

DAFTAR PUSTAKA

- Ainun, N., Maming, R., & Wahida, A. (2023). Pentingnya peran logo dalam membangun branding pada UMKM.
- Agustin, K. (2019) Makna Kehidupan di Balik Gamelan Jawa. Good News from Indonesia. <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2019/07/11/makna-kehidupan-di-balik-gamelan-jawa>
- Ahdiat, A. (2024). Media Sosial Favorit Gen Z dan Milenial Indonesia. Katadata Media Network. <https://databoks.katadata.co.id/infografik/2024/09/24/media-sosial-favorit-gen-z-dan-milenial-indonesia>
- Ananda, S. (2022). Minat Generasi Muda Kepada Pelestarian Gamelan Jawa di Komunitas Gamelan Muda Samurti Andaru Laras. *Studi Budaya Nusantara*, 6(2), 82-93.
- Annur, C. M. (2024). Penetrasi Internet Generasi Milenial Tertinggi Dibanding Kelompok Usia Lainnya di Indonesia. Katada Media Network. <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/26d51a9db147465/penetrasi-internet-generasi-milenial-tertinggi-dibanding-kelompok-usia-lainnya-di-indonesia>
- Arham, M. (2020). Efektivitas penggunaan youtube sebagai media pembelajaran. *Academia Education*, 1(1), 1-13.
- Aswari, A., Putri, F. A., Nur, I., Nuraini, N., & Maulany, S. C. (2022). Upaya Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Boyolali dalam Meningkatkan Industri Gamelan di Era New Normal. *Review of Accounting and Business*, 3(1), 95-102.
- Bilang, S. K. D. K. U., & Bagun, K. L. (2018). DAMPAK PEMEKARAN KABUPATEN MAHAKAM ULU TERHADAP PELESTARIAN BUDAYA DAYAK BAHAU.
- Bulele, Y. N. (2020, November). Analisis fenomena sosial media dan kaum milenial: studi kasus tiktok. In *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology* (Vol. 1, No. 1, pp. 565-572).
- Endraswara, S. (2011). *Laras Manis: Tuntunan Praktis Karawitan Jawa*. Kuntul Press, Yogyakarta.
- Gazali, H. (2021). Islam Untuk Gen Z: Mengajarkan Islam, Mendidik Muslim Generasi Z: Panduan Bagi Guru PAI.
- Hartono, M., & Fauzi, R. (2019). Hubungan antara Kampanye dengan Sikap Remaja. *Inter Script: Journal of Creative Communication*, 1(1).

- Hartanti, G., & Setiawan, B. (2019). Pendokumentasian Aplikasi Ragam Hias Batik Jawa Tengah Motif Kawung, Sebagai Upaya Konservasi Budaya Bangsa Khususnya Pada Perancangan Interior. *Aksen: Journal of Design and Creative Industry*, 3(2), 25-37.
- Haryati, R. A. (2019). Analisis Pelaksanaan Program Pelatihan dan Pengembangan Karyawan: Studi Kasus Pada PT Visi Sukses Bersama Jakarta. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 3(1), 91-98.
- HATIM, A. H. (2023). KAMPANYE EDUKASI MENINGKATKAN PENGETAHUAN DAN KETERLIBATAN MASYARAKAT UNTUK KELESTARIAN JALAK BALI. *FAD*, 1-9.
- Haq, N. (2018). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.
- Iswantoro, G. (2018). Kesenian Musik Tradisional Gamelan Jawa Sebagai Kekayaan Budaya Bangsa Indonesia. *Jurnal Sains Terapan Pariwisata*, 3(1), 129-143.
- Kemdikbud. (2022). Kemdikbudristek Bersama Kemenlu Serahkan Sertifikat Gamelan sebagai WBTb UNESCO kepada Masyarakat. Kemdikbud. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2022/09/kemendikbudristek-bersama-kemenlu-serahkan-sertifikat-gamelan-sebagai-wbtb-unesco-kepada-masyarakat>
- Kemenparekraf. (2021). Alat Musik Tradisional Asli Indonesia. Kemenparekraf. <https://kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Alat-Musik-Tradisional-Asli-Indonesia>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108-113.
- Kristyowati, Y. (2021). Generasi “Z” dan strategi melayaninya. *Ambassadors: Journal of Theology and Christian Education*, 2(1), 23-34.
- Limano, F., Piliang, Y. A., Damajanti, I., & Koesma, R. E. (2021). Studi Tentang Digitalisasi Ondel-Ondel Betawi Melalui Teknologi 3D Animasi. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 17(2), 135-145.
- Manshur, U., & Ramdlani, M. (2019). Media audio visual dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Al-Murabbi*, 5(1), 1-8.
- MARLIANI, L. P. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogy: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 125-133.

- Maulida, R. N., & Liana, C. O. R. R. Y. (2018). Benny Likumahuwa dalam Perkembangan Musik Jazz di Indonesia Tahun 1966-1986. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 105-112.
- Merlisawati, E., Nurmalinda, E., & Sn, M. (2022). *PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TENTANG MENGAJARKAN PERILAKU BERBAGI UNTUK ORANG TUA DENGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN. Elis Merlisawati: 186010033* (Doctoral dissertation, Desain Komunikasi Visual).
- Nababan, A. M. N., & Sembada, W. Y. (2023). PELESTARIAN BUDAYA BATAK MELALUI FILM NGERI-NGERI SEDAP (SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE). *Jurnal Komunikasi dan Budaya*, 4(1), 86-99.
- Nawafilah, N. Q., & Husen, H. (2023). Pelatihan Desain Grafis Berbasis Vektor Untuk Meningkatkan Minat Usaha. *Jurnal Abdimas Berdaya: Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan dan Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 184-189.
- Nisa, D. A. (2019). Studi Antarmuka Pengguna Aplikasi Kesehatan Payudara Wanita pada Smartphone. *Gestalt: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(2), 255-264.
- Nisa, D. A., Arifiyanti, A. A., & Mahanani, A. E. E. (2021). Web-Based of Standard Operational Procedures Design for Lecturers as a Realization of Law and Public Hearing Facilities in Universitas Pembangunan Nasional" Veteran" Jawa Timur. *Nusantara Science and Technology Proceedings*, 100-104.
- Nisa, D. A., Ayuswantana, A. C., Mashuda, M., & Puspita, S. R. (2023). Lighting Recommendation on Flat Lay Photography Technique for Stopmotion Purpose. *Nusantara Science and Technology Proceedings*, 28-31.
- Nisa, D. A., Arviani, H., Fernanda, R. K., & Wirawan, A. D. (2023). Pemberdayaan Ekonomi Kelompok Perempuan Nelayan Desa Pabean Kecamatan Dringu Dengan Pelatihan Handicraft. *Kegiatan Positif: Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 53-61.
- Pangestu, R. (2019). Penerapan kampanye sosial dalam desain komunikasi visual. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 4(2).
- Prihatiningsih, W. (2017). Motif penggunaan media sosial instagram di kalangan remaja. *Communication*, 8(1), 51-65.
- Prima, P. C. P. (2023). *Perancangan Board Game tentang Alat Musik Tradisional Jawa Timur untuk Anak Usia 8-10 Tahun di SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo* (Doctoral dissertation, UPN Jawa Timur)

- Qonaah, S. (2019). Strategy Kampanye Gerakan# BijakBerplastik PT Danone Aqua Dalam Merayakan Hari Lingkungan Hidup Sedunia 2018. *Jurnal Komunikasi*, 10(1), 48-55.
- Rafiq, A. (2020). Dampak media sosial terhadap perubahan sosial suatu masyarakat. *Global Komunika: Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 3(1), 18-29.
- Sukma, K. M., Wahyuningtyas, T., & Widyawati, I. W. (2023). Keberadaan Sanggar Seni Acharya Budaya dalam Pengembangan Seni Tari di Kabupaten Blitar. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(5), 739-754.
- Sumarsam. (2002). *Hayatan Gamelan: Kedalaman Lagu, Teori, dan Perspektif*. STSI Press, Surakarta.
- Suryana, & Kartasudjana, T. (2019). Perancangan Kampanye Sosial Pelecehan Seksual Secara Verbal (Catcalling). Repository Unpas. <http://repository.unpas.ac.id/41035/>
- Syakuro, M. A., Apriliyana, L., Putro, K. Z., Reswari, A., & Hukamak, S. (2023). Pengenalan Tradisi Roket Tase' untuk Meningkatkan Kecintaan Budaya Lokal Anak Usia Dini. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial*, 7(2), 552-561.
- Umasugi, M. T. (2021). Sosialisasi dan Edukasi Pemberian Vaksin Sebagai Upaya Trust Pada Masyarakat Kota Ambon. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 1(2), 5-7.
- Wahota, S. W. (2024). *Perancangan Kampanye Edukasi Pemanfaatan Alat Sanitasi Menstruasi Ramah Lingkungan* (Doctoral dissertation, UPN Veteran Jawa Timur).
- Widianti, L. W., & Wardani, F. I. (2022). Aplikasi Pengenalan Gamelan Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Professional CS6. *Jurnal SIKOMTEK*, 12(2), 29-35.
- Widodo, A. (2011). *Mengenal Gamelan Jawa*. Direktorat Pembinaan Kesenian dan Perfilman, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan Nasional.
- Wisesa, Y. D. B. (2024). Gen Z Lebih Suka Cari Berita di Medsos dan Dunia Digital. IDN Times. <https://www.idntimes.com/news/indonesia/yosafat-diva-bagus/imgr-2024-gen-z-lebih-suka-cari-berita-di-medsos-dan-digital>
- Yudoyono, B. (1984). *Gamelan Jawa: Awal-Mula, Makna Masa Depan*. PT. Karya Unipress, Jakarta.
- Yustiawan, S. T., & Lestari, B. (2023). PENGARUH INFLUENCER MEDIA SOSIAL DAN KONTEN MEDIA SOSIAL TERHADAP MINAT BELI KONSUMEN PISCOCOL DI KOTA MALANG. *Jurnal Aplikasi Bisnis*, 9(2), 160-168.
- Yuwana, S. (2021). Manajemen Organisasi Seni Pertunjukan Sanggar Baladewa Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(1), 114-127.