

Membumikan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Seni Gamelan Sunda

Suhendi Afryanto

Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

shendiafryanto@gmail.com

doi: [10.52969/semnasikj.v1i1.39](https://doi.org/10.52969/semnasikj.v1i1.39)

ABSTRAK: Seni apapun bentuknya memiliki fungsi tersendiri, di samping sebagai sarana hiburan, juga sering dimanfaatkan sebagai sarana untuk menghaluskan perasaan, baik bagi pelakunya maupun bagi siapapun yang menikmatinya. Demikian pula dengan Seni Gamelan Sunda, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui metode kualitatif, dengan teknik wawancara terhadap 50 orang mahasiswa yang pernah belajar mempraktikkan gamelan (Sunda) dan 10 orang ahli gamelan (Sunda), diperoleh suatu kesimpulan bahwa seni gamelan dapat dijadikan sebagai salah satu sarana dalam memberikan pengaruh pada perilaku manusia dalam konteks terapis. Melihat fenomena seperti itu, bukan suatu keniscayaan dalam banyak hal seni juga dapat dijadikan sebagai *value education* dalam membentuk karakteristik bagi yang mempelajarinya. Dari penelitian yang dilakukan, sekurang-kurangnya dapat diketahui bahwa mengapa seni musik diciptakan, karena memang terkait dengan kebutuhan manusia. Sepanjang kehidupan ada, maka seni akan memberi warna tersendiri sebagai dinamika yang setiap saat terus berjalan.

Kata kunci: seni gamelan Sunda; pendidikan karakter.

ABSTRACT: Any art has its own function, apart from being a means of entertainment, it is also often used as a means to smoothen feelings, both for the performer and for anyone who enjoys it. Likewise with Sundanese Gamelan Art, based on the results of research conducted through qualitative methods, by interviewing 50 students who have learned to practice gamelan (Sundanese) and 10 gamelan experts (Sundanese), it is concluded that gamelan art can be used as one of the one means of exerting influence on human behavior in the context of a therapist. Seeing such a phenomenon, it is not a necessity in many ways art can also be used as value education in shaping the characteristics of those who study it. 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.

Keyword: gamelan Sunda Art; character education

PENDAHULUAN

Berbicara generasi muda sebagai generasi penerus perjuangan bangsa, dalam konteks pendidikan sering dianggap sebagai *change of agent* atau agen perubahan. Layaknya agen perubahan, dalam berbagai sisi tentunya diharapkan memiliki hal yang dianggap positif sebagai energi untuk terus mengembangkan kemampuan serta kompetensinya. Namun di balik itu semua, ada sebuah penelitian yang menyebutkan bahwa akhir-akhir ini ada suatu fenomena yang cenderung memberikan stigma negatif bagi perkembangan sikap dan mentalitas bagi sebagian kalangan generasi muda yang agak bertolak belakang dengan sistem norma yang ada. Sebut saja dalam norma budaya sekalipun, orientasi pada perilaku yang baik dan positif selalu dijadikan sebagai rujukan dalam kehidupan manusia sebagai penggunaannya. Tapi belakangan justru ada kondisi yang cukup memprihatinkan jika membaca apa yang disampaikan oleh seorang peneliti di bidang pendidikan. Lickona (2012: 20-29) menemukan beberapa indikator perilaku remaja yang dipandang menyimpang dari norma-norma yang seharusnya tidak terjadi dalam tataran normatif, yaitu; 1) kekerasan dan tindakan anarki, 2) pencurian, 3) tindakan curang, 4) pengabaian terhadap peraturan yang berlaku, 5) tawuran antara pelajar/mahasiswa, 6) penggunaan bahasa yang tidak baik, 7) kematangan seksual yang terlalu dini dan penyimpangannya, 8) ketidaktoleranan, 9) perusakan diri, serta 10)

penyalahgunaan narkoba. Dalam posisi seperti itu, pendidikan kerap menjadi sorotan tajam dan mengindikasikan sebagai upaya yang tidak berhasil atau gagal dalam membentuk manusia yang utuh dan unggul. Posisi yang tidak menguntungkan tersebut dipertegas oleh Soetrisno (2001: 3) bahwa pendidikan hari ini hanya menghasilkan peserta didik yang cerdas nalarnya serta terampil fisiknya saja, namun tumpulnya rasanya. Padahal untuk mewujudkan manusia yang utuh dan matang itu harus lengkap antara cerdas otaknya, halus budi pekertinya, serta terampil fisiknya (Ki Hadjar Dewantara, 1962: 303). Menghaluskan budi pekerti atau perasaan adalah pendidikan yang mengarah pada persoalan afektif yang selama ini kurang mendapatkan porsi yang seimbang, dan sejujurnya pengabaian tersebut menjadi masif karena kurang adanya kesadaran dari berbagai pihak di dunia pendidikan.

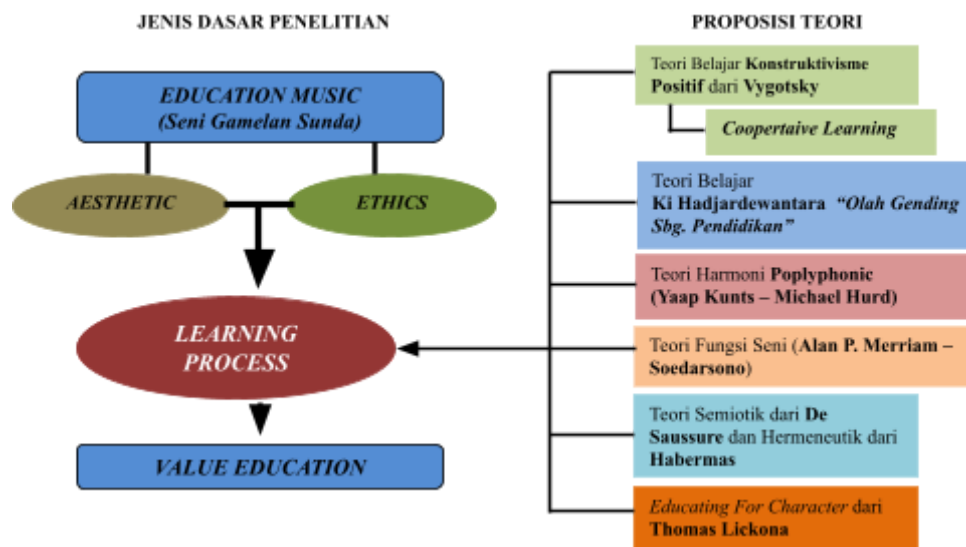
Fenomena menghaluskan budi pekerti, sekurang-kurangnya dapat melalui tiga mata pelajaran, di antaranya; pendidikan agama, pendidikan olahraga, serta pendidikan seni. Dua ranah terdahulu, yakni agama dan olah raga tentu sudah menghasilkan peserta didiknya yang cukup berhasil, tanpa kecuali pendidikan seni yang juga telah menorehkan hasil yang cukup baik meskipun belum sepenuhnya dijadikan sebagai tolok ukur di beberapa satuan pendidikan. Berangkat dari itu semua, tulisan berikut ini merupakan hasil penelitian yang dilakukan selama beberapa tahun dengan melibatkan beberapa mahasiswa sebagai peserta didik, serta beberapa orang dosen yang melakukan pembelajaran seni gamelan sebagai mediana. Hasil dari penelitian tersebut akan diuraikan dalam sub bab berikutnya.

METODOLOGI/KAJIAN TEORETIS

Penelitian ini dilakukan dengan mempergunakan pendekatan kualitatif di mana karakteristik penelitian kualitatif meyakini bahwa realitas merupakan sebuah konstruksi sosial ketika individu atau kelompok menemukan atau memperoleh sejumlah makna dalam suatu kesatuan yang spesifik. Konstruksi sosial yang dimaksud meliputi beberapa peristiwa, seperti; orang, proses atau tujuan (Alwasilah, 2011: 103). Sejalan dengan itu, Creswell (dalam Alwasilah, 2011: 145) menyatakan bahwa pendekatan kualitatif lebih melihat sesuatu apa adanya dalam satu kesatuan yang saling terkait serta pendekatan kualitatif lebih menekankan pada proses bukannya produk, atau dengan perkataan lain lebih mengutamakan usaha daripada dampak yang terjadi maupun hasil yang telah dicapai. Sementara lokasi yang menjadi objek penelitian tiada lain di Jurusan Karawitan ISBI Bandung (JKIB) yang dilakukan hampir lebih-kurang 4 tahun dengan cukup intensif dengan fokus pada pembelajaran Seni Gamelan Sunda (SGS), melalui observasi langsung dimana peneliti bertindak sebagai *partisipant observer*; melakukan wawancara terhadap 50 orang mahasiswa berbagai semester (terutama mahasiswa yang sudah mendapatkan pembelajaran SGS), 5 orang dosen pengajar Seni GS, serta 5 orang pakar (seniman/budayawan) yang mengabdikan melalui SGS.

Seni ensambel gamelan yang praktiknya merupakan kerja kolektif adalah cukup ideal untuk dijadikan sebagai model penelitian karakter berbasis pada *education music*. Mengapa *education music* menjadi model yang dipandang ideal, mengingat pembelajaran kolektif juga sebagai pembelajaran yang mengedepankan kerjasama secara tim. Hal demikian oleh Vigotsy sebagai pakar pendidikan dinyatakan sebagai *Cooperative Learning* yang telah berhasil dalam beberapa hal untuk mempengaruhi perilaku peserta didiknya. Untuk memastikan

penelitian bercorak *education music*, di bawah ini akan disampaikan proposisi teori yang akan didekatkan dalam mengurai musik pendidikan dalam konstelasi nilai.

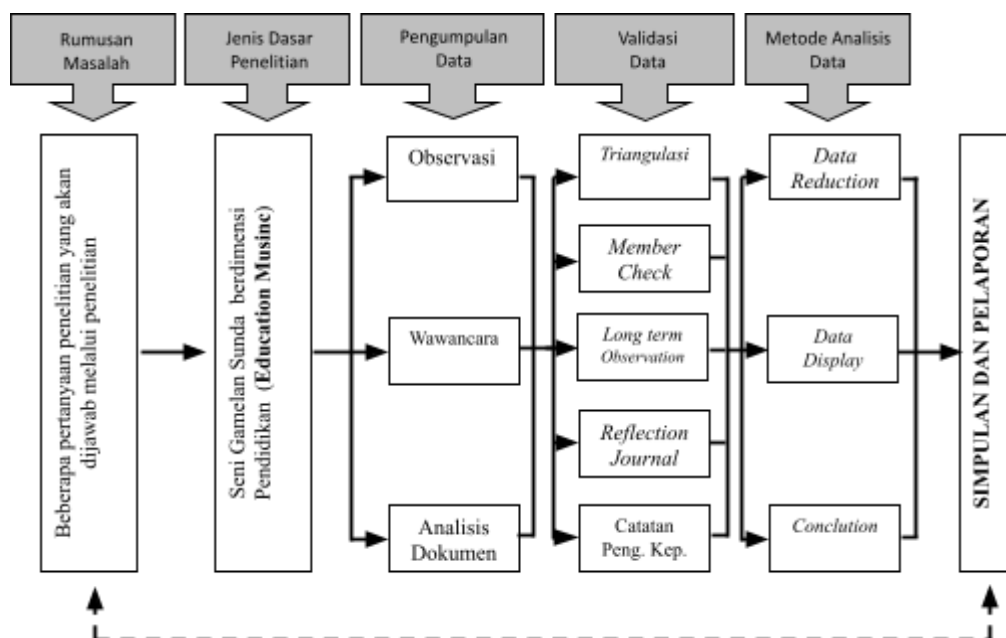


Gambar 1. Proposisi Teori Dalam Penelitian

Jenis dasar penelitian musik pendidikan pada prinsipnya membelajarkan dua dimensi, yaitu estetika dan etika, dan dalam SGS syarat itu sudah terpenuhi. Dimensi estetika lebih pada kedalaman harmoni yang harus dicapai secara bersama-sama karena sifatnya seni ansambel yang kolektif, sementara untuk dimensi etika berupa aturan main yang harus dipatuhi oleh setiap peserta didik yang akan belajar SGS. Aturan main tersebut masih tetap mengacu pada sistem harmoni yang harus dicapai dan menurut hematnya hal ini akan disampaikan lebih rinci dalam pembahasan berikutnya. Mengapa teori yang didekatkan menyangkut juga soal *Cooperative Learning* atau belajar kooperatif yang bertujuan untuk saling berbagi dalam lingkup pembelajaran melalui cara *peers review*, hal ini dikuatkan bahwa pemodelan yang lebih efektif salah satunya belajar bersama teman-teman sejawat dalam konstruktivisme yang positif. Prinsip dasar konstruktivisme yang perlu mendapat perhatian pengajar adalah siswa lebih baik belajar dengan berbuat (*learning by doing*) daripada belajar mengamati (Suyono dan Hariyanto, 2011: 117). Maka dari itu, teori ini lebih relevan didekatkan dalam melihat kerja ansambel yang luarannya menuju kebersamaan.

Masalah kebersamaan dalam ranah seni, SGS adalah salah satunya yang bisa dijadikan sebagai *subject matter*. SGS berdasarkan pengamatan memiliki sistem harmoni yang poliponik, sementara poliponik atau banyak nada itu tercermin dari permainan yang ada dalam ansambel SGS. Tujuan lain dari permainan poliponik, seni gamelan yang membelajarkan beberapa instrumentalia atau *gending* juga menjadi modal terapi bagi pelaku yang melaksanakannya. Dalam hal ini Ki Hadjar Dewantara (1962: 301) menyebutkan bahwa hakikat ilmu pengetahuan itu mengarah pada dua hal; pertama pengetahuan yang mempunyai daya untuk mempertajam dan mencerdaskan pikiran, dan kedua pengetahuan yang

mempunyai daya untuk memperdalam dan memperhalus budi. Seni sesungguhnya berada pada ranah yang kedua, di mana Ki Hadjardewantara sendiri menyebutnya dengan istilah ‘*olah gending*’ yang memiliki daya menghaluskan perasaan dan budi. Lalu bagaimana SGS dapat menjadi satu materi pembelajaran yang melakukan fungsi didaktik, Merriam (1964: 67) memandang seni dilahirkan dalam kehidupan manusia tidak terlepas dari fungsinya, dan salah satu fungsi yang paling dekat dengan apa yang ada pada SGS adalah fungsi didaktik. Oleh karena itu, jika dasar penelitian ini mengambil contoh musik pendidikan, seyogyanya SGS sudah menunjukkan kedekatan fungsi yang terimplementasikan dalam praktik kesehariannya. Di samping tentunya, berbicara tentang seni tidak terlepas juga dari persoalan nilai budaya yang melingkupinya. Dalam hal ini Sumardjo (2001: 14) meyakini jika melihat karakteristik budaya suatu suku bangsa, lihatlah salah satu produk budayanya. SGS adalah produk budaya Sunda yang sarat dengan nilai-nilai filosofis yang mampu memberikan efek positif pada siapapun yang mempelajarinya. Baik melalui instrumentalia atau *gending* maupun melalui vokal atau *sekar*, SGS memiliki makna-makna simbolik yang terkandung cukup kuat yang membedakan dengan dimensi budaya lainnya sekalipun mempergunakan media yang sama. Simbol dan makna inilah yang perlu juga didekatkan agar simpulannya relatif komprehensif sebagai kajian keilmuan. Bagian akhir teori yang didekatkan adalah pendidikan karakter untuk memberikan gambaran bahwa SGS bukan hanya semata permainan bunyi dan kata-kata, melainkan SGS adalah seni terapis yang mengandung kedalaman untuk mempengaruhi perilaku melalui proses internalisasi nilai yang secara kurikuler dibelajarkan. Untuk melengkapi metodologi penelitian serta proposisi teori, di bawah ini akan disampaikan bagan alur penelitiannya;

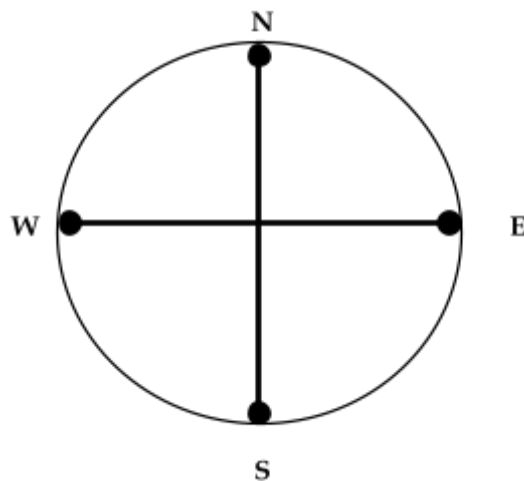


Gamab 2. Bagan Alur Penelitian

Dengan bagan alur penelitian di atas, maka hasilnya akan diuraikan melalui sub bab pembahasan berikutnya.

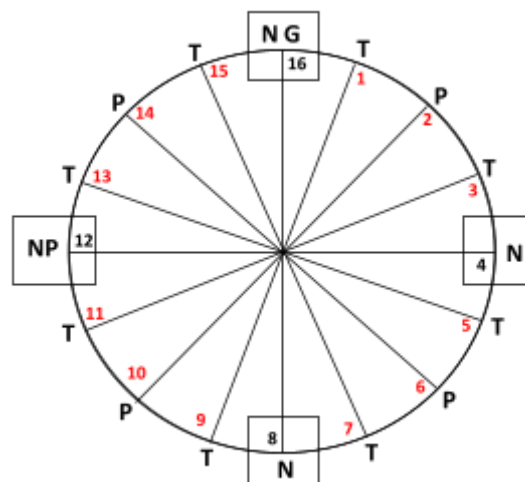
PEMBAHASAN

Yaap Kunts (1973) menyatakan permainan SGS itu diistilahkan dengan sebutan *Colostomy* yang artinya pola irama gamelan yang mengacu pada interval penggunaan waktu serta proses pembagian waktu melalui irama musik. Kunst menyebutnya terdapat beberapa instrumen yang bertugas menandai adanya pola irama waktu, yaitu; *ketuk*, *kenong*, *kempul*, dan *gong besar*. Pola ini sejalan dengan pola perputaran waktu di mana dalam filosofi Sunda disebut dengan istilah *papat kalima pancer*. *Papat* itu berarti empat arah mata angin, dan *pancer* itu berarti patokan yang berada di tengah-tengah sebagai *bangbalikan* (Sumardjo, 2001: 25). Seperti apa pola siklus dalam permainan SGS, sketsanya dapat dilihat seperti di bawah ini:



Gambar 3. Siklus Waktu Sebagai Pola Permainan Gamelan

Siklus waktu seperti gambar di atas, interpretasi oleh William P. Malm (1976) dan Henry Spiller (2004) menjadi pola permainan dalam SGS dengan berpatokan pada empat arah mata angin. Selengkapnya dapat dilihat seperti gambar berikut:



Gambar 4. Struktur Musik Gamelan Berdasarkan Siklus Waktu
(sumber: Malm, 1976; Spiller, 2004)

Penjelasan gambar di atas adalah permainan SGS yang paling dasar itu terdiri dari 16 ketukan dalam satu kalimat musiknya dimana ketukan ke 16 bunyi gong sebagai penanda selesai dalam satu periodisasi. Setiap pemain atau *wiyaga* (musisi dalam pengertian budaya Sunda) pada ketukan ke-16, 4, 8, dan 12 harus membunyikan nada yang sama yang diberi simbol ketukan ke-16 bunyi gong, ketukan ke -4 bunyi *kenong (N)* dan wilayah *pancer*, ketukan ke delapan juga bunyi *kenong (N)*, serta ketukan ke -12 juga bunyi *kenong (N)* dan wilayah *pancer*. Sementara untuk ketukan 1,2, 3, 5, 6,7, 9, 10, 11, 13, 14, dan 15 (warna merah) setiap instrumen musik atau *waditra* (istilah lain untuk menyebut instrumen musik di Sunda) boleh berbeda sesuai dengan *basic line*-nya masing-masing. Sehingga dari keseluruhan penampilan, itulah yang dimaksud banyak nada/suara atau poliponik tersebut. Artinya prinsip menabuh gamelan Sunda itu cenderung lebih terbuka dan punya wilayah tabuh masing-masing yang sifat musikalnya *counterpoint* atau kontrapung. Pola ini menunjukkan sifat dan karakteristik masyarakat Sunda yang menganut pola egaliter sesuai norma budayanya. pola egaliter tercermin dengan motto *Silih Asih* yang dimaknai sebagai *asihna Gusti* yang tidak pernah membeda-bedakan manusia, dalam arti lain manusia Sunda itu *rékép déndéng papak sarua* atau memiliki persamaan hak yang tidak dibedakan atas pangkat serta golongan. Pola seperti tersebut menghasilkan perilaku yang dapat digambarkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Temuan Penelitian 1

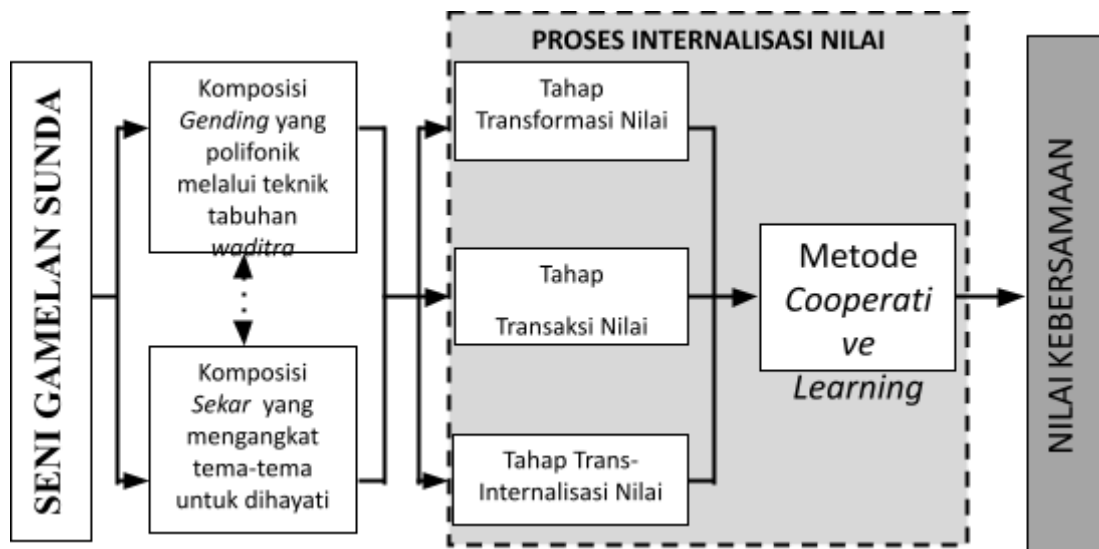
No.	Temuan
1.	Setiap yang akan mempelajari SG Sunda harus memiliki peran masing-masing, di mana setiap peran harus punya disiplin serta tanggungjawab agar bisa mencapai tujuan bersama. Satu saja di antara peran itu tidak ada, maka keutuhan tidak dapat terwujud;
2.	Karena peran yang berbeda-beda, maka setiap yang memainkan SG Sunda harus saling menghargai di antara yang berbeda-beda tersebut serta harus mampu mengembangkan sikap toleransi agar tidak terjadi tumpang-tindih peran atau ' <i>pacorok-kokod</i> ';
3.	Permainan SG Sunda berdasarkan karakteristik warna bunyinya sangat lembut, maka dari itu setiap yang mempelajari seni tersebut harus memiliki kepekaan dalam rangka menyeimbangkan antara bunyi <i>waditra</i> yang satu dengan yang lainnya dan belajar mendengarkan yang lainnya;
4.	Tingkat pencapaian SG Sunda bukan dilakukan sendiri-sendiri tapi merupakan bagian dari kerja kolektif, oleh karena itu setiap pembelajar atau pemain yang terlibat di dalamnya harus memiliki kesadaran bersama untuk melakukan kerjasama, dan
5.	G Sunda menganut prinsip kebebasan dalam memainkan teknik tabuh serta kontur melodi, akan tetapi sebagai permainan yang sifatnya kolektif dibutuhkan salah satu di antaranya yang bertugas untuk memimpin jalannya permainan tersebut. Peran pemimpin di sini berfungsi untuk mengendalikan, mengarahkan, serta memberi aba-aba kapan permainan gamelan dimulai dan kapan permainan gamelan berhenti.

Jadi prinsipnya temuan di atas dapat diperjelas dengan berikut ini yang menjelaskan hasil temuan penelitian yang cukup signifikan, yaitu:

Tabel 2. Hasil Temuan Penelitian 2

Aspek	Dampak yang ditimbulkan
Memiliki Peran	Setiap mahasiswa harus memiliki peran, sehingga bilamana peran tersebut dijalankan dengan baik maka nilai disiplin dan tanggung jawab akan tumbuh di dalam dirinya. Dalam peribahasa Sunda hal demikian diistilahkan " <i>Leuleus Jeujeur Liat Tali</i> " yang mengandung makna memegang teguh prinsip dan pendirian.
Menghargai Perbedaan	Setiap mahasiswa akan kegiliran untuk memainkan peran yang berbeda-beda, sehingga dari kondisi tersebut akan muncul sikap untuk saling menghargai. Dalam peribahasa Sunda hal demikian diistilahkan " <i>Dépé-dépé Handap Asor Hadé Semu Ka Sasama</i> " yang mengandung makna harus menghargai sesama dan tidak sombong.
Memiliki Kepekaan	Setiap mahasiswa harus memiliki kepekaan sehingga kalau hal itu sudah dirasakan maka akan muncul sikap toleransi untuk memahami dengan arif terhadap situasi yang tengah terjadi. Dalam peribahasa Sunda hal demikian diistilahkan " <i>Landung Kandungan Laér Aisan</i> " yang mengandung makna memiliki pikiran yang jauh ke depan dan memberi peluang kepada siapapun untuk berlindung di dalam dirinya.
Kerja sama	Setiap mahasiswa harus mampu melakukan kerja sama demi tercapainya satu tujuan, maka dengan demikian Ia akan memiliki jiwa sosial yang tinggi untuk melakukan kegiatan secara gotong royong. Dalam peribahasa Sunda diistilahkan " <i>Rempug Jukung Sauyunan Gotong-royong Babarengan</i> " yang mengandung makna setiap persoalan harus dihadapi bersama-sama.
Ada Pemimpin	Setiap mahasiswa dengan perannya masing-masing harus mengikuti arahan yang disampaikan oleh pemimpin dalam komunitasnya, maka sikap saling menghargai akan tumbuh dengan sendirinya. Dalam peribahasa Sunda diistilahkan " <i>Bobot Pangayom Timbang Taraju, Abot énténg aya di Salira</i> " yang mengandung makna menerima terhadap segala keputusan dan pemimpin yang baik adalah yang mau mendengarkan kehendak yang dipimpinya.

Temuan ke – 2 sebagaimana tabel di atas merupakan proses internalisasi nilai yang berada pada posisi *hidden curriculum* di mana polanya dapat dilihat berdasarkan sketsa di bawah ini:

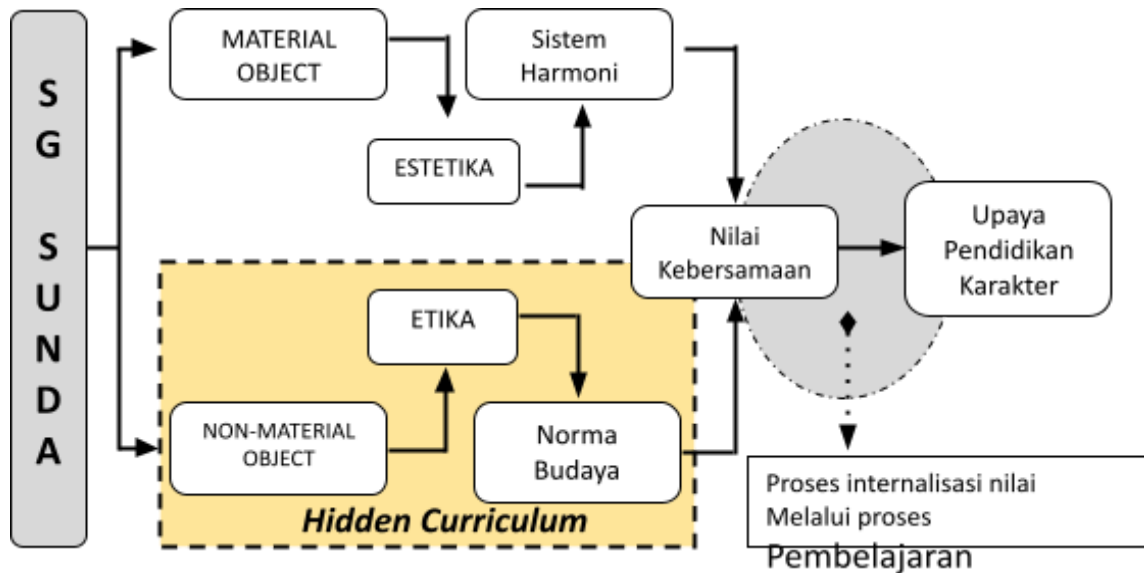


Gambar 5. Proses Internalisasi Nilai

Permainan SGS secara langsung maupun tidak langsung menanamkan nilai kebersamaan melalui suatu proses yang cukup panjang yang selanjutnya disebut proses internalisasi bukan indoktrinasi. Kartono (2000: 236) menjelaskan bahwa internalisasi merupakan suatu pengaturan yang dilakukan ke dalam pikiran, kepribadian, perbuatan nilai-nilai, atau praktek-praktek yang dilakukan orang lain yang akan menjadi bagian dari dirinya sendiri. Maka dari itu, internalisasi merupakan suatu proses dengan tujuan untuk menanamkan nilai-nilai normatif yang menentukan tingkah laku yang diinginkan sesuai dengan tuntunan kehidupan dalam masyarakat (Afryanto, 2013: 32). Karena sudah terinternalisasi nilainya melalui sebuah proses pembiasaan dalam pembelajaran SGS, maka sikap dan perilaku para mahasiswa yang telah mengikuti pembelajaran SGS tersebut dapat menimbulkan sikap-sikap positif seperti berikut; pertama SGS memiliki sistem Harmoni yang Polifonik dan tingkat pencapaiannya harus dilakukan secara bersama-sama, maka kebersamaan menjadi rujukan dalam bermain. Kedua, Kebersamaan dalam SGS terdapat 5 aspek: (1) memiliki peran, (2) menghargai perbedaan, (3) memiliki kepekaan, (4) kerja sama, dan (5) ada Pemimpin. Ketiga, Kelima aspek dalam kebersamaan dapat memunculkan sikap; (1) disiplin, (2) tanggungjawab, (3) toleransi, (4) saling menghargai, (5) kepekaan, (6) kerjasama, dan (7) kepemimpinan. Mungkin yang dibutuhkan hari ini dengan melihat fenomena seperti tergambar dalam pendahuluan di atas adalah solusi alternatif untuk menumbuhkan karakteristik yang positif dari generasi muda yang menjadi harapan ke depan. Melalui pembelajaran SGS sudah dapat disimpulkan hasilnya, di mana peserta didik yang dalam hal ini mahasiswa merasakan betul adanya perubahan sikap dalam dirinya tercermin dari persepsi ketika mereka diwawancarai. Begitupun dengan beberapa dosen yang ikut ambil bagian dalam pembelajaran SGS, secara tidak langsung mengharapkan adanya perubahan perilaku yang dilandasi oleh nilai-nilai estetika seni serta norma budaya yang menjadi landasan etika dalam pergaulan di masyarakatnya.

KESIMPULAN

Mengakhiri tulisan hasil penelitian ini, kesimpulannya tiada lain bahwa SGS bisa menjadi salah satu model pembelajaran untuk membentuk karakteristik peserta didik yang akhir-akhir ini sudah terdistorsi perilakunya oleh beberapa faktor yang mempengaruhinya. Nilai kebersamaan ditanamkan melalui suatu proses internalisasi nilai yang berada pada tataran *hidden curriculum* seperti gambar di bawah ini:



Gambar 6. Pembentukan Karakter Melalui *Hidden Curriculum*

Jadi ketika SGS dibelajarkan mengandung dua unsur penting sebagai upaya pendidikan karakter bagi peserta didiknya, yaitu kurikulum eksisting yang membelajarkan estetika dengan sistem harmoni di dalamnya, serta *hidden curriculum* yang membelajarkan etika sebagai bagian dari norma budaya. Persoalan selanjutnya adalah bagaimana *hidden curriculum* bisa diarahkan menjadi kurikulum yang eksisting yang bisa diidentifikasi sebagai muatan inti dari pembelajaran seni yang bisa disampaikan di berbagai satuan pendidikan. Jika hasil temuan ini akan diadopsi ke dalam berbagai satuan pendidikan, dibutuhkan kejelian untuk menerapkan metodologi pembelajaran yang sesuai dengan umur peserta didiknya masing-masing. Terimakasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Afryanto, Suhendi. 2013. *Internalisasi Nilai Kebersamaan melalui Pembelajaran Seni Gamelan Sunda sebagai Upaya Pendidikan Karakter Bagi Mahasiswa Jurusan Karawitan STSI Bandung*. UPI Bandung; Disertasi.
- Alwasilah, C. 2011. *Pokoknya Kualitatif: Dasar-dasar Merancang dan Melakukan Penelitian Kualitatif*, edisi cetakan keenam. Jakarta: PT.Dunia Pustaka Jaya.
- Ki Hadjar Dewantara. 1962. *Ki Hadjar Dewantara, Bagian Pertama: Pendidikan*. Yogyakarta: Percetakan Taman Siswa.

- Kunsts, J. 1973. *Music In Java: Its Theory and Its Technique*. 2 jilid. Edisi ketiga yang diperluas oleh EL.Heins. The Hague:Martinus Nijhoff.
- Lickona, T. 2012. *Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*: terjemahan Wamaungo. Jakarta:PT Bumi Aksara.
- Merriam, A.P. 1964. *The Anthropology of Music*. Evantion, III. Northwestern: University Press.
- 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.
- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

