

BALINESE GAMELAN LEARNING PROCESS DURING THE COVID-19 PANDEMIC

Proses Pembelajaran Gamelan Bali di Masa Pandemi Covid-19

I Nengah Rata Artana¹, I Made Dwi Wira Ardana^{2*}, Ni Luh Christine Prawitha Sari Suyasa³

^{1,3}Prodi D4 Manajemen Perhotelan, Universitas Dhyana Pura, Bali, Indonesia

²Prodi D3 Manajemen Pemasaran, Universitas Dhyana Pura, Bali, Indonesia

dwiwira76@undhirabali.ac.id

(*) Corresponding Author

dwiwira76@undhirabali.ac.id

ARTICLE HISTORY

Received : 23-2-2022

Revised : 18-8-2022

Accepted : 17-10-2022

KEYWORDS

*Learning,
Balinese,
Gamelan,
Era 4.0,
Balinese Gamelan*

ABSTRACT

This research aims to find out the learning process of online Balinese Gamelan during the Pandemic Covid-19. Learning Balinese Gamelan online during the Covid-19 pandemic is a Balinese gamelan learning solution for foreigner where it can be conducted by adapting the digital era especially for artist who are able to adapt. To maintain the continuity of the art activities in the area of 4.0, innovation in Balinese gamelan is a must. Methods of online interviews and online observation at karawitan art studio and Dwara-Dwani in the Gianyar area are used in this research. The discussion on Balinese gamelan learning during the Covid-19 Pandemic will be discussed through the analysis of the process of Balinese gamelan learning activities carried out by a Balinese artist or a composer, Ida Bagus Made Widnyana, resulted that practice of Balinese gamelan during the Covid-19 pandemic did not face any obstacles because the artists are able to adapt to the development of information technology.

This is an open access article under the CC-BY-SA license.



1. PENDAHULUAN

Munculnya Pandemi Covid-19 yang melanda seluruh dunia ternyata membawa dampak yang sangat signifikan terhadap aktivitas seluruh lapisan masyarakat, termasuk kegiatan pelatihan seni di lingkungan pendidikan formal dan non formal. Awal munculnya pandemi memang para pengajar seni, baik di sekolah, kampus seni dan di sanggar-sanggar masih “memberanikan” diri untuk melakukan proses pembelajaran seni

dengan tetap menerapkan protokol kesehatan covid-19. Namun seiring berjalannya waktu dengan situasi dan kondisi pandemi yang belum berhenti, maka para pegiat seni, baik praktisi maupun akademisi menyesuaikan diri dengan mengadakan pelatihan dan dialog seni secara daring atau tanpa tatap muka.

Para pelaku seni di lingkungan pendidikan formal dan informal segera menyesuaikan diri, kendatipun pelatihan seni terutama yang menyangkut praktek seni kurang maksimal untuk dilakukan, oleh karena dilakukan secara daring atau tidak bertatap muka secara langsung. Pembelajaran seni di musim Pandemi Covid-19 telah membuat para seniman justru semakin terpacu untuk melakukan kegiatan berkesenian, meskipun tidak bisa maksimal dilakukan secara kolektif; terutama jenis seni pertunjukan, seperti seni tari, pertunjukan musik atau karawitan, drama, dan jenis seni pertunjukan lainnya. Seniman karawitan Bali Ida Bagus Made Widnyana adalah salah seorang seniman Bali yang melakukan adaptasi dalam hal pembelajaran gamelan Bali bagi orang asing yang tergabung dalam sebuah grup kesenian Sekar Jaya yang ada di California Amerika Serikat dan mahasiswa Lawrence College di Wisconsin USA Bagian Tengah. Gamelan Bali yang sudah mendunia dan akrab didengar oleh masyarakat di beberapa Negara bagian di Amerika memang senantiasa menjadi daya tarik untuk dimainkan, baik dalam bentuk kelompok kecil maupun besar. Beberapa musisi asing yang telah pergi ke Bali karena tertarik dengan kesenian atau gamelan Bali antara lain Walter Spies, Leopold Stokowski, Colin McPhee. Musik Bali juga siap diterima oleh telinga orang Barat (Covarrubias, 230-233: 2014). Rupanya kesenian gamelan Bali telah menjadi bagian hidup bagi orang asing khususnya yang tergabung dalam kelompok gamelan Sekar Jaya di California dan kelompok-kelompok gamelan Bali di belahan dunia. Untuk di Negara AS sudah diajar langsung dua kali oleh seniman karawitan Bali Ida Bagus Made Widnyana.

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui proses pembelajaran atau pelatihan gamelan Bali bagi warga asing yang berada di luar negeri khususnya pada masa pandemi Covid-19. Proses ini dilakukan oleh seniman karawitan Bali Ida Bagus Made Widnyana di sanggar seni Dwara-Dwani Gianyar Bali. Teori yang digunakan dalam penelitian adalah teori inovasi yang dikemukakan oleh Everett M. Rogers. Dari hasil penelitian ini didapatkan bahwa dalam menghadapi pandemic Covid-19 seniman Ida Bagus Made Widnyana mampu melakukan inovasi dan adaptasi dibidang seni khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi yang semakin berkembang.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode deskripsi dengan pendekatan kualitatif. Desain penelitian menggunakan studi kasus yang mempelajari bagaimana pola interaksi oleh seniman karawitan Ida Bagus Made Widnyana dalam proses pembelajaran gamelan dengan jarak jauh yakni antar negara (Bali/Indonesia-California). Interaksi ini tentu tidak mudah terjadi kalau tidak ada faktor kedekatan emosional antara seniman Ida Bagus Made Widnyana dan kelompok gamelan Sekar Jaya California. Penelitian kualitatif berarti proses eksplorasi dan memahami makna perilaku individu dan kelompok, menggambarkan masalah sosial atau masalah kemanusiaan (Sugiyono, 2017:4).

Pembelajaran gamelan dengan menggunakan media zoom atau virtual yang dilakukan juga tidak terlepas dengan memahami perilaku individu, sosial mengingat antara peserta latihan gamelan dari latar belakang budaya barat, sedangkan pelatih (Bali: panguruk) berlatar belakang dari budaya timur. Perjumpaan dua budaya atau perilaku ini tentu tidaklah mudah, karena tidak hanya sekedar persoalan tentang seni gamelan, tetapi di dalamnya bagaimana sistem belajar yang juga bisa berpengaruh dengan proses belajar dan mengajar gamelan.

Lokasi penelitian terletak di Sanggar Dwara Dwani, tepatnya di Banjar Menak, Desa Tulikup, Kecamatan Gianyar, Kabupaten Gianyar, Bali. Sekaligus Sanggar ini dimiliki oleh Ida Bagus Made Widnyana yang dikelola bersama istri. Subyek penelitian adalah model dan proses pembelajaran gamelan Bali secara daring. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik pengamatan atau observasi, metode perekaman, yaitu menggunakan: (1) perekaman audio, (2) fotografi, (3) perekaman audio. Teknik-teknik perekaman digunakan karena bisa mendapatkan data yang tepat, cepat dan akurat, serta teknik wawancara terstruktur (Sugiyono, 2008:73).

Teknik pengamatan yang dilakukan adalah pengamatan secara online melalui youtube channel milik seniman Ida Bagus Made Widnyana dan secara offline dengan melakukan terjun langsung ke lokasi sanggar, serta melakukan wawancara langsung dengan nara sumber.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Pembelajaran

Jika merujuk strategi pembelajaran, maka dalam konteks pembelajaran gamelan Bali dapat dikorelasikan dengan strategi pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran dengan peserta didik bekerja dalam kelompok yang memiliki kemampuan heterogen. Pembelajaran kooperatif juga memerlukan fungsi keterampilan kooperatif untuk melancarkan kerja dan tugas (Ali Mudlofir-Evi 82-83:2016). Perilaku belajar gamelan Bali memang membutuhkan kerjasama untuk membangun komposisi gamelan Bali dengan tahapan belajar yang telah ditentukan sebelumnya. Kerjasama ini mengingat instrumen Gamelan Bali yang diajarkan kepada kelompok gamelan Sekar Jaya terdiri dari berbagai instrument. Seperti *barungan* gamelan Angklung terdiri dari beberapa instrumen yaitu: gangsa, reong, calung, gong, kempur, kajar, cengceng. Nama-nama instrumen tersebut dalam proses pembelajaran gamelan Bali dari teknik dan cara memainkan tentu dimainkan dengan cara yang berbeda (heterogen) pula, sehingga ketika menjadi sebuah komposisi maka diperlukan kerjasama (kooperatif) dalam memainkan gamelan.

Pembelajaran gamelan Bali di masa Pandemi Covid-19 ini memang menuntut keterampilan tambahan, terutama yang berkaitan dengan penggunaan teknologi atau aplikasi yang diperlukan. Aplikasi yang sudah disediakan juga dituntut untuk bisa mengoperasikan pada saat berlangsung pembelajaran Gamelan yang dilaksanakan secara virtual atau daring. Adaptasi model pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka, karena adanya Pandemi Covid-19 mengharuskan seniman Ida Bagus Made Widnyana melakukan dengan cara virtual yang sudah difasilitasi oleh pihak Sekar Jaya sebuah kelompok gamelan Bali di California Amerika Serikat. Kelompok Gamelan Bali ini telah dilatih oleh banyak seniman dari Bali, diantaranya oleh seniman Ida Bagus Made Widnyana. Jenis kesenian yang dilatih khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran dengan cara virtual meliputi gamelan Gender Wayang, Angklung, Semarpagulingan, dan Kecak. Semua jenis gamelan Bali ini bisa dimainkan oleh kelompok Sekar Jaya. Proses yang dilakukan pada saat melakukan pembelajaran Gamelan Bali oleh seniman Ida Bagus Made Widnyana adalah mengirimkan rekaman video lagu atau materi secara utuh sebagai gambaran atau memperkenalkan jenis komposisi/lagu yang akan diajarkan, membuat dan mengirimkan pukulan perbagian lagu/instrumen sesuai dengan permainan alat/instrumen yang dipukul atau dimainkan, misalnya pukulan instrumen Calung direkam sesuai dengan fungsi dan nada lagunya, membuat rekaman hubungan instrumen yang satu dengan yang lainnya, terutama pada teknik *kotekan* (interlocking) antara *kotekan polos* dan *sangsih* (ganjil) dan beberapa langkah lainnya seperti teknik mengajar, melakukan latihan mandiri.

Dimasa Pandemi Covid-19 ini juga sebuah kelompok siswa di Canberra tetap belajar Gamelan Bali secara tatap muka. Kegiatan ini memang kebijakan dari Pemerintah ACT (Australian Capital Territory) yang membolehkan sekolah dibuka atau kegiatan belajar tatap muka dengan tetap menerapkan protokol kesehatan, tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memperkenalkan Indonesia secara utuh melalui belajar gamelan Bali (<https://www.kalderanews.com/2020/08/anak-anak-di-canberra-belajar-gamelan-bali-secara-tatap-muka/>).

Demikian pula pembelajaran gamelan Bali kepada masyarakat dunia luar khususnya yang dilakukan oleh seniman Ida Bagus Made Widnyana, baik dimasa Pandemi Covid-19 maupun sebelumnya juga dalam rangka memperkenalkan musik tradisi Indonesia khususnya Bali, secara khusus pula memperkenalkan seni pertunjukan daerah yang ada di Bali. Memperkenalkan Bali, berarti memperkenalkan Indonesia (wawancara 20 September 2021).

Proses Pembelajaran

a. Proses Awal

Pembelajaran gamelan Bali untuk grup seni gamelan Bali Sekar Jaya di California yang dilatih oleh Ida Bagus Made Widnyana dari Sanggar Dwara Duani adalah mengirimkan rekaman video lagu atau materi secara utuh untuk gambaran atau memperkenalkan jenis komposisi/lagu yang akan diajarkan. Rekaman video ini dikerjakan sendiri oleh pelatih Ida Bagus Made Widnyana yang juga sudah diformat dengan aplikasi youtube. Kegunaan dari rekaman awal yang dikirimkan ini digunakan untuk mempelajari materi oleh kelompok gamelan Sekar Jaya, yang selanjutnya diajarkan oleh pelatih. Pengiriman materi di awal ini cukup menolong dalam proses pembelajaran gamelan Bali, karena para peserta pelatihan di California mempunyai budaya belajar secara mandiri. Belajar mandiri ini bisa mereka lakukan karena masing-masing penabuh bisa membawa instrumennya masing-masing, sehingga mereka bisa latihan secara mandiri dengan mendengar alunan melodi dan melihat pukulan sesuai dengan instrumen yang dipegang.

b. Pelaksanaan Pembelajaran Online

Proses pembelajaran dengan menggunakan media *zoom* memang mempunyai kelemahan, yakni tidak tercapainya interaksi secara humanis, karena interaksi hanya melalui dunia digital. Sehingga dalam proses pembelajaran gamelan Bali juga tidak bisa berinteraksi secara maksimal, karena kadang-kadang ada gangguan jaringan. Pada tahap latihan ini pelatih membuat dan mengirimkan pukulan perbagian lagu/instrumen sesuai dengan permainan alat/instrumen yang dipukul atau dimainkan, misalnya pukulan instrumen *Calung* direkam sesuai dengan fungsi dan nada lagunya, demikian juga pukulan perekaman bagian melodi, *kendang* dan demikian seterusnya proses yang dilakukan pada tahap proses pembelajaran.

Selama mereka belajar gamelan secara *online* dengan aplikasi *zoom*, pelatih juga memberikan latihan dengan teknik *meguru kuping* dan *meguru panggul*. Teknik *meguru kuping* artinya kemampuan menirukan lagu dengan cara mendengarkan lalu mempraktekkan sesuai dengan kemampuan seseorang, sedangkan *meguru panggul* adalah kemampuan menirukan lagu berdasarkan teknik pukulan yang dapat ditangkap oleh peserta, baik kemampuan menangkap secara individu maupun kolektif. Pada saat latihan ini juga terjadi proses penyatuan rangkaian komposisi dari hasil latihan. Proses penyatuan ini didapatkan dari hasil latihan mereka secara individu sesuai dengan tugas mereka masing-masing, sehingga pada saat latihan mereka harus mengikuti proses *ngadungang* (menyambung dan mencocokkan) sehingga akan terbentuk sebuah komposisi utuh.

c. Proses Akhir

Proses akhir adalah kegiatan bermain gamelan untuk menampilkan atau mementaskan hasil yang telah dipelajari selama beberapa kali pertemuan. Grup gamelan Sekar Jaya California berdasarkan hasil wawancara dengan pelatihnya Ida Bagus Made Widnyana menjelaskan (Wawancara 13 September 2021) bahwa dalam pementasannya mereka melakukan outing mencari tempat di tengah hutan dan menggelar tikar untuk melakukan pementasan tanpa ada penonton. Hal ini dilakukan mengingat masih dalam suasana Pandemi Covid-19. Meskipun pementasannya tidak seperti biasanya dengan dihadiri ratusan penonton, ada di panggung yang mewah, namun mereka merasakan kepuasan saat dapat merampungkan dan mementaskan komposisi yang telah dipelajari sebelumnya.

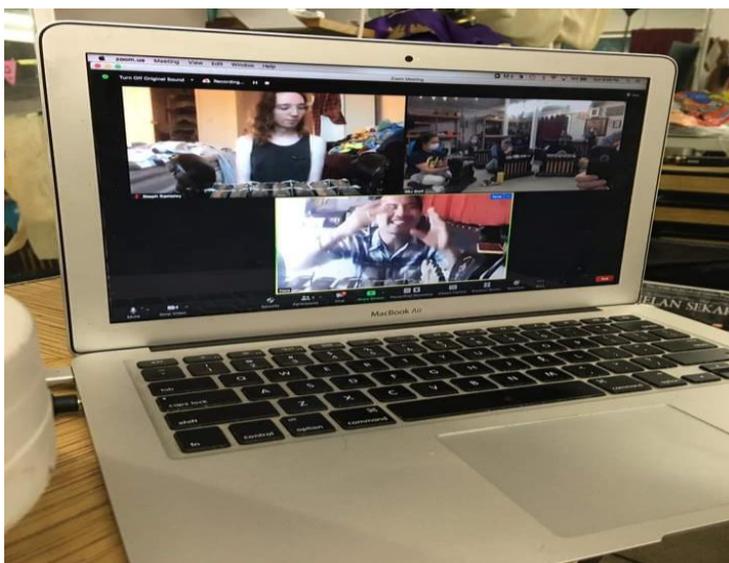
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses pembelajaran gamelan Bali secara virtual dengan program *zoom* yang dilakukan oleh seniman karawitan Bali Ida Bagus Made Widnyana adalah sebuah langkah baru untuk diterapkan di masa Pandemi Covid-19. Model pembelajaran atau pelatihan gamelan Bali dengan menggunakan *platform zoom* belum ada sebelumnya, maka peneliti mencoba mengungkap dengan bantuan teori yang ada. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari teori yang

dikemukakan sebelumnya, proses pembelajaran gamelan Bali secara *virtual* dengan menggunakan *platform zoom* adalah bentuk terbaru, meskipun tidak sepenuhnya baru, karena bentuk pembelajaran gamelan Bali ini adalah pengembangan model baru dimasa Pandemi Covid-19, agar pembelajaran gamelan lintas negara ini bisa tetap berlangsung dengan model pembelajaran secara virtual.

Menurut Everett M. Rogers, inovasi merupakan sebuah ide, gagasan, obyek, dan praktik yang dilandasi dan diterima sebagai suatu hal yang baru oleh seseorang atau pun kelompok tertentu untuk diaplikasikan atau pun diadopsi (<https://risehtunong.blogspot.com/2017/11>). Seniman karawitan Bali Ida Bagus Made Widnyana telah melakukan inovasi dalam hal proses pengajaran atau pelatihan gamelan Bali di masa pandemi Covid-19 dengan melakukan adaptasi, dan adopsi kemajuan teknologi di era 4.0. Keterbukaan dengan teknologi bagi seorang seniman justru membawa dampak yang maju dan mampu melakukan kegiatan, meskipun hasilnya kurang sempurna (wawancara 20 September 2021). Pelatihan gamelan Bali yang dilakukan oleh seniman Ida Bagus Made Widnyana bisa dikategorikan model pembelajaran gamelan yang baru dengan bantuan teknologi komunikasi dengan *platform zoom*. Pelatihan atau pembelajaran gamelan secara *virtual* sungguh sebuah solusi dan adaptasi dimusim pandemi, serta tidak tertutup kemungkinan bisa diterapkan, karena cukup menguntungkan, terutama dari segi efisiensi waktu yaitu peserta pelatihan yang diajar bisa kapan saja belajar atau praktek, karena materi pelatihan bisa diaktifkan sewaktu-waktu dalam bentuk *youtube*. Sarana media sosial berupa *youtube* ini juga cukup memudahkan para pegiat seni, termasuk yang dilakukan oleh seniman Ida Bagus Made Widnyana.



Gambar 1. Pendahuluan atau Percakapan Awal Pembelajaran Gamelan Bali dengan Media Zoom
(Sumber: Dokumentasi Seniman Ida Bagus Made Widnyana, 2021)

Dari gambar di atas dapat dilihat, mereka menampilkan ekspresi wajah yang sangat ceria, senang ketika mendengarkan pengalaman dari seniman Ida Bagus Widnyana tentang memainkan komposisi karawitan Bali. Mereka juga senang karena bisa belajar gamelan dengan model pembelajaran jarak jauh yang menggunakan media *zoom*. Salah peserta berbaju ungu bernama Sonja Downing nampak antusias mengikuti cerita dari seniman Ida Bagus Made Widnyana tentang teknis dari pembelajaran gamelan dengan menggunakan media *zoom*. Sonja Downing adalah salah seorang Proffesor dari Lawrence University yang menjadi peserta belajar gamelan bersama dengan mahasiswanya. Munculnya ide dari pembelajaran gamelan Bali melalui *flatform zoom* ini muncul dari peserta Gamelan Bali dari kelompok Sekar Jaya di California. Untuk mewujudkan pembelajaran Gamelan Bali, maka *link zoom* diberikan oleh pihak Sekar Jaya maupundari pihak Lawrence University. Sedangkan pihak pelatih; seniman Ida Bagus Made

Widnyana menggunakan laptop, *hand phone*, *speaker bluetooth*, gamelan yang diperlukan sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan jumlah peserta yang akan mengikuti pembelajaran gamelan.

Model pembelajaran gamelan Bali kepada orang asing yang dilakukan oleh seniman Ida Bagus Made Widnyana adalah sebuah adaptasi di masa Pandemi Covid-19, sehingga pembelajaran tidak terhenti, meskipun dalam melakukan pelatihan dibandingkan dengan pembelajaran langsung menemui kendala, namun kendala tersebut tidak terlalu menjadi halangan. Kendala yang dimaksud, mungkin terjadi pada saat memukul gamelan, jatuhnya pukulan tidak bisa sama, oleh karena mengalami *delay* (kelambatan). Kadang dalam proses latihan ada hambatan berupa jaringa/koneksi yang terganggu, namun karena para peserta telah belajar atau materi terlebih dahulu melalui *Chanel youtube*, maka daya tangkap atau kemampuan untuk menangkap lagu yang diajarkan tidak terlalu sulit.

Platform youtube yang digunakan oleh seniman Ida Bagus Made Widnyana dalam melatih gamelan Bali memang tergolong detail dan membutuhkan ketelitian karena dilakukan secara *daring* atau *online*. Contoh materi lagu Sekar Gendot yang dimainkan dengan gamelan Angklung, ada beberapa langkah yang dilakukan, yaitu pertama membuatkan rekaman dari *introduction* sampai menjadi sebuah komposisi yang utuh. Perbagian atau *part* adalah proses dan teknik yang dilakukan dalam memainkan komposisi Sekar Gendot, mulai dari melodi, *interlocking*, serta merekam semua instrumen yang dimainkan, mulai dari *gangsapemade*, *calung*, *reong* agar bisa diikuti oleh peserta. Sungguh dibutuhkan kecermatan, karena peralihan komposisi dari *part* ke *part* juga harus dibuatkan rekamannya. Ada juga bagian instrumen yang dimainkan dengan menggunakan suara mulut, misalnya instrumen *kempur/gong*, maka sambil memainkan melodi, jatuhnya pukulan *kempur/gong* bisa disuarakan dengan suara mulut, sehingga bagi pemain yang memukul gong tinggal mengingat jatuhnya pukulan kempur atau gong. Sedangkan untuk memberikan tanda bahwa ada pukulan *kempur* pada setiap satu putaran lagu, maka otomatis pukulan *kempur* disuarakan dengan suara mulut “*purrrr*” demikian seterusnya. Ada satu buah instrumen yang harus tetap disuarakan atau dipukul yakni suara *kempluk* (sebuah alat menyerupai gong, bentuknya kecil dan berpencon) yang berfungsi sebagai matra atau ketukan.

Fokus pembahasan atau penelitian adalah proses latihan gamelan Bali bila dilakukan secara *daring*, yang terdiri dari proses awal latihan, proses latihan dan teknik pelatihan Gamelan Bali secara *daring*, dan proses akhir. Sedangkan subyek penelitian adalah seorang seniman Ida Bagus Made Widnyana yang telah mempunyai reputasi internasional dalam menggeluti dunia komposisi gamelan Bali serta mengajar orang asing, baik yang datang ke Bali maupun diundang ke luar negeri. Seniman Ida Bagus Made Widnyana adalah pemilik sekaligus pelatih seni karawitan di Sanggar Seni Dwara Dwani berlokasi di desa Tulikup, Kabupaten Klungkung. Seniman yang lebih dikenal dengan sebutan “komposer karawitan Bali” ini melakukan pembelajaran *online* yang diikuti oleh kelompok belajar dari Amerika Serikat yang tergabung dalam sebuah wadah kesenian yang diberi nama Sanggar Seni Sekar Jaya. Kelompok belajar ini terbagi menjadi tiga bagian yaitu 2 orang belajar Gender Wayang 10 orang belajar seni karawitan dengan media gamelan *Semrapagulingan* dan 10 orang belajar kesenian Angklung (wawancara 19 Oktober 2021).

Metode yang digunakan dalam penelitian di masa pandemi covid-19 ini adalah metode wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan cara menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan (Sugiyono, 115:2017). Alat bantu yang peneliti gunakan adalah aplikasi perekaman yang ada di dalam *hand phone*. secara *online* serta mengamati atau melakukan observasi melalui video yang dikirimkan oleh sang komposer Ida Bagus Made Widnyana. Wawancara yang dilakukan menghasilkan data-data yang didapatkan di lapangan yaitu; teknik atau cara melatih pemain gamelan dengan cara *daring* (dalam jaringan) yang diikuti oleh seniman di Amerika, perbandingan lamanya waktu latihan antara sistem *daring* (dalam jaringan), dan luring (luar jaringan), perbandingan kualitas hasil latihan antara sistem *daring* dan luring, serta mendata jenis platform/aplikasi yang digunakan untuk melatih gamelan dengan sistem *online*.

Berdasarkan hasil *review* atau pengamatan pada sebuah jurnal bahwa kegiatan pembelajaran seni bernyanyi bisa dilakukan dengan menerapkan *virtual learning* untuk mengatasi terpisahnya antara guru atau pelatih dengan siswa atau peserta didik. Perbedaannya dengan penelitian ini, bahwa pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran seni musik (gamelan). Terkait dengan pembelajaran secara virtual, kematangan dalam mempersiapkan media, desain pembelajaran atau sarana pelatihan yang dilakukan secara *virtual* mutlak dilakukan, serta mempersiapkan *platform*

yang digunakan seperti *zoom meeting* (Ely Susiana, 2020:47). Dalam pelatihan gamelan antar negara ini, seniman Ida Bagus Made Widnyana juga menggunakan platform *Zoom Meeting*, dan sarana lainnya seperti gamelan Bali yang terdiri dari perangkat gamelan Angklung Bali, Balaganjur, dan Semarpagulingan. Pembelajaran atau pelatihan gamelan dengan platform *Zoom Meeting* ini diklasifikasikan sebagai media pembelajaran yang tergolong media yang dimanfaatkan (*by utilization*) yaitu media dan sumber belajar yang tidak didesain secara khusus untuk keperluan pembelajaran, dan keberadaannya dapat ditemukan, diterapkan dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, yang bermakna bahwa media yang digunakan untuk belajar sudah ada (Arief, 2010:87).

Pembahasan

Tahap pelatihan didahului dengan persiapan yang dilakukan oleh pelatih dan peserta latih/ajar. Seniman Ida Bagus Made Widnyana sebagai pelatih telah melakukan percakapan sebelumnya. Persiapan pada tahap ini menyepakati jenis gamelan yang dipakai atau dipelajari termasuk materi yang dipelajari atau diajarkan. Berikut tentang persiapan latihan gamelan Bali by zoom oleh Ida Bagus Made Widnyana tersaji dalam bentuk tabel berikut ini.

Tabel 1. Persiapan Latihan Gamelan Bali dengan Media *Zoom* oleh Ida Bagus Made Widnyana

No	Jenis Kegiatan	Keterangan
1	Komunikasi Tentang Pelatihan	Pelatih dan peserta latih melakukan komunikasi mengenai jadwal latihan, jenis gamelan yang dipakai latihan serta materi yang akan diajarkan atau dipelajari.
2	Pemilihan Jenis Instrumen	Berdasarkan kesepakatan yang dilakukan adalah mempersiapkan alat atau instrumen gamelan yang digunakan. Gamelan yang disiapkan adalah instrumen gamelan Angklung, Balaganjur, dan Gender Wayang.
3	Penentuan jenis Materi	Untuk latihan gamelan Angklung materinya disebut tabuh Sekar Gendot versi Angklung Untuk latihan Gender Wayang materinya disebut Tulang Lindung dan Cangak Merengang Untuk latihan Balaganjur materinya disebut Gegilakan
4	Penentuan Instrumen/Jenis Gamelan	Yang digunakan atau diajarkan adalah jenis gamelan Angklung, Gender Wayang, Balaganjur dan Suling sebagai materi tambahan
5	Penentuan Jadwal Latihan	Disepakati bahwa latihan dengan platform zoom seminggu diadakan sekali dalam seminggu.
	Pementasan hasil dari pelatihan	Pelatih akan melakukan evaluasi terhadap hasil yang telah dicapai.

Selanjutnya adalah kegiatan yang telah disepakati sampai pada kegiatan pementasan



Gambar 2. Seniman Ida Bagus Made Widnyana Percakapan Pra-latihan dengan Media Zoom
(Sumber: Dokumentasi Ida Bagus Made Widnyana, 2021)

Seniman Ida Bagus Made Widnyana dalam melayani latihan sekelompok gamelan Sekar Jaya di Amerika memilih dengan sistem *daring* (dalam jaringan) mengingat adanya penyesuaian diri dengan kemajuan teknologi khususnya di masa Pandemi Covid-19 ini. Namun teknik pelatihan tidak jauh berbeda dengan pelatihan gamelan secara tatap muka atau model *offline*. Pada pelatihan dengan sistem *daring* ini, seniman Ida Bagus Made Widnyana menggunakan sistem pelatihan yang disebut dengan istilah lokal bagi kalangan seniman Bali yaitu *maguru kuping* dan *maguru panggul*. Teknik *maguru kuping* yang dimaksudkan adalah teknik pelatihan (*teaching*) dan belajar (*learning*) gamelan Bali dengan sistem mendengar; peserta diberikan contoh dengan cara pelatih memainkan nada dalam satu baris melodi, kemudian peserta pelatihan akan memainkan melodi tersebut sampai peserta pelatihan dapat meniru melodi yang dimainkan oleh sang pelatih, demikian seterusnya secara berulang-ulang selama 2-3 kali permainan melodi. Pada sistem *maguru kuping* ini peserta pelatihan diberikan kesempatan untuk mendengarkan contoh melodi yang dimainkan. Peserta pelatihan dituntut untuk mempunyai kepekaan mendengar jika mengikuti pelatihan dengan sistem *maguru kuping*. Seiring dengan kemajuan teknologi sistem *maguru kuping* di era digital saat ini juga memudahkan masyarakat yang mau belajar gamelan Bali karena bisa dipelajari melalui audio visual atau melalui kanal yang tidak asing lagi yang disebut *youtube*. Bahkan untuk belajar dasar-dasar atau mengenal nada-nada gamelan Bali di media sosial telah disediakan virtual gamelan Bali dengan berbagai program yang ada, serta dikenalkan sesuai dengan nama-nama instrumen Gamelan Bali.



Gambar 3. Seniman Ida Bagus Made Widnyana saat Membuka Pelatihan dengan Media Zoom
(Sumber: Dokumentasi Ida Bagus Made Widnyana, 2021)

Teknik berikutnya adalah pelatihan dengan sistem maguru panggul; yakni teknik melatih dan belajar Gamelan Bali dengan mengamati, meniru gerakan atau pukulan nada yang dilakukan oleh sang pelatih. Pada bagian teknik ini, baik yang belajar dan peserta ajar dituntut untuk mempunyai kecerdasan kinetik berupa kecepatan gerak untuk memukul gamelan seperlunya sesuai dengan contoh dari sang pelatih. Namun yang juga ditekankan pada teknik ini adalah bukan hanya sekedar menirukan untuk memukul gamelan, namun bagaimana menghayati nada yang dipukul. Kecepatan melihat gerakan pemukul (Bali: panggul) yang dilakukan oleh sang pelatih juga menentukan peserta ajar dapat meniru melodi yang dimainkan. Kekuatan menghafal melodi atau komposisi juga menjadi salah satu tolok ukur keberhasilan dalam sistem belajar gamelan Bali, baik yang dilakukan secara maguru kuping ataupun maguru panggul. Untuk teknik mengajar dan belajar gamelan Bali dengan sistem maguru panggul yang dilakukan oleh seniman Ida Bagus Made Widnyana, memang tidak bisa maksimal dilakukan, karena dilakukan dengan jarak jauh melalui *Zoom Meeting*. Karena kalau sistem maguru panggul ini jika dilakukan secara offline, maka pelatih dan peserta ajar hanya memakai satu instrumen yang dipukul secara bersamaan. Sedangkan dalam belajar gamelan dengan jarak jauh melalui *zoom*, pelatih dan peserta latih harus masing-masing menggunakan gamelan. Posisi gambar latihan gamelan *offline* dengan metode maguru panggul yang diikuti oleh anak-anak Bali pada sebuah sanggar seni.

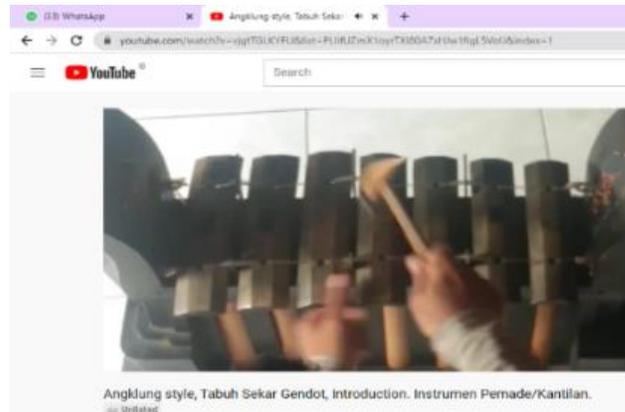


Gambar 4. Seniman Ida Bagus Made Widnyana saat Melatih Gamelan secara Tatap Muka
(Sumber: Dokumentasi Ida Bagus Made Widnyana, 2017)

Tahap demi tahapan dilakukan oleh seniman Ida Bagus Made Widnyana dalam rangka melayani permintaan pelatihan gamelan secara *online*, sehingga pembelajaran atau latihan dapat berjalan, kendatipun kadang-kadang dihadapkan oleh kendala sinyal ataupun jaringan internet yang tidak lancar, tetapi karena para penabuh sudah terbiasa memainkan gamelan Bali, maka hambatan tersebut tidak terlalu berarti, oleh karena bisa dilakukan latihan secara mandiri. Pelatihan yang menggunakan media *online* memang membutuhkan proses yang agak panjang, dituntut untuk melakukan adaptasi dengan sosial media pendukungnya. Ada 18 proses untuk satu komposisi jika pelatihan gamelan yang dilakukan melalui media *online*. Berikut proses contoh pelatihan gamelan secara *online* dengan materi Sekar Gendot yang dimainkan dengan *style* gamelan Angklung. Proses tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Proses pertama adalah memberikan pelatihan sebagai pendahuluan (*introduction*) yang mula-mula dimainkan dan direkam oleh pelatih, lalu dimasukkan ke *platform youtube*. Tujuan perekaman nada pembukaan dari sebuah komposisi ini untuk menuntun para peserta latih, sehingga bisa dipelajari berulang-ulang di rumah mereka masing-masing. Secara kebetulan untuk jenis gamelan Angklung fisik gamelannya kecil dan mudah dibawa, maka setiap peserta akan membawa pulang instrumennya masing-masing. Misalnya, bagi yang

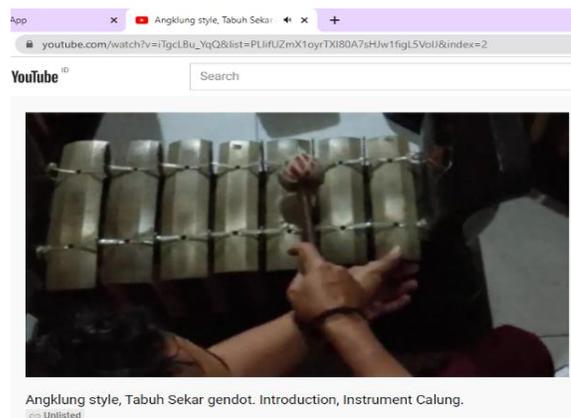
memukul instrumen *gangsa*, maka yang dibawa pulang ada instrumen *gangsa* dan bisa latihan secara mandiri dengan membuka *link youtube* Gusde Widnyana.



Gambar 5. Youtube Angklung *Style* Tabuh Sekar Gendot *Introduction* Instrumen Pemade/Kantilan (Sumber: Dokumentasi Ida Bagus Made Widnyana, 2021)

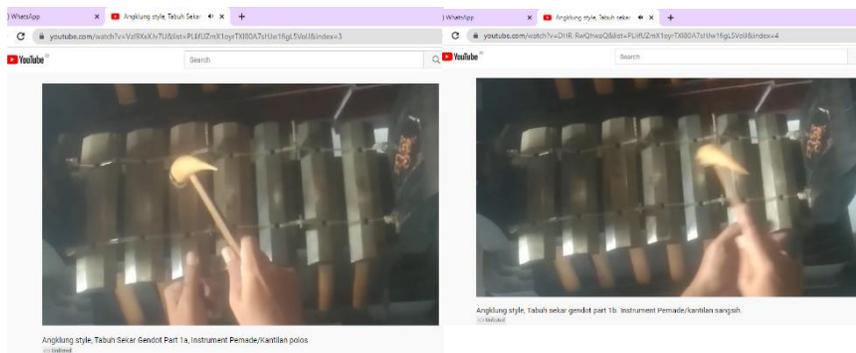
Gambar di atas juga memperlihatkan sebuah proses pelatihan dilanjutkan pada bagian *introduction* 1 atau pembuka (*pepeson*), setelah juga direkam selanjutnya diposting dengan menggunakan *platform youtube* maka latihan dilanjutkan pada bagian berikutnya, yakni ke *introduction* 2.

Proses ke-2 adalah membuat rekaman permainan instrumen *Calung* yang berfungsi sebagai pemangku melodi atau bisa disejajarkan fungsinya seperti instrumen bass dalam Musik Barat (wawancara 7 Oktober 2021). *Calung* juga berfungsi sebagai penuntun melodi dalam sebuah komposisi karawitan Bali.



Gambar 6. Youtube Angklung *Style* Tabuh Sekar Gendot *Introduction Part 1b* Instrumen Pemade/Kantilan dan *Calung* (Sumber: Dokumentasi Ida Bagus Made Widnyana, 2021)

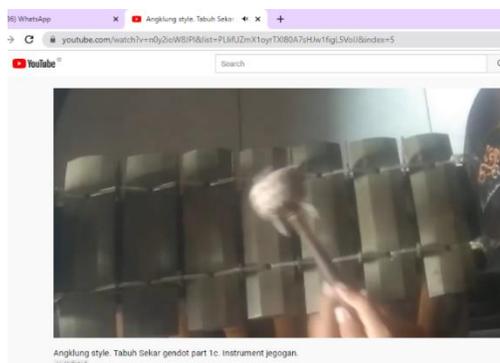
Setelah proses introduction part 1 dan 2 selesai serta siap untuk diajarkan secara *online* maka selanjutnya adalah proses ke-3 yaitu pembuatan *interlocking (candetan)* dengan instrumen pemade atau *kantilan polos*. Pada proses ini, bagi penabuh atau yang sudah biasa melakukan pukulan nada polos, maka tidak terlalu sulit untuk melakukannya karena hanya memukul dua buah nada. Pada bagian ini, seniman Ida Bagus Made Widnyana juga otomatis membuat *interlocking* yang disebut dengan *sangsih* sebagai proses ke-4. Pukulan polos atau *sangsih* difungsikan sebagai *rithem* mengikuti melodi pokok. Pada bagian ini paparannya dijadikan satu bagian yaitu bagian proses *polos* dan *sangsih*.



Gambar 7. Youtube Angklung Style Tabuh Sekar Gendot *Introduction Part 1a* dan *1b* Instrumen Pemade/*Kantilan Polos* dan *Sangsih*

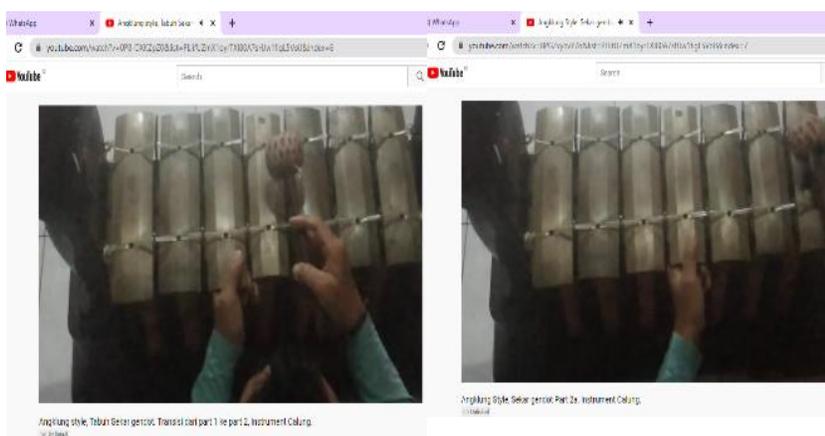
(Sumber: Dokumentasi Ida Bagus Made Widnyana, 2021)

2. Proses berikutnya adalah membuat rekaman instrumen *Jegogan* yang akan diajarkan pada *Introduction 1c*. Pada bagian ini, seniman memulai dengan menggunakan instrumen suara mulut, sesekali pada aksens-melodi juga disuarakan pukulan kendang dengan suara mulut. Berikut ini adalah gambar dari gamelan instrumen *Jegog* yang mempunyai bilah paling panjang dan besar dari instrumen lainnya yang berbilang sedangkan yang berbilang paling kecil adalah intrumen *kantilan*.



Gambar 8. Youtube Angklung Style Tabuh Sekar Gendot *Introduction Part 1c* Instrumen *Jegogan*
(Sumber: Dokumentasi Ida Bagus Made Widnyana, 2021)

- Setelah proses *introduction* 1a,1b,1c selesai, maka masuk pada proses bagian transisi yang dimainkan oleh instrumen *Calung*. Pada pembuatan rekaman transisi ini juga dibuatkan permainan dengan instrumen *pemade/kantilan*, sedangkan melodinya dimainkan dengan suara mulut dari pelatih. Pada *part* atau bagian selanjutnya juga dibuatkan rekaman yang dalam *youtube* tutorialnya dijelaskan Sekar Gendot 2a Instrumen Calung, seperti yang Nampak pada gambar di bawah ini.



Gambar 9. Youtube Angklung *Style* Tabuh Sekar Gendot Transisi dari *Part* 1 ke *Part* 2 Instrumen Calung dan *Part* 2a Instrumen Calung
(Sumber: Dokumentasi Ida Bagus Made Widnyana, 2021)

Pada proses peralihan juga dimainkan instrumen *kantilan*, yang terdiri dari permainan *pemade/kantilan polos* (2b) dan permainan *pemade/kantilan sangsih* (2c) yang dipandu oleh permainan Calung.

- Setelah melodi transisi dibuatkan rekaman, proses selanjutnya adalah perekaman melodi yang diberi kode Sekar Gendot *part* 3a, instrumen *pemade/kantilan polos*, dilanjutkan dengan rekaman *part* 3b, instrumen *pemade/kantilan sangsih*. Pada tahapan ini secara utuh juga dimainkan instrumen *kempluk*, sebuah instrumen yang berpencon menyerupai gong yang berukuran kecil. Setelah selesai *part* 3a dan *part* 3b perekaman juga dilakukan dengan menggunakan instrumen *pemade/kantilan* yang bermain *polos* dan *sangsih*.
- Setelah 6 proses tersebut di atas dibuatkan rekaman, maka langkah selanjutnya seniman Ida Bagus Made Widnyana membuat rekaman permainan *reong*, sebuah alat musik gamelan bagian dari *ensemble* gamelan Angklung yang bentuknya bundar dan berpencon. Instrumen *reong* dimainkan dengan dua tangan yakni permainan *polos* dan *sangsih* sehingga membentuk permainan yang harmoni dan terjalin/*interlocking*. Permainan dengan dua tangan kanan dan kiri ini harus seimbang kendatipun jatuhnya pukulan tangan berbeda. Pada pukulan instrumen *reong* ini mengandung konsep *rwa bhineda* (konsep keseimbangan dua hal yang berlawanan atau berbeda), namun membentuk satu kesatuan makna/arti. Pada proses ini, seniman Ida Bagus Made Widnyana juga memainkan melodi kendang dan memberikan aksan-aksan dengan menggunakan suara mulut. Rekaman *reong* ini terdiri dari 4 tahapan dengan durasi waktu tahap 1 berdurasi waktu 3:25 detik, tahap 2 berdurasi waktu 4:27 detik, tahap 3 dengan durasi waktu 4:32 detik dan tahap 4 berdurasi waktu 1:51, sekaligus pada durasi waktu 1:51 ini adalah *closing* dan *ending* dari komposisi Sekar Gendot *style* Angklung.



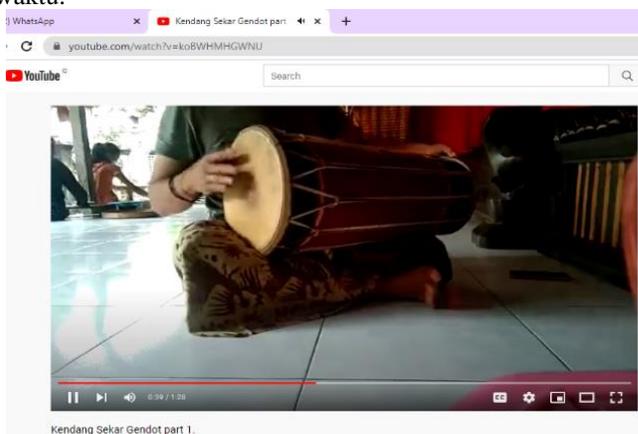
Gambar 10. Youtube Angklung *Style Tabuh Sekar Gendot* bagian Pukulan Reong *Part 1* dan 2 (Sumber: Dokumentasi Ida Bagus Made Widnyana, 2021)

Berikut paparan 7 proses komposisi tabuh Sekar Gendotan untuk materi latihan gamelan secara *online* disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Paparan 7 Proses Komposisi Tabuh Sekar Gendot untuk Materi Latihan Gamelan secara Online

No	Tahapan ke	Bagian/Part	Durasi Waktu	Jenis Instrumen
1	1	1	1:27	Pemade/Kantilan Polos
2	2	2	1:32	Calung+Kantilan Polos
3	3	Part 1 a	4:32	Pemade/Kantilan Polos
4	4	Part 1b	4:48	Pemade/Kantilan Sangsih
5	5	Part 1c	4:46	Cegogan
6	6	Transisi	0:36	Calung
7	7	Part 2a	2:56	Calung
8	8	Transisi	0:43	Pemade/Kantilan
9	9	Part 2b	3:11	Pemade/Kantilan Polos
10	10	Part 2c	3:00	Pemade/Kantilan Sangsih
11	11	Part 3a	1:09	Pemade/Kantilan Polos
12	12	Part 3b	1:10	Pemade.Kantilan Sangsig
13	13	Part 4a	2:53	Pemade Polos
14	14	Part 4b	2:51	Pemade/Kantilan Sangsih
15	15	Part 1	3:25	Reong 1 dan 2
16	16	Part	4:27	Reong
17	17	Part	3:32	Reong
18	18	Part	1:51	Reong/Ending

Selain proses dalam bentuk tabel di atas, ada juga permainan yang direkam bersumber dari suara mulut yang disuarakan oleh seniman Ida Bagus Made Widnyana yakni suara kendang yang bila dituliskan berbunyi *pung-pung-dag*, kadang saat memainkan *interlocking (kotekan)* baik pada waktu memainkan *polos* dan *sangsih* maka melodi kadang dimainkan dengan suara mulut. Khusus untuk permainan kendang *part 1* seniman Ida Bagus Made Widnyana mengunggah dengan situs <https://youtu.be/koBWHMHGWNNU>, sehingga bagi peserta latih yang ingin memainkan kendang Sekar Gendot *part 1* sudah tidak ada masalah, karena telah diproses melalui *link youtube*, serta *link* tersebut dapat dibuka sewaktu-waktu.



Gambar 11. Youtube Angklung *Style* Tabuh Sekar Gendot bagian Pukulan Kendang *Part 1*
(Sumber: Dokumentasi Ida Bagus Made Widnyana, 2021)

Dalam penelitian ini juga perlu dicatat karena menyangkut instrumen yang digunakan latihan adalah gamelan Bali jenis Angklung, maka jenis gamelan ini bentuknya terbagi menjadi dua bagian, yaitu instrumen berbentuk bilah dan pencon seperti gambar berikut ini. Bahan dari gamelan adalah perunggu, kulit, dan *pelawah* atau penyangganya dari kayu dan tali pemegang bilahnya adalah tali sapi atau kerbau dan resonatornya dari bambu untuk instrumen yang berbentuk bilah. Teknik dan acara memukul antara berbentuk bilah dan pencon juga berbeda, namun sama-sama menggunakan alat pemukul yang disebut *panggul*. Ada juga alat pemukulnya langsung menggunakan tangan yang dibuka seperti pada instrumen kendang.



Gambar 12. Bentuk Instrumen Bilah dan Pencon Gamelan Angklung
(Sumber: Dokumentasi Ida Bagus Made Widnyana, 2021)

Berikutnya dijelaskan beberapa alat pendukung yang digunakan sebagai media mengajar secara *online*, mengingat alat ini memegang peranan penting dan merupakan satu kesatuan dengan instrumen yang digunakan. Alat tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar 13. Panggul Gangsa

(Sumber: Dokumentasi Ida Bagus Made Widnyana, 2021)

Panggul Gangsa adalah salah satu nama alat yang terbuat dari kayu dan bambu, digunakan untuk memukul jenis instrumen berbilah yang disebut Gangsa. Bentuk *Panggul* nampak seperti gambar 13. Biasanya Panggul ini dipesan pada tukang pembuat Panggul dan dipesan dengan sistem paket. Ada paket berjumlah 5 buah, 12 buah dan 24 buah. Adapun bahan kayunya biasanya yang tahan pecah, antara lain berbahan dari kayu Kemuning, atau ada juga yang menyebut kayu Kemuning. Sedangkan tangkainya berbahan bambu, dan dihiasi melingkar dengan kertas mengkilap berwarna merah, kuning dan hitam, yang merupakan warna benang tridatu.



Gambar 14. Bentuk Panggul Calung

(Sumber: Dokumentasi Ida Bagus Made Widnyana, 2021)

Panggul Calung adalah alat pemukul instrumen Calung yang berbilah, Nampak pada gambar 14. Panggul Calung pada ujungnya berbentuk bulat dan lentur, di dalamnya diisi gabus, lalu dibungkus dengan kain merah dan dililit dengan benang kasar warna putih. Pemegangnya dibuat dari bahan kayu dan berbentuk bulat pipih.



Gambar 15. Bentuk Tangan Pemukul Kendang
(Sumber: Dokumentasi Ida Bagus Made Widnyana, 2021)

Tangan kanan yang terbuka adalah alat pemukul instrumen kendang seperti yang nampak pada gambar 15. Demikian pula tangan sebelah kiri dibuka untuk memainkan instrumen kendang. Untuk tabuh Sekar Gendot dengan *style* Angklung, maka pemukulnya menggunakan tangan yang terbuka, dengan sikap duduk yang bersila untuk memangku instrumen kendang.

Panggul Reong adalah alat pemukul instrumen Reong yang berpencon. Panggul Reong bahannya terbuat dari kayu, antara lain berbahan kayu Kemoning. Pada bagian ruas yang digunakan untuk memukul Reong, dibalut dengan benang kasar berwarna putih. Tangan penabuh memainkan dua buah panggul untuk membunyikan Reong secara silih berganti sesuai dengan kebutuhan komposisi. Kecepatan tangan menjadi rahasia sukses bagi para pemain Reong untuk dapat memainkan instrumen Reong dengan baik dan benar.

1. Proses Akhir Latihan Gamelan Bali Secara Daring

Proses yang dilakukan oleh seniman Ida Bagus Made Widnyana pada proses akhir adalah melakukan latihan bersama yang dalam istilah Bali yaitu *ngadungang*, maksudnya mengadakan latihan untuk melakukan penggabungan dari masing-masing permainan yang sudah dipelajari secara mandiri di rumah mereka masing-masing.

Kegiatan *ngadungang* adalah kegiatan latihan yang kemungkinan daya tangkap masing-masing pemain gamelan sudah mencapai 80%. Peran pelatih pada proses ini adalah menonton mereka latihan saat melakukan permainan bersama yang juga dilakukan secara online. Setelah mereka melakukan permainan, jika ada yang belum cocok sesuai dengan materi, maka seniman Ida Bagus Made Widnyana akan melakukan latihan atau penjelasan. Pelatih akan memberikan komentar jika ada yang kurang, misalnya memperjelas dinamika, tempo dan hal-hal lainnya, seperti pukulan gong. Proses akhir yang dimaksudkan juga adanya kegiatan pementasan yang dilakukan untuk bermain secara utuh, untuk menguji kemampuan di hadapan publik atau penonton. Namun karena proses pembelajaran gamelan ini dilakukan selama masa covid, maka pementasannya juga dicarikan tempat yang sepi di alam terbuka dan tidak ada penonton. Meskipun tidak ada penonton pada saat pementasan hasil latihan, para penabuh tetap mempunyai semangat untuk tampil yang terbaik dan mempunyai spirit berkesenian. *Costum* atau kebiasaan mereka dalam bermain gamelan masih nampak bernuansa kebebasan sesuai dengan faham Barat, yang dibuktikan bahwa dalam bermain musik mereka tidak harus mengenakan seragam namun berpakaian bebas.



4. KESIMPULAN

Spirit berkesenian sesungguhnya tidak akan pernah padam, jika berkesenian sudah menjadi sebuah persembahan dalam diri manusia, baik persembahan bersifat vertikal dan horisontal. Demikian halnya yang dilakukan oleh seniman Ida Bagus Made Widnyana berupaya melakukan solusi untuk bisa tetap melakukan latihan sebagai sebuah persembahan ilmu pengetahuan dan keterampilan dibidang seni karawitan. Persembahan yang dimaksud adalah memberikan layanan pelatihan gamelan Bali kepada kelompok gamelan yang ada di luar negeri (California), dengan menggunakan *flatform zoom meeting* dan perangkat aplikasi lainnya, seperti *you tube*. Kegiatan pelatihan gamelan secara *online/virtual* adalah sebuah solusi dan penyesuaian dengan kemajuan teknologi di era 4.0 yang juga diikuti oleh kalangan seniman, tidak saja dibidang seni musik atau karawitan, tapi tentu dibidang seni lainnya.

REFERENSI

- Bandem, I. M. (1986). *Prakempa Sebuah Lontar Karawitan Bali*. Penerbit Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar.
- Barthers, R. (2010). *Imaji Musik Teks*. Yogyakarta: Penerbit Jalasutra.
- Darmawan, A. dkk. (2006). *Apresiasi Seni Media Baru*. Jakarta: Penerbit Direktorat Kesenian, Direktorat Jendral Nilai Budaya, Seni dan Film, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.
- Dibia, I. W. (1993). *Karawitan Bali*. Denpasar: Penerbit STSI Denpasar.
- _____. (2008). *Seni Kekebyaran, Cetakan 1, November 2008*. Denpasar: Penerbit Bali Mangsi Foundation.
- _____. (2012). *Taksu: dalam Seni dan Kehidupan Bali*. Denpasar: Penerbit Bali Mangsi Foundation.
- Iriaji, M.Pd. Drs. (2011). *Konsep dan Strategi Pembelajaran Seni Budaya*, Pustaka Kaiswaran.
- Sadirman, A. S. (2009). *Media Pendidikan; pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Sugiyono, Prof. Dr. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. CV. Alfabeta, Bandung
- _____. *Kesenian, Direktorat Jendral Nilai Budaya, Seni dan Film, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata*.
- Sugiartha, A. I. G. (2012). *Kreativitas Musik Bali Garapan Baru di Kota Denpasar*. Disertasi Program Kajian Budaya Program Pasca Sarjana Universitas Udayana, Denpasar 2012.