

Konstruktivistik Dalam Pembelajaran Seni Gamelan Berbasis Garap Musik Kreatif

Jarmani

Dosen Fakultas Bahasa dan Sains Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Abstrak

Pembelajaran seni gamelan di sekolah-sekolah merupakan bentuk proses aktif yang dilakukan oleh siswa dalam rangka membangun pengetahuan. pembelajaran seni gamelan di sekolah mempunyai kecenderungan yang kaku dan kurang dikenal oleh siswa sehingga hal ini membuat siswa menjadi jenuh karena tidak diimbangi dengan musik-musik pasar industri yang populer di dunia mereka. Dengan asumsi diatas maka sangat memungkinkan dan efektif apabila diciptakannya sebuah pengembangan materi ajar seni gamelan berbasis garap musik kreatif untuk mengakomodasi kebutuhan peserta didik untuk proses pengembangan diri dalam kemandirian berkreasi sehingga sangat mendorong siswa untuk berjiwa mengkonstruksi pemikiran kreatif.

Kata kunci : *pengembangan, gamelan, konstruktivistik*

Pendahuluan

Gamelan Jawa merupakan seperangkat instrumen sebagai pernyataan musikal yang sering disebut dengan istilah karawitan. Karawitan berasal dari bahasa Jawa *rawit* yang berarti rumit, berbelit-belit, tetapi *rawit* juga berarti halus, cantik, berliku-liku dan enak (Waridi, 2002: 2). Kata Jawa karawitan khususnya dipakai untuk mengacu kepada musik gamelan, musik Indonesia yang bersistem nada non diatonis yang garapannya menggunakan sistem notasi, warna suara, ritme, memiliki fungsi, *pathet* dan aturan *garap* dalam bentuk sajian instrumentalia, vokalia dan campuran yang indah didengar.

Dengan adanya pengaruh globalisasi, secara langsung maupun tidak langsung keberlanjutan sebuah kesenian terpengaruh. Apalagi manusia sebagai pemegang peranan utama yang turut ikut serta dalam menentukan mengubah kesenian yang berkembang pada lingkungan budaya tersebut. Manusia menentukan mana yang harus diubah dan mana yang masih harus terus dilestarikan sebagai aset budaya dan identitas suatu bangsa. Begitu juga dengan kesenian Jawa yang pada dewasa ini mengalami perubahan yang signifikan terpengaruh arus globalisasi. Gamelan Jawa khususnya yang juga mengalami perubahan. Pandangan hidup Jawa yang diungkapkan dalam musik gamelannya adalah keselarasan kehidupan jasmani dan

rohani, keselarasan dalam berbicara dan bertindak sehingga tidak memunculkan ekspresi yang meledak-ledak serta mewujudkan toleransi antar sesama. Wujud nyata dalam musiknya adalah tarikan tali rebab yang sedang, paduan seimbang bunyi *kenong*, *saron kendang* dan *gambang* serta suara *gong* pada setiap penutup irama.

Perkembangan Gamelan Jawa di tengah arus global sangat mengawatirkan. Keengganan kaum muda dan anak-anak untuk mengenal, menghargai apalagi menekuni seni gamelan tidak hanya karena adanya pilihan seni industri yang tampil glamour, praktis, dan ekonomis, melainkan juga karena kurangnya kepedulian terutama masyarakat seni karawitan Jawa. Terlihat pada para pemain gamelan Jawa yang kebanyakan bapak-bapak dan kakek-kakek. Padahal banyak anak muda yang dapat meneruskan kebudayaan gamelan tersebut. Namun sekarang ini justru anak muda tidak mau mempelajarinya. Mereka lebih senang bermain alat musik modern dan bergaya seperti orang Barat. Sungguh disayangkan apabila kebudayaan gamelan kita akan punah dan diambil alih oleh negara asing seperti halnya fenomena seni reog yang telah diklaim negara Malaysia. Fenomena lain yang dapat kita lihat di tempat wisata Jogjakarta banyak turis atau wisatawan dari daerah lain yang ingin mempelajari gamelan Jawa. Sedangkan anak-

anak muda yang tinggal di Jawa sama sekali tidak menyukai gamelan. Tidak menutup kemungkinan asset budaya Indonesia akan punah. Hal ini bisa diatasi salah satunya adalah melalui pembelajaran seni di Pendidikan formal.

Badan Standart Nasional Pendidikan (2006:1) mengemukakan bahwa pendidikan seni budaya dan ketrampilan diberikan di sekolah karena mempunyai keunikan, kebermaknaan dan kebermanfaatannya terhadap perkembangan peserta didik yang terletak pada pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan bereskrpsi/berkreasi dan berapresiasi dengan pendekatan, belajar dengan seni, belajar melalui seni dan belajar tentang seni. Oleh karena itu tidak hanya materi teori saja yang diberikan tetapi bersifat materi praktek juga didapat peserta didik.

Mata pelajaran seni gamelan yang banyak menampung minat dan bakat peserta didik sangat memerlukan media ekspresi dalam pembelajarannya. Oleh karena itu perlu pembelajaran tambahan sebagai sarana dalam menampung kegiatan di luar jam pelajaran. Untuk itulah perlunya pembelajaran ekstrakurikuler sebagai sarana dalam mewedahi minat dan bakat peserta didik. Dengan demikian peserta didik dapat menambah ilmu yang tentu sangat bermanfaat bagi dirinya.

Untuk mewujudkan pengembangan dan pelestarian seni tradisional gamelan bukanlah pekerjaan yang mudah, perlu peran serta berbagai pihak, seperti: pelaku seni karawitan Jawa, lembaga produksi dan publikasi seni, pemerintah, maupun masyarakat luas. Pelaku seni karawitan dapat berperan secara aktif, kreatif, dan produktif dalam menciptakan *lelagon* baru dengan tema, komposisi musikal, dan kemasan aktual. Hasil kreasi para seniman lalu diproduksi dan dipublikasikan secara luas oleh lembaga berkompeten agar masyarakat dapat mengapresiasinya. Pemerintah dapat memberikan kebijakan dan kesempatan luas yang memungkinkan seni gamelan dapat lestari dan berkembang. Salah satu cara yang diyakini besar pengaruhnya antara lain seni gamelandkenalkan kepada anak-anak melalui pendidikan formal.

Kegiatan ekstrakurikuler juga sebagai pengayaan materi dalam menambah pengetahuan di sekolah. Aqip dan Romanto

(2007:114) mengemukakan landasan filosofis pembelajaran pengayaan adalah cara untuk melihat pengetahuan/informasi yang dipelajarinya sedalam pemahaman yang diinginkan dalam pembelajaran. Ekstrakurikuler yang menjadi pembelajaran tambahan sangat membantu dalam memperkaya ilmu bagi peserta didik. Namun berdasarkan pengamatan awal peneliti para guru ekstrakurikuler di sekolah di Surabaya belum tergugah semangatnya untuk membuat kreasi musikal seni gamelan aktual yang dapat diterima di kalangan kaum muda dan anak-anak. Mereka masih saja asyik memaksakan seni gamelan produk lama dengan tema, isi teks, dan garap musikal yang kadang telah tidak aktual, sulit dicerna, dan disajikan oleh anak-anak sebagai materi ajar.

Seni Gamelan dan Musik Kreatif

Gamelan merupakan musik yang terkonsep secara ansambel yang biasanya menonjolkan metalofon, gambang, gendang, dan gong. Istilah gamelan merujuk pada instrumennya / alatnya, yang mana merupakan satu kesatuan utuh yang diwujudkan dan dibunyikan bersama. Kata Gamelan sendiri berasal dari bahasa Jawa *gamel* yang berarti memukul / menabuh, diikuti akhiran *an* yang menjadikannya kata benda. Orkes gamelan kebanyakan terdapat di pulau Jawa, Bali, dan Lombok di Indonesia dalam berbagai jenis ukuran dan bentuk ensemble. Di Bali dan Lombok saat ini, dan di Jawa lewat abad ke-18, istilah gong lebih dianggap sinonim dengan gamelan. Popularitasnya telah merambah berbagai benua dan telah memunculkan paduan musik baru jazz-gamelan, melahirkan institusi sebagai ruang belajar dan ekspresi musik gamelan, hingga menghasilkan pemusik gamelan ternama. Pagelaran musik gamelan kini bisa dinikmati di berbagai belahan dunia, namun Yogyakarta adalah tempat yang paling tepat untuk menikmati gamelan karena di kota inilah anda bisa menikmati versi aslinya. Gamelan yang berkembang di Yogyakarta adalah Gamelan Jawa, sebuah bentuk gamelan yang berbeda dengan Gamelan Bali ataupun Gamelan Sunda. Gamelan Jawa memiliki nada yang lebih lembut dan slow, berbeda dengan Gamelan Bali yang rancak dan Gamelan Sunda yang sangat mendayu-dayu dan didominasi

suara seruling. Perbedaan itu wajar, karena Jawa memiliki pandangan hidup tersendiri yang diungkapkan dalam irama musik gamelannya.

Pandangan hidup Jawa yang diungkapkan dalam musik gamelannya adalah keselarasan kehidupan jasmani dan rohani, keselarasan dalam berbicara dan bertindak sehingga tidak memunculkan ekspresi yang meledak-ledak serta mewujudkan toleransi antar sesama (Waridi, 2006 :21). Wujud nyata dalam musiknya adalah tarikan tali rebab yang sedang, paduan seimbang bunyi kenong, saron kendang dan gambang serta suara gong pada setiap penutup irama. Tidak ada kejelasan tentang sejarah munculnya gamelan. Perkembangan musik gamelan diperkirakan sejak kemunculan kentongan, rebab, tepukan ke mulut, gesekan pada tali atau bambu tipis hingga dikenalnya alat musik dari logam. Perkembangan selanjutnya setelah dinamai gamelan, musik ini dipakai untuk mengiringi pagelaran wayang, dan tarian. Barulah pada beberapa waktu sesudahnya berdiri sebagai musik sendiri dan dilengkapi dengan suara para sinden.

Seperangkat gamelan terdiri dari beberapa alat musik, diantaranya satu set alat musik serupa drum yang disebut *kendang*, *rebab* dan *celempung*, *gambang*, *gong* dan seruling bambu. Komponen utama yang menyusun alat-alat musik gamelan adalah bambu, logam, dan kayu. Masing-masing alat memiliki fungsi tersendiri dalam pagelaran musik gamelan, misalnya gong berperan menutup sebuah irama musik yang panjang dan memberi keseimbangan setelah sebelumnya musik dihiasi oleh irama gending. Gamelan Jawa adalah musik dengan nada pentatonis. Satu permainan gamelan komplit terdiri dari dua putaran, yaitu *slendro* dan *pelog*. Slendro memiliki 5 nada per oktaf, yaitu 1 2 3 5 6 [C- D E+ G A] dengan perbedaan interval kecil. Pelog memiliki 7 nada per oktaf, yaitu 1 2 3 4 5 6 7 [C+ D E- F# G# A B] dengan perbedaan interval yang besar. Komposisi musik gamelan diciptakan dengan beberapa aturan, yaitu terdiri dari beberapa putaran dan pathet, dibatasi oleh satu *gongan* serta melodinya diciptakan dalam unit yang terdiri dari 4 nada.

Fenomena dalam penggarapan seni gamelan yang marak terjadi saat ini adalah bentuk konsep musik kreatif. Konsep musik kreatif yang didahulukan adalah kata musik, menurut

Sadre dalam (Waridi, 2006:12) apresiasinya pada musikalitas karya yang dikaji dari unsur-unsur musik yang sebagian telah dijabarkan diatas. Dari situ akan tampak karya yang punya musikalitas tinggi, tingkat kerumitan dan citarasanya. Sedangkan dari unsur kreatif menjadi pendukung karya yang disajikan, disini seorang composer wajib menjunjung tinggi originalitas. Menyajikan sebuah repertoar karya yang benar-benar fres. Dari sesuatu yang tidak mungkin, bagaimana caranya agar bisa menjadi mungkin. Konsekuensi sesuatu yang baru biasanya tidak akan mudah diterima begitu saja, justru tantangannya disitu. Kita buka cakrawala pemikiran seluas-luasnya, namun bukan hanya sekedar wacana. Berani untuk membuat karya musik yang berbeda dengan musikalitas yang tinggi.

Musik adalah gambaran kehidupan manusia yang dinyatakan dalam bentuk bunyi yang berirama sebagai wujud pikiran dan perasaannya. Setiap cetusan hati nurani atau daya cipta manusia dalam bentuk suara adalah suatu penjelmaan dari buah pikiran manusia yang dinyatakan dalam suatu bentuk yang bernama musik. Musik selalu mengandung keindahan dan merupakan hasil daya cipta yang bersumber pada ketinggian budi dari daya cipta yang bersumber pada ketinggian budi dari jiwa yang mengeluarkan musik itu sehingga musik selalu dijadikan tolak ukur dari tinggi rendahnya nilai-nilai dan karakter suatu bangsa.

Konstruktivistik dalam Pembelajaran Seni Gamelan

Untuk memperoleh pemahaman yang bermakna unsur musik harus diberikan melalui pengalaman langsung, nyata, dan bermakna bagi anak dalam kehidupan sehari-hari sehingga menuntut keaktifan anak dalam bentuk "Belajar musik melalui pengalaman musik". Pembendaharaan unsur musik akan tertanam dalam diri anak setelah anak belajar musik melalui pengalaman musik. Dari pembendaharaan unsur musik yang banyak akan anak menciptakan pola-pola irama, melodi baru mulai dari tingkat sederhana secara kreatif diperlukan pengetahuan dasar, pengetahuan akan mendorong timbulnya penghargaan atau tumbuhnya rasa suka atau tidak suka (apresiasi). Ketika anak menyukai ia akan secara langsung terlibat dalam pengembangan

keterampilan, dan keterampilan akan menumbuhkan kemauan untuk berimprovisasi dan akhirnya munculah kreatifitas estetis anak.

Berbagai kegiatan pengalaman musik untuk pembelajaran musik antara lain :

1. Mendengarkan musik
2. Bernyanyi
3. Bermain musik
4. Bergerak mengikuti musik
5. Membaca musik
6. Kreatifitas anak

Konstruktivistik dalam pembelajaran seni gamelan menyatakan bahwa siswa dalam mengkonstruksi suatu konsep perlu memperhatikan lingkungan sosial. Konstruktivisme ini oleh Vygotsky disebut konstruktivisme sosial (Taylor, 1993; Wilson, Teslow dan Taylor, 1993; Atwel, Bleicher & Cooper, 1998).

Adapun ciri – ciri pembelajaran secara konstruktivisme adalah:

1. Memberi peluang kepada murid membina pengetahuan baru melalui penglibatan dalam dunia sebenarnya.
2. Menggalakkan soal/idea murid dan menggunakannya sebagai panduan merancang pengajaran.
3. Menyokong pembelajaran secara koperatif dengan mengambil sikap dan pembawaan murid.
4. Mengambil kajian bagaimana murid belajar sesuatu ide.
5. Menggalakkan & menerima daya usaha & autonomi murid.
6. Menggalakkan murid bertanya dan berdialog dengan murid & guru.
7. Menganggap pembelajaran sebagai suatu proses yang sama penting dengan hasil pembelajaran.
8. Menggalakkan proses inkuiri murid melalui kajian dan eksperimen.

Didalam pembelajaran konstruktivis seni gamelan, siswa membangun pemahaman sendiri sesuai dengan prinsip pembelajarannya. Dengan demikian, guru tidak mengajar dengan cara tradisional. Guru seharusnya membengun situasi sedemikian rupa sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dengan materi pembelajaran melalui pengolahan materi-materi dan interaksi sosial. Pada penelitian pengembangan ini

pelaksanaan teori konstruktivis digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran kreatif

Kreativitas dapat diartikan dengan daya atau kemampuan untuk mencipta, dari pengertian ini mempunyai arti yang lebih mendetail yaitu : menanggapi masalah, ide atau materi, mudah menyesuaikan diri terhadap situasi, memiliki keaslian, mampu berpikir secara integral (Alisyahbana, 1983). Tingkat kreatifitas anak usia SMP dalam berolah seni secara wajar dan spontan. Dalam pendidikan seni, anak diarahkan untuk cenderung pada berpikir konvergen (beberapa jawaban dari satu masalah). Anak mempunyai keinginan untuk menunjukkan ide dan eksperimennya. Keuntungan kreatifitas bagi siswa antara lain :

1. Belajar menghargai diri sendiri
2. Belajar berpikir konvergen
3. Mengembangkan kemampuan berpikir
4. Mengembangkan kepribadian
5. Mengembangkan keterampilan

Keuntungan kreatifitas bagi guru antara lain :

1. Meningkatkan dan mengembangkan pembelajarannya
2. Belajar mengorganisasikan keterampilan spesifik dari anak
3. Meningkatkan hubungan lebih akrab dengan anak
4. Tidak menjumpai banyak problem pada tingkah laku anak

Dalam hubungannya dengan kepentingan pemahaman pengembangan materi sebagai alat pendidikan seni, lebih lanjut diperlukan pemahaman tentang konsep kreasi secara khusus. Secara harafiah atau khusus dari sisi kebahasaan, kreasi dapat dimengerti sebagai hasil dari sebuah kreativitas. Kreativitas dianggap oleh sebagian besar orang sebagai kemampuan untuk menemukan dan menghasilkan sebuah gagasan baru. Dengan kata dasar kreatif orang mengartikan kreatifitas sebagai berikut : (1) Kemampuan menciptakan (create), (2) Baru dan orisinal, serta (3) mempunyai manfaat. Kreativitas juga didefinisikan sebagai proses menghasilkan sesuatu yang tidak berkembang secara ilmiah atau tidak dibuat dengan cara yang biasa (Pranata, 2011 :8-11)

Menurut Pranata, secara konseptual kreativitas dapat didefinisikan menurut tiga kategori, yaitu menurut cara berfikir, proses berpikir, serta produk yang dihasilkan. Pertama,

cara berpikir yaitu dapat diidentifikasi dari beberapa ciri yang menandai aktifitas berpikir kreatif. Kedua, Proses berpikir kreatif, yaitu dapat diidentifikasi dari tahapan-tahapan sampai pada penemuan ide kreatif yang diharapkan. Ketiga, produk kreatif dapat diidentifikasi dari beberapa kriteria penilaian. Namun alat pengukur yang sering dipakai seseorang di dalam menemukan kreatifitas seseorang adalah nilai dari gagasan kreatif orang tersebut (Pranata, 2013:3-7)

Munculnya pemikiran kreatif di dalam diri seseorang menurut pranata adalah sebagai suatu proses pemikiran yang mengarahkan pemikiran tidak tau menjadi tahu bagaimana meraih tujuannya, serta tahu bagaimana meraih tujuan tersebut dengan cara optimal dari beberapa pilihan cara yang diketahui. Jadi dapat dikatakan bahwa pemikiran kreatif adalah proses pemikiran untuk pemecahan suatu masalah dan pengambilan keputusan. Melalui pemikiran kreatif yang dihasilkan, muncul pula yang dinamakan inovasi. Inovasi dalam hal ini dimaksudkan sebagai proses implementasi dan inkalkulasi yang mengubah potensi kebaruan dan kegunaan yang ada dalam solusi menjadi nyata dan bisa diterima penuh oleh sistem yang ada.

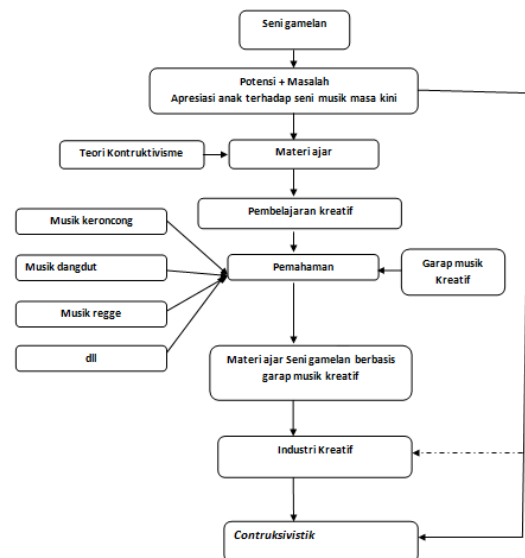
Proses yang dilukiskan oleh Graham Wallas dalam Pranata (2011: 4-5), dibagi menjadi 3 tingkatan yaitu tingkat kreativitas, psikodelik dan iluminatif. Tingkat kreativitas ditandai oleh pemikiran yang divergen dan baru secara intuitif atau pemuan pemikiran baru yang hidup di masyarakat itu. Sedangkan psikodelik yaitu perluasan pemikiran dan perasaan, ditandai oleh berkembangnya kesadaran untuk menjangkau pandangan dari luar kebiasaan diri sendiri dan menerima serta menghargai ide atau respon yang berbeda tersebut sebagai sesuatu yang orisinal.

Kreatifitas telah menggerakkan manusia sejak ia mungkin mengadakan pemecahan masalah dengan kecerdasan. Semula kreatifitas ini menjadi adat istiadat dan tradisi, tapi kemudian setiap kali perombakan struktur-struktur baku oleh kreatifitas manusia pula. Tepat sekali bahwa kreatifitas pada dasarnya adalah kemampuan restrukturasi evolusi fisik manusia dilanjutkan oleh evolusi kulturalnya dan restrukturasi semakin mendapat peluang. Restruktusasi ini dilangsungkan dalam

suatu suasana ketegangan, ialah ketegangan penghayatan semula chaotis tetapi kemudian ditundukan sambil mengendapkan bentuk-bentuk, suatu tahapan baru. Penghayatan Chaotis ini mendahului kreativitas dan untuk terjun dalam penghayatan chaotis ini diperlukan keberanian kreatif. Suatu syarat untuk kreatifitas ini ialah peluang keberanian tadi yang merupakan semacam kebebasan. Pada pembelajaran ini anak dipacu untuk kreatif dengan metode pembelajaran menyenangkan sehingga sifat konstruktivis membuat anak menjadi berani untuk menuangkan ide materi yang nantinya dikembangkan dan dikemas oleh guru.

Produk materi dalam membentuk Madiri Konstruktivistik Siswa di SMP IPIEMS Surabaya

Produk pengembangan materi yang bersifat garap musik kreatif adalah lagu-lagu yang dibawakan tidak hanya bersifat tradisi tetapi masakini yang menjadi favorit anak-anak sekarang juga gending-gending tradisi yang di garap dalam bentuk musik-musik kreatif. Berikut skema pengembangan produk :



Garap ini didapat dari ide-ide siswa yang merupakan hasil pengambilan dari *habitus* siswa dalam kesehariannya menyukai musik tertentu yang berbeda dari masing-masing individu. Salah satunya adalah lagu tradisi Lir-ilir yang dikembangkan menjadi sebuah komposisi gamelan yang bisa banyak dijumpai genre-genre musik seperti keroncong, regge,

dan pola-pola perkusi kreatif. Berikut contoh bagian kecil model notasi produk seni gamelan berbasis musik kreatif :

Notasi balungan :

saron 1: - - - ⑥
 1. 1 2 1 . 1 2 . 1 . 1 ⑥
 saron 2: - - - ⑥
 5 . 5 6 . 5 . 5 6 . 5 . 5 ⑥
 Garap bonang: - - [⑥ 1 2 3 5 1 2 3]

SMP IPIEMS Surabaya, adalah salah satu sekolah menengah adalah sekolah yang dijadikan lokasi oleh peneliti dalam mengembangkan materi ajar seni gamelan berbasis garap musik kreatif karena selain peneliti sebagai guru seni gamelan di sekolah tersebut, SMP ini juga merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang mempunyai gamelan dan alat-alat instrumen musik yang lengkap sehingga peneliti akan bisa lebih maksimal dalam mengembangkan materi ajar agar pembelajaran seni gamelan yang dilakukan di sekolah-sekolah yang bertujuan untuk melatih siswa untuk selalu berkreatifitas dan membangun *mandiri creativepreuneru* mengajak siswa untuk konser pertunjukan. Berikut proses yang dilakukan siswa SMP IPIEMS dan pentas yang dihadiri artis budi do re mi :



Gambar 1 : siswa SMP IPIEMS dalam berlatih seni gamelan berbasis garap musik kreatif



Gambar 2 : Ucapan selamat Artis Budi Do Re mi pada perform siswa

Simpulan

Pembelajaran gamelan bukanlah pembelajaran yang kaku yang hanya menggunakan materi-materi yang terbatas dan membuat peserta didik menjadi kurang berminat. Jika pembelajaran seni gamelan tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif maka pembelajaran tersebut menentang hakikat pembelajaran. Peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran sangat diperlukan karena ia menjadi subjek utama dalam proses pembelajaran. Dengan produk yang dihasilkan dari pemikiran siswa sendiri yang kemudian dikomposisikan dalam bentuk baru oleh guru menjadi sebuah pemahaman yaitu siswa akan tumbuh dan mempunyai jiwa yang mandiri konstruktivistik, mampu berpikir kreatif dan paham dengan gejala industri kreatif yang terjadi perjalanan masing-masing siswa.

Daftar Pustaka

- Alisyahbana, S. Takdir. 1983. *Kreativitas*. Jakarta: Dian Rakyat
- Amri, S dan Ahmadi. K.L 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Pestasi Pustaka
- Fernandus, Pieter. 2003. *Alat Musik Jawa Kuno*. Yogyakarta: Yayasan Mahardika
- Hastanto, Sri. 2009. *Konsep Pathet Dalam Karawitan Jawa*. Pascasarjana, ISI Press Surakarta
- Pranata, M. 2011. *Spektrum Kreativitas*, Malang. Universitas Negeri Malang
- Purwadi. 2006. *Kamus Jawa-Indonesia*. Yogyakarta: Bima Media
- Purwadi. 2006. *Seni Karawitan Jawa*. Yogyakarta: Hanan Pustaka Jokjakarta
- Soedarso. 2006. *Trilogi Seni*. ISI Yogyakarta
- Supanggah, R. 1995. *Etnomusikologi*. Yayasan Bentang Budaya

- Supanggah.R. 2009. *Bothekan Karawitan II*. STSI Press
- Thiagarajan,S,Semmel, D. S dan Semmel I.M. 1974. *Instructional Development For Training Teacher of Esceptional Children*, University of Minnesota
- Trianto, 2009.*Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Prestasi Pustaka : Jakarta
- Tim Redaksi.2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Waridi. 2005. *Menimbang Pendekatan Pengkajian dan Penciptaan Musik Nusantara*.Surakarta: STSI
-