

## **Peran Media Digital sebagai Strategi Perencanaan Pertunjukan Seni Karawitan : Studi Kasus di Sanggar Karawitan Sekar Dewi Banyumas**

Muhamad Wahyu Romadhan, Putri Roihana, Fatya Nurnayla, Hidayati Purnama, Isfha Nur Azizah, Abiyaz Emirfaad Hasyim

**Program Studi S-1 Sosiologi, Universitas Jenderal Soedirman**

**Email : muhamad.romadhan@mhs.unsoed.ac.id, putri.roihana@mhs.unsoed.ac.id, hidayati.purnama@mhs.unsoed.ac.id, fatya.nurnayla@mhs.unsoed.ac.id, isfha.azizah@mhs.unsoed.ac.id, abiyaz.hasyim@mhs.unsoed.ac.id**

### **ABSTRAK**

Artikel ini menggambarkan peran media digital sebagai strategi perencanaan seni karawitan. Penelitian ini dilakukan di salah satu sanggar karawitan Banyumas, yaitu Sanggar Sekar Dewi yang terletak di Desa Wiradadi, Sokaraja, Banyumas. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif untuk mendapatkan gambaran secara luas dan mendalam mengenai kesenian karawitan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media digital dapat berperan dan dijadikan sebagai strategi perencanaan pertunjukan seni karawitan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa karawitan Banyumas memiliki perbedaan dengan karawitan Solo, Yogyakarta, dan Sunda. Perkembangan teknologi yang semakin pesat memunculkan media digital. Kemunculan media digital tersebut memberikan perubahan pada kesenian karawitan. Pertunjukan seni karawitan saat ini juga dapat dinikmati secara daring, meskipun esensi dan perasaan yang dihasilkan akan berbeda jika melihat pertunjukan seni karawitan secara langsung karena apabila melihat pertunjukan seni karawitan melalui media digital, maka tidak akan menumbuhkan ikatan batin antara penonton dengan pelaku seni. Media digital juga berdampak pada minat masyarakat, terutama generasi muda, sehingga seni karawitan mengalami penurunan apresiasi dan partisipasi dari masyarakat. Akan tetapi, di sisi lain media digital juga dapat memudahkan dalam memperluas dan melestarikan seni karawitan kepada masyarakat luas, sehingga media digital yang ada saat ini berperan dalam perkembangan seni karawitan dan dapat dijadikan sebagai strategi untuk memperkenalkan seni karawitan.

**Kata Kunci:** Karawitan, Media Digital, Sanggar Sekar Dewi

### **ABSTRACT**

*This article describes the role of digital media as a planning strategy for musical arts. This research was conducted in one of the Banyumas karawitan studios, Sanggar Sekar Dewi, located in Wiradadi Village, Sokaraja, Banyumas. The research method used was descriptive qualitative research method to get a broad and in-depth picture of the karawitan art. This research aims to find out the extent to which digital media can play a role and be used as a planning strategy for karawitan performances. The results of the research show that Banyumas karawitan is different from Solo, Yogyakarta and Sundanese karawitan. The rapid development of technology has led to the emergence of digital media. The emergence of digital media has brought changes to the musical arts. Carawitan performances can now also be enjoyed online, although the essence and feelings generated will be different if you see a live carawitan performance because if you see a carawitan performance through digital media, it will not foster a mental bond between the audience and the performer. Digital media has also had an impact on the interest of the public, especially the younger generation, resulting in a decline in appreciation and participation from the public. However, on the other hand, digital media can also make it easier to expand and preserve the karawitan arts to the wider community, so the current digital media plays a role in the development of karawitan arts and can be used as a strategy to introduce karawitan arts.*

**Keywords:** Karawitan, Digital Media, Sanggar Sekar Dewi

## **1. PENDAHULUAN**

Budaya merupakan cerminan dari keadaan khas masyarakat. Pada umumnya budaya merupakan hasil dari tradisi turun temurun yang berasal dari nenek moyang, baik berupa adat istiadat, bangunan, dan karya seni (Susanto & Rigianti, 2023). Indonesia sebagai negara yang memiliki keanekaragaman kebudayaan menjadikan setiap daerah di Indonesia memiliki ciri khas masing-masing, tidak terkecuali pada daerah Jawa. Karawitan dijadikan sebagai salah satu

seni pertunjukan yang umumnya ditemukan di Jawa Tengah. Soeroso dalam Iswangga., et al (2020) menyatakan bahwa karawitan merupakan ungkapan jiwa manusia yang lahir melalui nada-nada berlaras slendro dan pelog, diatur secara berirama, berbentuk, selaras, enak untuk didengar, dan dipandang, baik dalam vokal instrumental maupun garap campuran. Dewasa ini, eksistensi seni karawitan semakin menurun seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi. Proses globalisasi yang pesat menggeser minat masyarakat terhadap seni karawitan. Masyarakat menganggap seni karawitan merupakan seni yang ketinggalan zaman atau kuno (Sidik et al., 2019). Kemajuan teknologi yang ada juga telah mengubah cara masyarakat dalam mengonsumsi hiburan (Lubis et al., 2023). Masyarakat lebih banyak menggunakan media digital sebagai alat untuk mendengarkan musik dan menonton pertunjukkan. Hal ini menunjukkan bahwa media digital dapat memberikan dampak pada eksistensi pertunjukkan seni karawitan.

Media digital dapat dimanfaatkan sebagai strategi perencanaan untuk menyebarkan budaya Indonesia, salah satunya pertunjukan seni karawitan melalui internet dengan menggunakan media sosial. Hal tersebut juga dijelaskan dalam penelitian Wisman & Cukei (2023) bahwa peran media sosial dan blog dapat menjadikan media lokal sebagai media nasional dan internasional yang mampu meningkatkan kebudayaan lokal di kancah dunia. Melalui strategi-strategi berupa pemanfaatan media digital untuk menyebarkan nilai-nilai budaya lokal dan mencegah pengaruh negatif dari budaya luar akibat globalisasi. Akan tetapi, pengaruh negatif tersebut dapat merusak nilai-nilai budaya lokal, sehingga diperlukan pendidikan karakter keagamaan. Pentingnya pendidikan karakter keagamaan berbasis budaya dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas di Indonesia, salah satunya dengan menggunakan kesenian karawitan. Menurut Jati & Apriani 2023, seni karawitan dapat membantu melatih gerak motorik, menyalurkan bakat, serta membentuk rasa toleransi. Dalam konteks ini, seni karawitan dianggap efektif dalam menanamkan nilai keagamaan dan karakter religius pada siswa. Selain itu, seni karawitan juga dianggap sebagai sarana untuk memperkaya budaya lokal dan mencegah kepunahan tradisi seni tradisional.

Salah satu sanggar karawitan di Banyumas yang masih aktif hingga saat ini adalah Sanggar Sekar Dewi. Sanggar Sekar Dewi merupakan sebuah sanggar seni yang terletak di Desa Wiradadi, Kecamatan Sokaraja, Kabupaten Banyumas. Sanggar ini didirikan oleh seorang tokoh budayawan aktif yang berfokus pada kesenian karawitan, yaitu bapak berinisial X. Beliau menyampaikan bahwa sanggar ini terbentuk sejak tahun 2022 dan sudah beroperasi aktif selama 2 tahun. Meskipun tergolong baru, Sanggar Sekar Dewi telah aktif menyelenggarakan berbagai

kegiatan pelatihan karawitan untuk berbagai kelompok usia, mulai dari siswa PAUD hingga ibu-ibu PKK. Sanggar ini memiliki perangkat karawitan lengkap yang diperoleh secara bertahap, meski dalam kondisi bekas. Sanggar tersebut mencoba untuk beradaptasi dengan media digital yang ada saat ini. Karawitan banyumas yang ada di sanggar tersebut memiliki perbedaan dengan karawitan di daerah Solo, Yogyakarta dan Sunda. Karawitan Banyumas menggunakan instrumen yang relatif sederhana, seperti ricikan. Berbeda dengan Banyumas, karawitan Solo menggunakan instrumen lengkap terdiri dari kendhang, ciblon, gender, barung, rebab, gambang, dan gong kemodhong, bahkan menggunakan gamelan gedhe yang terbuat dari perunggu. Sedangkan karawitan Yogyakarta menggunakan gamelan yang terbuat dari bambu. Selain itu, ada juga karawitan Sunda yang memiliki instrumen yang terdiri dari kacapi, gamelan degung, dan gamelan pelog salendro (Yulaeliah, 2020).

Hadirnya media digital tidak hanya memberikan dampak negatif bagi seni karawitan, tetapi juga dampak positif yang signifikan. Media digital dapat menjadi sebuah sarana yang potensial untuk memperkenalkan seni karawitan, seperti konser virtual seni karawitan berbasis media digital (live streaming), unggahan video pembelajaran seni karawitan pada media digital, dan lain sebagainya. Penelitian ini melihat, fokus utama pemanfaatan media digital sebagai pemasaran seni karawitan adalah bagaimana agar kembalinya minat masyarakat lokal dalam ikut serta melestarikan seni karawitan yang sudah diturunkan oleh nenek moyang dan menjaga agar generasi muda tetap tertarik untuk belajar dan berpartisipasi dalam praktik seni karawitan. Berdasarkan persoalan-persoalan tersebut penelitian ini menganalisis bagaimana peran media digital terhadap perkembangan seni karawitan di Sanggar Sekar Dewi Banyumas dan apa strategi Sanggar Sekar Dewi Banyumas dalam pemanfaatan media digital. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan gambaran praktis bagaimana Sanggar Karawitan Sekar Dewi Banyumas memandang perkembangan dan pemanfaatan media digital sebagai strategi untuk menghidupkan kembali kehadiran seni karawitan khususnya di Banyumas.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif yaitu mendapatkan gambaran secara luas dan mendalam tentang pengalaman individu dalam memahami peran media sosial sebagai strategi perencanaan pertunjukan seni karawitan di Sanggar Karawitan Sekar Dewi Banyumas. Menurut Purba et al., (2021) Penelitian deskriptif adalah pengumpulan data untuk menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan tentang status terakhir subjek penelitian, yang merupakan metode penelitian faktual tentang status sekelompok orang, suatu

objek, suatu keadaan, sistem pemikiran atau peristiwa dalam saat ini. dengan interpretasi yang benar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sugiyono (2020, hlm. 9) mengemukakan bahwa metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme atau enterpretif, digunakan untuk meneliti kondisi obyek yang alamiah dan memposisikan peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan observasi, wawancara, dokumentasi), data yang diperoleh cenderung data kualitatif, analisis data, bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif bersifat untuk memahami makna, memahami keunikan, mengkontruksi fenomena, dan menemukan hipotesis. Sanggar Karawitan Sekar Dewi dipilih sebagai tempat penelitian karena sanggar tersebut menjadi salah satu sanggar karawitan yang masih aktif dan eksis dalam berbagai kegiatan karawitan khususnya di wilayah Banyumas.

### **3. HASIL PEMBAHASAN**

#### **3.1. Perkembangan Seni Karawitan di Sanggar Sekar Dewi Banyumas**

Karawitan merupakan salah satu kesenian tradisional Indonesia yang masih populer hingga saat ini. Menurut Adiyanto (2024), karawitan berasal dari bahasa Jawa rawit berarti rumit, berbelit-belit, tetapi rawit juga berarti halus, cantik, berliku-liku dan enak. Kata Jawa karawitan khususnya dipakai untuk mengacu kepada musik gamelan dengan menggunakan laras slendro dan pelog, yang garapan-garapannya menggunakan sistem notasi, warna suara, ritme, memiliki fungsi, pathet, aturan garap dalam bentuk sajian instrumentalia, vokalia dan campuran yang indah didengar, mengandung nilai-nilai historis dan filosofis bagi masyarakat Indonesia khususnya masyarakat Jawa (Adiyanto, 2024). Karawitan sendiri merupakan alat musik atau kesenian khas yang berasal dari Pulau Jawa dan Bali. Pada awal perkembangannya, fungsi Karawitan Gamelan hanya berkisar pada upacara-upacara Keraton, namun sejak jaman Mataram, kesenian karawitan juga difungsikan sebagai sarana hiburan yang juga dapat dinikmati oleh masyarakat di luar tembok Keraton (LP2M, 2021).

Karawitan pada saat ini sudah sering digunakan sebagai sarana edukasi dan hiburan sehingga masyarakat luas dapat mempelajari dan melestarikan kesenian ini, seperti yang dilakukan oleh Sanggar Sekar Dewi. Pada awalnya, alasan bapak X akhirnya memutuskan untuk terjun ke kesenian karawitan adalah pengalaman beliau yang sejak kecil mengikuti ekstrakurikuler karawitan di SD dan sejak itulah beliau menemukan minat serta bakat dalam dirinya. Dorongan tersebut kemudian membuat beliau memutuskan untuk masuk ke sekolah-sekolah kejuruan seni karawitan, yaitu SMK N 3 Banyumas dan lanjut ke ISI Yogyakarta. Setelah lulus dari perguruan tinggi beliau diberi kesempatan untuk mengajar ke beberapa sekolah hingga saat ini masih aktif

menjadi guru di SMPN 5 Purwokerto dan dari situlah beliau mulai memperkenalkan kesenian karawitan melalui kegiatan ekstrakurikuler. Ekstrakurikuler tersebut dapat menumbuhkan rasa cinta budaya. Ekstrakurikuler karawitan dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, meningkatkan kepekaan, dan menumbuhkan karakter individu (Prabowo, 2019).

Dirasa kurang cukup jika hanya mengajarkan kesenian karawitan melalui ekstrakurikuler di sekolah, beliau memutuskan pada tahun 2022 mulai merintis sanggar seni karawitan di rumahnya yang saat ini dikenal dengan Sanggar Karawitan Sekar Dewi. Dari hasil wawancara, beliau menyampaikan bahwa alat-alat yang ada di sanggarnya dibeli menggunakan uang pribadinya tanpa adanya bantuan dari pihak-pihak lain. Lalu, alat-alat yang ada di sanggar ini juga dibeli satu per satu, tidak sekaligus semua perangkat karawitan dengan kondisi perangkatnya dibeli *second* atau bekas. Alasannya karena beliau belum mampu jika harus membeli satu perangkat karawitan dengan keadaan baru yang harganya cukup mahal.

Kerja keras yang dilakukan oleh Bapak X akhirnya membuahkan hasil. Saat ini, alat-alat yang ada di Sanggar Sekar Dewi sudah lengkap, meskipun alat-alat tersebut dibeli dalam keadaan bekas, tetapi suara yang dihasilkan masih cukup baik ketika dimainkan. Selain itu, beliau juga menyampaikan bahwa Sanggar Sekar Dewi sudah sering digunakan untuk kegiatan-kegiatan pelatihan, seperti kegiatan pelatihan untuk SD Wiradadi, Paud, kegiatan ibu-ibu PKK, dan terdapat pula komunitas atau grup alumni SMP yang masih aktif dalam kegiatan karawitan di Sanggar Sekar Dewi. Kegiatan pelatihan yang dilakukan secara rutin tersebut dibagi menjadi beberapa hari, yaitu untuk siswa SD Wiradadi dilakukan pada hari Sabtu, lalu untuk Paud juga dilakukan pada hari yang sama, pada hari Sabtu pada minggu ketiga, dan untuk ibu-ibu PKK dilaksanakan pada hari Minggu, sedangkan untuk komunitas alumni Bapak X tidak menentukan jadwal rutin, pelatihan tersebut tergantung dengan kesanggupan para alumni yang rata-rata sudah bekerja atau seorang mahasiswa. Kegiatan tersebut dapat dijadikan sebagai upaya Sanggar Karawitan Sekar Dewi dalam memperkenalkan seni karawitan.

Sanggar Sekar Dewi dapat dikatakan cukup aktif dalam kegiatan-kegiatan seni karawitan, namun sangat disayangkan hingga saat ini Sanggar Sekar Dewi belum mempunyai anggota tetap. Hal tersebut disebabkan oleh rendahnya minat pemuda setempat untuk secara serius terlibat dalam seni karawitan. Menurut beliau, pemuda-pemuda di daerah sekitar sanggar belum terlihat memiliki niat dan keinginan yang tulus dan sungguh-sungguh untuk menjadi pelaku seni karawitan, mereka hanya datang untuk sebatas bermain dan berkunjung. Selain itu, sanggar Sekar Dewi juga hingga saat ini belum terdaftar di Dinas Kebudayaan:

*“Pemuda pemudinya itu belum berjalan. Ada, tapi belum. Perekrutannya yang cukup sulit karena berkaitan dengan kesibukan mereka, tapi nanti sudah ada gambaran kok coba mau melakukan nggak. Belum, kami dari sanggar belum punya tim khusus karawitanya, jadi kami menyampaikan materi, itu yang saya kepingin itu, ada sanggar dan memang spesial pemain sanggar gitu saya belum punya.”* (Wawancara dilakukan pada 3 April 2024)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Paskasari et al., (2020) kurangnya minat pemuda untuk berkontribusi dalam mengelola kebudayaan dapat disebabkan karena para pemuda memiliki pilihan lain yang dianggap lebih memberikan profit bagi dirinya, seperti mencari pekerjaan di pabrik atau retail, dibandingkan dengan bergabung dan berkontribusi dalam mengelola kebudayaan. Hal tersebut menjadi kendala tersendiri bagi beliau selaku pengurus dari Sanggar Sekar Dewi untuk menjalankan sanggar secara aktif dan mendaftarkan sanggar ke Dinas kebudayaan yang nantinya dapat membantu Sanggar Sekar Dewi agar lebih dikenal banyak orang. Bapak X juga menyampaikan bahwa meskipun beliau memiliki keinginan untuk mendaftarkan sanggar ke Dinas Kebudayaan, tetapi beliau juga masih mempertimbangkan keinginannya tersebut karena beberapa hal:

*“Kepingin, tapi nggak dalam waktu dekat, ya itu tadi dekat dan tidaknya kalau saya dapat anggota yang bisa saya andalkan untuk bisa tetap dan bisa awet saya mungkin segera saya daftarkan. fokusnya saja saya yang belum mampu, sekarang apalagi pekerjaan di sekolah kan saya luar biasa.”* (Wawancara dilakukan pada dilakukan 3 April 2024).

Keterbatasan dalam mengelola waktu antara pekerjaan inti dengan pekerjaan sampingan akan memecah fokus. Individu yang memiliki peran ganda seringkali menghadapi kebingungan, sehingga mereka lebih sering untuk fokus pada apa yang menjadi tujuannya dan mengesampingkan hal-hal lain (Fauziah, 2020). Di samping itu semua, Sanggar Sekar Dewi sudah dapat dikatakan sebagai sanggar seni karawitan yang aktif dan memiliki beberapa kegiatan rutin dengan tujuan untuk memperkenalkan dan mengajarkan tentang kesenian karawitan.

### **3.2. Peran Media Digital bagi Sanggar Sekar Dewi Banyumas**

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat terjadinya perubahan dalam berbagai struktur masyarakat (Rafiq, 2020). Perubahan tersebut dapat meliputi perubahan dalam bentuk kegiatan masyarakat hingga minat masyarakat. Media digital yang saat ini hadir di tengah-tengah masyarakat memberikan perubahan bagi Sanggar Sekar Dewi meskipun tidak terlalu terlihat. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di Sanggar Karawitan Sekar Dewi, ditemukan bahwa tidak terlalu banyak perubahan signifikan yang dirasakan oleh tersebut. Akan

tetapi, menurut Bapak X perkembangan teknologi saat ini membuat seni karawitan secara umum mengalami perubahan.

Perkembangan teknologi yang melahirkan berbagai media digital di tengah masyarakat menjadikan kesenian karawitan perubahan. Hal tersebut dapat dilihat dari perubahan penyampaian pertunjukan seni. Saat ini pertunjukan seni tidak hanya dapat dilihat secara langsung, tetapi juga dapat dilihat melalui *platform* daring, seperti YouTube, Instagram, Facebook, TikTok, X, hingga laman-laman atau blog yang diperuntukan untuk mempublikasi pertunjukan seni (Setiawan et al., 2021). Kemudahan yang diberikan dari perkembangan teknologi tersebut membuat masyarakat tidak perlu repot-repot keluar rumah untuk menyaksikan pertunjukan seni. Masyarakat dapat menyaksikan dan menikmati pertunjukan seni hanya dengan bermodalkan gawai dan kuota internet (Dewantara, 2019). Perubahan dalam menyaksikan pertunjukan seni tersebut juga tidak terkecuali terjadi pada pertunjukan seni karawitan. Saat ini pertunjukan seni karawitan sudah dapat diakses dengan mudah di *platform-platform* daring, salah satunya adalah YouTube. Pertunjukan seni karawitan sangat mudah diakses dan ditonton di *platform* tersebut. Aplikasi YouTube memudahkan masyarakat untuk menonton dan berlatih karawitan di mana saja dan kapan saja (Artana et al., 2022). Bapak X mengatakan bahwa adanya media digital ini membantu dalam memperkenalkan seni karawitan kepada masyarakat luas. Beliau menceritakan pengalamannya mengenai Sanggar Sekar Dewi yang sempat diliput oleh Dinas Kebudayaan Banyumas dan video tersebut diunggah di akun YouTube Dinas Kebudayaan tersebut. Unggahan tersebut berdampak positif bagi Sanggar Sekar Dewi. Unggahan tersebut secara tidak langsung membuat nama Sanggar Sekar Dewi semakin dikenal oleh masyarakat luas.

Perkembangan teknologi juga dapat menjadi salah satu faktor yang membuat minat masyarakat untuk berpartisipasi menjadi anggota tetap pengurus seni karawitan dan pengunjung semakin menurun. Selain itu, menurut Bapak X media digital yang digunakan untuk menonton seni karawitan akan memberikan esensi atau perasaan yang berbeda ketika melihat pertunjukan seni karawitan secara langsung. Menurut beliau, menonton pertunjukan seni karawitan melalui YouTube tidak akan menumbuhkan hubungan batin antara yang dilihat dengan penikmat karena tidak terjadi kontak sosial, lain halnya dengan melihat secara langsung, maka akan terjalin hubungan yang kuat antara penonton dengan pelaku kesenian. Sebagaimana yang dikatakan oleh beliau:

*“Oh ya ada. Kalau melihat karawitan di Youtube kan hubungan batin antara yang dilihat dengan penikmat kan nggak ada kontak, tapi ketika saya melihat langsung, apalagi temannya kenal gitukan, itu rasanya udah*

*kayak apa, magnetnya itu besar sekali dan tentu melihat pertunjukkan langsung ya jelas beda.”*

(Wawancara dilakukan pada 3 April 2024)

Pertunjukan seni yang dilihat secara langsung memberikan perasaan hidup bagi yang menonton dan akan memberikan perasaan atau kesan berbeda ketika pertunjukan seni hanya ditonton melalui media digital (Supiazra, 2022). Selain itu, menonton pertunjukan seni karawitan secara langsung juga dapat menjadikan penonton lebih menikmati alunan dari gamelan, khususnya bagi pecinta kesenian karawitan. Hal tersebut menunjukkan bahwa media digital yang ada saat ini dapat berdampak positif maupun negatif bagi kesenian karawitan. Media digital yang ada saat ini dapat dijadikan sebagai alat memperkenalkan kesenian karawitan kepada khalayak luas oleh Sanggar Sekar Dewi, terutama untuk memperkenalkan kesenian karawitan kepada masyarakat di luar Banyumas yang tidak mengetahui kesenian karawitan. Melalui media digital masyarakat di luar Banyumas dapat mengetahui dan mempelajari kesenian karawitan.

### **3.3. Strategi Pemanfaatan Media Digital Sanggar Sekar Dewi Banyumas**

Perkembangan teknologi dapat memberikan peluang tersendiri bagi para seniman (Rikarno & Saaduddin, 2021). Salah satunya, yaitu hadirnya media digital akibat perkembangan teknologi yang dapat memudahkan para seniman untuk menyebarluaskan karya-karyanya, tidak terkecuali bagi seniman karawitan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada pengurus Sanggar Sekar Dewi, Bapak X menyampaikan bahwa terdapat ketertarikan untuk memperkenalkan kesenian karawitan Sanggar Sekar Dewi melalui *platform* media digital, seperti YouTube dan lain sebagainya. Hal tersebut merupakan salah satu langkah yang dilakukan oleh Bapak X untuk memanfaatkan media digital sebagai strategi untuk memperkenalkan kesenian karawitan di era digital saat ini. Sebagaimana yang dikatakan oleh Bapak X:

*“..oh iya pengen banget, buat memperkenalkan kesenian karawitan, ..kepikiran juga, cuma saya harus ada. kalau saya dipermainannya, tapi kalau nunggah sendiri, ngedit sendiri saya belum ada kesempatan.”* (Wawancara dilakukan pada 3 April 2024)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dwinhantoro et al., (2023), perkembangan teknologi dengan adanya media digital di era digital saat ini menjadikan semua lini terhubung dengan konsep digital. Hal tersebut dapat dijadikan sebagai strategi untuk memperkenalkan kebudayaan setiap daerah kepada khalayak luas melalui media digital, meskipun pada pelaksanaannya mengelola konten digital memang tidak mudah, diperlukan kemauan dan kerja sama tim agar dapat membuat konten yang konsisten. Strategi pemanfaatan media digital dapat memberikan manfaat yang besar bagi Sanggar Sekar Dewi untuk lebih dikenal oleh masyarakat



luas. Hal ini terbukti ketika Dinas Pemuda Olahraga Budaya dan Pariwisata berkunjung dan melakukan dokumentasi kesenian di sanggar yang kemudia diunggah melalui YouTube:

*“...pada saat itukan ada pendokumentasian kesenian langka oleh dinporabudpar, dinas kebudayaan lah nah dulu kami merekrut seniman-seniman yang sudah profesional, di sini (sanggar) kemudian diunggah di Youtube. Waktu itu namanya pas masih belum, wong namanya belum apa apa sih yang penting saya punya alat, jadi dah tempatnya sini aja, nama sanggarnya mbuh apa dulu, belum ini belum (namanya belum sanggar sekar dewi), masih kerja sama.” (Wawancara dilakukan pada 3 April 2024)*

Platform digital yang ada saat ini salah satunya adalah YouTube dapat dijadikan sebagai strategi atau media penunjang pembelajaran kesenian nusantara. Melalui aplikasi YouTube, para penikmat seni dapat menikmati kesenian nusantara dengan mudah, sehingga membantu dalam memperkenalkan kesenian nusantara, salah satunya karawitan dengan cepat dan mudah (Lubis, 2023).

Tidak hanya itu, peluang lain yang dapat dirasakan dari adanya media digital adalah terbentuknya kolaborasi dengan sanggar lainnya, sehingga terjalin kerja sama untuk melestarikan kebudayaan tradisional Indonesia. Hal ini pun menciptakan solidaritas antar pelaku kesenian dan penggemar kesenian. Pemanfaatan *platform* digital dapat membangun komunitas *online* penggemar kesenian karawitan (Raharti et al., 2023). Komunitas tersebut juga dapat turut berpartisipasi dalam memberikan informasi dan pengalaman saat menonton kesenian karawitan kepada orang-orang di luar komunitas, sehingga dalam upaya penyebaran budaya kesenian karawitan lebih menyeluruh ke masyarakat luas di luar daerah.

Perkembangan teknologi juga dapat memberikan tantangan tersendiri bagi para seniman. Seni karawitan sebagai salah satu kekayaan budaya Banyumas juga menghadapi tantangan untuk tetap hidup dan dilestarikan di era digital saat ini. Sanggar Sekar Dewi yang dikelola oleh Bapak X juga merasakan dampak dari adanya kemajuan teknologi digital terhadap keberlangsungan seni karawitan. Di era digital saat ini, seni karawitan Sanggar Dewi Banyumas tengah menghadapi banyak tantangan. Masalah utamanya adalah kurangnya minat dan regenerasi di kalangan pemuda. Salah satu kendala terbesar yang dirasakan oleh Sanggar Sekar Dewi adalah karena tidak memiliki anggota tetap dari kalangan anak muda. Tantangan lain yang dihadapi adalah kenyataan bahwa pemerintah setempat tidak memberikan perhatian dan dukungan yang cukup untuk pengembangan seni karawitan. Tidak adanya dana khusus dan fasilitas yang memadai dari pemerintah membuat sanggar karawitan ini menghadapi kesulitan untuk berkembang. Ini berbeda dengan daerah lain yang memberikan dana rutin untuk kegiatan sanggar karawitan:

*“Dilihat juga, tapi kan kalau misalnya ada dari sebuah sanggar akan mengajukan bantuan kan disesuaikan dengan kondisi di sana, ada nggak dana yang dikucurkan ke sanggar itu, kalau pas lagi ada ya ada juga, tapi kalau setau saya di daerah Banyumas nggak ada dana khusus. ...”*

(Wawancara dilakukan pada 3 April 2024)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Qomariyah (2019), pemerintah berperan penting dalam mempertahankan eksistensi kesenian karawitan. Kurangnya perhatian pemerintah terhadap kesenian karawitan dapat menjadi faktor yang memengaruhi eksistensi kesenian karawitan. Oleh karena itu, agar kesenian karawitan dapat terus dilestarikan, maka diperlukan dukungan dari berbagai lapisan masyarakat, tidak terkecuali pemerintah yang merupakan pemegang kebijakan (Prajawati, 2020).

Di tengah kemajuan teknologi digital, Sanggar Sekar Dewi masih belum sepenuhnya memanfaatkan *platform* digital seperti YouTube dan media sosial untuk memperkenalkan seni karawitan ke masyarakat luas. Sanggar tersebut masih merencanakan media digital sebagai strategi memperkenalkan seni karawitan kepada khalayak luas. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan kemampuan IT yang membuatnya sulit untuk mempromosikan kegiatan sanggar melalui platform digital. Selain itu, Sanggar Sekar Dewi juga belum terdaftar sebagai sanggar secara resmi di instansi terkait. Hal ini menjadikan Sanggar Sekar Dewi sulit untuk mengadakan acara pertunjukan seni di luar daerah tanpa mendapatkan bantuan dan legalitas. Bapak X mengatakan bahwa Sanggar Sekar Dewi ini masih terbilang sanggar rintisan dan menurutnya perjalanan Sanggar Sekar Dewi masih panjang. Meskipun demikian, pengurus dan pengelola sanggar tersebut tetap semangat untuk mempertahankan seni karawitan di tengah tantangan era digital dan di samping hal-hal tersebut, Sanggar Sekar Dewi telah menyadari dan merasakan dampak yang diberikan dari adanya media digital. Media digital yang ada dapat digunakan sebagai wadah para seniman untuk berkarya dan dapat dijadikan sebagai strategi perencanaan oleh Sanggar karawitan Sekar Dewi Banyumas dalam rangka memperkenalkan kesenian karawitan kepada khalayak luas sekaligus melestarikan kesenian Banyumas.

#### **4. KESIMPULAN**

Karawitan merupakan salah satu kesenian Banyumas. Karawitan berasal dari bahasa Jawa, yaitu rawit yang berarti rumit, berbelit-belit, tetapi rawit juga berarti halus, cantik, berliku-liku dan enak. Terdapat perbedaan antara karawitan Banyumasan dengan karawitan yang terdapat di Solo, Yogyakarta, dan Sunda. Salah satu sanggar yang hingga saat ini masih aktif melakukan pertunjukan seni karawitan di Banyumas adalah Sanggar Sekar Dewi. Sanggar Sekar Dewi mencoba mempertahankan eksistensi seni karawitan yang ada saat ini dengan tetap aktif

melakukan kesenian karawitan. Sanggar tersebut juga tidak membatasi diri dengan perubahan teknologi yang ada.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat melahirkan media digital sebagai wadah untuk berekspresi. Munculnya media digital di tengah-tengah masyarakat secara tidak langsung memberikan pengaruh terhadap kehidupan para seniman, tidak terkecuali para seniman karawitan. Pemanfaatan media digital yang ada saat ini membuat seni karawitan mengalami perubahan. Media digital yang ada membuat minat masyarakat terhadap seni karawitan menjadi semakin menurun dan esensi serta perasaan yang dirasakan akan berbeda ketika menonton pertunjukan seni karawitan secara langsung dan menggunakan media digital. Masyarakat sudah mulai mengabaikan kesenian daerah, terutama seni karawitan karena terlena dengan konten-konten terkini.

Media digital membuat seni karawitan harus beradaptasi agar tetap relevan di mata masyarakat modern. Para seniman karawitan mulai memanfaatkan platform digital untuk memperkenalkan dan mempertahankan eksistensi seni karawitan. Hal ini bertujuan untuk menarik minat generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi. Dengan demikian, seni karawitan tidak hanya dapat dinikmati oleh masyarakat lokal, tetapi juga oleh penonton dari berbagai belahan dunia. Selain itu, media digital juga memberikan kesempatan bagi kolaborasi lintas budaya. Akan tetapi, masih terdapat tantangan yang dirasakan. Seniman karawitan harus berusaha lebih keras untuk mempertahankan esensi dan nilai-nilai seni karawitan agar tidak hilang di tengah arus modernisasi. Kurangnya peran pemerintah juga menjadi tantangan tersendiri bagi para pelaku seni karawitan karena pendidikan dan pelatihan kepada generasi muda tentang pentingnya melestarikan budaya lokal juga sangat diperlukan. Dengan demikian, media digital dapat menjadi salah satu strategi perencanaan yang dapat digunakan untuk melestarikan seni karawitan.

### **Daftar Pustaka**

- Adiyanto. (2024). *Perkembangan Seni Karawitan Saat Ini*. Cak Durasim : Info Dan Berita Taman Budaya. <https://cakdurasim.com/artikel/perkembangan-seni-karawitan-saat-ini>
- Artana, I. N. R., Ardana, I. M. D. W., & Suyasa, N. L. C. P. S. (2022). Balinese Gamelan Learning Process During the Covid-19 Pandemic: *Sosioedukasi Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 11(2), 265–281. <http://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/sosioedukasi/article/view/2150>
- Dewantara, 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), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.32509/wacana.v18i1.729>
- Dwihantoro, P., Susanti, D., Sukmasetya, P., & Faizah, R. (2023). Digitalisasi Kesenian

- Njanen: Strategi Pelestarian Kebudayaan Melalui Platform Sosial Media. *Madaniya*, 4(1), 156–164. <https://doi.org/https://doi.org/10.53696/27214834.363>
- Fauziah, Z. F. (2020). Pengaruh Konflik Peran Ganda Dan Keseimbangan Kehidupan Kerja Terhadap Motivasi Kerja Pada Karyawati Tambang Batu Bara. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(2), 255. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i2.4909>
- Habibah, A. F., & Irwansyah, I. (2021). Era Masyarakat Informasi sebagai Dampak Media Baru. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(2), 350–363. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i2.255>
- Iswangga, K. D., Muttaqin, M. M., & Wiyoso, J. (2020). Strategi Pembelajaran Ekstrakurikuler Karawitan Di SMA Negeri 1 Pemalang. *Jurnal Seni Musik*, 9(2), 109–118. <https://doi.org/10.15294/jsm.v9i2.37463>
- Jati, N. K., & Apriani, W. L. (2023). Metode Pelatihan Tari pada Anak Usia Dini dengan Aplikasi Pedagogis di Lingkungan Sanggar Tari Kelurahan Sariharjo, Ngaglik, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Pengabdian Seni*, 4(2), 141–156. <https://doi.org/10.24821/jps.v4i2.11171>
- Julia, M., & Masyururoh, A. J. (2022). Literature Review Determinasi Struktur Organisasi: Teknologi, Lingkungan Dan Strategi Organisasi. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3(4), 383–395. <https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i4.895>
- LP2M. (2021). *Melestarikan Kembali Kesenian Karawitan yang Hampir Ditinggalkan Generasi Muda*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. <https://lppm.uin-suka.ac.id/id/berita/detail/3660/blog-post.html>
- Lubis, M. N. (2023). Tinjauan Pustaka: Youtube Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Seni Nusantara di Era Milenial. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1(3), 489–492.
- Lubis, R. W., Kurniati, N., & HMZ, N. (2023). Studi Deskriptif Pesan Ibrah Kisah Anak Ambisius Mengejar Mimpi. *Bandung Conference Series: Islamic Broadcast Communication*, 3(1), 143–149. <https://doi.org/10.29313/bcsibc.v3i1.7013>
- Paskasari, C. S. (2020). Kapasitas Kelembagaan Pengelola Desa Wisata Brajan Kabupaten Sleman. *Jurnal Pariwisata Terapan*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.22146/jpt.48259>
- Prabowo, C., Arisyanto, P., & Damayani, A. T. (2019). Fungsi Ekstrakurikuler Karawitan di Sekolah Dasar Negeri Sendangguwo 01 Semarang. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 553. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22313>
- Prajawati, Y. T. (2020). Peran Pemerintah Daerah Kebumen dalam Melestarikan Tari Lawet sebagai Sarana Memperkenalkan Komoditas Lawet dari Kabupaten Kebumen. *Open Journal Systems*, 15(1), 3833–3840.
- Priyatmoko, H. (2019). Artists and Performing Arts in Kampong Kemlayan, Surakarta. *Jantra.*, 14(2), 117–128. <https://doi.org/10.52829/jantra.v14i2.90>
- Purba, C., Napitu, U., Matondang, M. K. ., & Purba, E. (2022). *Sosialisasi Peranan Maujana Nagori dalam Membina Harmonisasi Kehidupan Masyarakat yang Multietnik di Nagori Pamatang Simalungun Kecamatan Siantar*. 2(1), 19–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.36985/jpmsm.v2i1.502>
- Qomariyah, S. N. (2019). Faktor-Faktor Sosial Yang Mempengaruhi Eksistensi Kesenian

- Karawitan Di Desa Made Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang. *Conference on Research & Community Services*, 1(1), 658–664.
- Rafiq, A. (2020). Dampak Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat. *GLOBAL KOMUNIKA*, 1(1), 18–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.33822/gk.v3i1.1704>
- Raharti, R., Laras, T., Jatmiko, B., & Kurniawan, A. (2023). Pemberdayaan Kelompok Seni di Dusun Nitiprayan Bantul. *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 85–91. <https://doi.org/10.35912/yumary.v4i1.2458>
- Rikarno, R., & Saaduddin. (2020). New Media: Langkah Pelestarian Kesenian Tradisional Saluang Dendang oleh Kelompok Seni Cimpago Talang. *Jurnal Ekspresi Seni Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 23(1), 63–74. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26887/ekspresi.v23i1.1619>
- Sabila, A. Q., Darmawanti, E., & Aulia, U. (2024). Iplementasi Strategi Pembelajaran Langsung Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa SMP Pertiwi 2 Padang Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *IHSANIKA : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(3), 17–25.
- Santoso, I. B., Sunarto, B., Santosa, S., & Mistortoify, Z. (2023). Ungkapan Estetika Karawitan Jawa pada Reproduksi Rekaman Gamelan Ageng Surakarta. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 24(1), 10–21. <https://doi.org/10.24821/resital.v24i1.8885>
- Setiawan, A. Y., Adzan, N. K., & Putra, R. W. (2021). Persepsi Siswa Sma Di Bandar Lampung Terhadap Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Platform Seni Pertunjukan Virtual. *JPKS (Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni)*, 6(2), 177–190. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/jpks.v6i2.12902>
- Sidik, Y. P., Wiyoso, J., & Widjajantie, K. (2019). Strategi Pembelajaran Karawitan Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Di Smp Negeri 1 Bodeh Kecamatan Bodeh Kabupaten Pemalang. *Jurnal Seni Musik*, 8(2), 138. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jsm.v8i2.33301>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.
- Supiarza, H. (2022). Fungsi Musik di Dalam Film: Pertemuan Seni Visual dan Aural. *Cinematology*, 2(1), 78–87. <https://ejournal.upi.edu/index.php/Cinematology/article/download/42417/18213>
- Susanto, R. A., & Rigianti, H. A. (2023). Pengaruh Ekstrakurikuler Karawitan terhadap Rasa Cinta Budaya Jawa di SDN Sumberagung. *Khazanah Pendidikan (Jurnal Ilmiah Kependidikan)*, 17(2), 247–256. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i2.18421>
- Wardatuzzubaidah. (2024). Eksplorasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Siswa. *Ta'limDiniyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)*, 4(2), 420–427. <https://doi.org/https://doi.org/10.53515/tdjpai.v4i2.130>
- Wisman, Y., & Cukei. (2023). Peranan Media Belajar Digital Dalam Mempertahankan Budaya Lokal Indonesia Di Era Globalisasi Meretas : Jurnal Ilmu Pendidikan. *Meretas : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(1), 38–48.

<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.52947/meretas.v10i1.375>

Yulaeliah, E. (2021). Kontruksi Identitas Budaya Sunda Masyarakat Jawa Barat Di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Selonding*, 16(2), 70–90. <https://doi.org/10.24821/sl.v16i2.5054>

Yusuf, M. (2019). Strategi manajemen perubahan pola pikir sdm guna menghadapi persaingan era industri 4.0 pada industri manufaktur. *Seminar Nasional Dan The 6th Call for Syariah Paper Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 648–664. <https://doi.org/10.36987/ebma.v4i1.4508>