

TESIS

**SENI UNTUK PARIWISATA**

Studi Kasus Kesenian Gambang Semarang

Disusun dan diajukan oleh:

**PUTUT BAYU SANTIKO**

NIM. E0420172001



PROGRAM PASCASARJANA ANTROPOLOGI

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2021

## LEMBAR PENGESAHAN TESIS

### SENI UNTUK PARIWISATA: Studi Kasus Kesenian Gambang Semarang

Disusun dan diajukan oleh

**PUTUT BAYU SANTIKO**

Nomor Pokok E042172001

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka  
Penyelesaian Studi Program Magister Antropologi Fakultas Ilmu Sosial dan

Ilmu Politik Universitas Hasanuddin

pada tanggal **6 Februari 2021**

dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

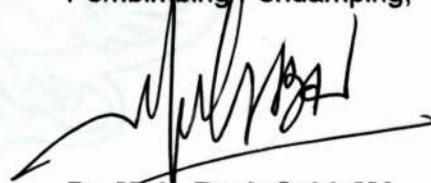
Menyetujui,

Pembimbing Utama,



**Prof. Dr. H. Muh. Yamin Sani, MS.**  
NIP. 195011251980031001

Pembimbing Pendamping,



**Dr. Muh. Basir Said, MA.**  
NIP. 196206241987021002

Ketua Program Studi  
Magister Antropologi,



**Dr. Muh. Basir Said, MA.**  
NIP. 196206241987021002

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan  
Ilmu Politik Universitas Hasanuddin,



**Prof. Dr. H. Armin, M.Si.**  
NIP. 196511091991031008

## PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : PUTUT BAYU SANTIKO  
NIM : E042172001  
Program Studi : PASCA SARJANA ANTROPOLOGI

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Tesis yang berjudul **SENI UNTUK PARIWISATA Studi Kasus Kesenian Gambang Semarang** Ini adalah hasil karya penelitian saya sendiri dan bebas plagiat, serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis digunakan sebagai acuan serta daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam karya ilmiah ini maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
2. Publikasi sebagian atau keseluruhan Tesis ini pada jurnal atau forum ilmiah lainnya harus seijin dan pernyataan pembimbing. Apabila saya melakukan pelanggaran dari ketentuan publikasi ini, maka saya bersedia mendapatkan sanksi akademik sesuai ketentuan peraturan peraturan yang berlaku.

Makassar, 8 Februari 2021

Yang menyatakan,



**PUTUT BAYU SANTIKO**

## PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Kuasa, atas rahmat dan karuniaNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tesis dengan judul “SENI UNTUK PARIWISATA” dengan anak judul “Studi Kasus Kesenian Gambang Semarang”. Penelitian tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar derajat Sarjana S-2 Program Studi Antropologi Program Pasca Sarjana Universitas Hasanuddin. Peneliti menyadari bahwa penelitian tesis ini tidak dapat terlaksana dengan baik tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada segenap pihak antara lain:

1. Prof. Dr. H. Muh. Yamin Sani, MS selaku dosen pembimbing utama dan DR. Muhammad Basir Said, M.A selaku dosen pembimbing pendamping yang dengan sabar dan teliti mengarahkan peneliti dalam menyusun tesis ini;
2. DR. Muhammad Basir Said, M.A selaku Ketua Program Studi Antropologi Program Pasca Sarjana Universitas Hasanuddin;
3. Prof. Dr. Pawennari Hijjang, MA, Prof. Dr. Ansar Arifin, MS. Dan Dr. Yahya, MA selaku dosen Penguji yang telah memberikan banyak masukan dalam menyusun tesis ini;
4. Bapak/Ibu Dosen beserta Staf Program Studi Antropologi Program Pasca Sarjana Universitas Hasanuddin;
5. Dhanang Respati Puguh, Dewi Indah, Bintang Anggoro Putro, Tri Subekso, Yongkie Tio, Anik, Satrio Teguh Santoso, Oscar, Johanis

Aditya, dan seluruh Informan yang telah memberikan informasi sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar;

6. Istri dan anak tersayang, Nurwihda Safrida Umami dan Medina Azzahra Ciptawardhani atas doa, bantuan, dan kesabaran dalam menyemangati demi selesainya pendidikan ini;
7. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Antropologi Program Pasca Sarjana Universitas Hasanuddin dan Lakawan yang telah bekerjasama dalam mengikuti perkuliahan maupun pendidikan ini.

Akhir kata semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan Seni - Wisata.

Makassar, Januari 2021



**Putut Bayu Santiko**  
NIM. E0420172001

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
PRAKATA .....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR BAGAN .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
ABSTRAK .....	xiv
ABSTRACT .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Permasalahan .....	11
C. Tujuan Penelitian .....	11
D. Manfaat Penelitian .....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	13
A. Landasan Konsep .....	13
1 Seni Sebagai Ekspresi Simbolik dalam Kebudayaan .....	13
2 Fungsi Seni Dalam Kebudayaan Jawa.....	16
B. Landasan Teori .....	19
1 Fungsi Seni Dalam Kehidupan Masyarakat .....	19
1.1 Fungsi Seni Sebagai Sarana Ritual .....	19

1.2 Fungsi Seni Sebagai Ungkapan .....	21
1.3 Fungsi Seni Sebagai Presentasi Estetis .....	22
2 Seni Wisata .....	23
3 Teori Struktur Dramatik .....	27
C. Konsepsi Produk Wisata .....	28
1 Produk .....	29
2 Wisata .....	30
D. Penelitian Sebelumnya .....	32
E. Kerangka Pemikiran .....	37
BAB III METODE PENELITIAN .....	42
A. Lokasi Penelitian .....	42
B. Bentuk Penelitian .....	43
C. Sumber Data .....	44
D. Teknik Pengumpulan Data .....	47
E. Validitas Data .....	49
F. Metode Analisis Data .....	51
G. Etika Penelitian .....	52
BAB IV GAMBARAN UMUM .....	54
A. Semarang Dalam Perlintasan Kebudayaan Jawa .....	55
B. Orang Tionghoa di Semarang .....	61
C. Statistik Kota Semarang .....	64
D. Dinamika Sektor Pariwisata Kota Semarang .....	67

BAB V HASIL PENELITIAN .....	73
A. Eksistensi Kesenian Gambang Semarang .....	73
1. Sejarah Gambang Semarang .....	73
2. Pengorganisasian Gambang Semarang .....	79
2.1. Gambang Semarang Perguruan Tinggi .....	81
2.1.1. Gambang Semarang Universitas Negeri Semarang .....	83
2.1.2. Gambang Semarang <i>NEM7ROGO</i> .....	92
2.2. Gambang Semarang Universitas Diponegoro Semarang ....	96
2.2.1. Gambang Semarang UKM Kesenian Jawa Undip .....	99
2.2.2. Kesenian Gambang Semarang, FIB, Undip .....	106
3. Gambang Semarang Pemerintahan Kota Semarang .....	109
4. Gambang Semarang pada Komunitas Seni .....	112
4.1. Nang-nok Gambang Semarang Klub Merby .....	112
4.2. Gambang Semarang Art Company .....	117
B. Fungsi Kesenian Gambang Semarang di Masyarakat .....	127
1. Fungsi Gambang Sebagai Sarana Ritual .....	127
2. Fungsi Gambang Semarang Sebagai Ungkapan .....	137
1. Fungsi Gambang Semarang Sebagai Presentasi	
Estetis .....	145
C. Bentuk dan Struktur Pertunjukan Gambang .....	149
1. Bentuk Pertunjukan Gambang .....	149
a) Seni Musik dan Vokal .....	151
b) Seni Tari .....	153



c) Seni Lawak .....	156
2. Struktur Pertunjukan Gambang Semarang .....	157
D. Pertunjukan Gambang Semarang Sebagai Produk Wisata .....	159
1. Pertemuan Gambang Semarang dengan Industri Pariwisata .....	159
2. Bentuk Pertunjukan Gambang Semarang sebagai Produk Wisata .....	179
BAB VI PENUTUP .....	193
A. Simpulan .....	193
B. Saran .....	196
DAFTAR PUSTAKA .....	198
DAFTAR INFORMAN .....	202

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Pertunjukan Gambang Semarang .....	4
2. Ilustrasi Geger Pecinan .....	60
3. Peta Administrasi Kota Semarang .....	65
4. Jumlah Kunjungan wisatawan Kota Semarang Tahun 2019 .....	67
5. <i>Calender of Event</i> Kota Semarang .....	72
6. Tari Denok Semarang .....	90
7. Kelompok Seni Nempirogo .....	94
8. Pemain Gambang Semarang Undip .....	98
9. Proses Latihan UKM KJ .....	101
10. Pementasan Gambang Semarang : Sebuah Kerinduan .....	104
11. Gambang Semarang KGS FIB Undip .....	107
12. Logo Nangnok Gambang Semarang Klub Merby .....	113
13. Kelompok Nangnok generasi I .....	115
14. Kelompok Sentra Gambang Semarang .....	121
15. Logo Gambang Semarang Art Company .....	124
16. Penampilan GSAC .....	125
17. Pemain Erhu Gambang Semarang .....	132
18. Perayaan Cap Go Meh Semarang .....	134
19. Penari Menari dengan Penonton .....	143
20. Pertunjukan GSAC .....	169

21. Pemain Musik Gambang Semarang GSAC .....	176
22. Poster Pertunjukan GSAC .....	181
23. Penonton GSAC .....	183
24. Pertunjukan Dadung Kepuntir GSAC .....	186
25. Tokoh Utama Dadung Kepuntir GSAC .....	188

## DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian .....	38
2. Model Interaksi Analisis .....	52

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Jenis Alat Musik Gambang Semarang .....	197
2. Jenis Tari Gambang Semarang .....	199
3. Dokumentasi Pertunjukan GSAC : Dadung Kepuntir .....	200

## ABSTRAK

**PUTUT BAYU SANTIKO.** *SENI UNTUK PARIWISATA: Studi Kasus Kesenian Gambang Semarang* (dibimbing oleh H. Muh. Yamin Sani dan Muhammad Basir Said)

Penelitian ini bertujuan menjelaskan eksistensi, fungsi dan strategi pengemasan kesenian Gambang Semarang.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa eksistensi kesenian Gambang Semarang ditandai dengan hadirnya kerja konservasi yang dilakukan oleh Civitas Universitas Diponegoro, Universitas Negeri Semarang dan Pemerintah Kota Semarang. Selain itu, pelestarian kesenian ini juga didukung oleh komunitas kesenian yang mengembangkan pada kesenian Gambang Semarang. Literatur tentang fungsi ritual Gambang Semarang sangat minim dijumpai. Adapun pemaknaan fungsi ritual dalam kesenian Gambang Semarang lebih bersifat pseudo ritual dengan anggapan bahwa kesenian Gambang Semarang menjadi bagian dari upacara ritual tanpa pemaknaan lebih dalam penggunaan kesenian pada prosesi ritual keagamaan. Pengembangan Gambang Semarang sebagai produk wisata mampu menginspirasi untuk lahirnya inovasi dan memunculkan kreativitas baru sehingga memunculkan bentuk sajian untuk memperkaya khasanah pertunjukan Gambang Semarang. Komunitas Gambang Semarang Art Company memiliki kesadaran penuh tentang kebutuhan seni untuk pariwisata. Hal ini dapat dilihat dari pendekatan pertunjukannya yang menggunakan pendekatan estetika komersialisme. Estetika komersialisme dinyatakan sebagai prinsip-prinsip pengelolaan bentuk-bentuk pertunjukan kesenian Gambang Semarang yang ditampilkan oleh Gambang Semarang Art Company melandaskan pada daya tarik, keterpesonaan dan provokasi perhatian massa penonton Gambang Semarang.

Kata kunci: Gambang Semarang, Seni Wisata, Kesenian Semarang, Gambang Semarang Art Company.



## ABSTRACT

**Putut Bayu Santiko.** *ARTS FOR TOURISM: A Case Study of Gambang Semarang Art* (Supervised by **Muh. Yamin Sani** and **Muhammad Basir Said**)

This study aims to describe the existence, functional, packaging strategic of Gambang Semarang Art

This method use in this research was qualitative approach.

The results of the study concluded is the existence of Gambang Semarang art is marked by the presence of conservation work carried out by the Diponegoro University Community, Semarang State University and the Semarang City Government. In addition, the preservation of this art is also supported by the arts community that has developed the Gambang Semarang art. There is very little literature on ritual functions at Gambang Semarang. The meaning of the ritual function in the art of Gambang Semarang is more of a psudo ritual with the assumption that the Gambang Semarang art is part of a ritual ceremony without any deeper meaning in the use of art in religious ritual processions. The development of Gambang Semarang as a tourism product is able to inspire the birth of innovation and generate new creativity so that it creates a form of presentation to enrich the repertoire of Gambang Semarang performances. The Gambang Semarang Art Company community has full awareness of the need for art for tourism. This can be seen from the approach of the show which uses an aesthetic approach to commercialism. The aesthetics of commercialism are expressed as the principles of managing the forms of Gambang Semarang art performances presented by the Gambang Semarang Art Company based on the attractiveness, fascination and provocation of the attention of the mass of the Gambang Semarang audience.

Keywords: Gambang Semarang, Art Tourism, Semarang Art, Gambang Semarang Art Company.



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Keberadaan manusia selalu mempunyai imajinasi serta keinginan untuk mendapatkan hal-hal baru yang mampu menginisiasi pengetahuan. Upaya penemuan hal baru tersebut salah satunya didapatkan melalui kesenian. Seni sebagai media estetik merupakan ruang ekspresi untuk memperoleh keharmonisan dalam kehidupan. Berbagai wacana tentang kesenian menunjukkan bahwa seni merupakan representasi dari bentuk/media untuk mengolah dan menghadirkan inti-inti kebudayaan dalam penampilannya. Melalui media kesenian, Seniman berupaya mengintegrasikan keinginan individual antara diri Seniman dengan masyarakatnya. Oleh karenanya ekspresi seni dalam masyarakat kerap kali merepresentasikan kondisi kehidupan sosial-budaya setempat.

Ekspresi seni baik berupa bentuk maupun gagasan selalu menuju perkembangan yang lebih aktual dan modern. Hal ini dapat dilihat dari beberapa karya seni yang selalu berkembang menciptakan simbol-simbol baru berdasarkan realitas. Seni sebagai ungkapan dalam bentuk bahasa imaji, imaji rupa, kata, gerak, ruang, ritma, ataupun nada, yang bentuknya diolah sedemikian rupa sehingga menjadi simbol yang bermakna. Geertz dalam Simatupang (2013:275) mengatakan bahwa, seni merupakan sistem budaya, maka artinya nilai-nilai rasa (estetis)



tersebut diberikan, dilekatkan, dibiasakan oleh masyarakat sebagai semacam pedoman interaksi bagi pribadi-pribadi warga masyarakat. Dari penjelasan tersebut, dapat diartikan bahwa seni merupakan kesatuan simbol yang diperoleh dari masyarakat dan digunakan untuk mengekspresikan daya intelektual serta menjadi pedoman untuk berinteraksi antar masyarakat. Karya seni harus didudukkan sebagai unsur dari kebudayaan yang berkembang di masyarakat.

Kota Semarang merupakan potret dari masyarakat multikultural memiliki peran penting dalam perkembangan kebudayaan masyarakat Jawa. Meskipun dalam konteks kebudayaan Jawa, Semarang merupakan subordinat dari pusat kebudayaan yang terkonsentrasi pada kerajaan Kasunanan Surakarta dan Kasultanan Yogyakarta. Dominasi corak dan bentuk kebudayaan Jawa yang dilakukan oleh kedua kerajaan tersebut salah satunya terlihat dalam produk kesenian. Legitimasi atas karya seni menjadi sumber penciptaan karya seni seperti wayang, tari, karawitan, kriya, batik, fasyen dan karya seni lainnya. Selanjutnya proses penciptaan karya seni tradisi diluar dari kedua kerajaan tersebut niscaya akan mencirikan kedalaman nilai etika dan estetika yang berbeda sebagai respon masyarakat yang didorong melalui proses interaksi manusia dengan lingkungan alam maupun lingkungan sosialnya. Keberadaan pusat kerajaan yang ada di Solo dan Yogyakarta mempengaruhi pada kebudayaan di masing-masing daerah tersebut.

Semarang memiliki keragaman budaya yang dipengaruhi dari letak geografis sebagai salah satu bagian dari masyarakat pesisir pantai utara Jawa. Keberadaan pelabuhan menjadi tempat interaksi kebudayaan lokal dengan kebudayaan pendatang sangat mempengaruhi corak kebudayaan Semarang dengan identitas masyarakat multikultur. Asimilasi budaya yang terjadi karena proses perdagangan, perluasan kekuasaan maupun penyebaran Agama membuat Semarang menjadi daerah yang kental dengan akar kebudayaan multi-etnis. Semarang telah lama dikenal sebagai kota Pelabuhan yang memiliki pengaruh besar Jawa Tengah. Keberagaman corak kebudayaan di masyarakat pendatang memungkinkan adanya pola kebudayaan yang lebih dinamis di Kota ini.

Salah satu bentuk hibridasi budaya Semarang tercermin pada kesenian tradisi Gambang Semarang. Kesenian tradisi Gambang Semarang merupakan hasil dari hibridasi budaya sebagai manifestasi kehidupan multikultural masyarakat Semarang. Kesenian ini memiliki beberapa unsur yang ada dalam setiap sajian pertunjukannya. Salah satu unsur yang mengiringi perkembangan kesenian Gambang Semarang adalah adanya percampuran budaya peranakan antara Cina dan Jawa. Selain dua dominasi budaya percampuran yang ada di dalam kesenian Gambang Semarang, kebudayaan betawi juga turut mempengaruhi dalam perkembangan Gambang Semarang awal. Hal tersebut bisa dijumpai dari pemakaian instrument (alat musik) yang merupakan percampuran antara alat musik Jawa dan Cina.

Gambar 1  
Pertunjukan Gambang Semarang



*Sumber: Dok. Gsac, 2012*

Secara harafiah Gambang merujuk pada sebuah alat musik tradisional yang terdiri dari bilah-bilah kayu dan dimainkan dengan cara dipukul. Alat musik ini sering dipakai untuk menjadi bagian dalam komposisi musik Jawa dan Betawi. Bentuk alat musik Gambang mirip dengan alat musik kulintang yang banyak berkembang di Minahasa, Sulawesi Utara. Perbedaan mendasar pada kedua alat musik tersebut salah satunya adalah penggunaan laras (tangga nada) dalam alat musik. Alat musik Gambang di Jawa lebih dominan menggunakan laras slendro atau pelog. Di daerah lain penggunaan alat musik ini seringkali dengan menggunakan tangga nada diatonis. Pada kesenian Gambang Semarang, alat musik Gambang menjadi bagian pokok yang harus ada dalam pertunjukan kesenian tradisional ini.

Gambang Semarang sebagai kesenian tradisional memiliki beberapa elemen seni yang ada di dalamnya antara lain seni gerak tari, drama, serta musik dan lawak. Kekayaan unsur seni yang ada dalam Gambang Semarang merupakan kekuatan untuk menghadirkan sajian seni yang utuh dan terkonsep secara dramatik. Sebagai seni tradisional, Gambang Semarang tidak hanya menyajikan aspek keindahan saja, namun dibalik keindahan pertunjukan tersebut tersirat kecerdasan Seniman dalam menghasilkan karya seni yang didasari dari nilai serta falsafah-falsafah hidup. Melalui seni Gambang Semarang kita dapat melihat kekayaan warisan budaya yang merupakan representasi dari adat istiadat, kebudayaan, serta kebiasaan budaya (*cultural habit*). Kreatifitas dan ketajaman berfikir dari Seniman dalam mengejawantahkan kebudayaan setempat telah menghasilkan pertunjukan kesenian yang selayaknya dilestarikan.

Pada perkembangannya Gambang Semarang tidak hanya digunakan untuk memenuhi “kebutuhan seni” bagi Seniman-nya sendiri, namun Gambang Semarang juga berinteraksi dengan lingkungan luar. Gambang Semarang sebagai media seni pertunjukan sering disajikan dalam beberapa acara serimonial penting di Kota Semarang. Kesenian yang memiliki unsur akulturasi ini menjadi unik karena jarang ditemui di daerah lain. selain itu, ada proses kreatif yang melatar belakangi pengembangan kesenian disetiap pertunjukannya. Diruang seremonial,

kesenian ini juga sering dijumpai untuk menghibur tamu undangan maupun penonton yang dalam setiap pertunjukannya.

Minat masyarakat luas akan ketrampilan dan kreatifitas Seniman dalam mempertunjukan kesenian Gambang Semarang telah menarik perhatian beberapa Seniman untuk meciptakan kreasi dalam pertunjukannya. Disisi lain, faktor perekonomian juga turut mendorong Seniman untuk terus berkreasi menciptakan karya seni yang diminati pasar. Kreasi-kreasi seni memiliki nilai jual yang bisa dimanfaatkan untuk mendorong sektor perekonomian di masyarakat. Seni selayaknya tidak berdiri sendiri karena, sebuah karya seni memerlukan unsur elemen pendukung seni seperti keberadaan pengrajin alat musik, kostum, make-up, dll. Artinya sebuah karya seni dalam hal ini Gambang Semarang, merupakan sekumpulan dari daya kreasi Seniman baik Seniman musik, maupun Seniman tari (gerak) dan seni lainnya yang kemudian disatukan dalam sebuah bentuk karya seni pertunjukkan bernilai ekonomi.

Gambang Semarang sebagai karya seni memiliki nilai perekonomian cukup strategis untuk memajukan kesejahteraan masyarakat khususnya Seniman tradisional. Pengembangan karya seni tradisional akhirnya mempunyai peluang untuk memperluas kesempatan Seniman dalam memenuhi kebutuhan materiil oleh seniman itu sendiri. Sinergi kesenian tradisional pada akhirnya terjalin dengan melibatkan berbagai komunitas untuk saling bekerja sama. Sebagai media seni, Gambang Semarang mempunyai peluang yang sangat baik untuk

menyatukan aktivitas ekonomi dari berbagai industri salah satunya industri pariwisata.

Pemerintah saat ini meyakini Industri Pariwisata merupakan usaha negara yang mampu dengan cepat mewujudkan kesejahteraan masyarakat. Pada tahun 2016 pemerintah menetapkan sebagai tahun percepatan akselerasi dalam rangka mewujudkan pencapaian target pembangunan di masing-masing sektor dengan mentargetkan kunjungan wisatawan mancanegara sebanyak 12 juta wisatawan. (<http://www.kemenpar.go.id>, diakses 20 Desember 2018). Kemudian pada tahun 2018 pemerintah kembali menempatkan industri pariwisata pada urutan ke dua untuk program rencana kerja pemerintah, artinya kini pemerintah berharap penuh industri pariwisata mampu memberikan sumbangan devisa untuk kelangsungan perekonomian negara.

Hegemoni pariwisata abad 21 ini secara tidak langsung telah mempengaruhi keberlangsungan sektor lain terutama bidang kebudayaan. Pengembangan pariwisata seharusnya mengedepankan prinsip pelestarian supaya generasi penerus dapat merasakan warisan peradaban yang lebih baik. Pariwisata berkelanjutan (*Sustainable Tourism*) menjadi langkah penting untuk mewujudkannya. Hal itu selaras dengan prinsip pertama Piagam Pariwisata Berkelanjutan tahun 1995 yaitu Pembangunan pariwisata harus didasarkan pada kriteria keberlanjutan yang artinya bahwa pembangunan dapat didukung secara ekologis dalam jangka panjang sekaligus layak secara ekonomi, adil

secara etika dan sosial terhadap masyarakat (Joko Tri Haryanto, 2014:276)

Penempatan pariwisata sebagai *leading sector* pembangunan sarat akan kepentingan-kepentingan didalamnya. Menurut Sarbini (2018:3) berpendapat bahwa kepentingan yang tersirat dalam industri pariwisata meliputi: kepentingan pribadi menyangkut gaya hidup, prestise, kesenangan (hiburan), kepuasan, kebebasan dan kemerdekaan, juga kepentingan publik seperti kepentingan politik, kepentingan ekonomi, kepentingan budaya bahkan kepentingan ideologi. Motif kepentingan yang tersirat dalam pembangunan pariwisata tersebut harus didukung dengan kebijakan yang tepat guna agar pengembangan pariwisata tidak berdampak negatif bagi unsur pendukung pariwisata lainnya. Maka dari itu, salah satu komitmen pemerintah dalam pengembangan pariwisata disampaikan melalui Menteri Pariwisata RI pada sambutannya di peringatan *World Tourism Day* dan Hari Kepariwisata Nasional tahun 2015, mengungkapkan bahwa untuk dapat mewujudkan tujuan penyelenggaraan kepariwisataan serta memegang teguh nilai-nilai yang dikandung dalam prinsip-prinsip penyelenggaraan kepariwisataan, maka ditetapkan “norma” sebagai penerapan nilai yang dikandung dalam prinsip penyelenggaraan kepariwisataan, yaitu: Kepariwisataan berbasis budaya, Kepariwisataan berbasis masyarakat, dan Kepariwisataan berbasis lingkungan.

Kebijakan pembangunan pariwisata nasional merupakan langkah kongkrit dalam mewujudkan pengembangan pariwisata yang bermartabat. Peran pelaku pariwisata dalam merumuskan dampak pengembangan pariwisata sangat dibutuhkan untuk mensinergikan elemen pendukung pariwisata. Disisi lain kebudayaan memiliki nilai ideal yang dalam masyarakat tidak bisa terus menerus menutup diri dari perkembangan dunia terutama industri pariwisata. Sebab pariwisata memerlukan hal-hal baru yang belum pernah ditemui untuk menawarkan pengalaman baru bagi wisatawan. Yamin (2016:93) mengungkapkan gagasan pentingnya pengembangan wisata berbasis budaya, sesungguhnya tidak terlepas dari upaya untuk menumbuhkembangkan kesadaran, citra dan kebanggaan suatu kelompok masyarakat akan identitasnya yang telah mengakar sejak masa lalu, kini dan juga tentunya diharapkan tetap terjaga pada masa depan. Oleh karena itu, pengembangan pariwisata yang mengedepankan pelestarian kebudayaan merupakan tujuan utama untuk memperkokoh jati diri bangsa. Kesadaran untuk terus menyelaraskan potensi seni tradisional dengan perkembangan industri pariwisata harus terus ditumbuhkan agar terbentuk nilai kolaborasi yang saling menguntungkan.

Kesenian Gambang Semarang sebagai warisan kesenian tradisional tidak lepas dari pengaruh perkembangan zaman. Eksistensi kesenian tradisional ini dipaksa untuk terus bersikap adaptif agar bisa bertahan sebagai kesenian yang lestari. Kekhasan Gambang Semarang sebagai seni pertunjukan akulturatif antara budaya Jawa dan Cina



memiliki nilai tersendiri sebagai khasanah wawasan pengetahuan, sejarah, maupun estetika. Gampang Semarang dalam konstestasinya dengan seni pertunjukan modern memerlukan beberapa inovasi pengembangan baik yang dilakukan oleh senimannya maupun usaha stakeholder terkait sebagai bentuk ikhtiar dalam melestarikan kesenian tradisional ini tanpa mengabaikan nilai estetis yang tersimpan dalam kesenian ini.

Fenomena tentang pengembangan industri pariwisata berbasis budaya khususnya kesenian tradisional merupakan hal menarik untuk cermati. Pengembangan industri pariwisata yang kini telah menyebar ke seluruh wilayah menjadi momentum bangkitnya kesadaran tentang pelestarian nilai budaya yang ada di masyarakat. Pariwisata dianggap menjadi alternatif industri yang mampu menjadi media pelestarian nilai budaya maupun penyumbang pendapatan asli daerah. Pemerintah daerah dan masyarakat akhirnya berpacu untuk membuat inovasi di sektor pariwisata. Pengembangan industri pariwisata juga ikut dirasakan oleh masyarakat seni dalam melestarikan warisan budaya yang berupa kesenian tradisional. Pariwisata diharapkan menjadi media kreatif untuk menunjang eksistensi kesenian tradisional. Di sisi lain, ada kekhawatiran yang menyertai pengembangan seni sebagai produk wisata yang disinyalir dapat mendegradasi nilai dari seni itu sendiri. Proses transformasi tersebut akhirnya akan menimbulkan masalah baru sehingga menjadi

menarik untuk dikaji terkait dengan keberadaan kedudukan kesenian Gambang Semarang menghadapi perkembangan industri pariwisata.

## **B. Rumusan Permasalahan**

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dilatar belakang maka untuk mengetahui dan menjelaskan rumusan penelitian ini perlu adanya analisis mendalam terkait seni untuk pariwisata dengan memfokuskan studi Kasus pada kesenian Gambang Semarang. Ada beberapa rumusan masalah yang dapat diuraikan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Bagaimana Eksistensi Kesenian Gambang Semarang?
2. Bagaimana Fungsi Kesenian Gambang Semarang?
3. Bagaimana strategi pengemasan kesenian Gambang Semarang sebagai produk wisata?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan permasalahan yang telah diuraikan maka, tujuan penelitian ini diantaranya :

1. Menjelaskan eksistensi kesenian Gambang Semarang.
2. Menjelaskan fungsi kesenian Gambang Semarang.
3. Menjelaskan strategi pengemasan kesenian Gambang Semarang sebagai produk wisata

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Memberikan diskripsi tentang eksistensi kesenian Gambang Semarang.
2. Memahami fungsi yang ada dalam kesenian Gambang Semarang sehingga ketika dilakukan kegiatan inovasi dan pengembangan Gambang Semarang tidak meninggalkan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya.
3. Penelitian ini diharapkan mampu menjelaskan secara komprehensif tentang strategi pengemasan kesenian Gambang Semarang sebagai produk wisata untuk merelasikan antara produk budaya di masyarakat dengan sebagai produk wisata.
4. Menjadi pedoman ataupun petunjuk kepada pemangku kebijakan dalam hal ini pemerintah dan komunitas seni dalam melakukan perencanaan, pengelolaan, dan pengembangan kesenian Gambang Semarang.
5. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberi manfaat dan pemahaman kepada pemerhati seni, budaya, pariwisata dan masyarakat secara umum. Lebih lanjut, hasil penelitian ini diharapkan dapat ditransformasikan atau dijadikan pijakan untuk penelitian-penelitian serupa di masa mendatang.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

Pada bab ini diuraikan tentang konsep-konsep dalam penelitian yang memiliki keterkaitan dengan objek penelitian ini. Adapun Informasi yang nantinya dikemukakan dalam bab ini terdiri dari Landasan Konseptual, Landasan Teori, Penelitian sebelumnya dan Kerangka Berpikir.

#### **A. Landasan Konsep**

##### **1. Seni Sebagai Ekspresi Simbolik dalam Kebudayaan**

Pada dasarnya dalam sejarah kebudayaan, manusia selalu menciptakan simbol-simbol untuk memahami realitas kehidupan. Clifford Gertz (1992:13) menyatakan, bahwa kebudayaan merupakan struktur-struktur psikologis yang menjadi sarana bagi individu-individu atau kelompok individu mengarahkan tingkah laku mereka. Melalui tingkah laku mereka tersebut, bentuk-bentuk kultural merepresentasi ke dalam berbagai macam simbol seperti artefak dan penanda-penanda lainnya. Pendapat lain tentang kehadiran simbol dalam kebudayaan juga dipaparkan oleh Koentowijoyo (1987:66) bahwa manusia hidup di tengah-tengah tiga lingkungan, yaitu lingkungan material, lingkungan sosial, dan lingkungan simbolik

Begitu melekatnya manusia dan kebudayaan dengan simbol, sehingga simbol-simbol tersebut selalu membawa sebuah gagasan, ideologi, dan identitas kebudayaan tertentu. Coliredge berpendapat bahwa

simbol adalah tanda yang mengambil bagian dari realitas yang dengan demikian tanda tersebut bisa dimengerti (Saidi, 2008: 28). Pemahaman tentang simbol tersebut dimakanai bahwa simbol hadir dalam realitas dalam hal ini kebudayaan untuk dipahami tujuannya. Sehingga kemunculan sebuah simbol memiliki makna yang terkandung di dalamnya yang mewakili keberadaan kebudayaan tersebut.

Pemahaman diatas menunjukan segala aktifitas manusia tidak dapat dipisahkan dengan simbol. Simbol-simbol tersebut selalu diproduksi dengan berbagai cara dengan kebutuhan tertentu. Hal ini disebabkan oleh suatu kenyataan bahwa dari zaman ke zaman manusia memerlukan simbol atau tanda dalam berbagai aktivitas kehidupannya. Seperti halnya dengan aktifitas seni yang selalu memproduksi simbol-simbol guna mengekspresikan setiap ideologi atau gagasan baik personal maupun komunal. Seni didasarkan atas simbol-simbol yang mempunyai fungsi tersendiri bagi manusia, dalam merepresentasikan berbagai perilaku sosial, budaya dan kemanusiaan, seni menggunakan strategi simbolik sebagai cara ungkapnya. Seni mengolah dan menciptakan simbol-simbol sebagai ekspresi agar dipahami maksud dan gagasannya. Terkait hubungan simbol dengan kebudayaan dan karya seni, pandangan berikut dapat memperjelas hubungan tersebut,

Seni hadir di tengah-tengah kebudayaan sebagai sebuah ekspresi manusia menggunakan simbol sebagai bahasa komunikasinya. Simbol ini lah yang akan di tangkap oleh audiens, karena pada hakekatnya

membicarakan seni tidak lepas dengan penonton atau masyarakat yang menikmati. Ini lah yang dipertegas oleh Y. Sumandiyo Hadi (2012: 2) bahwa seni selalu mempertunjukkan, atau menyajikan sebuah karya kepada masyarakat atau *present arts works before an audiencs*.

Karya seni syarat mengandung simbol, karena pilihan-pilhan bentuk eskpresinya adalah simbol yang memiliki makna. Contoh paling konkret adalah seni pertunjukan, yang di dalamnya terkandung seni suara, seni tari, seni musik, seni tata ruang, dan sebagainya. Begitu juga yang dijelaskan Ahimsa (1998) bahwa Masing-masing elemen seni ini merupakan sistem-sistem simbol sendiri yang dapat dianalisis lebih dalam lagi dan beberapa simbol dapat diketahui maknanya dengan segera, tanpa susah-payah, sedang simbol yang lain baru dapat diketahui maknanya setelah diamati dan diteliti agak lama, sedang yang lain lagi mungkin sangat sulit diungkapkan maknanya. Makna suatu simbol sering kali juga baru dapat diketahui setelah pesan-pesan dari simbol yang lain dipahami dan digabungkan dengan makna-makna simbol yang lainnya lagi.

Berdasarkan uraian di atas, seni dalam kebudayaan adalah sebuah ekspresi yang mengkomunikasikan ideologi kebudayaan melalui simbol atau seni adalah ekspresi kebudayaan yang syarat simbol. Oleh karena seni tradisional Gambang Semarang yang lahir dan berkembang di Semarang adalah kesenian yang mengekspresikan kebudayaan melalui simbol-simbol yang terdapat dalam bentuk dan penyajiannya. Simbol

tersebut digunakan untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat pendukungnya dalam hal ini masyarakat Kota Semarang.

## **2. Fungsi Seni Dalam Kebudayaan Jawa**

Kehadiran seni sebagai bagian integral kebudayaan memiliki peran yang sangat penting. Melalui media seni, seniman mengungkapkan ekspresi ataupun daya kreativitas dari kebudayaan masyarakat pendukungnya. Hasil karya seni dari kreativitas seniman tercipta untuk merespon fenomena sosial-budaya yang ada disekitarnya. Kenyataan tersebut dipertegas Jacob Sumardjo dalam bukunya filsafat seni (2000:243) yang mengatakan bahwa Seni selalu mempunyai fungsi dalam kehidupan manusia, bukan semata-mata fungsi kenikmatan, keindahan bentuknya, melainkan juga keindahan isinya. Keindahan yang dimaksud dalam sebuah karya seni selalu memiliki pesan yang akan disampaikan pada masyarakat penontonnya.

Seni pertunjukan masyarakat jawa tidak bisa dilepaskan dari keberadaan keraton sebagai pusat kebudayaan. Selain pusat pemerintahan kala itu, keraton jawa juga melahirkan beberapa karya seni yang kemudian dipertunjukkan pada kalangan tertentu. Secara konsepsi, seni pertunjukan bisa diartikan sebagai peristiwa atau kejadian yang wujudnya merupakan hasil olahan atau garapan dari seniman sehingga karya seni pertunjukan merepresentasikan kreativitas senimannya (Heriyawati, 2016:4). Lebih jelas, menurut Sudarsono (275:1975) Seni pertunjukan berdasarkan lingkungan kelahirannya dibagi menjadi dua

yaitu seni istana dan seni kerakyatan. Pernyataan tersebut lahir atas pemikiran bahwa istana (keraton) memproduksi seni pertunjukan dengan karakteristik “elit” dimana struktur seni terpola dengan baik. Disisi lain seni pertunjukan yang lahir atas kreativitas masyarakat (seni kerakyatan) merupakan respon sosial-budaya oleh Seniman untuk menciptakan keselaran.

Kesenian yang muncul dari kreasi pusat budaya seperti keraton mempunyai tata nilai serta norma yang melekat pada karya seni tersebut. Kuswarsantyo (2009:116) menguraikan bahwa peran kesenian yang lahir dari istana dapat dilihat dalam kehidupan masyarakat di sekitar keraton dengan norma dan tata aturan yang ketat. Di sisi lain, peran kesenian kerakyatan dapat dilihat dari upaya masyarakat untuk menempatkan kesenian sebagai bagian dari kegiatan-kegiatan sosial masyarakat yang lebih dikenal dengan sebagai sarana upacara seperti *merti desa* atau bersih desa. Dua jenis kesenian ini memberi warna dan ciri masing-masing keduanya memiliki arah pengembangan yang berbeda, namun tujuannya sama yakni untuk pelestarian.

Kelompok seni yang berasal dari Istana maupun masyarakat diluar istana memiliki peran sentral untuk menginternalisasi nilai kebudayaan yang didiami masyarakat pendukungnya. Menurut Mochtar Lubis (1993:83) Jika kebudayaan dirumuskan sebagai segala apa yang dipikirkan dan dilakukan manusia, maka seni merupakan unsur yang amat penting yang memberi wajah manusiawi, unsur-unsur keindahan, keselaran,



keseimbangan, perspektif, irama, harmoni, proporsi dan sublimasi pengalaman manusia pada kebudayaan. Nilai seni pada masyarakat primordial memuat beberapa pesan luhur sebagai motif dari upaya pelestarian. Oleh karenanya, Seni sebagai media estetik selalu mempunyai fungsi penting dalam masyarakat. Fungsi dasar seni tersebut diantaranya adalah fungsi untuk tontonan dan tuntunan. Seni sebagai tontonan mempunyai fungsi bersifat hiburan, hal-hal indah dimata menjadi tujuan untuk mengisi kesuntukan penonton dari kehidupan sehari-hari. Disisi lain, karya seni juga mengandung unsur tuntunan yang sengaja dimetaforkan oleh senimannya. Kedua fungsi tersebut tidak bisa dipisahkan dalam melihat karya seni masyarakat primordial. Maka seni dapat pula dikatakan sebagai media yang mempunyai fungsi untuk menghadirkan suatu konsep/ rasa/ gagasa/ bayangan/ imaginasi/ *image* tentang sesuatu yang unik dan menarik dengan cara yang luar biasa (Marianto, 2015:14).

Konsep fungsi seni dalam kebudayaan Jawa yang telah diuraikan diatas, maka dapat dihubungkan dengan keberadaan kesenian Gambang Semarang dalam kaitanya sebagai seni yang ikut menjadi bagian dari kebudayaan kota Semarang. Pada realitasnya, Gambang Semarang merupakan seni kerakyatan yang tumbuh dan berkembang diluar lingkungan istana. Proses kreatif yang jauh dari pusat kebudayaan Jawa (Solo/Jogja) akhirnya membentuk kesenian dengan ciri khas sendiri. Sebagai sebuah pertunjukan, seni ini terbentuk atas dasar kreatifitas

seniman dalam mengelaborasi fenomena sosial masyarakat kota Semarang. Selain itu, dalam setiap pertunjukan Gambang Semarang yang menghadirkan beberapa elemen seni di dalamnya memuat pesan yang ingin disampaikan kreator (dalam hal ini seniman) tentang kegelisahan sosial. Tidak dipungkiri pula, seni kerakyatan ini mampu menjadi sumber penciptaan gagasan baru bagi masyarakat pendukungnya.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Fungsi Seni Dalam Kehidupan Masyarakat**

Kesenian tradisional yang tumbuh dan berkembang di Indonesia memiliki beragam fungsi didalamnya. Fungsi seni tersebut dimaknai oleh masyarakat pendukungnya sebagai media penyampaian gagasan maupun pengetahuan masyarakat. Kesenian tradisional yang lahir atas gagasan senimannya tentu memiliki nilai estetis yang diproduksi atas respon terhadap kehidupan sosial maupun terhadap nilai keyakinan yang melekat pada kegiatan-kegiatan keagamaan. Berikut fungsi seni dalam kehidupan masyarakat yang dijelaskan oleh RM. Soedarsono :

#### **1.1 Fungsi Seni Sebagai Sarana Ritual**

Masyarakat Indonesia merupakan masyarakat yang majemuk dengan tata nilai kehidupan yang berbeda disetiap daerah. Sebagai negara yang memiliki potensi alam yang melimpah, pada akhirnya mempengaruhi pemahaman masyarakatnya terhadap nilai kebudayaan yang dianut. Selain pandangan terhadap nilai kebudayaan tentu mendapatkan pengaruh besar dari keyakinan baik pada

keyakinan masyarakat lokal atas alam yang ditinggali, maupun pada keyakinan yang dipengaruhi oleh unsur reliugisitas. Hal itu tercermin pada unsur-unsur kebudayaan masyarakat yang masih dipegang teguh hingga saat ini. Salah satu unsur budaya yang terpengaruh atas kondisi alam dan kepercayaan antara lain adalah kesenian tradisional.

Kesenian tradisional yang ada di Indonesia sebagian besar memiliki nilai maupun fungsi ritual didalamnya. Menurut (Soedarsono, 2010:123) Fungsi-fungsi ritual itu bukan saja berkenaan dengan peristiwa daur hidup yang dianggap penting seperti misalnya kelahiran, potong gigi, potong rambut yang pertama, turun tanah, khitanan, pernikahan, serta kematian; berbagai kegiatan yang dianggap penting juga memerlukan seni pertunjukan, seperti misalnya berburu, menanam padi, panen, bahkan sampai pula persiapan untuk perang. Pada masyarakat lokal akan menggunakan menggunakan kesenian sebagai sarana dalam menyampaikan gagasan idiologi yang diperoleh atas pengetahuan lokal (*indigenous knowledge*) masyarakatnya.

Seperti pada pertunjukan kesenian yang memiliki fungsi ritual didalamnya maka, kepentingan ritual dalam kesenian ini penikmatnya adalah para penguasa dunia atas serta bawah, sedangkan manusia sendiri lebih mementingkan tujuan upacara itu daripada menikmati bentuknya. Seni pertunjukan semacam ini bukan disajikan bagi manusia tetapi harus dilibati. Penggunaan kesenian sebagai sarana ritual mempunyai pemahaman bahwa kesenian sebagai media estetis

mampu menjadi unsur yang memiliki peran serta fungsi dalam aktivitas ritual masyarakat. Kesenian sebagai media estetis memiliki gagasan tentang sajian pertunjukan yang disembahkan pada penonton pertunjukan.

## **1.2 Fungsi Seni Sebagai Ungkapan**

Fungsi seni kedua yang dipaparkan RM Soedarsono adalah sebagai ungkapan atau hiburan pribadi. Keterlibatan penikmat atau penonton disini sama dengan fungsi seni sebagai sarana ritual. Seni pertunjukan jenis ini biasanya penikmatnya harus melibatkan diri dalam pertunjukan kesenian. Biasanya di Indonesia bentuk pertunjukan yang berfungsi sebagai hiburan pribadi disajikan oleh penari wanita, dan yang ingin mendapatkan hiburan adalah pria yang bisa menari bersama penari wanita tersebut. Di Jawa Tengah bentuk pertunjukan seperti ini terkenal dengan nama *tayuban* dan *lenggeran*. Di Jawa Barat banyak sekali bentuknya antara lain *ketuk tilu*, *longser*, *topeng banjet*, *bangreng*, *ronggeng gunung*, dan yang paling mutakhir adalah *jaipongan* dan *bajidoran*. Pria yang ingin menikmati lenggak-lenggok penari wanita yang pada umumnya disebut *ronggeng* atau *teledak* (*ledek*) serta lantunan nyanyiannya harus melibatkan diri dalam pertunjukan ini dan menari bersama penari wanita itu.

Pada kesenian tradisional yang memiliki fungsi kesenian sebagai ungkapan oleh karena itu, jenis seni pertunjukan ini juga bisa dikategorikan sebagai seni yang harus dilibati (*art participation*). Oleh

karena pertunjukan ini hanya dinikmati sendiri oleh pelakunya, bentuk ungkapan estesisnya tidaklah penting. Biasanya asal penari pria itu bisa mengikuti irama musik yang mengiringi pertunjukan, ia sudah puas. Setiap penari pria yang menari bersama penari wanita yang menghiburnya memiliki gaya penampilan sendiri-sendiri. Seniman yang mempertunjukkan kesenian dengan fungsi ungkapan mempunyai tujuan pemenuhan atas nilai estesis bagi penyaji maupun penonton yang melihat pertunjukan.

### **1.3 Fungsi Seni Sebagai Presentasi Estesis**

Konsep terakhir yang dijelaskan RM Soedarsono tentang fungsi seni di masyarakat adalah fungsi estesis. Seni pertunjukan dengan fungsi estesis memerlukan penggarapan yang sangat serius karena penikmatnya yang pada umumnya membeli karcis, menuntut sajian pertunjukan yang baik. Pola komoditi seni dengan mempertimbangkan nilai komersialisasi seni menuntut bukan hanya karya seni yang indah namun juga kemampuan daya beli masyarakat penontonnya.

Di Indonesia seni pertunjukan sebagai penyajian estesis mulai muncul pada akhir abad ke-19, ketika di beberapa wilayah tumbuh kota-kota yang para penghuninya dalam hidupnya tidak tergantung pada pertanian. Mereka itu adalah para karyawan pemerintah, para pengusaha, para karyawan perusahaan-perusahaan, serta para pedagang. Sebagai makhluk yang memiliki perilaku estesis (*aesthetic behavior*), yang secara naluriah ingin menikmati sajian-sajian estesis,

mereka memerukkan bentuk-bentuk pertunjukan yang bisa dinikmati dengan membeli karcis kapan saja dan dimana saja. Sudah barang tentu seni pertunjukan sebagai penyajian estetis baru akan berkembang dengan baik apabila para calon penikmatnya memiliki penghasilan yang cukup sehingga mereka bisa menyisihkan sebagian penghasilannya untuk kepentingan rekreasi.

Konsepsi fungsi seni R.M Soedarsono yang telah diuraikan diatas menjadi pemahaman tentang fungsi seni yang ada di masyarakat. R.M Soedarsono memandang seni tradisional dengan berbagai pertimbangan atas realitas yang terjadi dalam pengembangan kesenian tradisional di Indonesia. Berbagai elaborasi pengetahuan yang dilakukan oleh R.M Soedarsono akhirnya merumuskan fungsi seni yang identik dengan kesenian tradisional. Dalam penelitian ini teori tersebut sebagai landasan dalam membaca realitas yang terjadi di kesenian Gambang Semarang.

## **2. Seni Wisata**

Seni dan wisata merupakan elemen yang sulit untuk dipisahkan karena keduanya saling mengkaitkan satu sama lain. Seni tradisi saat ini menjadi perhatian bagi industri pariwisata untuk dikemas menjadi komoditi yang disajikan pada wisatawan. Hal ini mengakibatkan adanya permasalahan baru dalam mewujudkan kemasan seni sebagai salah satu produk wisata. Banyak pakar kebudayaan/kesenian yang menganggap bahwa industri pariwisata mempunyai dampak kurang

baik, bahkan merusak perkembangan seni dalam suatu daerah. Persepsi tersebut merupakan kekhawatiran yang dalam realitasnya terkadang bertolak belakang apabila dalam melihat kemasan seni wisata menggunakan teori serta konsep yang benar dan cocok. Kehadiran industri pariwisata diharapkan mampu memperkaya perkembangan seni khususnya seni tradisonal yang hampir punah di beberapa daerah.

Dalam melihat fenomena di atas, R.M Soedarsono menawarkan teori tentang upaya kemasan seni wisata yaitu ketika seni akan disinergikan menjadi prosduk wisata maka perlu dilakukan proposisi sebagai berikut yaitu: a). Tiruan dari aslinya, b). Singkat, padat atau bentuk mini dari aslinya; c). Variatif dan penuh variasi, c). Ditanggalkan nilai-nilai sakral, magis, serta simbolisnya dan d). Relatif memiliki nilai jual yang bersaing atau murah (Soedarsono, 1999: 3). Upaya mensinergikan seni menjadi produk wisata membutuhkan kecermatan gagasan. Berikut penjelasan konsep seni wisata yang diuraikan oleh R.M Soedarsono :

Konsep pertama yaitu “tiruan dari aslinya” dalam pengertiannya, makna sebuah karya seni merupakan hasil dari kebudayaan yang selalu memiliki orisinalitas dan keaslian. Bertemunya karya seni dengan industri pariwisata yang kemudian menjadi produk komoditi wisata dikhawatirkan dapat merubah keorisinalitasan karya tersebut maka untuk tetap menjaga keaslian karya seni perlu dihadirkan tiruan (duplikasi) dari karya aslinya. Duplikasi ini dimaksudkan agar orisinilitas

karya seni tidak hilang dan wisatawan/konsumen tetap dapat memilikinya.

Konsep kedua tentang seni wisata yaitu “singkat, padat atau bentuk mini dari aslinya” sesuai dengan kebutuhan perjalanan wisata. Perjalanan wisata bersifat sementara dan salah satu keberhasilan produk wisata adalah pada pengemasan produk yang efisien, singkat, padat dan menarik. Wisatawan sebagai konsumen menginginkan barang-barang yang dibeli memiliki kemasan yang padat dan efisien untuk disimpan atau dibawa saat berwisata. Kemasan yang terlalu besar menyulitkan untuk dibawa saat perjalanan dan kurang diminati sehingga meskipun produk atau barang tersebut memiliki ukuran yang besar tapi pengemasan yang padat dan *ergonomis* dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan/konsumen.

Konsep ketiga yaitu “variatif dan penuh variasi”. Salah satu daya tarik wisatawan untuk memiliki produk wisata yaitu bentuk produknya variatif dan penuh inovasi. Dengan adanya metode tersebut tidak hanya sebagai daya tarik namun juga bisa memberi inspirasi dan pengalaman batin wisatawan. Sebuah produk ketika mempunyai variasi akhirnya dapat memiliki daya beli yang tinggi. Upaya untuk mencapai desain yang variatif sudah seharusnya meningkatkan kreatifitas dalam mengolah motif dan polanya.

Konsep seni wisata keempat yang ditawarkan yaitu terkait dengan bagaimana menyikapi permasalahan kesakralan yang dimiliki sebuah



karya seni ketika direlasikan dengan kebutuhan pariwisata. Dua entitas inilah yang kerap menjadi perdebatan umumnya di kalangan seniman dan budayawan. Sebagian besar dari kalangan budayawan menganggap bahwa ketika sebuah karya seni yang memiliki simbolisasi tentang pandangan hidup pantas untuk menjadi bahan komoditi apalagi wisata. Seharusnya dua masalah klasik tersebut dapat diambilkan jalan tengah, R.M Soedarsono dalam konsepnya seni wisata menguraikan bahwa pariwisata hanya berlandaskan keindahan material sedangkan yang immaterial untuk pengetahuan semata.

Konsepsi terakhir yang dirumuskan R.M Soedarsono yaitu relatif memiliki nilai jual yang bersaing atau murah. Konsep seni wisata yang dipaparkan R.M Soedarsono tentang harga yang bersaing adalah strategi yang memiliki peran penting demi tercapainya sebuah produk wisata yang terlahir dari karya seni. Harga yang kurang sesuai/ kurang wajar dapat membebani wisatawan dan berdampak pada siklus produk wisata tersebut karena wisatawan ketika membeli produk di destinasi wisata pasti menginginkan harga yang relatif murah dan wajar. Harga murah tersebut harus menyesuaikan dengan kapasitas dan tidak merugikan kedua pihak antara penjual dan pembeli.

Konsepsi seni wisata yang dirumuskan oleh R.M Soedarsono yang telah diuraikan diatas mencoba menjadi pemahaman antara seni dan wisata agar memiliki sinergitas yang baik. Dalam penelitian ini teori tersebut menjadi gagasan konsep penelitian untuk menanggapi,

menggambarkan, memahami, menganalisa dan menjelaskan realitas. Realitas dalam penelitian ini memiliki konsentrasi pada fenomena Gambang Semarang dari sebuah karya seni dan budaya berkembang menjadi produk wisata.

### **3. Teori Struktur Dramatik**

Konsep teori struktur dramatik merupakan perspektif teori dalam penelitian ini untuk menganalisa alur atau plot dalam pertunjukan Gambang Semarang berjudul “Dadung Kepuntir”. Menurut Rikrik El Saptaria Struktur Dramatik adalah suatu kesatuan peristiwa yang terdiri dari bagian-bagian yang memuat unsur-unsur plot. Rangkaian ini berstruktur dan saling memelihara kesinambungan cerita dari awal sampai akhir (Saptaria, 2006: 25). Teori dramatik ini juga menggunakan teori dari Gustav Freytag yang mengkonsepsikan dramatik dalam 5 tahap yaitu Exposition, Conflication, , Climax, Resolution, dan Conclution. Berikut penjelasan teori struktur dramatik dari Gustav Freytag:

- a) *Expostion*: Bagian awal atau pembukaan dari sebuah cerita yang memberikan penjelasan dan keterangan cerita, masalah-masalh yang dihadapi, tempat dan waktu ketika cerita ini berlangsung.
- b) *Conflication* : merupakan alur peningkatan dari exposition dan inciting-Action. Bagian ini merupakan kelanjutan yang berisi pertentangan-pertentangan.

- c) *Climax* : tahapan berupa peristiwa dramatik yang berisi suspens-suspens dan surprise-surprise
- d) *Resolution* : Bagian struktur dramatik yang mempertemukan masalah-masalah yang diusung, untuk mendapatkan solusi pemecahan.
- e) *Conclusion* : tahapan akhir dari jalianan struktur dramatik, berupa pesan-pesan, dan kepastian.

Konsep teori Struktur Dramatik oleh Gustav Freytag tersebut memang pada awalnya bertujuan untuk menganalisa sebuah drama, baik naskah, cerpen, maupun puisi. Namun dalam perkembangan lebih lanjut teori tersebut sering digunakan untuk menganalisa gejala-gejala media yang memiliki unsur bercerita (naratif). Pada penelitian ini, teori tersebut memiliki relevansi untuk menganalisis objek penelitian yaitu kesenian tradisional Gambang Semarang. Kesenian Gambang Semarang sebagai seni pertunjukan memiliki unsur dramatik dalam beberapa penyajiannya. Pola penyajian dengan menggunakan alur/plot menjadi daya tarik penonton untuk melihat langsung pertunjukan kesenian Gambang Semarang. Selain itu adanya alur cerita merupakan sarana untuk menyampaikan pesan bagi seniman ataupun penata alur agar tujuan pertunjukan bisa tersampaikan kepada penonton.

### **C. Konsepsi Produk Wisata**

Produk wisata merupakan dua entitas yang digabungkan untuk mengkonsepsikan sebuah istilah dalam perspektif pariwisata. Dalam

penelitian ini diuraikan masing-masing konsep tersebut untuk memberi kerangka dan mengkonsepsikan sesuai dengan paradigma penelitian ini.

## **1. Produk**

Pengertian produk dalam berbagai ulasan mengandung makna yang sangat beragam tergantung pada konteks dan cara untuk mengkonsepsikannya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) produk memiliki arti benda atau bersifat kebendaan seperti barang, bahan, yang dapat diproduksi. Pengertian ini digunakan untuk memberi batasan terhadap maksud dari pengertian produk dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini memfokuskan pada Gambang Semarang sebagai produk wisata. Pengertian menurut KBBI tersebut sesuai dan memiliki *koherensi* (keterpaduan) dengan penelitian ini. Selain itu defenisi produk menurut Stanton (1996:222) yaitu: *a product is asset of tangible and intangible attributes, including packaging, color, price quality and brand plus the service and reputation of the seller*. Pengertian tersebut dapat diartikan suatu produk adalah kumpulan dari atribut-atribut yang nyata maupun tidak nyata, termasuk didalamnya kemasan, warna, harga, kualitas dan merk ditambah dengan jasa dan reputasi penjualannya. Pemahaman lain tentang Produk juga berarti suatu sifat kompleks, baik dapat diraba maupun tidak diraba, termasuk bungkus, warna, harga, prestise perusahaan, pelayanan pengusaha dan pengecer, yang diterima pembeli untuk memuaskan keinginan dan kebutuhan (Swastha dan Irawan, 1990:165).

Pemahaman tentang definisi tersebut digunakan sebagai landasan untuk mengkonsepsikan pemahaman produk dalam penelitian ini. Melalui pengertian yang disebutkan oleh Stanton diatas memiliki lineritas dengan pemahaman konsep Gambang Semarang. Kedudukan Gambang Semarang merupakan materilitas nyata dengan memiliki kemasan pertunjukan, harga dan kualitas. Sedangkan pemahaman dari Swastha dan Irawan mengandung makna yang berhubungan dengan pemenuhan kebutuhan konsumen.

Dari uraian diatas terlihat bahwa pada penelitian kesenian Gambang Semarang ini dikonsepsikan sebuah material nyata termasuk didalamnya kemasan pertunjukan, harga, kualitas untuk memenuhi dan memuaskan keinginan wisatawan/konsumen. Pemahaman tersebut menjadi pegangan dan dasar untuk menempatkan kesenian Gambang Semarang dalam alur penelitian ini sehingga tidak terjadi kerancuan definisi serta untuk menghindari ulasan yang terlalu luas.

## **2. Wisata**

Begitu pula dengan konsep produk yang telah dibahas di atas, kata “wisata’ juga memiliki banyak pengertian. Kerangka konsep dibutuhkan dalam penelitian ini untuk mencari pemahaman wisata yang didasarkan dari berbagai sumber sesuai dengan penelitian. Wisata menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan mengacu pada Bab 1 pasal 1 yang menjelaskan bahwa wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh sebagian atau

sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara.

Perjalanan untuk melakukan wisata disebabkan karena ada daya tarik wisata tersebut, daya tarik wisata merupakan segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran dan tujuan kunjungan wisatawan. Wisata selalu memiliki relasi erat dengan pariwisata yang menaunginya. Dalam undang-undang yang sama, pariwisata diartikan sebagai berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah pusat, dan pemerintahan daerah.

Melalui pengertian konsep produk dan wisata yang telah diuraikan diatas ketika dijadikan satu pemahaman yaitu produk wisata, maka ada beberapa yang harus dikaitkan. Mengaitkan atau mengelaborasi dua entitas konsep antara produk dan wisata yang akhirnya memunculkan pemahaman baru. Pemahaman baru tersebut salah satunya dipaparkan oleh Burns dan Holder (dalam liga Suryadana Dan Vanny Oktavia, 2015: 46) menyebutkan bahwa produk wisata dinyatakan sebagai segala sesuatu yang dapat dijual dan diproduksi dengan menggabungkan faktor produksi, konsumen yang tertarik pada tempat-tempat yang menarik, kebudayaan asli dan festival kebudayaan. Konsepsi produk wisata juga dipaparkan oleh Kotler dan Amstrong (dalam liga suryadana dan vanny

oktavia, 2015: 46), sebagai sesuatu yang ditawarkan kepada konsumen atau pangsa pasar untuk memuaskan kemauan dan keinginan termasuk di dalam obyek fisik, layanan, SDM yang terlibat di dalam organisasi dan terobosan dan ide-ide baru.

Melalui beberapa teori yang telah dikemukakan, maka dapat ditarik sebuah pemahaman bahwa produk wisata merupakan kesatuan erat antara sebuah hasil karya material, obyek fisik yang memiliki nilai jual dan dapat diproduksi dengan pemenuhan kebutuhan wisatawan. Teori tersebut menjadi kerangka pemahaman dalam menempatkan produk wisata sebagai pandangan dalam melihat kesenian Gambang Semarang.

#### **D. Penelitian sebelumnya**

Tinjauan pustaka dilakukan untuk mengetahui apakah topik yang dibahas ini pernah diteliti sebelumnya. Hal tersebut dilakukan untuk menghindari adanya indikasi plagiarisme atas sebuah karya ilmiah. Berikut tinjauan penelitian-penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya:

1. *Representing Multicultural Semarang Through. Gambang Semarang 'S Narrative*. Rona Cita Azizah, Susan Edelweis, and Angelika Riyandari. *A Journal of Culture, English Language, Teaching & Literature*. Vol. 18 No.2; December 2018. Penelitian yang dilakukan Rona,dkk merupakan kajian yang berfokus pada nilai akulturasi yang ada dalam kesenian Gambang Semarang. Pada penelitian tersebut menemukan bahwa gerakan tari dan

kostum Gambang Semarang menggambarkan masyarakat Semarang yang multikultur. Melalui aspek tari Gambang Semarang., peneliti menghadirkan informasi multikultural sebagai unsur yang ada di kesenian tersebut. Perbedaan mendasar dengan penelitian ini salah satunya terletak pada fokus penelitian ini yang mengangkat Gambang Semarang dalam perspektif seni-wisata. Dengan dasar pengelolaan kesenian Gambang Semarang yang merupakan produk budaya kemudian disinergikan menjadi produk wisata.

2. *Gambang Semarang : Sebuah Identitas Budaya Semarang Yang Termarginalkan*. Sri Sadtiti. Jurnal Imajinasi Vol X no 2 Juli 2016. Penelitian yang dilakukan Sri Sadtiti merupakan upaya untuk mengetahui faktor-faktor yang membuat Gambang Semarang termarginalkan. Adapun faktor yang ditemukan dalam penelitian tersebut salah satunya dikarenakan adanya faktor internal, yaitu citra negatif seperti kuno, ketinggalan zaman, tidak gaul, dan monoton, kemudian faktor eksternal, yakni globalisasi dan marjinalisasi Gambang Semarang. Sedangkan dalam penelitian ini menitik beratkan pada upaya mensinergikan Gambang Semarang yang merupakan produk budaya kemudian menjadi produk wisata. Kemudian lebih mendalam pada eksistensi serta perkembangan Gambang Semarang sebagai produk wisata.



3. *Eksistensi Gambang Semarang Dan Perlindungan Hukumnya Menurut Undang-Undang Hak Cipta*. Tesis. Noor Chasanah. Program Magister Ilmu Hukum Universitas Diponegoro Semarang. 2009. Penelitian yang dilakukan Noor Chasanah mempunyai konsentrasi terhadap permasalahan yang timbul dari eksistensi dan karakteristik Gambang Semarang sebagai warisan budaya yang kemudian membedakannya dengan Gambang Semarang modifikasi oleh kreatifitas seniman. Pendalaman kajian yang diuraikan dalam penelitian ini ada pada keberadaan nilai yang terkandung dalam kesenian Gambang Semarang. Sedangkan dalam penelitian yang saya lakukan berfokus pada upaya mensinergikan Gambang Semarang sebagai produk budaya yang kemudian menjadi produk pariwisata.
4. *Pengembangan Model Konservasi Kesenian Lokal Sebagai Kemasan Seni Wisata Di Kabupaten Semarang*. Bintang Hanggoro Putra, 2012. dalam penelitian yang dilakukan oleh Bintang Hanggoro Putra memfokuskan pada penemuan dan pengembangan model konservasi kesenian lokal sebagai kemasan seni wisata. penelitian yang dia lakukan berpusat pada kesenian tradisional Semarangan dan juga Jawa dengan kesenian gaya Solo (Surakartan). Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini terletak dalam objek penelitian yang mengambil fokus kesenian Gambang

Semarang dengan konsentrasi pada Komunitas Gambang Semarang Art Company.

5. *Kreasi Seni Sebagai Daya Tarik Wisata Budaya Di Padepokan Bagong Kussudiardja Yogyakarta*. Yulianto. 2015. Penelitian yang dilakukan oleh Yulianto merupakan kajian yang memfokuskan pada padepokan Bagong Kussudiardja sebagai tempat berkesenian yang kemudian menjadi salah satu daya Tarik wisata di Yogyakarta. Selain itu penelitian tersebut menitik beratkan kajiannya terhadap ragam kreasi dan strategi untuk menarik wisatawan guna datang di Padepokan bagong Kussudiardja. Perbedaan mendasar dengan penelitian ini salah satunya terletak pada fokus penelitan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Yulianto memfokuskan pada padepokan sebagai tempat kreatif yang kemudian mendatangkan wisatawan. Sedangkan dalam penelitian ini lebih pada strategi dan inovasi pengembangan kesenian Gambang Semarang dalam mensinergikan antara produk budaya dengan produk wisata. Keberadaan pertunjukan Gambang Semarang tidak statis, karena setiap pertunjukannya bisa jadi akan berpindah-pindah dari tempat satu ke tempat yang lain.
6. *Dampak Pariwisata Terhadap Seni Pertunjukan Menuju Industri Seni Pertunjukan Yang Mandiri*. Inggit Prastiawan. 2015. Perbedaan yang sangat mendasar dalam penelitian yang dilakukan oleh Inggit prastiawan dengan penelitian ini antara lain adalah tema

penelitian yang digunakan untuk menjadi fokus penelitian. Dalam penelitian yang dilakukan Inggit lebih memfokuskan pada dampak industri pariwisata terhadap seni pertunjukan. Sedangkan dalam penelitian ini lebih memfokuskan pada pada strategi dan inovasi pengembangan kesenian Gambang Semarang dalam mensinergikan antara produk budaya dengan produk wisata.

7. *Eksistensi Kesenian Gambang Semarang Dalam Budaya Semarang*. Dadang Dwi Septiyan. Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni. 2016. Pada penelitian yang dilakukan dadang lebih memfokuskan tentang eksistensi dan perkembangan musik Gambang Semarang di komunitas "Pahat Etnik" yang ada di Balemong Resort Semarang. Riset tersebut menemukan bahwa komunitas pahat etnik memiliki potensi untuk diminati masyarakat umum. Ada kebaruan dalam komposisi pertunjukan yang disajikan komunitas ini. Pada penelitian ini mempunyai perbedaan mendasar yang terletak pada objek yaitu tentang sinergitas Gambang Semarang yang kemudian menjadi produk pariwisata. Selain itu, komunitas Gambang Semarang juga menjadi pembeda dengan penelitian ini.

Berdasarkan kajian para peneliti dan ahli yang telah dipaparkan dapat diambil kejelasan bahwa penelitian ini secara substansial memiliki perbedaan dengan kajian yang ditulis para peneliti sebelumnya. Perbedaan mendasar terletak pada penggunaan sudut pandang dalam

penelitian ini. selain itu tema penelitian juga berbeda dengan penelitian sebelumnya, dimana dalam penelitian ini memfokuskan pada konsep seni wisata dalam pengembangan kesenian Gambang Semarang. Uraian tentang penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya terkait dengan kesenian Gambang Semarang bertujuan untuk menghindari adanya plagiatisme dalam penelitian ini. Selain itu kebaharuan penelitian diharapkan mampu memberi wacana baru dalam pengembangan ilmu pengetahuan terutama pada kesenian Gambang Semarang.

Gambang Semarang sebagai kesenian tradisional yang kemudian dikemas menjadi seni pariwisata maka perlu dilihat pada kedudukan kesenian ini sebagai seni tradisional yang melahirkan gagasan pengembangan baik dari seniman maupun dari pihak berkepentingan seperti civitas akademisi dan pemerintah kota semarang sebagai regulator resmi dalam pengembangan Gambang Semarang. Kehadiran penelitian sebelumnya tentu akan menambah khasanah pengetahuan peneliti untuk membaca lebih dalam dan teliti tentang pengembangan kesenian Gambang Semarang.

#### **E. Kerangka Pemikiran**

Penelitian ini memiliki konsentrasi pada seni wisata dengan mengambil fokus pada kesenian Gambang Semarang sebagai hasil ekspresi kebudayaan untuk menghadapi tantangan arus pariwisata. Perspektif kebudayaan menjadi dasar untuk diintegrasikan pada perspektif pariwisata. Dua konsep tersebut mencoba dielaborasi untuk melihat

dan menggambarkan strategi seniman Gambang Semarang sebagai hasil kebudayaan yang berkembang menjadi produk wisata. Proses tranformasi tersebut untuk melihat berbagai strategi dan dampak yang dialami dalam pengembangan kesenian Gambang Semarang. Selain itu penelitian ini juga mengadirkan informasi tentang eksistensi dan fungsi kesenian Gambang Semarang di masyarakat. Berikut gambaran alur pemikiran dalam penelitian ini:

Bagan 1  
Kerangka Pikir Penelitian



Kerangka penelitan seni wisata studi kasus kesenian Gambang Semarang ini memiliki alur penelitian yang bertujuan untuk menghubungkan latar belakang, permasalahan, tujuan, metode dan hasil penelitian sebagai paradigma berfikir yang dilakukan oleh peneliti. Gambang Semarang sebagai kesenian tradisional masyarakat Semarang

pada penelitian ini dikonsepsikan menjadi kesenian tradisional yang dalam perkembangannya semakin bersinggungan dengan industri pariwisata modern. Peristiwa ini tentunya memunculkan gagasan dalam hal pengembangan pola garap kesenian sekaligus bentuk sajian pertunjukannya. Disisi lain pengembangan bentuk kesenian Gambang Semarang sebagai produk budaya perlu diteliti kembali salah satunya untuk mengetahui fungsi kesenian Gambang Semarang di masyarakat.

Penelitian ini perlu dilakukan agar kerja kreatif dalam pengembangan kesenian Gambang Semarang memiliki landasan yang kemudian menjadi pedoman bagi pihak berkepentingan dalam kaitannya untuk melestarikan kesenian Gambang Semarang. Selain itu penelitian tentang strategi pengemasan kesenian Gambang Semarang juga bertujuan untuk mempermudah kerja kreatif seniman dalam merespon kondisi yang ada terutama pada ketersinggungan kesenian ini dengan industri pariwisata. Pengembangan kesenian tradisional yang terstruktur secara baik akhirnya mampu memberi jawaban tentang strategi pelestarian kesenian tradisional khususnya kesenian Gambang Semarang.

Sebagai produk budaya, kesenian tradisional seperti kesenian Gambang Semarang memiliki beberapa fungsi yang melekat pada kesenian ini. Nilai-nilai filosofis yang menjadi pedoman masyarakat tersirat dalam kesenian sebagai bentuk media estetis untuk menyampaikan pesan pada masyarakat pendukungnya. Disisi lain perubahan jaman menuntut pola pengemasan kesenian untuk lebih adaptif terhadap selera penonton.

Kompleksitas pengembangan kesenian Gambang Semarang semakin rumit ketika kesenian ini tidak lagi mendapat perhatian yang lebih dari seluruh pihak yang berkepentingan. Tantangan dalam pengembangan kesenian Gambang Semarang mendapatkan peran lebih ketika industri pariwisata gencar di gaungkan oleh pemerintah sebagai industri yang mampu menggerakkan sektor perekonomian masyarakat. Pariwisata telah menjadi leading sektor pembangunan nasional yang kemudian mempengaruhi kerja-kerja pelestarian seperti pada kesenian Gambang Semarang.

Industri pariwisata yang telah ditetapkan oleh pemerintah menjadi leading sektor pembangunan nasional menjadi peluang sekaligus ancaman bagi pengembangan potensi budaya masyarakat berbasis kearifan lokal. Kondisi ini juga turut dirasakan oleh seniman tradisional seperti kesenian Gambang Semarang. Kesenian Gambang Semarang harus mentransformasi diri menjadi seni yang mampu adaptif dengan perkembangan jaman. Hal ini mengakibatkan nilai yang ada di kesenian Gambang Semarang perlu diperhatikan untuk menghindari adanya degradasi nilai yang diakibatkan oleh pemanfaatan kesenian tradisional yang terlalu eksploitatif. Selain itu, strategi pengembangan Gambang Semarang perlu di kaji lebih dalam untuk mengetahui langkah seniman dalam melestarikan nilai yang ada dalam kesenian Gambang Semarang. Seni pertunjukan seperti Gambang Semarang syarat akan nilai kepentingan tanpa terkecuali nilai pelestarian bagi seniman. Seniman

tradisional merupakan mempunyai peran penting dalam pelestarian nilai yang ada dalam kesenian Gambang Semarang. Pola strategi pertunjukan menjadi penting untuk menyikapi perkembangan kesenian Gambang Semarang dalam merespon perkembangan industri pariwisata. Kemampuan adaptif kesenian tradisional akhirnya memberi harapan tentang pelestarian sekaligus menjawab eksistensi kesenian ini.