

Pemberdayaan Industri Gamelan di Desa Wirun Melalui Optimalisasi Pemasaran Berbasis Website

Adinda Fajri Setianingtyas¹✉, Suhailah Himmatul Ulya², Abdillah Putra Julian Sakti³, Rizki Fauzan⁴, Santhyami⁵

¹ Department of Government Studies, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Indonesia

² Department of English Education, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

³ Department of Islamic Education, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia

⁴ Department of Physical Education, Health, and Recreation, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, Indonesia

⁵ Department of Biology Education, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

✉ adinfa27@gmail.com

Abstract

Gamelan as a traditional Indonesian musical instrument is a cultural heritage that must be preserved. Besides being a distinctive musical instrument, gamelan has become a mascot for Wirun Village itself. It has more than two gamelan craftsmen and has been established even before Indonesia's independence. The majority of gamelan industry owners have been passed on by their generation. Many of them already care about the sustainability of this gamelan industry. Apart from the heritage of the ancestors, the gamelan industry also provides employment and has become the main source of income for the surrounding community so that concern for the sustainability of the industry is very much realized by them. However, in some industries there are obstacles in expanding gamelan marketing. The majority of craftsmen produce gamelan by request by customers who have long subscribed with a relatively small number of customers. So it can be concluded that the obstacles experienced by craftsmen are in the narrow range of gamelan marketing. This background gave rise to the initiative of the MAs 56 KKN team to carry out services in expanding the marketing area at home and abroad. The service carried out in the form of creating a website for the gamelan industry in Wirun Village in overcoming the reach of marketing areas both nationally and internationally. The methods used in this service are surveys and interviews. This service activity involved the director of Wirun Village-Owned Enterprises (BUMDes) and local gamelan craftsmen. Data collection is carried out by interviewing craftsmen who are then neatly processed into basic website content. The next step is design making with the final stage of uploading the website on a digital platform which can be accessed by various consumers from various countries around the world. The impact of the website on the marketing reach of gamelan has increased progressively so as to get satisfactory feedback.

Keywords: Digitization; Gamelan; Wirun Village

Pemberdayaan Industri Gamelan di Desa Wirun Melalui Optimalisasi Pemasaran Berbasis Website

Abstrak

Gamelan sebagai alat musik tradisional khas Indonesia menjadi warisan budaya yang harus dilestarikan. Selain menjadi alat musik yang khas, gamelan sudah menjadi maskot untuk Desa Wirun sendiri. Ia memiliki lebih dari dua pengrajin gamelan dan telah berdiri bahkan sebelum Indonesia merdeka. Mayoritas pemilik industri gamelan sudah diteruskan oleh generasinya. Banyak dari mereka yang sudah peduli akan keberlanjutan industri gamelan ini. Diluar dari warisan nenek moyang, industri gamelan ini juga

membuka lapangan kerja serta telah menjadi sumber nafkah utama oleh masyarakat sekitar sehingga kepedulian akan keberlanjutan industri sangat disadari oleh mereka. Namun, dalam beberapa industri ditemukan kendala dalam memperluas pemasaran gamelan. Mayoritas dari pengrajin memproduksi gamelan dengan cara by request oleh pelanggan yang sudah lama berlangganan dengan jumlah pelanggan yang terbilang sedikit. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kendala yang dialami pengrajin ada pada sempitnya jangkauan pemasaran gamelan. Latar belakang tersebut memunculkan inisiatif tim KKN MAs 56 untuk melaksanakan pengabdian dalam perluasan wilayah pemasaran dalam hingga luar negeri. Pengabdian yang dilakukan berupa pembuatan website industri gamelan Desa Wirun dalam penanggulangan jangkauan wilayah pemasaran baik di kancah nasional hingga internasional. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini yakni survey dan wawancara. Kegiatan pengabdian ini melibatkan direktur Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) Wirun serta pengrajin gamelan lokal. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara bersama pengrajin yang kemudian diolah secara rapi menjadi konten dasar website. Langkah selanjutnya yakni pembuatan desain dengan tahap akhir berupa pengunggahan website pada platform digital yang mana hal tersebut dapat diakses oleh berbagai macam konsumen dari berbagai negara di penjuru dunia. Dampak adanya website pada jangkauan pemasaran gamelan meningkat secara progresif sehingga mendapatkan feedback memuaskan.

Kata Kunci: Desa Wirun; Digitalisasi; Gamelan

1. Pendahuluan

Desa Wirun merupakan salah satu desa yang ada di Kecamatan Mojolaban Kabupaten Sukoharjo. Desa ini berada tak jauh dari Kabupaten Sukoharjo, yaitu sekitar 10 km. Desa ini memiliki berbagai macam fasilitas kebutuhan masyarakat. Mulai dari rumah sakit hingga macam-macam kuliner. Desa Wirun sendiri memiliki bentang alam yang terdiri sekitar 61,4% wilayahnya persawahan, 35,5% pemukiman penduduk, dan 3,3% sisanya merupakan tempat-tempat lain seperti pabrik dan Stasiun Pengisian Bahan Bakar Umum (SPBU). Adapun bentang alam lain seperti sungai dan embung. Dikutip dari bps tahun 2023, Wirun sebagai desa memiliki persebaran penduduk sebanyak 7869 yang terdiri dari 3930 laki-laki dan 3939 perempuan. [1]

Desa Wirun memiliki sejarah yang cukup menarik bila didalami. Berlatar belakang kerajaan, pada saat itu masih dikuasai oleh Majapahit. Wirun dahulu hanya sebatas rawa dan hutan lebat. Setiap sisinya terdapat pohon dan sungai. Intensitas pohon yang tinggi di setiap sisinya menyebabkan masyarakat yang ada disekitar enggan untuk mendekat. Wilayah hutan dahulunya merupakan wilayah sakral sehingga jarang masyarakat melakukan penelusuran kecuali ada ritual khusus. Suatu ketika salah satu punggawa kerajaan Majapahit melewati wilayah hutan tersebut. Kemudian seperti mendapat bisikan untuk bertapa di wilayah tersebut. Inti dari bisikannya adalah menyeru untuk bertapa pada hutan tersebut untuk dibuka sebagai pemukiman. Singkat cerita sang punggawa berada di hutan kemudian bertapa. Selang beberapa waktu terjadi punggawa tersebut semakin khusuk bertapa pada tempatnya duduk, hingga muncul sebuah pertanda bahwa pertapaannya akan segera berakhir. Beberapa hari kemudian munculah seekor banteng. Banteng tersebut langsung menyerang punggawa tersebut di bagian dadanya, menyebabkan sang punggawa terluka berat. Namun karena sang punggawa merupakan orang sakti, ia pun bertarung melawan banteng tersebut. Pada suatu pukulan sang banteng akhirnya

tumbang. Kemudian diikuti oleh sang punggawa karena serangan fatal pada saat bertarung. Adapun nama sang pertapa adalah Tojah Banteng. [2]

Desa wirun merupakan desa budaya yang dikenal sebagai tempat pembuatan gamelan. Gamelan sendiri merupakan alat music tradisional jawa. Gamelan berasal dari kata *game/* dan kata *an* yang berarti memukul pukulan, atau yang berarti memukul alat musik yang dipukul. Gamelan terdiri dari satu set alat musik, yaitu kendang, bonang, bonang penerus, demung, saron, peking (gamelan), kenong dan kethuk, slenthem, gender, gong, gambang, rebab, siter, dan suling. Adapun alat-alat musik tersebut dibuat dengan bahan khusus, seperti besi, perunggu, kuningan dan kayu.[3]. Desa wirun juga mengembangkan nilai-nilai budaya sebagai bentuk kecintaan tanah air. Budaya yang ada dan berkembang pada masyarakat menjadikan poin khusus dalam mendidik generasi muda. Budaya desa wirun mulai dari gamelan hingga karawitan telah melekat erat pada masyarakat bahkan sejak usia dini. Masyarakat desa dituntut untuk selalu melestarikan budaya yang ada di Desa Wirun. Selain cinta, masyarakat desa bangga dengan nilai-nilai budaya yang ada karena menjadi daya saing tersendiri dalam menjaga keutuhan atau kecintaan terhadap negara. Mayoritas keluarga di Desa Wirun mengaku beragama islam. Akulturasi budaya islam dan nenek moyang terlihat pada tradisi masyarakat yang ada disana. Mulai dari acara-acara pada bulan tertentu seperti muharram dan Ramadhan, hingga perayaan kecil seperti walimah atau pernikahan. [4]

Gamelan menjadi warisan budaya yang baru saja diakui oleh dunia. Pada tahun 2021 tepatnya pada tanggal 16 Desember, sidang UNESCO sesi ke 16 di *Intergovernmental committee for the safeguarding of the intangible cultural heritage* di Paris, Perancis. Gamelan secara resmi menjadi warisan budaya tak benda dunia dari Indonesia yang ke 12 (kemdikbud.go.id). Peristiwa ini menjadi satu titik perubahan yang drastis bagi para penggiat budaya. Budaya yang ada di kalangan rakyat jawa terkhusus Desa Wirun sebagai penghasil alat musik gamelan. Momen peresmian ini menjadi simbol bahwa gamelan sebagai budaya harus mampu bersaing di kancah internasional. Peresmian tersebut juga menunjukkan bahwa gamelan merupakan kekayaan budaya yang harus dijaga kelestariannya. Menjaga kelestarian gamelan tidak hanya sebatas mampu memainkannya dalam sebuah ritual jawa. Namun, menjaga dimulai dari bagaimana dapat mengetahui sejarah dari gamelan, proses pembuatan alat musik gamelan, serta ritual yang ada didalamnya hingga kemudian prosesi ritual, dan filosofi dari setiap alat dan bunyi yang dihasilkan dari gamelan. [5]

Globalisasi, menjadi buah simalakama bagi budaya gamelan. Pada satu sisi gamelan dapat menjadi budaya yang akan dikenal oleh kancah internasional bahkan seluruh dunia. Namun, budaya asing menjadi tren dikalangan anak muda di Indonesia bahkan di wilayah Kecamatan Mojolaban. Hal ini dinilai juga sebagai ancaman serius yang membuat anak muda lebih tertarik kepada budaya asing yang datang. Padahal bila anak muda Indonesia dapat melestarikan budaya yang ada seperti gamelan, karawitan dan budaya ritual lain, dapat meningkatkan sikap cinta tanah air. Anak muda saat ini cenderung abai bahkan apatis terhadap apa yang ada di wilayah tempat tinggal terutama budaya. Pengaruh budaya barat khususnya menjadi lebih diminati karena adanya pengaruh globalisasi. Namun saat ini terdapat beberapa alternatif yang dapat menjadi solusi ketika nantinya budaya jawa khususnya gamelan mulai terdistorsi. Salah satunya adalah memperkenalkannya melalui media digital. Desa wirun berpotensi menjadi basisnya.[6]

Desa Wirun yang dikenal sebagai desa penghasil gamelan memang bukan isapan jempol belaka. Warisan budaya yang dikenal dikalangan Jawa ini menjadi ikonik dari desa ini. Hal ini memang dibenarkan juga melalui tinjauan sejarah. Pada masa Kasunanan Surakarta, beberapa orang yang pernah mengabdikan diri dalam keraton bagian pembuatan gamelan memilih pulang ke Desa Wirun. Kepulangan tersebut terjadi pasca kemerdekaan Indonesia. Saat itu terdapat setidaknya satu orang yang terkenal kembali dari Kasunanan menuju Desa Wirun, yaitu empu rekso wiguno atau mbah sudakir. Mbah sudakir atau yang lebih dikenal empu wiguno ini menjadi cikal bakal berdirinya beberapa industri gamelan. Pada sejarahnya, mbah sudakir yang merupakan mantan abdi dalam keraton kasunanan ini mewarisi ilmu dari Empu Temanggung Wirogunan. Empu Wirogunan memberikan ilmunya kepada Mbah Sudakir dan memberinya gelar Rekso yang berarti penjaga.

Sejarah tersebut merupakan satu dari kepingan sejarah Panjang berdirinya industri gamelan yang ada di Desa Wirun. Hal unik dari pembuatan gamelan adalah adanya ritual khusus yang dilakukan sebelum mengerjakan pembuatan. Pengrajin gamelan tersebut harus melakukan ritual-ritual khusus. Ritual tersebut juga disesuaikan dengan kebutuhan dari gamelan, dapat dari sisi bentuk maupun sisi ukuran. Semuanya memiliki ritual khusus [7]. Setelah mengetahui bahwa gamelan merupakan warisan budaya yang telah diakui oleh dunia. Kemudian, Desa Wirun sebagai sentral pembuatan gamelan. Penulis memiliki beberapa capaian dalam melestarikan gamelan yang mungkin saat ini telah terdistorsi oleh pengaruh budaya asing. Penulis berpendapat bahwa budaya Jawa, secara khusus gamelan yang ada di desa Wirun ini, hendaknya memiliki basis digital dari masing-masing media yang dapat dimanfaatkan. Contoh media paling efektif saat ini ada pada platform media massa Facebook, TikTok, serta Instagram. Platform tersebut memiliki banyak pengguna yang terdapat tidak hanya dari Indonesia namun juga mancanegara, sehingga dinilai saat efektif untuk menjadi penjaga warisan. Digitalisasi budaya juga dimaksudkan untuk menjaga budaya itu sendiri. Budaya yang diwariskan hanya melalui lisan menyebabkan banyak kepingan penting dari sejarah menghilang. Digitalisasi menjadi salah satu solusi yang dapat dilakukan. [8]

2. Metode

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan kolaborasi antara Tim Kuliah Kerja Nyata Muhammadiyah Aisyiyah (KKNMAs) 56 dan Industri Gamelan Desa Wirun. Tim ini terdiri dari berbagai elemen, termasuk staf pengajar, mahasiswa, dan pemilik usaha gamelan setempat. Metode yang diterapkan mencakup beberapa tahapan yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan program, yakni meningkatkan daya saing industri gamelan di tingkat nasional dan internasional. Tahapan pelaksanaan dimulai dengan konsultasi Bersama direktur Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) terkait industri gamelan yang ada di Desa Wirun. Konsultasi ini dilaksanakan dengan wawancara singkat terkait persebaran pengrajin gamelan di Desa Wirun serta penyampaian maksud dan tujuan program dalam meningkatkan nilai daya saing industri. Dilanjutkan dengan survey langsung lokasi pengusaha gamelan yang ada di Desa Wirun. Tim KKNMAs 56 secara berkelompok melaksanakan wawancara kepada pemilik usaha gamelan. Secara keseluruhan, pengumpulan data UMKM dilakukan menggunakan dua metode yakni survey pemilik pengusaha gamelan di Desa Wirun serta wawancara terkait identitas usaha yang mencakup nama usaha, tahun berdiri, sejarah awal mula berdiri, nama

pemilik, legalitas, jangkauan distribusi, alamat, dan narahubung. Data yang dikumpulkan dari survei lapangan dan wawancara dengan pemilik bisnis merupakan langkah berikutnya dalam metode pelaksanaan. Data ini akan digunakan sebagai bahan dasar untuk membuat situs web promosi untuk pengusaha gamelan Desa Wirun. Setelah itu, data diproses dan disusun secara sistematis untuk dipasang di situs web. Pembuatan website ini menciptakan kemungkinan pengrajin gamelan untuk mempromosikan produk mereka di platform digital, sehingga mereka dapat menjangkau pasar yang lebih luas di dalam dan luar negeri. Dalam proses pembuatan website, dilakukan pengumpulan data UMKM Gamelan sebagai konten dasar yang kemudian dilanjutkan pembuatan design website dengan tahap akhir pada pengunggahan di platform digital. Website dirancang dengan mempertimbangkan aspek estetika dan fungsionalitas, sehingga menarik perhatian pengguna dan mudah diakses. Setelah desain selesai, langkah akhir adalah mengintegrasikan situs web ke platform online yang telah dipilih. Diharapkan bahwa website ini akan membantu pengrajin gamelan Desa Wirun meningkatkan daya saing mereka di pasar yang semakin kompetitif. Kegiatan pengabdian ini berkelanjutan dengan adanya pemantauan jumlah pengunjung website sebagai bentuk monitoring efektivitas program terhadap pemasaran produk pengrajin industri gamelan di Desa Wirun. Monitoring ini dilaksanakan dengan menjadikan angka pengunjung website sebagai objek sekaligus alat ukur keberhasilan dampak website terhadap peningkatan nilai daya saing industri gamelan Wirun dengan industri gamelan lainnya.

3. Hasil dan Pembahasan

Pengabdian ini berfokus pada industri gamelan yang terletak di Desa Wirun, dengan inisiatif untuk mengembangkan strategi pemasaran melalui platform digital. Langkah ini dianggap sangat penting mengingat pesatnya perkembangan teknologi dan perubahan pola konsumsi masyarakat yang kini semakin bergantung pada media digital. Dengan memanfaatkan platform tersebut, diharapkan industri gamelan yang menjadi ciri khas budaya lokal dapat lebih dikenal luas, tidak hanya di pasar domestik tetapi juga internasional. Pengembangan ini diharapkan mampu meningkatkan daya saing dan keberlanjutan industri gamelan di tengah perubahan zaman yang cepat.

3.1. Pra Pelaksanaan

3.2. Masyarakat desa wirun memiliki potensi wisata yang cukup menjanjikan. Kondisi masyarakat yang ada di desa wirun berbentuk majemuk. Penduduk yang berkemajemukan memiliki sebaran pekerjaan yang berbeda beda. Dimulai dari pedagang kaki lima, guru, PNS, Pegawai, pegawai dan pengrajin. Beberapa penduduk mengabdikan diri mereka untuk menjaga pura. Menurut data BPS dilansir dari buku yang telah dikeluarkan pada tahun 2023. Kondisi ini menggambarkan kondisi masyarakat yang beragam. Masyarakat berada pada peringkat menengah ke atas. Kondisi menengah dimiliki oleh para pedagang yang berada di Desa Wirun, kemudian keatas dimiliki oleh perusahaan yang berdiri di sekitar Wirun dan para pengrajin. Hal ini diperkuat dengan jalan yang ada di desa wirun menghubungkan antara Kabupaten Sukoharjo dan Kabupaten Karanganyar. Pada tahun 2018 desa wirun telah memiliki Surat Keputusan (SK) sebagai desa wisata. Mengisyaratkan bahwa desa ini menjadi desa yang mampu bersaing. Pemberian SK sebagai desa wisata dikarenakan secara geografis wilayah Desa Wirun memiliki pura dan embung pengantin.

Dua objek tersebut menjadi objek wisata religi sejarah dan wisata alam. Keduanya menjadi tombak perekonomian beberapa penduduk. Namun, secara persebaran yang ada di Desa Wirun, penduduk yang berdagang atau berjualan terdapat lebih banyak dari pada yang lain. Secara hitungan kasar penduduk yang berdagang berada di angka 36,5% sehingga dapat menumbuhkan potensi menjadi desa wisata. Ditinjau dari usia, penduduk desa wirun masih berada di usia kisaran 15-29 tahun. Usia produktif ini juga menjadi pendukung bagi kemajuan ekonomi yang ada di desa.



Gambar 1. Produk Gamelan dari Industri di Desa Wirun

3.3. Pelaksanaan

Pelaksanaan program pengabdian ini terbagi dalam tiga metode utama. Dimulai pada minggu pertama pengabdian, tim melakukan pendataan industri melalui wawancara mendalam yang memuat berbagai pertanyaan seputar sejarah berdirinya industri, proses pembuatan produk, hingga strategi pemasaran yang diterapkan. Dari hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa pemasaran yang selama ini dilakukan dirasa kurang efektif, karena cakupan konsumen yang didapat hanya terbatas pada kelompok yang sama secara berulang. Hal ini menunjukkan bahwa informasi terkait keberadaan industri gamelan tersebut belum tersebar luas di kalangan masyarakat. Penyebaran informasi yang terbatas ini menjadi salah satu faktor utama mengapa industri tidak mampu menjangkau pasar yang lebih besar dan beragam. Akibatnya, potensi perkembangan industri tersebut menjadi terhambat, karena hanya mengandalkan lingkaran konsumen yang sempit dan tidak ada upaya signifikan untuk memperluas jangkauan pemasaran. Keterbatasan dalam menyebarluaskan informasi ini juga menunjukkan perlunya adanya peningkatan dalam strategi promosi yang lebih inovatif dan terfokus pada audiens yang lebih luas, baik melalui media sosial, kampanye pemasaran digital, atau melalui kemitraan dengan pihak-pihak

yang dapat membantu memperkenalkan industri ini ke masyarakat yang lebih luas. Dengan demikian, diperlukan sebuah strategi pemasaran yang lebih efektif dan efisien untuk meningkatkan daya tarik serta kesadaran publik akan industri gamelan ini. Hal ini penting agar tidak hanya terbatas pada konsumen yang sudah mengenal gamelan, tetapi juga mampu menarik minat dari berbagai kalangan masyarakat yang lebih luas dan beragam, baik dari segi usia, latar belakang, maupun minat. Pemasaran yang berbasis digital menjadi salah satu solusi yang relevan dalam era modern ini, mengingat tingginya penggunaan internet dan media sosial yang bisa dimanfaatkan untuk menyebarkan informasi secara lebih luas dan cepat.



Gambar 2. Wawancara Bersama Pemilik Industri Gamelan

Oleh karena itu, pengabdian ini memberikan inovasi untuk pengembangan pemasaran berbasis digital dengan pembuatan website sebagai salah satu platform utama. Website ini diharapkan menjadi pusat informasi yang mudah diakses oleh siapa saja, memberikan edukasi tentang gamelan, serta memperkenalkan berbagai produk dan layanan terkait industri ini dengan tampilan yang menarik. Dengan adanya website ini, pemasaran dapat dilakukan secara lebih terukur dan personal, karena memungkinkan penyedia layanan untuk memahami preferensi pengguna melalui data yang diperoleh dari aktivitas online. Selain itu, website ini juga dapat diintegrasikan dengan berbagai strategi pemasaran digital lainnya, seperti penggunaan media sosial serta kampanye iklan digital yang dapat meningkatkan jangkauan pasar secara signifikan. Inovasi pemasaran berbasis digital ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan eksistensi dan popularitas industri gamelan, baik di pasar lokal maupun global. Tahap terakhir dalam pengabdian ini adalah pemantauan website guna melihat seberapa efektif strategi digital yang diterapkan dalam menarik minat masyarakat dan pembeli potensial. Selain itu, pengabdian ini juga melakukan pemantauan yang berkelanjutan dengan tujuan untuk memastikan bahwa konten dan informasi yang ditampilkan selalu up-to-date dan memberikan nilai tambah bagi pengguna. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan industri gamelan dapat berkembang pesat dan terus bersaing di tengah era digital yang semakin kompetitif, membawa warisan budaya Indonesia ke panggung global.

3.4. Ketercapaian

Dengan adanya pengabdian pembuatan website pemasaran pada pengrajin gamelan dapat memberikan dampak positif pada penjualan. Saat sebelum adanya website pemasaran, nilai penjualan dapat dikatakan lemah karena tidak meluasnya informasi. Sehingga penjualan hanya terjadi pada kalangan masyarakat yang sudah mengenal produk tersebut. Padahal daya saing penjualan harus diperhatikan mengingat perkembangan zaman yang semakin maju. Industri akan melemah bahkan dapat hilang karena ketidakmampuan bersaing dalam pemasaran. Oleh karena itu, pembuatan website untuk industri gamelan di Desa Wirun ini menjadi suatu hal yang krusial untuk diinovasikan dan direalisasikan. Dengan adanya pembuatan website ini, industri gamelan di Desa Wirun merasa sangat terbantu karena informasi terkait gamelan kini dapat tersebar luas dan tetap eksis di berbagai kalangan, mulai dari masyarakat lokal hingga internasional. Website tersebut memungkinkan industri gamelan Desa Wirun untuk dikenal lebih luas, sehingga penjualan gamelan pun dapat mengalami peningkatan meskipun terjadi secara bertahap. Beberapa konsumen baru yang sebelumnya tidak mengetahui tentang eksistensi industri ini kini dapat mengenalnya melalui informasi yang mereka temukan di website. Tidak hanya berperan sebagai sarana peningkatan penjualan, website ini juga memiliki fungsi penting dalam menjaga dan mempertahankan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam seni gamelan. Melalui platform digital ini, pengguna internet dari berbagai latar belakang dapat dengan mudah mengakses dan mempelajari sejarah, proses pembuatan, hingga keindahan gamelan yang dihasilkan oleh para pengrajin di Desa Wirun. Pembuatan website ini pun terbukti efektif, sebagaimana terlihat dari peningkatan jumlah pengunjung yang terus bertambah setiap harinya, menunjukkan antusiasme public yang tinggi terhadap seni dan budaya lokal.

3.5. Keunggulan dan Kelemahan

Gamelan menjadi salah satu budaya yang dapat menarik minat asing. Kondisi Indonesia saat ini berada pada posisi negara berkembang. Perkembangan Indonesia ditandai dengan kondisi ekonomi yang terus menerus berjalan menuju perbaikan. Kemudian selain dari ekonomi, budaya juga menjadi salah satu point khusus Indonesia terus melaju. Budaya Indonesia menjadi menarik di mata para turis. Hal ini menyebabkan timbul program wisata sejarah bagi turis mancanegara. Turis-turis mancanegara menganggap bahwa budaya Indonesia khususnya yang ada di pulau jawa itu unik. Mereka bahkan secara sukarela tinggal bahkan mendapatkan kewarganegaraan Indonesia. Turis tertarik dengan budaya jawa, dimulai dari karawitan, gamelan, ritual upacara aliran kepercayaan dan beberapa budaya lain. Tak hanya itu bahasa yang digunakan oleh masyarakat jawa menjadi bahan pembelajaran untuk mereka. Budaya lembut jawa juga mengajarkan sopan santun, kelembutan bertata bahasa dan bersikap. Point ini menjadi daya Tarik bagi turis mancanegara [9]. Budaya menjadi nilai yang dapat dijual bila bersaing dengan bangsa lain. Indonesia akan menjadi siap untuk berubah menjadi negara maju ketika budaya menjadi prioritas untuk dilestarikan. Penulis melihat banyak sebaran budaya yang terdapat di Indonesia khususnya di tanah Jawa. Melihat lebih seksama menuju suatu daerah yaitu Solo, terdapat sedikitnya ratusan budaya yang ada dan masih eksis dilaksanakan. Setiap sudut desa bahkan memiliki budayanya masing-masing. Budaya yang sangat kaya dimiliki oleh Indonesia. Gamelan tidak hanya alat musik yang mengiringi ritual saja. Gamelan menjadi

nilai khusus untuk mendapatkan kebijaksanaan, keharmonisan bahkan pemahaman spiritualitas menurut filosofi yang melekat pada gamelan itu. Gamelan sebagai pembelajaran memiliki beberapa etos yang patut diterapkan oleh setiap masyarakat. Nilai-nilai budaya secara tidak langsung berpindah dari generasi-ke generasi melalui gamelan ini.[10]

Bagaikan mata uang yang berlain sisi, disetiap kelebihan atau keunggulan akan timbul suatu kelemahan atau kekurangan. Dilansir menurut BPS Sukoharjo, setiap tempat yang berada di Kecamatan Mojolaban telah memiliki koneksi setidaknya 4G/LTE. Hal ini menandakan bahwa seluruh tempat di Kecamatan Mojolaban khususnya desa wirun telah memiliki kesiapan dalam menggunakan media digital. Media digital tak hanya difungsikan untuk menarik potensi ekonomi saja, bisa jadi digitalisasi dilakukan untuk mengangkat aspek sosial budaya yang ada. Namun, penggunaan ini belum dapat dimaksimalkan karena dua faktor besar. Pertama, aspek generasi. Generasi yang saat ini masih mendominasi kawasan Desa Wirun terbilang lebih banyak terdapat *Baby Boomers*. Generasi *Baby Boomers* tidak sefasih generasi setelahnya yaitu *Milenial* dan *Z*. Kelemahan yang sangat mencolok dari generasi *Baby Boomers* adalah karena usia yang lebih tua dimana tidak dapat memahami secara maksimal bahwa digitalisasi itu penting. Generasi tersebut juga tidak lancar menggunakan platform media massa saat ini seperti Tiktok, Facebook dan Instagram. Kelemahan ini membuat budaya yang dicanangkan akan dapat bersaing menjadi terhambat. [11]. Kedua, aspek apatisme. Apatisme timbul karena akulturasi budaya dari asing kemudian bercampur dengan budaya lokal. Sikap ini diperkuat dengan meremehkan budaya sendiri yang timbul dari anak muda. Secara data memang tidak semua anak muda memiliki sikap apatis, namun hal ini tetap saja menjadi masalah. Anak muda yang bersikap apatis, akan sulit melanjutkan prosesi keberlanjutan dari budaya yang dimiliki. [12]

4. Kesimpulan

Gamelan telah menjadi ikon budaya yang sangat khas di Desa Wirun, Kecamatan Mojolaban. Hal ini tidak terlepas dari keberadaan beberapa industri pengrajin gamelan di desa tersebut yang merupakan warisan dari Kasunanan Surakarta. Para pengrajin di Wirun berhasil mempertahankan dan mewariskan keahlian yang diperoleh langsung dari para pendahulunya, menjadikan desa ini sebagai pusat pembuatan gamelan yang dikenal. Warisan keterampilan ini tidak hanya menciptakan lapangan pekerjaan bagi masyarakat setempat, tetapi juga menjaga keberlanjutan budaya tradisional yang bernilai tinggi. Kondisi ekonomi Desa Wirun berada pada tingkat menengah untuk para pedagang, sedangkan perusahaan dan pengrajin lebih maju. Pada 2018, Wirun ditetapkan sebagai desa wisata. Namun, industri gamelan terhambat oleh pemasaran yang kurang efektif dan terbatas. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pemasaran digital untuk memperluas jangkauan. Dengan membuat website sebagai platform utama, diharapkan pemasaran gamelan lebih efektif dan penjualan meningkat. Internet dan media sosial membuka peluang untuk menjangkau lebih banyak orang. Gamelan, yang merupakan bagian dari budaya Jawa, menarik minat turis mancanegara. Tantangan lain adalah dominasi generasi *Baby Boomers* yang belum sepenuhnya memahami digitalisasi serta apatisme terhadap budaya lokal. Upaya edukasi diperlukan untuk melestarikan budaya lokal dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya digitalisasi.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Perguruan Tinggi Muhammadiyah ‘Aisyiyah (PTMA) yang telah memberi dukungan materi dan imateri.

Referensi

- [1] B. Municipality and I. N. Figures, “Badan Pusat Statistik Xxxxx Bps-Statistics of Xxxxx Kota Binjai Dalam Angka,” 2022.
- [2] M. Rivki, A. M. Bachtiar, T. Informatika, F. Teknik, and U. K. Indonesia, “Sejarah Wirun,” *Lampiran*, no. 112, 2023.
- [3] A. Handayani and K. Swazey, “Ritual Pembuatan Gamelan Di Desa Wirun, Kabupaten Sukoharjo,” *J. Gama Soc.*, vol. 2, no. 1, p. 1, 2019, doi: 10.22146/jgs.35697.
- [4] R. K. Hayati and A. C. Utomo, “Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 3(2), 524–532, 2020, [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- [5] F. Hananto, “Gamelan Sebagai Simbol Estetis Kebudayaan Masyarakat Jawa,” *Representamen*, vol. 6, no. 01, 2020, doi: 10.30996/representamen.v6i01.3511.
- [6] V. Ramdhan and R. Ramliyana, “Pembelajaran Budaya Melalui Media Gamelan Pada Mahasiswa BIPA,” *JAGADDHITA J. Kebhinnekaan dan Wawasan Kebangs.*, vol. 2, no. 2, p. 47, 2023, [Online]. Available: <https://journal.unindra.ac.id/index.php/jagaddhita>
- [7] K. Wiralangkit, “UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta,” *Reimajenasi Timbre Nostalg. Bunyi Melalui Komposisi Musik*, vol. 3, pp. 1–16, 2021, [Online]. Available: <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/8497>
- [8] P. Dwihtoro, D. Susanti, P. Sukmasetya, and R. Faizah, “Digitalisasi Kesenian Njanen: Strategi Pelestarian Kebudayaan Melalui Platform Sosial Media,” *Madaniya*, vol. 4, no. 1, pp. 156–164, 2023.
- [9] P. Jurnal *et al.*, “Budaya ‘ Gamelan ’ sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing dalam Mendukung Internasionalisasi Bahasa Indonesia dalam pembelajaran bahasa tertentu , termasuk Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). pengajaran BIPA . Suyitno (dalam Wir,” vol. 4, no. 3, 2024.
- [10] W. Wijayanto, “IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary Tarian Harmoni Gamelan : Mendalami Keindahan Budaya Jawa melalui Instrumen Klasik,” vol. 2, pp. 367–375, 2024.
- [11] F. Fotaleno and D. S. Batubara, “Fenomena Kesulitan Generasi Z dalam Mendapatkan Pekerjaan Ditinjau Perspektif Teori Kesenjangan Generasi,” vol. 5, no. 8, 2024.
- [12] Y. Reykasari, D. M. Citraningrum, D. Andaru, R. Artamevia, M. Afrizal, and C. Aprilia, “Email : j.transformasi@ummat.ac.id Peningkatan Literasi Politik Bagi Generasi Muda Muhammadiyah Sebagai Pemilih Pemula Pada Pemilu Serentak 2024 Enhancing Political Literacy Among Young Muhammadiyah Members As First-Time Voters In The 2024 Simultaneous El,” vol. 4, no. 2, pp. 3–8, 2024.
- [13] Y. Reykasari, D. M. Citraningrum, D. Andaru, R. Artamevia, M. Afrizal, and C. Aprilia, “Email : j.transformasi@ummat.ac.id Peningkatan Literasi Politik Bagi Generasi Muda Muhammadiyah Sebagai Pemilih Pemula Pada Pemilu Serentak 2024 Enhancing Political Literacy Among Young Muhammadiyah Members As First-Time Voters In The 2024 Simultaneous El,” vol. 4, no. 2, pp. 3–8, 2024.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)
