

IKON KOTA SIDOARJO SEBAGAI INSPIRASI MELUKIS DENGAN MEDIA KUE BOLU

Aidha Syafira Dharma Safitri¹, Muchlis Arif²

¹Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: aidha.20018@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri
email: muchlisarif@unesa.ac.id

Abstrak

Interaksi dalam kehidupan sehari-hari dapat menjadi sumber inspirasi dalam menciptakan karya seni, dari proses pembuatan produk usaha kue bolu dapat menjadi ide pembuatan karya seni, dengan menggunakan tema pembuatan karya lukis yaitu Ikon Kota Sidoarjo, Ikon Kota Sidoarjo mempunyai makna dan filosofi terkait dengan potensi dan kearifan lokal yang ada di sana. Salah satu ciri khas Kabupaten Sidoarjo adalah perikanan, masyarakat dapat membangun perikanan menjadi bisnis industri. Fokus ide penciptaan karya menjadikan Ikon Kota Sidoarjo sebagai objek yang dilukis. Dengan bentuk visual yang terdapat Ikon Kota Sidoarjo seperti ikon ikan bandeng dan udang sebagai inspirasi utama dalam eksplorasi serta beberapa objek yang memiliki keterkaitan dengan Ikon Kota Sidoarjo sebagai komposisi dalam sebuah lukisan. Media lukis kue bolu digunakan sebagai media alternatif dalam melukis dan memperkenalkan seni kepada masyarakat dengan bentuk yang berbeda yang tidak hanya dinikmati dalam bentuk pengelihatannya namun juga perasa. Metode yang digunakan dalam penciptaan karya ini yaitu *practice-led research* yang dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu tahap persiapan, tahap mengimajinasi, tahapan pengembangan, dan tahap perwujudan. Karya yang dihasilkan berupa 5 karya lukis dengan media kue bolu dengan masing – masing karya memiliki ukuran 70 cm x 40 cm. Hasil dari perwujudan 5 karya tersebut menggambarkan Ikon Kota Sidoarjo dalam rupa lukisan diatas kue bolu yang di lukis dengan metode *aquarel*, dengan harapan dari penciptaan karya ini dapat memvisualisasikan dan merepresentasikan Ikon Kota Sidoarjo dalam melestarikan kebudayaan dan mendorong kreativitas dengan mencoba topik baru untuk dijadikan karya lukis dengan media alternatif kue bolu.

Kata Kunci : ikon kota sidoarjo, kue bolu, seni lukis, inspirasi

Abstract

Interaction in everyday life can be a source of inspiration in creating works of art, from the process of making sponge cake business products can be an idea for creating works of art, using the theme of making paintings, namely the Icon of Sidoarjo City, the Icon of Sidoarjo City has a meaning and philosophy related to the potential and local wisdom there. One of the characteristics of Sidoarjo Regency is fisheries, the community can build fisheries into an industrial business. The focus of the idea of creating works of art makes the Icon of Sidoarjo City the object to be painted. With the visual form that contains the Icon of Sidoarjo City such as the icon of milkfish and shrimp as the main inspiration in exploration and several objects that are related to the Icon of Sidoarjo City as a composition in a painting. The medium of painting sponge cake is used as an alternative medium in painting and introducing art to the public with a different form that is not only enjoyed in the form of sight but also feeling. The method used in creating this work is practice-led research which is carried out in several stages, namely the preparation stage, the imagination stage, the development stage, and the manifestation stage. The resulting works are 5 paintings with sponge cake media with each work measuring 70 cm x 40 cm. The results of the realization of the 5 works depict the Icon of Sidoarjo City in the form of a painting on a sponge cake painted using the watercolor method, with the hope that the creation of this work can visualize and represent the Icon of Sidoarjo City in preserving culture and

encouraging creativity by trying new topics to be used as paintings with alternative media of sponge cake.

Keywords: *Sidoarjo city icon, sponge cake, painting, inspiration*

PENDAHULUAN

Sejak awal peradaban manusia, seni selalu berkembang dan akan terus berkembang. Lukisan adalah suatu bentuk seni yang digunakan seniman untuk mengekspresikan ekspresi kreatif dan imajinasinya melalui berbagai teknik. (Kusuma, 2023). Karya seni tercipta melalui proses kreativitas dan imajinasi perupa yang terinspirasi dari pengalaman sendiri. Pengalaman pribadi perupa melalui Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) yang bergerak di bidang kuliner pada bisnis makanan, membuat perupa sebagai pelaku usaha ingin mewujudkan karya seni dengan produk usahanya. Karena sebagian besar pemilik usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) berasal dari industri keluarga atau rumah tangga, dan UMKM mempunyai daya serap tenaga kerja yang besar serta dekat dengan masyarakat kecil, maka UMKM merupakan salah satu penggerak utama perekonomian masyarakat dan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pertumbuhan perekonomian Indonesia. (Kesuma et al., 2020).

Usaha makanan yang dirintis perupa terutama pembuatan produk usaha kue bolu, menjadi topik menarik untuk menjadi inspirasi utama membuat karya seni. Beralih dari fungsi utama makanan sebagai sumber energi dan nutrisi. Namun pada karya ini perupa ingin menjadikan makanan sebagai media kreatif untuk menciptakan sebuah karya seni terutama karya seni lukis dengan media kue bolu.

Menurut Farid (2004), Tentu saja para seniman dapat menggabungkan konsep atau pemikiran dengan elemen-elemen seni dan berbagai karakteristik ekspresi. Interaksi antara manusia dengan lingkungan sekitarnya mempengaruhi terciptanya suatu karya seni, baik dari segi motivasi berkarya maupun hasilnya. Interaksi antara manusia dan lingkungan yang dialami perupa dalam kehidupan sehari-hari dapat menjadi sumber inspirasi dalam menciptakan karya seni, tentunya dari proses pembuatan produk usahanya dapat mengambil ide pembuatan karya seni, dengan menggunakan tema yang

perupa pilih pada pembuatan karya lukis tersebut adalah Ikon Kota Sidoarjo. Memilih Ikon Kota Sidoarjo, karena Kota Sidoarjo merupakan kota tempat tinggal perupa.

Ikon merupakan hubungan antara tanda dengan objek atau referensi yang bersifat mirip (Nurul & Aya, 2022). Perupa mengambil tema Ikon Kota Sidoarjo dimana memiliki wilayah pesisir dan sebagian besar pendapatan masyarakatnya berasal dari perikanan sebagai nelayan, Sidoarjo dikenal memiliki ikon kota “Udang dan Bandeng”. Makna dan filosofi ikon ini berkesinambungan pada potensi dan kearifan lokal di Sidoarjo. Ikon bandeng dan udang melambangkan bahwa kota Sidoarjo adalah kota dengan penghasil ikan melimpah. Inilah komoditas unggulan sektor perikanan Sidoarjo.

Perupa tertarik untuk menjadikannya sebagai ide dalam penulisan proposal skripsi ini. Dalam membuat karya seni tentunya menggunakan berbagai teknik untuk memenuhi persyaratan dan mencapai tujuan yang diinginkan. Setiap seniman merasa mendapatkan tantangan yang lebih besar saat mereka membuat karya seni. (Turnip et al., 2023). Penyajian lukisan dua dimensi menawarkan sudut pandang berbeda terhadap kehidupan yang selalu memiliki sisi lain, dan setiap objek di dalamnya memiliki makna. Setiap kehidupan pasti mempunyai sisi lain yang dijalani sebagai sebuah keseimbangan agar tidak hanya terpaku pada satu titik saja, yang bisa diartikan ketika semua yang kita impikan tercapai dalam hidup, pasti akan ada mimpi-mimpi lain yang ingin kita capai (Utomo, 2017).

Dalam bidang seni, media merupakan salah satu bentuk ekspresi, dan setiap media mempunyai karakter dan keunikan tersendiri. Menciptakan karya seni tidak terbatas pada media tertentu (Patriani & Herlina, 2018). Setelah melakukan pengamatan dan pengalaman yang telah dialami pada kehidupan sehari – hari, perupa memilih kue bolu sebagai media alternatif dalam penciptaan karya seni lukis yang digambarkan dalam bentuk lukisan dengan gaya surealistik yang diproyeksikan dalam ruang dua dimensi. Menurut

(Satriyo & Oemar, 2021). Karya seni lukis berfungsi sebagai sarana bagi perupa untuk menyampaikan ekspresi perasaan melalui media seni rupa. *Prudence lulus dari Winchester School of Art* dan berkata “dengan menggabungkan makanan dan seni, saya mulai bekerja lebih banyak lagi dengan metode non-tradisional. Saya ingin orang-orang dapat menyentuh seni, mencium aroma seni, menikmati seni, menggigit seni, dan benar-benar terlibat dengan seni”. Dengan memiliki rasa yang manis dan tekstur yang lembut, kue bolu sangat diminati oleh masyarakat. Kue bolu dapat dibuat dengan bentuk pada umumnya sebagai loyang pencetaknya dengan isian selai atau butter cream di dalamnya. Untuk menjadi kue bolu yang baik, harus memiliki tekstur yang lembut atau empuk dan permukaan yang rata dan tidak bergelombang (Aprilia et al., 2021). Permukaan inilah yang dicari untuk dapat digunakan sebagai media melukis, pewarnaan dalam proses melukis tentunya menggunakan pewarna makanan dengan standart yang sesuai. Karena makanan yang memiliki warna yang buruk atau terlihat sangat berbeda dari warna yang seharusnya, meskipun enak dan memiliki tekstur yang baik, tidak akan menarik karena warna visual yang dihasilkan. Hal ini yang menjadi penentu daya pikat dari karya seni makanan ini.

Perupa mempresentasikan karya seni lukis dengan media kue bolu pada tampilan dan permasalahan yang melingkupinya memiliki tujuan tidak hanya dinilai sebagai karya seni lukis biasa. Dengan permasalahan karya seni lukis yang menyimpang dari sifat dasar seni yaitu abadi. Karena karya seni tetap bisa dinikmati bahkan walaupun pembuatnya meninggal, untuk itu dalam penciptaan karya seni ini termasuk pada golongan seni rupa kontemporer yang memiliki arti seni yang berkembang saat ini, adalah seni yang tidak memiliki aturan konvensional. Perupa juga berupaya untuk mengenalkan lukisan diatas kue bolu ini sebagai karya seni, serta memberi pandangan pada masyarakat maupun penikmat seni yang masih asing mengenai makanan tidak hanya dapat dinikmati secara rasa lalu selesai setelah memakannya, namun dapat dinikmati keindahannya dan mendapatkan kepuasan tersendiri saat menikmatinya.

Perupa mengambil penciptaan dengan judul Ikon Kota Sidoarjo Sebagai Inspirasi Melukis

Dengan Media Kue Bolu karena hal ini belum banyak diketahui masyarakat dan sedikit yang mengetahui tentang makanan ini dapat dijadikan media penciptaan karya seni lukis, karena topik utama ini sangat dekat dengan lingkungan sekitar perupa, perupa berupaya untuk merealisasikan dari karya seni lukisan diatas kue bolu dengan Ikon Kota Sidoarjo sebagai objek upaya untuk mengeksplere kebudayaan dan kota sidoarjo kepada masyarakat luas dengan bentuk visual karya seni lukis pada makanan. Perupa juga mengeksplorasi bagaimana seni lukis digunakan sebagai alat menyampaikan pesan kepada masyarakat dengan cara yang berbeda. Dalam skripsi ini, perupa melakukan peciptaan karya seni dengan judul Ikon Kota Sidoarjo Sebagai Inspirasi Melukis Dengan Media Kue Bolu, dengan bentuk visual yang terdapat pada kue bolu melalui Ikon Kota Sidoarjo dengan unsur-unsur yang menyusun Ikon kota Sidoarjo udang dan bandeng sebagai inspirasi utama dalam eksplorasi, yang memiliki makna simbolis didalamnya dan beberapa objek dengan keterkaitannya yang nantinya divisualkan oleh perupa dalam bentuk karya seni lukis. Oleh karena itu perupa dengan keresahannya mengangkat sebuah karya seni lukis dengan media kue bolu yang dikemas sedemikian rupa, sehingga menarik untuk dijadikan sebuah lukisan dan dapat direnungkan oleh masyarakat serta pecinta seni.

Berdasarkan fenomena dan latar belakang tersebut, fokus ide penciptaan perupa adalah lukisan di atas media kue bolu dengan Ikon Kota Sidoarjo sebagai inspirasi. Dengan bentuk visual yang terdapat Ikon Kota Sidoarjo seperti ikon ikan bandeng dan udang sebagai inspirasi utama dalam eksplorasi serta beberapa objek yang memiliki keterkaitan dengan Ikon Kota Sidoarjo sebagai komposisi dalam sebuah lukisan.

Dalam proses penciptaan karya, perupa menggunakan pewarna makanan yang diaplikasikan di atas media kue bolu, karena *basic* dari karya lukis ini merupakan makanan. Perupa membuat lukisan dengan media kue bolu sejumlah 5 karya seni lukis, dengan ukuran 70 cm x 50 cm dan ketebalan 5 cm.

Tujuan dari penciptaan karya ini meliputi beberapa aspek yaitu: Untuk meciptakan karya seni lukis dengan media kue bolu dengan ide penciptaan Ikon Kota Sidoarjo, merumuskan

secara deskriptif ide dan konsep dari Ikon Kota Sidoarjo Sebagai Inspirasi Melukis Dengan Media Kue Bolu, mengenalkan karya seni lukis baru yang dapat dinikmati dalam bentuk kue bolu, mendeskripsikan proses penciptaan Ikon Kota Sidoarjo Sebagai Inspirasi Melukis Dengan Media Kue Bolu.

Terdapat tiga penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Pertama penelitian dari IN Hidayati, tahun 2014, dengan judul Maskot Udi dan Bandi untuk Redesain Majalah Sekolah Mts Al-Ihsan Krian Sebagai Pengenalan Ikon Kota Sidoarjo. Kedua penelitian dari BP Nurtjahjo dan W Setiadarma tahun 2016, dengan judul Perancangan Desain Kaos Khas Sidoarjo. Ketiga penelitian dari ED Afrianti dan IA Camelia tahun 2022, dengan judul Pengembangan Motif Bandeng dan Udang di Usaha Batik Tulis Moch. Salam Sidoarjo. Dengan mempertimbangkan penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa Ikon Kota Sidoarjo sebagai inspirasi dalam menciptakan karya seni dapat menghasilkan berbagai karya seni dengan simbol udang dan bandeng sebagai objek utamanya, dengan berbagai media di dalam penrapannya dengan tujuan yang hampir sama yaitu untuk mengeksplor kota Sidoarjo agar lebih banyak menarik minat masyarakat.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode practice-led research. Metode ini merupakan jenis penelitian ilmiah yang berfokus pada praktik yang dilakukan selama proses penciptaan karya. Menurut Hendriyana (2021:11), Practice-led Research merupakan jenis tulisan ilmiah yang menciptakan dan mencerminkan karya baru melalui penelitian, yang keluarannya berupa karya. Metode ini adalah metode penciptaan yang digunakan perupa. Sebuah proses penciptaan karya seni lukis dibuat dalam beberapa tahap. Ini meliputi tahap persiapan, tahap imajinasi, tahap pengembangan, dan tahap perwujudan.

Pada tahap persiapan adalah Pada tahap ini perupa melakukan kajian pustaka melalui beberapa sumber seperti buku, jurnal, internet, dan observasi yang bertujuan untuk memperkuat pemahaman perupa. Tahap imajinasi perupa akan

membangun imajinasi yang berkaitan dengan konsep, data, dan pengalaman visual yang diperoleh oleh perupa, yang kemudian dilakukan eksplorasi bentuk visual sesuai dengan imajinasi perupa. Lalu, di tahap perancangan karya perupa menuangkan ide-ide hasil temuan atau analisa data ke dalam bentuk visual berupa sketsa rancangan gambar yang di realisasikan di dalam bentuk lukisan. Terakhir, tahap pengerjaan dari keputusan sketsa yang telah dipilih menjadi sebuah karya seni lukis. Sebelum memulai akan menyiapkan bahan dan alat dan pembuatan media yang dibutuhkan untuk berkarya.

KERANGKA TEORETIK

1) Seni

Ada banyak definisi berbeda tentang seni dan keindahan. Setiap seniman mempunyai cara dan ciri khas untuk menggambarkan makna seni yang digelutinya. Berjuta cara menciptakan karya seni, penelitian seniman dari yang paling rumit hingga ruang kosong hingga penelitian sehari-hari sebagai nafas keaslian bagi seniman.

Sejak awal peradaban manusia, seni selalu berkembang seiring dengan kehidupan manusia dan akan terus demikian di masa depan (Adriani, 2014). Perkembangan seni mengikuti dengan perkembangan zaman di mana karya-karya seni tersebut dilahirkan, pola pikir dan keseharian manusia di zamannya dapat mempengaruhi bagaimana seni itu tercipta. Menurut Salam, S., & Muhaemin, M. (2020 : X). Eisner berpikir tentang semua kemungkinan, menyelidiki keraguan, dan menerima berbagai perspektif adalah bagian dari seni. Sebagian sudut pandang manusia mengenai suatu objek juga merupakan bagian dari seni.

Menurut Wiratno, (2019 : 33-34). seni merupakan hasil cipta karya seseorang yang mengkonsumsikan pengalaman batinnya. Pengalaman batin dihadirkan sedemikian rupa, sehingga merangsang munculnya pengalaman batin pada orang lain yang menikmatinya. Adanya rasa ingin mengkomunikasikan pengalaman yang dirasakan dalam rupa karya seni yang merupakan satu cara seniman untuk membuat karya seni. Seni merupakan proses kreatif adalah ungkapan

(*expression*) dari suasana hati, jiwa dan perasaan (Prihwanto, 2021). Seni merupakan hal yang sangat terikat dengan perasaan batin seorang, bahwa apa yang dirasakan manusia dalam kehidupannya dari pengalaman batin hingga perasaan yang mengalami proses kreatif adalah seni.

Seni merupakan keindahan ekspresi kebudayaan dan jiwa manusia yang dalam dan mengutarakan keindahan. Dengan datang dari sisi terdalam manusia, didorong oleh kecintaan seniman terhadap segala sesuatu yang indah. (Eka Safliana, 2008). Dengan didukung faktor rasa yang ada dalam diri manusia tersebut seni ada, seni yang memiliki kepekaan tinggi terhadap jiwa manusia dan dapat menghasilkan karya seni yang menjadi alat komunikasi antara jiwa yang menikmati dan jiwa seniman.

Dari lima pendapat di atas dikatakan bahwa seni merupakan hasil cipta karya seseorang yang mengkonsumsi pengalaman batinnya yang disalurkan untuk menghasilkan bentuk-bentuk yang indah dan baik dengan kemampuan kreatif yang dimiliki, dengan mengikuti perkembangan kehidupan manusia. Seseorang yang menghasilkan karya seni mempunyai cara dan ciri khas untuk menjelaskan makna dari karya seni yang dilakukannya. Dalam proses penciptaan sebuah karya seni perupa memilih untuk membuat karya seni lukis dengan media kue bolu.

2) Ikon Kota Sidoarjo

Salah satu ciri khas Kabupaten Sidoarjo adalah perikanan, yang merupakan ikon kota tersebut. Dengan bantuan pemerintah, masyarakat dapat membangun perikanan menjadi bisnis industri. Wilayah pantai dengan air payau cocok untuk tambak udang dan bandeng. Karena banyak petani tambak yang membudidayakan bandeng, maka bandeng menjadi salah satu produk andalan para petani tambak di Sidoarjo.

Ikon Sidoarjo mempunyai makna dan filosofi terkait dengan potensi dan kearifan lokal yang ada di sana. Motif ikan bandeng dan udang menunjukkan bahwa Sidoarjo merupakan kota yang banyak menghasilkan ikan yang akan

dijadikan inspirasi utama dalam menciptakan karya seni.

3) Media

Media seni ini menempatkan struktur konvensi teknis dan material ke dalam pembahasan estetika. Ia berfungsi sebagai “media seni” atau wahana perantara bagi seniman untuk mengkomunikasikan konsep dan ekspresi seni dalam bentuk pesan artistik. (Kusmara, 2019). Media yang dipilih oleh seniman terhadap karya seni yang akan direalisasikan terkadang tidak hanya sekedar media biasa, terdapat beberapa seniman yang memilih media khusus sebagai media pendukung dari konsep yang dibuat.

Dalam berkarya, perupa tidak terikat dengan media atau bahan yang digunakannya. Pemilihan bahan, media, dan teknik pengolahan seringkali menjadi ritual unik yang menjadi ideologi senimannya. (Patriani & Herlina, 2018). Kebebasan dalam berkarya seni dapat dilihat pada pemakaian media dalam membuat karya seni, terkadang seniman menciptakan ciri khas mereka dari media yang mereka gunakan. Tak jarang seniman menciptakan media khusus sebelum membuat karya seni.

Sehingga dapat disimpulkan menurut perupa media adalah perantara atau penengah seniman mengkomunikasikan konsep dan ekspresi seni, yang digunakan untuk mengangkat terbentuknya karya seni, yang digunakan oleh perupa untuk penciptaan karya adalah dengan pewarna makanan yang diaplikasikan di atas permukaan kue bolu. Perupa menggunakan pewarna makanan karena dasar dari karya ini adalah makanan yang aman untuk dikonsumsi dalam penggunaannya untuk menghasilkan sebuah karya seni lukis. Karya seni lukis ini menggunakan media berbahan makanan tentunya tidak akan bertahan lama, hingga menjadi karya seni yang bertahan dalam kurun kurang dari satu bulan lamanya.

4) Kue Bolu

Kue bolu adalah makanan yang sangat disukai oleh kebanyakan masyarakat. Menurut Veranita

(2012), Kue bolu terbuat dengan bahan dasar tepung terigu dan dapat dimasak dengan cara dikukus. Kue bolu yang dibuat dengan cara dikukus memiliki tekstur yang berbeda dengan kue bolu panggang, cita rasa kue bolu yang di masak dengan cara dikukus memiliki tekstur yang lebih lembut dan permukaan yang tidak terlalu kering sehingga lebih mudah dijadikan sebagai media melukis.

Kualitas kue bolu tergantung pada rasa, tekstur, aroma, dan tingkat perkembangannya. Tingkat pengembangan merupakan perbandingan tinggi bolu kukus dibagi tinggi adonan, yang dihitung dengan menggunakan pengukuran tinggi adonan. (Putri, 2010). Kualitas tersebut dapat di atur dengan kualitas pemakaian baku dalam pembuatan kue bolu dan teknik yang digunakan, kesalahan kecil dalam pengelolaanya dapat mempengaruhi dalam pengembangan adonan, adonan tidak dapat mengembang dengan sempurna dan bisa berakibat kue bolu memiliki tekstur kaku dan keras.

Perupa menggunakan Kue Bolu sebagai media alternatif untuk melukis sebagai sarana menyalurkan ekspresi pada permukaan kue tersebut, untuk menghasilkan sebuah karya seni lukis. Dengan pengalaman perupa sehari-hari dalam membuat kue bolu, perupa yakin dapat membuat kue bolu yang tepat untuk dijadikan sebagai media lukis.

5) *Realisme*

Menurut Nuryanto, T. (2017 : 52) Secara umum, *Realisme* adalah gaya seni yang mencoba mencapai kenyataan melalui penggunaan ilusi, dengan penggambaran realitas dalam seni mungkin tidak selalu sesuai dengan dunia nyata. Sedangkan menurut Dewi, B. R. (2023 : 83) Istilah "*Realisme*" tidak mengacu pada tingkat keakuratan atau kesamaan gambar lukisan dengan acuannya, melainkan genre seni yang menggambarkan peristiwa sehari-hari yang dialami banyak orang—masyarakat luas. *Realisme* tidak selalu menggambarkan potret dunia nyata yang sama persis dengan karya seni

yang dibuat oleh seniman, namun bagaimana seorang seniman berusaha untuk mencapai tolak ukur dunia nyata yang dijadikannya sebagai acuan untuk membuat karya seni, dan tidak semua seniman dapat mencapai hasil yang benar-benar sama dengan dunia nyata.

Aliran *realisme* merupakan sebuah aliran yang melukiskan sebuah objek atau individu sesuai wujud aslinya (Kurniawan & Kuncoro, 2017). Tidak ada yang dibuat-dibuat dan kreatifitas dalam bentuk sesuai imajinasi seniman, seorang seniman membuat karya seni tersebut sesuai dengan wujud asli dari pada objek yang akan dibuatnya.

Dapat disimpulkan bahwa *Realisme* adalah aliran yang berupaya mencapai kenyataan dengan ilusi,, dengan mengkat peristiwa keseharian yang dialami. Perupa mengambil gaya aliran ini dengan adanya kesesuaian antara bagaimana cara perupa memandang ikon Kota Sidoarjo untuk mencapai kenyataan dengan ilusi, pada karya seni lukis dengan media kue bolu.

6) *Teknik*

Dalam proses pembuatan karya seni lukis, menghasilkan berbagai unsur seperti bidang, titik, garis, tekstur, warna, dan juga ada beberapa teknik, Teknik yang digunakan perupa yaitu Teknik *Aquarel*. Menurut Herizqy, H dkk. Teknik *aquarel* menggunakan banyak air di dalam penggunaannya atau dikenal sebagai teknik transparan. (Herizqy, H. et al., 2022).

Cat air atau aquarel adalah suatu metode pewarnaan yang menggunakan proses pelarutan warna ke dalam air dengan memiliki sifat transparan, untuk menciptakan kesan ekspresif atau mencolok pada karya seni rupa (Patriani & Herlina, 2018). Penggunaan cat air yang memiliki tingkat kekentalan warna yang berbeda dengan pewarnaan pada umumnya, dan dengan teknik yang berbeda pada saat proses pembuatan karya dengan pewarna yang memiliki sifat transparan pada polesan warnanya.

Dalam penerapannya perupa menggoreskan pewarna makanan yang di encerkan dengan air

pada media permukaan kue bolu sesuai yang diinginkan, sehingga tercipta bentuk, volume, dan gradasi warna pada lukisan sesuai dengan keinginan. Perupa menggunakan teknik *Aquarel* karena Pewarna makanan dapat di gunakan pada teknik cat air dan cocok untuk menciptakan lukisan dengan media kue bolu ini.

7) Alat dan Bahan

Proses penciptaan karya dimulai dengan menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan selama pengerjaan. Kualitas alat dan bahan memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil karya, karena alat dan bahan yang berkualitas tinggi memberikan kenyamanan bagi perupa saat mewujudkan karya seni lukis. Berikut adalah alat dan bahan yang telah dipersiapkan.

Alat:

- a) Kertas Hvs
- b) Loyang
- c) Laseng
- d) Kuas
- e) *Palete*
- f) *Mixer*
- g) Spatula
- h) Sendok
- i) Timbangan
- j) Pisau
- k) Wajan
- l) Piring plastik
- m) Kompor
- n) Tatakan kue
- o) Kain lap
- p) Kertas kue
- q) Baskom

Bahan:

- a) Tepung Terigu
- b) Gula
- c) *Emulsifier*
- d) Telur
- e) Coklat Batang
- f) Mentega
- g) Minyak
- h) Pewarna Makanan
- i) Perisa Makanan
- j) *Baking Powder*
- k) Air

Pada tahap ini merupakan tahap penting dalam pembuatan karya seni ini, karena di dalam karya ini media yang digunakan merupakan media alternatif kue bolu dengan proses pembuatan:

- a. Menyiapkan alat dan bahan untuk membuat kue bolu.
- b. Menakar bahan – bahan sesuai dengan takaran dan ukuran loyang.
- c. Menyalakan kompor dan tuang mentega, minyak goreng ke dalam teflon dan aduk merata hingga meleleh sempurna.
- d. Memasukan telur, *emulsifier*, dan gula ke dalam baskom lalu *mixer* adonan dengan kecepatan tinggi hingga putih berjejak.
- e. Mengurangi kecepatan *mixer* ke level minimum dan campurkan rata bahan yang sudah dilelehkan di teflon, tepung terigu, perisa, pewarna serta *baking powder* ke dalam adonan *mixer* lalu matikan.
- f. Menyiapkan loyang dengan alas kertas roti lalu olesi dengan mentega dan taburkan dengan tepung di setiap sisi loyangnya.
- g. Menuang adonan yang telah dimixer ke *loyang*.
- h. Memanaskan *lanseng*, lalu masukan loyang berisi adonan tersebut ke dalam *lanseng* dan kukus selama 1 jam.
- i. Mengangkat kue bolu dan menuang kedalam tatakan kue untuk mendinginkan kue bolu pada suhu ruang.

2. Proses Perwujudan Karya

Pada proses ini media kue bolu yang telah selesai dibuat dijadikan sebagai media dalam melukis pada permukaannya dengan proses perwujudan karya :

1. Menyiapkan 5 sketsa terpilih



Gambar 1. Sketsa 1
(Sumber: Dokumen Aidha)

HASIL DAN PEMBAHASAN

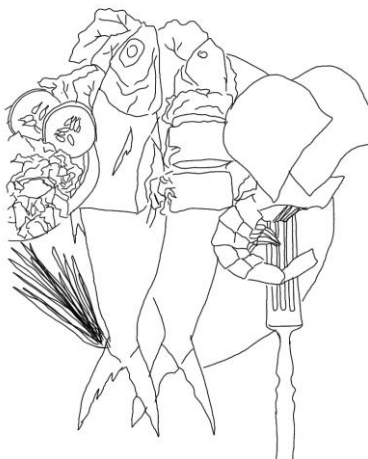
1. Proses Penciptaan Media



Gambar 2. Sketsa 2
(Sumber: Dokumen Aidha)



Gambar 3. Sketsa 3
(Sumber: Dokumen Aidha)



Gambar 4. Sketsa 4
(Sumber: Dokumen Aidha)



Gambar 5. Sketsa 5
(Sumber: Dokumen Aidha)

2. Membuat sketsa dengan kuas tipis di atas permukaan kue bolu dengan pewarna makanan.



Gambar 6. Sketsa Kue
(Sumber: Dokumen Aidha)

3. Sketsa yang nampak di permukaan kue bolu dapat diberi warna dengan mencampurkan pewarna makanan dengan air untuk mengatur kecerahan warna yang dipilih sesuai dengan realisasi gambar sketsa.



Gambar 7. Proses Melukis
(Sumber: Dokumen Aidha)

4. Kue Bolu yang sudah dilukis dapat disimpan di suhu ruang.



Gambar 8. Proses Selesai
(Sumber: Dokumen Aidha)

3. Hasil Penciptaan Karya

- a. Karya 1



Gambar 9. Karya 1
(Sumber: Dokumen Aidha)

Judul : *Megawe*
Tahun : 2025
Media : Kue Bolu
Ukuran : 70 cm x 40 cm

Deskripsi Karya :

“*Megawe*” atau yang bisa diartikan dengan bekerja. Merupakan karya yang menceritakan tentang mata pencarian masyarakat daerah Sidoarjo. Dengan inspirasi yang diambil dari ikan bandeng yang merupakan ikon kota Sidoarjo dan menjadi produk unggulan sektor perikanan di Kabupaten Sidoarjo dengan luas tambak 15.530.409 hektar, dapat memberikan kesejahteraan bagi 3.257 petani tambak dan 3.282 pemborong. Hal ini menjadikan sebagian besar penduduk Sidoarjo yang bermukim di daerah yang berdekatan dengan tambak menjadi petani tambak atau pemborong, masyarakat yang berbagi keuntungan dengan pemilik tambak. Petani tambak yang membudidayakan ikan bandeng sampai dengan panen yang lalu hasilnya diangkut oleh pemborong yang siap memasarkan hasil panen ke masyarakat atau di bawa secara kolosal menuju pasar ikan untuk di distribusikan disana. Dengan lukisan diatas kue bolu ini diharapkan mampu memberikan potret mata pencarian masyarakat Sidoarjo dari komoditas ikan bandeng.

- b. Karya 2



Gambar 10. Karya 2
(Sumber: Dokumen Aidha)

Judul : *Wewengkon*
Tahun : 2025
Media : Kue Bolu
Ukuran : 70 cm x 40 cm

Deskripsi Karya :

“*Wewengkon*” atau yang bisa diartikan dengan wilayah atau daerah. Merupakan karya yang menceritakan tentang potret peta wilayah Sidoarjo, diambil dari inspirasi ikon kota Sidoarjo gambar udang dan bandeng sebagai simbolik dari komoditas utama kota Sidoarjo. Seperti yang dilukiskan wilayah Sidoarjo berada di antara dua sungai yaitu Kali Mas yang mengalir ke Surabaya dan Kali Porong yang merupakan cabang dari Kali Brantas yang berasal dari Kabupaten Malang. Karena berada diantara dua aliran sungai besar inilah maka Sidoarjo disebut kota Delta. Dengan luas wilayah 71.424,25 ha, dari gambar udang dan bandeng jika dilihat dari sudut pandang geografis, akan melihat Ikon Sidoarjo, yaitu ikan bandeng dan udang. Dengan lukisan diatas kue bolu ini diharapkan mampu memberikan potret wilayah sidoarjo yang berada diantara dua sungai dan memiliki banyak daerah tambak mampu membuat Sidoarjo memiliki simbol ikan bandeng dan udang.

c. Karya 3



Gambar 11. Karya 3
(Sumber: Dokumen Aidha)

Judul : *Pawitan*
Tahun : 2025
Media : Kue Bolu
Ukuran : 70 cm x 40 cm

Deskripsi Karya :

“*Pawitan*” atau yang bisa diartikan dengan modal pertama. Merupakan karya yang menceritakan tentang ikon utama kota Sidoarjo di dalam monument Jayandaru yang tersusun oleh ombak, kerupuk, bawang putih, Udang dan bandeng. Yang menjadi kekayaan sumber daya alam sidoarjo yang terletak di simbolnya. Seperti yang dilukiskan gambar udang dan bandeng yang dimana objek Udang dan Bandeng tersebut memiliki hubungan yang berkesinambungan dengan keraifan lokal dan potensi yang ada di Sidoarjo. Salah satu ciri khas Kabupaten Sidoarjo adalah perikanan, yang diwakilkan dengan ombak, dan kerupuk serta bawang yang merupakan adanya produsen kerupuk udang yang banyak menggunakan bawang putih dalam prosesnya. Dengan lukisan diatas kue bolu ini diharapkan mampu memberikan gambaran masyarakat bahwa sumber daya alam utama yang dijadikan sebagai ikon dari kota Sidoarjo adalah udang dan bandeng.

d. Karya 4



Gambar 12. Karya 4
(Sumber: Dokumen Aidha)

Judul : *Olah - olah*
Tahun : 2025
Media : Kue Bolu
Ukuran : 70 cm x 40 cm
Deskripsi Karya :

Pada karya kedua berupa dengan judul “*Olah - olah*” atau yang bisa diartikan dengan masakan . Merupakan karya yang menceritakan tentang potret olahan dari udang dan bandeng menjadi wujud masakan. Tak hanya sebagai olahan masakan biasa, olahan tersebut mampu menjadi buah tangan khas Sidoarjo salah satunya adalah bandeng presto, maupun bandeng asap. Olahan yang mudah di temui di pesisir jalan kota Sidoarjo dengan berbagai macam ukuran bandeng yang tersedia. Disamping itu terdapat kerupuk udang yang tak hanya menjadi oleh- oleh khas Sidoarjo. Dengan lukisan diatas kue bolu ini diharapkan mampu memberikan deskripsi bawasanya pemanfaatan dari komoditas utama mampu diolah oleh masyarakat setempat untuk mengembangkan potensi wilayah tempat tinggalnya.

e. Karya 5



Gambar 13. Karya 5
(Sumber: Dokumen Aidha)

Judul : *Panguripan*
Tahun : 2025
Media : Kue Bolu
Ukuran : 70 cm x 40 cm
Deskripsi Karya :

Pada karya kedua berupa dengan judul “*Panguripan*” atau yang bisa diartikan dengan kehidupan. Merupakan karya yang menceritakan tentang potret dari sumber daya alam udang yang diolah menjadi berbagai macam produk yang dapat berkembang dengan pesat sehingga mampu mendirikan pabrik dengan berbagai produk olahan udang yang di produksi. Berasal dari industry rumahan menjadi pabrik manufaktur yang dapat menyerap banyak tenaga kerja dan mengangkat perekonomian daerah Sidoarjo yaitu Pt. Sekar Laut Tbk. Dan menjadi beberapa produk seperti petis udang, terasi udang dan masih banyak lagi. Dengan lukisan diatas kue bolu ini diharapkan mampu memberikan deskripsi bawasanya sumber daya alam yang melimpah mampu mengangkat perekonomian daerah.

4. Validasi Karya

Dari lima karya yang telah berupa buat perlu adanya validasi dan evaluasi karya yang telah dibuat dari beberapa praktisi. Evaluasi dapat berupa pendapat secara langsung dan catatan khusus yang diberikan seorang seniman sebagai bentuk penilaian dari kualitas karya yang dibuat

oleh perupa. Dengan itu perupa memilih seniman berikut untuk evaluasi karya :

a. Vidi Riyanto Avin

Dari lima karya yang perupa ciptakan, Vidi Riyanto Avin berpendapat bahwa perwujudan dari konsep karya merupakan hal yang *out of the box* bagi seniman, belum pernah ada karya serupa yang pernah ditemui. Merupakan sesuatu yang berbeda dan unik di dalam dunia seni. Dengan keterwujudan yang sudah baik, dan elemen yang sangat harmonis menghasilkan kualitas visual yang baik. Dengan pengayaan yang berbeda dalam media yang digunakan dan wujud yang unik dan disajikan dengan display yang tepat. Dapat berkontribusi untuk dunia seni dan industry kue di era modern dengan ide dan gagasan baru dalam penciptaan karya seni rupa baru.

b. Mimik Idayana (Wakil Bupati Sidoarjo)

Mimik Idayana yang merupakan Wakil Bupati Sidoarjo, serta penggiat UMKM yang ada di Sidoarjo berpendapat bahwa lima karya yang dibuat oleh perupa merupakan sesuatu yang sangat berbeda dan tidak pernah ditemui olehnya. Adanya perwujudan karya ini merupakan sesuatu yang baru, merupakan suatu keterampilan yang baik dengan media yang unik dan mendapat apresiasi terbaiknya mengenai pengekploran kota Sidoarjo sebagai bahan utama dalam tema perwujudan karya tersebut. Dapat dijadikan sebagai perantara ilmu pengetahuan mengenai kota Sidoarjo, dengan harapan adanya keberlanjutan mengenai karya ini dengan pengembangan yang baru dan lebih unik lagi.

SIMPULAN

Ikon Kota Sidoarjo sebagai inspirasi dalam menciptakan karya seni dapat menghasilkan berbagai karya seni dengan simbol uang dan bandeng sebagai objek utamanya, dengan berbagai media di dalam penerapannya dengan tujuan yang hampir sama yaitu untuk mengeksplor kota Sidoarjo agar lebih banyak menarik minat masyarakat. Visual yang di hadirkan berupa uang dan bandeng dan beberapa bentuk yang menjadi ciri khas dari Ikon Kota Sidoarjo. Potret kegiatan masyarakat Sidoarjo dalam melakukan aktivitas dapat menjadi salah satu acuan sumber referensi visual yang membantu memperkuat gagasan

tentang Ikon kota Sidoarjo, kemudian menjadi ide penciptaan yang direalisasikan dalam sebuah karya seni lukis dengan media kue bolu, dengan penggambaran yang terletak diatas permukaan kue bolu, dan akan merepresentasikan bagaimana ikon kota Sidoarjo, dengan unsur pendukungnya, dari potret tersebut dihasilkan beberapa sketsa yang terdapat unsur ikon kota Sidoarjo di dalamnya.

Proses penciptaan karya lukis dengan media kue bolu ini di kerjakan mengikuti metode Husein Hendriyana dengan metode penelitian *Practice-led Research*, dengan tahapan tahap persiapan yaitu proses menggali ide pokok berkaitan dengan ide gagasan atau konsep karya, bentuk visual, dan teknik penciptaan, selanjutnya tahap imajinasi yaitu proses memilih, membedakan, merangkai yang berkaitan dengan konsep diolah menjadi rancangan sederhana berupa desain sketsa sebagai konsep visualisasi, tahap pengembangan pada tahap ini berdasarkan pada data atau temuan-temuan dari proses imajinasi yang telah menjadi sketsa untuk dipilih sketsa terbaik dan mengkomunikasikan Penyesuaian bentuk visual yang di proyeksikan berupa unsur-unsur artistik meliputi bentuk, komposisi, pemilihan warna sekaligus kesesuaian teknik dan media yang efektif diterapkan, dan tahap perwujudan yang merupakan tahapan akhir yaitu proses realisasi karya dari awal sampai karya tersebut selesai. Kelemahan yang ditemukan dalam penciptaan karya ini terletak pada pembuatan media yang membutuhkan kemampuan dan ketelatenan tinggi karena dari segi ukuran yang tidak lazim dan berbeda dengan ukuran yang biasa perupa buat. Namun, kelebihan utama terletak pada penggunaan media berkarya yang jarang ditemui, yang mampu menarik perhatian penikmat seni dan dalam seni makanan. Kebaharuan yang dihadirkan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan teknik *aquarel* dan pemilihan media yang tidak biasa, yang memberikan nuansa berbeda dalam dunia seni lukis.

Dengan demikian, penciptaan karya ini menjadi bentuk kontribusi perupa dalam dunia seni rupa dan mengeksplor kota Sidoarjo. Karya seni dengan teknik *aquarel* yang mengangkat Ikon Kota Sidoarjo diharapkan dapat memberikan inspirasi dan pengetahuan baru bagi

masyarakat mengenai kota Sidoarjo serta meningkatkan apresiasi terhadap seni dan keindahan dalam kehidupan sehari-hari.

SARAN

Proses penciptaan dalam bentuk karya seni lukis maupun penulisan selalu terdapat kurang dan lebihnya, sehingga dapat menjadi kerangka awal untuk kemudian dikembangkan sebagai acuan berproses menjadi lebih baik.

Proses penciptaan karya lukis dan proses penulisan tugas akhir membutuhkan waktu cukup panjang, dan keduanya merupakan satu kesatuan yang berkesinambungan. Namun karya yang dipilih oleh perupa merupakan karya yang bersifat sementara sehingga antara penulisan materi dan pembuatan karya dilakukan dengan waktu yang sangat singkat, sehingga adanya kemungkinan tergesa-gesa dan tidak maksimalnya dalam penulisan dapat terjadi.

Sebagai saran untuk penelitian pengembangan berikutnya, akan sangat bermanfaat jika dilakukan eksplorasi lebih lanjut terhadap berbagai jenis media lain yang dapat diaplikasikan, misalnya dengan menggunakan media kue dengan bahan-bahan yang lebih beragam dan mudah untuk diaplikasikan. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat difokuskan pada pengembangan variasi desain dan komposisi visual lainnya, agar dapat lebih menggali lebih dalam potensi bentuk-bentuk Ikon Kota Sidoarjo sebagai objek karya seni. Penciptaan pengembangan karya ini bisa dilengkapi dengan evaluasi masyarakat tentang penerimaan terhadap karya seni menggunakan media yang tidak umum serta mengkaji dampaknya terhadap apresiasi seni kontemporer, guna memperluas perspektif dalam pengembangan seni lukis dengan media kue bolu ini.

REFERENSI

- Adriani, E. (2014). *GUNUNG KRAKATAU SEBAGAI IDE BERKARYA SENI GRAFIS* Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu.
- Aprilia, D. T., Pangesthi, L. T., Handajani, S., & Indrawati, V. (2021). Pengaruh substitusi tepung sukun (*Artocarpus altilis*) terhadap sifat organoleptik bolu kukus. *Jurnal Tata*

Boga, 10(2), 314–323.

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>

- Kesuma, N., Nurullah, A., & Meirawati, E. (2020). Pendampingan Pencatatan dan Pembukuan Sederhana bagi Orang Pribadi sebagai Pelaku Usaha di Kelurahan Talang Jambe, Kota Palembang. *Sricommerce: Journal of Sriwijaya Community Services*, 1(2), 101–106. <https://doi.org/10.29259/jscs.v1i2.18>
- Kurniawan, B., & Kuncoro, S. (2017). Museum dan Galeri Seni Lukis di Surabaya. *JURNAL EDIMENSI ARSITEKTUR*, V(2), 1–8.
- Kusuma, A. R. (2023). Simbol dan Icon Kebudayaan Baru Masyarakat Konsumerisme sebagai Metafor dalam Karya Seni Lukis. *IKONIK : Jurnal Seni Dan Desain*, 5(1), 9. <https://doi.org/10.51804/ijds.v5i1.2076>
- Nurul, & Aya. (2022). Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce Terhadap Kerukunan Sosial Dalam Budaya Makan Setelah Khataman Al-Qur'an Pada Kelompok Tahfidz Di Bojonegoro. *Jurnal Mu'allim*, 4(1), 1–20. <https://doi.org/10.35891/muallim.v4i1.2899>
- Patriani, S. R., & Herlina. (2018). Analisis Penerapan Cat Air Dari Bahan Makanan Terhadap Karya Lukis Mahasiswa Seni Rupa Unipa Surabaya. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 14(25), 74–82. <https://doi.org/10.36456/bp.vol14.no25.a1466>
- Satriyo, G., & Oemar, E. A. B. (2021). Cerita tripama sebagai sumber ide penciptaan karya seni lukis. *Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 344–357.
- Turnip, J. M. J., Yuningsih, C. R., & Rachmawati, R. (2023). *KETIDAKPERCAYAAN DIRI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS SELF-DOUBT AS AN IDEA FOR THE CREATION OF PAINTINGS*. 10(4), 6530–6550.
- Utomo, P. D. (2017). SEPEDA MOTOR SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS. *Jurnal Pendidikan*

- Seni Rupa*, 5(2), 192–201.
- Farid, A. (2004). *Sanggar Seni Lukis di Yogyakarta Transformasi Aliran Lukis Kubisme Pablo Picasso dalam Desain*.
- Herizqy, H., Erizal, E., & Nazaruddin, A. (2022). Dandelion Sebagai Objek Penciptaan Karya Seni Lukis. *V-art: Journal of Fine Art*, 2(1), 1-12.
- Hendriyana, H. (2021). METOLOGI PENELITIAN PENCIPTAAN KARYA.YOGYAKARTA: ANDI.
- Salam, S., & Muhaemin, M. (2020). Pengetahuan dasar seni rupa. Badan Penerbit UNM.
- Wiratno, T. A. (2019). SENI LUKIS PAMFLET DI TENGAH KETIDAKADILAN. Yayasan pendidikan cendekia muslim.
- Putri, S. 2010. Substitusi Tepung Biji Nangka pada Pembuatan Kue Bolu Kukus ditinjau dari kadar Kalsium, Tingkat Pengembangan dan Daya Terima. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Harianja Vearanita. 2012. Bolu Chiffon Rainbow. <http://veranitakwu2.blogspot.com/>
- Nuryanto, T. (2017). Apresiasi drama. Indonesia: Rajawali Pers.
- Alfian, T. (2023).