



Aruhara: alternatif penciptaan musik program

Harun Isma'il

Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, Indonesia
harunismail300@gmail.com

KATAKUNCI

Aruhara
Tuning
Eksplorasi

ABSTRAK

Aruhara adalah program musik. Berasal dari paragraf pertama serat kalatidha yang diartikan sebagai komposisi musik. Fokus penelitian adalah menggarap musik Aruhara. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap karya Aruhara sebagai contoh alternatif program pembuatan musik. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif. Metode analisis deskriptif digunakan untuk menjelaskan unsur-unsur musik dalam karya Aruhara. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa (1) pemilihan instrumen, (2) eksplorasi laras slendro dan pelog, (3) permainan tempo atau laya, (4) permainan dinamis, (5) teknik musik dan instrumen , (6) pola musik dan (7) variasi irama yang diterapkan pada karya aruhara menunjukkan kebaruan budaya musik tradisional, sehingga menjadi faktor alternatif dalam pembuatan program musik.

Aruhara: an alternative music creation program

KEYWORDS

Aruhara
Tuning
Exploration

Aruhara is a music program. Derived from the first paragraph kalatidha fiber which is interpreted as a musical composition. The research focus is on working on Aruhara music. This study aims to reveal Aruhara's work as an alternative example of a music-making program. This research uses descriptive analysis method. Descriptive analysis method is used to explain the musical elements in Aruhara's works. Based on the results of the analysis, it can be concluded that (1) instrument selection, (2) exploration of slendro and pelog tunings, (3) tempo or laya play, (4) dynamic play, (5) music and instrument techniques, (6) musical patterns and (7) the variation of rhythm applied to aruhara's works shows the newness of traditional music culture, so that it becomes an alternative factor in making music programs.

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



1. Pendahuluan

Aruhara adalah sebuah karya komposisi musik program. Karya Aruhara merupakan salah satu rangkaian dari musik Kalatidha yang disusun oleh Wahyu Thoyyib Pambayun. Aruhara berasal dari bahasa Sansekerta yang berarti keributan atau kerusuhan. Aruhara dapat dikatakan sebuah musik program karena berasal dari makna butiran *serat kalathida* bait pertama yang diinterpretasi menjadi sebuah komposisi musik tradisi baru. *Mangkya derajating praja, kawuryan wus sonya ruri, rurah pangrehing ukara, karana tanpa palupi, atilar tilastuti, sujana sujana kelu, kalulun Kalathidha, tidhem tandhaning dumadi, ardayengrat dene karoban rubeda* (Ki Padmasusastra 1911, 4; Tangelder 1950). Serat yang ditulis oleh Ranggawarsita tersebut menceritakan keadaan kraton Surakarta semasa hidup Ranggawarsita. Kendatipun demikian, ketika disamakan dalam situasi negara saat ini cukup pas dan tepat. Karya *aruhara* sekilas menggambarkan sebuah peristiwa kerusuhan yang terjadi

di mana-mana, kriminal ataupun kejahatan yang meraja lela, keributan diberbagai daerah, bencana alam yang sering terjadi, dan keadaan negara yang sedang kacau (Pambayun 2019). Hal demikian membuat manusia merasakan *was-was*, khawatir, takut, dan sulit untuk mencari sebuah ketentraman hidup.

Karya *aruhara* terdiri dari tujuh bagian. Karya dimainkan oleh enam musisi yaitu Wahyu Thooyib Pambayun, Nanang Bayu Aji, Rohmadin, Didin Cakra Wibawa, Ludyan Marshali Nova, dan Harun Ismail. Karya *aruhara* sudah dipentaskan dalam event pertunjukan musik bertajuk internasional maupun nasional. Internasional Gamelan Festival (IGF) tahun 2018 di Surakarta, Bukan Musik Biasa (BMB) ke 64 tahun 2018 di Surakarta, Temu Musik Skena Nusantara 6.1 tahun 2018 di Surabaya, Yogyakarta Gamelan Festival (YGF) ke 26 Tahun 2018 di Yogyakarta merupakan beberapa contoh *event* yang mewadahi karya *aruhara*. Perangkat yang digunakan ialah beberapa instrumen gamelan Jawa. *Gender barung* dan *gender penerus laras slendro*, *gender barung* dan *gender penerus laras pelog bem*, *kempul*, *gong suwukan*, dan *gong ageng laras slendro*, serta *selompret ponorogo* menjadi opsi instrumen dalam karya ini. Penggunaan instrumen *gender* dipilih karena instrumen *gender barung* ataupun *penerus* mempunyai empat belas bilah nada yang menjadi ruang eksplorasi bagi komposer untuk membangun musicalitas dalam karya. Berikut adalah distribusi nada dalam ricikan *gender barung* dan *gender penerus*.

NADA DALAM RICIKAN GENDER BARUNG														
GENDER BARUNG SLENDRO	6 ·	1 ·	2 ·	3 ·	5 ·	6 ·	1	2	3	5	6	i	2	3
GENDER BARUNG PELOG	6 ·	1 ·	2 ·	3 ·	5 ·	6 ·	1	2	3	5	6	i	2	3

NADA DALAM RICIKAN GENDER PENERUS														
GENDER PENERUS SLENDRO	6 ·	1 ·	2 ·	3 ·	5 ·	6 ·	1	2	3	5	6	i	2	3
GENDER PEBERUS PELOG	6 ·	1 ·	2 ·	3 ·	5 ·	6 ·	1	2	3	5	6	i	2	3
Keterangan : penulisan nada dalam gender penerus disamakan dengan gender barung untuk memudahkan penyajian sesuai notasi. Sesungguhnya, terdapat frekuensi yang berbeda diantara keduanya. Ricikan gender penerus mempunyai frekuensi satu gembyang lebih tinggi dari gender barung														

Penggunaan instrumen *kempul* dan *gong berlaras slendro* dimungkinkan untuk memantabkan suasana (*rasa*) sajian karya. Frekuensi dari instrumen *kempul* maupun *gong* yang tergolong rendah menjadi opsi yang tepat dalam karya. Berikut nada-nada *kempul*, *gong suwukan* dan *gong ageng* yang digunakan dalam karya *aruhara*.

NADA RICIKAN KEMPUL, GONG SUWUK, DAN GONG AGENG						
KEMPUL	3	5	6	i	2	
GONG SUWUKAN	6 ·	1	2			
GONG AGENG	5 ·	6 ·	5	6	i	3 ·

Keterangan: gong ageng dimainkan ketika nada-nada dan simbol yang ditulis, berada diketukan

terakhir dan pada saat perpindahan pola tabuhan.

Penggunaan instrumen *slompret* dimungkinkan untuk menguatkan suasana kejutan. Hal tersebut sehubung dengan tingginya frekuensi nada *slompret* dan nadanya berbeda dengan instrumen gamelan. Berikut penggambaran nada-nada dalam instrumen *slompret*.

NADA DALAM RICIKAN SLOMPRET											
SLOMPRET	1	2	3	5	6	7	i	ż	ż	ż	ż
Keterangan : untuk memudahkan penjelasan, perkiraan nada-nada <i>slompret</i> dalam karya <i>aruhara</i> ditulis seperti di atas											

Untuk menjelaskan unsur musical dalam karya *aruhara* ini digunakan konsep *garap*. *Garap* terdiri dari beberapa unsur meliputi materi, *prabot*, penentu, penggarap, sarana, dan pertimbangan *garap* (Rahayu Supanggah 2009, 4). Dalam karawitan Jawa, hal-hal berkaitan dengan mengolah, menyajikan, dan menafsir nada yang dimainkan dalam bentuk sajian estetis menurut konvensi karawitan disebut *garap* (Subuh 2016). Inti *garap* dalam karawitan adalah sebuah sistem kerja yang luwes, fleksibel, lentur dan terbuka dari seniman (Suranto, Rustopo, and Sunarto 2020). *Garap* musical dalam karya *aruhara* terbangun dari pola-pola *ada-ada* dari *gender*, pola *imbal* dalam *gender barung* dan *penerus*, pola *sampak* dan pola *gong ponorogo*, perpaduan frekuensi dari *gong*, *slompret*, dan *gender*, percampuran *laras slendro* dan *pelog*, alat memainkan instrumen, permainan *laya* atau tempo, variasi *irama*, pengaturan dinamika, serta teknik memainkan instrumen. Dengan teridentifikasinya komponen unsur musical karya di atas, meniscayakan sebagai rujukan menciptakan komposisi musik program.

2. Pembahasan

2.1. Laras

Laras merupakan salah satu prabot *garap* penting dalam kesenian yang menggunakan media gamelan (Rahayu Supanggah 2009, 273). Menurut Hastanto, *laras* merupakan suatu sistem yang berkaitan dengan frekuensi dan interval nada (Hastanto 2009, 23). *Laras* dapat dikatakan seperti tangga nada dalam musik barat. Dalam karya *aruhara* ini tersusun dari percampuran *laras slendro* dan *pelog*. *Laras slendro* adalah sistem pelarasan lima nada yang mempunyai interval hampir sama rata. Perbedaan intervalnya tidak signifikan jadi, tidak bisa dipolakan (Hastanto 2009, 28). Berikut adalah uraian interval nada dalam *laras slendro*.

INTERVAL NADA SLENDRO											
Nada	1		2		3		5		6		i
Interval		249,30 Cent		249, 30 Cent		249 Cent		199 Cent		249,40 Cent	

Laras pelog adalah sistem pelarasan lima nada yang mempunyai interval tidak sama rata. Perbedaan intervalnya cukup signifikan. Sehingga intervalnya dapat dipolakan menjadi interval dekat dan jauh. *Laras pelog* yang digunakan dalam karya *aruhara* adalah *pelog bem*, tidak *pelog barang*. Berikut uraian interval nada dalam *laras pelog bem*.

INTERVAL NADA PELOG											
Nada	1		2		3		5		6		i
Interval		149 Cent		150 Cent		380 Cent		99 Cent		420 Cent	

Laras slendro dan pelog menjadi materi utama dalam karya *aruhara*. Kedua *laras* tersebut memiliki warna suara yang berbeda. Perbedaan warna suara memberi ruang eksplorasi untuk menciptakan sebuah suasana sesuai dengan kesan huru-hara dan keributan yang ingin dicapai. Secara lebih mendalam, materi percampuran dalam karya dapat dilihat dalam transkrip notasi yang akan dijelaskan dalam pembahasan.

2.2. Laya atau Tempo

Dalam karawitan tradisi, *laya* merupakan cepat dan lambatnya sebuah lagu atau melodi (Martopangrawit 1972, 2). *Laya* menjadi sebuah hal penting dalam penyajian karawitan tradisi. *Laya* dalam karawitan tradisi dibagi menjadi tiga bagian yaitu *tamban* (lambat), *sedeng* (sedang), dan *sesege* (cepat). Dalam penyajian karawitan, menyebutkan *laya* sering salah diartikan menjadi irama. Sebenarnya kedua hal tersebut memiliki arti yang berbeda. Menurut Martopangrawit, irama adalah pelebaran dan penyempitan sebuah *gatra* (Martopangrawit 1972, 1). Dalam karawitan tradisi, irama dibagi menjadi lima yaitu *lancar*, *tanggung*, *dadi*, *wilet*, dan *rangkep*. Dalam karya *aruhara*, lebih menekankan permainan *laya*. Klasifikasi *laya* dalam tradisi karawitan akan digunakan untuk menjelaskan garap musical dalam karya *aruhara*.

2.3. Dinamika

Dalam sebuah komposisi musik, dinamika berperan penting dalam membangun suasana. Dinamika adalah permainan keras, lirih volume dalam sebuah lagu. Berbeda dengan musik tradisi, dinamika dalam penyajian karawitan Jawa cenderung statis, sedikit demi sedikit, dan apabila berganti irama ataupun struktur cenderung melalui sebuah jembatan. Namun, sehubung dengan perkembangan zaman, permainan dinamika dalam penyajian karawitan mulai dominan. Pertunjukan wayang misalnya, dalam adegan perang, permainan dinamika dalam *sampak* bertujuan untuk mendukung ekspresi dan suasana pertunjukan menjadi lebih hidup. Demikian halnya dalam irungan tari. Dalam karya *aruhara* ini, permainan dinamika sangat menentukan suasana. Setiap bagian karya menggunakan permainan dinamik.

2.4. Pola

Pola merupakan prabot garap yang penting. Pola dapat dikatakan sebuah istilah untuk menggambarkan tabuhan ricikan dengan panjang tertentu dan memiliki kesan atau karakter tertentu. Istilah pola yang sering digunakan dalam karawitan Jawa seperti: *cengkok*, *sekaran*, *wiledan* dan istilah lain yang diberlakukan dalam suatu ricikan (Rahayu Supanggah 2009, 248). Istilah *sekaran* sering diberlakukan dalam ricikan *kendang* dan *bonang*. Istilah *cengkok* diberlakukan dalam ricikan *rebab*, *gender*, *gambang*, dan lainnya. Istilah pola yang diberlakukan untuk sebuah ricikan misalnya: pola *klenangan* yang sering dilakukan dalam ricikan *bonang barung* dan *penerus*, pola *sampak* yang diidentifikasi dari *tabuhan kempul* dan *kenong*, pola *imbal* yang diberlakukan dalam ricikan balungan. Karya *aruhara* tersusun dari pola-pola *genderan ada-ada*, pola-pola *gong ponorogo*, pola *kinthilan*, dan pola *sampak*.

2.5. Teknik tabuhan dan alat untuk memainkan.

Teknik merupakan cara seorang pengawit menimbulkan bunyi atau memainkan suatu ricikan. Sesuai pengelompokan ricikan secara organologis, sebagian besar teknik memainkan instrumen gamelan Jawa adalah dipukul. Baik dipukul menggunakan *tabuh* ataupun menggunakan tangan langsung seperti dalam instrumen kendang. Namun, ada beberapa instrumen yang cara memainkannya digesek seperti pada instrumen *rebab*, dipetik seperti dalam instrumen *siter*, dan ditiup seperti instrumen *suling*. Karya *aruhara* menggunakan

instrumen *gender*, *kempul*, *gong* dan *slompret*. Teknik dalam membunyikan instrumen *gender* dengan cara dipukul menggunakan kedua tangan. Sama halnya dengan gong, kempul yang dibunyikan dengan dipukul dan slompret ditiup sesuai dengan konvensi tradisi. Secara lebih mendalam, teknik di dalam *genderan* yang digunakan dalam setiap bagian karya aruhara mempunyai istilah tertentu. Istilah yang dimaksud adalah *gemyang*, *kempyung*, *salah gumun*, dan *bali-nan*. Adapun alat yang digunakan untuk memainkan adalah kayu didesain sedemikian rupa untuk bisa digunakan dalam dua warna suara (suara halus dan suara keras).

2.6. Transkrip notasi karya

Proses identifikasi karya menggunakan transkrip notasi. Transkrip notasi berperan penting untuk memahami sebuah materi secara mendalam. Berikut adalah gambaran karya aruhara.

Keterangan :

GBS	: Gender Barung Slendro
GBP	: Gender Barung Pelog
GPS	: Gender Penerus Slendro
GPP	: Gender Penerus Pelog

"ARUHARA"

Bagian 1

Bagian pertama dimulai dengan permainan GBS dan GBP digesek menggunakan *senggreng rebab* secara horizontal sesuai laras masing-masing, dengan pola *kinthilan*, dinamika *lirih* dan *laya* yang lambat. Setelah beberapa saat diikuti gong dengan memberikan *seleh* dari melodi GBS dan GBP. Kemudian diikuti GPS dan GBP dengan *seleh* bebas menggunakan *tabuh* kasar (*balinan*).

6,1,3,2,5,6,i,2,3 (bagian ini tidak terlalu lama)

6,2,1,2,6,‡ (gong suwukan dan ageng)

kemudian dilanjutkan GPS dan GPP membunyikan melodi menggunakan tabuh kasar dengan *laya* lambat. GBS dan GBP nyelehi sesuai masing-masing *laras*.

GPS: 3̇2̇15 .26 235. 3.6̇3 6i.2̇ .i2 .1̇ ||

GBP: ..3i 5.2 .255 23.6 535. 652 11||

Dilanjutkan permainan kombinasi GBS, GBP, GPS, dan GPP.

|| 1 2 3 11 23 21 55 36 53 1i 23 21 5 2 6 ||

Setelah tiga kali, dilanjut permainan GPS dan GBP dengan *laya* cepat dan volume keras :

GBS : ||1.. 5..||4x

GBP : ||.12 .56||4x instrumen *slompret* dengan satu nada tinggi.

Kempul : || i..i..i (.i ..i).i.i .i.i .i.i .i.|| 1x

GBS: 2.i. 2.i. 2.i 2.i 2.i 2.i .i.i 6 i 2 3 2 i 6 3

GBP: .i.56 .i.56 .i.566i.56 6i.56 6i.6i6i.6.i.2.3.2.i.6.3

Kemudian dilanjut *kempul*

||3||

Bagian 2

Bagian dua permainan GBS dan GBP menggunakan tabuh halus dengan *laya* yang cepat.

$$\begin{array}{r} \text{GBS: } \\ \text{GBP: } \end{array} \left| \begin{array}{ccccc} 1 & \underline{2.1} & . & 2 & . \\ \underline{\underline{1}} & \underline{\underline{3}} & . & 1 & 3 \end{array} \right.$$

GPS, GPP dan slompret memainkan melodi bebas, tapi terkonsep.

126326 635616 333 iii 333 iii 3 i 3 i 3

Kemudian masuk melodinya:

Reklamasi masuk ke dalamnya.
GPB dan GPP || 356 i.356 i2i || 6x

Dilanjut melodi di bawah dengan *laya* yang lambat dan volume *lirih*.

GBS dan GPS : 235623562356

GBP dan GPP : 65326532653(2) dilanjut *slompret* dengan satu nada tinggi

Bagian 3

Dilanjutkan pola *gong* Ponorogo: .Ø.Ø.Ø.(+) -

Instumen *slompret* memainkan melodi bebas seperti dalam musik Reog Ponorogo. Kemudian masuk bagian empat dengan *lava* yang cepat.

Bagian 4

(pengaturan keras lirih sangat penting, yang dimainkan adalah rekayasa volume)

GBS :	6	6	66	.6	.6	6	6	6	6
GBP :	22	22	.2	.2	2	2	2	2	
GPS :	—	—	.4	44	4	44			
GPP :	12	12	1		pola GPP akan me				

Bagian 5

Bagian 3
GBP dan GPP : ||12121. 12121.||

GBS dan GPS memainkan melodi di bawah. Dinamika instrumen slendro main, pelog lirig begitupun sebaliknya

GBS dan GPS : $\left| \begin{array}{cccccc} 1 & 2121 & 2121 & 2121 & 2121 & 2125 \\ 5 & 6565 & 6565 & 6565 & 6565 & 6561 \end{array} \right|_{2x}$

Keterangan : diantara tabuhan GBS dan GPS diisi melodi *slompret*

Transisi ke pola *sampak* dengan dinamika *lirih*. GBP dan GPP berperan sebagai *tabuhan* ding, sedangkan GBS dan GPS berperan dalam *tabuhan* dong, menggunakan tabuh kasar.

2222 1111 2222 1111 || GBS dan GPS
 2211 2211 2212 2125 || GBS dan GPS
 2222 6666 3333 6666 || GBP dan GPP
 2266 3366 2263 3633 || GBP dan GPP

Bagian 6

Bagian enam tersusun dari dua kejutan. Kejutan pertama volume keras sedangkan kejutan

kedua lirih. Keduanya menggunakan *tabuh* kasar dan *laya* yang cepat.

Kejutan 1

GBS dan GPS : ||1.. 5..|| 4x

GBP dan GPP : ||.12 .56|| 4x

Kejutan 2

GBS dan GPS : 5 .6.2.6.5 .5

GBP dan GPP: . 5.1.1.5. 5.

Kejutan 1 : 3x

Kejutan 2

GBS dan GPS : 5 .6.2.6.5 .5 .6.2.5

GBP dan GPP : . 5.1.1.5. 5. 5.1.1.

Kejutan 1: (2x) tambah : 6i23 2i63

GBS: 2.i. 2.i. 2.i 2.i 2.i 2.i 2.i 6 i 2 3 2 i 6 3

GBP: .i.56 .i.56 .i.566i.56 6i.56 6i.6i6i.6.i.2.3.2.i.6.3

Kemudian *kempul*

||3||

permainan GBS dan GBP menggunakan tabuh halus dengan *laya* yang cepat.

GBS: ||1 2.1 . 2 .||

GBP: ||.1.3. 1 . 3||

GPS, GPP dan slompret memainkan melodi bebas, tapi terkonsep.

126326 635616 333 iii 333 iii 3 i 3 i 3

Kemudian masuk melodi ini:

GPB dan GPP ||356i.356i2i|| 6x

Dilanjut melodi di bawah dua kali. Pertama dengan *laya* lambat dan volume *lirih* dan kedua dengan *laya* yang cepat dan volume keras.

GBS dan GPS : 123512351235

GBP dan GPP : 532153215321

Dilanjut *slompret* dengan satu nada dan *tabuhan kempul* pola *sampak* dengan dinamika *lirih*. GBP dan GPP berperan sebagai *tabuhan ding*, sedangkan GBS dan GPS berperan dalam *tabuhan dong*, menggunakan tabuh kasar.

||1115 1115 1115 6525

1115 1115 1115 6525

2222 1111 2222 1111

2211 2211 2212 2125 || GBS dan GPS

|| 2222 2222 2222 5533

2222 2222 2222 5533

2222 6666 3333 6666

2266 3366 2263 3633 || GBP dan GPP

Masuk vokal congkrah gurdah bubrah tiga kali disusul slompret dengan nada tinggi dan bebas (terkonsep)

GBS dan GPS : \Rightarrow 5 || .6.2.6.5 ||

GBP dan GPP: . || 5.1.1.5. ||

Ditambah melodi untuk transisi ke sampak :

GBS dan GPS : 5 .6.2.6.5 .5 .6.2.5

GBP dan GPP: . 5.1.1.5. 5. 5.1.1. kembali ke *sampak*

|| 115 115 115 655

115 115 115 655

222 111 222 111

22(1) 22(1) 22(1) 225 || GBS dan GPS

|| 222 222 222 553

222 222 222 553

222 666 333 666

226 336 226 333 || GBP dan GPP

|| 15 15 15 65

15 15 15 65

22 11 22 11

21 21 21 25 || GBS dan GPS

|| 22 22 22 53

22 22 22 53

22 66 33 66

26 36 26 33 || GBP dan GPP

|| 5 5 5 5

5	5	5	5
2	1	2	1
1	1	1	5
2	2	2	5
2	2	2	3
2	6	3	6
2	6	2	3

GBS dan GPS . GBP dan GPP

Diakhiri dengan umpak-umpakan genderan ada-ada sanga secara bersama.

3. Kesimpulan

Aruhara merupakan sebuah komposisi musik program. Sebuah karya yang berasal dari bait pertama dalam serat kalathida. Bait pertama serat yang menggambarkan keadaan huruhara dan banyak keributan dalam suatu negara. Dengan demikian, untuk menggambarkan suasana tidak nyaman sesuai dengan isi bait serat, ide penciptaan karya *aruhara* ini menggunakan percampuran *laras slendro* dan *peleg*, pemilihan instrumen *gender barung* dan *penerus slendro*, *gender barung* dan *penerus peleg*, *slompret*, *gong*, *kempul*, permainan dinamik (volume keras dan lirih), permainan *laya*, teknik tabuhan dan alat untuk memainkan, pola-pola *sampak*, *gong ponorogo*, dan *genderan ada-ada* yang diaplikasikan kedalam karya mendukung suasana sesuai kesan yang diinginkan. Ide dalam karya tersebut merupakan sebuah rujukan atau penawaran dan dapat digunakan sebagai alternatif menciptakan sebuah komposisi musik program.

Daftar Pustaka

- Hastanto, Sri. 2009. *Konsep Pathet Dalam Karawitan Jawa*. Surakarta: Program Pascasarjana bekerja sama dengan ISI Press Surakarta.
- Ki Padmasusastra. 1911. *Serat Tata Tjara Ngadat Sarta Kalakuanipun Tetijang Djawi, Ingkang Taksih Lumèngkèt Dateng Gugon Tuhon*. Semarang.
- Martopangrawit. 1972. *Pengetahuan Karawitan I*. Surakarta: ASKI.
- Pambayun, Wahyu Thooyib. 2019. "Kalatidha": Sebuah Komposisi Musik Program." *Gelar: Jurnal Seni Budaya* 17 (1): 64-86.
- Rahayu Supanggah. 2009. *Bothekan Karawitan II*. Surakarta: ISI Press.
- Subuh, Subuh. 2016. "Garap Gending Sekaten Keraton Yogyakarta." *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan (Journal of Performing Arts)* 17 (3): 178-88.
- Suranto, Joko, Rustopo Rustopo, and Bambang Sunarto. 2020. "Taksu and Shackle of the Aesthetic Regimes in the Literation of Laksita Jati Music Yeni Amara." *International Journal of Visual and Performing Arts* 2 (1): 33-41.
<https://doi.org/10.31763/viperarts.v2i1.131>.
- Tangelder, Theodorus. 1950. "Sacramenten En Volksgebruiken: Een Proeve van Practische Missie-Aanpassing." Bussum: Paul Brand.