

**OPTIMALISASI PELATIHAN GAMELAN ANAK-ANAK
SANGGAR DHEMES KECAMATAN POLOKARTO
KABUPATEN SUKOHARJO**

**LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
TEMATIK (PERORANGAN)**



Ketua Pengusul

Sigit Setiawan, S. Sn., M. Sn. NIP 198803272019031009

Anggota

Prasetyo Dunung Penggalih NIM 191111076

Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor: SP DIPA-023.17.2.677542/2023 tanggal 30
November 2022

Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi,
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi
sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat Tematik
Perorangan Nomor: 1095/IT6.2/PM.03.03/2023

INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA SURAKARTA

OKTOBER 2023

DAFTAR ISI	
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iv
ABSTRAK	v
BAB I PENDAHULUAN	1
a) Analisis Situasi	1
b) Permasalahan Mitra	3
BAB II METODOLOGI	5
a) Solusi yang ditawarkan	5
b) Target Luaran	6
BAB III PELAKSANAAN PROGRAM	8
BAB IV PENUTUP	31
DAFTAR ACUAN	
a. Daftar Pustaka	
b. Daftar Narasumber	
c. Artikel Internet	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
Lampiran 1. Peta Lokasi Wilayah Mitra	
Lmpiran 2. Biodata Pelaksana	
Lampiran 3. Susunan Organisasi PKM Tematik Perorangan dan Uraian Pembagian Tugas	
Lampiran 4. Surat Pernyataan PKM Tematik Perorangan	
Lampiran 5. Surat Pernyataan Kesediaan Bekerjasama dari Mitra	

ABSTRAK

Program pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini merupakan bentuk respon atas keberhasilan gamelan diakui sebagai WBTB Dunia oleh Unesco pada 21 Desember 2021 lalu. Harus diakui bahwa, hal tersebut selain kabar yang menggembirakan adalah pula pekerjaan rumah bagi semua pihak untuk menjaga keberlangsungan hidup gamelan. Saah satu pilar penting dalam upaya menjaga keberlangsungan hidup gamelan adalah melalui jalur pendidikan baik formal maupun non formal dengan mengenalkan gamelan sedini mungkin. Sanggar Dhemes di Polokarto Sukoharjo, telah melakukan pekerjaan tersebut sejak 2018 hingga saat ini. Persoalan yang dihadapi mitra adalah kekurangan SDM dan keluasan materi pelatihan yang saat ini lebih fokus pada pelatihan gending-gending untuk keperluan pertunjukan wayang. Sedangkan pengetahuan nilai-nilai dalam gamelan – kalau bukannya yang terpenting dalam pendidikan gamelan – mitra dirasa kekurangan SDM. Untuk mengatasi persoalan tersebut, melalui program PKM Tematik Perseorangan ini, pengusul bekerja sama dengan mitra untuk saling melengkapi persoalan yang ada dan encari solusinya. Solusi yang akan ditawarkan adalah pelatihan – dan penjelasan nilai – gamelan yang fokus pada gending-gending dengan habibat Sanggar Dhemes yang rerata beranggotakan anak-anak usia 7 – 10 tahun. Diharapka dari PKM ini anak-anak Sanggar Dhemes mendapatkan pengetahuan lebih tentang nilai gamelan serta mendapatkan pelatihan gending-gending dolanan anak berikut pengalaman dalam bentuk aransemen mutahir dalam garap gending.

Kata Kunci : Sanggar, Seni, Gamelan, Pelatihan, Karawitan

BAB I

PENDAHULUAN

a) Analisis Situasi

Tanggal 15 Desember 2021, merupakan hari yang bermakna bagi masyarakat gamelan, terutama di Indonesia, karena pada tanggal tersebut, secara legal formal, United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) atau Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan PBB, telah menetapkan gamelan sebagai *Intangible Cultural Heritage* atau warisan budaya tak benda (WBTB) dunia. Kata bermakna tentu memiliki teba diskusi yang sangat luas dan memiliki ragam paradigma. Masyarakat gamelan yang artinya siapapun mereka yang peduli terhadap kelestarian gamelan – dan juga karawitan, yang merasa hidup dan menghidupi gamelan, para pebelajar gamelan baik yang formal maupun non formal, dan seluruh masyarakat Indonesia – pastinya merasakan euphoria atas peristiwa ini. Dengan momen tersebut, artinya bahwa gamelan merupakan milik masyarakat dunia, tidak hanya Indonesia, lebih khusus Jawa, Bali, dan Sunda. Berikut dikutip salah satu berita dari media daring di Indonesia mengenai gegap gempita peristiwa tersebut.

TEMPO.CO, Jakarta - United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization (UNESCO) menetapkan gamelan sebagai salah satu Warisan Budaya Tak Benda pada 15 Desember 2021. Hal tersebut membuat gamelan menjadi Warisan Budaya Tak Benda Indonesia ke-12 yang ditetapkan oleh Komite Konvensi Warisan Budaya Tak Benda UNESCO. Sebelum gamelan, beberapa Warisan Budaya Indonesia telah ditetapkan oleh UNESCO, seperti pencak silat, wayang, keris, dan sebagainya. Berbagai nilai-nilai budaya yang unik dan luhur melatarbelakangi penetapan gamelan sebagai Warisan Budaya Tak Benda. Dilansir dari bisnis.com, Komite Konvensi Warisan Budaya Tak Benda UNESCO menggali berbagai sejarah dan filosofi yang ada di balik gamelan sebagai salah satu pertimbangan untuk menetakannya sebagai Warisan Budaya Tak Benda. UNESCO menemukan bahwa gamelan bukan hanya instrumen kesenian semata, melainkan juga instrumen yang mengajarkan berbagai hal, seperti sikap saling menghormati, mencintai, dan peduli satu sama lain. Selain itu, gamelan selama ini juga kerap digunakan untuk berbagai acara sakral, seperti upacara atau perayaan. Hal tersebut membuat gamelan memiliki nilai

filosofis yang lebih kompleks dan menarik dibandingkan warisan budaya lainnya. Gamelan juga kerap ditampilkan dalam berbagai artefak dan karya seni, seperti relief di Candi Prambanan dan Candi Borobudur. Hal tersebut membuktikan bahwa gamelan juga merupakan Warisan Budaya Tak Benda yang telah ada sejak lama, yakni sejak 404 Masehi. Nadiem Makarim, Mendikbudristek, mengungkapkan ditetapkannya gamelan sebagai Warisan Budaya Tak Benda mampu membuat nilai-nilai gamelan diwariskan untuk generasi-generasi selanjutnya. Dilansir dari kemlu.go.id, Nadiem mengungkapkan bahwa Indonesia akan terus mengembangkan dan menyebarkan pengaruh gamelan ke seluruh dunia. Hingga kini, gamelan dikenal sebagai salah satu alat musik tradisional yang membawa pengaruh besar bagi dunia musik internasional. Selain alat musik dan warisan budaya, gamelan selama ini juga dimanfaatkan sebagai instrumen diplomasi. Dilansir dari kemlu.go.id, Duta Besar RI untuk Perancis, Andorra, Monako dan Delegasi Tetap RI untuk UNESCO, Mohamad Oemar, menyampaikan bahwa Gamelan telah lama dimanfaatkan sebagai aset Diplomasi. Ia mengungkapkan bahwa gamelan selanjutnya akan terus dipromosikan melalui berbagai aktivitas seperti pembelajaran Gamelan untuk masyarakat asing dan pertukaran budaya (Bangkit Adhi Wiguna, Tempo, Kamis 16 Desember 2021).

Legalisasi gamelan oleh UNESCO sebagai WTBT Dunia, satu isi merupakan kabar gembira, karena salah satu produk bangsa ini telah benar diakui eksistensinya. Minimal menegaskan bahwa gamelan sebenarnya milik kita, bukan negara tetangga. Sisi lain, pertanyaan yang agaknya menjadi pekerjaan rumah bagi para pemerhati, pelestari, seniman, pendidik, dan seluruh masyarakat di Indonesia yang bertautan dengan dunia gamelan yakni, lalu apa setelah gamelan dihargai sedemikian rupa? Pertanyaan yang terbersit setelah berbagai perayaan besar atas ditetapkannya gamelan sebagai WBTB Dunia oleh UNESCO. Jawabannya adalah dengan meningkatkan kualitas-kuantitas dan tetap menjaga eksistensi gamelan melalui berbagai cara.

Beberapa pilar penyangga kehidupan gamelan dibaptis pada Negara dalam arti pemerintah melalui aparatusnya, contohnya, sebagai melalui Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi beserta seluruh turunan organisasinya. Selain itu, pendidikan – baik formal dan non formal – juga merasa perlu untuk dilibatkan, dan masyarakat umum untuk ada kebijakan untuk melibatkan gamelan dalam kerja sosialnya. Peranan pentingnya adalah dengan

mengenalkan gamelan sejak usia dini atau anak-anak, minimal di bawah 10 tahun usia rata-rata mereka. Karena dengan demikian, memori tentang gamelan akan terekam sejak dini oleh para calon penerus estafet keberlangsungan bangsa ini. Salah satu sanggar yang telah melakukan kegiatan pendidikan gamelan sejak usia dini adalah Sanggar Dhemes di Sukoharjo.

Berikut profil Sanggar Dhemes mengutip tulisan Hartati (Hartati, 2021 : 26 – 44). Sanggar Dhemes adalah akronim dari *Dhemen Mangesti Endahing Seni* yang dalam terjemahan bebas berarti senang dengan tetap mengolah keindahan seni. Dhemes adalah sanggar yang berada di wilayah Polokarto, Kabupaten Sukoharjo. Sanggar ini didirikan oleh Wiji Santosa sekitar tahun 2016, namun telah memulai kegiatannya pada November 2018. Beberapa bidang seni yang dilatihkan di Sanggar Dhemes adalah tari, karawitan, dan pedalangan. Sanggar ini dikelola pribadi Wiji Santosa yang seorang seniman pedalangan (dalang) dan karawitan di Polokarto, Sukoharjo. Sanggar Dhemes berlokasi di Perum Rejosari blok R nomor 14, RT 02 RW 01 Rejosari, Polokarto, Kabupaten Sukoharjo.

Sanggar Dhemes selama ini berjalan secara swasembada, artinya lembaga ini merupakan lembaga nonprofit. Kegiatan dapat berjalan atas donasi dari orang tua peserta didik sanggar, yang itu pun tidak ada standarisasi. Donasi secara sukarela, tidak ditentukan nominalnya. Bahkan donasi tidak hanya berbentuk uang, tetapi juga dapat fasilitas, konsumsi dan apa saja yang dapat disumbangkan, tentunya yang sesuai dengan kebutuhan sanggar Dhemes. Unikny, kegiatan sanggar ini masih dapat berjalan hingga hari ini.

b) Permasalahan Mitra

Dibalik gemilang prestasi Sanggar Dhemes, ada beberapa persoalan yang hingga kini masih menjadi “lawan” dalam proses kegiatan di Sanggar Dhemes. Menurut Wiji Santosa, dari sekian persoalan yang ada – sarana-prasarana, sistem manajemen, dan lainnya – persoalan mendasar lainnya adalah kekurangan sumber daya manusia (SDM) dalam bidang karawitan. Selama ini karawitan diorientasikan untuk karawitan pakeliran (karawitan pendukung pertunjukan wayang) atau karawitan sebagai layanan seni (Supanggah, 2007). Sementara eksplorasi karawitan sebagai bagian dari dunia anak-anak dinilainya belum optimal (Wawancara, Wiji

Santosa, Mei 2022, di Polokarto). Menurut Wiji Santosa, bahwa gamelan dapat bernilai lebih dari sekedar alat musik yang dimainkan, tetapi bahwa ada nilai-nilai solidaritas, saling menghargai, dan nilai demokrasi di sana. Aspek ini tentu berkaitan dengan fakta mengenai WBTB UNESCO akan gamelan yang memang memandang bukan pada persoalan bendawinya, tetapi lebih pada non-bendawinya. Artinya bahwa persoalan nilai dalam gamelan – yang terpresentasi dalam karawitan – adalah nyata dan memang merupakan modal dasar untuk dapat digunakan sebagai bahan pendidikan moralitas anak-anak.

Atas situasi mitra di atas, maka pengusul, berusaha untuk memberikan solusi atas persoalan yang ada melalui proyek Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Tematik Perorangan DIPA ISI Surakarta. Adapun tagline yang diusung pada program ini adalah **“OPTIMALISASI PELATIHAN GAMELAN ANAK DI SANGGAR DHEMES POLOKARTO KABUPATEN SUKOHARJO”**

BAB II

METODOLOGI

a) Solusi yang ditawarkan

Metode yang digunakan dalam program ini adalah metode observasi, kerjasama kemitraan dan pelatihan. Metode observasi adalah metode lapangan untuk mengumpulkan data-data guna menemukan gejala-gejala atau fenomena yang ada pada mitra (Mudaim dkk, 2020 : 2020). Metode observasi digunakan untuk melihat persoalan mitra. Kerjasama kemitraan adalah bentuk program antara dua pihak yang saling sepakat untuk melaksanakan satu program. Pihak yang dimaksud adalah mitra yang dalam program ini adalah Sanggar Dhemes (*Dhemen Mangesti Endahing Seni*) yang beralamat di Perum Rejosari blok R nomor 14, RT 02 RW 01 Rejosari, Polokarto, Kabupaten Sukoharjo. Pihak lain adalah pengusul program ini. Kerjasama yang ada meliputi fasilitasi SDM yang kompeten di bidang karawitan. SDM tersebut dipilih berdasarkan kompetensi dan juga memiliki kedekatan secara psikologi bagi anggota Sanggar Dhemes. Faktor psikologi menjadi penting pada rancangan PKM ini karena pendidikan – termasuk pendidikan berbasis gamelan – hendaknya berpengaruh pada perkembangan psikologi anak (Mukaromah, 2019 : 82). Dua pertimbangan tersebut menjadi semacam alat ukur kompetensi dalam penyediaan SDM untuk bentuk metode kedua dalam pelaksanaan PKM ini yaitu metode pelatihan. Metode pelatihan yang dimaksud adalah, pelatih terjun langsung ke lapangan untuk langsung melakukan tutorial kepada peserta didik Sanggar Dhemes. Adapun yang akan ditunjuk sebagai pemateri pelatihan pada PKM ini adalah,

1. Sigit Setiawan, 36 tahun, dosen di Jurusan Karawitan ISI Surakarta, komponis gamelan kontemporer dan juga praktisi karawitan.
2. Prasetyo Dunung Panggalih, 22 tahun, mahasiswa Jurusan Karawitan ISI Surakarta.

Adapun materi-materi yang diberikan pada program ini adalah meliputi pendidikan teori karawitan dan praktik karawitan. Pada program ini fokusing materi

lebih pada materi-materi yang familiar dan menjadi habitat anak-anak (Muljono, 2017 : 1716). Adapun materi-materi yang dipilih adalah gending-gending interpretasi “baru” yang menata dan membuat repertoar gending baru yang berbasis pada gending-gending nuansa kerakyatan yang sederhana dan *gayeng*. Selain itu beberapa aspek tambahan seperti notasi dan aransemen gending juga menjadi bagian yang disediakan oleh pengusul.

Kegiatan yang dikerjakan pada program ini adalah meliputi pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Pra-produksi adalah penelitian dengan metode observasi untuk mengetahui calon mitra, pemetaan persoalan mitra, dan pemetaan solusi yang ditawarkan pada mitra. Pada tahap ini juga dilakukan kesepakatan dengan mitra mengenai hak dan kewajibannya dalam PKM ini.

Produksi adalah tahap di mana pelaksanaan PKM mulai dilakukan. Beberapa program kerja yang dilakukan adalah pelatihan dan presentasi karya berupa pementasan yang menghadirkan stakeholder, masyarakat dan anak-anak sekolah dasar di sekitar Polokarto untuk hadir sebagai apresiator pementasan. Kebutuhan-kebutuhan teknis lapangan dibagi antara pengusul dengan mitra. Beberapa kebutuhan terkait fasilitas gamelan dan tempat pelatihan disediakan oleh Sanggar Dhemes, sedangkan kebutuhan terkait dengan transportasi pemateri pelatihan, materi latihan, konsumsi, *soundsystem*, banner acara, menjadi tanggung jawab pengusul.

Pasca Produksi meliputi tahap pelaporan kegiatan. Adapun laporan yang akan disusun pasca PKM ini adalah laporan dokumen pengabdian, tulisan ilmiah dalam format (draf) jurnal, dan laporan akhir pengabdian.

b) Target Luaran

Jenis luaran yang dihasilkan sesuai dengan kegiatan baik dalam aspek pemberdayaan peningkatan kualitas adalah tercapainya kemengertian anak-anak Sanggar Dhemes terkait dengan pertama nilai-nilai pada perangkat gamelan Jawa dan kedua, penguasaan materi-materi gending yang berbasis pada psikologi anak yaitu gending-gending bernuansa dolanan bocah (anak). Penguasaan ini juga sekaligus menambah repertoar gending bagi mereka dan juga pengkayaan garap (interpretasi) gending-gending dolanan. Semua luaran di atas juga ditulis dalam

format jurnal yang akan disubmit pada jurnal-jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat.



BAB III. PELAKSANAAN PROGRAM

Dalam berbagai paradigma, istilah "optimalisasi" memiliki arti yang sama, tetapi artinya dapat berbeda-beda tergantung pada bidang atau disiplin ilmu tertentu. Optimalisasi dalam ilmu komputer adalah salah satu dari banyak paradigma optimalisasi. Optimalisasi adalah istilah yang sering digunakan dalam ilmu komputer untuk mengacu pada upaya untuk meningkatkan kinerja sistem komputer atau perangkat lunak. Ini dapat mencakup pengoptimalan kode, algoritma, atau penggunaan sumber daya komputer agar lebih efisien. Tujuannya adalah untuk mencapai hasil yang lebih baik untuk waktu eksekusi, penggunaan memori, dan sumber daya lainnya. Optimasi pada matematika adalah bidang yang berfokus pada menemukan nilai terbaik untuk fungsi atau kriteria tertentu dalam situasi tertentu. Ini dapat mencakup pencarian fungsi maksimum atau minimum. Pemrograman linear, pemrograman dinamis, dan optimisasi non-linear adalah beberapa contoh teori optimalisasi. Pada bidang bisnis istilah optimalisasi mengacu pada upaya bisnis untuk mencapai hasil yang optimal dari penggunaan sumber daya, seperti waktu, biaya, atau tenaga kerja. Penjadwalan produksi, manajemen stok, atau optimalisasi rantai pasokan adalah beberapa contohnya. Dalam ilmu sosial, optimalisasi sering dikaitkan dengan memodelkan bagaimana individu atau kelompok bertindak dalam situasi untuk mendapatkan hasil terbaik yang mereka inginkan. Ini digunakan dalam teori permainan, pengambilan keputusan kolektif, dan ekonomi. Optimalisasi dalam ilmu lingkungan adalah teknik yang sering digunakan dalam ilmu lingkungan untuk mencapai keseimbangan antara pelestarian lingkungan dan penggunaan sumber daya alam. Contohnya adalah optimalisasi dalam manajemen sumber daya alam atau perencanaan taman nasional.

Pada tulisan ini kata optimalisasi dikontekskan dalam pelatihan gamelan Sanggar Dhemes. Optimalisasi pelatihan gamelan di Sanggar Dhemes adalah suatu perjalanan pelatihan seni gamelan (karawitan) dengan cara yang paling efektif dan menghasilkan hasil yang optimal. Sanggar seni Dhemes berkomitmen untuk memberikan siswa pengalaman belajar yang mendalam sambil mempertahankan nilai-nilai budaya dan tradisi yang telah diwariskan dari generasi ke generasi.

Sanggar seni ini berkonsentrasi pada beberapa elemen penting untuk mengoptimalkannya. Pertama, secara psikologi mereka memastikan bahwa para instruktur yang berkualitas dan berpengalaman membantu para siswa dalam pelatihan ini. Pengabdian gamelan yang berpengalaman tidak hanya mengajarkan teknik dasar memainkan alat-alat gamelan, tetapi mereka juga mempelajari makna budaya yang terkandung di dalam karya seni yang dilatihkan.

Kedua, sanggar seni ini memiliki SDM dengan kualitas yang baik di mana siswa dapat merekam dan mencatat pelajaran sehingga mereka dapat merujuk kembali dan memperbaiki teknik mereka. Ketiga, sanggar seni ini aktif mendukung pertunjukan dan pementasan gamelan.

Pelatihan gamelan Sanggar Dhemes ini mencakup peningkatan keterampilan berkarawitan sekaligus secara filosofis menciptakan hubungan yang kuat dengan warisan budaya nenek moyang. Para siswa belajar menghormati nilai-nilai tradisional yang terkandung dalam gamelan, dan mereka merasa bangga menjadi bagian dari upaya mempertahankan warisan ini. Para siswa berkembang tidak hanya sebagai musisi yang hebat, tetapi juga sebagai penjaga dan penerus budaya Indonesia.

Metode holistik ini dapat digunakan untuk mengoptimalkan pelatihan gamelan di Sanggar Dhemes. Metode ini akan memungkinkan siswa untuk memperoleh keterampilan dan pengetahuan dalam seni tradisional Indonesia sambil tetap mempertahankan dan menghormati warisan budaya yang penting. Pelatihan gamelan di sanggar seni ini menggabungkan tradisi dan teknologi, membawa seni dan budaya kepada generasi muda dengan cara yang bermakna dan relevan.

Pelatihan gamelan adalah perjalanan yang membawa karakteristik karawitan dan gamelan ke dalam hidup para pebelajar. Proses penting dalam pengabdian ini adalah Pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Semuanya adalah tahapan penting dalam proses ini, yang membentuk dasar untuk mencapai hasil yang optimal dan signifikan. Pra-produksi adalah tahap awal yang sangat penting dalam persiapan pelatihan gamelan. Ini mencakup perencanaan yang cermat, seperti memilih instrumen gamelan yang tepat, menetapkan tujuan pembelajaran, dan menyusun jadwal dan materi pelajaran. Selama tahap pra-

produksi, instruktur dan siswa akan merencanakan metode yang akan digunakan untuk mendidik, memastikan ketersediaan sumber daya, dan membangun hubungan budaya yang diperlukan untuk memahami musik gamelan.

Pelatihan gamelan sebenarnya dilakukan selama proses produksi. Ini mencakup latihan khusus di mana siswa dilatih untuk memainkan alat gamelan dengan benar dan menghasilkan harmoni yang indah. Untuk membantu siswa mencapai tingkat keahlian yang diinginkan, guru akan memberikan petunjuk, koreksi, dan umpan balik yang bermanfaat. Selama tahap ini, hubungan antara pengabdian dan siswa berkembang menjadi kolaborasi untuk mencapai kesuksesan musikal dan kebudayaan.

Pasca produksi adalah waktu di mana orang berpikir dan menghargai proses pelatihan gamelan. Ini adalah waktu yang tepat untuk menganalisis kemajuan siswa, merayakan prestasi, dan merencanakan langkah-langkah berikutnya dalam perjalanan musik mereka. Untuk berbagi keindahan musik tradisional dengan masyarakat yang lebih luas, penting juga untuk menyebarkan apresiasi gamelan melalui pertunjukan, konser, atau kegiatan budaya lainnya.

Pelatihan gamelan membutuhkan pertimbangan yang mendalam, praktek yang tekun, dan persiapan yang matang. Pelatihan gamelan bukan hanya sebuah perjalanan musikal dalam proses pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Ini adalah perjalanan budaya dan kemanusiaan yang mendalam yang memungkinkan siswa berkontribusi pada proses pelestarian seni tersebut.

A. Pra Produksi

Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, kegiatan pra-produksi untuk pelatihan gamelan pada sanggar seni mencakup langkah-langkah yang mendukung dan mempersiapkan program pelatihan agar berjalan dengan lancar dan efektif. Berikut adalah beberapa kegiatan pra-produksi yang dilakukan :

1. Identifikasi Kebutuhan : Tim pengabdian melakukan survei awal untuk memahami kebutuhan Sanggar Dhemes. Ini melibatkan berinteraksi dengan anggota sanggar, masyarakat dan pemangku kepentingan untuk mengetahui SDM terkait gamelan di Sanggar Dhemes. Ini juga berarti

melibatkan identifikasi potensi peserta pelatihan gamelan. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 23 Agustus 2023 dan 30 Agustus 2023. Hasil dari identifikasi ini membuahkan hasil sebagai berikut;

- a. Fasilitas gamelan yang ada di Sanggar Dhemes terdiri dari Rebab, Kendang, Gender, Bonang Barung, Bonang Penerus, Slenthem, Demung, Saron Barung, Saron Penerus, Kethuk Kempyang, Kenong, Kempul, Gong, Gambang dan Siter.
 - b. Peserta Sanggar Dhemes merupakan pengrawit dengan kemampuan menabuh gamelan dan vokal (sindhèn dan gerong)
 - c. Beberapa instrument yang tidak ada SDM untuk dapat memainkannya adalah Rebab, Gambang, dan Gender.
 - d. Tempat yang memadai untuk pentas dan pelatihan, ada penambahan kajang 4 x 5 meter.
 - e. Kesepakatan untuk melakukan pelatihan sebelum dipentaskan sebanyak 2 x pelatihan dengan masing masing waktu pelatihan adalah 4 jam.
2. Penyusunan Rencana Pelatihan. Berdasarkan hasil identifikasi, tim pengabdian kepada masyarakat menyusun rencana pelatihan yang mencakup jadwal dan materi pelatihan. Jadwal pelatihan bersama yang telah disepakati dengan Sanggar Dhemes adalah;
- a. Jumat, 6 Oktober 2023 pukul 13.00 – 17.00 WIB dan Sabtu, 7 Oktober 2023 pukul 13.00 – 17.00 WIB.
 - b. Sedangkan untuk pementasan dilaksanakan pada Sabtu, 7 Oktober 2023 pukul 19.30 – 24.00 WIB.

Materi pelatihan yang diberikan merupakan karya dari pengabdi berupa penaatan gending yang berjudul “Maratani”. Karya ini merupakan sebuah penyusunan (dan penciptaan) gending-gending baru dalam arti vokabuler yang mengedepankan nuansa karawitan pedesaan yang mengedepankan rasa gayeng, sederhana serta disajikan dalam waktu kurang lebih 15 menit.

3. Pemilihan Instruktur: Seleksi instruktur gamelan yang berkompeten dan berpengetahuan sangat penting. Mereka harus mampu mengajar dengan baik dan memiliki pemahaman yang mendalam tentang aspek budaya dan sejarah gamelan. Instruktur juga dapat berasal dari anggota sanggar seni atau komunitas yang memiliki pengalaman dalam gamelan. Instruktur pada kegiatan ini adalah pengabdian sendiri yaitu,
 - a. Sigit Setiawan, S. Sn., M. Sn yang memiliki kemampuan praktik dan keilmuan karawitan.
4. Promosi Kegiatan: Tim pengabdian kepada masyarakat perlu mempromosikan program pelatihan secara luas, termasuk penggunaan media sosial, pemasangan spanduk, dan kampanye komunitas. Media sosial masih menggunakan akun pribadi dari pengabdian mengingat Sanggar Dhemes belum memiliki sosial media (IG, Youtube) sendiri. Spanduk dibuat guna mempromosikan kegiatan yang di sana terpampang logo kemendikbud, logo MBKM dan ISI Surakarta. Serta perlu diketahui bahwa karena Sanggar Dhemes lama tidak menggelar kegiatan pertunjukan di sanggar (sekitar enam bulan dan lebih banyak kegiatan di luar atau di masyarakat) maka kegiatan pengabdian ini juga digelar sebagai wujud peringatan hari kesaktian Pancasila. Konteks itu yang kemudian juga menjadi kampanye Sanggar Dhemes untuk menghadirkan stakeholder mulai dari Dinas Pendidikan Kabupaten Sukoharjo, Perangkat Kecamatan dan Desa Polokarto, Kepala Sekolah dan Wali Murid Korwil SD Polokarto, Anak-anak SD, Seniman dan masyarakat sekitar Sanggar Dhemes.



Gambar 1. Spanduk Kegiatan
(Setiawan, 2023)

B. Produksi

Sanggar Dhemmes adalah tempat di mana para anak-anak berkumpul untuk belajar, berkembang, dan memperdalam keterampilan mereka dalam seni gamelan. Pelatihan gamelan di Sanggar Themse adalah proses yang terstruktur dan berlanjut yang melibatkan beberapa tahap penting. Tahapan yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran Teori

Para anggota mulai dengan tahap teoritis, di mana mereka belajar sejarah gamelan, jenis-jenis gamelan, serta notasi dan teori dasar dalam memainkan gamelan. Mereka juga memahami pentingnya kerja sama dalam memainkan gamelan. Belajar teori dalam bermain gamelan memiliki pentingnya yang tak terbantahkan dalam membentuk pemain gamelan yang berkualitas. Teori memberikan pemahaman yang mendalam tentang dasar-dasar karawitan gamelan, termasuk notasi, struktur komposisi, dan sejarahnya. Ini membantu pemain memahami nuansa dan konteks dalam setiap karya musik yang mereka mainkan. Selain itu, pemahaman teori memungkinkan pemain untuk berkolaborasi dengan lebih baik dalam kelompok, karena mereka dapat memahami bagaimana peran mereka berinteraksi dengan pemain lain dalam gamelan. Dengan memahami teori, pemain gamelan dapat lebih

menghargai keindahan dan kompleksitas karawitan dan membantu dalam melestarikan warisan budaya berupa karawitan dan gamelan. Adapun materi yang disiapkan pengabdian adalah PPT terkait Gamelan baik sejarah, fungsi dan perkembangannya diselenggarakan selama 2 jam.



Gambar 2. Slide 1 hingga 4 pembelajaran teori (Setiawan, 2023)



Gambar 3. Slide 5 hingga 8 pembelajaran teori (Setiawan, 2023)

Gamelan Jawa



- Nama-nama Instrumen Gamelan
- Rebab
- Kendang
- Gender
- Bonang
- Demung
- Saron
- Gong
- Kacung
- Ketuk Kempyang
- Kemanak
- Engluk Kemong
- Gambang
- Suling
- Siter/ Cempung

Gendhing

- Repertoar
- Pembagian Tugas Instrumen

Gamelan : Menengok Sejarahnya

- Relief di Candi : Borobudur, Jago, Penataran, Tegowangi, Ngrimbi, Kedhaton, Suku. (Nugroho, Habibullah, 2018) (Setiawan, 2012)
- Serat-Serat : Jitapsara, Wedhapradangga, Pustakaraja, (Kertanegara, 1932)
- Studi Terkait Gamelan; Jaap Kunts, (1949), Mantle Hood (1977), Benjamin Brinner (1995), Jennifer Lindsay (1979), Sri Hastanto (2009), Rahayu Supanggah (2002, 2007), Waridi (2006), Sumarsam (1977) Dll

Fungsi

- Fungsi Sosial
 - Hajatan, Pernikahan, Kitanan, Bersih Desa, dll
- Fungsi Layanan Seni
 - Wayang,
 - Tari, Kethoprak
 - Ludruk
 - Film
 - Dll
- Perjalanan gamelan yang menjadi bagian kebudayaan masyarakatnya membawa gamelan memiliki akar kebudayaan yang kuat; konvensi-konvensi yang kemudian dilegaisasi oleh (terutama) patron besar (kraton) dan instansi pendidikan gamelan/ karawitan yang akhirnya membentuk satu aturan-acuan yang sering dikatakan sebagai pakem.

Gambar 4. Slide 9 hingga 12 pembelajaran teori (Setiawan, 2023)

Kekarya Gamelan

- Tradisi
 - Berdasarkan konvensi/ pakem
 - Menilai bahwa karya ini adalah karya puncak dari peradaban gamelan
- Kontemporer
 - Lahir dari kegelisahan atas kemapanan dan merasa perlu diadakan perubahan
 - Perubahan baik dari teks maupun konteks

Gamelan dan Dunia

- Tahun 1879 Gamelan dan Tari dari Mangkunegaran diperkenalkan di pameran Nationale tentoonstelling van Nederlandsche en Koloniale Nijverheid di Arnhem (Sumarsam, 2018 : 108)
- Tahun 1889 Exposition Universele di Paris peringatan 100 tahun revolusi Prancis. Yang mempengaruhi composer besar music barat beraliran impresionis Claude Debussy pada salah satu karyanya berjudul "Pagoda".

Gamelan Sebagai Kajian Akademik

- Sebagai studi antropologi, etnomusikologi peneliti asing.
- Sebagai salah satu studi budaya Asia di Amerika, dan masuk dalam kurikulum universitas. (Sumarsam, 2018).

Kelompok Gamelan di Dunia

- Gamelan Pacifica, Amerika (300 set gamelan)
- Shout Bank Gamelan, Inggris
- Lambangsari, Jepang
- Dll



Gambar 5. Slide 13 hingga 16 pembelajaran teori (Setiawan, 2023)



Gambar 6. Slide 17 hingga 18 pembelajaran teori (Setiawan, 2023)

2. Pelatihan Praktis

Setelah memahami teori dasar, anggota mengikuti pelatihan praktis. Mereka belajar cara memainkan setiap alat gamelan, teknik memukul, dan nuansa nada yang berbeda. Instruktur ahli memandu mereka dalam memperoleh keterampilan dasar yang diperlukan untuk bermain gamelan. Belajar praktik dalam bermain gamelan adalah langkah kunci dalam menguasai seni ini. Ini adalah saat di mana teori menjadi nyata dan ketika keahlian individu berkembang. Praktik memberi pemain kesempatan untuk merasakan alat-alat gamelan, mengasah teknik permainan, dan memahami bagaimana alat-alat ini berinteraksi dalam satu komposisi. Dengan latihan yang konsisten, pemain dapat memperbaiki koordinasi, presisi, dan ekspresi mereka dalam bermain gamelan, menghasilkan suara yang indah dan harmonis. Selain itu, praktik juga memungkinkan pemain untuk belajar dari pengalaman mereka sendiri dan teman-teman mereka. Ini mengembangkan kerja sama tim, rasa kebersamaan, dan komunikasi yang sangat penting dalam bermain gamelan dalam kelompok. Selama praktik, pemain dapat merasakan peran dan tanggung jawab mereka dalam menyampaikan pesan dengan tepat. Materi yang dilatihkan adalah sebagai berikut.

1. Intro “Dasanama” Pelog

$\overline{23} \ \overline{56} \ \overline{76} \ \overline{63} \ \overline{66} \ (\overline{26}) \ \overline{63} \ \overline{66} \ (\overline{2}) \ .\overline{6} \ \overline{53} \ (\overline{2}) \ \overline{23} \ \overline{56} \ (\overline{1})$
nar

2. Sampakan

. . 7 i 3 2 7 i 7 . 7 6 7 i 3 i

. . 5 4 3 1 3 5 4 . 4 3 4 6 4 5

. . i 6 5 4 $\overline{354}$ $\overline{43454}$ $\overline{43}$ $\overline{456732i}$

Vokal Sampakan

. . 7 i 3 2 7 i 7 . 7 6 7 i 3 i
 bu-ka a-nu-ro-go wus sa-mya sawega

. . 5 4 3 1 3 5 4 . 4 3 4 6 4 5
 Sia- ga tumandang hanga yahi karya

. . i 6 5 4 $\overline{354}$ $\overline{43454}$ $\overline{43}$ $\overline{456732i}$
 Hang-gelar budaya gangsa-gangsa kang cinarita

3. Rambatan Mongganggan Pisah

656i 56i6 5.i. 6.i $\textcircled{5}$

6i.6 i56i .6i5 6i. $\textcircled{5}$

65.5 65.5 656i .5. $\textcircled{6}$

i65i .6.5 65.i .6. $\textcircled{5}$

4. Pathet Nyarkara

Pi : 3 $\overline{56}$ 6 6, $\overline{6i}$ $\overline{65}$ $\overline{56}$ $\overline{53}$
 Su-mam bu-rat, war - na ni - ra

Pa : 3 $\overline{56}$ 5 5 5 $\overline{565}$ $\overline{32}$
 Ya-yi ku-su-ma de - wi

Pi : i i i 2 3 2
 Tres-na-ku nga-wi-yat

Pa : 3 $\overline{2i}$ 6 5 4 3 4 5
 Tan pra be-da ka-tres-nan-ku

Pi : 7 6 7 i i Pa&Pi: i234i2675 4345
 Ra -sa - mu O...

5. Bonangan Sampyuh

|| 555 5 5 3 5 6 7 2 7 6 7 6 5 3 5
i i i i i i 2 3 2 3 2 3 2 7 . 6 . 5
 4 3 4 5 4 3 4 1 235 356 567 67i .2.i
 . . i 3 2 i 7 6 . 2 . 2 3 7 6 (5)

6. Langgam Maratani

. . . 2	3 5 3 5	. 5 2 3	5 5 6 6
A	ra-ras pra-na	ma-weh re	sep ing ra-sa
3 2 i 7	i 2 3 5	3 2 i 7	i 2 3 5
Nya-wi-ji ing	pa-kar-ti	tu-ma-nem jro	ning a-ti
. . . 2	3 5 3 (5)	. 6 . 3	. 2 . (1)
Ca	rem as-ma-ra		

7. Ketawang Sareswara

Umpak Irama Tanggung

Saron : .212.212 35.6.765 7.56.545 32.3532(1)

Demung : .356.356 53.25321 3.12.121 23.2123(5)

Nibani : . 3 . 2 . 3 . 1 . 2 . 1 . 6 . (5)

Balungan Gerong

6 6 . i	2 i 6 5	3 5 6 i	3 2 i (6)
1 6 4 5	4 4 3 4	6 4 6 5	4 3 2 (1)
5 6 7 i	7 6 4 5	. 6 5 4	2 3 2 (1)

Gerongan Ketawang Sareswara

. . . .	6 6 .6 i	. 2	6 5	.4 24 56 5
	Wa-ngun ma-nis		ma-na	hen- kung
	bi-sa da-dya		da-ya	ha - yu

. . 3 5 . . $\overline{35} \overline{61}$ $\overline{.2} \overline{.3} \overline{.2} \overline{32}$ i $\overline{56} \overline{12}$ ⑥
 Wim-buh wa-nuh en - dah e - di
 War-na ni-ra me - ma lat-sih
 i . 6 5 $\overline{.4} \overline{34} \overline{64}$ 5 4 $\overline{4} \overline{34}$. . $\overline{14} \overline{56}$ 4
 tu-hu nya-ta ma-weh da - ya
 pin-dha sur-ya byar su mu-nar

. . 6 5 4 3 4 5 . 1 . 5 4 3 4 ①
 Ma- ra ta ni weh ngres pa-ti
 Mu - ra kab-i kang - du ma-di

. . 5 $\overline{67}$ $\overline{67}$. 5 $\overline{61}$ $\overline{71}$. 7 6 5 4 $\overline{34}$ 5
 Seng-sem ing tyas kan-tar kan-tar
 Jen -jem ko-ngas ngam-bar ngam-bar

. . 5 6 i 6 5 4 1 . 6 5 6 $\overline{32}$ $\overline{.7}$ ①
 Te-mah re-sep ma-ngun me-ma lat-sih
 Pu-ja san-ti mul-ya ning pe-pu-ji

8. Lancaran Bapang

. 3 . 1 . 3 . 1 || . 5 . 4 . 3 . ①

. 3 . 1 . 3 . 4 . 6 . 5 . 4 . ②

. 6 . 5 . 4 . 5 . 4 . 2 . 5 . ④

. 3 . 2 . 4 . 3 2 3 4 5 . 3 . ⑫

$\overline{32321212}$ $\overline{3232121}$ ||

Vokal

. 1 2 3 4 . 5 . i
 se-mu kapang ka -pang

. . i 3 . $\overline{4} \overline{5} \overline{4}$ i . i 3 . $\overline{4} \overline{3} \overline{2}$
 weruh- kem- bang - se-se ka-ran

. . 2 3 2 i 6 5 4 3 4 2 1 2 3 4
 En-dah edi peni ngawe awe ngelamlami

. . 3 2 3 4 2 3 2 3 4 5 . 6 . 7
 warna- ni ra asri kantar kantar ngu-ri

i . . 7 i 3 . i
 pi O

Balungan

. 3 . 1 . 3 . 1 || 1 . 1 5 4 . 3 ①
 . . 3 1 3 4 5 4 6 . 6 5 6 5 4 ②
65.45 65 .45 6 5 4 2 4 . 4 2 5 ④
 . 3 . 2 3 4 2 3 2 3 4 5 . 3 . ①
32321212 3232121 ||

9. Wigito Perkusi Kendang

|| .p.p̄p̄ b̄p̄b̄ || 3x .b̄.b̄.b̄ . b̄ b̄ ⑥

Tepuk Tangan Pola Sorengan I

.bbb .bbb .bbb b..b .b.b b..b .b.b b..b
 .bbb .bbb .bbb b... .b.b b..b .b.b b.tb

Di isi vokal tunggal putri

5 6 i i i i i6 2 3 2i, 5 6 i i i i i i,

Be-cik a-pa na-ngi-si ka-ha-nan, sing o-ra ndang pa-dhang-pa-dhang

i 65 5 5 5 5 6 3 5 5

Na-dyan a-wan ka-ya le-li-me-ngan

2 3 5 5 5 6 i23 2i2

O-ra o-bah o-ra ma-mah

2 6 i 5 6 3 5 2

Yen o-bah nam-bah-i bu-brah

2 3 5 6 5 6 i 5

Ngene salah ngana salah

2 6i 56 2 3 5 35 32 2 1

Ndre-dah ke wong o-mah - o mah

|| .p.p̄p̄ b̄p̄b̄ || angse1 .b̄.b̄.b̄ . b̄ b̄ ⑥

Tepuk Tangan Pola II

..tb̄ tb̄tb̄ b̄.tb̄ tb̄tb̄ b̄..b̄

t t b̄ t t b̄ t t b̄b̄ . . b̄

Di isi vokal tunggal putri dan koor putra "Ho-ho" 2 x lipat lebih cepat

i i i .	i 2 3 2	<u>32</u> 3 2 i .	6 . 5
Mu la ne	a - yo kan- ca	sing pra	yit - na
3 2 3 5	3 2 3 1	. 2 .3 .5	6 2 i
Tan-sah e-ling	lan was-pa-da	e - ling	lan-was-pa -da
. . 3 2	2 . 3 i	. . 3 2i	6 i 5
Tam-ba	ne - te- ka	la-rane-dha-lunga	
3 2 3 5	. . 5 6	5 3 2 3.	2 1 1
Lan nde-do-nga	mu-ga	mu-ga bi-sa	ma-kar-ya

10. Sragenan/ Tayuban Slendro

Srepeg Buka Kendang⑥

|| . 56 56 .3 .3 56 56 ① . 56 53 .1 .1 23 23 ①
 . 56 53 .1 .1 23 23 ① . 56 56 .3 .3 56 56 ①||

Cokekan

53 .5 6 3	. 1 . 2	. 5 . 6	. 5 . ③
. 6 . 5	. 6 . .33	33 56 12 3i	.6 .5 63 ②
53 .5 6 3	. 1 . 2	. 5 . 6	. 5 . ③
. 6 . 5	. 6 . .33	33 56 12 3i	.6 .5 63 ②

56 5 3 1 . 2 . 3 56 5 3 1 . 2 . (6)

. 2 . 1 . 2 . 1 . 6 . 5 . 2 . (2)

Vokal Pi,

. . . 3̣ .2̣ 1̣2̣ 3̣2̣ .1̣ .6̣ 56̣ 1̣6̣ .5̣ .3̣ 23̣ 53̣ (5)

Yo,pa-dhado-la-nan lan pa-dhago-jekanba-rengsesenggakan, o

Yo,pa-dha tu-man-dangnan-da-ngi ga-we-an makarya sarengan, o

65̣ 35̣ 65̣ .5̣ 65̣ 35̣ 65̣ .33̣ 33̣ 56̣ 12̣ 31̣ .6̣ .5̣ 63̣ (2)

e o a o e o, o e o a o e o ba-reng sesenggakan

e o a o e o, o e o a o e o kar-ya se-sa-re-ngan

Vokal Pi

. .6̣ 12̣ 35̣ 62̣ 16̣ 12̣ 3 . .6̣ 12̣ 35̣ 63̣ 16̣ 35̣ (6i)

Wohing aren iku kang dadi basane, kudu eling marang gusti kang nitahke,o

2̣1̣ 6̣1̣ 2̣1̣ .1̣ 2̣1̣ 6̣1̣ 2̣1̣ .33̣ 33̣ 36̣ 12̣ 3235̣

653565365321(2)

e o a o e o o e o a o e o

11. Banyumasan Edit Bribil Kempyung

5 3 2 5 3 2 5 3 5 2 3 5 2 (3)

5 2 3 5 2 3 5 2 5 3 2 5 3 (2)

5 3 5 2 5 3 5 2 5 3 5 2 3 5 2 (3)

. 5 3 . 5 6 . 5 3 5 6 3 . 2 2 (.)

Bal 1

. 2 1 . 2 3 . 2 1 2 3 1 . 6 6 (.)

Vokal Pi (Balungan Nyaron Penerus Kinthilan kempyung)

. . . . 6̣ ị 3̣ 2̣ . . 1̣2̣ 3̣ 2̣ ị 6̣ 5̣
Ku-du-bang-kit nga -dhe pi ka- ha -nan

. 3̣ . . 2̣ 3̣ 6̣ 5̣ . 3̣ 5̣ 6̣ 5̣ 6̣ ị 3̣
ku-du wa - ni me-me-tri ka-bu-da-yan

$\underline{\cdot \ 2} \ . \ .$ $\dot{2} \ \dot{1} \ \dot{2} \ \dot{3}$ $\dot{2} \ \dot{1} \ 6 \ 5$ $6 \ 2 \ 5 \ 3$
 ra-we ra-we ran-tas ma-lang ma-langpu-tung
 $\cdot \ 5 \ 3 \ .$ $5 \ 6 \ . \ 5$ $3 \ 5 \ 6 \ \dot{1}$ $\cdot \ \dot{2} \ \dot{2} \ \bigcirc$
 Ma-ju ma-ju ma - ju - lah ma-ju ja - ya

Insert Balungan untuk vokal ke II

$2 \ 1 \ 3 \ 2$ $\cdot \ . \ . \ .$ $\overline{12} \ 3 \ . \ .$ $\cdot \ 5 \ . \ \overline{35}$
 $\overline{23} \ \overline{53} \ \overline{25} \ \overline{36}$ $\overline{35} \ \overline{65} \ \overline{36} \ \overline{52}$ $\overline{35} \ \overline{62} \ \overline{35} \ 6$ $\overline{22} \ \overline{.2} \ \overline{.3} \ 2$
 $\cdot \ 2 \ . \ .$ $\cdot \ . \ . \ 2$ $2 \ 1 \ 1 \ 6$ $6 \ 5 \ 5 \ 3$
 $\cdot \ 5 \ 3 \ .$ $5 \ 6 \ . \ 5$ $3 \ 5 \ 6 \ 3$ $\cdot \ 2 \ 2 \ \bigcirc \cdot$
 Bal 1
 $\cdot \ 2 \ 1 \ .$ $2 \ 3 \ . \ 2$ $1 \ 2 \ 3 \ 1$ $\cdot \ 6 \ 6 \ \bigcirc$

- Praktek Bersama sesuai jadwal berkumpul untuk sesi praktek bersama. Mereka mempraktikkan komposisi musik gamelan yang dilatih dan sebagai bentuk kesiapan mereka tampilkan dalam pertunjukan mendatang. Selama sesi ini, instruktur memberikan panduan dan memberikan masukan agar pertunjukan gamelan yang mereka mainkan mencapai tingkatan estetika yang lebih baik dari sebelumnya.



Gambar 7. Pembelajaran Praktik hari pertama
(Setiawan, 2023)



Gambar 8. Praktik bersama garap Bonang hari pertama
(Setiawan, 2023)



Gambar 9. Praktik bersama garap balungan hari pertama
(Setiawan, 2023)

4. Persiapan Pertunjukan

Ketika pertunjukan mendekat, anggota bekerja sama dalam persiapan akhir. Mereka merencanakan tata panggung, kostum, serta promosi dan penjualan tiket. Semua anggota merasa semangat dan antusias untuk menampilkan hasil kerja keras mereka dalam pertunjukan.



Gambar 10. Persiapan Pertunjukan
(Setiawan, 2023)



Gambar 11. Persiapan Pertunjukan *sound system*
(Setiawan, 2023)

5. Pertunjukan Publik

Anggota Sanggar Dhemes tampil di depan penonton untuk menunjukan pelatihan yang sudah dilakukan. Beberapa acara yang diadakan adalah sambutan dan pementasan serta landscape tempat pertunjukan.



Gambar 12. Landscape tempat pertunjukan dan sambutan Ketua Sanggar Dhemes (Setiawan, 2023)



Gambar 13. Sambutan dari pengabdi (Setiawan, 2023)



Gambar 14. Sambutan dari Camat Polokarto
(Setiawan, 2023)

Beberapa dokumentasi pertunjukan melalui streaming You Tube berikut disampaikan dokumentasi yang dimaksud. Link seutuhnya dapat dilihat pada link di bawah ini.

<https://www.youtube.com/watch?v=xMh-RMTFipU&pp=ygUOU2FuZ2dpciBEaGVtZXM%3D>



Gambar 15. Tampilan wajah di streaming You Tube
(Setiawan, 2023)



Gambar 16. Konser Karawitan “Maratani”
(Setiawan, 2023)



Gambar 17. Aksi Pesindhen Dhemes dalam Konser Karawitan “Maratani”
(Setiawan, 2023)



Gambar 18. Aksi pengrawit Dhemes dalam Konser Karawitan “Maratani”
(Setiawan, 2023)



Gambar 19. Aksi pengrawit anak-anak dan remaja Dhemes dalam Konser Karawitan
“Maratani”
(Setiawan, 2023)

C. Pasca Produksi

Pasca produksi adalah tahap penting dalam pelatihan gamelan di sanggar Dhemes. Setelah peserta mengalami tahap pra produksi dan tahap produksi tahap pasca produksi menjadi saat untuk merenung dan mengevaluasi hasil serta mengarahkan langkah selanjutnya. Pada tahap pasca produksi, peserta dan

instruktur biasanya melakukan evaluasi menyeluruh tentang keseluruhan pelatihan. Mereka mengidentifikasi pencapaian yang telah mereka raih, serta area yang memerlukan perbaikan. Evaluasi ini membantu mereka untuk mengarahkan perkembangan pelatihan ke depan.

Selain evaluasi, tahap pasca produksi sering melibatkan aktivitas seperti pertunjukan publik atau rekaman pertunjukan gamelan. Ini adalah kesempatan bagi peserta untuk mengaplikasikan keterampilan yang mereka pelajari dalam situasi nyata dan memperluas pengalaman mereka. Ini juga berfungsi sebagai penghargaan untuk upaya keras yang telah mereka lakukan selama pelatihan.

Tahap pasca produksi juga dapat melibatkan rencana ke depan, termasuk pengembangan program pelatihan yang lebih lanjut, partisipasi dalam kompetisi, atau kolaborasi dengan kelompok gamelan lainnya. Ini adalah langkah penting dalam menjaga semangat dan dedikasi peserta tetap hidup dan memastikan bahwa seni gamelan terus berkembang dan melestarikan budaya Indonesia.



Gambar 20. Evaluasi informal Bersama Ketua dan Seniman di Polokarto (Setiawan, 2023)

BAB IV. PENUTUP

Dalam bab penutup ini, pengabdian merasakan pencapaian yang luar biasa yang telah dicapai dalam kegiatan pelatihan gamelan di sanggar Dhemes. Pelatihan ini tidak hanya mengasah keterampilan musikal, tetapi juga memperkaya peserta dengan pemahaman mendalam tentang seni dan budaya Indonesia. Melalui upaya bersama, para peserta telah belajar berkolaborasi dalam keselarasan gamelan, menciptakan harmoni indah yang menggema dalam setiap alunan musik. Kita merasa bangga dan terinspirasi oleh semangat yang terus berkobar dalam diri para peserta, yang tidak hanya berlatih dengan tekun tetapi juga menghargai keindahan seni gamelan sebagai bagian tak terpisahkan dari warisan budaya Indonesia.

Dalam proses evaluasi, kita melihat perkembangan yang menggembirakan. Peserta pelatihan telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan bermain gamelan dan pemahaman ilmu karawitan. Selain itu, mereka juga telah memperoleh pengalaman berharga dalam berkolaborasi dalam kelompok. Namun, evaluasi juga mengungkapkan beberapa tantangan yang perlu diatasi. Salah satunya adalah meningkatkan jumlah praktik bersama untuk memperkuat koordinasi dan interaksi dalam kelompok. Selain itu, kami akan mempertimbangkan perbaikan alat gamelan dan peluang lebih banyak pertunjukan publik untuk memberikan pengalaman yang lebih kaya dan mendalam kepada peserta.

Selama pelatihan ini, kita telah melihat semangat, keinginan untuk belajar, dan rasa cinta terhadap seni gamelan yang tulus dari peserta. Dalam bab penutup ini, mari kita melihat ke masa depan dengan optimisme. Sanggar seni kita akan terus berkembang, dan kami akan terus bekerja sama untuk melestarikan dan memajukan seni gamelan. Pelatihan ini adalah tonggak penting dalam perjalanan kita untuk memahami dan menyebarkan pesan keindahan musik gamelan kepada masyarakat khususnya bagi anggota Sanggar Dhemes.

DAFTAR ACUAN

a) Daftar Pustaka

- Sudijarto, *Landasan dan Arah Pendidikan Nasional Kita*, PT Kompas Media Nusantara, 2008
- Ratna, Nyoman Kutha. 2010. *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Supanggah, Rahayu. 2007. *Bothekan Karawitan II : Garap*. Surakarta : ISI Press.
- Mukaromah, Luluk. 2019. "Pembelajaran Area Berbasis Islam Montessori Terhadap Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini di Safa Preschool Yogyakarta". *Pesona Paud Volume 6 Nomor 2* halaman 80-93.
- Harti, Sri. 2021."Pelatihan Garap Catur : Geliat Sanggar Dhemes di Masa Pandemi". *Abdi Seni Volume 12 Nomor 1 Juni 2021* Halaman 36-44.
- Mudaim dkk. 2020."Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat Upaya Mengembangkan Seni Tari Ittar Mulei Melalui Media Bermain Anak-anak di Kampung Poncowati. *Sinar Sang Surya Volume 4 Nomor 2* Halaman 24-32.

b) Daftar Narasumber

- Wiji Santoso, 46 tahun, Pembina dan pelatih Sanggar Dhemes, Dalang dan Pengrawit.

c) Artikel Internet

<https://nasional.tempo.co/read/1539995/unesco-tetapkan-gamelan-sebagai-warisan-budaya-tak-benda>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Peta Lokasi Wilayah Mitra

