

**Pelatihan Musik Tradisional Melalui E-Wijaya Gamelan Pada Siswa
Sanggar Bimbingan Wira Damai, Batu Calves, Selangor, Malaysia**

Hery Setiyawan^{1*}, Jarmani², Anna Roosyanti³

¹⁻³Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

*email korespondensi penulis: heri.setiyawan_fbs@uwks.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan dan meningkatkan keterampilan musik tradisional gamelan melalui platform E-Wijaya Gamelan bagi siswa Sanggar Bimbingan Wira Damai, Batu Calves, Selangor, Malaysia. **Latar belakang:** Latar belakang kegiatan ini berangkat dari kebutuhan pelestarian budaya Nusantara di luar negeri, terutama bagi komunitas yang memiliki minat terhadap seni tradisi namun terbatas akses pembelajarannya. **Tujuan:** kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan musik tradisional gamelan kepada siswa Sanggar Bimbingan Wira Damai melalui pemanfaatan platform E-Wijaya Gamelan **Metode:** Metode pelaksanaan meliputi pelatihan daring dan luring terbatas yang berfokus pada pengenalan instrumen, teknik dasar tabuhan, serta praktik memainkan repertoar sederhana menggunakan media digital interaktif. **Hasil:** Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan motivasi belajar, pemahaman konsep dasar gamelan, serta kemampuan memainkan pola tabuhan awal secara mandiri. Selain itu, siswa mampu memanfaatkan E-Wijaya Gamelan sebagai sarana belajar berkelanjutan. **Kesimpulan:** Kegiatan ini menyimpulkan bahwa penggunaan media digital dapat menjadi solusi efektif dalam memperluas akses pembelajaran musik tradisional di komunitas luar negeri sekaligus mendukung pelestarian budaya Indonesia.

Kata Kunci: Gamelan, Pelatihan Musik, E-Wijaya, Pengabdian Masyarakat, Malaysia

***Training of Traditional Music Through E-Wijaya Gamelan for
Students of Sanggar Bimbingan Wira Damai, Batu Calves,
Selangor, Malaysia***

Abstract

*This community service activity aims to introduce and improve traditional gamelan music skills through the E-Wijaya Gamelan platform for students of Sanggar Bimbingan Wira Damai, Batu Calves, Selangor, Malaysia. **Background:** The background of this activity stems from the need to preserve Nusantara culture abroad, especially for communities that have an interest in traditional arts but have limited access to learning. **Objective:** This activity aims to provide traditional gamelan music training to students of Sanggar Bimbingan Wira Damai through the use of the E-Wijaya Gamelan platform. **Method:** The implementation method includes limited online and offline training that focuses on introducing instruments, basic percussion techniques, and practicing playing simple repertoire using*

“ Harmoni Budaya Lokal dan Teknologi untuk Pembangunan Berkelanjutan ”

*interactive digital media. **Results:** The results of the activity showed an increase in learning motivation, understanding of basic gamelan concepts, and the ability to play initial percussion patterns independently. In addition, students were able to use E-Wijaya Gamelan as a means of continuous learning. **Conclusion:** This activity concluded that the use of digital media can be an effective solution in expanding access to traditional music learning in overseas communities while supporting the preservation of Indonesian culture.*

Keywords: *Gamelan, Music Training, E-Wijaya, Community Service, Malaysia*

PENDAHULUAN

Gamelan merupakan salah satu warisan budaya Nusantara yang memiliki nilai historis, estetika, dan filosofis yang tinggi. Sebagai seni musik tradisional yang berkembang di berbagai daerah di Indonesia, gamelan tidak hanya berfungsi sebagai sarana ekspresi artistik, tetapi juga sebagai media pembentukan karakter, penanaman nilai kebersamaan, serta penguatan identitas budaya. Dalam konteks global saat ini, pelestarian seni tradisional seperti gamelan menghadapi berbagai tantangan, terutama karena tergerusnya minat generasi muda dan semakin dominannya budaya populer modern. Oleh karena itu, upaya pelestarian dan revitalisasi gamelan perlu dilakukan melalui berbagai pendekatan inovatif yang mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman.

Salah satu isu penting yang muncul adalah terbatasnya akses pembelajaran gamelan bagi komunitas Indonesia di luar negeri maupun masyarakat multikultural yang memiliki ketertarikan terhadap seni tradisi. Kondisi ini juga ditemukan pada komunitas Sanggar Bimbingan Wira Damai di Batu Calves, Selangor, Malaysia, tempat di mana siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap seni budaya Indonesia, khususnya musik tradisional gamelan. Namun demikian, keterbatasan instruktur yang kompeten, minimnya sarana pembelajaran, serta tidak tersedianya media pembelajaran yang sistematis menjadi hambatan utama dalam proses transfer pengetahuan dan keterampilan gamelan kepada peserta didik.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang signifikan dalam memecahkan tantangan tersebut. Integrasi teknologi dalam pembelajaran seni memungkinkan kegiatan pengenalan dan pelatihan gamelan dilakukan secara fleksibel, interaktif, dan dapat diakses kapan saja. Dalam konteks inilah platform E-Wijaya Gamelan dikembangkan sebagai inovasi pembelajaran berbasis digital yang menyediakan materi ajar, video demonstrasi, rekaman audio, serta modul pelatihan yang dirancang secara terstruktur. Keberadaan platform ini memberikan alternatif efektif bagi siswa di luar negeri untuk mempelajari gamelan meskipun tidak berada di lingkungan budaya asalnya.

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan musik tradisional gamelan kepada siswa Sanggar Bimbingan Wira Damai melalui pemanfaatan platform E-Wijaya Gamelan. Kegiatan ini dirancang untuk mengatasi keterbatasan akses pembelajaran secara langsung dengan menggabungkan metode pelatihan daring dan luring terbatas. Selain mengenalkan instrumen gamelan dan teknik dasar tabuhan, program ini juga bertujuan menumbuhkan kecintaan peserta terhadap budaya Indonesia, meningkatkan partisipasi aktif dalam kegiatan seni, serta memperkuat hubungan budaya antara Indonesia dan Malaysia.

Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat menghasilkan model pembelajaran gamelan berbasis digital yang dapat direplikasi oleh komunitas lain di luar negeri.



PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA IV Kualitas Sumberdaya Manusia

“ Harmoni Budaya Lokal dan Teknologi untuk Pembangunan Berkelanjutan ”

Pendekatan ini dinilai relevan dalam memperluas akses pendidikan seni tradisional sekaligus memperkuat diplomasi budaya Indonesia di tingkat internasional. Dengan demikian, pelaksanaan program pelatihan musik tradisional melalui E-Wijaya Gamelan memiliki kontribusi strategis terhadap upaya pelestarian budaya nasional dan penguatan jati diri di tengah masyarakat global yang semakin dinamis.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sepenuhnya secara luring pada tanggal 21 November 2025 di Sanggar Bimbingan Wira Damai, Batu Calves, Selangor, Malaysia. Seluruh proses pelatihan menggunakan media digital E-Wijaya Gamelan sebagai instrumen pembelajaran utama, karena keterbatasan perangkat gamelan fisik di lokasi kegiatan serta untuk mendukung inovasi pembelajaran seni tradisional berbasis teknologi. Metode pelaksanaan dirancang agar peserta dapat memperoleh pengalaman belajar gamelan secara langsung melalui simulasi visual dan audio yang akurat, sehingga pembelajaran tetap efektif meskipun tanpa instrumen fisik.

Tahap pertama dimulai dengan proses persiapan yang melibatkan koordinasi intensif antara tim pelaksana dan pengelola sanggar untuk menentukan kebutuhan teknis kegiatan serta memastikan kesiapan perangkat digital seperti komputer, laptop, layar proyektor, dan speaker sebagai sarana utama. Pada tahap ini juga dilakukan identifikasi kebutuhan peserta untuk mengetahui tingkat kemampuan awal serta kesiapan mereka dalam mengikuti pelatihan berbasis aplikasi digital. Tim kemudian menyusun modul pelatihan yang berfokus pada penggunaan fitur-fitur yang terdapat dalam E-Wijaya Gamelan, termasuk pengenalan instrumen virtual, teknik dasar tabuhan digital, pola ritme dasar, serta contoh repertoar sederhana yang akan dipelajari. Seluruh bahan ajar disiapkan dan diuji terlebih dahulu untuk memastikan dapat digunakan secara optimal selama kegiatan berlangsung.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan pelatihan luring pada hari kegiatan. Instruktur membuka sesi dengan memperkenalkan konsep dasar musik gamelan dan fungsi masing-masing instrumen melalui tampilan visual yang tersedia di E-Wijaya Gamelan. Peserta kemudian diperlihatkan cara memainkan instrumen virtual seperti saron, bonang, kenong, dan kendang melalui antarmuka digital yang menampilkan simulasinya secara interaktif. Selama sesi ini, instruktur memberikan demonstrasi teknik memukul, menjaga tempo, dan memainkan pola irama dasar menggunakan perangkat digital. Peserta kemudian mempraktikkan secara langsung melalui laptop atau perangkat digital yang telah disiapkan, mengikuti instruksi dan mengulang pola hingga mendapatkan ritme yang stabil. Latihan dilanjutkan dengan aktivitas kelompok, di mana peserta memerankan instrumen virtual yang berbeda sesuai peran mereka, kemudian mencoba memainkan pola secara bersama-sama untuk menghasilkan harmoni yang menyerupai permainan ansambel gamelan.

Setelah sesi latihan utama, kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan langsung untuk memastikan seluruh peserta memahami teknik yang dipraktikkan. Instruktur memberikan koreksi secara real-time terhadap penggunaan aplikasi, ketepatan ketukan, koordinasi ritme, serta kemampuan peserta menyesuaikan permainan kelompok. Peserta yang mengalami kesulitan dalam mengoperasikan fitur tertentu atau dalam menjaga stabilitas tempo diberikan bimbingan tambahan. Pendampingan ini juga bertujuan meningkatkan kepercayaan diri peserta dalam memainkan instrumen virtual serta membantu mereka memahami struktur musikal gamelan meskipun dipelajari melalui media digital.



PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA IV Kualitas Sumberdaya Manusia

“ Harmoni Budaya Lokal dan Teknologi untuk Pembangunan Berkelanjutan ”

Tahap terakhir adalah evaluasi dan refleksi untuk menilai sejauh mana kegiatan ini mencapai tujuannya. Evaluasi dilakukan dengan meminta peserta memainkan pola balungan dasar dan repertoar sederhana menggunakan E-Wijaya Gamelan, sehingga instruktur dapat menilai kemampuan ritmis, ketelitian tabuhan, serta pemahaman mereka terhadap peran instrumen dalam ansambel virtual. Selain evaluasi praktik, tim juga melakukan diskusi dan wawancara singkat untuk mengetahui pengalaman peserta, kemudahan penggunaan platform digital, dan manfaat yang dirasakan selama pelatihan. Refleksi juga dilakukan bersama pengelola sanggar untuk mengevaluasi efektivitas metode luring berbasis digital serta merumuskan rekomendasi kegiatan lanjutan. Seluruh hasil kegiatan kemudian disusun dalam laporan akhir sebagai bentuk pertanggungjawaban pelaksanaan program.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan musik tradisional menggunakan media digital E-Wijaya Gamelan pada 21 November 2025 memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas penggunaan teknologi dalam memperkenalkan gamelan kepada siswa yang tidak memiliki akses langsung terhadap instrumen fisik. Berdasarkan pengamatan selama kegiatan, peserta menunjukkan respons yang sangat positif terhadap pendekatan pembelajaran berbasis digital ini. Mereka merasa lebih mudah memahami bentuk, suara, dan fungsi instrumen gamelan karena E-Wijaya Gamelan menyajikan visualisasi dan simulasi audio yang mendekati instrumen aslinya. Media digital ini terbukti mampu memberikan pengalaman belajar yang imersif, terutama bagi pemula yang belum pernah berinteraksi dengan perangkat gamelan secara langsung.

Proses pelatihan luring dengan memanfaatkan instrumen digital juga memungkinkan instruktur memberikan bimbingan yang lebih terstruktur. Peserta dapat mempelajari pola balungan dan teknik tabuhan dasar melalui tampilan visual yang jelas, yang kemudian diperkuat dengan latihan ritmis menggunakan perangkat yang tersedia. Selama kegiatan berlangsung, terlihat bahwa peserta lebih cepat memahami pola ketukan karena dapat melihat langsung indikator tempo serta mendapatkan umpan balik audio secara instan dari aplikasi. Hal ini berbeda dengan pembelajaran menggunakan gamelan fisik, yang biasanya membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami hubungan antara ketukan, warna suara, dan harmoni. Dengan demikian, penggunaan E-Wijaya Gamelan memberikan efisiensi pembelajaran yang lebih baik, terutama dalam tahap awal penguasaan teknik bermain.

Selain itu, pelatihan ini juga memperlihatkan bahwa E-Wijaya Gamelan efektif digunakan sebagai media pembelajaran kelompok. Ketika peserta memainkan instrumen virtual yang berbeda-beda, mereka dapat mendengar bagaimana harmonisasi terbentuk, meskipun tidak berada dalam setting ensambel gamelan yang lengkap. Aktivitas bermain bersama melalui media digital membantu peserta memahami peran masing-masing instrumen dalam struktur irama gamelan, sekaligus melatih mereka untuk menjaga stabilitas tempo dan koordinasi antar pemain. Meskipun tidak menggunakan perangkat fisik, pengalaman belajar ini tetap memberikan pemahaman yang utuh mengenai konsep musikal gamelan sebagai sebuah ansambel.



Dari sisi teknis, penggunaan perangkat digital selama kegiatan sebagian besar berjalan lancar. Tantangan kecil yang muncul hanya berkaitan dengan adaptasi awal peserta dalam mengoperasikan antarmuka aplikasi, seperti menekan tombol instrumen virtual, menyesuaikan sensitivitas input, serta mengatur posisi tangan saat memainkan pola tabuhan digital. Namun, kendala tersebut dapat diatasi dengan cepat melalui pendampingan real-time dari instruktur. Menariknya, beberapa peserta justru menunjukkan antusiasme yang tinggi karena merasa model pembelajaran ini lebih modern dan sesuai dengan kebiasaan mereka menggunakan perangkat digital dalam aktivitas sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat menjadi jembatan efektif bagi generasi muda untuk mengenal dan mencintai seni tradisional.

Dari hasil evaluasi, diketahui bahwa sebagian besar peserta mampu memainkan pola dasar balungan dengan tingkat ketepatan ritme yang cukup baik. Mereka juga dapat mengikuti repertoar sederhana yang disediakan melalui aplikasi, meskipun masih

“ *Harmoni Budaya Lokal dan Teknologi untuk Pembangunan Berkelanjutan* ”

diperlukan latihan lanjutan untuk penyempurnaan teknik dan stabilitas tempo. Kegiatan ini memperlihatkan bahwa penggunaan E-Wijaya Gamelan bukan hanya membantu proses pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi siswa untuk terus mengembangkan kemampuan mereka dalam seni gamelan. Selain itu, metode pelatihan berbasis digital ini dianggap tepat untuk lingkungan luar negeri seperti Malaysia, di mana akses terhadap instrumen gamelan fisik cenderung terbatas.



Secara keseluruhan, pelatihan ini membuktikan bahwa pemanfaatan teknologi digital mampu menjadi alternatif pembelajaran gamelan yang efektif dan adaptif. Kegiatan pelatihan tidak hanya memberikan pemahaman dasar mengenai musik gamelan, tetapi juga mendorong peserta untuk mengapresiasi seni budaya Indonesia melalui cara yang lebih dekat dengan kebiasaan digital mereka. Dengan demikian, program ini memberikan kontribusi yang signifikan bagi upaya pelestarian budaya Nusantara di luar negeri serta membuka peluang pengembangan pembelajaran gamelan berbasis digital pada kegiatan pengabdian atau pendidikan lainnya.

KESIMPULAN

Pelatihan gamelan menggunakan media digital E-Wijaya Gamelan yang dilaksanakan secara luring pada 21 November 2025 berhasil memperkenalkan dasar-dasar permainan gamelan kepada peserta meskipun tanpa instrumen fisik. Media digital ini terbukti efektif membantu peserta memahami bentuk, fungsi, serta pola tabuhan dasar melalui simulasi suara dan visual yang mudah diikuti. Peserta mampu memainkan pola ritme sederhana dan menunjukkan peningkatan antusiasme terhadap seni gamelan. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran gamelan berbasis teknologi dapat menjadi solusi praktis dan efektif untuk komunitas di luar negeri yang memiliki keterbatasan akses terhadap instrumen asli.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhana, I. (2019). *Gamelan sebagai Media Pendidikan Karakter dalam Seni Tradisi Nusantara*. Yogyakarta: Pustaka Seniman Nusantara.
- Hartono, B., & Lestari, S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis*



PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA IV Kualitas Sumberdaya Manusia

“ Harmoni Budaya Lokal dan Teknologi untuk Pembangunan Berkelanjutan ”

- Musik Tradisional. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 115–124.
- Irawati, D. (2018). Pembelajaran Musik Gamelan untuk Pemula melalui Media Visual dan Audio. *Jurnal Seni dan Pendidikan*, 7(1), 23–31.
- Maryono, A. (2015). *Gamelan: Struktur, Fungsi, dan Estetika*. Surakarta: ISI Press.
- Nugroho, S. (2021). Inovasi Pembelajaran Seni Tradisi Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(3), 145–154.
- Pitana, Y. (2016). Metode Pelatihan Musik Tradisi di Lingkungan Multikultural. *Jurnal Musikologi Indonesia*, 5(1), 58–67.
- Prayitno, H. (2017). Pemanfaatan Media Digital dalam Pengenalan Gamelan kepada Generasi Muda. *Jurnal Seni Pertunjukan Indonesia*, 9(2), 75–84.
- Suwendi, K. (2020). Model Pembelajaran Seni Musik dengan Bantuan Aplikasi Interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(4), 210–218.
- Wijayanto, R. (2022). Pengembangan Platform E-Learning untuk Pembelajaran Musik Tradisional. *Jurnal Teknologi dan Seni*, 3(1), 32–40.
- Yuliana, M. (2018). Pembelajaran Gamelan di Luar Negeri sebagai Bentuk Pelestarian Budaya Indonesia. *Jurnal Internasional Pendidikan dan Seni*, 4(2), 89–97.