

RESI LARAS GAMELAN CRAFTSMEN IN PHOTOGRAPHIC ESSAY

PENGRAJIN GAMELAN RESI LARAS DALAM FOTOGRAFI ESAI

Azizul Karim Fatoni^{1*}, Priaji Iman Prakoso²

^{1,2}Institut Seni Indonesia Surakarta, Indonesia

***Penulis Korespondensi:** azizulkf@gmail.com

Article history

Received :

(23-06-2025)

Revised :

(15-07-2025)

Accepted :

(31-07-2025)

ABSTRACT

The work titled "Gamelan Craftsmen of Resi Laras in a Photography Essay" aims to visualize the gamelan-making process in Karanganyar Regency through a photographic essay and to explore appropriate lighting arrangements for this process. The subject of this work includes gamelan craftsmen in the process of gamelan-making, from initial to the final stages. The creative method involved several stages: data collection, exploration, experimentation, producing, editing, and presentation. The resulting work consist of 20 photographs measuring 60x90cm. This work is expected to serve as a visual archive for preserving gamelan crafts and provide insight to the public about Gamelan Resi Laras-making process and provide references for essay photography.

Keywords: Gamelan, Resi Laras, Photographic Essay, and Lighting.

ABSTRAK

Penciptaan karya berjudul Pengrajin Gamelan Resi Laras Dalam Fotografi Esai bertujuan untuk memvisualisasikan proses pembuatan gamelan yang berada di Kabupaten Karanganyar melalui karya fotografi esai serta mengetahui penataan cahaya yang sesuai pada proses penciptaan ini. Objek penciptaan karya ini mencakup pengrajin gamelan dalam melakukan proses pembuatan gamelan dari tahap awal hingga tahap akhir. Metode penciptaan yang digunakan meliputi beberapa tahap yaitu pengumpulan data, eksplorasi, eksperimentasi, pengerjaan karya, penyuntingan karya, dan penyajian karya. Hasil penciptaan ini berupa 20 karya fotografi dengan ukuran 60 x 90 cm. Karya ini diharapkan dapat menjadi arsip visual untuk melestarikan kerajinan gamelan dan memberi wawasan kepada khalayak mengenai kerajinan Gamelan Resi Laras melalui media foto dan juga memberi referensi tentang fotografi esai.

Kata Kunci: Gamelan, Resi Laras, Fotografi Esai dan Pencahayaan.

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki banyak ragam kebudayaan, salah satunya adalah alat musik tradisional. Menurut Sedyawati, musik tradisional didefinisikan sebagai musik yang digunakan sebagai perwujudan dan nilai budaya, sesuai dengan tradisi (Sedyawati, 1992). Selanjutnya, menurut Tumbijo dalam (Wibowo, 2014) musik tradisional merupakan seni budaya yang sejak lama turun temurun yang telah hidup dan berkembang pada daerah tertentu. Musik tradisional

juga merupakan cetusan ekspresi perasaan melalui suara atau melalui nada dari alat musik sehingga mengandung lagu atau irama yang diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya (Aribawa, 2018). Sehingga dapat disimpulkan bahwa musik tradisional adalah musik masyarakat yang diwariskan secara turun temurun dan berkelanjutan pada masyarakat dalam suatu daerah.

Gamelan merupakan salah satu alat musik tradisional di Indonesia. Kata “gamelan” berasal dari kata dalam Bahasa Jawa, yaitu “gamel” yang berarti memukul yang diikuti akhiran “an” yang menunjukkan kata benda (Damayanti, 2019). Gamelan didefinisikan sebagai satu kesatuan alat musik yang dimainkan bersama dengan alat musik yang terdiri dari: Kendang, Bonang, Bonang Penerus, Demung, Saron, Peking (Gamelan), Kenong & Kethuk, Selentem, Gender, Gong, Gambang, Rebab, Siter, Suling. Perangkat gamelan dibuat menggunakan bahan utama berupa logam, kayu dan kulit (Muhamad, 2021). Setiap alat musik tersebut, masing-masing memiliki makna atau nilai-nilai luhur yang diambil dari filosofi nama dan bunyinya yang dapat dijadikan sebagai pedoman hidup (Sularso, 2017). Dilihat dari fungsinya, gamelan tidak hanya digunakan sebagai alat kesenian tetapi juga memiliki fungsi sosial yang mana sajian dari gamelan ini digunakan untuk melayani berbagai kepentingan masyarakat seperti sarana spiritual religious, upacara kenegaraan, dan lain sebagainya (Santosa, 2021).

Gamelan telah mendapat pengakuan dari UNESCO sebagai bagian dari Warisan Budaya Takbenda. Alat musik tradisional ini tersebar luas di berbagai wilayah Indonesia seperti Jawa, Bali, Madura, dan Lombok. Istilah "Gamelan Jawa" mengacu pada jenis gamelan dari Jawa Tengah, dengan pusat industri pengrajin terbesar terletak di kabupaten Sukoharjo. Sentra pengrajin gamelan juga dapat ditemukan di daerah lain seperti kabupaten Karanganyar.

Meskipun Kabupaten Karanganyar tidak dikenal sebagai daerah pengrajin gamelan, di Karanganyar terdapat satu pengrajin gamelan yaitu Pengrajin Gamelan Haryanto Resi Laras. Pengrajin Gamelan Haryanto Resi Laras telah berdiri sejak tahun 1997 dan merupakan salah satu yang pertama di Kabupaten Karanganyar. Pengrajin Gamelan Haryanto Resi Laras memproduksi gamelan dalam skala besar. Bahan dasar yang digunakan oleh Pengrajin Gamelan Haryanto Resi Laras lebih terjangkau, yaitu besi dan kuningan. Hal inilah yang membedakannya dari pengrajin yang ada di Kabupaten Sukoharjo

Melalui temuan di atas, timbul ide untuk memvisualkan tentang proses- proses pembuatan gamelan di Pengrajin Gamelan Haryanto Resi Laras yang ada di Kabupaten Karanganyar ke dalam fotografi esai. Pemilihan Pengrajin Gamelan Haryanto Resi Laras karena di tempat produksi gamelan ini memiliki perbedaan dalam proses dan bahan pembuatan gamelan di Kabupaten Sukoharjo yang biasanya berbahan dasar perunggu harus melalui proses peleburan terlebih dahulu, sedangkan di gamelan Haryanto Resi Laras dengan bahan dasar besi

dan kuningan yang sudah berbentuk lembaran plat yang akan dipotong mengikuti pola yang sudah ada. Melalui perbedaan tersebut berpengaruh pada jumlah dan waktu produksi gamelan. Pembuatan karya foto ini diharapkan dapat menjadi sumber literasi tentang proses dari pembuatan gamelan yang berada di Kabupaten Karanganyar.

Foto esai naratif adalah sebuah bentuk foto esai yang memiliki narasi yang kuat dan jelas. Penggunaan esai fotografi sebagai salah satu sarana media penyampaian pesan yang ingin disampaikan, yang dapat menceritakan kehidupan sehari-hari dan segala aktivitas dari objek (Devina, 2013). Naratif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah menguraikan, yang memungkinkan untuk mengisahkan cerita secara kronologis, dimulai dari satu kondisi ke kondisi lainnya yang terkait. Foto naratif adalah foto yang dirancang untuk menceritakan sebuah cerita atau menyampaikan pesan tertentu melalui penggunaan komposisi, subjek, dan elemen visual lainnya. Foto naratif sering kali menampilkan adegan atau momen tertentu yang mengandung konflik, emosi, atau perubahan (Wijaya, 2016). Lebih lanjut, fotografi esai merupakan sekumpulan gambar/foto yang menceritakan sebuah peristiwa pada suatu daerah, individu, atau sebuah gaya hidup. Foto esai kerap disertai dengan narasi tekstual, sehingga foto-foto tersebut tidak berdiri sendiri, mereka harus menceritakan lebih jauh lagi dari yang ditunjukkan oleh teks (Hardianti, 2020).

Fotografi esai merupakan karya foto yang bernilai sebagai suatu naratif text karena keberadaannya yang disusun berurutan secara serial sehingga memberikan kesan sebuah cerita yang berkesinambungan antara satu gambar dengan gambar yang lainnya (Soedjono, 2006). Pada konteks ini, fotografi esai digunakan untuk menyampaikan secara visual tahapan-tahapan dalam pembuatan gamelan, sehingga memungkinkan pengamat untuk memahami secara lebih jelas dan mendalam mengenai proses tersebut melalui gambar-gambar yang disajikan (Taufik, 2017). Namun, disisi lain fotografi esai juga harus dapat menyampaikan pendapat atau opini disaat yang sama, fakta dan peristiwa hanya sebagai pelengkap. Sehingga foto esai lebih bersifat menganalisa daripada sekedar melaporkan peristiwa tersebut, bisa dikatakan genre foto esai merupakan rangkaian argumen yang dinyatakan dari sudut pandang fotografernya (Setyanto, 2017).

Penciptaan karya foto ini perlu memperhatikan aspek pencahayaan untuk memperkuat pesan visual, dengan menggunakan teknik *mix light* yang memperkuat pesan visual. *Mix light* secara umum adalah kombinasi antara *available light* dan *artificial light* (Susanti, 2024). Pada penciptaan kali ini teknik *mix light* memanfaatkan sinar *flash* serta sinar matahari sebagai sumber pencahayaan tambahan. Cahaya pengisi hanya digunakan sesuai kebutuhan untuk memberikan pencahayaan tambahan pada area yang memerlukan. Penerapan *mix light* selain sebagai sumber cahaya juga dapat memberikan dimensi pada objek (Kalamullah, 2022).

Berdasarkan hal tersebut, penciptaan kali ini dapat dirumuskan dua permasalahan yang ingin digali, yaitu bagaimana memvisualisasikan proses tahap pembuatan gamelan resi laras menggunakan pendekatan fotografi esai serta bagaimana penggunaan teknik *mix light* yang tepat dalam proses visualisasi ini. Sehingga diharapkan karya yang dihasilkan dari proses penciptaan ini dapat menjadi arsip visual untuk melestarikan kerajinan gamelan. Selain itu memberi wawasan kepada khalayak mengenai kerajinan Gamelan Resi Laras melalui media foto dan juga memberi referensi tentang fotografi esai.

METODE

Proses penciptaan karya dalam hal ini fotografi esai proses pembuatan Gamelan Resi Laras perlu menggunakan metode supaya dapat menangkap cerita yang dapat dituangkan baik secara tekstual maupun visual. Sehingga karya foto ini dinikmati oleh publik serta menjadi tambahan sumber literasi mengenai proses pembuatan gamelan dan fotografi esai. Mengutip dari Lukistyawan metode dalam penciptaan dapat dirangkum menjadi beberapa tahapan yaitu observasi, eksplorasi, eksperimen, pengerjaan, dan penyajian (Lukistyawan, 2019).

Pra-Produksi

1. Observasi

Observasi merupakan proses pengamatan tentang pengrajin gamelan resi laras yang dilakukan secara daring. Metode ini dilakukan untuk mendapatkan informasi umum terkait dengan pengrajin Gamelan Haryanto Resi Laras yang dilakukan dengan mencari sumber data melalui media online. Kemudian melakukan observasi pengamatan langsung ke tempat produksinya di Mungur, Bejen, Kecamatan Karanganyar, Kabupaten Karanganyar. Observasi ini dilakukan untuk mendapatkan hal-hal yang berhubungan dengan proses produksi gamelan. Seperti penggunaan alat dan bahan, jumlah pengrajin, tahapan produksi gamelan, serta aspek penting dalam pembuatan gamelan resi laras ini.

2. Wawancara

Wawancara merupakan proses lanjutan yang dilakukan untuk mendapat informasi dari pemiliknya, yaitu Haryanto, wawancara dilakukan secara langsung di lokasi. Pendekatan fotografi esai memungkinkan adanya narasi tertulis (teks) dan narasi visual (visual) yang saling mendukung satu sama lain. Sehingga proses wawancara menjadi penting untuk dilakukan supaya dapat merangkai sebuah cerita yang utuh tentang proses pembuatan gamelan. Kemudian cerita hasil wawancara tersebut dapat dituangkan dalam bentuk teks tertulis dan visual foto kronologis.

3. Eksplorasi

Pada tahap eksplorasi yang dilakukan adalah mengeksplor teknik yang digunakan, eksplorasi penggunaan cahaya sebagai elemen tambahan tanpa mengubah realitas yang ada di tempat produksi dengan langsung mendatangi pengrajin gamelan Haryanto Resi Laras, yang merupakan objek dari karya ini. Eksplorasi juga dilakukan untuk menentukan waktu pemotretan, hal ini berkaitan dengan jadwal pembuatan gamelan sekaligus proses pembuatan gamelan yang dijadikan objek penciptaan foto.

4. Eksperimen

Pada proses eksperimen ini dilakukan pemotretan menggunakan teknik *mix light* pada objek yang berbeda untuk mendapatkan pengaturan cahaya yang tepat pada saat proses produksi. Kemudian untuk pemotretan dibutuhkan kamera, lensa dengan *focal length* 24-105mm pada proses pemotretan, *diffuser*, *stand light*, dan *flash eksternal* sebagai sumber cahaya untuk mendapatkan terang yang dibutuhkan, warna yang diinginkan dan kedalaman pada visual yang diciptakan,

Dalam proses eksperimen juga dilakukan pemotretan indoor dengan teknik *mix light* ataupun hanya menggunakan *available light* jika memungkinkan. Apabila outdoor tetap menggunakan *mix light* untuk mendapatkan foto yang tidak *back light*. Selain pencahayaan, pada proses eksperimen juga dilakukan beberapa teknik pemotretan seperti *framing*, *low angle*, *detail shoot* dilakukan untuk memperjelas poin yang ingin diperlihatkan.

Produksi

Tahap produksi ini adalah dilakukannya pemotretan terhadap objek, yaitu pengrajin gamelan Haryanto Resi Laras. Pemotretan ini mengeksplorasi objek berdasarkan dengan storyboard yang sudah dibuat sebelumnya pada tahapan pra-produksi. Pemotretan dilakukan mengikuti jadwal pembuatan gamelan dan alur dari pengrajin, supaya tidak mengganggu pekerjaan mereka. Pada tahap produksi juga telah ditentukan alat yang akan digunakan dalam produksi karya ini, kamera yang digunakan yaitu kamera Canon EOS RP, lensa Canon 24-105mm, *flash* eksternal Godox TT600 dan *trigger*.

Penempatan *lighting* sangat mempengaruhi pada hasil foto yang dibuat, maka dari itu pengaturan posisi harus diperhitungkan. Sumber cahaya berasal dari *flash* eksternal dan cahaya matahari sebagai *available light*, teknik ini biasa disebut dengan *mix light* karena menggunakan 2 sumber cahaya berbeda sebagai pencahayaan. *Flash* eksternal ditembakkan menyerong dari sisi kanan dan kiri serta salah satunya menggunakan *diffuser* agar cahaya yang dikeluarkan tidak terlalu keras terhadap objek.



Gambar 1. Behind the Scenes
Foto: Azizul Karim Fatoni, 2024

Penggunaan *diffuser* pada salah satu *flash* memiliki tujuan penting, yaitu untuk menghasilkan cahaya yang lebih halus dan merata pada objek yang difoto. Dengan memanfaatkan *diffuser*, cahaya yang dihasilkan menjadi lebih lembut dan merata, sehingga dapat mengurangi bayangan keras dan menciptakan pencahayaan yang lebih alami. Proses pemotretan ini dilakukan berulang kali hingga memperoleh hasil foto yang memuaskan. Pemotretan dilaksanakan dengan mengikuti alur kerja para pengrajin gamelan agar tidak mengganggu aktivitas mereka. Waktu pemotretan berlangsung dari pukul 8 pagi hingga 2 siang mengikuti jadwal pengerjaan pengrajin gamelan.

Pasca Produksi

Pasca produksi adalah tahap setelah pembuatan karya. Pada tahap ini, dilakukan seleksi karya, di mana karya yang dipilih harus sesuai dengan tema tugas akhir. Apabila tidak memenuhi kriteria, maka dilakukan seleksi kembali. Karya yang terpilih harus memiliki komposisi, warna, dan kesesuaian objek yang baik. Tahapan selanjutnya adalah proses editing foto melalui software Adobe *Lightroom*. Karya terpilih yang berjumlah 20 karya kemudian dilakukan proses editing melalui adobe *lightroom* yang meliputi pengaturan pada kecerahan, kontras, cropping, mengatur Hue dan saturation yang bertujuan mendapatkan warna yang senatural mungkin dan mampu menjadi penguat narasi secara visual. diandalkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya Foto 1. Alat Musik Gamelan Resi Laras



Gambar 2. Alat Musik Gamelan Resi Laras
Foto: Azizul Karim Fatoni, 2025

Foto ini menampilkan beberapa macam alat musik gamelan yaitu bonang, kenong, gong, dan kempul yang tertata rapi. Foto diambil dengan diafragma F 10, ISO 400, shutter speed 1/160s, dan menggunakan dua *flash* eksternal di kanan dan kiri objek dengan *flash* power level di 1/32 yang digunakan untuk menjadi sumber cahaya utama.

Karya 2. Memola Bentuk Gamelan



Gambar 3. Memola Bentuk Gamelan
Foto: Azizul Karim Fatoni, 2025

Foto ini menampilkan seorang pengrajin gamelan yang sedang melakukan penggambaran pola pada plat besi. Dengan menggunakan jangka besi, ia dengan teliti menandai pola yang akan dipotong sebagai bagian dari proses pembuatan instrumen gamelan. Foto diambil dengan diafragma F 10, ISO 400, Shutter speed 1/160s dan menggunakan dua *flash* eksternal dengan *flash* power level 1/16 sebagai *main light* dan 1/32 sebagai *fill in*.

Karya 3. Merapikan Tepi Plat



Gambar 4. Merapikan Tepi Plat
Foto: Azizul Karim Fatoni, 2025

Foto ini menampilkan seorang pengrajin sedang merapikan tepian plat besi sebagai bagian dari proses pembuatan gamelan. Ia menggunakan alat pemotong tuas manual untuk memotong dan membentuk lembaran besi dengan hati-hati. Foto diambil dengan ISO 400, shutter speed 1/160s dan diafragma F 10 yang digunakan untuk memberikan ruang tajam luas dan menggunakan dua *flash* eksternal, disebelah kiri objek *flash* power level 1/32 sebagai fill in dan 1/16 sebagai main *light* disebelah kanan objek yang digunakan untuk memberikan kesan mendalam pada proses pengecatan pangkon gamelan.

Karya 4. Pembentukan Bilah Gender, Slenthem Demung dan Saron



Gambar 5. Pembentukan Bilah Gender, Slenthem Demung dan Saron
Foto: Azizul Karim Fatoni, 2024

Foto ini menampilkan proses pembentukan bilah gamelan secara tradisional. Tangan seorang pengrajin sedang memukul sebilah logam menggunakan palu besar di atas landasan besi. Foto diambil dengan diafragma F 9, ISO 400, Shutter speed 1/160s dan menggunakan dua *flash* eksternal, di sebelah kiri objek *flash* power level 1/32 sebagai fill in dan 1/16 sebagai main *light*.

Karya 5. Membuat Nut pada Gamelan



Gambar 6. Membuat Nut pada Gamelan
Foto: Azizul Karim Fatoni, 2024

Foto di atas memperlihatkan seorang pengrajin yang sedang melakukan proses pembentukan nut pada plat gamelan, yaitu lekukan pada permukaan gamelan. Pengrajin tersebut tampak fokus memukul kuningan dengan palu kecil. Tangan kirinya memegang pencu dengan hati-hati, sementara tangan kanannya menghantam permukaannya menggunakan palu untuk mendapatkan bentuk yang diinginkan. Foto diambil dengan diafragma F 10, ISO 400, *shutter speed* 1/160s yang bertujuan untuk memberikan ruang tajam luas untuk memperlihatkan suasana di sekitarnya, terdapat beberapa alat kerja tradisional seperti palu lain, serta cetakan dan alat-alat penunjang lainnya. Dari skema pemotretan di atas juga memperlihatkan penggunaan *flash* dari tiga arah yang salah satunya menggunakan *diffuser* pada *flash* yang berada di tengah dengan *flash power level* 1/16 sebagai *main light* yang bertujuan untuk menghasilkan cahaya yang halus dan merata, lalu di sebelah kanan dan kiri dengan *flash power level* 1/32 sebagai *fill in*.

Karya 6. Pengelasan Pencu Pada Gamelan



Gambar 7. Pengelasan Pencu Pada Gamelan
Foto: Azizul Karim Fatoni, 2024

Foto di atas memperlihatkan seorang pengrajin gamelan yang sedang melakukan proses penyambungan bagian pencu pada gamelan. Pencu merupakan bagian tengah yang menonjol pada permukaan gong atau instrumen sejenis yang memiliki fungsi penting dalam menghasilkan suara khas pada gamelan. Foto diambil dengan diafragma F 10, ISO 400, shutter speed 1/160s yang bertujuan untuk memberikan ruang tajam luas untuk memperlihatkan suasana di sekitarnya. Pemotretan menggunakan *flash* dari tiga arah yang salah satunya menggunakan *diffuser* pada *flash* yang berada di tengah dengan *flash power level* 1/16 sebagai main *light* yang bertujuan untuk menghasilkan cahaya yang halus dan merata, lalu di sebelah kanan dan kiri dengan *flash power level* 1/32 sebagai fill in.

Karya 7. Melaras



Gambar 8. Melaras
Foto: Azizul Karim Fatoni, 2024

Foto tersebut menunjukkan seorang pengrajin yang sedang melaras gamelan, yaitu proses penyetelan nada agar instrumen menghasilkan suara yang sesuai dengan standar nada tertentu. Proses melaras gamelan memerlukan keterampilan khusus dan pendengaran yang tajam untuk memastikan setiap nada dari bilah gamelan menghasilkan frekuensi yang tepat. Foto diambil dengan diafragma F 6.3, ISO 250, shutter speed 1/160s yang bertujuan untuk memberikan ruang tajam luas untuk memperlihatkan suasana di sekitarnya. Dari skema pemotretan di atas juga memperlihatkan penggunaan *flash* dari tiga arah yang salah satunya berada di tengah objek untuk main *light* dengan *flash power level* 1/16 pada pengrajin, digunakan juga *diffuser* pada *flash* yang berada di tengah yang bertujuan untuk menghasilkan cahaya yang halus dan merata pada pengrajin dan menggunakan dua *flash eksternal*, disebelah kanan dan kiri objek *flash power level* 1/32 sebagai fill in.

Karya 8. Pengecatan Pangkon



Gambar 9. Pengecatan Pangkon
Foto: Azizul Karim Fatoni, 2025

Gambar ini menampilkan proses pengecatan pangkon untuk instrumen gamelan. Pangkon adalah bagian dari perangkat gamelan yang berfungsi sebagaiudukan atau bingkai yang menopang bilah atau instrumen lainnya dalam rangkaian gamelan. Foto diambil dengan diafragma F 10, ISO 200 dan shutter speed 1/160s dan menggunakan dua *flash* eksternal, disebelah kiri objek *flash* power level 1/32 sebagai fill in dan 1/16 sebagai main *light* disebelah kanan objek yang digunakan untuk memberikan kesan mendalam pada proses pengecatan pangkon gamelan.

Karya 9. Merakit Resonan Gender



Gambar 10. Merakit Resonan Gender
Foto: Azizul Karim Fatoni, 2025

Foto ini memperlihatkan proses perakitan resonan pada instrumen gender gamelan yang dilakukan oleh seorang pengrajin berpengalaman. tabung resonan disusun pada pangkon instrumen gender yang telah dihiasi dengan ukiran tradisional. Foto diambil dengan diafragma F 10, ISO 200, Shutter speed 1/200s dan menggunakan dua *flash* eksternal, disebelah kiri objek *flash* power level 1/32 sebagai fill in dan 1/16 sebagai main *light* disebelah kanan objek.

Karya 10. Pengrajin Gamelan Resi Laras



Gambar 11. Pengrajin Gamelan Resi Laras
Foto: Azizul Karim Fatoni, 2025

Foto ini memperlihatkan para pengrajin gamelan di Haryanto Resi Laras, sebuah tempat pembuatan gamelan tradisional yang terletak di Dusun Mungur, Desa Bejen, Kecamatan Karanganyar, Kabupaten Karanganyar. Mereka berpose bersama di tengah tumpukan instrumen gamelan, seperti gong, kenong, dan instrumen lainnya, yang terlihat sudah selesai maupun masih dalam proses pengerjaan. Bengkel ini memiliki suasana tradisional dengan atap seng dan tiang kayu, mencerminkan lingkungan kerja yang sederhana namun penuh dedikasi. Foto diambil dengan diafragma F 10, ISO 400, Shutter speed 1/25s dan menggunakan dua *flash* eksternal, disebelah kiri objek *flash* power level 1/32 sebagai fill in dan 1/16 sebagai main *light* disebelah kanan objek.

SIMPULAN

Rumah produksi kerajinan gamelan resi laras, memiliki beberapa macam gamelan yang diproduksi. Diantaranya adalah Gender, Gong, Gambang, Kendang, Bonang, Bonang Penerus, serta Demung. Pembuatan gamelan-gamelan tersebut melalui beberapa tahapan yang dikerjakan secara manual oleh pengrajin sendiri. Tahapan pembuatan gamelan tersebut divisualisasikan ke dalam karya fotografi esai sejumlah 20 karya. Karya tersebut kemudian disajikan pada pameran Tunggal yang dicetak dengan ukuran 60x90 menggunakan kertas foto.

Selama proses pengerjaan karya, digunakan teknik pencahayaan untuk menciptakan nuansa visual yang kuat dan mendalam. Dalam sebagian besar karya, digunakan dua hingga tiga lampu *flash* eksternal. Penggunaan lampu ini bertujuan untuk memberikan dimensi pada objek, menonjolkan tekstur bahan, serta menciptakan efek dramatis yang memperkuat pesan artistik dari foto. Cahaya *flash* diatur sedemikian rupa untuk mendapatkan detail-detail penting dari proses pembuatan gamelan, seperti percikan saat pengelasan atau tekstur kuningan pada pengu. Namun, pada beberapa karya, fotografer sengaja memanfaatkan lampu ruang dan cahaya matahari. Dengan begitu dapat menciptakan suasana yang lebih natural dan fokus pada point of

interest tertentu, seperti tangan pengrajin yang teliti memotong plat besi atau pengecatan permukaan pangkon yang berbahan dasar kayu. Perpaduan kedua teknik pencahayaan tersebut menghasilkan variasi estetika yang kaya, memperkuat narasi visual, dan memberikan pengalaman mendalam bagi para pengunjung pameran.

Pencapaian yang didapat dalam pengerjaan tugas akhir ini yaitu dapat menghasilkan karya foto tentang proses pembuatan gamelan melalui fotografi esai dan menjadi sumber informasi ke masyarakat luas mengenai proses pembuatannya. Selanjutnya karya dapat digunakan pihak terkait sebagai arsip dan sumber visual untuk masyarakat yang ingin mengetahui lebih dalam tentang pembuatan alat music gamelan.

REFERENSI

- Aribawa, K. (2018). Pengembangan Aplikasi Game Musik Tradisional Bali Megamelan Berbasis Multiplatform. *JTIK*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.25126/jtiik.201851493>
- Damayanti, N. N. S. R. dkk. (2019). Peningkatan Pengetahuan Pengusaha Gamelan Desa Tihingan Kabupaten Klungkung. *International Journal of Community Service Learning*, 3(4).
- Devina, S. dkk. (2013). PERANCANGAN ESAI FOTOGRAFI SEBAGAI PENUNJANG PELESTARIAN JARAN KENCAK LUMAJANG. *DKV Adiwarna*, 2(1).
- Hardianti, M. dkk. (2020). NILAI KEMANUSIAAN DALAM ESAI FOTO JURNALISTIK “MEREKA MASIH BUTUH BANTUAN” PADA RUBRIK ESFOS SURAT KABAR HARIAN FAJAR. *Jurnal Washiyah*, 1(2).
- Kalamullah, F. (2022). EKSOTIKA SERANGGA PADA MACRO WIDE PHOTOGRAPHY. Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Lukistyawan, P. P. A. A. T. (2019). OBJECTIFIKASI DIRITUBUH DAN EGO DIRI DALAM FOTO KONSEPTUAL. *Acintya*, 10(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.33153/acy.v10i2.2275>
- Muhamad, M. dkk. (2021). Participatory Planning of Tourist Train Station Accessibility and Creative Industry Development. *E-Journal of Tourism*, 8(1).
- Santosa, I. B. (2021). IMAJINER RUANG KEPALA DALAM REKAMAN GAMELAN AGÊNG DENGAN TEKNIK STEREOFONIK. *Acintya*, 12(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.33153/acy.v12i2.3579>
- Sedyawati, E. (1992). *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Sinar Harapan.
- Setyanto, D. W. (2017). CITY OF MADNESS: SEBUAH POTRET ESAI FOTOGRAFI ORANG DENGAN MASALAH KEJIWAAN(ODMK) JALANAN. *Andharupa*, 3(1).
- Soedjono, S. (2006). *Pot-pourri Fotografi*. Universitas Trisakti.
- Sularso, P. Y. M. (2017). UPAYA PELESTARIAN KEARIFAN LOKAL MELALUI EKSTRAKURIKULER KARAWITAN DI SMP NEGERI 1 JIWAN TAHUN 2016. *Citizenship Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1).
- Susanti, I. (2024). FOTOGRAFI SEBAGAI MEDIA ILUSTRASI PADA PRODUK D’LILAC DI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 6(3).
- Taufik, M. dkk. (2017). PERANCANGAN FOTOGRAFI ESAI “SEMARANG CITY BY THE SEA” DENGAN PENDEKATAN EDFAT. *Andharupa*, 3(2).
- Wibowo, T. I. E. (2014). PEMBUATAN MUSIK TRADISIONAL MODERN MENGGUNAKAN DIGITAL AUDIO WORKSTATION. Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- Wijaya, T. (2016). *Photo Story Handbook: Panduan Membuat Foto cerita*. Gramedia Pustaka Utama