

Musik Gamelan dalam Citra Budaya Populer: Studi Kasus *Lokananta Gamelan Gigs* di Surakarta, Jawa Tengah

Suciati¹; Muhammad Nur Salim²

^{1,2} Program Studi Seni Karawitan, Institut Seni Indonesia Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia.

(*)✉ (e-mail) zuci272@gmail.com¹, nursalim@isi-ska.ac.id²

Abstrak

Tujuan: Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan sebuah *event* bertajuk *Lokananta Gamelan Gigs* (LOGIGS), yang rutin digelar di Lokananta, Surakarta. Terdapat permasalahan yang melatarbelakangi penyelenggaraan LOGIGS, yaitu kurangnya minat generasi muda (khususnya gen Z) terhadap kesenian tradisional gamelan. Untuk mengatasi persoalan tersebut, penyelenggara membuat strategi dengan mengemas *event* dan promosi LOGIGS melalui pendekatan budaya populer, supaya lebih memantik minat generasi muda agar menyukai gamelan. Selain itu, aspek sosial meliputi pentingnya kolektivitas untuk menciptakan ruang inklusif di lingkup gamelan, juga menjadi dasar permasalahan lainnya. Kolektivitas dan pembentukan ruang inklusif ini diharapkan memicu tumbuhnya keterampilan tata kelola dan produktivitas karya di lingkup gamelan. **Metode:** Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang mengelaborasi kajian seni, kajian budaya, tata kelola, dan etnografi. Data diperoleh melalui analisis konten *Instagram* dan berita media, mengamati pertunjukan secara langsung, dan melalui wawancara. **Hasil dan Pembahasan:** Ditemukan hasil bahwa LOGIGS menggunakan pendekatan budaya populer untuk mencapai visinya, ditunjukkan antara lain melalui: gaya desain poster, cara berpakaian penampil, termasuk aspek sub-kultur lainnya, dan kemasan acara. LOGIGS juga hadir sebagai ruang inklusif sekaligus sarana edukasi yang ditunjukkan melalui postingan artikel-artikel di *Instagram* yang membahas pengetahuan gamelan. **Kesimpulan:** Penyelenggaraan LOGIGS melalui pendekatan budaya populer ini menegaskan adanya inovasi dalam tata kelola *event* gamelan yang belum pernah dibahas sebelumnya.

kata kunci: gamelan; *lokananta gamelan gigs*; karawitan; budaya populer; gen z.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).
Copyright © 2025 Suciati; Muhammad Nur Salim

Proses Artikel

Diterima 05-11-2024; Revisi 17-11-2024; Terbit Online 18-06-2025

Abstract

Purpose: This article aims to describe an event titled Lokananta Gamelan Gigs (LOGIGS), which is regularly held at Lokananta, Surakarta. The event was initiated to address a specific issue: the lack of interest among younger generations, particularly Gen Z, in traditional gamelan arts. To tackle this challenge, the organizers developed strategies to package and promote LOGIGS using a popular culture approach, aiming to spark greater interest in gamelan among young people. Additionally, social aspects, including the importance of collectivism to create an inclusive space within the gamelan community, also form a critical foundation of the event's objectives. This emphasis on collectivism and inclusivity is expected to foster better management skills and increased productivity within the gamelan scene.

Methods: This research employs a qualitative method, integrating art studies, cultural studies, management, and ethnography. Data were gathered through Instagram content analysis, media news reviews, direct observations of performances, and interviews.

Results and Discussion: Findings reveal that LOGIGS adopts a popular culture approach to realize its vision, as reflected in various elements such as poster design styles, performers' attire, and other subcultural aspects, as well as the event's overall presentation. LOGIGS also functions as an inclusive space and an educational platform, evident in Instagram posts discussing gamelan knowledge.

Conclusion: The implementation of LOGIGS through a popular culture approach highlights an innovative gamelan event management model that has not been explored in prior discussions.

keywords: gamelan; *lokananta gamelan gigs*; karawitan; popular culture; gen z.

Pendahuluan

Gen Z (generasi muda kelahiran 1997–2012) lebih menggemari musik pop dibandingkan musik tradisional merupakan pandangan yang umum ditemui (Lin, 2025; Miranti, 2024; Sugiyama & Barli, 2025; Tarigan, 2024). Hal ini logis mengingat Gen Z tumbuh dalam arus globalisasi dan paparan media digital/internet, di mana musik pop Barat lebih mendominasi. Dominasi tersebut menciptakan hubungan yang lebih akrab antara Gen Z dan musik pop. Isu identitas menjadi hal yang menonjol dalam diskusi mengenai anak muda dan budaya populer, tak terkecuali musik. Gen Z cenderung memilih genre yang dipandang relevan atau representatif terhadap identitas mereka (Islamatasya, 2024). Istilah “budaya pop” (*popular culture*) diartikan sebagai “kebudayaan rakyat”, yaitu kebudayaan yang berkembang dari kreativitas orang kebanyakan (Jayanti, 2010).

Menurut sebuah penelitian, gamelan sebagai salah satu musik tradisional memiliki nilai-nilai luhur sebagai warisan budaya yang mencerminkan kehidupan manusia Jawa dengan segala dimensinya (Prasetyo, 2012). Gamelan juga merupakan ungkapan kehalusan rasa (Santoso, 2018). Pertunjukan gamelan umumnya menampilkan karya-karya masa lampau berupa *gendhing-gendhing* dari empu atau maestro gamelan, dan disajikan di lingkungan tertentu, seperti keraton, lembaga pendidikan atau konservasi, maupun tempat-tempat pribadi yang memiliki seperangkat gamelan. Gamelan juga memuat kearifan lokal yang sangat tinggi (Kristanto, 2022). Terlepas dari fakta tersebut, gamelan kerap dipandang relatif sulit untuk dipelajari dan kurang relevan dengan selera Gen Z, sehingga mereka lebih memilih musik pop yang dianggap sederhana dan mudah dinikmati (*easy listening*). Di sisi lain, minimnya program atau tayangan televisi, kurangnya konten di media sosial, serta rendahnya perhatian berbagai pihak dalam mendiseminasikan gamelan menyebabkan akses Gen Z terhadap musik tradisional tersebut menjadi sangat terbatas.

Permasalahan singkat yang telah diuraikan justru menjadi pemicu bagi sebagian penggiat seni di Surakarta, Jawa Tengah, untuk menyelenggarakan sebuah acara bertajuk *Lokananta Gamelan Gigs* (LOGIGS). LOGIGS merupakan gelaran konser gamelan yang diinisiasi oleh Artaxiad Gamelan Syndicate dan Lokananta Bloc. Tujuan utama dari penyelenggaraan rutin agenda LOGIGS adalah untuk mempopulerkan gamelan di kalangan generasi muda, khususnya Gen Z, tanpa mengecualikan para pecinta gamelan secara umum.

Muncul kemudian sejumlah pertanyaan reflektif: mengapa Gen Z perlu diperkenalkan dengan gamelan? Apa urgensi dari diseminasi tersebut? Bukankah gamelan telah menjadi bentuk seni “klasik” yang memiliki penggemarnya sendiri? Bukankah Gen Z juga telah merasa nyaman dengan pilihan mereka, yakni menggemari musik pop Barat? Lalu, bagaimana cara atau strategi agar gamelan dapat menjadi lebih dekat dengan Gen Z?

Pertanyaan-pertanyaan reflektif tersebut menjadi pemantik dilakukannya penelitian ini. Fokus utama penelitian ini bukan pada materi musik yang ditampilkan dalam gelaran LOGIGS, melainkan pada strategi penyelenggara dalam mengemas pertunjukan gamelan melalui pendekatan budaya populer. Terdapat hal yang menarik: budaya populer umumnya dianggap sebagai ancaman terhadap kebudayaan tradisional (Istiqomah & Widiyanto, 2020). Namun, penyelenggara LOGIGS menjelaskan bahwa budaya populer justru dimanfaatkan sebagai peluang untuk mempopulerkan gamelan tanpa menghilangkan substansi “keadiluhungan” dari kesenian tersebut.

Beberapa penelitian sebelumnya (Irawati, 2020; Jiwandono, 2021; Rahmawati & Lakoro, 2017) telah membahas kaitan antara musik dan persinggungannya dengan budaya populer, termasuk gamelan yang pada masa kini mulai beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Umumnya, penelitian-penelitian tersebut cenderung mempertahankan pandangan bahwa gamelan merupakan seni tradisional warisan masa lampau yang mengandung nilai-nilai luhur dan wajib dilestarikan. Di sisi lain, perubahan zaman seperti globalisasi dan kemajuan teknologi digital/internet menjadikan gamelan atau musik tradisional menghadapi ancaman keberlangsungan, sehingga diperlukan berbagai upaya untuk menjaga eksistensinya. Salah satu upaya tersebut adalah dengan beradaptasi terhadap perkembangan zaman (Kristanto, 2022).

Apabila dipetakan, perkembangan teknologi musik dalam konteks gamelan dapat dibagi ke dalam dua aspek: (1) teknologi untuk kreasi, dan (2) teknologi untuk publikasi. Teknologi untuk kreasi berfokus pada pemanfaatan media teknologi musik dalam penciptaan karya-karya gamelan yang bersifat kreatif, seperti munculnya *gamelantron*, *e-gamelan*, atau gamelan digital yang menggabungkan unsur tradisional dengan perangkat komputer dan media elektronik. Sementara itu, teknologi untuk publikasi merujuk pada pemanfaatan media terkini sebagai sarana promosi atau pengenalan gamelan kepada khalayak yang lebih luas.

Sebagian besar penelitian cenderung berfokus pada aspek pertama, yaitu bagaimana mengolah materi musikal gamelan agar lebih mudah dinikmati dengan memanfaatkan kemajuan teknologi (Rahmawati & Lakoro, 2017). Namun, penelitian yang secara khusus menelaah pemanfaatan teknologi untuk aspek publikasi masih sangat jarang dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi karena bertujuan menguraikan mengapa dan bagaimana para penyelenggara LOGIGS mengemas kegiatan tersebut, strategi apa yang mereka gunakan, serta dampak yang dirasakan dari penyelenggaraan LOGIGS.

Dua variabel utama dalam penelitian ini, yaitu "gamelan" dan "citra budaya populer", menunjukkan adanya relasi antara gamelan sebagai material musikal dan unsur-unsur atau kecenderungan yang tampak (sebagai "citra") dari budaya populer. Budaya populer merupakan hasil dari proses industrialisasi dan kapitalisasi yang bertujuan menciptakan "produk" budaya seperti musik, film, fesyen, dan sebagainya agar lebih mudah dinikmati oleh berbagai lapisan masyarakat (Storey, 2018). Kehadiran internet dan media sosial melalui berbagai platform juga mempercepat difusi budaya, sekaligus memperkenalkan beragam aspek budaya yang mengarah pada tren, gaya, dan ekspresi yang semakin bervariasi (Heryanto dkk., 2015). Variabel seperti "lebih mudah dinikmati" serta "tren, gaya, dan ekspresi yang beragam" merupakan sebagian parameter budaya populer dalam konteks masa kini. Dalam hal ini, gelaran LOGIGS yang memanfaatkan media teknologi khas budaya populer diasumsikan memiliki dampak signifikan terhadap upaya penetrasi gamelan ke audiens yang lebih luas (pasar), sekaligus memberikan wawasan strategis mengenai pengemasan acara serta potensi gamelan sebagai sarana edukasi kesenian tradisional.

Melalui LOGIGS, dapat dibaca serangkaian dialektika antara kreativitas dan komunitas, upaya "komodifikasi" dalam arti sederhana: mencakup produksi, konsumsi, dan distribusi serta penciptaan proses kultural sebagai bentuk respons terhadap hirarki kebudayaan. Gamelan, dalam satu sisi, merepresentasikan keadiluhungan; namun di sisi lain juga dapat tampil sebagai bentuk hiburan (Brien, 2017).

Metode

Objek material dalam penelitian ini adalah sebuah pertunjukan bertajuk Lokananta Gamelan Gigs (LOGIGS). LOGIGS diselenggarakan di satu lokasi, yaitu Lokananta Bloc, Surakarta tepatnya di ruang studio Lokananta dan area sekitarnya. Lokananta Bloc merupakan bentuk transformasi dari Lokananta, lembaga rekaman legendaris yang telah berdiri sejak tahun 1956.

Penelitian ini mengelaborasi empat pendekatan kajian: (1) kajian seni, dengan mengamati dan mendeskripsikan bentuk-bentuk sajian yang ditampilkan dalam acara; (2) kajian budaya, yang berfokus pada pengamatan kritis terhadap perubahan sosial-budaya dalam ekosistem gamelan; (3) kajian tata kelola, untuk memahami bagaimana LOGIGS dirancang dan dikelola; serta (4) etnografi, yang digunakan sebagai pendekatan empiris untuk memahami objek material secara lebih mendalam.

Sumber data dalam penelitian ini meliputi pertunjukan LOGIGS, opini dari narasumber, unggahan artikel pada akun *Instagram* [@artaxiadgamelan](#) dan [@artx.play](#), berita dari media massa, serta literatur yang relevan dengan topik. Penelitian ini melibatkan tiga narasumber utama: Chico Sukma Devat (anggota Artaxiad Gamelan Syndicate), Bayu Ariwibowo (praktisi dan pengamat gamelan), dan Linda (audiens). Penelitian dilakukan sejak Mei hingga September 2024, mencakup penyelenggaraan LOGIGS Vol. 1, 2, dan 3. Data yang terkumpul kemudian diklasifikasi dan dikodifikasi berdasarkan variabel-variabel yang telah ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*.

Melalui proses kodifikasi, klasifikasi, dan analisis, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan temuan-temuan berupa kecenderungan yang konsisten muncul dalam objek material. Kecenderungan tersebut berkaitan dengan parameter-parameter yang menggambarkan relasi antara gamelan dan budaya populer.

Hasil dan Pembahasan

1. Deskripsi *Event* Lokananta Gamelan Gigs

Lokananta Gamelan Gigs pertama kali digelar pada Sabtu, 16 Maret 2024 di Studio Lokananta, yang berlokasi di Jl. A. Yani No 379 A, Kerten, Surakarta, Jawa Tengah. Pada postingan akun *Instagram* [@artaxiadgamelan](#) dan [@artx.play](#) tertanggal 5 Maret 2024 dijelaskan:

“Lokananta Gamelan Gigs adalah pertunjukan musik skala kecil dengan fokus musik gamelan, sebagai wadah penyampaian kegelisahan sekaligus bentuk ekspresi diri dari para seniman karawitan muda. Lokananta Gamelan Gigs dibuat untuk mengenalkan komunitas gamelan kepada masyarakat luas, melalui penampilan karya dari seniman ataupun grup karawitan yang dikemas secara informal, akrab, dan interaktif. Artaxiad Gamelan yang memposisikan diri sebagai kreator, performer, sekaligus apresiator memiliki semangat pengembangan tradisi. Tradisi sebagai bagian dari aktivitas masyarakat akan terus berubah secara dinamis (Simatupang, 2007, hlm. 4). Kinerja aktif Artaxiad Gamelan sedemikian selaras dengan wujud dari *Sustainable Development Goals* (SDGs) dalam Pemajuan Kebudayaan RI. UU Nomor 5 Tahun 2017 pasal 1 ayat 3 tentang Pemajuan Kebudayaan mengedepankan pada usaha-usaha pemajuan potensi seni-budaya, yang tidak hanya dilindungi namun juga dikembangkan, dimanfaatkan, dan dibina.”

Berdasarkan deskripsi mengenai *event* LOGIGS, dapat diketahui tiga variabel kunci yang dihadirkan sebagai ide dasar atau latar belakang mengapa diselenggarakan LOGIGS.

Tabel 1.

Variabel Substansi Lokananta Gamelan Gigs

Variabel	Analisis
Mengenalkan komunitas gamelan kepada masyarakat luas	Artaxiad Gamelan menganggap bahwa komunitas gamelan perlu dikenalkan kepada masyarakat luas sebagai bentuk persuasi.
Sajian informal, akrab, dan interaktif	Sajian yang informal, akrab, interaktif dinilai sebagai bentuk inovasi sajian gamelan. Hal ini berangkat dari umumnya sajian gamelan (dalam arti sajian <i>gendhing-gendhing</i> klasik) yang relatif “berjarak” dengan audiens.
Semangat pengembangan tradisi	Artaxiad memandang tradisi sebagai sesuatu yang dinamis, tidak hanya dilindungi, namun juga dikembangkan, dimanfaatkan, dan dibina.

Istilah *Gigs* adalah istilah yang lebih akrab untuk menyebut *event* pada budaya populer (musik pop), atau penampilan musik dengan formasi *band*. Istilah *gigs* juga menunjuk pada pertunjukan dengan skala kecil, di ruang yang lebih terbatas (hanya menampung 100-200 audiens saja). Berbeda dengan konser atau festival yang digelar di tempat yang lebih luas. Penyelenggara mengadopsi istilah *gigs* untuk digunakan pada pertunjukan gamelan.

“Pemilihan istilah *gigs* ini menurut kami juga sebagai strategi untuk menarik perhatian teman-teman yang notabene mungkin mereka main band (sering ngegigs), supaya memunculkan penasaran juga, ‘oh, ternyata ada, ya, gamelan gigs’. Ini juga bagian dari penetrasi pasar. Istilah ini ternyata menarik juga, dan supaya tidak terlalu panjang untuk penyebutannya, maka Lokananta Gamelan Gigs ini kami singkat menjadi LOGIGS” (wawancara Chico Sukma Devat, 1 November 2024).

Aspek lain yang menarik dari LOGIGS adalah soal wacana dan edukasi mengenai pengetahuan gamelan, yang sejak awal memang telah dirancang oleh penyelenggara. Wacana dan edukasi tersebut diwujudkan melalui ruang tayang di media sosial *Instagram* yang memberikan kesempatan bagi siapa pun untuk menulis artikel mengenai gamelan. Tema artikel telah ditentukan oleh penyelenggara. Mereka mengatur dengan sistem undangan (*call for articles*), seperti tampak dalam gambar berikut:

Gambar 1.
Poster Call For Articles Logigs



Note. Sumber dari Instagram [@artxiadgamelan](#) dan [@artx.play](#)

Dapat dikatakan LOGIGS memiliki dua substansi praktis, yaitu: Pertama, sebagai forum/ruang kreasi dengan memberi kesempatan bagi kelompok untuk menampilkan kreativitas mereka; dan kedua, sebagai media informasi dan edukasi gamelan.

Sejauh penelitian ini ditulis, LOGIGS sebagai forum/ruang kreasi telah terselenggara sebanyak empat kali, digelar rutin dua bulan sekali dengan membebaskan tiket sebesar Rp. 20.000,- (untuk pra-jual), dan Rp. 25.000,- (hari H event).

Tabel 2
Penyelenggaraan LOGIGS Vol 1-4.

Seri/Volume LOGIGS	Hari, Tanggal Kegiatan	Penampil
LOGIGS Vol. 1	Sabtu, 16 Maret 2024	Ndhalungnesia (Jember), Malige, Retak, dan Gadhon Salin Swara (Solo), <i>Siteran</i>
LOGIGS Vol. 2	Sabtu, 25 Mei 2024	Kemlaka, Daneswara, Kabesami. Hangsun Gandrung feat. Silak Dance Crew, Sanggar Wiratama
LOGIGS Vol. 3	Sabtu, 13 Juli 2024	Kalatidha, Tjap Sarkem, Yusti & Youga, Gong Sotra, Sanggar Seni Wiratama
LOGIGS Vol. 4	Sabtu, 14 September 2024	Mahaswara Gangsa, Siga Ensemble, Seroeni!, Daneswara

Sebagai media informasi, LOGIGS telah memuat tiga belas artikel. Artikel yang ditulis umumnya bergaya ilmiah-popular, dan sebagian merupakan cerita mengenai pengalaman

personal penulisnya. Sebagian judul artikel, nama penulis, dan tanggal pemuatan adalah sebagai berikut (Tabel 3).

Tabel 3

Artikel yang dimuat

No	Judul Artikel	Penulis	Tanggal Pemuatan
1	Si Jagad dan Gamelan	Jagad Mellian	1 April 2024
2	Karabels: Jiwa, Raga, dan Sukmanya	Krisna Mahendra	4 April 2024
3	Peran Mahasiswa Seni Karawitan: Tantangan dan Kontribusi dalam Kehidupan Bermasyarakat	Leica De Lovi Mistortoify	7 April 2024
4	Alunan Harmoni Cinta: Kisah Pengalaman Bersama Gamelan	Luh Tu Novia	10 April 2024
5	Merayakan Gamelan Melalui Kritik	Lembayung	13 April 2024
6	Gamelan dan Anak-Anak Kota	Moch Anil	16 April 2024

Note Sumber: Instagram [@artaxiadgamelan](#) dan Blog [Gamelan Artxplay](#)

LOGIGS sebagai forum dan media telah menyiratkan makna penting yang dapat disarikan sebagai temuan pertama dari penelitian ini. Dapat disimpulkan bahwa LOGIGS bukan merupakan kegiatan musik dengan bobot yang ringan, meskipun dikemas dengan strategi budaya populer. Dengan adanya penampilan karya-karya gamelan dan pemuatan artikel-artikel informatif maupun cerita personal, LOGIGS telah memberikan wahana sekaligus wacana bagi ruang lingkup eksistensi gamelan.

2. Analisis Konten

Pembahasan berikutnya adalah mengenai substansi konten yang hadir di dalam penyelenggaraan LOGIGS. Kehadiran konten-konten ini memiliki relasi kuat dengan citra budaya populer yang dimaksudkan di dalam penelitian. Analisis konten terdiri dari: (1) Aspek Citra Visual, yang ditunjukkan melalui gaya/desain poster penyelenggaraan; (2) Penampilan Seniman; (3) Keberagaman Bentuk Ekspresi.

2.1. Aspek Citra Visual

Gambar 2 adalah kolase poster penyelenggaraan LOGIGS vol 1-4. Poster-poster LOGIGS menampilkan unsur-unsur yang dirancang lebih “nge-pop”, antara lain ditunjukkan melalui pemilihan font, komposisi warna, dan ikon-ikon yang representatif dengan *event*. Pemilihan font (yang terus berganti pada setiap serinya), dan pemilihan komposisi warna yang tengah tren menunjukkan kecenderungan bahwa LOGIGS adalah *event* yang mengusung semangat “masa kini”, “dinamis”, dan “terus berubah”. Hadirnya ikon-ikon (bangunan Lokananta, instrumen gamelan, dan ikon-ikon abstrak) menunjukkan perpaduan antara tradisi/klasik dan estetika kontemporer yang menurut peneliti sangat menarik sebagai penetrasi pasar. Kesan informal yang dimunculkan di dalam poster mewakili ciri budaya populer yaitu mudah dinikmati oleh gen Z, atau terasa akrab di mata.

Gambar 2.

Poster Lokananta Gamelan Gigs Vol 1-4.



Note Sumber: akun Instagram @artx.play dan @artxiadgamelan

Aspek citra visual ini merupakan bagian dari strategi pemanfaatan aspek teknologi untuk publikasi. Pertama, akun *Instagram* (media sosial), adalah media yang memang dirancang sebagai wahana untuk memamerkan materi-materi visual, baik berupa fotografi maupun konten-konten video. Kedua, perkembangan teknologi desain komunikasi visual dan desain grafis memungkinkan perancang poster untuk mendesain sekreatif dan seeksploratif mungkin, supaya poster terasa menarik bagi generasi muda/tidak dianggap kuno.

2.2. Penampilan Seniman

Pada pertunjukan gamelan tradisional atau klasik, umumnya seniman (*penabuh*) menggunakan kostum tradisional, misalnya di Jawa Tengah menggunakan beskap untuk laki-laki, dan kebaya untuk perempuan. Namun di dalam LOGIGS, konsep penampilan yang direpresentasikan melalui kostum dapat sedemikian fleksibel. Gambar 3 berikut adalah sebuah konsep penampilan yang unik, memadukan gamelan dan nuansa mistik. Mereka memberi citra penampilan sebagai *Gamelan Playsetan*, atau gamelan yang dimainkan (pura-pura diperankan) oleh sekelompok hantu.

Gambar 3.

Salah satu penampilan di LOGIGS Vol 3.



Note. Sumber: akun Instagram [@artx.play](#) dan [@artxiadgamelan](#)

Memainkan gamelan dengan kostum *casual* khas anak muda juga merupakan bagian dari citra budaya populer yang muncul dalam LOGIGS. Hal ini sesuai dengan misi dari penyelenggara yaitu menjadikan LOGIGS memiliki bobot sajian yang informal, akrab, serta interaktif. Hal ini juga merupakan representasi dari *lifestyle* atau gaya hidup (Aryandari, 2023).

2.3. Keberagaman Bentuk Ekspresi LOGIGS

LOGIGS merupakan *event* skala kecil yang memberi ruang bagi kreasi gamelan yang tidak terbatas pada kultur gamelan Jawa saja, namun menampilkan pula ekspresi gamelan dari Banyuwangi, Minangkabau, Bali, dan lain-lain. Meskipun diselenggarakan di Surakarta, yang notabene adalah episentrum seni karawitan mencakup gamelan tradisional, tari, pedalangan dan dikenal pula sebagai budaya *adiluhung* yang tumbuh di lingkup keraton maupun lembaga konservasi lainnya, pada faktanya *event* LOGIGS adalah sebuah *event* yang terbuka atau dinamis. LOGIGS diterima masyarakat sebagai bentuk pelestarian sekaligus pengembangan atas kekayaan warisan budaya gamelan. Bagaimana kemudian audiens menikmati gelaran LOGIGS tersebut?

“Saya kebetulan sejak kecil berada di lingkungan seni tradisi reog Ponorogo, meskipun sejujurnya sebagai gen Z saya lebih menggemari musik pop. Namun dengan adanya LOGIGS ini saya mendapatkan asupan gizi yang unik, ya, hanya sebatas menambah referensi musik saja. Tapi buat saya ini menarik sih... lucu juga ada gigs tapi gamelan” (wawancara Linda, audiens LOGIGS, 14 September 2024).

Menanggapi keberagaman bentuk ekspresi yang dihadirkan di dalam *event* LOGIGS, praktisi dan pengamat gamelan Bayu Ariwibowo asal Yogyakarta berkomentar lebih kritis:

“Kalau kita menggunakan istilah karawitan, *ngrawit*, mungkin ini beda soal, ya... Karawitan akan lebih identik dengan *keadiluhungan*, katakanlah ada *pakem*, bahkan itu sakral. Namun saya kira istilah gamelan ini dapat pula dimaknai sebagai jenis instrumen yang dapat diinterpretasikan lebih terbuka, tidak harus dalam konteks sejarah atau sakralitas itu. Maka LOGIGS yang menggunakan istilah gamelan, bukan karawitan, dapat dilihat sebagai bentuk sajian yang fleksibel, artinya tidak terikat teritori atau bentuk-bentuk ekspresi tertentu” (wawancara Bayu Ariwibowo, 14 September 2024).

Selain menampilkan bentuk ekspresi gamelan kontemporer, LOGIGS dalam setiap pertunjukannya selalu menampilkan gamelan tradisi, misalnya *gendhing-gendhing* klasik karya para empu masa silam; dan penyelenggara secara konsisten mewacanakan karya-karya tradisi tersebut sebagai bagian dari jejak sejarah yang harus dilestarikan.

Mengenai kaitan antara gamelan dan budaya populer sebetulnya bukan merupakan fakta baru dari segi bentuk ekspresi. Misalnya di Indonesia kita mengenal kelompok Krakatau dan Guruh Gipsy (1980-an), yang notabene berkiprah dalam budaya pop, namun mengusung idiom gamelan lintas kultur. Hal ini juga merupakan bagian dari penetrasi budaya populer ke dalam ekosistem gamelan, serta upaya memberi tawaran kepada audiens. Begitu pun di dalam *event* LOGIGS. Sebagai contoh kelompok Kemlaka yang mengusung *fusion*, *beat*, dan mengeksplorasi berbagai idiom musikal, juga merupakan bagian dari penetrasi budaya populer yang dilihat dari aspek material. Gamelan dapat pula dibuat “nge-pop” dengan mengombinasikannya dengan beragam alat musik modern untuk menarik perhatian (Nugroho & Dukut 2022). Adanya pergeseran ini (misalnya dari sakralitas ke hiburan), dapat mempengaruhi pemaknaan atas gamelan. Gamelan dapat menjadi sebuah gaya hidup (Agustiningsih, 2019).

“Kami berupaya memberikan suguhan, tawaran, dan melempar wacana, bagaimana audiens masa kini, khususnya gen Z, menanggapi *event* LOGIGS ini. Mungkin dapat dikatakan bahwa LOGIGS ini adalah semacam *pilot project*. Makanya sifatnya *gigs*, kecil-kecilan dulu. Jika ini berhasil mungkin kami akan merancang *event* lebih besar yang mengakomodasi visi dan misi yang lebih besar pula” (wawancara Chico Sukma Devat, 1 November 2024).

Pimpinan produksi LOGIGS vol 1, Rahadyan Febri, melengkapi dengan pernyataan, bahwa LOGIGS juga diniatkan untuk mengumpulkan insan-insan gamelan yang sejauh ini dianggap terpisah-pisah.

“Kami satukan anak-anak muda yang konsen dengan gamelan, yang peduli dengan gamelan. Kami bebaskan mereka untuk mengeksplor gamelan” (www.solobalapan.jawapos.com).

3. Implikasi

Keberadaan *event* LOGIGS memberikan implikasi nyata bagi persepsi masyarakat, baik yang hadir secara langsung menyaksikan pertunjukan, maupun yang mengamati konten-konten yang disiarkan di media sosial. Implikasi tersebut ditunjukkan melalui adanya bentuk respon dari audiens berupa komentar di media sosial. Beberapa media massa, misalnya radio dan akun-akun yang memposting *event-event* di Surakarta, turut mendukung adanya LOGIGS.

Narasi yang ditampilkan sepanjang pertunjukan LOGIGS memiliki kecenderungan yang serupa, yaitu berisi ajakan untuk mengenalkan gamelan kepada masyarakat lebih luas, karena penyelenggara telah memiliki *frame* (cara berpikir) bahwa audiens gamelan belum semeriah

musik pop. Postingan pada gambar 4 berikut adalah contoh dari narasi yang disampaikan untuk mengajak audiens hadir menyaksikan LOGIGS.

Gambar 4.

Narasi dalam promosi event LOGIGS



Note. Sumber: Instagram [@artx.play](#) dan [@artxiadgamelan](#))

Adanya kalimat di dalam postingan promosi tersebut, seperti: *“gamelan dikemas dengan vibes asik dan beda dari musik gamelan pada umumnya, lho!”* merupakan narasi yang khas bagi anak muda. Istilah “vibes asik” sinonim dengan suasana asik, untuk menunjukkan bahwa gelaran LOGIGS bukanlah gelaran formal, namun informal, akrab, dan interaktif, dimana audiens duduk santai dan boleh berinteraksi sepanjang ada ruang atau kesempatan.

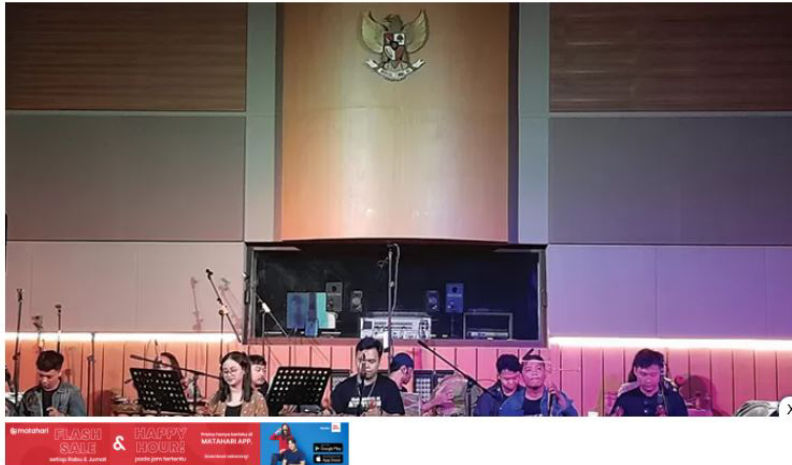
Istilah *“nge-Gamel-Gigs!”* yang muncul di kolom komentar juga menunjukkan kekhasan tersendiri. Diakui oleh penyelenggara, bahwa strategi untuk mempopulerkan gamelan ke anak muda juga membutuhkan narasi-narasi yang dekat dengan anak muda. Bahasa promosi dirancang sedemikian rupa agar dapat “lebih mudah dipahami” oleh Gen Z. Dalam konteks tersebut, LOGIGS telah berhasil berpenetrasi dan berdampak, yaitu munculnya audiens baru yang menikmati gamelan, setelah sebelumnya mereka lebih terbiasa dengan musik pop. Fakta tersebut merupakan implikasi sosiologis dari gamelan yang menarik dalam konteks masa kini. Pola konsumsi Gen Z melalui *streaming* atau penelusuran media sosial adalah pola utama yang menjadi kecenderungan budaya populer saat ini. Melalui *platform* tersebut, Gen Z menggantungkan harapan untuk mendapatkan informasi dan inspirasi.

Gambar 5.

Liputan media dari event LOGIGS vol. 1

Kolaborasi Menakjubkan Antara Artaxiad Gamelan dan Lokananta Berhasil Curi Perhatian Penonton, Unik dan Memukau!

Fauziah Akmal - Senin, 18 Maret 2024 | 08:40 WIB



pertunjukan Lokananta Gamelan Gigs Vol 1 sukses di gelar pada Sabtu (16/3) malam. (MAULIDA AFIFA/RADAR SOLO)

Note. Sumber: <https://solobalapan.jawapos.com/>, diakses 5 November 2024

Kedekatan Gen Z dengan berbagai *platform* digital, adalah kecenderungan paling dominan saat ini. *Platform* digital tersebut menciptakan segala kemudahan. Seperti halnya dalam menikmati musik, kecenderungan anak muda saat ini adalah menikmati melalui *YouTube*, *Spotify*, dan sejenisnya. *Platform* tersebut juga turut membentuk identitas anak muda saat ini (Rahmasari & Purwaningtyas, 2022). Maka, *platform* tersebut, dapat dinilai sebagai peluang terbaik untuk mempromosikan kesenian tradisional yang dipandang tengah menghadapi ancaman dalam hal apresiasi.

Temuan lain dari penelitian yang menarik diketengahkan adalah soal inovasi tata kelola. Disampaikan oleh penyelenggara, bahwa mengelola *event* musik tradisional atau kontemporer dan melakukan penetrasi terhadap audiens baru bukanlah hal yang mudah. Upaya ini memerlukan siasat atau strategi berkaitan dengan tata kelola *event*. Tata kelola yang dimaksud meliputi perancangan ide dan konsep yang menarik, desain promosi yang aktual dengan generasi muda, serta perlunya berkolaborasi dengan berbagai pihak.

“Zaman sekarang saya kira terbuka untuk merancang *event* yang sifatnya kolaboratif. Kami sangat beruntung Lokananta turut memfasilitasi LOGIGS. *Stakeholder* lain seperti media, pengamat, penulis, juga kami undang untuk menggemakan LOGIGS, lebih tepatnya mendukung inovasi terhadap eksistensi gamelan. Soal tata kelola ada banyak tantangan, baik teknis maupun non-teknis. Bagi kami perancangan visual untuk keperluan media sosial menjadi dominan. Visual, misalnya poster, dirancang sedemikian rupa desainnya menarik Gen Z” (wawancara Chico Sukma Devat, 1 November 2024).

Wacana tata kelola seni pertunjukan menjadi isu yang telah mulai banyak dibahas dalam diskusi ilmiah sejak kurang lebih satu dekade terakhir. Pengetahuan tata kelola pertunjukan semakin memiliki arti penting, dan menjadi bagian tak terpisahkan dari ekosistem seni pertunjukan.

Tata kelola juga dapat menjadi peluang untuk mendapatkan keuntungan ekonomi, serta melatih keterampilan wirausaha (Jazuli, 2014). Selain kemasan pertunjukan, tata kelola juga memberi perhatian yang lebih kompleks, menyangkut pengelolaan dana, sumber daya, dan jaringan dengan wilayah kerja yang luas (Utami, 2018). Tata kelola memiliki dua aspek penting, yaitu pengelolaan internal dan eksternal. Pengelolaan internal menyangkut manajemen organisasi atau pengelolaan tim, misalnya bagaimana mengelola sebuah kolektif atau sanggar; sedangkan aspek eksternal adalah pengelolaan kegiatan-kegiatan yang dilangsungkan oleh penyelenggara (Fajar & Yuwana, 2021).

Penyelenggaraan LOGIGS dapat dinilai sebagai representasi dari praktik strategis tata kelola pertunjukan musik pada masa kini, yang mengedepankan ide, inovasi, serta peka terhadap perkembangan teknologi. Ide dan inovasi yang dirancang sedemikian rupa oleh penyelenggara memiliki tujuan penting, yaitu meningkatkan keterampilan sumber daya dalam hal tata kelola seni, serta menjamin keberlanjutan ekosistem seni pertunjukan, dalam hal ini gamelan. Tata kelola dan visi-misi yang terkonsep dengan baik juga berimplikasi pada peningkatan apresiasi audiens, yang berarti kegiatan seni tidak hanya tampil sebagai hiburan, melainkan memiliki tujuan edukatif (Hidayatullah & Artanto, 2017).

Wacana gender juga muncul di balik penyelenggaraan LOGIGS. Sebuah postingan yang bertepatan pada Hari Kartini menunjukkan fakta tersebut.

Gambar 5.

Wacana gender dalam event LOGIGS



Note. Sumber: Instagram [@artx.play](#) dan [@artaxiadgamelan](#)

Wacana gender diketengahkan sebagai informasi dari adanya pergeseran mengenai peran perempuan di dalam seni pertunjukan gamelan. Perempuan pada zaman dahulu kerap dianggap sebagai objek, bukan subjek. Minimnya sosok perempuan untuk berkarya menciptakan komposisi gamelan juga merupakan fakta yang umum. Namun pada masa kini, terdapat pergeseran, dimana kehadiran perempuan telah setara dengan laki-laki. Perempuan juga memiliki hak untuk mengartikulasikan kemampuannya untuk mengembangkan gamelan.

Berdasarkan paparan yang telah diuraikan pada hasil dan pembahasan, dapat dirangkum beberapa temuan informatif dari penelitian ini.

Pertama, *event* LOGIGS adalah bentuk representasi dari budaya populer yang mengemas gamelan agar lebih akrab/mudah diterima masyarakat luas. Elemen-elemen budaya populer ditunjukkan melalui aspek citra visual, inovasi tata kelola (kemasan promosi dan acara), dan strategi promosi. Budaya populer tidak selalu berkaitan dengan kapitalisme atau komodifikasi, melainkan sebagai strategi kemasan untuk menarik minat orang banyak. Dalam hal ini, teknologi untuk publikasi, yaitu dengan memanfaatkan media sosial sebagai bagian dari penetrasi, terasa relevan dan objektif dengan kebutuhan anak muda.

Kedua, *event* LOGIGS adalah sebuah forum sekaligus media. Sebagai forum, LOGIGS memberikan sajian hiburan untuk menambah preferensi selera musik, dan sebagai media, LOGIGS hadir sebagai wahana edukasi untuk belajar mengenai pengetahuan gamelan dalam berbagai aspek. Artikel-artikel yang dimuat di media sosial dan blog adalah representasi bahwa pengetahuan gamelan masih memiliki peluang untuk dieksplorasi dan difungsikan sebagai sarana pendidikan.

Ketiga, *event* LOGIGS memiliki implikasi dan dampak. Implikasi dan dampak ini, meskipun tidak seluas citra budaya populer pada musik pop, namun telah mampu menghasilkan memori kolektif bagi audiens, baik yang hadir pada acara maupun yang menikmati konten-konten di media sosial.

Kesimpulan

Hasil penelitian telah menunjukkan temuan-temuan yang dapat disimpulkan menjadi beberapa poin: (1) Gamelan tradisional dan kontemporer memiliki peluang untuk terus dieksplorasi baik dari aspek material maupun tata kelola *event*; (2) Pentingnya sikap berupa keterbukaan, baik bagi seniman, penyelenggara, dan *stakeholder* untuk lebih mempopulerkan gamelan melalui cara kolaboratif, atau lebih inklusif; (3) LOGIGS dengan segala elemen penyelenggaraannya adalah bagian dari citra budaya populer pada masa kini untuk mempopulerkan gamelan dan telah memberi implikasi nyata bagi persepsi audiens lama, maupun pembentukan audiens baru.

Penelitian ini memiliki implikasi signifikan yang dapat dimanfaatkan sebagai pemicu bagi munculnya ide-ide baru yang berkaitan dengan pengembangan seni tradisi ke area lebih populer, karena fakta yang telah diketengahkan memberi kontribusi objektif bagi cara-cara promosi dan edukasi seni pertunjukan, khususnya gamelan. Penelitian ini melengkapi diskusi-diskusi lain mengenai gamelan sebagai simbol kebudayaan, atau dalam pemaknaan yang berbeda (Hananto, 2020), dan kaitan antara gamelan sebagai tradisi dan kreativitas selalu menjadi bahan yang menarik untuk didiskusikan lebih lanjut (Hidayat dkk., 2019).

Referensi

- Agustiningsih, G. (2019). Konstruksi gaya hidup melalui musik sebagai produk budaya populer. *Jurnal Komunikasi Dan Bisnis*, 6(2), 16-22. Diakses dari <https://jurnal.kwikkiangie.ac.id/index.php/JKB/article/view/566>
- Aryandari, C. (2023). Indonesian Music Education, Industry, and Lifestyle. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 6(1), 1-10. <https://doi.org/10.31091/jomsti.v6i1.2413>
- Fajar, R. U., & Yuwana, S. (2021). Manajemen Organisasi Seni Pertunjukan Sanggar Baladewa Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(1), 114-127. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i1.120>
- Hananto, F. (2020). Gamelan Sebagai Simbol Estetis Kebudayaan Masyarakat Jawa. *Jurnal Representamen Vol*, 6(1). <https://doi.org/10.30996/representamen.v6i01.3511>
- Heryanto, A. (2012). *Budaya populer di indonesia: Mencairnya identitas pasca-orde baru*. Yogyakarta: jalasutra.
- Hidayat, H. A., Wimbrayardi, W., & Putra, A. D. (2019). Seni Tradisi Dan Kreativitas Dalam Kebudayaan Minangkabau. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 1(2), 65-73. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v1i2.26>
- Hidayatullah, P., & Artanto, M. (2017). Optimalisasi Pertunjukan Festival Kampung Langai Melalui Pelatihan Sistem Tata Kelola dan Kerja Kreatif. *Seminar Nasional Kewirausahaan dan Pengabdian Masyarakat*, 1-16.
- Irawati, E. (2020). Transmisi, musik lokal-tradisional, dan musik populer. *Panggung*, 30(3), 392-410. <https://doi.org/10.26742/panggung.v30i3.893>
- Islamatasya, S. A. (2024). *Motif Gen Z di Kota Yogyakarta dalam menggunakan Aplikasi Netflix*. Universitas Islam Indonesia. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/54339>
- Istiqomah, A., & Widiyanto, D. (2020). Ancaman budaya pop (pop culture) terhadap penguatan identitas nasional masyarakat urban. *Jurnal Kalacakra: Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 1(1), 47-54. <https://doi.org/10.31002/kalacakra.v1i1.2687>
- Jayanti, I. G. N. (2010). Resensi Buku Judul: Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop: Sebuah Pengantar. *Jnana Budaya: Media Informasi Sejarah, Sosial Dan Budaya*, 15(15), 152–165.
- Jazuli, M. (2014). *Manajemen Seni Pertunjukan*. Graha Ilmu.
- Jiwandono, M. D. (2021). *Aplikasi E-Gamelan Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Praktik Karawitan Secara Daring di SMP Negeri 2 Kretek*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta. <https://digilib.isi.ac.id/9662/>
- Kristanto, A. (2022). Penggunaan Gamelan dalam Perspektif Pendidikan Seni di Era 4.0. *Clef: Jurnal Musik dan Pendidikan Musik*, 3(2), 78-86. <https://doi.org/10.51667/cjpm.v3i2.1073>
- Lin, Z. (2025). Chinese pop culture's development in the United States among Generation Z compared to South Korean pop culture. *Frontiers in Communication*, 10, 1561462. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2025.1561462>

- Miranti, S. P. (2024). Tune Into Gen-Z Groove: Exploring Gen-Z Reception of Music on Radio Prambors Medan. *International Journal of Social Science, Education, Communication and Economics (SINOMICS JOURNAL)*. <http://repository.uinsu.ac.id/25261/>
- Nugroho, Y. Y. T., & Dukut, E. M. (2022). Pengaruh Negosiasi Budaya Pada Pertunjukan Musik Gamelan Soepra Terhadap Generasi Centennial. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 4(2), 85-103. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v4i2.93>
- Prasetyo, P. (2012). Seni Gamelan Jawa sebagai Representasi dari Tradisi Kehidupan Manusia Jawa: Suatu Telaah dari Pemikiran Collingwood. *Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia*, 1-139. <https://lib.ui.ac.id>
- Rahmasari, K., & Purwaningtyas, M. P. F. (2022). The Extended Self: Youth's Identity in the Music Consumption of Indonesian Spotify Users. *Jurnal Riset Komunikasi (JURKOM)*, 5(2), 187-206. <https://doi.org/10.38194/jurkom.v5i2.548>
- Rahmawati, L., & Lakoro, R. (2017). Perancangan Media Digital Interaktif Gamelan Jawa Timuran sebagai Wadah Pengenalan Alat Musik Tradisional untuk Anak Usia 9-10 Tahun. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 6(1), 74-79. <http://dx.doi.org/10.12962/j23373520.v6i1.23050>
- Santoso, I. B. (2018). Ruang Pertunjukan Musik Karawitan (Gamelan Jawa). *Nuansa Journal of Arts and Design*, 1(2), 80-93. <https://doi.org/10.26858/njad.v1i2.6668>
- Storey, J. (2021). *Cultural theory and popular culture: An introduction*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003011729>
- Sugiyama, S., & Barile, N. (2025). Japanese City Pop and Gen Z in the US: happy, calm, and automated nostalgia. *Continuum*, 1-14. <https://doi.org/10.1080/10304312.2025.2471073>
- Tarigan, C. R. (2024). Faktor Yang Memengaruhi Preferensi Musik Pada Gen Z. *Jurnal Christian Humaniora*, 8(2), 261-270. <https://doi.org/10.46965/jch.v8i2.2587>
- Utami, F. G. N. (2018). Tata kelola festival seni pertunjukan. <http://repository.isi-ska.ac.id/id/eprint/3231>