

DIALEKTIKA FUNGSI *PATET* GAMELAN *SAIH PITU* DALAM MEMBANGUN RASA MUSIKAL PADA GENDING KARAWITAN

Dimas Adi Wijaya

¹Jurusan Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta; trywiradimas@gmail.com

Corresponding author: Dimas Adi Wijaya, E-Email: trywiradimas@gmail.com

Submitted: 15-02-2025; Revisi: 15-03-2025; Accepted: 01-04-2025

ABSTRACT

This research is motivated by differences or inaccuracies between theories and field practices about the function of patet in producing a certain sense of atmosphere in a composition or gending karawitan. In other words, there is a gap between knowledge and practice about the function of patet. Therefore, efforts are needed to re-explain the function of patet in Balinese karawitan as an alternative to understanding problematic patet. The purpose of the study is to find out the function of patet, the influence of patet, and the relationship of patet in building a certain sense of atmosphere in the composition or gending of karawitan. This study uses the practice as a research method to obtain practical results that can show the effects of patet on a phenomenon of karawitan composition, both in the form of new compositions and existing gendings. This study found that patet plays a very large role in building flavor in a work of karawitan composition, among others, Patet celisir is not only to build a subtle atmosphere like in previous works, but can also be a means to build a hard taste. Likewise with other functions of palet, namely tembung and sundaren. This patet functions in building an atmosphere that is also greatly assisted and strengthened by other musical elements, such as tempo, dynamics, melody, beats, and angkep-angkepan. Thus, patet that is related to musical elements serves to build a certain atmosphere in the composition.

Kata kunci: dialektika, patet, komposisi, karawitan

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya perbedaan atau ketidakakuratan antara teori dan praktik lapangan tentang fungsi *patet* dalam menghasilkan rasa suasana tertentu pada sebuah komposisi atau gending karawitan. Dengan kata lain, adanya sebuah gap antara pengetahuan dan praktik tentang fungsi *patet*. Oleh sebab itu, diperlukan upaya untuk menjelaskan kembali tentang fungsi *patet* yang ada pada karawitan Bali sebagai alternatif untuk memahami *patet* yang problematik. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui fungsi *patet*, pengaruh *patet*, dan relasi *patet* dalam membangun rasa suasana tertentu pada komposisi atau gending karawitan. Penelitian ini menggunakan metode *practise as research* untuk mendapatkan hasil praktik yang dapat menunjukkan fungsi *patet* pada sebuah fenomena komposisi karawitan baik bersifat komposisi baru maupun gending-gending yang sudah ada. Penelitian ini menemukan bahwa *patet* sangat berperan besar dalam membangun rasa pada suatu karya komposisi karawitan, di antaranya, *Patet selisir* tidak saja untuk

membangun suasana halus seperti dalam karya-karya sebelumnya, akan tetapi juga bisa menjadi sarana untuk membangun rasa keras. Begitu juga dengan fungsi *patet* lainnya, yaitu *tembung* dan *sundaren*. *Patet* ini berfungsi dalam membangun suasana juga sangat dibantu dan diperkuat oleh unsur musikal lainnya, seperti tempo, dinamika, melodi, ketukan, *angkep-angkepan*. Dengan demikian, *patet* yang berelasi dengan unsur musikal berfungsi untuk membangun sebuah suasana tertentu pada komposisi.

Kata kunci: dialektika, *patet*, komposisi, karawitan

PENDAHULUAN

Patet, *patutan*, *saih*, atau yang juga dikenal dengan istilah *tetekep*, memiliki peran penting dalam menentukan suasana musikal dalam sebuah komposisi karawitan Bali. Secara umum, *patetan* atau *patet* dihasilkan dari sistem tangga nada gamelan *saih pitu*, yang mencakup beberapa jenis laras, yaitu *selisir*, *tembung*, *sundaren*, *baro*, *pengeter ageng*, *pengeter alit*, dan *lebeng* [1]. Meskipun istilah *patet*, *patutan*, *saih*, dan *tetekep* sering kali dipahami secara berbeda oleh setiap individu, pada dasarnya semuanya merujuk pada pengertian yang sama, yakni fungsi atau peran nada-nada tertentu dalam sistem laras. Dengan demikian, *patet* dalam gamelan Bali terbentuk melalui susunan nada-nada tertentu dalam sistem *saih pitu*, yang memiliki fungsi ekspresif dalam membentuk karakter dan suasana musikal dari suatu melodi.

Patet memiliki tugas dan fungsi nada yang berbeda-beda tergantung pada jenisnya. Sebagai contoh, nada 6 (*dang*) akan mengalami perubahan fungsi ketika berpindah ke *patet* tertentu: menjadi nada 3 (*deng*) dalam *patet tembung*, menjadi nada 2 (*dong*) dalam *patet sundaren*. Perubahan fungsi nada ini menyebabkan perbedaan suasana dalam setiap *patet* yang dimainkan. Ekspresi musikal dari penggunaan *patet* dalam sistem gamelan *saih pitu* menciptakan kesan, suasana, atau nuansa tertentu yang lahir dari modifikasi bunyi. Nuansa ini dapat memengaruhi suasana hati pendengarnya. Setidaknya ada empat jenis nuansa emosional yang dapat dihasilkan, yaitu: sedih, gembira, romantis, keras. Nuansa-nuansa tersebut dipengaruhi oleh karakter atau warna nada khas dari masing-masing *patet* [2]. Setiap *patet* memiliki kesan musikal yang berbeda: *patet selisir* memberikan kesan halus, *patet tembung* terasa keras, sementara *patet sundaren* berada di tengah-tengah, yaitu antara halus dan keras [2].

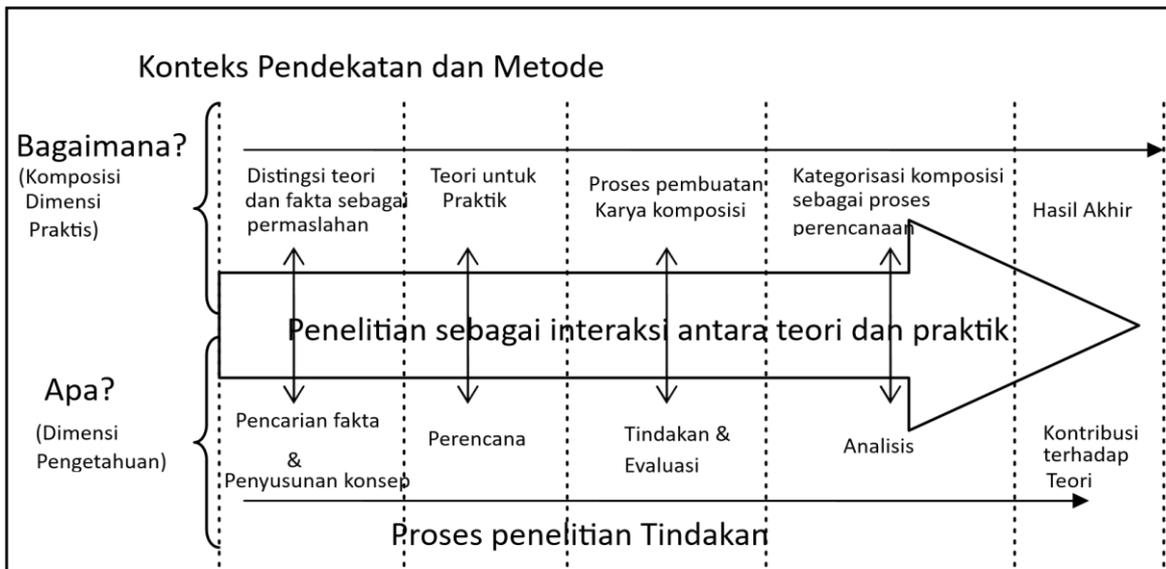
Kesan musikal yang diasosiasikan dengan *patet* terkadang tidak selalu sejalan dengan praktik di lapangan, sebagaimana tampak dalam sejumlah komposisi karawitan yang pernah ada. Hal ini merupakan bagian dari pengalaman penulis sebagai seniman, yang telah mendengar, menyaksikan, bahkan terlibat langsung dalam penciptaan maupun pertunjukan karya-karya tersebut. Salah satu contohnya adalah komposisi berjudul *Narada 7*, yang menggunakan *patet tembung* untuk menggambarkan suasana romantis dengan kesan halus. Ini tampaknya bertolak

belakang dengan konsep umum yang menyatakan bahwa kesan halus justru biasanya diwakili oleh *patet selisir*, sementara *patet tembung* lebih lazim diasosiasikan dengan karakter keras. Contoh lain dapat dilihat pada tabuh iringan Tari Kreasi Legong Ngewayang, yang menggambarkan tokoh-tokoh wayang dengan karakter campuran antara keras dan halus. Menariknya, karya ini hanya menggunakan satu *patet*, yaitu *patet sundaren*, untuk menghadirkan kedua karakter tersebut secara bersamaan. Padahal secara konseptual, *patet* baru lebih sering dianggap memiliki kapasitas untuk menampilkan nuansa keras dan halus sekaligus. Namun dalam karya *Legong Ngewayang*, justru *patet sundaren* yang berhasil merepresentasikan kedua karakter tersebut. Pengalaman-pengalaman ini menimbulkan sejumlah pertanyaan reflektif bagi penulis, khususnya mengenai peran *patet* dalam pembentukan karakter dan suasana musikal dalam komposisi karawitan Bali. Hal ini membuka ruang kajian lebih lanjut mengenai fleksibilitas fungsi *patet* dalam praktik musikal kontemporer. Fenomena ini menunjukkan persoalan *patet* perlu diteliti kembali untuk kesahihan informasi dalam sebuah fenomena komposisi karawitan Bali. Maka, demikian penulis akan mencoba melakukan penelitian mengenai dialektika fungsi *patet* gamelan Bali pada gending karawitan yang hasilnya diuraikan dalam sebuah karya tulisan komposisi karawitan yang berjudul Mamatet.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan memahami fungsi *patet* dalam komposisi karawitan, serta menganalisis pengaruhnya terhadap pembentukan karakter atau suasana melodi. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengungkap unsur-unsur penyusun *patet* dan menjelaskan peran masing-masing unsur tersebut dalam membangun nuansa atau rasa tertentu dalam karya komposisi karawitan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini practice as research. Salah satu dari metode ini yang dapat dilakukan adalah penelitian melalui melalui pertunjukan seni. Metode ini adalah sebuah langkah praktek yang dilakukan untuk mendapatkan data-data terbaik tentang karya seni yang akan diciptakan [3]. Metode ini menjelaskan teori AR (*action researsch*) yaitu metode pengembangan, menemukan dan menciptakan tindakan baru, sehingga metode ini diterapkan pada pekerjaan akan lebih mudah, lebih cepat, dan hasilnya lebih banyak dan berkualitas [4], [5]. Penelitian ini mendapatkan informasi penting mengenai proses pembuatan karya komposisi terutama ide dalam penciptaan. Ide ini adalah salah satu hasil dari penelitian. Ide penciptaan direfleksikan, setelah itu diakui, selanjutnya dapat disimpulkan menjadi pengetahuan. Adapun tahapan yang dilakukan untuk wujududkan penelitian ini terdapat diagram metode penelitian penciptaan sebagai berikut.



Konteks Pendekatan dan Metode (Toit & Lotriet. 2009:23)

Dalam diagram diatas terdapat 5 (lima) tahapan sebagai dasar pembentukan karya komposisi. Antara lain, perbedaan pencarian fakta dan penyusunan konsep, perencanaan, tindakan dan evaluasi, analisis, dan kontribusi terhadap teori.

1. Tahap Pencarian Fakta dan Penyusunan Konsep

Fakta yang dicari adalah fungsi *patet* dalam gending tradisi gamelan Bali. Proses pencarian ini dilakukan melalui wawancara dan studi pustaka. Wawancara dilakukan pada I Nyoman Suidiana S. Skar., M. Si dan Putu Septa. Suidiana adalah seorang staf pengajar di Jurusan Karawitan Institut Seni Indonesia Denpasar, sedangkan Septa adalah seorang seniman yang sudah berulang kali menciptakan komposisi dengan menggunakan gamelan *saih pitu*. Fakta yang dijadikan data juga didapatkan dari tinjauan pustaka. Selain keduanya, data yang didapatkan dari refleksi atas pengalaman pribadi mengenai fungsi *patet* dalam studi kasus dalam gending-gending tradisi.

2. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan penyusunan karya seni karawitan yang menggunakan pada tiga jenis *patet* untuk menggambarkan karakter keras, halus, di antara keras dan halus. *Patet* yang digunakan adalah *patet selisir*, *patet sundaren*, dan *patet tembung*. Penyusunan komposisi diawali dengan memilih alat musik/instrumen gamelan semarandana. Instrumen yang digunakan dalam menyusun komposisi adalah gangsa, kantil, jublag, dan jegogan. Berikut bentuk fisik instrumen-instrumen tersebut.



Gambar 1. Bentuk instrumen gangsa (kiri-atas), kantil (kanan-atas), jublag pengumbang (kiri-bawah), dan jublag pengisep (kanan-bawah). Foto oleh: Try Wira Dimas Adi Wijaya

3. Tahap Tindakan dan Evaluasi

Tindakan dan evaluasi ini merealisasikan sebuah rencana yang dapat didengar secara audikatif dan dilakukan evaluasi secara terus menerus. Penulis menerapkan konsep sebelumnya yang telah disusun pada tahap ini berkerja pada media instrumental. Penulis mencoba mengadakan eksplorasi langsung untuk menemukan gambaran dari maksud sebelumnya pada tataran abstraksi dengan membuat setiap bagian berisi pola, sehingga menjadi gending utuh. Setelah mendapatkan gambaran dari praktek langsung dengan media gamelan *semarandana*, penulis akhirnya melakukan evaluasi atas hasil awal dari penguasaan karya. Ditemukan beberapa aspek yang janggal dalam suatu penguasaan karya pada *patet tembung* untuk menggambarkan karakter diantara keras dan halus. Oleh sebab itu, evaluasi dalam gambaran karya komposisi ini dilanjutkan dengan mencari informasi dan pemahaman lebih lanjut dari beberapa sumber informasi dari narasumber yang penulis anggap mumpuni dibidang terkait tentang komposisi gamelan Bali.

4. Tahap Analisis

Pada tahap analisis, meliputi hasil dan pembahasan. Pada hasil, diuraikan jawaban atas rumusan masalah seperti fungsi *patet* dalam komposisi, dan cara kerja *patet* untuk membangun suasana dalam komposisi judul karya komposisi, notasi dan penjelasan perbagian dari karya komposisi. Pada tahap pembahasan, diuraikan jawaban atas rumusan masalah seperti fungsi *patet* dalam komposisi, dan cara kerja

patet untuk membangun suasana dalam komposisi. Analisis dilakukan dengan dilandasi oleh dasar pemikiran tentang pengertian *patet* dan garap.

Konsep *patet/patutan* dimana disebut juga *patet* atau *patutan* merupakan urutan-urutan nada yang teratur, memiliki jarak tertentu dan sebuah *patet/patutan* melahirkan karakteristik dari masing-masing perangkat gamelan [6]. Penggunaan *patet/patutan* pada garapan ditentukan oleh selera pencipta, penggunaan *patet/patutan* juga menyesuaikan dengan tujuan atau orientasi pada penggarapan. *Patutan* terdapat pada gamelan *saih pitu* yang merupakan istilah penyebutan nada gamelan yang terdiri dari tujuh nada yaitu: *ding, dong, deng, deung, dung, dang, daing* [7]. *Patet/patutan* ini dikategorisasi menjadi 7 jenis yang terdiri dari *patet selisir, tembung, baro, sundaren, lebeng, pengeter ageng, dan pengeter alit*.

Berdasarkan kategorisasi *patet* di atas, penulis hendak mengkhususkan tiga kategorisasi *patet* (*selisir, tembung, dan sundaren*) dalam menyajikan karya komposisi karawitan. Pertimbangan ini didasarkan pada asumsi bahwa setiap *patet* yang dihadirkan memberi warna tertentu (plural) atau dapat dimaknai secara ganda, bahkan mampu melampaui makna-makna *patet* yang telah disepakati sebelumnya. Artinya, *patet* yang dirujuk atau digunakan sebagai medium menghasilkan unsur musikal tidak selalu menentukan karakter tunggal dari satu *patet*.

Landasan analisis kedua didasari pada konsep garap. Unsur yang pertama dari garap adalah materi garap juga bisa disebut sebagai bahan *garap*, lahan *garap*, ajang *garap*. Bahan *garap* merupakan balungan gending kerangka yang menghasilkan karakter musikal. Unsur garap kedua yaitu penggarap, dalam konteks ini merupakan unsur terpenting dalam proses garap. Selain dari faktor pendidikan, hal yang cukup penting dari penggarap kaitannya dengan pembentukan karakter garapnya adalah lingkungan. Lingkungan bagi penggarap memiliki peranan yang cukup penting dalam menentukan karakter garap, karena penulis beranggapan bahwa lingkungan merupakan peristiwa sosial yang saling berinteraksi, membentuk, mengkonstruksi pola pikir seniman sesuai dengan kehendak dan kemauan atas fenomena sekitarnya. Alat atau media atau sarana garap itu adalah ricikan gamelan. Unsur ketiga yaitu prabot *garap*, yang dimaksud dengan prabot garap adalah perangkat lunak atau sesuatu yang bersifat imajiner yang ada dalam benak seniman pengrawit, baik itu berbentuk gagasan yang terbentuk oleh tradisi atau kebiasaan para pengrawit [8]. Prabot garap dapat digolongkan menjadi dua, yaitu teknik dan pola. Teknik adalah hal yang berurusan dengan bagaimana cara seorang atau beberapa pengrawit menimbulkan bunyi atau memainkan *ricikannya* atau melantunkan tembangnya. Pola adalah istilah generic yang digunakan untuk menyebut satuan *tabuhan ricikan* dengan ukuran panjang tertentu dan yang telah

memiliki kesan atau karakter tertentu. Pola tabuhan oleh kalangan musikolog sering disebut dengan formula atau pattern.

5. Tahap Kontribusi Terhadap Teori

Pada tahap menguraikan kontribusi terhadap teori konsep *patet* tidak bisa berdiri sendiri untuk membangun suasana dalam komposisi. Penulis mempunyai kontribusi terhadap pengembangan ilmu dan seni khususnya khususnya teori *patet* bahwa tidak hanya *patet tembung* untuk menghasilkan suasana keras, *patet selisir* untuk menghasilkan suasana halus, dan *patet sundaren* menghasilkan suasana diantara halus dan keras akan tetapi untuk menghasilkan suasana bertolak belakang pada teori *patet*. Penulis bertujuan untuk memperkaya rasa musikal dalam teori *patet* menghasilkan suasana pada komposisi. Kontribusi akan diuraikan pada bab simpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah komposisi karawitan baru berjudul *Mematet*, yang telah dipentaskan menggunakan perangkat gamelan semarandana. Komposisi ini merupakan hasil eksplorasi dan eksperimen musikal yang berfokus pada dialektika fungsi *patet* dalam membentuk karakter musikal dan suasana rasa. Pementasan *Mematet* menjadi sarana utama untuk menampilkan hasil penelitian sekaligus membuktikan bagaimana *patet* dapat berfungsi secara aktif dalam proses penciptaan karya karawitan kontemporer.

Patet dalam tradisi karawitan bukan hanya sistem nada atau laras, tetapi juga mengandung dimensi rasa yang memengaruhi pilihan melodi, ritme, dan dinamika permainan. Dalam komposisi *Mematet*, *patet* diposisikan sebagai poros kreatif yang menentukan arah perkembangan melodi dan warna bunyi. Melalui penataan gending dan pengaturan struktur musikal, *patet* dimanfaatkan untuk menciptakan perubahan suasana, dari tenang dan meditatif hingga dinamis dan intens.

Pemilihan gamelan semarandana sebagai media garap didasari oleh fleksibilitas larasnya yang mampu mengakomodasi berbagai *patet* dalam satu set instrumen. Hal ini memungkinkan peralihan antar*patet* dilakukan secara organik, sehingga membuka ruang bagi pengolahan melodi yang lebih variatif tanpa kehilangan identitas musikal. Dalam pementasan *Mematet*, setiap bagian komposisi dirancang untuk menampilkan model-model melodi yang mengilustrasikan fungsi *patet* dalam membangun suasana. Dengan demikian, karya ini tidak hanya menjadi kontribusi baru dalam repertoar karawitan, tetapi juga menjadi studi aplikatif tentang bagaimana *patet* dapat diolah secara kreatif dalam konteks komposisi dan pementasan karawitan modern. Berikut jabaran fungsi *patet* dalam komposisi sebagai berikut.

1. Model Melodi dari *Patet Selisir*

$$\begin{aligned} & \left\| \overline{32} \overline{53} \overline{.3} \overline{25} 3 \quad 3 \ 5 \ 2 \ 3 \ 5 \ 2 \right\|_{4x} & \left\| \overline{32} \overline{53} \overline{.3} \overline{25} 3 \quad \overline{23} \overline{.3} \overline{.2} 3 \ 2 \ 3 \ \overline{23} \overline{.3} \overline{.2} \right\|_{3x} \\ & \left\| \overline{32} \overline{53} \overline{.3} \overline{25} 3 \quad \overline{32} \overline{16} \overline{.3} \overline{21} 6 \right\|_{3x} & \left\| \overline{32} \overline{53} \overline{.3} \overline{25} 3 \quad \overline{32} \overline{16} \overline{.3} \overline{21} 6 \right\|_{3x} \\ & \left\| 6 \ 1 \ 3 \ 6 \ 1 \ 3 \ \overline{32} \overline{16} \overline{.3} \overline{21} 6 \right\|_{3x} & \left\| \overline{61} \overline{.1} \overline{.6} 1 \ 6 \ 1 \ \overline{61} \overline{.1} \overline{.6} 1 \quad \overline{32} \overline{16} \overline{.3} \overline{21} 6 \right\|_{3x} \\ & \left\| 3 \ \overline{53} \overline{.3} \overline{.5} 3 \quad 3 \ . \ 2 \ 3 \ . \ 2 \right\|_{3x} & \overline{61} \overline{.1} \overline{.6} 1 \ 6 \ 1 \ \overline{61} \overline{.1} \overline{.6} 1 \quad \overline{62} \ 13 \ 25 \ 3 \\ & \left\| 3 \ \overline{53} \overline{.3} \overline{.5} 3 \quad \overline{32} \overline{.6} \overline{.3} 2 \ 6 \right\|_{3x} & \left\| 6 \ 5 \ \overline{56} \overline{.5} \overline{65} \overline{.5} 6 \ 5 \ \overline{56} \overline{.5} \overline{65} \overline{.5} \overline{32} \overline{53} \overline{.3} \overline{25} 3 \right\|_{3x} \\ & \left\| 3 \ \overline{53} \overline{.3} \overline{.5} 3 \ 3 \ . \ 2 \ 3 \ . \ 2 \right\|_{2x} & \left\| \overline{16} \overline{51} \overline{.1} \overline{61} 3 \quad \overline{16} \overline{53} \overline{.1} \overline{65} 3 \right\|_{3x} \\ & & \left\| 3 \ 2 \ \overline{23} \overline{.2} \overline{32} \overline{.2} 3 \ 2 \ \overline{23} \overline{.2} \overline{32} \overline{.2} \quad \overline{16} \overline{53} \overline{.1} \overline{65} 3 \right\|_{2x} \\ & & 3 \ 2 \ \overline{23} \overline{.2} \overline{32} \overline{.2} 3 \ 2 \ \overline{23} \overline{.2} \overline{32} \overline{.2} \quad \overline{.1.6} \overline{.2.1} \overline{.3.2} 3 \end{aligned}$$

Gambar 2. Notasi melodi

<i>Jublag pangumbang</i>	<p>. . 1 . . 1 $\overline{.1}$. 1 $\overline{.1}$. 1</p> <p>. . 3 . . 3 $\overline{.3}$. 3 $\overline{.3}$. 3</p> <p>. . 1 . . 1 $\overline{.1}$. 1 $\overline{.1}$. 1</p>
<i>Jublag pangisep</i>	<p>. . 3 . . 3 3 3 . 3 3 .</p> <p>. . 6 . . 6 6 6 . 6 6 .</p> <p>. . 3 . . 3 3 3 . 3 3 .</p>

<i>Jegog pangumbang</i>	<p>. . 1 . . 1 $\overline{.1}$. 1 $\overline{.1}$. 1</p> <p>. . 3 . . 3 $\overline{.3}$. 3 $\overline{.3}$. 3</p> <p>. . 1 . . 1 $\overline{.1}$. 1 $\overline{.1}$. 1</p>
<i>Jublag pangisep</i>	<p>. . 3 . . 3 3 3 . 3 3 .</p> <p>. . 6 . . 6 6 6 . 6 6 .</p> <p>. . 3 . . 3 3 3 . 3 3 .</p>

Gambar 3. Notasi model melodi yang mampu menghasilkan angkep-angkepan (harmoni)

Notasi di atas merupakan sebuah model melodi yang dibuat untuk merepresentasikan suasana keras. Dengan kata lain, melodi yang dimainkan oleh instrumen jublag tersebut memiliki karakter keras. Hal ini merupakan sebuah percobaan untuk membalikan fenomena fungsi *patet* dalam beberapa kasus melodi yang pernah ada, yaitu selisir digunakan untuk suasana halus. (seperti pada kasus komposisi Narada 7). Melodi di atas juga dibuat dengan menggunakan birama 5/8. Pada proses permainan melodi juga disertai dengan tempo sedang dan terkadang cepat. Tempo disesuaikan dengan kebutuhan dinamika komposisi. penggunaan tempo ini juga berakibat pada dinamisnya permainan. Pada ruang dan waktu tertentu, melodi terkadang dimainkan dengan keras dan terkadang lirih.

2. Model Melodi *Patet Tembung*

$$\begin{aligned} & \parallel . 4 2 4 . 6 . 4 2 4 . 6 . 4 . 6 \parallel 12x \\ & \parallel . 2 1 2 . 4 . 2 1 2 . 4 . 4 . 4 \parallel 12x \\ & \parallel . . 2 . . 6 . . 2 . . 6 . 4 . 6 \parallel 12x \\ & \parallel . . 1 . . 4 . . 1 . . 4 . . . 4 \parallel 12x \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} & \parallel \overline{46} \overline{.6} \overline{.4} \overline{6} \overline{46} \overline{.6} \overline{.4} \overline{6} \overline{2} \overline{4} \overline{2} \overline{4} \overline{2} \overline{4} \overline{2} \overline{4} \overline{2} \overline{6} \parallel_{3x} \\ & \parallel \overline{62} \overline{.2} \overline{.6} \overline{2} \overline{62} \overline{.2} \overline{.6} \overline{2} \overline{6} \overline{2} \overline{6} \overline{2} \overline{6} \overline{2} \overline{6} \overline{3} \overline{4} \overline{6} \parallel_{3x} \\ & \parallel \overline{4} \overline{4} \overline{23} \overline{.6} \overline{4} \overline{4} \overline{24} \overline{.6} \overline{.4} \overline{.6} \overline{.4} \overline{.6} \overline{.4} \overline{.6} \overline{.4} \overline{.6} \parallel_{3x} \\ & \parallel \overline{6} \overline{6} \overline{46} \overline{.2} \overline{6} \overline{6} \overline{46} \overline{.2} \overline{.6} \overline{.2} \overline{.6} \overline{.2} \overline{.6} \overline{.2} \overline{.6} \overline{.2} \parallel_{3x} \end{aligned}$$

Gambar 4. Notasi tentang model melodi laras *tembung* yang merepresentasi suasana halus.

Notasi di atas adalah sebuah model melodi yang merepresentasikan suasana halus. Suasana ini biasanya diperlukan dalam berbagai pemaknaan bunyi, baik sifat untuk komposisi iringan maupun penggambaran perasaan. Model melodi disertai dengan tempo yang pelan dan suara yang lirih. Bagi komposer, perpaduan ini merupakan sebuah ungkapan suasana halus. Suasana halus ada hubungan dengan berbagai perasaan-perasaan yang romantis, perasaan damai, dan sebagainya.

3. Model Melodi *Patet Sundaren*

$$\begin{aligned} & \overline{35} \overline{32} \overline{.2} \overline{35} \overline{32} \overline{.2} \overline{35} \overline{32} \overline{72} \overline{72} \overline{76} \overline{52} \\ & \overline{56} \overline{53} \overline{53} \overline{23} \overline{53} \overline{53} \overline{56} \overline{53} \overline{53} \overline{23} \overline{53} \overline{53} \\ & \overline{35} \overline{32} \overline{.2} \overline{35} \overline{32} \overline{.2} \overline{35} \overline{32} \overline{72} \overline{72} \overline{76} \overline{52} \\ & \overline{56} \overline{53} \overline{53} \overline{23} \overline{53} \overline{53} \overline{56} \overline{53} \overline{53} \overline{23} \overline{53} \overline{53} \\ & \parallel \overline{46} \overline{.6} \overline{.4} \overline{6} \overline{46} \overline{.6} \overline{.4} \overline{6} \overline{2} \overline{4} \overline{2} \overline{4} \overline{2} \overline{4} \overline{2} \overline{4} \overline{2} \overline{6} \parallel_{3x} \\ & \parallel \overline{62} \overline{.2} \overline{.6} \overline{2} \overline{62} \overline{.2} \overline{.6} \overline{2} \overline{6} \overline{2} \overline{6} \overline{2} \overline{6} \overline{2} \overline{6} \overline{3} \overline{4} \overline{6} \parallel_{3x} \\ & \parallel \overline{4} \overline{4} \overline{23} \overline{.6} \overline{4} \overline{4} \overline{24} \overline{.6} \overline{.4} \overline{.6} \overline{.4} \overline{.6} \overline{.4} \overline{.6} \overline{.4} \overline{.6} \parallel_{3x} \\ & \parallel \overline{6} \overline{6} \overline{46} \overline{.2} \overline{6} \overline{6} \overline{46} \overline{.2} \overline{.6} \overline{.2} \overline{.6} \overline{.2} \overline{.6} \overline{.2} \overline{.6} \overline{.2} \parallel_{3x} \end{aligned}$$

Gambar 5. Notasi model melodi yang *patet sundaren* yang merepresentasikan suasana romantis

Notasi di atas merupakan sebuah pola melodi yang dibuat untuk menggambarkan suasana keras dan halus. Hal ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa, apakah ada perbedaan antara suasana keras yang diciptakan dari melodi *patet selisir* dengan *sundaren*, begitu juga untuk membedakan suasana halus yang diciptakan dari *patet tembung* dengan *patet sundaren*. Bagi komposer, sama-sama sebuah penggambaran suasana keras, jika diwujudkan melalui selisir agak berbedaa dengan *sundaren*, begitu juga melodi yang terkait dengan suasana halus.

4. Fungsi *Patet* dalam Relasi dengan Unsur-Unsur Musikal

Tabel 1. Hasil wawancara tentang fungsi *patet* dan relasinya dengan unsur musikal

No	Fungsi <i>Patet</i>	Wawancara
1	<i>Patet</i> itu kita ketahui dari permainan melodi, akan tetapi melodi bukan satu-satu merkuat suasana yang diinginkan oleh komposer. Oleh sebab itu, diperlukan yang namanya penggunaan tempo agar melodi dapat menyesuaikan suasana yang diinginkan.	Narasumber 1
2	Melodi juga memerlukan dinamika untuk memperkuat suasana sebuah komposisi.	Narasumber 2
3	Melodi tidak berdiri sendiri dalam merepresentasikan suasana halus, ia perlu dikombinasikan dengan teknik permainan. Secara tradisional misalnya dengan <i>norot</i> .	Narasumber 3
4	Sebuah komposisi agar terdengar memiliki suasana keras dan halus yang sekaligus menawarkan keindahan dan fleksibilitas suara, maka melodi diusahakan untuk harmonis. Artinya, wujudkan unsur harmoni dalam komposisi musik atau karawitan.	Narasumber 4

Merujuk pada hasil wawancara dengan beberapa nara sumber di atas, masing-masing unsur musikal, seperti melodi, tempo, birama, dan dinamika tersebut di atas saling memiliki keterkaitan. Dengan kata lain, melodi tidak sendirian dimainkan. Oleh sebab itu, tempo, dinamika, birama memiliki pengaruh yang kuat terhadap kesan yang ditimbulkan oleh permainan melodi.

PEMBAHASAN

Fungsi *patet* adalah sebagai pembentuk atau pengatur nada yang berguna untuk menimbulkan warna suara atau karakter dalam barungan gamelan *semarandhana*. Fungsi *patet* dalam komposisi “Mamatet” sederhananya memberikan

sifat terhadap gending karawitan Bali. Dalam studi ini terkait dengan tafsiran ulang tentang *patet* disajikan dengan pemaknaan bahwa *patet selisir* menghasilkan suasana keras, *patet sundaren* menghasilkan suasana halus, dan *patet tembung* menghasilkan suasana diantara keras dan halus. Walaupun dalam beberapa studi sebelumnya telah memberikan interpretasi yang seakan-akan memvalidasi makna tunggal karakteristik *patet*, terutama terhadap tiga *patet*, yaitu *patet tembung* yang berkarakter keras, *patet selisir* yang berkarakter halus, dan *patet sundaren* yang berkarakter diantara halus dan keras, namun dalam karya komposisi ini karakter *patet* tersebut tidak terbatas pada makna tunggal yang ditegaskan oleh hasil kajian sebelumnya.

Proses komposisi dalam karya ini kemudian berupaya mengeksplorasi komposisi berdasarkan sifat/karakteristik *patet* yang terbatas, tetapi mencoba dikembangkan dan di re-interpretasi untuk memunculkan karakter berbeda melalui beberapa aspek yang penting dibalik sebuah kerangka komposisi. Dalam membangun suasana yang dimunculkan pada gending karawitan sesungguhnya tidak dapat secara penuh dibangun hanya pada suasana tertentu (keras, halus, diantara keras dan halus) tanpa ditunjang oleh unsur musikal lainnya seperti tempo, dinamika, melodi, ketukan, *angkep-angkepan*, dan teknik permainan. Oleh sebab itu di bawah ini akan dibahas berbagai relasi *patet* dengan unsur-unsur musikal dalam membangun suasana gending “Mamatet”.

Hubungan yang pertama adalah relasi *patet* dengan tempo. Tempo terdiri dari beberapa jenis yaitu, tempo lambat, sedang, dan cepat sehingga memiliki pengaruh terhadap suasana hati, perasaan, hingga kondisi psikologis seseorang. Karakter halus didominasi dengan tempo lambat atau sedang, karakter halus dan keras adalah gabungan tempo dari tempo lambat, sedang, dan cepat. Hubungan *patet* dan tempo bisa mempertegas suatu karakter dalam komposisi. Pengungkapan karakter pada hubungan *patet* dengan tempo diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hubungan *patet* dengan tempo

Waktu	Tempo	Pola	Bagian
03. 17 - 03. 38	Sedang	Pola 1	Bagian 1
03. 39 - 04. 12	Sedang	Pola 2	Bagian 1
04. 13 - 05. 44	Sedang dan cepat	Pola 3	Bagian 1
05. 45 - 06. 39	Cepat	Pola 4	Bagian 1
06. 40 - 08. 55	Lambat	Pola 1	Bagian 2

08. 56 - 11. 08	Lambat	Pola 2	Bagian 2
11. 08 - 12.35	Lambat dan sedang	Pola 1	Bagian 3
12. 36 - 13. 57	Sedang	Pola 2	Bagian 3
13. 57 - 15. 59	Cepat	Pola 3	Bagian 3

Tabel di atas menunjukkan bahwa Tempo lambat berkisar pada 90 bpm, tempo sedang berkisar pada 125 bpm, pada tempo cepat berkisar 145 bpm. Hubungan *patet* dan tempo dapat berlaku mempertegas suatu karakter dalam komposisi. Pengungkapan karakter pada hubungan *patet* dengan tempo adalah sebuah ketegasan tersendiri dalam munculnya karakter. Beragam tempo ini digunakan untuk membangun suasana bersama dengan *patet*. Seperti misalnya penggunaan tempo yang sama dengan fenomena musikal yaitu menghasilkan suasana musikal jika disertai dengan *patet* yang berbeda.

Kedua, selain tempo, *patet* juga dibantu oleh dinamika dalam memperkuat sifat atau karakter. Dinamika adalah volume nada secara nyaring atau lembut. Tanda yang menunjukkan keras lembutnya bagian-bagian dari karya musik dimainkan atau dinyanyikan. Dinamika biasanya digunakan oleh komposer untuk menunjukan perasaan yang terkandung di dalam sebuah komposisi, apakah itu riang, sedih, datar, atau agresif. Dinamika pada hakikatnya adalah segala hal yang dibuat untuk memberi jiwa (yang menggerakkan) pada satu bunyi. Namun kenyataan secara umum pengertian dinamika lebih banyak diasosiasikan pada kuat lemahnya, atau keras lembutnya satu bunyi. Dalam hal ini yang termasuk sebagai elemen tersebut antara lain hal-hal yang menyangkut dinamika volume atau proses (kuat- lembut), dan dinamika register (*timbre*).

Selain itu, ekspresi-ekspresi lainnya juga termasuk di dalamnya, yang dengan jelas memberikan bentuk/karakter pada satu bunyi. Hal-hal yang juga termasuk dalam elemen ini antara lain: metode pengontrolan dinamika, dinamika instrumen, batasan-batasan volume, efek koor, aksentuasi, dinamika yang menyangkut kualitas seperti dinamika gaya, dinamika dalam satu konteks tertentu, intensitas dinamika, dinamika dalam hubungan dengan warna nada, petak-petak dinamika. Dinamika digunakan untuk membangun komposisi untuk menunjukkan bagaimana perasaan yang terkandung di dalam sebuah komposisi. Dinamika merupakan unsur penting dalam membangun suasana guna keperluan mendapatkan kesan atau karakter dalam suatu penggarapan karya komposisi. Pembahasan hubungan *patet* dengan dinamika akan dibuatkan dan diuraikan tabel seperti berikut.

Tabel 3. Hubungan *patet* dengan dinamika

<i>Patet</i>	Dinamika	Bagian
<i>Selisir</i>	Keras dan Lirih	Bagian 1
<i>Sundaren</i>	Keras dan Lirih	Bagian 2
<i>Tembung</i>	Keras dan Lirih	Bagian 3

Dinamika menjadi “alat bantu” untuk memperkuat *patet* dalam membangun suasana tertentu. Pembentukan suasana karya komposisi karawitan ini menggunakan dua dinamika yaitu *ngumbang dan isep* (keras dan ririh). Pembentukan dinamika keras dan lirih terwujud dari penggunaan alat pukul (tetabuhan yang tidak menggunakan karet maupun yang menggunakan karet). Komposisi terdapat tiga suasana yang dapat terwujud melalui pengolahan dinamika. Dinamika tersebut adalah dinamika yang mempunyai sifat atau pembentuk karakter keras, halus, keras dan halus. Komposisi pada bagian satu menggunakan *patet selisir* yang didominasi dengan dinamika keras dan ririh, pada bagian kedua menggunakan *patet sundaren* didominasi dengan dinamika keras dan lirih, dan *patet tembung* didominasi dengan dinamika keras dan ririh. Penggunaan keras dan lirih pada ketiga bagian tersebut dapat menegaskan karakter dalam hubungan *patet* dengan dinamika.

Ketiga, relasi *patet* dengan melodi menjadi faktor kuat dalam mewujudkan suasana tertentu pada sebuah komposisi. Melodi adalah suatu urutan suara atau serangkaian nada yang membentuk kesatuan melodi dalam sebuah karya musik. Melodi merupakan rangkaian nada yang dibunyikan secara berurutan atas dasar *pitch* dan telah mengandung nuansa tertentu. Melodi merupakan jalinan tinggi rendah serta panjang pendeknya nada-nada pada suatu komposisi musik yang digarap dengan teratur dan tersusun. Nuansa melodi tergantung dari wilayah nada-nada yang diurutkan menjadi melodi. Beberapa seniman Bali merangkai melodi dengan menggunakan konsep *basang tundun* - konsep *padang ulihan* pada karawitan Jawa. Konsep ini dapat menjadikan sebuah melodi memiliki karakter tertentu sehingga lebih mudah dipahami oleh pendengar [9]. Struktur karya seni dapat ditinjau berdasarkan tiga hal mendasar yang berperan untuk menimbulkan rasa indah, yaitu keutuhan (*unity*), penonjolan (*dominance*), keseimbangan (*balance*) [10], [11]. Hubungan *patet* dengan melodi merupakan bagian penting dalam musik karena memberikan wujud melalui urutan nada yang diorganisir secara musikal. Melodi biasanya bagian utama atau terkemuka dalam sebuah lagu atau komposisi sebagai suatu gagasan untuk mempertegas karakter.

Keempat, *patet* dengan diperkuat ketukan tertentu juga menjadi faktor penting dalam membangun suasana pada sebuah komposisi. Ketukan adalah satu buah gerakan utuh dan konstan, yang terdiri dari dua unsur utama yakni gerakan down dan up, gerakan bolak-balik/pulang pergi secara lengkap/berpasangan. Durasi tersebut diukur dengan satuan ketukan yang bersifat relatif, sesuai dengan tempo. Jadi intinya 1 ketuk adalah 'gerakan up dan down', terlepas dari seberapa cepat atau lambat gerakan-gerakan tersebut. Kalau up dan down adalah 1 ketuk, maka 'down saja' atau 'up saja' berarti bernilai setengah ketuk, begitulah seterusnya pecahan nilai not secara bilangan genap ($1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64$ dst). Pentingnya ketukan dalam karya "Mamatet" membantu untuk memahami isian dari karya dan memberikan pola dan struktur yang teratur pada komposisi. Tanpa ketukan isian karya ini akan terlihat acak-acakan dan sulit dinikmati. Ketukan bisa dipecah dengan sistem pecahan genap dan ganjil. Istilah yang digunakan untuk menyebutkan panjang pendeknya durasi nada. Panjang atau pendeknya nada tidak diukur menggunakan dimensi, tetapi menggunakan ketukan. Tabel di atas terdapat dua hubungan yaitu *patet* dengan ketukan genap dan *patet* dengan ketukan ganjil. Ketukan genap digunakan sebagai pembentuk karakter dalam *patet selisir* dan *patet tembung*. Ketukan ganjil digunakan sebagai pembentuk karakter dalam *patet sundaren*.

Tabel 4. Relasi *patet* dengan ketukan.

Menit	Ketukan	Pola	Bagian
03. 15 - 03. 38	3/4	Pola 1	Bagian 1
03. 39 - 04. 12	7, 8, dan 6	Pola 2	Bagian 1
04. 13 - 05. 44	5 dan 6	Pola 3	Bagian 1
05. 45 - 06. 39	8	Pola 4	Bagian 1
06. 40 - 08. 55	8 dan 6	Pola 1	Bagian 2
08. 56 - 11. 08	6 dan 6,5	Pola 2	Bagian 2
11. 08 - 12.35	6	Pola 1	Bagian 3
12. 36 - 13. 57	8	Pola 2	Bagian 3
13. 57 - 15. 59	8	Pola 3	Bagian 3

Kelima, relasi *patet* dengan *angkep-angkepan* adalah sebuah pola yang juga menjadi faktor dalam membangun suasana pada komposisi Mematet. *Angkep-angkepan* ini merupakan sebuah konsep yang melandasi lahirnya praktek

keharmonisan atau keselarasan suara/bunyi dalam karawitan Bali. *Angkep-angkepan* adalah harapan dalam setiap musik/karawitan. Jika dalam musik barat memiliki konsep keharmonisan yang dikenal dengan teori harmoni, maka sesungguhnya karawitan pun memiliki hal yang sama, hanya belum diteorikan. Oleh sebab itu, penelitian *angkep-angkepan* sebagai bagian dari interpretasi harmoni adalah salah satu upaya untuk mengembangkan wacana-wacana yang ada dalam karawitan menjadi sebuah teori [12]. Hubungan *patet* dengan *angkep-angkepan* merupakan sebuah ruang untuk membuat ambitus/register nada, wilayah nada, artinya seberapa luas dan banyak tinggi rendah nada yang dibutuhkan dalam sebuah perangkat gamelan atau komposisi [13]. Fenomena *angkep-angkepan* sebagai multidisional unsur yang bersifat satu-kesatuan disebut secara filosofis dan pragmatik *angkep-angkepan* merupakan salah satu perangkat musikal yang juga harus diperhitungkan dalam membuat suatu karya komposisi.

Keenam, relasi *patet* dengan teknik permainan menjadi faktor dalam membangun suasana. Komposisi ini menggunakan beberapa teknik permainan yang digunakan untuk mengeluarkan karakter *patet* pada bagian I, II, dan III. Teknik merupakan hal yang berurusan dengan bagaimana seseorang atau *pengrawit* menimbulkan bunyi pada gamelan. Salah satu ciri dari penyajian gamelan *semarandhana* adalah adanya instrumen *gangsra*, *kantil*, *jublaga*, dan *jegog* dengan pola tabuhan *ubit-ubitan* atau *kotekan* (*interlocking*) dan *oncang-oncangan* (*imbal*) [14]. *Ubit-ubitan* atau *kotekan* (*interlocking*) sebagai salah satu teknik permainan dalam gamelan Bali, digunakan untuk mewujudkan ide penciptaan dalam karya ini. *Ubit-ubitan* merupakan sebuah teknik permainan yang dihasilkan dari perpaduan sistem *polos* (*on-beat*) dan *sangsih* (*off-beat*). Pukulan *polos* dan *sangsih* bergerak naik turun atau sebaliknya, mengisi ketukan yang kosong dan akhirnya menimbulkan bunyi yang saling terkait atau mengisi (*interlock*). Selain *ubit-ubitan* untuk mengungkapkan karakter keras pada *patet selisir*, karakter halus pada *patet sundaren*, dan karakter keras dan halus pada *patet tembung*. Bukan hanya *ubi-tubitan* saja yang dipakai pada komposisi ini terdapat teknik permainan *oncang-oncangan*. Istilah *oncang-oncangan* adalah salah satu prinsip estetika teknik permainan gamelan Bali yang disebut *ubit-ubitan*. Prinsip teknik *interlocking figuration* ini adalah permainan saling bersautaan dan saling mengunci antara nada-nada *on beat* dan *of beat* [15].

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka kesimpulan dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut. Fungsi *patet* pada komposisi “Mamatet” adalah pembentuk sifat atau karakter terhadap suatu gending dan pembangun suasana. Cara *patet* membangun suasana menggunakan beberapa elemen musikal. Nada untuk

membangun suasana tertentu menjadi sebuah ide dasar dan konsep karya komposisi yang dibuat oleh penulis. Dari penelitian ini, hasil pemaknaan kembali tentang fungsi *patet*, dapat disimpulkan bahwa *patet selisir* dapat menghadirkan suasana keras, *patet sundaren* menghadirkan suasana halus, dan *patet tembung* menghadirkan suasana diantara keras dan halus. Bahwa ketiga *patet* tersebut tidak bisa berdiri sendiri karena dibutuhkan unsur-unsur musikal untuk membangun suasana dalam *patet* tantara lain seperti tempo, ketukan, melodi, dinamika, *angkep-angkepan*, dan teknik permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. K. Ardana, "Pengaruh Gamelan Terhadap Baleganjur Semarandana," *ResitalJurnal Seni Pertunjuk.*, vol. 14, no. 2, pp. 141–152, 2013, [Online]. Available: [http://digilib.isi.ac.id/3068/1/Pengaruh Gamelan Terhadap Baleganjur Semaradana- IKetut Ardana.pdf](http://digilib.isi.ac.id/3068/1/Pengaruh_Gamelan_Terhadap_Baleganjur_Semaradana-IKetut_Ardana.pdf).
- [2] I. K. Putra, "Makna dan Filosofi dari Suara Gambelan Bali," *Blogger Bali: Blog Sastra dan Budaya Bali*, 2017. .
- [3] B. Kershaw, *Practice as Research through Performance*. In *Practice as Research through Performance (hal.104-124)*. Edinburgh: Edinburg University Press, 2009.
- [4] M. J. Toit and H. Lotriet, "Practice Ce- Practi Ce - As- As - Research : an Example of the Use Us E of Action Research To Link Practice and Theory in a Case of Information Systems Strategy Development," *Res. Artic. — SACJ*, no. 44, pp. 21–29, 2009, [Online]. Available: <https://journals.co.za/doi/abs/10.10520/EJC28097>.
- [5] S. Achugwo, P. Gushem, and J. Jari, "Art Practice As Research: an Evolving Paradigm," *Egghead J. Art*, vol. 2, no. 2, pp. 254–260, 2016.
- [6] I. M. Bandem, *Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah*, Pertama. Denpasar: BP Stikom Bali, 2013.
- [7] I. K. K. Ardana, "Representasi Konsep *Patet* dalam Tradisi Garap Gamelan Bali," *Resital J. Seni Pertunjuk. (Journal Perform. Arts)*, vol. 21, no. 1, pp. 11–27, 2020, doi: 10.24821/resital.v21i1.4213.
- [8] R. Supanggah, *Bothekan Karawitan II: Garap*. Surakarta: Surakarta: Program Pascasarjana bekerjasama dengan ISI Press Surakarta, 2009.
- [9] I. K. Ardana, "Metode Penciptaan Karya-Karya Baru Karawitan Bali," in *Karya Cipta Seni Pertunjukan*, Pertama., Yudiaryani, B. Pudjasworo, H. B. Prasetya, and I. W. Senen, Eds. Yogyakarta: JB Publisher bekerjasama dengan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta, 2017, pp. 345–363.
- [10] A. A. M. Djelantik, *Estetika sebuah Pengantar*, Pertama. Bandung, 1999.
- [11] I. G. A. Sugiarta, "Bentuk dan Konsep Estetik Musik Tradisional Bali," *Panggung*, vol. 25, no. 1, pp. 46–60, 2015.
- [12] I. K. Ardana and M. G. I. Della Consentta, "Estetika Tri Mandala Dalam Komposisi Baru Pasupati: Strategi Pengembangan Wacana Keindahan dalam Karawitan," *Resital J. Seni Pertunjuk.*, vol. 23, no. 1, pp. 15–27, 2022, doi: 10.24821/resital.v23i1.6892.
- [13] I. K. Ardana, T. Wijaya, and M. Consetta, "Reconstruction of Harmony Concept in Karawitan through Re-Reading the Meaning of Angkep-angkepan Gamelan Bali," 2023, doi: 10.4108/eai.9-11-2022.2329439.

- [14] I. W. Senen, *Wayan Beratha: Pembaharu Gamelan Kebyar Bali*, Pertama. Yogyakarta: Tarawang Press, 2002.
- [15] I. M. Bandem, "Ubit-ubitan Sebuah Teknik Permainan Gaelan Bali." STSI Denpasar, Denpasar, 1991.