

# MEMPERKENALKAN KAUM MUDA GEREJA KATOLIK PATI DENGAN BUDAYA GAMELAN

Laura Antonietta Pribadi<sup>1</sup>, Bernadette D. A Maer, S.Sn., M.A.<sup>2</sup>

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra

Jln. Siwalankerto No. 121-131, Surabaya

Email: e12170124@john.petra.ac.id

## Abstrak

Gamelan adalah salah satu warisan budaya di bidang musik untuk generasi muda saat ini. Di Pati sendiri ada beberapa tempat pelatihan menabuh gamelan, tetapi kebanyakan pemain sudah berumur dan membutuhkan penerus. Lalu ditemukan peralatan gamelan yang disimpan begitu saja oleh bruderan MTB Pati. Melihat hal tersebut, daripada disimpan begitu saja, lebih baik digunakan oleh kaum muda dengan pendekatan ke komunitas Orang Muda Katolik Pati. Teman – teman dari komunitas ini sudah dapat memainkan musik modern seperti band maka dari itu mereka juga ingin dapat memainkan alat musik tradisional satu ini. Pelatihan dimulai tahun 2020 dengan hasil pembuktian pertama yaitu mereka mengiringi lagu–lagu yang dinyanyikan saat misa tutup tahun 2020. Melihat komunitas sudah bisa mengiringi beberapa lagu, maka ingin menginspirasi dan mengajak pemuda lain dengan membuat video klip berisi performa mereka yang memainkan gamelan. Memilih membuat video klip karena dengan adanya video, orang – orang dapat melihat mereka memainkan alat musik tersebut sambil mendengarkan lagunya. Juga untuk menunjukkan bahwa gamelan itu tidak hanya dapat digunakan untuk mengiringi upacara adat maupun perwayangan tetapi juga dapat untuk cover lagu lainnya. Harapannya setelah melihat dan mendengarkan video klip ini, pemuda yang lain dapat terinspirasi untuk mengikuti pelatihan gamelan.

**Kata kunci:** Kaum muda, gamelan, video klip

## Abstract

**Title:** *LEAP Community Engagement: Introducing Gamelan Culture to Youth at Catholic Church Pati*

*Gamelan is a cultural heritage in music for today's young generation. In Pati, there are several places for gamelan training, but some are already aged and need a successor. Then, set of gamelan has been found and kept by Bruderan MTB Pati. Rather than keeping it, it is better to be used by the youth, with the first approach to the Catholic Youth Community in Pati. This community can already play modern music such a band, so they also want to be able to play this traditional music instruments. The training has begun from last year, 2020, and they prove it with playing for the songs in 2020 end of year mass. Seeing this community play becomes an inspiration to invite other youth to join this training by making music video showing the performance of the community playing the gamelan. Making music video was chosen because people can watch them play and listen to the songs, showing that gamelan is not only for traditional ceremonies and traditional puppets but can also cover other songs. Hopefully, watching and listening this music video will inspire other youth to join this gamelan training.*

**Keywords:** *Youth, gamelan, music video*

## Pendahuluan

Budaya gamelan adalah salah satu warisan budaya di bidang musik untuk generasi muda saat ini. Biasanya, alat musik gamelan ini dipakai untuk acara khusus, seperti upacara agama, perayaan masyarakat, pertunjukan wayang, untuk keluarga raja, dan mengiringi tarian. Dikehidupan sekarang ini, gamelan tidak hanya digunakan untuk acara khusus tersebut, tetapi banyak juga ditemukan alat musik daerah ini digunakan untuk mengcover dan mengiringi lagu – lagu pop, salah satunya seperti yang ada di video klip Lathi yang pernah viral pada tahun 2020. Gamelan dari

Jawa di bagi menjadi gamelan Yogyakarta dan gamelan Surakarta. Salah satu yang termasuk dalam gamelan Surakarta adalah gamelan dari Pati. Gamelan Pati mengikuti gaya bermain gamelan Surakarta dengan ciri larasnya adalah slendro.

Di Pati ada beberapa tempat pelatihan menabuh gamelan, seperti di Desa Ketanggan, yang dilakoni oleh sebagian bapak–bapak dari desa tersebut. Telah ditemukan juga peralatan gamelan yang dibiarkan begitu saja. Gamelan tersebut milik Bruderan MTB Pati yang merupakan sumbangan dari salah seorang umat katolik. Akan tetapi, gamelan tersebut hanya disimpan dan tidak dipergunakan. Oleh bruder,

gamelan itu diletakkan di Greenhouse Sani di Pati. Melihat hal tersebut, daripada dibiarkan seperti itu, lebih baik digunakan oleh kaum muda dengan pendekatan ke komunitas Orang Muda Katolik Pati.

Melalui diskusi bersama ketua, wakil ketua dan pendamping komunitas, akhirnya mencapai persetujuan tentang rencana pelatihan gamelan yang akan diadakan ini, salah satu alasannya, yaitu mereka dapat memainkan musik modern seperti band maka dari itu, mereka juga ingin dapat memainkan alat musik tradisional. Pada tahun 2020 telah diadakan latihan bersama dengan hasil pembuktian yang pertama yaitu teman – teman dari komunitas mengiringi lagu pembuka dan penutup saat ibadah misa tutup tahun 2020. Melihat hal ini, muncul keinginan untuk membuat pelatihan ini menjadi umum, terbuka untuk kaum muda lain selain kaum muda gereja Katolik Pati ini. Bagaimana cara untuk menarik minat kaum muda lain agar tertarik mengikuti pelatihan gamelan. Lalu terpikir untuk membuat video klip yang membuat kaum muda lain tertarik untuk mengikuti pelatihan gamelan ini. Karena tujuan dari kegiatan ini adalah mengetahui cara agar kaum muda lain dapat tertarik untuk mengikuti pelatihan gamelan supaya ada penerus untuk generasi selanjutnya.

### Komunitas Orang Muda Katolik Pati

Komunitas yang diberdayakan adalah komunitas Orang Muda Katolik. Komunitas tersebut merupakan kumpulan orang – orang muda Gereja Santo Jusup Pati, dimana mereka memberikan pelayanan dengan berbagai kegiatan, baik di lingkungan gereja maupun di luar lingkungan gereja. Orang – orang muda yang tergabung adalah mereka yang berusia 17 tahun sampai 35 tahun dan belum menikah. Kegiatan rutin yang mereka lakukan setiap minggu adalah tugas jaga parkir saat sedang diadakan ibadah di gereja, dan latihan kor sesuai jadwal kor misa.

Keadaan geografis kantor komunitas ini terletak di gereja Katolik Santo Jusup Pati, jalan Kamandowo No. 3, Pati Kidul, Kec. Pati, Kabupaten Pati, Jawa Tengah 59111.

Keadaan demografis komunitas yaitu beranggotakan laki – laki dan perempuan usia 17 tahun sampai 35 tahun. Masih sekolah tingkat SMA atau SMK, kuliah dan sudah bekerja.

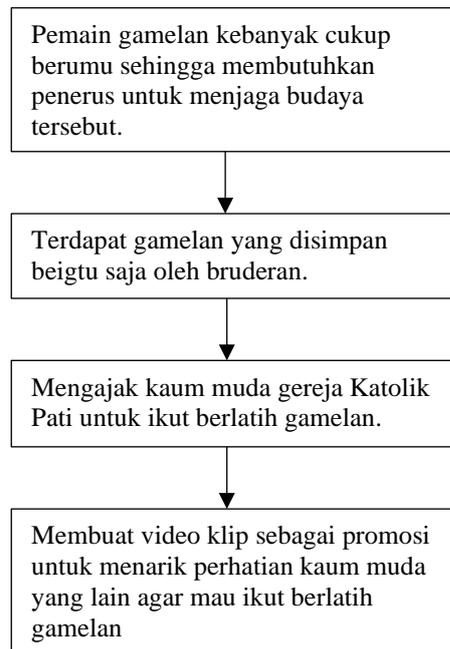
Keadaan psikografis komunitas yaitu suka berhemat, suka berkumpul, jika membeli barang, akan mencari yang paling murah tapi berkualitas cukup baik.

Keadaan sosial budaya komunitas yaitu sekolah, kuliah dan bekerja hari Senin sampai hari Sabtu. Hari Sabtu dan hari Minggu jaga parkir untuk ibadah gereja dan ibadah ke gereja.

Keadaan Pendidikan komunitas yaitu sekolah online, kuliah online dan bekerja offline hari Senin sampai hari Sabtu. Keadaan Sosial ekonomi komunitas yaitu status ekonomi sosial dari B sampai C

## Kerangka Teori dan Identifikasi Data

### Kerangka Teori



Gambar 1. Kerangka teori

Kesenian musik gamelan merupakan warisan budaya turun menurun yang harus dipertahankan dan dilestarikan keberadaannya. Alat musik tradisional asal Jawa ini memiliki fungsi utama sebagai pengiring perayaan keagamaan, pengiring tari daerah dan sebagai pengiring wayang atau ketoprak. Akan tetapi, dihidupkan sekarang ini, gamelan tidak hanya dapat dimainkan pada saat – saat tertentu saja. Melainkan dapat untuk mengcover sebuah lagu pop dan dapat berkolaborasi dengan alat musik modern. Dan dihidupkan sekarang ini juga, pemain gamelan sudah banyak berumur.

Selain itu, ditemukan juga seperangkat alat musik gamelan yang tidak dipakai, disimpan begitu saja. Meskipun tidak lengkap, tetapi alat – alat musik tersebut masih dapat dimainkan. Melihat hal tersebut, terpikirlah untuk mengajak kaum muda untuk mengikuti latihan gamelan bersama. Pendekatan dilakukan kepada komunitas Orang Muda Katolik di kota Pati. Dengan diadakannya pelatihan gamelan bersama komunitas tersebut, harapan akhirnya akan menarik kaum muda lain untuk ikut latihan gamelan bersama, sehingga pelatihan ini terbuka untuk umum.

### Gamelan

Salah satu kesenian tradisional Indonesia dibidang musik adalah gamelan yang terdapat di pulau Jawa, termasuk Sunda, Madura, Bali dan Lombok. Gamelan sendiri berasal dari kata ‘gamel’ dalam Bahasa Jawa yang memiliki arti memukul atau menabuh. Ditambah

akhiran'an' sehingga membentuk kata benda. Maka dari itu, makna gamelan adalah seperangkat alat musik yang dimainkan dengan cara dipukul atau ditabuh. Gamelan Jawa, salah satunya gamelan dari Pati sudah ada sejak dahulu kala, sekitar jaman Sunan Wali Songo. Bermain gamelan juga mempunyai konsep, yaitu kerja sama, tidak dapat bekerja sendiri. Para pemain gamelan saling koordinasi satu sama lain supaya tercipta melodi yang halus dan menghanyutkan seperti sedang berdoa kepada Tuhan. Pemain musik gamelan seharusnya duduk bersila dan bersimpuh, karena bermain gamelan diibaratkan sedang berdoa kepada Tuhan. Karena pada umumnya, manusia yang sedang berdoa kepada Tuhan duduk bersila atau bersimpuh untuk menghormati Tuhannya.

Gamelan, merupakan sebuah singkatan setiap hurufnya diciptakan oleh dari Sunan Wali Songo. G yaitu Gusti atau Tuhan, A yaitu Allah, M yaitu maringi yang dalam Bahasa Indonesia memberi, E yaitu emut dalam Bahasa Indonesia berarti ingat, L yaitu lakonono atau lakukan, A yaitu ajaran dan N yaitu Nabi. Alat musik gamelan terdiri dari kendang, gong, bonang, saron, gambang, suling, gender, siter, rebab, kethuk, dan kempul. Setiap alatnya mempunyai filosofi masing-masing. Dimulai dari kendang sebagai pemimpin musik gamelan yang memiliki arti kendali dan padang, keinginan yang menimbulkan kebaikan untuk semua orang harus di jalan yang terang. Gong memiliki arti besar atau agung, sebuah takdir yang harus sejjin Allah. Bonang memiliki arti kemenangan melawan hawa nafsu pada diri sendiri. Panembang memiliki arti meminta izin atau restu hanya dari Allah dan jangan menyekutukan Allah. Penerus memiliki arti menggenerasikan atau meneruskan kepada generasi berikutnya. Saron memiliki arti seru atau keras, melakukan sesuatu harus dengan kerja keras jangan menyerah dan jangan putus asa. Gambang memiliki arti mewartakan sesuatu harus dengan jelas dan jujur supaya tidak salah paham. Suling memiliki arti mengendalikan nafsu dan ingat kepada Allah. Gender berasal dari gendera atau bedera memiliki arti permulaan kehidupan. Siter memiliki arti bahwa manusia harus membimbing sesamanya pada tujuan yang baik. Rebab memiliki arti bahwa manusia harus memiliki tujuan hidup yang jelas. Kethuk memiliki arti setuju, menyetujui semua perintah dan larangan sang pencipta. Kempul memiliki arti ajakan untuk bersosialisai kearah yang baik pada sesama manusia.

### **Kaum Muda**

Menurut Wandi (2020), Kaum muda adalah mereka yang dalam proses pertumbuhan fisik dan psikis, yang merupakan pondasi bertumpunya suatu negara. Mereka mempunyai semangat yang menggelora, semangat yang akan membawa kekuatan besar untuk perubahan.

Menurut Widhyharto (2014), Kaum muda dianggap mewakili kuantitas atau jumlah yang banyak, kemudian subjek otonom(mampu mengambil keputusan dan melakukannya sendiri maupun bersama), kemudian juga mewakili nilai dan budaya(pencipta maupun peraga nilai-budaya itu sendiri).

Kaum muda di perkotaan kota Pati banyak yang merantau ke luar kota untuk melanjutkan pendidikannya. Senang berkelompok dan suka nongkrong di kedai kopi. Biasanya jika sudah berkumpul seperti itu, laki – laki akan bermain game dan yang perempuan lebih suka berbincang – bincang bersama. Mereka lebih suka mengikuti sesuatu yang sudah ada. Mengenai hal baru, kebanyakan dari mereka mau mencoba sewajarnya. Untuk musik, mereka menyukai lagu–lagu kpop dan lagu–lagu pop dari Indonesia. Untuk musik tradisional, orang – orang yang mau mempelajari budaya hanya sedikit, khususnya anak – anak yang memang sudah dari budayawan atau guru seni di daerah Pati.

### **Video Klip**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video adalah bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi, rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi. (Rusidi, 2019) Secara umum video memanipulasi gambar dengan konsep yang matang sebelum pembuatannya. Dalam praktiknya, video didapat dari mengambil gambar dengan cara memotret atau merekam sebuah kejadian. Lalu hasil dari pengambilan gambar tersebut akan dirangkai menjadi sebuah alur cerita yang mempunyai konsep. Salah satu bidang yang dapat dipadukan dengan perkembangan bidang ini adalah musik yang tidak hanya dinikmati secara audio, tapi juga dinikmati secara visual dengan adanya video klip.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video klip adalah kumpulan guntingan gambar hidup(iklan, musik, dan sebagainya) untuk ditayangkan lewat pesawat televisi atau layar bioskop; rekaman pendek adegan video biasa yang diambil dari rekaman video atau film yang lebih Panjang. (“Seberapa Penting”, n.d) Dari sisi penikmat musik, video klip dapat menjadi penghubung yang menguatkan pesan dari sebuah lagu yang dibawakan kepada pendengar.

### **Animasi**

Animasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronik sehingga tampak di layar menjadi bergerak. Secara umum, animasi dapat dikatakan sebagai suatu sequence gambar yang ditampilkan pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak.

Animasi dapat berupa 3 dimensi yang sangat detail atau 2 dimensi yang dapat digunakan untuk mengatur bandwidth atau rendering. ("Animasi 2d", 2020) Animasi 2 dimensi adalah animasi yang menggunakan beberapa gambar berurutan yang digerakkan agar objeknya terlihat seperti nyata atau hidup. Dapat dikatakan animasi 2 dimensi karena memiliki elemen X-axis atau memanjang dan Y-axis atau melebar sehingga hanya terlihat dari bagian depan saja karena tidak memiliki kedalaman atau Z-axis.

Terdapat dua tipe animasi 2 dimensi, mereka adalah animasi cel dan animasi path. Animasi cel yaitu lembaran lembaran animasi sel yang digabungkan dan disusun untuk membentuk satu kesatuan, masing – masing sel akan berisi objek animasi yang terpisah namun punya keterkaitan. Contohnya adalah kartun Tom and Jerry. Animasi path yaitu animasi yang gerakan objeknya mengikuti garis lintasan yang sudah ditentukan. Biasanya animasi tipe ini diberi pengulangan gerak sehingga animasi akan terus berulang sampai mencapai suatu kondisi tertentu. Contohnya adalah kereta api yang bergerak mengikuti lintasan relnya.

Noor Hidayat Iswara (2017), dalam jurnalnya mengungkapkan tentang gamelan yang merupakan kebudayaan dan kesenian tradisional yang selayaknya dipertahankan keberadaannya. Kebudayaan yang memiliki pengertian keseluruhan perilaku manusia dalam kehidupannya yang menjadi suatu identitas. Kebudayaan diwariskan turun menurun yang bersumber dari kejayaan nenek moyang. Kesenian tradisional yaitu suatu bentuk seni yang bersumber dan berakar dari masyarakat lingkungan serta telah menjadi kepemilikan pribadi bagi tiap-tiap individu di masyarakat Indonesia. Bagaimana suatu daerah yang menjaga keberadaan kesenian gamelan tersebut, yaitu dengan dilakukan latihan rutin dan mengadakan pagelaran di acara – acara tertentu.

Dalam jurnal yang dibuatnya, Mas'ud Abid (2019), membahas tentang bagaimana menumbuhkan minat kaum muda untuk mempelajari musik tradisional. Beliau mengungkapkan sebuah contoh, yaitu melalui pendidikan di sekolah dengan melakukan kolaborasi antara alat musik tradisional dengan alat musik modern yang disajikan dengan menarik. Tujuan dari mengkolaborasi alat musik tersebut supaya murid – murid tidak bosan dan merasa lebih menarik untuk belajar musik tradisional.

Derajad S. Widhyarto (2014), mengungkapkan dalam jurnalnya, bahwa kaum muda sebagai agen perubahan. Karena dipengaruhi oleh globalisasi juga, kaum muda mempunyai 3 perspektif, yaitu kaum muda sebagai generasi, kaum muda sebagai transisi dan kaum muda sebagai pencipta sekaligus konsumen budaya. Kaum muda sebagai generasi maksudnya kaum muda di setiap generasi mempunyai cerita yang berbeda, maka dari itu kaum muda akan mengalami perubahan. Kaum

muda sebagai transisi maksudnya masih membutuhkan kaum dewasa agar melewati jalur yang sesuai dengan keinginannya saat menjadi kaum dewasa. Kaum muda sebagai pencipta sekaligus konsumen budaya maksudnya kaum muda memiliki strategi sendiri untuk menghadapi pengaruh globalisasi. Menurut penelitian beliau, kaum muda menjadi agent of change dengan media baru seperti teknologi digital karena yang banyak menggunakan teknologi informasi dan internet adalah kaum muda.

Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat menunjukkan bahwa kebudayaan dan kesenian yang ada sudah selayaknya dipertahankan dan dilestarikan keberadaannya. Juga pendekatan kepada kaum muda karena menurut penelitian tersebut kaum muda sebagai agen perubahan dengan media baru yaitu teknologi internet.

## Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif. Diawali dari survey melalui wawancara kepada ketua komunitas Orang Muda Katolik Pati mengenai situasi dan kondisi dari komunitas tersebut. Juga melakukan survey untuk melihat lokasi dan alat musik gamelan yang ada di greenhouse Sani untuk mengetahui bagaimana situasi dan kondisi tempat penyimpanan alat musik tersebut dan juga sebagai tempat untuk pelatihan. Setelah itu mencari pelatih yang bersedia untuk mengajar pelatihan gamelan ini. Lalu pelatihan akhirnya diadakan seminggu sekali menyesuaikan dengan jadwal komunitas dan pelatih.

Setelah melihat hasil pembuktian pertama dari komunitas, ingin membuat pelatihan ini menjadi umum dengan sasaran kaum muda. Setelah melihat keadaan dan kondisi, membuat video klip sebagai media promosi untuk pelatihan ini. Video klip berisi performa dari komunitas yang sedang memainkan alat musik gamelan dan sedikit animasi tentang karakter alat, karena dengan video klip, orang – orang dapat melihat bagaimana teman – teman dari komunitas ini memainkan gamelan sambil mendengarkan lagunya.

## Hasil dan Ketercapaian Sasaran

*Community Engagement* adalah usaha untuk menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni kepada masyarakat. Kegiatan tersebut harus mampu memberikan suatu nilai tambah bagi masyarakat, baik dalam kegiatan ekonomi, kebijakan, perubahan perilaku(sosial).

Kegiatan ini mampu memberi perubahan bagi komunitas dalam bidang musik. Teman – teman dari komunitas menjadi mengerti tentang musik gamelan

tersebut. Seperti bagaimana cara memainkan alat tersebut dan menemukan notasi yang tepat. Membuat video klip untuk menarik minat kaum muda lain untuk mengikuti pelatihan. Lagu yang dipilih yaitu lagu nasional Ibu Kita Kartini dan Bangun Pemuda Pemuda serta lagu pop Laskar Pelangi dan Muda Berkarya. Lagu Muda Berkarya merupakan ciptaan pelatih itu sendiri. Lagu ini dipilih untuk mengingatkan bahwa kaum muda merupakan penerus bangsa dan jangan menyerah untuk menggapai cita – cita. Video klip ini juga untuk menunjukkan bahwa alat musik tradisional gamelan itu tidak hanya dapat digunakan untuk mengiringi upacara adat, tari daerah maupun perwayangan tetapi juga dapat untuk cover lagu lainnya. Pemberian sedikit animasi untuk mengenalkan dan menunjukkan ala tupa saja yang dimainkan. Latihan dilakukan seminggu sekali dimulai dari bulan Februari 2021 sampai dengan awal April 2021. Semua proses rekam dilakukan sendiri. Proses rekam suara menggunakan alat – alat dari komunitas selama tiga hari, begitu juga dengan proses rekam video.



**Gambar 2.** Proses rekam audio hari Jumat, 16 April 2021



**Gambar 3.** Proses rekam audio hari Jumat, 16 April 2021



**Gambar 4.** Proses rekam audio hari Sabtu, 17 April 2021



**Gambar 5.** Proses rekam audio hari Minggu, 18 April 2021



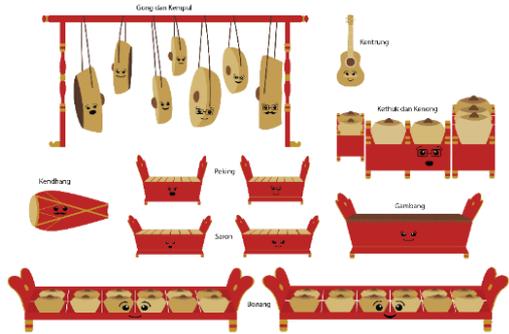
**Gambar 6.** Proses rekam video hari Minggu, 25 April 2021



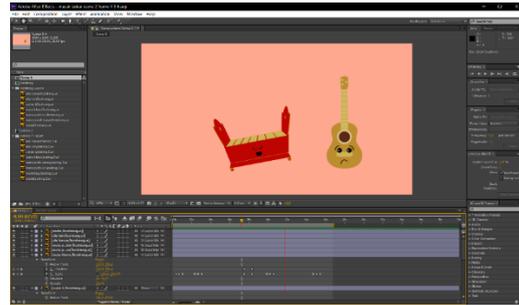
**Gambar 7.** Proses rekam video hari Sabtu, 1 Mei 2021



**Gambar 8.** Proses rekam video hari Sabtu, 1 Mei 2021



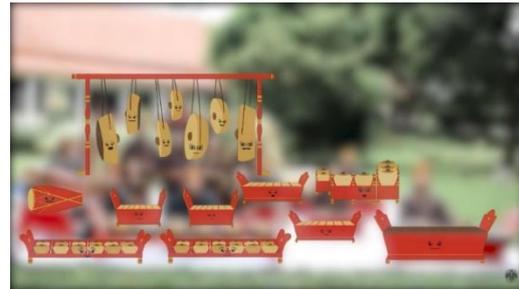
**Gambar 9.** Karakter untuk animasi yang sudah disetujui dan digunakan



**Gambar 13.** Animasi untuk video klip Laskar Pelangi dan Muda Berkarya



**Gambar 10.** Proses pengerjaan video klip Ibu Kita Kartini dan Bangun Pemuda Pemuda



**Gambar 14.** Video klip Ibu Kita Kartini dan Bangun Pemuda Pemuda



**Gambar 11.** Animasi untuk video klip Ibu Kita Kartini dan Bangun Pemuda Pemuda



**Gambar 15.** Video klip Ibu Kita Kartini dan Bangun Pemuda Pemuda



**Gambar 12.** Proses pengerjaan video klip Laskar Pelangi dan Muda Berkarya



**Gambar 16.** Video klip Laskar Pelangi dan Muda Berkarya



**Gambar 17.** Video klip Laskar Pelangi dan Muda Berkarya



**Gambar 18.** Video klip Laskar Pelangi dan Muda Berkarya

Setelah video klip disebar, respon yang didapat dari orang – orang disekitar pemain cukup baik. Indikator yang menjadi tolak ukur keberhasilan adalah kaum muda di pati dengan jarak usia 16 tahun sampai 25 tahun, mau mengikuti pelatihan gamelan setelah melihat video klip yang disebar. Akan tetapi karena pembuatan video klip ini baru pertama kali jadi belum terlalu menginspirasi masyarakat.

## Kesimpulan

Video klip yang dibuat termasuk belum menacapai tujuan, karena ini merupakan pertama kalinya membuat sebuah video konten seperti ini, sehingga belum banyak yang terinspirasi dari video ini. Dan ntuk kedepannya semoga pelatihan gamelan bersama komunitas ini dapat berkarya yang lebih menginspirasi lagi dan melakukan kolaborasi dengan pemusik – pemusik lain maupun sama – sama bermain gamelan. Meskipun demikian, respon dari orang – orang terdekat dengan komunitas banyak memberi dukungan.

## Referensi

Abid, Mas'ud. (2019, May). Menumbuhkan Minat Generasi Muda untuk Mempelajari Musik Tradisional. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 03 Mei 2019*, (pp. 428-436).

Alat Musik Gamelan. (n.d). <https://duniapendidikan.co.id/gamelan/>

Iswara, Noor Hidayat. (2017). *Dinamika Kesenian Gamelan pada Fungsi dan Pelestarian Kesenian Gamelan dalam Sanggar Singhasari di Kecamatan Singosari Kabupaten Malang, Jawa Timur*. Departemen Antropologi, FISIP, Universitas Airlangga.

Video (Def. 1., Def. 2) (n.d.). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. Retrieved from <https://kbbi.web.id/video>, 22 April 2021

Videoklip (Def. 1) (n.d.). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. Retrieved from <https://kbbi.web.id/videoklip>, 22 April 2021

Wandi, Ir. (n.d.). <https://www.kompasiana.com/>

Widhyharto, Derajad. S. (2014, September). Kebangkitan Kaum Muda dan Media Baru. *Jurnal Studi Pemuda/Vol.3, No. 2*, (pp. 141-146).