

Eksplorasi Gamelan Angklung dan Selonding Sebagai Media Ungkap Dalam Penciptaan Karya Musik “Kapetengan”

I Made Dwi Andika Putra

Institut Seni Indonesia Denpasar

dwiandikaputra999@gmail.com

Karya musik *kapetengan* merupakan sebuah garapan musik inovatif yang mengungkapkan sifat kesadaran dan ketidaksadaran yang ada dalam diri manusia. Rumusan ide penciptaan karya musik *kapetengan* difokuskan pada satu hal, yaitu bagaimanakah eksplorasi gamelan Angklung dan Selonding sebagai media ungkap dalam karya musik *kapetengan*. Untuk menjawab rumusan ide penciptaan ini, maka digunakan beberapa teori sebagai acuan dalam menggarap karya musik *kapetengan*, yaitu teori kreativitas, teori penciptaan menurut Alma M. Hawkins, dan teori estetika. Karya musik ini diharapkan dapat menjelaskan bahwa sifat *kapetengan* ada dalam setiap diri manusia dan dalam melakukan suatu tindakan, manusia hendaknya selalu menyadari serta dapat berpikir terlebih dahulu sehingga dapat diketahui segala konsekuensi dari setiap perbuatan yang dilakukan.

Kata Kunci : kesadaran, ketidaksadaran, karya musik kapetengan

The new gamelan compositions Kapetengan is composed by inovatif perspective. The musical ideas came from conscious and consciousness concepts in Bali, there is tell about dualism in Balinese human life. Kapetengan new gamelan compositions are developing two kinds of Balinese gamelan that is Gamelan Angklung and Gamelan Selonding. Both of gamelan are also develop the melodic and rithme. On creatife procces composer used Alma M. Hawkins theories such is improvisations, explorations and forming. Gamelan compositions Kapetengan has given to and teach to human to aware about their human being according to conscious and consciousness concepts.

Keywords : conscious, consciousness, kapetengan composition

Proses review: 1 - 4 Mei 2021, Dinyatakan lolos 5 Mei 2021

PENDAHULUAN

Konsistensi sebagai komposer penulis menggarap karya musik dengan judul *Kapetengan*. *Kapetengan* adalah sifat di antara kesadaran dan ketidaksadaran. Sebuah dimensi sadar dan tidak sadar merangsang penulis tertarik dengan konsep ini karena sesungguhnya *kapetengan* selalu ada dalam diri setiap manusia. Terdapat kalanya manusia pernah mengalami kesadaran dan ketidaksadaran dalam melakukan suatu hal. Ketika manusia tidak sadar akan apa yang dilakukan, ia akan melakukan suatu perbuatan di luar nalarnya, sedangkan ketika manusia sadar akan apa yang dilakukan, ia akan melakukan segala perbuatan dengan pertimbangan-pertimbangan berdasarkan pola pikir manusia itu sendiri dengan segala konsekuensinya.

Berdasarkan uraian tersebut, manusia dengan kesadarannya mampu mengolah kreativitas dan potensi yang tercermin melalui ide yang dituangkan ke dalam wujud suatu karya seni yang original. Dalam konteks manusia dengan kesadarannya, penulis sebagai pelaku seni juga menjadi bagian di dalamnya. Namun, dalam proses kreativitas atau penciptaan karya musik *kapetengan* ini, pencipta juga tentunya akan merasakan bagaimana manusia mengalami ketidaksadaran, misalnya dalam mendapatkan suatu teknik yang secara tidak sengaja didapatkan ketika berproses. Melalui medium musik, gagasan *kapetengan* disampaikan kepada masyarakat sebagai penikmat seni. Konsep *kapetengan* inilah yang penulis pilih untuk ditransformasikan ke dalam wujud karya musik dengan media ungkap gamelan Angklung dan gamelan Selonding yang mampu mewakili rasa yang ada dalam karya musik ini. Medium gamelan dipilih sebagai medium penyampaian pesan karena eratnya hubungan komunikasi antara gamelan dengan masyarakat.

Karya musik yang memadukan gamelan Angklung dan gamelan Selonding ialah sebuah pemikiran sadar atas potensi dari kedua gamelan tersebut. Potensi dari gamelan Angklung dan gamelan Slonding yang paling dasar ialah pengolahan perbedaan saih yaitu saih slendro empat nada (Angklung) dan saih pelog tujuh nada dari gamelan Selonding. Perbedaan saih ini dijadikan bahan untuk mengolah melodi secara horizontal maupun vertikal. Pengolahan melodi secara horizontal dengan bentuk modulasi, serta melodi secara vertikal dengan bentuk membenturkan melodi dengan melodi. Hasil dari membenturkan

melodi tersebut menghasilkan sebuah nada dengan frekuensi getaran baru, karena getaran/*reng* tidak hanya diperoleh dari membenturkan nada yang sama (sistem ngumbang-ngisep).

Analisis dalam artikel ini bertujuan untuk menjelaskan eksplorasi gamelan Angklung dan gamelan Selonding dengan gagasan kesadaran dan ketidaksadaran itu sendiri pada karya musik *Kapetengan* dalam medium bahasa musikal. Gamelan ini dipilih sebagai media ungkap untuk menyampaikan pesan yang terkandung dalam karya musik *Kapetengan*, mengingat keberadaan gamelan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat Bali. Manfaat dari penulisan artikel ini adalah agar nantinya antara media ungkap dengan konsep karya terjalin suatu keutuhan sebagai awal tahapan eksplorasi karya musik *kapetengan*.

LANDASAN TEORI DAN METODE

Landasan Teori

Landasan teori yang penulis gunakan sebagai acuan dalam menggarap karya musik *kapetengan* adalah sebagai berikut.

Teori Kreativitas

Setiap orang tentu memiliki potensi kreativitas yang berbeda-beda, dan sikap kreatif sangat dibutuhkan ketika penulis ingin menghasilkan suatu karya. Seseorang yang kreatif akan berusaha untuk dapat menghasilkan gagasan-gagasan baru yang belum pernah dilakukan dan ditemukan orang lain. Penulis menggunakan teori kreativitas menurut Solso (1988) dan Evans (1991) yakni definisi kreativitas pada potensi kreatif atau sebagai proses kreatif. Artinya, apa saja sumber-sumber kemampuan seseorang dan aktivitas yang berpotensi besar untuk melahirkan gagasan-gagasan baru. Dengan demikian, karya musik *kapetengan* akan dihasilkan melalui proses kerja kreatif dan penulis akan mencoba untuk menghasilkan garapan musik dengan gagasan baru.

Teori Alma M. Hawkins

Untuk mendukung proses kreativitas, maka penulis juga akan menggunakan teori Alma M. Hawkins sebagai acuan penggarapan karya musik *kapetengan*. Alma M. Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance*, bahwa penciptaan suatu karya seni itu ditempuh melalui tiga tahapan yaitu, eksplorasi, improvisasi, dan *forming* (Hadi, 1990: 36). Ketiga tahapan tersebut diaplikasikan dalam

proses penggarapan karya musik *kapetengan*.

Teori Estetika

Estetika berasal dari kata *aesthesis* dalam bahasa Yunani yang berarti rasa, persepsi manusia atas pengalaman. Di dalamnya tidak hanya terkandung persepsi manusia tentang keindahan, melainkan segala macam rasa yang diperoleh melalui panca indera (Simatupang, 2013: 7). Berkaitan dengan estetika, maka penikmat karya musik *kapetengan* nantinya dapat dengan bebas mengungkapkan estetika yang terdapat dalam karya ini dengan rasa yang dirasakan oleh masing-masing orang. Di samping itu, penulis juga tetap menggunakan prinsip-prinsip estetis yang dikemukakan oleh Djelantik, yaitu keseimbangan (*balance*), dan kesatuan (*unity*) untuk mewujudkan karya musik *kapetengan*. Keseimbangan (*balance*) akan diungkapkan melalui kesadaran dan ketidaksadaran, sedangkan kesatuan (*unity*) akan diungkapkan melalui kesatuan dalam elemen-elemen seni karawitan yang membingkai karya musik *kapetengan*.

Metode Penciptaan

Metode penciptaan yang penulis gunakan sebagai metode dalam menciptakan dan mewujudkan karya musik *kapetengan* adalah sebagai berikut.

Tahap eksplorasi adalah tahap awal dalam melakukan proses penggarapan karya seni. Pada tahap ini dilakukan pencarian dan penjajagan secara terus-menerus mulai dari pencarian ide atau media yang diwujudkan dalam tatanan sajian penggarapan. Pencarian ide adalah hal utama karena memerlukan proses dan waktu yang cukup lama. Berawal dari kejadian secara tidak sengaja, yaitu ketika melakukan pelatihan di Banjar Kalah, Paang Kelod Penatih untuk persiapan upacara piodalan. *Gending* tabuh telu Buaya Mangap yang awalnya berjalan dengan baik, tetapi ketika pada bagian *pengecet* dimainkan tiba-tiba lampu semua padam. Suasana kemudian menjadi kacau dan *gending* tersebut seakan-akan menjadi sebuah komposisi baru karena setiap orang memiliki ekspresi dan spontanitas yang berbeda dalam suasana mati lampu. Kejadian tersebut menginspirasi penulis untuk menciptakan sebuah karya dengan mengimplementasikan dua sifat yang berbeda namun tetap bersinergi. Kegiatan lain yang penulis lakukan setelah penentuan ide pada tahap ini adalah menentukan tema, judul, dan konsep melalui proses berpikir, berimajinasi, merasakan, serta menafsirkan. Pencarian sumber-sumber baik tertulis

maupun tidak tertulis juga dilakukan agar mendapat wawasan tambahan yang berhubungan dengan karya *kapetengan*.

Tahap improvisasi merupakan tahap kedua dalam proses penggarapan. Penuangan ide-ide dalam bentuk percobaan-percobaan secara intensif mulai dilakukan. Penulis mencari kemungkinan *patet-patet* yang dihasilkan dari gamelan Selonding dan mencari *patet* baru yang dihasilkan dari perpaduan gamelan Angklung dan gamelan Selonding yang nantinya digunakan untuk mengangkat suasana dan nuansa yang diinginkan sesuai konsep ciptaan. Selain itu penulis juga mencoba menggabungkan nada-nada dari gamelan selonding dan gamelan angklung hingga menemukan beberapa nada dengan frekuensi getaran yang berbeda. Kemudian penulis mencari teknik-teknik permainan yang tidak lazim dipergunakan pada gamelan tersebut, seperti memukul bagian ujung bilah dan memukul dengan alat pukul yang digunakan terbalik. Hal tersebut dilakukan agar mendapatkan kemungkinan-kemungkinan baru yang tidak terpikirkan dari gamelan yang sudah sering kita jumpai.

Tahap ketiga penggarapan adalah *forming*. Tahap akhir dari karya musik *kapetengan* yaitu pembentukan menjadi sebuah karya musik yang utuh. Karya Musik ini dibagi menjadi tiga (3) bagian yaitu : bagian pertama adalah pengenalan nada dari gamelan Angklung dan gamelan Selonding, bagian kedua adalah memadukan melodi dengan melodi dari kedua gamelan tersebut, dan bagian ketiga adalah memainkan gamelan dengan memukul bagian ujung bilah dan memainkan instrumen dengan alat pemukul (*panggul*) terbalik. Bagian per bagian yang telah dicari dirangkai menjadi satu kesatuan bentuk yang utuh walaupun terdapat bagian-bagian yang masih kasar. Dalam hal ini penulis juga perlu memperhatikan *ngumbang ngisep* (keras lirik) berkaitan dengan masalah dinamika *gending*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gamelan yang digunakan dalam proses penggarapan musik *kapetengan* adalah gamelan Angklung dan gamelan Selonding. Mengenai pengertian gamelan Angklung dijelaskan sebagai berikut.

Menurut I Nyoman Kaler (alm), Angklung berasal dari kata *Angka* (sebuah bilangan), dan *Lung* (patah). Jadi kata *Angklung* artinya angka yang

patah. Di antara sembilan angka yang bentuknya patah-patah adalah angka empat. Jenis *barungan* gamelan yang menggunakan *tungguhan* gangsa empat *bilah* itulah yang disebut Angklung. Dalam rangkaian pada laras slendro biasanya terdapat lima nada. Menurut I Nyoman Rembang mengatakan bahwa kata *Angklung* berasal dari kata “a”, “ng”, dan “luhung” jika digabungkan menjadi kata *Angluhung* yang artinya menjadi bertambah bagus atau indah. Angklung menggunakan empat *bilah* atau nada yang diambil dari gamelan yang menggunakan tujuh nada (*saih pitu*) (Kaler dan Rembang dalam Sukerta, 2009:9).

Sedangkan pengertian gamelan Selonding menurut Pande Made Sukerta mengungkapkan, bahwa “Selonding merupakan salah satu barungan gamelan berlaras pelog tujuh nada yang sebagian besar menggunakan *tungguhan* yang bahannya dari besi. Gamelan ini dianggap sakral dilihat dari fungsinya yang hanya digunakan untuk keperluan upacara. Maka dari itu, barungan gamelan Selonding sekarang ini di Bali sangat sedikit dibandingkan dengan jenis-jenis barungan gamelan lainnya (Sukerta, 2009: 353)”.

Gamelan Angklung dan gamelan Selonding dijadikan sebagai media ungkap karena keterkaitannya dengan kesadaran dan ketidaksadaran. Maksud dari uraian ini adalah gamelan Angklung lebih mengarah pada lapisan jasmani karena realitasnya gamelan Angklung digunakan untuk mengiringi upacara Pitra Yadnya (upacara kematian di Desa Adat Penatih) dan identik dengan aktivitas rasa panca indera seperti suasana sedih yang cenderung kepada sifat kesadaran. Sedangkan gamelan Selonding lebih bersifat religius khususnya terdapat di daerah Tenganan dan mengarah pada lapisan rohani yang cenderung kepada sifat ketidaksadaran.

Kapetengan mampu menjangkau dua lapisan jasmani yakni kesadaran dan rohani yakni ketidaksadaran. Dari pemaparan terhadap konsep *kapetengan* menggerakkan hasrat penulis untuk mentransformasikannya ke dalam wujud karya musik. Media ungkap yang digunakan dalam mewujudkan karya musik *kapetengan* adalah gamelan Angklung dan gamelan Selonding. Gamelan Selonding yang digunakan sebagai media ungkap terdiri dari dua *barungan* dengan *saih* yang berbeda. Begitu pula halnya dengan gamelan Angklung yang terdiri dari dua *barungan* dengan *saih* yang berbeda.



Gambar 1. Foto pementasan karya musik *kapetengan* I

Durasi waktu pertunjukan yang direncanakan adalah sekitar 45 menit, yang akan disajikan di *setra* Desa Adat Penatih. Maka dari itu, ide penciptaan konsep *kapetengan* ini adalah menggunakan media ungkap gamelan Angklung dan Selonding sesuai dengan sifat dari gamelan tersebut.

Ide merupakan sumber pemikiran seorang penulis ketika suatu karya akan diwujudkan. Ide penulis dalam mewujudkan garapan musik ini muncul secara tidak sengaja ketika melakukan pelatihan di Banjar Kalah, Paang Kelod Penatih yang awalnya berjalan dengan baik, tetapi ketika bagian *pengecet* dimainkan tiba-tiba lampu semua padam. Suasana kemudian menjadi kacau dan *gending* tersebut seakan-akan menjadi sebuah komposisi baru karena setiap orang memiliki ekspresi yang berbeda dalam suasana mati lampu tersebut. Dari pengalaman tersebut penulis mendapatkan suatu sifat, yaitu *kapetengan*.

Karya musik *kapetengan* mengacu pada sajian musik inovatif karena adanya pengembangan pada pola-pola permainan, dan pengolahan unsur-unsur musikal seperti nada, melodi, irama (ritme), tempo, harmoni dan dinamika. Sifat estetik seperti *unity* (kesatuan), *intensity* (kekuatan, keyakinan), dan *complexity* (kerumitan) tetap dijadikan pijakan serta acuan dalam mewujudkan karya yang berkualitas.

Eksplorasi gamelan Selonding sudah penulis lakukan pada kelas Penciptaan Seni I. Penulis mencoba mengungkapkan sifat kesadaran yang dituangkan dalam hitungan-hitungan genap dalam satu melodi dan sifat ketidaksadaran diungkapkan dengan menggunakan hitungan-hitungan ganjil sehingga penikmat tidak dapat menebak jatuhnya pukulan Gong dalam karya eksplorasi *kapetengan* I. Selain itu, penulis juga mempergunakan alat tambahan, seperti satu pasang kendang cedugan, satu pasang kendang krumpungan, satu buah kajar, satu buah ceng-ceng ricik, satu buah gong, dan satu buah kempur.

Tabel 1. Sistem Notasi ding, dong

Nama Aksara	Ulu	Tedong	Taleng	Suku Ilut	Suku	Cecek/Carik	Pepet
Simbol	3	4	5	6	7	1	2
Dibaca	nding	Ndong	Ndeng	Ndeung	Ndung	ndang	Ndaing

Tabel 2. Saih Dalam Pelarasan Saih Pitu

No	Nada Standar	3	4	5	6	7	1	2
1.	Saih Slisir (SS)	3	4	5	-	7	1	-
2.	Slendro Gede (SG)	-	3	4	5	-	7	1
3.	Baro (BR)	1	-	3	4	5	-	7
4.	Tembung (TB)	7	1	-	3	4	5	-
5.	Sundaren (SD)	-	4	5	-	7	1	3
6.	Pengenter Alit (PA)	1	-	3	4	-	5	7
7.	Pengenter (PT)	1	3	-	4	5	-	7
8.	Lebeng (L)	3	4	5	6	7	1	2

Tabel 3. Simbol alphabet

No	Simbol	Bunyi
1.	B	Byot
2.	S	Sueng
3.	C	Ceng
6.	T	Teng
7.	c	Cek

Sistem Notasi

Simbol yang digunakan sebagai pencatatan notasi dalam karya musik *Kapetengan* menggunakan dua jenis yaitu huruf alphabet dan *pengangening aksara* Bali. *Pengangening aksara* Bali terdiri dari sistem notasi *ding*, *dong*, berupa *ulu*, *tedong*, *taleng*, *suku ilut*, *suku*, *carik*, dan *pepet*. Jika dibaca dalam karawitan Bali akan berbunyi *nding*, *ndong*, *ndeng*, *ndeung*, *ndung*, *ndang*, dan *ndaing*. Dalam penulisan simbol notasi hanya disampaikan melodi pokok saja, sedangkan isi instrumen lainnya merupakan pengembangan melodi pokok.

Tanda-Tanda Musikal yang Digunakan

- : tanda dengan nilai 2/4
- [. . .] : tanda ulang/pengulangan
- [[. . .]] : tanda ulang dengan bermain bersama
- (.) : siklus satu *gong*/satu kali putaran

Elemen-Elemen Dasar Musikal Yang Diolah Dalam Karya Musik Kapetengan

A. Ritme

Ritme adalah rangkaian beberapa suara yang berbeda panjang-pendeknya; jika memakai nada-nada maka ia menjadi lagu dengan sifat-sifat nada : tinggi dan rendah (Aryasa, 1984: 27). *Kapetengan* merupakan karya musik baru dengan mengolah ritme yang bersumber dari *timbre* (warna suara) dengan media ungkap gamelan Angklung dan Gamelan Selonding.

B. Tempo

Tempo adalah sebuah pola untuk menentukan cepat lambatnya lagu yang diragakan (Aryasa, 1984:84). Dalam pola permainan yang dimainkan/dilakukan dalam garapan memegang peran yang sangat penting. Tempo yang digunakan dalam karya musik *Kapetengan* meliputi tempo lambat, sedang, dan tempo cepat.

Tempo menjadi nafas dalam garapan ini. Nafas yang dimaksud ialah seluruh rangkaian pola, bentuk, dan

struktur disajikan dengan menggunakan beberapa jenis tempo cepat, sedang, dan lambat sesuai dengan karakter dan kebutuhan komposisi agar tidak menghasilkan kesan datar.

C. Dinamika

Dinamika berarti sebuah kesatuan untuk menyatakan volume keras lirih dari lagu yang dirasakan (Aryasa, 1984:84). Dinamika merupakan salah satu bagian terpenting dalam garapan. Dinamika sebagai ekspresi dalam penggarapan, menyangkut aksentuasi pada teknik permainan setiap instrumen, keras lirihnya suara, serta panjang pendeknya motif maupun teknik permainan instrumen yang dilakukan untuk menghasilkan kesan dinamis dalam sebuah garapan.

Pengaturan dinamika pada karya musik *kapetengan* digunakan untuk menghadirkan kesan tebal tipis dari setiap pola yang disajikan. Tebal tipis dalam praktik gamelan sering disebut dengan *aes-uncab* (lirih-keras). *Aes-uncab* selalu digunakan pada setiap permainan pola lagu di dalam garapan ini.

D. Melodi

Melodi merupakan rangkaian nada secara berurutan yang berbeda panjang-pendeknya dan berbeda pula tinggi-rendahnya, teratur susunannya dan memiliki irama (Aryasa, 1984:84). Melodi sangat berperan penting dalam terwujudnya sebuah komposisi khususnya karya musik *kapetengan*.

Pengolahan melodi yang digunakan pada karya musik *kapetengan* adalah membenturkan melodi dengan melodi sehingga mendapatkan frekuensi getaran dari nada yang dihasilkan oleh gamelan dengan saih yang berbeda. Melodi yang digunakan didominasi dengan style melodi gending Selonding yang dikombinasikan dengan gaya melodi pindah saih dalam gending Semara Pegulingan saih pitu.

E. Irama

Irama adalah partikel dari ritme, yaitu nafas dari lagu itu sendiri (Aryasa, 1984:84). Irama sangat berperan penting dalam terwujudnya sebuah komposisi khususnya karya musik *kapetengan*.

Irama menjadi metode untuk mengolah sebuah pola ritme dalam tata penyajiannya. Irama yang digunakan ialah irama *ngwilet* dan *priring*. Irama *ngwilet* dan *priring* digunakan pada pengolahan sajian *tungguhan nyonggong ageng* dan *nyongnyong alit* pada gamelan Selonding.

PENUTUP

Dari apa yang telah diuraikan di atas menunjukkan bahwa bereksplorasi sangat diperlukan untuk mempersiapkan kematangan dalam proses penciptaan karya musik *kapetengan*. Eksplorasi dalam hubungannya dengan media ungkap, yaitu penggunaan gamelan Angklung dan gamelan Selonding bermanfaat untuk menjajagi dan mencari kemungkinan-kemungkinan baru yang ada pada gamelan tersebut. Dengan mendapatkan teknik-teknik maupun frekuensi getaran baru pada karya musik ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan untuk berkreaitivitas dan berkarya sehingga mampu menunjukkan kebaruan dan originalitas dalam menciptakan suatu karya. Kejadian tidak terduga seperti yang penulis alami dan mungkin tidak terpikirkan oleh orang lain dapat dijadikan ide untuk membuat suatu karya. Dengan tanpa disadari sifat *kapetengan* selalu ada pada diri setiap manusia, namun tergantung pada seseorang yang mengendalikannya. Hal baik akan didapat ketika seseorang mampu mempertimbangkan apa yang ingin dilakukannya, begitu pula hal buruk yang akan datang ketika pikiran kita tidak dapat dikendalikan.

DAFTAR PUSTAKA

Aryasa, I WM, et al. 1984. *Pengetahuan Karawitan Bali*. Denpasar: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Proyek Pengembangan Kesenian Bali.

Bandem, I Made. 1986. *Prakempa Sebuah Lontar Gamelan Bali*. Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar.

, 1991. *Ubit-Ubitan Sebuah Teknik Permainan Gamelan Bali*. Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar.

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

Dibia, I Wayan. (2003), *Bergerak Menurut Kata Hati, Metoda Baru Dalam Menciptakan Tari* (Terjemahan dari *Moving From Within A New Method for Dance Making* oleh Alma M. Hawkins), Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Bandung.

Kartika, Dharsono Sony. 2007. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.

Sukerta, Pande Made. (2009), *Ensiklopedi Karawitan Bali*, ISI Press Solo, Surakarta.

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

Simatupang, Lono. 2013. *Pergelaran; Sebuah Mozaik Penelitian Seni-Budaya*. Yogyakarta: Jalasutra.

Suharnan. 2011. *Kreativitas; Teori dan Pengembangan*. Surabaya: Laros.