

**SAYAP KUPU-KUPU SEBAGAI IDE PEMBUATAN
KARYA SENI KRIYA KULIT**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2005**

**SAYAP KUPU-KUPU SEBAGAI IDE PEMBUATAN
KARYA SENI KRIYA KULIT**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	1510 / H / 15 / 06	
KLAS		
TERIMA	10 - 01 - 06	TTD.



KARYA SENI

Oleh :

Suryanto Cahyo Nugroho



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2005**

**SAYAP KUPU-KUPU SEBAGAI IDE PEMBUATAN
KARYA SENI KRIYA KULIT**

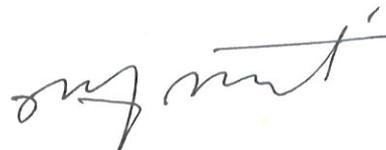


KARYA SENI

Suryanto Cahyo Nugroho
NIM: 9910951022

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah
satu syarat untuk memperoleh gelar
sarjana S-1 dalam bidang
Kriya Seni
2005

Tugas Akhir ini diterima oleh Tim Penguji
Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Pada tanggal : 21 Juni 2005



Drs. Sunarto, M.Hum.
Pembimbing I / Anggota



Drs. Otok Herum Marwoto
Pembimbing II / Anggota



Dra. Titiana Irawani M.Sn.
Cognate / Anggota



Dra. Noor Sudiyati, M.Sn.
Ketua Program Studi S-1
Kriya Seni / Anggota



Drs. Sunarto M.Hum.
Ketua Jurusan / Ketua / Anggota

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Drs. Sukarman
NIP. 130521245

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kekuatan sehingga karya Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Karya Tugas Akhir ini dapat selesai berkat bantuan dari beberapa pihak baik material maupun non material. Oleh karena itu kami ucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. I Made Bandem, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Drs. Sukarman, Dekan FSR, Insitut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. Sunarto M.Hum, Ketua Jurusan Kriya, FSR, ISI Yogyakarta, selaku Dosen Pembimbing I.
4. Dra. Noor Sudiyati M.Sn, Ketua Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, FSR, ISI Yogyakarta.
5. Drs. Otok Herum Marwoto, selaku Dosen Pembimbing II.
6. Drs. Hery Pujiharto M.Hum, selaku dosen wali.
7. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan, FSR, ISI Yogyakarta.
8. Ibu, Bapak, Kakak dan seluruh keluarga yang tercinta.
9. Teman-teman dan beberapa pihak yang telah membantu pembuatan Tugas Akhir ini.

Karya Tugas Akhir ini tentunya masih banyak kekurangannya, untuk itu diharapkan adanya saran yang positif dan membangun dari semua pihak.

Harapan penulis mudah-mudahan lewat karya ini dapat menambah pengetahuan tentang Kriya Kulit khususnya dikalangan kampus dan masyarakat pada umumnya.

Yogyakarta, Juni 2005

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	ix
INTISARI	x
BAB. I. PENDAHULUAN	
A. Ide Penciptaan	1
B. Tujuan dan Sasaran	3
C. Metode Pendekatan	3
D. Metode Perwujudan	4
BAB. II. KONSEP PENCIPTAAN	
A. Deskripsi Konsep Penciptaan	6
B. Tinjauan Tentang Tema Penciptaan	8
BAB. III. PROSES PENCIPTAAN	
A. Data Acuan	10
B. Desain	19
C. Bahan, Alat dan Teknik	51
D. Proses Perwujudan	54
E. Kalkulasi Anggaran	61
BAB. IV. TINJAUAN KARYA	65
BAB. V. PENUTUP	74
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

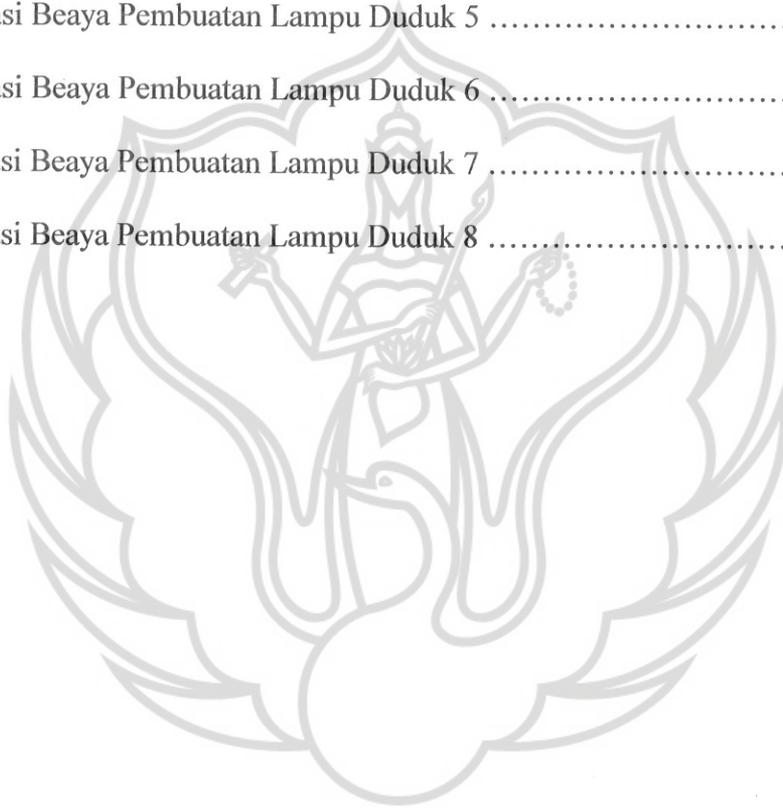
Gambar	Halaman
1. <i>Morpho Cypris</i>	10
2. <i>Danaus Plexippus</i>	10
3. <i>Papilio Glaucus</i>	10
4. <i>Papilio Cresphontes</i>	10
5. <i>Nymphalis Antiopa</i>	10
6. <i>Antheraea Polyphemus</i>	10
7. <i>Myalophora Cecropia</i>	11
8. <i>Automeris Io</i>	11
9. <i>Atalanta</i>	11
10. <i>Papilio</i>	11
11. Mata Merak	11
12. Kap Lampu Model Kerucut Terpancung	14
13. Lampu dengan Sistem Pencahayaan yang Memancar dari Badan Lampu	15
14. Prisma Dasar dan Ragamnya	16
15. Ragam Silinder	17
16.1. Desain Lampu Duduk 1	19
16.2. Proyeksi	20
16.3. Detail	21
16.4. Ornamen Kulit	22
17.1. Desain Lampu Duduk 2	23

17.2. Proyeksi	24
17.3. Detail	25
17.4. Ornamen Kulit	26
18.1. Desain Lampu Duduk 3	27
18.2. Proyeksi	28
18.3. Detail	29
18.4. Ornamen Kulit	30
19.1. Desain Lampu Duduk 4	31
19.2. Proyeksi	32
19.3. Detail	33
19.4. Ornamen Kulit	34
20.1. Desain Lampu Duduk 5	35
20.2. Proyeksi	36
20.3. Detail	37
20.4. Ornamen Kulit	38
21.1. Desain Lampu Duduk 6	39
21.2. Proyeksi	40
21.3. Detail	41
21.4. Ornamen Kulit	42
22.1. Desain Lampu Duduk 7	43
22.2. Proyeksi	44
22.3. Detail	45
22.4. Ornamen Kulit	46

23.1. Desain Lampu Duduk 8	47
23.2. Proyeksi	48
23.3. Detail	49
23.4. Ornamen Kulit	50
24. Pemotongan Besi untuk Kerangka	54
25. Proses Mematri Kerangka Besi	55
26. Proses Pengecatan Kerangka Besi	56
27. Pemotongan Kulit	56
28. Ngeblat Ke Kulit	57
29. Memahat Kulit	58
30. Mewarna Kulit	58
31. Menyemir Bagian Kulit	59
32. Merakit Bagian Kain dengan Kulit	59
33. Merakit Bagian Kulit pada Kerangka Lampu	60
34. Karya 1	66
35. Karya 2	67
36. Karya 3	68
37. Karya 4	69
38. Karya 5	70
39. Karya 6	71
40. Karya 7	72
41. Karya 8	73

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kalkulasi Biaya Pembuatan Lampu Duduk 1	61
2. Kalkulasi Biaya Pembuatan Lampu Duduk 2	61
3. Kalkulasi Biaya Pembuatan Lampu Duduk 3	62
4. Kalkulasi Biaya Pembuatan Lampu Duduk 4	62
5. Kalkulasi Biaya Pembuatan Lampu Duduk 5	63
6. Kalkulasi Biaya Pembuatan Lampu Duduk 6	63
7. Kalkulasi Biaya Pembuatan Lampu Duduk 7	64
8. Kalkulasi Biaya Pembuatan Lampu Duduk 8	64



INTISARI

Sayap kupu-kupu di samping mempunyai bentuk, motif, warna yang indah dan merupakan suatu alat untuk terbang juga bisa dimaknai yang lebih mendalam. Sayap bisa menjadi suatu simbol kendali diri kita terhadap tindakan apa yang akan kita kerjakan.

Suatu simbol bisa disertakan ke dalam sebuah benda fungsi yang akan menambah makna dari benda tersebut disamping kegunaan praktisnya sebagai benda yang difungsikan untuk suatu hal. Sehingga di samping fungsi praktisnya juga bisa menjadi sarana untuk merenung dan memaknai arti suatu simbol yang disampaikan lewat benda fungsional. Seperti apa yang ingin penulis visualisasikan yaitu sebuah lampu duduk yang penampilannya disertakan dengan ornamen berbentuk sayap kupu-kupu ke dalam bagian-bagian lampu duduk yang terbuat dari kulit samak nabati yang diaplikasikan pada kerangka kayu dan besi dengan menonjolkan teknik pahatan timbul.



BAB I

PENDAHULUAN



A. Ide Penciptaan

Seni sebagai hasil ciptaan manusia menunjukkan jati diri dan bagaimana tanggapan seniman terhadap lingkungannya. Jati diri seorang seniman didapat dari pengalaman dalam perjalanan hidupnya. Sejalan dengan hal itu dia mempunyai daya untuk beradaptasi dengan lingkungan di mana dia berada. Seperti apa yang dikemukakan oleh Soedarso Sp sebagai berikut :

Suatu hasil seni selain merefleksikan diri seniman penciptanya juga merefleksi lingkungannya (bahkan diri si seniman itupun terkena pengaruh lingkungan pula). Lingkungan ini bisa berujud alam sekitar maupun masyarakat sekitar.¹

Pendapat ini dipertegas oleh definisi Akhdiat Karta Miharja sebagai berikut :

Seni adalah kegiatan rohani manusia yang merefleksi realitet (kenyataan) dalam suatu karya yang berkat bentuk dan isinya mempunyai daya untuk membangkitkan pengalaman tertentu dalam alam rohani manusia serta penerimanya.²

Kupu-kupu merupakan salah satu jenis serangga yang hidup dan berkembangbiak di seluruh dunia, kita akan dengan mudah menjumpai kupu-kupu terutama pada saat musim bunga. Kupu adalah suatu kelompok serangga dari bangsa *Lepidoptera* yang mempunyai dua pasang sayap yang corak warnanya

¹ Soedarso SP, *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni* (Yogyakarta: Saku Dayarsana, 1990), hal. 56.

² Akhdiat Karta Miharja, *Seni Dalam Pembinaan Kepribadian Nasional: Budaya* (X/1-2 Januari-Februari 1996), hal. 17.

sangat beraneka ragam. Sayap ini dilapisi rambut dan sisik dengan susunan saling menutup yang jika dipegang akan menempel pada tangan dengan susunan rambut serta sisik-sisik yang berlapis dan berkerut akan memantulkan cahaya yang berbeda-beda sehingga terjadi perubahan warna. Perkembangan kupu-kupu melalui metamorfosis sempurna yaitu perkembangan dari telur, larva, pupa, sampai menjadi kupu dewasa.³

Kupu-kupu secara tidak langsung telah berperan penting dalam suatu proses penyerbukan, karena pada saat mencari makanan berupa sari bunga yang dihisap dengan semacam belalai dari mulutnya, saat itu pula kupu-kupu telah membantu penyerbukan dengan menjatuhkan serbuk sari yang menempel pada kaki-kakinya yang kecil atau karena hampasan sayapnya sehingga serbuk sari jatuh di kepala putik yang akhirnya terjadi proses pembuahan yang akan menghasilkan buah atau biji dari tanaman tersebut.

Jika kita mau mengamati secara teliti pada seekor kupu-kupu ternyata disana terkandung pembelajaran yang banyak akan komposisi warna terutama pada bagian sayap yang terdapat pola dan warna yang berbeda-beda antara jenis kupu yang satu dengan yang lainnya sehingga dengan mempelajari susunan pola dan warna pada sayap kupu-kupu orang bisa lebih banyak berkreasi, termasuk untuk mendapatkan perpaduan warna yang bagus dalam berkarya seni. Perasaan takjub setelah mengamati sayap kupu-kupu menempatkan keindahan kupu-kupu sebagai keindahan yang agung, keindahan yang diciptakan oleh Allah sebagai

³ *Ensiklopedi Nasional Indonesia*, (Jakarta: PT Cipta Adi Pustaka, 1990), hal. 233-234.

media untuk mengakui keagungan dan kebesaran Allah yang telah menciptakan segala sesuatu di alam semesta ini dengan tanpa sia-sia.

Kebanyakan orang yang mau mengamati kupu-kupu termasuk penulis akan merasa takjub terhadap sayap kupu-kupu yang sangat indah baik dari bentuk, warna maupun komposisinya. Bahkan seringkali orang menilai keindahan kupu-kupu dilihat dari sayapnya. Berawal dari kekaguman itulah penulis ingin mencoba menerapkan bentuk, pola, warna sayap kupu-kupu sebagai ornamen lampu duduk yang akan menambah nilai keindahan dari sebuah lampu, karena selain sebagai penerang lampu duduk juga berfungsi sebagai benda hias tersendiri walaupun lampunya tidak dinyalakan.

B. Tujuan dan Sasaran

Tujuan dan sasaran karya ini dibuat antara lain :

1. Sebagai media kreatifitas yang disampaikan melalui bentuk karya seni fungsional yang mengandung nilai simbolis dan penuh pemaknaan.
2. Memperkaya pengetahuan seni baik dikalangan kampus maupun masyarakat awam pada umumnya, khususnya tentang kriya kulit.

C. Metode Pendekatan

Metode yang digunakan dalam proses pembuatan karya tugas akhir kriya kulit antara lain :

1. Metode empiris

Pendekatan berdasarkan pengalaman pribadi yang diperoleh dari bangku pendidikan dan pengalaman di luar kampus.

2. Metode kreatif

Pendekatan yang didasarkan atas pengolahan daya kreasi dan imajinasi penulis sehingga tercipta karya dengan corak baru.

3. Metode kontemplatif

Melalui penafsiran gejolak batin yang paling dalam ke dalam bentuk visualisasi.

D. Metode Perwujudan

1. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan cara mencari berbagai referensi atau sumber acuan untuk memperoleh data dan landasan teori yang diperlukan untuk mewujudkan karya ini. Adapun yang dijadikan sebagai referensi yaitu berupa buku, majalah, katalog, dan lain-lain.

2. Analisa Data Acuan

Data yang telah terkumpul kemudian dilakukan pengulasan kembali sehingga nantinya akan diperoleh data yang lebih mengarah pada pokok permasalahan.

3. Perancangan

Perancangan dilakukan untuk persiapan sebelum masuk ke proses pembuatan. Langkah-langkah yang diambil, mulai dari pembuatan sketsa,

pola, dan rencana kerja perancangan dengan tujuan agar tidak terjadi kesemrawutan dalam proses pembuatan.

4. Pelaksanaan

Hasil sketsa yang terpilih kemudian dibuat pola atau ukuran sesungguhnya. Karena yang dibuat dalam karya ini adalah lampu duduk dari kulit samak nabati yang membutuhkan kerangka, sehingga nantinya pada bagian kerangkanya akan dibuat terlebih dahulu dan pada bagian kulit akan dibuat kemudian sehingga bagian kulit nantinya benar-benar bisa tepat terpasang dengan rapi pada bagian kerangkanya.

5. Penulisan Laporan

Penulisan laporan digunakan untuk mempertanggungjawabkan karya secara tertulis dan sekaligus berfungsi sebagai dokumentasi karya. Segala sesuatu yang dipakai untuk mendukung karya ini tertuang dalam bentuk tulisan sehingga konsep pemikiran dan perwujudannya dapat ditelusuri.