

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia memiliki banyak sekali budaya sebagai bentuk warisan dari leluhurnya. Kebudayaan Indonesia merupakan perpaduan dari berbagai macam budaya dan tradisi lokal yang otentik dan beragam mulai dari seni tari, upacara adat, pakaian tradisional, makanan khas hingga adat istiadat (Hartanti & Setiawan, 2019: 26). Dengan kekayaan kebudayaan yang Indonesia miliki, selayaknya barang kesayangan milik pribadi, Bangsa Indonesia punya tanggung jawab untuk menjaganya agar tetap ada dan jangan sampai hilang. Bangsa Indonesia sesungguhnya punya amanah dalam menjaga dan melestarikan budayanya masing-masing. Salah satu budaya yang dimiliki Bangsa Indonesia adalah alat musik etnik. Alat musik etnik merupakan alat musik khas suatu kelompok budaya yang mencerminkan identitas dan tradisinya, dengan karakteristik unik sesuai lingkungan serta budaya setempat, contohnya Gamelan. Menurut Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (2021), Gamelan merupakan sekumpulan alat musik etnik Indonesia seperti Gong, Kenong, Gambang, Saron, Celempung, dan alat musik pendamping lainnya. Menurut Iswanto (2018: 131) sebagian besar kepulauan yang ada di Indonesia memiliki alat musik Gamelan. Seperti Gamelan Jawa, Gamelan Bali, Gamelan Lombok, dan Gamelan Sunda.

Menurut Agustin (2019), Gamelan populer pada zaman Majapahit sehingga menyebar ke luar Jawa, seperti Bali dan Sunda, dengan ciri khas musik Gamelan yang berbeda karena pengaruh kepribadian kultur masyarakatnya. Gamelan Sunda dikenal mendayu-dayu dengan Suling dan Rebabnya yang mendominasi. Gamelan Jawa dikenal lembut, sedangkan Gamelan Bali lebih rancak dan nyaring. Menurut Nanang Pramono selain perbedaan dalam alunan Gamelan yang dimainkan, perbedaan lain terletak pada organologi atau bentuknya. Sebagai contoh, Gamelan Jawa gaya Surakarta memiliki bentuk yang lebih kecil dengan ukiran yang lebih rumit, jika dibandingkan dengan Gamelan Jawa gaya Yogyakarta. Dari beragam jenis Gamelan berdasarkan wilayahnya, terdapat istilah yang senantiasa bersinggungan dengan Gamelan yaitu karawitan. Nanang Pramono menjelaskan bahwa istilah karawitan berasal dari bahasa Jawa yaitu kata "rawit" yang berarti halus dan lembut. Karawitan adalah seni atau bentuk penyajian, sedangkan Gamelan adalah alat musiknya. Disebutkan ada karawitan instrumental, yaitu saat hanya musik Gamelan yang dimainkan. Ada karawitan vokal, yaitu

saat hanya berupa nyanyian. Kemudian ada karawitan yang dikenal secara umum yaitu gabungan instrumental dan vokal. Nanang Pramono menambahkan, bahwa dulu karawitan atau musik gamelan lebih sering diperdengarkan dan jauh lebih populer dibandingkan saat ini. Sebab pada masa itu, belum ada kompetitor seperti sekarang yang muncul sebagai pengaruh dari globalisasi.

Globalisasi memang telah lama menjadi fenomena penyebaran nilai dan budaya, seperti musik. Awal mula proses ini dapat ditelusuri kembali ke era penjelajahan bangsa Eropa Barat. Menurut Maulida & Liana (2018: 108) Kedatangan bangsa Barat ke Indonesia berpengaruh besar dalam memperkenalkan berbagai genre musik seperti pop, rock, jazz, dan metal kepada penduduk pribumi. Nanang Pramono sebagai pelatih Gamelan Jawa Timuran di Sanggar Baladewa berpendapat, bahwa beragam genre musik tersebutlah yang menjadi kompetitor bagi Gamelan Jawa, karena sering kali mendominasi media dan ruang publik, sehingga mempengaruhi preferensi musik masyarakat, terutama generasi muda. Terbukti berdasarkan data kuesioner dari 102 responden berusia 18 hingga 21 tahun, sebanyak 57,9% menyatakan bahwa frekuensi konten Gamelan Jawa Timuran terbilang jarang bahkan sangat jarang yang muncul di media. Sedangkan sebanyak 66,6% menyatakan frekuensi konten musik barat terbilang sering bahkan sangat sering muncul di media. Ditambah lagi, kemajuan pesat teknologi komunikasi, terutama internet, telah mempercepat penyebaran budaya musik sejak awal abad ke-20. Menurut Nisa (2019: 255) internet sebagai bagian dari globalisasi, memang memberikan pengaruh yang luar biasa dalam kehidupan manusia terlebih dalam kapasitas penyedia informasi. Namun, perlu disadari bahwa internet juga dapat melunturkan eksistensi alat musik etnik Indonesia akibat persebaran budaya musik barat yang begitu masif. Berdasarkan data kuesioner dari 102 responden berusia 18 hingga 21 tahun, sebanyak 57,9% mengatakan tingkat frekuensi konten Gamelan Jawa Timuran di media sosial terbilang sangat rendah, sedangkan sebanyak 66,6% mengatakan frekuensi konten musik barat di media sosial sangat tinggi. Kemudian menurut Prima (2023), banyak generasi muda lebih sering diperkenalkan pada berbagai alat musik barat sejak kecil, seperti piano, drum, biola, gitar, dan bass, daripada alat musik etnik seperti Gamelan Jawa. Banyak sekolah di provinsi Jawa Timur yang lebih memfasilitasi alat musik barat dibandingkan Gamelan Jawa. Data kuesioner menunjukkan dari 102 responden berusia 18 hingga 21 tahun, sebanyak 45,1% menyatakan bahwa sekolah negeri maupun swasta mereka sama sekali tidak memfasilitasi Gamelan Jawa, sedangkan hanya 29,4% yang menyatakan bahwa sekolah negeri maupun swasta mereka sama sekali tidak memfasilitasi alat musik barat. Akibatnya, menurut Nanang Pramono, generasi

muda, termasuk Generasi Z, menjadi cenderung lebih tertarik pada alat musik barat, didukung pula dengan budaya musik barat yang lebih inovatif senantiasa berlebaran melalui internet. Sesuai dengan pernyataan tersebut, dalam kuesioner dengan usia 18 hingga 21 tahun, sebanyak 102 responden menyatakan bahwa 44,1% lebih tertarik pada musik barat jika dibandingkan dengan musik Gamelan Jawa

Apalagi menurut Annur (2024), tingkat penetrasi internet di kalangan Generasi Z mencapai 87,02%. Dengan demikian, Generasi Z rentan terpapar berbagai bentuk penyebaran budaya musik asing yang begitu bervariasi melalui internet. Dampaknya, mereka cenderung menyukai hal-hal yang menarik secara visual tetapi cepat bosan, terutama dengan budaya musik Indonesia seperti Gamelan Jawa Timuran yang masih disajikan dengan biasa saja. Mereka cenderung mencari hal-hal yang memukau, yang dapat dengan mudah ditemukan melalui budaya musik asing di internet. Ketika terdapat budaya musik asing yang sedang tren, Generasi Z cenderung mengikutinya, kemudian merasa bergaya serta terkagum-kagum ketika menguasai budaya musik tersebut. Padahal menurut Nanang Pramono, dalam budaya musik asing tidak ada aturan yang menjaga tingkah laku serta tata cara berpakaian. Para pemain musik bisa meluapkan emosional semauanya sendiri, bisa berperilaku liar, bisa mengenakan pakaian yang sangat minim, bahkan telanjang pun bisa saja dilakukan. Tentu hal tersebut menyebarkan pengaruh negatif yang bertentangan dengan estetika adat budaya Indonesia.

Berbeda dengan pembelajaran musik Gamelan Jawa Timuran yang merupakan wujud pembelajaran estetika adat budaya melalui konsep keseimbangan, kesetaraan, kerja sama, dan kebersamaan. Dalam pembelajaran musik Gamelan, terdapat tatanan dan sopan santun yang berfungsi untuk mengontrol tingkah laku, ucapan, dan karakter pemain. Hal itulah yang sering dianggap ribet dan kaku. Farhan Nudin, Wakil Ketua Umum 2 UKM Karawitan Widya Giri Laras di UPN "Veteran" Jawa Timur, mendukung pernyataan tersebut dengan mengatakan bahwa banyak teman di lingkungannya yang menganggap Gamelan Jawa Timuran sebagai hal yang kuno, membosankan, dan kaku sehingga kurang berminat terhadap Gamelan Jawa. Sesuai dengan hal tersebut, berdasarkan hasil kuesioner dari 102 responden berusia 18 hingga 21 tahun, dari 102 responden, 76 responden menyatakan bahwa Gamelan Jawa Timuran terasa horor, mistis, kuno, kurang relevan dan membosankan. Padahal tatanan tersebut sebenarnya sebuah keunggulan yang berperan penting dalam menjaga diri dan mengatur karakter individu, yang bisa diimplementasikan dalam kehidupan bermasyarakat.

Menurut Bilang & Bagun (2018: 517) melihat kenyataan bahwa generasi muda kini, termasuk Generasi Z, cenderung lebih memilih budaya asing yang mereka anggap lebih

menarik, unik, dan praktis. Sehingga menjadikan semua lini budaya Indonesia mengalami penurunan peminat, termasuk pada alat musik etnik seperti Gamelan Jawa. Menurut Arlangga Cahyo sebagai praktisi Gamelan Karawitan dan Campursari, banyak generasi muda menganggap Gamelan Jawa Timuran adalah musik jadul, identik dengan orang tua, dan kurang cocok dengan citra mereka sebagai generasi muda. Apalagi pengaruh lingkungan pertemanan semakin memperkuat pandangan tersebut, karena hanya sedikit yang menyukai gamelan, sementara mayoritas tidak tertarik. Akibatnya, banyak generasi muda yang mengikuti selera mayoritas agar diterima secara sosial dan lebih nyambung dalam pergaulan. Nanang Pramono, sebagai pengrawit dan pelatih Gamelan Jawa, berpendapat bahwa meskipun ada upaya dari pemerintah untuk melanjutkan pelestarian Gamelan Jawa Timuran pada generasi muda, upaya tersebut terkesan hanya sebagai formalitas tanpa perhatian serius. Pemangku kebijakan tidak mewajibkan sekolah untuk mengajarkan serta memfasilitasi Gamelan Jawa Timuran sebagai bagian dari warisan budaya Indonesia. Padahal pendidikan musik etnik Indonesia merupakan aset berharga bagi pertumbuhan musik itu sendiri di kemudian hari. Menurutnya, pengenalan Gamelan Jawa Timuran di sekolah negeri sangatlah kurang, tidak banyak sekolah dasar yang memfasilitasinya. Berdasarkan data kuesioner dari 102 responden berusia 18 hingga 21 tahun, hanya 14,7% yang diperkenalkan Gamelan Jawa Timuran di SD Negeri, 15,7% di SMP Negeri, 16,7% di SMA Negeri, dan 9,8% di SMK Negeri, sementara 45,1% responden menyatakan tidak pernah mendapatkan fasilitas sama sekali. Masih menurut Nanang Pramono, saat ini dinas terkait tidak lagi aktif menggagas atau memelopori kegiatan tradisi terkait Gamelan Jawa Timuran seperti dulu. Sebaliknya, inisiatif pelestarian kegiatan Gamelan Jawa Timuran lebih banyak datang dari komunitas budaya, seniman, maupun pegiat seni, dengan dinas terkait yang hanya berperan sebagai pendukung dan keterlibatannya sering kali terbatas pada sarana prasarana. Dengan demikian, tanpa adanya upaya ekstra untuk meningkatkan kesadaran, pemahaman, dan ketertarikan Generasi Z terhadap Gamelan Jawa, maka mereka cenderung akan meninggalkannya.

Berdasarkan data kuesioner dari 102 responden berusia 18 hingga 21 tahun, sebanyak 54,5% menyatakan bahwa mereka minim terpapar informasi, edukasi, ataupun hiburan mengenai Gamelan Jawa. Mirisnya, media sosial sebagai media yang disukai oleh 95% responden sebagai sumber informasi, malah justru jarang memunculkan konten tentang Gamelan Jawa, dengan 67,3% responden mengaku sangat jarang atau bahkan tidak pernah melihat orang lain membagikan konten tersebut. Meskipun adanya pengaruh dari algoritma media sosial yang cenderung sering menampilkan konten sesuai dengan preferensi atau

kesukaan audiens, namun ketika ada konten yang viral, konten tersebut tetap dapat tersebar luas ke media sosial lainnya melalui "akun sukarelawan" yang bersedia membagikannya. Nanang Pramono memberikan contoh nyata, ketika lagu-lagu Almarhum Didi Kempot dengan nuansa campursari menjadi viral di media sosial, banyak generasi muda yang mulai ikut-ikutan dan bahkan semakin menyukai campursari. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa banyak generasi muda cenderung mengikuti tren yang populer di lingkungan pertemanan mereka sebagai bentuk kesenangan bersama dan tidak ingin melewatkan momen tersebut. Jika ditarik ke dalam Gamelan Jawa, membuktikan bahwa di era globalisasi, penyebaran informasi tentang Gamelan Jawa Timuran melalui internet, khususnya media sosial, masih belum cukup menjadi tren dan menjangkau generasi muda secara signifikan. Sehingga masih perlu ditunjang dengan penyajian konten Gamelan Jawa Timuran yang lebih menarik generasi muda, khususnya Generasi Z.

Jika ditelusuri lebih dalam, persepsi negatif generasi muda terhadap Gamelan Jawa Timuran cukup berkontribusi pada cara sistem algoritma media sosial memilih dan menampilkan konten yang sesuai dengan preferensi individu generasi muda. Konten promosi kegiatan pertunjukan atau konten apapun terkait Gamelan Jawa Timuran di media sosial, yang biasanya menggunakan gaya desain yang identik dan monoton, menjadi kurang efektif dalam menjangkau generasi muda. Konten tersebut tidak akan mencapai radar akun generasi muda yang kebiasaan perilakunya di media sosial cenderung kurang tertarik terhadap konten Gamelan Jawa Timuran dan sejenisnya. Berdasarkan hasil kuesioner dengan responden berusia 18 hingga 21 tahun, 89 dari 102 responden menyatakan bahwa 49,4% bereaksi netral tanpa berinteraksi apapun ketika melihat konten Gamelan Jawa Timuran di media sosial. Hal ini menunjukkan sebetulnya mayoritas responden pernah melihat konten Gamelan Jawa Timuran di media sosial, namun jika mereka tidak ada interaksi secara terus menerus, maka sistem algoritma tidak akan lagi memunculkan konten Gamelan Jawa Timuran yang serupa, sebagai akibat dari persepsi negatif terhadap Gamelan Jawa Timuran maupun dari cara penyajian konten Gamelan Jawa Timuran tersebut. Berdasarkan hasil kuesioner dengan 89 responden dari 102 responden berusia 18 hingga 21 tahun, menyatakan bahwa konten Gamelan Jawa Timuran terdiri dari 64% berupa konten acara adat/tradisi, 14,6% berupa konten promosi budaya, 13,5% berupa konten hiburan, dan 6,7% berupa konten edukasi. Dengan konten edukasinya berupa 40,4% tarian tradisional, 29,2% drama tradisional, sedangkan hanya 13,5% karya kreatif seperti parodi, meme, atau interpretasi lucu dengan Gamelan Jawa. Dengan bagaimana penyajian konten Gamelan Jawa Timuran di media sosial

yang dirasa biasa saja seperti pada umumnya dan kurang memikat generasi muda, ditambah generasi muda yang memiliki persepsi negatifnya sendiri terhadap Gamelan Jawa, sebagai hasil dari pengalaman terpaparnya mereka dengan hal apapun terkait Gamelan Jawa, menimbulkan sistem algoritma media sosial yang mendukung mereka untuk semakin minim lagi terpapar konten terkait Gamelan Jawa.

Meskipun menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2022) Gamelan telah resmi diakui sebagai Warisan Budaya Takbenda UNESCO pada 15 Desember 2021, pengakuan tersebut tidak berarti tanpa upaya pelestarian nyata dari generasi muda, khususnya Generasi Z. Menurut Syakuro et al. (2023: 553) Generasi muda, terutama Generasi Z, memiliki peran penting sebagai penopang utama dalam menjaga dan mewarisi budaya Indonesia. Cara mereka memahami dan menghargai budaya Indonesia, seperti Gamelan Jawa, akan menentukan kelangsungan warisan budaya tersebut di masa depan. Dengan demikian, kampanye edukasi Gamelan Jawa Timuran bagi Generasi Z penting untuk dilakukan, mengingat rentannya Generasi Z terpapar budaya musik asing dengan intensitas tinggi melalui internet. Ditambah lagi menurut Wisesa (2024), Gen Z yang merupakan kelahiran tahun 1997-2012, menjadi generasi terbesar di Indonesia dengan persentase mencapai 27,94 persen dari total penduduk atau 74,93 juta jiwa. Sehingga masa depan eksistensi kebudayaan Indonesia, khususnya Gamelan Jawa Timuran berada pada pengaruh Generasi Z. Kampanye edukasi dipilih sebagai metode untuk meningkatkan sekaligus memperkuat ketertarikan, wawasan, dan pemahaman Generasi Z terhadap Gamelan Jawa. Melalui kampanye edukasi ini, Generasi Z diharapkan menjadi lebih tertarik, sadar, dan teredukasi, sekaligus mengurangi persepsi negatif dan kesalahpahaman mereka terhadap Gamelan Jawa. Dengan demikian, mereka dapat membuat keputusan yang lebih baik untuk mendukung regenerasi Gamelan Jawa. Apalagi menurut Nanang Pramono, generasi muda seperti Generasi Z memiliki peran besar dalam mempengaruhi sesamanya atau suka ikut-ikutan. Ketika mereka turut aktif mempopulerkan Gamelan Jawa, maka semakin banyak sesamanya yang tertarik untuk ikut mencoba. Perlu diketahui bahwa dalam kampanye ini, memiliki target audiens primer yaitu pada Generasi Z yang berusia 18 hingga 21 tahun. Hal tersebut dikarenakan mereka memiliki kehendak bebas, daya pikir lebih matang, serta keinginan mengeksplorasi hal baru. Sesuai hasil kuesioner dari 102 responden berusia 18 hingga 21 tahun, menyatakan bahwa 65,7% menyukai hal baru jika mereka tertarik. Selain itu, dalam beberapa tahun mendatang, kelompok usia tersebut akan berkontribusi penting bagi negara Indonesia. Diharapkan, ketika mereka menjadi angkatan baru yang dominan dan memegang kendali atas generasi di

bawahnya, mereka akan menjadi pemimpin yang peduli agar Gamelan Jawa Timuran mendapat perhatian lebih dibandingkan saat ini. Apalagi Arlangga Cahyo menyebut bahwa generasi muda saat ini lebih peka dan mampu memanfaatkan teknologi dengan baik, sehingga dapat menyebarkan informasi atau konten tentang Gamelan Jawa Timuran secara lebih menarik dan luas.

Dalam memperkuat minat Generasi Z berusia 18 hingga 21 tahun terhadap Gamelan Jawa, memerlukan pendekatan yang kreatif, relevan, dan interaktif melalui media yang sangat dekat dengan mereka, yaitu media sosial. Nanang Pramono menambahkan bahwa digitalisasi dan kemudahan akses internet memang membuka peluang besar untuk mengenalkan dan mempublikasikan Gamelan Jawa Timuran secara menarik di media sosial. Media sosial juga dapat digunakan untuk mempertahankan eksistensi Gamelan Jawa Timuran sekaligus mengimbangi penyebaran budaya musik asing yang semakin masif. Selaras dengan hal tersebut, kampanye ini akan memanfaatkan media sosial Instagram, Youtube, dan Tiktok sebagai sarana edukasi di internet. Selain memudahkan dalam penyebaran informasi secara luas, alasan penggunaan media sosial tersebut juga didasarkan pada informasi menurut Ahdiat (2024), yaitu mayoritas (51,9%) generasi Z di Indonesia sering mengakses aplikasi media sosial Instagram, kemudian Tiktok sebesar 46,84% dan Youtube sebesar 38,63%. Ditambah lagi, berdasarkan data kuesioner dari 102 responden berusia 18 hingga 21 tahun, sebanyak 76,5% menyukai media sosial sebagai sumber informasi yang mereka butuhkan. Terdapat tiga aplikasi yang paling banyak digunakan: 93,1% memilih Tiktok, 77,2% memilih Instagram, dan 60,4% memilih Youtube. Tidak sampai disitu, menurut analisis Hatim Gazali (2021) bahwa salah satu ciri yang sangat kuat dari Generasi Z adalah akses dan ketergantungannya terhadap teknologi. Mereka lebih suka menikmati informasi acak yang bertebaran di internet dalam bentuk visual dan gambar, daripada membaca buku cetak.

Mendukung hal tersebut, Nisa et al. (2021: 101) menyebut bahwa sebuah media tidak hanya menyediakan publikasi dan komunikasi dalam bentuk teks saja. Bahwa visual telah menjadi elemen penting dalam menyampaikan komunikasi. Tanpa visual, orang akan cenderung bosan dan sulit menyerap informasi. Apalagi dengan adanya visual yang informatif, semua informasi akan lebih ringkas dan menarik tanpa teks yang panjang dan berbelit-belit. Divalidasi berdasarkan hasil kuesioner dari 102 responden berusia 18 hingga 21 tahun, mereka menyatakan bahwa konten edukasi yang membuat mereka jengah adalah konten yang penyajiannya monoton, bahasanya rumit, penyampaiannya tidak efektif, tampilan yang kurang menarik dan menghibur. Oleh karena itu, kampanye ini akan menggunakan

pendekatan Desain Komunikasi Visual untuk menampilkan informasi tentang Gamelan Jawa Timuran dengan cara yang lebih inovatif dan kreatif. Kampanye ini akan mengadopsi gaya visual dan gaya edukasi yang sesuai dengan preferensi Generasi Z saat ini, tanpa menghilangkan karakteristik dan esensi Gamelan Jawa Timuran itu sendiri. Menurut Nanang Pramono, dengan penyajian yang menarik, Gamelan Jawa Timuran dapat terasa baru tanpa perlu menambahkan alat musik negara luar. Begitu juga menurut Nisa et al. (2023: 28) bahwa dengan gaya visual yang berbeda sehingga menjadikannya terlihat kreatif dan unik. Harapannya, kampanye edukasi ini dapat memicu tren Gamelan Jawa Timuran di media sosial, kemudian Generasi Z dengan sendirinya akan mengkolaborasikan, mempromosikan, dan menyebarkan secara luas. Sehingga semakin meningkatkan minat serta pemahaman Generasi Z terhadap warisan budaya Indonesia ini.

Menurut Nanang Pramono, semakin intens seseorang terpapar informasi dan alunan musik Gamelan, maka ia akan semakin terikat dan menyukainya, bahkan hanya dengan mendengarkan dan merasakannya. Oleh karena itu, jika minat Generasi Z telah meningkat terhadap Gamelan Jawa, tidak cukup hanya melalui media virtual, mereka perlu difasilitasi dengan pelatihan langsung. Apalagi menurut Nisa et al. (2023:54) melalui pelatihan bisa menjadi alternatif yang mudah dan umum dilakukan untuk meningkatkan sumber daya manusia yang ada. Sehingga kampanye ini juga menyelenggarakan edukasi secara luring yaitu pelatihan dasar bermain Gamelan Jawa yang tentunya menarik. Sebab Nanang Pramono menekankan bahwa sangat penting memahami pola dasar Gamelan Jawa sebelum melakukan inovasi kontemporer, agar esensi Gamelan Jawa tetap terjaga. Menurut Arlangga Cahyo, belajar Gamelan Jawa dapat menjadi sarana untuk mencurahkan ekspresi, emosi dan perasaan, sekaligus memberikan hiburan yang dapat disalurkan melalui musik Gamelan Jawa Dengan demikian, diharapkan Generasi Z dapat merasakan pengalaman bermain Gamelan Jawa secara fisik sekaligus berinteraksi dengan alunan serta energinya. Pada intinya, keseluruhan kampanye ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara Gamelan Jawa dengan generasi muda masa kini, khususnya Generasi Z. Sehingga Gamelan Jawa dapat terus dilestarikan dan diapresiasi oleh generasi mendatang.

1.2 Identifikasi Masalah

- a. Menurut data kuesioner dari 102 responden berusia 18 hingga 21 tahun, sebanyak 57,9% menyatakan bahwa frekuensi konten Gamelan Jawa Timuran terbilang jarang bahkan sangat jarang yang muncul di media. Sedangkan sebanyak 66,6% menyatakan

frekuensi konten musik barat terbilang sering bahkan sangat sering muncul di media. Hal itu menunjukkan adanya kekurangan dalam penyebaran atau penyediaan informasi mengenai Gamelan Jawa Timuran yang bisa menjangkau Generasi Z khususnya usia 18 hingga 21 tahun.

- b. Menurut data kuesioner dari 102 responden berusia 18 hingga 21 tahun, hanya 14,7% yang diperkenalkan Gamelan Jawa Timuran di SD Negeri, 15,7% di SMP Negeri, 16,7% di SMA Negeri, dan 9,8% di SMK Negeri, sementara 45,1% responden menyatakan tidak pernah mendapatkan fasilitas sama sekali. Hal itu menunjukkan bahwa Gamelan Jawa Timuran kurang mendapat perhatian di dunia pendidikan negeri, yang dapat berdampak pada pelestarian dan popularitas Gamelan Jawa Timuran di kalangan generasi muda kedepannya.
- c. Menurut data kuesioner dari 89 responden berusia 18 hingga 21 tahun, sebanyak 49,4% bereaksi netral, hanya melihat saja terhadap konten Gamelan Jawa Timuran di media sosial. Yang berarti sebenarnya mereka terpapar konten serupa, tetapi akibat dari tidak ada reaksi seperti like atau komentar, sehingga menyebabkan algoritma bisa saja tidak akan menampilkan lagi hal serupa terkait Gamelan Jawa Timuran ke audiens tersebut.
- d. Menurut data kuesioner dari 102 responden berusia 18 hingga 21 tahun, dengan 89 responden dari 102 responden yang pernah melihat konten Gamelan Jawa, menyatakan bahwa konten Gamelan Jawa Timuran terdiri dari 64% berupa konten acara adat/tradisi, 14,6% berupa konten promosi budaya, 13,5% berupa konten hiburan, dan 6,7% berupa konten edukasi. Dengan konten edukasinya berupa 40,4% tarian tradisional, 29,2% drama tradisional, sedangkan hanya 13,5% karya kreatif seperti parodi, meme, atau interpretasi lucu dengan Gamelan Jawa. Menyatakan bahwa variasi penyajian konten Gamelan Jawa Timuran masih kurang beragam dan diekplorasi lebih lanjut.
- e. Menurut data kuesioner dari 102 responden berusia 18 hingga 21 tahun, dari 102 responden, 76 responden menyatakan bahwa Gamelan Jawa Timuran terasa horor, mistis, kuno, kurang relevan dan membosankan. Hal ini menunjukkan adanya persepsi negatif yang dapat menjadi tantangan dalam menjadikan Gamelan Jawa Timuran lebih menarik dan relevan bagi generasi muda masa kini.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang Kampanye Edukasi Gamelan Jawa Timuran yang menarik dan mudah dipahami bagi Generasi Z usia 18 hingga 21 tahun?

1.4 Batasan Masalah

- a. Perancangan kampanye ini mengenai edukasi Gamelan Jawa Timuran bagi Generasi Z usia 18 hingga 21 tahun
- b. Perancangan kampanye ini untuk Generasi Z berusia 18 hingga 21 tahun yang memiliki keterikatan, pengalaman, preferensi, dan nilai-nilai yang sejalan dengan Gamelan Jawa Timuran
- c. Perancangan kampanye Gamelan Jawa Timuran ini dilakukan secara daring dan luring, dengan fokus sepenuhnya pada Gamelan Jawa Timuran tanpa melibatkan alat musik barat
- d. Secara daring, perancangan kampanye ini berfokus pada pemberian pengetahuan tentang berbagai nama dan jenis alat musik dalam Gamelan Jawa, teknik dasar memainkannya, nilai/istilah dalam Gamelan Jawa Timuran, makna filosofis, serta karakteristik alunan musik Gamelan Jawa, yang ditujukan untuk Generasi Z usia 18 hingga 21 tahun.
- e. Secara daring, perancangan kampanye ini berfokus pada pemberian kesadaran dan ajakan kepada Generasi Z berusia 18 hingga 21 tahun, untuk ikut turut serta secara aktif melestarikan Gamelan Jawa Timuran dengan cara masing-masing
- f. Secara luring, perancangan kampanye ini berfokus memberikan pelatihan langsung teknik dasar bermain Gamelan Jawa bagi Generasi Z usia 18 hingga 21 tahun

1.5 Tujuan

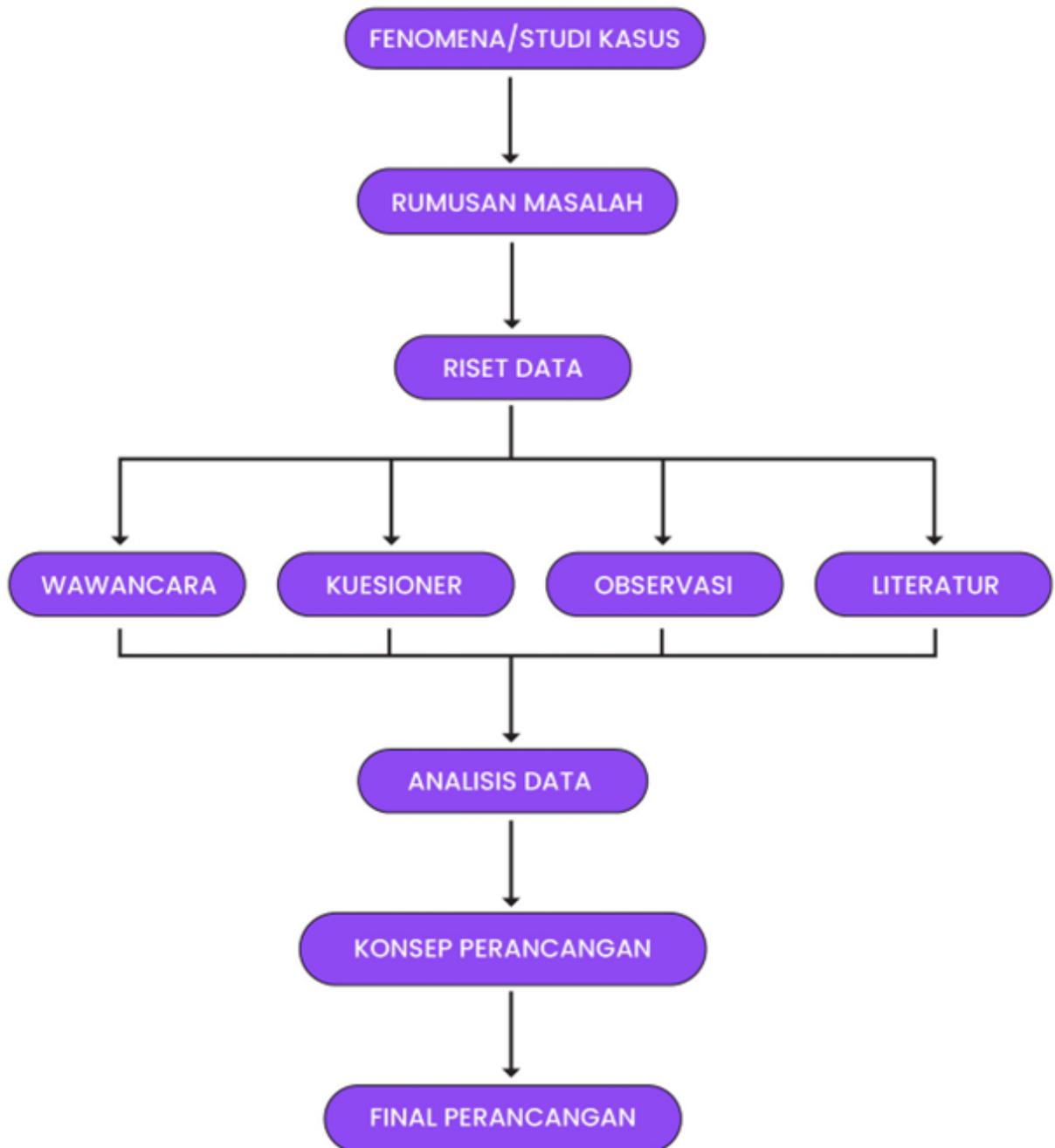
- a. Memperkuat keterikatan, pengalaman, dan nilai-nilai pada Generasi Z usia 18 hingga 21 tahun yang sejalan dengan Gamelan Jawa Timuran sehingga turut aktif dalam pelestarian Gamelan Jawa Timuran
- b. Memberikan edukasi sekaligus hiburan kepada Generasi Z usia 18 hingga 21 tahun mengenai Gamelan Jawa Timuran dengan penyajian yang lebih menarik dan inovatif

- c. Mengenalkan Gamelan Jawa Timuran kepada usia 18 hingga 21 tahun secara maya maupun langsung, dengan kembali menekankan pada pembelajaran dasar Gamelan Jawa.
- d. Meningkatkan kesadaran dan minat Generasi Z usia 18 hingga 21 tahun untuk mempelajari Gamelan Jawa Timuran lebih dalam
- e. Meningkatkan peluang partisipasi Generasi Z usia 18 hingga 21 tahun dalam regenerasi pemain Gamelan Jawa Timuran

1.6 Manfaat

- a. Generasi Z usia 18 hingga 21 tahun memiliki rasa, pengalaman, dan nilai-nilai yang semakin kuat terhadap Gamelan Jawa Timuran
- b. Generasi Z usia 18 hingga 21 tahun memperoleh edukasi dan pemahaman mengenai Gamelan Jawa Timuran
- c. Generasi Z usia 18 hingga 21 tahun semakin mengenal dan memahami ilmu dasar Gamelan Jawa
- d. Generasi Z usia 18 hingga 21 tahun menjadi semakin sadar dan mencintai Gamelan Jawa Timuran dengan pemahaman yang lebih mendalam
- e. Generasi Z usia 18 hingga 21 tahun menjadi partisipan aktif dalam memainkan Gamelan Jawa Timuran sehingga berpeluang terjadi regenerasi pemain Gamelan Jawa

1.7 Kerangka Penelitian



Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)