

ARTIKEL KARYA SENI

BIANGLALA



Oleh :

ANAK AGUNG GEDE AGUNG ARIS PRAYOGA

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

TABUH KREASI SEMARPEGULINGAN “BIANGLALA”

Nama Penulis : **ANAK AGUNG GEDE AGUS ARIS PRAYOGA**
Prodi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan,
Institut Seni Indonesia Denpasar
E-mail: Gungajus18@gmail.com
No Hp: 081239322794

Abstrak

Bianglala adalah sebuah garapan komposisi karawitan berbentuk tabuh kreasi. Menurut Suweca (1994: 45) Komposisi Kreasi Baru adalah sebuah komposisi karawitan yang diarsir baru kendatipun materi tradisi masih sangat menonjol, karena yang diinovasi lebih bersifat ornamentasi untuk menampilkan nuansa baru. Struktur dari pola garapan ini masih mengacu pada konsep tradisi yang disebut dengan *Tri Angga* yang dibagi menjadi tiga bagian yang disebut dengan *kawitan*, *pangawak* dan *pangecet*. Secara keseluruhan bagian-bagian tersebut menjadi satu kesatuan yang utuh dalam bentuk komposisi tabuh kreasi Bianglala. Garapan tabuh kreasi Bianglala ini telah dapat diwujudkan sebagai hasil transformasi konsep yaitu fenomena terbentuknya pelangi pada saat hujan ringan yang memiliki warna-warna berbeda dan corak yang khas, dalam mewujudkan garapan tabuh kreasi Bianglala ini, penata menggunakan gamelan *Semar pegulingan Saih Pitu* sebagai media ungkap. “Gamelan *Semar Pegulingan Saih Pitu* merupakan suatu barungan gamelan Bali golongan madya yang berlaras *pelog* tujuh nada, terdiri dari 5 nada pokok dan 2 nada pemero” (Bandem, 1986:52). Gamelan *Semar Pegulingan Saih Pitu* kaya akan warna suara, dan permainan modulasi atau perubahan *patutan*. Menurut Aryasa (1984: 85:83) Modulasi adalah alun suara, perubahan yang tepat. Dari pemahaman modulasi yang ada dalam gamelan *Semar Pegulingan Saih Pitu*, menurut analisa penata sangat cocok untuk menggambarkan fenomena sebuah warna-warna pelangi.

Sebagai karya yang nantinya akan dipertanggungjawabkan secara akademik, dalam menggarap suatu karya seni harus melalui suatu proses, yang merupakan suatu tahapan-tahapan untuk mewujudkan garapan tersebut. Dalam melakukan proses kreativitas garapan tabuh kreasi Bianglala ini, penata meminjam konsep yang dikemukakan oleh Alma M. Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance* (Hadi, 1990: 36) yang menyatakan bahwa penciptaan suatu karya seni itu ditempuh melalui tiga tahapan yang terdiri dari tahap penjajagan (eksplorasi), tahap percobaan (Improvisasi), dan tahap pembentukan (*Forming*) ketiga tahapan ini penata jadikan acuan dalam proses penggarapan karya ini.

Kata kunci : Bianglala, Gamelan *Semar Pegulingan Saih Pitu*, Tabuh Kreasi, Proses Kreativitas.

Pendahuluan

Latar Belakang

Bumi memiliki beragam bentuk keindahan alam, seperti gunung yang tinggi, air terjun yang indah, dan segala sesuatu yang menakjubkan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Keindahan juga bisa dinikmati dari sesuatu yang dibuat oleh manusia, seperti alunan musik, sebuah lukisan dari pemandangan alam yang mampu menimbulkan rasa kagum dalam diri kita sendiri. Salah satu keindahan yang bisa kita nikmati dan lihat dengan kasat mata adalah munculnya sebuah pelangi. Menurut Hotimah (2007 : 32) : Pelangi atau bianglala adalah sebuah gejala optik dan meteorologi berupa cahaya beraneka warna saling sejajar yang tampak di langit atau media lainnya, Pelangi tampak sebagai busur cahaya dengan ujungnya mengarah pada horizon dan hanya dapat dilihat saat hujan bersamaan dengan matahari dari sisi yang berlawanan. Warna-warna yang ada pada pelangi memberikan gambaran cahaya yang sangat indah dan secara sadar dapat kita lihat dengan kasat mata. Barisan warna pada pelangi yang terlihat dilangit pada saat terjadi hujan ringan, terdiri dari beberapa warna diantaranya warna merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu, menjadi satu terpampang di langit berbentuk melengkung pada permukaan langit dan membentuk suatu keindahan warna-warni yang estetik. Fenomena pelangi biasanya dapat kita lihat saat hujan ringan, tidak hanya memberikan suatu rasa kagum dan takjub dengan keindahan yang diciptakan Tuhan Yang Maha Kuasa, namun keindahan sebuah pelangi dapat memberikan inspirasi bagi para seniman untuk berkarya. Hal ini terbukti dengan adanya sebuah lagu anak-anak yang berjudul “Pelangi”. Adapula banyak pelukis yang melukiskan keindahan bianglala kedalam karyanya. Fenomena munculnya pelangi memberikan inspirasi bagi penata untuk membuat sebuah garapan komposisi karawitan Bali, yang masih berpijak pada pola-pola tradisi. Penata ingin mewujudkannya ke dalam bentuk tabuh kreasi yang diberi judul “Bianglala”. Warna-warna yang membentuk bianglala memberikan suatu keindahan dan keharmonisan dalam menginspirasi komposisi karawitan. Komposisi yang dibentuk oleh unsur-unsur

musik, seperti: nada, melodi, tempo, dinamika dan harmoni, dengan menggunakan gamelan *Semar Pegulingan Saih Pitu*. “Gamelan *Semar Pegulingan Saih Pitu* merupakan suatu barungan gamelan Bali golongan madya yang berlaras *pelog* tujuh nada, terdiri dari 5 nada pokok dan 2 nada pemero” (Bandem, 1986:52). Gamelan *Semar Pegulingan Saih Pitu* kaya akan warna suara, dan permainan modulasi atau perubahan *patutan*. Menurut Aryasa (1984: 85:83) Modulasi adalah alun suara, perubahan yang tepat. Dari pemahaman modulasi yang ada dalam gamelan *Semar Pegulingan Saih Pitu*, menurut analisa penata sangat cocok untuk menggambarkan fenomena sebuah warna-warna pelangi yang diangkat sebagai konsep dalam garapan ini.

Bagian Inti

Ide Garapan

Penciptaan dari suatu karya seni memerlukan ide dasar yang kuat dan jelas, sehingga proses dalam mewujudkan kedalam bentuk karya akan tetap terstruktur dengan baik dan dapat dilakukan dengan mudah. Ide garapan merupakan gagasan pemikiran seorang penata yang ingin disampaikan lewat perwujudan karya seni yang dibuat. Ide tabuh kreasi Bianglala ini terinspirasi dari warna-warna yang membentuk pelangi, dan memiliki nilai keindahan tersendiri. Warna-warni pada pelangi memberikan rangsangan tersendiri bagi penata untuk berimajinasi dalam pembentukan komposisi karawitan. Penata mencoba menggambarkan terbentuknya pelangi, dengan mengolah *patutan-patutan* yang terdapat dalam gamelan *Semar Pegulingan Saih Pitu*, sebagai warna-warna pelangi yang membentuknya dengan permainan modulasi atau perubahan *patutan*, dengan harapan dapat memberikan warna atau nuansa yang berbeda disetiap bagiannya.

Dengan memantapkan pemahaman dari fenomena terbentuknya sebuah pelangi yang terdiri dari warna-warna yang tampak indah di langit, penata juga memikirkan bagaimana wujud karya yang akan digarap sesuai dengan konsep

karya yang telah dirumuskan. Beberapa pertimbangan juga dilakukan dengan harapan mendapatkan hasil yang diinginkan, adalah memanfaatkan gamelan *Semar Pegulingan Saih Pitu* yang masih berpijak pada pola-pola tradisi dengan melakukan pengembangan-pengembangan yang diperlukan dalam proses menggarap dan penataan karya. Penata mengumpulkan konsep-konsep garapan dengan mencoba mengidentifikasi dan melakukan eksplorasi motif-motif lagu berdasarkan hasil pemikiran dan mengolah menurut kemampuan penata.

Proses Kreativitas

Sebuah karya seni akan mustahil bisa terwujud tanpa melalui proses kreativitas. Proses dalam sebuah garapan merupakan suatu langkah yang sangat menentukan dalam mewujudkan suatu karya seni. Sebagai karya yang nantinya akan dipertanggungjawabkan secara akademik, dalam menggarap suatu karya seni harus melalui suatu proses, yang merupakan suatu tahapan-tahapan untuk mewujudkan garapan tersebut. Dalam melakukan proses kreativitas garapan tabuh kreasi Bianglala ini, penata meminjam konsep yang dikemukakan oleh Alma M. Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance* (Hadi, 1990: 36) yang menyatakan bahwa penciptaan suatu karya seni itu ditempuh melalui tiga tahapan yang terdiri dari tahap penjajagan (eksplorasi), tahap percobaan (Improvisasi), dan tahap pembentukan (*Forming*) ketiga tahapan ini penata jadikan acuan dalam proses penataan karya ini.

Tahap Eksplorasi merupakan tahapan awal dari proses kreativitas tabuh kreasi Bianglala. Diawali dengan pencarian ide untuk diwujudkan ke dalam sebuah garapan, dan ide merupakan gagasan utama untuk mewujudkan sebuah karya. Upaya untuk mendapatkan ide penata lakukan dengan cara membaca buku, menyerap berita dari berbagai media, memperhatikan dan melihat disetiap gejala-gejala alam terutama yang terjadi dalam proses terjadinya hujan sampai munculnya sebuah fenomena alam yaitu pelangi. Hasil yang dicapai dari proses eksplorasi ini adalah perenungan yang mendalam, serta masukan-masukan yang

mengarah pada penggarapan suatu karya. Proses selanjutnya penata mulai memikirkan gamelan yang akan dijadikan media ungkap. Melalui berbagai pertimbangan yang mendasar, maka penata menetapkan gamelan *Semar Pegulingan Saih Pitu* sebagai media ungunya. Adapun alasan dan pertimbangannya adalah bahwa gamelan *Semar Pegulingan Saih Pitu* memberikan kemungkinan untuk digarap karena kaya akan permainan modulasi, yang jika dianalogikan dengan unsur-unsur yang terdapat dalam warna-warna pelangi maka dengan mengolah *patutan* yang terdapat dalam gamelan *Semar Pegulingan Saih Pitu* dapat memberikan nuansa berbeda seperti warna-warna yang membentuk pelangi.

Tahap Improvisasi merupakan tahap kedua dalam proses penggarapan. Pada tahap ini penata mencoba mengolah ide-ide yang sudah didapat dalam bentuk berbagai percobaan agar dapat menggambarkan tentang konsep yang telah ditentukan. Setiap hasil perenungan penata catat dalam bentuk notasi, hal ini dilakukan agar dalam perenungan selanjutnya ide yang sudah didapat tidak hilang. Selanjutnya perenungan bagian *gending* yang sudah didapat, penata coba menuangkannya kedalam aplikasi *fruti loop* agar hasil dari *file* tersebut dapat didengar langsung oleh pendukung dan proses penuangan *gending*, nantinya bisa lebih efektif. Selanjutnya penata juga mencoba untuk menuangkan lagu ke instrumen *gangsa* dan *kendang* dan menampung sebanyak mungkin berbagai pola-pola yang bisa dipakai dalam menyatukan semua bagian-bagian yang ada dalam membentuk sebuah tabuh kreasi yang nantinya sesuai dengan harapan penata. Dalam proses improvisasi ini penata juga mulai memikirkan proses latihan agar segera bisa dilaksanakan.

Tahap *forming* pada tahap ini dilakukan proses mewujudkan bentuk-bentuk lagu yang dihasilkan dalam tahap improvisasi. Proses ini mulai melibatkan pendukung garapan, adapun pendukung dari garapan ini adalah anggota dari sanggar *Wakcura* dengan jumlah 25 orang. Pemilihan anggota sanggar *Wakcura* sebagai pendukung dipilih dengan alasan bahwa, sebagian besar dari anggota sanggar

Wakcura sudah terbiasa dalam memainkan gamelan *Semar Pegulingan Saih Pitu*. Dengan demikian dapat mempermudah penata dalam menuangkan gending dengan menggunakan permainan modulasi atau perpindahan *patutan*. Pengalaman yang dimiliki oleh anggota sanggar *Wakcura* sekaligus dapat memberikan masukan dan pertimbangan dalam proses pembentukan tabuh kreasi Bianglala. Setelah pemilihan pendukung dapat ditentukan maka tahap *forming* dilanjutkan dengan *nuasen*. Jadwal *Nuasen* disepakati pada hari, *redite kliwon, wuku Bala, sasih Jiyesta*, tanggal 15 Mei 2016, bertempat di pelinggih taksu Grya Wana Giri, Desa Pegending, Klungkung. Penata kemudian melaksanakan persembahyangan bersama dengan pendukung sekaligus *nuasen*. Tujuan dari ritual ini adalah untuk memohon kepada Tuhan Yang Maha Esa agar diberikan keselamatan, kelancaran dan dituntun selama proses latihan di sanggar *Wakcura* Desa Pegending, Klungkung. Proses ini dilakukan dengan seluruh pendukung.

Setelah proses *nuasen* dapat terlaksana dengan baik, selanjutnya penata dan pendukung menyepakati hari latihan selanjutnya. Penata menyesuaikan jadwal dengan para pendukung yang lain, karena mempunyai kegiatan dan kesibukan yang berbeda. Memperhatikan kegiatan sosial yang ada di sanggar *Wakcura* Desa Pegending, maka jadwal yang disusun sebelumnya direncanakan tiga sampai empat kali dalam seminggu tidak dapat direalisasikan karena dalam waktu bersamaan mereka juga sibuk mempersiapkan latihan untuk kegiatan Pesta Kesenian Bali. Walaupun jadwal latihan telah ditetapkan, namun terkadang juga masih dilakukan adaptasi, sesuai situasi dan kondisi yang terjadi di lapangan. Dalam proses pembentukan karya ini, dilakukan secara bertahap mulai dari bagian *kawitan* yang kurang lebih dapat terselesaikan selama 2 kali latihan, dan begitu juga bagian *gending* seperti *penyalit, gagenderan* dan pola *kebyar* pada *gending* yang lain tidak dapat terselesaikan dalam 1 kali latihan, ditambah lagi kehadiran pendukung yang terkadang tidak tepat waktu yang menyebabkan latihan menjadi kurang efektif. Dalam menuangkan lagu penata sangat terbuka dengan adanya kemungkinan penambahan-penambahan sesuai dengan saran yang diberikan oleh pendukung yang nantinya dapat memberikan hasil yang baik.

Deskripsi Garapan

Komposisi karawitan Bianglala merupakan sebuah hasil konsep garapan tabuh kreasi yang masih bertitik tolak pada pola-pola tradisi karawitan Bali. Pola-pola tradisi tersebut dikembangkan baik dari srtuktur lagu, teknik permainan maupun motif-motif *gendingnya*, dengan penataan atau pengolahan unsur -unsur musikal. Menurut Aryasa, (1984: 2) pengolahan unsur-unsur musikal terdiri dari“ nada, melodi, tempo, ritme, harmoni, dan dinamika”. Penataan secara musikalitas juga dilakukan penataan dalam tata penyajian agar garapan yang disajikan enak didengar tetapi juga bagus dipandang, lebih lanjut Beardsley dalam Suweca, (2009: 56) menemukan sifat-sifat estetik umum meliputi “*unity* (keutuhan, kekompakan), *intensity* (kekuatan, keyakinan dan kesungguhan) dan *complexsity* (kerumitan)”. Sifat-sifat estetik umum tersebut dijadikan acuan dalam mewujudkan garapan karya ini untuk menjadikan sebuah karya seni yang berbobot dan memiliki kualitas.

Struktur Garapan

Secara umum istilah struktur berarti susunan, dalam konteksnya dengan karawitan Bali berarti susunan elemen-elemen musikal menjadi sebuah lagu atau komposisi. Bagi masyarakat Bali istilah komposisi ini dikonotasikan sebagai tabuh, lagu atau nyanyian, struktur atau *jajar pageh*. Menurut Rembang (1985: 8-9) sampai saat ini diketahui adanya” ...*tabuh pisan, tabuh dua, tabuh telu, tabuh pat, tabuh nem* dan *tabuh kutus*”.Musikalitas garapan tabuh kreasi Bianglala disusun berdasarkan struktur yang terdiri dari empat bagian pokok, yaitu *kawitan, gegenderan, bapang, dan pangecet*. Adapun uraian dari bagian-bagian tersebut sebagai berikut :

Kawitan

Bagian *kawitan* merupakan bagian awal dari garapan tabuh kreasi Bianglala yang menggambarkan atau menapsirkan tentang bagaimana nuansa hujan ringan dan awal dari terbentuknya sebuah pelangi. Untuk mengungkapkan hal tersebut, penata memulai dengan permainan *jegog, reong, jublag* secara bersama-sama dengan menggunakan *patutan sundaren*.

Gegenderan

Bagian *gegenderan* merupakan gambaran dari keragaman corak dari warna-warna yang mulai terbentuk pada sebuah pelangi. Pada bagian ini dimulai dengan menggunakan *patutan selendro alit*, menggunakan tempo lambat dan selanjutnya tempo dinaikan sedikit lebih cepat. Pada bagian *gegenderan*, yang ditonjolkan adalah teknik permainan instrumen *gangsa dan kantil*, yang diselingi dengan permainan *terompong*.

Bapang

Pada bagian *bapang* melodi dibuat terkesan agung dengan tempo yang cepat sebagai gambaran keberagaman warna-warna dari pelangi yang mulai menyatu dan tampak jelas terlihat di atas langit. Dibagi menjadi dua, *bapang* pertama menggunakan *patutan selisir* yang kedua menggunakan *patutan selendro alit*.

Pangecet

Bagian *pangecet* merupakan bagian akhir dari tabuh kreasi Bianglala. Bagian *pangecet*, melodi lembut lebih dominan dengan pola kekotekan *nil-til* oleh permainan instrumen *gangsa dan kantil*. Pola yang terkesan sebagai warna-warna berbeda yang ada pada pelangi, penata garap dengan permainan modulasi disetiap gending yang ada pada bagian *pangecet*. Pada bagian ini juga, penata mencoba menonjolkan keras lirih pada melodi, hal ini terinspirasi dari karakter yang berbeda pada warna-warna pelangi. Sebagai penutup atau *pekaad gending* ini

semakin lirik, sebagai gambaran dari pelangi yang sedikit demi sedikit mulai memudar dan menghilang pada permukaan langit.

Sistem Notasi

Sistem penotasian atau pencatatan lagu yang dipakai dalam penataan komposisi tabuh kreasi Bianglala mempergunakan sistem pencatatan yang sifatnya deskriptif, yaitu sistem pencatatan pokok-pokok lagu yang dimainkan masing-masing instrumen. Penulisannya adalah sebagai berikut, yang dituangkan dengan simbol-simbol huruf Bali di bawah ini.

Nama aksara	<i>Ulu</i>	<i>Tedong</i>	<i>Taleng</i>	<i>Suku Ilut</i>	<i>Suku</i>	<i>Carik</i>	<i>Pepet</i>
Simbol	3	4	5	6	7	1	2
Dibaca	<i>ding</i>	<i>Dong</i>	<i>deng</i>	<i>deung</i>	<i>dung</i>	<i>dang</i>	<i>daing</i>

Selain penggunaan simbol-simbol diatas juga dilengkapi dengan tanda – tanda umum yang dipakai dalam pencatatan atau penulisan notasi, seperti :

1. Tanda ulang (||)
Merupakan dua garis vertikal diletakkan di depan di belakang kalimat lagu yang mendapatkan pengulangan lagu.
2. Tanda $\cdot \text{—} \cdot \text{—} \cdot$
Tanda ini berupa garis horisontal yang ditempatkan diatas simbul nada, yang menunjukkan nilai nada tersebut dalam satu ketukan.
3. Tanda coret pada simbul nada (/) Simbul nada yang mendapat tanda ini mempunyai arti bahwa nada tersebut dalam prakteknya nada tersebut dimainkan dengan menutup bilahnya.

Contoh penotasian tabuh kreasi Bianglala yang diambil pada bagian inti dari penggalan bagian inti dari garapan ini.

Notasi *Kawitan* :

| 5 3 4 5 | 3 4 5 4 5 | 3 4 5 |

Patutan tembung :

| 3 1 7 1 3 4 5 4 . . . 4 . 3 | 4 5 4 3 1 7 1 | 3 4 5 |

| 4 . 3 4 5 4 3 1 . 7 1 3 4 5 4 |

Patutan selendro alit :

| 3 4 5 7 | 3 4 5 7 . | . 4 7 5 4 . 3 1 | 3 4 5 |

| 7 5 4 . 3 1 3 | 4 5 7 . . . | |

| . . . 1 3 | 1 4 (3) 2x ||

Bapang

Tempo cepat, *patutan selisir :*

|| 7 5 4 5 . 3 . 4 . 5 . 3 4 7 5 4 | 5 . 3 . 4 . 5 | 7 5 5x ||

Patutan slendro alit :

|| 7 5 4 5 . 3 . 4 . 5 . 3 4 7 5 4 | 5 . 3 . 4 . 5 | 7 5 4x ||

Pangecet

Tempo sedang *patutan sundaren:*

5 7 5 1 7 5 4 3 4 | 3 5 3 5 | 3 4 5 |

| 7 5 7 5 4 | 3 4 5 7 | 5 7 5 4 | 3 4 5 |

| 7 5 7 5 7 . . . 7 | ... |

Patutan sundaren :

| 5 7 5 4 5 | 7 5 4 5 | 5 7 1 2 | 5 7 1 |

Foto-Foto Pementasan karya tabuh kreasi Bianglala pada pementasan Ujian Karya Tugas Akhir Sarjana S-1 di gedung Natya Mandala Institut Seni Indonesia Denpasar pada tanggal 14 juli 2016.



Penutup

Simpulan

Dari apa yang sudah dipaparkan dalam seputar garapan komposisi tabuh kreasi Bianglala ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

Bianglala adalah sebuah garapan komposisi karawitan berbentuk tabuh kreasi. Struktur dari pola garapan ini masih mengacu pada konsep tradisi yang disebut dengan *Tri Angga* yang dibagi menjadi tiga bagian yang disebut dengan *kawitan*, *pangawak* dan *pangecet*. Secara keseluruhan bagian-bagian tersebut menjadi satu kesatuan yang utuh dalam bentuk komposisi tabuh kreasi Bianglala.

Garapan tabuh kreasi Bianglala ini telah dapat diwujudkan sebagai hasil transformasi konsep yaitu fenomena terbentuknya pelangi pada saat hujan ringan yang memiliki warna-warna berbeda dan corak yang khas, dalam mewujudkan garapan tabuh kreasi Bianglala ini, penata menggunakan gamelan *Semar pegulingan Saih Pitu* sebagai media ungkap. Terwujudnya garapan ini juga telah melalui tiga tahapan proses yakni eksplorasi, improvisasi dan *forming*. Tabuh kreasi Bianglala ini didukung oleh 25 orang pemain termasuk penata, dari sanggar *Wakcura* Desa Pegending, Klungkung. Durasi pementasannya kurang lebih selama 13 menit bertempat di Gedung Natya Mandala Institut Seni Indonesia Denpasar.

Saran-saran

Dari pengalaman yang telah dilalui selama proses berkarya penata ingin menyampaikan beberapa hal yang nantinya bisa bermanfaat sebagai masukan untuk mewujudkan karya yang lebih baik di masa yang akan datang. Adapun hal-hal tersebut antara lain :

1. Dalam mewujudkan sebuah karya seni diperlukan proses yang sangat panjang, bahkan dalam melakukan sebuah proses banyak mengalami sebuah masalah atau hambatan. Untuk itu disarankan kepada seorang penata agar mempersiapkan diri lebih dini dan harus memiliki kesiapan yang matang baik dari segi mental maupun dari segi fisik.

-
2. Dalam menciptakan sebuah karya yang baru, penentuan konsep dan ide-ide disiapkan dengan matang, karena semakin matang konsep dan ide itu maka semakin lancar jalan yang dilalui dalam proses berkarya. Ide yang matang merupakan kunci keberhasilan dalam sebuah proses berkarya.

DAFTAR RUJUKAN

Sumber pustaka

Aryasa, I MW, 1984/1985, *Pengetahuan Karawitan Bali*. Denpasar. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Peroyek Pengembangan Kesenian Bali.

Bandem, I Made. 1986. *Prakempa Sebuah Lontar Gamelan Bali*. Denpasar : Akademi Seni Tari Indonesia (ASTI) Denpasar.

_____. 1991. *Ubit-Ubitan Sebuah Tehnik Permainan Gamelan Bali*. Denpasar: STSI,
Dikjen Pendidikan Tinggi Depdikbud.

Hotimah dan M. Hariwijaya. 2007. *Sumber Ilmu Pengetahuan Populer Untuk Anak*
Jakarta : Penebar Swadaya Jakarta.

Rai S, I Wayan. 1998. *Peranan Sruti Dalam Papatutan Gamelan Semar Pegulingan Saih Pitu*. Denpasar : Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar.

Sukerta, Pande Made. 1998. *Ensiklopedi Mini Karawitan Bali*. Bandung : Sastrayana Masyarakat Seni Indonesia.

Sumandiyo Hadi, Y. 1990. *Mencipta Lewat Tari* (terjemahan buku *Creating Throught Dance* oleh Alma M. Hawskins). Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Suryatini, Ni Ketut. 1983. *Gamelan Slonding di Desa Asak Karangasem*. Sebuah Skripsi Untuk Mencapai Gelar Sarjana Muda Pada Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar: ASTI Denpasar.

Suweca, I Wayan 2009. *Estetika Karawitan Bali* (Buku Ajar). Denpasar : Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar.