

**KREATIVITAS GRUP PUSAKA GAMELAN DUDUL  
(GADUL) DALAM GENDING MARS PUSAKA**



**SKRIPSI**

Oleh:

**Fauzi Sang Bayu Aji**

**2210874015**

**PROGRAM STUDI S-1 ETNOMUSIKOLOGI  
JURUSAN ETNOMUSIKOLOGI FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**GENAP 2025/2026**

UPA PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

**KREATIVITAS GRUP PUSAKA GAMELAN DUDUL  
(GADUL) DALAM GENDING MARS PUSAKA**



**SKRIPSI**

Oleh :

**Fauzi Sang Bayu Aji**

**2210874015**

**Skripsi ini Diajukan Kepada Dewan Penguji  
Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Mengakhiri Jenjang Studi Sarjana S-1  
dalam Bidang Etnomusikologi  
Genap 2025/2026**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul:

**KREATIVITAS GRUP PUSAKA GEMELAN DUDUL (GADUL) DALAM GENDING MARS PUSAKA** diajukan oleh Fauzi Sang Bayu Aji 2210874015, Program Studi S-1 Etnomusikologi, Jurusan Etnomusikologi, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 91201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 26 Mei 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua

  
**Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.**

NUPTK 3439749650131083

Pembimbing II/Anggota

  
**Drs. Sudarno, M.Sn.**

NUPTK 9540744645130092

Cognate/Anggota

  
**Drs. Joko Tri Laksono, M.A., M.M.**

NUPTK 8858743644138042

Yogyakarta, 11-06-26

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
**Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.**

NUPTK 3439749650131083

Koordinator Program Studi  
Etnomusikologi

  
**Dr. Citra Aryandari, S.Sn., M.A.**

NUPTK 0057757658230153

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan sebelumnya untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta 11 Juni 2026  
Yang membuat pernyataan,



Fauzi Sang Bayu Aji

NIM 2210874015

## HALAMAN MOTTO

*“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”*

*Q.S. Al Insyirah : 5*

*“Tumbuh lebih baik, cari panggilanmu.”*

*(.Feast)*



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk kedua orang tua, kakak, dan orang-orang terkasih yang kebersamai penulis. Kepada diri sendiri, terima kasih telah berjuang sampai akhir.



## PRAKATA

*Bismillahirrahmanirrahim*

*Alhamdulillah*, puji syukur atas rahmat Allah SWT karena atas izin-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“KREATIVITAS GRUP PUSAKA GAMELAN DUDUL (GADUL) DALAM GENDING MARS PUSAKA”** guna syarat dalam menyelesaikan studi S-1 Etnomusikologi di Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta.

Pada penulisan skripsi ini, tidak terlepas dari adanya doa, dukungan, bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka, pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih kepada :

1. Dr. Irwandi, M.Sn. selaku rektor ISI Yogyakarta.
2. Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn.,M.Hum. selaku dekan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta sekaligus Pembimbing 1 penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Citra Aryandari, S.Sn., M.A. selaku ketua program Studi Etnomusikologi Fakultas Seni Perunjukan ISI Yogyakarta.
4. Warsana ,S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Penasihat Akademik.
5. Drs. Sudarno. M.Sn. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang memberikan arahan, saran dan nasihat kepada penulis hingga selesainya skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Etnomusikologi dan segenap Dosen ISI Yogyakarta yang telah berbagi ilmu selama masa perkuliahan.
7. Kedua orang tua, Gesang Sariyanto dan Puji Hastuti., yang selalu memberikan dukungan serta doa kepada penulis sehingga dapat melanjutkan studi sampai saat ini.
8. Kakak dan Adik, Ambar, Rizki, dan Viola yang selalu mendoakan penulis.
9. Kepada Zahra Tyan, seseorang yang memberikan semangat serta dukungan baik moril dan materil hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Tuner Studio dan pemiliknya yang telah membimbing dan berbagi ilmu selama 4 tahun masa perkuliahan.

11. Sahabat Fito dan Rizal yang dapat direpotkan pada awal hingga akhir perkuliahan.
12. Teman-teman Etnomukologi 2022 yang sudah kebersamai selama masa perkuliahan.
13. Paguyupan pemusik klaten yang memberikan kesempatan penulis belajar diluar jam perkuliahan.
14. Kepada Pusaka Gamelan dudul yang sudah memberikan kesempatan berbagi ilmu dan terbuka untuk di teliti atas Mars dan asal mula teentuknya sehingga dapat dijadikan objek penelitian.
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga Allah SWT membalas nya.

Yogyakarta, 10 Mei 2026

Penulis

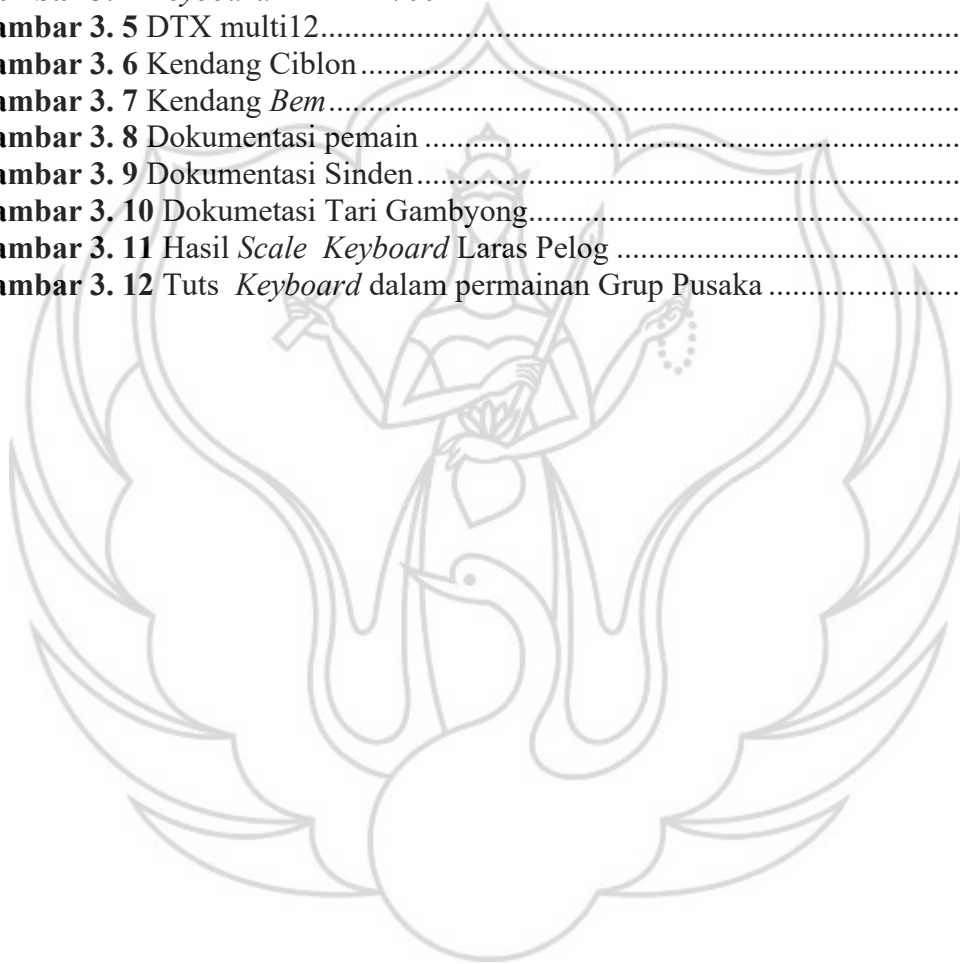
## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	5
1. Tujuan.....	5
2. Manfaat.....	5
D. Tinjauan Pustaka.....	6
E. Landasan Teori .....	12
F. Metode Penelitian.....	13
1. Pendekatan.....	14
2. Teknik Pengumpulan Data .....	14
a. Wawancara .....	14
b. Observasi .....	14
c. Dokumentasi.....	15
d. Analisis Data .....	15
G. Sistematika Penulisan.....	15
<b>BAB II PERJALANAN GRUP PUSAKA</b> .....	<b>17</b>
A. Perjalanan Grup Pusaka .....	17
B. Awal Mula Terbentuknya Gamelan <i>Dudul</i> .....	18
C. Faktor Penyebab Gamelan <i>Dudul</i> Mengutamakan Instrumen <i>Keyboard</i> .....	23
D. Manajemen Pusaka Gamelan <i>Dudul</i> .....	24
<b>BAB III TEKSTUAL GENDING MARS PUSAKA DAN KREATIVITAS GRUP PUSAKA DALAM GENDING MARS PUSAKA</b> .....	<b>30</b>
A. Tekstual Gending Mars Pusaka .....	30
1. Struktur Pertunjukan.....	30
a. Persiapan .....	30
1) Pembuka .....	30
2) Inti .....	31
3) Penutup .....	31
2. Tekstual Gending.....	32
a. Struktur dan Unsur Gending Mars Pusaka .....	32

b.	Instrumen Yang Digunakan.....	41
c.	Pelaku .....	48
d.	Tata rias dan busana .....	51
e.	Tempat Pertunjukan .....	54
f.	Penonton.....	55
B.	Kreativitas Grup Pusaka Dalam Proses Penciptaan Gending Mars Pusaka .....	55
1.	<i>Person</i> .....	55
2.	<i>Press</i> .....	61
3.	<i>Process</i> .....	62
a.	Proses Penciptaan Gending Mars Pusaka.....	63
1.	Eksplorasi .....	63
2.	Improvisasi .....	64
3.	Pembentukan/ <i>Forming</i> .....	64
4.	Evaluasi .....	65
b.	<i>Samplng Keyboard Gamelan Dudul</i> .....	66
c.	<i>Tunning System Gamelan Dudul</i> .....	67
1.	Notasi.....	73
2.	Ritmis .....	74
3.	Instrumentasi .....	75
4.	<i>Product</i> .....	76
<b>BAB IV</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>79</b>
A.	Kesimpulan.....	79
B.	Saran .....	81
	<b>KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>83</b>
	<b>NARASUMBER .....</b>	<b>85</b>
	<b>GLOSARIUM.....</b>	<b>86</b>
	<b>LAMPIRAN FOTO PENELITIAN .....</b>	<b>88</b>
	<b>LAMPIRAN TRANSKRIP NOTASI.....</b>	<b>93</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3. 1</b> <i>Keyboard KORG PA700</i> .....	42
<b>Gambar 3. 2</b> <i>Keyboard Roland EM 2000</i> .....	43
<b>Gambar 3. 3</b> <i>Keyboard Yamaha S770</i> .....	44
<b>Gambar 3. 4</b> <i>Keyboard PSR-SX700</i> .....	45
<b>Gambar 3. 5</b> <i>DTX multi12</i> .....	46
<b>Gambar 3. 6</b> <i>Kendang Ciblon</i> .....	47
<b>Gambar 3. 7</b> <i>Kendang Bem</i> .....	48
<b>Gambar 3. 8</b> <i>Dokumentasi pemain</i> .....	52
<b>Gambar 3. 9</b> <i>Dokumentasi Sinden</i> .....	53
<b>Gambar 3. 10</b> <i>Dokumentasi Tari Gambyong</i> .....	54
<b>Gambar 3. 11</b> <i>Hasil Scale Keyboard Laras Pelog</i> .....	70
<b>Gambar 3. 12</b> <i>Tuts Keyboard dalam permainan Grup Pusaka</i> .....	78



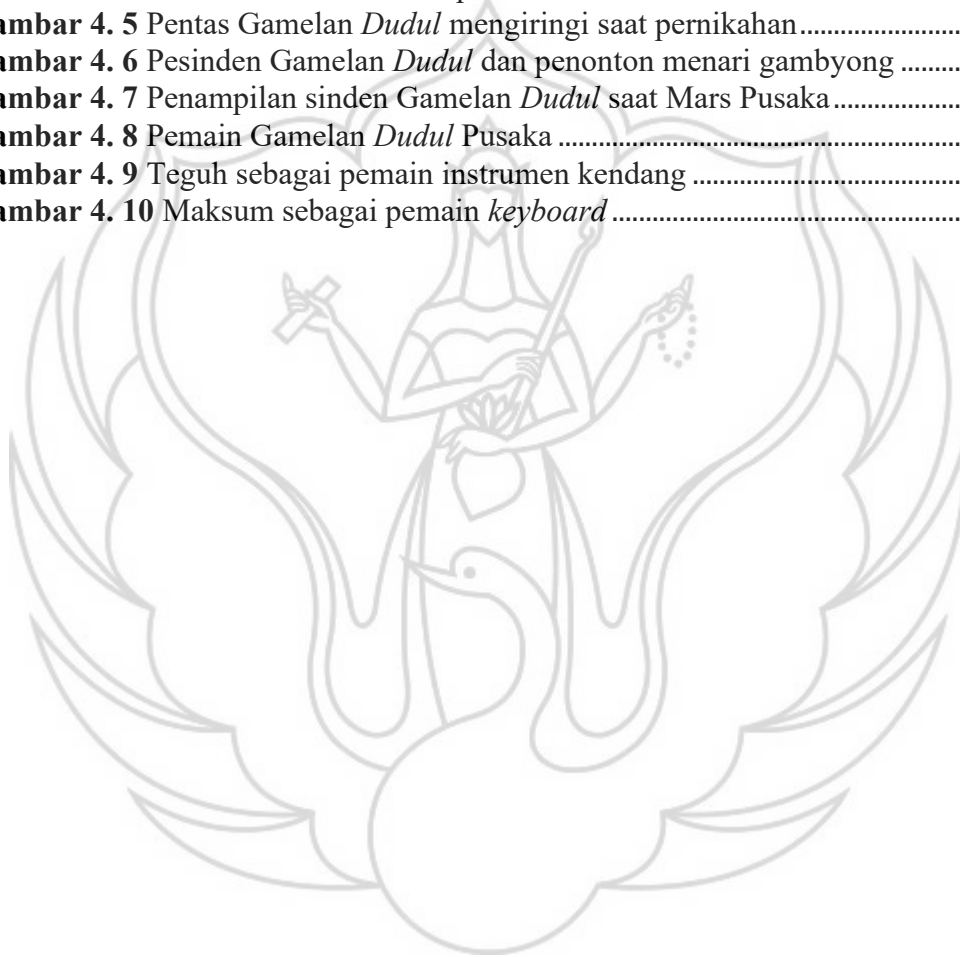
## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b> Manajemen Gamelan Dudul Pusaka .....	24
<b>Tabel 3. 1</b> Terjemahan Bebas dan Kesimpulan Mars Pusaka .....	41
<b>Tabel 3. 2</b> Rumus Scale Gamelan Dudul .....	69
<b>Tabel 3. 3</b> Merk dan Pembagian Ricikan .....	71



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Gambar 4. 1</b> <i>Wiraswara</i> .....	88
<b>Gambar 4. 2</b> Latihan pesinden Gamelan <i>Dudul</i> Pusaka.....	88
<b>Gambar 4. 3</b> Latihan Gamelan <i>Dudul</i> dan Tari Gambyong .....	89
<b>Gambar 4. 4</b> Latihan Pesinden untuk pentas .....	89
<b>Gambar 4. 5</b> Pentas Gamelan <i>Dudul</i> mengiringi saat pernikahan.....	90
<b>Gambar 4. 6</b> Pesinden Gamelan <i>Dudul</i> dan penonton menari gambyong .....	90
<b>Gambar 4. 7</b> Penampilan sinden Gamelan <i>Dudul</i> saat Mars Pusaka.....	91
<b>Gambar 4. 8</b> Pemain Gamelan <i>Dudul</i> Pusaka .....	91
<b>Gambar 4. 9</b> Teguh sebagai pemain instrumen kendang .....	92
<b>Gambar 4. 10</b> Maksum sebagai pemain <i>keyboard</i> .....	92



## ABSTRAK

Grup Pusaka merupakan komunitas seniman di Kabupaten Klaten yang melakukan inovasi dengan mentransformasikan instrumen gamelan tradisional ke dalam format digital yang disebut Gamelan Dudul. Puncak dari kreativitas ini terwujud dalam karya orisinal berjudul Gending Mars Pusaka yang berfungsi sebagai lagu pembuka resmi dalam setiap penampilan mereka. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan etnomusikologis dan jenis penelitian etnografi. Data dikumpulkan melalui teknik observasi langsung terhadap pertunjukan, wawancara dengan narasumber, serta studi dokumentasi. Analisis dilakukan dengan menggunakan teori analisis tekstual Marco de Marinis untuk membedah lapisan pertunjukan, serta teori kreativitas 4P (Person, Process, Press, Product) dari Mel Rhodes untuk menganalisis proses kreatifnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Gending Mars Pusaka merupakan representasi rekayasa organologi adaptif di mana fungsi musikal gamelan tradisional seperti pamurba irama (kendang), pamangku lagu (saron, demung, slenthem), dan fungsi kolotomis (kempul, kenong, gong) dialihkan ke media digital menggunakan 12 unit Keyboard melalui metode sampling. Proses kreativitas Grup Pusaka dipengaruhi oleh faktor internal untuk memperkuat jati diri kelompok dan faktor eksternal berupa tuntutan panggung yang ikonik. Selain inovasi instrumen, kreativitas juga terlihat pada penerapan harmonisasi vokal yang menggabungkan teknik Barat dengan cengkok Jawa. Karya ini membuktikan bahwa teknologi digital dapat menjadi sarana pelestarian budaya yang efektif tanpa meninggalkan esensi tradisi.

Kata Kunci: Kreativitas, Gamelan Dudul, Gending Mars Pusaka, Grup Pusaka, Etnomusikologi.

## ABSTRACT

*The Pusaka Group is an artist community in Klaten Regency that innovated by transforming traditional gamelan instruments into a digital format called Gamelan Dudul. The culmination of this creativity is manifested in an original work entitled Gending Mars Pusaka, which serves as the official opening song for each of their performances. The research method used was qualitative with an ethnomusicological approach and ethnographic research. Data were collected through direct observation of the performance, interviews with informants, and documentation studies. Analysis was conducted using Marco de Marinis's textual analysis theory to dissect the layers of the performance, and Mel Rhodes's 4Ps (Person, Process, Press, Product) theory of creativity to analyze the creative process. The results show that Gending Mars Pusaka represents adaptive organological engineering, where traditional gamelan musical functions such as the rhythmic pamurba (drum), song papangku (saron, demung, slenthem), and colotomic functions (kempul, kenong, gong) are transferred to digital media using 12 Keyboard units through a sampling method. The Pusaka Group's creative process is influenced by internal factors aimed at strengthening the group's identity and external factors such as the demands of an iconic stage. In addition to instrumental innovation, creativity is also evident in the application of vocal harmonization, which combines Western techniques with Javanese cengkok. This work demonstrates that digital technology can be an effective means of cultural preservation without abandoning the essence of tradition.*

*Keywords: Creativity, Gamelan Dudul, Pusaka Marching Gending, Pusaka Group, Ethnomusicology.*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kreativitas musik merupakan proses pengembangan baru yang terjadi pada unsur-unsur musik seperti ritme, melodi, dan progresi akor. Dalam konteks ini, kreativitas terlihat dari pengembangan gamelan tradisional menuju bentuk musik modern, baik dalam komposisi, cara penyajian, maupun penggunaan instrumen (Putra, 2024). Eksistensi gamelan di era globalisasi menghadapi tantangan besar, dimana instrumen tradisional sering dianggap kaku dan sulit beradaptasi dengan ritme musik masa kini yang lebih praktis (Kholidah, 2023). Demi menjaga eksistensi tersebut, diperlukan inovasi dari berbagai kelompok seni. Grup Pusaka (Paguyuban Seniman Klaten) hadir sebagai wadah bagi para seniman di Kabupaten Klaten untuk menjawab tantangan tersebut melalui kreativitas yang mencakup aspek komposisi, teknik tabuhan, hingga penggunaan instrumen modern (Supanggah, 2009a).

Grup campursari pada umumnya menggunakan instrumen gamelan fisik yang statis, Grup Pusaka melakukan rekayasa organologi dengan mengadaptasi instrumen tradisional ke dalam format digital (Setiawan & Setyoko, 2022). Inovasi ini mereka sebut dengan Gamelan Dudul. Melalui teknologi *sampling*, suara gamelan autentik dihasilkan dari perangkat *keyboard* untuk menciptakan idiom musikal yang responsif. Meskipun berbasis digital, Grup Pusaka tetap mempertahankan fungsi musikal asli instrumen sebagai pemangku irama maupun

lagu sesuai konsep *garap* (Supanggih, 2002). Hal ini menunjukkan bahwa tradisi tidak bersifat statis, melainkan terus berproses sesuai konteks zaman.

Grup Pusaka memiliki identitas musikal yang sangat unik, di mana pertunjukannya mengintegrasikan 12 unit *keyboard* dengan kendang Jawa. Meskipun Grup Pusaka telah berhasil melakukan digitalisasi pada ricikan gamelan melalui format Gamelan *Dudul*, instrumen kendang hingga saat ini tetap dipertahankan dalam bentuk fisik aslinya. Keputusan ini didasari oleh beberapa kendala teknis serta perbedaan rasa musikal yang signifikan saat dilakukan eksperimen menggunakan *keyboard*. Dalam beberapa percobaan, transisi menabuh kendang melalui tuts *keyboard* tidak berjalan lancar karena hambatan motorik penabuh kendang belum terbiasa dengan tata letak tuts digital, sementara pemain *keyboard* belum mampu mengadopsi pola pengembangan sekaran kendang yang kompleks secara sempurna. Hal ini menyebabkan jiwa atau dinamika tabuhan yang dihasilkan terasa berbeda dan tidak sedalam kendang fisik.

Perbedaan responsivitas antara tuts elektronik pada *Keyboard* dan membran kulit kendang menjadi pembatas utama yang membuat rasa digital belum mampu menandingi kehangatan serta dinamika kendang asli. Menurut Maksum memberikan proyeksi bahwa di masa depan Grup Pusaka memang akan merujuk pada digitalisasi kendang secara total, namun untuk menjaga kualitas pementasan saat ini, penggunaan kendang fisik tetap menjadi pilihan utama<sup>1</sup>. Oleh karena itu, eksplorasi permainan kendang melalui *Keyboard* belum didalami kembali demi

---

<sup>1</sup>Wawancara dengan Ali Ma'sum, 8 Februari 2026, di Desa Ngerangan Bayat Klaten, diijinkan untuk dikutip.

menjaga integritas musikalitas tradisi yang menjadi ciri khas Grup Pusaka. Di sisi lain, penggunaan 12 *keyboard* dalam format Gamelan *Dudul* tetap menjadi kebutuhan teknis mutlak untuk menghasilkan orkestrasi suara gamelan yang lengkap melalui metode sampling. Inovasi ini menciptakan estetika bunyi yang unik sekaligus menjadi strategi untuk menarik minat generasi muda agar tetap mencintai seni tradisi di era global (Hartaya, 2020).

Puncak dari kreativitas ini terwujud dalam sebuah karya berjudul Gending Mars Pusaka. Lagu ini merupakan *single* orisinal yang memiliki posisi fungsional krusial sebagai lagu pembuka resmi dalam setiap penampilan Grup Pusaka. Gending Mars Pusaka mencerminkan kemampuan Grup Pusaka dalam berinovasi tanpa merusak nyawa atau esensi dari campursari itu sendiri. Meskipun instrumen yang digunakan telah bertransformasi menjadi digital, tembang dan roh musikal yang dibawakan tetap berpijak pada akar tradisi yang kuat.

Uraian di atas menjadikan Gending Mars Pusaka sebagai objek kajian yang penting, karena tidak hanya merefleksikan struktur musikal yang unik, tetapi juga menyampaikan identitas dan pesan Grup Pusaka di tengah dinamika budaya lokal. Penelitian ini diharapkan dapat membedah proses kreatif dan struktur musikal lagu tersebut, sehingga dapat menjadi referensi bagi musisi lain bahwa pemanfaatan teknologi dapat menjadi sarana pelestarian budaya yang efektif bagi penerus bangsa.

Grup Pusaka juga ingin menginspirasi musisi lain untuk lebih serius dalam berkarya, menjaga integritas, dan berani mengeksplorasi potensi musikal yang dimiliki melalui media baru. Melalui dedikasi pada kualitas dan inovasi Gamelan

*Dudul* ini, diharapkan dapat berkontribusi dalam membangun ekosistem musik Indonesia yang lebih baik, di mana setiap karya dihargai bukan hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai bentuk ekspresi budaya dan intelektual yang bermakna.

Keberanian Grup Pusaka dalam menjelajahi dan memadukan aspek digital ini memberikan inspirasi bagi musisi lain untuk terus berinovasi. Dengan kreativitas dan keberanian, Grup Pusaka berhasil menunjukkan bahwa musik tidak harus terjebak dalam batasan genre atau instrumen tradisional saja sebaliknya, ada ruang eksplorasi teknologi yang dapat menghasilkan karya relevan, dan menarik perhatian berbagai kalangan pendengar di era modern ini.

Proses kreatif yang tertuang dalam Gending Mars Pusaka pada akhirnya menempatkan lagu ini bukan hanya sebagai pembuka pertunjukan, melainkan sebagai ikon kreativitas dari Grup Pusaka. Melalui lagu ini, setiap pengembangan aransemen dibentuk secara khusus untuk menonjolkan keunikan format Gamelan *Dudul* tanpa meninggalkan esensi tradisionalnya. Fokus pada inovasi komposisi ini menunjukkan bahwa kreativitas dalam mengolah suara digital tetap mampu melahirkan karya yang ikonik dan memiliki karakter yang kuat. Dengan demikian, Gending Mars Pusaka menjadi bukti nyata bahwa eksplorasi musikal yang berani dapat menghasilkan sebuah identitas baru yang relevan, sekaligus menjadi standar bagi pengembangan musik campursari di masa depan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tekstual Gending Mars Pusaka di Grup Pusaka ?
2. Bagaimana Proses Kreativitas di Grup Pusaka dalam Gending Mars Pusaka?

## C. Tujuan dan Manfaat

### 1. Tujuan

Tujuan penelitian tentang kreativitaas Grup Pusaka melalui Gamelan dalam Gending Mars Pusaka di Klaten Jawa Tengah adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui bagaimana tekstual Gending Mars Pusaka di Grup Pusaka.
- b. Untuk mengetahui proses kreativitas di Grup Pusaka dalam Gending Mars Pusaka.

### 2. Manfaat

Manfaat yang di harapkan dari peneliti dengan dilaksanakannya penelitian tentang kreativitas Grup Pusaka melalui Gamelan dalam Gending Mars Pusaka di Klaten Jawa Tengah adalah sebagai berikut :

- a. Manfaat teoretis:
  1. Menambah pengetahuan tentang kreativitas musik tradisional ke musik modern.
  2. Menjadi referensi bagi penelitian lain tentang pelestarian budaya lewat cara yang kreatif.
  3. Memberikan contoh bagaimana gamelan bisa dikembangkan dengan teknologi, seperti *keyboard*.
- b. Manfaat praktis:
  1. Memberi inspirasi kepada seniman atau komunitas lain untuk

2. Membantu generasi muda lebih tertarik pada seni tradisional karena disajikan dengan cara yang lebih modern.
3. Mendukung pelestarian budaya lokal dengan cara yang lebih mudah diterima oleh masyarakat masa kini.

#### **D. Tinjauan Pustaka**

Tinjauan pustaka dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengkaji berbagai literatur terdahulu guna memperkaya wawasan teoretis dan metodologis. Proses ini memungkinkan peneliti untuk meninjau sudut pandang yang beragam sebagai pijakan dalam melaksanakan penelitian. Tinjauan pustaka dalam penelitian ini adalah buku, jurnal, dan juga skripsi yang berisi tentang struktur musikal dalam kesenian campursari serta aspek tekstual Gending Mars Pusaka dalam pertunjukan Grup Pusaka dan kreativitas Grup Pusaka dalam proses penciptaan gending Mars Pusaka. Adapun tulisan terdahulu yang dijadikan tinjauan pustaka adalah sebagai berikut:

Rahayu supanggih melalui karyanya *Bothekan: Istrumen Karawitan I* Buku ini menitikberatkan pada dasar-dasar estetika, teori, dan filosofi karawitan secara umum. Supanggih menjelaskan bahwa karawitan adalah sebuah totalitas yang mencakup dimensi sosial, budaya, dan estetika. Secara makro, karawitan bekerja sebagai sebuah sistem yang mengatur hubungan antara bunyi, ruang, dan manusia. Teori-teori dalam karawitan (sistem nada, struktur gending, dan klasifikasi instrumen) merupakan hasil dari perenungan budaya yang mendalam. Sebagai disiplin ilmu, karawitan memiliki hukum-hukum estetika yang disebut *pathokan*, namun pada seni, memiliki ruang fleksibilitas yang luar biasa untuk berkembang.

Fokus utama yang diusung Supanggah adalah konsep Garap. Garap merupakan sebuah terminologi yang merujuk pada proses kreativitas, interpretasi, dan pengolahan sebuah materi musikal oleh seorang pengrawit atau kelompok. Supanggah membedah bahwa di dalam karawitan, seorang seniman tidak hanya berperan sebagai pelaksana nada, tetapi sebagai penggarap yang memiliki otoritas untuk menentukan warna, dinamika, dan karakter sebuah sajian. Melalui konsep garap ini, sistem karawitan memberikan ruang bagi munculnya gaya-gaya personal maupun regional tanpa harus merusak struktur dasar (balungan) gending tersebut (Supanggah, 2002).

Rahayu Supanggah, dalam buku *Bothekan: Karawitan II* memperluas pemikiran mengenai praktik musikal karawitan, Supanggah membedah secara rinci bagaimana konsep *garap* dioperasikan oleh setiap instrumen. Dalam buku ini dijelaskan bahwa setiap pemain instrumen (pengrawit) memiliki tanggung jawab untuk mengolah materi musikal (balungan) berdasarkan fungsi spesifik alat musiknya. Supanggah tetap mengaitkannya dengan pencapaian Rasa. Beliau menjelaskan bahwa kemahiran teknis yang mendetail pada instrumen hanyalah sarana untuk mencapai tujuan estetika yang lebih tinggi, yaitu keselarasan rasa musikal (Supanggah, 2009).

Ngesti Pratiwi. "Kreativitas Gunarto dalam Penyusunan Karya Musik" Skripsi S1 Jurusan Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Surakarta. Konsep kreativitas dalam seni musik, khususnya kreativitas seorang seniman atau komposer, yang mencakup kemampuan mencipta, melakukan eksplorasi musikal, dan menghadirkan pembaruan melalui pengolahan unsur-unsur musik yang telah

ada, serta menekankan bahwa kreativitas lahir dari pengalaman, lingkungan, dan proses belajar yang berkelanjutan, sebagaimana dicontohkan melalui proses kreatif dan karya-karya komposer Gunarto. Persamaannya terletak pada pembahasan kreativitas sebagai proses eksplorasi dan inovasi dalam musik, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus kajian, karena teks tersebut menitikberatkan pada kreativitas individu komposer dalam penciptaan karya musik, sementara penelitian ini berfokus pada kreativitas kelompok seni dalam mengembangkan gamelan melalui pemanfaatan teknologi dan konteks pertunjukan (Pratiwi, 2016).

Gatot, Iswanto. "Kesenian Musik Tradisional Gamelan Jawa Sebagai Kekayaan Budaya Bangsa Indonesia." Sekolah Tinggi Pariwisata Sahid. Jurnal ini membahas tentang gamelan yang merupakan ansambel musik asli dari Indonesia yang diresmikan oleh badan khusus PBB yang menangani tentang Pendidikan, Keilmuan dan Kebudayaan (UNESCO) pada tahun 2014. Persamaan dalam memandang gamelan sebagai warisan budaya yang perlu dilestarikan, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus kajian, yaitu penelitian terdahulu menekankan aspek nilai dan pengakuan gamelan sebagai kekayaan budaya bangsa, sementara penelitian ini menitikberatkan pada proses kreativitas kelompok seni dalam mengembangkan gamelan melalui pemanfaatan teknologi dan praktik musikal kontemporer (Iswantoro, 2017).

Kobi, Mohamad Fajrin. "Bentuk Lain dari Kesenian Gamelan yang diterima Di Masyarakat Modern". Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Buku ini membahas tentang bentuk lain dari kesenian gamelan yang di terima di masa modern yang berkaitan dengan perkembangan campursari sebagai bentuk

akulturasi musik Jawa dan Barat yang mencerminkan respons terhadap perubahan selera masyarakat modern. Persamaan dalam membahas penerimaan gamelan dalam konteks masyarakat modern, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus kajian, yaitu penelitian terdahulu menitikberatkan pada akulturasi musik Jawa dan Barat dalam bentuk campursari, sementara penelitian ini berfokus pada kreativitas kelompok seni dalam pengembangan gamelan berbasis teknologi sebagai strategi pelestarian dan pembentukan identitas musical (Prasetyo & Salim, 2021).

Kurniawan, Andi. “Digitalisasi Gamelan: Studi Kasus Penggunaan Virtual Instrument (VST) dalam Aransemen Musik Campursari”. Skripsi Jurusan Etnomuskologi, Institut Seni Indonesia Surakarta. Penelitian ini membahas mengenai proses transformasi bunyi instrumen gamelan tradisional ke dalam format digital melalui teknik *sampling* dan penggunaan *Virtual Instrument* (VST). Fokus penelitian tersebut terletak pada teknis produksi musik di dalam studio untuk mendapatkan kualitas suara digital yang menyerupai aslinya. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada kajian pemanfaatan teknologi digital sebagai media baru dalam mengekspresikan musik tradisi. Adapun perbedaannya, penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pada proses digitalisasi gamelan untuk kebutuhan produksi aransemen rekaman, sedangkan penelitian ini lebih berfokus pada kreativitas pengembangan Gamelan Dudul dalam praktik pertunjukan langsung (*live performance*) oleh Grup Pusaka (Kurniawan, 2019).

Prasetyo, Heri, dan Muhammad Nur Salim. “Transformasi Garap Gending Cucur Bawuk ke dalam Musik Campursari Kelompok Balisa” Jurnal Fakultas Seni Pertunjukan, Jurusan Karawitan, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta. Jurnal ini

membahas transformasi garap gending ke dalam musik campursari pada kelompok Balisa Sragen atas fenomena dari garap karawitan tradisi menjadi garap musik campursari. Hasil pada jurnal ini transformasi garap musik pada kelompok Balisa Sragen melalui tahap penyesuaian instrumen, penyesuaian laras, dan penyesuaian gaya. Persamaanya dalam mengkaji Gending ke dalam bentuk campursari, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus kajian, yaitu penelitian terdahulu menitikberatkan pada proses penyesuaian *garap* gending dalam campursari, sementara penelitian ini berfokus pada kreativitas kelompok seni dalam pengembangan gamelan berbasis teknologi serta pembentukan identitas musikal kelompok (Prasetyo & Salim, 2021).

Widyastuti, Ipuk. "Gema Bilah Kaca Bentuk Inovasi Gamelan Sebagai Upaya Pelestarian Budaya di Kabupaten Pacitan" Jurnal Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Jurnal ini membahas tentang inovasi dengan memperkenalkan gamelan yang berbahan dasar kaca dengan tujuan untuk tetap semangat berkesenian di tengah gencarnya pandemi. Hasil yang didapat pada penelitian ini bahwa untuk memperoleh tinggi rendahnya nada, Upaya dengan mengatur panjang dan lebarnya bilahan kaca, yang tentunya berbeda dengan cara melaras gamelan pada umumnya. Persamaan dalam membahas inovasi gamelan sebagai upaya pelestarian budaya, sedangkan perbedaannya terletak pada bentuk inovasi yang dikaji, yaitu penelitian terdahulu menitikberatkan pada inovasi material instrumen gamelan, sementara penelitian ini berfokus pada kreativitas pengembangan gamelan melalui pemanfaatan teknologi digital dalam praktik pertunjukan (Widyastuti, 2022).

Putra, Vaheza Satya. “Kreativitas Grup Gank-X dalam Lagu Bijak Kelola Sampah.” Skripsi S1, Jurusan Etnomusikologi, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta. Pada skripsi ini ditulis Gank-X memiliki kreativitas dalam menggabungkan alat musik *modern* dengan alat musik tradisional yaitu saron dan cuk cak. Teori dari Karl-Edmund Prier SJ dan teori dari Alan P. Merriam. Dengan menggabungkan alat musik tradisional dan modern memperoleh hasil permainan pola saron yang memunculkan harmonisasi, serta pembagian suara pada melodi vokal bagian reff. Persamaan dalam aspek kreativitas kelompok musik yang mengolah unsur tradisional dan modern, sedangkan perbedaannya terletak pada objek dan bentuk kajian, yaitu penelitian terdahulu berfokus pada penggabungan instrumen tradisional dan modern dalam komposisi lagu, sementara penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan gamelan tradisional berbasis teknologi sebagai identitas dan strategi pelestarian kelompok seni (Putra, 2024).

Anisa, Laras. “Kreativitas Sadipan dalam Menciptakan Gending-Gending Khas Gunungkidul.” Skripsi S1, Jurusan Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta. Skripsi ini membahas bahwa proses kreativitas Sadipan berlangsung melalui beberapa tahap penting, yaitu tahap penggalan ide dari lingkungan dan kehidupan masyarakat Gunung Kidul, tahap eksplorasi bentuk musikal berdasarkan pengalaman karawitan Jawa, serta tahap penyusunan struktur gending. Kekhasan karya Sadipab tampak pada pemilihan laras dan pathet yang disesuaikan dengan pesan musikal, struktur gending yang sederhana namun kuat, serta penggunaan lirik yang mencerminkan nilai spiritualitas dan identitas masyarakat lokal. Yang memberikan bukti nyata atas kreativitas dalam tumbuh

subur saat didukung pada pemahaman tentang budaya, pengalaman terkait musikal, dan pastinya komitmen untuk melestarikan seni. Persamaan dalam kajian kreativitas karawitan, sedangkan perbedaannya terletak pada objek dan bentuk kreativitas yang dikaji, yaitu meneliti kreativitas individu seniman (Sadipan) dalam penciptaan gending tradisional, sementara penelitian ini mengkaji kreativitas kelompok seni Grup Pusaka dalam pengembangan gamelan tradisional melalui pemanfaatan teknologi modern (Anisa Laras, 2025).

#### **E. Landasan Teori**

Teori digunakan sebagai pisau pembedah untuk menjawab rumusan masalah ini. Untuk menganalisis teks musikal dalam penelitian ini. Landasan teori ini menghimpun berbagai teori dan tinjauan penelitian terdahulu yang berfungsi sebagai kerangka acuan bagi peneliti dalam menyelesaikan studinya. Teori yang menjadi landasan utama dalam penelitian ini adalah teori analisis tekstual milik Marco de Marinis, yang memandang bahwa teks dalam seni pertunjukan bersifat multilapis (*multilayer*) (Soedarsono, 2001, p. 70). Konsep tersebut mencakup seluruh lapisan atau elemen pembentuk pertunjukan yang terdiri atas lakon, pemain atau penari, tata busana, musik iringan, tempat pementasan, serta keterlibatan penonton di dalamnya. Dengan demikian, teori analisis tekstual dari Marco de Marinis memberikan landasan teoretis yang kuat untuk membedah Gending Mars Pusaka sebagai teks pertunjukan yang kompleks, mulai dari elemen auditif seperti *cakepan* dan instrumen, hingga dimensi performatif yang mencakup pelaku,

struktur pertunjukan, tata rias, busana, serta peran penonton sebagai satu kesatuan yang utuh.

Penggunaan teori yang dikemukakan oleh Rhodes M, 1961, "*An Analysis of Creativity, The Phi Delta Kappan*", untuk menganalisis proses kreativitas dalam penelitian ini. Buku ini berisi pembahasan tentang kreativitas memuat 4 hal yaitu *Person* (Pelaku seniman dan ketua), *Process* (Tahapan penciptaan Gending Mars Pusaka), *Press* (Press memiliki arti tekanan, dalam proses kreatif membutuhkan motivasi dan dorongan baik dari internal atau eksternal untuk menciptakan sesuatu) dan *Product* (Gending Pusaka itu sendiri) (Rhodes, 1961, p. 307). Dengan demikian, teori kreativitas 4P dari Rhodes memberikan landasan teoretis yang kuat untuk menganalisis dan memahami proses kreatif Grup Pusaka secara menyeluruh, mulai dari individu pencipta, proses penciptaan, pengaruh lingkungan, hingga hasil karya yang dihasilkan.

#### **F. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah penelitian etnografi, jenis penelitian ini berusaha untuk menyelidiki suatu komunitas atau kelompok budaya pada lingkungan yang alamiah. Pada penelitian ini pengumpulan data utama, data observasi, dan data wawancara dilakukan pada periode waktu yang cukup lama. Prosesnya fleksibel dan berkembang sesuai

dengan kondisi dalam merespons kenyataan-kenyataan hidup yang dijumpai di lapangan ( Creswell, 2013).

## 1. Pendekatan

Pada proses penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan etnomusikologis (Sugiyono, 2016). Terciptanya Gending Mars Pusaka ini bisa membuat kreativitas seniman Gamelan *Dudul* dan menjadi ikon sebagai Gending pembuka dalam sebuah acara. Teknik pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi.

## 2. Teknik Pengumpulan Data

### a. Wawancara

Peneliti menggunakan Teknik wawancara untuk memperoleh kebenaran data mengenai kreativitas Grup Pusaka dalam Gending Mars Pusaka di Klaten Jawa Tengah. Wawancara ini akan ditujukan beberapa pelaku seni atau personal yang terlibat dalam pembuatan Gending Mars Pusaka di Grup Pusaka. Ali Ma'sum sebagai narasumber kunci yang saat ini menjadi sebagai *leader* di Grup Pusaka. Tujuan wawancara ini adalah untuk mengetahui bagaimana awal mula Grup Pusaka dan Proses terciptanya Gending Mars Pusaka.

### b. Observasi

Penelitian ini menggunakan metode observasi sebagai salah satu teknik pengumpulan data yang diperoleh dengan cara melihat secara langsung. Dengan cara ini peneliti akan mendapatkan informasi terkait objek yang akan diteliti. Penelitian ini akan mengobservasi tekstual Gending Mars Pusaka di Grup Pusaka dan proses kreativitas Grup Pusaka dalam Gending Mars Pusaka.

Tujuan observasi pada penelitian ini yaitu mendapatkan informasi terkait tekstual Gending Mars Pusaka dan bagaimana proses kreativitas Grup Pusaka dalam gending Mars Pusaka. Penulis akan mendapatkan Sejarah dari Grup Pusaka.

c. Dokumentasi

Melalui dokumentasi dapat membantu kerja analisis peneliti dalam penelitian ini melalui data yang diperoleh dari dokumentasi dan sebagai bukti bahwa data yang didapatkan merupakan data asli. Dokumentasi bertujuan untuk memberikan informasi berupa gambar kepada orang lain. Dokumentasi ini diambil dengan Handphone Iphone 13, Samsung S22 Ultra.

d. Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang sudah diperoleh oleh peneliti dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang dipelajari, kemudian membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh pembaca. Proses analisis data yang dilakukan, diawali dengan meneliti data-data yang diperlukan, setelah itu menganalisis dengan cara menuliskan apa saja data yang di dapat dalam pementasan Gamelan *Dudul* dalam sajian Gending Mars Pusaka..

## G. Sistematika Penulisan

Pada karya tulis yang berjudul “ Kreativitas Grup Pusaka Gamelan *Dudul*

(GADUL) Dalam Gending Mars Pusaka” ini terdiri dari 4 bab yaitu:

BAB I : Berisi pendahuluan yang berisi beberapa sub diantaranya latar belakang, rumusan masalah, tinjauan pustaka, tujuan dan manfaat, landasan teori, metode penelitian, kerangka penulisan.

BAB II : Perjalanan Grup Pusaka, awal mula terbentuknya Gamelan Dudul, Faktor penyebab Gamelan Dudul mengutamakan instrumen *keyboard*, dan Manajemen Grup Pusaka

BAB III : Berisi pembahasan mengenai tekstual gending Mars Pusaka dan Kreativitas Grup Pusaka dalam gending Mars Pusaka.

BAB IV : Bagian penutup yang berisikan kesimpulan dan saran

