

JAMUR DALAM EKSPRESI SENI KRIYA KAYU

Nurul Iftitah Abrar dan Timbul Raharjo *)

ABSTRACT

The fungus is one known being that has its own kingdom namely the *kingdom fungi*. Visually, a fungus has a great unique variation with the interesting natural colors; this case has triggered the writer's imagination as a creator to create a work that becomes *kingdom fungi* as inspiration sources. In the creation of this work, the writer has chosen the theme of Fungi in the Craft Expressions "Parasitism: Fungi' Survival System as a Metaphor Human's Survival System to become system classification of fungi's survival consists of Parasitic Fungi, Saproba Fungi, and Symbiosis Mutualism Fungi as a metaphor system of human's survival that consist of Parasitism, Commensalism, and Mutualism Symbiosis. The fungi who survives its live in a way be a parasite the same as human who like as a parasitic in the earth. In the creation of this art, the exploration stage, the writer examined about fungi as the object that become the sources in deeply, both in terms of visual or as discourses and the valid data that covered about fungi so that it could help the writer to trigger the imagination largely. It could to ease at the design making. In the next stage, the writer through the improvised stage by doing some experiment thus in the end decided to choose a ferns super as a major media term using the printing resin technique as a helped media in exploring a ferns that has interesting motives and texture as a main ingredient in this creation. The writer used the theory mimesis by taking the kingdom fungi as a natural object that is copy to furnish discourse in review the creation of these artworks. The writer also used the theory of semiotics metaphors as a means of rhetorical choice in the process of semiotics between the two objects that became inspiration sources and also the theory of aesthetic in reviewing of aesthetic side either objectively or subjectively. The writer's work would not be understood clearly without any a better understanding deeply about the classification of fungi and human survival systems, so that the three theories have an important role in the craft creation like *Applied Art (Lamp) and Fine Art (Expression)*.

Keywords: *Kingdom Fungi, Heterotrophy, Parasitism, Commensalism, Symbiosis Mutualism.*

ABSTRAK

Jamur merupakan salah satu makhluk hidup yang memiliki kingdom tersendiri yaitu *kingdom fungi*. Secara visual jamur memiliki berbagai macam bentuk yang unik dengan warna-warna alami yang menarik, hal ini memicu imajinasi penulis selaku *creator* untuk menciptakan sebuah karya yang menjadikan *kingdom fungi* sebagai sumber inspirasi. Dalam penciptaan karya dengan mengusung tema Jamur dalam Ekspresi Seni Kriya "Parasitisme: Sistem Bertahan Hidup Jamur Sebagai Metafor Sistem Bertahan Hidup Manusia" ini, penulis menjadikan klasifikasi sistem bertahan hidup jamur yang terdiri dari Jamur Parasit, Jamur Saproba, dan Jamur Simbiosis Mutualisme sebagai metafor sistem bertahan hidup manusia yang terdiri dari Simbiosis Parasitisme, Simbiosis Komensalisme dan Simbiosis Mutualisme. jamur yang bertahan hidup dengan cara menjadi parasit sama halnya dengan manusia yang bagaikan parasit dibumi. Dalam penciptaan karya ini, pada tahap eksplorasi, penulis mengkaji lebih dalam tentang objek yang menjadi sumber inspirasi yaitu jamur, baik dari segi visual maupun berupa wacana dan data-

* Nurul Iftitah Mahasiswa Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Email: ulvaart4@gmail.com .
Hp: 081355040598, **Timbul Raharjo** (timbulksg@yahoo.com), Pengajar Program Magister Penciptaan Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta

data valid yang mengulas tentang jamur sehingga membantu penulis dalam memicu imajinasi yang lebih luas agar mempermudah pada tahap pembuatan desain. Pada tahapan selanjutnya, penulis melalui tahap improvisasi dengan melakukan beberapa eksperimen hingga pada akhirnya penulis memutuskan untuk memilih batang pakis super sebagai media utama dalam perwujudannya dengan menggunakan teknik cetak resin sebagai media bantu dalam mengeksplorasi batang pakis yang memiliki motif dan tekstur yang menarik sebagai bahan utama dalam penciptaan ini. Untuk melengkapi wacana dalam mengulas penciptaan karya seni ini, penulis menggunakan teori mimesis dengan menjadikan kingdom fungi sebagai objek alam yang ditiru. Penulis juga menggunakan teori semiotika berupa metafor sebagai sarana retorik pilihan dalam proses semiosis diantara kedua objek yang menjadi sumber inspirasi penciptaan serta teori estetika dalam mengulas sisi estetis karya secara objektif maupun subjektif. Karya penulis tidak akan dipahami secara gamblang tanpa adanya pemahaman lebih mendalam tentang klasifikasi sistem bertahan hidup jamur dan manusia, sehingga ketiga teori tersebut memiliki peran yang cukup penting dalam penciptaan karya seni kriya yang berbentuk *Aplied Art* (lampu) dan *Fine Art* (Ekspresi).

Kata kunci: *Kingdom Fungi, Heterotrof, Parasitisme, Komensalisme, Simbiosis Mutualisme.*

PENDAHULUAN

Jamur merupakan salah satu makhluk hidup yang eksistensi visualnya cukup besar dalam dunia ilustrasi, animasi, lukisan, kriya, patung dan berbagai karya seni lainnya. Penulis yang sangat menyukai film animasi produksi Walt Disney, terutama film-film yang bergenre fantasi yang menceritakan tentang dunia peri dimana jamur merupakan suatu ikon yang sering dimunculkan dalam film animasi Disney. Jamur biasanya digunakan untuk menggambarkan rumah para peri, jamur juga sering kali dihadirkan sebagai atribut berupa topi yang digunakan oleh peri dalam film-film fiksi produksi Disney.

Bentuk-bentuk jamur yang kaya akan nilai estetis yang diciptakan oleh tuhan tampak begitu indah dan alami dengan sifat dan ciri-cirinya yang memesonakan dan menyimpan nilai filosofis, sehingga penulis tertarik untuk memadupadankan antara ilmu biologi, sosiologi dan seni untuk menciptakan sebuah karya yang mengangkat eksotisme

alam, terkhusus *kingdom fungi* sebagai sumber ide penciptaan, yaitu dengan menampilkan bentuk-bentuk jamur yang telah didekonstruksi bentuknya oleh penulis berdasarkan konsep yang telah dibuat serta untuk menambah nilai estetiknya.

Hal yang melatar belakangi penulis memilih jamur dengan mengangkat tema "Jamur Dalam Ekspresi Seni Kriya, Parasitisme: Jamur Sebagai Metafor Sistem Bertahan Hidup Manusia" menggunakan bahan dari batang pakis dengan menggunakan tehnik cetak resin dan mixed media adalah karena ciri-ciri jamur dari segi bentuk dan warna jamur yang menarik untuk divisualisasikan menjadi sebuah karya. Adanya pengelompokan jenis jamur yang terbagi menjadi 3 jenis berdasarkan cara bertahan hidup mereka yaitu, jamur Saproba (Pengurai), Jamur parasit, dan jamur simbiosis mutualisme juga menjadi sebuah metafor yang menarik jika dikaitkan dengan kehidupan manusia. Penulis ingin menciptakan beberapa metafor

berdasarkan hal diatas, yakni dengan memanfaatkan bentuk, warna, dan sistem hidup jamur.

Berawal dari keresahan sosial penulis tentang parasitisme dalam pengertian gejala sosial yang sejak dulu hingga sekarang menjadi sebuah fenomena sosial yang sudah tidak asing lagi bahkan mewabah ditengah-tengah masyarakat. Parasit adalah istilah biologi yang digunakan bagi simbiosis yang bertahan hidup dengan menyerap energy dari simbiosis lain seperti seluruh family dari kingdom fungi yang hidup secara heterotrof, hal ini berlaku juga pada manusia yang disebut dengan istilah simbiosis parasitisme.

Kasus umum yang menjadi sumber ide penulis adalah bagaimana penulis melihat manusia khususnya para kaum kapitalis yang terus menguras sumber daya alam tanpa ampun hanya demi kepentingan pribadi belaka, membangun peradaban modern diatas bumi tanpa mempertimbangkan kondisi bumi yang semakin rusak, pemanasan global, lapisan ozon yang semakin menipis, bahkan tidak membuat mereka jera untuk lebih menjaga bumi. Manusia ibarat parasit dimuka bumi, hidup menumpang, ada yang menjaga, merusak, bahkan bersikap acuh terhadap bumi yang berlaku sebagai tempat mereka berpijak, sebagai tempat mereka berkembang biak dan bertahan hidup dengan memanfaatkan hasil bumi.

Indonesia adalah negara yang dikenal dengan kekayaan sumber daya alamnya. Sulawesi Selatan adalah salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki sumber daya alam yang melimpah, hal ini tentu menjadi perhatian para kaum akademisi di Sulawesi Selatan termaksud penulis untuk

mengembangkan potensi tersebut dan mengolah sumber daya alam ini dengan berbagai cara dan inovasi, salah satu caranya adalah melalui seni kriya. Tumbuhan Pakis super (pakis pohon) adalah salah satu tumbuhan yang tumbuh subur di lingkungan alam Kecamatan Bulukumpa Kabupaten Bulukumba Provinsi Sulawesi Selatan, tumbuhan yang pada umumnya sama sekali tidak dilirik oleh para warga ini membuat saya tergerak untuk menjadikannya sebagai media dalam berkarya seni kriya. Kurangnya pengetahuan warga mengenai tumbuhan pakis pohon ini membuat para warga mengabaikannya, daunnya yang menjuntai panjang terkadang mengganggu tanaman para petani, sehingga tanaman ini dibabat habis, kemudian dikeringkan lalu dijadikan kayu bakar atau terkadang anak-anak akan mengambil bagian tengah dari batang yang bertekstur seperti gabus untuk dijadikan bola sepak, tanpa melirik motif batang pakis yang sangat eksotik bagi penulis. Sebaliknya, masyarakat malah menganggapnya sebagai tumbuhan yang tidak memiliki manfaat lain selain kayu bakar atau sebagai bola sepak bagi anak-anak.



Gambar 1. Pohon pakis super (Dokumentasi oleh: Aidar)



Gambar 2. Batang pohon pakis super yang telah dihilangkan kulitnya, Lembaran batang pakis super yang sudah di sekam, dan lembaran batang pakis yang sudah kering. (Dokumentasi oleh: Nurul Iftitah Abrar)

Pembahasan diatas memotivasi penulis untuk mencoba beberapa eksperimen dalam memanfaatkan batang pakis yang memiliki tekstur dan motif sangat unik tersebut menjadi sebuah karya seni terapan maupun seni murni. Dengan mengaplikasikannya pada resin yang telah dicetak terlebih dahulu lalu menempel lembaran-lembaran batang pakis yang sudah di sekam pada permukaan media resin yang telah dicetak.

Berdasarkan pembahasan diatas, maka dapat diketahui bahwa dengan mengusung konsep jamur sebagai metafor manusia dengan menggunakan lembaran

batang pakis super sebagai media utama dalam penciptaan karya. Perlu diketahui bahwa dalam karya penulis tidak hanya menampilkan sisi estetik saja, namun juga menyisipkan beberapa sarana retorik dan nilai-nilai filosofis. Jamur adalah salah satu diksi yang umum dipahami oleh kebanyakan orang, namun untuk memahami karya penulis dibutuhkan pemahaman mengenai sistem pertumbuhan, ciri-ciri, sifat, dan cara jamur bertahan hidup, maka dari itu karya penulis tidak akan dipahami secara gamblang oleh masyarakat yang awam tentang jamur.

Adapun tujuan dalam penciptaan karya ini adalah Untuk mengkolaborasikan antara ilmu Biologi, sosiologi, dan seni dalam perwujudannya serta sebagai media penyalur ide dan gagasan mengenai pola hidup manusia yang ternyata menyerupai sistem bertahan hidup jamur yaitu: jamur parasit, jamur simbiosis mutualisme dan jamur saproba (Pengurai).

METODE

Metode penciptaan yang digunakan, pada tahap eksplorasi dalam menciptakan karya dengan mengusung konsep “Jamur dalam Ekspresi Seni Kriya” penulis selaku *creator* mendalami lebih jauh tentang *kingdom fungi* agar dapat memahami lebih jauh tentang jamur. Jamur merupakan salah satu jenis makhluk hidup yang memiliki kingdom tersendiri dalam pengklasifikasian makhluk hidup, semua jenis jamur masuk dalam *kingdom fungi*. Pada tahapan sistem klasifikasi dua kingdom, para ilmuwan mengklasifikasikan jamur sebagai salah satu jenis tumbuhan karena ia memiliki ciri-ciri seperti tumbuhan pada umumnya yang tumbuh ditanah,

namun pada tahapan sistem klasifikasi tiga kingdom, para ilmuwan mulai membedakan antara jamur dengan tumbuhan, jamur tidak memiliki klorofil sehingga tidak mampu berfotosintesis untuk menghasilkan makanan seperti halnya tumbuhan pada umumnya.

Selain menemukan fakta-fakta tertulis, penulis juga mengumpulkan referensi-referensi foto jamur yang didapatkan dari berbagai sumber seperti buku, internet dan sosial media yang kemudian dipilah-pilah oleh penulis yang dianggap paling menarik untuk divisualisasikan dan diangkat kedalam karya. Berikut adalah beberapa jenis jamur yang telah dipilih oleh penulis:



Gambar 3. *Arcyria Ferruginea* mushrooms, *Cup Fungi*, *Lycogala Epidendrum*, *Amanita mushroom*, *Hydnellum Pecky Mushrooms* (Sumber: google & Pinterest)

Setelah melalui metode sebelumnya, penulis memutuskan untuk melakukan pendekatan melalui sarana retorik berupa *metaphore*. Metafora (*Metaphor*) merupakan istilah yang biasa dipakai untuk mengacu kepada gejala penggantian sebuah kata yang harafiah dengan sebuah kata lain yang figuratif. Yang menjadi dasar dari penggantian ini adalah kemiripan atau analogi daiantara kata yang

harafiah dan penggantinya yang metaforis. Roman Jacobson membedakan secara tegas proses metaforis ini dengan proses *metonimik*, yang tidak hanya terdapat pada tataran ekspresi individual, melainkan juga pada tataran pola-pola kewacanaan yang lebih luas (Kris Budiman: 170-171). Dalam hal ini, penulis menjadikan “Jamur” sebagai metafor “Manusia” dalam konteks sistem bertahan hidup keduanya.

Dalam penciptaan ini, penulis menggunakan pendekatan teori mimesis dimana dalam penerapannya, karya yang berpijak pada teori mimesis akan menampilkan hubungan langsung antara karya yang diciptakan seniman dengan alam yang menjadi sumber inspirasinya. Dalam hal ini yang menjadi sumber inspirasi penulis adalah *kingdom fungi*.

Penulis juga menggunakan pendekatan teori estetika dalam penciptaan ini, dimana Estetika adalah suatu paparan mengenai pengalaman subjek tentang suatu yang indah, entah itu keindahan alam ataupun keindahan sebuah karya ciptaan manusia. Teori-teori dalam estetika mengenai objek dan pengalaman keindahan dapat diterapkan, baik untuk objek-objek alam maupun untuk karya seni. Ada banyak hal yang dihadapi estetika dalam fungsinya, antara lain karena keragaman cara pandang baik dari para seniman maupun penikmatnya atau para kritikus yang mencoba memahaminya lewat pengalaman subjektif atau “habitus”-nya. (Margawati van Eymeren: 273-274)

Konsepsi mengenai seni memiliki keragaman sudut pandang yang berbeda-beda, tetapi umumnya menyangkut hal-hal seperti proses kreatif, artefak yang estetis dan pengalaman yang estetis. Estetika ialah

suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, estetika adalah segala hal yang berhubungan dengan sifat dasar nilai-nilai nonmoral suatu karya seni. Berdasarkan landasan teori estetika tersebut, penulis menyadari sebuah keindahan estetik yang dimiliki oleh *kingdom fungi* sehingga timbullah inspirasi untuk mengangkat visual jamur kedalam karya yang akan diciptakan dengan tetap memperhatikan nilai estetik dalam pemindaian bentuknya kedalam media berkarya.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis memulai tahap pembuatan desain berdasarkan ide-ide yang muncul dari imajinasi penulis tentang keterkaitan antara Jamur dan Manusia. Desain adalah hal yang sulit dipisahkan dari seni kriya. dalam perwujudan setiap karya pastilah melalui tahap membuat desain karya terlebih dahulu agar tahap proses penciptaannya lebih tertata. Desain adalah buah dari ide dan imajinasi berupa konsep yang dituangkan kedalam bentuk gambar agar penulis memiliki gambaran secara umum tentang apa yang akan dibuat.

Setelah melalui tahap desain, penulis memasuki tahap improvisasi dengan memberi ruang lebih bagi penulis untuk meningkatkan imajinasi dalam mengeksplor berbagai macam media dan teknik dalam berkarya. Dalam hal ini, penulis mencoba memilih teknik cetak resin untuk membuat media tempel bagi bahan utama yaitu hasil ketaman batang pakis super. Dengan memanfaatkan tekstur dan motif alami yang dimiliki batang pakis untuk kemudian ditempel kepermukaan resin yang telah dicetak. Penulis memilih resin karena dianggap paling tepat sebagai media

bantu untuk mengeksplor batang pakis tersebut.

Setelah melalui berbagai macam proses, pada tahap perwujudan tentu tidaklah mudah, dalam mengeksekusi karya timbul keinginan-keinginan baru untuk mengubah beberapa konsep yang pada akhirnya karya yang dihasilkan tidak sesuai dengan desain yang telah dibuat, hal ini berlaku setelah melalui beberapa pertimbangan. Selain itu beberapa kendala seperti keterbatasan dana, penguasaan dalam mengelola alat dan bahan, dan waktu yang terbatas memicu timbulnya ide-ide baru dalam menyelesaikan karya.

Penciptaan suatu karya seni bukanlah sesuatu yang instant seperti saat kita melihat hasilnya saja disebuah galeri, namun tentu melalui proses yang cukup panjang dan penuh pertimbangan dalam perwujudannya yang dimulai dari munculnya ide, perancangan desain, pemilihan media yang tepat, tahap pembentukan atau perwujudannya hingga *finishing*. Berbagai macam dorongan internal dan eksternal menimbulkan hasrat untuk mengungkapkan atau mewujudkan sesuatu, dorongan tersebut menjadi sebuah motivasi bagi setiap seniman sehingga terciptalah sebuah karya. Proses penciptaan yang dilakukan oleh setiap seniman terkadang berbeda-beda tergantung kenyamanan masing-masing seniman dalam berkarya.

Setelah melalui berbagai metode penciptaan, penulis menemukan beberapa hasil riset yang berkaitan dengan *kingdom fungi* dan beberapa teori sosial sebagai teori pendukung untuk lebih memahami tentang fenomena yang penulis angkat dalam karya. Salah satu fakta menarik yang penulis

temukan adalah tentang aktualisasi simbiosis antara manusia dan lingkungannya serta aktualisasi simbiosis jamur dengan inangnya.

Dalam ilmu sosial, ada 3 macam simbiosis yaitu simbiosis mutualisme, simbiosis parasitisme, dan simbiosis komensalisme. Simbiosis mutualisme ialah sebuah sistem atau hubungan kerja sama antara 2 pihak dimana hasil dari kerja sama tersebut menguntungkan kedua pihak yang terkait tanpa ada pihak yang dirugikan. Simbiosis Parasitisme adalah hubungan antara 2 orang yang dimana salah satu pihak mengambil keuntungan dari pihak lainnya yang menjadi pihak yang dirugikan. Simbiosis Komensalisme adalah hubungan yang menguntungkan satu pihak namun tidak merugikan pihak lainnya. Secara umum, semua jenis jamur dikenal sebagai organisme yang bersifat heterotrof atau jenis makhluk hidup yang menyerap energi makhluk hidup lain untuk bertahan hidup atau lebih dikenal dengan istilah parasit karena ia tidak mampu membuat makanannya sendiri seperti halnya tumbuhan yang mampu berfotosintesis dan seperti hewan yang mampu mencari makanannya dengan cara berburu. Berdasarkan cara jamur mendapatkan nutrisi (bertahan hidup) menjadi dasar pengelompokan jamur menjadi 3 jenis yaitu, jamur parasit, jamur saprofit, dan jamur simbiosis mutualisme.

Jamur Parasit bertahan hidup dengan menyerap nutrisi dari tubuh organisme lain yang ditumpanginya (inang). Jamur parasit bersifat patogenik sehingga akan sangat merugikan bagi inangnya karena inang yang ditumpanginya akan sakit, sekarat, bahkan mati. Hal ini

dikarenakan jamur parasit menembus pertahanan luar inangnya untuk mendapatkan makanan dari sitoplasma organisme yang ditumpanginya (inangnya).

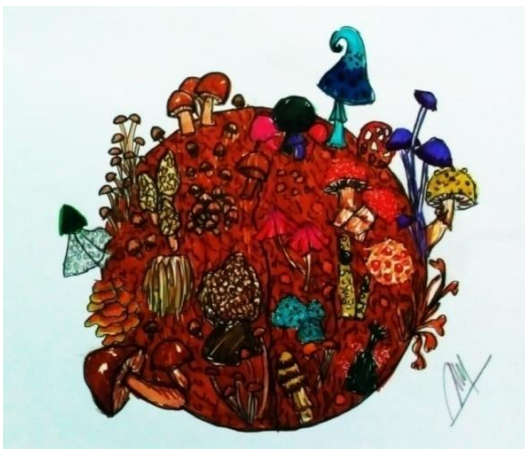
Jamur Saprofit (pengurai) bertahan hidup dengan menggunakan sistem simbiosis komensalisme, yakni mendapatkan nutrisi dengan menguraikan organisme yang sudah mati atau bahan organik lainnya seperti tumpukan sampah, kertas basah, kotoran hewan, bangkai hewan dan lain sebagainya. Artinya jamur saproba tumbuh dengan subur tanpa merusak inangnya. Jenis jamur ini memiliki peran penting dalam ekosistem, yakni sebagai pengurai (decomposer) sisa-sisa organisme untuk mengembalikan unsur hara ke dalam tanah. Jamur Simbiosis Mutualisme bertahan hidup dengan mendapatkan nutrisi atau makanannya dari organisme lain dengan memberikan keuntungan bagi organisme pasangan simbiosisnya, artinya kedua organisme mendapatkan keuntungan dari hubungan mutualistik tersebut.

Sintesis

Setelah melalui berbagai tahapan dalam penciptaan ini, selain memutuskan untuk menggunakan visual jamur dalam konsep perwujudan karya, penulis mengangkat batang pakis super sebagai media utama yang kemudian menjadi orisinalitas yang autentik dari karya penulis. Dalam karya yang akan diciptakan, penulis akan bercerita tentang manusia yang terus memanfaatkan hasil bumi dengan cara yang tidak bijak, ada yang menjaga kelestarian bumi, dan ada pula yang tidak peduli atau

acuh tak acuh. Penulis akan menceritakan tentang manusia sebagai kaum heterotrof dimuka bumi secara umum dan akan membahas dampak-dampak yang diakibatkan oleh para kaum heterotrof (parasit) tersebut yang terdiri dari 3 jenis, yaitu kaum parasitisme, komensalisme, simbiosis mutualisme. setelah menentukan konsep, penulis pun membuat beberapa rancangan desain yang dianggap mampu mewakili apa yang penulis akan sampaikan perihal diatas dengan mengangkat visual jamur sebagai konsep bentuk.

Berikut adalah beberapa desain yang telah penulis buat berdasarkan konsep "Jamur Dalam Ekspresi Seni Kriya, Parasitisme: Jamur Sebagai Metafor Sistem Bertahan Hidup Manusia":



Gambar 4. Desain 1 "Earth and Heterotrof" (Dokumentasi: Ulva)



Gambar 5. Desain 2 "The Parasit " (Dokumentasi: Ulva)

Berikut adalah hasil perwujudan dari desain yang telah dibuat:



Gambar 6. Hasil perwujudan desain "Earth & Heterotrof"

Karya berjudul "Earth and Heterotrof" ini merupakan bentuk sindiran terhadap manusia yang berperan sebagai kaum *heterotrof* dimuka bumi. *Heterotrof* merupakan istilah yang digunakan pada jamur sebagai makhluk yang bertahan hidup dengan cara menghisap energi dari inangnya atau tempat ia menumpang untuk tumbuh dan berkembang biak. Manusia sebagai makhluk berintelektual yang

memiliki *Intelligence Quotionent, Emotional Intelligence, and Social Intelligence* memegang pengaruh yang paling besar dalam mengolah dan menjaga keberlangsungan bumi sebagai inang tempat manusia hidup. Dalam karya ini menunjukkan sebuah bola raksasa yang menyimbolkan bumi dan jamur-jamur yang menempel sebagai simbol manusia yang terus mengeruk dan menghisap energy bumi untuk kemudian dimanfaatkan agar manusia bisa bertahan hidup.

Selain karena kehendak tuhan, bumi masih bertahan hingga saat ini karena tidak semua manusia memiliki keserakahannya yang sama dengan kaum kapitalis, ada juga yang berusaha merawat dan menjaga agar bumi tetap lestari.



Gambar 7. Hasil Perwujudan desain "The Parasit"

Pada karya kedua ini menceritakan tentang dampak-dampak yang ditimbulkan oleh kaum parasitisme, komensalisme, dan simbiosis mutualisme. bola-bola yang menggelayut diibaratkan sebagai bumi, dan jamur-jamur yang melekat disimbolkan sebagai manusia yang menyerap energy dari bumi.

Tak dapat dibayangkan jika semua manusia yang bersifat parasitisme-lah yang hidup memenuhi bumi, entah apa yang

akan terjadi pada bumi kita, seperti pada bola yang rusak dibeberepa sisinya menunjukkan bahwa betapa kaum parasitisme begitu kejam karena ketidakpeduliannya akan dampak yang akan ditimbulkan atas keserakahannya, ia membalas dengan merusak dan merugikan pihak yang berperan sebagai inangnya. Sedangkan pada bola dengan bentuk yang utuh dan terdapat banyak jamur diseluruh sisinya menunjukkan bahwa kaum simbiosis mutualisme tidak merusak inangnya, tapi malah memberi manfaat bagi inangnya sehingga kedua belah pihak mengambil keuntungan dalam hubungan tersebut. Pada bola yang utuh dengan jamur yang tumbuh subur disalah satu sisinya menunjukkan bahwa kaum komensalisme bisa tumbuh subur tanpa merusak inangnya sama sekali meskipun tidak memberi keuntungan sama sekali pada inangnya.

PENUTUP

Setiap karya seni yang tercipta memiliki kisah sejarahnya masing-masing dengan keterikatan antara karya seni dan kreatornya. Inspirasi bisa datang dari mana saja, bisa dari sebuah fenomena, alam, wacana, benda mati, benda hidup, sebuah kisah, dan lain sebagainya. Dalam penciptaannya, sebuah karya seni terlahir dari perenungan sang *creator* yang mencoba melihat berbagai hal dari sisi yang berbeda, lalu kemudian dihayati hingga timbul sebuah ide dan inspirasi dan keinginan untuk merealisasikan buah dari imajinasinya tersebut.

Dalam menciptakan karya seni, terutama seni kriya yang posisinya dalam jagad kesenian terletak pada posisi abu-abu, dimana seni kriya tergolong *Aplied art*

sekaligus *Fine Art* memberi ruang lebih bagi seorang kriyawan atau seniman dibidang seni kriya dalam berekesenian. Seiring perkembangan zaman, seni kriya yang hanya terpatok pada seni kriya Kayu, tekstil, kulit, logam, dan gerabah kini semakin berkembang, terutama dari segi bahan dan teknik penciptaanya. Berbagai media baru hadir melengkapi proses berkesenian para seniman, salah satu contohnya adalah resin.

Batang pakis adalah salah satu media yang penulis unggulkan sebagai bahan utama dalam penciptaan karya ini, dengan motif dan tekstur yang unik diaplikasikan pada hasil cetakan resin sebagai media bantu. Dengan mengusung tema “Jamur Dalam Ekspresi Seni Kriya, Parasitisme: Jamur Sebagai Metafor Sistem Bertahan Hidup Manusia”, penulis mencoba menghadirkan eksotisme *kingdom fungi* dengan menggunakan sarana retorik berupa metafor dalam perwujudannya tanpa melupakan sisi estetik dan fungsionalnya pada salah satu karya lampu. Bukan hanya sisi eksotisme jamur saja, tapi juga mengangkat sistem bertahan hidupnya sebagai metafor fenomena sosial tentang parasitisme, komensalisme, simbiosis mutualisme dikalangan manusia yang penulis ibaratkan sebagai kaum heterotrof yang terus menyerap energy bumi.

Adapun beberapa kendala dalam penciptaan ini adalah keterbatasan dana dan waktu serta kesehatan penulis sehingga pada beberapa bagian terdapat beberapa kekurangan terutama dalam hal eksplorasi bentuk jamur dan ekplorasi bahan. Semoga kendala tersebut dapat dimaklumi dan menjadi pembelajaran dalam penciptaan berikutnya agar lebih baik dan matang

dalam penggarapan konsep dan perwujudannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, Kris. 2011. Semiotika visual. Yogyakarta: Jalasutra
- Dillistone, F.W. 2002. The Power of Symbol. Yogyakarta: Kanisius
- Haryatmoko, Dr. 2003. Kritik Terhadap Neo-Liberalisme BASIS menembus Fakta. Yayasan BP Basis. Yogyakarta.
- Kartika, Dharsono Sony, dkk. 2004. Pengantar Estetika. Rekayasa Sains. Bandung
- Rahman, Nurur. 2014. Posisi Pakem Pada Seni tradisi dan Modern. rahmanrupa.blogspot.com. Diakses tanggal 27 Mei 2017
- Sachari, Agus. 2002. Estetika Makna, Simbol, dan Daya. Bandung: ITB
- Sachari, Agus & Sunarya, Yan Yan. 2002. Sejarah dan Perkembangan Desain dan Dunia Kesenirupaan di Indonesia. ITB. Bandung.
- Sumardjo, Jakob. 2000. Filsafat Seni. Institute Teknologi Bandung. Bandung
- Sumartono. 1992, Orisinalitas Karya Seni Rupa dan Pengakuan Internasional” dalam SENI, Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni. II/02. BP ISI, Yogyakarta.
- Sunardi, ST. 2002. Semiotika Negativa. Yogyakarta: Kanal
- Suriawiria, Unus. 1993. Pengantar untuk mengenal dan menanam jamur. Angkasa Bandung. Bandung
- Sutrisno, Mudji. 2005. Teks-Teks Kunci Estetika Filsafat Seni. Yogyakarta: Galangpress

Walker, John A. 2010. *Desain, Sejarah, Budaya, Sebuah Pengantar Komprehensif*. Jalasutra. Yogyakarta.