

## ABSTRAK

Dewasa ini kesenian gamelan mulai sepi peminat, namun di Rumah Seni Budaya Singhasari kegiatan pelestarian gamelan masih terlihat. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah untuk mengetahui apa saja fungsi dan bentuk pelestarian kesenian tradisional gamelan “Rumah Seni Budaya Singhasari” di era modern dan apa saja faktor pendorong dan penghambat yang dialami pelaku kesenian tradisional gamelan “Rumah Seni Budaya Singhasari” dalam melestarikan kesenian tradisional gamelan Jawa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana bentuk pelestarian kesenian tradisional gamelan “Rumah Seni Budaya Singhasari” di era modern, mengetahui faktor pendorong dan penghambat yang dialami kelompok pelaku kesenian “Rumah Seni Budaya Singhasari” dan mengetahui solusi dari faktor penghambat yang dialami kelompok “Rumah Seni Budaya Singhasari”. Manfaat secara akademis yang ingin diperoleh peneliti adalah mampu memahami salah satu kajian dalam mata kuliah antropologi kesenian yang berkaitan dengan pelestarian kesenian Jawa, dan manfaat praktis yang ingin dicapai agar peneliti dan pembaca memiliki wawasan lebih mengenai kesenian gamelan Jawa dalam segi makna juga penerapan pelestarian yang dilakukan untuk mempertahankan warisan budaya tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan kerangka berfikir dari teori fungsional Malinowski. Pelestarian gamelan oleh Rumah Seni budaya dengan cara terus dimainkan dan dikembangkan. Gamelan dimainkan untuk kesenian karawitan dan mengiringi seni wayang atau pedalangan, dan jugadirawat dengan melakukan upacara pembersihan yang disebut jamasan gamelan. Hambatan yang dialami berupa masalah intern antar anggota, dan kurangnya partisipasi pihak luar seperti pemerintah dan peran orangtua serta pengaruh budaya asing. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peminat gamelan masih bersifat pasif sehingga diperlukan upaya yang aktif untuk mengajak generasi muda agar memiliki minat untuk melestarikan budaya leluhur, utamanya alat musik tradisional gamelan.

Kata Kunci : Gamelan, kesenian, budaya

**ABSTRACT**

In this modern era the art of gamelan began to quiet enthusiasts, but at Singhasari Cultural Arts House gamelan conservation activities are still visible. The formulation of the problem in this research is to find out how to preserve the traditional art of gamelan "Rumah Seni Budaya Singhasari" in the modern era and what are the driving and inhibiting factors experienced by traditional artists of gamelan "Rumah Seni Budaya Singhasari" in preserving Javanese gamelan traditional arts. The purpose of this research is to find out how to preserve the traditional art of gamelan "Rumah Seni Budaya Singhasari" in the modern era, to know the driving factors and obstacles experienced by the artist group "Rumah Seni Budaya Singhasari" and to know the solution of the inhibiting factors experienced by the group "Rumah Seni Culture Singhasari ". The academic benefit that the researcher wants to get is to be able to understand one of the study in artistic anthropology related to Javanese art conservation and practical benefit to be achieved so that the researcher and the reader have more insight about Javanese gamelan art in terms of meaning as well as the application of preservation done to preserve the cultural heritage. In this study using the framework of thinking functional theory Malinowski. Preservation of gamelan by Cultural Arts House by way of constantly played and developed. Gamelan played for the art of karawitan and accompanying the art of puppets or pedalangan, and also treated by performing a cleansing ceremony called gamelan jamanan. Obstacles experienced in the form of internal problems between members, and lack of outside parties such as government participation and the role of parents and the influence of foreign cultures. The results of this study show that gamelan enthusiasts are still passive, so it takes an active effort to invite young generation to have an interest to preserve the ancestral culture, especially the traditional gamelan musik instruments.

**KEYWORDS: GAMELAN, ART, PRESERVATION, CULTURE**