

## Wujud Garapan Komposisi Kung

Kiriman: I Ketut Suarjana, Mahasiswa PS. Seni Karawitan ISI Denpasar

### 1. Deskripsi Garapan

Komposisi karawitan kreasi pepanggulan yang berjudul KUNG merupakan komposisi karawitan instrumental yang berpijak dari pola-pola tradisi yang sudah ada, namun penggarap memberikan sentuhan kreatif serta disesuaikan dengan perkembangan nuansa estetika kekinian. Dengan mengembangkan, penataan pola-pola dan unsur musikal baik dari struktur lagu, teknik permainan maupun motif- motif gendingnya dengan penataan dan pengolahan unsur – unsur musikal seperti : nada, melodi, irama ( ritme ), tempo, dinamika. Disamping itu dilakukan penataan dalam penyajiannya agar karya seni yang disajikan tidak hanya enak didengar tetapi juga enak untuk dipandang dalam penyajiuan karya nantinya sebagai sebuah karya seni petunjukan.

Selain hal – hal tersebut diatas, sifat – sifat estetika umum seperti *unity* ( keutuhan, kekompakan, kebersihan ), *complexity* ( kerumitan ) dan *intensity* ( kekuatan, kesungguhan, keyakinan ) juga dijadikan acuan dalam mewujudkan garapan karya seni. Garapan komposisi karawitan kreasi pepanggulan dengan judul *KUNG* ini mempergunakan kaidah struktur komposisi karawitan kreasi yaitu : *kawitan*, *pengawak*, *pengecet* dan *pekaad*.

### 2. Analisa Pola Struktur

Dalam komposisi karya seni dengan judul Kung, penggarap mencoba dalam struktur garap komposisi dibagi menjadi beberapa bagian dalam karawitan tradisi bali masing-masing dari bagian-bagian tersebut seperti yang telah disebutkan sebelumnya diatas. Dari masing-masing bagian dalam garapan memiliki keterkaitan dan saling mengisi dalam setiap dari struktur komposisinya. Untuk memperjelas dari isi sebuah garapan yang penggarap deskripsikan kedalam karya tulis penggarap dalam perbagian dari beberapa bagian dari garapan karya seni Kung, sebagai berikut:

#### **Bagian I (Kawitan)**

Pada bagian ini penggarap menggambarkan suasana ceria yang dimulai dengan intro pukulan gangsa kemudian disusul dengan gending kebyar yang dimulai dengan nada *ndang* lalu diakhiri di nada *ndang*. *Gending* bagian *kawitan* ini diakhiri dengan gending pengarang yang dibawakan oleh terompong yang juga bermain silih berganti dengan riong, gangsa, dan kantilan untuk mencari bagian *genderan*.

#### **Bagian II (Bebaturan)**

Pada bagian ini penggarap menggambarkan suasana agung, Sebelum menuju bagian *bebaturan* diantarkan oleh sebuah transisi yaitu *gending* motif kebyar yang dimulai di nada *ndang* kemudian berakhir di nada *ndang*.

#### **Bagian III (pengawak)**

Pada bagian *pengawak* penggarap menggambarkan suasana kangen serta rindu, Bagian *pengawak* ini adalah bagian terpenting dari sebuah komposisi *tabuh telu pegongan*. Dari penyajian *pengawak* komposisi *tabuh* lelamatan yang dimainkan terkait dengan komposisi *tabuh telu* ini dipakai suatu pola *gending pengawak* yang menyerupai pola *tabuh pat pegongan*.

#### **Bagian IV ( Pengecet )**

Pada bagian ini penggarap menggambarkan suasana cinta dan kasmaran. *Pengecet* adalah salah satu bagian struktur komposisi karawitan bali. Dalam struktur *tabuh* lelamatan *pegongan* *pengecet* adalah bagian keempat yang mempunyai rangka tersendiri berbeda dengan kerangka *gending pengawak* atau *pengisep*, Dimana bagian *pengecet* yang penggarap buat lebih mendominasi jenis pukulan kantilan yang menggunakan jenis pukulan kekenyongan yang di mulai dengan nada *nding* kemudian berakhir di nada *ndang* di mana

pukulan ini berpungsi untuk memperjelas suasana cinta dan kasmaran sesuai konsep penggarap.

### **Bagian V (Pekaad)**

Bagian ini adalah akhir dari garapan yang menggambarkan suasana ceria. Dalam struktur lelamatan pegongan yang penggarap buat memakai pola tabuh gegilakan namun tetap merupakan bagian tabuh telu pegongan, lagu bagian permainan kendang yang berisi *angsel-angsel* yang berpungsi sebagai pengatur pemberi tanda untuk mengakhiri garapan yang jatuhnya di nada *ndong*.

### **3 Analisa Estetik**

Berbicara masalah estetika, berarti masuk kedalam pembahasan tentang nilai-nilai keindahan dalam penyajian sebuah karya seni, adapun syarat-syarat nilai estetika yang dijadikan pedoman dalam berkarya seni, meliputi tiga unsure seperti: *Unity* (keutuhan atau kesatuan), *Dominance* (penonjolan atau penekanan), *balance* (keseimbangan).

#### **Unity ( Keutuhan atau kesatuan)**

Unity yang penggarap maksudkan dalam garapan ini adalah keutuhan dari struktur garapan, dari bagian awal dari garapan sampai akhir dari garapan tidak adanya bagian-bagian dari masing-masing strukturnya yang tidak berguna dan yang sifatnya tidak mempunyai arti dalam garapan

#### **Dominance (Penonjolan atau sebuah penekanan)**

Penonjolan mempunyai maksud mengarahkan perhatian orang yang menikmati suatu karya seni kesuatu hal tertentu, yang di pandang lebih penting dari pada hal-hal yang lain. Di dalam karya seni penonjolan masing-masing instrumen dilakukan agar garapan ini memiliki kekuatan atau intensitas dalam sebuah karya yang nantinya akan dijadikan benang merah dalam karya ini. Penonjolan penggarap jadikan sebuah klimaks dalam garapan ini penggarap ungkapkan melalui pengolahan tehnik permainan atau gegebug dala karawitan Bali yang nantinya menjadi operatus utama dalam garapan yang diimbangi dengan mengolah unsur-unsur musik seperti tempo dinamika, melodi, dan kebutuhan yang lain yang sudah menjadi konsep dari kebutuhan garap musical penggarapm sehingga nantinya kesan dari sebuah kreasi tabuh telu pepanggulan dapat tersampaikan

Adapun dari beberapa motif permainan instrument yang dimainkan dalam garapan Kung seperti berikut :

#### **a. Instrumen Terompong**

Intrumen Teromong merupakan jenis dari bentuk instrumen perkusi yang berpencon atau moncol, dengan susunan nadanya yaitu: ( *ndang*, *nding*, *ndong*, *ndeng*, *ndung*, *ndang*, *nding*, *ndong*, *ndeng*, *ndung* ) Adapun teknik dari permainan instrumen terompong adalah sebagai berikut:

1. *Nerumpuk* : Memukul satu pencon atau satu nada dengan tangan kanan dan tangan kiri secara beruntun.
2. *Ngembat* : Memukul nada yang sama dengan berbarengan
3. *Nyilih asih* : Sistem permainan yang menggunakan tehnik pukulan yang dimainkan secara bergantian dalam satu nada.

#### **b. Instrumen Ugal**

Ugal merupakan jenis instrumen perkusinya yang berbentuk bilahan. Didalam barungan gong kebyar terdapat dua tungguh instrumen ugal dengan sitem *ngumbang-ngisep* yang pada masing-masing tungguhnya memiliki sepuluh bilah nada. Dalam garapan ini menggunakan dua tungguh ugal dengan susunan nadanya adalah (*ndong*, *ndeng*, *ndung*, *ndang*,

nding, ndong, ndeng, ndung, ndang, nding,). Adapun teknik dari permainan instrumentasi ugali adalah:

1. *Neliti* : Memukul dengan mengolah pada pokok gendingnya saja.
2. *Ngoret* : Memukul tiga buah nada yang ditarik dari nada besar kenada yang lebih kecil.
3. *Ngerot* : Kebalikan dari permainan Ngoret.
4. *Netdet* : Memukul dan menutup nada secara beruntun.
5. *Nitir* : Memukul satu nada saja secara beruntun tanpa ditutup.
6. *Nyeceh* : Memukul dan menutup satu nada saja.

#### c. Gangsa Pemade dan Kantilan

Instrumen ini merupakan instrumen yang berbentuk bilahan yang menyerupai instrumen ugali tetapi ukuran bilahannya lebih kecil dari instrumen ugali dalam barungan gambelan gong kebyar terdiri dari dua gangsa pemade dan gangsa kantilan yang terdiri dari sepuluh bilah dalam setiap tunggunya dengan system *ngumbang ngisep* dengan memiliki susunan nada seperti (ndong, ndeng, ndung, ndang, nding, ndong, ndeng, ndung, ndang, nding). Adapun teknik permainan yang dipergunakan dalam instrumen ini adalah:

1. *Ngubit* : Kotekan yang membuat jalinan antara kotekan nada permainan polos dan sangsih.
2. *Ngoret* : Memukul tiga buah nada yang ditarik dari nada besar kenada yang lebih kecil.
3. *Ngerot* : Kebalikan dari permainan Ngoret.
4. *Nyogca* : Memukul nada dari nada satu kenada yang lain.
5. *Nitir* : Memukul satu nada saja secara beruntun tanpa ditutup.
6. *Nyeceh* : memukul dan menutup satu nada saja.
7. *Netdet* : memukul dan menutup nada secara beruntun.

#### d. Kajar

Kajar merupakan sebuah instrumen yang berpencon yang menyerupai bentuk gong kecil, fungsi kajar dalam garapan ini sebagai pemegang tempo yang diinginkan sesuai dengan konsep garap yang diinginkan. Mengenai pukulan dalam garapan ini adalah irama tetap atau *ajeg*, tetapi masih mengikuti pola lagu atau *gending* maupun mengikuti aksens-aksennya. Jenis pukulan atau permainan yang dimainkan adalah: *Ngerumuncang reramas* seperti orang mebat.<sup>1</sup>

#### e. Kendang

Instrumen kendang jika diperhatikan masuk kedalam alat musik *membranophone* yaitu berbahan dari kulit, sedangkan ditinjau dari teknik permainannya ia termasuk kedalam alat musik *idiophone* yaitu alat pukul. Uraian bentuk fisik dari kendang dapat diuraikan sebagai berikut: kendang adalah suatu jenis tunggahan atau instrumen yang bahan utamanya terdiri dari kayu dan kulit. Kendang bali pada umumnya berbentuk selindar yang mempunyai bentuk gelas yang salah satu sisinya dibuat agak lebih kecil. Untuk menghasilkan system akustik yang berbeda, dengan itu dibutuhkan resonansi di dalam badan kendang yang biasa diistilahkan dengan *pakelit*. *Pakelit* ini nantinya yang dapat membedakan suara kendang lanang dan kendang wadon.

Dalam garapan ini menggunakan jenis kendang *ceduggan* atau kendang yang berukuran lebih besar dari kendang kupekan, cara memukul menggunakan panggul yang dimana secara berpasangan atau *metimpal*. Adapun teknik permainan yang dipergunakan adalah:

1. *Geguletan atau gegilangan* : Jalinan pukulan kendang pada muka kanan antara kendang lanang dan kendang wadon.

---

<sup>1</sup> Pande Gede Mustika, dkk, 1978/1979. *Mengenal Beberapa Jenis Sikap Dan Pukulan Dalam Gong Kebyar*. Denpasar: Proyek Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar. P.7

2. *Ngebrug* : Penata istilahkan dalam memukul muka kendang kanan dan muka kiri secara bersamaan pada kendang lanang dan kendang wadon.

#### f. Suling

Suling dalam gambelan Bali biasanya terbuat dari bambu yang dimainkan dengan cara ditiup, dengan sistem permainan yang sering disebut dengan *ngunyel angkian* yaitu meniup suling dengan mengatur pernapasan tanpa adanya putus-putus.

#### g. Penyacah

Penyacah merupakan bentuk instrumen yang sumber bunyinya berbentuk bilahan yang terdiri dari dua tugguh didalam gong kebyar yang terdiri dari tujuh bilah pada setiap tugguhnya yang terdiri dari satu tugguh pengumbang dan pengisp. Dengan susunan nadanya (*ndung, ndang, nding, ndong, ndeng, ndung, ndang*). Adapun teknik permainan yang dimainkan dalam garapan ini adalah

1. Penyacah berperan sebagai pembawa melodi pokok dalam garapan ini, yang pukulannya setara dengan ketukan atau permainan tempo yang dibawakan kajar.
2. *Ngubit* : pola kotekan polos dengan sangsih penata garap juga dalam permainan instrumen penyacah.

#### h. Jublag dan Jegog

Instrumen jublag dengan jegogan hamper memiliki kesamaan jika dilihat, karena dilihat dari sumber bunyinya instrument ini merupakan instrumen berbilah yang terdiri dari lima susunan nada (*nding, ndong, ndeng, ndung, ndang*)....dan ada yang membedakan dari masing-masing teknik permainan dalam garapan ini adalah:

1. *Neliti* : Permainan instrument jublag yang memukul pada pokok gendingnya saja
2. *Nyelah* : Pukulan yang memberikan suatu tekanan pada sebuah nada pada sebuah kalimat lagu atau *gending*.
3. *Temu Guru* : Pukulan pada jegogan yang jatuhnya pada permainan jublag keempat, keenam maupun pada suara yang panjang.<sup>2</sup>

Permainan instrumen di atas dalam garapan ini dari segi teknik permainan untuk mengolah konsep musikal, permainan kadang dimainkan dengan cara bersamaan pada saat pengisian pola-pola pada permainan instrument reong maupun pada pola permainan gangsa, untuk mempertegas aksent dan nada-nada pokok yang dimainkan.

#### i. Reong

Reong merupakan jenis dari bentuk instrumen perkusi yang berpencon atau moncol, dengan susunan nadanya yaitu: (*ndeng, ndung, ndang, nding, ndong, ndeng, ndung, ngang, nding, ndong, ndeng, ndung*). Adapun teknik dari permainan instrumen reong adalah sebagai berikut:

1. *Norot* : Pukulan tangan kanan dan tangan kiri salah satu permainannya dengan cara memukul sambil menutup atau disebut *nekes* yang dilakukan secara bergantian serta tangan kanan yang lebih dominant memukul.
2. *Ngubit* : Pukulan yang mengisi ketukan kosong yaitu terjalin antara pukulan polos dan pukulan sangsih.
3. *Nerumpuk* : Memukul satu pencon atau satu nada dengan tangan kanan dan tangan kiri secara beruntun.
4. *Memanjing* : Memukul tepi reong, atau pukulan waktu membuat angsel-angsel.

#### j. Kemong

---

<sup>2</sup> Pande Gede Mustika, dkk, 1978/1979. *Ibid*, P.6.

Penggunaan instrumen kemong pada garapan ini adalah untuk dimainkan secara bergabian dengan kempur menjelang jatuhnya pukulan gong. Adapun jatuhnya pukulan kemong disebut dengan *tunjang sari*.<sup>3</sup>

#### **k. Kempur**

Penggunaan instrumen kempur pada garapan ini secara umum dapat disebutkan bahwa kempur berfungsi sebagai pendorong jatuhnya pukulan gong, dalam garapan ini fungsi kempur juga digarap sebagai konsep musikal yang digarap sesuai dengan konsep garap yang penata butuhkan dalam karya ini. Adapun pukulan kempur disebut dengan *selah tunggal*.<sup>4</sup>

#### **l. Gong**

Gong merupakan instrumen bermoncol yang ukurannya paling besar dibandingkan dengan instrumen bermoncol lainnya dalam barungan gambelan gong kebyar. Dalam garapan ini menggunakan dua buah gong yaitu, *lanang* yang bernada (*nding*), *wadon* dengan nada (*ndung*). Jenis pukulan disebut *kaget atangi*.<sup>5</sup>

#### **m. Ceng-Ceng Ricik**

Ceng-ceng ricik dimainkan dengan cara memukul dua buah ceng-ceng kecil yang biasa kita pegang dengan tangan kanan dan kiri pada saat memainkannya, yaitu biasa disebut dengan bungan ceng-ceng, dengan ceng-ceng yang diletakkan pada bagian pelawah atau tunggah ceng-ceng yang terdiri dari lima sampai enam hingga menimbulkan suara dengan cara dipadukan. Adapun jenis pukulan ceng-ceng yang dipergunakan dalam garapan ini:

1. *Ngecek* : Memainkan ceng-ceng sambil menutup.
2. *Ngajet* : Pukulan ceng-ceng yang dimainkan yang dalam membuat angsel-angsel tertentu.

#### **n. Rebab**

Insrumen ini dimainkan dengan cara digesek yang berfungsi sebagai pemanis dalam melodi lagu yang dimainkan.

### **Balance (keseimbangan)**

*Balance* atau keseimbangan merupakan suatu konsep yang memberikan penjiwaan dan rasa dalam sebuah garapan menurut penata. Dalam penggarapan ini, dimana masih bertitik tolak pada pola-pola tradisi karawitan bali yang menyangkut system *ngumbang ngisep* atau keras lirihnya permainan irama lagu atau *gending* yang dibawakan menjadi suatu pertimbangan bagi penggarap pikirkan dalam penggarapan karya seni, karena dalam jangkauan estetika *ngumbang ngisep* dimaksud sebagai aspek keseimbangan dalam sebuah garapan. Selain itu di dalam struktur garapan “Kung” ukuran perbagian dari garapan ini sudah penata ungkapkan sama-sama seimbang dari garapan satu sampai empat dalam porsi penyajian misalnya, yang sesuai dengan konsep garap.

---

<sup>3</sup> Pande Gede Mustika, dkk, 1978/1979. *Ibid*, P.7.

<sup>4</sup> Pande Gede Mustika, dkk, 1978/1979. *Ibid*, P.6.

<sup>5</sup> I Made Bandem, 1986. *Prakempa Sebuah Lontar Gambelan Bali*, Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar, P. 69.





ק ן י ן ן ן ן ן ן ן

ק ן

ס ן ן ן . ק ן ן ן ן ן ן ן ן ן ן ן ן ן ן ן

ק ן

**Riong**

ס ן ן . ק ן ן ן ן ן ן ן ן ן ן ן ן ן ן ן ן ן ן ן

ק ן

ק ן

ק ן

**Gegenderan**

[[ ק ן ן ן ן ן ן ן . ס . ק ן ן ן ן ן ן ן

. כ כ . כ כ ק ן ן ן . י ן ן ק ן ן ן ן ]]

. . כ ק . ן ק . כ ס . ק כ ן ן ן

. כ ק ן ן ן ן ן ן . ק . ס כ ק כ

. י ן ן ן . כ ק ן . כ ק כ ן ן ן

. כ י ן . י . ן כ . ק כ ן ן ק כ

. כ י ן . י . ן כ . ק כ ן ן ק כ

. כ י ן . י . ן כ . ק כ ק ן ן ן

. . . . כ ק ן . י . ן ק כ י ן ן

. . ס כ . ק ן . ק . ס ק כ ן ן ן

. י . ס . כ . ק

**Besama**

. . י . ס י ן ן י ן

. ק . כ . ס . כ . י . כ . ס . י

. י . ס . כ . ק . י . ן . ק . כ

. ק . כ . ס . י . ק . כ . ס . י



. ^ . s . k . q . ^ . u . q . k  
 . q . k . s . ^ . q . k . s . ^  
 . .  $\overline{qs}$  . .  $\overline{ku}$  . .  $\overline{sk}$  q k s ^  
 . .  $\overline{su}$  . .  $\overline{ku}$  . .  $\overline{su}$  q k s ^

$\overline{ks} . \overline{su} . \overline{ks} . \overline{ku} . \overline{ku} . \overline{su}$

.  $\overline{ku} . \overline{ku} . \overline{ku} . \overline{su} . \overline{su} . \overline{su}$

$\overline{ku} . \overline{su} . \overline{su} . \overline{su}$  ( ^ )

[ [ . s . ^ . u . ^ .  $\overline{ku} . \overline{su} . \overline{ku} . \overline{su} . \overline{su} . \overline{su}$  s . s . s

^ . ^ . ^ .  $\overline{su} . \overline{su} . \overline{su} . \overline{su} . \overline{su} . \overline{su}$  q k s ^

q .  $\overline{ks} . \overline{su} . \overline{ks} . \overline{su} . \overline{su} . \overline{su} . \overline{su} . \overline{su}$  q

. ^ . q . ^ . ^ . s . k . q

.  $\overline{su} . \overline{su} . \overline{su} . \overline{ks} . \overline{ks} . \overline{ku} . \overline{su} . \overline{su} . \overline{su} . \overline{su}$  s

. ^ . u . s . ^ . k . s . q . k

.  $\overline{su} . \overline{ks} . \overline{ku} . \overline{ks} . \overline{ks} . \overline{su}$

.  $\overline{ku} . \overline{ku} . \overline{ku} . \overline{su} . \overline{su} . \overline{su} . \overline{su} . \overline{su} . \overline{su} . \overline{su}$  ] ] 2x

**Penyalit**

. ^ . s . ^ . u . ^ . s . u . ^  
 . s . ^ . u . s . q . k . s . ^  
 . s . ^ . u . s . q . k . s . ^

**Batel tbh telu**

[ [ s ^ u ^ q u s k q s k ^ s u ^ ] ]

**Penyalit pengawak**

. ^ ^ . q u ^ . u . k q ^ u q k  
 . q . u . ^ . s . k . ^ . s . k  
 . u . k . u . k . s . u . ^ . s  
 . q . k . s . ^ . s . s . q . k  
 . q . k . s . k . q . u . k . q  
 . k . s . ^ . u . ^ . s . u . ^

Pengawak

[ [ . 0 . ^ . 0 . ^ . 0 . 2 . 0 . ^  
. 2 . 7 . 0 . 2 . 7 . 0 . 2 . 7  
. 0 . 7 . 0 . ^ . 0 . 7 . 0 . 2  
. 0 . ^ . 0 . 7 . ^ . 0 . 7 . 2  
. 0 . ^ . 0 . 2 . ^ . 0 . 0 . ^  
. 7 . 0 . ^ . 0 . 2 . 7 . 2 . 0  
. 2 . 0 . 2 . 7 . ^ . 0 . 7 . 2  
. 0 . ^ . 0 . ^ . 2 0 7 2 0 ^ 0  
. ^ . 0 . ^ . 0 . 2 . ^ . 2 . 0  
. ^ . 0 . 0 . ^ . 2 . 0 . 7 . 2  
. 7 . 2 . 7 . 0 . 2 . 7 . 2 . 0  
. ^ . 0 . ^ . 7 . ^ . 0 . 0 . ( ^ ) ] ]

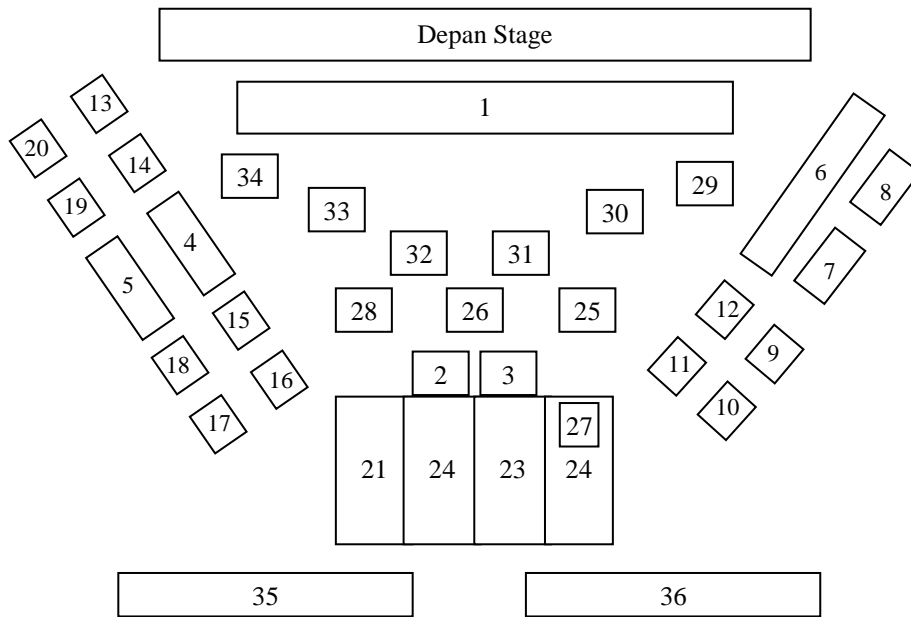
Pengecet

. 0 . ^ . 0 . ^ . 0 . ^ . 0 . ^  
. 0 . ^ . 0 . ^ . 0 7 0 ^ 0 2 0  
. 2 . 7 . 2 . 0 . 2 . 7 . 2 . 0  
. 2 . 0 . 2 . 0 . 2 0 2 7 0 ^ 0  
. 2 . ^ . 2 . 0 . 2 . ^ . 2 . 0  
. 2 . ^ . 2 . 0 . 0 7 0 ^ 0 2 0  
. 2 . 0 . 2 . 7 . 2 . 0 . ^ 0 7  
. 0 . 2 . 7 . 0 . 7 . 2 . ^ . 0  
. 2 . 0 . 2 . 7 . 2 . 0 . ^ 0 7  
. 0 . 2 . 7 . 0 . 7 . 2 . ^ . 0  
. 2 . 0 . 0 . ^ . 0 . ^ . 0 . 7  
. 0 . 7 . 0 . 7 . ^ . 0 . 7 . 2  
. 0 . 2 . 0 . 2 . 0 . 2 . 7 . 0



٧ . ٠ . ٧ ٧ . ٠ . ٧ ٧ . . . . .  
 ٧ . ٠ . ٧ . ٠ . ٧ . ٠ . ٧ . ٠ ٧ ٠ ٧ ] ]

**GAMBAR I**  
**Setting Instrumen**  
**Layar warna hitam**



Keterangan :

- |                   |                 |                    |
|-------------------|-----------------|--------------------|
| 1. Terompong      | 13. Gangsa 1    | 25. Rebab          |
| 2. Kendang Lanang | 14. Gangsa 2    | 26. Kajar          |
| 3. Kendang Wadong | 15. Gangsa 3    | 27. Kempli         |
| 4. Ugal 1         | 16. Gangsa 4    | 28. Ceng-ceng      |
| 5. Ugal 2         | 17. Kantil 1    | 29. Suling 1       |
| 6. Reong          | 18. Kantil 2    | 30. Suling 2       |
| 7. Jegogan 1      | 19. Kantil 3    | 31. Suling 3       |
| 8. Jegogan 2      | 20. Kantil 4    | 32. Suling 4       |
| 9. Jublag 1       | 21. Bende       | 33. Suling 5       |
| 10. Jublag 2      | 22. Gong Lanang | 34. Suling 6       |
| 11. Penyacah 1    | 23. Gong Wadon  | 35. Candi Bentar 1 |
| 12. Penyacah 2    | 24. Kempur      | 36. Candi Bentar 2 |