



**PENERAPAN MEDIA SOSIAL UNTUK MENINGKATKAN EKSTENSIF BUDAYA  
KARAWITAN DI DUSUN KANOMAN YOGYAKARTA**

*Application Of Social Media To Increase Existence Karawitan Culture In Dusun Kanoman  
Yogyakarta*

**Dyaloka Puspita Ningrum<sup>1</sup>, Tommy Satriadi Nur Arifin<sup>2</sup>, Ariandi Putra<sup>3</sup>**

Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Widya Mataram Yogyakarta<sup>1</sup>, Program Studi  
Ilmu Komunikasi Universitas Widya Mataram Yogyakarta<sup>2</sup>, Program Studi Ilmu  
Komunikasi Universitas Nasional Jakarta<sup>3</sup>

*Jalan Ndalem Mangkubumen KT III/237 Kadipaten Kota Yogyakarta*

\*Alamat Korespondensi: [dyalokapuspita@yahoo.co.id](mailto:dyalokapuspita@yahoo.co.id)

*(Tanggal Submission: 17 Mei 2024, Tanggal Accepted : 11 Juni 2024)*



**Kata Kunci :**

*Media Sosial,  
Budaya  
Karawitan,  
Dusun Kanoman*

**Abstrak :**

Perkembangan media sosial dengan segala kreatifitasnya dapat dijadikan strategi untuk menguatkan produk kebudayaan lokal yang mulai tersisihkan di era yang sudah serba modern sekarang. Praktik memainkan alat musik gamelan yang identik dengan budaya karawitan khususnya oleh masyarakat Jawa pun seiring waktu semakin termarginalkan. Padahal kesenian tradisional sejatinya merupakan salah satu kekayaan bangsa Indonesia. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mengajak warga di Dusun Kanoman Yogyakarta agar dapat bertahan sekaligus dapat memelopori gerakan dalam menjaga kesenian tradisional karawitan yang penuh nilai historis dan nilai filosofis dengan menggunakan metode ceramah, diskusi, maupun pendampingan secara langsung. Kegiatan ini telah dilakukan pada bulan Januari tahun 2024 dengan jumlah partisipan sebanyak 60 orang, termasuk dengan melibatkan salah satu kelompok penggiat seni di tempat tersebut. Hasil kegiatan diharapkan dapat berkesinambung dalam membentuk ikon Dusun Kanoman yang berkebudayaan. Konsistensi dari warga di tempat tersebut harus dioptimalkan juga melalui pengelolaan media sosial yang potensial, terutama melalui pengemasan narasi pesan maupun pembuatan konten audio visual yang kekinian. Sehingga kontribusi nyata dari semua pihak sangat dibutuhkan, agar budaya karawitan itu sendiri dapat tetap eksis hingga mampu bersaing di dunia global.

**Key word :**

*Social Media,  
Karawitan*

**Abstract :**

The development of social media with all its creativity can be used as a strategy to strengthen local cultural products which are starting to be marginalized in today's modern era. The practice of playing gamelan musical instruments,

*Culture, Dusun  
Kanoman*

which is synonymous with musical culture, especially among Javanese people, has become increasingly marginalized over time. In fact, traditional art is actually one of the riches of the Indonesian nation. This Community Service activity aims to encourage residents in Kanoman Hamlet, Yogyakarta, to survive and at the same time pioneer a movement in maintaining the traditional art of karawitan which is full of historical and philosophical values using lecture, discussion and direct mentoring methods. This activity was carried out in January 2024 with a total of 60 participants, including involving one of the arts activist groups at that location. It is hoped that the results of the activities will be sustainable in forming a cultural icon of Kanoman Hamlet. The consistency of residents in these places must also be optimized through potential social media management, especially through packaging narrative messages and creating contemporary audio-visual content. So real contributions from all parties are really needed, so that the musical culture itself can continue to exist so that it is able to compete in the global world.

Panduan sitasi / citation guidance (APPA 7<sup>th</sup> edition) :

Ningrum, D. P., Arifin, T. S. N., & Putra, A. (2024). Penerapan Media Sosial Untuk Meningkatkan Eksistensi Budaya Karawitan Di Dusun Kanoman Yogyakarta. *Jurnal Abdi Insani*, 11(2), 1909-1915. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v11i2.1624>

## PENDAHULUAN

Kemajuan IPTEK / Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang kian progresif terus berjalan bersamaan dengan gempuran globalisasi. Situasi tersebut tentu berdampak pula pada kehidupan masyarakat yang semakin modern. Peran dan inovasi dari teknologi itu, salah satunya turut berkontribusi dalam aktifitas antar manusia. Gaya hidup baru yang cukup individualis serta perubahan pola pikir publik bahkan tidak dapat lepas dari perangkat elektronik yang sudah serba digital.

Penggunaan sarana komunikasi modern hingga derasnya arus informasi yang sulit terbendung, di satu sisi justru menjadi panggung eksistensi bagi budaya asing. Indonesia yang khas akan keindahan dan keberagaman budaya lokalnya, secara perlahan pun mulai terpinggirkan. Berlatar-belakang negara yang multikultur, Undang-Undang RI Nomor 05 tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, idealnya memang harus dijadikan sebagai panduan konkrit maupun langkah strategis dalam pembangunan nasional yang diharapkan dapat berpotensi dalam mempengaruhi peradaban dunia sekalipun.

Budaya merupakan suatu kebiasaan yang mengandung nilai-nilai fundamental untuk diwariskan dari generasi satu ke generasi berikutnya. Ki Hajar Dewantara (Antara & Yogantari, 2018) menjelaskan bahwa budaya adalah hasil perjuangan masyarakat terhadap alam dan zaman yang membuktikan kemakmuran & kejayaan hidup masyarakat dalam menyikapi atau menghadapi kesulitan dan rintangan untuk mencapai kemakmuran, keselamatan, dan kebahagiaan hidupnya. Sedangkan Hawkins dalam Arkas, (2022) mengartikan budaya merupakan suatu kompleks pengetahuan, keyakinan, seni, moral, adat-istiadat, serta kemampuan dan kebiasaan lain yang dimiliki manusia sebagai bagian masyarakat.

Mencermati kemajemukan budaya di Nusantara tentu berkat peran penting dari para leluhur terdahulu. Sejumlah produk kebudayaan tersebut bahkan masih dapat dihayati secara turun menurun sampai sekarang ini, termasuk pada budaya karawitan yang identik dengan kehidupan masyarakat Jawa, Sunda, ataupun Bali. Menjadi bagian dari pertunjukan kesenian tradisional, istilah karawitan sendiri berasal dari kata "rawit" yang bermakna rumit namun juga halus dan lembut.

Menurut pandangan Purnomo & Demartoto, (2022) karawitan dalam praktiknya dimainkan dengan menggunakan alat musik gamelan berlaras pelog dan slendro. Alunan suara serta irama yang dihasilkan pun sangat diyakini mengandung banyak nilai filosofis sebagaimana prinsip untuk menumbuhkan rasa kesetiakawanan, tegur sapa yang halus, tingkah laku yang lebih sopan, hingga berkaitan dengan pengelolaan emosi dan aspek spiritual seseorang.



Akan tetapi di era saat ini, aktifitas menabuh alat musik gamelan sungguh mulai meredup. Kurangnya apresiasi publik untuk mempopulerkan budaya karawitan memang sudah menjadi situasi yang tidak terelakkan lagi. Dinamisasi perkembangan jaman membawa budaya asli karawitan cenderung hanya dapat ditemui pada momentum tertentu saja, misal : pada upacara kelahiran, pesta panen, ataupun perkawinan (Kristanto, 2020). Padahal secara resmi UNESCO telah mengakui bahwa gamelan sebagai *intangible cultural heritage* atau warisan budaya tak benda terbaik di mata internasional (*dalam website resmi tempo.co, diakses bulan Mei 2024*).

Dusun Kanoman yang terletak di Daerah Gamping Sleman Yogyakarta merupakan salah satu kawasan yang masih cukup konsisten menjaga keberlangsungan budaya karawitan, meskipun berbagai tantangan kerab kali menerpa sumber daya di dalamnya. Yang menarik justru budaya karawitan di dusun tersebut tidak hanya dilakukan oleh para sesepuh ataupun para pegiat seni, melainkan kelompok pemuda di tempat itu secara berkelanjutan turut mengambil andil dalam merawat dan memainkan alat musik gamelan yang sejatinya penuh dengan kearifan.

Proses regenerasi budaya yang diupayakan di Dusun Kanoman perlu dikuatkan dengan optimalisasi penerapan media sosial yang mampu menciptakan konektivitas tanpa batas ruang dan waktu. Konsumsi media sosial yang terus mencapai puncaknya, tentu harus sejalan dengan tumbuhnya kesadaran para pengguna media untuk dapat menginternalisasi nilai lokalitas dengan daya tariknya masing-masing guna membangun citra Dusun Kanoman yang berkebudayaan.

Keberadaan media sosial dalam lanskap kehidupan masyarakat urban ialah kedua hal yang sulit dipisahkan. Kebermanfaatannya harus didorong pula sebagai sarana pendidikan untuk mempertahankan tradisi lama sekaligus menjembatani pelestarian dan pemberdayaan kebudayaan lokal, terutama pada lintas generasi. Kesenian tradisional karawitan pun patut mendapat perhatian serta komitmen serius agar terus dapat berkembang secara wajar.

Maka dari itu, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memfasilitasi warga di Dusun Kanoman dalam menghadapi berbagai fenomena industri 4.0. Berfokus pada penerapan media sosial, sumber daya manusia di tempat tersebut diajak untuk tetap mampu beradaptasi di era yang penuh perubahan dengan upaya yang bernilai promotif dalam memelihara seni karawitan sebagai simbol kepribadian hidup masyarakat Jawa. Dengan terjaganya ruh pada budaya tradisional karawitan oleh antar kalangan usia, diharapkan dapat semakin menguatkan Dusun Kanoman dalam memperkokoh identitas kedaerahan yang tidak lekang waktu.

## METODE KEGIATAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah dilakukan pada hari Sabtu 6 Januari 2024 sejak pukul 08.30 – 12.00 WIB, tepatnya di Mushalla Al-Falah Dusun Kanoman Banyuraden, Kapanewon Gamping ,Yogyakarta. Peserta kegiatan sebanyak 60 orang dihadiri secara langsung oleh Ketua RW setempat, Anggota Paguyuban Gamelan Among Laras, Kelompok pemuda lokal, dan beberapa sivitas akademik kampus yang terlibat pada kegiatan itu. Beberapa alat penunjang dipersiapkan semaksimal mungkin oleh tim fasilitator, diantaranya : kertas karton, origami berwarna, spidol, power-point presentasi, teks susunan acara, papan tulis, kamera, tiker, microphone, speaker, *trash bag*, serta snack kegiatan. Adapun tahapan-tahapan kegiatan meliputi :

1. Tahap Persiapan

Tim pengabdian terlebih dahulu bersilaturahmi mengurus perizinan serta administrasi di lokasi kegiatan pada awal bulan Desember 2023, sebagaimana maksud untuk melihat praktik dan atraksi seni tradisional karawitan. Tim fasilitator juga mengajak mahasiswa-mahasiswi aktif di Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Widya Mataram Yogyakarta untuk berpartisipasi sebagai fasilitator, khususnya pada peserta perkuliahan di kelas Komunikasi Kelompok dan Organisasi yang berjumlah 20 orang.

2. Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan metode ceramah, tim memberikan sosialisasi terkait ruang lingkup dan tren media sosial sebagai akun bisnis. Kemudian dilanjutkan diskusi / tanya-jawab, dan praktik pendampingan. Tim juga membuat sebuah dokumentasi tutorial dalam aktifitas menabuh gamelan yang secara

langsung berlangsung di lokasi kegiatan, dan nantinya dapat dipublikasikan dalam platform digital populer. Sehingga alat musik gamelan itu sendiri dapat semakin dikenal luas oleh seluruh pengguna media online.

### 3. Tahap evaluasi

Proses akhir ditutup dengan tahap evaluasi secara menyeluruh oleh tim pelaksana untuk melihat tingkat keberhasilan acara sekaligus demi perbaikan kegiatan di waktu mendatang. Tidak lupa, tim melakukan pengolahan data yang bermuara pada publikasi ilmiah dengan tujuan untuk semakin memperkaya referensi keilmuan, terutama dalam menjawab berbagai permasalahan sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemilihan lokasi kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini telah disepakati dengan berbagai pertimbangan yang sangat relevan, antara lain : (1) Dusun Kanoman merupakan kawasan yang secara geografis terletak cukup strategis dengan pusat kota Yogyakarta sebagai salah satu ikon destinasi wisata, sekaligus berada tidak berjauhan dari titik Kampus Terpadu Universitas Widya Mataram Yogyakarta. Sehingga dalam praktiknya, ketua pengabdian mengharapkan kegiatan ini dapat menjadi bentuk kerja sama yang berkelanjutan di masa mendatang agar hasil yang diperoleh pun mampu memberikan efek besar bagi kelompok penerima manfaat, terutama pada upaya mengembangkan keterampilan masyarakat di era yang semakin disruptif guna menuju kehidupan yang lebih sejahtera. Kemudian alasan berikutnya yaitu (2) merujuk pada usaha untuk memperluas daya tarik Dusun Kanoman yang khas akan seni karawitannya. Kendati begitu kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini diharapkan pula dapat menjadi jembatan untuk kian meningkatkan kesadaran maupun pola pikir warga setempat dalam memandang potensi sumber daya di kawasan tersebut.

Mengusung tema “Edukasi Penerapan Media Sosial sebagai Promosi Nguri-Nguri Budaya Karawitan Dusun Kanoman” kegiatan ini hingga dipenghujung acara sekalipun telah berlangsung dengan tertib, aman dan lancar sebagaimana mestinya. Ketua pengabdian memulai kegiatan dengan cara memperkenalkan satu per-satu anggota tim yang terlibat secara keseluruhan kepada peserta yang hadir. Proses perkenalan itu bahkan disambut hangat oleh warga di Dusun Kanoman.



Gambar 1 : Sesi Pembukaan Awal Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Tim Fasilitator, bulan Januari 2024

Untuk melengkapi kebersamaan yang dibangun selama jalannya kegiatan, pemandu acara / MC (*Master of Ceremony*) mengajak seluruh partisipan berfoto untuk mengabadikan momen istimewa tersebut. Diakui oleh kelompok mahasiswa selaku anggota tim fasilitator bahwa pertemuan mereka dengan para pelaku seni tradisional di Dusun Kanoman merupakan pengalaman baru yang amat berkesan dan menyenangkan karena dapat menyaksikan pertunjukkan alat musik gamelan secara lebih dekat. Bukan tanpa alasan hal ini diutarakan, mengingat pentas ataupun keindahan alunan musik gamelan yang begitu merdu seiring waktu pun sudah cukup eksklusif untuk dapat ditemui publik, terutama hanya pada acara formal saja.

Selain memang situasinya sekarang juga menunjukkan jikalau harga penjualan alat musik gamelan sudah sangat melambung tinggi di pasaran, termasuk popularitas alat musik gamelan virtual telah menjadi inovasi sekaligus alternatif pembelajaran seni karawitan terkini (*dalam website resmi tirta.id, diakses bulan Mei 2024*). Akan tetapi aktifitas menormalisasikan kembali nilai-nilai lokalitas ialah keniscayaan yang perlu diwujudkan sebagaimana solusi terhadap maraknya gaya hidup publik yang semakin individual, pragmatis, dan konsumtif.

**Sesi pertama** dibuka dengan mengumandangkan lagu kebangsaan Indonesia Raya secara serentak, yang selanjutnya diteruskan pada tahap identifikasi minat peserta kegiatan terhadap penggunaan media sosial. Tim fasilitator melakukan survei terkait platform digital apa yang paling sering diakses warga di Dusun Kanoman sehari-harinya. Dengan menggunakan alat bantu, beberapa anggota tim yang bertugas mulai memetakan kategorisasi media sosial pilihan peserta berdasarkan jawaban yang telah dipaparkan oleh setiap pihak, demikian dengan alasannya masing-masing.



Gambar 2 : Penyampaian Materi oleh Tim Fasilitator

Sumber : Dokumentasi Pribadi Tim Fasilitator, bulan Januari 2024

Menurut Kotler & Keller, (2012) media sosial didefinisikan sebagai tempat berbagi informasi berupa teks, gambar, audio, serta video kepada sesama penggunanya. Dari survei tersebut menunjukkan bahwa kalangan orang tua di Dusun Kanoman lebih intens menghabiskan waktunya dalam media sosial "Facebook". Sementara kelompok pemuda di Dusun Kanoman cenderung memiliki ketertarikan pada media sosial "Instagram". Dengan animo yang tinggi, kelompok penerima manfaat mengungkapkan apabila mereka masih belum maksimal dalam mengelola fungsi media sosial tersebut. Bahkan tidak memiliki kemampuan untuk mengunggah konten yang menarik dan berkualitas khususnya dalam mempromosikan seni sebagai ikon di Dusun Kanoman itu sendiri.

Ketua pengabdian mengarahkan agar perilaku bermediana peserta kegiatan dapat diselaraskan dengan pandangan (Ningrum, 2020) yakni menjadi *creative people* yang bijak dan ekspresif dalam mengoptimalkan media sosial "Facebook" serta "Instagram" sebagai sarana publikasi, pemasaran maupun promosi terutama pada seni tradisional karawitan yang serca cepat hingga berdaya saing. Misal dengan menguatkan penggunaan hastag dan teknik *copy writing*, memperbanyak konten audio visual dengan konsep *story telling*, ataupun melakukan kolaborasi pada beberapa penyelenggaraan *event* guna semakin membentuk inklusifitas terhadap produk-produk kebudayaan, seni, dan tradisi lokal yang kaya.

Hal ini ditambahkan pula oleh Febrina *et al.*, dalam Maulana & Ulfa, (2022) menyangkut pentingnya sumber daya manusia dalam mengelola promosi suatu wilayah melalui media sosial karena jumlah penggunanya yang sangat besar dan merupakan potensi pasar yang sangat besar. Transformasi digital dalam pertumbuhan revolusi Industri 4.0 telah mengharuskan setiap individu untuk adaptif atas pergeseran sistem lama menjadi cara-cara yang terbaru.

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di Dusun Kanoman digagas sebagai bentuk pendekatan konkrit dan pro-aktif sivitas akademik dalam memajukan kapasitas masyarakat yang melek digital, termasuk membekali seluruh warga di tempat itu untuk memiliki akun media sosial minimal satu akun per-orang. Sehingga ke depannya sumber daya manusia di Dusun Kanoman akan mampu menjadi agen perubahan yang dapat memberi pengaruh terhadap lingkungan sekitar.



Kemudian pada **sesi kedua** tim fasilitator kembali menyampaikan materi diskusi berbentuk informasi dan ide kreatif yang dapat diaplikasikan oleh kelompok penerima manfaat untuk terus mengembangkan budaya karawitan sebagai manifestasi musik kedaerahan yang tetap abadi dari masa ke masa. Konsistensi masyarakat di Dusun Kanoman yang sampai sekarang ini masih bersentuhan dengan alat musik gamelan seyogyanya adalah sebuah pengalaman hidup yang secara strategis perlu disusun menjadi sebuah narasi unik untuk membangun ingatan di benak khalayak (*brand awareness*), salah satunya melalui aktifitas mewarisi budaya karawitan yang penuh keautentikan tersebut. Dimana Krisnawati, (2016) turut melengkapi pengaruh atas *brand awareness* ialah terpenuhinya kemampuan dan kesanggupan seseorang untuk dapat mengenali / mengingat suatu merek dengan kondisi yang berbeda. Harmonisasi yang dihasilkan oleh alunan musik gamelan secara berkesinambungan sesungguhnya dapat menjadi rasa tenang dan nyaman untuk dinikmati oleh para pendengar. Termasuk menanamkan pemikiran terkait budaya adalah suatu hal yang dirindukan.

Tim fasilitator juga menjelaskan bahwa para pengguna aktif media haruslah dapat memahami waktu yang paling tepat untuk berselancar di dalam media sosial guna menjangkau perhatian audiens, seperti : 2 hari atau 1 kali dalam seminggu. Selaku tuan rumah, Paguyupan Among Laras dapat melakukan *Live Streaming* secara rutin dan mandiri sebagai agenda yang perlu dipersiapkan dalam *membranding* pertunjukan seni karawitan di dalam media sosial. Kegiatan *branding* tersebut dapat membangun rasa percaya diri masyarakat sebagai warga lokal yang cinta dan bangga terhadap tempat tinggalnya sendiri.

Bahkan Dusun Kanoman tetap dapat menyeimbangi kegiatan Akulturasi Seni Budaya yang berkeadilan tanpa meninggalkan keaslian maupun nilai kearifan lokal secara turun menurun. Dengan menggandeng para perangkat desa setempat, pertemuan ini diharapkan dapat menjadi sebuah sistem gotong royong maupun kesetaraan yang nantinya dapat mendatangkan kunjungan wisatawan di Dusun Kanoman. Sekaligus mengarahkan kelompok penerima manfaat untuk dapat merancang profil desa dengan karakteristik dan keunggulan yang ada agar semakin dikenal oleh masyarakat luas. Disinilah peran khusus humas / hubungan masyarakat perlu diwujudkan, sebagaimana 4 fungsinya : (1) *programming*, (2) *relationship*, (3) *writing and editing*, serta (4) *information*.

**Sesi ketiga** kegiatan diisi dengan *performance art* oleh Paguyupan Among Laras yang menembangkan 5 buah lagu Jawa, meskipun saat itu tidak diiringi oleh sang Sinden. Istilah sinden merujuk pada sebutan penyanyi perempuan yang tampil diiringi gamelan lengkap dengan tata rias disetiap pertunjukannya. Suara sinden pun dapat menjadi sarana lainnya dalam penyebaran bahasa Jawa. Kehadiran sinden terus diyakini sebagai perekat antara pertunjukkan seni tradisional dan masyarakat agar tetap dapat hidup (*dalam website resmi kumparan.com, diakses bulan Mei 2024*). Tim fasilitator ikut andil untuk memvisualisasikan penampilan dari Paguyupan Among Laras.

Pengabdian Kepada Masyarakat di Dusun Kanoman diakhiri dengan sesi diskusi dengan beberapa atensi yang diberikan oleh peserta kegiatan untuk menyatakan sikap partisipatifnya dalam membangkitkan seni karawitan terutama dengan sedikit sentuhan kreatifitas yang modern. Untuk menutup jalannya kegiatan, ketua pengabdian memberikan piagam penghargaan simbolis ucapan terima kasih atas berlangsungnya salah satu Tri Dharma Perguruan Tinggi di tempat tersebut.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Secara keseluruhan kegiatan yang notabene diikuti oleh peserta dengan usia 20 – 50 tahun ini telah berlangsung sebagai bentuk merespon panggung globalisasi yang begitu progresif. Seni karawitan yang kental dengan kehidupan masyarakat Jawa harus terus tumbuh, baik dalam suatu komunitas maupun pada diri setiap individu. Tradisi yang masih terawat di Dusun Kanoman perlulah diapresiasi setinggi mungkin bahkan di tengah derasnya arus budaya kontemporer yang semakin plural. Mempertahankan kebiasaan untuk memainkan alat musik gamelan sesungguhnya tidak lepas dari peran media sosial dengan segala kebermanfaatannya. Dari kegiatan ini juga, warga di Dusun Kanoman berkomitmen untuk serius merancang serta mempersiapkan promosi budaya karawitan semenarik mungkin, terutama secara *soft selling*. Sehingga percepatan literasi digital adalah kunci untuk meningkatkan sumber daya manusia modern tanpa memarginalkan nilai lokalitas dan beragam makna kearifan dari para leluhur terdahulu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, D. N., Winarno, A., Wahyuni, W., Muzaqi, M. M. R., Zilfiana, W., Arsadi, A., & Izzah, N. N. (2022). MERAWAT KARAWITAN Kampung Budaya Mentaraman-Pagelaran.
- Antara, M., & Yogantari, M. V. (2018, November). Keragaman budaya Indonesia sumber inspirasi inovasi industri kreatif. In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, 1(1).
- Arkas, N. (2022). Pengenalan Budaya Melayu Riau Untuk Anak Usia Dini. *Edukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1).
- Febriana, Y. E. (2018). Analisis dampak pengembangan kepariwisataan dalam menunjang keberlanjutan ekonomi dan sosial budaya lokal masyarakat (Studi pada Desa Wisata Gubugklakah, Kecamatan Poncokusumo, Kabupaten Malang) (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).
- Hawkins, P. (2012). *Creating a coaching culture: Developing a coaching strategy for your organization*. McGraw-Hill Education (UK).
- Kotler., & Keller. (2012). *Manajemen Pemasaran, Edisi 12*. Jakarta : Erlangga.
- Krisnawati, D. (2016). Pengaruh brand awareness terhadap keputusan pembelian AMDK merek aqua (Studi pada masyarakat di Kota Bandung). *Jurnal Manajemen Bisnis Krisnadwipayana*, 4(1).
- Kristanto, A. (2020). Urgensi kearifan lokal melalui musik gamelan dalam konteks pendidikan seni di era 4.0. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 2(1), 51-58.
- Kumparan.com. 2023. Nilai Budaya Sinden : Pesona Suara Yang Indah Dalam Pementasan Wayang. <https://kumparan.com/revia-maruli-1687505550110630536/nilai-budaya-sinden-pesona-suara-yang-indah-dalam-pementasan-wayang-21j01BPlrf0/full>. Diakses pada tanggal 17 Mei 2024.
- Maulana, M., Muhammad, M., & Ulfa, M. (2022). Pemanfaatan Media Sosial dalam Upaya Pelestarian Kearifan Budaya Lokal di Desa Bujak Kecamatan Batukliang Kabupaten Lombok Tengah. *Jurnal Pengabdian Inovasi Masyarakat Indonesia*, 1(2), 62-65.
- Ningrum, D. P. (2022). Pendekatan Persuasif untuk Generasi Digital yang Terampil dan Produktif di Kampung Sukorame Mangunan Yogyakarta. *Jurnal Surya Masyarakat*, 5(1), 50-59.
- Purnomo, N. A., & Demartoto, A. (2022). Akulturasi Budaya dan Identitas Sosial dalam Gending Jawa Kontemporer Kreasi Seniman Karawitan di Surakarta. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 11(3).
- Tempo.co. (2021). UNESCO Tetapkan Gamelan Sebagai Warisan Budaya Tak Benda. <https://nasional.tempo.co/read/1539995/unesco-tetapkan-gamelan-sebagai-warisan-budaya-tak-benda>. Diakses pada tanggal 06 Mei 2024.
- Tirto.id. (2021). Kita Disuruh Melestarikan Gamelan, Tapi Aksesnya Sulit Dijangkau. <https://mojok.co/terminal/kita-disuruh-melestarikan-gamelan-tapi-aksesnya-sulit-dijangkau/>. Diakses pada tanggal 12 Mei 2024.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 05 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan.