

JAMUR *FLY AGARIC* SEBAGAI CERMINAN SIFAT MANUSIA DALAM KARYA *DIGITAL PAINTING*

Lauren Asiri ¹, Ferdian Ondira Asa ²

^{1,2} Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka No.1, Air Tawar Bar., Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat 25173

Email: lauren.asiri@gmail.com

Submitted: 2025-12-27

Accepted: 2026-01-07

Published: 2026-01-07

DOI: 10.24036/stjae.v14i3.137135

Abstrak

Karya akhir ini merupakan karya seni *digital painting* yang mengangkat jamur *fly agaric* sebagai metafora untuk merepresentasikan sifat manusia. Jamur *fly agaric* merupakan jamur beracun yang memiliki kontras antara penampilan dan kandungan di dalamnya sehingga relevan untuk merepresentasikan sifat manusia yang negatif seperti manipulatif, menipu, dan sulit ditebak. Karya akhir ini bertujuan untuk memvisualisasikan jamur *fly agaric* sebagai cerminan sifat manusia dalam karya *digital painting*. Metode penciptaan yang digunakan mengacu pada metode yang diusulkan dalam konsorsium seni terdiri atas lima tahapan penciptaan, meliputi tahapan persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi konsep, dan penyelesaian. Karya yang dihasilkan berjumlah sepuluh karya *digital painting* yang dicetak, terdiri atas tujuh karya berukuran 100 x 110 cm dan tiga karya berukuran 100 x 120 cm. Setiap karya merepresentasikan sifat-sifat manusia melalui judul "*Morbus*", "*Devour*", "*Perangkap Mata*", "*Venom*", "*Tiran*", "*Corrupta*", "*Orbit*", "*Mirage*", "*Clarus*", "*Dissolve*". Hasil penciptaan menunjukkan bahwa visualisasi jamur *fly agaric* melalui teknik *digital painting* mampu merepresentasikan sifat manusia ke dalam karya seni rupa.

Kata kunci : Jamur *fly agaric*, Sifat manusia, Digital Painting

Pendahuluan

Jamur adalah suatu tumbuhan yang sangat sederhana, berinti, berspora, tidak berklorofil, berupa sel atau benang bercabang-cabang dengan dinding dari selulosa atau kitin atau keduanya dan umumnya berkembang biak secara seksual dan aseksual (Suryani et al., 2020). Jamur merupakan golongan fungi yang membentuk tubuh buah



yang berdaging (Sinaga, 2011). Jamur memiliki banyak keragaman antara jenis yang satu dengan yang lainnya. Jamur dapat dikelompokkan menjadi tiga golongan, yaitu jamur yang dapat dikonsumsi, jamur yang digunakan sebagai obat, dan jamur yang beracun (Achmad et al., 2011).

Beberapa jenis racun/toksin pada jamur beracun dan menyebabkan bermacam-macam dampaknya pada kesehatan manusia, yaitu *Amatoxin/Amanatin (Cyclopeptida)*, *Gyromitrin*, *Orellanine*, *Ibotenic Acid*, *Muscimol*, *Psilocybin*, *Coprine* (Ihsan & Yusuf, 2013). Salah satu jenis jamur yang beracun adalah *Amanita Muscaria* atau jamur *fly agaric*. Jamur ini memiliki penampilan yang mencolok dengan tudung berwarna merah dan titik-bintik putih. Jamur ini mengandung asam ibotenat dan muscimol, yang secara struktural mirip dengan glutamate. Asam ibotenat mampu menghasilkan eksitasi sistem saraf pusat (misalnya, halusinasi, agitasi, atau kejang), dan muscimol menyebabkan depresi sistem saraf pusat. (Taylor, 2019).

Jamur *fly agaric* memiliki karakteristik yang kontras atau berlawanan antara penampilan dan kandungannya sehingga dapat dijadikan cerminan sifat manusia. Daya tarik visualnya yang kuat, sifatnya yang beracun, serta efek halusinasi yang ditimbulkannya, menciptakan visual dan makna yang kaya untuk dieksplorasi dalam karya seni. Jamur ini dapat merepresentasikan sifat manusia yang manipulatif, menipu, dan sulit ditebak. Sifat manipulatif adalah suatu sifat yang dengan sengaja memanfaatkan orang lain demi keuntungan dirinya sendiri (Risma, 2024). Sifat menipu merupakan perbuatan atau perkataan yang tidak jujur atau bohong, palsu dan sebagainya dengan maksud untuk menyesatkan, mengakali, atau mencari keuntungan (Aritama, 2022). Sedangkan sifat yang sulit ditebak bisa diartikan sebagai sebuah kemunafikan (Surya, 2019).

Keunikan jamur *fly agaric* mendorong penulis untuk menjadikannya sebagai metafora dalam karya seni yang menyoroti kecenderungan manusia menilai orang lain dari penampilan luarnya. Melalui karya ini, penulis ingin mengajak penikmat karya untuk lebih berhati-hati dalam menilai seseorang, sekaligus menyampaikan pesan bahwa penampilan tidak selalu mencerminkan sifat yang sebenarnya. Karya yang penulis buat berupa karya digital dengan teknik *digital painting* dan gaya pop surealis. *Digital Painting* merupakan metode menciptakan sebuah seni lukisan digital atau teknik untuk membuat seni digital dalam komputer (Wizla & Awrus, 2023). Pop surealis adalah sebuah *style* yang menggambarkan sebuah bentuk dengan nuansa metafora yang kental, bergaya ilustratif tokoh iktif, dan terinspirasi dari *pop culture* atau *life style* anak muda yang sangat dekat dengan kehidupan sang seniman (Massardi, 2013). Karya digital kemudian dicetak pada media kanvas dan dipasangkan bingkai sebagai *finishing* karya. Sehingga berdasarkan penjelasan di atas, penulis membuat karya akhir dengan judul “Jamur *Fly Agaric* sebagai Cerminan Sifat Manusia dalam Karya *Digital Painting*”.

Metode

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya akhir ini adalah metode yang diusulkan dalam konsorsium seni yaitu lima tahapan penciptaan meliputi tahapan persiapan, tahapan elaborasi, tahapan sintesis, realisasi konsep, dan tahapan penyelesaian (Bandem, 2001). Pada tahapan persiapan, penulis melakukan pengamatan dan pengumpulan data terhadap jamur *fly agaric* serta sifat manusia. Dalam pengamatan dan pengumpulan data, penulis melakukan pencarian jurnal-jurnal dan buku yang terkait dengan jamur *fly agaric* dan sifat manusia. Hal ini bertujuan untuk menemukan gagasan ide pada karya seni.

Setelah melakukan pengamatan, penulis memantapkan pokok gagasan dan menganalisis permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar. Pada tahap ini penulis melakukan pendalaman dan menganalisis jamur *fly agaric* dan sifat manusia. Penulis menghubungkan ide awal atau konsep karya dengan data-data yang sudah ditemukan. Serta penulis mencari karya-karya dari seniman lain yang relevan dengan karya yang penulis buat.

Tahapan sintesis adalah tahapan menciptakan konsep yang matang dan terperinci. Pada tahapan ini penulis akan menetapkan ide. Karena dalam proses berkarya diperlukan sebuah ide sebagai acuan dalam penciptaannya. Ide yang penulis angkat adalah sifat manusia dan menuangkannya ke dalam *digital painting* menggunakan jamur *fly agaric* sebagai metafora. Tahap realisasi konsep diwujudkan melalui pembuatan sketsa secara digital menggunakan laptop dan aplikasi *Clip Studio Paint*.

Tahap penyelesaian berupa penyelesaian ke dalam bentuk akhir karya seni, semuanya bisa digunakan sebagai model alternatif (Bandem, 2001). Pada tahap ini penulis mencetak sepuluh karya dengan tujuh karya berukuran 100 x 110 cm dan tiga karya berukuran 100 x 120 cm. Karya dipasang ke spanram dan dipajang untuk dipamerkan di dalam galeri Ibenzani Usman Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Hasil

Pada bagian ini penulis menyajikan karya seni *digital painting* yang telah diwujudkan sebagai tugas akhir. Karya-karya yang dihasilkan tidak hanya ditampilkan dalam bentuk visual, tetapi juga dijelaskan secara tertulis dengan mengungkapkan gagasan, proses penciptaan, serta pesan yang terkandung di dalamnya. Pemaparan ini bertujuan untuk membantu pembaca memahami hubungan antara bentuk visual dan konsep yang mendasarinya.

Karya yang dihasilkan berjumlah sepuluh karya *digital painting* yang dicetak pada media kanvas yang terdiri dari tujuh karya berukuran 100 x 110 cm dan tiga karya berukuran 100 x 120 cm. Setiap karya merepresentasikan sifat-sifat manusia melalui judul "*Morbus*", "*Devour*", "*Perangkap Mata*", "*Venom*", "*Tiran*", "*Corrupta*", "*Orbit*", "*Mirage*", "*Clarus*", "*Dissolve*".

Penjelasan karya:



Gambar 1.
Karya berjudul "*Morbus*"
100 x 110 cm
2025

Karya pertama ini berjudul "*Morbus*", berasal dari bahasa latin yang berarti penyakit, kutukan, atau wabah. Karya ini dibuat menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint* dengan ukuran 5000 x 5500 *pixel* dan resolusi 300 dpi. Visual karya menampilkan jamur *fly agaric* yang dimodifikasi dengan tentakel-tentakel yang keluar dari tudungnya, Sebagian menggenggam bola mata. Bola mata bersayap tampak terbang di sekitar jamur, sementara sebagian lainnya tergeletak di tanah, dengan latar bawah laut yang menghadirkan suasana fantasi.

Unsur seni rupa yang dominan pada karya ini meliputi titik, garis, bentuk, dan warna. Unsur titik hadir pada detail tentakel, sayap bola mata, serta latar belakang yang menciptakan kedalaman ruang sekaligus prinsip irama melalui pengulangannya. Unsur garis terlihat pada struktur tudung jamur dan *gills* yang tersusun beraturan dan membentuk kesan dinamis. Dominasi warna biru turkois dan ungu memperkuat karakter pop surealis, sementara prinsip kesatuan dan keseimbangan tercapai melalui keselarasan komposisi elemen visual di seluruh bidang karya.

Morbus merepresentasikan sifat manipulatif manusia yang bekerja secara perlahan seperti penyakit. Jamur menjadi metafora sosok yang tampak menarik namun berbahaya, sementara tentakel melambangkan kekuatan yang menguasai dan memanfaatkan. Bola mata bersayap menggambarkan individu yang tertarik oleh penampilan luar, sedangkan bola mata yang tergeletak melambangkan korban dari

manipulasi tersebut. Melalui visual ini, karya menyampaikan gagasan tentang bahaya sifat manipulatif yang tersembunyi di balik penampilan yang memikat.



Gambar 2.
Karya berjudul "Devour"
100 x 110 cm
2025

Karya kedua berjudul *Devour* yang berarti melahap. Karya ini dibuat menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint* dengan ukuran 5000 x 5500 *pixel* dan resolusi 300 dpi. Karya menampilkan jamur *fly agaric* dengan bitnik hijau pada tudungnya, serta mulut besar bergigi tajam yang muncul dari batang jamur dengan lidah menjulur dan bola mata yang melekat di atasnya. Latar berupa hutan dengan pohon-pohon mati dan ranting kering menciptakan suasana asing dan menegangkan.

Unsur seni rupa yang dominan pada karya ini meliputi garis, bentuk, warna, dan tekstur. Unsur garis tampak pada lipatan batang jamur, *gills*, serta ranting-ranting tipis di latar. Warna merah, ungu, dan hijau digunakan secara kontras untuk membangun karakter pop surealis sekaligus menegaskan pertentangan antara daya tarik dan ancaman. Bentuk organik dan tekstur pada jamur, gigi, serta lumut memperkuat kesan yang hidup, sementara prinsip irama dan kesatuan tercipta melalui pengulangan bintik hijau, ranting, dan keselarasan palet warna.

Devour merepresentasikan sifat manusia yang tampak baik di luar namun menyimpan sisi manipulatif di dalam. Jamur menjadi simbol penampilan yang menipu, sedangkan mulut bergigi tajam melambangkan karakter yang dapat melukai melalui ucapan dan tindakan. Lidah dengan bola mata menandakan kata-kata yang digunakan sebagai alat pengawasan dan pengendalian. Latar hutan yang kering menggambarkan dampak negatif dari sifat tersebut terhadap lingkungan sosial di sekitarnya.



Gambar 3.
Karya berjudul "Perangkap Mata"
100 x 110 cm
2025

Karya ketiga berjudul Perangkap Mata dibuat menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint* dengan ukuran 5000 x 5500 *pixel* dan resolusi 300 dpi. Karya ini menampilkan jamur *fly agaric* dengan tudung berwarna pink magenta bercahaya dan bitnik kuning-oranye. Batang jamur berwarna cyan berbentuk seperti sangkar yang di dalamnya terkurung banyak bola mata. Di sekeliling jamur terdapat mata yang tertanam di tanah, mata yang melayang di udara dengan urat-urat menjuntai, serta elemen gelembung berwarna biru keunguan yang menciptakan suasana fantasi dan ilusi.

Unsur seni rupa yang dominan pada karya ini meliputi warna, bentuk, garis, dan ruang. Penggunaan warna-warna cerah seperti pink, magenta, cyan, oranye, dan biru menciptakan kontras kuat sekaligus memperkuat karakter pop surealis. Unsur bentuk tampak pada jamur, mata, dan gelembung, sedangkan unsur garis hadir pada struktur batang jamur dan urat-urat mata. Prinsip irama terbentuk dari pengulangan bentuk bola mata, sementara prinsip kesatuan dan penekanan terlihat pada penempatan jamur sebagai pusat komposisi dengan ukuran paling dominan.

Perangkap Mata merepresentasikan bahaya pandangan yang menipu dan kecenderungan manusia menilai sesuatu hanya dari penampilan luar. Tudung jamur yang cerah berfungsi sebagai umpan visual, sedangkan batang berbentuk sangkar melambangkan jebakan bagi pandangan manusia. Mata-mata yang terkurung, tertanam, dan melayang menggambarkan keterbatasan cara pandang serta ketertarikan manusia pada hal yang tampak indah namun menyesatkan.



Gambar 4.
Karya berjudul "Venom"
100 x 110 cm
2025

Karya keempat berjudul *Venom* yang berarti racun. Karya ini dibuat menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint* dengan ukuran 5000 x 5500 *pixel* dan resolusi 300 dpi. Karya ini menampilkan jamur *fly agaric* berwarna pink fuchsia yang dililit oleh seekor ular berwarna hijau neon. Ular tersebut melilit tubuh jamur dengan kuat hingga kepalanya menerobos dan memecahkan tudung jamur. Mulut ular menganga lebar dengan taring tajam yang memiliki cairan bisa pada ujung taring dan berubah menjadi bentuk mata. Selain itu, mata-mata juga muncul di sepanjang tubuh ular. Latar berupa gua gelap dengan batu dan jamur kecil memperkuat suasana misterius dan menekan.

Unsur pada karya ini didominasi oleh warna, garis, dan bentuk. Kontras antara warna pink fuchsia pada jamur dan hijau neon pada ular menciptakan fokus yang kuat serta menegaskan hubungan antara keindahan dan bahaya. Garis-garis pada tubuh ular dan jamur membentuk kesan Gerak dan tekanan, sementara lilitan ular menciptakan komposisi yang padat dan penuh dominasi. Pengulangan bentuk mata dan sisik ular menghasilkan prinsip irama, sedangkan prinsip penekanan tampak jelas pada relasi jamur dan ular sebagai pusat perhatian dalam komposisi.

Venom merepresentasikan sifat manusia yang beracun dan tersembunyi di balik penampilan luar yang menarik. Jamur melambangkan manusia yang tampak indah dan tidak berbahaya, sementara ular melambangkan sifat buruk seperti manipulatif dan menipu yang menguasai dirinya. Bisa pada taring ular yang berubah menjadi mata dimaknai sebagai racun dalam bentuk kata-kata atau tindakan yang dapat melukai orang lain secara tersembunyi. Mata-mata pada tubuh ular menegaskan adanya kesadaran dan

niat jahat yang terus mengawasi, sedangkan latar gua merepresentasikan dunia batin manusia tempat sifat beracun tersebut berkembang.



Gambar 5.
Karya berjudul "Tiran"
100 x 120 cm
2025

Karya kelima berjudul Tiran dibuat menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint* dengan ukuran 5000 x 6000 *pixel* dan resolusi 300 dpi. Karya ini menampilkan jamur *fly agaric* dengan tudung berwarna keemasan yang tampak pecah di beberapa bagian akibat sebuah mahkota yang dipaksakan masuk ke dalamnya. Dari bagian tudung yang pecah keluar banyak bola mata berwarna pink magenta yang dibungkus pita emas menyerupai hadiah. Batang jamur divisualisasikan memanjang dan melengkung dengan warna hijau kebiruan, berpadu dengan latar berwarna ungu yang memperkuat kesan surealis.

Unsur seni rupa yang menonjol dalam karya ini meliputi garis, bentuk, warna, tekstur, dan ruang. Unsur garis tampak pada batang jamur dan lipatan di bawah tudung, sementara unsur bentuk terlihat pada jamur, mahkota, dan bola mata. Tekstur mengilap pada tudung jamur serta pita emas memberikan kesan mewah dan dominatif. Warna emas melambangkan kekuasaan dan kemewahan, warna ungu menghadirkan kesan ambisi dan otoritas, serta warna hijau kebiruan pada batang jamur berfungsi sebagai penyeimbang visual. Prinsip penekanan terlihat pada mahkota dan bola mata sebagai pusat komposisi, sementara prinsip irama muncul melalui pengulangan bentuk bola mata dan prinsip kesatuan terbangun dari keterkaitan seluruh elemen visual.

Tiran dimaknai sebagai metafora tentang sifat manusia yang otoriter dan manipulatif. Jamur merepresentasikan sosok tiran yang memaksakan kehendak untuk berkuasa, sedangkan mahkota yang menghancurkan tudung jamur melambangkan ambisi berlebihan. Bola mata yang disajikan sebagai hadiah justru menandakan bentuk

pengawasan dan kontrol terhadap orang lain. Karya ini menegaskan bahwa kekuasaan yang dipaksakan tidak hanya merusak lingkungan sekitar, tetapi juga menghancurkan diri pelakunya sendiri.



Gambar 6.
Karya berjudul "*Corrupta*"
100 x 120 cm
2025

Karya keenam berjudul *Corrupta* yang berasal dari bahasa Latin dan berarti rusak. Karya ini dibuat menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint* dengan ukuran 5000 × 6000 piksel dan resolusi 300 dpi. Karya ini menampilkan dua jamur *fly agaric* dengan warna kontras yang berdiri berdampingan di atas tanah berumput. Dari tudung kedua jamur tersebut mengalir cairan kental yang membentuk mata sebelum jatuh ke tanah, menyebabkan permukaan tanah tampak rusak dan terbakar serta diselimuti asap. Pada latar belakang terlihat jamur-jamur lain yang serupa, memperkuat kesan penyebaran.

Unsur seni rupa yang menonjol dalam karya ini meliputi titik, garis, bentuk, tekstur, dan warna. Unsur titik tampak pada bagian langit yang menambah kesan fantasi, sementara unsur garis terlihat pada batang dan lipatan di bawah tudung jamur. Unsur bentuk pada jamur, tetesan cairan, dan mata memperkuat karakter pop surealis karya. Tekstur pada rumput dan cairan yang tampak lengket menambah kesan nyata, sedangkan kontras warna menegaskan pertentangan antara keindahan visual dan dampak destruktifnya. Prinsip irama muncul melalui pengulangan elemen rumput serta tetesan cairan yang berulang secara teratur.

Corrupta dimaknai sebagai metafora tentang sifat buruk manusia yang merembes keluar tanpa disadari dan perlahan merusak lingkungan sekitarnya. Dua jamur merepresentasikan manusia yang tampak utuh dari luar, namun menyimpan sifat negatif di dalam dirinya. Cairan yang menetes melambangkan keburukan tersebut, sementara mata yang terbentuk dari cairan menandakan niat, pengawasan, dan penilaian.

Kerusakan tanah di sekitarnya menggambarkan dampak destruktif sifat negatif manusia terhadap hubungan sosial dan lingkungan.



Gambar 7.
Karya berjudul "Orbit"
100 x 110 cm
2025

Karya ketujuh berjudul Orbit dan dibuat menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint* dengan ukuran 5000 × 5500 piksel dan resolusi 300 dpi. Karya ini menggunakan sudut pandang mata katak yang menampilkan jamur *fly agaric* dari arah bawah. Jamur divisualisasikan dengan warna-warna cerah yang memberikan kesan *dreamy*. Pada bagian tudung terlihat robekan yang di dalamnya terdapat bola mata. Batang jamur tampak basah dengan embun yang menempel, sementara di sekeliling jamur melayang banyak bola mata yang berada di dalam gelembung, seolah mengorbit mengelilingi jamur. Latar belakang didominasi gradasi warna ungu gelap dan biru cyan dengan bintik-bintik kecil menyerupai langit malam, serta rumput yang tumbuh di sekitar bagian bawah jamur.

Unsur seni rupa yang menonjol dalam karya ini meliputi titik, warna, dan ruang. Unsur titik tampak pada latar belakang yang membangun suasana langit yang luas serta pada gills jamur yang tersusun berulang dan teratur sehingga menciptakan fokus visual yang kuat. Penggunaan warna ungu, pink, dan warna cerah pada jamur menghadirkan kesan keindahan dan daya tarik, sementara warna gelap pada latar memberikan kontras yang memperkuat objek utama. Prinsip penekanan terlihat jelas pada jamur sebagai pusat komposisi, sedangkan prinsip irama muncul melalui pengulangan bentuk bola mata yang mengelilingi jamur serta titik-titik kecil pada latar.

Secara makna, Orbit dimaknai sebagai metafora tentang sifat manusia yang memiliki kebutuhan untuk menjadi pusat perhatian. Jamur utama merepresentasikan sosok manusia yang tampak anggun, menarik, dan menonjol. Bola mata yang mengorbit di sekelilingnya melambangkan pengamatan, penilaian, dan ekspektasi dari orang lain. Keberadaan mata-mata tersebut menggambarkan ketergantungan manusia terhadap pandangan luar dan validasi sosial. Keindahan jamur dalam karya ini bukan merepresentasikan kebaikan, melainkan kebutuhan untuk terus dilihat dan diakui, sehingga tanpa kehadiran mata-mata yang mengorbit, daya tarik jamur seolah kehilangan maknanya.



Gambar 8.
Karya berjudul “Mirage”
100 x 110 cm
2025

Karya kedelapan berjudul *Mirage* yang berarti ilusi atau fatamorgana, dan dibuat menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint* dengan ukuran 5000 × 5500 piksel serta resolusi 300 dpi. Karya ini menampilkan suasana bawah laut dengan beberapa jamur *fly agaric* yang tumbuh di dalam gelembung transparan. Di dalam gelembung tersebut terdapat jamur bermata pada bagian tudungnya serta rumput sebagai media tumbuh. Sebagian gelembung terlihat masih utuh, sementara yang lain telah pecah. Pada bagian tengah tampak aliran air menyerupai sungai di dalam laut, tempat sebuah jamur dengan gelembung yang telah pecah tampak hampir tenggelam. Elemen pendukung seperti ikan, bebatuan, dan tanaman laut memperkaya suasana bawah air dalam karya ini.

Unsur seni rupa yang menonjol dalam karya ini meliputi garis, bentuk, warna, dan ruang. Unsur garis tampak pada tanaman laut dan rumput yang melengkung, menciptakan kesan gerak dan aliran air. Unsur bentuk terlihat pada jamur, gelembung,

serta elemen laut yang menghadirkan karakter surealis. Penggunaan warna ungu yang dominan membangun suasana ilusi dan ketidaknyataan, sementara warna-warna cerah pada jamur dan gelembung memberikan kesan indah dan memikat. Prinsip kesatuan tercapai melalui harmoni warna serta konsistensi tema bawah laut. Keseimbangan terlihat dari penyebaran jamur dan gelembung pada bidang gambar, sedangkan irama muncul melalui pengulangan bentuk gelembung dan jamur.

Mirage dimaknai sebagai metafora tentang manusia yang hidup dalam dunia kecil ciptaannya sendiri. Jamur-jamur di dalam gelembung merepresentasikan manusia yang merasa berkuasa di lingkungannya, mampu mengendalikan orang lain, dan percaya bahwa dunia berputar di sekelilingnya. Gelembung berfungsi sebagai pelindung sekaligus pembatas pandangan. Ketika gelembung tersebut pecah, kebenaran dan kebusukan yang selama ini tersembunyi mulai terlihat oleh orang lain. Pada saat itulah manusia menyadari bahwa dunia jauh lebih luas dari ilusi yang diciptakannya, namun kesadaran tersebut datang terlambat hingga akhirnya ia tenggelam oleh manipulasi yang ia bangun sendiri.



Gambar 9.
Karya berjudul "*Clarus*"
100 x 110 cm
2025

Karya kesembilan berjudul *Clarus* yang berasal dari bahasa Latin dan berarti jernih atau transparan. Karya ini dibuat menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint* dengan ukuran 5000 × 5500 piksel dan resolusi 300 dpi. Karya ini menampilkan jamur fly agaric yang transparan dan menyerupai tekstur *jelly*, dengan banyak bola mata di dalam tubuhnya. Di sekelilingnya terdapat jamur-jamur kecil transparan yang tumbuh di atas rumput,

sementara di bagian bawah terlihat aliran sungai yang jernih dengan pantulan objek di atasnya. Latar belakang diisi oleh pepohonan besar yang posisinya jauh dari objek utama, memperkuat kedalaman ruang dalam karya.

Unsur seni rupa yang dominan dalam karya ini meliputi titik, garis, bentuk, dan warna. Unsur titik pada latar menciptakan suasana magis, sedangkan unsur garis terlihat pada detail jamur transparan dan rumput yang memperkaya kesan hidup. Unsur bentuk tampak pada jamur, bola mata, serta pohon-pohon di latar belakang. Penggunaan warna ungu, biru cyan, dan hijau membangun nuansa sejuk dan tenang. Prinsip irama hadir melalui pengulangan titik pada latar, garis pada rumput, serta bentuk jamur kecil yang tersebar merata di bidang karya.

Clarus merepresentasikan penampilan luar yang tampak jernih dan menarik, namun menyimpan sisi tersembunyi di dalamnya. Jamur transparan yang berisi bola mata melambangkan pengamatan diam-diam, kewaspadaan, serta kesadaran yang tidak ditampilkan secara terbuka. Bola mata tersebut mengawasi lingkungan sekitarnya tanpa terlihat jelas dari luar. Melalui karya ini, penulis menyampaikan bahwa sesuatu yang tampak indah dan transparan tidak selalu memiliki sifat yang benar-benar jujur atau bersih. *Clarus* mengajak penikmat karya untuk lebih berhati-hati dalam menilai seseorang dan tidak hanya berpatokan pada penampilan luar, karena kebenaran sering kali tidak kasat mata.



Gambar 10.
Karya berjudul "*Dissolve*"
100 x 120 cm
2025

Karya terakhir berjudul *Dissolve* yang berarti hilang perlahan, larut, atau terurai. Karya ini dibuat menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint* dengan ukuran 5000 × 6000 piksel dan resolusi 300 dpi. Karya ini menampilkan beberapa jamur *fly agaric* yang mengalami kerusakan dan pembusukan. Jamur-jamur tersebut berdiri di atas

permukaan tanah berwarna ungu dengan tekstur kasar. Pada tubuh jamur terlihat ulat menyerupai belatung yang keluar dari batangnya, sementara dari bola mata di sekitarnya muncul cacing-cacing. Pecahan gelembung menyerupai kaca berserakan di sekitar jamur, dan pada latar belakang tampak banyak jamur lain yang juga mengalami kondisi serupa.

Unsur seni rupa dalam karya ini didominasi oleh warna, tekstur, dan bentuk. Penggunaan warna ungu, magenta, dan hijau kebiruan membangun suasana gelap dan muram. Tekstur jamur yang robek, berlubang, dan menghitam memperkuat kesan pembusukan dan kehancuran. Kehadiran ulat, cacing, serta pecahan gelembung kaca menambah kesan kematian dan kerusakan. Prinsip irama muncul melalui pengulangan bentuk jamur yang rusak serta pecahan gelembung yang tersebar di permukaan tanah.

Dissolve merepresentasikan akhir dari perjalanan sifat-sifat manusia yang digambarkan pada karya-karya sebelumnya. Jamur yang mati dan membusuk melambangkan sifat buruk yang terus dibiarkan hingga akhirnya menghancurkan diri sendiri. Ulat dan cacing dimaknai sebagai konsekuensi dari tindakan dan perilaku negatif yang telah dilakukan. Pecahan gelembung kaca menandakan runtuhnya pelindung semu yang sebelumnya menutupi keburukan tersebut. Melalui karya ini, penulis menegaskan bahwa sifat negatif yang tidak dikendalikan pada akhirnya akan melarutkan, merusak, dan memakan diri pemiliknya sendiri.

Simpulan

Berdasarkan proses penciptaan dan hasil karya yang dihasilkan, karya akhir ini menunjukkan bahwa jamur *fly agaric* dapat divisualisasikan secara efektif sebagai metafora sifat manusia melalui teknik *digital painting*. Kontras antara penampilan jamur yang menarik dan makna di baliknya berhasil merepresentasikan sifat-sifat manusia yang manipulatif, menipu, dan sulit ditebak. Melalui karya ini, penulis menawarkan pendekatan visual yang tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga mengajak penikmat karya untuk bersikap lebih kritis dan reflektif dalam menilai manusia serta realitas sosial di sekitarnya.

Referensi

- Achmad, I., Mugiono, S. P., Tias Arlianti, S. P., & Chotimatul Azmi, S. P. (2011). *Panduan lengkap jamur*. Penebar Swadaya Grup.
- Aritama, R. (2022). Penipuan Dalam Hukum Pidana Dan Hukum Perdata. *Sentri: jurnal riset ilmiah*, 1(3), 728-736.
- Bandem, I Made (2001), "Metodologi Penciptan Seni, Kumpulan Bahan Matakuliah". Program Pascasarjana ISI Yogyakarta.
- Ihsan, I. P., & Yusuf, F. (2013). Analisis Jamur Beracun Berdasarkan Ciri Menggunakan Algoritma AdaBoost. In *Pros. Konf. Ilmu Komput. Nas* (pp. 1-6).
- Massardi, R. D. (2013). "Kaus kaki" Pop Surealis Iwan Effendi. Dalam Ikun Sri Kuncoro (ed.), *Membaca Arsip, Membongkar Serpihan Friksi, Ideologi, Kontestasi: Seni Rupa Jogja 1990-2010*.
- Risma, V. (2024). *Perilaku Pengemis Manipulatif (Studi Kasus Di Kota Banda Aceh)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh).
- Sinaga, I. M. S. (2011). *Budi daya jamur merang*. Penebar Swadaya Grup.
- Surya, F. D. A. (2019). *Sisi Gelap Perilaku Wanita sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Suryani, Y., Taupiqurrahman, O., & Kulsum, Y. (2020). Mikologi. *Freeline Cipta Granesia*.
- Taylor, J. (2019). Notes from the field: acute intoxications from consumption of *Amanita muscaria* mushrooms—Minnesota, 2018. *MMWR. Morbidity and Mortality Weekly Report*, 68.
- Wizla, A. R., & Awrus, S. (2023). Tingkuluak Payakumbuh Dalam Karya Digital Painting. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora*, 1(4), 85-97.