



Cundaka: Analisis Gending Budhalan Wayang Kulit Purwa Pada Sajian Pertunjukan Pakeliran Ki Purbo Asmoro

Pitutur Tustho Gumawang ^{1*}, Ryndhu Puspita Lokanantasari ²

¹⁻² Institut Seni Indonesia Surakarta, Indonesia

Email: pituturtusthogumawang@gmail.com¹, syahryndhu@gmail.com²

Abstract. *The Javanese wayang kulit purwa (classical shadow puppetry) is a complex performance art form in which karawitan (gamelan music) plays a primary and crucial role, serving as accompaniment, building atmosphere, and accentuating the puppet's movements. A vital musical element within the pakeliran (puppetry performance) repertoire is the gending budhalan, a musical piece used to accompany the scene of a military departure. Ki Purbo Asmoro, one of the most influential dalang (puppeteers) of the contemporary pakeliran garap (interpretive performance style) era, is renowned for his intelligent and innovative performance concepts and musical interpretations. This study aims to analyze Gending Cundaka, a piece frequently used for this departure scene, within the context of Ki Purbo Asmoro's performances. Employing an ethnomusicological and performance studies approach, this qualitative research examines three main aspects: (1) the musical structure and aesthetics of Gending Cundaka; (2) its dramaturgical function as a gending budhalan; and (3) the uniqueness of Ki Purbo Asmoro's interpretation, or garap, that distinguishes his performances. Data were collected through participatory observation of Ki Purbo Asmoro's audio-visual performance recordings, transcription of musical arrangements, and a literature review. The findings indicate that in Ki Purbo Asmoro's interpretation, Gending Cundaka functions not merely as musical illustration but as a potent narrative instrument. Its assertive melodic structure, combined with dynamic kendhangan (drumming patterns) and dramatic tempo manipulations (seseg-kendho), effectively builds the performance's atmosphere, affirms the character of the troops, and provides psychological depth to the scene. The selection and treatment of this gending reflect Ki Purbo Asmoro's artistic intelligence in blending tradition with innovation to achieve gregel (an aesthetic thrill) and evoke a profound sense of rasa (deep feeling) in the audience.*

Keywords: *Garap Karawitan; Gending Budhalan; Gending Cundaka; Ki Purbo Asmoro; Purwa Shadow Puppet*

Abstrak. Pertunjukan wayang kulit purwa merupakan sebuah entitas seni pertunjukan yang memuat unsur sangat kompleks, di mana seni karawitan memegang peranan utama dan krusial sebagai pengiring, pembangun suasana, dan penegas gerak wayang. Salah satu sumber elemen musikal karawitan pakeliran yang vital adalah *gending budhalan*, dimana *gending* tersebut digunakan untuk mengiringi adegan keberangkatan keprajuritan. Ki Purbo Asmoro, sebagai salah satu seorang seniman dalang paling berpengaruh di era gaya *pakeliran garap*, serta dikenal dengan tawaran konsep pertunjukan dan interpretasi *gending* yang cerdas dan inovatif. Salah satu *gending* yang sering dipakai untuk adegan *budhalan* adalah *Gending Cundaka*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis *Gending Cundaka* dalam konteks sajian pakeliran Ki Purbo Asmoro. Menggunakan pendekatan etnomusikologi dan studi pertunjukan, penelitian kualitatif ini mengkaji tiga aspek utama: (1) struktur musikal dan estetika *Gending Cundaka*, (2) fungsi dramaturgi *Gending Cundaka* sebagai *gending budhalan*, dan (3) keunikan interpretasi atau *garap* Ki Purbo Asmoro yang membedakannya dalam sajian pakeliran. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatoris pada rekaman audio visual pertunjukan Ki Purbo Asmoro, transkrip sajian *garap* musikal, dan studi literatur. Hasil kajian menunjukkan bahwa *Gending Cundaka* dalam sajian Ki Purbo Asmoro tidak hanya berfungsi sebagai ilustrasi musikal, tetapi juga sebagai instrumen naratif yang kuat. Struktur melodinya yang tegas, dipadukan dengan *garap kendhangan* yang dinamis dan permainan tempo yang dramatis (*seseg-kendho*), mampu untuk membangun suasana pertunjukan, mengafirmasi karakter pasukan, dan memberikan kedalaman psikologis pada adegan. Pilihan *gending* ini merefleksikan kecerdasan artistik Ki Purbo Asmoro dalam memadukan tradisi dengan inovasi untuk mencapai *gregel* (daya kejut estetis) dan *rasa* yang mendalam pada penonton.

Kata kunci: *Garap Karawitan; Gending Budhalan; Gending Cundaka; Ki Purbo Asmoro; Wayang Kulit Purwa*

1. PENDAHULUAN

Wayang kulit purwa, sebagai salah satu puncak seni pertunjukan tradisional Jawa, telah diakui oleh UNESCO sebagai *Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*. Pengakuan ini bukan tanpa alasan, sebab wayang tidak hanya berfungsi sebagai tontonan hiburan, melainkan juga sebagai medium penyampaian nilai-nilai filosofis, etika, dan tuntunan hidup. Wayang merupakan cerminan kompleks dari sebuah kosmologi Jawa, tempat manusia merefleksikan eksistensinya dalam hubungannya dengan alam semesta dan Sang Maha Pencipta (S. Haryanto, 1988). Pertunjukan wayang kulit, atau yang dikenal dengan istilah *pakeliran*, adalah sebuah entitas artistik yang holistik, di mana berbagai unsur seni sastra, visual, musik, rupa, dan drama berpadu secara harmonis untuk menciptakan sebuah pengalaman estetis yang mendalam.

Dalam kesatuan holistik tersebut, musik karawitan memegang peranan dramaturgis yang krusial. Hal tersebut dikarenakan dalam konteks pertunjukan ini musik Karawitan mempunyai tempat bukan hanya sekadar musik latar, melainkan sebuah napas yang menghidupkan dari setiap adegan wayang, karakter tokoh, dan suasana dalam *pakeliran*. Seni pertunjukan, termasuk wayang, tidak dapat dipisahkan dari iringannya karena musik memiliki kemampuan untuk memperkuat ekspresi dan membangun struktur dramatik (R.M. Soedarsono, 2002). Gending dalam pakeliran berfungsi sebagai bahasa musikal yang mampu mengkomunikasikan situasi dramatik, mulai dari ketegangan, kesedihan, kemegahan, hingga semangat peperangan, yang seringkali tidak dapat diwakili oleh narasi verbal dalang semata (Rustopo, 2011).

Salah satu gending yang memiliki fungsi dramaturgis sangat penting dalam struktur pertunjukan wayang kulit purwa adalah *Gending Budhalan*. Gending ini secara spesifik digunakan untuk mengiringi adegan *budhalan prajurit*, yaitu keberangkatan pasukan dari sebuah kerajaan menuju medan pertempuran atau untuk menjalankan sebuah misi penting. Suasana yang dibangun oleh *Gending Budhalan* adalah suasana yang agung, bersemangat, dan penuh determinasi. Repertoar gending dalam karawitan telah memiliki kategorisasi fungsional yang mapan (*pakem*), di mana *Gending Budhalan* termasuk dalam klasifikasi gending yang mampu membangkitkan spirit (*greget*) dan menunjukkan kemegahan (*wibawa*) sebuah kerajaan (Rahayu Supanggah, 2007).

Di tengah konvensi dan *pakem* yang ada, seorang dalang memiliki ruang kreativitas untuk melakukan interpretasi atau pengolahan musikal yang disebut *garap*. *Garap* adalah proses realisasi dan pengolahan konsep musikal yang memberi warna dan identitas unik pada setiap pertunjukan (Sumarsam, 2013). Ki Purbo Asmoro, sebagai salah satu seorang dalang maestro,

yang dikenal masyarakat luas karena *garap*-nya yang inovatif namun tetap berakar kuat pada tradisi *gagrak* Surakarta. Pilihan gending dan cara penyajiannya dalam setiap pakeliran Ki Purbo Asmoro kerap menjadi objek kajian menarik karena kemampuannya dalam memperkuat dramaturgi adegan secara signifikan.

Penelitian ini secara spesifik akan menganalisis *Gending Cundaka*, sebagai bagian dari salah satu *Gending Budhalan* yang sering digunakan oleh Ki Purbo Asmoro dalam sajian pakelirannya. Meskipun fungsi umum *Gending Budhalan* telah banyak dipahami, analisis mendalam terhadap struktur musikal spesifik *Gending Cundaka* serta bagaimana *garap* Ki Purbo Asmoro mentransformasikannya menjadi sebuah kekuatan dramatik yang khas belum banyak dilakukan. Makna dalam musik gamelan seringkali terkandung dalam detail struktur dan konteks performatifnya (Judith Becker, 1988). Oleh karena itu, penelitian ini menjadi relevan untuk mengisi kekosongan tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis struktur musikal dan fungsi dramaturgi *Gending Cundaka* dalam konteks adegan *budhalan prajurit* pada sajian pakeliran Ki Purbo Asmoro. Melalui analisis ini, diharapkan dapat terungkap bagaimana elemen-elemen musikal seperti *balungan*, *garap ricikan*, tempo, dan dinamika berinteraksi untuk membangun narasi musikal yang mendukung dan memperkaya narasi visual dan verbal dalam pertunjukan wayang kulit purwa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada studi karawitan, dramaturgi pakeliran, serta dokumentasi atas kreativitas estetik seorang maestro dalang seperti Ki Purbo Asmoro.

2. METODE

Penelitian ini dirancang sebagai studi kualitatif dengan pendekatan etnomusikologis dan analisis pertunjukan (*performance analysis*). Pendekatan kualitatif dipilih karena tujuan penelitian ini adalah untuk memahami fenomena secara mendalam, bukan sekadar mengukur variabel. Penelitian kualitatif merupakan sebuah proses inkuiri untuk memahami masalah sosial atau manusia, berdasarkan pada penciptaan gambaran holistik yang kompleks, dianalisis dalam kata-kata, melaporkan pandangan informan secara rinci, dan dilakukan dalam latar alamiah (Creswell, 2014). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus (*case study*). Studi kasus digunakan sebagai sebuah penyelidikan empiris yang menginvestigasi fenomena kontemporer secara mendalam dan dalam konteks kehidupan nyata, terutama ketika batasan antara fenomena dan konteks tidak begitu jelas (Robert K. Yin, 2018). Kasus yang menjadi fokus utama adalah *garap Gending Cundaka* sebagai

gending budhalan dalam sajian pertunjukan wayang kulit purwa oleh Ki Purbo Asmoro. Desain ini memungkinkan peneliti untuk melakukan eksplorasi yang intensif dan mendalam terhadap satu unit analisis spesifik, sehingga mampu mengungkap kekhasan musikal dan fungsi dramaturgisnya secara komprehensif.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara utama. Pertama, observasi termediasi terhadap rekaman audio-visual pertunjukan yang dianggap sebagai teks pertunjukan utama (Schechner, 2006). Kedua, wawancara mendalam dengan Ki Purbo Asmoro dan *pengrawit* untuk memahami perspektif subjek dan intensi artistik di baliknya (Kvale & Brinkmann, 2009). Ketiga, studi pustaka terhadap literatur relevan untuk membangun kerangka konseptual.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldaña (2014). Tahap pertama yaitu transkripsi musikal secara detail, sebuah langkah fundamental dalam analisis etnomusikologis. Tahap kedua yaitu analisis struktural untuk membedah elemen-elemen *garap* musikal dengan mengacu pada konsep *garap* itu sendiri. Tahap ketiga yaitu analisis fungsional-dramaturgis untuk mengaitkan struktur musik dengan perannya dalam membangun suasana adegan pertunjukan, sesuai dengan kerangka fungsi musik dalam seni pertunjukan. Untuk memastikan keabsahan dan kelengkapan data, penulis menggunakan teknik triangulasi sumber dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, melakukan member check dengan mengonfirmasi temuan kepada narasumber, serta peer debriefing dengan berdiskusi bersama rekan seprofesi dan akademisi di bidang seni pertunjukan.

Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran utuh dan kompleks mengenai *gending budhalan cundaka* pada sajian pertunjukan pakeliran wayang kulit Ki Purbo Asmoro. Bukan hanya sebagai unsur pengiring saja, akan tetapi sebagai elemen penting yang dapat memperkaya estetika pertunjukan, memperkuat dramatikal wayang, serta mampu memberikan kedalaman psikologis pada *adegan budhalan*, sehingga perkembangan *garap gending pakeliran* wayang kulit semakin berkembang dan mampu untuk menembus hati para pemerhati dan penikmat pertunjukan wayang kulit.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menyajikan temuan penelitian yang diperoleh dengan melalui analisis pertunjukan dan rekaman pakeliran Ki Purbo Asmoro, serta membahas temuan tersebut secara

mendalam untuk menjawab permasalahan penelitian. Pembahasan difokuskan pada tiga aspek utama: (1) struktur musikal dan estetika Gending Cundaka; (2) fungsi dramaturgi Gending Cundaka sebagai *gending budhalan*; dan (3) keunikan interpretasi atau *garap* Ki Purbo Asmoro yang membedakannya dalam sajian pakeliran.

Berdasarkan analisis terhadap beberapa rekaman pertunjukan Ki Purbo Asmoro (lakon *Musthika Mandura*, *Gathutkaca Pinilih*, *Antasena Krama*, *Asmara Bumi*, *Wahyu Katentreman* dan *Bharatayudha Jayabinangun*), gending cundaka secara konsisten digunakan dalam adegan *budhalan* (pemberangkatan pasukan). Data yang terkumpul menunjukkan karakteristik struktur musikal bentuk gending cundaka disajikan dalam bentuk *lancaran*. Laras dan pathet gending ini selalu dimainkan dalam laras slendro pathet nem. Pemilihan *pathet* ini relevan dengan waktu pertunjukan, di mana adegan *budhalan* pasukan utama biasanya terjadi pada paruh pertama malam, setelah fase *adegan jejer kapindho*. Gaya tabuhan disajikan dalam gaya *soran* atau kesan musikal atraktif, yang berarti dimainkan dengan volume keras, tempo yang cenderung cepat (*sesege*), dan melibatkan seluruh instrumen ricikan gamelan, terutama dalam hal ini *kendhang* mempunyai kekuasaan untuk menentukan cepat dan lambatnya tempo yang akan disajikan serta di dukung dengan interaksi musikal antara instrument *balungan* seperti *demung*, *saron*, dan *peking* dengan instrumen berpencon seperti *bonang*, *kethuk*, *kenong*, *kempul* dan *gong*.

Konteks penyajian gending cundaka secara spesifik mengiringi adegan pemberangkatan pasukan dari pihak antagonis (biasanya Kurawa atau sekutunya) menuju medan perang. Adegan ini ditandai dengan visualisasi *sabetan* wayang yang menggambarkan barisan prajurit, kuda, dan kereta perang yang bergerak secara teratur dan gagah. Penyajian gending ini sering kali didahului oleh dialog (pocapan) sang dhalang yang memberikan perintah atau motivasi perang terhadap tokoh prajurit, kemudian dilanjutkan dengan *ada-ada* dari dalang dan disambut lewat iringan gending saat wayang mulai bergerak meninggalkan *paseban* (balai pertemuan).

Pemilihan ladrang cundaka laras slendro pathet nem bukanlah sebuah kebetulan, melainkan sebuah pilihan estetis yang telah mapan dalam konvensi pakeliran gaya Surakarta. Laras slendro pathet nem secara konvensional diasosiasikan dengan suasana yang gagah, berwibawa, namun juga mengandung unsur ketegangan dan panas (Sumarsam, 2002). *Pathet* ini sangat sesuai untuk menggambarkan atmosfer menjelang perang, di mana semangat kepahlawanan bercampur dengan firasat akan terjadinya pertumpahan darah. Gaya tabuhan *soran* berfungsi untuk membangun kesan kemegahan, kekuatan, dan jumlah pasukan yang

besar. Gemuruh suara gamelan, terutama dominasi pukulan *kendhang*, *bonang barung* dan ricikan *balungan*, menciptakan ilusi auditif dari derap langkah ribuan prajurit dan derit roda kereta perang. Instrumen *kendhang*, yang dimainkan dengan pola *kendhang sabet* yang dinamis, berfungsi sebagai motor penggerak ritme, memberikan energi dan dorongan yang kuat pada keseluruhan sajian. Estetika yang muncul adalah kegagahan (*gagah*), kewibawaan (*wibawa*), dan urgensi (*seseg*).

Sebagai sebuah *gending budhalan*, Cundaka memiliki fungsi dramaturgi yang krusial, melampaui sekadar musik ilustratif. Pertama sebagai penanda transisi naratif dimana bunyi gending cundaka menjadi penanda auditif yang jelas bagi penonton bahwa alur cerita sedang bergerak dari fase persiapan (dialog di *paseban*) menuju fase aksi (perjalanan ke medan perang atau *perang gagal*). Ini adalah titik *point of no return* dalam plot babak tersebut. Kedua sebagai pembangun suasana (*Mood Builder*), seperti yang telah dianalisis sebelumnya, karakter musikal cundaka secara efektif membangun suasana heroik, megah, dan tegang. Suasana ini mempersiapkan psikologi penonton untuk adegan perang yang akan datang (Keeler, 1987). Ketiga sebagai penguat karakter dan visualisasi, yang mana musik ini tidak hanya mengiringi, tetapi juga mengkarakterisasi pasukan yang berangkat. Irama yang teratur dan megah memberikan karakter bahwa pasukan tersebut adalah pasukan yang terorganisir, disiplin, dan memiliki kekuatan besar. Ini kontras dengan gending yang mungkin digunakan untuk pemberangkatan pasukan raksasa dari pihak antagonis yang seringkali lebih kacau dan gegap gempita.

Meskipun Gending Cundaka adalah repertoar umum, *garap* atau interpretasi Ki Purbo Asmoro menunjukkan ciri khas yang menjadi bagian dari identitas pakelirannya. Ki Purbo Asmoro sebagai dalang dan sutradara pertunjukan mengatur tempo yang sangat dinamis, artinya tidak memainkan Cundaka dalam kemasan tempo cepat yang monoton. Ia seringkali memulai dengan tempo sedang saat pasukan baru mulai bergerak, kemudian tempo dipercepat secara gradual (*seseg*) hingga mencapai puncaknya. Di tengah-tengah gending, ia bisa tiba-tiba memberikan kode kepada *pengrawit* untuk memperlambat tempo (*ngendhoni*) sejenak untuk memberi ruang bagi gerak *kiprahan* dan *kapalan* detail seorang tokoh sentral (misalnya, Dursasana, Kartamarma atau Aswatama) yang sedang berjoget atau menaiki kereta, lalu tempo kembali digenjot. Dinamika ini menciptakan dramaturgi internal di dalam adegan *budhalan* itu sendiri. Keunggulan Ki Purbo Asmoro dalam menyajikan pertunjukan wayang kulit terletak pada kemampuannya menyinkronkan gerakan wayang (*sabetan*) dengan pukulan *kendhang* secara presisi. Setiap langkah wayang, setiap hentakan kaki kuda, atau gerakan kereta perang

di atas *kelir* (layar) seringkali jatuh tepat pada pukulan *kendhang* yang aksentuatif. Interaksi antara *sabet* dan *kendhang* ini menghasilkan sebuah kesatuan audio-visual yang memukau dan memperkuat kesan ritmis dari pergerakan pasukan. Ki Purbo Asmoro juga secara aktif memberikan ketukan *cempala* atau pukulan pada kotak wayang (*dodogan*) yang ia mainkan menjadi bagian integral dari perkusi, memberikan aksen-aksen ritmis tambahan yang tidak ada dalam notasi gending itu sendiri. Ini menunjukkan posisi dhalang bukan hanya sebagai narator, tetapi sebagai konduktor utama yang mengendalikan seluruh elemen pertunjukan.

Analisis Gending Cundaka dalam sajian Ki Purbo Asmoro menegaskan konsep sinergi tiga unsur utama pakeliran: karawitan (musik gamelan), sabetan (gerak wayang), dan catur (narasi dan dialog). Gending Cundaka tidak bisa dipahami hanya sebagai entitas musikal. Maknanya baru menjadi utuh ketika ia menyatu dengan narasi pemberangkatan pasukan (*catur*), divisualisasikan melalui gerak wayang yang ritmis dan gagah (*sabetan*), dan dihidupkan oleh interpretasi dinamis sang dhalang. Dalam konteks ini, Gending Cundaka pada *garap* Ki Purbo Asmoro adalah sebuah manifestasi sempurna dari *pakeliran padat*, di mana musik bukan lagi sekadar iringan, melainkan menjadi nafas dari adegan itu sendiri. Ia menggerakkan narasi, memberi jiwa pada wayang, dan membangun jembatan emosional antara pertunjukan di kelir dengan penonton.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Gending Cundaka dalam sajian *pakeliran* Ki Purbo Asmoro melampaui perannya sebagai iringan fungsional, menjadi sebuah elemen artistik yang kompleks dan integral. Kesimpulan ini didasarkan pada tiga temuan utama yang saling berkaitan. Gending Cundaka memiliki bentuk *Lancaran* yang ditandai oleh pola *balungan* yang repetitif namun kokoh, memberikan fondasi yang stabil. Estetika keindahan sajiannya dibangun melalui permainan *kendhang sabet* yang dominan, berfungsi sebagai pemegang komando ritmis dan pembangun tensi. Permainan *ricikan bonang* yang saling bersahutan (*imbalan*) serta tempo yang cenderung cepat (*seseg*) menciptakan suasana yang dinamis, megah, dan penuh semangat heroik, sesuai dengan citra pasukan yang berangkat menuju medan laga.

Gending Cundaka secara efektif menjalankan perannya sebagai *gending budhalan*. Ia tidak hanya menjadi penanda auditif dimulainya adegan keberangkatan pasukan, tetapi juga berfungsi sebagai pembentuk atmosfer dramatik. Musik ini secara langsung mengilustrasikan narasi *janturan* yang menggambarkan kemegahan dan kesiapan prajurit. Sinkronisasi yang

presisi antara irama gending dengan gerak *sabetan* wayang menciptakan sebuah kesatuan teatrikal yang imersif, mengarahkan emosi penonton untuk merasakan ketegangan, kebanggaan, dan antisipasi terhadap konflik yang akan terjadi.

Garap atau interpretasi gending cundaka bukan sebagai komposisi yang statis, melainkan sebagai kanvas ekspresi. Ciri khasnya terlihat jelas pada permainan dinamika volume yang ekstrem dari sangat lirih (*liron*) hingga sangat keras (*soran*) digunakan secara strategis untuk mengaksentuasi puncak-puncak dramatik dalam adegan. *Garap* inilah yang membedakan gending cundaka versi Ki Purbo Asmoro, memberinya vitalitas dan daya pikat emosional yang khas. Dengan demikian, Gending Cundaka pada *pakeliran* Ki Purbo Asmoro merupakan sebuah studi kasus representatif tentang bagaimana struktur musikal, fungsi dramaturgi, dan kejeniusan interpretasi seorang dalang berpadu untuk mentransformasikan sebuah elemen karawitan menjadi pilar penyokong keutuhan dan bobot sebuah pertunjukan wayang kulit purwa.

DAFTAR PUSTAKA

- Becker, J. (1980). *Traditional music in modern Java: Gamelan in a changing society*. Honolulu: University of Hawaii Press.
- Brandon, J. R. (1970). *On thrones of gold: Three Javanese shadow plays*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Haryanto, S. (1988). *Pratiwimba adhiluhung: Sejarah dan perkembangan wayang*. Jakarta: Djambatan.
- Hermawan, H. (2018). Estetika garap sabetan dalang Ki Purbo Asmoro. *Jurnal Seni dan Budaya Panggung*, 28(2), 145–160.
- Hood, M. (1982). *The ethnomusicologist*. Kent, OH: Kent State University Press.
- Kunst, J. (1973). *Music in Java: Its history, its theory and its technique* (Vol. 1). The Hague: Martinus Nijhoff.
- Lindsay, J. (1995). *Javanese gamelan: Traditional orchestra of Indonesia*. Oxford: Oxford University Press.
- Murtiyoso, B., dkk. (2007). *Teori pedalangan*. Surakarta: ISI Press Surakarta.
- Perlman, M. (2004). *Unplayed melodies: Javanese gamelan and the genesis of music theory*. Berkeley: University of California Press.
- Prasetyo, A. (2019). Inovasi musikal dalam pakeliran wayang kulit Ki Purbo Asmoro: Studi kasus lakon Dewa Ruci. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 20(1), 25–39.

- Soedarsono, R. M. (1997). *Seni pertunjukan Indonesia di era globalisasi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sumarsam. (1995). *Gamelan: Cultural interaction and musical development in Central Java*. Chicago: University of Chicago Press.
- Supanggah, R. (2002). *Bothekan karawitan II: Garap*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Susilo, H. (1984). *The Javanese court gamelan: A study of its function and musical style* (Unpublished doctoral dissertation). University of Michigan, Ann Arbor.
- Yampolsky, P. (1987). *Lokananta: A discography of the national record company of Indonesia*. Indonesia, 44, 81–92.