

ARTIKEL KARYA SENI

FANTASI X



Oleh :

ANAK AGUNG GEDE AGUNG ARIWAMSA

**PROGRAM STUDI S-1 KARAWITAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA
DENPASAR
2016**

“FANTASI X”

Nama Penulis : Anak Agung Gde Agung Ariwamsa
Prodi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan,
Institut Seni Indonesia Denpasar

Abstrak

Fantasi X merupakan garapan musik yang menggunakan media unguap instrumen berdawai yaitu, *erhu, biola, cello, penting, rebab*. Adapun tema yang diangkat dalam garapan ini adalah imajinasi, yaitu merupakan daya pikir untuk membayangkan atau menciptakan sesuatu berdasarkan kenyataan dan pengalaman seseorang, atau suatu gambaran yang dihasilkan oleh otak seseorang dan kekuatan atau proses menghasilkan citra mental dan ide. Bisa juga merupakan hal yang berhubungan dengan khayalan atau dengan sesuatu yang tidak benar-benar ada dan hanya ada dalam benak atau pikiran saja. Komposisi yang ingin penata ungkapkan dalam garapan ini dilatarbelakangi oleh kegemaran penata terhadap imajinasi dan mengimajinasikan segala hal yang menurut penata menarik, baik itu dalam hal bermusik atau saat merancang suatu garapan musik maupun dari kejadian di sekeliling. Jika kita bisa menggabungkan imajinasi, harapan, rencana serta kerja keras, maka lewat imajinasi sesuatu yang baru bisa kita dapatkan, bahkan menjadi suatu perubahan untuk kedepannya. Selanjutnya sejauh mana sumber itu akan diolah dan diciptakan kembali sangat tergantung pada *mood*, olahan perasaan dan gagasan yang dituangkan dalam komposisi. Hasilnya bisa jadi mirip sekali, seirama, senada, bahkan bisa berlawanan atau bertolak belakang, yang akan penata wujudkan dalam sebuah karya musik dengan judul *Fantasi X*. Karya *Fantasi X* ini penata artikan sebagai hasil imajinasi terhadap sesuatu yang penata anggap menarik, dimana yang dimaksud yakni alat musik berdawai. Kata fantasi yang dimaksud adalah dunia khayalan atau bayangan yang kaya akan cetusan-cetusan imajinasi dalam ekspresi yang demikian jujur dan alami serta menakjubkan. X dalam imajinasi penata diartikan sebagai gambaran atau wadah untuk membayangkan fantasi dan imajinasi sebagaimana bentuknya, maka dari itu untuk mengetahui X tersebut harus melihat karya atau garapan secara utuh.

Kata Kunci : Instrumen *Berdawai*, Imajinasi, Harapan, *Fanatasi X*.

Pendahuluan

Latar Belakang

Karya musik memiliki peranan penting dalam masyarakat. Hal ini merupakan refleksi kondisi sosial seseorang atau masyarakat yang terjadi di dunia. Berbagai masalah sosial, kejadian-kejadian yang dialami, serta hal-hal yang dirasakan, dan segala sesuatu yang ada di dunia ini dapat dijadikan sumber penciptaan karya musik. Karya ini muncul akibat

rangsangan-rangsangan dari kejadian-kejadian yang penata alami dalam proses berkreatifitas. Menurut Bahari (2008 : 12) :

“... pribadi manusia yang terbentuk kokoh dan kuat, dan dibina oleh unsur internal dan eksternal, atau unsur subjektif dan objektif, maka para seniman yang bermutu akan menghasilkan karya-karya yang mempunyai ciri khas dengan simbol-simbol pribadi...”

Selanjutnya rangsangan-rangsangan dan kejadian tersebut diolah dan ditransformasikan ke dalam suatu karya musik, hal ini sangat tergantung pada wawasan dan interpretasi masing-masing orang. Sadra dalam Waridi (2005: 76) menuturkan bahwa “...bagaimana sebuah komposisi musik dilahirkan dengan dasar pengalaman yang amat personal sifatnya...”.

Penata yang berasal dari Bali, secara tidak langsung banyak dipengaruhi oleh faktor lingkungan, khususnya dalam hal berkarya. Pengaruh lingkungan pada hakikatnya memberikan andil besar di dalam pembentukan karakter, berperilaku, serta cara berpikir dalam kehidupan bermasyarakat dan juga berkesenian. Hal tersebut merangsang dan menantang penata untuk lebih sensitif dalam melihat, mengamati, dan merasakan fenomena-fenomena yang ada. Rangsangan tersebut bisa terjadi dimana saja, misalnya dengan cara berimajinasi. Seperti halnya anak-anak kecil, di balik sisi kekanak-kanakan mereka, namun tingkat imajinasi yang dimilikinya tidak terbatas. Imajinasi merupakan hal penting dalam membuat suatu karya musik, karena lewat imajinasi penata dapat mengorientasikan hal-hal yang ingin dilakukan atau dikerjakan. Dalam hal ini, penata sering berimajinasi dan berkhayal.

Berbicara mengenai karya, para seniman karawitan di Bali sudah menciptakan karya-karyanya dan mampu bersaing di dalam kancah musik nasional maupun internasional. Namun realitanya hanya, *barungan-barungan* gamelan tertentu saja yang mendapat perhatian khusus dari seniman-seniman tersebut, padahal masih banyak jenis-jenis instrumen lainnya yang mampu dan layak untuk digunakan dalam menggarap sebuah karya musik. Tidak hanya instrumen pukul (cara memainkannya dengan dipukul) saja yang mampu berperan dalam suatu garapan musik, tetapi instrumen berdawai juga perlu mendapatkan perhatian khusus dari seniman karawitan Bali. Instrumen berdawai kurang diminatinya karena susah dimainkan dan kurang eksis, khususnya dalam khasanah musik tradisional Bali.

Bagi mereka yang belum menyadari hal tersebut, mereka cenderung berkarya dalam keterikatan dengan konvensi yang terdapat pada media yang mereka gunakan. Gamelan Bali dianggap sebagai sarana pelengkap upacara yang sakral tanpa melihat konteks gamelan Bali sebagai sebuah media dalam sajian pertunjukan musik. Secara tidak langsung hal tersebut

membatasi kreativitas para seniman kita di Bali. Akibat dari batasan-batasan dalam seni tradisi tersebut, akhirnya para seniman krawitan di Bali lebih cenderung membuat konsep gamelan mereka sendiri. Selain untuk memberikan warna baru, mereka lebih bebas untuk merealisasikan ide-idenya tanpa ada suatu batasan yang mengikat kreativitas mereka.

Dengan berimajinasi kita dapat mendapatkan ide-ide yang baru dan hasil imajinasi dari tiap-tiap orang tentunya berbeda-beda. Melalui imajinasi penata kemudian mentransformasikan ide tersebut sehingga menjadi satu garapan yang utuh. Suatu imajinasi menghasilkan karya dan karya membuat kita menjadi tak terbatas. Penata tidak mengimbuhkan dengan istilah seni kontemporer, inovasi dan tradisi dalam karya musik ini, karena tradisi, inovasi dan kontemporer bukanlah suatu hal yang perlu diperdebatkan. Ketiga hal tersebut adalah sebuah mata rantai yang secara terus-menerus terjadi didalam proses berkesenian. Tradisi, inovasi, dan kontemporer selalu berjalan beriringan sebagai pembentuk satu dengan yang lainnya, misalnya tradisi ada karena sebuah kontemporer dan begitu juga sebaliknya. Inovasi digunakan untuk proses peralihan antara fase tradisi ke fase kontemporer. Dalam hal ini penata ingin agar ketiga istilah tersebut ditafsirkan sendiri oleh si penikmat seni, mengingat banyaknya pemikir musik kritis yang memiliki tafsir yang beragam.

Di dalam karya musik ini, semua aspek dan unsur-unsur musik yang membentuk garapan ini menjadi suatu kesatuan yang utuh akan diberikan sentuhan kekinian. Media ungkap adalah hal terpenting di dalam karya ini, karena idenya berawal dari eksistensi instrumen berdawai yang jarang digunakan dalam barungan gamelan Bali. Penata berkeinginan mentransformasikannya ke dalam sebuah karya musik lewat media ungkap instrumen berdawai yaitu *erhu*, *rebab*, *penting*, *biola*, *cello*. Menggunakan instrumen berdawai disamping mencari warna suara, juga digunakan sebagai poin utama suatu pementasan. Karya musik ini tidak sepenuhnya menggunakan instrumen berdawai asli Bali seperti *erhu*, *biola*, dan *cello*. Penata berharap melalui karya musik ini instrumen berdawai seperti *rebab* dan *penting* mampu mengimbangi dalam perannya sebagai alat musik tradisi.

Sebuah karya seni tidaklah sempurna tanpa sebuah judul. Begitu pula pada karya ini, membutuhkan sebuah ungkapan yang tepat untuk dijadikan judul. Setelah merenungi kembali konsep yang diangkat, penata memutuskan untuk mempergunakan sebuah ungkapan, yakni "*Fantasi X*".

Bagian Inti

Ide Garapan

Dalam membuat suatu komposisi karya atau musik, ide garapan merupakan bagian penting dalam proses menggarap. Ide garapan merupakan hasil dari suatu proses pemikiran yang terus menerus dari seorang seniman terhadap lingkungan maupun suatu kejadian yang dialami langsung maupun tidak langsung. Ide tidak muncul begitu saja, karena apapun sumber yang dilahirkan dalam sebuah karya seni harus ada pertanggungjawaban yang mengikutinya. Mencetuskan suatu ide garapan, didasari oleh kegemaran berimajinasi dan mengimajinasikan segala hal yang menarik, baik itu dalam hal bermusik atau saat merancang suatu garapan musik, maupun dari kejadian-kejadian di sekelilingnya.

Berangkat dari pemaparan diatas, penata tertarik dan terinspirasi dari seseorang yang memiliki tingkat imajinasi tinggi, sehinggadapat meraih kesuksesan dan melakukan suatu perubahan dalam karir maupun kehidupannya. Begitu pula dengan karya musik, jika kita bisa menggabungkan imajinasi, harapan, rencana serta kerja keras, maka lewat imajinasi sesuatu yang baru bisa kita dapatkan bahkan menjadi suatu perubahan untuk masa depan. Kemudian muncul tantangan dalam diri untuk merangkai ide tersebut ke dalam sebuah komposisi musik. Tantangan tersebut penata manfaatkan untuk merangsang otak bekerja, dan mampu menggambarkan ide dasar yang ditawarkan ke dalam sebuah komposisi musik yang utuh.

Dari ide sederhana tersebut, penata akhirnya mengambil konsep “imajinasi”. Imajinasi secara umum merupakan hal yang berhubungan dengan khayalan atau dengan sesuatu yang tidak benar-benar ada dan hanya ada dalam benak atau pikiran saja. Selanjutnya sejauh mana sumber itu akan diolah dan diciptakan kembali sangat tergantung pada *mood*, olahan perasaan dan gagasan yang dituangkan dalam komposisi. Hasilnya bisa jadi mirip sekali, seirama, senada, bahkan bisa berlawanan atau bertolak belakang, yang akan penata wujudkan dalam sebuah karya musik dengan judul *Fantasi X*.

Proses Kreatifitas

Sebuah karya seni tidak lahir begitu saja, tanpa adanya proses kreatifitas. Penata melibatkan seniman pendukung, yang diawali dengan sebuah proses penting sebagai dasar untuk mewujudkan suatu karya. Proses yang dimaksud adalah langkah-langkah yang ditempuh mulai dari mendapatkan ide garapan hingga garapan itu terwujud. Untuk menjalani proses ini diperlukan usaha yang sungguh-sungguh agar karya dapat terwujud

sebagaimana keinginan penata. Jika seorang kreator seni ingin mewujudkan sebuah karya seni yang berbobot, maka dalam berproses seniman tersebut harus mempersiapkan konsep yang jelas, serta menyusun rencana kerja yang sistematis dan terarah sebagai pijakan dalam berkarya. Kemudian mengumpulkan elemen-elemen yang dianggap dapat mendukung terwujudnya karya seni, sesuai dengan ide dan terakhir mewujudkan menjadi suatu karya seni yang utuh.

Djelantik (1999 : 63) menyebutkan bahwa “Penciptaan adalah pengadaan karya seni dari “tidak ada” menjadi wujud “nyata” sehingga dapat dinikmati oleh orang”. Dewasa ini, mencapai kreativitas dalam seni bukanlah persoalan yang mudah untuk dilakukan. Ketika mencipta sebuah garapan, kurang arif juga rasanya selalu memikirkan makna atau konsep dan tanpa dorongan kecerdasan-kecerdasan lain. Kecerdasan pikiran, emosi, kemampuan (kemampuan sebagai pemain dan kemampuan *mendirect*). Apabila semua hal itu terpenuhi maka mustahil seseorang tidak bisa mendengar musik dari musik (pinjam istilah Marry). Selanjutnya, Bassano dalam Hamsa menyebutkan :

Pada ranah *emosional*, musik, dengan melodi yang jernih, menyegarkan perasaan – membantu kita melepaskan tekanan dan memungkinkan kita menemukan diri kita dengan mengenali emosi dan perasaan. Ini memungkinkan kita mengembangkan ekspresi dan kreativitas. Pada ranah *spiritual*, harmoni musik tampaknya menjangkau tingkatan yang lebih dalam, mencapai diri yang lebih tinggi (2009 : 26).

Secara substansial, setiap penggarap memiliki kebebasan dalam melakukan sebuah proses kreativitas. Kebebasan tersebut akan memberikan keleluasaan dalam menentukan langkah awal dari suatu proses kreatif yang dilakukannya. Namun demikian, kendatipun ada kebebasan dalam berproses, secara menyeluruh jika diamati proses, tersebut selalu melewati tiga tahapan. Penata berpedoman pada tiga tahapan yang dikemukakan oleh Hawkins (dalam Hadi. 1990: 36), menyebutkan bahwa penciptaan suatu karya seni itu ditempuh melalui tiga tahapan yaitu: tahap penjajagan, tahap percobaan, dan tahap pembentukan, ketiga tahapan ini akan dijadikan acuan dalam penggarapan karya ini.

Tahap penjajagan merupakan proses awal Dalam mewujudkan suatu penggarapan karya seni. Mulai dari mencari-cari ide hingga membayangkan sesuatu yang akan digarap. Pada tahapan ini penata melakukan dua hal yang paling penting, yakni mencari ide dan mematangkan ide tersebut, serta menyusun konsep untuk mewujudkan ide tersebut kedalam sebuah bentuk garap.

Tahap Improvisasi merupakan tahap penyusunan sebuah karya komposisi musik, terlebih bentuk komposisi tersebut terbilang baru, maka diperlukan percobaan-percobaan

untuk mengetahui sejauh mana kemungkinan musikal dan wujud estetis dari elemen - elemen musik tersebut dapat dibentuk. Pada tahap ini penata mencoba melakukan sebuah eksperimen, mulai dari mencari hubungan nada-nada dari semua instrumen yang dipakai, serta mencoba memodifikasi teknik-teknik permainan *cello*, *biola*, *erhu*, *penting* dan *rebab*, selanjutnya penata mencatat motif-motif permainan dengan sistem notasi untuk membuat sebuah pola, guna mempermudah proses penuanan.

Tahap Pembentukan ini merupakan tahap akhir dari keseluruhan tahap yang dilakukan dalam proses kreatifitas untuk mewujudkan sebuah komposisi musik. Setelah beberapa motif kalimat lagu terwujud, dimulailah merangkai dan menghubungkan motif untuk selanjutnya dibentuk menjadi suatu keutuhan komposisi. Tahap ini sangat penting dalam memilih, menimbang, membedakan pola-pola yang dirangkai, karena pemilihan pola yang tepat akan memberikan hasil yang maksimal. Pada tahap ini dimulai memilih, menghubungkan satu motif dengan motif lainnya, dalam merancang motif-motif tersebut penata sangat berkonsentrasi dalam merangkai pola agar sesuai dengan konsep, dan tidak menutup kemungkinan beberapa pola yang sudah terbentuk diubah atau dihilangkan. Proses perangkaian pola ini dilakukan per-bagian, hingga bagian-bagian ini membentuk sebuah sajian musik yang utuh.

Struktur Garapan

Struktur dari suatu karya seni menyangkut keseluruhan, meliputi masing-masing bagian untuk dapat dicapainya sebuah bentuk garapan (Djelantik. 1999: 39). Penggarapan karya seni ini mengolah unsur-unsur musical seperti ritme, melodi, dinamika, dan warna suara. Begitu juga halnya musikalitas garapan ini, masing-masing bagian memiliki karakter yang berbeda sesuai dengan suasana yang diinginkan penata. Garapan ini diharapkan menampilkan kesan pembaharuan dengan mengembangkan pola-pola yang digunakan ke dalam bentuk garapan komposisi yang baru, dengan struktur garapan mengisyaratkan suatu pengorganisasian, pengaturan, adanya hubungan tertentu antara bagian-bagian secara keseluruhan dalam karya seni. Struktur atau susunan dari suatu karya seni adalah aspek yang menyangkut keseluruhan dan meliputi peranan masing-masing bagian dalam sebuah karya seni.

Musikalitas garapan Fantasi X ini tersusun berdasarkan komposisi atau struktur garapan yang terdiri dari tiga bagian pokok yang disebut sebagai bagian I, II, III, dimana disetiap bagiannya memiliki tujuan dan maksud tertentu dalam pengekspresiannya. Bagian-

bagian tersebut antara lain:

Bagian I

Bagian ini merupakan pengekspresian diri penata, dengan imajinasi dan mengimplementasikan sesuatu hal yang penata anggap menarik. Dengan kata lain, yang menarik menurut penata adalah instrumen-instrumen berdawai yang kaya akan jangkauan nada, dimanasesua gambaran tersebut, penata transformasikan dengan masing-masing bagian yang dimainkan setiap instrumen terkesan bebas, namun terikat dalam satu kesepakatan garap. Pada bagian ini imajinasi dari masing-masing pemain juga dilibatkan dengan mengeksplor instrumen yang mereka mainkan dengan mencari warna baru dari fungsi instrumen tersebut. Dimulai dengan permainan satu persatu, bermain dan mengimprovisasi dengan bebas namun masih terikat satu dengan lainnya. Polanyapun tak ada yang sama karena setiap pemain memiliki karakter yang berbeda, lewat karakter dan imajinasinya tersebut dapat memperkaya pola garap pada bagian ini.

Bagian II

Bagian II masing-masing instrumen dicoba dimainkan secara bersamaan dengan pola-pola yang sudah terstruktur. Hasil dari eksplor pada bagian I, penata terapkan pada bagian ini, dimana pemilihan nada dari masing-masing instrumen dipadupadankan hingga menjadi satu kesatuan yang utuh. Berangkat dari judul garapan, huruf X dari sisi musikalitas dapat dianalogikan sebagai suatu persimpangan, dimana nada-nada yang lewat akan bertemu pada satu titik, namun kembali berlawanan atau berpapasan. Jika ditransformasikan kedalam garapan, bagian ini banyak menggunakan teknik *kontrapung*, *canon*, *clapping music*, dimana pada bagian awal bagian ini ada dua pola yang ditumpuk, yaitu *kontrapung* dan *clapping music* dijadikan satu kesatuan. Instrumen *penting* memainkan teknik *clapping music* dan *cello*, *rebab*, *erhu* memainkan teknik *kontrapung*.

Bagian III

Bagian III merupakan bagian akhir dari garapan *Fantasi X*. Pada bagian ini penata memang sengaja membenturkan nada-nada acak, terkesan aneh atau *fals* namun jika didengar maupun dirasakan dengan telinga, tanpa melihat dengan mata akan menghasilkan benturan nada maupun harmoni dengan cita rasa baru bagi pendengarnya.

Teknik-teknik permainan yang digunakan pada bagian ini ada tiga pola. Pada pola pertama, menggunakan teknik penggabungan harmoni, yaitu nada-nada yang tidak beraturan dari masing-masing instrumen dimainkan secara bersamaan. Setelah pola pertama selesai

dilanjutkan dengan pola dua, yaitu dipetik dengan tempo 3/4 dalam satu birama, dilanjutkan dengan teknik *triplet*. Pola ketiga, yaitu *ending* dari garapan *Fantasi X*, dimana kata X dalam garapan ini dipakai kembali dalam konteks musikalitas garap penata, dipadupadankan dengan teknik *polymeter* dan *polyrhythm*. Motif-motif ini dibuat secara sadar dan sistematis, yang kemudian dikombinasikan antara motif instrumen satu dengan yang lainnya. Oleh sebab itu, permainan pada bagian ini dapat menghasilkan rasa baru bagi para pendengarnya.

Foto Pementasan Ujian Tugas Akhir



(Dokumentasi Anak Agung Gde Agung Ariwamsa)

Penutup

Simpulan

Berbagai proses yang dilalui hingga terwujudnya karya *Fantasi X* menjadi sebuah karya musik yang utuh, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Fantasi X merupakan sebuah garapan komposisi musik yang menekankan kebebasan dalam berkarya, terutama dari segi bentuk dan struktur lagu, namun masih tetap mengacu pada aturan konvensi. Hanya memakai bagian perbagian, dan menawarkan sebuah estetis baru pada eksistensi instrumen berdawai dalam konteks sebuah pertunjukan musik.

Karya ini diwujudkan melalui proses eksperimental dan motif-motif permainannya dibentuk secara sistematis, terdiri dari tiga bagian, bagian I mencerminkan imajinasi penata dengan mengeksplor masing-masing instrumen, bagian II mewakili *basic* dari instrumen tersebut, dan bagian III menggambarkan fantasi tersebut.

Media ungkap yang digunakan adalah instrument *erhu, biola, cello, rebab, penting*, dimana semua instrumen tersebut merupakan kelompok instrument berdawai. Disajikan dalam bentuk konser karawitan dengan durasi kurang lebih 12 menit, dimainkan oleh 6 orang pemain.

Saran-saran

Dalam berkarya, ataupun menciptakan suatu karya seni tidaklah mudah seperti membalikan telapak tangan, perlu proses yang panjang untuk mewujudkan suatu garapan yang berbobot. Hal ini memerlukan kepekaan dalam mengamati serta menafsirkan hal-hal yang menjadi pengaruh terwujudnya suatu karya komposisi musik. Adapun beberapa saran untuk berbagai pihak :

1. Panitia maupun penanggung jawab ujian tugas akhir (TA), agar lebih memfasilitasi dan melayani dengan maksimal, agar para peserta ujian tidak kelabakan dalam mempersiapkan segala sesuatunya.
2. Untuk para calon komposer yang masih menuntut ilmu di Institut Seni Indonesia Denpasar, hendaknya lebih banyak menonton karya para senior, mendengarkan karya-karya tradisi maupun non-tradisi, berdiskusi dengan rekan-rekan institusi seni di daerah lain. Hal tersebut akan lebih membuka pola pikir kita, serta kita dapat mengetahui dan menyadari sejauhmana musik gamelan kita dan musik-musik daerah lain berkembang. Janganlah cepat puas dan bangga dengan apa yang sudah kita capai sekarang.
3. Lewat karya *Fantasi Xkiranya* dapat memberikan motivasi bagi para calon composer maupun pencinta seni, agar tidak takut untuk berkreatifitas dan berimajinasi, karena dengan mengasah kemampuan pikiran kita untuk bebas berimajinasi, kita dapat membuat sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya.

Daftar Pustaka

Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Bassano, Mary. 2009. *Terapi Musik dan Warna*, Terj. Susilawati Hamsa & Hafiz Hidayat. Yogyakarta: Rumpun.

Banoë, Pono. 2003. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Kanisius.

Djelantik, A. A. M. 1990. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid Estetika Instrumental*. Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar.

_____. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung :Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Hadi, Y. Sumandiyo. 1990. *Mencipta Lewat Tari*. Yogyakarta: Institut seni Indonesia

Hardjana, Suka. 2003. *Corat-Coret Musik Kontemporer Dulu dan Kini*. Jakarta : Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia..

_____. 2004. *Esai & Kritik Musik*. Yogyakarta : Galang Pres.

Sugiarta, I Gede Arya. 2012. *Kreatifitas Musik Bali Garapan Baru*. Denpasar : UPT. Penerbitan ISI Denpasar

Sukerta, Pande Made. 2011. *Metode Penyusunan Karya Musik*. Surakarta : Kementrian Pendidikan Nasional Program Pasca Sarjana, ISI Surakarta.

Suweca, I Wayan. 2009. *Estetika Karawitan*. Denpasar: FSP ISI.

Tim Penyusun Pedoman Tugas Akhir. 2015. *Pedoman Tugas Akhir*. Denpasar: Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar.

Waridi. 2005. *Menimbang Pendekatan Pengkajian & Penciptaa Musik Nusantara*. Surakarta: Jurusan Karawitan bekerja sama dengan Program Pendidikan Pascasarjana dan STSI Press Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta.