

GAMELAND SEBAGAI DESAIN PENGEMBANGAN INDUSTRI KARAWITAN BERBASIS METESEMESTA

Ayu Puji Lestari

Program Studi S-1 Etnomusikologi ISI Surakarta
E-mail korespondensi: ayupujil08@gmail.com

ABSTRACT

One of the arts that is still alive and developing in Indonesia is karawitan. Karawitan has great potential in various industrial fields. In order for this industry to continue, the researcher devised a design for the development of the musical industry called "Gameland". To get the right industrial development design, the researchers based this research based on three questions. The first question is about what kind of industry exists in karawitan. The second is about what kind of technology will be used in this development design, and the third is what the concept of the design for the development of the karawitan industry is like. In conducting this research, researchers used library research methods. To find the library data, the researcher conducted an online search through the Google platform and an offline search at the ISI Surakarta library. Based on the findings from the existing data, the researchers found the fact that there are at least four industries in karawitan, namely the music industry, performing arts, the industry in the field of musical education, and the gamelan industry. The main technology that will be used to support the industrial development design is virtual reality. Where the concept that is carried out from this design is the metaverse.

Keywords: musical industry, development industry, gamelan, and metaverse

ABSTRAK

Salah satu seni yang masih terus hidup dan berkembang di Indonesia ialah karawitan. Karawitan memiliki potensi besar dalam berbagai bidang industri. Agar industri ini dapat terus berjalan, peneliti merancang sebuah desain pengembangan industri karawitan yang disebut dengan "Gameland". Untuk mendapatkan desain pengembangan industri yang tepat, maka peneliti mendasari risetnya dengan berdasar pada tiga pertanyaan. Pertanyaan pertama ialah tentang industri seperti apa yang ada dalam karawitan. Kedua ialah tentang teknologi seperti apa yang akan digunakan dalam desain pengembangan ini, serta ketiga seperti apa konsep dari desain pengembangan industri karawitan tersebut. Dalam melakukan risetnya, peneliti menggunakan metode penelitian kepustakaan. Untuk mencari data-data kepustakaan tersebut, peneliti melakukan penelusuran secara daring melalui platform Google dan penelusuran luring di perpustakaan ISI Surakarta. Dilandasi dengan penemuan data-data yang ada, peneliti menemukan fakta bahwa setidaknya ada empat industri yang ada di dalam karawitan, ialah industri musik, pertunjukan seni, industri dalam bidang pendidikan karawitan, dan industri gamelan. Teknologi utama yang akan digunakan untuk menunjang desain pengembangan industri tersebut ialah *virtual reality*¹. Dimana konsep yang diusung dari

¹ *Virtual reality* merupakan teknologi hasil simulasi komputer yang memungkinkan pengguna untuk melihat lingkungan dengan bentuk tiga dimensi (3D) yang sangat mirip dengan dunia nyata sehingga pengguna seolah-olah merasakan keterlibatan fisik, seperti berinteraksi dengan pengguna lain selayaknya di kehidupan nyata (Hidayat, tanpa tahun: 10).

desain ini ialah metasemesta.

Kata kunci: industri karawitan, pengembangan industri, gamelan, dan metasemesta

1. PENDAHULUAN

Bagi masyarakat Indonesia mendengar kata karawitan tentu sudah tidak asing lagi. Karawitan merupakan salah satu seni yang hidup dan berkembang di Indonesia. Umumnya, masyarakat mengenal karawitan sebagai kesenian Jawa. Sejalan dengan itu, definisi-definisi yang muncul tentang karawitan juga mengacu pada karawitan Jawa. Soeroso (1993: 10), menjelaskan bahwa karawitan merupakan ungkapan jiwa yang lahir dari nada-nada berlaras slendro² dan pelog³, yang diatur berirama, berbentuk, selaras, dan enak didengar serta dipandang dari segi instrumen, vokal, maupun keduanya. Selain itu, Martopangrawit (1975: 32), juga mengungkapkan hal yang hampir sama. Ia mendefinisikan karawitan sebagai seni suara vokal dan instrumen yang memiliki laras slendro dan pelog.

Pandangan masyarakat tentang karawitan yang selalu merujuk pada karawitan Jawa tersebut, sebenarnya menunjukkan satu permasalahan yang sangat signifikan. Karena, sebenarnya karawitan di Indonesia terdiri dari berbagai jenis seperti karawitan Jawa, Sunda,

Minang, Bali, Betawi, dan Banjar. Tak hanya itu, dari kelima jenis tersebut terdapat pula sub-sub jenis karawitan yang membuat karawitan menjadi begitu kaya, tetapi yang begitu dikenal masyarakat secara luas ialah karawitan Jawa. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan tentang berbagai jenis karawitan tersebut belum cukup luas diketahui oleh masyarakat jika dibandingkan dengan karawitan Jawa.

Belum selesai masalah tentang tersebarluasnya pengetahuan tersebut, dewasa ini, dunia diharuskan menyesuaikan diri dengan situasi sulit yang terjadi. Pandemi yang tak kunjung usai menjadikan ruang gerak masyarakat menjadi terbatas. Mulai dari macetnya kegiatan pendidikan, ekonomi dan sosial yang memburuk, hingga kegiatan seni dan budaya yang sulit untuk bergerak, salah satunya ialah karawitan. Karawitan merupakan seni gamelan dan seni suara yang dalam pertunjukannya membutuhkan banyak pemain, atau dengan kata lain dapat menimbulkan kerumunan. Sehingga kebijakan pembatasan kegiatan di masa pandemi menjadikan banyak seniman karawitan mengalami kemandegan.

Data Pusat Penelitian Kebijakan

² Salah satu nama tangga nada di karawitan Jawa yang memiliki 5 not dasar.

³ Salah satu nama tangga nada di karawitan Jawa yang memiliki 7 not dasar.

Balitbang dan Perbukuan Kemdikbud per Juni tahun 2020 menyebutkan bahwa terdapat 3823 seniman di bidang seni pertunjukan dan 2794 di bidang musik yang terdampak pandemi. Selain itu, dari sisi yang lain, para pengrajin gamelan juga turut mengalami pasang surut. Sebagai contoh ialah hasil penelitian yang dikemukakan oleh Royyana (2021: 10), bahwa pengrajin gamelan di Kecamatan Mojolaban banyak mengalami penurunan jumlah pemesanan dalam skala besar yang berdampak pada kemerosotan pendapatan hingga pemutusan hubungan kerja karena adanya pengurangan jumlah tenaga kerja. Walaupun di tahun 2022 dampak pandemi sudah mulai memudar, tetapi hal tersebut dibarengi dengan adanya varian virus covid 19 yang terus bermunculan, sebagai contoh ialah varian terbaru XBB yang dikemukakan oleh Kemenkes (2022). Hal ini memberikan sinyal bahwa era pandemi sangat sulit diprediksi kapan akan benar-benar berakhir. Bahkan, kemungkinan kemunculan era pembatasan lain pun tak dapat untuk dihindari.

Di sisi lain, kebutuhan masyarakat terhadap karawitan baik dari segi musiknya, pertunjukan, pendidikan, dan perangkat gamelan itu sendiri masih terus berjalan. Kebutuhan tersebut tak hanya hadir dari masyarakat Indonesia sendiri, akan tetapi

juga mancanegara. Dengan keadaan yang demikian, beberapa seniman dan penggiat seni, khususnya karawitan akhirnya harus melakukan terobosan dengan memanfaatkan dunia digital. Hal ini dibuktikan dengan adanya pertunjukan-pertunjukan gamelan yang dilakukan secara virtual, kegiatan edukasi tentang gamelan, hingga kegiatan jual beli perangkat gamelan yang dilakukan secara online.

Beriringan dengan itu, di masa pandemi juga turut dikenal dan dikembangkan ruang metasemesta. Metasemesta atau disebut juga dengan metaverse merupakan alam semesta pasca-realitas, berisi lingkungan multipengguna yang bersifat abadi atau terus-menerus dengan menggabungkan fisik realitas dan virtualitas digital (Mystakidis, 2022: 486). Secara lebih sederhana, metasemesta diartikan sebagai dunia digital dengan visual tiga dimensi dimana kita dapat melakukan berbagai hal selayaknya di dunia nyata (Wikipedia: 2022). Hal tersebut seperti jual beli, bermain, bersekolah, dan interaksi lainnya dengan orang lain tanpa harus berada di ruangan yang sama. Perwujudan metasemesta salah satunya dikembangkan oleh perusahaan Meta dengan mengakuisisi Oculus⁴ untuk menuju dunia virtual itu sendiri (Wikipedia: 2022).

Metasemesta yang kian gencar

⁴ Perangkat layar ikat kepala yang mampu menampilkan realitas virtual untuk dapat

berinteraksi dengan lingkungan hasil simulasi komputer (Wikipedia: 2022).

dikembangkan dan digunakan oleh masyarakat, memiliki potensi besar untuk menunjang keberlangsungan segala bentuk aktivitas masyarakat dunia, secara khusus ialah karawitan. Dengan metasemesta yang dirancang sedemikian rupa dapat menjadi solusi dari segala keterbatasan yang tengah terjadi maupun yang akan datang dalam dunia industri karawitan.

Metasemesta yang akan dihadirkan nantinya disebut dengan Gameland. Gameland mengusung ide ruang industri karawitan berbasis metasemesta. Industri yang dicanangkan ialah tentang industri musik karawitan, pertunjukan seni, pendidikan tentang karawitan, dan industri perangkat gamelan itu sendiri. Terwujudnya desain industri dalam Gameland ini, tentunya dapat memberikan manfaat yang besar pada perluasan jangkauan pemasaran dari sub-sub industri karawitan. Selain itu, hal terpenting ialah bahwa terwujudnya desain industri dalam Gameland dapat menjadi solusi keterbatasan ruang yang tengah terjadi maupun yang akan datang untuk menciptakan industri karawitan berkelanjutan bagi masyarakat.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam merancang ide desain pengembangan industri karawitan ini penulis telah meninjau beberapa tulisan dari

penelitian terdahulu. Salah satunya ialah tulisan berjudul “Aplikasi *Virtual Reality* Gamelan Gong Kebyar Tradisional Bali Berbasis Android” oleh I Putu Septian Aryadana, A.A.K. Agung Cahyawan W, I Putu Arya Dharmadi (2019). Dalam tulisan tersebut Aryadana, Cahyawan, dan Dharmadi menjelaskan tentang inovasi pembelajaran gamelan gong kebyar⁵ melalui aplikasi dengan *virtual reality*. Berbeda dengan tulisan tersebut yang menitikberatkan idenya dalam menunjang pendidikan, penulis menitikberatkan idenya untuk menunjang karawitan dalam segi industrinya. Selain itu jenis gamelan yang diangkat tak hanya gong kebyar saja, akan tetapi lebih luas yaitu gamelan di seluruh Indonesia. Namun, di lain sisi keduanya juga memiliki kesamaan yaitu mengusung teknologi *virtual reality* dalam merealisasikan idenya.

Selain itu, penulis juga meninjau sumber tulisan oleh Khusnul Khotimah, Mujtahidin, dan Fiyah Ilman Faqih (2019) yang berjudul “Pengembangan Media E-Gamelan Madura (Gamelan Virtual) Berbantuan Tembang Macapat Madura untuk Perintisan Sekolah Cagar Budaya di Indonesia”. Dalam tulisan ini diungkapkan tentang desain E-Gamelan Madura yang diperuntukkan untuk mempelajari budaya Madura secara khusus gamelan. Didalamnya tersedia pilihan instrumen gamelan di Bali.

⁵ Gong kebyar merupakan salah satu jenis

karawitan Madura yang dapat digunakan untuk mengenali *titi laras*⁶ slendro dan pelog. Dalam praktiknya E-Gamelan Madura diintegrasikan dengan tembang macapat. Dimana desain penggunaannya ialah melalui tujuh langkah. Langkah tersebut ialah dilakukan pengenalan macapat, tata cara nembang macapat, pengenalan *titi laras* macapat dengan E-Gamelan Madura, pengenalan bentuk macapat, pemberian contoh nembang macapat disertai *titi laras* macapat dengan bantuan E-Gamelan Madura, nembang macapat dengan *titi laras* dari E-Gamelan Madura, dan demo nembang macapat dibarengi dengan instrumen saron barung, penerus, dan demung yang ada di E-Gamelan Madura.

Berbeda dari E-Gamelan Madura yang fokusnya pada dunia pendidikan, desain pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti berfokus pada bidang industri karawitan. Selain itu, desain yang diusung oleh peneliti juga sepenuhnya memanfaatkan dunia digital yaitu dengan konsep metasemesta.

Di samping kedua tulisan tersebut, peneliti juga memilih sebuah artikel dengan judul "Metaverse" oleh Stylianos Mystakidis (2022) sebagai sumber tinjauan. Karena, menurut peneliti tulisan ini akan sangat membantu dalam memberikan gambaran secara lebih rinci tentang metaverse atau metasemesta. Di dalam tulisan ini,

Mystakidis menjelaskan tentang apa yang dimaksud dengan metaverse. Selain itu konsep kerja dari metaverse juga dijelaskan di dalamnya. Walaupun di dalamnya Mystakidis banyak mengacu pada implementasi metaverse untuk pendidikan, akan tetapi konsep yang dijelaskan tentang metaverse dapat membantu peneliti untuk menerapkan konsep tersebut dalam industri karawitan yang di dalamnya juga mengandung industri pendidikan itu sendiri.

3. METODE

Dalam rangka merancang desain pengembangan industri karawitan ini, penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan. Peneliti melakukan penelaahan terhadap sumber-sumber kepustakaan. Sumber tersebut dapat berupa buku, catatan, berita, jurnal, dan hasil penelitian lain seperti skripsi dan disertasi.

Secara spesifik, tulisan-tulisan tersebut ditelusuri secara daring menggunakan platform Google juga penelusuran secara luring di perpustakaan ISI Surakarta. Sumber pustaka yang dicari ialah tulisan yang berkaitan dengan karawitan dan industri karawitan. Selain itu, penulis juga mencari sumber yang membahas tentang pandemi dan dampaknya terutama bagi industri karawitan seperti musik gamelannya, pertunjukannya, pendidikan, dan jual beli gamelan. Yang

⁶ *Titi laras* adalah tinggi rendahnya nada dalam

laras slendro dan pelog.

terakhir, penulis juga mencari tulisan yang berkaitan dengan penggunaan teknologi digital saat ini dalam menunjang kehidupan karawitan, termasuk pengembangan metasemesta, serta perangkat-perangkat penunjang metasemesta.

4. PEMBAHASAN

4.1 Karawitan dan Industrinya

Secara etimologis karawitan berasal dari kata 'rawit' yang berasal dari bahasa Jawa yang berarti halus, rumit, atau berbelit-belit. Oleh Suhastjarja (1984: 2) dijelaskan bahwa karawitan adalah musik yang hadir melalui instrumen gamelan. Dalam garapannya, karawitan telah memiliki sistem notasi, warna suara, ritme, fungsi, dan aturan garap baik dari segi instrumennya, vokal, maupun campuran antara keduanya. Pengertian ini dapat menjadi pengertian umum tentang karawitan di Indonesia. Sebagaimana yang telah dibahas sebelumnya, bahwa yang terjadi ialah karawitan Jawa masih menjadi acuan pemikiran masyarakat tentang kata karawitan itu sendiri.

Walaupun di nusantara minat dan pengetahuan tentang karawitan masih tergolong minim khususnya bagi masyarakat di luar wilayah hidup karawitan itu sendiri, tetapi karawitan ternyata begitu dikenal oleh dunia. Tak hanya karawitan Jawa saja, tetapi karawitan dari berbagai daerah lainnya. Seperti karawitan Bali yang sejak tahun 1928 popularitasnya telah terlacak di

mancanegera dengan adanya banyak piringan hitam berisi musik gamelan Bali di berbagai negara Benua Eropa dan Asia (detikbali: 2022). Selain itu, terdapat pula bukti lain ialah diselenggarakannya Internasional Gamelan Festival (IGF) pada tahun 2018 yang menurut penuturan Khatrunada dan Alam (2019: 106) dalam tulisannya, IGF adalah wadah pertemuan para pelaku dan pecinta gamelan dari seluruh dunia. Terdapat banyak kelompok gamelan dan komunitas gamelan dari berbagai negara yang ikut serta di dalam festival tersebut, baik dari benua, Eropa, Australia, maupun Asia. Mereka juga menyatakan bahwa banyak di antara institusi pendidikan dari kelompok gamelan ini yang memiliki perangkat gamelan mereka sendiri. Hal ini digunakan untuk menunjang pembelajaran dan praktik gamelan yang ada di sana.

Dengan ini, diketahui bahwa karawitan memiliki setidaknya empat bidang industri yang sebenarnya tengah berjalan dan sangat berpotensi untuk terus dipertahankan serta dikembangkan. Industri tersebut ialah industri musik karawitan itu sendiri. Yang kedua ialah industri seni pertunjukannya. Ketiga, ialah bahwa pengetahuan tentang karawitan dan gamelan yang dibutuhkan oleh masyarakat di wilayah nasional dan internasional juga memberi peluang industri dalam bidang pendidikan. Serta yang terakhir ialah industri

instrumen gamelan itu sendiri.

4.1.1 Industri Musik Gamelan

Merujuk pada KBBI, industri diartikan sebagai kegiatan memproses atau mengolah barang dengan menggunakan sarana dan peralatan, sebagai contoh ialah mesin. Dari ini, dapat diketahui bahwa industri musik di dalamnya mencakup kegiatan memproses ataupun mengolah musik itu sendiri. Proses tersebut dapat berupa perekaman, pengulangan, penyuntingan, dan hal lainnya terkait untuk menghasilkan musik yang berkualitas baik.

Industri musik juga telah berjalan sejak lama di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan sejarah panjang musik yang dalam pemasarannya telah melalui masa piringan hitam, merambah ke kaset-kaset, hingga CD. Tak hanya musik populer, tetapi hal ini juga terjadi pada musik gamelan. Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, ruang-ruang tersebut kemudian berganti menjadi kartu memori, hingga yang terbaru ialah ruang-ruang non fisik seperti platform digital Spotify dan Joox yang juga menyediakan sajian gendhing karawitan walaupun cakupan gendhing yang tersedia belum cukup luas.

4.1.2 Industri Pertunjukan Seni Karawitan

Berbicara tentang industri musik, tentu tak dapat dipisahkan dari pertunjukan seni musik itu sendiri, yang dalam hal ini

ialah karawitan. Di Indonesia sendiri karawitan disajikan dalam berbagai acara. Masyarakat lokal pemilik gamelan Jawa, Sunda, Bali, Minang, Betawi, maupun Banjar biasanya menampilkan karawitan berkaitan dengan upacara adat mereka, seperti pernikahan. Ada pula yang menggunakannya dalam upacara adat kematian seperti yang ada di Bali, juga digunakan dalam ibadah dan berbagai upacara adat lainnya.

Berbeda dengan peruntukannya dalam upacara adat yang tentunya sudah memiliki aturan yang mengikat, pertunjukan karawitan yang ada sekarang ini terkesan luwes dan terbuka terhadap ide dan kreativitas. Pertunjukan tersebut dapat hadir sebagai karawitan itu sendiri maupun dikolaborasikan dengan pertunjukan yang lain. Sebagai contoh ialah, pertunjukan karawitan dalam pagelaran wayang kulit. Dalam pagelaran tersebut, tak jarang garap-garap maupun perangkat yang disajikan juga dimunculkan agak berbeda dari karawitan pada umumnya. Hal ini dilakukan pula salah satunya dalam pagelaran wayang kulit Ki Mangun Yuwono, yang dalam mengiringi pagelaran, gamelan dimainkan dengan turut memainkan *snare drum*⁷ dan terompet di dalamnya. Selain dalam pertunjukan wayang, karawitan juga hadir secara mandiri dalam festival gamelan baik

⁷ *Snare drum* merupakan drum yang dilengkapi dengan beberapa tali senar (terbuat dari kabel

baja, atau plastik) yang direntangkan pada sisi sebelah bawah (Ensiklopedi).

di wilayah regional, nasional, maupun internasional. Salah satu contohnya ialah dalam Internasional Gamelan Festival yang pernah dilaksanakan di Solo di tahun 2018.

Selain pertunjukan-pertunjukan tersebut yang notabene dilakukan secara offline, pertunjukan karawitan saat ini juga merambah para dunia digital. Dimana telah banyak pula para seniman yang menampilkan pertunjukannya melalui platform Youtube, Instagram, TikTok, dan lainnya.

4.1.3 Industri pendidikan

Pengetahuan tentang berbagai hal merupakan sesuatu yang harus dicari oleh setiap orang. Terkait hal itu, ketersediaan informasi dan pengetahuan terkait berbagai hal tersebut juga harus terpenuhi. Hal ini dilakukan agar kebutuhan tentang pengetahuan tersebut dapat dipenuhi sebagaimana mestinya. Begitupun pengetahuan tentang gamelan dan karawitan

Gamelan dan karawitan adalah dua hal yang tentu tak bisa dipisahkan. Gamelan merupakan perangkat yang dimainkan dalam karawitan itu sendiri. Namun, contoh-contoh pengetahuan sederhana semacam ini di masyarakat juga turut menjadi masalah. Banyak dari mereka yang belum memahami tentang gamelan, praktik penggunaannya, dan hal yang lebih luas lagi

tentang karawitan. Oleh karenanya, banyak institusi pendidikan baik di tingkat dasar, menengah, maupun perguruan tinggi yang menyediakan pembelajaran karawitan di dalamnya baik dihadirkan sebagai mata pelajaran maupun ekstrakurikuler. Beberapa contoh nyatanya ialah, ekstrakurikuler karawitan di SMP N 1 Bodeh, pembelajaran karawitan yang ada di SMK 8 Surakarta, dan perguruan tinggi seni di berbagai daerah di Indonesia, seperti Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, ISI Jogjakarta, Institut Kesenian Jakarta (IKJ), ISI Padang Panjang, serta ISI Denpasar. Selain di institusi pendidikan formal, pengetahuan tentang karawitan dan praktik-praktiknya juga bisa didapatkan dalam komunitas karawitan maupun sanggar-sanggar karawitan.

Berkaitan dengan itu, kebutuhan masyarakat terhadap pengetahuan tersebut juga berpeluang untuk menghasilkan keuntungan. Seperti yang terjadi saat ini, selain pembelajaran secara offline, banyak juga para seniman, pengajar karawitan, dan ahli karawitan yang menyediakan pembelajaran secara online. Sebagai contoh ialah di platform Youtube, yang mana nantinya dari video tersebut pencipta video bisa mendapatkan adsense⁸.

4.1.4 Industri gamelan

Dalam dunia karawitan, industri gamelan menjadi satu hal yang begitu

menerima pembayaran.

⁸ *Adsense* adalah program kerjasama periklanan di Youtube yang memungkinkan kreator untuk

penting. Tanpa adanya tempat-tempat yang memproduksi instrumen gamelan itu sendiri, maka gamelan tidak akan mampu untuk berkembang dan meluas tak hanya di Indonesia, tetapi hingga ke seluruh dunia.

Jual beli gamelan sendiri telah memasuki pasar internasional. Contohnya nyatanya, dijelaskan oleh Royyana (2021: 3) bahwa dalam penelitiannya ia menemukan fakta bahwa pengrajin gamelan di Kecamatan Mojolaban biasanya banyak menerima pesanan dari luar Jawa seperti Bali. Selain itu, mereka juga menerima pesanan dari luar negeri, seperti Malaysia, Jepang, dan Belanda.

4.2 Dunia Digital dan Teknologi Terkini

Pandemi telah menggiring masyarakat pada kebiasaan baru. Penggunaan platform digital dan media sosial dengan akses internet nampaknya telah lekat di kehidupan masyarakat. Termasuk dalam menunjang dunia musik. Banyak para seniman dan musisi yang menggunakan platform digital seperti Youtube, Sportify, Joox, dan platform lainnya untuk memperkenalkan, memasarkan, dan memperluas pasar mereka. Tak hanya dari segi musiknya saja, banyak pula yang menggunakan platform seperti Youtube, Instagram, TikTok, dan platform sejenis lainnya untuk melakukan pertunjukan musik mereka.

Tak hanya dalam bidang musik dan pertunjukan saja, media digital di masa

pandemi juga dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Karena keterbatasan ruang yang terjadi, masyarakat harus melakukan kegiatan belajar mengajar secara daring melalui zoom, google meet, maupun aplikasi lainnya yang dapat mendukung interaksi antara pengajar dan pelajarnya.

Selain itu, pandemi juga menjadikan masyarakat lebih sering melakukan transaksi jual beli secara online. Walaupun kebiasaan jual beli online sebelumnya juga telah ada, akan tetapi di masa pandemi kebiasaan tersebut nampaknya lebih sering dilakukan karena kekhawatiran masyarakat terhadap pandemi dan pembatasan sosial oleh pemerintah yang ada saat itu.

Kebiasaan baru yang terjadi tersebut ternyata juga dialami oleh para seniman karawitan juga pengrajin gamelan. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa terdapat seniman-seniman yang membuat terobosan dengan memasarkan musik dan pertunjukan seninya melalui platform digital seperti Youtube, Instagram, TikTok, Sportify, dan Joox. Yang mana dalam pembuatannya, mereka mencoba untuk seminimal mungkin melakukan interaksi dengan merekam audio dan visual di kediaman masing-masing. Ada pula yang melakukan perekaman audio visual dengan jumlah kru dan pemain yang minim dengan cara digilir.

Dunia pendidikan karawitan juga melakukan hal yang sama, selain dengan

zoom, google meet, maupun platform pertemuan daring secara realtime lainnya, para tenaga pendidik juga terkadang harus melakukan percontohan praktik karawitan dengan merekam audio maupun video yang nantinya akan di upload dan dapat diakses oleh siswa.

Selain itu, tentunya industri gamelan juga melakukan hal yang sama. Namun, kebiasaan pemesanan secara online nampaknya memang telah lama digunakan dalam industri ini, mengingat pelanggan mereka yang biasanya merupakan warga luar kota, bahkan luar negeri.

Berkaitan dengan berbagai contoh kebiasaan penggunaan media digital tersebut, di masa pandemi juga muncul inovasi-inovasi dalam menunjang keberlangsungan karawitan. Beberapa di antaranya ialah E-gamelan Madura yang merupakan platform gamelan virtual yang dirancang untuk memudahkan pengguna mempelajari gamelan Madura. E-gamelan Madura juga dirancang agar dapat dimainkan kapanpun dan dimanapun (Khotimah, Mujtahidin, dan Faqih, 2019: 192). Tak jauh berbeda dari E-gamelan Madura, terdapat pula aplikasi E-gamelanku *Single User Mode* sebagai media pembelajaran gamelan Jawa. Selain itu terdapat pula aplikasi *Virtual Reality Gamelan Gong Kebyar*. Aplikasi ini juga merupakan aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran gamelan gong kebyar Bali.

Yang menarik ialah, aplikasi ini dilengkapi dengan teknologi *virtual reality*.

Walaupun titik berat ketiga aplikasi tersebut mengacu pada bidang pendidikan gamelan, tetapi hal yang perlu menjadi perhatian ialah bahwa inovasi tersebut terkhusus aplikasi gong kebyar telah sampai pada pemanfaatan kecanggihan teknologi terkini, ialah *virtual reality* (Aryadana, W. Agung, dan Dharmadi, 2019: 163). *Virtual reality* memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan lingkungan seperti di kehidupan nyata yang merupakan hasil simulasi komputer. Dengan ini, pembelajaran yang berbasis virtual akan terasa lebih hidup karena kita dapat berinteraksi pula dengan pengguna lain di dalamnya.

Selain *virtual reality* yang tengah marak digunakan, terdapat pula *heptic gloves* yang merupakan sarung tangan yang dirancang untuk dapat memberikan sensasi sentuhan saat memegang sesuatu di sebuah ruang virtual. Perusahaan Meta mencanangkan teknologi ini untuk dapat digunakan dalam metasemesta berbasis *virtual reality* yang juga tengah dikembangkan oleh perusahaan tersebut.

4.3 Desain Gameland untuk Pengembangan Industri Karawitan

Dari pemaparan yang telah dilakukan sebelumnya, dapat dilihat bagaimana peran media digital dalam menunjang aktivitas masyarakat khususnya di dunia industri. Penggunaan media digital menjadikan

masyarakat mampu untuk menjalani masa sulit di tengah pandemi. Seiring waktu yang terus berjalan, tentunya dunia digital juga akan mengalami perkembangan. Perkembangan tersebut tentu akan membuka peluang yang begitu luas bagi masyarakat untuk terus berkembang pula, salah satunya dalam bidang industri. Apalagi, dunia digital tidak memiliki keterbatasan ruang. Sebagaimana yang diungkap oleh Hendarsyah (2019: 182), bahwa dengan adanya internet dan media digital, akses kemitraan bisnis akan terbuka lebar. Tidak hanya terbatas di satu negara saja, tetapi juga di seluruh dunia. Salah satu teknologi yang berbasis digital yang sangat dapat membuka peluang tersebut ialah Metasemesta.

Metasemesta merupakan dunia digital dengan visual tiga dimensi dimana kita dapat melakukan berbagai hal selayaknya di dunia nyata. Dalam perkembangannya, konsep metasemesta sendiri telah dipakai, ditiru, dan dikembangkan dalam berbagai aspek kehidupan. Seperti pendidikan, dimana Aplikasi *Virtual Reality* Gamelan Gong Kebyar juga mengusung konsep tersebut. Di dunia hiburan, metaverse juga pernah digunakan oleh penyanyi besar Justin Bieber untuk menyelenggarakan konsernya

(Bisnis.com: 2021). Selayaknya konser di dunia nyata, penonton juga dapat berinteraksi langsung dengan Justin di sesi tertentu. Bahkan, mereka dapat menaiki panggung dan bernyanyi bersama Justin Bieber.

Metasemesta juga sempat menjadi perbincangan di dunia bisnis. Karena, di dalamnya pengguna dapat melakukan transaksi jual beli tanah dalam bentuk virtual (CNBC Indonesia: 2022). Dengan ini dapat diketahui bahwa konsep dalam metasemesta memungkinkan kita untuk dapat melakukan segala bentuk aktivitas seperti di dunia nyata. Selayaknya konsep metasemesta tersebut, Gameland juga hadir sebagai metasemesta bagi kehidupan karawitan.

Gameland dirancang sebagai sebuah ruang virtual dengan bentuk tiga dimensi yang dirancang semirip mungkin dengan realitas di dunia nyata baik dari segi ruangnya, lingkungannya, perangkat gamelan, dan visual manusia yang hadir bukan lagi dalam bentuk avatar⁹, akan tetapi dalam bentuk real manusia pada umumnya dengan perangkat *virtual reality* sebagai penghantarnya. Selain itu, untuk menunjang sistem audio juga digunakan *earbuds*¹⁰, serta *heptic gloves*.

⁹ Avatar adalah representasi grafis dari pengguna (*user*) dalam komputer.

¹⁰ *Earbuds* adalah alat untuk mendengarkan

audio yang ada dari sebuah perangkat seperti komputer, smartphone, dan lainnya.



Gambar 1. Desain Gameland
(Sumber: https://youtu.be/_1jbTQogxKw)



Gambar 1. Desain realitas dalam Gameland
(Sumber: https://youtu.be/_1jbTQogxKw)

Gameland juga menyajikan berbagai fitur. Fitur pertama ialah *play* yang dapat digunakan untuk melakukan permainan gamelan bersama-sama dengan orang-orang di seluruh dunia secara *real time*¹¹. Fitur kedua ialah *training* yang dibagi atas dua sub fitur ialah *discuss* yang berisi ruang diskusi dan kelas tentang gamelan, serta *virtual classroom* yang berisi kelas praktik bermain gamelan. Dan fitur terakhir ialah *developing* dimana kita bisa mengkreasi gendhing yang sudah ada, membuat gendhing, bahkan menciptakan instrumen kita sendiri.

Dari ketiga fitur tersebut, fitur kedua dan ketiga merupakan fitur yang dirancang dalam Gameland untuk menunjang beberapa jenis industri dalam karawitan

sebagai berikut.

4.3.1 Industri Musik, Pertunjukan Seni Gamelan, dan Industri Gamelan

Fitur *developing* yang merupakan fitur pengembangan membebaskan pengguna untuk dapat berkreasi. Kreasi tersebut dapat berupa kreasi gendhing karawitan, bahkan kreasi instrumen atau alat musik gamelan itu sendiri. Hasil dari pembuatan kreasi tersebut dalam fitur ini juga dapat diperjual belikan. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan pertunjukan secara live. Dalam pertunjukan tersebut, pengunjung yang datang dapat melakukan *sawer*¹². Selain live, pengguna juga dapat melakukan penayangan pertunjukan dengan sistem unggah video maupun audio. Dalam proses pengunggahan tersebut, pengguna dibebaskan untuk memilih apakah tayangan tersebut dapat dinikmati secara berbayar atau gratis.

Tak sampai di sana saja, seperti yang telah dijelaskan bahwa dalam fitur ini, pengguna dapat mengkreasi instrumennya sendiri. Instrumen tersebut juga dapat dijual melalui fitur ini. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan promosi perangkat gamelan konvensional jika berkeinginan menjual perangkat gamelan tersebut di Gameland.

4.3.2 Industri Pendidikan

pemain meminta uang kepada penonton atau penonton memberikan uang kepada pemain.

¹¹ *Real time* atau waktu nyata artinya diwaktu yang sama.

¹² *Sawer* menurut KBBI diartikan sebagai

Industri pendidikan dalam Gameland akan ditunjang oleh fitur kedua yaitu fitur *training*. Dalam fitur ini, berbagai jenis pembelajaran yang dilakukan Gameland akan menggandeng para ahli di bidang karawitan dan gamelan. Namun, disamping itu Gameland juga memberi peluang kepada para penggiat seni maupun tenaga pendidikan dalam bidang karawitan yang ingin bergabung untuk melakukan sesi pembelajaran di Gameland. Sama seperti sistem dalam fitur *developing*, nantinya pengajar dapat menentukan apakah pembelajaran maupun diskusi yang ada akan dilakukan secara gratis maupun berbayar.

5. SIMPULAN

Keadaan dunia yang tidak dapat diprediksi, menjadikan manusia harus terus menciptakan inovasi untuk menunjang keberlangsungan industri karawitan di tengah keterbatasan dunia. Gameland yang hadir dengan konsep *metasemesta* dalam hal ini dapat dijadikan sebagai salah satu ide solusi keterbatasan tersebut. Dengan adanya Gameland industri musik gamelan, pertunjukan seni karawitan, pendidikan tentang karawitan, dan industri perangkat gamelan sendiri dapat terus berlanjut dan memiliki jangkauan yang lebih luas. Tak hanya di wilayah regional dan nasional saja, akan tetapi industri tersebut dapat berkibar dan meluas di kancah global.

6. DAFTAR ACUAN

Buku:

- Martopangrawit. 1975. *Pengetahuan karawitan I*. Surakarta: ASKI Surakarta.
- Soeroso.1993. *Bagaimana Bermain Gamelan*. Jakarta: Balai Pustaka.

Laporan Penelitian/Jurnal Ilmiah:

- Andika Budhi Wisdiantoro. 2015. *Rekayasa E-GamelanKu Single User Mode sebagai Media Pembelajaran dalam Menabuh Gendhing Ketawang Jawa*. Skripsi untuk mencapai derajat Sarjana (S-1) Teknik Informatika pada Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
- Ardi Hidayat. Tanpa tahun. *Pengantar Teknologi Informatika*. Publikasi ilmiah Teknik Informatika pada Universitas Nasional.
- Decky Hendarsyah. 2019. *E-Commmerce dalam Era Industri 4.0 dan Society 5.0*. QTISHADUNA: Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita Vol.8, No.2: 171-184
- I Nengah Rata Artana, I Made Dwi Wira Ardana, Ni Luh Christine Prawitha Sari Suyasa. 2022. *Proses Pembelajaran Gamelan Bali di Masa Pandemi Covid-19*. Sosioedukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan dan Sosial Vol. 11, No. 2: 265-281.
- I Putu Septian Aryadana, A.A.K. Agung Cahyawan W, I Putu Arya Dharmadi. 2019. *Aplikasi Virtual Reality Gamelan Gong Kebyar Tradisional Bali Berbasis Android*. Jurnal Merpati Volume 7, No. 2: 162-169.
- Khusnul Khotimah, Mujtahidin, dan Fiyani Ilman Faqih. 2019. *Pengembangan Media E-Gamelan Madura (Gamelan Virtual) Berbantuan Tembang Macapat Madura untuk Perintisan Sekolah Cagar Budaya di Indonesia*. Jurnal Ilmiah ISOLEC Universitas Negeri Malang.

Muhammad Royyana. 2021. *Analisis Dampak Covid-19 terhadap Kondisi Sosial Ekonomi Pengrajin Gamelan di Kecamatan Mojolaban Kabupaten Sukoharjo*. Publikasi ilmiah untuk mencapai derajat Sarjana (S-1) Jurusan Geografi pada Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Robby Hidajat, Sri Wulandari, Yuyun Nur Astut, dan Muhammad Afaf Hasyimy. 2020. Pekerja Seni yang terdampak Pandemi Covid-19 pada Sektor Industri Kreatif di Indonesia. *Jurnal Imaji* Vol. 19, No. 2: 121-128.

Siti Afifah Khatrunada dan Gilang Nur Alam. 2019. *Diplomasi Budaya Indonesia melalui International Gamelan Festival 2018 di Solo*. *Padjadjaran Journal of International Relations* Volume 1, No. 2: 104-121.

Stylianos Mystakidis. 2022. *Metaverse*. *Encyclopedia* 2: 486-497.

Internet:

<https://id.m.wikipedia.org/wiki/Metamesta>. Diakses 23 Desember 2022.

https://id.m.wikipedia.org/wiki/Oculus_Rift. Diakses 23 Desember 2022.

<https://kbbi.web.id/>. Diakses 23 Desember 2022.

<https://m.bisnis.com/amp/read/20211223/254/1480923/justin-bieber-penyanyi-pertama-yang-gelar-konser-metaverse>. Diakses 27 Desember 2022.

https://p2k.utn.ac.id/ind/2-3077-2966/Snare-Drum_115310_utn_p2k-utn.html#:~:text=Snare%20drum%20merupakan%20drum%20yang,terdapat%20pada%20sisi%20sebelah%20bawah. Diakses 25 Desember 2022.

https://pskp.kemdikbud.go.id/assets_front/mages/produk/1-

[gk/materi/Sesi II K5 Dampak Sosial Pandemi C19 thd Seniman dan PIK - Genardi.pdf](gk/materi/Sesi_II_K5_Dampak_Sosial_Pandemi_C19_thd_Seniman_dan_PIK_-_Genardi.pdf). Diakses 26 Desember 2022.

<https://ringtimesbali.pikiran-rakyat.com/lifestyle/pr-283056180/haptic-glove-teknologi-baru-dari-meta-yang-kamu-harus-tahu>. Diakses 26 Desember 2022.

<https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/rilis-media/20221026/3841407/kemenkes-umumkan-4-kasus-sub-varian-omicron-xbb/>. Diakses 23 Desember 2022.

https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220405121921-37-328890/booming-jual-beli-tanah-metaverse-bisakah-jadi-investasi/amp#amp_tf=Dari%20%251%24s&aoh=16721535407180&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com. Diakses 27 Desember 2022.

<https://www.detik.com/bali/budaya/d-6146306/mendunia-ratusan-perangkat-gamelan-bali-tersebar-dias-eropa>. Diakses 25 Desember 2022.