



SWARA : Jurnal Antologi Pendidikan Musik

SWARA
JURNAL ANTOLOGI PENDIDIKAN MUSIK

Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/antomusik/index>

Kreasi Gamelan Sorawatu Di Desa Girimukti Kabupaten Majalengka: Desain Organologi Dan Komposisi Musik

Yasinta Nur Putri

Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*Correspondence: E-mail: yashintanur@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Gamelan Sorawatu di Desa Girimukti Kabupaten Majalengka: Desain Waditra dan Komposisi Musik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses terciptanya gamelan sorawatu, kreativitasnya dan bagaimana cara untuk memahami gamelan sorawatu secara organologi dan komposisi musik dalam kaya/ lagu *kaulinan budak*. Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif karena penulis ingin berfokus pada pengamatan yang mendalam terkait melestarikan, mengembangkan serta memperkenalkan *waditra* Gamelan Sorawatu. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa *waditra* gamelan sorawatu ditemukan di Desa Girimukti Kabupaten Majalengka. Kemudian *waditra* gamelan sorawatu memiliki fungsi pendidikan, kesinambungan budaya, komunikasi, dan hiburan. Teknik permainan *waditra* gamelan sorawatu adalah menggunakan teknik permainan prosesual, carukan, kempyung, *call and respon* dan *waditra* gamelan sorawatu dimainkan oleh 7 orang pemain.

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diserahkan 15 Juli 2022

Revisi Pertama 25 Agustus 2022

Diterima 18 Oktober 2022

Tersedia online 22 November 2022

Tanggal Publikasi 1 Desember 2022

Kata Kunci:

Gamelan Sorawatu, organologi, *waditra*, teknik permainan gamelan sorawatu, komposisi musik, *Kaulinan Budak*

1. PENDAHULUAN

Gamelan selalu dicirikan sebagai alat musik yang terbuat dari besi, kuningan, atau perunggu. Sejarah alat musik gamelan telah berkembang di masa kerajaan pada abad ke-8 hingga abad ke-11 (Widyastuti, 2022). Pada masa itu alat musik gamelan berkembang di kerajaan Hindu dan Buddha di wilayah Sumatra, Bali, dan Jawa. Seiring perkembangan zaman alat musik gamelan dapat kita jumpai di masyarakat umum secara luas. Bentuk nyata dari perkembangan musik gamelan tersebut adalah kita dapat menjumpai alat musik gamelan di institusi pendidikan, sanggar kesenian, dan pelaku seni alat musik gamelan. Jejak tahun 1950-an para seniman karawitan mulai tumbuh sikap baru dalam mencetuskan gagasan/ide karya musik mereka (Puguh, 2017). Hampir di semua daerah secara bersamaan muncul seniman-seniman kreatif yang melahirkan karya musik gamelan dalam wujud yang berbeda. Di antara mereka adalah Tjokrowasito, Martopengrawit, Ki Nartosabda, Mang Koko, Uking Sukri, I Gede Manik, dan I Wayan Beratha. Nama-nama yang disebut itu hanyalah sekedar contoh, masih banyak nama-nama lain yang tidak disebut dalam tulisan ini. Mereka mulai melahirkan karya musik gamelan yang merefleksikan beragam fenomena kehidupan.

Pada perkembangan dan perjalanan berikutnya (1970-an) muncul istilah “gamelan kontemporer”, yakni sebuah istilah yang digunakan untuk menyebut jenis karya yang mengeksplorasi bunyi gamelan dengan membebaskan diri dari konvensi-konvensi tradisi sebagaimana yang biasa berlaku dalam musik gamelan (Bhumi, Sudirga & Sudirana, 2021). Artinya pada awal munculnya karya musik ‘gamelan kontemporer’ dapat dimaknai sebagai sebuah upaya untuk memperluas gramatika musik gamelan itu sendiri. Dalam perjalanan selanjutnya terdapat perluasan makna ‘gamelan kontemporer’, yakni tidak lagi terbatas digunakan untuk menyebut karya baru gamelan, melainkan juga digunakan untuk menyebut karya yang bersumber dari berbagai musik etnis lainnya. Mulai tahun 1960-1970-an pemerintah Indonesia mendirikan sejumlah perguruan tinggi seni (Taufiq, 2018) di Yogyakarta, Surakarta, Bandung, Denpasar Bali, dan Padang Panjang Sumatera Barat, yang di dalamnya juga menyelenggarakan pendidikan gamelan. Pendirian perguruan tinggi seni ini memacu munculnya karya gamelan dalam wujud yang sangat beragam, baik dari sisi warna garap, karya, maupun fungsinya.

Realitas karya musik gamelan, sebagian besar dalam arti yang luas dalam tiga dekade terakhir (1990-an) terdapat kecenderungan berorientasi kepada upaya pencitraan “ke-modern-an”. Orientasi yang demikian itu akibat kuatnya pengaruh bidang lain seperti ekonomi, sosial, politik, serta dinamika perubahan yang terus menggelinding. Agar dianggap lebih mencitrakan “ke-modern-an” terdapat seniman yang mengambil jalan pintas dengan cara memasukkan instrument-instrument “yang dianggap modern” (Arcega et al., 2020). Penggunaan instrument pinjaman pada berbagai musik rakyat/ tradisi yang nampak sekarang tidak hanya sekedar untuk dapat disebut “modern”. Lebih dari itu, juga terdapat tujuan agar memiliki dampak meningkatkan nilai jual atau nilai komersial. Dari hasil perkembangan alat musik gamelan tersebut peneliti menemukan bahwa di daerah Desa Girimukti, Kecamatan Kasokandel, Kabupaten Majalengka, Jawa Barat tepatnya di Padepokan Kirik Nguyuh melakukan sebuah inovasi terhadap alat musik gamelan dengan menciptakan sebuah alat musik media baru yaitu Gamelan Batu yang disebut Sorawatu.

Ditulis dalam Profile Kyai Sorawatu (2019) Sorawatu berasal dari kata sora yang berarti suara dan watu yang berarti batu. Sorawatu adalah alat musik media baru yaitu sebuah penciptaan alat musik yang diadaptasi dari gamelan yang berbahan material besi, kuningan atau perunggu. Gamelan Sorawatu terlahir dari peristiwa kebudayaan kawin batu pada

tanggal 11 Desember 2019 (Sujati, 2019), awalnya anggota padepokan Kirik Nguyuh membuat sebuah eksperimen bunyi bersama Asep Nata dengan menggunakan media batu. Batu tersebut di treatment dengan cara memilih 100 bilah batu kemudian batu tersebut dipukul menggunakan batu yang diikat menggunakan karet di stick bambu. Selanjutnya disusun berdasarkan nada rendah sampai dengan nada tinggi. Maka dari hasil eksperimen bunyi tersebut disusunlah batu yang terpilih (sesuai nada yang dibutuhkan) dalam sebuah ancak menjadi 7 bagian yang masing – masing ancak terdiri dari 3 sampai 7 bilah batu.

Terinspirasi dari sebuah gagasan tentang pemanfaatan limbah batu yang dihasilkan dari kerusakan gunung yang di eksploitasi oleh keserakahan manusia, kemudian puing-puing bebatuan hasil eksploitasi tersebut dengan kreativitas bisa menjadi bermanfaat, lalu diolah oleh Padepokan Kirik Nguyuh menjadi deretan batu yang kemudian menjadi alat musik media baru yang mereka sebut “Gamelan Sorawatu” (Susanti, 2022). Sorawatu ini dalam pergerakan kesenian serta kebudayaannya ingin menjadi media penyadaran bahwa mencintai lingkungan adalah sebagian dari iman dalam upaya menjaga persatuan hubungan antara manusia dengan manusia, manusia dengan alam dan manusia dengan Tuhan nya. Beberapa karya musik telah diciptakan oleh anggota padepokan Kirik Nguyuh, salah satunya berjudul “Kaulinan Budak” (Dermawan, Purnama & Mahyudin, 2020).

Alat Musik ini telah mendapat pengakuan dari Dewan Kesenian Swiss yang bernama Zuger Kulturschärpe pada tahun 2019 – 2020 sebagai alat musik media baru di kategori Nebenpreis. Adapun sosok yang mendorong lahirnya gamelan sorawatu ini yaitu Baron Famousa, Asep Nata, Hendra Wahid, Dian Mardiana dan Aris Djenggo. Kemudian proses lahirnya gamelan sorawatu ini didokumentasikan secara utuh oleh Simon Berz (Seniman Swiss, Direktur Badabum Atelier).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini berkaitan tentang bagaimana Kreasi Gamelan Sorawatu di Desa Girimukti Kabupaten Majalengka: Kajian Desain Organologi dan Komposisi Karya. Agar mendapatkan jawaban yang rinci, maka peneliti menyusun pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses merancang gamelan sorawatu di Desa Girimukti Kabupaten Majalengka hingga dapat digunakan?
2. Bagaimana komposisi musik dalam karya berjudul “Kaulinan Budak”?

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang proses pembuatan gamelan batu hingga menghasilkan sebuah karya musik yang berjudul Kaulinan Budak. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui serta mendeskripsikan tentang:

1. Bagaimana proses merancang gamelan sorawatu di Desa Girimukti Kabupaten Majalengka hingga dapat digunakan?
2. Bagaimana komposisi musik dalam karya berjudul “Kaulinan Budak”?

Secara umum kata waditra didalam karawitan sunda merupakan istilah untuk menggantikan nama instrument musik, oleh karena itu alat musik yang berasal dari Sunda sering kali disebut dengan kata “waditra” (Setiaji, 2022).

Alat musik/Waditra daerah Sunda memiliki beberapa tokoh diantaranya Raden Machyar Angga Koesoemadinata yang telah memberi nama pada lambang dan nada-nada Pentatonis pada waditra/alat musik Sunda yaitu da, mi, na, ti, la, da (Simatupang, Ginardy & Handayati, 2018).

Kata “gamelan” sebenarnya memiliki pengertian yang menunjuk pada alat atau instrumen musik (Iswantoro, 2018). Oleh karena itu pengertian gamelan belum dapat menjelaskan apa-apa tentang musiknya, bahkan belum dapat pula dikaitkan dengan ciri khas budaya tertentu. Sekalipun setelah kata gamelan tersebut dibubuhi kata lain, seperti gamelan

Jawa, gamelan Bali, gamelan Sunda, gamelan Amerika (?) dan apapun namanya, pengertian gamelan tersebut belum dapat menjelaskan secara proposional, masih terlalu umum dan kabur.

Bahan-bahan yang menjadi komponen gamelan adalah kayu, bambu, dan logam (Wibowo, 2018). Masing-masing alat musik memiliki peran dan fungsi tersendiri. Gamelan biasanya dimainkan secara bersama-sama dengan beriringan dengan berbagai jenis alat musik lainnya, sehingga menciptakan harmonisasi yang indah (Hood, 2020). Serangkaian alat musik gamelan ini bila dimainkan akan membentuk sebuah instrument yang dapat dinikmati hanya dengan musiknya saja atau untuk pengiring kesenian lainnya karena gamelan berupa lantunan bunyi yang tidak bersifat visual sehingga dapat dengan mudah dikolaborasikan dengan kesenian lain (Vetter, 2022). Gamelan sebenarnya berasal dari kata “gamel” yang dalam bahasa Jawa mempunyai arti memukul atau menabuh. Sedangkan pada akhiran kata ada imbuhan kata “an” yang berfungsi membentuk kata benda (Muflikah, Kusuma & Aman, 2022). Dengan begitu makna gamelan bisa diartikan sebagai kumpulan dari beberapa alat musik yang dimainkan dengan cara dipukul atau ditabuh. Fungsi gamelan sebagai kesenian, “jadi fungsi gamelan yaitu sebagai musik pengiring, pelengkap, dan memberikan rasa pada alur cerita” (Indariyana, Wadiyo & Utomo, 2018). Adapun di tatar Sunda terdapat 4 jenis gamelan yaitu gamelan degung, gamelan pelog salendro, gamelan renteng dan gamelan ketuk tilu.

1. Gamelan Degung

Gamelan Sunda atau Degung adalah ansambel musik tradisional asal Jawa Barat. Terdiri dari suling degung, rebab, kecap, bonang, kulanter, jengglong, saron, gambang, panerus, gong, dan kendang. Penambahan suling, kendang dan rebab dikarenakan adanya kebutuhan musikal (Julia, Supriyadi & Iswara, 2018). Dibandingkan Gamelan Jawa yang memiliki tempo lebih lambat, dan Gamelan Bali yang lebih dinamis, suara mendayu-dayu dari alat musik suling dan rebab yang lebih mendominasi dari gamelan menjadi ciri khas Gamelan Sunda.

2. Gamelan Pelog Salendro

Istilah Pelog Salendro menunjuk pada penggunaan laras. Sebenarnya istilah ini berasal dari Jawa Tengah. Begitu juga wujud gamelannya hampir serupa bahkan sama dengan gamelan pelog slendro Jawa tengah. Orang Sunda menyebut kedua laras itu dengan sebutan Melog dan Nyalendro, yang berarti mirip Pelog dan mirip Salendro (Cahyadi & Mutiarasari, 2021). Namun demikian gamelan ini hanyalah sebuah unit instrumen, walaupun wujudnya dapat dipastikan berasal dari Jawa Tengah, orang-orang Sunda menggunakannya dengan cita rasa serta estetika budayanya sendiri.

3. Gamelan Renteng

Goong Renteng merupakan salah satu jenis gamelan khas masyarakat Sunda yang sudah cukup tua. Paling tidak, goong renteng sudah dikenal sejak abad ke-16, dan tersebar di berbagai wilayah Jawa Barat. Goong renteng dapat ditemukan di Cileunyi dan Cikebo (wilayah Tanjungsari, Sumedang), Lebakwangi (wilayah Pameungpeuk, Bandung), dan Keraton Kanoman Cirebon. Selain itu, goong renteng juga terdapat di Cigugur (Kuningan), Talaga (Majalengka), Ciwaru (Sumedang), Tambi (Indramayu), Mayung, Suranenggala, dan Tegalan (Cirebon).

Istilah “goong renteng” merupakan perpaduan dari kata “goong” dan “renteng”. Kata ‘goong’ merupakan istilah kuno Sunda yang berarti gamelan, sedangkan kata ‘renteng’ berkaitan dengan penempatan pencon-pencon kolenang (bonang) yang diletakkan secara

berderet/berjejer, atau ngarenteng dalam bahasa Sunda. Jadi, secara harfiah goong renteng adalah goong (pencon) yang diletakkan/disusun secara berderet (ngarenteng) (Sasaki & Masunah, 2021).

4. Gamelan Ketuk Tilu

Gamelan ketuk tilu juga tersebar hampir di seluruh Tatar Sunda. Nama perangkat ini dipinjam dari salah satu waditranya, yaitu ketuk (semacam bonang) yang berjumlah tiga buah. Waditra lainnya adalah satu rebab, satu gong, satu kempul, satu kendang besar, dua kulanter (kendang kecil), dan satu kecrek.

5. Organologi

Organologi adalah suatu sub bagian dalam etnomusikologi, yang perhatian utamanya mendeskripsikan alat. Organologi berasal dari kata organ yang berarti benda, alat, atau barang dan logi (asal kata logos) yang artinya adalah ilmu. Jadi secara sederhana batasan organologi adalah ilmu yang mempelajari tentang benda atau alat. Mempelajari alat musik dengan teliti dan seksama seperti bentuk alat musik, ukuran, bahan baku, yang digunakan dapat mempengaruhi pemahaman terhadap prinsip bunyi yang dihasilkan, maka peneliti melakukan pendekatan teori musik yang berorientasi pada teori yang dibawakan Susumo Kasima mengemukakan: Studi tentang instrument musikal di lakukan dengan dua pandangan dasar yaitu structural dan fungsional (Irawan, Gozali & Muniir, 2019), secara struktural yaitu dengan mempelajari aspek fisik dari instrumen musikal seperti mengukur mencatat dan menggambarkan bentuk instrmen konstruksi ukuran dan bahan baku yang digunakan untuk membuat instrumen tersebut. Pendekatan secara fungsional yaitu aspek-aspek yang terdapat dari alat musik tersebut yang ada hubungannya dengan fungsi musikal, mencatat semua metode, memainkan instrumen, penggunaan bunyi yang diproduksi, kekuatan suara nada warna dan kualitas suara.

Sebelum mengenal lebih jauh tentang organologi sebuah instrumen, peneliti mengambil sebuah teori yang mengklasifikasikan alat musik sesuai dengan sumber bunyinya, seperti yang disebutkan Mahillon Sach Hornbostel kemudian dikutip oleh Soeharto, dkk. (1987, hlm.51-52) dalam buku pelajaran seni musik mengelompokkan alat-alat musik berdasarkan sumber bunyinya diantaranya adalah :

1. Ideofon : alat musik yang sumber bunyinya berupa badan dari alat itu sendiri.
Contoh : Gong, Angklung, Kolintang, Kentongan.
2. Aerofon : Alat musik yansumber bunyinya berupa air atau udara
Contoh : Seruling dan Terompet
3. Membranofon : Alat music yang sumber bunyinya berupa membran atau selaput kulit.
Contoh : Kendang, Rebana dan Tifa
4. Kordofon : Alat musik yang sumber bunyinya berupa cord, tali atau dawai
Contoh : Rebab dan Sasando
5. Elektrofon : Alat musik yang sumber bunyinya dari electro atau listrik.
Contoh : Gitar elektrik, Elekton.

Organologi Dan Akustik Gamelan

Gamelan merupakan seperangkat instrumen yang mempunyai karekteristik bentuk organologi dan berfungsi sebagai alat yang menghasilkan bunyi. Bentuk atau organologi berkaitan dengan empirisme vibrasi yang merupakan dasar dari bunyi. Gamelan secara kontruksi organologi mengandung nilai berupa ilmu fisika karena oorganologi-akustik merupakan salah satu wilayah dari ilmu fisika. Dalam ilmu fisika tanda pada jati diri gamelan di tatar hampir pada substansi keilmuannya. Empirisme vibrasi gamelan secara fisik memerlukan sebuah operator yaitu bahasa matematika, sehingga dalam gamelan terdapat

sebuah disiplin ilmu yaitu matematika. Logam, non logam instrument gamelan pasti mempunyai rumus dasar kimia. Misalkan gamelan terbuat dari perunggu pasti mempunyai unsur tembaga (Cu) dan seng (Zn) yang secara kimia mempunyai beberapa sifat dasar yang dapat dikaji.

Esensi sebuah musik adalah bunyi, begitu pula esensi tanda bunyi gamelan yang dikonstruksi oleh pengrawit dengan mempergunakan sistem laras. Bunyi gamelan sebagai esensi dasar karawitan mempunyai tanda seperti angka getar atau frekuensi dan amplitudo yang merepresentasikan. Ilmu fisika: Komponen tanda seperti angka getar atau frekuensi, amplitudo merupakan unsur atomistik yang menandakan dan merepresentasikan sebuah bunyi. Bunyi gamelan secara mekanika kuantum mampu berposisi sebagai partikel-gelombang. Sebagai sebuah partikel, bunyi merepresentasikan diri dalam tataran warna yang dapat diamati secara visual sedangkan sebagai sebuah gelombang, bunyi mampu bertransformasi merepresentasikan dalam tataran energi yang mampu dirasakan oleh sistem indera yaitu kulit dan telinga. Sejarah atau antropologi: Lahirnya bunyi gamelan pasti dimulai dari latar belakang. Dalam berbagai uraian tulisan yang terdapat dalam pupuh-pupuh tentang bunyi gamelan seperti dalam prekempa, centhini bahwa bunyi gamelan berasal dari kombinasi jiwa dengan alam. Hal ini menandakan bahwa bunyi gamelan tidak hanya bersandar pada sebuah nilai logika saja, namun juga rasa membalut bunyi tersebut sehingga mempunyai kemampuan adaptasi terhadap perkembangan ruang dan waktu. Psikologi : Bunyi gamelan bukan bunyi tunggal melainkan majemuk yang dikonstruksi dari logika-rasa. Bunyi sebuah instrumen, misalkan gong dikonstruksi dari sistem tiga hal yaitu boss, pelek, ring dengan sebuah konsep impedansi yang merupakan perwakilan jiwa. Konsep ini hampir sama dengan sistem telinga ketika mempersepsikan sebuah sumber bunyi sehingga secara internal, ilmu psikologi mengkonstruksi bunyi instrumen gamelan.

Nilai gamelan dalam batasan organologi akustik merupakan konsep kecerdasan lokal jenius dalam mentransformasikan relasi ilmu pengetahuan dan teknologi dalam relasi intra-ekstra musikal sebagai produk dan musik sebagai sebuah perilaku, musik itu sendiri dan teori atau proses kognitif. Gamelan sebagai produk menjadi sebuah perilaku simbolik masyarakat dalam mengkonstruksi elemen intra-ekstra musikal yang mempunyai perkembangan terhadap nilai perkembangan gamelan sebagai sebuah proses kognitif.

Teknik Permainan Gamelan

Teknik permainan gamelan merupakan cara yang digunakan saat bermain alat musik gamelan. Teknik permainan gamelan dibagi menjadi 4 yaitu:

Teknik Gembyang

Teknik Gembyang adalah satu bentuk pola permainan melodi yang dimainkan menggunakan nada dengan jarak 1 oktaf. Seperti memainkan melodi secara unisono (secara bersama – sama).

Teknik Kempyung

Kempyung adalah dua bilah nada yang ditabuh bersama dan mengapit dua bilah nada. Kempyung dalam karawitan Jawa keberadaannya identik diikuti dengan gembyang. Jika nada 2 dan 6 ataupun 3 dan 1 ditabuh bersamaan maka disebut kempyung. Ki Sindusawarno kemudian membahas pathet terutama dari aspek scalar, yaitu mengidentifikasi pathet dari tingkatan fungsi nada-nada. Tingkatan fungsi seperti itu ditentukan oleh jangkah kempyung. Sebelum membahas pathet, Ki Sindusawarno lebih dulu menulis teori-teori kempyung yang kemudian dihubungkan sebagai asal-usul dari laras dan pentingnya kempyung dalam pathet. Selanjutnya ada teori lingkaran kempyung yang diungkapkan oleh

dijelaskan bahwa dalam setiap pathet mempunyai nada dasar. Laras slendro mempunyai lima nada yang jangkahnya dianggap sama dan dapat berfungsi sebagai nada dasar semua, sehingga membentuk suatu lingkaran dan digambar urut berdasarkan kempyung. Nada-nada tersebut mempunyai kekuatan atas dasar kedudukannya dalam setiap pathet. Ada kedudukan dong (nada dasar), pelengkap, 45 kempyung bawah, kempyung atas, dan ding. Terlihat jelas bahwa kempyung mendominasi.

Teknik Carukan/Kotekan

Teknik carukan/kotekan adalah teknik yang dimainkan dengan cara memainkan melodi yang saling mengisi antara 2 dan 3 pihak.

Kotekan merupakan kesatuan pola tabuhan dengan ritme melodi yang sangat cepat berdasar pola tabuhan polos dan tabuhan sangsih. Secara mendasar tabuhan kotekan dapat dibagi dua, yaitu kotekan telu dan kotekan papat.

Teknik Ornamentasi

Teknik ornamentasi adalah teknik yang dimainkan dengan cara memainkan nada – nada melodi pada sebuah waditra yang bersifat melodis. Yang mana pada melodi utamanya selalu menggunakan hiasan – hiasan, tetapi melodi yang dihasilkan dari waditra tersebut tidak mempengaruhi harmonisasi waditra lainnya, akan tetapi saling mengisi antara waditra yang ada.

Notasi

Not adalah tanda tertulis yang memiliki titi nada. Martinus juga mengartikan notasi sebagai proses membuat tanda nada. Notasi dapat diartikan sebagai lambang atau tulisan musik. Selain itu, notasi musik menggambarkan besarnya waktu dalam arah horizontal dan tinggi rendahnya nada digambarkan dalam arah vertikal. Notasi juga memiliki beberapa arti yaitu sistem lambang (tanda) yang menggambarkan bilangan, nada atau ujaran dan proses perlambangan bilangan nada ujaran dengan lambang. Notasi musik merupakan bahasa musik tertulis. Notasi musik merupakan bahasa musik tertulis, notasi musik terbagi menjadi 3 jenis yakni sebagai berikut.

1. Notasi Angka

Notasi angka merupakan bahasa musik yang disimbolkan dengan angka.

2. Notasi Huruf

Notasi huruf merupakan notasi paling mudah yang didasarkan pada bunyi nadanya. Membaca notasi melodi dengan *do re mi fa so la si do*.

3. Notasi Balok

Istilah not balok berasal dari pengaruh bahasa Belanda *noten balk*, yaitu notasi musik yang menggunakan lima garis horizontal untuk menempatkan titi nada. Notasi balok merupakan standar yang digunakan dalam penulisan notasi musik. Setiap nada mempunyai frekuensi yang berbeda, sehingga penempatan posisi not pada garis paranada dilakukan berdasarkan tinggi-rendahnya nada tersebut. Nada adalah bunyi yang dihasilkan dari alat musik, yang mempunyai durasi. Dalam penotasian musik, dikenal 2 kondisi yaitu not dan rest. Not digunakan untuk menunjukkan adanya nada tertentu, sedangkan rest digunakan untuk menunjukkan tidak adanya nada.

Komposisi

Komposisi musik berasal dari bahasa Inggris yang artinya susunan. Sama halnya dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia yang menyatakan bahwa komposisi dalam musik merupakan susunan, baik berupa instrumental maupun vokal. Dalam kontes pendidikan

komposisi adalah kegiatan yang menyusun kembali ide-ide siswa untuk membentuk karya yang baru.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa komposisi musik merupakan kreativitas seseorang dalam menyusun ide-ide kreativitasnya untuk membentuk sebuah lagu atau karya musik yang baru. Adapun unsur-unsur musik dapat dibedakan berdasarkan sifatnya menjadi 2, yaitu unsur Parametris (terukur) dan Non Parametris (sulit diukur).

Batu Andesit

Nama andesit berasal dari pegunungan andes. Ini dikarenakan batuan andesit banyak ditemukan di sekitar pegunungan Andes. Batuan andesit di pegunungan Andes terbentuk sebagai lava "interbeded" bersamaan dengan deposit abu vulkanik (ash) dan tuff di sisi-sisi stratovolcano yang curam. Batuan Andesit atau disebut juga dengan lavastone adalah batuan beku yang tersusun atas mineral yang halus (fine-grained), serta memiliki kandungan silica yang lebih tinggi dari batu basal dan lebih rendah dari batuan rhyolite dan felsite. Meskipun pembentukan batuan endosit juga terjadi di bawah permukaan bumi, umumnya batuan endosit terbentuk di permukaan bumi sebagai akibat letusan gunung merapi. Karena itu para ahli mengklasifikasikannya ke dalam bagian batuan beku ekstrusif.

Batuan Andesit terbentuk dari magma dengan temperatur antara 900 sampai 1.100 derajat celcius. Mineral-mineral yang dikandung batuan andosit bersifat mikroskopis, sehingga tak bisa dilihat tanpa batuan mikroskop. material-material itu antara lain adalah :

1. Silika (sio₂), dengan jumlah antara 52-63 %
2. Kuarsa, dengan jumlah sekitar 20 %
3. Biotite
4. Basalt
5. Feltise
6. Plagiocase feldspar
7. Pyroxene (clinopyroxene dan orthopyroxene)
8. Hornblende dengan persentase sangat kecil

Di lapangan, morfologi batuan andesit dapat dikenali dari warna abu-abu yang dominan sampai merah. Warna ini menandakan kandungan silicanya yang cukup besar. Ciri morfologi lainnya adalah memiliki pori-pori yang cukup padat dan struktur yang sangat pejal. Tapi struktur kepadatan batuan andesit masih dibawah batuan granit.

2. METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif yaitu mengkonstruksi realitas sosial, makna budaya yang berfokus pada proses interpretasi peristiwa - peristiwa, yang mengutamakan keaslian data, yang terdiri dari berbagai kasus atau subjek, terikat pada suatu situasi atau konteks, yang hadir dan nyata. Penelitian kualitatif menekankan analisis proses dari proses berfikir secara induktif yang dimana terdapat kaitan dengan fenomena yang diamati. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuannya diperoleh dari ungkapan makna yang didapat dari linguistik bahasa dan kata-kata. Metode kualitatif ini sesuai dengan kebutuhan peneliti menganalisis Kajian Desain Organologi dan Komposisi Karya Kaulinan Budak pada Kreasi Gamelan Sorawatu di Desa Girimukti Kabupaten Majalengka. Oleh karena itu dengan menggunakan metode ini diharapkan dapat menggali

dan memaparkan data – data mengenai organologi gamelan sorawatu dan karyanya yang berjudul kaulinan budak.

Desain Penelitian

Di dalam desain penelitian terdapat tahap awal, tahap inti dan tahap akhir. Desain penelitian ini dibuat agar proses penelitian dapat berjalan secara sistematis. Adapun langkah – langkah penelitian yang dilakukan antara lain:

Tahap Awal

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi awal dengan melihat tontonan berupa video di sosial media yang kemudian ditonton dan didengarkan secara berkala guna mendapatkan masalah yang akan diteliti.

Tahap Inti

Dalam tahap ini, peneliti melakukan pengumpulan data berupa wawancara dengan narasumber diantaranya Baron Famosa, Hendra Wahid dan Asep Nata. Pemilihan narasumber ini didasari berdasarkan kebutuhan penelitian.

Tahap Akhir

Di tahap akhir setelah semua data terkumpul, peneliti melakukan penyusunan laporan didasari hasil temuan penelitian di lapangan sehingga dapat memecahkan permasalahan dalam penelitian.

Narasumber dan Tempat Penelitian

Dalam proses penelitian, pemilihan narasumber dan tempat penelitian juga merupakan hal yang sangat penting. Tentunya partisipan akan sangat membantu agar penelitian dapat berjalan sesuai dengan tujuan.

Untuk mempermudah proses penelitian serta memperoleh data tentunya diperlukan narasumber yang ahli dalam proses penciptaan gamelan sorawatu. Adapun narasumber yang terlibat dalam penelitian ini adalah Baron Famosa dan Asep Nata yang merupakan pencetus ide/gagasan terciptanya gamelan sorawatu sedangkan untuk karya/lagu kaulinan budak hanya Baron Famosa yang menciptakan karya/lagu tersebut. Dan didokumentasikan oleh narasumber berikutnya yaitu Hendra Wahid.

Tempat yang digunakan dalam penelitian ini berada di Padepokan Kirik Nguyuh tepatnya di Blok Langgengsari RT 002 RW 006 Desa Girimukti Kecamatan Kasokandel Kabupaten Majalengka Jawa Barat. Adapaun wawancara terhadap Baron Famosa dan Hendra Wahid dilaksanakan di Padepokan Kirik Nguyuh.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan salah satu bagian terpenting dalam melaksanakan sebuah penelitian. Adapun langkah – langkah dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Observasi

Dengan melaksanakan observasi diharapkan mampu mendapatkan data – data yang akan diteliti serta memperoleh informasi secara langsung terkait data yang diteiti.

Wawancara

Dengan menggunakan metode ini, peneliti dapat menerima informasi secara langsung dari narasumber.

Dokumentasi

Dokumentasi menjadi hal yang penting dalam pengumpulan data, diantaranya untuk melengkapi data dari tahap observasi dan wawancara agar data yang dihasilkan lebih terpercaya.

Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data yang diambil dari sumber-sumber tertulis atau kepustakaan. Baik buku, jurnal, atau sumber bacaan lain yang berkaitan dengan penelitian. Studi pustaka yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu untuk membedah gamelan sorawatu secara organologi dan kompositoris.

Analisis Data

Setelah melakukan pengumpulan data - data, tentunya peneliti perlu melakukan analisis hasil pengumpulan data. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat serta dapat menjawab rumusan masalah dalam penelitian. Analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Analisis Konten

Metode yang digunakan adalah metode analisis konten karena penelitian ini menggunakan data yang tidak terstruktur. Pemilihan metode ini didasarkan pada pendapat Zuhdi (1993: 6) yang menyatakan bahwa teknik analisis konten digunakan untuk memahami pesan simbolik dalam bentuk dokumen, lukisan, tarian, lagu, karya sastra, artikel dan sebagainya yang berupa data tak berstruktur. Kegiatan analisis ini meliputi membaca, mencatat data, membaca ulang, mengidentifikasi data, mengklasifikasi data, membahas data, penyajian data, dan penarikan inferensi.

Analisis Naratif

Analisis naratif adalah sebuah paradigma dengan mengumpulkan deskripsi peristiwa atau kejadian dan kemudian menyusunnya menjadi cerita dengan menggunakan alur cerita.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Organologi Gamelan Sorawatu

Gamelan Sorawatu merupakan alat musik yang masuk dalam kelompok ideofon yaitu alat musik yang sumber bunyinya berupa badan dari alat musik itu sendiri. Dari hasil limbah bilah batu, agar menjadi bermanfaat maka Baron dengan kreativitasnya menggunakan limbah bilah batu tersebut menjadi sebuah kreasi alat musik yang kemudian disebut Gamelan Sorawatu. Berdasar pada pertanyaan penelitian yang dikemukakan pada bab sebelumnya peneliti menemukan beberapa sumber informasi serta data di lapangan tentang bagaimana organologi dari gamelan Sorawatu ini dirancang sehingga menjadi kelompok waditra musik.

4.1.1 Pemilihan Batu

Dalam proses merancang, elemen yang paling penting dalam gamelan Sorawatu adalah material batu. Adapun material ini diperoleh dari hasil limbah pengolahan pabrik batu. Bahan yang digunakan adalah jenis andesit, dikarenakan sumber daya alam di wilayah lokasi penelitian adalah batu jenis tersebut. Bilah batu tersebut merupakan potongan asli hasil limbah dari pabrik pengolahan batu (tidak diubah) oleh Baron. Terdapat sejumlah 7 ancak, masing – masing memiliki jumlah bilah yang berbeda, ada yang 3, 7 dan 10 bilah. Untuk ancak berisikan 7 dan 10 bilah yang berbentuk pipih memanjang,

4.1.2 Penyusunan Bilah Batu Pada Ancak

Gamelan Sorawatu adalah susunan bilah batu yang disimpan dalam sebuah ancak, yang total keseluruhan ancaknya terdapat 7 buah ancak, pada setiap ancaknya masing-masing

berisi 3 sampai 10 bilah batu. Bila dirincikan isi bilah batu pada setiap ancak adalah sebagai berikut:

1. Ancak I dan II berisi 3 bilah batu
2. Ancak III dan IV berisi 10 bilah batu
3. Ancak V sampai VII berisi 7 bilah batu.

Bilahan batu yang sudah dipersiapkan selanjutnya disusun berjejer di atas sebuah ancak. Adapun setiap deretan batu tersebut disusun berdasarkan tinggi rendah nada, nada paling rendah diletakan pada bagian paling kiri kemudian secara berurutan dilanjutkan ke nada yang lebih tinggi disebelah kanannya.

4.2 Teknik Memproduksi Bunyi Gamelan Sorawatu

Pada dasarnya, teknik memproduksi bunyi gamelan Sorawatu sama dengan cara membunyikan gamelan pada umumnya, yaitu dengan cara dipukul dalam mengatur dinamika yang diinginkan.. Produk bunyi yang dihasilkan tergantung pada beberapa aspek, diantaranya kualitas bahan gamelan, pemukul yang digunakan dan keras lembutnya pukulan, bagian-bagian alat yang dipukul dan sebagainya. Dengan kondisi akustik yang memiliki resonansi yang sangat pendek, waditra ini hanya dapat memainkan bunyi-bunyi yang pendek, sehingga untuk memproduksi artikulasi yang panjang (sustain) serta menyambung (legato) sangat tidak memungkinkan. Hal ini dikarenakan bunyi yang dihasilkan oleh waditra gamelan Sorawatu sangat singkat. Kecuali untuk kelompok waditra tiga bilah yang memiliki ukuran yang lebar, memiliki resonansi sedikit lebih panjang, sehingga memungkinkan untuk memproduksi bunyi yang tersendat-sendat (tenuto). Dengan demikian, kecenderungan dalam teknik permainan gamelan Sorawatu mengarah kepada teknik carukan serta unisono. Teknik carukan adalah teknik yang dimainkan dengan cara memainkan melodi yang saling mengisi antara setiap waditranya. Adapun teknik permainan gamelan Sorawatu berkaitan juga dengan konsep jalinan yang saling mengisi (interlocking) bagaimana menghasilkan melodi yang cepat dengan teknik carukan, antara ancak berbilang batu 7 dan ancak berbilang batu 10.

Sedangkan dalam Teknik permainan gamelan Sorawatu untuk waditra ancak berbilang tiga, difungsikan untuk mengeksekusi setiap nada-nada yang puntual (dibunyikan pada tempat-tempat tertentu) seperti melodi yang dimainkan pada waditra kenong, gong, slentem yang menjadi balunganing gending.

4.3 Struktur Komposisi Musik “Kaulinan Budak”

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan Notasi Geometri pada karya musik Kaulinan Budak diantaranya:

1. Kyai Sorawatu bukan seorang yang professional dalam bermain musik
2. Bunyi yang dihasilkan berdasarkan feeling dan intuisi mereka terhadap bunyi, kemudian dituliskan di notasi geometri mengikuti jumlah pukulan yang kemudian di tuliskan dalam bentuk bangun datar (geometri).
3. Pola permainan gamelan Sorawatu berasal dari hasil olah hati, pikiran dan tingkah laku.

Dengan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan notasi geometri hanyalah gambaran sederhana untuk dokumentasi sebuah karya musik yang dihasilkan oleh Kyai Sorawatu, tanpa berdasar dengan komposisi maupun teknik – teknik penciptaan sebuah karya musik.

Musik iringan gamelan Sorawatu dalam karya musik “Kaulinan Budak” ini memiliki 3 bagian, yaitu intro, isian dan penutup. Notasi yang digunakan oleh gamelan Sorawatu adalah notasi geometri. Notasi dalam bentuk geometri (terlampir) masih abstrak dan belum bisa dianalisa. Maka dari itu, untuk memudahkan peneliti untuk menganalisa, khususnya para akademisi musik dan umumnya kepada masyarakat untuk membaca notasi tersebut, peneliti menuliskan notasi karya musik “Kaulinan Budak” dalam bentuk notasi balok. Namun, dari

hasil penelitian, ditemukan bahwa karya musik “Kaulinan Budak” dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

1. Pangkat
2. Bagian 1
3. Jembatan
4. Bagian 2
5. Bagian 3
6. Penutup

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap Kreasi Gamelan Sorawatu Di Desa Girimukti Kabupaten Majalengka : Desain Waditra Dan Komposisi Musik, diambil kesimpulan bahwa gamelan sorawatu teknik permainannya similar (serupa) dengan teknik permainan gamelan pada umumnya akan tetapi secara kompositorik gamelan sorawatu ini lemah karena keterbatasan dari material batu tersebut, maka dari itu untuk lebih jelasnya peneliti membuat poin-poin detail kesimpulan sebagai berikut :

a. Dalam proses perancangan gamelan sorawatu Baron dan Asep Nata melakukan observasi mulai dari material (bilah batu andesit) dan mendeteksi nada, setelah menemukan material batu dan nada yang sesuai, maka bilah batu-batu tersebut dikelompokkan menjadi tiga bagian dan diletakkan pada ancak, dengan detail penjelasan sebagai berikut :

1. Bagian 1 adalah ancak yang berisi 3 bilah batu
2. Bagian 2 adalah ancak yang berisi 7 bilah batu
3. Bagian 3 adalah ancak yang berisi 10 bilah batu

a. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa teknik permainan gamelan sorawatu menggunakan beberapa teknik dalam memainkannya yaitu sebagai berikut :

1. Teknik prosesual, teknik ini ditemukan pada bagian 1 dan bagian 2 pada karya “kaulinan Budak”.
2. Teknik carukan, teknik ini ditemukan pada bagian 2 dan 3 pada karya “kaulinan Budak”.
3. Teknik kempyung, teknik ini ditemukan pada bagian pangkat, bagian 1 untuk ancak B10 (B), jembatan, bagian 3 untuk ancak B7 (B), dan penutup pada karya “kaulinan Budak”.
4. Teknik call and respon, teknik ini ditemukan pada bagian pangkat, jembatan, dan penutup pada karya “kaulinan Budak”.

b. Karya musik pertama yang diciptakan oleh Baron dan Kyai Sorawatu berjudul “Kaulinan Budak”. Dalam proses pembuatan karya musik ini tidak berdasarkan pada aspek kompositoris tetapi berdasarkan pada Feeling dan intuisi, karena latar belakang Baron dan Kyai Sorawatu bukan sebagai akademisi dalam bidang musik. Namun berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa dalam karya musik “Kaulinan Budak” ini ternyata terdapat aspek-aspek kompositoris musik, diantaranya :

1. Adanya penggunaan birama 4/4 pada karya “kaulinan Budak”
2. Adanya penggunaan tempo yang berubah-ubah, yaitu pada bar 2, bar 49, bar 94, dan bar 128 pada karya “kaulinan Budak”
3. Adanya penggunaan aksens pada karya “kaulinan Budak”
4. Adanya melodi dihampir setaip waditra bilah batu 7 dan 10 pada karya “kaulinan Budak”

5. Adanya harmonisasi pada karya “kaulinan Budak” , walaupun dalam proses perancangannya tidak dilakan proses tuning pada setiap bilah batunya.

Dalam keberlangsungan pengembangan dan pelestarian alat musik gamelan sorawatu dan karya musik “Kaulinan Budak”, penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan maupun saran terhadap beberapa pihak yang terkait, diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Menjadi bahan evaluasi bagi para pencipta alat musik khususnya gamelan untuk lebih memperhatikan faktor yang menjadi tolak ukur dari alat musik gamelan tersebut, seperti organologi, teknik permainan, dan kompositoris karya musiknya.
- b. Menjadi bahan evaluasi bagi para komposer untuk lebih memperhatikan idiom-idiom musik yang mungkin akan muncul atau hilang ketika terjadi pengembangan dalam sebuah komposisi musik.
- c. Sebagai bahan acuan bagi lembaga pendidikan formal maupun non formal dalam menyelenggarakan kegiatan workshop ataupun pelatihan mengenai pengembangan dan pelestarian alat musik gamelan bagi para seniman maupun masyarakat umum.
- d. Walaupun secara kompositoris karya musik “Kaulinan Budak” lemah yang dikarenakan latar belakang Baron dan Kyai Sorawatu bukan sebagai akademisi dalam bidang musik serta adanya keterbatasan dari segi nada pada gamelan sorawatu, akan tetapi dari segi kreativitas dan pendidikan gamelan sorawatu ini patut kita berikan apresiasi positif sebab dengan adanya gamelan sorawatu ini memberikan kesempatan kepada generasi muda untuk mengembangkan potensinya dalam bermusik maupun melestarikan alat musik gamelan itu sendiri.
- e. Membuat semacam “festival musik batu” serta mengundang para kompositoris dengan tujuan untuk menguatkan secara keilmuan dan karya musik dari gamelan sorawatu.

5. CATATAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis mengkonfirmasi bahwa artikel ini bebas dari plagiarisme.

6. REFERENSI

- Arcega, J., Autman, I., De Guzman, B., Isidien, L., Olivar, J., O'Neal, M., & Surdilla, B. (2020). The Human Touch: Is Modern Technology Decreasing the Value of Humanity in Patient Care?. *Critical Care Nursing Quarterly*, 43(3), 294-302.
- Bhumi, I. M. B. P., Sudirga, I. K., & Sudirana, I. W. (2021). Pluminasi as a New Composition Method In Contemporary Music| Pluminasi Sebagai Metode Komposisi Baru Pada Karya Musik Kontemporer. *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 1(4), 234-243.
- Cahyadi, O., & Mutiarasari, K. (2021). Penciptaan Karya Komposisi Penataan Gamelan Pelog-Salendro Untuk Aransemen Musik Sekolah. *Jurnal Pendidikan Tari*, 1(2), 62-75.
- Dermawan, W., Purnama, C., & Mahyudin, E. (2020). Penguatan “Kaulinan Barudak Sunda” Sebagai Permainan Tradisional. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(1), 1-15.
- Hood, M. M. (2020). Separating Intertwined Traditions into Balinese Music and Dance. *The World Of Music*, 9(2), 109-130.

- Indariyana, R. W., Wadiyo, W., & Utomo, U. (2018). Gamelan Truntung Art in the Study of Structural Functionalism. *Catharsis*, 7(3), 265-274.
- Irawan, P. A., Ghozali, I., & Muniir, A. (2019). Kajian Intraestetik Dan Ekstraestetik Musik Senggayong Di Desa Pangkalan Buton Kecamatan Sukadana Kabupaten Kayong Utara. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 8(10) 1-10.
- Iswantoro, G. (2018). Kesenian Musik Tradisional Gamelan Jawa Sebagai Kekayaan Budaya Bangsa Indonesia. *Jurnal Sains Terapan Pariwisata*, 3(1), 129-143.
- Julia, J., Supriyadi, T., & Iswara, P. D. (2018). Improving Prospective Primary School Teachers' Skill in Playing Gamelan Degung: An Action Research in Indonesia. *Online Submission*, 18(2), 117-130.
- Muflikah, B., Kusuma, V. A., & Aman, A. (2022). The Use of Powerpoint-Based Interactive Plywood Gamelan in Learning Local Sound Art in Elementary Schools. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(3), 463-470.
- Puguh, D. R. (2017). Melestarikan Dan Mengembangkan Warisan Budaya: Kebijakan Budaya Semarang Dalam Perspektif Sejarah. *Jurnal Sejarah Citra Lekha*, 2(1), 48-60.
- Sasaki, M. and Masunah, J., 2021. A Review of The Sundanese Scale Theory. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 21(2), pp.318-329.
- Setiaji, D. (2022). Konsep Dongkari dalam Perspektif Seniman Tembang Tembang Sunda Cianjuran. *Jurnal Mebang: Kajian Budaya Musik Dan Pendidikan Musik*, 2(1), 1-18.
- Simatupang, T. M., Ginardy, R., & Handayati, Y. (2018). New Framework For Value Chain Thinking. *International Journal of Value Chain Management*, 9(3), 289-309.
- Sujati, B. (2019). Tradisi Budaya Masyarakat Islam di Tatar Sunda (Jawa Barat). *Ishlah: Jurnal Ilmu Ushuluddin, Adab Dan Dakwah*, 1(1), 37-51.
- Susanti, T. D. (2022). Implementasi Pemajuan Budaya Takbenda Di Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Majalengka. *Jurnal Ilmu Administrasi CENDEKIA*, 15(1) 1-22.
- Taufiq, A. (2018). Paradigma Baru Pendidikan Tinggi Dan Makna Kuliah Bagi Mahasiswa. *MADANI Jurnal Politik dan Sosial Kemasyarakatan*, 10(1), 34-52.
- Vetter, R. (2022). Gendhing Sekaten.(2010) 2020 Gendhing Pahargyan.(2012) 2020 Gendhing Kurmat Dalem. 2020 Gendhing Gati.(2015) 2020 Gendhing Gati Volume 2. 2020 Gendhing Soran Volume 1. 2021. *Ethnomusicology*, 66(2), 349-359.
- Widyastuti, I. (2022). Gema Bilah Kaca: Bentuk Inovasi Gamelan Sebagai Upaya Pelestarian Budaya di Kabupaten Pacitan. *Virtuoso: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Musik*, 5(2), 104-109.
- Wibowo, T. U. S. H. (2022). Cosmopolitanism of the Sultanate of Banten: An Overview of Settlement and Social Structure of the 15th Century. *Indonesian Historical Studies*, 5(2), 105-114.