

Gending Gesuri Karya I Wayan Beratha: Sebuah *Lelambatan* Kreasi Tradisional

I KETUT ARDANA

Jurusan Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia.
ktardana@gmail.com

Artikel ini adalah analisis tekstual piace Gesuri. Ada tiga aspek penting dalam analisis: 1) aspek garap media; 2) garap aspek material, dan 3) aspek garap pemain. Pertama, aspek media garap dimaksudkan untuk mengetahui peran gamelan dengan gaya dibentuk atau karakteristik dari piace, kedua, aspek material garap menganalisis kompleksitas musik; dan ketiga, garap aspek pemain adalah untuk mengetahui fungsi pemain dalam roh piace tersebut. Gesuri adalah salah satu penciptaan piace lelambatan dengan diciptakan oleh I Wayan Beratha pada tahun 1964.

Gending Gesuri by I Wayan Beratha: One of *Lelambatan*, the Traditional Music Composition

This article is textual analysis Gesuri piace. There are three important aspects in the analysis: 1) garap media aspect; 2) garap material aspect; and 3) garap player aspect. First, garap media aspect are intended to know the roles of gamelan to formed style or characteristic of piace; second, garap material aspect is analyze the musical complexity; and third, garap player aspect is to knows function the player in spirit the piace. Gesuri is one creation of lelambatan piace with was created by I Wayan Beratha in 1964.

Keyword: Gesuri, textual analysis, garap media, garap material, and garap player.

Tulisan ini merupakan penjelasan dan hasil penelitian terhadap pementasan Festival Gong Kebyar yang diadakan oleh Institut Seni Indonesia Surakarta pada bulan November 2010. Salah satunya adalah pementasan gending *Genta Suara Revolusi* (Gesuri) sebagai materi festival. Kajian yang secara kritis membedah gending Gesuri dari aspek musikal maupun non musikalnya. Sekiranya, selama ini gending Gesuri belum pernah diteliti. Oleh karena itu, kajian tekstual gending Gesuri merupakan informasi awal mengenai keberadaan gending Gesuri di masyarakat, yaitu sebuah gending yang termasuk kelompok *tabuh lelambatan* kreasi.

Lelambatan kreasi adalah *genre lelambatan* yang merupakan pengembangan dari bentuk-

bentuk *lelambatan* klasik pagongan Bali. Bentuk lelambatan klasik dikreasikan dengan sentuhan inovasi baik secara musikal maupun non musikal (media gamelan). Secara musikal pengembangannya terletak pada garap yang lebih kompleksitas. Model-model *kekebyaran* yang penuh dengan suasana meriah menjadi pilihan setiap tafsir garapnya. Bentuk-bentuk *lelambatan* kreasi yang pernah digarap, antara lain: *lelambatana tabuh pisan*; *lelambatan tabuh dua*; *lelambatan tabuh telu*; *lelambatan tabuh pat*; *lelambatan tabuh nem*. Identifikasi bentuk tersebut dilihat dari pola panjang pendek lagu yang ditentukan oleh jumlah dari pukulan kempur dan kempli dan ditentukan oleh *pupuh* kendang (pola *tabuhan* kendang). Salah satu *lelambatan* kreasi yang pernah digarap adalah

lelambatan kreasi *tabuh telu* Gesuri. Ada pula yang menamakannya dengan judul Bajradanta. *Tabuh* Gesuri diciptakan oleh Bapak I Wayan Beratha.

I Wayan Beratha adalah salah satu tokoh yang sangat berperan penting dalam pengembangan karawitan Bali. Ia lahir pada tahun 1924 dari pasangan I Made Regog dengan Ni Made Rerod (Senen, 2002: 38). Keturunan seniman yang ada pada dirinya membuat ia memiliki bakat dalam bidang seni terutama karawitan Bali. Ia merupakan salah satu pembaharu gamelan Kebyar di Bali. Karya-karya yang selalu inovatif membuat ia laris di masyarakat sebagai seniman sekaligus sebagai guru seni (*penguruk*). Kepeloporan I Wayan Beratha yang paling menonjol adalah sejak awal karyanya pada tahun 1958 sampai pada kejayaan karya-karyanya pada tahun 1968-1983 (Senen, 2002: 57-100). Selain Gesuri, Karya-karya yang pernah diciptakannya, antara lain: Kebyar Dang, Kebyar Ding, Palguna Warsa, Hujan Mas, Tari Panyembrama, dan yang lainnya. Karya-karyanya menjadi contoh dikalangan seniman-seniman muda di Bali.

Gending Gesuri yang merupakan kependekan dari Genta Suara Revolusi Indonesia ini diciptakan pada tahun 1964 ketika Beratha mengadakan lawatan pertunjukan ke Amerika (Senen, 2002: 66). Gesuri diilhami oleh suasana politik yang terjadi di Indonesia ketika itu. Maraknya slogan ganyang Malaysia ternyata membuat seorang Beratha berpikir untuk menciptakan *tabuh telu* Gesuri yang pada zamannya termasuk *lelambatan* kreasi. Jelas, kebaruannya terletak pada pengembangan garap musikal, baik dari pola melodi garap maupun dari *pupuh* kekendangan. *Tabuh telu* Gesuri sering digunakan oleh masyarakat seni karawitan sebagai *tabuh petegak* dalam setiap acara pementasan seni. Munculnya karya-karya baru lainnya tidak menyurutkan para kelompok kesenian untuk meninggalkan gending Gesuri. Bahkan, dengan munculnya karya-karya baru membuat para pemerhati seni semakin serius dalam melestarikan keberadaannya. Gending Gesuri sebagai ungkapan situasi politik memiliki kompleksitas garap. Oleh karena itu, Institut Seni Indonesia Surakarta dalam Festival Gong Kebyar *Mebarung* ke 2 di Institut Seni Indonesia Surakarta menggunakan gending Gesuri sebagai salah satu dari empat materi yang difestivalkan. Pesta *mebarung* dilaksanakan pada tanggal 26-27 November 2010.

Pesta *mebarung* menghadirkan empat kelompok kesenian, antara lain: perwakilan Institut Seni Indonesia Surakarta; perwakilan Institut Seni Indonesia Yogyakarta; perwakilan Institut Seni Indonesia Denpasar; dan komunitas karawitan Semarang. Setiap perwakilan mementaskan 4 materi, 2 materi adalah menyajikan gending Gesuri dan Tari Trunajaya, 2 materi berikutnya menyajikan garapan yang berbentuk gending kreasi dan sendratari. ISI Surakarta dan ISI Yogyakarta pentas pada tanggal 26 November 2010. Oleh karena itu, gending Gesuri yang disajikan oleh ISI Yogyakarta akan dijadikan objek dalam analisis tekstual ini.

Menelaah fenomena kesenian secara tekstual sangat mempertimbangkan kesenian sebagai objek utama. Ahimsa-Putra mengelompokan telaah kesenian dalam antropologi ada 2 katagori, yaitu 1) telaah yang berciri tekstual; 2) telaah yang berciri kontekstual. Telaah tekstual yaitu memandang fenomena kesenian sebagai sebuah “teks” untuk dibaca, untuk diberi makna, atau untuk dideskripsikan strukturnya, bukan untuk dijelaskan atau dicarikan sebab musababnya. Hal ini berbeda dengan telaah kontekstual, yakni telaah yang menempatkan fenomena kesenian di tengah konstelasi sejumlah elemen, bagian, atau fenomena yang berhubungan dengan fenomena tersebut. Paradigma yang umumnya digunakan dalam menelaah kesenian secara kontekstual adalah struktural, fungsional karena pendekatan inilah yang sangat menonjol kontekstualitasnya (Putra, 2000: 35).

Menurut Pande Made Sukerta, ada 3 aspek yang diterjemahkan dalam mentekstualisasi kesenian, yaitu 1) aspek fisik; 2) aspek musikal; dan 3) aspek pelaku musikal (Sukerta, materi kuliah Analisis Musik I). Aspek fisik yang sangat berpengaruh terhadap hasil musikal oleh Rahayu Supanggah dikatakan sebagai sarana garap (Supanggah, 2009: 232-237). Aspek musikal dalam musik oleh Rahayu Supanggah dikatakan sebagai materi garap (Supanggah, 2009: 7-107). Aspek pelaku musikal oleh Rahayu Supanggah dikatakan sebagai penggarap (Supanggah, 2009: 180-224).

SARANA GARAP

Sarana garap adalah alat yang digunakan oleh para pengrawit sebagai media untuk menyampaikan atau mengekspresikan rasa musikal dari lagu yang

dimainkan (Supanggih, 2009: 229). Media sangat menentukan karakteristik dari lagu yang dimainkan. Sebagai contoh, karakteristik gending yang menggunakan Gamelan Semar Pagulingan akan berbeda dengan Gamelan Gong Kebyar. Perbedaan bentuk fisik dan model larasan menghasilkan suara yang berbeda.

Gending Gesuri dalam *pestamebarung* menggunakan Gong Kebyar sebagai media ungapnya. Ada 2 kata yang ada pada Gong Kebyar. Istilah gong berarti kelompok atau *barungan* dan kata kebyar yang mengandung banyak pengertian. Kebyar atau byar dapat berarti sinar yang muncul secara tiba-tiba, cepat, keras, dan lain sejenisnya (Bandem, 2004: 81). Kebyar dapat pula berarti bunyi yang timbul akibat dari pukulan instrumen gamelan secara keseluruhan, sedangkan Colin McPhee menyebutnya sebagai suara yang memecah secara tiba-tiba bagaikan pecah atau mekarnya sekuntum bunga (Phee, 1966: 59). Oleh karena itu sudah sepantasnya gamelan yang mengandung karakter *kebyar* ini disebut gamelan kebyar, gong kebyar, atau gamelan gong kebyar. Sajian gending yang menggunakan gong kebyar memiliki karakterisasi keras, lincah agresif, dan sejenisnya (Senen, 2007: 1).

Kelompok *Tungguhan*

Barungan Gong Kebyar terdiri dari beberapa *tungguhan* yang memiliki peran dan fungsi berbeda secara musikal. Pande Made Sukerta dalam bukunya yang berjudul *Gong Kebyar Buleleng: Perubahan dan Keberlanjutan Tradisi Gong Kebyar* mengatakan bahwa berdasarkan fungsi, *tungguhan* dapat dibagi menjadi 6 kelompok, yaitu 1) kelompok *tungguhan bantang gending*; 2) kelompok *tungguhan penandan*; 3) kelompok *tungguhan pepayasan*; 4) kelompok *tungguhan pesu mulih*; 5) kelompok *tungguhan pemanis*; dan 6) kelompok *tungguhan pengramen* (Sukerta, 2009: 151-193).

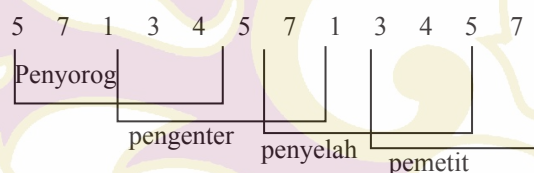
Tungguhan yang termasuk kelompok *bantang gending*, yaitu *tungguhan jegogan*, *tungguhan jublag*, *tungguhan penyacah*. Ada beberapa *barungan* Gong Kebyar yang tidak memiliki *tungguhan* penyacah. Kadang-kadang pola musikalnya sudah diwakili oleh *tungguhan jublag*. Gamelan Gong Kebyar yang ada di ISI Yogyakarta merupakan salah satu Gong Kebyar yang tidak ada *tungguhan* penyacah. Peran

bantang gending dalam musikal adalah menentukan jumlah gatra. *Bantang gending* juga menentukan arah musikal sehingga karakteristik musikal dapat ditentukan dari *bantang gending*.

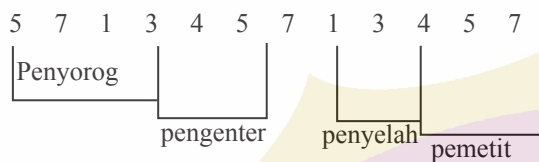
Tungguhan yang termasuk kelompok *penandan*, yaitu *tungguhan terompong*, *tungguhan giying*, dan *tungguhan kendang*, *tungguhan kajar*, dan *tungguhan bebende*. Fungsi dari *penandan* adalah menuntun jalannya lagu baik secara melodi, cepat lambat, maupun secara *ngumbang ngisep* (keras lirih) gending. Dalam konteks gending tertentu, memulai atau mengakhiri gending menjadi bagian dari tugas *tungguhan* kendang.

Tungguhan yang termasuk kelompok *pepayasan*, yaitu *tungguhan pemade*, kantil, dan riyong. Ketiga *tungguhan* ini membuat hiasan-hiasan musikal yang berangkat dari *bantang gending*. Hiasan itu tidak jauh dari pengembangan-pengembangan *bantang gendng*. Beberapa teknik permainan yang bisa digunakan oleh ketiga *tungguhan* ini adalah, *norot*, *ubit-ubitan*, dan *oncang-oncangan*. Dalam satu *tungguhan*, riyong dimainkan oleh empat pengrawit. Setiap pengrawit memiliki wilayah nada. Berdasarkan wilayah nada tersebut, maka ada empat istilah yang digunakan untuk menyebut pengrawit dalam *tungguhan* riyong, yaitu: penyorog atau riyong gede, pengenter, ponggang atau penyelah, dan pemetit (lihat tabel 1).

Tabel 1. Wilayah Permainan Nada pada Riyong



Istilah di atas sering digunakan oleh *sekehe-sekehe* gong di daerah Kesiman, Denpasar Timur, Denpasar, Bali. Wilayah nada di atas untuk model permainan *ubit-ubitan*. Melihat skema di atas, maka setiap pengrawit punya ruang dan porsi yang sama dalam pola permainan *ubit-ubitan*. Hal ini sangat berbeda pada pola permainan *norot*. Porsi setiap pengrawit tidak sama (lihat tabel 2). Wilayah nada-nadanya berbeda. Lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Wilayah Permainan Nada pada *Norot*

Tungguhan yang termasuk kelompok *pesu mulih*, yaitu jegogan, kempur, kenong, kempli, dan gong. *Tungguhan* jegogan memiliki 5 nada. Urutan nadanya, antara lain: 3 ding, 4 dong, 5 deng, 7 dung, 1 dang. Jegogan terdiri dari 1 pasang *tungguhan* yang dimainkan oleh 2 orang. *Tungguhan* kenong berbentuk pencon. Bagian dari satu kesatuan kempur, kenong dan gong. Ketiganya ini bermain silih berganti dalam menentukan ruas-ruas gending. Dalam konteks gending *pepanggulan* maka *tungguhan* yang menentukan ruas-ruas gending adalah kempur, kempli, dan gong. Kempli, kempur, dan gong adalah *tungguhan* yang berbentuk pencon dengan tinggi rendah suara yang berbeda. *Tungguhan* gong memiliki volume suara yang paling rendah. Oleh karena itu, gong menjadi bagian penting dalam menentukan akhir lagu.

Tungguhan yang termasuk kelompok *pemanis* adalah suling dan rebab. Kedua *tungguhan* ini mempunyai fungsi yang sama namun memiliki perbedaan dalam bentuk garap. Pola musikal suling menekankan jenis *wiletan* yang berangkat dari *bantang gending*. Seorang pengrawit suling yang baik ditentukan dari hasil olahan *wiletan* melodi sulingnya. Dengan demikian, ketika *wiletannya* bagus maka peran suling sebagai pemanis bisa tercapai. Namun sebaliknya, ketika model *wiletannya* tidak bagus, maka suling menjadi “pengrusak” melodi. Peran rebab sebagai pemanis tidak signifikan dalam bentuk-bentuk gending-gending tertentu. Hal ini dimungkinkan karena suaranya yang relatif lembut dan juga teknik permainan yang sulit.

Tungguhan yang termasuk kelompok *pengramen*, yaitu ceng-ceng kopyak dan ceng-ceng rincik. Kedua *tungguhan* ini membuat-pola-pola ritmis yang tekniknya relatif mudah. Pola-polanya berupa motif-motif yang disebut dengan *cek besik*, *cek dua*, *cek telu*, dan *cek nem*. *Cek besik* dimainkan oleh 3 orang, *cek dua* dimainkan oleh 2 orang, *cek telu*, dimainkan oleh 3 orang, *cek nem* dimainkan oleh 3 orang. Ceng-ceng ricik hanya membuat pola ritmis yang seimbang antara tangan kanan dan tangan kiri.

Larasan

Gong Kebyar merupakan salah satu gamelan yang menggunakan laras pelog lima nada. Dalam perkembangannya, gamelan yang menggunakan laras pelog lima nada kadang-kadang tidak sama tinggi rendahnya antara Gong Kebyar yang satu dengan Gong Kebyar yang lainnya. Hal ini sering disebut dengan *saih* Gong Kebyar. Cara untuk mengetahui *saih* Gong Kebyar, harus dilakukan perbandingan 2 *barung* gamelan Gong Kebyar (Sukerta, 2009: 202).

Menurut I Wayan Rai S. laras gamelan Gong Kebyar sangat bervariasi sehingga mempunyai karakteristik yang berbeda-beda (Rai dalam Sukerta, 2009: 202). Variasinya terletak pada interval, baik dilihat dari masing-masing *tungguhan* maupun secara keseluruhan (Sukerta, 2009: 202). Frekuensi nada-nada gamelan Gong Kebyar tersebar dalam empat oktaf (Sukerta, 2009: 202). Perbedaan interval yang ada pada gamelan Gong Kebyar menyebabkan adanya perbedaan jenis/model laras Gong Kebyar (Sukerta, 2009: 203). Dengan demikian, ada empat jenis/model laras, yaitu *bebeg*, *sedeng*, *meme-cut*, dan *tirus* (Sukerta, 2009: 2003). Model laras yang *bebeg* adalah nada-nada 3 (ding) dengan nada 4 (dong) nada 4 (dong) dengan nada 5 (deng) nada 5 (deng) dengan nada 7 (dung) nada 7 (dung) dengan nada 1 (dang), berjarak agak dekat (Sukerta, 2009: 203). Model laras *sedeng* adalah interval nada 3 (ding) sampai nada 5 (deng) membesar, sedangkan dari nada 7 (dung) ke nada 1 (dang) mengecil (Sukerta, 2009: 203). Model *meme-cut* interval antara nada 5 (deng) dengan 7 (dung), dan nada 1 (dang) dengan nada 4 (dong) berdekatan (Sukerta, 2009: 203). Model *tirus* adalah interval nada 1 (dang) dengan nada 4 (dong) lebih besar dari interval nada 5 (deng) dengan nada 7 (dung) (Sukerta, 2009: 203).

Dalam pelarasan Gong Kebyar juga terdapat *ngumbang-ngisep* suara. Dalam konteks budaya, istilah *ngumbang ngisep* merupakan salah satu implementasi konsep *Rwa Bhineda* – keseimbangan dari unsur dualistis – dalam ajaran agama Hindu. Dalam *Lontar Prakempa* “konsep keseimbangan hidup itu dapat terwujud dalam beberapa dimensi, salah satunya adalah unsur dualistis” (Bandem dalam Rai, 2001: 148). I Wayan Rai S. juga mengatakan bahwa: “Berbicara masalah *Rwa Bhineda* dalam

berkesenian Bali, maka pembicaraan kita akan mengarah kepada unsur dualistis dalam melakukan aktivitas kesenian Bali” (Rai, 2001: 147). *Ngumbang ngisep* sebagai salah satu unsur dualistis dapat memberikan keseimbangan dalam bentuk akustik atau suara. Hal serupa juga diungkapkan oleh I Wayan Rai, bahwa:

“...*Ngumbang ngisep* adalah dua buah nada yang sama yang secara sengaja dibuat dengan selisih frekwensi yang sedikit berbeda. Kalau kedua nada *pengumbang pengisep* ini dimainkan secara bersamaan maka akan timbul ”ombak” yang menurut estetika karawitan Bali merupakan salah satu keindahan” (Rai, 2001: 148).

Filosofi *ngumbang ngisep* dalam konsep dualistis merupakan sumber keharmonisan atau keindahan yang bisa memberikan kenikmatan. Itu artinya, *ngumbang ngisep* memiliki peran penting dalam sebuah konsep keindahan. Hal yang indah akan terasa menyenangkan. Dengan demikian, intisari dari *ngumbang ngisep* adalah memberikan harmonisasi yang pada akhirnya akan menimbulkan kesenangan bagi para pendengarnya.

Wilayah Nada

Wilayah nada atau yang sering disebut dengan istilah *angkep-angkepan* adalah tinggi rendahnya nada dalam satu oktaf. Dalam *Tungguhan* Gong Kebyar terbagi menjadi empat oktaf. *Tungguhan* yang memiliki frekuensi paling rendah adalah terompong. Nada-nada jegogan tinggi rendahnya sama dengan terompong. *Tungguhan* pemade lebih rendah satu oktaf dari kantil. Lebih jelasnya, perbedaan wilayah nada dapat dilihat pada tabel 3.

MATERI GARAP

Materi garap juga bisa disebut sebagai bahan garap atau ajang garap (Supanggah, 2009: 7). Arah dari materi garap ini sangat erat kaitannya dengan sisi musikal dari karya seni karawitan, baik berupa balungan– dalam karawitan Bali disebut *bantang gending*– maupun aspek-aspek yang lain seperti gending, bentuk gending, struktur gending, dan kelompok gending.

Gending Gesuri sebagai sebuah karya *lelambatan* kreasi tentu dibentuk atau diwujudkan dari aspek-aspek tersebut di atas. Hanya saja, dalam proses penciptaannya sangat sulit dipastikan, apakah cara garapnya berangkat dari *bantang gending* (balungan) atau gending hadir lebih dulu daripada *bantang gending* ? Dalam ranah penciptaan, kedua model ini sama-sama bisa digunakan untuk menghasilkan karya seni.

Struktur Gending Gesuri

Struktur atau bagian-bagian menjadi penentu untuk mengelompokan gending dalam karawitan Bali. Apakah gending itu termasuk kreasi baru, *lelambatan*, karawitan tari atau sendratari ? Dengan demikian, struktur adalah bagian yang tidak terpisahkan dalam mengidentifikasi bentuk. Gending Gesuri memiliki struktur musikal sebagai berikut: 1) *kawitan*; 2) *pengawak*; 3) *pengecet*; dan *pekaad*.

Kawitan adalah bagian awal dari gending. Bentuk kawitan menekankan pada bentuk *kekebyaran*

Tabel 3. Angkep-angkepan nada Gamelan Gong Kebyar.

| Nama <i>Tungguhan</i> | Susunan Nada | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------|--------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 3 | 4 | 5 | 7 | 1 | 3 | 4 | 5 | 7 | 1 | 3 | 4 | 5 | 7 | 1 | 3 | 4 | 5 | 7 | 1 | 3 |
| Terompong | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | |
| Jegogan | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Jublag | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | |
| Penyacah | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | |
| Riyong | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | |
| Giyung | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | |
| Pemade | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| Kantil | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |

yaitu, menggunakan model-model garap yang biasa digunakan pada gending-gending kreasi baru (muncul pada era 1960-an). Kawitan pada gending Gesuri tidak hanya sekedar berarti sebagai introduksi atau *buka* tetapi sebagai bagian awal yang memiliki berbagai model garap, diantaranya: garap *kekebyaran* dengan model *stacato* (patah-patah) dan model *pengrangrang*. Model *staccato* maksudnya adalah memberikan ruang pada kelompok *tungguhan pepayasan* dan *penandan* untuk menonjolkan pola-pola garap dalam ruang dan waktu tertentu yang secara sengaja untuk memperlihatkan kemahiran para pemain. Contohnya, pada permulaan, khusus di garap *tungguhan* pemade, kantil, dan giying – *tungguhan* yang bentuk bilah. Artinya, memberi penonjolan pada garap bilah. Selanjutnya, digarap *tungguhan* riyong. Riyong memiliki dimensi ruang yang berbeda dengan pemade, kantil, dan giying. Pada bagian ini, riyong dengan pola-pola *kekebyarannya* memberikan warna yang berbeda dari bagian sebelumnya. Selanjutnya, digarap *pengrangrang* yang dimainkan oleh terompong. *Tungguhan* ini bermain secara mandiri. Pola-pola yang tidak menggunakan tempo, ketukan mengharuskan seorang “tukang terompong” betul-betul bisa merasakan cepat lambatnya permainan. Selanjutnya, ditonjolkan garap kendang. Kendang lanang dan wadon digarap dengan menggunakan pola-pola kendang bleganjuran. Pola ini menjadi “trend” karena sering dipilih untuk memperlihatkan kerumitan permainan kendang.

Pengawak merupakan bagian kedua dari gending Gesuri. Pada bagian *pengawak* pola permainan dilakukan secara kolektif. Setiap *tungguhan* memegang peran dan fungsinya masing-masing. Terompong, giying, ketuk, dan kendang sebagai *penandan* gending. Pemade, kantil, dan riyong sebagai *pepayasan* gending. Jublag dan penyacah sebagai *bantang gending*. Jegogan, kempul, kempli, dan gong sebagai *pesu-mulih* gending. Suling dan rebab sebagai *pengaramen* gending. Hasil dari pola ini adalah harmoni sejalan yang enak didengar. Secara tempo sangat berbeda dengan kawitan. Bagian *pengawak*, keras lirih sudah ditentukan dengan pasti. Tiga kali lirih dan satu kali keras. Keras lirihnya permainan diaba-abai oleh *tungguhan* kendang. *Tungguhan* kendang memegang peranan penting dalam menentukan keras dan lirihnya gending. Jumlah pengulangan pada bagian *pengawak* hanya empat kali.

Bagian *pengecet* merupakan pemadatan dari bagian *pengawak*. Tempo juga berbeda dengan *pengawak*. Secara *bantang gending* hampir sama dengan *pengawak*, tetapi dimainkan lebih cepat. Bagian *pengecet* juga memainkan harmoni sejalan. Namun tafsir dari garap *tungguhan pepayasan* berbeda dengan bagian *pengawak*. Teknik yang digunakan oleh *tungguhan* pemade, kantil, dan riyong untuk memberikan tafsir *payas* adalah *norot* dan *oncang-ancang*. Kedua teknik ini dimainkan dalam dimensi ruang dan waktu yang berbeda. Sistemnya adalah silih berganti. Dua kali ulihan *norot* dan dua kali ulihan *oncang-ancang*. Keduanya memiliki porsi yang sama, sehingga sangat jelas terlihat bahwa pada bagian *pengecet* lebih variatif dari bagian *pengawak*.

Bagian *pekaad* adalah bagian terakhir dari gending Gesuri. Ciri-cirinya adalah tempo yang sangat cepat. Bagian ini lebih mengutamakan tempo daripada yang lainnya. Selain tempo, hal yang membedakannya dengan bagian lainnya adalah model tafsir garap *tungguhan pepayasan*. Tafsir garap *tungguhan pepayasan* ada dua macam, yaitu: tafsir yang menggunakan teknik *ubit-ubitan* dan tafsir yang menggunakan teknik *neliti*. Perpindahan atau pergantian kedua model tersebut sangat tergantung dari *tungguhan* kendang. Kendang yang memberikan instruksi, kapan harus perpindahan dari model *neliti* ke *ubit-ubitan* atau sebaliknya? Perpindahan-perpindahan itu hanya diulang 2 kali.

Bantang Gending Gesuri

Bantang gending adalah kerangka dari gending yang diciptakan. Kerangka itu berupa jalinan nada-nada yang diatur berdasarkan kebutuhan musikal. Ada 2 model dalam membuat *bantang gending*, yaitu pertama, dibuat berdasarkan gendingnya; dan kedua, membuat berdasarkan gending yang akan digarap. Pada pengertian yang kedua, *bantang* gending hadir lebih dulu dari gendingnya. Kedudukan *bantang* gending dalam sebuah gending adalah menentukan tonika atau gatra. Tonika dan gatra merupakan salah satu penentu karakteristik gending. Dengan demikian, *bantang* gending digarap dengan pola-pola dan tujuan-tujuan tertentu untuk mengidentifikasi maksud dan makna gending.

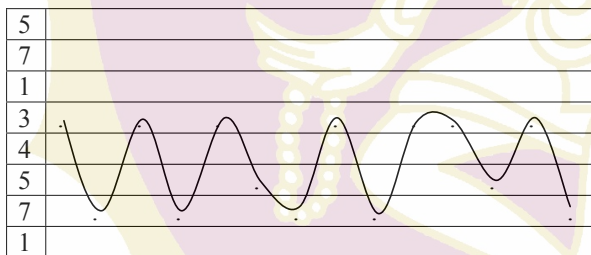
Susunan *bantang* gending Gesuri terdiri dari beberapa bagian. Identifikasinya sangat berkaitan dengan struktur gending. Dengan demikian, *bantang*

gending terdiri dari beberapa *pesu mulih* (*ulihan*). *Pesu mulih* merupakan bagian dari kalimat gending yang terdiri dari *bantang* gending dan diatur oleh *tunggahan pesu mulih*. Satu *pesu mulih* merupakan embrio terkecil dari gending Gesuri. Dari *bantang* gending terlihat arah melodi dalam satu kali *pesu mulih*.

. 3 . 7 . 3 . 7 . 3 . 5 . 7 . 3
 . 7 . 3 . 3 . 5 . 3 . 5 . 3 . (7)

Di atas adalah *bantang* gending bagian pengawak. Jika melihat nada, maka dominasi nada 3 (ding) dan nada 7 (dung) sangat menonjol. Berjumlah 2 baris dalam satu kali *pesu mulih*. Secara ketukan berat atau tonika maka nada 7 (dung) lebih menonjol. Jatuhnya pukulan gong juga pada nada 7 (dung). Jika dilihat dari urutan nada-nada maka pola perjalanan melodi semuanya melompat-lompat. Di bawah ini kontur dari *bantang* gending.

Grafik 1. Kontur melodi

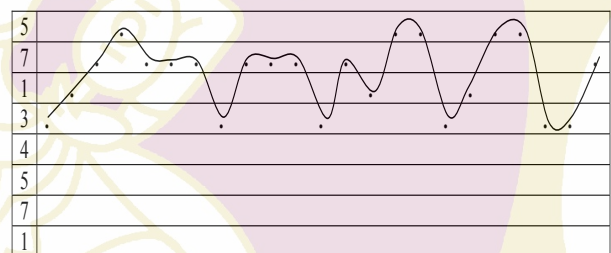


Kontur di atas dapat menjelaskan secara grafik perjalanan melodi bagian *pengawak*. Perjalanannya dari bawah ke atas kemudian ke bawah. Grafik yang naik turun mengindikasikan memiliki dinamika. Nada 1 (dang) dan nada 4 (dong) tidak dilintasi oleh perjalanan melodi. Ada apa dengan pola pikir ketika melodi ini di buat ?. Kenapa di buat secara lompat-lompatan ? Pertanyaan ini tidak akan serta merta terjawab ketika hanya melihat kontur melodi. Oleh karena itu, tulisan ini tidak menjawab secara akurat pertanyaan-pertanyaan di atas. Akan tetapi dugaannya adalah untuk membedakan perjalanan melodi dengan bagian-bagian yang lain dari gending Gesuri. Oleh karena itu, coba lihat perbandingannya dengan bagian *kawitan*.

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

Bagian *kawitan* terdiri dari 3 baris dalam satu kali *pesu mulih*. Terlihat jelas dominasi nada 3 (ding) nada 7 (dung). Secara *bantang* gending, perjalanan melodi lebih banyak lompat-lompat daripada urut. Namun yang membedakannya dengan bagian *pengawak* adalah lompatan-lompatan yang ada pada bagian *kawitan*. Lompatan-lompatan itu tidak terlihat ketika ada isian dari *tunggahan pepayasan*. Oleh karena itu, kemungkinan *bantang* gending pada bagian *kawitan* dibuat setelah gending itu ada. Melodi di atas hanya sebagian dari *bantang* gending *kawitan*. Keseluruhan *Bantang* gending *kawitan* bentuknya hampir sama dengan *bantang* gending di atas. Lihat kontur *bantang* gending bagian *kawitan*.

Grafik 2. Kontur melodi



Kontur di atas berbeda dengan bagian *pengawak*. Perjalanan melodinya lebih berurutan. Dimulai dari nada 3 (ding) dan berakhir pada nada 7 (dung). itu artinya, pergerakannya dari bawah dan selesai di atas. Ini jelas berbeda dengan bagian *pengawak*. Coba dibandingkan dengan bagian *pengecet*. Di bawah ini notasi bagian *pengecet*.

. 3 . 7 . 3 . 7 . 1 . 5 . 7 . 4
 . 7 . 4 . 7 . 4 . 7 . 1 . 3 . (7)

Melihat urutan nada-nadanya maka bagian *pengecet* merupakan diminusi dari bagian *pengawak*. Nada-nada yang digunakan sebagai *bantang* gending hampir sama. Hanya ada perubahan pada tonika akhir dari baris pertama, yaitu: pada bagian *pengawak* tonikanya nada 3 (ding) sedangkan bagian *pengecet* nadanya 4 (dong). Rumus ini bertujuan untuk membedakan, agar tidak sama persis dengan *pengawak*. Lebih jelasnya lihat kontur *bantang* gending di bawah ini.

Selain pola *norot*, juga digunakan pola *onchang-oncangan*. Pola *onchang-oncangan* adalah tafsir garap yang dilakukan dengan lompatan-lompatan nada yang berangkat dari *bantang gending*. Lihat notasi di bawah:

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

Pola *onchang-oncangan* juga terdiri dari pola *polos* dan *sangsih*. Tafsir garapnya juga berangkat dari *bantang gending*. Perbedaannya dengan pola *norot* adalah penggunaan nada-nada *sangsih*. Nada-nada yang digunakan adalah lebih rendah satu nada dari *polos*. Jika *polos* memainkan nada (3 ding) maka *sangsih* menggunakan nada 1 (dang).

Bentuk Gending Gesuri

Bentuk gending Gesuri bisa ditelusuri dari rangkaian-rangkaian melodi, *bantang gending*, ritme, dan bentuk terkecil dari sebuah gending. Seluruhnya terangkai menjadi satu kesatuan. Semuanya saling mendukung dan saling melengkapi, saling menentukan, memiliki dimensi ruang dan waktu yang sama. Polanya mengikuti konsep tradisi kawaitan Bali yaitu pola simetris. Ibaratnya seperti air mengalir dari hulu ke hilir. Semua *tunggahan* mengalir dari hulu ke hilir. Tidak ada penyimpangan (asimetris).

Gending Gesuri terangkai dari bentuk *gilak*, bentuk *tebuh telu*, dan bentuk *kekebyaran*. *Gilak*, *tebuh telu*, dan *kekebyaran* merupakan beberapa embrio-embrio terkecil yang membentuk gending yang lebih besar. Selain ketiga embrio tersebut, dalam konteks gending yang berbeda, biasanya juga ada embrio-embrio lain yang menjadi bagian dari gending yang lebih besar, semisal: *bapang*, *lelonggoran*, *bebatelan*, dan seterusnya.

Gilak merupakan salah satu gending pendek yang ditentukan oleh pola pukulan kendang, kempur dan gong. Biasanya gending *gilak* menggunakan tempo yang konstan atau *ajeg*. Dalam penyajian gending *gilak* jarang terjadi perubahan irama. Peran kendang sangat signifikan. Kendang menjadi pionir dari bagian *gilak* gending Gesuri. Perpindahan, keras

lirih, cepat lambat sangat tergantung dari kendang. Dalam konteks ini, kendang menjadi *tunggahan* yang dilihat, didengar, diperhatikan.

Tabuh telu adalah salah satu bagian dari kelompok gending-gending *lelambatan* klasik maupun *lelambatan* kreasi. Peran kendang, kempur, kempli dan gong menjadi penentu dari gending *tabuh telu*. *Tabuh telu* sudah dikonstruksi dalam bentuk pola *kekendangan* tabuh telu. Pola yang terdiri dari *batu-batuan*, *kendangan pengawak*, *kendangan pengecet*, dan *kendangan pekaad* sudah teratur dengan pasti.

Kekebyaran adalah gaya yang berkembang seiring dengan berkembangnya Gong Kebyar. Dengan demikian, *kekebyaran* adalah sebuah bentuk yang biasa dimainkan dalam gamelan Gong Kebyar. Ciri-ciri utamanya adalah menggunakan teknik *Ubit-ubitan*, *kekotekan*, *lelonggoran*, dan seterusnya. *Kekebyaran* lebih menonjolkan pola-pola permainan. Peran kempur dan gong tidak menjadi syarat sebagai penentu bentuk *kekebyaran*. Permainan ini menonjolkan pola *polos* dan *sangsih* sebagai indaktor dari gaya *kekebyaran*. *Polos* dan *sangsih* terakomodasi melalui teknik permainan yang khas *ngebyar*.

Kelompok Gending

Makna atau maksud dari kelompok gending adalah menempatkan gending sesuai dengan bentuknya. Dalam karawitan Bali berkembang beberapa kelompok gending, diantaranya: kelompok *kekebyaran*; kelompok *leluangan*; kelompok *lelambatan*; kelompok *bebonangan* atau *bleganjuran*; dan seterusnya. Setiap kelompok ini sudah ada ketentuan-ketentuan yang mendasari sebuah gending. Dengan demikian, kelompok-kelompok di atas merupakan budaya tradisional. Meskipun demikian, pengembangan-pengembangan sangat diperbolehkan untuk mengakomodasi pikiran-pikiran kreatif, semisal munculnya kreasi baru dalam kelompok *kekebyaran*, munculnya *lelambatan* kreasi dalam kelompok *lelambatan*. Biasanya aspek garap gending menjadi pilihan untuk pengembangan-pengembangan tersebut.

Gending Gesuri termasuk kelompok *lelambatan* yang dikreasikan sesuai dengan kebutuhan musikal pada jamannya. Pengelompokan ini didasari atas komponen-komponen yang membentuk gending

Gesuri, salah satunya adalah bentuk *tabuh telu*. Seperti yang telah dijelaskan pada awal tulisan, *tabuh telu* merupakan salah satu dari gending-gending *lelambatan*. Oleh karena masuknya unsur *kekebyaran* pada gending Gesuri, maka ini termasuk *lelambatan kekebyaran tabuh telu* tradisional kreasi. Ada beberapa sisi-sisi kebaruan yang tampak pada gending Gesuri, yaitu pertama, menyatunya model *kekebyaran* dengan *lelambatan*; kedua pembaharuan dari aspek dinamika; dan pembaharuan dari aspek *pepayasan*.

Sumber kreasi dari gending Gesuri dari elemen-elemen yang sudah ada pada *lelambatan* klasik dan diformulasikan dengan sentuhan-sentuhan *kekebyaran* yang dinamis. Pengembangan dari aspek *lelambatan* klasik terdapat pada pola-pola *kekendangan* yang ada pada *lelambatan* klasik. Cara pengembangannya adalah mengubah pola-pola yang bukan menjadi penentu, semisalnya perjalanan pola *kekendangan*. Artinya, hal yang dapat dirubah adalah diluar dari tonika gending. Pengembangan seperti ini tampak jelas pada pola kendang bagian *pengawak*. Bentuk inovasi yang lainnya adalah model baru dalam bentuk *kekebyaran*. Ide untuk menonjolkan setiap *tungguhan* dalam ruang dan waktu tertentu menjadi hal baru dalam konteks *lelambatan*.

Pelaku Musikal (Penggarap)

Keberhasilan pementasan Gending Gesuri dalam pesta *mebarung* di ISI Surakarta tidak terlepas dari peran penggarap, pemain atau pelaku musik. Para penggarap sangat melekat dengan gending Gesuri. Menurut Rahayu Supanggah, seseorang menjadi penggarap karena 3 hal yang bisa membentuknya, yaitu pertama, karena *trah* dan genetika; kedua, karena pendidikan formal maupun informal; dan ketiga, karena lingkungan (Supanggah, 2009: 181-224). Keturunan seniman menjadi *faktor* penting dalam membentuk jiwa keseniman seseorang. Pendidikan sekolahan atau diluar sekolahan bagian dari proses untuk menjadi seniman. Lingkungan juga mempengaruhi seseorang untuk menjadi seseorang seniman.

Gending Gesuri dimainkan oleh 26 *pengrawit* yang latar belakangnya berbeda-beda. Ada yang dari keturunan seniman, ada yang dari jalur pendidikan, dan ada juga yang terbentuk dari lingkungan. Meskipun dari latar belakang yang berbeda, para

pengrawit ini sangat menyadari betul tentang peran dan fungsinya dalam permainan musikal. Konsep toleransi yang ada pada gamelan menjadi semangat atau jiwanya.

Gaya atau cara bermain gamelan Bali pada umumnya bisa dilakukan oleh para *pengrawit* meskipun memiliki budaya yang berbeda dengan budaya karawitan Bali. Ekspresi lewat mimik, gerak menjadi bagian yang sangat penting dalam penyajian gending Gesuri. Semua *pengrawit* dengan mudahnya dapat melakukan ekspresi mimik dan gerak dengan lancar. Makna dari sebuah ekspresi adalah menghadirkan ketenangan, kenyamanan, dan keindahan dari sebuah pertunjukan. Oleh karena itu, dalam menyajikan gending Gesuri harus mengeluarkan ekspresi semaksimalnya. Gerak yang dilakukan oleh para *pengrawit* merupakan respon fisik dari permainan musikal. Ketika memainkan tempo cepat, maka secara tidak langsung para *pengrawit tungguhan* pemade, giying, kendang, dan riyong melakukan gerak-gerak kepala yang membuat situasi pertunjukan semakin indah. Pada intinya adalah gerak yang muncul karena akibat dari musikal yang dimainkan.

Konsep komunikasi antar *pengrawit* merupakan bagian dari metode penyajian. Komunikasi non verbal dilakukan lewat gerak tangan, kepala, dan badan. Komunikasi adalah bagian dari strategi untuk bermian kompak atau *guyup*. Ketika gending dimulai maka "tukang giying" mengangkat tangannya untuk memberikan aba-aba. Ini berfungsi untuk bermain kompak. Komunikasi ini diperhatikan oleh semua *pengrawit*. Dalam permainan *ngumbang ngisep* atau keras lirih maka seorang "tukang kendang" harus sedikit munundukan badan kemudian dilanjutkan oleh "tukang giying". Tanda-tanda ini berarti harus melakukan *ngisep* atau lirih dalam permainan musikal. Ketika "tukang giying" mengangkat tangan dalam pertengahan musikal maka berarti harus melakukan *ngumbang* dalam permainan musikal.

Secara hirarkis, sistem komunikasi non verbal dalam penyajian gending Gesuri adalah dari *tungguhan* gong, kempur, jegogan, jublag, kantil, pemade, dan riyong pusat perhatian atau komunikasinya tertuju pada *tungguhan* giying dan giying tertuju pada *tungguhan* kendang. Hal ini didasari pada fungsi *tungguhan* dalam musikal. Hirarki tersusun dari tempat *tungguhan* paling belakang ke paling

depan. Namun demikian, semua *tungguhan* saling memperhatikan dan saling mengamati secara sepintas. Faktor kebersamaan menjadi dasar dilakukannya komunikasi non verbal. Kebersamaan yang berkaitan dengan musikal maupun kebersamaan yang berkaitan dengan visual. Kebersamaan musikal maksudnya adalah setiap *tungguhan* mempunyai persamaan persepsi dari aspek keras lirih dan aspek cepat lambat sehingga menjadi harmoni yang simetris. Kebersamaan visual memiliki rasa dari persektif gerak yang sama yaitu, respon fisik yang sama. Dengan demikian, komunikasi non verbal ada dua, yaitu pertama, komunikasi vertikal; dan komunikasi horisontal.

Komunikasi Vertikal

Komunikasi vertikal adalah perhatian terhadap tanda berdasarkan hirarki *tungguhan*. Komunikasi ini bertujuan untuk menciptakan rasa musikal yang *resik* dalam pertunjukan. *Resik* berarti bersih. *Resik* tercipta apabila semua *tungguhan* bermain dengan tepat terhadap dimensi ruang dan waktu, baik yang berkaitan dengan *ngumbang ngisep*, maupun yang berkaitan dengan cepat lambatnya. Agar terciptanya *resik* maka perlu komunikasi vertikal yang biasanya dikomunikasikan oleh *tungguhan* giyung dan kendang. Peran giyung dalam komunikasi vertikal sangat besar yaitu, pada saat melakukan atau memainkan *ngumbang ngisep* dan memulai gending terutama yang berbentuk *kebyar*. Pada saat memainkan cepat lambat gending, maka peran kendang yang lebih menonjol.

Komunikasi Horisontal

Komunikasi horisontal merupakan perhatian terhadap tanda yang berdasarkan pada *tungguhan* sejenis, semisal: *pengrawit pemade* selalu memperhatikan *pengrawit pemade* lainnya untuk menyamakan persepsi terhadap rasa gending dan gerak-gerak dinamis. *Pengrawit* riyong juga memperhatikan *pengrawit* riyong lainnya untuk menyamakan persepsi. Hal-hal yang biasa diperhatikan dalam komunikasi horisontal adalah sebagai berikut: posisi tangan saat memainkan gending; posisi tanggapan saat mengambil panggul – di Jawa disebut *tabuh*; pergerakan kepala saat memainkan gending; dan ekspresi mimik saat memainkan gending. Komunikasi horisontal menjadi faktor kekompakan antar lini. Hal ini sangat penting karena berkaitan dengan estika visual yang dibutuhkan dalam pertunjukan.

Estika visual berhubungan dengan konsep *show* dalam pementasan gending Gesuri. Selain faktor *auditif*, visual juga menjadi pertimbangan untuk kemasannya yang enak dipandang. Namun dalam proses pengemasannya tidak mengorbankan nilai-nilai yang ada pada *audio* demi kepentingan visual. Keduanya saling mendukung, sejalan, dan harmoni. Kadang-kadang dengan kualitas musikal yang kurang maka dalam konsep *show* akan ditutupi oleh visual. Dengan adanya konsep *show*, penyajian gending Gesuri hanya semata-mata untuk tontonan yang didasari oleh sikap kompetisi dari peserta yang terlibat dalam pesta *mebarung*.

SIMPULAN

Gending Gesuri pada pertunjukan tanggal 26 November 2010 di Institut Seni Indonesia Surakarta memiliki bentuk yang mengakomodasi berbagai model, antara lain: model *kekebyaran* dan model *lelambatan*. Model *kekebyarannya* sangat nampak pada bagian *kawitan*. Pola permainan *ubit-ubitan* yang khas pada Gong Kebyar mendominasi pada bagian *kawitan*. Itui artinya, unsur *kekebyarannya* sangat kuat. Kelihaihan *pengrawit* dalam memainkan *ubit-ubitan* menjadi faktor penting untuk menjadikan karakteristik *lelambatan* lebih inovasi atau kaya dengan olah garap baru.

Dari aspek musikal, gending Gesuri memiliki kekayaan dinamika yang luar biasa. Antara *kawitan*, *pengawak*, *pengecet*, dan *pekaad* sangat berbeda tafsir garapnya. Padahal, berangkat dari pola-pola dan pengembangan-pengembangan yang sangat sederhana. Kejelian dalam mengkomposisi dinamika membuat gending Gesuri tidak terdengar monoton. Padahal, Jika dilihat berdasarkan *bantang* gending sesungguhnya pola-pola melodi banyak pengulangan. Karakteristik gending Gesuri sangat keras. Permainan tempo cepat menjadi salah satu indikator karakter.

Gagasan yang mencerminkan situasi politik ketika gending Gesuri diciptakan terlihat dari pola-pola perjalanan melodi yang pilihannya adalah dengan permainan melompat-melompat. Sesuatu yang melompat-melompat dapat mempengaruhi proses detak jantung yang lebih kencang. Apabila kita sejajarkan permasalahan ketika itu, maka situasi politik yang menimbulkan ketegangan bisa mempengaruhi pikiran atau *mind set* kita yang

berujung pada ketegangan. Oleh karena itu, besar dugaan penulis bahwa unsur ketegangan yang terjadi ketika itu menjadi penyebab terciptanya melodi yang melompat-melompat.

Dari aspek penggarap, faktor komunikasi vertikal dan horisontal sangat menentukan indahnya pertunjukan gending Gesuri. Liak-liuk tubuh dan naik-turunnya tangan-tangan para *pengrawit* adalah bagian dari ekspresi yang dapat menambah keindahan secara visual. Di samping itu, konsep *resik* (permainan yang bersih) dan *gilik* (permainan yang seimbang) bisa terwujud jika punya kemampuan berkomunikasi vertikal dan horisontal dengan baik saat pentas. Kemampuan ini diluar dari kualitas skill yang menjadi dasar tuntutan untuk mementaskan gending Gesuri dengan hasil yang maksimal. Oleh karena itu, pada saat pentas para *pengrawit* dapat berkomunikasi dengan baik, melakukannya dengan tenang sehingga pementasan berjalan dengan lancar.

DAFTAR RUJUKAN

- Bandem, I Made dan Fredrik Eugene deBoer. (2004), *Kaja and Kelod* (terjemahan I Made Marlowe Makaradhawaja Bandem), Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta.
- Bandem, I Made. (1991), *Ubit-Ubitan Sebuah Teknik Permainan Gamelan Bali*, dilaksanakan atas Biaya Daftar Kegiatan ISI Denpasar No 090/23/1991, Dirjen Pendidikan Tinggi Dekdikbud, Denpasar.
- McPhee, Colin. (1966), *Musik in Bali. A Study in Form and Instrumental Organization in Balinese*
- Orchestral Musik*, Yale University Press, New Haven and London.
- Mutika, Pande Gede dan dkk. (1978/1979), *Mengenal Beberapa Jenis Sikap dan Pukulan dalam Gong Kebyar*, Proyek Normalisasi Kehidupan Kampus Jakarta, Denpasar.
- Rai S., I Wayan. (2001), "Rwa Bhineda dalam Berkesenian Bali" dalam *Mudra, Jurnal Seni Budaya*, no. 11 TH. IX, UPT. Penerbitan Sekolah Tinggi Seni Denpasar, Denpasar.
- Senen, I Wayan. (2007), "Sekehe Gong Kebyar dalam Masyarakat" dalam *Proposal Penelitian*, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta.
- _____ (2007), *Wayan Beratha Pembaharu Gamelan Kebyar Bali*, Adikarya Ikapi dan Ford Poundation, Yogyakarta.
- Shri Ahimsa Putra, Heddy. (2000), *Ketika Orang Jawa Nyeni*, Galang Press dan Yayasan Adhi Karya Untuk Pusat Penelitian Kebudayaan dan Perubahan Sosial Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Sukerta, Pande Made. (2009), *Gong Kebyar Buleleng: Perubahan dan Keberlanjutan Tradisi Gong Kebyar*, Program Pascasarjana bekerja sama dengan ISI Press, Surakarta.
- Supanggah, Rahayu. (2009), *Bothekan Karawitan II*, Program Pascasarjana bekerja sama dengan ISI Press, Surakarta.