

## **Pemanfaatan Platform Digital Oleh Komunitas Gamelan @SALGamelan Untuk Melestarikan Seni Tradisional**

**1) Yulinda Nur Fitriana, 2) Maria Consulata Wening Wijayaningrum**

Ilmu Komunikasi Universitas Pamulang

[dosen03111@unpam.ac.id](mailto:dosen03111@unpam.ac.id), [dosen03110@unpam.ac.id](mailto:dosen03110@unpam.ac.id)

### **Abstrak**

Konvergensi media yang dimanfaatkan oleh komunitas @SALGamelan mengikuti sertakan generasi Y dan Z dalam mendistribusikan musik gamelannya, tetapi komunitas ini belum maksimal dalam memanfaatkan platform digital yang digunakannya seperti *instagram*, *tik tok*, dan *youtube*. Tujuan penelitian ini yaitu menganalisis pemanfaatan media komunikasi digital Samurti andaru laras dalam melestarikan seni tradisional. Metode penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme karena pelestarian budaya dilakukan dengan upaya-upaya memanfaatkan media sosial yang sesuai dengan konsep, serta dengan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian deskriptif, teknik pengumpulan data penelitian melalui wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Selanjutnya, keabsahan data menggunakan triangulasi sumber. Berdasarkan hasil penelitian ini ditemukan bahwa upaya-upaya pemanfaatan platform media digital menjadi ide dalam melestarikan seni tradisional khususnya musik gamelan. Komunitas ini memiliki tujuan dapat melestarikan komunitas tersebut agar dapat dinikmati oleh semua kalangan sebagai penikmat musik dan memperkenalkan ke generasi penerus dengan cara membuat konten di media sosial komunitas SAL. Selain membuat konten, pelestarian musik gamelan dilakukan melalui mini show yang ada di Museum Nasional, Jakarta. Kemudian, *workshop* pengenalan gamelan yang rutin dilakukan setiap sebulan sekali di Graha Puspatarini, Jakarta Selatan. Saat kegiatan berlangsung konten yang dibuat melalui dokumentasi foto dan video, lalu konten tersebut dimuat di media sosial seperti Instagram, tik tok, dan youtube. Kesadaran Individu dan komunitas dalam pelestarian budaya harus ditingkatkan dengan cara membuat konten dan mengikuti *event* komunitas musik tradisional. Penelitian selanjutnya, dapat memperkaya penelitian dari kekurangan dalam hal komunitas musik tradisional yang tidak memperhatikan pemanfaatan media digital dan melakukan analisis secara mendalam dari segi pemanfaatan media digital yang nonprofit.

**Kata kunci:** Konvergensi; Media Sosial; Komunitas; Gamelan; Konten.

### **Abstrak**

*Media convergence utilized by the @SALGamelan community involves generations Y and Z in distributing their gamelan music, but this community has not maximized the use of digital platforms such as Instagram, TikTok, and YouTube. The purpose of this study is to analyze the use of digital communication media Samurti Andaru Laras in preserving traditional arts. This research method uses the constructivism paradigm because cultural preservation is carried out by efforts to utilize social media that are in accordance with the concept, as well as with a qualitative approach and descriptive research type, research data collection techniques through interviews, documentation, and literature studies. Furthermore, data validity uses source triangulation. Based on the results of this study, it was found that efforts to utilize digital media platforms became an idea in preserving traditional arts, especially gamelan music. This*

**Submitted:** June 2025, **Accepted:** July 2025, **Published:** August 2025

Website: [http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Ilmu\\_Komunikasi/](http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Ilmu_Komunikasi/)

*community aims to be able to preserve the community so that it can be enjoyed by all groups as music lovers and introduce it to the next generation by creating content on the SAL community's social media. In addition to creating content, gamelan music preservation is carried out through mini shows at the National Museum, Jakarta. Then, a gamelan introduction workshop is routinely held once a month at Graha Puspatarini, South Jakarta. During the activity, the content created through photo and video documentation, then the content is uploaded on social media such as Instagram, TikTok, and YouTube. Individual and community awareness in preserving culture must be increased by creating content and participating in traditional music community events. Further research can enrich research from the shortcomings in terms of traditional music communities that do not pay attention to the use of digital media and conduct in-depth analysis in terms of the use of non-profit digital media.*

**Keywords:** *Convergence; Social Media; Community; Gamelan; Content.*

## **PENDAHULUAN**

Pemanfaatan Platform Digital yang dilakukan oleh komunitas gamelan @SALGamelan sebagai upaya dalam melestarikan seni tradisional dengan cara memanfaatkan media sosial. Upaya itu bermacam-macam dilakukan oleh komunitas @SALGamelan, salah satunya memperkenalkan musik tradisional ke generasi digital native melalui media sosial. Platform digital yang dimanfaatkan oleh komunitas @SALGamelan mengikutsertakan generasi Y dan Z dalam mendistribusikan musik gamelannya, tetapi komunitas ini belum maksimal dalam memanfaatkan platform digital yang digunakannya seperti instagram, tik tok, dan youtube. Hal itu dibuktikan dari jumlah subscribe di youtube komunitas @SALGamelan hanya 83 subscribe, jumlah followers di instagram sebanyak 1055 pengikutnya, dan jumlah followers di tik tok ada 60 pengikut.

Selain itu, pemain gamelan di komunitas SAL ini yaitu sekumpulan anak muda yang ingin mempelajari musik gamelan. Generasi Y dan Z menjadi generasi penerus dalam warisan budaya Indonesia seperti musik etnik yang ada di daerah setempat. Selain generasi tersebut, adanya generasi Z dengan pemahaman teknologi, sehingga generasi ini sebagai penduduk asli digital. Howe dan

Strauss dalam (Zorn, 2017) mendefinisikan generasi Y atau Milenial memiliki kemampuan dasar dalam menguasai teknologi, contohnya kemampuan multitasking dengan penggunaan perangkat digital.

Penggunaan platform media digital dapat dipandang sebagai sarana untuk melestarikan musik-musik etnik dan menjadikan media alternatif bagi komunitas gamelan dalam mendistribusikan musik etnik. Berdasarkan data yang didapatkan melalui website official Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, gamelan menjadi kesenian Indonesia, pada 15 Desember 2021 telah diakui oleh UNESCO sebagai warisan budaya tak berbenda (Kementerian & Kebudayaan, 2021).

Konvergensi media yang terjadi dalam ranah media tidak hanya perubahan teknologi tetapi adanya konvergensi pada pasar, industry, khalayak dan gender. Aspek konvergensi yang dapat diaplikasikan yaitu memproduksi konten untuk beberapa platform (multimedia) (Angela & Gafar Yoedtadi, 2019). Media sosial yaitu media komunikasi dalam jaringan (daring), pengguna dapat dengan mudah berkontribusi dengan berpartisipasi, berbagi konten dan mendukung secara interaksi sosial (Cahyono, 2016).

Peralihan media musik mengalami perubahan sehingga dalam mendistribusikan musik adanya perbedaan dengan media

konvensional. Digitalisasi yang merambah pada sektor musik akhirnya mengubah pola distribusi musik menjadi platform digital. Era digitalisasi perlahan-perlahan menjadi media alternatif yang dapat digunakan oleh komunitas musik sebagai salah satu upaya mempertahankan pelestarian budayanya. Era digital saat ini membuat label rekaman mulai kehilangan peranan karena para musisi atau komunitas musik lebih mudah untuk mempromosikan dan mendistribusikan karyanya, sehingga peran musisi berkuasa penuh dan secara mandiri atas karya yang mereka distribusikan melalui platform digital (Halonen-Akatwijuka & Regner, 2004). Sebab, adanya konvergensi media yang dimanfaatkan oleh Komunitas SAL mengikuti algoritma media sosial yang ada.

Media alternatif dijadikan sebagai medium dalam mendistribusikan musik oleh siapa saja salah satunya komunitas musik gamelan. Hal ini berbanding terbalik dengan realitas yang ada yaitu distribusi musik hari ini identik dengan label Mayor/ industry musik yang komersil seperti Sony Music Indonesia, Emotion, Sony Aquarius dan sebagainya. Hal ini dibuktikan dengan riset-riset yang telah dilakukan sebelumnya (Arditi, 2018; Baker & Collins, 2017; Dewatara & Agustin, 2019; Netti & Irwansyah, 2018; Werner & Johansson,

2016) yang melihat peranan abel mayor dalam pendistribusian musik. Kondisi ini menyebabkan musik-musik dari jalur independent atau musik-musik etnik tidak mendapatkan wadah untuk memperkuat pelestarian budayanya. Musik-musik etnis dikalahkan oleh kekuatan kapitalis yang lebih mementingkan komersil semata.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut: “Bagaimana pemanfaatan platform digital oleh komunitas gamelan SAL yang dikelola generasi Y dan Z sebagai media alternatif dalam mempertahankan eksistensi musik tradisional?”

Tujuan penulisan jurnal ini yaitu menganalisis upaya-upaya komunikasi komunitas gamelan Samurti Andaru Laras dalam mempertahankan eksistensinya.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada (Neuman, 2015). Paradigma yang digunakan penelitian ini yaitu konstruktivisme, paradigma tersebut telah menjawab pernyataan penelitian yang telah

diajukan pada komunitas Samurti Andaru Laras. Teknik pemilihan informan menggunakan teknik purposive sampling. Sedangkan, Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi (Sugiyono, 2022). penelitian kualitatif model dari Miles dan Huberman memiliki sejumlah langkah-langkah dalam analisis data seperti pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi dari Miles dan Huberman dalam (Setiawan & Sisilia, 2020)

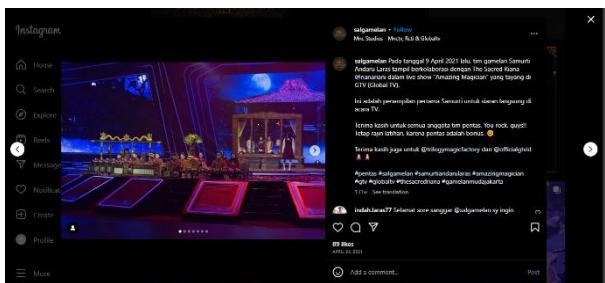
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

SAL memiliki kelas perdana berawal dari Putri Nurjanah yang mengajak anak-anak muda sebagai target regenerasi budaya karawitan untuk berlatih bersama di sebuah forum internet. Memulai kelas perdana komunitas SAL di suatu ruangan salah satu lembaga kursus di daerah Pengadegan, Jakarta Selatan hanya dengan 11 orang peserta. Komunitas ini menjadi wadah bagi anak muda untuk melestarikan seni gamelan jawa dan menambah wawasan pengetahuan mengenai seni karawitan khususnya di Jakarta. Antusiasme peminat musik gamelan sangat tinggi, setelah 3 bulan komunitas ini mendapat kesempatan pindah tempat di sanggar daerah Duren Tiga, Jakarta Selatan. Lalu melalui proses Panjang dan kondisi covid terjadi perpindah ke

sanggar Graha Puspatarini.

Divisi media sosial yang tugasnya mengupload, membuat konten dan apapun yang berhubungan dengan media sosial komunitas gamelan ini, divisi media sosial yaitu bernama Syafrie Ronaldo yang saat ini digantikan oleh Annisa Dwi. Informan selanjutnya menjadi tambahan dalam pelengkap data penelitian ini yaitu Rizki sebagai wakil ketua komunitas SAL dan Achi sebagai pembuat Instagram komunitas SAL sekaligus mantan ketua komunitas SAL periode 2015 - 2018. Peneliti tidak menjelaskan semua perdivisi sebab yang diwawancara hanya 5 (lima) orang dari struktur komunitas dan sesuai dengan tema penelitian ini.

Hasil pengolahan data yang dilakukan wawancara pada dua informan mengatakan bahwa komunitas ini tidak ada piagam sebagai prestasinya, hanya tampil di Global TV sebagai upaya melestarikan dengan cara tampil dihadapan publik. Komunitas gamelan ini komunitas non profit yang memang tidak hanya untuk dikenal saja tetapi dapat melestarikan musik tradisional melalui anak muda yang tampil dan memanfaatkan media sosial (Instagram, tik tok, dan youtube). Berikut gambar dan caption saat tampil di event Global TV yang diupload di Instagram sebagai berikut:



Sumber: Instagram @SALGamelan

Melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti dalam mengamati komunitas Samurti Andaru Laras mengenai sumber daya di Komunitas SAL dengan hasil observasinya yaitu mengamati banyaknya jumlah anggota dan mayoritas yang masih generasi muda usia 17-30 tahun. Selain itu, mengamati konsistensi anggota ketika latihan setiap minggunya yang mengikuti Latihan sekitar 10-15 orang. Telah disebutkan dalam wawancara target usia yaitu sampai 40 tahun, melalui observasi 40 tahun itu hanya usia pelatih. Pernyataan itu telah disampaikan oleh infoman pertama saat wawancara sebagai berikut:

*“Jadi, aku sama teman-teman itu target buat Samurti Andaru Laras ini usianya itu 17-40 tahun. Kenapa sih gamelan? Khusus orang rantau? Gak sih sebenarnya, emang usia 17-40 tahun itu berdomisili dan beraktivitas di Jabodetabek”. (Putri, wawancara, 5 Februari 2023)*

Peneliti juga mendapatkan hasil observasi saat mengamati komunitas SAL tampil dihadapan publik atau mini show yang dilaksanakan di Perpusnas dan Museum Nasional. Selain tampil, komunitas Samurti andaru laras terbuka bagi pengunjung yang ingin

memainkan gamelan dan mempromosikan media sosial komunitas @SALGamelan kepada turis-turis yang tertarik dengan musik gamelan jawa. Hal itu juga sebagai upaya dalam mengenalkan budaya musik jawa bagi warga asing mengetahui identitas budaya Indonesia.

1) Media sosial yang digunakan oleh Kmunitas @SALGamelan

Pembuatan akun komunitas SAL dibuat oleh Putri Nurjanah di media kaskus.com sebagai media promosinya. Sehingga pembuatan media selanjutnya facebook dan Instagram. Sedangkan, berdasarkan pengamatan observasi peneliti dalam komunitas Samurti Andaru Laras dalam melakukan upaya-upaya pemanfaatan media komunikasi digital terdiri dari berbagai platform digital seperti *Instagram*, *Youtube*, dan *Tik tok*. Media sosial seperti facebook dan twitter tidak digunakan lagi oleh komunitas SAL ini. Pernyataan tersebut dipertegas oleh 4 informan yang telah diwawancara secara semi struktur dan observasi partisipatif.

2) Motif pembuatan media sosial yang di Kelola generasi Y dan Z

Perkembangan media dari masa ke masa yang menjadikan komunitas gamelan SAL membuat dan mengupload konten-konten yang sesuai dikalangan generasi digital native. Generasi Y dan Z saat ini aktif berjejaring

menggunakan gawainya untuk membuka media sosial yang telah di download. Oleh karena itu, komunitas SAL menargetkan generasi y dan z dalam mempromosikan komunitasnya secara non profit. Menurut informan 1, 2, dan 3 mengatakan bahwa generasi y dan z dijadikan motif dalam pembuatan media sosial. Pemilihan media sosial yang digunakan oleh komunitas SAL seperti *Instagram*, *Tik tok* dan *Youtube*. Generasi Y dan Z yang menggunakan ketiga media sosial yang telah disebutkan dan dapat diakses dengan mudah.

Disimpulkan dari kedua informan mengatakan yang memanfaatkan media sosial komunitas @SALGamelan yaitu generasi Y dan Z, hal itu selaras dengan target dalam komunitas ini usia 17 – 40 tahun. Selain memanfaatkan media sosial, adanya kontribusi generasi Y dan Z menjadi pemain gamelan di komunitas, mereka pengguna media sosial aktif dalam pembuatan konten. Konten yang harus disesuainya dan dapat menarik minat pengikut media sosial komunitas @SALGamelan dan bisa mengikuti latihan secara langsung dengan konten yang dibuat. Konten yang dibuat berupa video yang sudah diedit oleh ketua komunitas SAL lalu diupload baik di Instagram, Youtube maupun Tik tok.

Perkembangan zaman pun membuat SAL selalu menginovasi dalam memanfaatkan

media sosial yang digunakannya. Apalagi saat ini media *tik tok* telah digandurungi oleh khalayak. Dengan tik tok menjadi pemanfaat media yang efektif. Beberapa hasil karya Samurti andaru laras yang dikonvergensi ke beberapa media.

Pemanfaatan yang dilakukan oleh Komunitas SAL dalam memanfaatkan media seperti *Instagram*, *Youtube* dan *Tik tok* serupa dan saling berkesinambungan satu sama lain. Lalu setelah dijabarkan, membuat model pemanfaatan dapat menjelaskan bagaimana komunitas SAL dalam memanfaatkannya apakah sudah optimal atau masih adanya evaluasi.

Menjelaskan ide konten yang diaplikasikan oleh komunitas SAL ini dari Instagram yang idenya mengikuti generasi Y dan Z. Maksud dari idenya mengikuti generasi Y dan Z ini mengenai idenya tidak menggunakan gambar yang mencolok dan memberikan *watermark* komunitas SAL agar makin dikenal. Biasanya ide konten ini digunakan untuk video maupun gambar yang telah di edit. Tema dari konten yang dibuat oleh ketua komunitas SAL ini tidak memiliki tema secara khusus, yang dimana ide konten akan dibuat ketika memperingati hari-hari peringatan tertentu seperti hari kemerdekaan, puasa dan lain-lain.

Selanjutnya, *planning* konten, pemanfaat dari media sosial seperti *Instagram*, *youtube* dan *tik tok* tidak adanya *planning* saat mengunggah kontennya, biasanya sering dilakukan di Instagram melalui *story* setiap minggunya pada saat latihan ataupun melakukan *minishow*. Telah disampaikan dihasil penelitian dari beberapa informan dan hasil observasi setiap jam 10.00 wib pada Minggu saat latihan tidak secara tematik mengunggah kontennya.

Berikutnya pemanfaatan media komunikasi digital di komunitas SAL dalam melestarikan yaitu platform digital yang digunakan hanya di *Instagram*, *Youtube*, dan *Tik tok*. Ketiga platform digital yang dikelola oleh komunitas SAL dengan tujuan dapat dikenal oleh generasi penerus (baca: *digital native*) dan mengikuti perkembangan algoritma digital. Perkembangan media dari masa ke masa yang menjadikan komunitas gamelan SAL membuat dan mengupload konten-konten yang sesuai dikalangan generasi *digital native*. Generasi Y dan Z saat ini aktif berjejaring menggunakan gawainya untuk membuka media sosial yang telah di *download*. Oleh karena itu, komunitas SAL menargetkan generasi y dan z dalam mempromosikan komunitasnya secara non profit.

Mengunggah di platform digital

berbeda algoritma yang digunakan seperti platform *instagram*, dapat digunakan di *instastory* atau *reels* nya dalam mengunggah atau mengupload, ukuran video *instastory* atau *reels* Instagram dengan ukuran 9:16, foto atau video kegiatan samutri di *feed* Instagram. Waktunya tidak menentu saat mengupload tetapi saat latihan menggunakan *story* di Instagram. Selanjutnya platform *youtube*, platform ini berupa audio visual berupa video yang dapat berdurasi sampai hitungan jam. Mengunggah yang dilakukan di *youtube* kurang optimal sehingga video yang di publish tidak banyak yang terupload, hanya beberapa walaupun *viewers* nya mencapai ratusan. Platform *Tik tok* yang digunakan pun baru beberapa *followers* yang ada tetapi sudah mencapai ratusan penoton baik *followers* maupun *non followers*.

## SIMPULAN

1) Pemanfaatan platform media digital menjadi ide dalam melestarikan seni tradisional khususnya musik gamelan yang di kelola oleh generasi Y dan Z. Komunitas SAL memiliki tujuan dapat melestarikan music etnik dan dapat dinikmati oleh semua kalangan sebagai penikmat musik dan memperkenalkan ke generasi penerus dengan cara membuat konten di media sosial komunitas SAL. Selain membuat konten, pelestarian musik gamelan

dilakukan melalui mini show yang ada di Museum Nasional, Jakarta. Kemudian, workshop pengenalan gamelan yang rutin dilakukan setiap sebulan sekali di Graha Puspatarini, Jakarta Selatan. Saat kegiatan berlangsung konten yang dibuat melalui dokumentasi foto dan video, lalu konten tersebut dimuat di media sosial seperti Instagram, tik tok, dan youtube. Hal tersebut upaya melestarikan musik gamelan sehingga dapat dinikmati oleh semua kalangan, paling tidak mengetahui sehingga musik gamelan dapat memiliki keunikan sendiri oleh penikmat dari Generasi Y dan Generasi Z, bahwa musik tradisional mampu bersaing dan beriringan dengan budaya musik luar. Walaupun pemanfaatan platform digital memang dikatakan efektif menjadi wadah melestarikan musik gamelan dari sanggar musik tradisional khususnya, kenyataannya tidak banyak sanggar yang memanfaatkan media sosial.

2) Membuat model pemanfaatan menjelaskan bagaimana komunitas SAL dalam memanfaatkan media sosial yang belum optimal atau dan adanya evaluasi pada setiap platform digital (Instagram, Youtube, dan Tik tok). Model pemanfaatan dilakukannya adanya ide konten yang mengikuti generasi Y dan Z, tidak melakukan planning konten yang secara struktur tetapi saat membuat konten seperti

mengupload instastory setiap latihan gamelan di Instagram. Platform digital yang dikelola oleh komunitas SAL dengan tujuan dapat dikenal oleh generasi penerus (baca: digital native) dan mengikuti perkembangan algoritma digital. Lalu, mengunggah di platform digital seperti Instagram, Youtube, dan Tik tok yang berbeda algoritmanya, sehingga menyesuaikan saat mengunggahnya dan waktu mengunggah. Media yang digunakan dapat mempertahankan dan melestarikan budaya, sebab media sosial yang digunakan oleh digital native.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arditi, D. (2018). Digital Subscriptions: The Unending Consumption of Music in the Digital Era. *Popular Music and Society*, 41(3), 302–318.  
<https://doi.org/10.1080/03007766.2016.1264101>
- Baker, S., & Collins, J. (2017). Popular music heritage, community archives and the challenge of sustainability. *International Journal of Cultural Studies*, 20(5), 476–491.<https://doi.org/10.1177/1367877916637150>
- Dewatara, G. W., & Agustin, S. M. (2019). Pemasaran Musik Pada Era Digital Digitalisasi Industri Musik Dalam Industri 4.0 Di Indonesia. *WACANA, Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(1).  
<https://doi.org/10.32509/wacana.v18i1.729>
- Netti, S. Y. M., & Irwansyah, I. (2018). Spotify: Aplikasi Music Streaming untuk Generasi

- Milenial. *Jurnal Komunikasi*, 10(1), 1.  
<https://doi.org/10.24912/jk.v10i1.1102>
- Neuman, W. L. (2015). *Metode Penelitian Sosial: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif edisi 7*. PT Indeks.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif (untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, interpretif, interaktif dan konstruktif)*. Alfabeta.
- Werner, A., & Johansson, S. (2016). Experts, dads and technology Gendered talk about online music. *International Journal of Cultural Studies*, 19(2), 177–192.  
<https://doi.org/10.1177/1367877914555463>
- Zorn, R. L. (2017). Coming in 2017: A New Generation of Graduate - ProQuest. *College and University; Washington, Vol. 92, I, 2017*.  
<https://www.proquest.com/docview/1901673866>