

THERAPY MELALUI SENI GAMELAN SUNDA

Suhendi Afryanto

Prodi Karawitan ISBI Bandung, Jln Buahbaru No.212 Bandung 40265, Indonesia
suhendiafryanto@gmail.com

Received 9 November 2020; accepted 8 Desember 2020; published 20 Desember 2020

ABSTRACT

Any form of art has its own function, apart from being a means of entertainment, it is also often used as a means of therapy. Likewise with Sundanese Gamelan Art, based on the results of research conducted through personal narrative methods, by interviewing 50 students who have learned to practice gamelan (Sundanese) and 10 gamelan experts (Sundanese), a conclusion is obtained that gamelan art can be used as one of them. as a means of therapy. Seeing such a phenomenon, it is not a necessity in many ways art can also be used as an educational value in shaping the characteristics of the actors. From the research conducted, at least it can be seen that why the art of music was created, because it is related to human needs. As long as life exists, art will give its own color as a dynamic that is constantly running.

KEYWORDS

*Sundanese Gamelan
Art and Therapy.*

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.



1. Pendahuluan

Kata seni kerap kali hanya dijadikan sebagai kegiatan sampingan dari kehidupan masyarakat pada umumnya. Anggapan ini sejalan dengan peristilahan seni yang tidak terpisah dari kehidupan sehari-hari, Sumarjo (2001:1) menjelaskan bahwa seni dapat kita saksikan pada penggunaan kata *play*. Lebih lanjut Sumarjo menyatakan di mana Seni bukan suatu *fine arts*, tetapi dekat dengan pengertian *craft* dalam pengertian estetika Barat modern, dan seni memasuki segala segi kehidupan manusia dan masyarakat. Dengan demikian, dalam kebudayaan Indonesia lama tidak ada manusia yang tidak terlibat dalam urusan seni selama hidupnya (Sumarjo dalam Afryanto, 2013: 28). Berangkat dari pemahaman tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa seni sesungguhnya tidak bisa lepas dari kehidupan masyarakatnya. Dalam konteks kebudayaan, seni berarti memiliki fungsi tersendiri yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Menguatkan seni memiliki fungsi dalam kehidupan masyarakat dapat dilihat dari pernyataan Merriam (1964: 67) dalam bukunya *The Anthropology of Music* yakni terdapat sepuluh fungsi musik, yaitu :1) *the function of emotional expression*; 2) *the function of aesthetic enjoyment*; 3) *the function of entertainment*; 4) *the function of communication*; 5) *the function of symbolic representation*; 6) *the function of physical response*; 7) *the function of enforcing conformity to social norm*; 8) *the function of validation of social institutions and religious rituals*; 9) *the function of contribution to the continuity and stability of culture*; and 10) *the function of contribution to the integration of society*. Tidak sebatas pernyataan Merriam yang menguatkan seni memiliki fungsi tersendiri dalam kehidupan masyarakatnya, bahkan Suzan K. Langer dalam Widaryanto (1988: 22), memposisikan seni dalam kehidupan manusia tidak terlepas dari tujuannya, yaitu didaktik, religi, dan terapeutik (mengandung unsur-unsur pengobatan). Dari beberapa penjelasan tadi, itulah mengapa tulisan yang mengkaitkan seni dengan berbagai kehidupan di masyarakat terus dilakukan, tentu saja melalui berbagai jenis dan bentuk sesuai peruntukannya.

Seni gamelan Sunda adalah salah satu bentuk pengungkapan pola perilaku masyarakat Sunda melalui salah satu bentuk yang ada di dalam kebudayaannya. Jika kebudayaan itu dipandang sebagai sistem nilai, maka melihat sistem nilai dalam kehidupan masyarakat Sunda, salah satunya bisa melalui kebudayaan yang dianutnya. Sunda dalam pengertian etnik, terbagi ke dalam dua karakteristik yang berbeda, yaitu; Sunda yang menempati wilayah pegunungan (masyarakat *huma*ⁱ) dan Sunda yang menempati wilayah pedataran (termasuk di dalamnya wilayah pantai). Dikarenakan seni gamelan itu bersifat ensambel dan mempergunakan banyak instrumen di dalamnya, maka kemungkinan besar seni gamelan Sunda banyak tumbuh dan berkembang di wilayah pedataran yang hampir kebanyakan masyarakatnya tergolong ke dalam masyarakat *sawah*ⁱⁱ. Dalam tataran filosofis, kedua masyarakat tersebut berbeda cara pandangnya. Prinsip masyarakat *huma* adalah menganut faham *tri tangtu*, sementara masyarakat *sawah* menganut faham *papat ka lima pancer*. Kata *pancer* sendiri banyak ditemukan dalam pola permainan seni gamelan di Sunda.

2. Metode

Seni gamelan Sunda adalah salah satu bentuk pengungkapan pola perilaku masyarakat Sunda melalui salah satu bentuk yang ada di dalam kebudayaannya. Jika kebudayaan itu dipandang sebagai sistem nilai, maka melihat sistem nilai dalam kehidupan masyarakat Sunda, salah satunya bisa melalui kebudayaan yang dianutnya. Sunda dalam pengertian etnik, terbagi ke dalam dua karakteristik yang berbeda, yaitu; Sunda yang menempati wilayah pegunungan (masyarakat *huma*ⁱⁱⁱ) dan Sunda yang menempati wilayah pedataran (termasuk di dalamnya wilayah pantai). Dikarenakan seni gamelan itu bersifat ensambel dan mempergunakan banyak instrumen di dalamnya, maka kemungkinan besar seni gamelan Sunda banyak tumbuh dan berkembang di wilayah pedataran yang hampir kebanyakan masyarakatnya tergolong ke dalam masyarakat *sawah*^{iv}. Dalam tataran filosofis, kedua masyarakat tersebut berbeda cara pandangnya. Prinsip masyarakat *huma* adalah menganut faham *tri tangtu*, sementara masyarakat *sawah* menganut faham *papat ka lima pancer*. Kata *pancer* sendiri banyak ditemukan dalam pola permainan seni gamelan di Sunda.

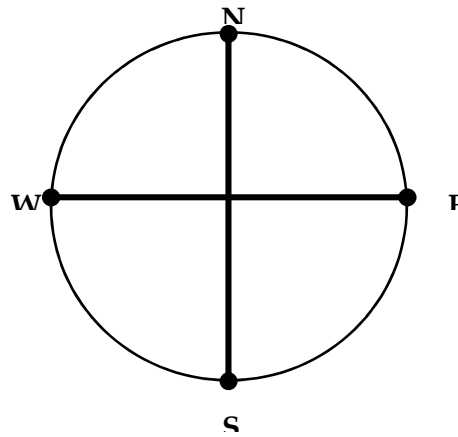
3. Pembahasan

3.1. Makna dalam Seni Gamelan Sunda

Seni gamelan sendiri merupakan seni ensambel yang dilakukan oleh banyak orang (sekurang-kurangnya ada 13 *wiyaga*^v) yang tergolong ke dalam rumpun jenis alat pukul. Kata gamelan dalam tradisi masyarakat Jawa diartikan sebagai alat pukul, yakni berasal dari kata *gamel* (Saryoto, 1996: 10). *Gamel* istilah lain dari pemukul dan akhiran 'an' biasanya dijadikan sebagai kata kerja, jadi gamelan merupakan seperangkat instrument yang cara penyajiannya dipukul. Seperti diketahui, seni gamelan yang ada di Indonesia itu tersebar ke dalam beberapa kepulauan (Jawa, Bali, sebagian Kalimantan, dan sebagian Sumatera). Di Jawa sendiri memiliki tiga gaya, ada gaya Sunda, Jawa Tengah, serta Jawa Timur. Dari ketiga gaya tersebut, yang membedakan di antara ketiganya adalah dalam pola yang harmoninya. Menurut Sumarjo (2001: 20) bahwa untuk melihat pola perilaku setiap masyarakat, lihatlah produk budayanya, dan seni tiada lain merupakan salah satu produk budaya. Dengan demikian pola permainan seni gamelan akan sangat tergantung dari pola budayanya.

Seni gamelan Sunda terdiri dari tiga belas instrument. Masing-masing instrument memiliki teknik yang berbeda-beda dengan menganut pola harmoni heteropony. Sementara untuk struktur musiknya, seni gamelan Sunda berorientasi pada prinsip filosofi

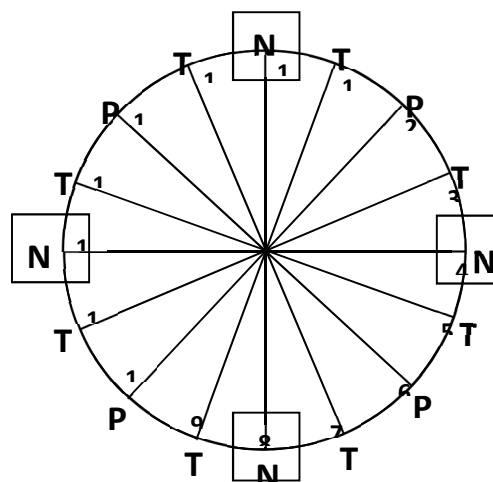
budayanya, yaitu; *papat ka lima pancer*. *Papat* atau empat merupakan simbol dari empat arah mata angin, sedangkan *pancer* merupakan patokan atau dalam istilah lokal disebut *bangbalikan* (tempat untuk kembali). Pola *papat ka lima pancer* akan terlihat pada gambar di bawah ini:



(Gambar 1. Pola *Papat ka Lima Pancer* dalam Gamelan Sunda)

N atau Utara, E atau Timur, S atau Selatan, dan W atau Barat dapat dijadikan sebagai patokan dalam memainkan struktur musik dalam seni gamelan Sunda. N itu disebut wilayah *goongan*, S itu disebut wilayah *kenongan*, E dan W itu disebut wilayah *pancer* yang nadanya boleh sama, sedangkan N dan S nadanya harus berbeda. Seni gamelan Sunda memiliki pola permainan dengan sebutan *wiletan*^{vi}, dan dalam *satu wilet* akan terdiri dari 16 ketukan di mana ketukan ke-16 merupakan bunyi gong besar.

Pola seperti ini oleh Yaap Kunts(1973) disebut dengan istilah *Colotomy* yang artinya pola irama gamelan yang mengacu pada interval penggunaan waktu serta proses pembagian waktu melalui irama musik. Kunts menyebutnya terdapat beberapa instrument yang bertugas menandai adanya pola irama waktu, yaitu; *ketuk*, *kenong*, *kempul*, dan *gong besar*. Oleh karena itu, instrument kenong dijadikan sebagai tanda dengan sebutan *kenongan*, dan instrumen *gong* dijadikan tanda dengan sebutan *goongan*, sementara instrumen *ketuk* dijadikan parokan untuk stabilitas irama. Selanjutnya sistem *Colotomy* ini oleh Spiler (2004) diidentifikasi menjadi pola bermain gamelan di Sunda dengan gambar sebagai berikut:



(Gambar 2. Struktur Musik Gamelan Berdasarkan Siklus Waktu
[sumber: Malm, 1976; Spiller, 2004])

Jika melihat gambar di atas, akan didapatkan beberapa simbol angka dan huruf yang dapat dijelaskan sebagai berikut; angka 1 sampai dengan 16 adalah simbol ketukan dalam satu *wilet*, dan huruf N adalah simbol instrument *kenong*, huruf G adalah simbol instrument gong besar, huruf P adalah simbol *kempul* atau gong kecil, serta huruf T adalah simbol instrument *ketuk*. Kalau pola permainan gamelan Sunda dikenal istilah *pancer*, *kenongan*, *pancer*, *goongan* posisi *pancer* ada di instrument *kenong*. Untuk huruf NG dan NP itu merupakan simbol dari dua instrument yang dibunyikan dalam waktu yang bersamaan, yaitu *kenong* dan *gong* besar, serta *kenong* dan *kempul*.

Pola permainan irama dalam gamelan Sunda bisa diartikan sebagai langkah-langkah yang terus bergerak. Langkah 1 sampai dengan 3 setiap instrument secara teknik boleh bebas bermain nada sesuai dengan karakteristik melodi yang dimainkan, tapi pada langkah ke 4 setiap instrument harus memainkan nada yang sama. Langkah 5 sampai dengan 7 juga demikian, setiap instrument secara teknik boleh bebas bermain nada sesuai dengan karakteristik melodi yang dimainkan, tapi pada langkah ke 8 setiap instrument harus memainkan nada yang sama. Samahalnya dengan langkah 9 sampai 11, setiap instrument secara teknik boleh bebas bermain nada sesuai dengan karakteristik melodi yang dimainkan, tapi pada langkah ke 12 setiap instrument harus memainkan nada yang sama. Juga untuk mengakhiri satu periode lagu, langkah 13 sampai dengan 15, setiap instrument secara teknik boleh bebas bermain nada sesuai dengan karakteristik melodi yang dimainkan, tapi pada langkah ke 16 setiap instrument harus memainkan nada yang sama dengan ditandai bunyi gong besar yang artinya selesai permainan dalam satu periode musik atau lagu atau *gending*^{vii}. Dengan pola permainan seperti itu, maka pola permainan seni gamelan Sunda tidak terlepas dari filosofi *papat ka lima pancer* di mana 4 arah mata angin dijadikan sebagai patokan, dan *pancer* menunjukkan posisi sebagai tanda untuk kembali jika kesulitan menentukan arah lagu. Meskipun tidak semua permainan gamelan di Sunda memiliki pola yang sama, terutama penggunaan nada *pancer* di beberapa zona sub-budaya yang sangat banyak, namun secara garis besar pola tersebut banyak didapatkan. Inilah yang dimaksud makna filosofis dalam permainan seni (gamelan) sebagai produk kebudayaan Sunda. Makna tersebut bisa jadi memberi sentuhan tersendiri yang berdampak pada pembentukan karakteristik para pelakunya (sebut saja musisi).

3.2. Gamelan sebagai Musik Terapi

Seperti yang pernah disampaikan oleh Campbell (2001: 21) dalam Afryanto (2013: 32) bahwa musik memiliki dimensi yang kuat dengan urusan psikologi, yakni dapat dimanfaatkan untuk mempertajam pikiran, meningkatkan kreativitas, dan menyehatkan tubuh. Bahkan Campbell dengan tegas menyatakan bahwa belajar tentang musik sama pentingnya bagi perkembangan intelektual dan emosional manusia, mengingat musik memiliki kecerdasan tersendiri. Sama seperti Campbell, Hazrat Inayat Khan (2002) menyatakan jika seseorang selalu diberikan musik-musik yang lembut, maka kelak tingkat emosional orang tersebut akan memiliki perangai yang halus. Tapi sebaliknya, jika seseorang selalu diberikan musik-musik yang keras, kelak orang tersebut akan memiliki perangai yang kurang baik. Saya tidak ingin berpolemik dengan pendapat Khan tersebut, namun pada saat saya menyelesaikan studi doctoral saya.

Penelitian ini dilakukan dengan mewawancarai sekitar 50 orang mahasiswa dengan berbagai tingkatan semester dan 10 orang ahli seni gamelan (seniman) melalui metode *Narative Personal* seperti yang dikembangkan oleh William (1976). William menjelaskan bahwa narasi kisah individu merupakan ceritera paling menarik dalam analisa kebudayaan, terutama yang berkaitan dengan bagaimana nuansa percakapan baru tentang keterwakilan dan keberbedaan. Sekalipun demikian, proses distorsi bisa saja terjadi ketika

seseorang tersebut lebih didominasi oleh subjektivitas dirinya ketimbang tujuan akhir yang ingin dicapai oleh para observer melalui suatu wawancara. Namun tentu saja, dalam hal ini observer akan sangat tahu bagaimana tujuan dari wawancara tersebut dilakukan dengan berupaya mengarahkan pada topik yang ingin dicapainya. Sepertihalnya yang saya lakukan, wawancara tersebut dilakukan terhadap para mahasiswa yang pernah ikut belajar seni gamelan Sunda, dan kesan apa yang mereka rasakan sebelum dan sesudah belajar seni gamelan Sunda. Testimoni ini berupaya meyakinkan hasil penelitian bahwa seni gamelan (Sunda) bisa dijadikan sebagai salah satu media terapi bagi siapapun yang ingin mempelajarinya.

| NO. | TESTIMONI DISAMPAIKAN | RESPONDEN - ORANG |
|-----|--|-------------------|
| 1. | Membangkitkan semangat Kebersamaan dan Persaudaraan | 45 |
| 2. | Melatih Kesabaran, Disiplin, dan Tanggungjawab | 48 |
| 3. | Bisa Menjadi Terapi | 35 |
| 4. | Suara Gamelan sangat Menenangkan dan Menyejukkan | 50 |
| 5. | Bisa Mempengaruhi Perilaku | 45 |

(Tabel 1. Hasil Testimoni penelitian seni gamelan (Sunda) bisa dijadikan terapi. [sumber: Afryanto, 2013: 89])

Untuk yang menyatakan bahwa gamelan dapat membangkitkan semangat kebersamaan dan persaudaraan, hal ini didasarkan kepada kenyataan di mana seni gamelan adalah seni ensambel yang harus dilakukan secara bersama-sama. Tidak ada satu saja instrument yang dimainkan, maka tidak akan sempurna harmoni yang akan dicapai. Sementara untuk yang menyatakan seni gamelan dapat melatih kesabaran, disiplin, dan tanggung jawab, diartikan seni gamelan Sunda teknik menabuhnya berbeda-beda. Oleh karenanya jika setiap pemain punya disiplin serta tanggungjawab terhadap instrument yang dimainkannya, maka seni gamelan akan berjalan sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Menyangkut kesabaran, setiap pemain tidak boleh merasa paling pintar dan paling benar, karena aspek kebersamaan semua harus memiliki kepekaan secara naluriah untuk mewujudkan keindahan suara gamelan.

Untuk yang menyatakan bahwa seni gamelan bisa dijadikan sebagai terapi dan suaranya menyejukan didasarkan pada kesan yang mereka sampaikan sebelum dan sesudah mempelajari seni gamelan. Sebelum mereka belajar seni gamelan, emosional mereka kadang tidak bisa dikontrol, akan tetapi karena musikalitas gamelan yang lembut dan memenangkan, maka makin lama makin dirasakan suara gamelan tersebut memberikan proses terapi pada dimensi emosional mereka. Terakhir, bagi yang menyatakan bahwa seni gamelan bisa mempengaruhi perilaku didasarkan pada teori belajar *Cooperatif Learning* dari Vygotsky dalam Hariyono (2011) bahwa jika siswa belajar secara kooperatif, maka akan muncul perubahan perilaku di mana mereka saling membutuhkan antara siswa yang satu dengan lainnya. Makin banyak dibelajarkan cara bekerjasama, siswa akan terbiasa untuk melakukan hal-hal positif karena saling membutuhkan, serta menghindarkan diri dari perbuatan kurang baik akibat terlalu mengedepankan persaingan. Semua yang terjadi merupakan bagian dari proses terapeutik melalui internalisasi nilai yang ditanamkan ketika seni gamelan diperdengarkan serta dimainkan. Proses internalisasi nilai dapat berjalan dengan fase dan urutan kegiatannya dilakukan sebagai suatu proses yang berlangsung sepanjang hidup individu, yaitu mulai

ia dilahirkan sampai dengan akhir hayatnya (Koentjaraningrat, 1989: 142 – 143). Melalui kegiatan belajar, sepanjang hayatnya seorang individu terus mengolah segala perasaan, hasrat, nafsu dan emosi yang kemudian membentuk kepribadiannya. Mengenai hal ini, menurut Kartono (2000: 236) internalisasi merupakan pengaturan yang dilakukan kedalam pikiran, kepribadian, perbuatan nilai-nilai, atau praktek-praktek yang dilakukan orang lain yang akan menjadi bagian dari dirinya sendiri. Fakta ini sekaligus menjawab, mengapa Pakubuwono III (Kesultanan Surakarta) mewajibkan para putranya belajar seni gamelan, hal ini dimaksudkan agar mereka kelak dewasa bisa menjadi pemimpin yang memiliki kepekaan rasa dan bijaksana. Makanya, saat itu dibuatkan gamelan *Kyai Kancil Belik* yang ukurannya kecil karena diperuntukkan bagi anak-anak (Djojonegoro, 2003: 19).

Gamelan sebagai sarana terapi dapat merujuk kepada pernyataan Ki Hadjar Dewantara (1962: 303) bahwa “penglihatan adalah alat untuk mendidik/melatih kecerdasan, sedangkan pendengaran mempunyai daya pengaruh lebih dalam lagi terhadap perasaan. Karenanya untuk melatih perasaan perlu sekali latihan halusnya pendengaran dengan olah suara”. Suara yang dimaksud dalam kalimat tersebut sesungguhnya adalah *gending* di mana manfaatnya berguna untuk pengatur gerak irama. Inilah jawaban seputar seni gamelan bisa dijadikan sebagai sarana terapi, dengan melakukan uji coba teori yang sudah ada melalui penelitian kualitatif yang melibatkan beberapa seniman serta mahasiswa yang mendalami seni gamelan.

4. Simpulan

Seni gamelan Sunda sebagai produk kebudayaan masyarakat Sunda, ternyata tidak terlepas dari konfigurasi nilai yang ada di dalamnya untuk memberikan proses edukasi bagi siapapun yang mendengarkannya. Pada jamannya, seni gamelan ini tidaklah terlalu heran jika menjadi salah satu seni tontonan yang cukup diminati oleh masyarakatnya. Mengapa demikian? Mengingat ada makna nilai yang secara tidak langsung ditanamkan. Begitu pula ketika Islam masuk ke tanah Jawa, para Wali (salah satunya Sunan Bonang) mempergunakan seni gamelan sebagai salah satu cara untuk menyebarkan agama Islam. Cara seperti ini menjadi efektif, karena saat itu seni gamelan memang tengah digandrungi oleh sebagian besar masyarakat pemiliknya (Al Alaydrus, 2001: 25). Sisa-sisa kejayaan para Wali dalam syiar Islam melalui seni gamelan, sampai dengan hari ini masih diperdengarkan di beberapa Kesultanan saat perayaan Maulid Muhammad *Saw*. Salah satu di antara gamelan yang masih diperdengarkan di saat perayaan maulid adalah gamelan Sekaten. Bagi penganut Islam yang sering merayakan maulid, terdengarnya suara gamelan sebagai tanda suka cita untuk menyambut hari kemenangan. Biasanya tidak selalu pada acara maulid nabi saja, namun seperti di Keraton Kasepuhan Cirebon, seni gamelan juga diperdengarkan setelah selesai melaksanakan shalat Idul Fitri. Hal ini memiliki arti bahwa suara gamelan dapat mewakili perasaan masyarakat Islam akan kemenangan setelah melaksanakan puasa satu bulan penuh. Simbol ini menjadi ciri yang sangat spesifik, di mana Islam dan kegiatan seni (khususnya seni gamelan) tidak dapat dipisahkan.

Jika hubungan seni dengan Islam dapat dimaknai sebagai representasi simbol suka cita, maka fungsi lain sebagai terapi, seni gamelan terlahir dari budaya yang memang memiliki sistem nilai tersendiri. Weber dalam Soetrisno (1994) menyebutkan bahwa kebudayaan sesungguhnya memiliki pengertian yang lebih luas, yaitu sebagai konfigurasi nilai, prinsip-prinsip hidup, serta cita-cita normatif, dan semua ini akan selalu tertanam pada setiap produknya. Kebudayaan sebagai sistem, tentu tidak terlepas dari dukungan sub sistem lainnya, dan salah satunya adalah seni. Seni sebagai produk budaya masyarakat dengan nilai yang ada di dalamnya, dapat secara langsung maupun tidak langsung memberikan manfaat bagi kehidupan yang senantiasa dijadikan rujukan. Maka dengan

demikian, tidak ada satupun seni sebagai produk budaya masyarakat yang tidak punya nilai (terutama seni-seni tradisional yang telah mengakar sejak lama). Tentu inilah inti dari tulisan yang saya sampaikan, paling tidak untuk diketahui bersama bahwa seni gamelan Sunda adalah seni yang mampu memberikan proses perubahan bagi masyarakatnya, termasuk dalam hal terapi.

Daftar Pustaka

Buku

- Al-Alaydrus. 2001. *Penyebaran Islam di Tanah Jawa*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Campbell, D. 2001. *The Effect Mozart: Tapping The Power of Music to Heal the Body, Strengthen the Mind, and Unlock the Creative Spirit*-Terjemahan: Hermaya. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Khan, H.I. (2002). *The Mysticism Of Sound And Music*, alih bahasa oleh Subagijono dan Kusnaendy Timur: *Dimensi Mistik Musik dan Bunyi*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Sufi.
- Hadjardewantara, K. (1962). *Ki Hadjardewantara, Bagian Pertama: Pendidikan*. Yogyakarta: Percetakan Taman Siswa.
- Koentjaraningrat. (1989). *Manusia dan Kebudayaan*. Jakarta: PT. Balai Pustaka
- Kunts, J. (1973). *Music In Java: Its Theory and Its Technique*. 2 jilid. Edisi ketiga yang diperluas oleh EL.Heins. The Hague: Martinus Nijhoff.
- Langer, S.K. (t.t.). *Problems of Art* terjemahalan Widaryanto. Bandung: Akademi Seni Tari Indonesia Tahun 1988.
- Merriam, A.P. (1964). *The Anthropology of Music*. Evanston, III. Northwestern: University Press.
- Saryoto. (1996). *Gamelan dan Persitilahnnya*, tulisan dalam jurnal ilmiah Seni "Panggung" STSI Bandung edisi nonor XXIII-april-Tahun 1996.
- Soetrisno, L. (2001). *Krisis Perilaku dalam Kehidupan Pelajar*, Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Spiller, H. (2004). *Gamelan: The Traditional Sounds of Indonesia*. Santa Barbara-California: ABC-CLIO.Inc.
- Sumardjo, J. (2001). *Seni Pertunjukan Indonesia*. Bandung: STSI Press.
- Sumadrjo, J. (2003). *Simbol-simbol Artefak Budaya Sunda: Tafsir-tafsi Pantun Sunda*. Bandung : Kelir.
- Suyono dan Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- William, R. (1976). *Keyword: A Vocabullary of Culture and Society*. London: Fontana-Croom Helm.

Tesis

- Afryanto, S. (2013). *Internalisasi Nilai Kebersamaan melalui Pembelajaran Seni Gamelan Sunda sebagai Upaya Pendidikan Karakter Bagi Mahasiswa Jurusan Karawitan STSI Bandung*. UPI Bandung; Disertasi.

Jurnal

- Djojonegoro, W. 2003. *Gamelan dan Dunia Pendidikan-Gong*. Media, Seni dan Pendidikan Seni edisi nomor 51/VI/2003.

Catatan Akhir:

ⁱ*Huma* salah satu peristilahan yang menunjukkan jenis pertanian di daerah pegunungan dengan cara berpindah-pindah tempat.

ⁱⁱ*Sawah* merupakan peristilah lain yang menunjukkan jenis pertanian di daerah pedataran dengan cara menetap.

ⁱⁱⁱ*Huma* salah satu peristilahan yang menunjukkan jenis pertanian di daerah pegunungan dengan cara berpindah-pindah tempat.

^{iv}*Sawah* merupakan peristilah lain yang menunjukkan jenis pertanian di daerah pedataran dengan cara menetap.

^v*Wiyaga* adalah sebutan lain untuk para musisi di seni gamelan Sunda.

^{vi}*Wiletan* adalah istilah lain dari sebutan periodisasi musik yang ditandai oleh bunyi *gong* besar sebagai akhir dari periodisasi tersebut.

^{vii}*Gending* merupakan sebutan lain untuk instrumentalia.