

**Dinamika Kesenian Gamelan pada Fungsi dan Pelestarian Kesenian  
Gamelan dalam Sanggar Budaya Singhasari di Kecamatan Singosari,  
Kabupaten Malang, Jawa Timur**

Noor Hidyat Iswara

[hidynoor@gmail.com](mailto:hidynoor@gmail.com)

Departemen Antropologi, FISIP, Universitas Airlangga

---

**Abstrak**

Penelitian ini merupakan studi kasus mengenai upaya Sanggar Budaya Singhasari di Kecamatan Singosari dalam melestarikan alat musik tradisional menggunakan teori Fungsionalisme Malinowski. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah untuk mengetahui apa saja fungsi 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. 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**

*This research is a case study of Singhasari Culture Studio in Singosari District in preserving traditional musical instrument using Malinowski Functionalism theory. The question 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 ". 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 jamasan. 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*

## **Pendahuluan**

Kebudayaan adalah keseluruhan perilaku manusia dalam kehidupannya yang menjadi suatu identitas. Misalnya saja budaya nasional yang dimiliki Indonesia, didapat dari hasil penggalian budaya daerah atau budaya lokal yang bersumber dari kejayaan nenek moyang yang sampai sekarang dapat dilestarikan. Budaya-budaya lokal tersebut dapat diwariskan turun menurun dan kemudian menciptakan nilai-nilai kearifan lokal melalui kebudayaan bagi bangsa Indonesia serta diharapkan memiliki tanggung jawab untuk menyampaikan nilai-nilai kebudayaan ke generasi selanjutnya (Pramudi, 2010: 41).

Dalam mempelajari persoalan kebudayaan ada tiga proses diantaranya: 1) Proses belajar kebudayaan yang berlangsung sejak lahir hingga mati, 2) Sosialisasi, yaitu manusia harus belajar mengenal pola-pola tindakan agar dapat mengembangkannya dengan individu lain yang ada disekitarnya, 3) Proses enkulturasi atau pembudayaan yaitu manusia harus mempelajari dan menyesuaikan sikap dan alam berpikirnya dengan system dan norma yang hidup dalam kebudayaan (Purwanto, 2004: 88).

Kesenian tradisional adalah suatu bentuk seni yang bersumber dan berakar dari masyarakat, lingkungan serta telah menjadi kepemilikan pribadi bagi tiap-tiap individu di masyarakat Indonesia. Kesenian tradisional umumnya telah diterima sebagai warisan budaya yang dilimpahkan dari generasi tua kepada generasi muda. Sejak zaman dahulu kesenian tradisional sangat digemari oleh

masyarakat Indonesia (Afifah, 2014).

Indonesia merupakan Negara yang kaya akan keberagaman budayanya. Salah satu bentuk kekayaan budaya yang Indonesia miliki adalah kesenian tradisional. Kesenian tradisional itu sendiri merupakan sebuah gagasan, ide-ide, nilai, norma dan peraturan yang terbentuk dari aktivitas dan tindakan berpola dari masyarakat. Kesenian tersebut memiliki makna dan nilai tersendiri yang didasari oleh pemahaman masyarakat akan perwujudan sebuah kesenian (Koentjaraningrat, 1990).

Salah satu contoh kesenian tradisional yang dimiliki Indonesia adalah kesenian gamelan yang dimiliki Indonesia terdapat di beberapa wilayah tidak hanya di Jawa, seperti, Bali, Sunda, dan Bugis. Gamelan biasanya dimainkan secara bersama-sama dengan beriringan dengan berbagai jenis alat music lainnya, sehingga menciptakan harmonisasi yang indah. Gamelan biasanya dimainkan di acara/ ritual sakral, maupun pementasan pewayangan. Musik-musik yang dimainkan biasanya adalah lagu tradisional atau tembang Jawa (Wisdiantoro, 2014: 157).

Gamelan Jawa merupakan salah satu jenis alat musik yang terdiri dari rebab, celempung, gong, dan seruling bambu. Bahan-bahan yang menjadi komponen gamelan adalah kayu, bambu, dan logam. Masing-masing alat musik memiliki peran dan fungsi tersendiri. Orang Jawa menganggap bahwa didalam musik gamelan terdapat keselarasan dalam berbicara dan bertindak. Sehingga tidak memunculkan ekspresi yang

meledak-ledak serta mencerminkan toleransi sesama umat. Secara filosofis gamelan Jawa tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat Jawa disebabkan seni budaya masyarakat Jawa yang berupa gamelan Jawa sangat dekat dengan perkembangan religi yang dianutnya (Wadiyo, 2001).

Di tengah perkembangan teknologi serta ilmu pengetahuan yang sangat pesat, serta banyaknya pengaruh budaya yang berasal dari luar menjadi sebuah tantangan tersendiri untuk kesenian tradisional gamelan. Dimana masyarakat akan sangat bergantung pada teknologi guna mencapai maupun mendapatkan informasi yang diinginkan. Seperti menggunakan telepon genggam, sosial media, DVD/CD dan lain sebagainya. Berbeda sekali dengan penerapan pencarian informasi maupun hiburan pada jaman terdahulu, yang mengharuskan masyarakat untuk keluar rumah dan mencari sumber dari informasi dan acara kesenian yang mereka ingin saksikan (Wiyoso, 2012).

Namun saat ini kesenian gamelan berangsur mulai tersingkir. Hal tersebut dipengaruhi banyak faktor yang terjadi dalam lapisan masyarakat, seperti halnya banyak kesenian dari luar yang sangat persuasif dan lebih diminati. Akhirnya mereka lebih berminat untuk mengikuti seni modern yang sedang marak digemari banyak orang. Adanya anggapan bahwa kesenian gamelan dianggap sudah kuno sehingga banyak anak muda mengabaikannya begitu saja. Berbagai macam variasi bentuk hiburan yang disuguhkan oleh

banyak media sekarang ini, begitu menyentuh rasa keinginan masyarakat untuk mengikuti perkembangannya, Faktor-faktor tersebut lah yang harus kita sikapi secara bijaksana mengingat kita adalah pemilik kebudayaan dan kesenian tradisional yang notabene asli Indonesia. Kita tidak bisa menolak perkembangan itu, setidaknya kita bisa menyikapi hal tersebut dengan memilahnya terlebih dahulu dengan mengetahui apa yang sebenarnya kita butuhkan tanpa merusak nilai dan norma yang ada pada budaya yang kita yakini.

Menurut penelitian Prasetyo (2012) dari setiap pengalaman yang ada, “rasa” adalah unsur utama dalam permainan Gamelan Jawa. Kita dapat menilai permainan individu kita ataupun kelompok (baik ataupun buruk) hanya lewat kaca mata “rasa”. Seni merupakan sebuah representasi, dan imitasi yang meniru alam di sekitar manusia secara langsung maupun tidak langsung. Sebuah representasi juga harus dibedakan dengan suatu hal yang bersifat imitasi. Dalam penelitian yang dilakukan Panji Prasetyo, penulis menggunakan Collingwood sebagai gagasan utama untuk melihat seni Gamelan ini, dimana suatu seni terdapat banyak representasi di dalamnya, yang mewakili suatu fakta realitas maupun ekspresi yang ingin disampaikan oleh sang Seniman. Menurut Collingwood dalam Prasetyo (2012) seni untuk seni yang sesungguhnya (*art proper*) selalu muncul dari perasaan seniman yang sehusus-khususnya, dimana perasaan tersebut sudah diyakini sebelumnya. Suatu seni memang harus

dikomunikasikan, agar mendapatkan penilaian yang baik antara seniman dengan penikmat atau penanggap seni itu sendiri. Bisa disimpulkan bahwa kesenian gamelan itu sendiri merupakan sebuah bentuk kebudayaan yang sangat kental dengan masyarakat Jawa. Dimana penuh dengan simbol juga makna di lini kegiatan gamelan yang ada. Ada sebuah nilai seni yang sangat tinggi yang membuat kesenian Gamelan Jawa terus dipertahankan beberapa golongan masyarakat di Indonesia sebagai bentuk identitas asli Indonesia.

#### **Metode**

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kualitatif yaitu mengkonstruksi realitas sosial, makna budaya yang berfokus pada proses interpretasi peristiwa-peristiwa, yang mengutamakan keaslian data, yang terdiri dari berbagai kasus atau subjek, terikat pada suatu situasi atau konteks, yang hadir dan nyata. Penelitian kualitatif menekankan analisis proses dari proses berfikir secara induktif yang dimana terdapat kaitan dengan fenomena yang diamati. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuannya diperoleh dari ungkapan makna yang didapat dari linguistik bahasa dan kata-kata. Sedangkan secara paradigmatic penelitian kualitatif adalah penelitian yang merupakan suatu proses yang dilakukan untuk memahami kehidupan manusia yang akan memunculkan gambaran yang menyeluruh (holistik) yang diperoleh dari informasi para informan, yang dilakukan dalam latar/ setting alamiah.

Data yang didapatkan adalah data kualitatif yaitu jenis data yang didapat dari komunikasi langsung dengan informan kemudian disalin dalam bentuk transkrip wawancara. Penelitian kualitatif sesuai untuk mengetahui dan mengidentifikasi sebuah informasi yang baru, dan dapat digunakan untuk memahami informasi tersebut dengan fokus penelitian yang mendalam. Maka dari itu penggunaan metode ini sesuai dengan fokus penelitian dalam skripsi ini.

Lokasi penelitian yang dipilih berada di wilayah kabupaten Malang, tepatnya di “Rumah Seni Budaya Singhasari”, Jalan Perusahaan No. 22, Karanglo, Kec. Singosari, Kab. Malang, Jawa Timur. Lokasi tersebut dipilih karena Sanggar tersebut merupakan tempat yang tepat untuk melakukan penelitian karena sudah cukup lama berdiri yaitu pada tahun 1983, banyak pelaku-pelaku kesenian yang bisa dijadikan informan, dan masih terus bertahan di zaman modern ini. Selain lokasi penelitian yang mudah dijangkau, dan bisa menyaksikan secara langsung saat latihan, membuat peneliti semakin tertarik untuk melakukan penelitian tentang kesenian, khususnya kesenian gamelan. “Rumah Seni Budaya Singhasari” tidak hanya melestarikan satu kesenian saja, melainkan menyajikan tiga kesenian yang berbeda, dimana kesenian tersebut masih berkolerasi dengan kesenian yang peneliti teliti. Akhirnya peneliti memutuskan bahwa “Rumah Seni Budaya Singhasari” merupakan tempat yang ideal untuk melakukan

penelitian yang berhubungan dengan kesenian Gamelan Jawa.

Untuk mendapatkan kedalaman data yang didapatkan maupun materi penelitian, penentuan informan menjadi hal yang sangat penting pada proses penelitian. Dari informan lah peneliti mendapatkan informasi yang dibutuhkan selama proses penelitian berlangsung. Penentuan informan pada penelitian ini secara *purposive* dengan jumlah informan yang disesuaikan dengan kebutuhan data yang diperlukan peneliti. Peneliti memilih informan dengan sengaja denganketentuan bahwa informan yang dipilih merupakan orang yang memahami mengenai objek yang diteliti. Informan yang dipilih ialah berdasarkan atas pertimbangan-pertimbangan tertentu yaitu, mereka yang mengikuti perkembangan komunitas Rumah Seni Budaya Singhasari. Mereka yang dimaksud adalah pengurus dan anggota komunitas yang memahami juga mengetahui terkait sanggar Rumah Seni Budaya Singhasari.

Agar mendapat berbagai informasi yang diperlukan oleh peneliti dalam melaksanakan kegiatan penelitian ini, maka perlu disusun beberapa kriteria pemilihan informan seperti: 1) Merupakan anggota komunitas Rumah Seni Budaya Singhasari maupun pengurus komunitas, 2) Mempunyai waktu yang cukup dan bersedia untuk dijadikan informan, 3) Memiliki pemahaman terkait komunitas Rumah Seni Budaya Singhasari.

Informan yang dipilih oleh peneliti adalah mereka yang benar-benar memahami juga aktif dalam komunitas Rumah Seni Budaya

Singhasari. Dengan demikian peneliti akan mudah saat melakukan kegiatan pengumpulan data dan tepat dengan apa yang diinginkan dan dibutuhkan oleh peneliti. Penambahan informan tidak akan dilakukan apabila respon dan jawaban telah sesuai dan memenuhi target penelitian. Hal tersebut disebabkan jumlah informan disamakan dengan kebutuhan penelitian. Peneliti menganggap informan yang telah dipilih sudah mencukupi syarat sebagai informan dengan cara menilik latar belakang dari tiap informan serta pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki terkait dengan komunitas yang dimaksud. Berdasarkan kriteria yang telah disampaikan peneliti sebelumnya maka, peneliti mene-tapkan informan dalam penelitian ini adalah, pendiri komunitas Rumah Seni budaya Singhasari, ketua komunitas Rumah Seni Budaya Singhasari, pengurus komunitas Rumah Seni Budaya Singhasari, anggota komunitas Rumah Seni Budaya Singhasari, seniman yang terhubung dengan komunitas Rumah Seni Budaya Singhasari, dan masyarakat yang mengikuti alur perkembangan komunitas tersebut.

Menurut Moleong (1996) sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata serta tindakan. Dalam tipe penelitian kualitatif, yang menjadi titik perhatian dalam pengumpulan data penelitian ini adalah informan dan aktor (pelaku). Peneliti menggunakan aktor (pelaku) sebagai sumber data penelitian karena peneliti menitikberatkan pada informasi dan pengalaman pribadi pelaku dalam mendeskripsikan suasana

budaya. Mereka terlibat secara langsung dalam setting sosial. Peneliti kemudian menggunakan pengamatan terlibat untuk mendengarkan dan menyaksikan mereka dalam setting yang wajar (Spradley, 2007). Hasil yang diperoleh dari melakukan pengamatan tersebut akan menjadi acuan peneliti untuk melakukan wawancara dengan para pelaku seni yang ada di “Rumah Seni Budaya Singhasari”.

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan teknik pengumpulan data kualitatif deskriptif mengenai “Rumah Seni Budaya Singhasari”, maka dilakukan penelitian lapangan untuk mendapatkan data primer yang sesuai. Untuk memperoleh data primer peneliti menggunakan metode observasi, dokumentasi dan wawancara setelah itu dilakukan analisis data. Analisis data yang akan diolah didapat dari wawancara secara mendalam, observasi partisipasi, bahan dokumentasi, dan metode-metode baru seperti metode bahan visual serta metode penelusuran literature (kajian pustaka yang terdapat di internet. Data yang didapat akan di catat dalam tulisan dan direkam melalui telepon genggam juga guna merekam video untuk pengambilansuara serta gambar. Data yang disuguhkan merupakan hasil interaksi yang dilakukan oleh peneliti.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yaitu observasi, dokumentasi dan wawancara mendalam atau *in-depth interview*. Dalam penelitian terdapat sumber-sumber data yang sangat

penting yaitu: 1) informan, 2) peristiwa dan tempat, 3) dokumen/arsip, dan 4) tinjauan pustaka. Selain itu pengalaman personal, instrospektif, sejarah, hasil wawancara, observasi, dan hasil pengamatan visual, Penelitian kualitatif mengungkap berupa kondisi masyarakat yang diteliti.

### **Pembahasan**

Serangkaian alat musik gamelan ini bila dimainkan akan membentuk sebuah instrument bermain musik yang dapat dinikmati hanya dengan musiknya saja atau untuk pengiring kesenian lainnya karena gamelan berupa lantunan bunyi yang tidak bersifat visual sehingga dapat dengan mudah dikolaborasikan dengan kesenian lain. Seperti penuturan ibu Sadha berikut yang menjelaskan fungsi gamelan sebagai kesenian:

“jadi fungsi gamelan yaitu sebagai musik pengiring, pelengkap, dan memberikan rasa pada alur cerita”.

Kesenian yang menggunakan alat musik gamelan diantaranya adalah: karawitan, pedalangan, tari tradisional, dan ludruk. Kesenian pertama adalah karawitan. Karawitan adalah sebuah komposisi memainkan serangkaian alat musik gamelan. Di dalam berkarawitan cukup memainkan seluruh komponen alat musik gamelan sesuai nada-nada dalam lagu yang dipilih. Karawitan dapat berdiri sendiri tanpa penyanyi, namun karawitan akan lebih menarik dengan lantunan suara merdu sinden. Sinden dalam karawitan adalah untuk *nembang* yang artinya menyanyikan tembang-tembang atau lagu-lagu khas Jawa.

Selain karawitan, gamelan juga dapat mengiringi kesenian wayang kulit atau pedalangan. Dalam kesenian wayang kulit, sebagian besar pementasan akan dikuasai oleh seorang dalang yang memainkan wayang kulit sambil membacakan dialog dalam cerita pewayangan. Fungsi gamelan atau karawitan dalam seni wayang kulit ini adalah sebagai musik pembuka, saat dalang memainkan wayang, dan penutup untuk keseimbangan tampilan visual wayang kulit agar lebih menarik.

Bentuk kesenian ketiga adalah tari tradisional. Kesenian tari tradisional tak terlepas dari iringan musik gamelan. Tari tradisional berupa gerakan gemulai tubuh yang dipadukan dengan irama musik. Musik gamelan disini berfungsi sebagai pengiring tari dimulai dari awal hingga akhir penampilan tari. Sebagai musik pengiring tari tradisional, gamelan berperan sangat penting seperti sebagai penanda pergantian gerakan tari atau pergantian posisi penari. Musik gamelan yang berfungsi sebagai pengiring tari dan penanda pergantian gerakan dan posisi tari ditandai dengan ketukan salah satu alat musik dalam gamelan.

Kesenian lain yang juga menggunakan gamelan adalah kesenian ludruk. Kesenian ludruk berupa drama komedi yang menghibur juga tak terlepas dari iringan musik gamelan. Meskipun didominasi oleh *lakon* dan cerita yang menghibur tetapi gamelan juga mengambil peran disini. Gamelan berfungsi sebagai pengiring penampilan ludruk seperti memberikan *sound effect* saat

pemain ludruk memainkan dialog dan gerakan yang penting. Dengan lantunan salah satu alat musik gamelan akan semakin mendramatisir suasana dan lawakan yang dibawakan semakin sempurna dinikmati oleh penonton.

Dalam pendidikan formal di sekolah tak hanya diisi dengan kurikulum pendidikan saja tetapi juga pengembangan diri siswa berupa ekstrakurikuler. Kesenian tradisional ini sangat penting sebagai pendidikan siswa untuk mengenal kebudayaan. Fungsi kesenian tradisional gamelan untuk pendidikan dimasukkan dalam kurikulum pendidikan seperti dalam mata pelajaran seni budaya yang mencakup tentang pengenalan alat musik gamelan, cara memainkan, dan praktiknya. Hal ini bermanfaat untuk siswa dalam menyalurkan rasa seninya melalui kegiatan praktek memainkan alat musik. Dengan begitu siswa akan memiliki bekal wawasan tentang alat musik tradisional dan dapat ditanamkan rasa kecintaannya sejak dini sehingga dapat berperan pula untuk melestarikan gamelan di era modern. Menurut ibu Sadha, fungsi gamelan sebagai pendidikan tak hanya mencakup kemampuan memainkan gamelan tetapi juga memberikan pendidikan nilai-nilai yang baik sebagai dasar berperilaku. Berikut penuturan ibu Sadha:

“Fungsi gamelan sebagai pendidikan anak, gamelan ini juga mendidik anak-anak agar mampu bekerja secara tim, mampu mempunyai kerendahan hati. Kenapa harus rendah hati, karena kalau bermain gamelan itu keras-kerasan itu tidak akan terjadi komposisi yang

harmoni. Jadi akhirnya anak-anak terdidik untuk mampu mempunyai kerendahan hati, mampu menempatkan diri diantara tim, dan peka terhadap harmonisasi”

Kesenian gamelan juga berhubungan dengan hal keyakinan atau religi. Gamelan yang merupakan kesenian tradisional warisan nenek moyang tak terlepas dari unsur keyakinan Jawa Kuno. Menurut ibu Sadha fungsi gamelan dalam bidang religi atau keyakinan ini adalah agar manusia menyadari bahwa dirinya sebagai bagian dari alam yang bersinergi dengan alam itu sendiri dengan menciptakan kreasi dengan bunyian yang harmonis.

“Gamelan dengan religi.. ini leluhur kita ini menciptakan gamelan, alat-alat gamelan ini sungguh luar biasa karena saya rasa gamelan ini diciptakan dengan rasa ya. Ya inilah hasil karya dari budaya. Seni dalam menyatukan diri antara manusia sebagai bagian dari alam dengan alam itu sendiri, dan itu disatukan dalam komposisi bunyi-bunyian yang harmonis”.

Kaitannya gamelan dengan kepercayaan ini terlihat dari adanya permainan awal musik gamelan yang bersifat memulai atau menyambut tamu yang bersifat tamu halus dan tamu kasar. Permainan gamelan untuk menyambut tamu halus ini sebagai bentuk penghormatan atau tanda “permisi” sebelum memainkan gamelan secara keseluruhan. Fungsi gamelan yang berkaitan dengan bidang religi lainnya adalah untuk mengisi acara dan memeriahkan acara dalam memperingati hari-hari yang berhubungan dengan peringatan hari besar keagamaan seperti “Malam 1 Suro” untuk memeriahkan

peringatan tahun baru islam dan untuk memperingati “Grebeg Maulud” untuk memperingati Maulid Nabi.

### **Strategi Pelestarian**

Untuk melestarikan gamelan, anggota Rumah Seni Budaya Singhasari secara rutin melakukan kegiatan pelestarian berupa pagelaran. Diadakannya pagelaran ini adalah untuk terus memainkan gamelan sesuai dengan fungsinya dalam bidang kesenian, pendidikan, dan religi. Dalam lingkup intern anggota Rumah Seni Budaya Singhasari dilakukan pagelaran rutin 3 bulan sekali. Sebagai sarana untuk memberikan informasi kepada masyarakat tentang adanya kegiatan tersebut tentunya dengan cara menyebarkan informasi baik melalui lisan maupun dengan bantuan internet melalui web dan sosial media. Dalam pagelaran tersebut, para anggota dapat mengajak seorang teman atau keluarga untuk ikut menyaksikan. Strategi ini sekaligus untuk mengenalkan masyarakat supaya lebih akrab dengan gamelan. Biasanya orang akan tertarik dan ketagihan untuk menyaksikan pagelaran lagi dan tertarik untuk belajar memainkan gamelan. Di lingkup yang lebih luas, strateginya dengan mengisi acara di berbagai acara khusus yang dihadiri banyak penonton misalnya dalam perayaan 1 suro, mengisi pentas seni untuk memperingati HUT RI, atau dalam acara sedekah bumi. Dalam mengisi acara tersebut akan menggait semakin banyak orang yang menyaksikan dan menikmati kesenian gamelan karena penonton yang terdiri dari berbagai kalangan



usia, mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Dengan demikian, anak-anak dan remaja dikenalkan sejak dini untuk menyaksikan kesenian gamelan sehingga mereka mengenal kebudayaan asli mereka. Anak-anak dan remaja merupakan target utama pelestarian gamelan karena generasi mereka merupakan pemegang estafet kebudayaan sehingga mereka harus mengenal dan mencintai budayanya sendiri agar dapat melestarikan dan mengembangkan kesenian gamelan di masa mendatang.

“strategi RSBS untuk melestarikan seni gamelan, satu tentunya kita *woro-woro* ya membuat, memakai web, trus kemudian ada di facebook, dan ikut ambil bagian pada acara-acara seni budaya. Juga di RSBS ini menyediakan gamelan untuk siapapun yang ingin belajar dan mendalami karawitan”.

Rumah Seni Budaya Singhasari juga ingin bermanfaat bagi masyarakat sekitar, dan ini sekaligus menjadi strategi untuk melestarikan kesenian gamelan yaitu dengan menyediakan alat-alat gamelan yang dimiliki Rumah Seni Budaya Singhasari kepada siapapun yang ingin belajar bermain gamelan. Keterbukaan Rumah Seni Budaya Singhasari ini disambut positif oleh masyarakat, seperti contohnya ada beberapa siswa SMK dan mahasiswa yang biasanya berlatih gamelan di Rumah Seni Budaya Singhasari.

Di era digital seperti sekarang ini semakin memudahkan untuk memperkenalkan gamelan ke masyarakat luas dengan memanfaatkan kemajuan teknologi internet dan sosial media.

“Jadi gadget misalnya, you tube misalnya bisa dipakai untuk mempromosikan keberadaan dari rumah seni budaya keseluruh dunia. Jadi teknologi tidak mengancam malah justru teknologi itu membantu kita untuk membantu mengembangkan seni budaya asli”.

### **Faktor Penghambat**

Rumah Seni Budaya Singhasari yang sudah berdiri puluhan tahun dan masih terbukti eksistensinya di jaman modern seperti sekarang ini tentunya tak lepas dari kendala yang dihadapi. Suatu paguyuban yang didalamnya terdapat banyak anggota yang bertujuan melestarikan kebudayaan, yang artinya banyak orang dengan tujuan yang sama terkadang caranya tidak sama. Seperti yang dikemukakan bapak Toro, bahwa semua tujuan yang baik pasti pernah mengalami kendala. Berbagai kendala sebagai faktor penghambat pelestarian gamelan dan kesenian lain di Rumah Seni Budaya Singhasari, diantaranya :

#### **a. Anggota**

Terkait dengan banyaknya jumlah anggota di Rumah Seni Budaya Singhasari. Setiap orang atau seniman memiliki cara sendiri untuk mengekspresikan dirinya melalui ide dan perilaku. Terkadang, dengan berbedanya sifat manusia membuat sesama anggota terlibat kesalahpahaman. Seperti penuturan bapak Marsudi dibawah ini :

“Karena anggota kita itu banyak trus dia juga punya pola pemikiran yang sebanyak jumlah anggota kita. Nah itu kita memberi pengertian yang susah. Soalnya latar belakang pendidikannya juga nggak sama, trus karakter orangnya nggak

sama, rata-rata orang seniman tradisi ini punya penyelenehan yang masing-masing nggak sama.”

Seniman yang tergabung di Rumah Seni Budaya Singhasari memiliki perbedaan latar belakang pendidikan maupun pekerjaan. Secara tidak langsung, perbedaan ini tercermin melalui pola berpikir dan sikap setiap anggotanya. Disini pentingnya rasa toleransi dan solidaritas antar sesama anggota untuk dapat saling memahami karakter anggota lainnya. Menurut bapak Toro selaku pelatih gamelan di Rumah Seni Budaya Singhasari, ia mengenal beberapa sifat dan karakter setiap anggotanya, dan perbedaan karakter ini menurut beliau menjadi salah satu kendalanya:

“Anggota ini ya tentunya setiap orang itu mempunyai karakter atau jiwa yang berbeda-beda. Ada orang itu yang karakternya keras, ada yang halus, ada yang setengah halus dan sebagainya. Nah permasalahannya memang kumpul orang banyak itu kalau kita nggak saling menyadari otomatis ya saling salah terima lah. Suatu contoh misalnya ditegur sapa, misalnya kok sering nggak hadir karena apa? Itu kadang-kadang bisa tersinggung. Trus lagi memukul kurang bener, ada yang lain membenarkan, itu ada yang tersinggung”.

Setiap anggota ingin mengekspresikan dirinya dan menjalankan kesenian tradisional dengan sebaik-baiknya. Maka dari itu, setiap anggota ingin membina kerjasama yang baik antar anggota demi menjaga kualitas pemain. Dari contoh diatas, ketika ada anggota yang kurang disiplin dalam latihan atau cara yang kurang tepat dalam

memainkan alat musik, maka anggota yang lain akan menegur dan membenarkan. Hal tersebut dilakukan demi kebaikan bersama, khususnya agar kualitas pemain tidak menurun sehingga dapat menampilkan penampilan yang terbaik.

Kendala dari anggota tak hanya kurangnya rasa saling mengerti akan sesama anggota saja. Selain itu ya, menurut pak Marsudi , anggota juga akan merasa jenuh jika hanya melakukan latihan rutin tanpa adanya pagelaran atau pentas. Ketrampilan para seniman juga harus ditampilkan untuk mengevaluasi penampilan dan peningkatan kualitasnya.

#### b. Biaya

*Jer basuki mowo beyo* merupakan ungkapan dalam bahasa Jawa yang artinyasemua tujuan itu mustahil tanpa mengeluarkan biaya. Tanpa biaya, tujuan apapun tidak dapat tercapai. Begitu menurut penuturan bapak Toro. Untuk memainkan alat musik tradisional, tentunya harus memiliki alat musiknya terlebih dahulu. Untuk memiliki alat musik tersebut dibutuhkan biaya untuk membelinya. Hal ini lah yang juga menjadi hambatan di Rumah Seni Budaya Singhasari. Kebutuhan alat musik sudah dipenuhi oleh pendiri Rumah Seni Budaya Singhasari namun untuk operasional juga membutuhkan biaya misalnya untuk transportasi jika ada pagelaran di luar Rumah Seni Budaya Singhasari, dan lain sebagainya. Untuk mendapatkan biaya, biasanya melalui iuran wajib setiap anggota. Ada pula biaya yang didapatkan dari uang registrasi dan SPP per bulan dari anak-anak yang

mengikuti tari tradisional. Alokasi dana tersebut digunakan untuk perawatan alat-alat musik, kebersihan tempat, kostum, dan membayar gaji pelatih.

Permasalahan biaya ini juga pernah menjadi permasalahan bagi anggota Rumah Seni Budaya Singhasari. Adanya perbedaan latar belakang pekerjaan dan tingkat ekonomi seniman, sempat menjadi penghambat seperti anggota yang tidak mampu membayar iuran merasa *sungkan*, tidak mengikuti latihan bahkan berpengaruh pada hubungannya dengan anggota lain menjadi tidak akrab. Hal ini dikemukakan oleh pak Marsudi:

“Kadang-kadang kalau sudah ada hubungannya dengan urunan, iuran, itu biasanya mereka yang nggak bisa ikut urunan itu jadi *sungkan*, tapi kalau nggak ikut sebenarnya juga ingin, kalau mau ikut itu nggak punya uang, akhirnya malah nggak bisa *ngempel*, nggak bersatu dengan temen-temennya. Lha terus sama istilahnya pelindung kita, sesepuh kita, bu Mien Effendhy itu diambil kebijakan masalah iuran ditiadakan. Biar mereka istilahnya bisa bebas, bisa seneng dan bisa tetep bisa menyalurkan apa itu.. perasaan ke rasa seni mereka.”

Dalam seni dibutuhkan rasa, hal ini disadari oleh ibu Mien Effendhy selaku pelindung atau sesepuh di Rumah Seni Budaya Singhasari. Bagi seniman, menyalurkan rasa seninya adalah hal yang utama sehingga sangat disayangkan ketika permasalahan biaya dapat merubah semangat atau menghambat hobi para seniman untuk berkarya. Kebijakan yang diambil sebagai solusi terbaik adalah

meniadakan iuran bagi seniman khususnya pemain gamelan agar mereka dengan bebas dapat menyalurkan rasa seninya dan terus berkarya.

Untuk melestarikan kebudayaan khususnya kesenian seharusnya tidak menjadi tugas seniman selaku pekerja seni atau merupakan tugas dari pemilik sanggar kesenian, tetapi menjadi kewajiban seluruh masyarakat yang merasa memiliki budaya tersebut. Dalam hal ini, peran pemerintah desa atau yang lebih besar lagi seperti di tingkat kelurahan atau kabupaten sangat dibutuhkan. Keadaan saat ini, tidak semua wilayah atau setiap daerah atau kelurahan mempunyai program untuk melestarikan kesenian. Hal ini terlihat dari minimnya kegiatan kesenian, tidak memiliki alat musik tradisional atau sarana dan prasarana untuk berlatih karawitan. Dengan kurangnya partisipasi pemerintah kecil di daerah ini, membuat Rumah Seni Budaya Singhasari harus berdiri sendiri dan berusaha keras untuk memperkenalkan kesenian dan melestarikan kesenian seorang diri. Padahal, dengan peran pemerintah kecil di setiap wilayah dapat menginspirasi warganya untuk ikut berpartisipasi dalam melestarikan kesenian tradisional.

Pengaruh globalisasi di era modern seperti sekarang ini tak dapat dihindarkan. Semua orang dari berbagai golongan usia merasakan manfaat globalisasi, baik manfaat positif atau negatif. Kemudahan mengakses informasi dari luar negeri yang sebetulnya merupakan keuntungan ternyata menimbulkan fungsi manifest lain seperti

masuknya budaya asing ke Indonesia. Dalam hal ini dapat menyangkut gaya hidup, selera musik, film, cara berpakaian, pola pikir, dan sebagainya. Pengaruh yang sangat terlihat adalah *booming* nya musik dari negara asing ke Indonesia. Generasi muda kini sangat mengagumi karya musik dari band-band papan atas dari Hollywood dan Korea sehingga sedikit demi sedikit melupakan kesenian tradisional. Hal ini didukung pula oleh media elektronik seperti televisi dan radio yang sering memutar musik barat dan video klip penyanyi dari luar negeri. Generasi muda menjadi lebih bangga ketika mampu menunjukkan bakat seninya dengan membentuk sebuah band dengan alat musik modern dan sering menyanyikan lagu Bahasa asing. Generasi muda tidak tertarik untuk memainkan alat musik tradisional, bahkan minat untuk mendengarkan saja sudah tidak ada. Hal ini yang menjadi PR besar bagi seniman tradisional agar dapat meningkatkan kembali minat generasi muda dalam kesenian tradisional dan mempelajari musik tradisional seperti memainkan gamelan.

Orang tua sebagai generasi yang lebih dulu mengenal kebudayaan sangat berperan penting untuk mengarahkan putra-putrinya untuk menggemari kesenian tradisional khususnya kesenian budaya Jawa. Sejak tingkat pendidikan terkecil pun seperti Taman Kanak-Kanak (TK) dan Sekolah Dasar (SD) biasanya seorang anak sudah dikenalkan dengan ekstrakurikuler kesenian di sekolahnya. Orang tua seharusnya lebih peka dalam melihat minat dan

bakat anak sehingga ketika seorang anak tertarik dengan kesenian maka dapat diarahkan menjadi lebih fokus dalam mengembangkan bakatnya di kesenian tersebut. Pada era modern ini, orangtua sangat bangga ketika anaknya fasih berbahasa asing, dapat menari *modern dance*, dan memainkan alat musik modern tetapi kurang mengarahkan anaknya untuk dapat berbicara bahasa Jawa sesuai tingkatan kepada orang yang lebih tua, tidak mengarahkan untuk mengenal dan mencintai kesenian tradisional. Hal ini karena orang tua tidak menanamkan rasa cinta seorang anak terhadap kesenian budayanya sendiri. Dengan memperkenalkan dan mengarahkan anaknya pada kesenian tradisional khususnya budaya Jawa, sebenarnya dapat menambah keterampilan anaknya dan dapat lebih membanggakan karena mampu melestarikan kesenian seperti bermain alat musik tradisional dan menari tradisional yang tingkat kesulitannya lebih tinggi dibanding dengan alat musik dan tarian modern. Dalam budaya Jawa juga terdapat banyak nilai dan filosofi kehidupan yang dapat dijadikan pegangan seorang anak dalam menjalani hidup, seperti bersikap dan berperilaku di masyarakat.

Dari faktor penghambat diatas, dengan kurang berperan aktifnya seluruh elemen masyarakat untuk memperkenalkan kesenian tradisional seperti kurangnya sarana yang menyediakan alat musik gamelan, minimnya peran orangtua dan pemerintah serta ditambah dengan gencarnya pengaruh budaya asing membuat masyarakat dan generasi muda semakin minim

wawasan tentang kesenian tradisional. Hal ini membuat generasi muda hanya akrab dengan musik modern sehingga pengetahuannya hanya terbatas pada nama band, lagu-lagu terkini, dan *update* tentang acara festival musik. Memang terlihat bahwa musik modern dan seluruh elemennya lebih unggul dari segi marketing sehingga mampu menguasai pasar musik, seperti yang terlihat dari betapa ramainya konser musik dalam acara pentas seni sekolah maupun kampus yang mengundang bintang tamu musisi dan penyanyi yang sedang naik daun namun kesenian tradisional sepi penonton. Kurangnya strategi marketing kesenian tradisional ini berimbas pada semakin sepi nya minat masyarakat terhadap musik tradisional khususnya gamelan. Padahal, musik gamelan kualitasnya tidak kalah menarik daripada musik modern, hanya saja musik gamelan biasanya hanya digunakan untuk mengisi acara yang lebih formal dan lebih sakral. Dengan kurangnya strategi untuk memperkenalkan musik gamelan ke masyarakat luas ini membuat masyarakat kurang menyadari dan tidak memperhatikan adanya sanggar kesenian di Malang yang masih hidup untuk melestarikan kesenian gamelan. Hal ini berimbas pada banyaknya masyarakat yang kurang mengenal Rumah Seni Budaya Singhasari.

### **Simpulan**

Bentuk pelestarian yang dilakukan oleh Rumah Seni Budaya Singhasari dengan cara mengapresiasi gamelan itu sendiri dengan terus dimainkan dalam latihan rutin dan melakukan

pagelaran dalam acara-acara tertentu. Gamelan dimainkan dan dikembangkan sesuai dengan fungsi gamelan itu sendiri. Memiliki fungsi dalam kesenian, gamelan digunakan sebagai alat musik utama dalam seni karawitan, gamelan juga menjadi pengiring kesenian lain seperti seni wayang kulit, tari tradisional dan ludruk. Gamelan berfungsi sebagai pendidikan agar memiliki sifat dan perilaku yang baik seperti kerendahan hati, bekerja dengan tim, dan peka terhadap harmonisasi. Fungsi gamelan yang berkaitan dengan religi agar manusia dapat menyatukan diri sebagai bagian dari alam dan menjaga harmonisasi dengan menciptakan kreasi seni yang harmonis, serta dapat digunakan untuk memeriahkan acara yang berhubungan dengan acara besar atau keagamaan. Sebagai wujud dari keyakinan juga dilakukan dalam upacara pembersihan alat musik gamelan yang disebut Jamasan Gamelan yang dilakukan saat malam satu *suro*.

Di dalam menjalankan upaya pelestarian seni gamelan, Rumah Seni Budaya Singhasari mempunyai beberapa kendala sebagai faktor penghambat seperti yang terjadi di ranah internal yaitu terdapat kesalahpahaman dalam hubungan antar anggota dan kurangnya biaya. Jika terjadi kendala demikian, peran seorang penggerak sangat dibutuhkan dalam memecahkan masalah tersebut. Seorang penggerak akan menjalin kedekatan emosional yang baik dengan anggota agar dapat memecahkan masalah dari hati ke hati dengan mengobrol dan memberi masukan yang membangun. Dari situ

akan tercipta rasa toleransi dan saling menghargai sesama anggota. Ada pula hambatan dari ranah eksternal seperti kurang didukung oleh pemerintah kecil, kurangnya peran orangtua untuk mengarahkan minat anak pada kesenian tradisional, hingga adanya pengaruh budaya asing. Sebagai faktor pendorong utama bagi anggota Rumah Seni Budaya Singhasari adalah kuatnya rasa ingin mempertahankan budaya Jawa. Hal itulah yang memotivasi para anggota untuk terus semangat menyingkirkan hambatan yang ada. Rasa cinta terhadap budaya kebudayaan sendiri diwujudkan dengan rasa ingin melestarikam, mengembangkan, dan mengagungkan budaya Jawa agar dapat terus melestarikan budaya pada generasi penerus selanjutnya. Sebagai strategi ntuk menarik minat generasi muda sekaligus untuk melestarikan kesenian gamelan, Rumah Seni Budaya Singhasari memperkenalkan kegiatannya dengan memanfaatkan teknologi dan sosial media sebagai sarana memperkenalkan gamelan ke masyarakat yang lebih luas.

Dalam kegiatan di Rumah Seni Budaya Singhasari memiliki konsep *character building* yang artinya membangun karakter para anggota sesuai dengan ajaran adiluhung Jawa seperti memiliki kerendahan hati dan melalui penerapan sikap 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, dan Santun). Dengan edukasi tersebut, para anggota dapat memiliki perilaku khas Jawa yang halus dan lemah lembut saat memainkan alat musik gamelan dan menerapkan sikap yang baik di masyarakat dalam kehidupan sehari-

hari. Malinowski juga beranggapan bahwa budaya adalah warisan sosiologis, dan bukan warisan biologis. Dari penelitian ini dapat terlihat bahwa pelestarian budaya dan kesenian tradisional adalah hal yang diturunkan secara sosial yang dimiliki bersama, dipelajari bersama, dan dicintai oleh semua orang yang merasa sebagai pemegang estafet budaya yang berkewajiban menjaga dan melestarikan seni gamelan hingga ke generasi mendatang.

### Daftar Pustaka

- Afifah. (2014). *Seni Ketoprak di Era Modernisasi (Studi Kasus di Lingkungan Balekambang Kodya Surakarta)*. Surakarta: Skripsi Universitas Sebelas Maret.
- Koentjaraningrat. (1990). *Sejarah Teori Antropologi II*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Moleong. (1996). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- Pramudi et. al. (2010). *Desain Virtual Gamelan Jawa Menuju Industri Kreatif Modern Serta Sebagai Media Pembelajaran Dalam Rangka Keunggulan Lokal di Era Global*. Semarang: Seminar Nasional Aplikasi TI - Universitas Dian Nuswantoro.
- Prasetyo. (2012). *Seni Gamelan Jawa Sebagai Representasi Dari Tradisi Kehidupan Manusia Jawa : Suatu Telaah Dari Pemikiran Collingwood*. Jakarta: Universitas Indonesia.

- Purwanto. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Spradley. (2007). *Metode Etnografi*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Wadiyo et. al. (2010). *Campursari Manthous: Antara Musik Jenis Baru dan Fenomena Sosial Masyarakat Pendukung*. Yogyakarta: Harmonia- Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni 11 (2).
- Wisdiantoro et. al. (2014). *Analisis Ketertarikan Bermain Gamelan dengan Perangkat Lunak E-Gamelanku pada Remaja Menggunakan Metode Wilcoxon's Sign Rank Test*. Semarang: Seminar Nasional Aplikasi TI & Komunikasi Terapan - Universitas Dian Nuswantoro.
- Wiyoso (2012). *Campursari: Suatu Bentuk Akulturasi Budaya Dalam Musik*.