

JAMUR AMANITA SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KARAKTER FIGURATIF DALAM KARYA SCULPTURE PAINTING

Ayu Bellafesti Mahendraputri¹, Indah Chrysanti Angge²

¹Seni Rupa Murni, Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ayubellafesti.20013@mhs.unesa.ac.id

²Seni Rupa Murni, Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: indahangge@unesa.ac.id

Abstract

Childhood is a simple, colorful and memorable time. As an adult, away from the subconscious, we sometimes miss moments of childhood events that are difficult to repeat. At the development stage, children love to explore things. They have fast brain absorption. They imitate a lot of what they see in person or on screen. As their curiosity increases, more and more things are discovered, one of which is about mushroom plants that are identical to the physical characteristics of red caps and white spots which are quite unique, namely Amanita Mushrooms. When viewed from the way it survives, this mushroom can live in the wild. Therefore, a philosophical value arises that we must continue to grow in any situation and condition that has been instilled since early childhood. The focus of the creation is on all the memories that occurred during childhood. A childhood that has gone through many events and twists in life. Through these events, we can explore and learn new things. Based on the sculpture painting technique, the work can be realized after going through various stages as well as the tools and materials used to produce works with a certain volume. At the end of the creation of the work, the artist was able to produce five works with the titles: 1) The Unforgettable, 2) Ana Dina, Ana Upa, 3) The Way Home, 4) Celebrating Birthdays, and 5) Us and Bicycles.

Keywords: Amanita Mushroom, Sculpture Painting, Childhood Memories

Abstrak

Masa kanak-kanak merupakan masa yang sederhana, penuh warna dan banyak kenangan. Sebagai seorang manusia dewasa, jauh dari alam bawah sadar terkadang merindukan momen peristiwa di masa kecil yang sulit terulang kembali. Pada tahap pengembangan, anak-anak senang mengeksplorasi sesuatu. Mereka memiliki daya serap otak yang cepat. Banyak meniru yang dilihat secara langsung maupun sebatas dari layar kaca. Seiring meningkatnya rasa penasaran mereka, semakin banyak sesuatu yang ditemukan, salah satunya tentang tumbuhan jamur yang identik dengan ciri fisik topi merah dan bintik putihnya yang cukup unik yaitu Jamur Amanita. Jika dilihat dari cara bertahan hidupnya, jamur ini dapat hidup di alam bebas. Oleh sebab itu, timbul suatu nilai filosofis bahwa kita harus tetap tumbuh dalam situasi dan kondisi apapun yang telah ditanamkan sejak dini. Fokus penciptaan tertuju pada semua kenangan yang terjadi saat kecil. Masa kecil yang telah melalui banyak peristiwa dan lika-liku dalam hidup. Melalui banyak peristiwa tersebut, kita dapat bereksplorasi dan belajar hal baru. Berpijak pada teknik *sculpture painting*, karya dapat terwujud setelah melalui berbagai tahapan serta alat dan bahan yang digunakan hingga menghasilkan karya dengan *volume* tertentu. Pada akhir penciptaan karya, perupa dapat menghasilkan lima karya dengan judul: 1) Yang Tak Terlupakan, 2) Ana Dina, Ana Upa, 3) Jalan Arah Pulang, 4) Merayakan Hari lahir, dan 5) Kita dan Sepeda.

Kata Kunci: Jamur Amanita, *Sculpture Painting*, Kenangan Masa Kecil

PENDAHULUAN

Dunia anak dapat digambarkan sebagai dunia sederhana namun penuh warna, dan masing-masing memiliki keunikan tersendiri. Masa kanak-kanak disebut sebagai masa perkembangan. Anak kecil mempunyai kemungkinan panjang untuk bebas berkembang. Menurut Kartono, (2007: 107) yang dimaksud dengan kebebasan berkembang di sini yaitu untuk bisa mempertahankan hidupnya dan untuk bisa menyesuaikan diri dalam lingkungannya. Anak-anak senang mengeksplorasi sesuatu. Banyak meniru apa yang dia lihat, baik yang dia lihat secara langsung maupun sebatas dari layar kaca. Berangkat dari kebiasaan tersebut, anak-anak dapat menemukan hal baru. Salah satu diantaranya yaitu objek jamur yang banyak dijumpai di kehidupan nyata, maupun di dalam film atau buku anak-anak. Jenis jamur yang diingat yaitu jenis Jamur Amanita.

Jamur Amanita (*latin: Amanita Muscaria*) memiliki karakteristik fisik berupa tutup berwarna merah cerah dengan bintik-bintik putih dengan insang berwarna putih atau krem pada bagian bawah tutup jamur. Berdasarkan fenomena tersebut, karena seringnya melihat bentuk visual Jamur Amanita menjadikan suatu ketertarikan dengan bentuk visualnya, baik dalam bentuk aslinya maupun yang telah di deformasi. Namun tidak dapat terlepas dari fakta bahwa jamur ini termasuk dalam jenis jamur yang beracun. Terdapat kandungan zat psikoaktif yang dapat menyebabkan rasa mual dan halusinogen pada individu yang mengonsumsinya. Terlepas dari keunikan visual dan dampak negatif yang ditimbulkannya, masih banyak aspek yang dapat diamati, seperti caranya dalam bertahan hidup. Menurut Masrisa (2019), habitat yang tersebar luas di alam bebas membuat Jamur Amanita harus dapat beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Cara bertahan hidup jamur ini dapat diambil suatu nilai filosofis “meskipun dalam situasi dan kondisi apapun, kita harus dapat tetap tumbuh”. Jika ditinjau dari nilai filosofis dari Jamur Amanita dengan cerita mengenai momen kenangan masa kecil yang diangkat oleh perupa dapat menemukan benang merahnya. Hal ini dikarenakan semua kenangan yang terjadi saat kecil merupakan sebuah rekam jejak dari kehidupan suatu individu. Masa kecil yang telah melalui banyak peristiwa

dan lika-liku dalam hidup, turut menjadi faktor pembentukan karakter menjadi lebih kuat dan tangguh.

Munculnya ide-ide baru untuk proses berkesenian juga menyebabkan terjadinya perubahan dinamis dalam karya seni, salah satunya perihal teknik pada penciptaan karya. Salah satu *genre* seni rupa yang sedang tren saat ini, berfokus pada kegiatan eksperimen teknik dan material adalah seni *sculpture painting* yang dipopulerkan oleh seniman asal Rusia yang bernama Evgenia Ermilova. Berasal dari kata dalam bahasa Inggris kata “*Sculpture*” berarti “patung”, dan kata “*Painting*” berarti “lukisan”. Gabungan dari kata tersebut dapat diartikan sebagai “lukisan pahat”. Menurut Ermilova (2022), *sculpture painting* termasuk teknik melukis tiga dimensi dengan menggunakan media pisau palet dan plester yang diaplikasikan di atas bidang datar menghasilkan permainan tekstur timbul atau cekung. Banyaknya sumber informasi yang telah ditemukan dapat dijadikan referensi. Dari aplikasi Instagram dan Pinterest, menemukan istilah *sculpture painting* yang masih baru dan awam bagi perupa juga teknik dan media baru serta beberapa referensi hasil karya dari seniman yang menggunakan media plaster dan semen diaplikasikan pada bidang datar dengan menggunakan pisau palet sebagai alat utama

Berpijak pada fenomena di atas, perupa ingin memvisualkan kenangan masa kecil yang terinspirasi dari nilai filosofis cara bertahan hidup Jamur Amanita. Penggunaan visual jamur bertujuan sebagai bentuk imajiner, tidak menjadi simbolisasi metafora tertentu. Sebagian ingatan berisi kenangan masa kecil akan divisualisasikan sebagai figur-figur jamur sebagai *subject matter* yang telah di desain. Rentang masa dipilih untuk divisualisasikan yaitu sejak usia empat tahun hingga usia dua belas tahun pada masa Sekolah Dasar dengan mengadaptasi aliran surealisme sebagai media visual yang akan disampaikan kepada khalayak.

METODE PENCIPTAAN

Pada proses penciptaan karya seninya, metode yang digunakan yaitu *Practice-led Research*. Metode tersebut merupakan jenis tulisan ilmiah mempublikasikan dari hasil penelitian praktik yang berlangsung (Hendriyana,

2018: 20). Terdapat beberapa tahapan dalam proses penciptaan karya seni yang dijabarkan secara rinci sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini mulai pencarian literatur dengan topik terkait, referensi gambar yang mendukung serta mencoba mengingat kenangan masa kecil yang pernah dilalui dari rentang masa usia empat tahun hingga dua belas tahun serta membuat figur terinspirasi oleh bentuk Jamur Amanita yang nantinya akan divisualkan menggunakan teknik *sculpture painting* hingga menghasilkan suatu karya lukis.

2. Tahap Mengimajinasi

Pada tahap ini mulai mengembangkan gagasan serta ide yang didapat dari data-data yang telah diteliti untuk mengimajinasikan desain figur mengadaptasi dari bentuk Jamur Amanita sebagai visual dari cerita yang diambil, alat dan media, gaya, teknik, pewarnaan serta komposisi dalam lukisan saat proses berkarya dilakukan, diwujudkan pada lukisan dengan memiliki *volume* sesuai dengan yang telah direncanakan.

3. Tahap Pengembangan

Setelah melewati tahap mengimajinasi, tahap pengembangan mulai dilakukan saat penggambaran visual dituangkan menjadi beberapa sketsa. Setelah itu, dipilih lima sketsa terbaik dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk dibuat dalam bentuk lukisan dengan teknik *sculpture painting* di atas papan triplek bentuk persegi berukuran 120 x 120 cm. Berikut adalah kelima sketsa yang telah terpilih:



Gambar 1. Sketsa 1
(Dokumen Ayu Bellafesti)

Sketsa ke-1 menggambarkan seorang anak kecil yang masih polos dan nakal mencuri

makanan, namun ketahuan oleh ibunya yang membuat anak tersebut dimarahi oleh ibunya.



Gambar 2. Sketsa 2
(Dokumen Ayu Bellafesti)

Sketsa ke-2 merupakan ilustrasi yang terinspirasi dari salah satu pepatah Jawa “Ana Dina, Ana Upa” berarti “Tiap Perjuangan Selalu Ada Hasil Yang Nyata”. Setiap perjuangan yang dilakukan dengan maksimal, maka tidak akan ada hasil yang sia-sia. Semangat dari sekelompok anak yang merayakan momen 17 Agustus dengan mengikuti suatu lomba mendorong gerobak untuk meraih kemenangan.



Gambar 3. Sketsa 3
(Dokumen Ayu Bellafesti)

Sketsa ke-3 memvisualkan sepasang kakak – adik yang sedang berjalan arah pulang sambil menghabiskan waktu dengan bermain daun bersama pada saat suasana senja.



Gambar 4. Sketsa 4
(Dokumen Ayu Bellafesti)

Sketsa ke-4 menggambarkan momen hangat disaat berkumpul dalam rangka merayakan ulang tahun bersama keluarga terdekat yang sulit untuk terulang kembali.



Gambar 5. Sketsa 5
(Dokumen Ayu Bellafesti)

Sketsa ke-5 memvisualkan dua sahabat yang sudah terjalin sejak kecil tengah menikmati waktu santainya dengan bersepeda bersama dengan dikelilingi oleh bunga-bunga yang tengah mekar.

4. Tahap Pengerjaan

Tahap pengerjaan dilakukan ketika sketsa telah melalui tahapan konsultasi dan disetujui oleh dosen pembimbing, dilanjutkan dengan proses perwujudan karya dengan media yang telah dipilih. Langkah awal yang harus dilakukan pada tahap pengerjaan yaitu mempersiapkan alat dan bahan yang akan dibutuhkan pada proses perwujudan karya. Setelah alat dan bahan telah siap, maka proses berkarya dapat segera dilakukan pada media papan triplek berbentuk persegi dengan ukuran 120 x 120 cm dengan

menggunakan teknik sculpture painting. Waktu pengerjaan karya kurang lebih 5 bulan, dengan lama pengerjaan setiap karya 14 hari. Dalam proses berkarya juga dilakukan kepenasihanatan untuk membimbing dalam berjalannya penciptaan karya dan kepenulisan.

KERANGKA TEORETIK

Seni

Menurut J. J. Hogman, dalam buku *Estetika Filsafat Keindahan* oleh Mudji Sutrisno (1990) mendeskripsikan bahwa seni memiliki tiga poin utama sebagai berikut :

1. *Ideas*, bahwa wujud suatu seni lebih kompleks dari hanya sekedar ide, gagasan, nilai, norma, peraturan, dan sejenisnya.
2. *Activities*, suatu kegiatan dan tindakan berpola dari manusia dalam melakukan seni.
3. *Artifact*, perwujudan dari seni dilihat dari hasil karya yang diciptakan oleh manusia.

Sedangkan menurut Susanne K. Langer dalam bukunya yang berjudul *The Principles of Art* oleh Collingwood (1974), menjelaskan bahwa seni menjadi bentuk simbolis dari perasaan manusia. Berdasarkan penjelasan diatas, maka seni menurut para ahli dapat dijelaskan bahwa terdapat tiga poin utama menjadi pondasi atas adanya seni, yaitu : ide, aksi, dan wujud. Disamping itu, bentuk-bentuk simbolis terkandung dalam imajinasi mengalami transformasi yang merupakan pembentukan dari pengalaman, divisualisasikan dengan perasaan emosional menggunakan media dan alat yang telah disediakan.

Seni Lukis

Seni lukis dapat diartikan sebagai pengungkapan bahasa dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menampilkan titik, garis, dan warna, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang (Susanto, 2011: 241).

Sebuah karya seni lahir dari seniman yang kreatif, artinya seniman selalu berusaha membangkitkan kepekaan dan kesadaran akan dinamika kehidupan masyarakat, sehingga masyarakat akan dapat merasakan manfaatnya. Seniman yang kreatif akan membawa masyarakat pada estetika yang lebih dalam, bukan selera yang

mengarah pada kedangkalan seni. Hal ini diperlukan kreativitas seniman dalam proses penciptaan karya seni berisi komponen proses cipta seni serta landasan karya. Ketiga komponen tersebut adalah tema, bentuk, dan isi. Walaupun secara teori dapat dipisahkan namun sebenarnya ketiga komponen tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. (Dharsono, 2004: 28)

Jamur Amanita

Jamur Amanita kerap dijuluki “The Fly Agaric” atau “Jamur Payung” memiliki banyak keunikan dari segi warna merah cerah dan bentuk fisik menyerupai topi berwarna merah dengan bintik-bintik berwarna putih menjadi motif di sekelilingnya. Ciri fisik yang dimiliki oleh jamur saat masih segar biasanya bagian badannya dihiasi dengan benjolan pucat seperti kapas yang dikenal sebagai kutil. Kutil adalah sisa-sisa selaput luar untuk melindungi jamur. Bentuk visual Jamur Amanita kerap digunakan sebagai karakter-karakter dalam game seperti dalam game Mario Bros dan buku anak-anak usia dini, karena hal ini visualisasinya banyak disukai oleh berbagai kalangan dan juga sangat menarik untuk dieksplorasi menjadi ide penciptaan karya dengan dipadukan dengan bentuk lain.

Kenangan Masa Kecil

Dunia anak kerap dikaitkan dengan dunia bermain. Melalui kegiatan bermain, anak belajar banyak hal, bermain merupakan bagian yang berperan penting dalam tumbuh kembang anak untuk menjadi manusia sepenuhnya (Sunar, 2007: 5). Anak-anak, terutama pada usia 4 tahun hingga fase duduk di bangku Sekolah Dasar sebagian besar waktunya dihabiskan untuk bermain, baik dengan dirinya sendiri maupun dengan teman bahkan orang tuanya. Bermain memiliki esensi untuk menunjang tumbuh kembang anak. Tidak hanya mengembangkan aspek fisik motorik saja, tetapi juga mengembangkan nilai-nilai penting, seperti nilai moral, kognitif, linguistic, sosial dan emosional. Nilai kehidupan didapatkan oleh anak tentunya tidak dapat terlepas dari lingkup terkecil dalam kehidupannya, seperti orang tua dalam keluarga. Terdapat beberapa kenangan masa kecil yang dapat diidentifikasi menjadi beberapa kategori dalam tabel berikut.

Tabel 1. Identifikasi Kenangan Masa Kecil
(Dokumen Ayu Bellafesti)

| Identifikasi Kenangan Masa Kecil | | |
|---|------------------|--|
| No | Kategori | Kegiatan yang Dilakukan |
| 1. | Bersama Ibu | 1. Dimarahi Ibu; 2. Dimandikan oleh Ibu; 3. Ikut Ibu Belanja ke Pasar; 4. Makan Disuapi oleh Ibu. |
| 2. | Bersama Adik | 1. Bermain Bersama; 2. Mengajari Adik Bermain <i>Puzzle</i> ; 3. Pulang Bersama Adik Setelah Bermain. |
| 3. | Bersama Keluarga | 1. Merayakan Ulang Tahun; 2. Pergi ke Tempat Wisata; 3. Pergi ke Masjid untuk Shalat Terawih Bersama; 4. Membuat Takjil Bersama Saat Puasa. |
| 4. | Bersama Teman | 1. Mengikuti Lomba 17 Agustus di Kampung; |

| | | |
|--|--|-------------------------------------|
| | | 2. Bermain Egrang; |
| | | 3. Bersepeda; |
| | | 4. Bermain Bersama dan Menonton TV. |

Berdasarkan dari tabel diatas dapat mendeskripsikan bahwa masa kanak-kanak selalu berkaitan dengan lingkungan terdekatnya. Beberapa momen pada masa tersebut telah dikategorikan akan dipilih untuk penggambaran visual pada perwujudan karya seni lukis.

Ide Penciptaan Dalam Seni Lukis

Ide atau gagasan adalah kesan dalam dunia batin seseorang yang hendak disampaikan disampaikan kepada orang lain. (Widyamarta, 1990).

Pada proses penciptaan sebuah karya seni, Ide penciptaan pada karya seni lukis akan direalisasikan dalam bentuk sebuah karya lukis tiga dimensi. Mengambil tema tentang “Mengenang masa kecil”. Ide tersebut divisualisasikan ke dalam sebuah objek figur yang mengambil referensi dari bentuk visual Jamur Amanita dengan proses pengerjaan karya menggunakan teknik *sculpture painting*. Jamur Amanita digunakan sebagai figur penggambaran masa kecil, serta terdapat objek benda berada di sekitar turut menjadi faktor pendukung sebagai komposisi dalam karya lukisan.

Media

Menurut Mikke Susanto (2018: 263), media biasanya digunakan dalam menyebut segala sesuatu yang berkaitan dengan bahan yang digunakan dalam karya seni rupa. Sedangkan menurut perupa, media dapat dipahami sebagai alat guna mengekspresikan bentuk emosi, sebuah material atau medium digunakan untuk mewujudkan gagasan yang sudah direncanakan. Media digunakan untuk membuat karya yaitu plaster dibuat dari kapas, lem putih, dan gipsum plaster of paris serta cat akrilik yang diaplikasikan menggunakan kuas dan pisau palet di atas papan triplek. Menggunakan media tersebut karena menyesuaikan dengan fokus teknik yang sedang

dilakukan yaitu *sculpture painting* agar menghasilkan karya yang sesuai.

Teknik

Pada penciptaan karya menggunakan teknik melukis *sculpture painting* yang juga dalam seni rupa termasuk dalam kategori teknik *impasto*. Menurut artikel dalam laman blog.arti.id, *impasto* adalah salah satu teknik melukis dengan cara melapiskan cat yang sangat tebal pada kanvas agar guratan cat terlihat jelas. Jadi lukisan dengan teknik *impasto* akan menghasilkan tampilan dengan tekstur cat yang timbul dan bervolume, sehingga lukisan terkesan lebih nyata.

Namun dalam penerapannya perupa melakukan pembaruan dengan tidak berfokus pada media cat akrilik, tetapi menjadikan plaster sebagai media utama, cat akrilik dan *clay* tetap digunakan sebagai media tambahan. Jadi setelah membuat adonan plaster, perupa menggoreskannya menggunakan pisau palet pada media papan triplek sesuai yang telah direncanakan, lalu mulai proses carving atau memahat, sehingga tercipta bentuk dan volume sesuai dengan yang diinginkan. Menggunakan teknik *impasto* karena teknik ini paling mendekati dan menyesuaikan dengan teknik *sculpture painting*.

Sculpture Painting

Sculpture painting dipopulerkan oleh seorang seniman asal Russia bernama Evgenia Ermilova. Awal mulai teknik tersebut masuk ke Indonesia sekitar tahun 2018. Menurut Ermilova (2022), *sculpture painting* merupakan teknik melukis tiga dimensi dengan menggunakan media pisau palet dan plester berbentuk pasta diaplikasikan di atas bidang yang datar.

Keunggulan dari karya *sculpture painting* terletak pada penggunaan media plaster berbentuk pasta atau semen, papan triplek serta pisau palet digunakan sebagai alat selama proses cipta seni berlangsung. Tekstur dihasilkan dari plaster yang diaplikasikan ke papan triplek dan dipahat menyesuaikan dengan objek yang direncanakan menghasilkan detail timbul dan cekung yang sangat indah serta estetik. Namun tetap saja melukis menggunakan teknik ini membutuhkan waktu dan kesabaran tinggi agar plaster dapat mengering dengan sempurna, selain itu teknik

melukis ini masih tergolong baru, sehingga masih terasa asing di telinga masyarakat awam.

Gaya Surealisme

Gaya atau aliran surealisme menurut Soetjipto, (1989: 211) adalah otomatisisme psikis yang murni, dengan sesuatu proses pemikiran yang sebenarnya ingin diekspresikan, baik dinyatakan secara verbal lisan, tertulis maupun dengan cara lainnya. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan dalam berkarya seni dalam aliran ini adalah menggali alam bawah sadar atau non rasional yang diungkapkan pada suasana alam lain atau surrealistis.

Pada penciptaan karya, penggunaan aliran ini dapat dibuktikan dengan proses dekonstruksi dari Jamur Amanita yang merupakan benda hidup menjadi bentuk figur-figur sebagai *subject matter* penggambaran cerita pada karya yang telah direalisasikan.

Konsep

Menurut Mikke Susanto (2011: 227), konsep adalah pokok pertama atau utama yang mendasari keseluruhan pemikiran. Konsep dalam penciptaan karya. Pada penciptaan karya lukisan, perupa memvisualisasikan figur Jamur Amanita sebagai karakter penggambaran masa kecil. Masing-masing karya menggambarkan tentang kenangan-kenangan masa kecil yang telah dilalui dalam rentang usia 4 tahun hingga masa Sekolah Dasar atau usia 12 tahun.

Bentuk Karya

Bentuk merupakan bangun, gambaran, rupa, wujud, sistem, dan susunan. Dalam karya seni rupa biasanya dikaitkan dengan mantra yang ada, seperti dwimatra atau trimatra (Susanto, 2018: 55). Bentuk figur Jamur Amanita yang sudah disketsa pada triplek, lalu adonan paste pada *sculpture painting* diaplikasikan pada triplek mengikuti bentuk sketsa, kemudia diukir hingga membentuk tekstur ketebalan dan ketinggian sesuai yang diinginkan hingga menghasilkan lukisan yang mempunyai tinggi (lukisan trimatra).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Perwujudan Karya

Proses penciptaan karya tentunya terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan agar karya

dapat terwujud dengan maksimal. Tahapan tersebut terdiri dari tahapan persiapan alat dan bahan, tahapan *preparing* papan triplek, tahapan sketsa dan pembuatan adonan, tahapan pengerjaan objek karya, serta tahapan *finishing* yang akan dijabarkan sebagai berikut.

a. Persiapan Alat dan Bahan

Pemilihan alat dan bahan harus diperhatikan sesuai dengan karya yang akan dibuat agar terhindar dari kesulitan selama proses penciptaan karya seni dan mendapatkan hasil yang maksimal. Berikut adalah alat dan bahan yang digunakan saat proses penciptaan karya seni. Adapun alat yang mendukung selama proses cipta karya berlangsung yaitu: pisau palet, palu, kuas, dan plastik. Bahan yang digunakan untuk penciptaan karya yaitu: Gypsum, lem putih, paku, spanram, papan triplek, *clay*, dan cat akrilik.

b. Tahapan *Preparing* Triplek

Pada tahap awal proses perwujudan karya, hal pertama yang dilakukan yaitu mempersiapkan media yang digunakan, yaitu papan triplek. Perupa merekatkan papan triplek dengan kerangka spanram menggunakan paku agar papan triplek tidak mudah lepas dari spanram.



Gambar 6. Proses *preparing* papan triplek (Dokumen Ayu Bellafesti)

Setelah papan triplek dan kerangka spanram sudah terpasang, dilakukan proses plamir papan triplek. Dilansir dari Kompas.com, plamir atau dempul dinding yaitu proses pelapisan dinding sebelum dicat menggunakan campuran air, kalsium atau semen putih, dan lem putih.

c. Tahapan Sketsa dan Pembuatan Adonan

Setelah tahapan *preparing* papan triplek selesai, perupa menuangkan sketsa yang telah disetujui oleh dosen pembimbing ke dalam triplek menggunakan pensil. Improvisasi juga banyak dilakukan dengan menambahkan beberapa objek

gambar untuk menyeimbangkan komposisi pada lukisan.



Gambar 7. Proses sketsa dan pembuatan adonan (Dokumen Ayu Bellafesti)

Selain proses pembuatan sketsa karya, juga terdapat proses pembuatan adonan pasta yang digunakan pada teknik *sculpture painting*. Perupa mencampurkan lem putih, air, dan semen putih lalu mengaduknya menggunakan pisau palet hingga membentuk adonan dengan tingkat kepadatan yang sesuai.

d. Tahapan Pengerjaan Objek Karya

Tahapan ini diawali dengan proses pembuatan latar belakang atau *background*. Perupa telah menentukan latar waktu dan suasana yang akan diambil serta mencari referensi agar pengambilan tone warna dapat sesuai dengan penggambaran latar yang telah ditentukan. Selanjutnya, adonan pasta telah diberi warna yang berasal dari cat akrilik kemudian diaplikasikan ke papan triplek menggunakan pisau palet sekaligus untuk membentuk tekstur langit, awan, gunung, dan tanah yang sesuai.



Gambar 8. Proses pembuatan *background* (Dokumen Ayu Bellafesti)

Setelah pengerjaan latar belakang telah dilakukan, tahap selanjutnya yaitu pembentukan objek. Pada tahap ini terdapat beberapa teknik yang digunakan oleh perupa, seperti: menggunakan plastik dengan teknik *piping* (meremas plastik berisi adonan pasta yang ujung sisinya telah digunting) pada beberapa objek berbentuk panjang maupun lengkung, teknik pijit tekan (*pinch*) pada *clay*. Pada proses penciptaan

karya seni, perupa mengaplikasikan *clay* ke papan triplek mengikuti sketsa yang telah dibuat sebelumnya, lalu memijitnya menggunakan ibu jari hingga mulai terbentuk objek utama figur karakter Jamur Amanita. Proses pewarnaan objek dilakukan ketika objek karya yang dilapisi *clay* sudah memiliki tekstur sesuai dengan cara dilukis menggunakan kuas dan cat akrilik disertai membuat gradasi hingga menghasilkan warna cerah namun tetap *soft*.



Gambar 9. Pengerjaan objek karya dengan teknik *piping* (kiri) dan *pinch* (kanan) (Dokumen Ayu Bellafesti)

e. Tahapan *Finishing*

Secara harfiah, tahapan finishing adalah suatu proses penyempurnaan yang penting pada perwujudan karya. Pada tahapan ini, perupa memberikan sentuhan akhir berupa proses detailing atau memperkuat warna cat yang telah diaplikasikan. Setelah cat lukisan telah kering, dilanjutkan dengan proses pengaplikasian *Gloss Varnish* yang bertujuan untuk melindungi lukisan dari kerusakan lingkungan, agar warna lukisan tidak cepat kusam, meningkatkan esensi estetika pada lukisan, serta membuat permukaan lukisan tampak mengilap.



Gambar 10. Pengaplikasian *gloss varnish* pada karya (Dokumen Ayu Bellafesti)

2. Analisa Visual Karya

a. Karya 1



Gambar 11. Karya 1
(Dokumen Ayu Bellafesti)

Judul : Yang Tak Terlupakan
Tahun : 2024
Media : Mixed media on plywood
Ukuran : 120 x 120 cm
Arti Karya :

Masa kecil dimana anak-anak masih naif dan suka bermain, seringkali jika berbuat nakal, ibu sebagai sosok yang akan mengeluarkan emosinya agar kita dapat belajar dari kesalahan. Meskipun tidak dapat terulang kembali, dengan banyaknya kenangan yang telah dilalui bersama ibu akan selalu membekas dalam ingatan sampai kapanpun dan terlukis indah pada karya.

b. Karya 2



Gambar 12. Karya 2
(Dokumen Ayu Bellafesti)

Judul : Ana Dina, Ana Upa
Tahun : 2024
Media : Mixed media on plywood
Ukuran : 120 x 120 cm

Arti Karya :

Dalam pepatah Jawa berarti “Tiap Perjuangan Selalu Ada Hasil Yang Nyata”. Semangat dari sekelompok anak yang merayakan momen 17 Agustus dengan mengikuti suatu lomba mendorong gerobak. Bersama berjuang dengan kompak menuruti ambisi untuk menang. Berkat usaha dan kerja sama dengan kawan-kawan, pada akhirnya kemenangan itu dapat kita capai.

c. Karya 3



Gambar 13. Karya 3
(Dokumen Ayu Bellafesti)

Judul : Jalan Arah Pulang
Tahun : 2024
Media : Mixed media on plywood
Ukuran : 120 x 120 cm
Arti Karya :

Suatu momen yang mengingatkanku pada senja kala itu. Dua anak kecil yang sedang menikmati dunianya sendiri dengan canda dan tawa, itu aku dan adikku. Euphoria yang membekas terasa saat perjalanan akan menuju rumah setelah puas bermain daun pisang. Aku sungguh merindukan saat-saat bahagia yang sulit terulang itu.

d. Karya 4



Gambar 14. Karya 4
(Dokumen Ayu Bellafesti)

Judul : Merayakan Hari Kelahiran
Tahun : 2024
Media : Mixed media on plywood
Ukuran : 120 x 120 cm
Arti Karya :

Saat itu merupakan hari ulang tahun adikku yang ke-7. Kami merayakannya secara sederhana, dengan berkumpul bersama, member ucapan beserta doa-doa baik, serta membeli kue ulang tahun untuknya. Meskipun sederhana, namun sangat berkesan. Terasa sangat bahagia saat kami dapat berkumpul bersama dengan utuh.

e. Karya 5



Gambar 15. Karya 5
(Dokumen Ayu Bellafesti)

Judul : Kita dan Sepeda
Tahun : 2024
Media : Mixed media on plywood
Ukuran : 120 x 120 cm
Arti Karya :

Kala itu, kita sedang menghabiskan waktu bersama dengan bermain sepeda. Meski langit kelam, tapi tidak dengan suasana hati kita. Sepasang sahabat yang sedang menikmati waktu dengan bersepeda bersama, yang ada di pikiran kita saat itu hanya bermain dan bersenang-senang. Hari-hari berlalu dengan riang dan dipenuhi canda tawa karena adanya teman disamping kita.

3. Evaluasi Karya

Tahapan evaluasi merupakan tahapan yang diperlukan pada penciptaan suatu karya. Evaluasi pada karya berisi masukan dan penilaian kualitas dari suatu karya yang dilakukan oleh seniman profesional yang pengalamannya telah diakui oleh khalayak penikmat seni (bidang kesenian yang menjadi fokus yaitu seni rupa). Hal ini bertujuan sebagai bentuk validasi terkait kelayakan suatu karya dari beberapa aspek. Sebuah evaluasi dapat diberikan melalui instrument, catatan, atau pendapat. Seniman yang telah dipilih untuk mengevaluasi kelima karya ialah sebagai berikut:

a. Nissa Nuraini

Nissa Nuraini adalah seorang seniman asal Cimahi, Jawa Barat yang tengah menggeluti teknik melukis menggunakan media campuran yang dikenal dengan *sculpture painting* pada banyak karyanya. Sebagai sesama seniman yang juga mengusung teknik ini, beliau merupakan rekan dari Evgenia Ermilova yang turut menjadi referensi visual dari karya perupa.

Setelah melihat kelima karya dari perupa, Ibu Nissa Nuraini memberikan tanggapan positifnya yang dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi. Beliau menilai karya perupa dari aspek pewarnaan hingga teknik pengerjaan. Dari segi pewarnaan, beliau sangat menyukai palet warna yang telah dipilih dinilai cukup realistis, terutama warna langit yang menggambarkan suasana cerah dan penggunaan warna merah pada topi jamur membuat beliau tertarik. Dari segi teknik pengerjaan, proses pengerjaan karya dapat dikatakan sebagai penggunaan teknik *sculpture painting*. Secara keseluruhan dari kelima karya, beliau menyukai perpaduan antara Jamur Amanita yang telah didekonstruksi menjadi karakter figur dengan unsur flora. Namun masih terdapat beberapa hal yang dapat dikembangkan lagi, seperti pewarnaan yang dapat lebih diperhalus di

beberapa objek, salah satunya pada pakaian karakter tokoh dalam lukisan.

b. Woro Indah Lestari

Woro Indah Lestari menjadi salah satu seniman mixed media yang karya-karyanya turut menginspirasi karya perupa. Berikut penilaian beliau mengenai kelima karya yang terdiri dari beberapa aspek. Aspek tersebut mulai dari mengenai konsep dan teknis, hingga kesesuaian pesan yang ingin disampaikan.

Setelah melihat kelima karya, Ibu Woro menyampaikan penilaiannya dari beberapa aspek, mulai dari konsep dan teknis hingga akselerasi pesan dan fungsionalitas karya. Beliau memberikan tanggapan positif pada keberanian perupa dalam mengeksplor teknik baru untuk lukisannya, serta pada kemampuan dalam pengorganisasian unsur visual (pengaturan komposisi, point of view, balance, dan proportion). Beliau juga mengatakan bahwa perupa telah memiliki gaya (idiolect) atau ciri khas yang menjadi daya pembeda dari karya lain, kreativitas perwujudan objek pada karya dan penyampaian pesan telah sesuai.

Terlepas dari tanggapan positif yang beliau sampaikan, tentunya masih terdapat hal-hal yang perlu dikembangkan lagi, seperti : perupa lebih memperkaya riset dan literasi mengenai kesinambungan antara objek dan cerita yang diangkat, perwarnaan lebih detail pada bagian shading, serta lebih meninjau perihal *packaging* karya agar karya dapat aman dan terhindar dari hal-hal yang dapat membahayakan karya.

SIMPULAN

Jamur Amanita (latin: Amanita Muscaria) memiliki karakteristik fisik yang cukup menarik berupa tutup berwarna merah cerah dengan bintik-bintik putih dengan insang berwarna putih atau krem pada bagian bawah tutup jamur. Namun jamur ini termasuk dalam jenis jamur yang beracun. Terlepas dari keunikan visual dan dampak negatif yang ditimbulkannya, masih banyak aspek yang dapat diamati, seperti caranya dalam bertahan hidup yang dapat kita ambil nilai filosofinya. Jamur ini hidup di alam bebas, sehingga harus dapat bertahan hidup dalam situasi dan kondisi yang beragam serta beradaptasi dimanapun dia berada.

Jika ditinjau dari nilai filosofis dari Jamur Amanita dengan cerita mengenai momen kenangan masa kecil yang diangkat oleh perupa dapat ditemukan benang merahnya. Hal ini dikarenakan semua kenangan yang terjadi saat kecil merupakan sebuah rekam jejak dari kehidupan suatu individu. Hal ini menjadi salah satu cerita yang menginspirasi perupa pada penciptaan ide dan konsep. Masa kecil yang telah melalui banyak peristiwa dan lika-liku dalam hidup, turut menjadi faktor pembentukan karakter menjadi lebih kuat dan tangguh.

Mengambil visual Jamur Amanita sebagai salah satu pembaruan untuk sumber ide penciptaan dengan melakukan proses pengimajinasian untuk proses deformasi guna membuat desain figur sebagai penggambaran masa kecil sesuai dengan tema yang diambil. Perupa menggunakan aliran surealisme dan teknik seni lukis mixed media sculpture painting. Teknik ini berasal dari penggabungan teknik seni lukis dan seni pahat. Berpijak pada plaster sebagai bahan dan papan triplek sebagai media utama dan pisau palet serta bahan lainnya yang telah dipersiapkan.

Beberapa evaluasi dari seniman besar tidak terlepas dari proses perwujudan karya. Seniman tersebut memberikan kritik dan masukan yang membantu, mulai dari konsep dan teknik sculpture painting yang masih baru dalam dunia seni rupa. Setelah penyusunan skripsi dilakukan, semakin menambah wawasan baru mengenai topik yang diambil, sedangkan pada karya yang telah dihasilkan sebagai bukti cinta kasih kepada orang tersayang. Proses penciptaan karya telah melalui beberapa tahapan yaitu: tahapan persiapan, pengimajinasian, pengembangan dan pengerjaan. Sedangkan pada tahap perwujudan juga terdapat beberapa tahap, seperti: persiapan alat dan bahan, proses sketsa dan pembuatan adonan, pembentukan objek pada karya, serta finishing. Pada tahap ini perupa sekaligus menguji kekuatan dan kekokohan dari media yang dipakai.

Berdasarkan pemaparan di atas, kelima karya dapat tercipta menggunakan media clay dan gipsium di atas papan triplek berukuran 120 cm x 120 cm. Kelima karya ini memiliki keterkaitan antara rekam jejak kehidupan dari perupa dengan nilai filosofis dari Jamur Amanita mengenai situasi dan kondisi. Pada karya pertama dengan

judul Yang Tak Terlupakan, bercerita tentang hubungan kasih sayang antara ibu dan anak. Pada karya kedua yaitu Ana Dina, Ana Upa, menggambarkan semangat yang berkobar dari sekelompok anak muda yang mengikuti lomba 17 Agustus dengan kompak berjuang untuk meraih kemenangan. Pada karya ketiga dengan judul Jalan Arah Pulang, bercerita mengenai sepasang kakak-beradik yang sedang bermain bersama pada suasana senja. Pada karya keempat yaitu Merayakan Hari Lahir, merupakan penggambaran hangatnya suasana saat merayakan ulang tahun adik bersama keluarga dengan terjalin utuh. Pada karya kelima dengan judul Kita dan Sepeda, bercerita tentang dua sahabat yang menikmati waktunya dengan balapan sepeda.

SARAN

Setelah melalui tahapan penciptaan karya yang didasari pada nilai filosofis dari Jamur Amanita, rasa rindu pada kenangan di masa kecil, dan penggunaan teknik mixed media pada seni lukis, perupa mendapat ilmu dan pengalaman baru. Oleh karena itu, untuk terjun dalam bidang seni rupa tidak dapat terlepas dari kemampuan imajinasi dan bereksplorasi sebanyak mungkin.

Proses imajinasi dapat terbentuk dalam keadaan apapun. Hasil dari proses ini dapat direalisasi menjadi sketsa. Selain konsep, penilaian terhadap teknik juga sangatlah penting. Teknik juga dinilai sebagai aspek yang penting, dengan teknik, seorang perupa mampu menonjolkan gaya atau ciri khas dari lukisannya. Melukis menggunakan teknik sculpture painting yang masih baru dalam dunia seni rupa masih perlu lebih dieksplor lagi. Oleh karena itu, masih banyak hal yang perlu dipelajari oleh perupa. Banyak cara dapat dilakukan untuk memperluas pengetahuan mengenai dunia seni rupa, seperti menghadiri pameran seni, memperkaya literatur dengan banyak membaca buku dan katalog seni, dan sering mencoba media baru dalam berkesenian. Kegiatan ini dinilai efektif dan mampu membangkitkan sisi kreativitas dalam berkesenian.

REFERENSI

Achmad, dkk. 2013. *Panduan Lengkap Jamur*. Jakarta: Penebar Swadaya.

- Damajanti, Irma. 2006. *Psikologi Seni*. Bandung: Kiblat Buku Utama.
- Fitria, dkk. 2013. "Buku Aktivitas Dan Buku Cerita Jamur Sebagai Media Penunjang PAUD". *Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Seni Rupa dan Desain*. Bandung: Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB.
- Hendriyana, H. 2018. *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya: Seni Kriya & Desain Produk Non Manufaktur*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Kartika, D. S. 2017. *Seni Rupa Modern*. Edisi Revisi. Bandung: Rekayasa Sains.
- Kartono, K. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak*. Bandung: CV. Mandar Maju.
- Mazianaomi, dkk. 2020. "Berangkat Dari Masa Kanak-Kanak". *Jurnal Tingkat Sarjana Seni Rupa*. Bandung: Program Studi Sarjana Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB.
- Monahan, P. dkk. 2004. *Art School: A Complete Painters Course*. London: Chancellor Press.
- Murni. 2017. "Perkembangan Fisik, Kognitif, Dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun". *Jurnal UIN Ar-Raniry*. Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
- Norfajrina, dkk. 2021. "Jenis-Jenis Jamur (Fungi) Makroskopis Di Desa Bandar Raja Kecamatan Tamban Catur". *Jurnal UIN-Antasari, Volume 5 Issue 01 (hlm. 17-33)*. Banjarmasin: Universitas Negeri Islam Antasari.
- Panjaitan, T. 2017. "JAMUR SEBAGAI GAGASAN BERKARYA KRIYA KERAMIK DALAM BENTUK CANDELABRA". S1 Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Phaidon. 1994. *The Art Book*. London: Phaidon Press Limited.
- Read, H. 2000. *Arti dan Problematikanya*, terjemahan Soedarso SP. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Santrock, dkk. 2011. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Suganda, dkk. 2021. "Analisis Terhadap Kebahagiaan Ibu Dengan Anak Usia Dini". *Jurnal Golden Age: Pendidikan*

- Anak Usia Dini, Volume 5 Issue 2 (hlm. 159-172)*. Bandung: Universitas Padjajaran.
- Suryajaya, M. 2016. *Sejarah Estetika: Era Klasik Sampai Kontemporer*. Jakarta: Gang Kabel dan Indie Book Corner.
- Kasmawati, dkk. 2019. “PEMBUATAN KERAJINAN DENGAN TEKNIK PILIN PADA SISWA KELAS X SMK PELAYARAN BUANA BAHARI”. *Gorga Jurnal Seni Rupa, Volume 08 Nomor 02*. Medan: Universitas Negeri Medan.