

PRAKTIK INKLUSIVITAS KEGIATAN KOLEKTIF FLUXBASEMENT

Soklin Surya¹, Bondet Wirahatnala²

Program Studi Etnomusikologi, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia
Surakarta, Jalan Ki Hadjar Dewantara No. 19, Kentingan, Jebres, Surakarta 57126, Indonesia
Email: soso.surya@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang inklusivitas musik sebagai proses utama dan langkah pertama dalam kolaborasi Fluxbasement dengan berbagai pihak dalam lingkungan musik. Inklusivitas diartikan sebagai sebuah pola pikir atau filosofi untuk hidup bersama dengan pemaknaan kesetaraan yang hadir dalam setiap kegiatan. Di Indonesia, inklusivitas berkembang sebagai penguat ruang bagi siapa pun untuk berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat umum. Permasalahan yang berkaitan dengan Inklusivitas musik meliputi: 1. Mengapa Fluxbasement menentukan inklusivitas sebagai proses kelompok atau kolektif kreatif musik; dan 2. Bagaimana proses Fluxbasement mengedepankan prinsip gotong royong serta inklusivitas dalam musik?. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengamatan terlibat, wawancara, studi pustaka, dan perekaman kegiatan untuk mengumpulkan data mengenai proses inklusivitas pada kegiatan Fluxbasement. Hasil penelitian ini ditemukan dampak besar yang dilakukan kelompok Fluxbasement terhadap proses kreatif dengan sifat keterbukaan. Pada norma Gotong-royong, Inklusivitas meringankan proses kerja kelompok dan mempermudah komunikasi antar individu maupun kelompok. Kehadiran pola kolaborasi yang dihasilkan melahirkan sisi positif dalam ekosistem musik dengan menghubungkan berbagai macam pihak dan sifat multidisiplin ilmu.

Kata kunci: *Fluxbasement, Musik, Kolektif, Inklusiv*

PENDAHULUAN

Fluxbasement didirikan pada tahun 2016 di Kota Surakarta di salah satu lingkungan Akademisi Seni Karawitan Indonesia (ASKI)/ STSI/ ISI Surakarta. Berdiri atas ide dari Guntur Jati Pringgodigdo yang mengalami dan merasakan kurangnya ruang bermain dan berekspresi untuk menunjukkan karya. Pada waktu itu Guntur masih menjalani masa studinya ditahun 2016, dengan beberapa mahasiswa/ teman sepemikiran mereka bersepakat dan berkerjasama membentuk dan mendirikan Fluxbasement. Meski pada awal proses pembentukan kelompok mengalami kesulitan dalam pencarian dukungan dan pendanaan bahkan mengalami sebuah perdebatan dan penolakan, namun dengan segala keterbatasan Fluxbasement tetap berusaha untuk ada. Terbentuk karena keresahan yang sama antar anggotanya memaksa mereka untuk mengolah dan mengorganisir sebuah pertunjukan dengan tujuan awal menghadirkan program kegiatan musik yang unik.

Fluxbasement merupakan sebuah kolektif non-konvensional yang menghasilkan pertunjukan musik dengan prinsip *independent* dan multidisiplin yang tinggi, dengan menggabungkan berbagai disiplin seni seperti seni rupa, intermedia, fotografi, dan disiplin ilmu seni.

Musik mempunyai berbagai fungsi dalam kehidupan, sebagai media ekspresi emosi, kenikmatan estetika, hiburan, alat komunikasi, simbol dalam masyarakat, respon fisik, pengesahan institusi sosial, ritual kepercayaan, kontribusi untuk pengembangan, dan pelestarian kebudayaan untuk integrasi masyarakat. Peran musik sebagai kehidupan kebudayaan menjadi kekuatan untuk menjalin hubungan antar manusia, membentuk karakter, memperkaya diri, sekaligus membangun peradaban (Merriam, 1964: 223-227)

Paham kolektif di Indonesia cukup berbeda dengan yang terjadi pada kolektif itu sendiri. Kolektif disini diartikan sebagai bentuk

kerjasama untuk tujuan tertentu tanpa hierarki dan saat ini kolektif sering diterapkan dalam menjalankan sebuah komunitas. Karena itu, penyebutan komunitas kini bergeser menjadi bagian besar dari kolektif itu sendiri.

Pada awal tahun 2019, pemerintah berusaha untuk menciptakan ekosistem musik yang baik dengan mengadakan rapat prolegnas RUU Permusikan oleh DPR. Namun, rancangan undang-undang tersebut menimbulkan banyak masalah dan kontroversi sehingga hingga saat ini belum ada peraturan tertulis mengenai tata kelola dan ekosistem musik di Indonesia.

Ekosistem musik yang terjadi saat ini memang belum memiliki standarisasi yang begitu jelas, maka dari itu pengembangan inovasi dan cara pandang baru dalam menghadapi ekosistem itu sendiri salah satunya adalah dengan mengedepankan sikap inklusif. sikap inklusif Fluxbasement dalam kegiatan pertunjukan musik atau ekosistem musik menjadi menarik untuk dikaji. Selain memiliki ruang yang luas, inklusivitas yang dilakukan oleh Fluxbasement akan menjadi jembatan dalam berbagai aspek dunia seni, industri kreatif, maupun ekosistem musik yang lebih berkembang.

Bedasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, penelitian ini merumuskan permasalahan pokok. 1) Mengapa Fluxbasement menentukan inklusivitas sebagai proses kelompok atau kolektif kreatif musik? 2) Bagaimana proses Fluxbasement mengedepankan prinsip gotong royong serta inklusivitas dalam musik?

METODE

Penelitian ini merupakan bagian dari bentuk penelitian kualitatif dengan metode deskriptif analisis dan *interpretative* terhadap fenomena inklusivitas musik. Di tinjau dari berbagai aspek untuk memahami melalui gambaran holistik dan memperbanyak pemahaman lebih mendalam. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang bertolak dari sebuah pemahaman dengan

mengandalkan manusia sebagai alat peneliti serta analisis data secara induktif, yang menjadi pola pikir akar utama adalah mendepankan bentuk proses daripada muatan keseluruhan hasil yang dicapai. (Moeleong,1939:30)

Pada penelitian ini penulis melakukan observasi, wawancara dan studio discografi pada proses inklusivitas kegiatan Fluxbasement. Penulis mengumpulkan data guna mencari informasi yang terkait dengan penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses Pertunjukan Fluxbasement

Fluxbasement memiliki beberapa pertunjukan yang mereka organisir yang ditujukan kepada khalayak muda sebagai fokus utama mereka. Dalam hal kuratorial Fluxbasement memiliki cara tersendiri, tajuk pertunjukan atau tema pertunjukan, gaya artistik panggung, tempat pertunjukan, pemilihan penampil maupun kolaborator. Hal tersebut menjadi disesuaikan dengan kebutuhan dan peralatan yang ada. Prosesnya selalu bersifat bias dan tidak menentu, karena terdapat langkah penyesuaian yang dipilih untuk menghindari kontras musik maupun visual yang dihadirkan.

“Yang pertama saya pikirkan saat ingin membuat pertunjukan itu adalah tentang pesan apa yang akan disampaikan setelah pertunjukan itu berlangsung, Ya rasane aneh ngono lho, gawe gigs tapi enggak ana tajuk atau konsep sing digawa, kalo itu sudah ada selanjutnya adalah menyiapkan kebutuhan visual media sosial dan artistik panggung untuk menarik perhatian calon penonton, nah setelah itu adalah pemilihan kolaborator atau penampil, sisanya mempersiapkan kebutuhan teknis seperti soundsystem dan terutama pada proses pendanaan ” (Guntur, wawancara 20 Februari 2021)

Jelas Fluxbasement mengutamakan orientasi non-profit dalam mengorganisir pertunjukan, dengan mengedepankan kepentingan bersama dan keberlangsungan

ekosistem musik untuk dimanfaatkan bersama. Fluxbasement memiliki empat program utama yang meliputi, Event Organizer, Publisir, Record Label, dan Media.

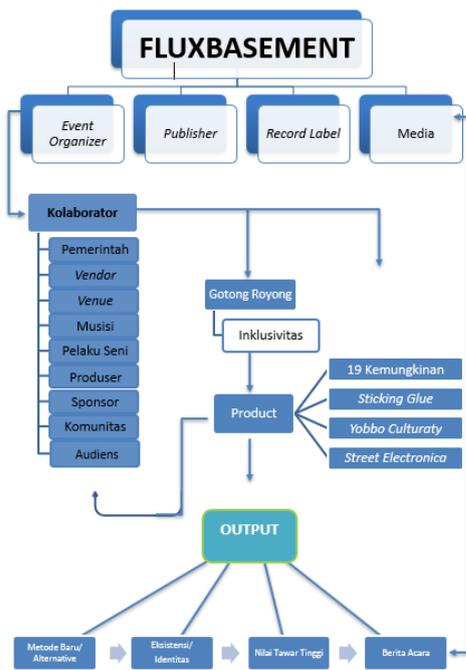
Proses pengelolaan pertunjukan Fluxbasement dapat memakan waktu selama tiga bulan, mengingat kendala utama Fluxbasement adalah pada proses pendanaan yang sangat minim, seperti yang di jelaskan pada Bab sebelumnya. Pengolahan dana yang terbatas membuat Fluxbasement untuk memikirkannya dengan penuh kematangan dan secara mendetail, persiapan tiga bulan akan di bagi menjadi empat bagian proses, pada bulan pertama digunakan untuk mencari atau pengumpulan modal sekaligus proses pencairan dana, kemudian pada bulan kedua digunakan untuk proses kuratorial, pemilihan artis yang diunggulkan atau yang dicalonkan sesuai tema dan pengelolaan teknis panggung beserta artistik panggung.

Kemudian, pada bulan ketiga di minggu kedua adalah proses pertunjukan utama diselenggarakan. Seluruh kolaborator yang terlibat bekerja sesuai dengan keahlian atau jobdesk yang sudah dibagi pada bulan sebelumnya. Di minggu ketiga terakhir dilakukan pengelohan hasil pertunjukan dengan memberitakan seluruh capaian pertunjukan dan pengelolaan hasil rekaman atau rekap pertunjukan berupa audio visual untuk kebutuhan media sosial. Pada minggu terakhir dilakukan rekapitulasi pendapatan dana secara merinci untuk dibagikan secara merata sesuai kerja para kolaborator dan penutupan acara. Untuk melihat proses pertunjukan maka dijelaskan dalam bagan di bawah ini.

BAGAN WAKTU PENGOLAHAN PERTUNJUKAN



BAGAN PROSES PERTUNJUKAN FLUXBASEMENT



Keterangan:

- **Event Organizer:** Pengelolaan pertunjukan terkurasi yang dapat dinikmati oleh segala bentuk elemen masyarakat.
- **Kolaborator:** sebagai peran pendukung untuk menyelenggarakan event oraganizer atau pertunjukan musik
- **Gotong Royong:** Metode atau cara alternative yang diterapkan Fluxbaement

untuk menciptakan produk pertunjukan yang inklusif

- **Product:** Fluxbasement menghasilkan empat pertunjukan yang meliputi, 19 Kemungkinan, Sticking Glue, Yobbo Culturaty, dan Street Electronica.
- **Output:** Keluaran yang dihasilkan dapat menjadi metode baru menciptakan lingkungan yang inklusif dan membentuk indentitas diri yang dapat memberikan nilai tawar tinggi.

- Metode Baru/Alternatif: untuk menghadapi era digital yang cenderung berubah-ubah dan dapat menerima perkembangan ekosistem yang terjadi.
- Identitas: Mengenalkan produk lokal/secara spesifik karya anak muda.
- Nilai Tawar Tinggi: mengolah sebuah produk seni agar memiliki nilai lebih, sebagai gambaran musisi atau seniman yang sebelumnya tidak mendapat upah setelah dikelola dengan baik dapat menerima upah yang semestinya.
- Berita Acara: Pemberitaan surat kabar yang memenuhi kebutuhan Media

• **Media:** Pertunjukan yang diselenggarakan dapat menghasilkan berita baru untuk disebarluaskan.

B. Kerja Kolaboratif Fluxbasement

Gotong-royong merupakan nilai sosial yang sangat penting dalam kebudayaan Indonesia, dan telah menjadi landasan utama dalam proses pembangunan sejak zaman dahulu hingga sekarang. Nilai gotong-royong terus relevan dan abadi karena perannya yang sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari. Pola kerja kolaboratif yang diterapkan oleh Fluxbasement juga mencerminkan nilai gotong-royong yang dapat memberikan banyak manfaat bagi organisasi atau komunitas.

“Kerja kolaboratif disini adalah membuat kemungkinan untuk kolaborasi dengan

melibatkan individu maupun kolektif untuk membuat sebuah proyek seni dalam bentuk pertunjukan maupun rilisan musik atau terlibat dalam sebuah project dengan pihak lain” (Fahem Tahir, wawancara 20 Desember 2022)

Mengingat kolaborasi dengan berbagai lapisan ekosistem juga menjadi hal penting untuk pertumbuhannya. Fluxbasement melakukan kerja kolaboratif kepada siapapun baik individu maupun kelompok. Dalam kolaborasi ini Fluxbasement menawarkan segala jenis keterbukaan terhadap praktek seni yang kemudian diterapkan dalam model Seni Petunjukan atau kebanyakan akan dipresentasikan dalam sebuah produk pertunjukan musik dengan skala yang cukup kecil, meski setiap prosesnya haruslah menemukan kecocokan yang sama atau setidaknya dengan tujuan yang sama antar kolaborator.

C. Produk Fluxbasement

Pada proses penggarapan pertunjukan dalam kurun waktu 2016 – 2021 Fluxbasement telah memiliki beberapa produk yang dapat dinikmati dengan sebuah bentuk pertunjukan musik yang diantaranya adalah sebagai berikut: “19 Kemungkinan”, “Street Electronica”, “Yobbo Culturaty”, dan “Sticking Glue”. Pertunjukan disajikan dengan konsep masing-masing, meski setiap produk pertunjukan memiliki segmentasi tersendiri bagi khayalak umum akan tetapi hal ini tak terlepas dari bagaimana Fluxbasement merangkul semua aspek untuk dihadirkan untuk dinikmati banyak orang.

“19Kemungkinan”

Ini adalah sebuah produk pertunjukan pertama Fluxbasement yang diawali pada tahun 2016, “19 Kemungkinan” sudah diproduksi sebanyak tiga kali sampai sekarang. Pertama, dengan tema “Kebelet Event” pertunjukan saat itu dilaksanakan di lingkungan kampus, begitu juga dengan semua penampil maupun pengisi acara yang terlibat adalah sekelompok mahasiswa seni.



Gambar 1. Buktu Band

“...waktu itu teman-teman sangat antusias karena memang saya kira adalah waktu yang tepat untuk belajar, saya kurang mengingatnya tapi ketika melihat foto dokumentasi akan langsung ingatan itu kembali dengan sendirinya, kala itu acara menjadi tempat bersenang-senang, berkumpul, untuk membagi *spirit* atau dapat disebut kelahiran atas *uforia* dan juga kita mencoba mengkolaborasikan musik – seni rupa” (Guntur, wawancara 20 Mei 2021)

Apa yang terjadi saat itu adalah eksperimen Fluxbasement sekaligus titik awal merangkai pemikiran, ide-ide, dan gagasan sederhana seperti yang diungkapkan di atas. Musik dan Seni Rupa memanglah dualitas yang berbeda akan tetapi apa yang terikat didalamnya tidak dapat dilepaskan begitu saja dan saling bersinergi untuk melengkapi peran masing – masing. keterkaitan musik dan seni rupa saling membutuhkan terletak pada pembuatan cover album musik dan yang terlihat dalam fenomena sekarang banyak musisi juga yang menggambar, selain itu dalam kebutuhan Fluxbasement mengolah sebuah pertunjukan juga membutuhkan peran seorang desainer grafis untuk mengolah poster pada media sosial, kemudian kebutuhan artistik panggung juga memerlukan bantuan visual dari kolaborator seni rupa.

“Street Electronica”

Pertunjukan skala kecil yang menampilkan seniman eksperimental elektroknik diruang terbuka umum atau *citywalk* jalan Gatot Subroto dan Slamet Riyadi Kota Solo, Fluxbasement membuka ruang bagi masyarakat umum untuk menyempatkan diri menikmati pertunjukan dalam segala usia. *Street elektronika* merupakan bentuk protes terhadap kepentingan perebutan kembali ruang publik.

“*Street Electronica* mewakili sekumpulan ketidaksetujuan kami dengan perihal yang terjadi dalam Kota ini: Isu mengenai bangunan terbengkalai di Kota Solo. “*Street Electronica* selalu memilih tempat atau lokasi yang terlupakan dan tidak dipergunakan yang memiliki nuansa historis, politik maupun isu sosial”(Fluxbasement 2020)¹

Selain itu, *Street Electronica* juga menjadi bentuk eksplorasi eksistensi yang bertujuan untuk memperkenalkan diri kepada masyarakat luas mengenai misi yang sedang dikerjakan oleh Fluxbasement. Mereka juga terbuka terhadap pelaku seni untuk melakukan kolaborasi dan menunjukkan bahwa masih banyak bakat seniman muda yang perlu diselamatkan dan diberikan kesempatan untuk menunjukkan karya mereka. Fokus di sini adalah *Street Electronica* menjadi bentuk kepedulian Fluxbasement terhadap Kota Solo.



Gambar 2. Situasi Penonton

¹<https://fluxbasement.wordpress.com/2020/03/21/se-02-manifesto-of-the-youth-in-solo/> di akses pada tanggal 25 Mei 2022

“Yobbo Culturaty”

Yobbo Culturaty merupakan proyek kolaborasi antara Fluxbasement dengan sekelompok musisi perempuan yang fokus pada pengembangan musik *Remix² Techno-rave*. Sikap terbuka kepada setiap jenis musik Fluxbasement menghadirkan *Yobbo Culturaty* dalam sebuah pertunjukan adalah bertujuan mengenalkan bagaimana komunitas musik Techno juga dapat memberikan sebuah berkontribusi untuk ekosistem musik agar memunculkan pertumbuhan yang lebih baik dan inklusif

Acara dilaksanakan pada tanggal 22 Desember 2019 di Musro, sebuah ruang musik bawah tanah yang terletak di Jalan Ahmad Yani No. 40, Purwosari, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta. Keterbukaan Fluxbasement terhadap gender perempuan telah membuka wawasan dan membuktikan bahwa perempuan juga mampu berdikari dan menunjukkan karya mereka di depan publik. Meskipun perjuangan hak-hak perempuan telah digaungkan sejak zaman R.A Kartini, namun budaya patriarki masih melekat kuat hingga kini di lingkungan sekitar kita.

“Sticking Glue”

Program pertunjukan yang menghubungkan beberapa musisi dari luar Kota Solo. Maksudnya, memberi kesempatan para musisi/ band dari luar Kota Solo maupun dalam Kota untuk bertemu dan memainkan musik yang dimiliki untuk saling mendengarkan karya masing - masing di depan umum dan berkomunikasi satu sama dengan yang lain maupun bertukar gagasan antar musisi/ band.

“*Sticking Glue* adalah sebuah wacana yang berfungsi sebagai wadah band luar Kota maupun dalam Kota untuk menampilkan karya sekaligus mempresentasikannya lewat sebuah

² Remix adalah varian dari rekaman orisinal sebuah rekaman lagu, yang diaransemen ulang atau ditambahkan elemen lain ke dalam versi aslinya (<https://www.merriam-webster.com/dictionary/remix>) di akses pada 23 Maret 2023

pertunjukan” (Guntur, wawancara 20 Februari 2020)

Sticking Glue dilakukan untuk membuka jaringan antar ekosistem musik yang sedang berlangsung, dalam keterbukaan ini Fluxbasement mencoba menghubungkan mereka para musisi dengan harapan dapat memberikan keuntungan sebuah kerjasama kolaboratif atau sifat kolektif mutualisme antar musisi. kemudian, menghubungkan rangkaian ekosistem dalam bentuk satu jaringan paralel yang memperkuat satu sama lain, terus terhubung, dan bertindak lanjut.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dampak positif atas kehadiran Fluxbasement ini sangat membuka mindset anak muda pada umumnya melalui apa yang mereka hasilkan. Selain membuka mindset anak muda dampak lain yang terjadi adalah untuk membuka peluang peran music-entrepreneur dalam mengelola industri atau ekosistem musik yang lebih baik. Harapan Fluxbasement melalui karya mereka membuka pikiran generasi muda terhadap pentingnya gotong-royong dalam kehidupan bermasyarakat di Indonesia.

Gotong-royong ini adalah mental spiritual yang mengikat keluarga secara sadar untuk saling membutuhkan satu sama lain. Seperti kita ketahui bersama bahwa dunia mengakui sikap gotong-royong ini menjadi pribadi bangsa Indonesia. Melalui karya-karya Fluxbasement dapat diketahui sebagai reaktualisasi dari sikap gotong-royong yang diwariskan leluhur mereka.

Fluxbasement yang tumbuh di lingkungan seni berusaha memberikan kesempatan bagi seniman-seniman dari berbagai disiplin ilmu untuk mempresentasikan karya mereka. Meskipun berkarya pada ruang yang terbatas, tetapi Fluxbasement berusaha memanfaatkan seefektif mungkin untuk memperpendek jarak komunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Proses pertunjukan musik Fluxbasement merupakan suatu entitas yang

berkomitmen terhadap pengembangan potensi seni, sehingga hal ini dapat memunculkan metode alternatif baru dalam berkesenian. Selanjutnya, temuan di lapangan menunjukkan bahwa reaktualisasi yang diwujudkan oleh Fluxbasement dalam pertunjukannya adalah Seni Rakyat. Hal ini dapat dilihat pada setiap pertunjukan Fluxbasement yang meniadakan jarak antara pemain dan penonton.

Pertumbuhan sektor ekosistem seni yang seiring berjalanya waktu dan kemajuan teknologi, perubahan sedikit perubahan berpengaruh terhadap setiap aspek kehidupan. Apa yang dilakukan Fluxbasement sudah sesuai dengan harapan banyak orang. Bagaimanapun juga apa yang sudah dilakukan Fluxbasement memerlukan beberapa masukan dan pertimbangan demi perkembangan Fluxbasement.

Untuk ke depan Fluxbasement dapat mencoba menghadirkan musik dan senirupa (lukis, kriya, patung, dan batik) dalam sebuah pertunjukan untuk mengasah kebutuhan ekspresi seperti performing-arts. Oleh sebab itu masih banyak pembahasan tentang penelitian ini yang belum dibahas secara mendalam, praktik inklusivitas musik yang dilakukan Fluxbasement masih belum mencakup keseluruhan aspek inklusivitas itu sendiri. Mengingat hal-hal yang terkait dengan inklusivitas musik harus memunculkan sebuah keluwesan, maka diperlukan sikap dewasa antar stakeholder.

DAFTAR PUSTAKA

- Fathy, Rusydan. 2019. “Modal Sosial: Konsep, Inklusivitas Dan Pemberdayaan Masyarakat.” *Jurnal Pemikiran Sosiologi* Vol.6 No.1 (1 Januari 2019): 1-17 ..
- Herawati, Nenden Ineu. 2016. “Pendidikan Inklusif.” *Edu Humaniora Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* Vol.2 No.1 (Juli 2016): 1–11.
- Latuconsina, Sophia Annamira. 2014. ““Jogja Noise Bombing: Komunitas Experimental - Noise Di Jogjakarta” Skripsi S-1 Jurusan Etnomusikologi Fakultas Seni Pertunjukan

- Institut Seni Indonesia, Yogyakarta..”
- Merriam, Alan P. 1964. *The Anthropology of Music*. Vol. 19. Illinois 60208-417 0: Northwestern University Press.
- Nugraha, Dhanu Dwi. 2019. “Pembelajaran Band Pada Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Bantul.” Yogyakarta : ISI Yogyakarta..
- Peters, Jeremy. 1999. “What Is Inclusion?” *The Review: A Journal of Undergraduate Student Research* 2. New York: Fhiser Digital Publication
- Putro, Kusuma Prasetyo. 2013. Demokratisasi Musik: Pengaruh Globalisasi Terhadap Identitas Pemeluk Gaya Hidup Netlabel Indonesia. Yogyakarta.
- Resmadi, Idhar, and Rendy Pandita Bastari Penel. 2020. “Pemetaan Ekologi Sektor Musik Indonesia.” Jakarta: British Council
- Soetomo, Ibrahim. 2020. *Indonesian Collective Map 2010-2020*. Jakarta: Whiteboard Journal.
- Tim Studi dan Kementerian Pariwisata Ekonomi Kreatif. 2015. *Rencana Pengembangan Industri Musik Nasional 2015-2019*. PT. Repulik Solusi.
- UNESCO. 1994. *World Conference on Special Needs Education: Access and Quality*.
- Wibisono, Gunawan, and Drajat Tri Kartono. 2016. “Gerakan Sosial Baru Pada Musik: Studi Etnografi Pada Band Navicula.” *Artikel Jurnal Analisa Sosiologi Oktober* 2016(2):69–84.
- Widyaningrum, Ari, and Eka Sari Setianingsih. 2017. “Analisis Pendidikan Inklusi Melalui Musik.” *Seminar Nasional Hasil Penelitian (SNHP)-VII LPPM Universitas PGRI Semarang* 430–37.