

Chronos, Musik Ilustrasi Kolaboratif Sebagai Kreatifitas Baru Dalam Scoring Musik di Bali.

Reno Joshua Kusmahardi,¹ Ketut Sumerjana,² Ni Wayan Ardini,³

Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar,

Email penulis: reno_joshua@yahoo.com

Musik Ilustrasi Kolaboratif dapat dijadikan suatu upaya baru yang merupakan upaya kreatif serta di jadikan sebagai sarana untuk menyalurkan imajinasi. Chronos merupakan karya yang di dedikasikan terkait semakin berkembangnya industri film, game, dan beberapa kegiatan seni yang membutuhkan musik, sebagai latar untuk memperkuat suasana yang ingin disampaikan. Perkembangan yang tidak bisa dipungkiri, memberi peluang besar bagi para komposer untuk menciptakan karya yang dapat dijual kepada industri - industri tersebut. Dalam karya musik ilustrasi kolaboratif ini juga tidak lepas dari beberapa instrumen tradisional Bali, alhasil instrumen tradisional Bali tidak hanya digunakan dalam kegiatan – kegiatan pada umumnya, juga dapat dikolaborasikan untuk menambah nuansa – nuansa yang berbeda dalam musik ilustrasi. Oleh sebab itu penulis melihat bahwa jenis musik seperti ini harus dikembangkan lebih lagi, terutama di Bali.

Kata Kunci : Industri Musik, Musik Ilustrasi, Musik Kolaborasi, Tingklik.

Chronos, Illustration - Collaborative Music as a New Creativity of Scoring Music in Bali

Collaborative Illustration Music can be used as a new effort which is a creative effort and made as a means to channel imagination. Chronos is a work dedicated to the development of the film industry, games, and some art activities that require music, as a setting to strengthen the atmosphere to be conveyed. Developments that cannot be denied, provide a great opportunity for composers to create works that can be sold to those industries. In this collaborative illustration music work is also inseparable from some traditional Balinese instruments, as a result traditional Balinese instruments are not only used in general activities, they can also be collaborated to add different nuances in the illustration music. Therefore the author sees that this type of music must be developed even more, especially in Bali.

Keywords : Music Industry, Ilustration Music, Collaborative Music, Tingklik.

PENDAHULUAN

Musik sudah cukup dikenal oleh seluruh masyarakat di Indonesia, bukan lagi sebatas dinikmati saja, tetapi cabang seni tersebut memiliki beranekaragam fungsi. Salah satunya dalam berkesenian, sang penata (komposer) mengekspresikan perasaannya dalam bentuk karya musik yang berdasarkan unsur-unsur musikal itu sendiri. Untuk mengekspresikan perasaannya, setiap penata tidak lepas dari kebiasaan menciptakan sebuah karya komposisi dalam lingkup musik. Dalam sebuah perjalanan musik, jenis musik dibagi berdasarkan periode zaman menurut catatan sejarah musik. Menurut Smith Van Waesberghe, sejarah musik diklasifikasikan dalam beberapa periode yaitu zaman polyphonic (1200-1650 M), zaman homofoni (abad ke-17), zaman klasik (abad ke-18 dan awal abad ke-19), zaman romantik (abad ke-19), dan zaman modern (abad ke-20). Komposisi yang berkembang saat ini memasuki zaman modern (abad-20) atau dapat disebut komposisi modern. Di dunia musik ada beranekaragam style dan genre, salah satu yang diangkat adalah musik ilustrasi.

Penulis tertarik untuk membuat sebuah komposisi musik ilustrasi, maka dari itu penata membuat komposisi “Chronos”. Penata mengangkat judul “Chronos” adalah terinspirasi dari musik latar dalam video game favorit penata yang berjudul “Chrono Cross”. Musik latar dalam video game tersebut sangat menginspirasi penata untuk membuat komposisi ini. Elemen-elemen musik yang diangkat oleh penata dari video game tersebut adalah musik minimalis, musik ambien, dan musik modern.

Ketiga elemen musik ini sangat berfungsi untuk mengilustrasikan suasana, karena penata sangat membutuhkan unsur – unsur yang ada dari elemen musik ini. Setiap harmoni modern dapat menghasilkan suasana yang ingin penata sampaikan, serta pola – pola minimalis sebagai tema dari beberapa bagian. Efek ambien juga sebagai sarana untuk memperkuat suasana yang ingin disampaikan. Dalam komposisi ini penata menggunakan pendekatan akulturasi musik. Akulturasi dalam komposisi ini, dimana penata mengkolaborasikan dua elemen musik. Penata melihat di Bali masih sangat jarang ditemukan komposisi atau karya seni musik ilustrasi yang menggunakan pendekatan akulturasi.

KONSEP KARYA

Ide *Chronos* terinspirasi dari pengalaman penata dimasa kecilnya yang gemar bermain video game. Berdasarkan pengalaman tersebut, penata mulai tertarik dengan setiap musik latar dari video game tersebut. Di setiap tempat dalam game tersebut memiliki suasana yang berbeda – beda, penata sangat kagum kepada komposisi musik yang dapat mendukung suasana dalam game tersebut.

Dalam komposisi ini penata ingin mengilustrasikan suasana dalam sebuah game dengan instrumentasi dan konsep musik yang berbeda. Karena style musik ilustrasi ini mendorong penata untuk berimajinasi dan membayangkan, bagaimana menyampaikan sebuah suasana melalui musik. Dalam karya “Chronos”, penata juga ingin mengolah tiga elemen musik untuk mengaplikasikan apa yang sudah dipelajari dari Program Studi Seni Musik ISI Denpasar. Harmoni modern dengan pola minimalis yang ditambahkan *ambient* efek sebagai *background* untuk mengisi ruang-ruang kosong di belakang dari harmoni dan melodi tersebut. Penata berusaha untuk menyeimbangkan segala aspek yang terlibat dalam komposisi “Chronos”, bertujuan untuk menunjukkan bahwa setiap instrumen memiliki karakter yang berbeda dan dapat menghasilkan komposisi musik yang memiliki karakter tersendiri.

Penata ingin membuat karya musik tiga bagian dimana setiap bagian menguraikan ide penata mengenai *Chronos*. Bagian I, pada bagian ini penata ingin mengilustrasikan suasana karakter dalam game sedang berada di sebuah pulau, karakter dalam game mempunyai tujuan untuk mengalahkan naga yang berkuasa di pulau tersebut. Nama tempat naga itu adalah *Garden Of God*. Jadi sebelum mencapai *Garden Of God*, karakter dalam game tersebut akan menghadapi banyak rintangan yang sulit. Dibagian pertama ini suasana musik yang digambarkan adalah suasana seram dan menegangkan, menggambarkan suasana karakter yang baru memulai petualangan dalam pulau tempat naga itu berkuasa. Namun pada akhir bagian ini, suasana musik mulai berubah menjadi semakin tenang. Menggambarkan suasana karakter dalam game yang sudah mencapai *Garden Of God*, suasana tenang dikarenakan itu adalah tempat naga beristirahat. Penata mengutamakan keseimbangan kolaborasi antara instrumen Barat dan instrumen Bali, di bagian ini penata lebih banyak mengeksplor instrumen Bali untuk memainkan pola-pola minimalis. Instrumen Barat memainkan rhythm serta tema melodi dari bagian ini.

Selanjutnya pada bagian II pada bagian ini menggambarkan suasana karakter dalam game yang memulai pertarungan dengan naga tersebut. Penata mengilustrasikan pertarungan tersebut dengan improvisasi pada gitar, dengan konsep trio bersama kontra bass dan drum.

Pada bagian terakhir atau ketiga dari karya ini, pada bagian ini menggambarkan suasana yang bersemangat. karakter dalam game tersebut berhasil memenangkan pertarungan dan mendapatkan kekuatan baru untuk melanjutkan petualangan menuju pulau berikutnya. Suasana tersebut digambarkan melalui pengolahan dari instrumen Barat. membawa suasana menjadi lebih bersemangat, pada bagian ini penata ingin menyampaikan bahwa dengan musik bisa memberi semangat untuk memulai hari yang baru.

Teori-teori musik seperti melodi, ritme, tempo, harmoni, dan dinamika diperlukan dalam proses penggarapan ini, sebab semua instrumen harus digarap menggunakan sistem harmonisasi yang tepat agar tercipta komposisi yang baik. Instrumen tradisional Bali yang digunakan adalah Tingklik Bali, di tuning kromatik sesuai dengan instrumen Barat, bertujuan untuk mempermudah dan memperluas melodi pada instrumen Bali. Pada instrumen musik barat, penata menggunakan tangga nada dan harmoni *tonal*. Penata secara keseluruhan tetap menggunakan unsur-unsur musikal seperti melodi, ritme, tempo, harmoni, dan dinamika. Perbedaan tentu tidak akan menghalangi terbentuknya keharmonisan sehingga justru dapat memperkaya musik tersebut dan meskipun ada perbedaan, akan tetapi dalam perbedaan juga terletak adanya satu atau beberapa kesamaan antar dua unsur yang berbeda. Dengan kata lain, keseimbangan dari dua unsur yang berbeda ini terjadi karena adanya saling mengisi antar satu sama lain, sehingga estetika musikal antar tradisi dan yang modern.

Dibimbing Ketut Sumerjana, S.Sn.,M.Sn, dan Dr.Ni Wayan Ardini, S.Sn., M.Si. Komposisi musik dalam bentuk *concert* dengan durasi waktu 13 menit ini dipentaskan di hadapan Dewan Penguji Tugas Akhir Karya Seni Program Studi Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar, yang bertempat di Gedung Natya Mandala, ISI Denpasar, Jalan Nusa Indah, Denpasar. *Chronos* dipentaskan hari Kamis, 19 Juli 2018, pukul 19.00 Wita. *Chronos* dimainkan oleh 8 orang pemain. Para pemain musik sebagian besar merupakan mahasiswa musik ISI Denpasar dan sebagian adalah musisi di Bali.

TUJUAN DAN MANFAAT

Penggarapan *Chronos* memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Memperkenalkan kepada masyarakat gaya dan konsep musik yang masih jarang ditemui oleh masyarakat terutama di Bali.
2. Hasil karya musik *Chronos* dapat digunakan sebagai *soundtrack* atau *background music* dalam kegiatan – kegiatan lainnya selain musik.
3. Memberikan pesan moral bahwa pengaruh era globalisasi tidak harus meninggalkan kesenian lokal, justru masuknya budaya barat juga dapat dimanfaatkan menjadi sebuah karya yang inovatif.
4. Menyajikan karya komposisi musik kolaborasi, sebagai bentuk garapan baru.

Penata berharap dalam penggarapan karya seni ini memberikan manfaat berikut:

1. Manfaat garapan “Chronos” secara teoritis adalah dapat mengembangkan kelestarian instrumen karawitan Bali dengan ide dan konsep musik yang berbeda. Juga memberi konsep musik kolaborasi dalam jenis musik ilustrasi, untuk penikmat musik maupun masyarakat luas.
2. Komposisi kolaborasi ini dapat dijadikan sumber referensi bagi para penikmat musik maupun pelaku musik yang lain.
3. Mampu menjadikan daya tarik di bidang musik bagi masyarakat lokal.

KAJIAN SUMBER

Didalam konteks akademis sebuah karya seni yang lahir dari seorang seniman akademis harus bisa dipertanggungjawabkan secara akademik. Ide, teori, dan inspirasi yang dijadikan acuan dalam proses penggarapan. Karena sebuah karya seni bersumber pada karya ilmiah ataupun karya seni orang lain. Tidak jarang pula kita meminjam pernyataan orang lain untuk memperkuat argumentasi yang kita temukan sendiri. Untuk itu diperlukan sebuah pengakuan secara akademis dari pengadopsian ide dan inspirasi dari sumber yang lain. Begitu pula penggarapan karya Chronos ini juga mengadopsi ide dari sumber lain yang diluar pemikiran penggarap.

Wawancara mengenai musik ilustrasi dengan Dosen jurusan Seni Musik ISI Denpasar Ketut Sumerjana, S.Sn., M.Sn tanggal 5 Juni 2018. Musik ilustrasi adalah musik yang mengikuti pergerakan dari film, kartun, game, atau sebuah koreo dalam tarian yang menjadi satu kesatuan. Dari segi instrumentasi tidak ada batasan dalam musik ilustrasi, instrumen apa saja bisa digunakan. Yang diutamakan adalah rasa, dan penyatuan musiknya. Analog ataupun midi tidak menjadi masalah, karena setiap suara memiliki ciri khas dan fungsi yang berbeda.

Wawancara mengenai pemahaman musik ilustrasi dengan Dosen jurusan Seni Musik ISI Denpasar Warman Adhi Sanjaya M.Sn tanggal 29 Mei 2018. Musik ilustrasi adalah tentang penggambaran suatu keadaan maupun suatu objek melalui musik maupun dengan alat musik. Untuk musik modern lebih cenderung ke “*Virtual Digital*”, jadi seperti alat – alat yang bersifat elektronik lebih mudah untuk menggambarkan suatu keadaan ataupun suatu objek, contohnya seperti efek gitar, atau synthesizer.

PROSES KREATIF

Dalam sebuah proses penciptaan karya seni, tentu penata harus menjalani sebuah proses untuk dapat menciptakan sebuah garapan komposisi. Proses tersebut berlangsung cukup panjang, mulai dari menentukan ide garapan hingga pada tahap penyusunan struktur garapan yang meliputi melodi, harmoni, dll. Dalam sebuah proses penciptaan, seorang penata perlu memiliki pengalaman, wawasan yang luas dalam menciptakan sebuah komposisi, serta banyak mengapresiasi karya-karya lain. Tanpa hal tersebut penata dapat kekurangan referensi dalam menciptakan garapan komposisi. Penata juga perlu memikirkan beberapa faktor agar dapat merealisasikan garapan yang akan dibuat, faktor tersebut adalah keterampilan yang dimiliki pendukung garapan, tersedianya instrumen yang ada, dan biaya yang tidak berlebihan namun dapat menghasilkan karya yang sesuai dengan konsep penata.

Komposisi “Chronos” diangkat dengan tema perjalanan seorang karakter dalam sebuah game yang berada didalam pulau untuk mendapatkan kekuatan. didalam bentuk komposisi “Chronos”, penata menggunakan konsep

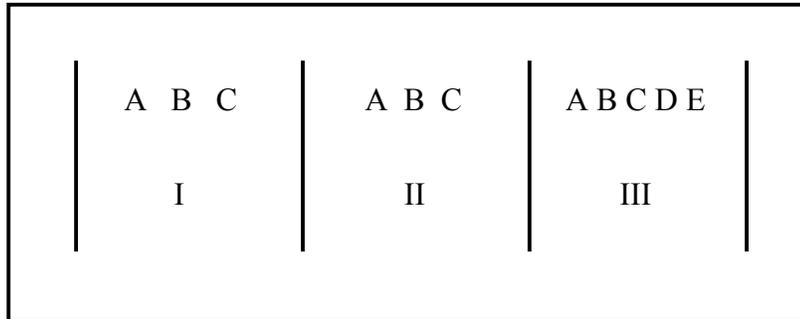
kolaborasi secara instrumentasi maupun gaya - gaya permainan yang terkandung antara musik barat dan Gamelan Bali. Maksud dari komposisi “Chronos” adalah representasi keinginan penata untuk menciptakan sebuah karya yang terbilang sangat jarang ditemui di Bali yaitu musik ilustrasi, konsep kolaborasi bertujuan untuk mengolah hal – hal baru antara instrumen barat dan Bali. Jadi penata berinisiatif untuk membuat karya musik ini untuk melihat bagaimana respon masyarakat terhadap konsep musik ilustrasi ini dengan sentuhan instrumen Bali. Suasana baru demikian telah dituangkan penata kedalam beberapa bagian yang ada pada komposisi “Chronos”, namun pada bagian awal penata ingin membangkitkan kembali dengan warna musik yang berbeda dari karya musik penata sebelumnya yaitu dengan menonjolkan nuansa kolaborasi lebih banyak. Disamping itu penata juga berharap, setelah terwujudnya karya komposisi “Chronos” ini dapat memberikan pesan moral bahwa di zaman modern ini kesenian tradisional tidak perlu ditinggalkan, namun dapat kita jadikan suatu kreatifitas dalam musik sehingga menghasilkan warna musik yang berbeda.



Gambar 1
Penampilan *Chronos* di Gedung Natya Mandala, ISI Denpasar
19 Juli 2018

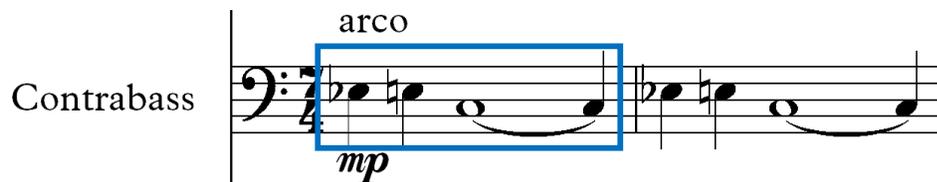
ANALISIS POLA STRUKTUR

Dalam sebuah garapan komposisi musik, struktur komposisi sangat berperan penting dan perlu dipertimbangkan dalam membuat suatu komposisi musik agar menghasilkan karya yang sesuai dengan konsep. Unsur-unsur yang terkandung dalam struktur garapan “Chronos” yaitu meliputi harmoni, melodi, ritme, dan penggunaan tehnik-tehnik lain. Secara bentuk, garapan “Chronos” menggunakan bentuk garapan tiga bagian kompleks atau besar, bentuk musik tiga bagian kompleks pada komposisi “Chronos” merupakan bentuk komposisi yang terdapat subbagian pada bagian I, II, dan III, adapun sekema bentuk pada garapan “Chronos” adalah :



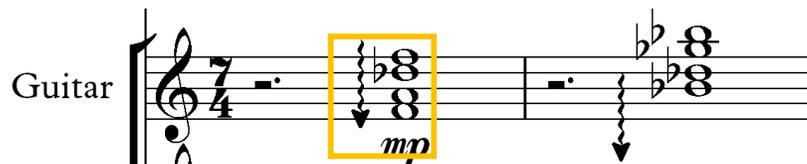
Pada bagian I A, penata memulai dengan instrumen kontra bass dan gitar nylon memainkan motif dan akor yang bergantian dalam sukut 7/4. Tempo pada bagian ini adalah 50 Bpm atau disebut *Largo*. Dinamika yang digunakan pada bagian ini adalah *mezzo piano*. Beberapa potongan motif dijelaskan sebagai analisa pola struktur.

Dimulai dengan kontra bass, pada 3 ketukan pertama memainkan motif menggunakan teknik arco. Analisis ditunjukkan pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 motif kontra bass

Lalu dilanjutkan pada ketukan 4 dengan gitar nylon yang memainkan harmoni modern. Motif ini diulang sebanyak 5 bar. Analisis ditunjukkan pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 akor gitar

Keterangan :  = Motif kontra bass

:  = Akor gitar

Selanjutnya pada bar 5 gitar nylon memainkan motif dari pengolahan tangga nada dan akor *diminished* dengan jarak interval $1\frac{1}{2}$ - $1\frac{1}{2}$ - $1\frac{1}{2}$ - $1\frac{1}{2}$ hingga birama 6. Dinamika *forte* digunakan pada bagian ujung dari motif ini. Analisis ditunjukkan pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 motif diminished

Bagian II

Memasuki bagian II, penata lebih menekankan format trio. Instrumen yang digunakan pada bagian ini adalah gitar, kontra bass, dan drum. Gitar memainkan tema melodi dan improvisasi, serta kontra bass, dan drum sebagai *rhythm section*. Perputaran tema pada *rhythm section* saat gitar improvisasi dibagi menjadi (A A B A) = A1, A2, B, dan A3. Sukat pada bagian A1, A2, dan A3 adalah $7/4$ dan sukut pada bagian B adalah $6/4$. Tempo yang digunakan 100 Bpm atau disebut *Allegretto*. Gitar memainkan tema melodi pada bagian A1, A2, B, dan A3 terlebih dahulu sebelum memulai improvisasi, dan ditutup kembali dengan tema melodi yang sama setelah melakukan improvisasi. Bagian improvisasi dan tema terjadi pada birama 112-151. Bagian ini menggambarkan karakter dalam game yang sedang bertarung dengan naga. Pertarungan tersebut digambarkan melalui improvisasi gitar. Bagian ini tidak menggunakan dinamika, dikarenakan bagian improvisasi akan menghasilkan emosi dan dinamika secara natural. Skema bagian tema dan improvisasi ditunjukkan pada gambar 4.18 dan gambar 4.19.



Gambar 4.18 potongan skema bagian II A

Keterangan :  = Tema melodi bagian A1, A2, dan A3

:  = Tema *Rhythm section* bagian A1, A2, dan A3



The image shows a musical score for three instruments: E. Gtr. (Electric Guitar), Cb. (Contrabass), and Dr. (Drum). The score is in 6/4 time and has a key signature of two sharps (F# and C#). The E. Gtr. staff is in treble clef, the Cb. staff is in bass clef, and the Dr. staff is in a drum clef. A green box highlights the first measure of the E. Gtr. staff, and a blue box highlights the first measure of the Cb. and Dr. staves.

Gambar 4.19 potongan skema bagian II B

Keterangan :  = Tema melodi bagian B

:  = Tema *Rhythm section* bagian B

Bagian III

Bagian ini diawali dengan motif drum solo pada birama 172-180 sebagai intro pada bagian III A, sukut pada bagian ini 3/4 dalam tempo 185 Bpm atau disebut *prestissimo*. Analisis drum solo ditunjukkan pada gambar 4.23. Selanjutnya dimulai dengan gitar, keyboard dan kontra bass yang memainkan tema intro dari bagian III A, progresi ini direpetisi sebanyak 3x pada birama 181-196. Keyboard masih menggunakan sound efek *pads* dengan karakter suara yang sedikit berbeda, bertujuan untuk mengilustrasikan suasana yang berbeda dari sebelumnya. Bersamaan juga dengan drum yang memainkan pola ritme sederhana. Nada dasar pada bagian ini masih di A dengan dinamika *mezzo forte*. Bagian ini menunjukkan karakter dalam game tersebut telah memenangkan pertarungan, ditunjukkan dari progresi akor dan tempo yang lebih cepat dari sebelumnya.

The image shows a musical score for the piece "Chronos". It includes staves for Flute (Fl.), Trombone (Tl.), Guitar (Gtr.), Electric Guitar (E. Gtr.), Saxophone (S.), Piano (Pno.), Keyboard/Fill (K. Fill), Clarinet (Cb.), Drums (Dr.), and Timpani (Timp.). The key signature is two sharps (F# and C#), and the time signature is 3/4. A blue box highlights a drum solo motif in the Dr. staff, and a red box highlights a change in the time signature from 3/4 to 2/4.

Gambar 4.23 potongan motif drum solo bagian III A

Keterangan :  = Motif drum solo

:  = Perubahan sukat

SIMPULAN

Dapat diambil kesimpulan bahwa terwujud karya komposisi “Chronos” ini melalui proses yang cukup panjang dan berdasarkan ide, gagasan, maupun konsep yang cukup matang. Penata mengangkat ide maupun konsep garapan berdasarkan pengalaman estetis secara konseptual. Setelah tertariknya penata terhadap musik ilustrasi dalam sebuah game, secara langsung penata berinisiatif menggarap komposisi “Chronos”. Dengan karya komposisi “Chronos” penata ingin mengembangkan konsep musik kolaborasi dengan kesenian gamelan Bali.

Terwujudnya karya komposisi “Chronos” ini pada akhirnya menjadi karya komposisi musik dengan bentuk 3 bagian, dan dengan durasi 13 menit. Berdasarkan struktur garapan pada komposisi “Chronos” terdapat motif-

motif yang digarap dengan penonjolan-penonjolan nuansa Bali dan dikolaborasikan dengan tehnik-tehnik pada musik barat.

DAFTAR PUSTAKA

Albert Camus, *The Myth Of Sisyphus and Other Essays*, 1988

Alison Latham, *The Oxford Companion to Music*, Oxford University Press, New York, 2002

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

Barker SJ, J.W.M. *Filsafat Kebudayaan Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius. 1994

Danesi, Marcel. *Pesan, Tanda, dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra. I. 2010

Djelantik, A. A. M. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid 1 Estetika Instrumental*. Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar. 1990

Heni Kusumawati, *Musik Ilustrasi*, 2009

Isfanhari, M, dan Nugroho,W. *Pengetahuan Dasar Musik*. Surabaya: Dinas P&K Propinsi Jawa Timur. 2000

Jamalus. *Panduan Pengajaran buku Pengajaran musik melalui pengalaman musik*. Proyek pengembangan Lembaga Pendidikan. Jakarta. 1988

Jamalus. *Pengajaran musik melalui pengalaman musik*. Jakarta: Balai Penelitian dan Pengembangan Pendidikan dan Kebudayaan. 1988

Jakob Sumardjo, *Filsafat Seni*. Bandung: ITB. 2000

Lukita Wiweka Nugraha Putra, I Putu. *Akulturası Konsep Musik Tradisi Bali dan Barat Pada Lagu Pop Bali Dewi Saraswati Dalam Album Bali Kumara*. 2016

McNeill, Dr. Rhoderick J. *Sejarah Musik 2*. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia. 2008

Maryati, Kun dan Suryawati, Juju. *Sosiologi*, Jakarta: Penerbit Erlangga. 2006

Mark Prendergast, *The Ambient Century: From Mahler to Trance: The Evolution of Sound in the Electronic Age*, 2001

Muttaqin, Arif. *Buku Ajar Asuhan Keperawatan Klien Dengan Gangguan Sistem Imunologi*. Jakarta: Salemba Medika. 2008

Panggabean, P.Ance. *Proses Penciptaan Dalam Pengalaman Diri*. Medan: Universitas Sumatra Utara. 2006

Prendergast, M. *The Ambient Century*. Bloomsbury, USA. 2001

Prier, Karl-Edmund. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi. 2011

Suweca, I Wayan. *Estetika Karawitan*. Denpasar : Institut Seni Indonesia Denpasar. 2009

Waesberghe S.J, F.H.Smits Van. *Estetika Musik*. Yogyakarta : Thafa Media. 2016

Glass, Philip. *Glasswork*. CBS Record International, US, 1982.

Reich, Steve. *Music For 18 Musician*. ECM Record, United State, 1978.

Skolovic, Ana. In Between. Scotia Festival, Halifax, 2008.

Suryana, Dayat. (2012). Terapi Musik. Tersedia di: https://books.google.co.id/books/about/Terapi_Musik.html?id=fuCO5gqmoVcC&redir_esc=y. [11 Maret 2017].

Setiawan, Ebta. 2017. Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. Tersedia di <<https://kbbi.web.id/nirmala>>. Diakses pada 12 Mei 2017.