



Revitalisasi Ekosistem Seni Gamelan Laras Budoyo: Digitalisasi Karya, Pertunjukan Hibrida, dan Regenerasi Seniman Muda Berbasis Desa Budaya Sariharjo

Yunike Juniarti Fitria^{1,a}, Ardiyanto^{2,b}, Dyantika Putry Mahmud^{3,c*}, Ummi Fakhriyah Jayatri^{4,c}, Anisa Kharismawati^{5,c}, Grahita Prisca Brilianti^{6,c}, Perdana Suteja Putra^{7,c}, Axel Fabiant Erysyad^{8,c}, Muhammad Fatih^{9,c}, Niken Purbo Irawanti^{10,c}

^aPendidikan Seni Musik, Fakultas Bahasa, Seni, dan Budaya, Universitas Negeri Yogyakarta. Jl. Colombo No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia. Postal code: 55281

^bTeknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Gadjah Mada. Bulaksumur, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia. Postal code: 55281

^cTeknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta. Jl. Colombo No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia. Postal code: 55281

*Corresponding Author e-mail: dyantikaputry@uny.ac.id

Received: August 2026; Revised: August 2026; Published: September 2026

Abstrak: Karawitan sebagai salah satu warisan budaya takbenda memerlukan upaya regenerasi dan adaptasi agar tetap relevan di tengah perkembangan sosial dan teknologi. Paguyuban Laras Budoyo yang berlokasi di Jongkang Baru, Kalurahan Sariharjo, Kapanewon Ngaglik, Kabupaten Sleman, menghadapi tantangan berupa terbatasnya keterlibatan generasi muda serta belum optimalnya pemanfaatan media digital untuk promosi dan publikasi kegiatan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mendukung penguatan aktivitas seni dan promosi digital Paguyuban Laras Budoyo melalui empat pendekatan terintegrasi, yaitu pelatihan karawitan bagi generasi muda, pengembangan media digital, penyediaan perangkat pendukung pertunjukan, dan penyelenggaraan pertunjukan berbasis hibrida. Program dilaksanakan oleh tim dosen lintas disiplin dari Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) dan Universitas Gadjah Mada (UGM) bekerja sama dengan Paguyuban Laras Budoyo sebagai mitra utama dalam skema Program Inovasi Seni Nusantara (PISN). Metode pelaksanaan meliputi observasi dan identifikasi kebutuhan mitra, tiga sesi pelatihan karawitan bagi generasi muda berusia 10–25 tahun, pengembangan dan peluncuran situs web larasbudoyo.com, penyerahan perangkat pendukung pertunjukan, penyelenggaraan pertunjukan hibrida secara luring dan melalui siaran langsung dalam rangka HUT ke-81 Kemerdekaan Republik Indonesia, serta evaluasi kegiatan. Hasil menunjukkan bahwa setiap sesi pelatihan diikuti oleh 25–30 peserta. Situs web Laras Budoyo mencatat lebih dari 150 total kunjungan selama periode 15 Agustus – 18 Agustus 2026. Pada pertunjukan hibrida, data platform siaran langsung menunjukkan 180 views, 158 likes, tambahan 3 pelanggan baru, dan 26 interaksi melalui fitur live chat. Capaian tersebut menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan generasi muda dan perluasan pemanfaatan media digital dalam aktivitas Paguyuban Laras Budoyo. Kegiatan ini menjadi langkah awal untuk mendukung ekosistem seni karawitan yang lebih adaptif, sekaligus menunjukkan potensi integrasi antara pelestarian budaya, pemberdayaan generasi muda, dan pemanfaatan teknologi digital.

Kata kunci: digitalisasi budaya; karawitan; pengabdian masyarakat; pertunjukan hibrida; regenerasi seniman muda

Revitalization of the Laras Budoyo Gamelan Art Ecosystem: Digitalization of Works, Hybrid Performances, and Regeneration of Young Artists Based on the Sariharjo Cultural Village

Abstract: Karawitan, as a form of Indonesia's intangible cultural heritage, requires continuous regeneration and adaptation to remain relevant amid social and technological change. The Laras Budoyo art community, located in Jongkang Baru, Sariharjo Village, Ngaglik District, Sleman Regency, faces several challenges, particularly limited

participation among younger generations and the underuse of digital media for promoting and publicizing its activities. This community engagement program aimed to strengthen the artistic activities and digital promotion of Laras Budoyo through four integrated approaches: karawitan training for young participants, development of digital media, provision of supporting performance equipment, and the organization of hybrid performances. The program was implemented by a multidisciplinary team of lecturers from Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) and Universitas Gadjah Mada (UGM), in collaboration with Laras Budoyo as the main community partner under the Program Inovasi Seni Nusantara (PISN) scheme. The implementation process included observation and identification of community needs, three karawitan training sessions for participants aged 10 to 25 years, development and launch of the *larasbudoyo.com* website, provision of performance equipment, a hybrid performance conducted both onsite and through live streaming as part of the 81st Anniversary of Indonesian Independence, and program evaluation. The results showed that each training session involved 25 to 30 participants. The Laras Budoyo website recorded more than 150 total visits during the period of 15 Agustus – 18 Agustus 2026. The live-streamed performance generated 180 views, 158 likes, 3 new subscribers, and 26 live chat interactions. These outcomes indicate increased engagement among younger participants and broader use of digital media in supporting Laras Budoyo's activities. The program represents an initial step toward supporting a more adaptive karawitan arts ecosystem while also demonstrating the potential of integrating cultural preservation, youth empowerment, and digital technology.

Keywords: cultural digitalization; karawitan; community engagement; hybrid performance; regeneration of young artists

How to Cite: Fitria, Y. J., Ardiyanto, A., Mahmud, D. P., Jayatri, U. F., Kharismawati, . A., Brilianti, G. P., Putra, P. S., Ersyad, A. F., Fatih, M., & Irawanti, N. P. (2026). Revitalisasi Ekosistem Seni Gamelan Laras Budoyo: Digitalisasi Karya, Pertunjukan Hibrida, dan Regenerasi Seniman Muda Berbasis Desa Budaya Sariharjo. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(3), 1346-1360. <https://doi.org/10.36312/linov.v11i3.6539>



<https://doi.org/10.36312/linov.v11i3.6539>

Copyright© 2026, Fitria et al

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Karawitan sebagai bagian dari warisan budaya takbenda Nusantara tidak sekadar merepresentasikan keterampilan memainkan gamelan, tetapi juga menjadi media penanaman nilai budaya seperti kebersamaan, kedisiplinan, harmoni, tanggung jawab, dan gotong royong (Agustin et al., 2026; Hendratmoko et al., 2026; Utami et al., 2023). Nilai-nilai tersebut menjadikan karawitan relevan sebagai sarana pendidikan karakter bagi generasi muda. Sejumlah kajian menunjukkan bahwa pembelajaran gamelan, baik dalam lingkungan pendidikan maupun komunitas, dapat mendukung proses internalisasi nilai sosial dan budaya serta memperkuat keterikatan generasi muda terhadap warisan budaya lokal (Harjanti et al., 2023; Wahyuningtyas et al., 2026).

Namun demikian, keberlangsungan seni karawitan pada tingkat komunitas menghadapi tantangan regenerasi yang semakin nyata. Minimnya paparan generasi muda terhadap kesenian tradisional di tengah dominasi budaya populer dan konten digital turut memengaruhi minat generasi Z dalam mempelajari gamelan (Setiawan et al., 2025). Kondisi tersebut juga berkaitan dengan terbatasnya kemampuan sebagian kelompok seni tradisional dalam mengembangkan media promosi dan dokumentasi digital, sehingga aktivitas mereka kurang dikenal oleh masyarakat di luar komunitas lokal (Ilhamzah et al., 2025; Pramono et al., 2025). Oleh karena itu, persoalan regenerasi tidak hanya berkaitan dengan ketersediaan pelatih atau proses pewarisan keterampilan, tetapi juga dengan kemampuan komunitas dalam membangun ruang partisipasi yang relevan dengan karakter generasi muda.

Teknologi digital dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung pelestarian budaya tanpa menggantikan proses pembelajaran dan pertunjukan secara langsung. Digitalisasi melalui situs web, media sosial, dokumentasi audiovisual, dan siaran langsung memungkinkan aktivitas komunitas tersimpan secara lebih sistematis sekaligus memperluas akses masyarakat terhadap karya budaya (Hervansyah et al., 2025; Sofya et al., 2025). Pendekatan berbasis komunitas dalam digitalisasi seni pertunjukan juga telah diterapkan pada sejumlah kegiatan penguatan seni tradisional, seperti pemanfaatan media sosial dalam digitalisasi kesenian hadrah (Musfiroh et al., 2026) serta digitalisasi seni tari melalui kolaborasi bersama sanggar seni (Permata et al., 2025). Dalam konteks ini, teknologi digital lebih tepat diposisikan sebagai instrumen pendukung dokumentasi, promosi, edukasi, dan perluasan akses terhadap seni tradisi.

Situs web dan media sosial juga dapat berfungsi sebagai media informasi, dokumentasi, dan promosi bagi kelompok seni berbasis komunitas (Lathief et al., 2026; Sari et al., 2026; Zahra et al., 2025). Selain itu, model pertunjukan hibrida yang mengombinasikan pertunjukan langsung dengan siaran daring berpotensi memperluas jangkauan audiens dan membangun jejak digital kelompok seni (Romadhan et al., 2025). Integrasi antara kegiatan luring dan media digital menjadi relevan terutama bagi komunitas seni yang sebelumnya mengandalkan jaringan lokal dan komunikasi informal dalam mempromosikan aktivitasnya.

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada Paguyuban Laras Budoyo yang berlokasi di Jongkang Baru RW 037, Kalurahan Sariharjo, Kapanewon Ngaglik, Kabupaten Sleman. Berdasarkan identifikasi awal mitra, Laras Budoyo memiliki 31 anggota terdaftar, dengan 23 orang tercatat aktif secara rutin dalam kegiatan latihan dan pertunjukan. Komposisi anggota aktif masih didominasi oleh kelompok usia dewasa dan lanjut usia. Sementara itu, keterlibatan generasi muda masih bersifat insidental dan belum terintegrasi dalam program pembelajaran atau regenerasi yang terstruktur.

Hasil observasi lapangan, diskusi kelompok terfokus dengan pengurus dan anggota aktif, serta penelaahan dokumentasi mitra menunjukkan bahwa Laras Budoyo belum memiliki program pelatihan gamelan yang secara khusus dan berkelanjutan ditujukan kepada generasi muda. Keterlibatan pemuda cenderung muncul pada kegiatan tertentu dan belum menjadi bagian dari sistem pembelajaran komunitas. Temuan ini memperkuat indikasi bahwa kesinambungan transfer keterampilan karawitan masih sangat bergantung pada anggota yang lebih senior.

Permasalahan lain berkaitan dengan promosi dan dokumentasi kegiatan. Sebelum intervensi program, Laras Budoyo belum memiliki situs web atau e-katalog resmi yang memuat profil kelompok, dokumentasi karya, jadwal kegiatan, maupun informasi pertunjukan. Promosi masih dilakukan melalui komunikasi informal dan jejaring lokal. Terkait media sosial, kondisi awal mitra adalah belum memiliki media sosial resmi. Kondisi tersebut menyebabkan informasi mengenai kegiatan dan karya Laras Budoyo belum terdokumentasi dan terdistribusi secara sistematis kepada masyarakat yang lebih luas.

Keterbatasan juga ditemukan pada aspek sarana pendukung pertunjukan. Peralatan yang tersedia terutama digunakan untuk latihan dan pertunjukan konvensional, sedangkan fasilitas khusus untuk dokumentasi, publikasi, dan media

edukasi masih terbatas. Mitra juga belum memiliki dukungan teknis yang memadai untuk menyelenggarakan pertunjukan berbasis live streaming maupun dokumentasi pertunjukan secara profesional. Kondisi ini membatasi kemampuan kelompok untuk menjangkau audiens di luar lingkungan sekitar dan memanfaatkan pertunjukan sebagai sarana promosi digital.

Berdasarkan kondisi tersebut, tim dosen lintas disiplin dari Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) dan Universitas Gadjah Mada (UGM) melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertajuk *“Revitalisasi Ekosistem Seni Gamelan Laras Budoyo melalui Digitalisasi Karya, Pertunjukan Hibrida, dan Regenerasi Seniman Muda Berbasis Desa Budaya Sariharjo”* dalam skema Program Inovasi Seni Nusantara (PISN). Program dilaksanakan bersama Paguyuban Laras Budoyo melalui empat pendekatan yang saling mendukung, yaitu pelatihan karawitan bagi generasi muda, pengembangan media digital, penyediaan perangkat pendukung pertunjukan, dan penyelenggaraan pementasan hibrida. Pendekatan tersebut diarahkan untuk menjawab secara langsung persoalan regenerasi, keterbatasan dokumentasi dan promosi digital, serta keterbatasan jangkauan pertunjukan yang ditemukan pada kondisi awal mitra.

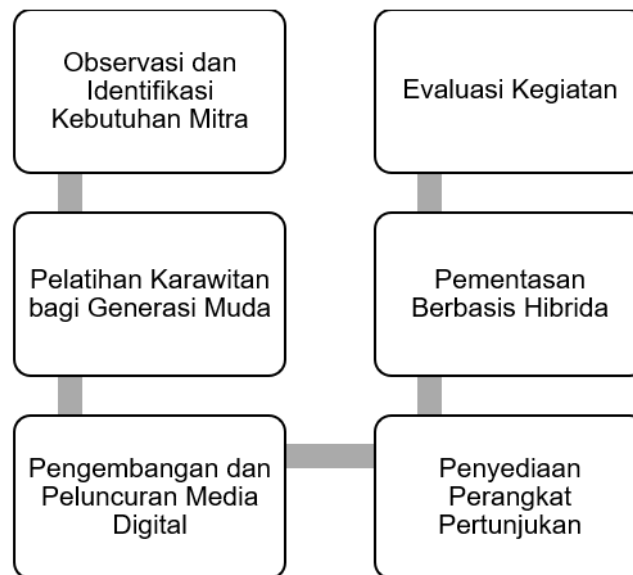
Kegiatan ini juga berkaitan dengan pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan, khususnya SDG 4 tentang Pendidikan Berkualitas melalui penyediaan akses pendidikan budaya bagi generasi muda, SDG 9 tentang Industri, Inovasi, dan Infrastruktur melalui pemanfaatan teknologi digital dalam pengelolaan kegiatan seni, serta SDG 11 tentang Kota dan Permukiman Berkelanjutan melalui upaya pelestarian warisan budaya dan penguatan identitas budaya lokal. Melalui kegiatan tersebut, program diharapkan menjadi langkah awal untuk mendukung ekosistem seni karawitan Laras Budoyo yang lebih adaptif, dengan mengintegrasikan regenerasi generasi muda, dokumentasi digital, promosi, dan pertunjukan berbasis teknologi.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Jongkang Baru RW 037, Kalurahan Sariharjo, Kapanewon Ngaglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, pada periode Juli-Agustus 2026. Tim pelaksana terdiri atas dosen lintas disiplin dari Universitas Negeri Yogyakarta dan Universitas Gadjah Mada, dengan Paguyuban Laras Budoyo sebagai mitra utama. Seluruh tahapan kegiatan dirancang secara sistematis dan dilaksanakan dalam enam tahap yang saling berkaitan, yaitu observasi dan identifikasi kebutuhan mitra, pelatihan karawitan bagi generasi muda, pengembangan dan peluncuran media digital, penyediaan perangkat pertunjukan, pementasan berbasis hibrida, serta evaluasi kegiatan. Alur keterkaitan keenam tahap tersebut disajikan pada Gambar 1, sedangkan uraian aktivitas dan capaian pada masing-masing tahap dijabarkan lebih rinci pada Gambar 1.

Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif berbasis kebutuhan mitra yang dilaksanakan secara bertahap mulai dari identifikasi kondisi awal, pelatihan karawitan, pengembangan media digital, penyediaan perangkat pendukung, pementasan hibrida, hingga evaluasi kegiatan. Setiap tahap disusun berdasarkan hasil koordinasi dengan pengurus Paguyuban Laras Budoyo agar intervensi yang diberikan sesuai dengan permasalahan aktual mitra. Pelatihan karawitan dilaksanakan dalam tiga sesi pada 7, 14, dan 21 Juli 2026 dengan sasaran generasi muda berusia 10 hingga 25 tahun. Secara keseluruhan terdapat dua puluh

(20) peserta unik, dengan dua puluh (20) orang mengikuti seluruh tiga sesi secara lengkap. Peserta terdiri atas 11 orang laki-laki dan 9 orang perempuan, dengan distribusi usia 10 tahun, 14 tahun, dan 15–19 tahun. Sebelum mengikuti kegiatan, tidak ada peserta yang memiliki pengalaman bermain gamelan. Mayoritas peserta berasal dari Jongkang Baru.



Gambar 1. Rangkaian Kegiatan Revitalisasi

Rekrutmen peserta dilakukan melalui koordinasi antara tim pelaksana dan pengurus Paguyuban Laras Budoyo dengan melibatkan pengurus RT/RW dan kelompok pemuda. Informasi mengenai kegiatan disampaikan melalui *WhatsApp group*, dan peserta mendaftarkan diri secara sukarela dengan persetujuan orang tua atau wali bagi peserta yang masih berusia di bawah 18 tahun. Proses rekrutmen bersifat terbuka dengan prioritas bagi generasi muda di lingkungan Jongkang Baru dan Kalurahan Sariharjo yang memiliki minat untuk mempelajari karawitan. Pendekatan tersebut digunakan agar pelatihan tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan insidental, tetapi juga sebagai tahap awal untuk mengidentifikasi calon anggota muda yang memiliki minat melanjutkan keterlibatan dalam aktivitas Paguyuban Laras Budoyo.

Evaluasi pelatihan dilakukan pada setiap sesi untuk menilai tingkat partisipasi dan perkembangan dasar peserta. Kehadiran dicatat menggunakan daftar hadir sehingga dapat diketahui jumlah peserta pada setiap sesi, jumlah peserta unik, serta peserta yang mengikuti ketiga sesi secara lengkap. Evaluasi aspek digital dilakukan secara terpisah untuk mengetahui jangkauan awal media digital yang dikembangkan. Kinerja situs web *larasbudoyo.com* dipantau berdasarkan data yang ditampilkan dari website selama periode 15 Agustus – 18 Agustus 2026. Indikator yang diamati meliputi jumlah kunjungan. Oleh karena itu, angka kunjungan situs dalam bagian hasil selanjutnya dilaporkan berdasarkan definisi metrik yang digunakan pada perangkat analitik, bukan hanya sebagai jumlah "kunjungan" secara umum. Pemantauan tersebut juga digunakan untuk melihat halaman atau konten yang paling banyak diakses sebagai dasar evaluasi awal efektivitas website sebagai media informasi, dokumentasi, dan promosi Paguyuban Laras Budoyo.

Pengelolaan website dirancang agar tidak sepenuhnya bergantung pada tim pelaksana. Setelah tahap pengembangan, salah satu pengurus Laras Budoyo ditetapkan sebagai administrator atau pengelola konten dari pihak Paguyuban Laras Budoyo. Admin diberikan pendampingan terkait pembaruan informasi kegiatan, unggahan dokumentasi, pengelolaan halaman, dan pemeliharaan konten. Proposal program sebelumnya juga merancang agar anggota mitra disiapkan sebagai pengelola website dan dokumentasi digital, dengan target setidaknya satu pembaruan konten dilakukan secara mandiri dalam tiga bulan setelah program selesai. Dengan mekanisme tersebut, evaluasi media digital tidak hanya berorientasi pada jumlah akses selama kegiatan, tetapi juga pada kemampuan mitra mempertahankan dan memperbarui media digital setelah intervensi program berakhir.

Evaluasi pementasan hibrida dilakukan dengan mencatat partisipasi audiens luring dan data analitik dari platform YouTube yang digunakan untuk siaran langsung. Indikator digital yang dicatat meliputi jumlah views, likes, penambahan *subscriber*, dan interaksi melalui live chat. Data tersebut diambil langsung dari statistik platform pada 18 Agustus 2026.

HASIL DAN DISKUSI

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan bersama Paguyuban Laras Budoyo, Kalurahan Sariharjo, pada periode Juli hingga Agustus 2026 menghasilkan capaian pada empat aspek utama, yaitu pelatihan karawitan bagi generasi muda, pengembangan media digital, penyediaan perangkat pertunjukan, dan pementasan berbasis hibrida. Rangkaian kegiatan dilaksanakan secara bertahap agar setiap intervensi dapat menjawab kebutuhan mitra yang telah diidentifikasi sebelumnya, terutama keterbatasan keterlibatan generasi muda, belum optimalnya dokumentasi dan promosi digital, serta terbatasnya jangkauan pertunjukan.

Pada aspek pelatihan, tiga sesi dilaksanakan pada 7, 14, dan 21 Juli 2026 dengan melibatkan 20 peserta unik berusia 10 hingga 25 tahun, yang terdiri atas 11 peserta laki-laki dan 9 peserta perempuan (Gambar 2). Materi praktik menggunakan dua repertoar, yaitu Lancaran Suwe Ora Jamu dan Lancaran Sluku sluku bathok, sebagai media untuk memperkenalkan pola permainan karawitan secara berkelompok. Melalui proses latihan tersebut, peserta tidak hanya diperkenalkan pada keterampilan dasar bermain gamelan, tetapi juga pada nilai kebersamaan, kedisiplinan, harmoni, tanggung jawab, dan gotong royong yang melekat dalam praktik karawitan. Pelatihan dilakukan melalui praktik langsung dengan arahan pelatih, sehingga peserta memperoleh pengalaman memainkan repertoar secara bersama-sama dan menyesuaikan permainan dengan irama kelompok.

Evaluasi pelatihan pada program ini masih bersifat deskriptif dan didasarkan pada kehadiran, observasi selama proses latihan, dokumentasi kegiatan, serta umpan balik peserta. Program belum menggunakan instrumen penilaian keterampilan terstandar, sehingga peningkatan kemampuan teknis peserta belum dapat dinyatakan dalam bentuk skor kuantitatif. Meskipun demikian, selama kegiatan peserta menunjukkan keterlibatan aktif dalam mengikuti latihan dan arahan pelatih. Peserta muda juga menyampaikan bahwa pelatihan tersebut bermanfaat bagi mereka karena memberikan kesempatan untuk mengenal dan mempraktikkan karawitan secara langsung. Temuan ini sejalan dengan kajian terdahulu yang menunjukkan bahwa pembelajaran karawitan berbasis praktik dapat menjadi media penguatan nilai

kebersamaan, kedisiplinan, dan pengalaman budaya pada generasi muda (Harjanti et al., 2023; Utami et al., 2023; Wahyuningtyas et al., 2026).

Meskipun keterlibatan 20 peserta muda menunjukkan adanya respons positif terhadap kegiatan, hasil tersebut belum dapat digunakan sebagai bukti bahwa proses regenerasi seniman muda telah terbentuk secara berkelanjutan. Sampai akhir periode program, belum terdapat jadwal latihan rutin pascaprogram yang disepakati, dan belum tersedia data mengenai jumlah peserta yang kemudian bergabung sebagai anggota muda tetap Paguyuban Laras Budoyo. Oleh karena itu, capaian pelatihan lebih tepat diposisikan sebagai langkah awal untuk meningkatkan keterlibatan dan memberikan pengalaman langsung kepada generasi muda dalam seni karawitan, bukan sebagai bukti keberhasilan regenerasi jangka panjang. Keberlanjutan proses tersebut masih memerlukan tindak lanjut melalui latihan rutin, pemantauan partisipasi peserta, dan keterlibatan mereka dalam aktivitas paguyuban setelah program selesai. Interpretasi yang lebih hati-hati ini juga relevan dengan persoalan rendahnya paparan generasi muda terhadap kesenian tradisional di tengah dominasi budaya digital (Setiawan et al., 2025).

Pada aspek pengembangan media digital, situs web larasbudoyo.com resmi diluncurkan pada 8 Agustus 2026 sebagai media informasi, dokumentasi, dan promosi Paguyuban Laras Budoyo. Situs tersebut memuat profil paguyuban, dokumentasi foto dan video, materi pengenalan karawitan, informasi kegiatan, serta tautan menuju kanal media sosial Laras Budoyo (Gambar 4). Berdasarkan data analitik selama periode 16 Agustus – 18 Agustus, situs mencatat lebih dari 150 pengunjung yang melihat website. Data tersebut berasal dari jumlah kunjungan yang dicatat di website.

Situs web dirancang sebagai media digital terintegrasi yang tidak hanya berfungsi sebagai profil kelembagaan, tetapi juga sebagai arsip aktivitas dan kanal publikasi paguyuban. Struktur utama situs terdiri atas enam menu, yaitu Beranda, Profil, Galeri, Repertoar, Jurnal dan Warta, serta Kontak. Beranda menampilkan informasi utama dan identitas Laras Budoyo dengan tema *“Harmoni Tradisi Lintas Generasi”*. Menu Profil memuat visi dan misi serta informasi anggota paguyuban. Menu Galeri berisi dokumentasi foto kegiatan dan pertunjukan, sedangkan menu Repertoar menyajikan informasi mengenai lagu-lagu karawitan yang biasa dibawakan oleh Laras Budoyo. Menu Jurnal dan Warta digunakan untuk mempublikasikan berita dan aktivitas paguyuban, sementara menu Kontak menyediakan informasi yang dapat digunakan masyarakat untuk menghubungi pengelola. Struktur tersebut dirancang agar pengunjung dapat memperoleh informasi mengenai identitas, aktivitas, karya, dan akses komunikasi paguyuban melalui satu platform.

Selain dapat diakses melalui komputer, situs telah dirancang agar dapat digunakan melalui perangkat seluler. Bukti tampilan pada smartphone menunjukkan bahwa elemen antarmuka menyesuaikan dengan ukuran layar, termasuk perubahan navigasi menjadi menu yang lebih ringkas, penyesuaian ukuran gambar, tata letak teks, serta tombol interaksi. Tampilan halaman utama tetap mempertahankan identitas visual *“Harmoni Tradisi Lintas Generasi”*, sedangkan halaman Jurnal dan Warta juga dapat ditampilkan dalam tata letak vertikal yang sesuai untuk layar telepon genggam. Dengan demikian, situs dapat diakses melalui perangkat seluler tanpa bergantung pada tampilan desktop, yang penting mengingat sebagian besar masyarakat mengakses informasi digital melalui smartphone.

Tabel 1. Struktur website

Menu	Konten Utama	Fungsi
Beranda	Halaman utama, identitas Laras Budoyo, dan informasi pengantar	Memberikan gambaran awal mengenai Paguyuban Laras Budoyo
Profil	Visi dan misi serta detail anggota	Menyajikan identitas dan profil kelembagaan paguyuban
Galeri	Dokumentasi foto kegiatan dan pertunjukan	Menjadi arsip visual aktivitas seni
Repertoar	Informasi mengenai lagu atau repertoar yang biasa dibawakan	Mengenalkan materi dan kekayaan repertoar karawitan Laras Budoyo
Jurnal dan Warta	Berita, kegiatan, dan publikasi aktivitas paguyuban	Menjadi kanal informasi dan dokumentasi kegiatan terkini
Kontak	Informasi kontak dan nomor telepon	Memudahkan masyarakat berkomunikasi dengan paguyuban

Pembaruan konten situs dirancang menggunakan pola berbasis kegiatan atau *event-based updating*. Konten diperbarui ketika terdapat agenda yang perlu dipublikasikan, seperti rencana pertunjukan atau kegiatan paguyuban, serta ketika Laras Budoyo mengikuti atau menyelenggarakan pementasan. Dokumentasi kegiatan selanjutnya dapat dimasukkan ke dalam menu Galeri atau Jurnal dan Warta sehingga situs tidak hanya berfungsi sebagai luaran program, tetapi juga sebagai media dokumentasi yang dapat terus berkembang mengikuti aktivitas paguyuban. Pengelolaan situs setelah program dilakukan oleh pengurus Laras Budoyo, yang bertanggung jawab terhadap pembaruan informasi, dokumentasi kegiatan, dan pemeliharaan konten situs. Mekanisme tersebut dimaksudkan untuk menjaga agar situs tetap relevan setelah berakhirnya program pengabdian.

Pemanfaatan website tersebut memperluas media komunikasi Paguyuban Laras Budoyo yang sebelumnya lebih bergantung pada komunikasi informal dan jejaring lokal. Situs web menyediakan ruang yang lebih terstruktur untuk menyimpan dokumentasi, mengenalkan repertoar, mempublikasikan kegiatan, dan menyediakan kanal komunikasi dengan masyarakat. Fungsi ini sejalan dengan kajian yang menunjukkan bahwa situs web dan media sosial dapat berperan sebagai media informasi, dokumentasi, dan promosi bagi kelompok seni berbasis komunitas.

Pengembangan situs web menunjukkan bahwa digitalisasi dapat digunakan untuk memperluas akses masyarakat terhadap informasi dan dokumentasi seni karawitan tanpa menggantikan proses pembelajaran maupun pertunjukan secara langsung. Fungsi digital dalam program ini lebih diarahkan sebagai media pendukung untuk mendokumentasikan aktivitas kelompok, menyebarluaskan informasi, dan membangun jejak digital Paguyuban Laras Budoyo. Capaian tersebut sejalan dengan kajian yang menempatkan situs web dan media sosial sebagai sarana informasi, dokumentasi, dan promosi bagi kelompok seni maupun komunitas berbasis masyarakat (Lathief et al., 2026; Sari et al., 2026; Zahra et al., 2025). Temuan ini juga konsisten dengan praktik digitalisasi komunitas seni lain yang menunjukkan potensi media digital dalam memperluas jangkauan promosi dan akses terhadap aktivitas budaya (Hervansyah et al., 2025; Musfiroh et al., 2026).

Pada aspek penyediaan perangkat pertunjukan, bantuan perangkat diserahkan kepada Paguyuban Laras Budoyo bersamaan dengan peluncuran situs web pada 8

Agustus 2026 (Gambar 3). Dukungan tersebut diarahkan untuk menunjang kebutuhan pertunjukan, dokumentasi kegiatan, dan promosi seni karawitan. Ketua Paguyuban Laras Budoyo menyampaikan bahwa keterbatasan regenerasi anggota muda dan media promosi merupakan tantangan yang selama ini dihadapi kelompok. Keterlibatan anak-anak dan pemuda dalam rangkaian pelatihan dinilai memberikan pengalaman awal yang positif bagi generasi muda untuk mengenal karawitan, sedangkan keberadaan situs web, media sosial, perangkat pertunjukan, dan fasilitas siaran langsung memperluas sarana yang dapat digunakan paguyuban untuk mendokumentasikan dan mengenalkan kegiatannya kepada masyarakat. Dukungan sarana tersebut sejalan dengan temuan bahwa penguatan komunitas seni berbasis kearifan lokal memerlukan fasilitas yang memadai untuk mendukung aktivitas, dokumentasi, dan promosi komunitas (Ilhamzah et al., 2025; Pramono et al., 2025).



Gambar 2. Pelatihan Karawitan pada Generasi Muda



Gambar 3. Penyerahan Perangkat Pertunjukan

Gambar 2 dan Gambar 3 memperlihatkan dua bentuk dukungan yang saling melengkapi. Gambar 2 menampilkan suasana pelatihan karawitan, yang menunjukkan keterlibatan aktif anak-anak dan remaja dalam praktik langsung memainkan gamelan bersama pendamping. Gambar 3 menampilkan momen penyerahan bantuan perangkat pertunjukan kepada pengurus Paguyuban Laras Budoyo sebagai sarana penunjang pertunjukan, dokumentasi, dan promosi kegiatan pada tahap selanjutnya.

Pada aspek pementasan berbasis hibrida, puncak kegiatan dilaksanakan pada 16 Agustus 2026 dalam rangka memperingati HUT ke-81 Kemerdekaan Republik Indonesia. Pertunjukan diselenggarakan secara langsung di tengah masyarakat sekaligus ditayangkan melalui siaran langsung YouTube, dengan capaian sekitar 150 penonton siaran langsung dan 140 apresiasi (likes), sebagaimana ditampilkan pada Gambar 5 dan Gambar 6. Konsep hibrida ini memungkinkan masyarakat dari berbagai daerah turut menyaksikan pertunjukan sekaligus memperluas jangkauan promosi seni karawitan Laras Budoyo. Capaian tersebut sejalan dengan temuan bahwa inisiasi siaran langsung mampu menjadi inovasi promosi budaya yang efektif membangun reputasi digital kelompok seni pertunjukan tradisional (Romadhan et al., 2025), sekaligus relevan dengan praktik digitalisasi karya seni pertunjukan berbasis kolaborasi komunitas (Permata et al., 2025).

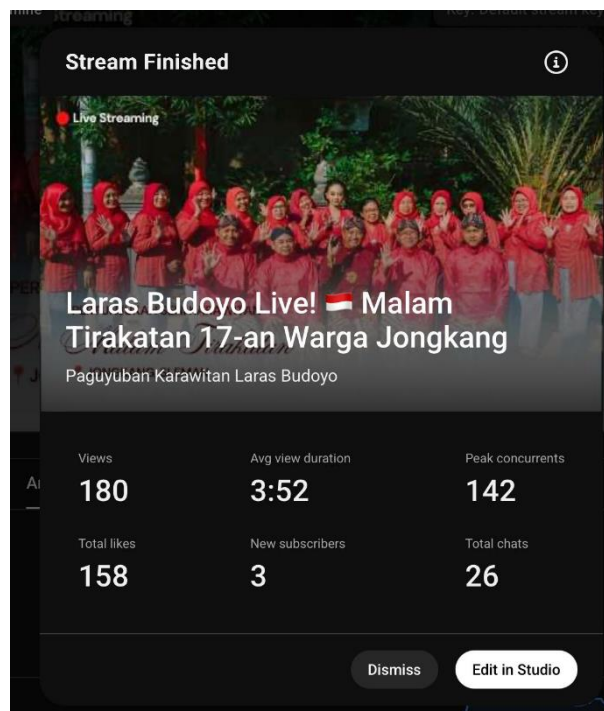


Gambar 4. Tampilan Situs Web Laras Budoyo pada larasbudoyo.com

Gambar 4 menampilkan tampilan halaman utama situs web larasbudoyo.com yang memuat profil paguyuban, dokumentasi kegiatan, materi pengenalan karawitan, serta tautan menuju kanal media sosial. Struktur tersebut memudahkan masyarakat memperoleh informasi kegiatan sekaligus menjadikan situs web sebagai pusat dokumentasi digital paguyuban.



Gambar 5. Penampilan Laras Budoyo dalam Rangka HUT ke-81 RI di Jongkang Baru



Gambar 6. Capaian Siaran Langsung Pementasan dalam Rangka HUT ke-81 RI

Gambar 5 memperlihatkan penampilan Paguyuban Laras Budoyo yang diselenggarakan secara langsung di tengah masyarakat Jongkang Baru, sedangkan Gambar 6 menampilkan capaian siaran langsung pementasan tersebut pada kanal YouTube berupa sekitar 150 penonton dan 140 apresiasi (likes). Kedua gambar tersebut menunjukkan bahwa format hibrida mampu menjangkau penonton di lokasi kegiatan maupun penonton daring secara bersamaan.

Rangkuman capaian pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Aspek	Target dan Indikator	Capaian	Status
Pelatihan karawitan generasi muda	- Tiga pelatihan terlaksana - Jumlah Peserta minimal 20 per sesi	Tiga sesi pelatihan terlaksana (7, 14, dan 21 Juli 2026), diikuti 25-30 peserta usia 10-25 tahun per sesi	Tercapai
Pengembangan media digital	- Situs web Laras Budoyo dapat diakses - Situs web dikunjungi > 100 kunjungan dalam 10 hari pertama	Situs web larasbudoyo.com resmi diluncurkan (8 Agustus 2026) dan tercatat lebih dari 150 kunjungan	Tercapai
Penyediaan perangkat pertunjukan	- Pemberian perangkat pertunjukan	Bantuan perangkat pertunjukan diserahkan kepada Paguyuban Laras Budoyo	Tercapai
Pementasan berbasis hibrida	- Pementasan disiarkan melalui kanal YouTube <i>Livestreaming</i> - Siaran Livestream ditonton oleh lebih dari 100 penonton	Pementasan luring dan siaran langsung YouTube pada HUT ke-81 RI (16 Agustus 2026), ±150 penonton siaran langsung dan 140 apresiasi (likes)	Tercapai

Secara keseluruhan, capaian pada empat aspek program menunjukkan bahwa pendekatan terintegrasi antara pelatihan, digitalisasi, penyediaan sarana, dan pementasan hibrida efektif mendukung revitalisasi ekosistem seni karawitan berbasis komunitas. Pendekatan ini konsisten dengan temuan bahwa revitalisasi seni tradisional yang berorientasi pada partisipasi aktif masyarakat dan pemanfaatan media digital mampu menghidupkan kembali nilai-nilai budaya lokal (Lestariwati, 2025; Rusdin et al., 2026), termasuk melalui penyelenggaraan event budaya berbasis edukasi masyarakat di wilayah Yogyakarta yang turut memperkuat pelestarian seni dan budaya lokal (Panghastuti et al., 2026).

Meskipun demikian, kegiatan ini masih merupakan tahap awal dari upaya revitalisasi yang lebih luas. Jumlah peserta pelatihan dan kunjungan situs web, meskipun menunjukkan hasil positif, masih perlu ditingkatkan secara bertahap agar dampak program dapat dirasakan lebih luas oleh masyarakat Sariharjo. Konten situs web dan kanal media sosial juga memerlukan pembaruan berkala agar tetap relevan dan diminati, sebagaimana disarankan pada kajian mengenai keberlanjutan program pemberdayaan warisan budaya berbasis digital (Sofya et al., 2025; Wijianto et al., 2026).

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program Revitalisasi Ekosistem Seni Gamelan Laras Budoyo telah dilaksanakan melalui empat kegiatan utama, yaitu pelatihan karawitan bagi generasi muda, pengembangan media digital, penyediaan perangkat pendukung pertunjukan, dan penyelenggaraan pementasan berbasis hibrida. Program ini melibatkan 20 peserta muda, terdiri atas 11 laki-laki dan 9 perempuan, dalam tiga sesi pelatihan karawitan dengan materi *Lancaran Suwe Ora Jamu* dan *Lancaran Cublak-Cublak Suweng*. Pada aspek digital, situs web larasbudoyo.com dikembangkan sebagai media informasi, dokumentasi, dan promosi paguyuban serta tercatat memperoleh lebih dari 150 kunjungan sejak periode pemantauan dimulai pada 17 Agustus 2026. Pementasan hibrida juga memperluas akses terhadap pertunjukan melalui siaran langsung yang memperoleh 180 *views*, 158 *likes*, 3 *new subscribers*, dan 26 *live chat interactions*. Selain itu, penyediaan dua unit mikrofon dan satu unit speaker audio menambah sarana pendukung bagi kegiatan latihan dan pertunjukan Laras Budoyo. Capaian tersebut menunjukkan bahwa integrasi pelatihan, dukungan sarana, media digital, dan pertunjukan hibrida menjadi langkah awal untuk mendukung ekosistem seni karawitan yang lebih adaptif, sekaligus memperluas keterlibatan generasi muda dan akses masyarakat terhadap aktivitas Paguyuban Laras Budoyo. Kolaborasi antara perguruan tinggi dan komunitas dalam program ini juga menunjukkan potensi pendekatan berbasis teknologi dan partisipasi masyarakat dalam mendukung pelestarian serta promosi seni karawitan.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, disarankan agar Paguyuban Laras Budoyo dapat melanjutkan pelatihan karawitan secara rutin dan berjenjang guna menjaga keberlanjutan regenerasi anggota muda. Pembaruan konten situs web dan media sosial secara berkala juga perlu dilakukan agar jangkauan promosi dan dokumentasi tetap relevan. Selain itu, perluasan kemitraan dengan pemerintah kalurahan, Dinas Kebudayaan, maupun institusi pendidikan lain dapat menjadi langkah lanjutan untuk memperkuat keberlanjutan ekosistem seni karawitan Laras Budoyo, termasuk pemantauan indikator keterlibatan digital (jumlah kunjungan situs web, penonton siaran langsung, dan interaksi media sosial) sebagai dasar evaluasi program pada periode berikutnya.

ACKNOWLEDGMENT

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Paguyuban Laras Budoyo, Pemerintah Kalurahan Sariharjo, serta Program Inovasi Seni Nusantara (PISN) atas dukungan, kerja sama, dan fasilitas yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Negeri Yogyakarta dan Universitas Gadjah Mada atas dukungan kelembagaan terhadap keberlangsungan progra.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, E. W., Kumalasari, I. H., Azzahra, N., Maharani, A. F., & Althafeena, M. (2026). Internalisasi Nilai Gotong Royong dalam Pendidikan Karakter: Membangun Solidaritas Sosial di Era Globalisasi. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 14(1), 25–31. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-kewarganegaraa/article/download/67889/54366/199239>

- Harjanti, F. D., Ardiansyah, R., Jarmani, J., & Indrayana, V. L. (2023). Pengembangan Media Gamelan Digital untuk Pembentukan Karakter 5T pada Siswa. *Journal of Education Research*, 4(4), 1999–2010. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i4.645>
- Hendratmoko, A. W., Wahyuningsih, S., & Susanti, V. E. (2026). Komposisi Karawitan “Rumpakan Lelakon”: Sebagai Media Pendidikan Karakter di Akademi Komunitas Negeri Seni dan Budaya Yogyakarta. *IKONIK: Jurnal Seni Dan Desain*, 8(01), 48–56. <https://doi.org/10.51804/ijsd.v8i01.17205>
- Hervansyah, G. H., Purwanto, E., Pratama, R. P., Saputra, N. B., & Rifai, R. (2025). Digitalisasi Tradisi Budaya melalui Platform Media Baru. *Interaction: Communication Studies Journal*, 2(2), 1–8. <https://doi.org/10.47134/interaction.v2i2.4283>
- Ilhamzah, I., Nuri, D. R., Pebriansyah, P., Irmada, E., & Insani, F. (2025). Pemberdayaan Komunitas Seni Berbasis Kearifan Lokal melalui Pengembangan Aransemen Musik Daerah di Tanjung Jabung Timur. *BESTARI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(04), 54–61. <https://ejournal.almusthofa.org/index.php/bestari/article/view/304>
- Lathief, M. F., Setyawan, A. F., Hestningsih, I., Thohari, A. N. A., Sukanto, S., Handoko, S., Yobioktabera, A., Fahriah, S., Pernanda, S. T., Lavindi, E. E., Wibowo, A. W., & Rizal, A. (2026). Pengembangan Website Paguyuban UMKM Swatantra Desa Jabung sebagai Media Pemasaran dan Pemesanan. In *Prosiding Seminar Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (Sentrikom)* (Vol. 8, Issue 01, pp. 169–184). <https://jurnal.polines.ac.id/index.php/Sentrikom/article/view/7750>
- Lestariwati, L. (2025). Revitalisasi Seni Tradisional sebagai Upaya Pelestarian Budaya Lokal di Era Globalisasi. *Journal of Art Communication and Culture Global (JACCG)*, 1(1), 22–27. <https://ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/jaccg/article/view/45>
- Musfiroh, L., Ramadhani, F. A., Nanta, R. J., Hawiwik, S., & Santoso, W. D. L. (2026). Digitalisasi Kesenian Hadrah Berbasis Media Sosial melalui Pendekatan ABCD untuk Pelestarian Budaya Lokal. *Jurnal Publikasi Pengabdian Masyarakat: Inovasi Dan Pemberdayaan*, 2(1), 11–28. <https://doi.org/10.71049/vc6yn185>
- Panghastuti, T., Winarno, S. B., Isnugroho, E., Sulistiono, S., & Djaja, W. (2026). Pelestarian Seni dan Budaya Lokal melalui Event Telulikur Culture Fest sebagai Media Edukasi Masyarakat di Yogyakarta. *ABDIMAS: Journal Tourism & Community Service (JTCS)*, 3(1), 24–30. <https://jurnal.stieparapi.ac.id/index.php/jtcs/article/view/244>
- Permata, M. M. B., Setiawan, I., & Sari, D. P. (2025). Digitalisasi Tari Guel: Inovasi Kolaboratif bersama Sanggar Genali Menuju Sanggar Mandiri dan Berdaya Saing. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(2), 11302–11309. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.4052>
- Pramono, K. H., Lestari, L., Putri, R. M., & Firdaus, M. Al. (2025). Pendampingan Sandur Sedhet Srepet di Jetak Bojonegoro dengan Strategi Pengembangan Produk Karya Pertunjukan. *Gayatri: Jurnal Pengabdian Seni Dan Budaya*, 2(2), 47–56. <https://doi.org/10.20111/gayatri.v2i2.50>
- Puspasari, S., Gustriansyah, R., Sanmorino, A., Rachmansyah, R., Khadafi, M. K. B., & Putra, A. (2026). Pendampingan Digitalisasi Koleksi Museum Sultan Mahmud

- Badaruddin II Palembang. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(3), 889–895. <https://doi.org/10.36312/linov.v11i3.5349>
- Romadhan, M. I., Sudaryanto, E., & Suwandha, A. I. (2025). Inisiasi Live Streaming Minishow sebagai Inovasi Promosi Budaya Tari Tradisional dalam Membangun Reputasi Digital Sanggar Mugi Lestari. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(8), 1967–1975. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v10i8.9683>
- Rusdin, F. R., Rahmat, F. N., Saptodewo, F., Anita, A., Firmansyach, A., Alfahjar, G. D., Sonia, C. A., & Saumi, P. A. (2026). Revitalisasi Seni dan Budaya Betawi melalui Inovasi Berbasis Komunitas. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(3), 14480–14487. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4724>
- Sari, E. A., Yusup, D., & Maulana, I. (2026). Pengembangan Media Promosi Group Kesenian Tayuban Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 10(4), 7053–7062. <https://doi.org/10.36040/jati.v10i4.18867>
- Setiawan, T. K. B., Nisa, D. A., & Romadhona, M. (2025). Strategi Kreatif Edukasi Gamelan Jawa Timuran bagi Generasi Z di Era Digital. *Citizen: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 5(2), 566–572. <https://doi.org/10.53866/jimi.v5i2.754>
- Sofya, N. D., Esabella, S., Ekastini, E., & Yunanri, W. (2025). Digitalisasi sebagai Sarana Pelestarian Kebudayaan Lokal. *Jurnal Pengabdian Rekayasa Sistem*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.36761/jpres.v3i1.5365>
- Utami, R. A. C., Anggriana, T. M., & Suharni, S. (2023). Nilai-Nilai Karakter dalam Seni Karawitan (Studi Deskriptif pada Unit Kegiatan Mahasiswa PGRI Madiun). In *Prosiding Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA) (Vol. 2, Issue 2, pp. 711–717)*. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/4484>
- Wahyuningtyas, A., Cahyono, H., & Rahmawati, I. Y. (2026). Karawitan sebagai Media Internalisasi Karakter Cinta Tanah Air pada Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 206–217. <https://doi.org/10.37985/murhum.v7i2.2381>
- Wijianto, W., Setiawan, F., Putri, N. H., Nadiyah, Y. S., & Faadhilah, E. A. (2026). Pemberdayaan Masyarakat melalui Penguatan Skill Pelestarian Warisan Budaya Dawet Jabung Ponorogo di Era Digital. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(6), 1986–1997. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v11i6.12275>
- Zahra, Z. A., Hazizah, S., Azzahra, N. A., Apriyana, T., & Purwanto, E. (2025). Strategi Media Sosial dalam Promosi Produk Budaya UMKM Ramah Lingkungan. *Jurnal Bisnis Dan Komunikasi Digital*, 2(4), 1–23. <https://doi.org/10.47134/jbkd.v2i4.4260>