



# SWARA : Jurnal Antologi Pendidikan Musik

**SWARA**  
JURNAL ANTOLOGI PENDIDIKAN MUSIK

Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/antomusik/index>

## Kacapi Sitertone Karya Hendi Dalam Mengiringi Repertoar Pop Sunda

Raihan Rizky Irawan\*, Toni Setiawan Sutanto, Iwan Gunawan

Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

\*Correspondence: E-mail: [raihan.rizki44@upi.edu](mailto:raihan.rizki44@upi.edu)

### ABSTRAK

Penelitian dengan judul “Kacapi *Sitertone* Karya Hendi Dalam Mengiringi Repertoar Pop Sunda” ini bertujuan untuk mengungkap pengembangan teknis permainan alat musik kacapi *sitertone* dalam repertoar pop sunda. Permasalahan dalam penelitian ini adalah Perangkat yang digunakan pada kacapi *sitertone*, fitur setiap perangkat, dan teknis pengoprasianya. Metode yang digunakan deskriptif analitik dengan pendekatan kualitatif (*Perspektif Emic*). Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, studi pustaka, dan triangulasi. Kemudian data dianalisis menggunakan *Interactive Analysis Models*. Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan fungsinya, terdapat dua kelompok besar perangkat yaitu perangkat inti dan perangkat pendukung (opsional). fitur dalam perangkat inti sebagai pembentukan suara kacapi & *electone*. Aspek utama pembentukan suara kacapi menggunakan teknik permainan *dijambret* & *disintreul toel* sedangkan pembentukan suara *electone* menggunakan *software one man band* yang dioperasikan melalui *controler*. Dalam memainkan repertoar pop sunda, pengguna kacapi *sitertone* harus menggabungkan 2 teknis pengoperasian tersebut. proses adaptasi melalui latihan rutin dapat menjadi metode cepat untuk memaksimalkan permainan kacapi *sitertone*.©

2023 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

### INFO ARTIKEL

**Riwayat Artikel :**

Diserahkan 5 Desember 2022

Revisi Pertama 18 Januari 2023

Diterima 5 Februari 2023

Tersedia online 1 Maret 2023

Tanggal Publikasi 1 April 2023

**Kata Kunci:**

*Lute, Siter, Pop, Sundanese  
Sustainability.*

## **1. PENDAHULUAN**

“Sesuai dengan sifatnya, karya budaya manusia akan terus berkembang dan otomatis berubah ke arah penyempurnaan dan perbaikan baik bentuk fisiknya maupun penggunaannya.” (Erlistiana dkk., 2022). Di Jawa barat sendiri tepatnya di Bandung sudah banyak seniman yang mengembangkan ide dan kreativitasnya untuk kesenian dan kebudayaan yang mereka geluti (Wimbrayardi, 2019). Salah satunya adalah Hendi atau yang lebih kerap dikenal dengan sebutan Ujang Sitertone. Hendi merupakan seniman di daerah Bandung, tepatnya di desa Mekarjaya kecamatan Pacet Kabupaten Bandung. Beliau berhasil menuangkan ide dan kreativitasnya untuk memodifikasi alat musik kacapi siter baik dari fisik, kegunaan dan teknik memainkannya. Hendi mengadaptasi sebagian fungsi dan kegunaan yang ada pada keyboard electone (Organ tunggal) kemudian diaplikasikan ke alat musik kacapi modifikasinya. Electone bukan istilah umum untuk menyebut Electronic Organ melainkan adalah registered trademark milik Yamaha. Pada Mei 1959, sebuah organ elektrik pertama yang merupakan prototype dari Electone.

Modifikasi kacapi siter karya Hendi ini diberi nama Kacapi sitertone. Akibat dari mengadaptasi sebagian fungsi dan kegunaan yang ada pada keyboard electone membuat kacapi siter modifikasi karya Hendi mengalami perubahan desain fisik, tidak sesuai dengan desain fisik kacapi siter pada umumnya. Tidak hanya itu rancangan produksi suaranya pun mengalami perubahan karena sound electone yang digunakan berasal dari software pada laptop atau personal computer, sehingga Hendi harus merancang jalur kelistrikan dan tombol- tombol kontrol pada alat musik kacapi modifikasinya untuk mengoprasikan sound electone. Desain fisik dan rancangan produksi suara yang berubah mengakibatkan cara pengoprasian kacapi siter karya beliau berbeda dengan pengoprasian kacapi siter pada umumnya. karena untuk memainkan kacapi ini selain harus menguasai teknik permainan kacapi, diperlukan juga teknik khusus untuk mengoprasikan sound electone (Wulanda, 2022). keunikan dari kacapi sitertone ini adalah teknis penggunaannya, karena dalam kacapi ini diperlukan perangkat – perangkat khusus baik di dalam resonator kacapi maupun diluar resonator kacapi yang masing – masing perangkat tersebut memiliki fungsi dan fitur berbeda. Ada beberapa genre musik yang bisa dimainkan oleh kacapi sitertone ini diantaranya dangdut, melayu dan pop sunda. tetapi pada praktiknya di lapangan kacapi sitertone ini lebih sering memainkan repertor pop sunda karena disesuaikan dengan kebutuhan pasar.

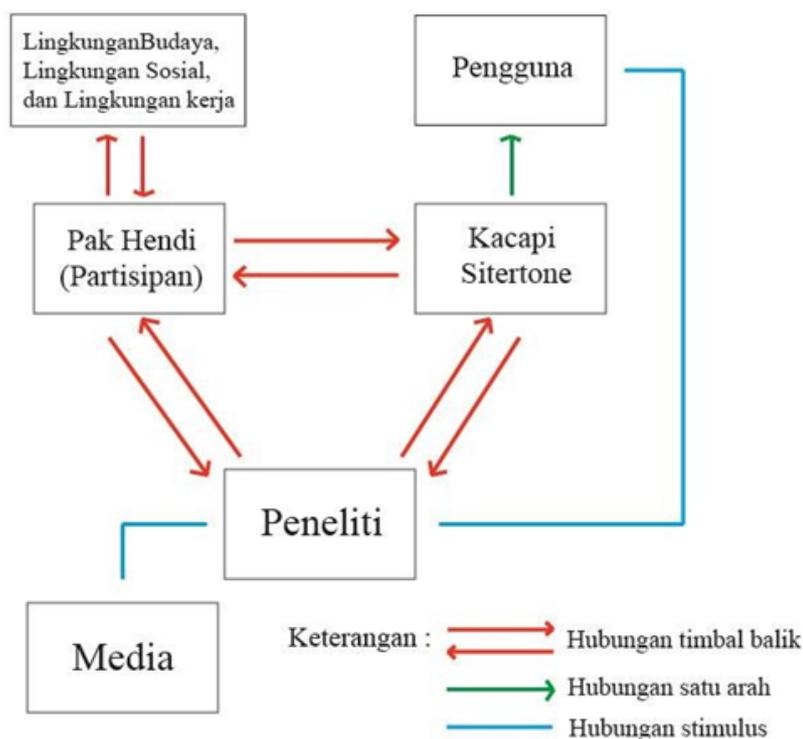
Terkait uraian – uraian di atas, peneliti tertarik untuk menjadikan Ujang (Hendi) sebagai subjek penelitian. Peneliti ingin mengetahui lebih lanjut tentang perangkat yang ada dalam kacapi sitertone, fungsi dan kegunaan setiap perangkat tersebut serta cara memainkan kacapi sitertone dalam repertoar pop sunda. Dalam penelitian – penelitian sebelumnya belum pernah ditemukan hasil penelitian yang membahas tentang modifikasi alat musik kacapi model electone, oleh karena itu peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi suatu hal yang baru dan bisa memotivasi seniman – seniman lainnya untuk lebih bergiat mengembangkan kesenian – kesenian yang ada di daerahnya.

## **2. METODE**

Teknis penggunaan dari partisipan utama, dan meneliti langsung alat musik kacapi sitertone nya. Peneliti tidak meneliti pengguna lain dan media, tetapi dua subjek tersebut menjadi stimulus untuk peneliti dalam mengkaji penelitian ini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan diskriptif analisis (Adlini dkk., 2022). “penelitian kualitatif dilakukan karena penulis ingin mengeksplor fenomena-fenomena yang tidak dapat dikuantifikasikan yang bersifat deskriptif” (Muhdar, 2023). Metode kualitatif ini sesuai dengan

kebutuhan peneliti menganalisis kacapi sitertone karya Hendi dalam memainkan repertoar pop sunda. Dalam konteks penelitian ini, penulis akan lebih mendeskripsikan fenomena – fenomena yang terjadi di lapangan secara menyeluruh dan apa adanya (Suryanto dkk., 2020). Oleh karena itu dengan menggunakan metode penelitian ini diharapkan dapat menggali dan memaparkan data-data mengenai teknis penggunaan kacapi sitertone dalam memainkan repertoar pop sunda (Sidiq dkk., 2019).

Penelitian ini dilaksanakan di kota Bandung dengan melibatkan tokoh seni khususnya seni karawitan. yang memiliki keahlian memainkan kacapi dan berlatar belakang karawitan sunda. partisipan paling utama adalah pencipta dan pengguna kacapi sitertone itu sendiri yaitu Hendi. Sesuai dengan judul yang mengangkat kacapi sitertone karya Hendi dalam mengiringi repertoar pop Sunda, penulis memilih partisipan dan tempat penelitian yang relevan agar dapat menghasilkan data yang kredibel (Roesminingsih dkk., 2022). Data Dalam Penelitian diperoleh melalui proses Triangulasi, wawancara, observasi, studi pustaka, dan dokumentasi (Alfansyur dkk., 2020). setelah data terkumpul adalah menganalisis data. Interactive Analysis Models menjadi teknik analisis data dalam penelitian ini. menurut Miles dan Huberman (1984), Interactive Analysis Models terdiri dari aktivitas reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan/verifikasi.



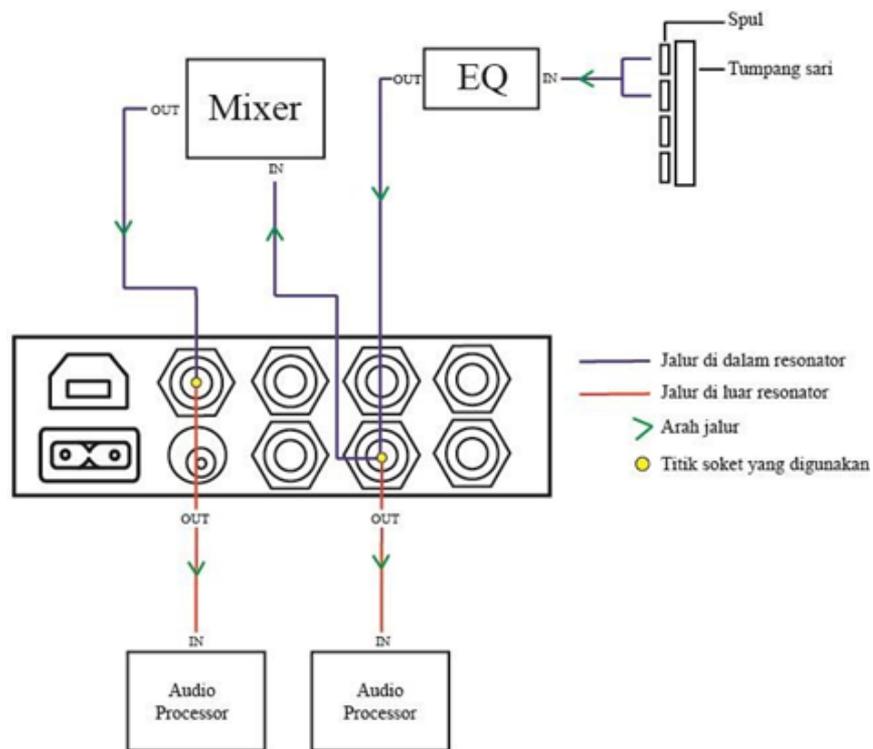
Gambar 1. Bagan Alur Penelitian

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Perangkat dan Fiturnya Pada Kacapi Sitertone

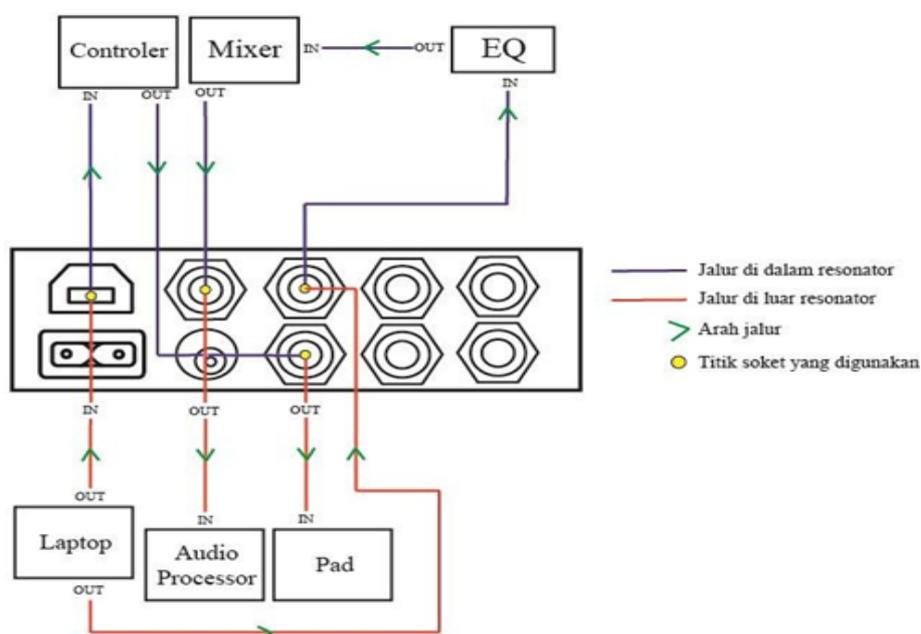
Dari data hasil temuan penelitian terdapat banyak perangkat yang terdapat pada kacapi sitertone. Mengacu pada data yang ditemukan peneliti membagi perangkat pada kacapi sitertone menjadi dua bagian besar, yaitu perangkat inti dan perangkat pendukung. Perangkat inti ini diantaranya adalah resonator, inang, tumpang sari, tuning gitar, mata itik,





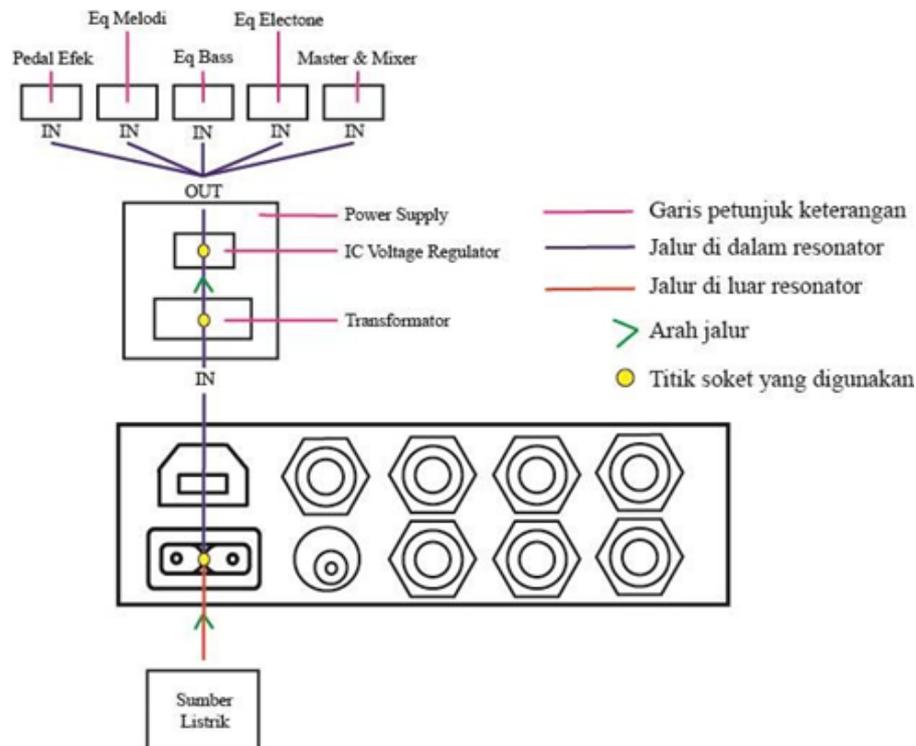
**Gambar 3.** Jalur Kinerja Panel Bass

Jalur kinerja dawai bass terdapat 4 perangkat utama yaitu tumpang sari, equalizer, mixer, dan panel dengan sumber suara berasal dari dawai bass pada resonator kacapi, sinyal suara ditangkap oleh spul pada tumpang sari. Setelah itu suara diolah pada perangkat utama. Dan tahap akhir sinyal suara dihubungkan pada soket output agar bisa disambungkan ke pengeras suara. Secara keseluruhan proses kinerja pada dawai bass sama dengan jalur kinerja pada dawai melodi (Syaefudin, 2023). Perbedaannya hanya pada perangkat pedal efek yang ditambahkan pada jalur kinerja dawai melodi.



**Gambar 4.** Jalur kinerja panel *electone*

Jalur kinerja electone terdapat 6 perangkat utama yaitu laptop, controler, equalizer, mixer, pad, dan panel. Dengan sumber suara berasal dari output audio pada laptop untuk diolah pada perangkat utama (Andiko dkk., 2021). tahap akhir sama seperti jalur kinerja yang lain, suara dihubungkan ke soket output pada panel untuk dikirim ke penguat suara. Pada repertoar pop sunda Perangkat pad dalam jalur ini tidak digunakan.



**Gambar 5.** Jalur kinerja kelistrikan

Jalur yang terakhir adalah jalur kelistrikan yang didalamnya terdapat perangkat-perangkat elektronik diantaranya power supply, IC voltage regulator, dan transformator (Sakinah dkk., 2022). Perangkat ini merupakan perangkat untuk menampung tegangan utama dari sumber listrik kemudian diolah dan dijadikan tegangan listrik siap pakai untuk digunakan pada perangkat-perangkat dalam jalur kinerja dawai bass, dawai melodi, dan electone (Babys dkk., 2022).

### 3.2. Permainan Kacapi Sitertone Dalam Repertoar Pop Sunda

Pengguna harus memahami dan menguasai dua teknis pengoprasian yaitu teknis pengoprasian kacapi dan teknis pengoprasian sound electone (Sintaro dkk., 2020). dalam teknis pengoprasian kacapi, pengguna harus menguasai teknik permainan kacapi dan teknik pelarasan dawai kacapi. teknik permainan kacapi yang digunakan yaitu teknik disintreuk-toel dan dijambret. Teknik disintreuk-toel berfungsi untuk memainkan melodi dan teknik dijambret berfungsi untuk mamainkan irama, kedua teknik ini berfungsi sebagai transisi antar bagian lagu dan sebagai pemberi irama bersamaan dengan pattern sound electone. Kemudian teknik yang kedua adalah teknik pelarasan dawai kacapi. jika mengacu pada teori mahjar pada kacapi sitertone menggunakan tiga buah pelarasan yaitu laras degung 2=T, madenda 4=T, dan madenda 4=P. berdasarkan dari studi pustaka yang sudah peneliti lakukan,

tidak ada frekuensi khusus yang terdapat pada notasi buhun (tugu, loloran, panelu, galimer, sorog), namun berdasarkan data primer yang ditemukan peneliti, frekuensi yang terdapat pada nada buhun tersebut disesuaikan dengan frekuensi pada konsep well tempered, penyesuaian ini karena pelarasan harus disesuaikan dengan notasi pada software one man band yang menggunakan konsep well tempered. Jika digambarkan, notasi tugu pada degung 2=T dan madenda 4=T, memiliki nada yang sama dengan notasi G pada well tempered, dan notasi tugu pada degung 4=T memiliki nada yang sama dengan notasi D pada well tempered.

Teknis pengoprasian sound electone diantaranya adalah teknik setting software dan teknik pengoprasian controller (Candra dkk., 2022). Software ini bernama one man band, yang mana fungsi pada software tersebut sama dengan fungsi mesin pada keyboard electone, file style musik yang terdapat pada keyboard electone bisa digunakan juga pada software ini (Wardhana, 2022). Ada dua pengaturan khusus yang harus dipahami dalam setting software, yaitu setting style dan pemilihan virtual instrumen. Untuk mengatur style yang digunakan dalam software, pengguna tidak perlu membuat style sendiri karena sudah ada style musik pop sunda yang sudah dirancang oleh Hendi. dalam pemilihan virtual instrumen pada style, software one man band sudah menyediakan berbagai virtual instrumen yang bisa digunakan. Tetapi jika pengguna ingin menggunakan virtual instrumen yang lain maka pengguna harus meninstal plugin virtual instrumen diluar software tersebut (Saputra, 2020). Pada saat permainan, pattern pada style musik sepenuhnya dioprasikan melalui controler pada resonator kacapi. dalam pengoprasian controler yang paling utama adalah pengguna harus mengetahui fitur setiap tombol pada controler dan harus mengetahui timing yang tepat untuk menekan controller (Sukania dkk., 2023). Karena akan berpengaruh besar apabila pengguna salah menekan tombol controler dan salah timing saat menekan controler.

### 3.3. Format Penyajian Kecapi Sitertone

Berdasarkan penyajian kacapi sitertone yang sering dipraktikan Hendi di lapangan, umumnya kacapi sitertone ini terbagi kedalam dua penyajian yaitu penyajian landangan (tunggal) dan racikan alit (terdiri dari 3-5 waditra). Penyajian secara tunggal biasanya Hendi selaku pemain kacapi berperan juga sebagai penyanyi, dalam penyajian ini permainan kacapi sitertone sepenuhnya dilakukan oleh satu orang saja. sedangkan penyajian racikan alit biasanya kacapi sitertone dikombinasikan dengan 3-5 waditra yaitu kendang, suling, biola, dan vokal (Sutisna dkk., 2020). Dalam penyajian ini jenis sound virtual intrumen pada software yang sama dengan waditra tersebut dinonaktifkan, agar menghindari penggandaan suara. Permaianan pada penyajian ini sepenuhnya dikendalikan oleh kacapi sitertone, karena harus menyesuaikan dengan pattern yang digunakan pada style musik. Waditra pendukung lainnya harus mengikuti pola permainan kacapi sitertone.

### 3.4. Langkah-Langkah Penggunaan Kacapi *Sitertone*

Untuk menggunakan kacapi sitertone ini memiliki beragam pengaturan dan perangkatnya maka langkah-langkah untuk mengatur dan menyusun perangkat harus sesuai agar kinerja kacapi sitertone bisa optimal. Langkah-langkah yang benar untuk menggunakan kacapi sitertone menurut penjelasan dari Hendi adalah sebagai berikut:

- Siapkan stand untuk meletakkan kacapi, bisa menggunakan stand keyboard atau stand khusus kacapi sitertone buatan Hendi.
- Kemudian letakan kacapi sitertone pada stand yang sudah disiapkan, jika menggunakan stand khusus yang dibuat Hendi, pada stand tersebut sudah ada dudukan untuk laptop kemudian letakan laptop pada dudukan tersebut. Jika

menggunakan stand keyboard artinya harus ada stand tambahan untuk meletakkan laptop.

- Jika menggunakan pedal efek setelah itu buka pedal efek kemudian letakan pada posisi yang diinginkan.
- sambungkan kabel jumper pada panel resonator kacapi, laptop, dan pedal efek.
- selanjutnya sambungkan kabel USB untuk controler dan kabel power ke soket yang ada pada panel.
- Setelah itu sambungkan kabel yang terhubung ke audio procesor dan speaker (pengeras suara), pasang kedalam soket output keseluruhan pada panel kacapi sitertone
- Selanjutnya cek sound pada perangkat equalizer melodi, equalizer bass, dan equalizer electone. Pastikan semua sinyal suara dapat terbaca ke audio procesor dan dapat dikeluarkan melalui speaker.
- Setelah itu setting pedal efek, sesuaikan dengan efek yang akan dimainkan pada repertoar pop sunda yang dibawakan.
- Kemudian untuk balancing semua level audio putar salah satu pattern pada main. Setelah pattern diputar mainkan dawai kacapi dan seimbangkan keseluruhan level audionya dengan kontrol level audio yang bisa dilihat pada LED display.
- Selanjutnya atur level audio pada master, usakah level audio master ini tetap berada dalam grafik lampu hijau pada LED display.
- Langkah selanjutnya setelah semua audio siap adalah menyetem dawai kacapi sesuai dengan surupan dan laras pada repertoar pop sunda yang akan dimainkan.
- Kemudian setting software sesuaikan dengan surupan dan laras yang telah di setting pada dawai kacapi.
- Langkah terakhir buka file style musik yang akan dimainkan. Setelah di buka maka kacapi sitertone siap untuk dimainkan.

Ini merupakan langkah-langkah yang benar dalam menggunakan kacapi sitertone. Apabila langkah-langkah tersebut dilakukan oleh pengguna maka kinerja kacapi sitertone dapat optimal serta dapat meminimalisir terjadinya kendala saat permainan kacapi sitertone dilakukan.

#### **4. KESIMPULAN**

Kacapi sitertone adalah kacapi siter model electone yang digagas dan dirancang oleh seniman asal Bandung yang bernama Hendi, teknis penggunaan kacapi buatan beliau berbeda dari teknis penggunaan kacapi siter sunda, perbedaan ini merupakan dampak dari penambahan perangkat-perangkat elektronika dan perangkat penunjang lainnya pada kacapi sitertone. perangkat tersebut terbagi menjadi dua kelompok besar, yaitu perangkat inti dan perangkat pendukung. Yang pertama kelompok perangkat inti diantaranya adalah resonator, inang, tumpang sari, tuning gitar, mata itik, dawai, controler, master, equalizer, mixer, panel, laptop, kabel power, label USB, kabel jumper dan power supply. kemudian perangkat pendukung diantaranya adalah LED display, pedal efek, dan stand. Setiap perangkat dalam kelompok perangkat inti memiliki hubungan timbal balik yang membuat perangkat saling mempengaruhi satu sama lain, sedangkan pada kelompok perangkat pendukung bersifat opsional, setiap perangkat tidak mempengaruhi satu sama lain. Jika seluruh perangkat pada kelompok inti dan kelompok pendukung digabungkan, akan menghasilkan 4 jalur penghubung yang baru, Ke-4 jalur tersebut adalah jalur kinerja dawai melodi, dawai bass, electone, dan kelistrikan.

Dalam teknis penggunaannya, pengguna kacapi sitertone harus menguasai dua teknis operasional, yaitu teknis operasionalisasi kacapi yang mencakup teknik permainan serta teknik pelarasan dan teknis operasionalisasi sound electone yang mencakup teknik setting software dan teknik pengoprasian controler. Untuk teknik permainan pada kacapi sitertone menggunakan teknik dijambret dan disintreuk- toel, kemudian konsep pelarasan pada dawai kacapi menggunakan konsep well tempered karena disesuaikan dengan konsep yang digunakan pada software yang bernama one man band. Pada software ini pengguna harus memahami mekanisme pengaturan style dan pemilihan virtual instrumen. Kemudian ketika pengoprasian controler harus mengetahui fitur setiap tombol pada controler dan harus mengetahui timing yang tepat untuk menekan controler.

## 6. CATATAN PENULIS

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis memastikan bahwa makalah tersebut bebas dari plagiarisme.

## 7. REFERENCES

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode penelitian kualitatif studi pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974-980.
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2020). Seni mengelola data: Penerapan triangulasi teknik, sumber dan waktu pada penelitian pendidikan sosial. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 146-150.
- Andiko, B., & Denada, B. (2021). Analisis Timbre Rapa'i Buatan Fajar Siddiq di Desa Kayee Lheu, Kecamatan Ingin Jaya, Kabupaten Aceh Besar (Kajian Musik Multimedia). *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(2), 495-507.
- Babys, G., Mashar, A., & Mursanto, W. (2022). Rancang Bangun Sistem Pemantauan Daya Listrik Generator Sinkron Tiga Fasa Berbasis Internet Of Things. *Jurnal Teknik Energi*, 11(2), 37-42.
- Candra, A. M., Jupriyadi, J., & Samsugi, S. (2022). Perancangan Dan Implementasi Controller Access Point System Manager (Capsman) Mikrotik Menggunakan Aplikasi Winbox. *Telefortech: Journal Of Telematics And Information Technology*, 2(2), 26-32.
- Erlistiana, D., Nawangsih, N., Aziz, F. A., Yulianti, S., & Setiawan, F. (2022). Penerapan Kurikulum dalam Menghadapi Perkembangan Zaman di Jawa Tengah. *Al-Fahim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 1-15.
- Hutasuhut, I. K. A. (2023). Prototype Smart Alarm Automated System Berbasis DFPlayer Mini Untuk Mengefisiensikan Jadwal Waktu. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(2), 34-41.

- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91-100.
- Muhdar, R. (2023). Assesmen Kompetensi Minimum Numerasi Program Merdeka Belajar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(12), 407-411.
- Murfi, M. S., & Rukun, K. (2020). Pengembangan rancangan media pembelajaran augmented reality perangkat jaringan komputer. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 20(1), 69-76.
- Roesminingsih, M. V., Hariastuti, T. R., & Agustina, F. (2022). Perencanaan Peningkatan Mutu Sekolah di SMKN Purwosari Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1892-1906.
- Sakinah, S. N., Ramdhan, W., & Sumantri, S. (2022). Design and Build a Covid-19 Health Protocol Tool at a Doctor's Practice Based on the Internet of Things. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(4), 1924-1939.
- Saputra, D. N. (2020). Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Dalam Komposisi Musik Melalui Penggunaan Software Sibelius. *Jurnal Kajian Seni*, 6(2), 142-162.
- Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (2019). Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1-228.
- Sintaro, S., Surahman, A., & Khairandi, N. (2020). Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar Futsal menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Telefortech: Journal Of Telematics And Information Technology*, 1(1), 22-31.
- Sukania, I. W., Widodo, L., Juyanto, J., & Yovita, N. G. (2023). Pengukuran Dan Analisis Kecepatan Reaksi Terhadap Perubahan Warna Dan Bunyi Sebagai Dasar Dalam Perancangan Alat Pengendali Ergonomis. *Jurnal Ilmiah Teknik Industri*, 11(2), 155-162.
- Suryantoro, B., & Kusdyana, Y. (2020). Analisis Kualitas Pelayanan Publik Pada Politeknik Pelayaran Surabaya. *Jurnal Baruna Horizon*, 3(2), 223-229.
- Susanto, R. (2020). Rancang Bangun Jaringan Vlan dengan Menggunakan Simulasi Cisco Packet Tracer. *Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 4(2), 1-6.
- Sutisna, M. D., Suparli, L., & Budi, D. S. U. (2020). Tiwika: Kolaborasi Musik Kaleran dalam Aransemen Kacapi. *PANTUN: Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 5(2).
- Syaefudin, I. (2023). Pengaruh Psikologis Musik Gambus Di Kampung Arab Surabaya. *Repertoar Journal*, 3(2), 195-217.
- Wardhana, K. P. L. (2022). Analisis Bentuk Variasi Musik Jaranan Koplo Pegon Grup Om Arttegas Driyorejo. *Repertoar Journal*, 3(1), 7-16.
- Wimbrayardi, W. (2019). Musik tradisi sebagai salah satu sumber pengembangan karya cipta. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 1(1), 7-12.
- Wulanda, F. Y. E., & Maestro, E. (2022). Regenerasi Pemain Musik Kecapi Dalam Kesenian Gamad Di Sanggar Seni Gamad Desa Ujung Padang Kecamatan Kota Mukomuko. *Jurnal Sendratasik*, 11(1), 19-27.