

Konsep Musik Kolosal *Ngider Bhuwana* Sebuah Transformasi Ritual *Ngrebeg Kuningan* di Kota Bangli

I Ketut Garwa

Program Studi Pascasarjana S3 Institut Seni Indonesia Denpasar,
Jalan Nusa Indah, 80235

garwa68@gmail.com

Konsep Karya Musik Kolosal *Ngider Bhuwana* Sebuah Transformasi Ritual *Ngrebeg Kuningan* Di Kota Bangli, terinspirasi dari sebuah prosesi ritual *Ngrebeg Kuningan*. Prosesi ritual ini dilaksanakan di *catus pata* bertujuan untuk menetralsir alam semesta baik vertikal (*niskala /gaib*) maupun horizontal (*sekala/nyata*). Ada tiga ide garapan yang diwujudkan dari penciptaan karya ini antara lain: 1) Bagaimana proses penciptaan Karya Musik Kolosal *Ngider Bhuwana* sebagai transformasi ritual *ngrebeg* di Kota Bangli? 2) Bagaimana wujud Karya Musik Kolosal *Ngider Bhuwana* sebagai sebuah transformasi ritual *ngrebeg* di Kota Bangli? 3) Pesan-pesan apa yang dapat disampaikan melalui ide-ide kreatif ke dalam Karya Musik Kolosal *Ngider Bhuwana*?. Adapun konsep-konsep dalam perwujudan karya ini antara lain: 1) Wujud karya diimplementasikan melalui media ungkap gamelan, musikalitas teks karya, dan tata penyajiannya dalam bentuk karya kolosal eksperimental, 2) Penciptaan karya ini melalui proses interpretasi, transformasi dan restrukturisasi dari nada-nada *pengider bhuwana* khususnya *Panca Dewata*, nilai/*neptu/urip* arah mata angin: timur, selatan, barat, utara dan tengah dan Teologi Hindu *Saguna Brahma*. 3) Karya ini mempergunakan metodologi penciptaan seni *Panca Sthiti Ngawe Sani* yaitu lima tahapan penciptaan karya seni antara lain: tahap inspirasi/*ngawirasa*, eksplorasi/*ngawacak*, konsepsi/*ngarencana*, eksekusi/*ngewangun* dan produksi/*ngebah*..

Kata kunci: ngrebeg, ngider bhuwana, kolosal, eksperimental.

Ngider Bhuwana Colossal Music Concept, A Ritual Transformation of Ngrebeg Kuningan in Bangli City

The concept of *Ngider Bhuwana's* Colossal Music Work, A Ritual Transformation of *Ngrebeg Kuningan* in Bangli City, was inspired by the *Ngrebeg Kuningan's* ritual procession. This ritual procession is carried out in *catus pata* and aims to neutralize the universe both vertically (*niskala / magical*) and horizontally (*skala / real*). There are three ideas that were realized from the creation of this work, including: 1) How was the process of creating *Ngider Bhuwana's* Colossal Music Work as a transformation of *ngrebeg* ritual in Bangli City? 2) What is the form of *Ngider Bhuwana's* Colossal Music Work as a transformation of *ngrebeg* ritual in Bangli City? 3) What messages can be conveyed through creative ideas into *Ngider Bhuwana's* Colossal Music Works? The concepts in the embodiment of this work include: 1) The form of the work is implemented through the gamelan expression media, the musicality of the work text, and the presentation system in the form of experimental colossal works, 2) The creation of this work is through the process of interpretation, transformation and restructuring of the tones *pengider bhuwana* especially *Panca Dewata*, value/*neptu/urip* of the wind directions: east, south, west, north and center and Hindu Theology of *Saguna Brahma*. 3) This work uses the *Panca Sthiti Ngawe Sani* art creation methodology, namely the five stages of creating art, including: inspiration/*ngawirasa*, exploration/*ngawacak*, conception/*ngarencana*, execution/*ngewangun* and production / *ngebah*.

Keywords: ngrebeg, ngider bhuwana, colossal, experimental

Proses Review : 1 - 30 Juni 2021, Dinyatakan Lolos: 27 Juli 2021

PENDAHULUAN

Ngrebeg adalah salah satu aktivitas keagamaan masyarakat sekitar Kota Bangli yang sangat unik dan penuh nuansa musikal. Bagi masyarakat Kota Bangli, prosesi ritual *ngrebeg* ini merupakan prosesi ritual *ngiring melancaran* Ida *Bhatara Dalem* dalam bentuk *pralingga barong, rangda, pratima* dan simbol-simbol suci lainnya untuk *katuran ayaban bhakti* di simpang empat (*catus pata*) *baler peken* (utara pasar) Kota Bangli. Pelaksanaan prosesi *ngrebeg* diikuti oleh empat *banjar pakraman* yang berlokasi di empat arah mata angin (*catus pata*) yaitu: di selatan *Banjar Blung bang pengemong Bhatara Dalem* Penunggekan, di barat *Banjar Kawan penyungsurung Bhatara Dalem* Purwa, di utara *Banjar Pande pengemong Bhatara Dalem* Gede Slaungan, dan di timur *Banjar Griya penyungsurung Bhatara Dalem* Cungkub Pegringsingan.

Kata *ngrebeg*, walaupun dengan sebutan yang beragam seperti: *grebeg, ngerebeg, gerebek/garebek*, memiliki makna yang hampir sama. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia terbitan Balai Pustaka, kata *gerebek/garebek* (Jw) diartikan dengan perayaan besar yang bertalian dengan hari raya Islam (yang dilaksanakan tiga kali dalam setahun, yaitu : *Gerebek Maulud* pada tanggal 12 Rabiulawal), *Gerebek Puasa* pada tanggal 1 Syawal, dan *Gerebek Besar* pada tanggal 10 Zulhijah). Istilah *ngrebeg* juga digunakan dalam ko- notasi ‘perang’ dengan sasaran tertentu, ‘menggeledah, ‘menyergap’, yang dilakukan banyak orang secara tiba-tiba (Granoka, 2007: 130).

Mengacu pada uraian makna *ngrebeg* tersebut di atas, secara kultural pelaksanaan *ngrebeg* di Kota Bangli memiliki perbedaan dengan *ngrebeg* di beberapa tempat lainnya di Bali. Perbedaan dimaksud tidak terletak pada maknanya, tetapi dalam bentuk pelaksanaannya. Tradisi *ngrebeg* di Kota Bangli dilaksanakan dalam skala lebih besar dan ramai di tempat dan waktu secara bersamaan oleh empat desa *pakraman penyungsurung Bhatara Dalem*. Banyak *pratima*/benda sakral, beberapa barung gamelan, masyarakat *penyungsurung* tumpah ruah di *catus pata* kota Bangli, sebagai tempat yang diyakini dan dianggap sakral dan memiliki kekuatan tertentu. Jadi secara kultural dan teatral *ngrebeg* di Kota Bangli jauh lebih bergema karena keterlibatan peserta, atribut benda sakral maupun berkumandangannya beberapa *barungan* gamelan. Prosesi ritual yang secara rutin dilaksanakan di *catus pata* Kota Bangle setiap hari *Saniscara Kliwon (Tumpek) Kuningan*, merupakan prosesi ritual secara turun temurun.

Menurut penjelasan Anak Agung Gede Bagus Ardana *pinisepuh Puri Kilihan* Bangli, prosesi *ngrebeg*, pada awalnya dimulai sejak Ida Anak Agung Ketut Ngurah yang bertahta selama 37 tahun periode 1923-1960. Ketika itu hanya ada dua barong yaitu: *sungsungan* Banjar Selat dan Banjar Pengiangan Su-sut Bangli, yang selalu melakukan pementasan (*ngela-wang*) di *bencingah/alun-alun puri*

setiap hari raya Galungan dan Kuningan. Semenjak Bupati Bangli, Bapak Ida Bagus Gede Agung Ladip (1990-2000), prosesi ritual ini dikembangkan pelaksanaannya menjadi di empat arah mata angin yaitu tepatnya di *catus pata (perempatan)* Kota Bangli yang sampai saat ini disebut prosesi upacara *ngrebeg* dan *sampun ketami* (sudah dite-rima) sebagai tradisi budaya lisan (Wawancara, 18 Februari 2018). Di sisi lain, pemuka masyarakat Banjar Pande I Wayan Nyepek yang kini sebagai Bendesa Adat Kelurahan Cempaga, mengatakan bahwa prosesi *ngrebeg* diyakini turunya *Bhatara Dalem* sebagai manifestasi Hyang Betari Durga. Ritual tersebut dilakukan untuk menetralsir alam semesta beserta isinya agar masyarakat sekitar kota Bangli dapat terhindar dari mara bahaya, penyakit, *grubug gering*, sehingga terjaga keharmonisan jagat baik secara ver-tikal/alam *niskala* maupun horizontal/alam *sekala* (Wawancara, 12 Februari 2018).

Sebagai objek penciptaan, prosesi ritual *ngrebeg* di kota Bangli sangat menarik untuk ditransformasikan ke dalam karya seni karawitan. Pertimbangan masih tersediannya informan yang kompeten dan mengetahui keberadaan *ngrebeg*, kebutuhan informasi tentang substansi obyek penciptaan dapat dijawab secara holistik sehingga terjamin validitas penciptaan. Di samping hal tersebut yang menarik dari prosesi ritual *ngrebeg* ini karena unik, bernuansa teatral dan kultural. Untuk mendekati pada objek penciptaan, rangsangan dan inspirasi muncul dengan beberapa alasan yaitu: 1) selama ini *ngrebeg* belum pernah digarap dalam bentuk karya seni kolosal, dengan bentuk/format konser. 2) potensi alat musik/karawitan yang beragam dilibatkan dalam prosesi ritual *ngrebeg*. 3) melibatkan berbagai jenis barong, atribut/*property* keagamaan lainnya dan di dukung oleh empat *banjar* adat. Alasan lain semakin tertarik untuk mengangkat prosesi ritual ini berdasarkan pertimbangan seperti: (1) adanya integrasi berbagai nilai-nilai kearifan lokal, unik dari ritual penyucian *bhuwana* agung/dunia ini untuk ditransformasikan melalui ide kreatif ke dalam sebuah karya komposisi musik; (2) karya ini dihasilkan melalui proses pendalaman terhadap bentuk-bentuk ritual penyucian (musik katarsis) yang hingga kini masih dilaksanakan di banyak tempat di pulau Bali.

Musik katarsis dimaksudkan bahwa, seolah-olah mereka sendiri mengalami peristiwa dan masalah yang disajikan. Dengan ikut merasakannya mereka mengalami “pembebasan” dari problem atau kesulitan yang serupa yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari. Pembebasan dari kesulitan dan dari ketegangan jiwa yang sedang menekan manusia tersebut dinamakan katarsis. Di samping menikmati keindahan dalam menyaksikan kesenian, emosi yang tertuang itu bisa menimbulkan katarsis sebagai pembersihan jiwa dirinya. Efeknya penikmat bisa memperoleh pengobatan rohaniah (Djelantik, 1999:98); (3) budaya agama Hindu Bali menjadikan karya seni beraura magis/sakral/*bertaksu*,

serta aneka musik instrumental/ gamelan, sebagai media simbolis, dan bunyi atau nada memiliki hakikat yang sama dengan mantra; (4) ide-ide kreatif tersebut tertuang dengan memaknai konsep *panca dewata* melalui lima manifestasi (sinar suci-Nya) lengkap dengan simbol-simbol suci yang menyertainya.

Dari uraian tersebut di atas, maka pencipta memberikan judul tulisan ini yaitu: Konsep Karya Musik Kolosal *Ngider Bhuwana* Transformasi Ritual *Ngrebeg Kuningan* Di Kota Bangli. *Ngider* memiliki makna mengelilingi (kata kerja verbal) (Dictionary. basabali.org), dan Buana dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *online* berarti jagat, dunia (artikbbi. com) dan *Bhuwana* berarti dunia, alam semesta, loka dan jagat) (book.geogle.co.id). Dengan demikian tulisan ini merupakan konsep penciptaan karya musik yang merupakan hasil transformasi dari prosesi ritual *ngrebeg* di kota Bangli (selanjutnya ditulis Konsep KMK *Ngider Bhuwana*).

METODE PENCIPTAAN

Konsep KMK *Ngider Bhuwana* mempergunakan metodologi penciptaan seni *Panca Sthiti Ngawi Sani* oleh I Wayan Dibia (2020). Buku ini juga di dalamnya membahas dua tokoh kreator Barat yang menawarkan metodologi penciptaan yaitu Alma M. Hawkin dan Roger Sessions. Alma M Hawkin di bidang seni tari dalam bukunya *Creating Through Dance* (1964) menawarkan proses kreativitas yang melalui tiga bagian, yaitu: eksplorasi (*exploration*), improvisasi (*improvisation*), dan pembentukan (*form-ing*). Dalam sebuah artikel berjudul “The Composer and His Message” dalam buku *The Creative Process* (1952) editan Brewster Ghiselin, diungkapkan tiga tahap dari proses penciptaan dari Roger Sessions sebagai seorang composer. Ketiga tahap dimaksud adalah inspirasi (*inspiration*), konsepsi (*conception*), dan eksekusi (*execution*) (Dibia, 2020:18-19). Kedua tokoh yang menawarkan metodologi penciptaan dari disiplin ilmu yang berbeda tersebut, terangkum dalam sebuah buku metodologi penciptaan *Panca Sthiti Ngawi Sani* oleh I Wayan Dibia melalui lima tahapan proses penciptaan seni yaitu: inspirasi/*ngawirasa*, eksplorasi/*ngawacak*, konsepsi/ *ngarencana*, eksekusi/ *ngawangun* dan tahap produksi/*ngebah* (Dibia, 2020:34-67). Bagi penata, metodologi penciptaan seni *Panca Sthiti Ngawi Sani* ini sangat relevan dan tepat diaplikasikan dalam Konsep KMK *Ngider Bhuwana* karena memiliki tahapan-tahapan proses penciptaan kreativitas seni yang penjabarannya sesuai dengan mekanisme aliran pikiran penata secara kronologis. Untuk lebih jelasnya tahapan proses penciptaan KMK *Ngider Bhuwana* dapat dijabarkan

melalui tahapan proses penciptaan *Panca Sthiti Ngawi Sani* dalam (Dibia, 2020:50) sesuai bagan di bawah ini.

POLA		Tahap-Tahap			
AH	EKSPLORASI	IMPROVISASI	KOMPOSISI		
RS	INSPIRASI	KONSEPSI	EKSEKUSI		
TB	NGARENCANA	NGEWANGUN	NGEBAH		
PSNS	NGAWIRASA	NGAWACAK	NGARENCANA	NGAWANGUN	NGEBAH

Keterangan:

AH : Alma M. Hawkins

RS : Roger Session

TB : Tradisional Bali

PSNS : *Panca Sthiti Ngawi Sani*

Tahap Inspirasi/*Ngawirasa*

Tahap inspirasi ini pencipta merasakan adanya suatu getaran jiwa, hasrat yang sangat kuat terjadi dalam pikiran untuk mencipta, terakumulasi menjadi adanya ide, konsep, tema, judul garapan serta pendukung karya. Tahap ini lebih ditekankan pada merasakan, dan menyerap secara mendalam terhadap obyek penciptaan. Pada tahap ini, proses penciptaan baru pada penghayalan dalam pikiran untuk melahirkan ide-ide baru. Rangsangan penciptaan muncul dari proses kontemplasi tentang prosesi *ngrebeg* dengan suasana ritual yang terkombinasi seperti kekhusukan, keagungan, ketegangan, kesucian, dan kedamaian yang tercipta sesuai situasional ketika *Bhatara Dalem* dari keempat penjuru mata angin (*nyatur desa katuran ayaban bakti*).

Ide-ide konstruktif muncul dari hayalan yang selalu dilakukan setiap saat. Ide-ide yang muncul tersebut ditelaah dan dikaji secara komprehensif. Proses pikiran tersebut terakumulasi dalam ruang dan waktu secara terus-menerus. Eksplorasi pemikiran berjalan secara alami. Alur pemikiran dirangkai secara selektif untuk menemukan baik konsep, proses karya, teks kekaryaan dan presentasi penampilannya.

Tahap Eksplorasi/*Ngawacak*

Eksplorasi dalam penelitian hampir memiliki makna yang hampir sama dengan riset. Tahap riset ini merupakan masa bertemunya atau berhubungannya antara seniman, sebagai subjek dengan objek. Makna atau pengertian “bertemu” atau “berhubungan” dengan objek kurang lebih adalah seniman sebagai subjek memiliki koneksi indera atau koneksi penalaran, memiliki *physical link* atau *logical link*, sehingga seniman dapat memahami objek, baik sebagai

“teks” ataupun sebagai “konteks” (Sunarto, 2013:98). Di sisi lain pada dasarnya, seorang seniman adalah pengamat dan peneliti yang cermat, meskipun pada umumnya dilakukan secara tak langsung. Tanpa pengamatan maka karya yang dihasilkan tidak akan memiliki nilai yang meyakinkan (Kutha Ratna, 2015:308).

Setelah mendapat inspirasi yang begitu kuat, penata mulai melakukan pengamatan untuk mengetahui lebih jauh keberadaan prosesi *ngrebeg* tersebut. Berbagai alat gamelan, property dan pelaku *ngrebeg* menjadi materi dan bahan kajian penciptaannya. Kronologis pelaksanaan prosesi dicatat secara detail, dihayati, inagurasinya yang penuh makna terkait dengan kehidupan masyarakat secara nyata. Berdasarkan pengamatan dan penghayatan apa yang telah dirasakan pencipta dari prosesi yang dilakukan oleh masyarakat sekitar *catus pata* selalu dipertimbangkan untuk menentukan dan memilah potensi yang tepat sebagai bahan olah kreativitas musikalnya.

Tahap Konsepsi/Ngarencana

Konsepsi KMK *Ngider Bhuwana* dapat dipilahkan menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah perancangan terhadap aspek fisik karya beserta unsur-unsur estetikanya seperti: merancang bentuk, menentukan elemen-elemen artistik, merancang pola penggarapan dan merencanakan format penyajian. Tahap kedua adalah perencanaan sistem tata kelola produk-sinya termasuk publikasi.

Tahap konsepsi penggarap melengkapi proses pengamatan, eksplorasi baik alat gamelan maupun *penabuh*/pemainnya, pencermatan melalui sumber-sumber tertulis maupun informasi lisan tentang pro-sesi ritual *ngrebeg*. Berbagai eksperimen konsep mu-sik dicoba dicatat secara sepotong-sepotong dan eks-plorasi serta observasi pada media ungkap gamelan. Berbagai eksperimen dipertimbangkan untuk dapat menghasilkan garapan yang original, kreatif, inovatif dan bermakna.

Konsep bentuk karya komposisi ini adalah karya musik kolosal eksperimental. Pola-pola penggarapan merupakan transformasi dari prosesi ritual *ngrebeg*, juga bersumber dari kosmologi agama Hindu tentang empat penjuru mata angin dengan nada-nadanya sesuai tercantum dalam buku *Prakempa*, serta *neptul* nilai sebagai pembentuk teks kekaryaannya.

Tahap Eksekusi/Ngawangun

Tahap eksekusi atau *ngawangun* merupakan tahap dimana seorang penata mulai menuangkan karya sesuai rancangan dan konsep kepada para pendukung. *Ngawangun* merupakan salah satu terpenting dan penentu dari dalam penciptaan seni. Sebagus apapun inspirasi yang didapat, sebaik apapun riset yang dijalankan, dan sebagus apapun perencanaan yang telah dibuat, semuanya tidak akan pernah menghasilkan sebuah karya jika tidak terjadi penuangan (Dibia, 2020: 45). Sebelum penuangan materi,

pencipta memberikan gambaran penjelasan secara umum tentang pendekatan garap, karakteristik teks/*gending*, bentuk dan struktur, komposisi, media garap, durasi waktu dan beberapa aspek garap lainnya. Mengingat garapan ini mempergunakan empat barungan gamelan dan juga instrument tambahan lepas, maka proses latihan dilakukan secara sektoral di tempat yang berbeda. Waktu penuangan diatur sedemikian rupa agar efektif dan efisien sesuai rancangan garapnya.

Mencoba-coba perbagian lagu terus dilakukan untuk pencarian sebuah bentuk yang diharapkan. Langkah mencoba-coba secara teratur akan mendapatkan teks karya pilihan. Selanjutnya bagian perbagian lagu yang telah dicoba, disetujui, direvisi selanjutnya direkam dalam bentuk terpotong-potong. Pada tahap ini, setelah teks karya dirangkai secara menyeluruh dan direkam baik audio maupun visual maka langkah selanjutnya adalah: hasil rekaman didengarkan secara berulang-ulang, direvisi, dipertimbangkan unsur musikalnya, ditata struktur musiknya, menambahkan kontras-kontras tertentu dan aksens musikal yang disertai dengan berbagai inovasi dari penggarap, dan selalu mengadakan langkah penyempurnaan secara menyeluruh. Tahap ini ditekankan pada pembentukan teks agar menjadi satu kesatuan karya musik yang utuh, dan merupakan tahap menentukan atau finalisasi terhadap semua aspek penggarapan.

Tahap Produksi/Ngebah

Tahap ini merupakan bagian akhir dari proses penciptaan dimana hasil karya musik disajikan kepada publik. Seluruh bagian karya secara utuh dan final dipresentasikan di hadapan audien.

LANDASAN TEORI

Penciptaan karya seni dengan judul KMK *Ngider Bhuwana* mempergunakan pendekatan teori eklektik. Promotor utama dari pola eklektik adalah Fredereck Thorne yang memulai mengelola majalah *Journal of clinical Psychology* pada tahun 1945 dan menyebarkan pandangan-pandangannya dalam berbagai buku, antara lain: *Principles of Personality Counseleing* (1950) yang mencoba mengintegrasikan unsur-unsur positif dari masing-masing aliran dalam suatu sistematika baru dan terpadu (Faridatha. Blog-spot.com).

Istilah eklektik diambil dari bahasa Inggris “eclectic” yang berarti pemilihan sesuatu yang dianggap terbaik dari beberapa doktrin, metode atau gaya, dan susunan dari bagian-bagian yang diambil dari berbagai sumber. Pendekatan teori ini juga disebut dengan sebagai eklektisme yaitu pandangan yang berusaha menyelidiki berbagai sistem metode, teori atau doktrin, yang dimaksudkan untuk memahami dan bagaimana menerapkannya dalam situasi yang tepat. Dalam pandangan ini digunakan sebagai teori dalam pendekatannya. Hal ini dilakukan karena

tidak ada suatu teori yang sah. Setiap teori mempunyai kele-mahan dan kelebihanannya masing-masing. Suatu teori dapat diterapkan dalam satu kasus tetapi tidak dapat digunakan dalam kasus lain, hal inilah yang menyebabkan digunakannya sebagai teori dalam pendeka-tannya (Teori Eklektik, pembelajaran bimbingan dan konseling, neilcl.blogspot.com/2012/05/teori-eklektik. Html, diakses pada hari Kamis 4 Juni 2020.).

Menurut Norcross, 1987; Proschaska & Norcross, 1999, eklektik dapat didefinisikan secara sederhana dalam bentuk penggunaan lebih dari satu pendekatan untuk menangani masalah konseling. Secara etimologinya kata eklektik berarti pemilihan dan penggabungan, sedangkan secara terminology, dalam *reference* belum ditemukan pengertian langsung yang menjelaskan tentang arti terminologynya dari eklektik atau metode eklektik itu sendiri. Pengertian kata “Eklektik” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah bersifat memilih yang terbaik dari berbagai sumber (*content uploaded by Ammar Mu-hammad November 2017, https://www.researchgate.net*).

Berdasarkan beberapa pandangan tersebut di atas maka dalam penciptaan KMK *Ngider Bhuwana* penata mempergunakan empat teori dengan pendekatan eklektik yaitu: Teori Estetika, Teori Kreativitas, Teori Transformasi dan Teori Simbol sesuai jabaran di bawah ini.

KONSEP KARYA MUSIK KOLOSAL *NGIDER BHUWANA*

Hakikat konsep adalah gagasan abstrak, definisi atau formulasi ide untuk dimanifestasikan ke dalam bentuk karya. Cakupan konsep dalam penciptaan seni mencakup pengertian seniman pencipta terhadap (1) objek material dari karya penciptaannya, (2) keyakinan-an dasar yang timbul atas bertemunya seniman pencipta dengan objek material, dan (3) model yang berupa pola konstruksi, organisme abstrak yang dipersiapkan secara intelektual oleh seniman pencipta untuk dipresentasikan menjadi karya (Sunarto, 2013:155).

Jabaran hakikat konsep tersebut di atas merupakan aliran pemikiran pencipta untuk merunut ide/gagasan yang muncul sebagai representasi imajinasi untuk sebuah keinginan. Penciptaan karya musik ini dirancang sebagai pemenuhan atas ide yang muncul untuk sebuah aktualisasi dan transformasi imajinasi ritual. Bentuk visualisasi merupakan bahasa musikal sebagai perekaman peristiwa sekaligus penghormatan dan pelestarian budaya. Tradisi *ngrebeg* sebagai sistem budaya dan pranata sosial yang telah mengakar pada kalangan masyarakat Bangli, menjadi objek inspirasi penciptaan garapan musik baru. Kebaruan dimaksud dengan menggali sumber-sumber penggarapan melalui objek penelitian karena tradisi *ngrebeg* ini masih hidup dan berkembang secara turun temurun sehingga perlu ditelusuri perkembangannya. Hal ini sangat mungkin

dilakukan karena masih tersedianya nara sumber yang mengetahui dan ikut menjaga tradisi *ngrebeg* sampai saat ini.

Media Ungkap

KMK *Ngider Bhuwana* mempergunakan empat barungan gamelan untuk presentasi karya konser ditambah dengan beberapa alat maupun instrumen lepas. Keempat barungan gamelan tersebut antara lain: *bebarongan* (*stage* sebelah selatan), *balaganjur* yang dikolaborasikan dengan *okokan*, (*stage* sebelah barat), *bebonangan reyong don kutus* (*stage* sebelah utara), *bebatelan* (*stage* sebelah timur), dan di tengah-tengah perpaduan beberapa instrumen lepas yaitu: empat buah genta/bajra, enam buah suling, dan empat buah rebab. Adapun musik prosesi para pemain gamelan memasuki *stage* pementasan adalah: gamelan *bebonangan* dari arah selatan, gamelan *bebonangan* berkolaborasi dengan instrumen *okokan* dari arah barat, *bebonangan reyong don kutus* dari utara dan gamelan *bebatelan* dari arah timur.

Penabuh/Pemain Gamelan

Pendukung garapan dipilih berdasarkan kemampuan/*skill* individu, pengalaman menyajikan karya musik, memiliki kemampuan tentang pemahaman rasa musikalitas sehingga proses produksi akan lebih cepat dan lancar. Karya ini didukung oleh para pemain gamelan daerah setempat dengan memanfaatkan para generasi muda. Hal ini dilakukan dengan alasan bahwa di samping memiliki *skill* kemampuan teknik dengan baik, para generasi muda ini juga memahami secara holistik tentang prosesi *ngrebeg* yang dilakukan dan dialaminya setiap enam bulan sekali. Pemain gamelan dari masing masing arah mata angin disesuaikan dengan ketentuan jumlah *wrip/neptu* maupun kelipatannya. Akhirnya diputuskan pendukung dari arah selatan 9 orang penabuh, barat: 14 orang, utara : 16 orang, timur: 15 orang dan di tengah 8 orang. Secara keseluruhan jumlah penabuh adalah 62 orang. Jika dikalkulasi secara keseluruhan lengkap dengan staf produksi lainnya, melibatkan kurang lebih 85 orang. Jumlah personil ini penata telah pertimbangkan dengan seksama karena disebabkan bermain gamelan musik tradisi jika terlalu terbatas dan minimalis pendukungnya, secara musikalitas kurang tercapai tuntutan nilai estetikanya. Di samping itu pula karya ini juga membutuhkan pendukung yang cukup untuk me-wakili penyajian musik prosesi.

Konsep Musikal

Sebagai sebuah garapan baru tentu aspek-aspek, elemen, pola-pola karya seni kekinian akan menyertainya. Sentuhan kreatif dengan memaksimalkan pengolahan media ungkap berdasarkan daya imajinasi dan kreativitas subjektif penata, dicoba untuk dieksplor seluas-luasnya untuk mendapatkan nuansa, warna, karakteristik musik baru. Bentuk dan struktur karya diwujudkan dengan pemaknaan atas nilai-nilai ritual yang terkandung dalam pelaksanaan prosesi *ngrebeg* secara kronologis,

menterjemahkan sebuah konsep karya cipta seni dengan menganalisis sumber kosmologi agama Hindu yang tertuang dalam *ngrebeg* dari empat arah mata angin (*catus pata*); utara-selatan, timur-barat, dan tengah juga menjadi pijakan implementasi kekaryaannya. *Neptu/urip*, dan nada dalam arah penjurur mata angin sesuai buku *Prakempa* akan menjadi bagian dari sumber penciptaannya. Bentuk karya komposisi kolosal eksperimental ini mengacu pada konsep musik kekinian dengan struktur karya lebih bebas namun tersusun dalam satu kesatuan utuh. Orientasi kekaryaannya merupakan pencarian nuansa-nuansa baru baik teknik, suasana musikal, *setting instrumen*, tata cahaya, kostum, karakter yang mencerminkan kompleksitas pelaksanaan ritual *ngrebeg* dengan segala situasi menjadi bingkai besar pembentukan teks kekaryaannya.

Konsep kreativitas, penciptaan ini termasuk karya musik eksperimental dan juga pendekatan *combinational creativity*: penciptaan melalui penggabungan, *exploratory creativity* yakni upaya kelahiran karya seni yang dilakukan dengan cara mengembangkan lebih jauh hal-hal selama ini yang belum pernah dilakukan, dan *transformation creativity*, yaitu melahirkan karya seni dengan cara melanggar aturan-aturan yang sudah berlaku. Apa-apa yang sebelumnya tidak mungkin dilakukan, dalam kreativitas ini semuanya bisa dilakukan (Boden dalam Dibia, 2020:26-28). Sedangkan eksperimental yang juga sering disebut musik kontemporer diartikan sebagai musik baru yang diciptakan dengan konsep lebih bebas dan tidak terikat dengan aturan-aturan musik tradisi. Sudut apresiasi bukan semata-mata pada urusan kualitas kompositoris sebagai titik berat, melainkan pada kesadaran untuk mencoba dan “berani” melepaskan diri dari hegemoni budaya musik tradisi yang notabene telah melingkupi kehidupan masyarakat (Sugiartha, 2012:118).

Lebih lanjut dikatakan bahwa sesuai pandangan orang Bali tentang musik eksperimental adalah musik “baru” yang dibuat dengan konsep, kaidah dan suasana yang baru. Paham mengenai musik tidak lagi ter-bingkai pada sesuatu yang enak didengar saja, tetapi berkembang pada gagasan menampilkan proses eks-plorasi bunyi sebagai hal yang utama dan medium ekspresi yang tak terbatas agar dapat mewadahi gaga-sannya. Pemikiran ini sejalan dengan apa yang men-jadi konsep penciptaan karya musik ini, bahwa dengan mengacu kepada *neptu/urip*/nilai dan nada-nada pada masing-masing arah mata angin akan sangat menentukan panjang pendeknya lagu serta karakter lagu dalam satu gongnya.

Di sisi lain, unsur musikalitas, penggunaan nada-nada dalam struktur musik akan dilakukan berdasarkan jabaran buku *Prakempa Sebuah Lontar Gamelan Bali*, sedangkan jabaran nilai/*neptu* sesuai arah mata angin dalam upacara *Caru Manca Sato* (dasar caru ayam 5) (Ida Pandita Mpu Siwa-Buddha Dhaksa Dharmita, 2011:30-34) penata sinergikan dengan konsep *panca dewata* untuk

menterjemahkan konsep-konsep musikal ke dalam struktur komposisi musiknya.

Finalisasi gending/lagu setiap satu gongannya mengacu pada nada-nada yang tertuang dalam buku *Prakempa* yaitu aksara dengan bunyi yang menyebar keseluruhan penjurur dunia. Selatan : (3) *ding*, Utara : (7) *dung*, Barat: (5) *deng*, Timur: (1) *dang* dan di Tengah: (4) *dong* (Bandem, 1986:42). Sedangkan ukuran ketukan gending dalam satu gongannya secara dominan akan mengacu pada jumlah *neptu/urip* di masing-masing arah mata angin yaitu selatan = 9, Barat = 7, utara = 4, timur = 5 dan tengah = 8. Nuansa musikal untuk mewakili di tengah, penata mempergunakan 4 buah genta/*bajra*, 2 buah rebab dan enam buah *suling Bali* ukuran menengah untuk merealisasikan suasana religius pada bagian akhir karya.

Sebagai salah satu contoh aplikasi rancangan konsep komposisi yang mengacu pada finalisasi lagu dengan nada gong *dang* (1) dari arah timur (*neptu/uripnya* 5) dapat dijabarkan sebagai berikut.

Melodi $5^- 7^- . 4^- . 4^- 5^- 7^- (1) 5^- 7^- . 4^- . 1^-$
3^- 4^- (5)

Kendang $<^- 0^- . <^- . 0^- 0^- <^- 0^- <^- 0^-$
. $^- <^- . 0^- 0^- <^- 0^-$

Melodi $7^- 4^- 5^- 3^- . 4^- (5) 7^- 4^- 5^- 3^- . 4^-$
(5)

Kendang $<^- 0^- <^- 0^- . <^- 0^- <^- 0^-$
 $<^- 0^- . <^- 0^-$

Melodi $7^- 4^- 5^- 3^- 4^- 1^- 3^- (7) 1^- 3^- . 4^- 5^- 3^-$
4^- 5^- (7)

Kendang $<^- 0^- <^- 0^- <^- 0^- <^- 0^- <^- 0^-$
. $^- <^- . 0^- 0^- <^- 0^-$

Melodi $5^- 7^- 4^- 5^- 7^- 4^- 5^- 7^- (1)$

Kendang $0^- <^- 0^- <^- 0^- <^- 0^- <^- 0^-$

Keterangan Notasi:

Pengangge aksara Bali : 3 4 5 7 1 = dibaca *ding, dong, deng, dung, dang*

0 dan < = dibaca *dag* dan *tut*

(.) dan $^-$ = jatuhnya instrumen gong dan garis nilai

Bagian ini khusus ditata dengan motif *kakebyaran* dengan sentuhan pemberian nuansa baru bagi pola *bebatelan*. Pola ini disajikan terpatah-patah (*staccato*) dengan tempo sedang. Satu putaran lagu 5x7 pukulan gong. Satu gong ada lima ketuk meneliti. Begitu seterusnya untuk sebuah konsep komposisi lagu KMK *Ngider Bhuwana* dari empat penjurur mata angin dan di tengah, pola-pola lagu sesuai

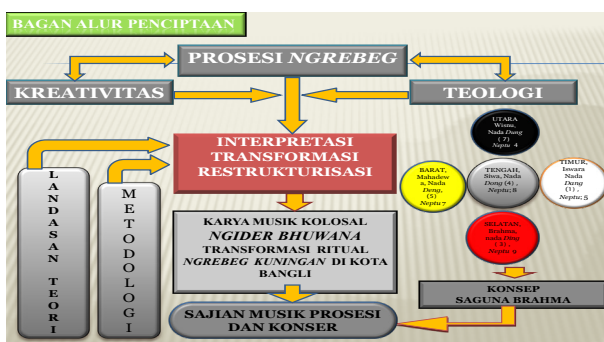
dengan na-da-nada *pangider bhuwana* dan juga nilai *urip/ neptu-nya* yang secara dominan diterjemahkan dalam bentuk teks kekaryaannya.

Konsep lain juga penata penggunaan dalam Agama Hindu untuk memberikan pengayaan terhadap makna dan nilai dari sebuah penggarapan karya. Konsep tersebut adalah teologi Hindu yaitu kata *darsana* yang merupakan realisasi diri ke dalam Tuhan atau ilmu yang mempelajari segala sesuatu secara mendalam mengenai Ketuhanan, alam semesta, dan manusia. Teologi adalah teori atau studi tentang Tuhan yang dalam bahasa sansekerta disebut *Brahma-vidya* yang berarti ilmu atau pengetahuan tentang Tuhan (Bakri dalam Donder, 2005:23). Teologi Hindu lainnya yang juga dipergunakan dalam konsep musikal yaitu *Saguna Brahma* telah terkena sifat, atau dapat dibayangkan sebagai sesuatu yang memiliki wujud tertentu. Tuhan hanya mungkin dapat dihayati dalam konsep *Saguna Brahma*. Paham *Saguna Brahma* ini berbagai atribut atau simbol suci dihadirkan untuk meneguhkan keyakinan. Jadi disamping hal tersebut dalam teologi *Saguna Brahma*, Tuhan juga termasuk memiliki nama, wujud, sifat dan warna.



Gambar 3. Stage Penyajian Karya

Sebagai karya eksperimental yang masih mempertahankan kekhasan situasi dan suasana *ngrebeg*, secara struktur komposisi karya musik *ngrebeg* dapat dijelaskan penyajiannya sebagai berikut: 1) Prosesi musik masuk dari empat penjuru mata angin dengan memainkan gamelan asli setiap *Tumpek Kuningan*. 2) Sesampainya di tengah, para pemain musik prosesi menuju tempat gamelan yang telah diatur (*setting*) sesuai arah penjuru mata angin sembari demonstrasi kurang lebih tiga menit. 3) Masing-masing kelompok memainkan karya musik lima sampai enam menit secara konser kecuali di tengah hanya dua menit. 4) Kolaborasi dari masing-masing arah saling bersahutan (diatur sesuai kaidah estetika musikalitas) dalam waktu kurang lebih 6 menit. Jadi, penyajian konser dilakukan secara *mebarung* (bermain bersama dalam satu tempat secara bergantian), dan secara keseluruhan (dari prosesi sampai konser) garapan ini berdurasi kurang lebih 35 menit.



Gambar 1. Bagan Alur Penciptaan

Tata Penyajian

Konsep tata penyajian ruang/*setting* alat gamelan didesain dalam empat tempat berundag/trap dari empat arah mata angin. Di tengah dibuat sebuah titik sentral dengan *stage* berbentuk lingkaran. Ruang *catus pata* diimajinasikan dalam ruang terbuka yang ditata khusus untuk presentasi KMK *Ngider Bhuwana* seperti di bawah ini:



Gambar 2. Lokasi lapangan Kapten Mudita Bangli dengan rancangan *stage* gamelan dari empat arah dan tengah serta penempatan dosen penguji dan layar *Liquid Crystal Display* atau LCD proyektor. (Gambar: Trisna Gamana)



Gambar 4. *Setting* instrumen dan *penabuh batel* dari timur (Dokumen Mangku Kt. Garwa 2020)



Gambar 5. *Setting* instrumen dan *penabuh bebarongan* dari selatan (Dokumen Mangku Kt. Garwa 2020)



Gambar 6. *Setting* instrumen dan *penabuh balaganjur* kolaborasi dari barat
(Dokumen Mangku Kt. Garwa 2020)



Gambar 7. *Setting* instrumen dan *penabuh bebonangan* dari utara
(Dokumen Mangku Kt. Garwa 2020)

Dalam visualisasinya, barungan gamelan yang ditempatkan di empat arah mata angin dan di tengah tentu dapat melahirkan atmosfer/suasana baru. Sebagai penguat garapan akan dilakukan beberapa kiat yang disebut sebagai *trend* baru seperti: penggabungan instrumen dari beberapa perangkat gamelan, penambahan instrumen lain, atau memfokuskannya pada penggunaan instrumen sejenis seperti: bilah, pencon dan *cymbal* (Sugiarta, 2012: 35).

Kostum

Tata kostum penabuh menyesuaikan warna masing-masing arah mata angin. Selatan = dominan warna merah, utara = dominan hitam, barat = dominan kuning, timur = dominan putih dan di tengah = kombinasi warna. Jadi secara konsep sangat berpengaruh terhadap penyajian karya baik karya musik prosesi maupun musik konser.

Dekorasi dan Property

Penyajian KMK *Ngider Bhuwana* mempergunakan alat perlengkapan dan dekorasi dalam penyajiannya. Perlengkapan tersebut adalah delapan buah payung, delapan buah *bandrangan* dan delapan buah *canang* sari. Perlengkapan ini akan dipergunakan saat prosesi musik, sedangkan sesampainya di *stage* tempat penyajian musik konser, properti tersebut akan dipasang secara artistik sesuai tempat yang telah ditentukan sesuai kebutuhan dekorasinya. Kelengkapan lainnya adalah penggunaan trap bertingkat sebagai penyangga gamelan untuk memberikan keseimbangan posisi masing-masing penabuh dari empat arah mata angin. Hal ini untuk memberikan kejelasan posisi para pemain gamelan dan kelesaiannya dalam memainkan instrumen.

Sound System dan Pencahayaan

Sound system yang dipergunakan dalam presentasi karya tersebut dengan mempertimbangkan efek suara dalam ruang *out door*. Mic duduk hanya dipergunakan untuk instrumen suling dan rebab, sedangkan *stand mic* dipergunakan secara general karena sebagian besar instrumen saat dimainkan telah menghasilkan suara yang cukup keras. Pencahayaan mempergunakan lampu standar dengan sistem penyinaran secara general sesuai kebutuhannya. Dengan pengaturan pencahayaan yang maksimal diharapkan pertunjukan karya dapat dinikmati dengan baik.

SIMPULAN

Karya Musik Kolosal *Ngider Bhuwana* Sebuah Transformasi Ritual *Ngrebeg Kuningan* di Kota Bangli, terinspirasi dari sebuah prosesi ritual *ngrebeg*. Ritual *ngrebeg* dilaksanakan di *catus pata* kota Bangli setiap enam bulan sekali tepatnya pada hari raya *Kuningan* atau juga disebut *Tumpek Kuningan*, dengan tujuan menetralkan alam semesta baik vertikal (*niskala/gaib*) maupun horizontal (*sekala/nyata*). Inspirasi tersebut adalah wacana tradisi lisan, catatan tentang tradisi budaya, resepsi ritual, dan data informan.

Penciptaan karya ini diawali penelitian terhadap prosesi ritual *ngrebeg*, melalui proses interpretasi, transformasi dan restrukturisasi dari nada-nada *pengider bhuwana* khususnya *Panca Dewata*, nilai/*urip* arah mata angin: timur, selatan, barat, utara dan tengah serta Teologi Hindu *Saguna Brahma*. Implementasi karya melalui media ungkap gamelan dalam bentuk karya musik kolosal eksperimental. Karya ini mempergunakan metodologi penciptaan seni *Panca Sthiti Ngawe Sani* yaitu lima tahapan penciptaan karya seni antara lain: tahap inspirasi/*ngawirasa*, eksplorasi/*ngawacak*, konsepsi/*ngarencana*, eksekusi/*ngewangun* dan produksi/*ngebah*.

Karya ini diciptakan dengan mempergunakan empat barung gamelan yaitu: gamelan *bebarongan*, gamelan *batel*, gamelan *balaganjur* kolaborasi, gamelan *bebonangan reyong don kutus* dan beberapa instrumen tambahan yaitu: empat buah genta, dua buah rebab dan enam buah suling Bali. Pengolahan teknik permainan masih memakai teknik-teknik gamelan Bali untuk pencarian warna baru. Kebaruan terletak pada: ukuran lagu, penyajian, proses, alur garapan, dan karakteristik musikal. Secara komposisi, karya ini mempergunakan struktur karya musik konvensional Bali yaitu adanya *kawitan*, *pengawak* dan *pengecet*, sedangkan di dalamnya terdapat istilah-istilah lokal Bali terkait penamaannya seperti: *panyelah*, *ngelik*, *panyuud* dan lain sebagainya. Karya ini akan disajikan secara *mebarung* (bermain bersama di satu tempat terbuka (*outdoor*) ditata secara bergantian dan juga penampilan kolaborasi, terbingkai dalam satu kesatuan utuh.

DAFTAR RUJUKAN

- Bandem, I Made. 1986, *Prakempa Sebuah Lontar Gambelan Bali*. (Terjemahan), Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar.
- Dhaksa Dharminta, Ida Pandita Mpu Siwa-Bhudda. 2011, *Filsafat Rsigana Penciptaan Dunia-Alam Semesta*. Denpasar : Pustaka Bali Post.
- Dibia, I Wayan. 2020. *Panca Sthiti Ngawi Sani Metodologi Penciptaan Seni*. Denpasar: BP ISI Denpasar.
- Dieter Mack. 2001. *Musik Kontemporer & Persoalan Interkultural*. Bandung: Artiline.
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia bekerja sama dengan Arti.
- Donder, I Ketut. 2005. *Esensi Gamelan dalam Prosesi Ritual Hindu Perspektif Filosofis – Teologis, Psikologis, Sosiologis, dan Sains*. Surabaya : Paramita.
- Garwa, I Ketut. 2006. “Skin Rhythm: Sebuah Karya Musik Kontemporer”. Denpasar: *Bheri* Jurnal ilmiah Musik Nusantara, Volume 5 No. 1 September.
- Ghiselin, Brewster. 1985, *The Creative Process: Reflections on Invention in the Arts and Sciences*, California : University of California Press; F First Paperback Edision Used edition.
- Hastanto, Sri. 1991. “Karawitan Serba Serbi Karya Ciptaannya”, *Seni* Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni, 1/01-MEI, Hal:71.
- Indra Wirawan, K. (2021). Teo-Eстетika-Filosofis Topeng Sidakarya Dalam Praktik Keberagamaan Hindu Di Bali. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(2), 230–236. <https://doi.org/10.31091/mudra.v36i2.1283>
- Kutha Ratna, Nyoman. 2015. *Estetika Sastra dan Budaya*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Santosa, H., Kustiyanti, D., & Arya Satyani, I. A. W. (2021). Jejak Seni Pertunjukan Bali Kuna Dalam Karya Kesusastraan Usana Bali Mayantaka Carita. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(2), 179–185. <https://doi.org/10.31091/mudra.v36i2.1247>
- Sudewi, N. N., Dana, I. W., & Cau Arsana, I. N. (2019). Legong Dan Kebyar Strategi Kreatif Penciptaan Tari. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 34(3), 285–290. <https://doi.org/10.31091/mudra.v34i3.784>
- Sudirga, I Komang dkk, 2016. “Data Seni Pertunjukan Kecamatan Susut, Bangli, dan Tembuku Kabupaten Bangli Provinsi Bali”, Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Institut Seni Indonesia Denpasar dengan Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Bangli.
- Sugiartha, I Gede Arya. 2012. *Kreativitas Musik Bali Gara-pan Baru Perspektif Cultural Studies*. Denpasar: Institut Seni Indonesia UPT Penerbitan.
- Sunarto, Bambang. 2013. *Epistimologi Penciptaan Seni*. Yogyakarta : Idea Press.
- Sunarto, Bambang. 2014. *Ontology Of Sangeet and Gamelan Music*. Yogyakarta : CV Idea Sejahtera.
- Sukerta, Pande Made. 2009. *Esiklopedi Karawitan Bali. Surakarta*. Surakarta: Edisi Kedua ISI Press Solo Jebres.
- Yandianto. 1997. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Bandung: Percetakan Bandung.

SUMBER DISCOGRAFI

- 1) Video Tari Pendet Masal *Catur Lawa*, diunggah tanggal 29 April 2015, sumber <https://kabarkomik.wordpress.com>.
- 2) Tabuh *Pategak Bebarongan Kembang Lawas*, karya I Ketut Garwa, diunggah 14 April 2020 di *chanal* youTube oleh Angkat Wirawan.
- 3) *Karya Siat Tipat Bantal* oleh komposer I Putu Tiodore Adibawa, Duta *balaganjur* Kabupaten Badung, lomba *balaganjur* tingkat Provinsi Bali Pesta Kesenian Bali tahun 2016 dalam *chanel youTube*.

SUMBER ONLINE

- Suardana, Jro Mangku. 2016. “Catus Pata (Perempatan Agung)”. Pasraman sesepuh. blogspot.com (diakses 18 November 2018).
- Dictionary basabali.org, *BASAbaliWIKI*, <https://basabali.org>, makna ngider, diakses tanggal 9 Juni 2020.
- Artikbbi.com, Arti kata Buana, makna, pengertian, dan definisi-Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) online, <https://artikbbi.com>, diakses tanggal 9 Juni 2020.
- Agama Hindu, Pengertian Bhuwana, <https://books.google.co.id>, diakses tanggal 10 Juni 2020.
- Iklan Jarum 76-Bali (2003-2005)@INDOSIAR, YouTube. Ferry Lee 15 Mei 2014, <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id>, diakses tahun 2018

Teori Eklektik, Bimbingan dan Konseling, neilcl.blogspot.com/2012/05/teori eklektik.htm, diakses 4 Juni 2020

Pendekatan Eklektik-farida, Tokoh dan Riwayat Konseling, faridatha.blogspot.com 2015/08, diakses 4 Juni 2020/

Sharahhanifah.blogspot.com, Pengertian Kreativitas dan Teori Kreativitas, Posted 10th March 2015 by Anonymous *Content uploaded by Ammar* Muhammad, November 2017, <https://www.reseachgate.net>, diakses tanggal 10 Juni 2020

Ida Ayu Putu Ratna Dewi dkk, “Tradisi Ngerebeg Di Desa Pakraman Tegal Darmasaba Bali dan Potensinya Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Di SMA Ke Dalam Kurikulum 2013”, <https://ejournal.undiksha.ac.id>, diakses tahun 2018.