

Yayan Suherlan, Adhwa Vierga S., Aditya Saputra, Fadhilah yogi Kurniawan, Fadli Ikhsan Mubarak, Jeniffer Berliana Tindi, Kafi Irfan Hafiz, Khairunnisa Meinawati, Oktaviana Dewi Puspitasari, Reshanda Izzatika Hanifa – Revitalisasi Gamelan di Era Digital: Upaya Pelestarian Budaya Melalui Teknologi

Revitalisasi Gamelan di Era Digital: Upaya Pelestarian Budaya Melalui Teknologi

Yayan Suherlan

Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

email: yayansuherlan@yahoo.co.id

Adhwa Vierga S.

Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

email: adhwavierga15@student.uns.ac.id

Aditya Saputra

Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

email: adityasaputra.21@student.uns.ac.id

Fadhilah Yogi Kurniawan

Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

email: fadhillahyogik845@student.uns.ac.id

Fadli Ikhsan Mubarak

Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

email: fadliikhsan30@student.uns.ac.id

Jeniffer Berliana Tindi

Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

email: jeintindi114@student.uns.ac.id

Kafi Irfan Hafiz

Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

email: kafihafiz@student.uns.ac.id

Khairunnisa Meinawati

Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

email: khairunnisameinawati@student.uns.ac.id

Nesa Yulita

Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

email: nesayulita15@student.uns.ac.id

Oktaviana Dewi Puspitasari

Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

email: oktavianadewi@student.uns.ac.id

Reshanda Izzatika Hanifa

Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

email: reshandaichaa@student.uns.ac.id

Yayan Suherlan, Adhwa Vierga S., Aditya Saputra, Fadhilah yogi Kurniawan, Fadli Ikhsan Mubarak, Jeniffer Berliana Tindi, Kafi Irfan Hafiz, Khairunnisa Meinawati, Oktaviana Dewi Puspitasari, Reshanda Izzatika Hanifa – Revitalisasi Gamelan di Era Digital: Upaya Pelestarian Budaya Melalui Teknologi

Article history:

Submitted May 14, 2026

Revised May 27, 2026

Accepted June 29, 2026

Published June 30, 2026

ABSTRACT

Adiraja Village possesses considerable local cultural potential, particularly in the preservation of traditional musical heritage such as gamelan. However, the rapid development of digital technology has contributed to a declining interest in gamelan among younger generations. In response to this challenge, students participating in the Universitas Sebelas Maret (UNS) Community Service Program (Kuliah Kerja Nyata [KKN]) introduced a technology-based learning innovation through the socialization of the "Gamelan Jv" e-Gamelan application. This community engagement program aimed to enhance children's interest in learning gamelan by providing an interactive, accessible, and technology-assisted learning experience. The study employed a qualitative descriptive approach using participatory observation, documentation, literature review, and hands-on practice involving elementary school students. The findings indicate that the implementation of the e-Gamelan application significantly improved participants' interest, engagement, and understanding of gamelan instruments. Furthermore, the program supports the achievement of the Sustainable Development Goals (SDGs), particularly Goal 4: Quality Education, by promoting inclusive and innovative learning while fostering cultural preservation. The integration of digital technology into traditional arts demonstrates an effective strategy for strengthening cultural awareness and ensuring the sustainability of local cultural heritage within rural communities.

Keywords: *cultural digitalization; e-Gamelan; gamelan; cultural preservation; community service; educational technology;*

ABSTRAK

Desa Adiraja memiliki potensi budaya lokal yang kaya, khususnya dalam pelestarian seni musik tradisional seperti *gamelan*. Namun, pesatnya perkembangan teknologi digital telah menyebabkan menurunnya minat generasi muda terhadap *gamelan*. Sebagai upaya menjawab tantangan tersebut, mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Sebelas Maret (UNS) memperkenalkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi melalui sosialisasi aplikasi e-Gamelan "Gamelan Jv". Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan minat anak-anak dalam mempelajari *gamelan* melalui pengalaman belajar yang interaktif, mudah diakses, dan didukung oleh teknologi digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif

Yayan Suherlan, Adhwa Vierga S., Aditya Saputra, Fadhilah yogi Kurniawan, Fadli Ikhsan Mubarak, Jeniffer Berliana Tindi, Kafi Irfan Hafiz, Khairunnisa Meinawati, Oktaviana Dewi Puspitasari, Reshanda Izzatika Hanifa – Revitalisasi Gamelan di Era Digital: Upaya Pelestarian Budaya Melalui Teknologi

dengan metode observasi partisipatif, dokumentasi, studi pustaka, dan praktik langsung yang melibatkan siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi e-Gamelan secara signifikan meningkatkan minat, keterlibatan, serta pemahaman peserta terhadap instrumen *gamelan*. Selain itu, program ini mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development Goals/SDGs) poin 4, yaitu Pendidikan Berkualitas, melalui penyediaan pembelajaran yang inklusif, inovatif, dan berorientasi pada pelestarian budaya. Integrasi teknologi digital ke dalam seni tradisional menunjukkan strategi yang efektif dalam memperkuat kesadaran budaya sekaligus menjaga keberlanjutan warisan budaya lokal di masyarakat pedesaan.

Kata kunci: digitalisasi budaya; e-Gamelan; gamelan; pelestarian budaya; pengabdian kepada masyarakat; teknologi pendidikan

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah mengubah berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam bidang pendidikan dan pelestarian kebudayaan. Transformasi digital tidak hanya mengubah cara masyarakat memperoleh informasi, tetapi juga memengaruhi cara warisan budaya didokumentasikan, dipelajari, dan diwariskan kepada generasi berikutnya. Dalam konteks ini, digitalisasi budaya menjadi salah satu strategi penting untuk menjaga keberlanjutan warisan budaya sekaligus memperluas akses masyarakat terhadap berbagai bentuk ekspresi budaya lokal (Arthana, Pradnyana, & Pradnyana, 2018; Gulo, 2023). Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan budaya tradisional tetap hadir dan relevan di tengah perubahan sosial yang berlangsung sangat cepat.

Salah satu warisan budaya Indonesia yang menghadapi tantangan tersebut adalah gamelan. Sebagai warisan budaya takbenda, gamelan tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga mengandung nilai historis, filosofis, estetis, dan sosial yang telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Jawa selama berabad-abad (Aminah, 2020). Akan tetapi, perkembangan budaya populer serta meningkatnya dominasi media digital menyebabkan minat generasi muda terhadap gamelan semakin menurun. Kondisi tersebut mengakibatkan proses pewarisan budaya menghadapi hambatan karena generasi muda lebih banyak berinteraksi dengan media

Yayan Suherlan, Adhwa Viera S., Aditya Saputra, Fadhilah yogi Kurniawan, Fadli Ikhsan Mubarak, Jeniffer Berliana Tindi, Kafi Irfan Hafiz, Khairunnisa Meinawati, Oktaviana Dewi Puspitasari, Reshanda Izzatika Hanifa – Revitalisasi Gamelan di Era Digital: Upaya Pelestarian Budaya Melalui Teknologi digital dibandingkan dengan praktik kesenian tradisional secara langsung (Prasetyo, 2023).

Di sisi lain, perkembangan teknologi justru membuka peluang baru bagi revitalisasi budaya melalui media digital. Digitalisasi memungkinkan instrumen tradisional direpresentasikan dalam bentuk aplikasi yang mudah diakses menggunakan telepon pintar sehingga proses pembelajaran tidak lagi bergantung pada ketersediaan seperangkat gamelan secara fisik. Melalui pendekatan ini, masyarakat dapat mengenal, mempelajari, dan memainkan gamelan kapan saja dan di mana saja. Pengembangan aplikasi e-Gamelan merupakan salah satu bentuk inovasi yang memperlihatkan bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran budaya yang lebih adaptif terhadap karakteristik generasi digital (Suryani, 2022; Gulo, 2023).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa digitalisasi memiliki kontribusi penting terhadap pelestarian budaya lokal. Arthana et al. (2018) menjelaskan bahwa aplikasi digital mampu memperluas akses masyarakat terhadap warisan budaya melalui platform berbasis perangkat bergerak. Gulo (2023) menegaskan bahwa media digital berpotensi menjadi sarana revitalisasi budaya karena mampu menjangkau kelompok masyarakat yang selama ini sulit terlibat dalam aktivitas kebudayaan secara konvensional. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa digitalisasi musik tradisional dapat meningkatkan ketertarikan generasi muda terhadap kesenian lokal apabila disertai dengan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan kontekstual (Prasetyo, 2023; Suryani, 2022). Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada pengembangan teknologi atau konsep digitalisasi budaya secara umum, sedangkan kajian mengenai implementasi aplikasi digital sebagai media edukasi budaya pada masyarakat pedesaan masih relatif terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) mengenai bagaimana aplikasi digital benar-benar diterima oleh masyarakat sebagai media pembelajaran budaya, khususnya dalam konteks

Yayan Suherlan, Adhwa Vierga S., Aditya Saputra, Fadhilah yogi Kurniawan, Fadli Ikhsan Mubarak, Jeniffer Berliana Tindi, Kafi Irfan Hafiz, Khairunnisa Meinawati, Oktaviana Dewi Puspitasari, Reshanda Izzatika Hanifa – Revitalisasi Gamelan di Era Digital: Upaya Pelestarian Budaya Melalui Teknologi pengabdian kepada masyarakat yang melibatkan anak-anak dan generasi muda di tingkat desa. Belum banyak penelitian yang mengkaji efektivitas sosialisasi aplikasi e-Gamelan sebagai strategi untuk meningkatkan minat belajar gamelan sekaligus memperkuat kesadaran budaya lokal melalui pendekatan partisipatif.

Penelitian ini mengambil lokasi di Desa Adiraja, Kabupaten Cilacap, yang masih memiliki potensi budaya Jawa yang kuat, tetapi menghadapi tantangan serupa dalam regenerasi pelaku seni tradisional. Melalui kegiatan sosialisasi aplikasi Gamelan Jv, penelitian ini berupaya mengintegrasikan teknologi digital dengan pendidikan budaya sebagai bagian dari upaya revitalisasi gamelan. Program tersebut tidak hanya memperkenalkan cara memainkan instrumen gamelan secara digital, tetapi juga membangun pemahaman mengenai nilai budaya yang melekat pada gamelan melalui pengalaman belajar yang interaktif.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada penggunaan aplikasi Gamelan Jv sebagai media revitalisasi budaya dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang mengintegrasikan digitalisasi budaya, pendidikan berbasis teknologi, dan pelestarian warisan budaya lokal. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak membahas aspek konseptual digitalisasi budaya, penelitian ini menekankan implementasi langsung aplikasi e-Gamelan dalam meningkatkan minat generasi muda terhadap gamelan sekaligus mendukung pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs) poin 4 mengenai pendidikan berkualitas melalui pembelajaran budaya yang inklusif, inovatif, dan berkelanjutan.

TEORI DAN METODE PENELITIAN

Digitalisasi budaya merupakan proses mentransformasikan berbagai unsur kebudayaan ke dalam bentuk digital agar lebih mudah diakses, dipelajari, dan diwariskan kepada masyarakat. Digitalisasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana dokumentasi budaya, tetapi juga menjadi strategi revitalisasi yang memungkinkan warisan budaya tetap relevan di tengah

Yayan Suherlan, Adhwa Viera S., Aditya Saputra, Fadhilah yogi Kurniawan, Fadli Ikhsan Mubarak, Jeniffer Berliana Tindi, Kafi Irfan Hafiz, Khairunnisa Meinawati, Oktaviana Dewi Puspitasari, Reshanda Izzatika Hanifa – Revitalisasi Gamelan di Era Digital: Upaya Pelestarian Budaya Melalui Teknologi

perkembangan teknologi informasi (Arthana, Pradnyana, & Pradnyana, 2018; Gulo, 2023). Dalam konteks pelestarian seni tradisional, digitalisasi membuka peluang terciptanya media pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan mudah diakses oleh berbagai kelompok masyarakat.

Konsep revitalisasi budaya menjadi landasan teoritis penelitian ini. Revitalisasi budaya dipahami sebagai upaya menghidupkan kembali nilai, praktik, dan identitas budaya yang mengalami penurunan akibat perubahan sosial maupun perkembangan teknologi. Revitalisasi tidak hanya bertujuan mempertahankan bentuk budaya secara fisik, tetapi juga memastikan nilai budaya tersebut tetap dipahami dan dipraktikkan oleh generasi berikutnya melalui berbagai bentuk inovasi (Gulo, 2023). Dalam penelitian ini, digitalisasi diposisikan sebagai salah satu bentuk revitalisasi budaya karena menghadirkan kembali gamelan dalam media yang lebih sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Gamelan merupakan salah satu warisan budaya takbenda Indonesia yang memiliki nilai historis, estetis, filosofis, dan sosial. Selain berfungsi sebagai instrumen musik tradisional, gamelan menjadi bagian penting dalam berbagai ritual, pertunjukan seni, maupun kehidupan masyarakat Jawa (Aminah, 2020). Akan tetapi, perubahan gaya hidup, globalisasi budaya, serta meningkatnya dominasi media digital menyebabkan minat generasi muda terhadap gamelan semakin menurun. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif yang mampu menjembatani hubungan antara teknologi dan pelestarian budaya.

Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah aplikasi e-Gamelan Gamelan Jv, yaitu media pembelajaran digital yang memungkinkan pengguna mengenal dan memainkan berbagai instrumen gamelan melalui perangkat bergerak. Pemanfaatan aplikasi ini tidak dimaksudkan untuk menggantikan praktik memainkan gamelan secara langsung, melainkan sebagai media pendukung pembelajaran yang memperluas akses masyarakat terhadap warisan budaya tradisional (Arthana et al., 2018). Pendekatan ini juga sejalan dengan tujuan

Yayan Suherlan, Adhwa Vierga S., Aditya Saputra, Fadhilah yogi Kurniawan, Fadli Ikhsan Mubarak, Jeniffer Berliana Tindi, Kafi Irfan Hafiz, Khairunnisa Meinawati, Oktaviana Dewi Puspitasari, Reshanda Izzatika Hanifa – Revitalisasi Gamelan di Era Digital: Upaya Pelestarian Budaya Melalui Teknologi Sustainable Development Goals (SDGs) poin 4 mengenai pendidikan berkualitas melalui penyediaan media pembelajaran yang inklusif, inovatif, dan mudah diakses oleh masyarakat (Kementerian PPN/Bappenas, 2021).

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk memahami implementasi digitalisasi gamelan sebagai media pelestarian budaya melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai pengalaman peserta, respons masyarakat, serta makna yang muncul selama pelaksanaan program (Creswell, 2013).

Penelitian dilaksanakan di Desa Adiraja, Kabupaten Cilacap, dengan melibatkan siswa sekolah dasar, anggota Karang Taruna, serta tokoh budaya setempat sebagai partisipan. Pemilihan informan dilakukan secara purposif berdasarkan keterlibatan mereka dalam kegiatan sosialisasi aplikasi e-Gamelan.

Data penelitian diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dokumentasi, dan studi pustaka. Observasi dilakukan selama pelaksanaan sosialisasi aplikasi Gamelan Jv untuk mengidentifikasi bentuk partisipasi, antusiasme, dan keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada tokoh budaya dan peserta kegiatan guna memperoleh informasi mengenai persepsi mereka terhadap digitalisasi gamelan sebagai media pelestarian budaya. Dokumentasi berupa foto, catatan lapangan, dan hasil praktik peserta digunakan sebagai data pendukung, sedangkan studi pustaka dilakukan untuk memperkuat landasan teoritis penelitian.

Analisis data dilakukan secara interaktif mengikuti tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagaimana dikemukakan oleh Miles, Huberman, dan Saldaña (2014). Seluruh data dianalisis secara deskriptif dengan menghubungkan hasil observasi dan wawancara terhadap konsep digitalisasi budaya, revitalisasi budaya, serta pendidikan berbasis teknologi. Proses triangulasi sumber dan teknik dilakukan untuk meningkatkan

Yayan Suherlan, Adhwa Viera S., Aditya Saputra, Fadhilah yogi Kurniawan, Fadli Ikhsan Mubarak, Jeniffer Berliana Tindi, Kafi Irfan Hafiz, Khairunnisa Meinawati, Oktaviana Dewi Puspitasari, Reshanda Izzatika Hanifa – Revitalisasi Gamelan di Era Digital: Upaya Pelestarian Budaya Melalui Teknologi
validitas hasil penelitian melalui perbandingan data hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi telah memberikan dampak positif sekaligus negatif terhadap keberlangsungan budaya di Indonesia. Kemudahan akses informasi dan komunikasi membawa tantangan bagi identitas budaya lokal karena budaya asing semakin mudah masuk melalui berbagai platform digital. Meskipun demikian, perkembangan teknologi juga membuka peluang yang lebih luas bagi upaya preservasi budaya melalui pemanfaatan media digital (Arthana, Pradnyana, & Pradnyana, 2018; Gulo, 2023). Salah satu bentuk implementasi preservasi tersebut adalah pengembangan aplikasi alat musik tradisional yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran budaya.

Salah satu alat musik tradisional yang kini semakin jarang dijumpai dalam kehidupan masyarakat adalah gamelan. Perkembangan teknologi telah mengubah gaya hidup dan preferensi masyarakat, terutama generasi muda, yang cenderung lebih tertarik pada hiburan modern seperti musik populer, film, media sosial, dan permainan digital yang mudah diakses melalui perangkat elektronik. Akibatnya, minat dan apresiasi terhadap gamelan mengalami penurunan. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengintegrasikan gamelan dengan teknologi digital agar lebih mudah diakses, salah satunya melalui pemanfaatan aplikasi e-Gamelan (Arthana et al., 2018).

Pada era digital, gamelan tidak lagi hanya dapat dimainkan secara langsung menggunakan perangkat fisik, tetapi juga melalui aplikasi e-Gamelan yang dapat diunduh dan digunakan pada telepon pintar. Aplikasi ini dikembangkan sebagai salah satu media untuk melestarikan warisan budaya Indonesia sekaligus memperkenalkan gamelan kepada masyarakat, khususnya generasi muda. Pemanfaatan aplikasi digital diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, minat, dan apresiasi terhadap seni gamelan sehingga

Yayan Suherlan, Adhwa Vierga S., Aditya Saputra, Fadhilah yogi Kurniawan, Fadli Ikhsan Mubarak, Jeniffer Berliana Tindi, Kafi Irfan Hafiz, Khairunnisa Meinawati, Oktaviana Dewi Puspitasari, Reshanda Izzatika Hanifa – *Revitalisasi Gamelan di Era Digital: Upaya Pelestarian Budaya Melalui Teknologi* keberlangsungan warisan budaya tersebut tetap terjaga di tengah perkembangan teknologi digital (Gulo, 2023).

Digitalisasi gamelan merupakan proses mentransformasikan instrumen musik tradisional berbasis fisik menjadi bentuk virtual yang dapat dimainkan melalui perangkat digital seperti smartphone atau komputer. Transformasi ini dimulai dengan tahap identifikasi unsur-unsur dasar dari gamelan, seperti jenis instrumen (saron, bonang, gong, kendang), sistem nada (slendro dan pelog), hingga pola tabuhan dan karakteristik suara yang khas. Unsur-unsur tersebut kemudian direkam, diproses, dan dikembangkan dalam bentuk suara digital (digital sampling) yang diintegrasikan ke dalam antarmuka aplikasi. Salah satu aplikasi yang memfasilitasi proses ini adalah *Gamelan Jv*, yang memungkinkan pengguna memilih instrumen gamelan dan memainkan nada-nadanya dengan cara mengetuk layar sentuh.

Perubahan utama dalam digitalisasi gamelan mencakup tiga aspek: media, aksesibilitas, dan interaktivitas. Dari sisi media, gamelan yang awalnya berupa alat musik fisik kini hadir dalam bentuk digital melalui aplikasi, tanpa menghilangkan unsur estetika suara aslinya. Dari sisi aksesibilitas, masyarakat dapat memainkan gamelan tanpa harus memiliki alat secara fisik, cukup dengan menggunakan gawai. Sedangkan dari sisi interaktivitas, aplikasi e-Gamelan memberikan pengalaman bermain yang fleksibel, personal, dan edukatif. Transformasi ini dapat terjadi karena perkembangan teknologi rekaman suara, pemrograman antarmuka pengguna (UI/UX), dan kemajuan perangkat lunak berbasis audio digital. Dengan digitalisasi, gamelan menjadi lebih inklusif, menjangkau pengguna lintas usia dan wilayah, serta dapat dimasukkan ke dalam platform pendidikan dan promosi budaya. Meskipun tidak menggantikan nilai otentik dari gamelan tradisional, e-Gamelan menjadi media strategis untuk memperkenalkan, mengajarkan, dan melestarikan musik tradisional dalam konteks zaman yang semakin digital.

Yayan Suherlan, Adhwa Viera S., Aditya Saputra, Fadhilah yogi Kurniawan, Fadli Ikhsan Mubarak, Jeniffer Berliana Tindi, Kafi Irfan Hafiz, Khairunnisa Meinawati, Oktaviana Dewi Puspitasari, Reshanda Izzatika Hanifa – Revitalisasi Gamelan di Era Digital: Upaya Pelestarian Budaya Melalui Teknologi

Dalam penelitian ini, aplikasi *Gamelan Jv* dipilih sebagai media utama yang dirancang untuk memperkenalkan gamelan digital kepada generasi muda. Aplikasi ini tersedia secara gratis pada sistem operasi Android melalui Google Play Store dan menyediakan beragam instrumen gamelan tradisional seperti gendang, saron, bonang, gong, kempul, dan lainnya. Penggunaannya cukup sederhana; pengguna dapat memilih alat musik yang diinginkan dan mengetuk layar sesuai dengan laras atau nada yang hendak dimainkan. Antarmuka yang ramah pengguna serta aksesibilitas yang tinggi menjadikan aplikasi ini potensial sebagai sarana pembelajaran gamelan yang modern, terutama bagi masyarakat muda yang akrab dengan penggunaan teknologi digital dalam keseharian mereka.

Penelitian ini dilaksanakan untuk melibatkan masyarakat muda Desa Adiraja sebagai subjek utama, khususnya kelompok pemuda seperti Karang Taruna. Dalam kegiatan yang dilaksanakan, peserta akan diperkenalkan pada fitur dan tata cara pengoperasian aplikasi *Gamelan Jv* agar terbiasa dengan antarmuka dan fungsi instrumen gamelan digital. Tahapan pembelajaran dimulai dari pengenalan dasar seperti sistem nada (laras), dilanjutkan dengan latihan memainkan bait lagu sederhana. Pada tahap lanjutan, peserta akan diperkenalkan pada materi yang lebih kompleks seperti memainkan bagian dari tembang Macapat, khususnya Tembang Gambuh yang dipilih karena relatif mudah dipelajari dan sesuai bagi pemula.

Interaksi dalam proses ini berlangsung secara partisipatif, di mana peneliti tidak hanya berperan sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai pengamat aktif terhadap respons peserta. Setiap kegiatan akan didesain untuk membangun ketertarikan peserta terhadap gamelan melalui pengalaman langsung yang menyenangkan. Kendala teknis yang mungkin muncul, seperti keterbatasan listrik atau perangkat, juga telah diantisipasi dalam perencanaan sebagai bagian dari fleksibilitas lapangan.

Yayan Suherlan, Adhwa Vierga S., Aditya Saputra, Fadhilah yogi Kurniawan, Fadli Ikhsan Mubarak, Jeniffer Berliana Tindi, Kafi Irfan Hafiz, Khairunnisa Meinawati, Oktaviana Dewi Puspitasari, Reshanda Izzatika Hanifa – *Revitalisasi Gamelan di Era Digital: Upaya Pelestarian Budaya Melalui Teknologi*

Dengan pendekatan ini, penelitian bertujuan mengkaji bagaimana digitalisasi gamelan dapat membentuk persepsi baru di kalangan pemuda desa terhadap warisan budaya. Selain memfasilitasi pembelajaran musikal, aplikasi ini juga dapat membangun literasi digital budaya yang relevan dan kontekstual. Peserta tidak hanya akan belajar memainkan alat musik, tetapi juga mengenal nilai-nilai filosofis dan sosial dari gamelan sebagai identitas budaya lokal. Melalui integrasi budaya dan teknologi ini, diharapkan akan tumbuh kesadaran baru bahwa gamelan bukan sekadar tradisi masa lalu, tetapi juga dapat hadir sebagai ekspresi seni yang hidup dan dekat dengan generasi masa kini.

Selain sebagai sasaran utama dalam kegiatan, masyarakat muda Desa Adiraja juga memiliki potensi besar sebagai agen pelestari budaya yang adaptif terhadap teknologi. Karang Taruna, sebagai organisasi kepemudaan desa, memiliki peran strategis dalam menyebarluaskan nilai-nilai budaya lokal melalui pendekatan yang lebih segar dan kreatif. Dalam konteks digitalisasi gamelan, partisipasi aktif Karang Taruna tidak hanya penting dalam kegiatan pelatihan, tetapi juga dapat dikembangkan lebih jauh ke arah produksi konten edukatif, seperti video tutorial, pertunjukan gamelan digital, atau promosi budaya melalui media sosial desa. Hal ini sejalan dengan semangat revitalisasi budaya yang tidak berhenti pada tahap pelestarian pasif, melainkan mendorong generasi muda untuk menjadi pelaku dan penyampai pesan budaya. Jika potensi ini dioptimalkan, maka digitalisasi gamelan melalui aplikasi seperti *Gamelan Jv* bukan hanya menjadi media pembelajaran, tetapi juga menjadi jembatan antara tradisi dan inovasi yang memperkuat identitas budaya lokal di tengah dinamika zaman.

Lebih lanjut, pendekatan digital juga membuka peluang kolaborasi lintas daerah dan generasi. Dengan aplikasi e-Gamelan, siapa pun dari berbagai wilayah dapat belajar dan memainkan gamelan tanpa terbatas oleh akses fisik terhadap alat musik tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi dapat

Yayan Suherlan, Adhwa Viera S., Aditya Saputra, Fadhilah yogi Kurniawan, Fadli Ikhsan Mubarak, Jeniffer Berliana Tindi, Kafi Irfan Hafiz, Khairunnisa Meinawati, Oktaviana Dewi Puspitasari, Reshanda Izzatika Hanifa – Revitalisasi Gamelan di Era Digital: Upaya Pelestarian Budaya Melalui Teknologi menjadi jembatan dalam mendekatkan masyarakat dengan tradisi, sekaligus memperluas cakupan pelestarian budaya hingga ke tingkat nasional bahkan global. Maka, inisiatif digital seperti ini patut dikembangkan dan direplikasi dalam pelestarian seni budaya lainnya yang mulai tergerus oleh zaman.



Gambar 1. Logo Aplikasi Gamelan JV

(<https://play.google.com/store/apps/details?id=id.soewidiatmaka.gamelanjv&hl=id&pli=1>)

Logo aplikasi **Gamelan Jv** pada Gambar 1 merepresentasikan identitas digital dari media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan sosialisasi kepada siswa sekolah dasar di Desa Adiraja. Aplikasi ini dipilih karena menyediakan simulasi berbagai instrumen gamelan Jawa yang dapat dimainkan melalui perangkat Android sehingga peserta dapat mempelajari teknik dasar memainkan gamelan secara lebih praktis tanpa harus menggunakan seperangkat gamelan fisik. Pemanfaatan aplikasi tersebut menunjukkan bahwa transformasi digital tidak hanya berfungsi sebagai inovasi teknologi, tetapi juga sebagai strategi pelestarian budaya melalui penyediaan media belajar yang mudah diakses oleh masyarakat. Kehadiran Gamelan Jv menjadi bentuk adaptasi budaya terhadap perkembangan teknologi dengan tetap mempertahankan nilai-nilai budaya lokal. Melalui pendekatan ini, generasi muda memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga mampu meningkatkan minat, pengetahuan, dan apresiasi terhadap seni gamelan sebagai bagian dari identitas budaya Jawa (Arthana, Pradnyana, &

Yayan Suherlan, Adhwa Vierga S., Aditya Saputra, Fadhilah yogi Kurniawan, Fadli Ikhsan Mubarak, Jeniffer Berliana Tindi, Kafi Irfan Hafiz, Khairunnisa Meinawati, Oktaviana Dewi Puspitasari, Reshanda Izzatika Hanifa – *Revitalisasi Gamelan di Era Digital: Upaya Pelestarian Budaya Melalui Teknologi* (Pradnyana, 2018; Gulo, 2023). Oleh karena itu, penggunaan aplikasi Gamelan Jv dalam kegiatan pengabdian ini tidak dimaksudkan untuk menggantikan praktik memainkan gamelan secara langsung, melainkan sebagai media pendukung yang memperluas akses pembelajaran sekaligus memperkuat upaya preservasi budaya di era digital.



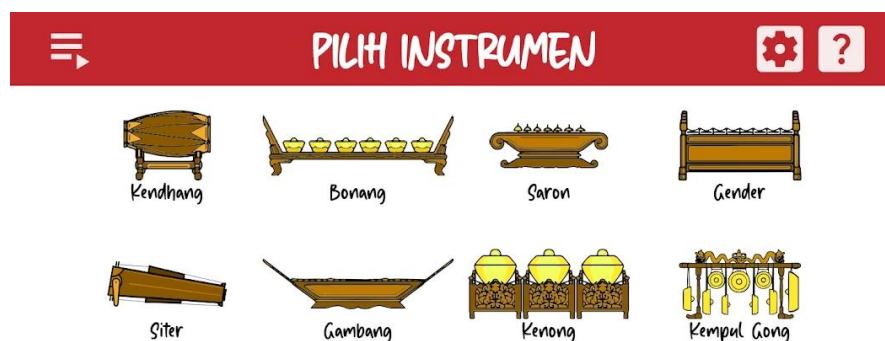
Gambar 2. Tampilan Aplikasi Gamelan JV di Beranda (*Homepage*)

<https://play.google.com/store/apps/details?id=id.soewidiatmaka.gamelanjv&hl=id&pli=>

Dari gambar 2 Tampilan beranda (*homepage*) aplikasi **Gamelan Jv** memperlihatkan antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami sehingga mendukung proses pembelajaran gamelan bagi pengguna dari berbagai kelompok usia, termasuk siswa sekolah dasar. Melalui halaman utama ini, pengguna dapat memilih berbagai instrumen gamelan yang tersedia, seperti kendhang, bonang, saron, gender, kenong, gong, gambang, dan siter, dengan pilihan laras *pelog* maupun *slendro*. Selain menyediakan simulasi suara yang menyerupai instrumen asli, aplikasi ini juga dilengkapi fitur pengaturan nada (*embat*) sebagai sarana latihan karawitan sehingga memudahkan pengguna mempelajari notasi gendhing dan teknik dasar memainkan gamelan secara mandiri.

Yayan Suherlan, Adhwa Viera S., Aditya Saputra, Fadhilah yogi Kurniawan, Fadli Ikhsan Mubarak, Jeniffer Berliana Tindi, Kafi Irfan Hafiz, Khairunnisa Meinawati, Oktaviana Dewi Puspitasari, Reshanda Izzatika Hanifa – Revitalisasi Gamelan di Era Digital: Upaya Pelestarian Budaya Melalui Teknologi

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Desa Adiraja, tampilan beranda tersebut menjadi titik awal proses sosialisasi sebelum peserta diperkenalkan pada fungsi masing-masing instrumen gamelan. Antarmuka yang intuitif memudahkan siswa mengenali nama instrumen, memilih perangkat yang akan dimainkan, serta memahami hubungan antara teknologi digital dan praktik budaya tradisional. Pendekatan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi digital tidak hanya meningkatkan aksesibilitas terhadap pembelajaran seni tradisional, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan kontekstual. Sejalan dengan konsep digitalisasi budaya, penggunaan Gamelan Jv menjadi salah satu bentuk inovasi pelestarian budaya yang mengadaptasikan warisan budaya lokal ke dalam media digital tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar yang terkandung dalam kesenian gamelan (Arthana, Pradnyana, & Pradnyana, 2018; Gulo, 2023). Dengan demikian, aplikasi ini berfungsi sebagai media pendukung yang menjembatani proses transfer pengetahuan budaya kepada generasi muda sekaligus mendukung pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs), khususnya pada aspek pendidikan berkualitas melalui pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran budaya.



Gambar 3. Tampilan Instrumen yang tersedia di Aplikasi Gamelan JV
<https://play.google.com/store/apps/details?id=id.soewidiatmaka.gamelanjv&hl=id>

Yayan Suherlan, Adhwa Vierga S., Aditya Saputra, Fadhilah yogi Kurniawan, Fadli Ikhsan Mubarak, Jeniffer Berliana Tindi, Kafi Irfan Hafiz, Khairunnisa Meinawati, Oktaviana Dewi Puspitasari, Reshanda Izzatika Hanifa – Revitalisasi Gamelan di Era Digital: Upaya Pelestarian Budaya Melalui Teknologi

Gambar 3 memperlihatkan berbagai instrumen gamelan yang tersedia dalam aplikasi Gamelan Jv sebagai media pembelajaran digital. Aplikasi ini menyediakan simulasi instrumen gamelan Jawa secara lengkap, meliputi kendhang kalih (kendhang ageng dan ketipung), kendhang ciblon, bonang barung, bonang penerus, demung, saron, peking, slenthem, gender, kenong, kethuk, kempyang, kempul, gong, gambang, dan siter yang dapat dimainkan dalam laras pelog maupun slendro. Selain menghadirkan kualitas suara yang menyerupai instrumen asli, aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur pengaturan nada (embat) sehingga dapat digunakan sebagai media latihan untuk mengenal karakter bunyi, notasi, serta teknik dasar memainkan gamelan. Fitur-fitur tersebut dirancang untuk membantu proses pembelajaran karawitan secara mandiri maupun dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Keberagaman instrumen yang ditampilkan dalam aplikasi menjadi salah satu keunggulan dalam pelaksanaan kegiatan sosialisasi di Desa Adiraja. Peserta tidak hanya diperkenalkan pada nama dan bentuk instrumen gamelan, tetapi juga memperoleh pengalaman praktik secara langsung melalui simulasi digital. Pendekatan ini memudahkan siswa sekolah dasar mengenali fungsi setiap instrumen dalam satu perangkat gamelan sekaligus memahami bahwa setiap alat memiliki karakter bunyi dan peran musikal yang berbeda dalam membentuk harmoni gending. Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi Gamelan Jv mampu menjembatani keterbatasan sarana pembelajaran gamelan konvensional sekaligus meningkatkan minat belajar peserta melalui media yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Temuan ini menunjukkan bahwa digitalisasi seni tradisional dapat menjadi strategi inovatif dalam pelestarian budaya tanpa menghilangkan nilai-nilai autentik yang melekat pada kesenian gamelan (Arthana, Pradnyana, & Pradnyana, 2018; Gulo, 2023).

Cara mengoperasikan aplikasi Gamelan JV pada ponsel seluler sangat sederhana. Penggunaan aplikasi Gamelan Jv sebagai media pembelajaran

Yayan Suherlan, Adhwa Viera S., Aditya Saputra, Fadhilah yogi Kurniawan, Fadli Ikhsan Mubarak, Jeniffer Berliana Tindi, Kafi Irfan Hafiz, Khairunnisa Meinawati, Oktaviana Dewi Puspitasari, Reshanda Izzatika Hanifa – Revitalisasi Gamelan di Era Digital: Upaya Pelestarian Budaya Melalui Teknologi digital cukup mudah dan praktis, sehingga dapat diakses oleh berbagai kalangan, termasuk masyarakat generasi muda. Berikut adalah langkah-langkah dasar dalam mengoperasikan aplikasi Gamelan Jv:

1. Install Aplikasi

Pengguna dapat mengunduh aplikasi Gamelan Jv melalui Google Play Store dengan mengetikkan nama aplikasi pada kolom pencarian, lalu memilih dan menekan tombol “Install”.

2. Membuka Aplikasi

Setelah proses instalasi selesai, aplikasi dapat dijalankan dengan menekan ikon Gamelan Jv yang muncul di layar utama perangkat.

3. Pemilihan Instrumen Gamelan

Di dalam aplikasi tersedia beragam pilihan instrumen gamelan seperti saron, kendang, gong, bonang, dan lainnya. Pengguna dapat memilih instrumen sesuai keinginan dengan mengetuk ikon yang tersedia.

4. Memainkan Instrumen

Setelah memilih alat musik, pengguna dapat memainkan instrumen tersebut dengan menyentuh bagian-bagian tertentu pada layar (biasanya berupa bilah atau titik) untuk menghasilkan nada sesuai karakter gamelan tradisional.

5. Eksplorasi dan Pembelajaran Mandiri

Pengguna dapat mencoba berbagai kombinasi nada, mengenal suara masing-masing instrumen, dan berlatih memainkan pola sederhana seperti tembang atau lagu tradisional. Aktivitas ini bertujuan untuk menumbuhkan minat sekaligus meningkatkan pemahaman terhadap alat musik gamelan.

Kemudahan pengoperasian aplikasi Gamelan Jv menjadi salah satu faktor penting yang mendukung keberhasilan kegiatan sosialisasi kepada siswa sekolah dasar di Desa Adiraja. Antarmuka aplikasi yang sederhana memungkinkan peserta memahami setiap tahapan penggunaan tanpa mengalami kesulitan berarti, mulai dari mengunduh aplikasi, memilih

Yayan Suherlan, Adhwa Vierga S., Aditya Saputra, Fadhilah yogi Kurniawan, Fadli Ikhsan Mubarak, Jeniffer Berliana Tindi, Kafi Irfan Hafiz, Khairunnisa Meinawati, Oktaviana Dewi Puspitasari, Reshanda Izzatika Hanifa – Revitalisasi Gamelan di Era Digital: Upaya Pelestarian Budaya Melalui Teknologi instrumen, hingga memainkan nada-nada dasar gamelan. Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi karena dapat berinteraksi secara langsung dengan berbagai instrumen gamelan melalui telepon pintar yang telah mereka kenal dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami dibandingkan penyampaian materi secara konvensional.

Selain memudahkan proses pembelajaran, aplikasi Gamelan Jv juga memberikan kesempatan kepada peserta untuk belajar secara mandiri di luar waktu pelaksanaan kegiatan. Fleksibilitas penggunaan aplikasi memungkinkan siswa mengulang materi, mengenali karakter bunyi setiap instrumen, serta berlatih memainkan pola-pola sederhana kapan pun dan di mana pun. Hal tersebut memperlihatkan bahwa digitalisasi media pembelajaran tidak hanya memperluas akses terhadap kesenian tradisional, tetapi juga mendorong tumbuhnya minat dan kepedulian generasi muda terhadap pelestarian budaya lokal. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Gamelan Jv menjadi salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang mampu menjembatani perkembangan teknologi dengan upaya pelestarian seni gamelan sebagai bagian dari warisan budaya Indonesia (Arthana, Pradnyana, & Pradnyana, 2018; Gulo, 2023).

KESIMPULAN

Pemanfaatan aplikasi Gamelan Jv sebagai media pembelajaran digital merupakan salah satu bentuk inovasi dalam mendukung pelestarian budaya, khususnya seni musik gamelan, di tengah pesatnya perkembangan teknologi. Kegiatan sosialisasi di Desa Adiraja menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi ini mampu meningkatkan pengetahuan, minat, dan antusiasme peserta dalam mengenal instrumen gamelan melalui pendekatan yang interaktif, mudah diakses, dan sesuai dengan karakteristik generasi muda. Integrasi teknologi digital dengan pembelajaran budaya membuktikan bahwa inovasi digital dapat

Yayan Suherlan, Adhwa Viera S., Aditya Saputra, Fadhilah yogi Kurniawan, Fadli Ikhsan Mubarak, Jeniffer Berliana Tindi, Kafi Irfan Hafiz, Khairunnisa Meinawati, Oktaviana Dewi Puspitasari, Reshanda Izzatika Hanifa – *Revitalisasi Gamelan di Era Digital: Upaya Pelestarian Budaya Melalui Teknologi menjadi media pendukung yang efektif dalam memperkenalkan kembali warisan budaya tanpa menghilangkan nilai-nilai tradisional yang terkandung di dalamnya.* Ke depan, pengembangan aplikasi Gamelan Jv perlu terus dilakukan dengan menambahkan fitur pembelajaran yang lebih interaktif, seperti panduan permainan, materi edukatif, dan evaluasi pembelajaran. Selain itu, diperlukan penelitian lanjutan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media digital terhadap peningkatan literasi budaya, apresiasi, serta keberlanjutan pelestarian seni gamelan di kalangan generasi muda. Dengan demikian, digitalisasi budaya tidak hanya menjadi sarana pembelajaran, tetapi juga menjadi strategi yang berkelanjutan dalam menjaga eksistensi warisan budaya Indonesia di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S. (2020). *Gamelan dan identitas budaya Jawa*. Pustaka Budaya.
- Arthana, I. K. R., Pradnyana, G. A., & Pradnyana, I. M. A. (2018). Prototype aplikasi *mobile* preservasi warisan budaya Indonesia berbasis *crowdsourcing*. *JST (Jurnal Sains dan Teknologi)*, 7(1), 59–66.
<https://doi.org/10.23887/jstundiksha.v7i1.11924>
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Gulo, A. (2023). Revitalisasi budaya di era digital dan eksplorasi dampak media sosial terhadap dinamika sosial-budaya di tengah masyarakat. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 3(3), 172–184.
<https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v3i3>
- Kementerian PPN/Bappenas. (2021). *Sustainable Development Goals (SDGs) di Indonesia: Agenda 2030*. Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Badan Perencanaan Pembangunan Nasional.
- Lestari, A. (n.d.). Peran sosialisasi dalam meningkatkan kesadaran budaya masyarakat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, (3), 22–35.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Prasetyo, A. (2023). Tantangan musik tradisional di era modern. *Jurnal Musik dan Masyarakat*, 10(1), 30–40.
- Purnomo, W. (2022). Pemanfaatan digitalisasi dalam pelestarian budaya lokal. *Jurnal Kebudayaan Nusantara*, 12(1), 10–20.

Yayan Suherlan, Adhwa Vierga S., Aditya Saputra, Fadhilah yogi Kurniawan, Fadli Ikhsan Mubarak, Jeniffer Berliana Tindi, Kafi Irfan Hafiz, Khairunnisa Meinawati, Oktaviana Dewi Puspitasari, Reshanda Izzatika Hanifa – Revitalisasi Gamelan di Era Digital: Upaya Pelestarian Budaya Melalui Teknologi
Setiawan, B. (2022). Digitalisasi budaya: Antara pelestarian dan komodifikasi. *Jurnal Ilmu Sosial*, 14(1), 15–25.

Setiawan, D. (2018). Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap budaya. *Jurnal Simbolika: Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 62–72.
<https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1474>

Suryani, R. (2022). e-Gamelan: Inovasi digital dalam pembelajaran musik tradisional. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 40–50.

Wahyudi, D. (2021). Transformasi musik tradisional dalam era digital. *Jurnal Seni dan Budaya*, 8(2), 25–35.