

# VISUALISASI KEINTIMAN DALAM STUDIO GIG



PENCIPTAAN KARYA SENI

Diajukan Oleh :

Rangga Pratama Putra

NIM : 1312442021

MINAT UTAMA SENI GRAFIS

PROGRAM STUDI SENI MURNI

JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2018

# VISUALISASI KEINTIMAN DALAM STUDIO GIG



PENCIPTAAN KARYA SENI

Diajukan Oleh :

Rangga Pratama Putra

NIM : 1312442021

MINAT UTAMA SENI GRAFIS

PROGRAM STUDI SENI MURNI

JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA

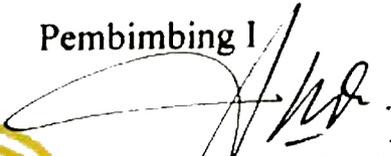
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2018

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

**VISUALISASI KEINTIMAN DALAM STUDIO GIG** diajukan oleh Rangga Pratama Putra, NIM 1312442021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 13 Juli 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

  
Drs. Andang Suprihadi P., M.S.

NIP 19561210 198503 1 002

Pembimbing II

  
Bambang Wtjaksono M.Sn.

NIP 19730327 199903 1 001

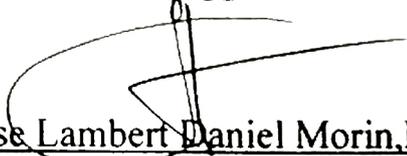
Cognate/Anggota

  
Dr. Suwarno, M.Hum.

NIP 196204 2919890 2 001

Ketua Jurusan Seni

Murni/Ketua/Anggota

  
Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn

NIP 19761007 200604 1 001

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

  
Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Rangga Pratama Putra  
NIM : 1312442021  
Program Studi : Seni Rupa Murni  
Judul Karya Tugas Akhir : Visualisasi Keintiman Studio Gig

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis tugas akhir dan karya seni tugas akhir ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Karya tugas akhir ini bukan dari hasil plagiarisme ataupun hasil pencurian dari karya milik orang lain. Dalam proses pembuatan laporan dan karya orang lain hanya terlibat dalam kepentingan materil dan refrensi pengetahuan. Walaupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis dan karya seni tugas akhir saya secara orisinil dan otentik.

Bila dikemudian hari diduga kuat tidak sesuai antara fakta dengan pernyataan ini, saya bersedia diproses oleh tim Fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini.

Yogyakarta, 1 Januari 2017

Saya yang menyatakan

Rangga Pratama Putra

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan ridho-Nya Laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni dengan judul “VISUALISASI KEINTIMAN DALAM STUDIO GIG” dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1- S1 Minat Utama Seni Murni Grafis, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Laporan serta Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik tentunya berkat bantuan dari banyak pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Drs. Andang Suprihadi P., MS., selaku dosen pembimbing I.
2. Bambang Witjaksono, M.sn. selaku dosen pembimbing II dan dosen wali
3. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn., selaku ketua Jurusan Seni Murni.
4. Seluruh Dosen Seni Rupa Murni yang telah berbagi ilmu pengetahuan selama proses akademik, maupun diluar kegiatan akademik.
5. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Seni Rupa Murni ISI Yogyakarta.
6. Kedua orangtua (Alm.) FB. Imam Prasetya dan Sri Marhastuti serta adik kandung Lintang Sukma yang senantiasa memberi dukungan moril serta materi.
7. Sarah Arifin sebagai teman menemani, mengkurasi, dan membantu memetakan masalah.
8. Seluruh teman –teman mahasiswa angkatan 2013 ISI Yogyakarta.
9. Teman-teman mahasiswa ISI Yogyakarta dari berbagai angkatan dan jurusan yang telah banyak membagikan pengetahuannya sehingga melengkapi proses penciptaan karya.
10. Arif 80 slut, Aditya Adam, dan Indra Menus yang banyak memberi sumber refrensi dalam pengerjaan tugas akhir.
11. Haidar wening dan Agus Handoyo sebagai teman lembur.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan pada laporan serta tugas akhir ini, karenanya kritik serta saran diharapkan agar penulis dapat melanjutkan penciptaan karya dengan lebih baik lagi. Semoga laporan ini dapat bermanfaat dikemudian hari dan menambah khazanah seni rupa.

Yogyakarta, 13 Juli 2018

Rangga Pratama Putra



## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Surat Pernyataan Keaslian.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
ABSTRAK .....	x
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	7
C. Tujuan dan Manfaat.....	7
D. Makna Judul .....	8
BAB II KONSEP .....	9
A. Konsep Penciptaan .....	9
B. Konsep Perwujudan.....	19
A. Konsep Penyajian .....	26
BAB III PROSES PEMBENTUKAN.....	28
A. Bahan.....	28
C. Teknik.....	31
D. Tahap Pembentukan .....	31
BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	35
BAB V PENUTUP.....	56
DAFTAR PUSTAKA .....	57
LAMPIRAN.....	59

## DAFTAR GAMBAR

### BAB I

GB.1. Band milik penulis tampil di pertunjukan studio gig <i>FvckOff</i> .....	3
GB.2. Dokumen Poster Fvckoff Gig, Yogyakarta, 2012 .....	4
GB.3. Dokumentasi acara Fvckoff Gig.....	5

### BAB II

GB.4. Sing A long DOM 65 band.....	10
GB.5. Dok. Keintiman para penggiat gig di Jogja .....	10
GB.6. Pertunjukan musik di amfitheatre.....	11
GB.7. Pertunjukan musik di Bandshell.....	12
GB.8. Pertunjukan musik di Consert Hall.....	13
GB.9. Pertunjukan musik di jazz club.....	13
GB.10. Pertunjukan musik Metallica di stadion .....	14
GB.11. Ilustrasi perancangan gig mandiri dan rasa keintiman yang hadir .....	16
GB.12. Sketsa ruang studio yang sering digunakan dalam pertunjukan studio gig.....	18
GB.13. Crass, The Feeding of the 5000 LP, Crass, UK, 1978.....	20
GB.14. Karya poster yang menggunkan unsur kolase fotografi dan efek fotocopy Gee Vaucher Crass.....	21
GB.15. Penggunaan teks dan ilustrasi pada kaos yang sering digunakan dalam gig.....	23
GB.16. Penggunaan kaos hitam dalam studio gig.....	25
GB.17. Salah satu jenis moshpit yang dinamakan crowd surfing yang dilakukan di dalam sebuah studio .....	26
GB.18. Sketsa Penyajian Simulasi Studio Gig.....	27

### BAB III

GB.19. bahan sablon .....	28
GB.20. Alat sablon.....	29
GB.21. Proses Digital.....	31
GB.22. Proses Digital.....	32
GB.23. Proses Digital.....	32

GB.24. Proses Melumuri Emulsi .....	33
GB. 25. Proses Pesablonan.....	34

#### **BAB IV**

GB.26. “SOUND OF SAUNA#1” .....	36
GB.27. “SOUND OF SAUNA#2” .....	37
GB.28. “SOUND OF SAUNA#3.....	38
GB.29. “SOUND OF SAUNA#4.....	39
GB.30. “SOUND OF SAUNA#5.....	40
GB.31. “SOUND OF SAUNA#6” .....	41
GB.32. “SOUND OF SAUNA#7” .....	42
GB.33. “SOUND OF SAUNA#8” .....	43
GB.34. “SOUND OF SAUNA#9” .....	44
GB.35. “SOUND OF SAUNA#10” .....	45
GB.36. “SOUND OF SAUNA#11” .....	46
GB.37. “SOUND OF SAUNA#12” .....	47
GB.38. “SOUND OF SAUNA#13” .....	48
GB.39. “SOUND OF SAUNA#14” .....	49
GB.40. “SOUND OF SAUNA#15” .....	50
GB.41. “SOUND OF SAUNA#16” .....	51
GB.42. “SOUND OF SAUNA#17” .....	52
GB.43 “SOUND OF SAUNA#18” .....	53
GB.44. “SOUND OF SAUNA#19” .....	54
GB.45. “SOUND OF SAUNA#20” .....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

A. Foto Poster Pameran.....	59
B. Foto Situasi Pameran.....	60
C. Katalogus.....	61
D. Biodata .....	62



## ABSTRAK

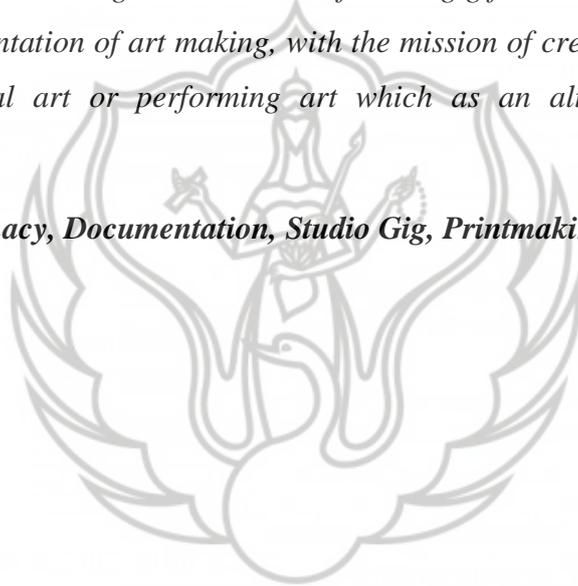
*Berlandaskan pengalaman ketertarikan dalam dunia pertunjukan musik berskala kecil yang bernama studio gig, pengalaman tersebut menjadi sumber inspirasi bagi penulis dalam pengkaryaan. Momen intim adalah salah satu yang dapat dijumpai dalam pertunjukan tersebut. Memaparkan sebuah momen keintiman dalam studio gig yang menjadi pengaruh dan pemantik untuk mengumpulkan dokumen foto- foto yang dikembangkan menjadi sebuah karya seni grafis dengan tujuan berbagi ilmu pengetahuan tentang ideologi gig serta menjadikan karya tersebut menjadi salah satu artefak/ dokumen dalam bentuk karya seni grafis. Dokumentasi dalam bentuk karya seni grafis dianggap sebagai cara lain memperkenalkan bagaimana cara seni bekerja masuk kedalam disiplin lain. Selain itu dokumentasi adalah cara tepat untuk menjembatani antara senigrafis dan dunia studio gig dalam karya tugas akhir ini. Dengan tugas akhir penciptaan ini diharapkan menjadi sebuah arsip dalam dunia seni maupun dunia petunjukan studio gig sebagai alternatif sumber ilmu.*

***Kata kunci: Keintiman, Pendokumentasian, Studio Gig, Seni Grafis***

## ABSTRACT

*Based on the personal experience with the attraction of music performing in small scale which defined as studio gig, this experience become the inspiration in writer's art making. The intimacy moments always could be seen in the performance which stimulates writer captures the moments in photos as documentation and later transform them into printmaking artworks. The artworks aim to share the knowledge and idealism of gig music and at the same time as an artifact in the form of printmaking. Documentation in printmaking defined as a varied way to promote the technique and embrace the conventional way of art to blend into another form of discipline. Besides, documentation is one of the way to link between printmaking and the world of music gig for this final presentation. In this final presentation of art making, with the mission of create an archives in the world of visual art or performing art which as an alternative resource of knowledge.*

***Keywords: Intimacy, Documentation, Studio Gig, Printmaking***



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Beranjak memasuki sekolah menengah pertama adalah awal dimana penulis memasuki dunia musik. Lingkungan pertemanan membawa penulis lebih dalam memasuki dunia tersebut. Beberapa teman mengkoleksi rilisan fisik seperti kaset pita dan CD dari sebuah band, hal tersebut akhirnya menjadi ketertarikan penulis untuk lebih menggali dan mengetahui apa saja tentang musik. Penulis juga sempat memiliki band ketika SMP layaknya anak muda pada saat itu yang hobi membuat sebuah band. Ketika beranjak SMA penulis mulai memasuki dunia pertunjukan musik yang lebih luas seperti mengorganisir sebuah pertunjukan musik sampai tampil di beberapa pertunjukan bersama salah satu band yang penulis bentuk. Dari rutinitas tersebut penulis mengetahui dan mengenal beberapa kolektif yang berjalan dibidang yang sama salah satunya adalah pertunjukan *gig*. Rutinitas tersebut yang hingga sekarang masih digeluti penulis.

Pertunjukan musik membutuhkan dua unsur, yaitu pelaku sebagai pemusik yang melakukan pertunjukan musik dan penonton sebagai penikmat, pendengar, dan pengapresiasi. Oleh karena itu musik juga membutuhkan ruang sebagai tempat pertunjukan<sup>1</sup>.

Tempat, ruang atau *venue* adalah salah satu hal terpenting dalam sebuah pertunjukan musik dan memiliki banyak pengaruh yang besar karena setiap pertunjukan memiliki banyak karakteristik dengan target dan tujuan yang berbeda. Beberapa contoh *venue* dalam pertunjukan musik seperti *Amphitheater*, *Concert Hall*, *Jazz Club*, *Stadium* adalah beberapa ruang dengan pertunjukan musik berskala besar dan untuk pertunjukan musik berskala kecil biasanya menggunakan rumah, studio musik, *pub* dan terkadang merujuk pada pertunjukan *gig*. *Gig* adalah bahasa slang Amerika yang digunakan untuk menyebut sebuah pertunjukan musik, pada awalnya kata '*gig*' digunakan oleh musisi jazz untuk

---

<sup>1</sup>Arief Rahman, Perancang *HANDBOOK "KULTUR GIGS"*, Alumni Jurusan Desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta "Skripsi" 2017

mendeskripsikan waktu pekerjaannya sebagai pelaku pertunjukan musik di *bar* atau *café* sekitar tahun 1920. Lebih lanjut mengenai *gig* ini dijelaskan oleh pelaku musik, sebagai berikut :

Beberapa orang mengilhami *gig* berasal dari Inggris dikarenakan dekat dengan *term* musik *Indie* yang identik dengan pertunjukan musik berskala kecil. Tetapi dari beberapa sumber istilah itu ternyata asalnya dari musik jazz era 1920-an.<sup>1</sup>

Pada perkembangan selanjutnya istilah *gig* menjadi istilah untuk semua hal yang berhubungan dengan pertunjukan musik, Semisal, datang nonton band- bandan bisa disebut *nge-gig*. Di Indonesia hampir sama, istilah *gig* identik dengan pertunjukan musik skala kecil. Di luar Indonesia menjadi istilah untuk pertunjukan teatrikal. Tetapi secara umum merujuknya ke pertunjukan skala kecil.<sup>2</sup>

Kata *Gig* sering digunakan dalam skena musik *indie* yang lebih mengacu pada sebuah pertunjukan musik seperti studio *gig*.

*Gig* mulai masuk ke Indonesia melalui komunitas *UK Indie Pop* (bukan *term Indie* yang dari Indonesia). Karena di *UK*, skena *Indie* disana suka memakai istilah *gig* untuk menyebut pertunjukan musik skala kecil seperti di *pub*. *Gig* di Indonesia juga awalnya untuk membedakan dengan acara musik besar yang digagas *event organizer* yang memakai sponsor. Band yang tampil komunitas sendiri, yang membuat juga komunitas sendiri.<sup>3</sup>

Dari pengalaman ketika mengamati beberapa pertunjukan musik yang pernah dikunjungi maupun digagas oleh penulis. Penulis berpendapat bahwa studio *gig* cukup memiliki perbedaan yang jarang didapatkan dalam pertunjukan musik skala besar (konser dengan fasilitas yang memakan ruang yang besar dan biaya yang cukup mahal) dan memiliki penjagaan ketat dari barikade keamanan.

Hal yang lebih krusial yang pernah dialami adalah keintiman pelaku musik dan penontonya.

---

<sup>1</sup>Indra Menus, Penggiat *Gig* di Yogyakarta, Founder dari Kolektif Kongsi Jahat Syndicate dan YK BOOKING “Wawancara Pribadi”, tanggal 29 Desember 2017

<sup>2</sup>Indra Menus, Penggiat *Gig* di Yogyakarta, Founder dari Kolektif Kongsi Jahat Syndicate dan YK BOOKING “Wawancara Pribadi”, tanggal 29 Desember 2017

<sup>3</sup>Indra Menus, Penggiat *Gig* di Yogyakarta, Founder dari Kolektif Kongsi Jahat Syndicate dan YK BOOKING “Wawancara Pribadi”, tanggal 29 Desember 2017



**GB.1. Band milik penulis tampil di pertunjukan studio gig *FvckOff***  
(sumber Dokumen Pribadi)

Dari hasil pengamatan dan pengalaman penulis ketika berpartisipasi dalam dunia *gig*. Penulis menemukan kecenderungan *gig* di Indonesia memiliki kedekatan dengan konsep mandiri dalam konteks kemandirian yang mengacu dari beberapa paham gerakan *indie*. Keterbatasan dan mahalnya biaya sewa ruang menjadi salah satu problema yang dialami ketika akan menyelenggarakan *gig*.

Keterbatasan tersebut melahirkan beberapa pemikiran- pemikiran alternatif seperti penggunaan studio band sebagai ruang konser yang di sebut studio *gig*. Studio *gig* biasanya diselenggarakan beberapa kolektif independen dengan produksi yang mandiri, bahkan terkadang relawan tak segan untuk membantu terselenggaranya pertunjukan studio *gig* tersebut, seperti menyumbang desain untuk poster atau membagikan tautan poster tersebut pada sosial media dan bahkan ada pula yang hanya datang dan cukup membuka lapak dadakan dengan tujuan memeriahkan acara tersebut sembari mencari rezeki.

Pengalaman tersebut juga dialami ketika penulis bersama teman satu tongkrongan saat menggagas sebuah pertunjukan studio *gig* di studio Antrax, Yogyakarta sekitar tahun 2012



GB.2. Dokumen Poster Fvckoff Gig, Yogyakarta, 2012  
(sumber dokumen pribadi)

*Fvckoff #1* adalah salah satu pertunjukan studio *gig* yang pernah digagas, dan dihadiri penulis, bahkan terlibat menjadi penampil dalam *gig* tersebut. Pertunjukan musik yang diadakan di sebuah studio musik di daerah Nologaten Yogyakarta tersebut dikerjakan secara mandiri oleh sebuah kolektif yang bernama Sultan Agung Brotherhood. Konser ini memiliki penawaran arena pertunjukan yang berbeda karena menyelenggarakan sebuah pertunjukan *music live* di sebuah studio musik yang cenderung memiliki ukuran ruangan yang sempit. Penggunaan studio musik sebagai arena pertunjukan musik *live* sebelumnya juga pernah digagas oleh kolektif lain seperti kolektif Kongsi Jahat *Syndicate* yang berbasis di Yogyakarta dan masih banyak kolektif lagi *S.A.B*, *SGM Punk Scene*, dll.



**GB.3. Dokumentasi acara Fvckoff Gig**  
Antrax Studio, Yogyakarta 2012  
(sumber dokumentasi acara oleh Biwastu Putra)

Hal menarik yang didapatkan dari pertunjukan yang diselenggarakan di studio musik adalah suasana yang sedikit berbeda dengan konser lain, dengan ruang sempit dan tanpa panggung, penonton disugahi dengan suasana kebersamaan yang sangat intim. Suasana ini tercipta karena tidak adanya pembatas antara satu dengan lain penonton dan penampil seperti tidak adanya panggung, dan ruang yang cukup membuat penonton berdesakan. Pemain band juga dapat disaksikan langsung secara dekat hanya beberapa centimeter di hadapan mata tanpa panggung dan pembatas apapun.

Para penonton juga bisa saling bernyanyi bersama dengan band yang tampil, riuh celetukan dari siapa saja yang ada didalam cenderung bebas tanpa aturan dan membuat suasana keintiman lebih hangat. Acungan mikrofon dari tangan sang vokalis band seperti tawaran obat kegelisahan yang ingin dirasakan bersama – sama berbagi waktu dan aktivitas.

Selain itu dalam konteks rasa *gig* menjadi intim karena semangat/ ideologi yang sama yaitu budaya *do it yourself*, satu rasa antara band penampil kepada penonton, penggagas dan begitu seterusnya seperti rantai makanan. Band menyuarakan rasa yang sama melalui lirik dan *performance* yang selanjutnya akan direspon oleh penonton disekitarnya dengan bernyanyi bersama atau juga bisa menari selain itu penonton juga mendonasikan sedikit uangnya untuk para

penggagas agar dapat melangsungkan *gig* kembali dikemudian hari. Dengan terkumpulnya donasi setidaknya penggagas dapat merencanakan kembali pembentukan *gig* untuk kedepannya agar dapat mewadahi para band agar dapat tampil dan berbagi rasa kembali (simbiosis mutualisme).



### A. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan dari latar belakang penulis pada bagian sebelumnya, rumusan penciptaan berangkat dari pertanyaan antara praktik bersekesenian grafis dan fenomena keintiman dalam sebuah konser studio *gig*.

1. Seperti apa gambaran suasana keintiman yang ada di dalam sebuah pertunjukan musik studio ?
2. Bagaimana menyampaikan gagasan suasana keintiman yang ada di dalam sebuah pertunjukan musik studio dalam karya visual?
3. Teknik serta media apa yang cocok untuk digunakan pada karya seni yang menggambarkan suasana keintiman yang ada di dalam sebuah pertunjukan musik studio ?

### B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan
  - a. Sebagai sarana pengetahuan dan pembelajaran bagi penulis dan masyarakat umum.
  - b. Mengarsipkan dokumen tentang konser musik studio dengan metode seni grafis.
  - c. Memenuhi persyaratan kelulusan Strata-1 Penciptaan Karya Seni Rupa, Jurusan Seni Murni, Minat utama Seni Grafis di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Manfaat
  - a. Membangkitkan kesadaran akan pentingnya pendokumentasian bagi penulis
  - b. Dapat melakukan pendokumentasian dengan pendekatan seni grafis
  - c. Mendapatkan ilmu yang baru ketika proses observasi

### C. Makna Judul

Visualisasi	: Pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik, dan sebagainya <sup>4</sup>
Keintiman	: Rasa kebersamaan, kemesraan, dan keterbukan membentuk ikatan yang tulus <sup>5</sup>
Studio	: Ruang tempat bekerja (bagi pelukis, tukang foto, dan sebagainya <sup>6</sup> yang dimaksud dalam judul adalah Ruang atau tempat untuk latihan musik/ band
Gig	: <i>Gig</i> adalah bahasa gaul untuk pertunjukan musik live <sup>7</sup>

Judul dalam tugas akhir ini adalah VISUALISASI KEINTIMAN STUDIO GIG untuk menghindari salah pengertian terhadap judul penulisan, maka perlu diberikan batasan berupa pengertian kata-kata yang bermaksud dalam kalimat utama terutama yang memiliki arti khusus. Maksud dari judul VISUALISASI KEINTIMAN STUDIO GIG adalah penggambaran sebuah rasa kebersamaan dalam pertunjukan musik *live* di dalam sebuah studio musik.

<sup>4</sup><https://kbbi.web.id/visualisasi> (diakses online 7 Januari 2018 pukul 19.22 wib)

<sup>5</sup><http://www.kamuskbbi.id/kbbi/artikata.php?mod=view&Keintiman&id=36490-arti-maksud-definisi-pengertian-Keintiman.html> (diakses online 7 Januari 2018 pukul 22.14 wib)

<sup>6</sup><https://kbbi.web.id/studio> (diakses online 7 Januari 2018 pukul 19.22 wib)

<sup>7</sup>[https://en.wikipedia.org/wiki/Gig\\_\(music\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Gig_(music)) (diakses online 7 Januari 2018 pukul 20.05 wib)