepannya dapat sebagai rangsangan untuk mempelajarinya agar tidak dianggap remeh dan tidak dihiraukan ge*gending*an masa dulu.

Ruang Lingkup

1. Komposisi karya musik ini merupakan sebuah garapan memakai ide yang masih dalam "bingkai" atau ranah tradisi (mengangkat salah satu *gending* kuno). Garapan ini menggunakan 2 (dua) jenis media ungkap berupa gamelan Bali yaitu gamelan *Semarandana* dan gamelan *Gender Wayang*, dengan memaparkan perkembangan teknik-ternik permainan dalam gamelan yang bernuansa kekinian.
2. Pada komposisi ini memakai struktur "bagian" atau *flot* untuk memudahkan si penggarap mengatur atau mengkondisikan sebuah garapan yang dikaitkan dengan suasana dalam sebuah cerita yang diaplikasikan ke dalam sebuah karya musik. Karya ini menggunkan 3 (tiga) bagian meliputi pada bagian 1 (satu) mengambarkan suasana tentang kegiatan ritual menurunkan *Taksu Janger*. Pada bagian 2 (dua)

menggambarkan adanya kesenian *Janger* di kalangan masyarakat. Bagian 3 (tiga) menggambarkan sebuah kesenian *Janger* sudah mulai suatu pengembangan dan dikenal di seluruh polosok dunia.

3. Gaparan ini merupakan sebuah garapan baru dalam pengembangan menggunakan cara kerja dengan cara "mengkemas" salah satu *gending-gending* kuno agar terlihat baru. Untuk menghindari kata "perusak" dalam penggarapan ini, penggarap memakai utuh salah satu melodi yang ada pada *gending Janger* Kedaton, yang dikemas dengan teknik-teknik memainkan gamelan bernuansa kekinian yang diaplikasikan ke dalam gamelan Bali. Dalam karya ini mempunyai durasi kurang lebih 13 menit.

Proses Kreativitas

Mengenai kreativitas, penggarap cenderung menggunakan metode tahapan di dalam proses penggarapan yang telah ditulis oleh Alma M.Hawkins yang dikutip dari tulisan "Buku Ajar" I Ketut Garwa (2009:43). Ada tiga tahapan yang terpapar di dalamnya meliputi tahap eksplorasi, tahap improvisasi, dan tahap pembentukan (*forming*).

Eksplorasi

Pada tahap ini, penggarap mulai proses awal dari kreativitas untuk menyusun suatu garapan karya musik Tugas Akhir (TA). Tahapan ini juga menentukan kematangan/keyakinan konsep yang diolah sebaik mungkin sehingga pada tahap selanjutnya dapat terarah dengan baik.

Improvisasi

Tahap ini adalah proses yang mengawali penuangan konsep yang sudah dipikirkan oleh penggarap ke dalam bentuk karya musik. Sebelum penuangan ini dilaksanakan, penggarap juga mencari hari baik. Hari baik tersebut adalah istilah Bali yang sering orang katakan *nuasen*.

Pembentukan (*Forming*)

Tahapan ini adalah sebuah proses penyempurnaan dari tahap sebelumya (improvisasi). Aktivitas yang dilalui dari tahapan ini ada suatu penyempurnaan sebuah karya. Dalam penyempurnaan penggarap tidak menutup kemungkinan untuk menambah atau mengurai suatu perubahan yang datangnya secara tiba-tiba (improvisasi) yang dapat menyempurnakan lagi karya ini. Selain itu, penyempurnaan ini juga melakukan sebuah bimbingan oleh dosen pembimbing untuk mendapatkan masukan agar garapan ini menjadi suatu garapan yang mengambil konsep tradisi supaya 'berbau" garapan baru dengan mempertimbangkan waktu yang sudah menjadi ketentuan.

Wujud Garapan

Untuk mengetahui secara spesifik isi dari karya seni yang berjudul "Purwa Canda" ini, ada beberapa aspek yang menjadi gambaran mengenai komposisi yang penggarap maksud. Aspek tersebut yang penggarap kutip dari tulisan Ryandhi yaitu deskripsi garapan, simbol penotasian, analisis pola struktur serta sistem garapan, analisis materi, dan analisis terkait tata penyajian atau penampilan (2017:52).

Deskripsi Karya

Penggarap mempunyai suatu pemikiran yang sederhana, dimana dalam garapan ini melodi yang menjadi pokok adalah sebuah lagu yang berkarakter nyanyian *Janger*.

Hal tersebut mengarahkan si penggarap untuk mengembangkan pola-pola yang "klasik" menuju pola-pola kekinian dengan menggunakan alat gamelan *semarandana*. Penggarap lebih cenderung memakai alat ini karena untuk memudahkan si penggarap berkreativitas dalam pola-pola kekinian. Susunan *saih/patet* yang ada di dalam gamelan *semarandana* ini meliputi *saih* tujuh nada lebih permudah untuk mengolah nada-nada yang ada di dalamnya.

Dalam penggarapan karya seni ini, sebuah inovasi yang menjadi pemikiran si penggarap bukan bermaksud "merusak" atau menjiplak (*copy paste*) tradisi yang ada. Tetapi hal ini merupakan suatu aktivitas pelestarian dan suatu pengembangan dalam berkarya untuk menumbuhkan karya yang baru. Pengolahan yang memerlukan waktu yang lama sehingga terlihat karya musik murni. Sebuah karya yang memang memicu kepada pola pikir yang dirangsang untuk berfikir secara berhanyal sehingga menimbulkan karya musik yang eksperimen.

Analisa Pola Struktur

Mengenai struktur yang dimaksud di dalam garapan ini adalah menggunakan sistem "bagian". Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* menyatakan bahwa bagian mempunyai kata dasar "bagi". Bagi yang dimaksud yang ada pada komposisi karya musik ini merupakan suatu yang dipisahkan yang berawal dari struktur utuh garapan dibagi menjadi tiga bagian yaitu dari bagian satu, dua, dan tiga. Dari bagian-bagian ini dapat dijelaskan mengenai isi dari garapan komposisi karya musik "Purwa Canda".

Bagian Satu

Pada bagian ini dapat dibagi lagi menjadi dua pola, sebagai awal dari pola tersebut ada intro dan pola prosesi ritual (konsep awal).

a. Intro

Bagian paling awal yang biasanya ada pada semua kalangan karya musik. Intro yang dimaksud pada awal komposisi ini merupakan suatu sistem perencaan awal dalam penuangan ke dalam media ungkap yang diawali dengan gamelan *Semarandana* memakai istilah pola *kebyar*. Pola kebyar yang dimaksud di dalam komposisi karya musik ini cara permainannya dilakukan bersama-sama dengan dinamika berkonotasi "keras".

b. Prosesi Ritual (konsep awal)

Kembali bicara ke prosesi ritual yang menjelaskan tentang turunya Taksu *Janger* yang ditafsirkan ke dalam bentuk karya musik. Penapsiran ini merupakan bentuk imajinasi si pengarap untuk memikirkan suasana atau mood yang mendukung prosesi tersebut. Dalam garapan ini *Gending* "Raja Pala" tersebut menjadi tafsiran yang cocok digunakan pada prosesi ini disebabkan dengan karakter *gending* tersebut mempunyai *mood* sakral. Kecocokan *gending* tersebut dijadikan salah satu jenis nyanyian Sanghyang yang berisi aluanan melodi dan syahir yang sederhana. Kembali berbicara dengan "rasa", penggarap ini perlu menumbuhkan penjiwaan agar mood yang diharapkan penggarap bisa dimengerti.

Bagian Dua

Pada bagian ini tidak ada menyangkut ge*gending*an pada Janger, tetapi penggarap cuma menapsirkan isi dari bagian dua ini adalah sudah terbentuknya dan perjalanan awal

kesenian Janger. Dengan kata lain seniman mencoba menirukan dan menggangkat suasana dalam kehidupan ke dalam pertunjukan komposisi *Karawitan* (Sukerta, 2011:68). Dalam karya musik ini , penggarap menirukan suasana dan mengembangkan pola pikir (mengkhayal) untuk menemukan suasanya yang tepat. Selain itu juga bisa menghantarkan maksud pada bagian dua ini agar kepada si penikmat karya musik dapat mengerti.

Bagian Tiga

Pada eranya kesenian itu pasti ada perubahan yang disebabkan dengan perkembangan jaman dan perkembangan pola pikir masyarakatnya. Pada saat inilah kita sebagai generasi penerus yang menjadi tokoh pelestarian warisan leluhur harus bisa menerima adanya suatu perubahan atau perkembangan dalam konteks pengkemasan bagi kesenian yang sudah lama agar terlihat baru. Hal tersebut dialami di dalam garapan komposisi karya musik "Purwa Canda" yang menggangkat salah satu gending kuno di dalam kesenian Janger Kedaton, yang dikemas dengan pengolahan ornamentasi yang ada pada gamelan Semarandana.

Analisis Penyajian dan Penampilan

Mentuntaskan ujian Tugas Akhir yang diselengarakan pada tahun ini dalam menuntaskan komposisi tersbut, penulis memperhitungkan beberapa aspek yang menyangkut dengan penampilan yang ada pada karya musik ini. Adapun aspek yang nayatakan bukan termasuk aspek musikalnya saja, melainkan juga penataan terhadap instrumen di atas panggung, penataan kostum, lampu (lighting), dan penataan suara.

Penataan instrumen di atas panggung

Kegiatan yang dimaksud ada penataan terhadap instrumen yang menyajikan komposisi karya musik "Purwa Canda". Fungsi dari penataan ini memfokuskan pandangan penonton ke arah karya musik (atas panggung) yang sedang menyajikan sebuah karya musik. Tempat yang ditentukan pada penataan instrumen tersebut berlokasi di Gedung Natya Mandala ISI Denpasar.

Kostum Penata dan Pendukung

Secara fisik dalam bentuk visual di dalam komposisi musik Bali perlu dipikirkan. Karena hal tersebut sangat penting mendukung penampilan secara estetis di dalam sebuah karya komposisi musik Bali. Cukup disadarai bahwa komposisi musik adalah menyajikan yang dominan suara dan bunyi, tetapi penataan kostum juga sangat penting dalam penyajian sebuah karya musik ini. Seperti yang dinyatakan oleh Erie Setiawan (2017:37), bahwa elemen artistic visual juga turut memberikan nilai yang lain. Pernyataan tersebut pengarap kutip dari karya tulis Pany Ryandhi (2017:133).

Lampu dan Penataan Suara

Dalam penataan suara dalam penyajian ini yang dimaksud alat pengeras suara (sound sistem). Alat ini justru berperan penting digunakan untuk mendukung "volume" (suara) yang disajikan. Pada penyajian komposisi "Purwa Canda" penggarap sangat memerlukan alat pengeras suara (sound system) diantaranya, 1) *mic stand* 6 buah, 2) *mic* jongkok 3 buah.

Penataan lampu yang digunakan merupakan tata lampu yang sederhana agar lampu tidak menjadi pandangan utama bagi penonton.

Kesimpulan

Komposisi karya musik "Purwa Canda" ini merupakan sebuah garapan yang mengangkat salah satu gending kuno yang terdapat pada sebuah kesenian Janger yang ada di Banjar Kedaton, Desa Sumerta Kelod, Denpasar Timur. Materi yang diangkat adalah salah satu jenis *gending* Janger yang berjudul "Raja Pala'' merupakan pola *gegendingan* kuno yang sudah ada sejak tahun 1928. Penggarap cenderung mengangkat *gending t*ersebut karena pola yang ada di dalam *gending* tersebut merupakan pola sederhana yang menurut penafsiran si penggarap mempunyai "aura" istilah Bali disebut dengan *metaksu*. Banyak terdapat metode-metode untuk pembelajaran dalam penggarapan seperti mengolah nada agar menjadikan nada tersebut terdengar mengalir dari nada satu ke nada yang lain. Pengembangan atau pengolahan dengan cara mengkemas melodi yang biasa disebut "mayasin" sebuah melodi merupakan bentuk pembelajaran yang sederhana, hal tersebut tinggal mengikuti jalan nada atau nada sebagai arahan (penempatan nada) dari melodi yang ada. Hal tersebut bukan termasuk ke dalam ranah "merusak" yang sudah ada, tapi penggarap hanya mengolah melodi yang sudah ada dengan cara pengolahannya mengkemas melodi tersebut dengan ornamentasi gamelan Bali dan memasukan teknik-teknik kekinian.

Penggarap menyusun komposisi "Purwa Canda" ke dalam bentuk karya musik kreativitas musik pengembangan. Mengembangan bahan (kesenian) yang sudah ada dan membuat suatu kemasan agar terlihat baru lagi. Adapun media uangkap yang dipakai berupa gamelan *Semarandana* dan *Gender Wayang*. *Gender Wayang* memang merupakan salah satu jenis gamelan yang menjadi ciri khas irigan Janger di Kedaton. Melewati beberapa proses yang dilalui semasa penuangan ada suatu tantangan bagi penggarap untuk menyusun karya musik ini. Hal tersebut membuat daya pikir yang kritis dan bereksperimen berkreativitas membuat suatu kesenian terdahulu yang dikemas kembali dengan pola kekininan agar terlihat baru. Pada garapan ini ada tiga baigan yang diantaranya ada bagian satu menggambarkan suasana ritual bahwa ada taksu Janger. Pada bagian ini salah satu *gending* Janger Kedaton *gending* "Raja Pala" diolah dengan menyerupai kesan *gending sanghyang* yang menurut tafsiran si penggarap untuk suasana ritual. Kemudian pada bagian dua menggambarkan suatu kesenian janger pada masanya. Disini musikal yang dipakai pola-pola kekinian yang menggambarkan suatu proses untuk berkembang kedepannya. Dan bagian ketiga menggambarkan kesenian Janger mengikuti perkembangan jaman dan tetap abadi hingga saat ini tetap abadi. Bagian tiga ini berisi sedikit jenis kata-kata yang diadopsi dari penari *kecak* pada Janger yang dituangkan ke komposisi garapan ini.

Disamping itu juga, pengarap sangat tertarik mempelajari ide tersebut selain mengetahui isi dari *gending* tersebut (*gending* Janger), dalam mengangkat ide ini adalah suatu pelestarian dari salah satu warisan leluhur khususnya kesenian Janger Kedaton ini. Mengundang daya tarik untuk mempelajarinya dengan cara mengolah melodi tersebut, mengkemas dengan ornamentasi gamelan Bali dan sistem teknik kekinian. Hal seperti inilah penggarap lakukan demi pelestarian kesenian yang ada dan untuk memberi rangsangan bagi generasi penerus khususnya tokoh muda yang ada di Banjar Kedaton, Desa Sumerta Kelod, Denpasar Timur.

Saran-Saran

Mengenai jaman globalisasi yang merupakan segala sesuatu pasti ada perubahan meliputi suatu perkembangan bahkan membuat hal yang baru. Banyak terdapat tawaran baru dalam memaknai hal tersebut. Khusus membahas penciptaan komposisi yang biasanya menjadi arahan memantapkan kelahlian *(skill)* sebagai pelaku dan pencipta melakukan penciptaan sebuah karya baru dengan ranah tidak merusak yang sudah ada sebelumnya.

Di dalam bentuk komposisi atau sebuah karya musik yang selalu ada komposisi barunya sudah barang tentu tidak lepas dari pijakan yang menjadi kebiasaan (tradisi). Bisa kita pikirkan bahwa dalam penciptaan karya baru khususnya karya musik, kita sebagai pencipta tidak begitu saja menghirukan yang sudah ada atau yang menjadi tradisi sebelumnya. Sebuah dasar yang menjadikan si pencipta itu bisa mencapai penciptaannya adalah mempelajari yang sudah ada sebagai ranah untuk menciptakan karya yang baru.

Khusus untuk generasi muda yang mempunyai minat di dalam penciptaan suatu karya musik, agar tetap menpelajari komosisi yang sudah ada. Itu sebagai arahana (sumber refrensi) kedepannya untuk bisa dan terus berkarya.

Sumber Diskografi

Penggarap juga mencari sumber referensi dari Rekaman audio "Bali 1928 Vol.V" tahun 2015 oleh STMIK STIKOM Bali. Rekaman yang berisi tentang nyanyian dalam dramatari meliputi *Janger, Arja, Topeng, dan Cepung*. Disini penggarap mendapatkan inspirasi dengan mendengarkan sebuah rekaman audio yang berisi tentang nyanyian Janger Kedaton. Membangun rangsangan untuk mempelajari sekaligus mengangkat salah satu nyanyian tersebut yang diolah dan dikemas dituangkan ke media ungkap gamelan *Semarandana* dan *Gender Wayang* untuk sarana mengaplikasikan sebuah karya musik.

Sumber selanjutnya ada pada Rekaman MP3 "Arakok" karya I Wayan Sudirana dan Colin McDonald yang dipublikasikan pada tahun 2008. Karya tersebut berisi pengolahan nada-nada yang memakai metode penyusunan nada terlihat harmoni. Selain itu ada juga teknik permainan dalam gamelan Bali dikembangan terdengar nuansa baru. Gamelan yang dipakai sebuah gamelan ssemarandana yang didukung dengan alat musik lainya. Disini penggarap bisa apresiasi di dalam karya musik yang memakai gamelan Bali tidak ada batasan untuk memainkannya, dan itu pun tergantung kebutuhan seorang komposer.

MP3 "Canang Sari' karya Colin McDonald yang dipublikasikan pada tahun 2008 oleh I Wayan Sudirana. Rekaman ini memakai alat gamelan Semarandana yang berisi tentang peralihan nada (pindah patet) yang terlihat mengalir dan terarah. Selin itu , teknik yang ada pada karya ini masih memakai teknik-teknik gamelan Bali. Tetapi ada keunikan dari karya ini adalah pengolahan teknik-teknik tersebut dikaitkan dengan tempo dan melodi yang seolah-seolah tidak tepat kelihatannya. Dengan didengarkan secara terus menerus , penggarap dapat mengapresiasi karya tersebut. Dari sini lah penggarap mendapat ilmu bagaimana pengolahan atau metode di dalam musik pengembangan ini.

Daftar Pustaka

Bandem, I Made. 2013. *Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah*. Denpasar: BP Stikom Bali

Dewa, I Gusti Ngurah Bagus Kusuma. 2006. *Ajeg Janger Kedaton.* Denpasar: Banjar Kedaton Sumerta Kelod.

Garwa, I Ketut. 2009. "Buku Ajar Komposisi Karawitan". Denpasar: Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar.

Rembang, I Nyoman. 1984/1985. *Sekelumit Cara-Cara Pembuatan Gamelan Bali*. Bali. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Proyek Pengembangan Kesenian Bali.

Ryandhi, I Ketut Pany. 2017. "Tabuh Dua Setengah Sikut Anyar". Fakultas Seni Pertunjukan. Institut Seni Indonesia. Denpasar

Sugiartha, I Gede Arya. 2012. *Kreativitas Musik Bali Garapan Baru di Kota Denpasar.* Denpasar: UPT Penerbitan ISI Denpasar.

Sukerta, Pande Made. 2011. *Metode Penyusunan Karya Musik (Sebuah Alternatif).* Surakarta: ISI Press Solo.

Sukraka, I Gde. 2006. "Janger Kedaton Denpasar Berkelanjutan Dalam Perubahan". *Mudra* 19 (2): 159-180

Waridi. 2005. *Menimbang Pendekatan Pengkajian, dan Penciptaan Musik Nusantara.* Surakarta: Jurusan Karawitan bekerja sama dengan Program Pendidikan Pascasarjana dan STSI Press Surakarta.

Wojowasito, Soewojo. 1973. *Kamus Kawi (Jawa Kuno) Indonesia*. Malang. Jurusan Bahasa Dan Sastra Indonesia F.K.S.S I.K.I.P.

Yaya Badriya, 2016, *10 Unsur-Unsur Musik dan Penjelasannya,* https://ilmuseni.com, diakses tanggal 26 juni 2018