

KREASI KARAKTER KIBUTARUM DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Syaifudin Ma'ruf¹, Asy Syams Elya Ahmad²

¹Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: syaifudin.18019@mhs.unesa.ac.id Universitas Negeri Surabaya

²Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: asyahmad@unesa.ac.id

Abstrak

Bunga bangkai raksasa dengan nama latin *Amorphophallus titanum* adalah bunga endemik asal Sumatra, Indonesia. Bunga ini termasuk dalam kategori flora yang terancam punah karena jumlahnya yang terus mengalami penurunan dalam beberapa dekade. Maka dari itu, perupa menciptakan karakter bernama Kibutarum yang terinspirasi dari bunga bangkai raksasa yang bertujuan untuk memberikan penggambaran yang lebih menarik, imajinatif, komunikatif dan bisa menjangkau publik seni yang lebih luas. Karakter Kibutarum digambarkan dengan gaya kartun kekinian yang memiliki kesan lucu dan imut. Penggambaran karakter Kibutarum dipengaruhi oleh *Urban Cartoon Art* yang sedang digandrungi oleh masyarakat Indonesia khususnya kaum muda. Proses penciptaan karya seni memakai metode penciptaan dari Gustami yaitu tahap eksplorasi, tahap perancangan dan tahap perwujudan. Penelitian ini berfokus pada kajian tentang morfologi dan ekologi bunga bangkai raksasa. Pada proses perancangan desain karakter, perupa menggunakan prinsip penciptaan desain karakter yaitu siluet, bentuk, proporsi, pose/gaya dan pewarnaan/*coloring*. Hasil karya seni berupa lukisan dua dimensi berjumlah lima buah dengan karakter Kibutarum sebagai objek utama dan kelima karya lukis mengangkat mengenai isu lingkungan yang berdampak pada kelestarian bunga bangkai raksasa.

Kata Kunci: Kreasi, Karakter, Bunga Bangkai Raksasa, *Urban Cartoon Art*, Seni Lukis.

Abstract

The giant corpse flower, scientifically known as Amorphophallus titanum, is an endemic plant native to Sumatra, Indonesia. This flower is classified as a threatened species due to a continuous decline in its population over the past few decades. In response, the artist created a character named Kibutarum, inspired by the giant corpse flower, with the aim of presenting a more engaging, imaginative, and communicative depiction that can reach a broader art audience. Kibutarum is portrayed in a contemporary cartoon style that conveys a cute and humorous impression. The character's design is influenced by Urban Cartoon Art, a style currently popular among Indonesians, especially the younger generation. The creation process of the artwork follows Gustami's method, which consists of three stages: exploration, design, and realization. This research focuses on the study of the morphology and ecology of the giant corpse flower. In designing the character, the artist applied key principles of character design, namely silhouette, shape, proportion, pose/style, and coloring. The final artworks consist of five two-dimensional paintings, with Kibutarum as the central figure. Each painting addresses environmental issues that affect the conservation of the giant corpse flower.

Keywords: Creation, Character, Giant Corpse Flower, *Urban Cartoon Art*, Painting.

PENDAHULUAN

Kreasi dan seni adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Sebagaimana yang dijelaskan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bahwa kreasi merupakan hasil daya cipta atau wujud dari buah pikiran dan kecerdasan yang dimiliki manusia. Sedangkan seni identik dengan kreativitas yang terus mengalami perkembangan dari waktu ke waktu. Dalam hal ini, kreasi karakter merupakan bagian dari kreativitas yang dilakukan oleh seniman untuk mewujudkan ide dan gagasan mereka. Di era sekarang, karakter kartun menjadi produk budaya populer yang merebak dan digandrungi oleh sebagian besar masyarakat dari berbagai umur dan kalangan. Sebagai contoh karakter kartun pada game Pokemon, kartun Mickey Mouse, Donald Duck yang hampir semua orang mengenalinya. Hal itu terjadi karena karakter kartun mempunyai penggambaran visual yang holistik (*universal*), visual karakter yang ikonik, mempunyai warna yang mencolok, perpaduan warna yang serasi dan mempunyai kesan lucu dan imut (Ramadhana et al., 2013).

Maka dari itu perupa menciptakan karakter bernama Kibutarum yang terinspirasi dari bunga bangkai raksasa. Perupa memilih bunga bangkai raksasa sebagai inspirasi untuk menciptakan karakter karena beberapa alasan diantaranya adalah bunga bangkai adalah bunga endemik asal Indonesia yang terancam punah, bunga bangkai memiliki struktur morfologi yang ikonik, bunga bangkai raksasa adalah bunga terbesar di dunia dan bunga bangkai dapat menjadi salah satu bukti kekayaan alam yang dimiliki Indonesia.

Jumlah bunga bangkai di alam liar terus mengalami penurunan yang signifikan dalam beberapa dekade. Faktor yang mempengaruhi penurunan jumlah bunga bangkai raksasa diantaranya meliputi deforestasi yang semakin marak, banyak area sekitar habitat bunga bangkai yang sudah dikonversi menjadi lahan pertanian hingga perkebunan dan sebagian masyarakat ada yang menganggap bunga bangkai adalah bunga pengganggu karena mengeluarkan bau yang tidak sedap (Hidayat&Yuzammi, 2008).

Bunga bangkai raksasa sebagai sumber inspirasi perupa untuk menciptakan karakter Kibutarum. Dihadirkan dalam bentuk visual yang lebih kekinian tetapi tidak menghilangkan unsur

ciri khas bunga bangkai raksasa. Karakter Kibutarum perupa jadikan sebagai objek utama dalam penyampaian pesan, ide dan gagasan mengenai isu lingkungan yang berdampak pada kelestarian bunga bangkai. Seniman dapat berperan sebagai advokasi isu lingkungan sebagaimana Anggrian & Ikhsan (2022) mengatakan bahwa peran seniman dalam advokasi isu lingkungan merupakan bagian dari tanggung jawab sosialnya. Seniman dapat berkontribusi dalam menjaga lingkungan melalui karyanya maupun melalui kerja nyata. Anggrian & Ikhsan (2022) menuturkan bahwa peran seniman dan insan seni dalam mengawal isu lingkungan tidak dapat diremehkan dan bisa dibuktikan secara empiris.

Menjadikan bunga bangkai sebagai inspirasi untuk menciptakan karakter diharapkan menjadi penyegar dalam memvisualkan flora endemik Indonesia khususnya bunga bangkai raksasa. Hal ini bertujuan agar publik lebih mengenal bunga bangkai raksasa dan permasalahan lingkungan sedang terjadi melalui media karya lukis sehingga publik lebih menghargai dan ikut serta dalam menjaga kekayaan alam Indonesia. Gaya kartun yang dimiliki oleh karakter Kibutarum memiliki kesan yang lucu dan imut sehingga bunga bangkai yang hakikatnya adalah sebuah bunga, diharapkan menjadi sebuah karakter visual yang lebih komunikatif.

METODE PENELITIAN

Pada tahap penciptaan seni lukis, terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui untuk proses pembuatan karya seni. Pada proses penciptaan karya ini, perupa menggunakan metode penciptaan seni dari Gustami. Terdapat tiga tahapan dalam penciptaan karya seni yaitu tahap eksplorasi, tahap perancangan dan tahap perwujudan (Gustami, 2004).

Tahap Eksplorasi

Menurut Gustami(2004), tahap eksplorasi merupakan langkah-langkah penggalian sumber ide dengan identifikasi dan perumusan masalah yang meliputi; penelurusan, pengumpulan dan analisis data yang hasilnya dipakai sebagai dasar dalam perancangan karya seni. Pada tahap ini, perupa menggali dan mengumpulkan sumber informasi maupun referensi yang akan digunakan sebagai acuan dalam menciptakan karya seni.

Perupa melakukan pengumpulan data yang bersumber dari literatur seperti jurnal, artikel, *online book* dan internet.

Pada tahap ini, perupa melakukan pengenalan lebih dalam tentang bunga bangkai raksasa (*Amorphophallus titanum*) sebagai referensi dalam penciptaan karakter Kibutarum. Secara umum, bunga bangkai raksasa mempunyai ciri-ciri visual yang menjadi karakteristik bunga ini. Ciri-ciri bunga bangkai raksasa menurut Ensiklopedia Dunia antara lain warna kelopak merah hati, jingga dan kehijauan, warna tongkol keunguan serta kuning, mengeluarkan bau busuk, tingginya bisa mencapai 5 meter menjulang ke atas, biji berwarna merah.



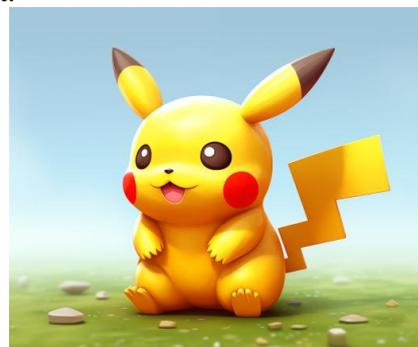
Gambar 1. Morfologi bunga bangkai (dok. Facebook, Leuser Conservation Forum)

Selain melakukan penelitian pada morfologi bunga bangkai raksasa, perupa juga melakukan penelitian terhadap ekologi bunga bangkai. Bunga bangkai atau *aracea* tumbuh di wilayah tropis di seluruh dunia. Sebagian besar hidup di kawasan Asia tropis dan Amerika tropis. Bunga bangkai merupakan salah satu kelompok tanaman dari ordo *Arales*, famili *Araceae*, sub famili *Aroid*, dan genus *Amorphophallus*. *Amorphophallus* memiliki 176 jenis yang tersebar di seluruh dunia, 25 diantaranya ada di Indonesia. 18 termasuk dalam jenis endemik (8 jenis di Sumatra, 6 jenis di Jawa, 3 jenis di Kalimantan dan terdapat 1 jenis di Sulawesi) (Hettterscheid,1996).

Kita ketahui bersama bahwa bunga bangkai raksasa mengalami penurunan jumlah individu disetiap tahunnya. Ada banyak faktor yang mengakibatkan jenis bunga bangkai ini

mengalami penurunan jumlah yang signifikan. Kelestarian habitat merupakan faktor penting dalam mendukung kehidupan suatu makhluk hidup. Penyebab kelangkaan bunga bangkai dibedakan menjadi dua yaitu faktor biotik dan faktor abiotik. Faktor biotik meliputi deforestasi yang semakin marak terjadi, banyak area disekitar habitat bunga bangkai raksasa yang sudah dikonversi menjadi lahan pertanian dan perkebunan, masyarakat menginjak anakan bunga bunga bangkai karena menganggap bunga ini sebagai tanaman pengganggu dan berkurangnya populasi burung rangkong yang berperan untuk membantu penyebaran bunga bangkai raksasa dengan cara menyebarkan biji-biji bunga bangkai ke berbagai area hutan. Sedangkan faktor abiotik yang mempengaruhi kelangkaan bunga bangkai raksasa meliputi suhu, kelembaban udara, unsur hara pada tanah dan intensitas cahaya.

Setelah melakukan penelitian terhadap morfologi dan ekologi bunga bangkai raksasa, perupa melakukan penelitian terhadap karakteristik gambar kartun yang merupakan gaya dari karakter ciptaan perupa yaitu Kibutarum. Kartun merupakan gambar lucu yang bisa menjelaskan tentang suatu peristiwa. Salah satu ciri-ciri gambar kartun yaitu tidak memiliki banyak kata untuk menjelaskan suatu peristiwa. Kartun pada umumnya memiliki ciri-ciri fisik yang tidak sama seperti yang ada di dunia nyata seperti memiliki kepala besar, mata bulat, tubuh mungil dan sebagainya. Contoh karakter yang digambarkan dengan gaya kartun adalah sebagai berikut:



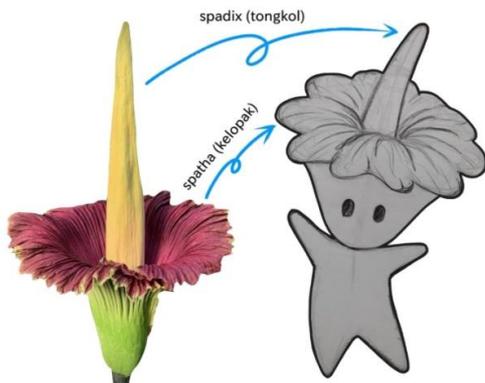
Gambar 2. Karakter Kartun Pikachu (dok. Pixabay.com)



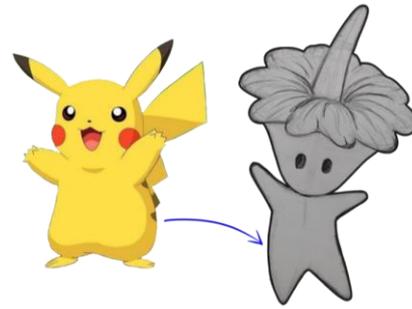
Gambar 3. Karakter oleh Ronald Apriyan
(dok. Ronald Apriyan)

Tahap Perancangan

Setelah mendapatkan informasi dan referensi melalui tahap eksplorasi, tahap selanjutnya adalah tahap perancangan. Pada tahap ini gagasan yang telah diperoleh divisualisasikan dalam bentuk sketsa sebagai bahan acuan proses perwujudan karya. Pada tahap ini perupa menciptakan bentuk dasar karakter Kibutarum yang terinspirasi dari morfologi bunga bangkai yaitu bagian *spatha* dan *spadix* serta mengadopsi gaya kartun Pikachu pada bagian tubuh karakter:



Gambar 4. Rancangan bagian kepala karakter Kibutarum
(dok. Syaifudin Ma'ruf, 2024)



Gambar 5. Rancangan bagian tubuh karakter Kibutarum
(dok. Syaifudin Ma'ruf)

Pada proses penciptaan desain karakter Kibutarum, perupa menggunakan prinsip penciptaan desain karakter yaitu *silhouette* (siluet), *shape* (bentuk), *proportion* (proporsi) dan *pose/gaya* (Pontillas, 2011).

Siluet

Siluet merupakan gambaran umum dari sebuah karakter yang menonjolkan bentuk khas dari karakter sehingga terlihat berbeda dengan karakter yang lain. Sebagian besar karakter yang populer saat ini sudah teridentifikasi identitasnya meskipun hanya melalui siluet. Berikut adalah siluet dari karakter Kibutarum:

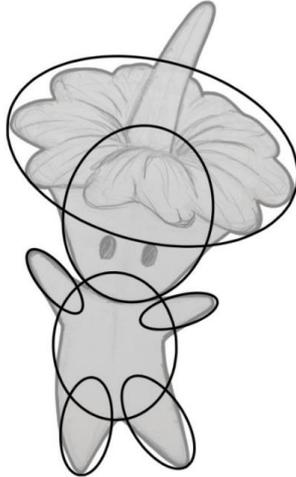


Gambar 6. Siluet karakter Kibutarum
(dok. Syaifudin Ma'ruf, 2024)

Bentuk

Dalam hal ini, perupa menggunakan bentuk dasar lingkaran untuk proses perancangan desain karakter Kibutarum. Bentuk dasar lingkaran menggambarkan karakter Kibutarum yang lucu,

ceria dan kekanak-kanakan. Bentuk dasar karakter Kibutarum bisa dilihat dari gambar berikut:



Gambar 7. Bentuk dasar karakter Kibutarum (dok. Syaifudin Ma'ruf, 2024)

Proporsi

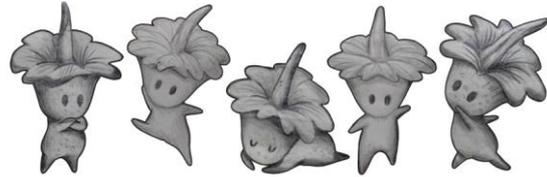
Proporsi merupakan perbandingan antara satu bagian dengan bagian lainnya. Pada karakter Kibutarum, proporsi tubuh digambarkan dengan bagian kepala lebih besar dan lebih panjang jika dibandingkan dengan ukuran tubuh. Selaras dengan yang ada dalam prinsip penciptaan karakter bahwa jika proporsi kepala yang digambarkan lebih besar dari proporsi tubuh mengacu pada kesan lucu dan kekanak-kanakan. Berikut adalah perbandingan proporsi pada karakter Kibutarum:



Gambar 8. Proporsi karakter Kibutarum (doc. Syaifudin Ma'ruf, 2024)

Pose/gaya

Pose pada karakter berguna agar karakter dapat terlihat seperti hidup. Pose menjadi salah satu cara untuk melambangkan ekspresi tertentu pada karakter. Berikut adalah beberapa pose karakter Kibutarum yang telah perupa buat:



Gambar 9. Pose karakter Kibutarum (dok. Syaifudin Ma'ruf, 2024)

Coloring

Karakter Kibutarum berwarna magenta yaitu warna *pink* yang sedikit mirip dengan warna ungu. Warna magenta memberi kesan yang menggembarakan. Sedangkan warna kelopak bunga pada karakter divisualkan dengan warna fuchia. Warna fuchia merupakan warna ungu yang cenderung kemerahan. Bagian tongkol pada karakter berwarna kuning kehijauan. Warna pada karakter Kibutarum mempunyai tone warna yang hampir sama sehingga tidak menimbulkan kontras yang berlebihan.



Gambar 10. Hasil Rancangan Karakter Kibutarum (dok. Syaifudin Ma'ruf, 2024)

Pembuatan Sketsa Karya

Sketsa 1



Gambar 11. Sketsa 1
(dok. Syaifudin Ma'ruf, 2024)

sketsa 2



Gambar 12. Sketsa 2
(dok. Syaifudin Ma'ruf, 2024)

Sketsa 3



Gambar 13. Sketsa 3
(dok. Syaifudin Ma'ruf, 2024)

Sketsa 4



Gambar 14. Sketsa 4
(dok. Syaifudin Ma'ruf, 2024)

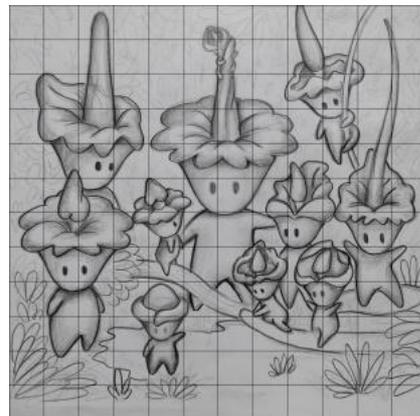
Sketsa 5



Gambar 15. Sketsa 5
(dok. Syaifudin ma'ruf, 2024)

Tahap Perwujudan

pada tahap perwujudan karya, pertama-tama perupa memindahkan sketsa dari kertas ke dalam kanvas dengan menggunakan teknik *grid* untuk memudahkan pemindahan sketsa agar lebih presisi.



Gambar 16. Pemindahan sketsa
(dok. Syaifudin Ma'ruf, 2024)

Selanjutnya adalah melakukan pewarnaan dasar pada objek-objek dalam lukisan. Proses pewarnaan dasar atau proses *blocking* merupakan teknik mewarnai dengan membubuhkan dan memenuhi objek dengan satu warna. Pada tahap ini perupa melakukan penentuan dan mempertimbangkan warna pada setiap objek, agar warna lukisan secara keseluruhan memiliki keharmonisan. Penentuan warna menjadi hal yang penting karena berpengaruh pada prinsip *point of interest*.

Proses selanjutnya adalah pewarnaan gelap dan terang. Proses pewarnaan gelap terang merupakan proses yang bertujuan agar objek terlihat seperti memiliki volume. Warna yang gelap diterapkan pada objek yang tidak terkena efek cahaya atau bagian bayangan pada objek. Sedangkan warna yang lebih terang diterapkan pada objek yang terkena efek cahaya. Tahap ini dilakukan agar objek-objek yang ada dalam lukisan terlihat memiliki volume dan terlihat hidup. Pemberian warna gelap dan terang dilakukan dengan cara memberikan gradasi pada setiap tone warna dengan halus agar menampakkan kesan visual realistis.



Gambar 17. Pewarnaan gelap dan terang (dok. Syaifudin Ma'ruf, 2024)

Selanjutnya adalah proses *detailing* pada objek-objek dalam lukisan. Proses *detailing* merupakan proses untuk membuat dan menambahkan beberapa efek atau warna pada lukisan yang dilakukan secara rinci. Proses ini bertujuan untuk memaksimalkan bentuk, warna dan tekstur yang ada pada objek lukisan agar karya seni lukis dapat divisualisasikan dengan baik. perupa menggunakan beberapa teknik dalam proses *detailing*, diantaranya adalah teknik ciprat

dan teknik *glazing* untuk membuat efek pada objek lukisan serta mendukung suasana yang terbangun dalam karya.



Gambar 18. Proses detailing (dok. Syaifudin Ma'ruf, 2024)

KERANGKA TEORETIK

1. Kreasi Seni

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) pengertian kreasi adalah hasil daya cipta atau hasil daya khayal/ ciptaan buah pikiran atau kecerdasan akal manusia. Pengertian seni menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah karya yang memiliki nilai tinggi dan diciptakan dengan keahlian yang luar biasa. Sedangkan menurut Soedarso SP, seni merupakan karya hasil ciptaan manusia yang mengkomunikasikan pengalaman batin yang disajikan dengan indah atau menarik. Berdasarkan dua pengertian tersebut, perupa mendefinisikan pengertian kreasi seni yaitu hasil ciptaan manusia yang mengandung nilai tinggi, dibuat dengan keahlian tertentu sebagai aktualisasi ide atau gagasan.

2. Character Concept Art

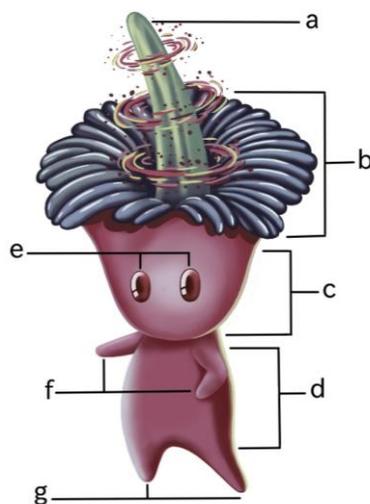
Haake dan Gulz dalam Hanna (2013) menjelaskan bahwa karakter dalam konteks desain berhubungan dengan penampilan/presentasi dalam bentuk visual. Dapat dipahami bahwa presentasi visual dari karakter berguna sebagai ciri spesifik yang mewakili identitas, nilai-nilai dan perwatakan yang dimilikinya.

Character concept art menjelaskan tentang pembuatan karakter yang sesuai dengan tema yang ingin dibuat. Seperti karakteristik karakter yang ingin dibuat berupa kostum, warna, anatomi dan lainnya yang berhubungan dengan karakter (Rori & Wahyudi, 2022).

Menurut Pontillas (2011) terdapat 4 prinsip desain yang harus digunakan dalam menciptakan karakter yaitu *Silhouette*, *Shape*, *Proportion* dan *pose/gaya*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakter Kibutarum adalah manifestasi dari perkembangan seni saat ini yang identik dengan kata “lucu” dan “imut”. Dalam proses penciptaannya, Karakter Kibutarum dipengaruhi oleh budaya populer atau *Urban Cartoon Art* yang sedang berkembang saat ini. Banyaknya karakter populer yang tersaji dalam berbagai media seperti film, kartun, animasi bahkan lukisan yang akhirnya menjadi inspirasi perupa untuk menciptakan karakter Kibutarum. Karakter Kibutarum mempunyai ciri-ciri yang dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 19. Penjelasan bentuk visual karakter Kibutarum (dok. Syaifudin Ma'ruf, 2024)

Bagian yang menjulang ke atas diberi simbol huruf “a” adalah bagian tongkol. Bagian tongkol terinspirasi dari salah satu bagian bunga bangkai yang disebut spadix. Karakter Kibutarum mengadopsi bagian tongkol agar mewakili ciri khas morfologi bunga bangkai.

Kelopak pada karakter Kibutarum diberi simbol huruf “b”. Berwarna ungu kemerahan atau disebut dengan warna fuchia. Bagian ini mengadopsi dari bentuk kelopak bunga bangkai agar mewakili ciri khas dari bunga tersebut. Namun kelopak pada karakter Kibutarum digambarkan dengan lebih sederhana.

Bagian wajah diberi simbol huruf “c”. Bagian ini merupakan hasil improvisasi yang dilakukan perupa. Wajah karakter Kibutarum digambarkan mempunyai proporsi yang lebih besar dibandingkan dengan tubuhnya. Hal ini dilakukan agar karakter mempunyai wajah yang

manis. Wajah karakter Kibutarum mempunyai bentuk yang bulat. Wajah bulat identik seperti anak kecil yang terkesan imut dan lucu.

Bagian perut atau tubuh diberi simbol huruf “d”. Digambarkan mempunyai proporsi yang lebih kecil dari pada bagian wajah atau kepala. Perut karakter Kibutarum digambarkan dengan bentuk oval cenderung bulat.

Bagian mata diberi simbol huruf “e”. Memiliki dua mata yang berada di kanan dan kiri wajah. Mata pada karakter Kibutarum berbentuk oval dengan letak yang agak berjauhan satu sama lain untuk menambah kesan lucu. Mata digambarkan dengan simpel seperti karakter kartun pada umumnya.

Bagian tangan diberi simbol huruf “f”. Karakter Kibutarum mempunyai tangan yang berbentuk oval dan ujung tangan yang tumpul. Digambarkan tidak mempunyai jari-jari seperti makhluk hidup di dunia nyata. Bagian tangan dibuat lebih pendek dan kecil.

Bagian kaki diberi simbol huruf “g”. Digambarkan dengan bentuk yang oval dengan ujung kaki yang tumpul. Sama seperti bagian tangan, bagian kaki juga tidak terdapat jari-jari seperti makhluk di dunia nyata. Bagian kaki dibuat lebih pendek dan mempunyai panjang yang hampir sama dengan bagian tangan. Bagian kaki, tangan dan perut mempunyai warna yang sama yaitu magenta.

Karya 1



Gambar 20. Foto karya 1 (dok. Syaifudin Ma'ruf, 2024)

Judul : Kibutarum
Ukuran : 120 x 120 cm
Media : *Acrylic on canvas*
Tahun : 2024

Kibutarum digambarkan dengan pose yang berbeda-beda dan saling berinteraksi satu sama lain. Semua pose yang dilakukan Kibutarum menggambarkan jiwa yang gembira dan senang. Kibutarum yang sedang tidur menggambarkan kenyamanan, sedangkan Kibutarum yang terbang menggambarkan kebebasan. Pusaran air yang berputar menuju salah satu Kibutarum merupakan penggambaran bahwa air adalah salah satu penyokong dan elemen penting bagi kehidupan Kibutarum.

Seperti yang kita ketahui, Kibutarum merupakan representasi dari bunga bangkai raksasa yang terancam punah. Dalam lukisan ini, perupa ingin menyampaikan bahwa setiap pemanfaatan sumber daya alam terdapat dampak positif dan negatif. Tidak hanya bagi manusia, tetapi berdampak pula pada makhluk hidup lain yang ada di dalamnya.

Jika sumber daya alam dimanfaatkan dengan baik (tidak berlebihan), maka itu sama saja dengan menjaga kelestarian flora dan fauna di dalamnya. Tetapi jika sumber daya alam dimanfaatkan dengan tidak baik (berlebihan), maka itu sama saja dengan mengancam kelestarian makhluk hidup yang ada di dalamnya.

Karya 2



Gambar 21. Foto karya 2 (dok. Syaifudin Ma'ruf, 2024)

Judul : *Mutualism*
Ukuran : 120 x 120 cm
Media : *Acrylic on canvas*
Tahun : 2024

Bunga bangkai dan burung rangkong merupakan dua makhluk hidup yang mempunyai

hubungan yang saling menguntungkan atau saling membantu satu sama lain. Buah dari bunga bangkai menjadi salah satu sumber makanan burung rangkong. Sedangkan burung rangkong turut menjaga kelestarian bunga bangkai dengan cara menebarkan biji bunga bangkai ke seluruh wilayah hutan dengan cara memuntahkan bijinya.

Adegan pada lukisan menampilkan karakter Kibutarum sedang memberi sebuah biji kepada burung rangkong. lalu burung rangkong meletakkan biji tersebut di paruhnya. Sedangkan karakter Kibutarum lainnya sedang duduk di atas batang pohon yang telah ditebang. Secara umum, visual pada lukisan menggambarkan simbiosis mutualisme yang terjadi antara burung rangkong dengan bunga bangkai yang di representasikan sebagai karakter Kibutarum.

Karya 3



Gambar 22. Foto karya 3 (dok. Syaifudin Ma'ruf, 2024)

Judul : *Kibutarum Sculpture*
Ukuran : 120 x 120 cm
Media : *Acrylic on canvas*
Tahun : 2024

Menggambarkan patung Kibutarum yang tampak terkikis. Patung Kibutarum diibaratkan sebagai benda artefak peninggalan masa lalu yang sudah rusak dan keropos. Karya ini menggunakan konsep “*what if*” atau “bagaimana jika”. Melalui konsep ini, perupa mengimajinasikan bagaimana keadaan Kibutarum di masa depan. Konsep “*what if*” populer di dunia *Fan Fiction* yang merupakan cerita fiksi yang di buat berdasarkan kisah, karakter atau latar yang sudah ada.

Dalam karya lukis, perupa menggabungkan konsep waktu masa kini dan masa depan. Lima karakter Kibutarum yang divisualkan dengan berbagai gaya adalah wujud dari karakter Kibutarum masa kini. Sedangkan patung Kibutarum adalah perwujudan dari masa depan. Patung Kibutarum digambarkan telah mengalami kerusakan akibat termakan waktu. Perupa merepresentasikan dan mengimajinasikan keadaan bunga bangkai di masa depan melalui patung Kibutarum.

Karya 4



Gambar 23. Foto karya 4
(dok. Syaifudin Ma'ruf, 2024)

Judul : *Our Family*
Ukuran : 120 x 120 cm
Media : *Acrylic on canvas*
Tahun : 2024

Karakter Kibutarum adalah representasi dari bunga bangkai. Kibutarum digambarkan sedang hidup di hutan *indoor*, semacam hutan buatan yang berada di dalam ruangan kaca yang besar. Kibutarum digambarkan berada di tengah sebagai karakter utama yang mempunyai ukuran paling besar, sedangkan karakter lainnya adalah perwujudan lain dari berbagai jenis bunga bangkai di dunia. Karakter-karakter yang ada pada karya lukis merupakan representasi dari keluarga bunga bangkai atau disebut keluarga *Amorphophallus* (talas-talasan) dalam dunia botani. Pada karya lukis, Kibutarum dan karakter lainnya digambarkan menjadi pusat perhatian di tempat itu, sehingga mereka mempunyai gestur yang seakan-akan menyapa penonton.

Karakter-karakter yang terdapat pada karya lukis memiliki pose atau gaya yang beragam.

Semua pose pada karakter menggambarkan perasaan bahagia dan senang. Secara umum, visual pada karya lukis perupa imajinasikan sebagai hasil foto atau hasil jepretan yang diabadikan oleh pengunjung.

Karya 5



Gambar 24. Foto karya 5
(dok. Syaifudin Ma'ruf, 2024)

Judul : *Flower garden*
Ukuran : 120 x 120 cm
Media : *Acrylic on canvas*
Tahun : 2024

Menggambarkan karakter Kibutarum yang sedang berdiri di tengah sabana yang penuh dengan bunga. Pegunungan yang menjulang menambah nuansa pemandangan di dalam lukisan. Taman nasional Kerinci Seblat adalah habitat bagi berbagai macam flora dan fauna, salah satunya adalah bunga bangkai raksasa. Tetapi dalam jangka waktu kebelakang, terjadi berbagai macam ancaman yang dapat merusak kawasan taman nasional ini. *Illegal logging* adalah salah satu ancaman yang dapat merusak taman nasional Kerinci Seblat.

Pada tahun 2023, terdapat peristiwa memprihatinkan yang terjadi di kawasan taman nasional ini yaitu terjadi deforestasi besar besaran yang diakibatkan oleh tambang emas ilegal. Pohon-pohon besar ditebang, hutan yang ditumbuhi pohon-pohon muda porak poranda akibat kegiatan tambang emas ilegal. Lukisan ini menggambarkan karakter Kibutarum sebagai representasi dari bunga bangkai yang sedang berdiri di habitatnya yang kini menjadi sabana karena pohon-pohon ditebang secara berlebihan. Secara umum, lukisan ini menggambarkan

kondisi taman nasional kerinci seblat di beberapa titik kerusakan, dengan karakter Kibutarum sebagai objek utama berada di tengah. Objek bunga pada lukisan merupakan simbol keindahan, keyakinan dan harapan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penciptaan karya ini, dapat disimpulkan bahwa penciptaan karakter “Kibutarum” yang terinspirasi dari bunga bangkai (*Amorphophallus titanum*) telah menghasilkan bentuk eksplorasi visual yang unik dan kekinian. Hasil karya berupa karya lukis berjumlah lima buah dengan ukuran 120 x 120 cm. Karya lukis tidak hanya mengangkat unsur visual pada bunga bangkai yang khas, namun sekaligus merepresentasikan gagasan mengenai kehidupan bunga bangkai raksasa, tantangan yang dihadapi oleh bunga ini dan keberagaman alam Indonesia.

Karakter Kibutarum adalah karakter orisinal yang perupa ciptakan dengan gaya kartun sehingga diharapkan menjangkau publik seni yang lebih luas dan relevan dengan perkembangan zaman saat ini. Bunga bangkai raksasa merupakan salah satu dari banyaknya jenis flora di dunia yang terancam punah. Sebagai seorang perupa, memvisualisasikan bunga bangkai raksasa dalam bentuk karakter adalah wujud Kecintaan dan kepedulian perupa terhadap kekayaan alam yang kita miliki.

Karya lukis yang perupa ciptakan diharapkan dapat memberi kontribusi pada masyarakat khususnya publik seni sebagai media edukasi, rekreasi dan menjadi penyemangat untuk mahasiswa seni maupun parktisi seni secara luas agar selalu semangat dalam berkarya dan berkreasi. Karena perkembangan seni rupa tergantung pada pelaku-pelaku seni termasuk seniman untuk menghidupkan dan memberi gairah pada perkembangan wacana seni rupa

Indonesia. Terlepas dari itu semua, perupa menyadari masih banyak kekurangan pada penelitian ini. Pada penciptaan karakter Kibutarum, perupa tidak menyertakan unsur filosofis yang lebih dalam pada rancangan bentuk desainnya. Tetapi perupa hanya terfokus pada rancangan desain visual yang tampak.

REFERENSI

- Handayani, L. M., Radiawan, I. M., & Diantari, N. K. Y. (2022). Bunga Kibut: Beauty of Corpse Flower. *BHUMIDEVI: Journal of Fashion Design*, 2(2), 148-156.
- Yunita, S., & Sudaryat, Y. (2020). Konsep Desain Karakter Dari Bunga Nasional Negara Indonesia Untuk Animasi 2d. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Samudra, A. R. A., & Islam, M. A. (2023). ANALISIS DESAIN VISUAL KARAKTER KLEAVOR DALAM GAME POKÉMON LEGENDS: ARCEUS. *BARIK-Jurnal SI Desain Komunikasi Visual*, 5(1), 298-309.
- Septamahtione, H. (2016). *Karakter Visual Rofteell Dalam Penciptaan Seni Lukis Lowbrow* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Avisenna E. Ramadhana, A. Z. (2015). kajian daya tarik visual pada karakter pokemon. *wimba jurnal komunikasi visual Institut Teknologi Bandung*, 3-7.
- Ruyattman, M., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital. *Jurnal DKV adiwarna*, 1(2), 12.