

REPRODUKSI FOTOGRAFI TEKNIK UKIR “RAYAP” MENGUNAKAN MEDIA KAYU JATI SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN PENCIPTAAN BIDANG SENI RUPA

Karsam

D4 Produksi Film dan Televisi, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Dinamika

corresponding author email: karsam@dinamika.ac.id

Abstrak

Fotografi hanyalah sebuah tindakan mekanis dalam menghasilkan suatu gambar, bukan representasi tetapi hanyalah peristiwa kausal, bukan gambaran imajinasi, namun hanya kopian. Fotografi mengandaikan adanya kemudahan dalam penciptaan seni. Perkembangan teknologi akhirnya melupakan sisi estetis dan hanya berpasrah sepenuhnya pada tindakan mesin. Penekanan berlebihan terhadap keunggulan reduplikasi, proses instan, dan otomatisasi fotografi membuat fotografi kehilangan tempatnya di dunia seni. Tahun 2015 berkembangnya lukisan potret dalam wujud seni *Wedha's Pop art Potrait (WPAP)*. Hal inilah yang melatarbelakangi penelitian ini. Tujuan yang ingin dicapai adalah menghasilkan karya reproduksi fotografi teknik ukir “rayap” menggunakan media kayu jati sebagai upaya pengembangan penciptaan bidang seni rupa. Fokus penelitian ada pada mengolah foto dan teknik ukir “rayap” dengan menggunakan media kayu jati. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan triangulasi. Penelitian ini menghasilkan karya seni rupa dua dimensi berupa foto yang dibuat dengan menggabungkan dua teknik, yaitu teknik reproduksi fotografi dan teknik ukir kayu. Kelebihan dari penelitian ini adalah belum ada peneliti yang melakukan sebelumnya. Dengan dibuatnya fotografi teknik ukir “rayap” ini dapat membantu perkembangan seni rupa modern di Indonesia. Selain itu karya yang dihasilkan dapat meningkatkan nilai ekonomi.

Kata Kunci: *fotografi, rayap, reproduksi, teknik ukir kayu*

Abstract

*Photography is only a mechanical action in producing an image, not a representation but only a causal event, not an image of imagination, but only a copy. Photography presupposes the ease of creating art. The development of technology has finally forgotten the aesthetic side and just surrendered completely to the actions of machines. Excessive emphasis on the advantages of reduplication, instant processing, and photographic automation has made photography lose its place in the world of art. In 2015, portrait painting was developed in the form of *Wedha's Pop art Portrait (WPAP)*. This is the background of this research. The goal to be achieved is to produce a work of photographic reproduction of the "termite" carving technique using teak wood media as an effort to develop creation in the field of fine arts. The research focus is on photo processing (photo editing) and "termite" carving techniques using teak wood media. The method used in this study is a qualitative method with a triangulation approach. This research produces two-dimensional works of art in the form of photographs made by combining two techniques, namely photographic reproduction techniques, wood carving techniques. The advantage of this research is that no researchers have done it before. It is hoped that the photography of the "termite" carving technique will help the development of modern art in Indonesia. In addition, the work produced can increase economic value.*

Keywords: *photography, reproduction, termite, wood carving techniques*

1. PENDAHULUAN

Rifda Arum dalam artikelnya yang berjudul *Cabang-Cabang Seni: Pengertian dan Contohnya*, menjelaskan bahwa berdasarkan cara menikmatinya seni dibagi menjadi 4 (empat), yaitu seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater/drama (Rifda, 2023). Secara umum seni dapat dibagi menjadi dua yaitu seni rupa dan seni pertunjukan. Sedangkan berdasarkan fungsinya, seni juga dibagi menjadi dua yaitu seni murni dan seni terapan. Seni murni adalah seni yang lebih mementingkan nilai ekspresi penciptanya, sedangkan seni terapan adalah seni yang lebih mengutamakan nilai fungsinya (Karsam, 2012). Contoh seni murni, yaitu seni lukis dan seni patung, sedangkan contoh seni terapan adalah meja, kursi, fotografi, dan lain-lain.

Fotografi hanyalah sebuah tindakan mekanis dalam menghasilkan suatu gambar, bukan representasi melainkan hanyalah peristiwa kausal, bukan gambaran imajinasi, tetapi hanya kopian. Fotografi mengandaikan adanya kemudahan dalam penciptaan seni. Perkembangan teknologi akhirnya melupakan sisi estetis dan hanya berpasrah sepenuhnya pada tindakan mesin. Penekanan berlebihan terhadap keunggulan reduplikasi, proses instan, dan otomatisasi fotografi membuat fotografi kehilangan tempatnya di dunia seni (Susanto, 2017). Pernyataan inilah yang menjadi latar belakang Penelitian ini. Peneliti ingin berkarya seni dengan memadukan fotografi dan seni ukir kayu. Tujuan yang ingin dicapai dalam Penelitian ini adalah menghasilkan karya reproduksi fotografi teknik ukir “rayap” menggunakan media kayu jati sebagai upaya pengembangan penciptaan bidang seni rupa. Permasalahan yang diangkat adalah bagaimana mereproduksi fotografi teknik ukir “rayap” menggunakan media kayu jati sebagai upaya pengembangan penciptaan bidang seni rupa. Fokus Penelitian ada pada fotografi dan teknik ukir “rayap” dengan menggunakan media kayu jati.

Penelitian ini juga dilatarbelakangi adanya penciptaan seni rupa baru pada tahun 2015-an. Pada tahun sebelumnya juga pernah dilakukan dengan cara melukis potret atau lukis wajah. Hal ini tidaklah lepas dari adanya berbagai inovasi fotografi baik yang menyangkut bahan, alat, teknologi dan baragam upaya teknis kreatif yang memungkinkan munculnya varian tampilan *genre* karya fotografi di dunia seni rupa (Wulandari, 2014). Seniman lukis wajah dengan gaya realis di Indonesia salah satunya adalah Wedha Abdul Rasyid. Pada usia 40-an, Wedha Abdul Rasyid merasa mengalami keterbatasan dalam melukis realis. Sehingga Wedha Abdul Rasyid melakukan otak-atik sampai lahirlah seni WPAP atau *Wedha's Pop art Potrait* (Maarif, 2017). Karya WPAP ini proses penciptaannya adalah melalui *editing* foto dengan *software* adobe photoshop. Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti merasa perlu adanya terobosan baru dalam penciptaan seni rupa dengan memanfaatkan seni fotografi.

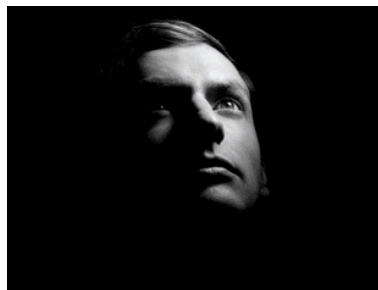
Dalam artikel yang berjudul “*Kreativitas Wedha's Pop art Portrait*” (Maarif, 2017) dijelaskan bahwa untuk menghasilkan gambar yang menyerupai fotografi, tidak harus pandai menggambar. Namun bisa dilakukan dengan cara *photo-tracing* kemudian dilakukan *faceting-coloring*. Gambar diproses melalui *digital imaging* menjadi bentuk baru khususnya pada pewarnaan kulit, namun tetap mempertahankan esensi dari objek. Karya yang dihasilkan dikenal dengan nama WPAP. Lebih dari itu, peran grafik komputer

membantu memudahkan orang untuk belajar dan membuat karya *pop art* ini. Karya ini menjadi populer dan menjadi aliran baru dalam bidang seni rupa di Indonesia.

WPAP merupakan hasil kreativitas dalam bidang seni rupa yang ditemukan dan dikembangkan oleh seniman modern Indonesia yang bernama Wedha Abdul Rasyid (Nida & Sumantri, 2020). Persamaan antara WPAP dengan penelitian ini (Fotografi teknik "rayap") adalah kedua-duanya melalui proses *photo-tracing*. Gambar diproses melalui *digital imaging* menjadi bentuk baru. Kedua-duanya memerlukan sarana grafik komputer. Bedanya adalah WPAP proses pewarnaan pada foto dilakukan menggunakan komputer dengan cara *faceting-coloring*. Sedangkan proses pewarnaan pada fotografi teknik ukir "rayap", dilakukan secara manual tanpa menggunakan komputer, tetapi dengan cara diukir lebih dahulu.

Fotografi berasal dari kata Yunani yaitu "photos" yang berarti cahaya dan "grafo" yang berarti melukis. Fotografi adalah proses melukis menggunakan kamera dengan memanfaatkan media cahaya. Fotografi adalah proses menghasilkan gambar/foto dari objek dengan merekam pantulan cahaya dari objek tersebut pada media yang peka cahaya. Alat yang digunakan adalah kamera (Yunianto, 2021). Fotografi adalah berkarya seni menggunakan kamera. Kualitas karya yang dihasilkan lebih banyak dipengaruhi oleh kualitas kamera yang digunakan. Seiring dengan perkembangan teknologi, membuat nilai-nilai seni pada fotografi menjadi semakin pudar. Untuk menghasilkan gambar yang menyerupai fotografi, tidak harus pandai menggambar, karena bisa dilakukan dengan bantuan komputer (Maarif, 2017). Prinsip fotografi yang paling mendasar adalah dengan penangkap cahaya. Unsur penting sebagai dasar fotografi, yaitu: pencahayaan, efek gerak, fokus & ruang tajam, serta komposisi. Cahaya dalam fotografi merupakan elemen terpenting karena fotografi itu sendiri berarti melukis cahaya (Kusuma, 2022). Oleh karena itu dapat dikatakan kualitas foto yang dihasil sangat dipengaruhi oleh permainan cahaya (Khaizan, 2023).

Terkait dengan pencahayaan, teknik fotografi yang sesuai dengan penelitian ini, yaitu: teknik *side light*, pencahayaan Rembrandt (*Rembrandt lighting*), dan pencahayaan luas (*broad lighting*).



Gambar 1. Teknik Side Light
[Sumber: Khaizan, 2023]

Pertama, *teknik side light* umumnya sering digunakan pada foto berwarna hitam-putih dengan memanfaatkan cahaya yang datang di samping objek. Kemudian, posisi

datangnya bayangan tepat berada di posisi lain. Sehingga memberikan kesan dalam bentuk dimensi yang kuat. Teknik pencahayaan fotografi *teknik side light* juga menguatkan tekstur dari objek foto. Teknik *side light* akan diperoleh warna hitam putih dengan pengolahan cahaya yang mampu memberi kesan tiga dimensi pada objek. Gambar 1 contoh foto hasil teknik *side light*.

Kedua, teknik *Rembrandt lighting*. Dikenal karena pencahayaan seperti ini sering digunakan oleh seorang pelukis bernama Rembrandt van Rijn. Rembrandt van Rijn membuat pencahayaan segitiga cahaya di pipi objek. Teknik ini membuat foto lebih dramatis. Karena pencahayaan yang dihasilkan tidak menyebar, namun dapat memberi kesan tiga dimensional pada objek karena ada penekanan pada objek. Gambar 2 adalah contoh foto hasil teknik *Rembrandt lighting*.



Gambar 2. Teknik *Rembrandt Lighting*
[Sumber: Khaizan, 2023]

Ketiga, teknik *broad lighting* pada dasarnya hampir sama dengan dengan teknik *side light* dan teknik *Rembrandt lighting*. Saat menggunakan teknik *Broad lighting* sebagian besar wajah subjek diterangi, sementara sebagian kecilnya berada dalam bayangan, sehingga warna/cahaya tidak menyebar namun dapat memberi kesan tiga dimensi pada objek. Gambar 3 adalah contoh foto hasil teknik *broad lighting*.



Gambar 3. Teknik *broad lighting*
[Sumber: Khaizan, 2023]

Dalam web <https://dayacipta.co.id/dnews/41/pengertian-dan-keistimewaan-kayu-jati.html> (DCAP, 2022) dijelaskan pengertian dan keistimewaan Kayu Jati. Kayu jati adalah kayu bermutu tinggi yang memiliki batang besar dan lurus serta daun yang lebar. Pertumbuhannya lambat, membutuhkan waktu bertahun-tahun untuk menghasilkan kayu bermutu tinggi. Kayu jati termasuk jenis kayu yang mahal (Eskak, 2016). Karakternya kuat, awet dan indah, serta sangat tahan terhadap rayap dan tahan cuaca. Kayu jati termasuk dalam kayu kelas satu, sehingga kayu jati termasuk kayu yang mewah. Ciri-cirinya berwarna coklat muda, coklat kelabu, hingga coklat merah tua, di bagian luar kayu berwarna putih dan kelabu kekuningan, teksturnya halus. Kayu jati adalah kayu yang paling bagus untuk bahan seni ukir kayu (Wahyudi et al., 2014).

Seni ukir adalah gambar hiasan dengan bagian-bagian *kruwikan* (cekung) dan bagian *buledan* (cembung) yang tersusun menjadi gambar yang indah. Seni ukir merupakan seni membentuk gambar pada kayu, batu, atau bahan-bahan lain (Wijaya, 2017). Dalam tesis penulis yang berjudul *Seni Ukiran Jepara Indonesia: Kajian Mengenai Ciri dan Motif* dijelaskan bahwa ada enam teknik mengukir, yaitu teknik ukir cekung (*krawingan*), cembung (*buledan*), teknik cekung-cembung, teknik *tanahan*, *krawangan* (*tembus*), *rancangan/cawenan* (Karsam, 1999). Dalam Gramedia Blok “*Teknik Ukir: Sejarah, Fungsi, Teknik, Jenis, dan Contohnya*” (Nandy, 2023), dijelaskan bahwa ada enam jenis teknik ukir, yaitu teknik ukir cekung, cembung, garis/*cawen*, susun, *tembus*, dan *takokan*.

Berdasarkan dua sumber di atas dapat dijelaskan bahwa 1) Teknik ukir cekung adalah teknik mengukir dengan cara membuat motifnya cekung atau menjorok ke dalam; 2) Teknik ukir cembung adalah teknik mengukir dengan cara membuat motifnya cembung atau timbul *buledan*; 3) Teknik ukir cekung-cembung, yaitu teknik ukir gabungan antara teknik ukir cekung dan cembung; 4) Teknik ukir *tanahan* adalah teknik mengukir dengan cara membuat latar motif rata seperti tanah dan motifnya timbul; 5) Teknik ukir *krawangan* atau *tembus* adalah teknik mengukir dengan cara membuat latar motif *tembus* atau lobang. Teknik ini kebalikan dari teknik ukir *tanahan*; 6) Teknik ukir susun adalah teknik mengukir dengan cara membuat motifnya tersusun atas bawah; 7) Teknik ukir *takokan* adalah teknik ukir yang batas tepinya tidak memiliki bingkai; dan 8) Teknik ukir *rancangan/garis/cawenan* adalah teknik ukir dengan cara mengukir mengikuti garis-garis motif. Pada teknik ini biasa dilakukan dengan hanya menggunakan 1 tatah/pahat, yaitu pahat yang berbentuk huruf V.

Dari kedelapan teknik ukir di atas tidak dijelaskan tentang “teknik ukir “rayap””. Teknik ukir “rayap” pada penelitian ini adalah penyebutan atau istilah yang peneliti gunakan. Teknik ukir “rayap” pada dasarnya merupakan perkembangan dari teknik ukir *rancangan/garis/cawenan*. Penyebutan teknik ukir “rayap” dilakukan oleh Pak Santriman sebagai pemilik Omah Rayap di desa Ploso, Kecamatan Ploso, Kabupaten Jombang. Beliau adalah seorang pengukir sejak tahun 1982 sampai sekarang. Pak Santriman memperhatikan kayu jati yang dimakan hewan bernama anai-anai (rayap), bekaskan berupa coretan-coretan yang indah. Rayap adalah serangga seperti semut berwarna putih tidak memiliki sayap, memakan dan merusak kayu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia online, rayap disebut juga anai-anai (KBBI, 2023b). Kayu yang dimakan rayap

ini meninggalkan bekas guratan-guratan seperti teknik rancangan. Dari peristiwa ini, maka Pak Santriman mencontoh guratan itu dan menyebutnya sebagai teknik ukir “rayap”. Jadi yang dimaksud dengan teknik ukir “rayap” adalah mengukir dengan cara mengurangi atau menatah membuat guratan atau garis-garis membentuk huruf V menyerupai guratan kayu yang dimakan rayap, seperti gambar 4.



Gambar 4. Kayu Jati bekas dimakan rayap
[Sumber: Basmirayap.net, 2023]

Dengan dibuatnya fotografi teknik ukir “rayap” ini diharapkan dapat membantu perkembangan seni rupa modern di Indonesia. Selain itu karya yang dihasilkan dapat meningkatkan nilai ekonomi.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Deskriptif adalah untuk menggambarkan sejas-jelasnya tentang objek yang diteliti, mendeskripsikan data secara keseluruhan, sistematis, dan akurat. Deskriptif ialah gambaran ciri-ciri data secara akurat sesuai sifat alamiah data (Djajasudarma, 2006). Penelitian kualitatif ialah sejumlah prosedur penelitian kegiatan ilmiah yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah sesuai dengan sudut pandang yang dilakukan oleh Peneliti (Rukajat, 2018). Fokus penelitian ini pada fotografi dan teknik ukir kayu. Peneliti memfokuskan diri pada sebuah fenomena, yaitu era digital (Bungin, 2010).

Sumber data dalam penelitian ini, yaitu fotografi yang dibuat dengan menggunakan teknik ukir kayu yang dihasilkan di Keyna Galeri Ploso Jombang dan Omah Rayap Peterongan Jombang, dari tahun 2015 – 2023. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pendekatan triangulasi. Triangulasi merupakan suatu cara untuk mendapatkan data yang absah dan benar dengan menggunakan pendekatan metode ganda (Gunawan, 2014). Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi literatur, observasi dan dokumentasi, wawancara, *Focus Group Discussion* (FGD), dan praktik langsung serta studi kompetitor. Metode triangulasi pada penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data, minimal dari tiga sumber data yang berbeda seperti data dari literatur, observasi dan dokumentasi, dan wawancara. Dari ketiga sumber tersebut data yang digunakan adalah yang memiliki kesamaan atau data yang saling mendukung.

Studi literatur dilakukan untuk memperoleh data primer terkait dengan apa itu fotografi, teknik fotografi, dasar fotografi, fungsi fotografi, seni ukir, teknik ukir, dan fungsi ukir

serta bahan ukir. Observasi, dokumentasi, dan wawancara dilakukan pada tanggal 13-17 Maret 2023. Observasi dilakukan di beberapa tempat, yaitu: di mebel Pak Kojek dan mebel Pak Santriman keduanya di desa Ploso Kecamatan Ploso, dan di mebel Pak Sukito desa Losari Kecamatan Ploso. Wawancara dilakukan kepada tiga tukang kayu dan empat pengukir. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui jenis kayu yang baik untuk bahan ukir, apa itu mengukir, teknik ukir, dan fungsi ukir.

Focus Group Discussion (FGD) dilakukan di tempat penelitian yaitu di Keyna Galeri Ploso Jombang dan Omah Rayap Peterongan Jombang. Kedua tempat ini adalah milik keluarga besar dari Keyna Galeri, sehingga orang-orang yang ada adalah keluarga atau famili. FGD dilakukan oleh 6 orang (semua laki-laki). Dari 6 orang ini ada 2 orang praktisi ukir kayu sekaligus akedemisi. FGD dilakukan untuk mengetahui cara *editing* foto, jenis kertas untuk *print*, hasil *editing* foto, dan kertas untuk *mal*, apa itu seni ukir, teknik ukir, bahan ukir, dan pewarna ukiran. Selanjutnya adalah praktik langsung yang dilakukan untuk mengeksplorasi material yang digunakan untuk ukir kayu dan eksplorasi dalam *editing* foto. Selain itu, dengan adanya praktik langsung dapat diketahui karakteristik dan *treatment* yang tepat untuk menghasilkan karya.

Teknik analisis data dilakukan dengan cara mereduksi data, yaitu memilih-milih data yang berhubungan dengan penelitian kemudian disimpulkan. Data yang tidak perlu tidak digunakan. Menurut Miler dan Huberman dalam Imam Gunawan menjelaskan cara mereduksi data, yaitu: pertama, dengan cara memilih data, merangkum kemudian memfokuskan data yang terkait dengan penelitian. Kedua, penyajian data dengan cara mengkategorikan data, agar memudahkan peneliti untuk mendeskripsikan data sehingga mudah dipahami dan dimengerti. Ketiga, peneliti menarik kesimpulan dari data yang diperoleh (Gunawan, 2014).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil pengumpulan data, dapat dijelaskan sebagai berikut bahwa Reproduksi artinya mengulang. Reproduksi fotografi pada penelitian ini adalah berkarya seni dengan menggunakan fotografi sebagai media. Teknik untuk mereproduksi bisa dilakukan dengan cara mengukir. Mengukir adalah kegiatan berkarya seni rupa dua dimensi dengan menggunakan bahan kayu, mengikuti pola tertentu dengan cara mengurangi bahan. Dalam penelitian ini motifnya berupa foto, tekniknya menggunakan teknik ukir "rayap" dengan bahan kayu jati.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan beberapa karya lainnya, yaitu fotografi, lukisan potret, dan WPAP. Fotografi karya yang dibuat menggunakan kamera, hasilnya bagus sesuai dengan objek namun nilai seni dan nilai ekonominya kecil. Lukisan potret dibuat dengan cara melukis foto, hasil bagus namun nilai seninya masih kurang, perlu waktu lama dalam pengerjaannya dan nilai ekonominya lebih mahal dibanding fotografi. Karya WPAP hasilnya bagus, namun tidak realis, dikerjakan dengan bantuan komputer, nilai ekonominya di bawah lukisan potret.

Perancangan karya ini bisa digunakan untuk semua orang termasuk di dalamnya adalah perupa dan pencinta karya seni. Karya yang dihasilkan merupakan penemuan baru namun memiliki perbedaan dan kesamaan dengan karya lain, seperti fotografi, lukisan potret, dan WPAP. Posisi karya ini bisa dilihat pada tabel 1 analisis SWOT. Analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya dan untuk mengidentifikasi, membandingkan dengan karya yang sudah ada sebelumnya. SWOT (*Strength-Weakness-Opportunities-Threat*) adalah salah satu cara untuk dapat menganalisis hal-hal yang terdata pada karya sebelumnya. Selain itu, analisis kompetitif diperlukan untuk mengantisipasi persaingan bisnis terutama untuk jenis usaha yang sama (Kholifah et al., 2023). Berikut adalah analisis SWOT.

Tabel 1. Analisis SWOT
[Sumber: Karsam, 2023]

<div style="text-align: center;"> Faktor Internal (S-W) Faktor Eksternal (O-T) </div>	Strengths	Weaknesses
	<ul style="list-style-type: none"> - Pengukir masih usia produktif dan dari akademisi jurusan seni ukir - Didukung keluarga yang mampu melakukan <i>editing</i> foto - Pengukir memiliki koneksi yang luas terhadap masyarakat kelas menengah ke atas - Karya yang dibuat baru (belum dibuat orang lain) - Daerah pengukir penghasil kayu jati 	<ul style="list-style-type: none"> - Foto yang dihasilkan tidak berwarna dan tidak realistis - Kurangnya tenaga kerja yang meminati seni ukir kayu dan paham terhadap <i>editing</i> foto - Kurangnya masyarakat yang meminati fotografi non realistis.
Opportunities	S-O	W-O
<ul style="list-style-type: none"> - Adanya dukungan masyarakat menengah ke atas yang meminati karya seni ukir kayu menjadi korelasi keluarga pengukir. - Masyarakat koneksi menjadi media/ branding ke masyarakat lainnya. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mereproduksi fotografi menggunakan media kayu jati dengan teknik ukir - Menggabungkan teknik fotografi dengan teknik ukir 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang karya seni rupa baru berupa fotografi yang dibuat di atas kayu jati untuk masyarakat kelas menengah ke atas
<ul style="list-style-type: none"> - Karya yang dihasilkan bersifat baru dan cocok untuk hadiah atau kenang-kenangan purna tugas. 		<ul style="list-style-type: none"> - Memanfaatkan bahan kayu jati yang mudah ditemui di lingkungan pengukir tinggal

Threats	S-T	W-T
- Tidak banyak masyarakat kelas menengah ke atas yang minat karya seni rupa fotografi non realis	- Mereproduksi fotografi dengan media baru. - Mereproduksi fotografi dengan menggunakan media kayu jati dengan tetap tidak mengurangi karakter orang yang menjadi objek foto.	- Memanfaatkan teman-teman kelas menengah ke atas yang menyukai/mengoleksi karya seni rupa
Strategi Utama: mereproduksi fotografi teknik ukir “rayap” menggunakan media kayu jati sebagai upaya pengembangan penciptaan bidang seni rupa.		

3.1 Konsep Perancangan Karya

Dalam penelitian ini konsep perancangan menggunakan seluruh data yang diperoleh sampai tahap *keyword*. Yang mana *keyword* sudah ditemukan, yaitu inovasi. Oleh karena itu inovasi akan menjadi kata kunci dalam perancangan penelitian ini. Konsep dibuat bertujuan untuk memfokuskan deskripsi sasaran yang akan dicapai. Tujuan perancangan ini adalah menghasilkan karya berupa reproduksi fotografi teknik ukir “rayap” menggunakan media kayu jati sebagai upaya pengembangan penciptaan bidang seni rupa.

Strategi yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan fotografi yang dikombinasikan dengan ukir kayu. Teknik ukir kayu yang digunakan belum pernah digunakan orang lain. Teknik ukirnya disebut teknik ukir “rayap”. Untuk menjaga kualitas karya, maka kayu yang digunakan adalah kayu nomor satu di Indonesia, yaitu kayu jati. Berikut adalah unsur strategi kreatif untuk penelitian ini:

- Fotografi. Untuk menghasilkan karya digunakan olahan foto, yaitu *editing* foto dengan menggunakan teknik pencahayaan: *teknik side light*, *teknik Rembrandt lighting*, dan *teknik broad lighting*.
- Teknik Ukir. Teknik ukiran yang digunakan adalah teknik ukir penemuan baru, yaitu teknik ukir “rayap”.
- Bahan Kayu. Untuk menjaga kualitas karya, maka digunakan kayu jati.
- Warna. *Keyword* yang sudah ditentukan adalah *inovasi*, peneliti memilih skema warna *Monochromatic*. Warna yang akan digunakan adalah warna yang baris kedua, yaitu coklat sampai hitam. Hitam adalah warna netral terkuat. Warna hitam biasanya dikaitkan dengan kekuasaan, keanggunan, dan formalitas.



Gambar 5. *Monochromatic Color Combination*
[Sumber: Pinterest, 2023]

3.2 Konsep Fotografi dan Strategi Media



Konsep fotografi dalam penelitian ini adalah memanfaatkan foto yang sudah ada, foto-foto kenangan yang sudah ada tidak diperlukan foto lagi. Jadi konsep fotografinya adalah mereproduksi foto yang sudah ada dengan cara dilakukan *editing* foto dengan bantuan *software* photoshop. Hasil reproduksi melalui photoshop akan dicetak menggunakan kertas flexy Cina. Dari kertas Cina akan *dimal* menggunakan kertas layangan. kemudian hasil *mal* ditempelkan di atas papan kayu, kemudian diukir.






Media utama dari penelitian ini adalah berupa fotografi di atas papan kayu jati yang dihasilkan dengan cara diukir dengan menggunakan teknik ukir “rayap”. Ukuran papan kayu sesuai dengan ukuran foto.



3.3 Perancangan Karya

Proses penciptaan fotografi dengan menggunakan media kayu jati ini, dilakukan melalui enam tahap, yaitu 1) Tahap menyiapkan papan kayu jati; 2) Tahap *editing* foto; 3) Tahap ngemal foto; 4) Tahap menempelkan *mal*/klise pada papan kayu jati; 5) Tahap mengukir; dan 6) Tahap mewarna/*finishing*. Adapun penjelasan setiap tahap tampak pada tabel berikut.

Tabel 2. Enam Tahap Perancangan Karya
[Sumber: Karsam, 2023]

No	Gambar	Keterangan
A. Tahap 1 Menyiapkan Papan Kayu Jati		
1		Tahap pertama yaitu menyiapkan papan kayu. Ukuran panjang lebar kayu sama dengan ukuran foto yang diinginkan. Kayu jati mempunyai harga yang mahal. Karena harganya mahal, maka disarankan papan kayu yang digunakan sebaiknya dibuat dengan cara menyambung. Seperti gambar nompr 1 di samping, papan ini dihasilkan dengan menyambung/ menggabungkan 6 papan. Tiap papan ukurannya antara 8-10 cm x 80 cm. Papan yang dihasilkan dari sambungan kayu, harganya relatif lebih murah jika dibanding dengan 1 lembar papan utuh tanpa sambungan. Total papan berukuran 80 cm x 100 cm.
2		Setelah jadi papan kayu, keliling tepi kayu dibuat panil kira-kira lebarnya 1.5 cm. Dari 1.5 cm tersebut 1 cm-nya untuk dimasukkan ke dalam kayu pinggiran/ <i>pigora</i> . Sisa 0.5 cm untuk tali air (jarak antara papan dengan <i>pigora</i>). Seperti gambar nomor 2 di samping. Cara seperti ini, tidak menjadi keharusan. Bisa saja setelah jadi papan, diproses fotonya kemudian dipasang <i>pigora</i> seperti membuat <i>pigora</i> pada lukisan atau <i>pigora</i> pada foto.

3		<p>Melanjutkan tahap di atas, setelah dibuat panil, siapkan <i>pigora</i>. Setelah dipasang <i>pigora</i>, dipres agar kuat. Seperti pada gambar nomor 3 di samping.</p>
4		<p>Gambar nomor 4 di samping adalah papan siap untuk diproses berikutnya.</p>
<p>B. Tahap 2 <i>Editing</i> Foto dan Tahap 3 <i>Ngemal</i> Foto</p>		
5		<p>Siapkan foto yang akan diproses, seperti gambar nomor 5 di samping. Peneliti menggunakan foto ini dengan pertimbangan, bahwa hasil reproduksi fotografi yang dilakukan di Rumah Rayap foto ini yang memiliki pencahayaan yang baik, objeknya lebih dari 2 orang, pakaian yang digunakan cenderung lengkap dan memiliki tingkat kesulitan dalam mengukirnya.</p>
6		<p>Selanjutnya dilakukan <i>editing</i> pada foto (<i>photo-tracing</i>) menggunakan komputer/laptop dengan <i>software</i> adobe photoshop. Pada awalnya foto masih berwarna, kemudian <i>diedit</i> menjadi hitam putih (siluet), seperti gambar nomor 6 di samping. Yang perlu diperhatikan pada saat <i>mengedit</i> adalah penekanan pencahayaan. Pada tahap ini bisa menggunakan tiga teknik pencahayaan, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya.</p>
7		<p>Foto hasil <i>editan</i>, kemudian dicetak menggunakan kertas banner (Flexy Cina), seperti gambar nomor 7 di samping. Kertas Flexy Cina ini harganya relatif lebih murah jika dibanding dengan jenis lainnya.</p>

8		<p>Setelah <i>editing foto</i> langkah berikutnya, yaitu <i>ngemal</i> foto menggunakan kertas layangan atau kertas minyak warna putih dengan pen atau spidol warna hitam. Hasil <i>ngemal</i> disebut klise. Seperti gambar nomor 8 di samping.</p>
<p>C. Tahap 4 Menempelkan Klise pada Papan Kayu Jati</p>		
9		<p>Langkah selanjutnya, yaitu papan kayu diberi lem kayu atau lem rajawali. Ratakan ke seluruh papan dengan menggunakan kuas. Seperti gambar nomor 9 di samping.</p>
10		<p>Setelah kayu diberi lem, tempelkan hasil <i>ngemal</i> di atas papan kayu. Lakukan dengan hati-hati dan harus menempel secara rata dan rapi. Seperti gambar nomor 10 di samping.</p>
<p>D. Tahap 5 Mengukir Kayu</p>		
11		<p>Setelah <i>ngemal</i>, langkah berikutnya adalah mengukir. Bagian yang diukir adalah yang warna hitam. Seperti gambar nomor 11 di samping. Karena mengukirnya menggunakan teknik ukir "rayap", maka alat yang diperlukan tidak banyak, cukup <i>ganden</i> (kayu pemukul) dan tатаh/pahat yang berbentuk V atau tатаh jenis coret. Tатаh ini bisa menggunakan 2 tатаh dengan ukuran yang berbeda, seperti gambar nomor 11 di samping, ada 3 tатаh berbentuk V dan 1 <i>ganden</i>.</p>
12		<p>Yang diukir yaitu bagian yang diberi warna hitam pakai spidol, seperti gambar nomor 12 di samping. Warna hitam yang dihasilkan dari <i>editing foto</i>, tidak hanya berbentuk garis-garis tetapi juga berbentuk bidang. Baik dalam bentuk garis maupun bidang, cara mengukirnya tetap dibuat garis-garis seperti kayu bekas dimakan rayap.</p>

E. Tahap 6 Mewarna/ <i>Finishing</i>		
13		<p>Setelah ngukirnya selesai, bagian yang diukir diwarnai. Perlu diperhatikan bahwa sebelum diwarnai kayu harus dihaluskan/diampelas terlebih dahulu. Pada saat menghaluskan harus hati-hati jangan sampai merusak garis-garis. Garis-garis yang tegas berbentuk V jangan sampai menjadi tumpul atau bulat.</p> <p>Untuk bahan pewarna tergantung selera. Pada penelitian ini warna yang digunakan adalah cat aca acrylic warna hitam, dengan cara dikuaskan secara merata pada seluruh bagian yang diukir. Bagian yang tidak diukir jangan sampai kena warna hitam, seperti gambar nomor 13 dan 14 di samping.</p>
14		
15		<p>Setelah pewarnaan bagian yang diukir selesai, kemudian dikeringkan. Setelah kering seluruh bagian kayu bisa diwarnai sesuai dengan selera pengukirnya. Pada penelitian ini, pewarna yang digunakan adalah mowilex nomer 503, seperti gambar nomor 15 di samping. Gambar ini merupakan hasil akhir. Gambar yang lebih jelas seperti pada gambar 8, analisis bentuk.</p>

3.4 Analisis Karya

Karya yang dihasilkan dari penelitian ini ada beberapa catatan dari pengguna dan juga Peneliti selama proses penelitian, yaitu:

3.4.1 Analisis Teknik

Karya ini berupa fotografi. Fotografi adalah hasil tiruan manusia yang diperoleh dengan menggunakan kamera. Hasilnya 100% realis sama dengan wujud asli manusia yang difoto atau realis sama dengan objek yang difoto. Sedangkan dalam proses penciptaan karya pada penelitian ini, memanfaatkan foto yang sudah ada kemudian *diedit* menggunakan *software* adobe photosop. Pada proses *editing* inilah yang memerlukan ketrampilan/skill khusus agar foto yang *diedit* tetap menyerupai objek aslinya. Pada tahap *editing* ini harus dilakukan secara teliti, penempatan cahaya, gelap terangnya sehingga karakter objek dengan mudah bisa dikenali. Namun sebaliknya, jika *editing* fotonya tidak bagus, maka karakter objek bisa berubah atau sulit dikenali. Proses *editing* dilakukan dengan cara *photo tracing*. Saat *editing* bisa menggunakan teknik *side light*, teknik *Rembrandt lighting*, dan teknik *broad lighting*. Berikutnya dilanjutkan dengan teknik ukir kayu, yaitu teknik rayap. Teknik rayap ini merupakan penemuan baru.

3.4.2 Analisis Warna

Berdasarkan hasil *in-depth interview* yang telah dilakukan kepada konsumen, konsumen memilih warna-warna netral yaitu hitam dan natural yaitu warna asli kayu. Warna netral hitam dan warna natural coklat telah terkandung pada batang kayu jati yang digunakan sebagai material pada perancangan ini. Warna hitam dan natural coklat memiliki nilai yang elegan (Kemenparekraf, 2021).



Gambar 6. Analisis Warna
[Sumber: Karsam, 2023]

3.4.3 Analisis *Positioning* Produk

Analisis *positioning* produk dilakukan untuk mengetahui posisi produk dibandingkan dengan studi kompetitor. Analisis ini menggunakan pendekatan nilai-nilai seni dan nilai ekonominya. Berikut adalah analisis *positioning product* yang telah dilakukan:



Gambar 7. *Positioning* Produk
[Sumber: Karsam, 2023]

Dari analisis tersebut dapat diketahui posisi tiap karya yang serupa sebagai pembanding melalui matriks *value 2 x 2* sesuai dengan value yang telah ditentukan untuk ditawarkan kepada pengguna. Simbol oval berwarna *biru* bertuliskan target, menandakan posisi produk yang akan dirancang pada perancangan ini yaitu untuk dewasa ke atas dengan harga menengah.

3.4.4 Analisis Bentuk



Gambar 8. Analisis Bentuk
[Sumber: Karsam, 2023]

Analisis bentuk digunakan untuk menentukan bentuk acuan produk yang akan dirancang. Berdasarkan produk dengan material kayu jati yang telah ada, dapat diketahui bahwa material kayu jati akan dibuat bentuk papan. Agar harganya terjangkau, maka papan ini dibuat pengulangan dari papan-papan yang kecil kemudian disambung menjadi ukuran papan yang dikehendaki. Bentuk papan ini, disesuaikan dengan model karya yang akan dibuat, yaitu hasil *editing* foto akan ditempelkan pada kayu kemudian diukir. Bentuk ini juga disesuaikan pada fungsi karya, yaitu sebagai bahan pajangan untuk mengenang peristiwa yang pernah terjadi.

3.4.5 Analisis Fungsi Karya/Barang Pajangan

Karya hasil penelitian ini pada dasarnya adalah karya seni rupa terapan. Artinya adalah karya ini dibuat untuk keperluan orang lain. Orang lain pesan untuk hadiah, untuk kenangan, dan lain-lain. Karena karya pesanan, maka hasil keseluruhan harus menyesuaikan keinginan yang pesan. Mulai dari objek, ukuran, kemasan, dan juga pewarnaan. Warna-warna yang digunakan juga harus menyesuaikan keinginan pemesan. Namun demikian karya yang dihasilkan merupakan bentuk ekspresi kreatif penciptanya yang dapat difungsikan sebagai pajangan atau tontonan (E. Yuniarti et al., 2023).

Analisis barang pajangan diperlukan untuk menentukan ukuran atau dimensi mulai panjang, lebar, dan tebal kayu yang akan dirancang. Berdasarkan hasil *in-depth interview* yang telah dilakukan pada konsumen yang telah melakukan pemesanan, berikut analisis barang pajangan yang telah dilakukan peneliti:

- a) Ukuran tebal kayu berkisar 2-3 cm
- b) Lebar kayu/lebar karya 80-100 cm
- c) Panjang kayu/panjang karya 80-120 cm
- d) Warna hitam dan netral/warna kayu

Berdasarkan pernyataan ini, pengukir atau senimannya memiliki keterbatasan dalam bereksplorasi, tetapi pengukir atau senimanlah yang memberikan masukan-masukan kepada pemesan.

Karya yang dihasilkan berupa papan kayu jati, sehingga mempunyai beban yang relatif berat jika dibanding dengan kompetitor. Hal ini bisa mempengaruhi ongkos kirim dan juga akomodasi jika diikutsertakan dalam pameran. Dilihat dari proses pengerjaannya dan bahan yang digunakan, karya ini mempunyai nilai ekonomi yang tinggi, sehingga hanya orang-orang tertentu yang bisa beli atau pesan karya ini.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian ini adalah berupa reproduksi fotografi dengan teknik ukir “rayap” menggunakan media kayu jati. Karya yang dihasilkan dilakukan dengan cara menggabungkan teknik fotografi dengan teknik ukir kayu. Adapun tahapan-tahapan dalam Perancangan Fotografi Teknik Ukir “Rayap” Menggunakan Media Kayu Jati, yaitu: 1) menyiapkan papan kayu jati; 2) *editing* foto; 3) membuat *mal*/klise; 4) menempelkan *mal*/klise pada papan kayu; 5) mengukir; dan 6) mewarna/*finishing*.

Teknik ukir “rayap” adalah jenis teknik ukir perkembangan dari teknik ukir *rancangan/cawenan* dengan goresan-goresannya menyerupai kayu yang dimakan hewan rayap/anai-anai menyerupai huruf V. Persamaan antara karya penelitian ini dengan karya yang menggunakan media fotografi, seperti WPAP, keduanya melalui proses *photo-tracing* dengan bantuan komputer. Bedanya proses pewarnaan pada penelitian ini dilakukan secara manual tanpa menggunakan komputer. Jika dibanding dengan lukisan potret, bedanya ada pada tekniknya. Lukisan dengan cara dilukis sedangkan pada penelitian ini dengan cara diukir.

Kelebihan dari penelitian ini adalah belum ada Peneliti yang melakukan sebelumnya. Dengan dibuatnya fotografi teknik ukir “rayap” ini diharapkan dapat membantu perkembangan seni rupa modern di Indonesia. Selain itu karya yang dihasilkan dapat meningkatkan nilai ekonomi. Bagi Peneliti lain dipersilahkan untuk menyangga atau melanjutkan hasil penelitian ini. Untuk penelitian berikutnya bisa dikembangkan reproduksi fotografi ini menggunakan mesin profil *router trimer*.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

- a) Keluarga besar Omah Rayap desa Kepuh Kembeng RT 05, RW 04, Kecamatan Petorongan, Kabupaten Jombang.
- b) Keluarga besar Keyna Galeri Jl. Joyo Lenggoro No. 30 desa Ploso RT, RW 02, Kecamatan Ploso, Kabupaten Jombang.

DAFTAR PUSTAKA

Basmirayap.net. (2023). *2 Klasifikasi Rayap Kayu, Siklus Hidup, dan Habitatnya*.
<https://basmirayap.net/klasifikasi-rayap-kayu/>

- Bungin, B. (2010). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Kencana Prenada Media Group.
- DCAP. (2022). *Pengertian dan Keistimewaan Kayu Jati*. <https://dayacipta.co.id/dnews/41/pengertian-dan-keistimewaan-kayu-jati.html>
- Djajasudarma, T. F. (2006). *Metode Linguistik Ancangan Metode Penelitian dan Kajian*. PT. Eresco.
- Eskak, E. (2016). Krisis Bahan Baku Seni Kerajinan Kayu di Jepara dan solusi Pemecahannya. *Dinamika Kerajinan Dan Batik: Majalah Ilmiah, volume 30(2)*, 73–84.
- Gunawan, I. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. PT. Bumi Aksara.
- Karsam. (1999). *Seni Ukir Jepara Indonesia: Kajian Mengenai Ciri dan Motif*. Universiti Malaya.
- Karsam. (2012). *Eстетika: Nilai-nilai Estetis Pada Karya Seni dan Desain*. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Teknik Komputer Surabaya.
- KBBI. (2023a). *Inovasi*. <https://kbbi.web.id/inovasi>
- KBBI. (2023b). *Rayap*. <https://kbbi.web.id/rayap>
- Kememparekraf. (2021). Kememparekraf Luncurkan e-book Fashion Trend 21/22. *Journaljakarta*.
- Khaizan, F. (2023). *10 Teknik Pencahayaan Fotografi yang Wajib Kamu Tahu*. <https://emptyphotoproject.com/teknik-pencahayaan-fotografi/>.
- Kholifah, A. N., Rahardja, D. M., Karnita, R., Studi, P., & Komunikasi, D. (2023). Perancangan Aplikasi Edukasi Berbasis Mobile tentang Pengenalan Bumbu Rempah Masakan Khas Indonesia. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, 09(01)*, 58–73.
- Kurniasih, W. (2023). *Pengertian Inovasi: Manfaat, Bentuk dan Contoh-contohnya*. Gramedia.Com. <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-inovasi/>
- Kusuma, S. S. (2022). Analisis Arah Cahaya Dalam Studio Fotografi. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru, 13(2)*, 144–152.
- Maarif, Y. S. (2017). Kreativitas Wedha ' s Pop art Portrait. *Pantun, 52*, 68–77. <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/pantun/article/view/753>
- Nandy. (2023). *Teknik Ukir: Sejarah, Fungsi, Teknik, Jenis, dan Contohnya*. Gramedia Blog. <https://www.gramedia.com/best-seller/teknik-ukir/>
- Nida, A. H., & Sumantri, J. (2020). Poster Manfaat WPAP sebagai Alternatif Gaya dalam Penyampaian Informasi Pengetahuan. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya, 2(03)*, 173–182.
- Pinterest. (2023). *Monochromatic Combinations*. <https://www.pinterest.com/pin/150941025000321866/>
- Rifda, A. (2023). *Cabang-cabang Seni: Pengertian dan Contohnya*. Gramedia Blog. <https://www.gramedia.com/literasi/cabang-cabang-seni/>.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kualitatif*. CV Budi Utama.
- Susanto, A. A. (2017). Fotografi adalah Seni: Sanggahan terhadap Analisis Roger Scruton mengenai Keabsahan Nilai Seni dari Sebuah Foto. *Journal of Urban Society's Arts, 4(1)*, 49–60.

- Wahyudi, I., Kristia Dinata Sinaga, D., & Binti Jasni, L. (2014). Pengaruh Jarak Tanam Terhadap Pertumbuhan Pohon dan Beberapa Sifat Fisis-Mekanis Kayu Jati Cepat Tumbuh (Spacing Effect on Tree Growth and Several Physical-Mechanical Properties of Faster-Grown Teak Wood). *Jurnal Ilmu Pertanian Indonesia (JIPI)*, Desember, 19(3), 210.
- Wijaya, R. N. W. O. (2017). Rancang Bangun Media Pembelajaran Mata Pelajaran Teknik Ukir Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 1(1), 547–554.
- Wulandari. (2014). Fotografi Potret, Sebagai Media Visual Portrait Photography, As Visual Media Imaging Self. *Jurnal Desain*, 1, 211–218.
- Yunianti, E., Sugiarti, R., & Rupa, P. S. (2023). Nilai tontonan dan tuntunan pada wayang beber pacitan adegan ke empat. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 09(02), 244–260.
- Yunianto, I. (2021). Teknik Fotografi, Belajar Daris Basic Hingga Professional. In *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*. <https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/download/213/239>