

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Alat musik tradisional atau gamelan sudah ada sejak zaman dulu, gamelan diduga sudah ada sejak 326 saka (404 Masehi). Bukti nyata gamelan sudah ada sejak sebelum agama hindu datang ke Indonesia yaitu dengan adanya penggambaran gamelan pada relief candi Borobudur dan candi Prambanan. Biasanya Gamelan dimainkan pada acara tertentu seperti upacara agama, pertunjukan wayang, dan acara sakral lainnya. Gamelan dimainkan untuk mengiringi lagu tradisional atau tembang Jawa (Wisdiantoro, 2014).

Terdapat beberapa tempat produksi gamelan di Yogyakarta, salah satunya adalah Bondho Gongso. Hingga saat ini Bondho Gongso masih memproduksi gamelan atau alat musik tradisional lainnya. Bondho Gongso bisa dikatakan sebagai usaha turun-temurun dari Almarhum ayah Trisuko, karena Bondho Gongso sudah ada sejak lima generasi. Trisuko pada saat ini telah mempertahankan pembuatan gamelan. Namun pada saat ini peminat kebudayaan lokal maupun gamelan mulai berkurang atau jarang peminat.

Melihat kenyataan bahwa masyarakat Indonesia saat ini lebih memilih kebudayaan asing yang mereka anggap lebih menarik ataupun lebih unik dan praktis. Kebudayaan lokal banyak yang luntur akibat dari kurangnya generasi penerus yang memiliki minat untuk belajar dan mewarisinya. Menurut Malinowski, Budaya yang lebih tinggi dan aktif akan mempengaruhi budaya

yang lebih rendah dan pasif melalui kontak budaya (Malinowski dalam Mulyana, 2005). Teori Malinowski ini sangat nampak dalam pergeseran nilai-nilai budaya kita yang condong ke Barat.

Dengan ini penulis menggunakan media fotografi sebagai alat untuk dapat mengabadikan suatu proses pembuatan gamelan dan dijadikan suatu *photo story* untuk dapat membuat Bondho Gongso dipandang sebagai pelestari alat musik tradisional dikalangan masyarakat modern pada saat ini.

Melalui *photo story*, penulis dapat memvisualisasikan proses pembuatan gamelan khususnya kendang dan gong melalui karya foto yang berisikan tentang tahap-tahap pembuatnya, dan diperjelas menggunakan kalimat penunjang yang dapat menceritakan tentang peristiwa atau moment dalam pembuatan gamelan. Gong dan kendang dipilih karena keduanya memiliki filosofi yang menarik, selain itu gong dan kendang juga dianggap sebagai otak dari jalannya langgam gamelan. Hal itu dilakukan agar dapat menjadikan daya tarik tersendiri dalam sebuah foto. *Photo story* memiliki arti tentang suatu proses-proses yang dikemas menggunakan foto dengan jumlah lebih dari satu foto, setiap foto memiliki cerita tersendiri namun tetap berkaitan atau berkesinambungan antara foto yang satu dengan foto yang lain. Bondho Gongso dijadikan suatu referensi atau bahan untuk dapat dikembangkan melalui *photo story*, hal itu sangat menarik karena di era modern saat ini pelestari alat musik tradisional kurang dipandang dalam masyarakat pada umumnya, padahal gamelan merupakan suatu warisan budaya turun-temurun dari nenek moyang yang bisa dikembangkan atau dipadukan dengan alat

musik modern padasaat ini, serta dapat menjadi suatu inovasi baru dikalangan masyarakat modern padasaat ini.

Untuk dapat menghasilkan foto yang maksimal pastinya juga dibutuhkan suatu keterampilan dalam pengambilan gambar, seperti memperhatikan komposisi dalam gambar, memilih *angle* yang sesuai, dan menyesuaikan cahaya yang cukup untuk sebuah kualitas foto yang diinginkan. Warna dalam proses *editing* juga sangat mempengaruhi dalam hasil akhir foto, maka dari itu proses *editing* juga harus menyesuaikan dengan situasi atau kejadian yang tepat dalam pengambilan foto.

Selain dengan penerapan Teknik-teknik fotografi, pembuatan *photo story* ini juga menentukan tema yang akan digunakan. Dengan penentuan tema, diharapkan agar dapat mempermudah dalam proses pembuatan ataupun langkah-langkah dalam pembuatan *photo story*. Pada *photo story* ini menentukan tema berdasarkan bagaimana alur dalam pembuatan alat musik tradisional di Bondho Gongso, dalam tema kali ini penulis mengangkat tentang bagaimana proses-proses ataupun langkah dalam pembuatan gamelan dan juga memaparkan tentang bagaimana situasi dan kondisi diruangan para pekerja di Bondho Gongso. Di era globalisasi saat ini sebagian besar anak muda justru cenderung berminat pada musik-musik yang bergenre *western* ataupun *k-pop*, dan sebagainya. Menurut Antony Black, Westernisasi dimulai pada abad ke-18 (Black, 2006), maka menjadi wajar jika budaya barat belakangan ini mampu menggantikan budaya asli karena proses westernisasi juga sudah dimulai sejak lama. Selain karena informasi yang mudah diakses,

kecenderungan meniru dan mengikuti tren terbaru juga jadi salah satu faktor terjadinya westernisasi. Anak muda sangat mudah masuk atau memilih budaya asing menjadi sesuatu yang dilakukan dalam keseharian. Rasa ingin tahu mereka sering diletakkan pada tempat yang salah. Kebanyakan dari mereka ingin mengetahui budaya luar, namun meninggalkan budaya asli. Kebudayaan dan kesenian dari luar lebih mendominasi sehingga membuat kesenian maupun kebudayaan lokal semakin meredup serta menganggap hal itu merupakan suatu kebudayaan yang kuno dan tidak mengikuti perkembangan zaman pada saat ini.

Di tengah perkembangan teknologi serta ilmu pengetahuan yang sangat pesat, serta banyaknya pengaruh budaya yang berasal dari luar menjadi sebuah tantangan tersendiri untuk kesenian tradisional gamelan. Masyarakat akan sangat bergantung pada teknologi guna mencapai maupun mendapatkan informasi yang diinginkan. Seperti menggunakan telepon genggam, sosial media, DVD/CD dan lain sebagainya. Berbeda sekali dengan pencarian informasi maupun hiburan pada zaman dulu, yang mengharuskan masyarakat untuk keluar rumah dan mencari sumber informasi dan acara kesenian yang mereka ingin saksikan (Wiyoso, 2012). Generasi muda Indonesia memiliki potensi yang besar, yang diharapkan mampu untuk melestarikan dan mengembangkan kebudayaan Indonesia yang merupakan bagian dari identitas nasional bangsa Indonesia. Berdasarkan data yang diperoleh melalui website resmi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, gamelan sebagai kesenian Indonesia, pada tanggal 15 Desember 2021 telah diakui oleh



UNESCO sebagai warisan budaya tak berbenda (Kementerian Pendidikan & Kebudayaan, 2021). Hal itu seharusnya dapat menjadi suatu motivasi bagi anak muda untuk dapat melestarikan alat musik tradisional ataupun gamelan.

Dari permasalahan tersebut penulis berminat untuk dapat menjadikan suatu materi dalam *photo story* yang bertujuan untuk dapat memperlihatkan suatu bukti kehidupan maupun proses pembuatan gamelan di Bondho Gongso. Dengan *photo story* proses-proses pembuatan gamelan dapat diabadikan sedemikian rupa dengan suatu permasalahan yang ada pada saat ini. Dengan mengusung tema tentang proses pembuatan gamelan serta memperlihatkan situasi dan kondisi para pekerja di Bondho Gongso, hal itu akan menjadi sebuah patokan dalam pembuatan *photo story*. Dengan hal itu bertujuan agar bisa mendapatkan regenerasi pengrajin gamelan yang diharapkan untuk mempertahankan dan melestarikan kebudayaan lokal yang dimiliki Indonesia.

## **1.2 Fokus Penciptaan dan Rumusan Penciptaan**

### **1.2.1 Fokus Penciptaan**

Fokus Permasalah berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Memvisualisasikan proses pembuatan gamelan di Bondho Gongso melalui *photo story*.
2. Menerapkan teknik fotografi dalam pengambilan gambar proses pembuatan gamelan di Bondho Gongso.

### 1.2.2 Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang dan fokus permasalahan di atas, dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengambilan gambar dan penerapan teori EDFAT yang sesuai dan menjadi lebih menarik dalam proses pembuatan gamelan di Bondho Gongso?
2. Bagaimana penerapan teknik fotografi untuk dapat menjadikan foto menjadi lebih menarik dalam setiap proses pembuatan gamelan?

### 1.3 Tujuan

Terdapat tujuan dari pembuatan photo story berdasarkan rumusan masalah diatas, yaitu sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan proses pembuatan gamelan di Bondho Gongso dengan penerapan beberapa teknik fotografi untuk mendapatkan foto yang menarik.
2. Sebagai sarana untuk dapat mengenalkan warisan kesenian dan kebudayaan daerah kepada masyarakat dengan hasil karya foto.

#### **1.4. Manfaat Penciptaan**

Adapun manfaat dalam penciptaan karya *photo story* berdasarkan rumusan masalah diatas, yaitu:

##### **1.4.1 Manfaat Akademis**

Dalam hal akademis, skripsi ini dibuat dengan tujuan memberikan informasi ataupun edukasi tentang pelestarian dan pewariskebudayaan lokal di Yogyakarta khususnya pembuatan gamelan. Baik secara proses maupun pelaku pembuatan gamelan.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Skripsi ini dibuat untuk dapat mengenalkan proses-proses pembuatan gamelan di Bondho Gongso kepada masyarakat, dan memperlihatkan berbagai peran para pekerja dalam pembuatan gamelan.