

**JAMUR SEBAGAI METAFORA KEHIDUPAN
IMAJINASIKU**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Retna Wijayanti

NIM 1712813021

**PROGRAM STUDI SENI MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2024

**JAMUR SEBAGAI METAFORA KEHIDUPAN
IMAJINASIKU**



**Retna Wijayanti
NIM 1712813021**

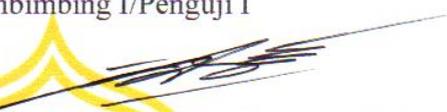
Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Murni
2024

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :

JAMUR SEBAGAI METAFORA KEHIDUPAN IMAJINASIKU oleh Retna Wijayanti, NIM 1712813021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (kode prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji I



Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn.
NIP. 19820328 200604 1 001/NIDN.0028038202

Pembimbing II/Penguji II



Devy Ika Nurjanah, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19910407 201903 2 024/NIDN.0007049106

Cognate/Penguji Ahli



Drs. AG Hartono, M.Sn.
NIP. 591108 198601 1 001/NIDN. 0008115908

Ketua Jurusan/Prodi Seni Murni



Dr. Miftahul Munir, M.Hum.
NIP. 19760104 200912 1 001/NIDN 0004017605

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 10701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Retna wijayanti

NIM : 1712813021

Jurusan : Seni Murni

Fakultas : Seni Rupa

Judul Penciptaan : JAMUR SEBAGAI METAFORA KEHIDUPAN
IMAJINASIKU

Dengan ini menyatakan bahwa laporan dan karya Tugas Akhir yang berjudul *Jamur Sebagai Metafora Kehidupan Imajinasiku* ini sepenuhnya merupakan hasil pekerjaan penulis sendiri dan benar keasliannya, tidak berisikan hasil dari tulisan orang lain kecuali tulisan dari acuan yang disebutkan dalam daftar pustaka yang dikutip sebagai referensi pendukung. Apabila di kemudian hari ditemukan plagiat atau jiplakan yang tidak sesuai dengan pernyataan ini, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Demikian surat pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa tekanan dari pihak mana pun.

Yogyakarta, 10 Juni 2024



Retna Wijayanti

MOTTO

“Pain is inevitable. Suffering is optional”

-Haruki Murakami

“Lakukan apa pun menurut hati nuranimu, dan
jadilah manusia yang selalu berani berproses menjadi lebih baik”

-Retna Wijayanti

KATA PENGANTAR

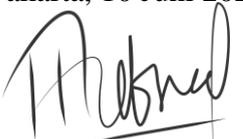
Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas karunia serta rahmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni dengan judul *Jamur Sebagai Metafora Kehidupan Imajinasiku*. Tujuan penulisan laporan Tugas Akhir ini ialah sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni di Program Studi Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulisan laporan dan hasil karya Tugas Akhir ini masih terdapat beberapa kekurangan, namun penulis sudah berusaha memberikan yang terbaik. Atas selesainya laporan Tugas Akhir ini, penulis ingin mengucapkan, terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang karena-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni.
2. Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah sabar dari awal memberi bimbingan, pengarahan, dan saran yang membangun demi terciptanya laporan dan karya Tugas Akhir ini.
3. Devy Ika Nurjanah, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II dan yang telah sabar memberi bimbingan, pengarahan, dan saran yang membangun demi terciptanya laporan dan karya Tugas Akhir ini.
4. Drs. AG Hartono, M.Sn. selaku cognate yang telah menguji serta menilai Tugas akhir.
5. Dr. Miftahul Munir, M.Hum., Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan selaku Dosen Wali penulis yang banyak berjasa secara sabar memberi bimbingan, pengarahan, dan saran yang membangun dari awal penulis kuliah hingga saat ini.
6. Wiyono, S.Sn, M.Sn., Sekretaris Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberi semangat dan masukan terkait dengan penulisan.
7. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

8. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Drs. Andang Suprihadi Purwanto, M.Sn., selaku mantan Dosen Pembimbing I yang telah sabar memberi bimbingan, pengarahan, dan saran yang membangun demi terciptanya laporan dan karya Tugas Akhir ini.
10. Seluruh Dosen dan Staf Karyawan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Yogyakarta.
11. Kedua orang tua yang telah membesarkan penulis.
12. Keluarga kecil penulis, I Kadek Widya (suami) dan Grizelle Aurora Heera (anak) tercinta yang memberikan bantuan dan semangat bagi penulis.
13. Kedua mertua penulis yang memberikan semangat.
14. Kakak perempuan penulis beserta suami.
15. Kakak dan adik ipar penulis.
16. Widya Sri Sucihati, Ellyana Khoirunisa, Miladdiena Maharani Mahfudhoh, Arif Yusron, Rahardian Angga, Ahrul Loes, Wahyu Cahya, Bagus, dan teman-teman lainnya yang telah membantu, menemani, memberi semangat, dan dukungan dalam pengerjaan dan pelaksanaan Tugas Akhir
17. Seluruh mahasiswa/i Seni Rupa Murni ISI Yogyakarta dan teman-teman seperjuangan angkatan 2017.
18. Seluruh saudara, keponakan, dan tetangga dusun penulis.
19. Terakhir tak lupa tentu saja terimakasih kepada diri penulis sendiri karena mampu bertahan, berjuang hingga saat ini setelah berbagai rintangan dan hambatan. Karena menjadi ibu rumah tangga, mengurus anak, bekerja, dan juga kuliah sekaligus memang tidak mudah.

Yogyakarta, 10 Juni 2024



Retna Wijayanti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR GAMBAR KARYA.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
BAB II KONSEP	7
A. Konsep Penciptaan	7
B. Konsep Perwujudan.....	17
BAB III PROSES PEMBENTUKAN.....	39
A. Bahan.....	39
B. Alat	45
C. Teknik.....	49
D. Tahapan Pembentukan atau Proses Pembuatan.....	50
BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	63
BAB V PENUTUP.....	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN.....	89

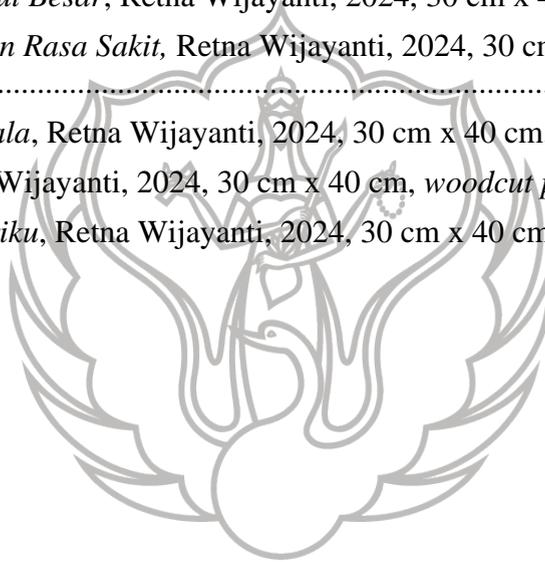
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Jamur parasol <i>genus chlorophyllum</i> yang tumbuh pada tumpukan guguran daun cemara.	11
Gambar 2.2. Jamur Pelapuk Putih atau <i>Omphalina sp.</i> Tumbuh di kayu lapuk lembap.	12
Gambar 2.3. Jamur Sarang Burung (<i>Cyathus sp.</i>) yang tumbuh di atas biji sirsak yang lembap.	12
Gambar 2.4. Kondisi jamur pada pukul 23:26 malam masih sangat segar.	14
Gambar 2.5. Jamur pada pagi hari pukul 08:45 sudah mulai layu.	14
Gambar 2.6. Proses pembuatan penciptaan berbagai karakter jamur pada karya penulis.	21
Gambar 2.8. Karakter jamur dalam <i>game</i> Super Mario Bros.	27
Gambar 2.9. Karakter jamur Toad dalam <i>game</i> Super Mario Bros.	27
Gambar 2.10. Karakter jamur Goomba dalam <i>game</i> Super Mario Bros.	28
Gambar 2.11. Buku dongeng pada jalan cerita dari serial <i>It's Okay To Not Be Okay.</i>	29
Gambar 2.12. <i>Supernova</i> , 1999, oleh Takashi Murakami.	32
Gambar 2.13. <i>The Kiss</i> (1897) karya Edvard Munch.	34
Gambar 2.14. Karya AC Andre Tanama, <i>Pasrah</i> , 2001.	36
Gambar 2.17. Karya AC Andre Tanama, <i>Disruption</i> , 2018.	37
Cetak cukil lino. 25 x 20 cm.	37
Gambar 3.1. <i>MDF (Medium Density Fiberboard)</i>	39
Gambar 3.2. Cat semprot.	40
Gambar 3.3. Tinta cetak.	40
Gambar 3.4. Isolasi Kertas.	41
Gambar 3.5. Minyak Tanah dalam kemasan botol air mineral.	41
Gambar 3.6. Sabun Pencuci Tangan.	42
Gambar 3.7. Karet Penghapus.	42
Gambar 3.8. Spidol.	43
Gambar 3.9. Kertas.	43
Gambar 3.10. <i>Passe-partout</i>	44
Gambar 3.11. Buku Sketsa atau <i>Binder</i>	44
Gambar 3.12. Pensil.	45
Gambar 3.13. Lap Kain.	45
Gambar 3.14. Keramik.	46
Gambar 3.15. Penggaris.	46

Gambar 3.16. Gelas atau botol kaca.....	47
Gambar 3.17. Sekrap.....	47
Gambar 3.18. Roll Karet Grafis	48
Gambar 3.19. Pisau Cukil	48
Gambar 3.20. Pigura kayu.....	49
Gambar 3.21. Mengukur <i>MDF</i>	50
Gambar 3.22. Pemotongan <i>MDF</i>	50
Gambar 3.23. Sketsa	51
Gambar 3.24. Pengaplikasian cat semprot	52
Gambar 3.25. Sketsa di papan <i>MDF</i>	53
Gambar 3.26. Pencukilan <i>MDF</i>	53
Gambar 3.27. Menaruh tinta di atas kaca.....	54
Gambar 3.28. Meratakan tinta di atas keramik	55
Gambar 3.29. Penginjakan pada kertas	56
Gambar 3.30. <i>Penggesut-an</i>	56
Gambar 3.31. Pemisahan karya dengan matriks	57
Gambar 3.32. Penjemuran karya dengan cara diangin-anginkan.....	57
Gambar 3.33. Pembersihan alat-alat cetak	58
Gambar 3.34. Penandatanganan pada karya.	59
Gambar 3.35. Pengukuran <i>passe-partout</i> menggunakan aplikasi <i>CorelDRAW</i>	59
Gambar 3.36. Pengukuran dan cutter balik <i>passe-partout</i>	60
Gambar 3.37. <i>Passe-partout</i> jadi.	61
Gambar 3.38. Pengemasan karya di pigura.....	61
Gambar 3.39. Karya selesai.	62

DAFTAR GAMBAR KARYA

<i>Terkucilkan</i> , Retna Wijayanti, 2024, 30 cm x 40 cm, <i>woodcut print</i>	64
<i>Sendiri</i> , Retna Wijayanti, 2024, 30 cm x 40 cm, <i>woodcut print</i>	65
<i>Pergi</i> , Retna Wijayanti, 2024, 30 cm x 40 cm, <i>woodcut print</i>	66
<i>Penolakan</i> , Retna Wijayanti, 2024, 30 cm x 40 cm, <i>woodcut print</i>	68
<i>Kompas Arah</i> , Retna Wijayanti, 2024, 30 cm x 40 cm, <i>woodcut print</i>	69
<i>Rintangang</i> , Retna Wijayanti, 2024, 30 cm x 40 cm, <i>woodcut print</i>	70
<i>Tenggelam</i> , Retna Wijayanti, 2024, 30 cm x 40 cm, <i>woodcut print</i>	71
<i>Memendam Sendiri</i> , Retna Wijayanti, 2024, 30 cm x 40 cm, <i>woodcut print</i>	73
<i>Cemburu</i> , Retna Wijayanti, 2024, 30 cm x 40 cm, <i>woodcut print</i>	74
<i>Kesakitanku</i> , Retna Wijayanti, 2024, 30 cm x 40 cm, <i>woodcut print</i>	75
<i>Monster Bermulut Besar</i> , Retna Wijayanti, 2024, 30 cm x 40 cm, <i>woodcut print</i>	76
<i>Berdamai dengan Rasa Sakit</i> , Retna Wijayanti, 2024, 30 cm x 40 cm, <i>woodcut print</i>	77
<i>Bermain di Kepala</i> , Retna Wijayanti, 2024, 30 cm x 40 cm, <i>woodcut print</i>	79
<i>Berayun</i> , Retna Wijayanti, 2024, 30 cm x 40 cm, <i>woodcut print</i>	80
<i>Terimakasih Diriku</i> , Retna Wijayanti, 2024, 30 cm x 40 cm, <i>woodcut print</i>	82



DAFTAR LAMPIRAN

A.	Foto Diri Mahasiswa.....	89
B.	Foto Poster Pameran	91
C.	Display Karya	92
D.	Foto Situasi Pameran	93
E.	Katalogus	94

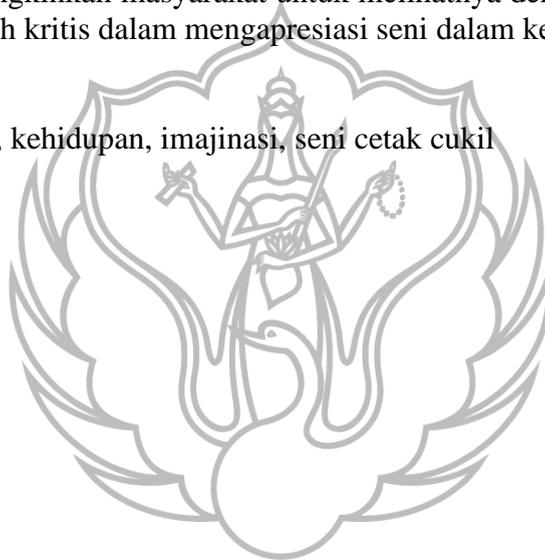


ABSTRAK

Alur kehidupan manusia tidak lepas dari perasaan suka dan duka. Manusia dapat merasakan kebahagiaan dan kesengsaraan karena manusia masih hidup. Setiap tantangan yang dilalui dalam alur kehidupan merupakan pembelajaran bagi manusia. Kenangan yang masih membekas melahirkan imajinasi baru dari peristiwa yang sesungguhnya. Beberapa jamur makroskopis yang umum dijumpai sehari-hari menjadi inspirasi dalam menciptakan karakter jamur sebagai metafora manusia di kehidupan imajinasi yang tidak nyata. Penggambaran dari memetaforakan jamur menjadi bentuk baru yang imajinatif dari perwakilan manusia tersebut diwujudkan dalam karya seni cetak cukil. Eksplorasi beberapa jamur makroskopis yang dipilih ke dalam karya seni diharapkan dapat digunakan sebagai sarana untuk mengekspresikan dan meluapkan perasaan, menghadirkan perasaan lega dan penyembuhan psikologis, serta menyiratkan makna kehidupan yang mendalam yang dapat dibagikan kepada orang lain sebagai refleksi pengalaman hidup. Karya ini juga dirancang untuk dinikmati dari berbagai sudut pandang, memungkinkan masyarakat untuk melihatnya dengan cara yang berbeda dan menjadi lebih kritis dalam mengapresiasi seni dalam kehidupan.

Kata kunci :

Jamur, metafora, kehidupan, imajinasi, seni cetak cukil



ABSTRACT

The flow of human life cannot be separated from feelings of joy and sorrow. Humans can experience happiness and misery because they are still alive. Every challenge encountered in the past is a life lesson. Memories that linger awaken new imaginations of actual events. Several macroscopic fungi that are commonly found every day have inspired the creation of mushroom characters as metaphors representing humans in the unreal world of imagination. The depiction of metaphorical mushrooms transformed into new imaginative forms of human representation is materialized in high-printed woodcut printmaking artworks. The exploration of a few chosen macroscopic mushrooms into artistic creations is intended to serve as a vehicle for the expression of emotions, to provide psychological comfort and healing, and to hint at a profound meaning of life that can be shared with others as a mirror of life experiences. Additionally, this piece is meant to be appreciated from a variety of angles, enabling viewers to observe it from multiple perspectives and develop a more critical eye for art appreciation in general.

Keyword :

mushroom, metaphor, life, imagination, woodcut print



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu kegemaran penulis sejak masih kecil ketika usia 5 sampai 10 tahun adalah menjelajah hutan. Penulis sering bermain di hutan karena lokasinya dekat, dengan jarak hanya sekitar lima meter dari belakang rumah. Rasa penasaran terhadap isi hutan kerap muncul dan mendorong untuk menjelajahnya. Penulis lebih sering sendirian ketika berpetualang menjelajahi hutan, akan tetapi kadang kala ditemani kakak.

Kegemaran untuk menjelajahi hutan disadari sebagai dorongan yang muncul ketika di masa kecil penulis mempunyai sifat penyendiri hingga sedikit mempunyai teman. Pun ketika di sekolah dasar, penulis merasa selalu tersisihkan oleh teman-teman. Hal tersebut menyebabkan timbulnya rasa kesepian sehingga menjelajah hutan untuk mencari jamur menjadi aktivitas pengisi waktu. Selain menjelajahi hutan, buku cerita dan televisi menjadi teman keseharian.

Saat menempuh pendidikan di sekolah menengah kejuruan, penulis menjadi anggota Pramuka dan juga mengikuti Satuan Karya Wanabakti, yaitu sub-organisasi Pramuka pemerhati masalah lingkungan hidup dan kehutanan. Di organisasi tersebut penulis merasa memiliki teman yang mempunyai minat sama. Sehingga pada akhirnya ketika sudah dewasa, penulis mempunyai teman dengan minat yang sama dan dapat diterima di kehidupan pertemanan sosial.

Kegemaran menjelajah di dalam hutan kecil yang dilakukan penulis sehingga menjumpai berbagai macam jenis flora dan fauna yang hidup secara berdampingan. Di antara berbagai jenis bentuk kehidupan di dalam hutan tersebut, penulis menemukan sesuatu yang menarik hati, yaitu jamur.

Jamur yang dikenal penulis pertama kali ketika menjelajah sewaktu masih kecil adalah jamur so, jamur kuping, jamur bulan, jamur kipas, jamur tiram, jamur grigit, jamur kayu, bahkan terkadang jamur kotoran sapi juga ditemukan karena warga bisa membuang kotoran sapi di hutan yang jauh dari pemukiman warga, dan masih banyak jamur-jamur makroskopis lainnya.

Menurut Sudirman (dalam Annisa. *et. al.*, 2017: 973) jamur makroskopis yang sering dijumpai sangat erat hubungannya dengan pelapukan kayu. Jamur tumbuh dengan memanfaatkan sumber bahan makanan yang berasal dari pelapukan kayu atau lingkungan sekitarnya, dari kayu yang sedang mengalami proses pelapukan ataupun kayu yang telah lapuk.

Hutan menjadi tempat dari berbagai macam jamur yang tumbuh karena banyaknya pepohonan, sehingga sangat mudah untuk menjumpai pelapukan kayu yang ditumbuhi jamur. Selain di kayu yang lapuk, berbagai spesies jamur bisa dijumpai di antara rimbunnya pepohonan, semak belukar, maupun di tempat-tempat lembap yang terlindung dari cahaya panas matahari. Untuk menemukan jamur, penulis melalui jalur khusus yang dibuat sendiri, sehingga jarang orang lain melaluinya. Di sana penulis menemukan koloni jamur dan mengamati berbagai bentuk dan aneka ragam warna jamur yang tumbuh dengan subur. Penulis sering menemukan banyak jamur yang tumbuh secara bergerombol pada batang pohon yang tumbang bekas penebangan; pada akar, kayu, dan rantingnya. Penulis juga mencari jamur untuk dikonsumsi, karena di habitat hutan tersebut juga terdapat jenis jamur yang juga bisa dikonsumsi, sedangkan jamur yang beracun hanya diamati pada bentuk dan keindahannya saja.

Selain di dalam hutan, jamur bisa dijumpai dan tumbuh di mana saja; di pinggir jalan, di taman, maupun di sekitar rumah, terutama pada musim hujan. Dari sekian banyak jenis jamur, penulis lebih tertarik dengan jenis jamur makroskopis. Jamur makroskopis yaitu jamur yang bisa diamati secara langsung, berukuran kurang lebih mulai dari 1 mm atau mempunyai struktur bentuk yang jelas, jadi bukan jamur yang tidak mudah terlihat oleh mata telanjang manusia maupun yang tumbuh menjadi parasit pada tubuh manusia atau hewan.

Seiring berjalannya waktu, jamur telah menjadi objek studi yang sangat menarik dalam dunia ilmu pengetahuan. Para ahli sudah banyak yang memberi perhatian khusus dan meneliti mengenai jamur untuk dipelajari, karena jamur diketahui kaya akan manfaat bagi manusia. Beberapa jamur ada yang dapat dikonsumsi bahkan ada yang berkhasiat sebagai obat, namun ada juga yang bersifat racun atau toksik (Welly, *et al.*, 2010: 20-21). Dari sifat jamur yang bermanfaat maupun bersifat toksik inilah penulis juga tertarik dengan jamur

karena jamur seperti memiliki sifat yang hampir sama dengan manusia, karena manusia juga memiliki sifat yang baik dan yang buruk.

Penulis sewaktu kecil sering berimajinasi dan membayangkan menjadi sosok jamur yang berbentuk kartun. Ketertarikan penulis terhadap jamur semakin menemukan sisi artistiknya ketika karakter jamur sering muncul dan menjadi tampak lebih hidup dalam tayangan televisi maupun tampilan bentuknya dalam format visual yang lain. Penulis tertarik dengan cerita yang imajinatif dengan bentuk berbagai karakter jamur yang ada pada film kartun maupun *anime* dan juga *game-game* populer. Jamur dalam perwujudannya bertransformasi menjadi karakter yang hidup dan memiliki emosi. Jamur menjadi personifikasi manusia dalam gambar yang hidup dan mempunyai ekspresi ketika menjadi tokoh yang berhadapan dengan berbagai persoalannya.

Salah satu *game* yang menampilkan jamur sebagai karakter penting adalah Super Mario Bros. Di dalam *game* yang bergenre petualangan tersebut terdapat karakter jamur yang bernama Toad. Toad adalah salah satu penghuni Kerajaan Jamur yang kemudian menjadi teman Mario. Ia kerap terlihat mendampingi Princess Peach. Hadirnya karakter Toad membuat cerita petualangan Mario bersaudara semakin seru dan menarik. Toad digambarkan sebagai jamur yang mempunyai mata, alis, mulut, ekspresi, dan berjalan layaknya manusia. Selain Toad, karakter jamur lainnya di dalam *game* Super Mario Bros dibuat dalam berbagai perwatakan yang mempersonifikasikan sifat masing-masing, sifat baik maupun buruk. Salah satu karakter antagonisnya adalah jamur bernama Goomba. Bentuk Goomba digambarkan sebagai jamur kecil berwarna coklat dengan dua kaki tetapi tidak berlengan, dengan ekspresi tidak ramah yang ditunjukkan dengan penggambaran mata yang melotot, alis terangkat, dan mulut menyeringai dengan sepasang taring yang tajam.

Dari pengamatan yang dilakukan secara langsung pada objek jamur dan inspirasi yang diperoleh setelah melihat karakter jamur yang bisa menjadi personifikasi manusia, maka penulis tertarik untuk membuat karya seni grafis untuk Tugas Akhir dengan *subject matter* jamur. *Subject matter* jamur dalam karya menjadi metafora penulis ketika dalam proses bersedih dan mencari jati diri terkait pengalaman kehidupan sosial. Representasinya berupa hasil pemaknaan

kehidupan yang sudah maupun sedang dilalui berdasarkan perspektif masa kecil di mana fantasi dan imajinasi menjadi dunia tersendiri yang menyenangkan.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka diperoleh rumusan penciptaan, sebagai berikut:

1. Bagaimana jamur bisa menjadi metafora kehidupan pada karya seni grafis.
2. Bagaimana mewujudkan gagasan jamur sebagai metafora kehidupan dalam karya seni grafis dengan menggunakan gaya, medium, dan teknik yang tepat.

C. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari penciptaan karya sebagai berikut:

1. Menjadikan jamur menjadi bentuk imajinatif sebagai personifikasi manusia.
2. Dapat memvisualisasikan bentuk jamur sebagai metafora kehidupan.

Manfaat dari penciptaan karya sebagai berikut:

1. Menambah wawasan mengenai jamur dengan berbagai jenisnya.
2. Meningkatkan kemampuan menciptakan karya seni grafis terutama dengan teknik cetak cukil.
3. Membantu penulis menyalurkan atau mengungkapkan perasaan bahwa proses kesedihan dalam kehidupan penulis dapat diubah menjadi kekuatan dan pertumbuhan melalui seni.

D. Makna Judul

Judul penciptaan karya seni Tugas Akhir adalah “Jamur sebagai Metafora Kehidupan Imajinasiku.” Untuk menghindari kesalahan penafsiran pada judul maka perlu adanya definisi setiap kata yang digunakan, yaitu;

1. Jamur

Jamur, atau yang juga dikenal sebagai cendawan atau kulat, adalah jenis tumbuhan yang tidak memiliki daun dan tidak berbuah. Mereka berkembang biak dengan spora dan biasanya berbentuk payung. Jamur tumbuh di daerah berair atau lembap, atau pada batang yang busuk (Moeliono, 1989: 349).

2. Sebagai

Penafsiran kata sebagai adalah apa yang disajikan seperti, semacam, atau bagai. Kata ini digunakan untuk menunjukkan atau mengidentifikasi peran, fungsi, atau identitas sesuatu dalam konteks tertentu (Moeliono, 1989: 460).

3. Metafora

Metafora adalah penggunaan kata atau kelompok kata untuk menyatakan maksud yang lain, bukan dengan arti yang sebenarnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan atau perbandingan. Contohnya, “ia dikenal sebagai kupu-kupu malam” (Sugono *et al.*, 2008: 950).

Metafor atau *metaphor* berasal dari kata latin dan Yunani kuno, *metaphora*. ‘*Meta*’ artinya ‘dengan’ atau ‘setelah’; ‘*for*’ /*phor/phero* /*phore* artinya memindahkan atau membawa sesuatu dari satu tempat ke tempat lain. Sebagai kata benda, metafor juga dapat diartikan sebagai suatu pemakaian nama, istilah, atau frasa atau kumpulan kata yang dikenakan pada suatu objek atau tindakan, namun tidak diartikan secara harfiah, melainkan secara imajinatif yang berarti metafora menghubungkan dua hal yang berbeda dengan cara yang kreatif dan gamblang (Marianto, 2019 :156).

Metafora merupakan sebuah ungkapan figuratif yang didasarkan dengan cara membandingkannya dengan hal lain (Larson, 1998 :271).

4. Kehidupan

Kehidupan merujuk pada keberadaan yang terus berlangsung, dinamis, dan berfungsi sesuai dengan kodratnya. Istilah ini mencakup manusia, binatang, tumbuhan, dan entitas lainnya (Sugono *et al.*, 2008: 521).

5. Imajinasi

Imajinasi adalah kemampuan daya pikir untuk membayangkan atau menciptakan gambaran dalam pikiran atau khayalan, tanpa terbatas pada apa yang ada di dunia nyata (Sugono, *et al.*, 2008: 546).

Imajinasi secara umum merujuk pada daya atau kemampuan manusia untuk membentuk gambaran, imaji, atau konsep-konsep mental yang tidak didapatkan secara langsung melalui sensasi atau penginderaan fisik (Edwards, 1967: 136).

Imajinasi bukan sekadar daya untuk membentuk gambaran atau konsep-konsep mental yang tidak secara langsung didapatkan dari sensasi, tetapi lebih-lebih adalah daya kreatif primordial dan fundamental manusia yang terus menerus merekonstruksi relasi manusia dengan dunia secara baru (Tedjoworo, 2001: 130).

6. ku

Kata 'ku' merupakan bentuk ringkas di kata ganti orang pertama tunggal dan bentuk terikat menyatakan kepemilikan untuk orang pertama tunggal (Sugono *et al.*, 2008: 762).

Berdasarkan uraian di atas, yang dimaksud dalam judul *Jamur sebagai Metafora Kehidupan Imajinasiku* adalah, jamur divisualkan dalam metafora, satu objek atau konsep diidentifikasi dengan objek atau konsep lain karena adanya kesamaan antara keduanya. Menjadi ungkapan perumpamaan atau kiasan sebagian perjalanan kehidupan sebagai pengalaman yang pernah dilalui penulis dengan mengimajinasikan atau membayangkan visual jamur sebagai sesuatu (bentuk) yang baru yang tidak meninggalkan ciri dari jamur itu sendiri. Kekurangan dan kelebihan yang dimilikinya akan menjadi sumber inspirasi yang berkaitan dengan seni rupa. Gagasan tersebut divisualisasikan dalam bentuk karya seni grafis.