

**KUPU-KUPU DALAM KARYA SENI  
KRIYA KAYU**



**KARYA SENI**

Oleh :

**TOGA SINAMBELA**

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

# KUPU-KUPU DALAM KARYA SENI KRIYA KAYU

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	1977 / H / S / 06	
KLAS		
TERIMA	18 - 01 - 06	TTD.



KARYA SENI



KT001481

Oleh :

**TOGA SINAMBELA**

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

**KUPU-KUPU DALAM KARYA SENI  
KRIYA KAYU**



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 24 Januari 2005.

Pembimbing I/Anggota



**Drs. M. Sohadji**

NIP : 130354412

Pembimbing II/Anggota

**Drs. Ir. Yulriawan Dafri, M. Hum**

NIP : 131875996

Cognate/Anggota



**Drs. Andono**

NIP : 131474339

Ketua Program Studi S-1/Kriya  
Seni/Ketua/Anggota



**Dra. Noor Sudiyati, M. Sn**

NIP : 131931006

Ketua Jurusan Kriya/Anggota



**Drs. Sunarto, M. Hum**

NIP : 131469604



## HALAMAN PERSEMBAHAN



kupersembahkan untuk *Inang dan Amang* tercinta  
serta keluarga besar *Sinambela*

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir Karya Seni ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah dibuat/ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Toga Sinambela



## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih buat Bapa yang Bertahta di Kerajaan Surga atas segala apa yang Engkau berikan Sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. tak lupa juga penulis menghaturkan terima kasih kepada :

1. Rektor ISI Yogyakarta, Prof. Dr. I Made Bandem.
2. Dekan Fakultas Seni Rupa, Drs. Sukarman.
3. Ketua Jurusan Kriya, Drs. Sunarto. M. Hum.
4. Ketua Program Studi Kriya, Dra. Noor Sudiyati, M.Sn.
5. Dosen Pembimbing I, Drs. M. Soehadji.
6. Dosen Pembimbing II, Drs. Ir. Yulriawan Dafri, M. Hum.
7. Seluruh Dosen dan Karyawan Jurusan Kriya.
8. Segenap Karyawan Perpustakaan ISI Yogyakarta.
9. Segenap Karyawan Perpustakaan Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta.
10. Keluarga besar Sinambela.
11. Keluarga besar Paryoto.
12. Andriani untuk segala perhatian dan kasih sayang.
13. Keluarga besar Mozaic.
14. Keluarga Seni Batak Japaris Yogyakarta.
15. Pak Warno Sekeluarga, atas bantuannya.
16. Aris, Teguh, Dian Gendut, Gress, Bambang, Robert, Tika, Rudi dan Ruli Ceper.
17. Aan, Sentot, Deni “Singa”, Yudi Sekeluarga.

18. CV. Sembada Prima.
19. Teman-teman kontrakan.
20. Teman-teman main.
21. Teman-teman Kost Lucky Strike.
22. Teman-teman Kriya semua dimanapun kalian berada.
23. Athlon XP 2000 dan Eidos CM4.
24. CB 100 yang selalu setia menemani.
25. Semua pihak yang tidak bisa disebut satu persatu oleh penulis, yang telah membantu atas terselesainya Tugas Akhir ini dengan baik.

Atas kebaikan, pengorbanan semua pihak yang diberikan sekali lagi banyak terima kasih. Semoga amal baiknya mendapatkan imbalan yang layak dari Tuhan. Amin.



Penulis

Toga Sinambela.



## ABSTRAK

Karya kupu-kupu ini merupakan karya yang muncul dari pengamatan terhadap lingkungan sekitar, buku-buku, internet yang menggambarkan aktivitas kupu-kupu dewasa. Setiap kupu-kupu memiliki keindahan tersendiri baik itu dari bentuk sayap, ukuran, warna dan aktivitasnya sehingga sangat menarik untuk diekspresikan kedalam suatu karya seni yang menggunakan bahan kayu.

Perwujudan karya-karya ini menggunakan teknik-teknik yang biasa dipakai dalam menggerjakan kayu diantaranya teknik ukir dan finishing menggunakan *melamine*. Karya yang diciptakan merupakan karya ekspresi yang lebih ditekankan pada nilai estetis.



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
HALAMAN JUDUL LUAR .....	i
HALAMAN JUDUL DALAM .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH .....	vi
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I      PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Tujuan dan Manfaat .....	3
C. Metode Penciptaan .....	4
BAB II     KONSEP PENCIPTAAN .....	6
A. Sumber Penciptaan .....	6
B. Landasan Teori .....	7
C. Batasan Masalah .....	21

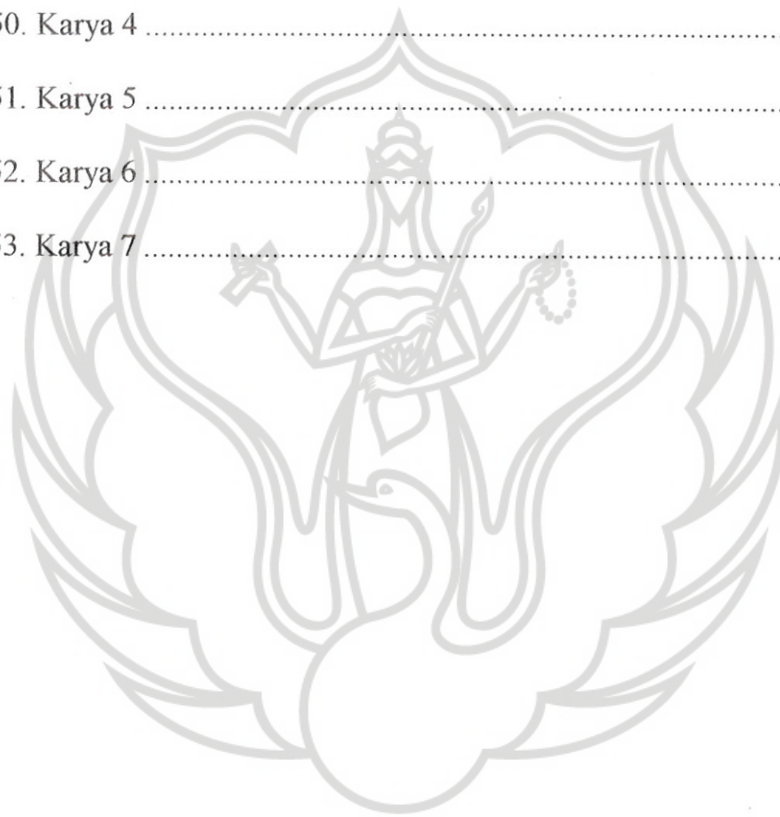
BAB III	PROSES PENCIPTAAN .....	22
	A. Data Acuan .....	22
	B. Analisis Data .....	33
	C. Rancangan Karya .....	34
	1. Disain Alternatif .....	34
	2. Disain Terpilih .....	39
	D. Proses Perwujudan .....	46
	1. Bahan dan Alat .....	46
	2. Teknik Pengerjaan .....	48
	E. Kalkulasi .....	52
BAB IV	TINJAUAN KARYA .....	55
BAB V	PENUTUP .....	63
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN	

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1. Simbol dari Kupu-kupu <i>Papilionidae</i> .....	8
Gambar 2. <i>Papilio Hornimani</i> .....	8
Gambar 3. <i>Papilio Helenus</i> .....	9
Gambar 4. <i>Papilio Gelaucus</i> .....	9
Gambar 5. <i>Papilio Poyxenes Asterius</i> .....	10
Gambar 6. <i>Battus Zetides</i> .....	10
Gambar 7. Simbol dari Kupu-kupu <i>Pieridae</i> .....	11
Gambar 8. <i>Colias Vautiery</i> .....	12
Gambar 9. <i>Colias Regina</i> .....	12
Gambar 10. <i>Colotis Agoye</i> .....	13
Gambar 11. <i>Colotis Vesta Amelia</i> .....	13
Gambar 12. <i>Phoebis Sennae Eubule</i> .....	14
Gambar 13. Simbol dari Kupu-kupu <i>Nymphalidae</i> .....	15
Gambar 14. <i>Charaxes Jasius</i> .....	15
Gambar 15. <i>Charaxes Druceanus</i> .....	16
Gambar 16. <i>Charaxes Eurialus</i> .....	16
Gambar 17. <i>Charaxes Hansali</i> .....	17
Gambar 18. <i>Cercyonis Sthelene Okius</i> .....	17
Gambar 19. Simbol dari Kupu-kupu <i>Lycaenidae</i> .....	18
Gambar 20. <i>Lycaena Heteronea</i> .....	19

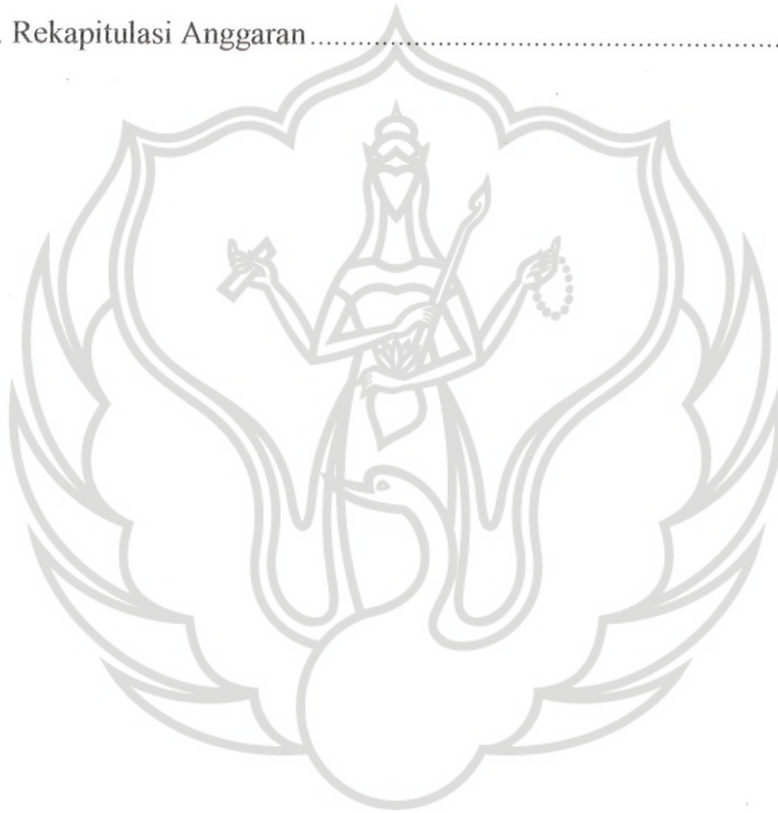
Gambar 21. <i>Lycaena Helle</i> .....	19
Gambar 22. <i>Lycaena Hyllus</i> .....	20
Gambar 23. <i>Satyrrium Saepium</i> .....	20
Gambar 24. <i>Satyrrium W-Album</i> .....	21
Gambar 25. <i>Papilio Polyxenes</i> .....	23
Gambar 26. <i>Everes Comyntas</i> .....	24
Gambar 27. <i>Strymon Melinus</i> .....	25
Gambar 28. <i>Asterocampus Celtis</i> .....	26
Gambar 29. <i>Phyciodes Tharos</i> .....	27
Gambar 30. <i>Papilio Palamedes</i> .....	28
Gambar 31. <i>Phyciodes Phaon</i> .....	29
Gambar 32. <i>Speyeria Cybele</i> .....	30
Gambar 33. <i>Polygonia Interrogationis</i> .....	31
Gambar 34. <i>Asterocampus Clyton</i> .....	32
Gambar 35. Desain Alternatif 1.....	34
Gambar 36. Desain Alternatif 2.....	35
Gambar 37. Desain Alternatif 3.....	36
Gambar 38. Desain Alternatif 4.....	37
Gambar 39. Desain Alternatif 5.....	38
Gambar 40. Desain Alternatif 6.....	39
Gambar 41. Desain Alternatif 7.....	40
Gambar 42. Desain Alternatif 8.....	41
Gambar 43. Desain Alternatif 9.....	42

Gambar 44. Desain Alternatif 10 .....	43
Gambar 45. Desain Alternatif 11 .....	44
Gambar 46. Desain Alternatif 12 .....	45
Gambar 47. Karya 1 .....	56
Gambar 48. Karya 2 .....	57
Gambar 49. Karya 3 .....	58
Gambar 50. Karya 4 .....	59
Gambar 51. Karya 5 .....	60
Gambar 52. Karya 6 .....	61
Gambar 53. Karya 7 .....	62



## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel I. Perincian Biaya Bahan Baku .....	52
Tabel II. Perincian Biaya Bahan Bantu .....	53
Tabel III. Perincian Biaya Pengerjaan <i>Figura</i> dan Tenaga Kerja .....	54
Tabel. IV. Rekapitulasi Anggaran .....	54



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Katalog Pameran
- Lampiran 2 foto Suasana Pameran
- Lampiran 3 foto Suasana Pameran
- Lampiran 4 Poster Pameran





## BABI PENDAHULUAN



### A. Latar Belakang Penciptaan

Kupu-kupu merupakan salah satu binatang yang termasuk dalam kelas *insecta*. Serangga ini sudah menghuni planet ini lebih dari 50 juta tahun. Hal ini dapat diketahui dari fosil-fosil yang ditemukan. Kupu-kupu dapat ditemukan dimana saja seperti di hutan, pegunungan, padang rumput, rawa bahkan di daerah kutub utara sekalipun. Mereka salah satu hewan yang memiliki kemampuan beradaptasi yang paling baik di dunia ini.

Ada sekitar 120.000 jenis kupu-kupu yang ada di alam ini. Kupu-kupu memiliki ukuran dari yang paling kecil 1/8 inci sampai ukuran yang paling besar 12 inci. Kebanyakan kupu-kupu dewasa hanya mampu bertahan hidup antara dua minggu. Kupu-kupu dewasa menggunakan bunga yang mengandung madu sebagai sumber makanan mereka<sup>1</sup>.

Kupu-kupu sangat penting bagi kelangsungan hidup hewan lain selain sebagai mangsa para predator, juga sebagai salah satu hewan yang mampu memberikan peringatan terhadap perubahan lingkungan yang buruk. Kupu-kupu merupakan serangga yang menakjubkan, dimana setiap jenisnya berbeda, baik itu ukuran, bentuk dan warna. Sayap kupu-kupu dihiasi oleh warna-warna yang sangat indah dimana warna-warna itu berfungsi sebagai

---

<sup>1</sup> *What is Butterfly*, [http:// EnchantedLearning.com](http://EnchantedLearning.com) , diakses tanggal 23 November 2004.

alat perlindungan, alat untuk menghangatkan badan, alat untuk melarikan diri dari kejaran musuh dan alat untuk menarik perhatian kupu-kupu lain.

Bagi para pecinta seni kupu-kupu sering dijadikan sebagai salah satu simbol keindahan, oleh karena itu banyak orang yang mempunyai hobi mengumpulkan kupu-kupu yang dinilai memiliki nilai seni yang cukup tinggi, hal ini karena kupu-kupu memiliki keindahan bentuk dan warna tersendiri. Tidak hanya diwujudkan dalam pengoleksian kupu-kupu bahkan dewasa ini para seniman banyak yang tertarik untuk mengangkat kupu-kupu sebagai sumber penciptaan karya seni seperti diwujudkan pada karya keramik, logam, tekstil, bahkan kayu baik dalam karya 2 dimensional seperti panel ataupun 3 dimensional yang mempunyai fungsi tertentu. Bila kita berbicara tentang kupu-kupu memang banyak hal yang dapat kita kaji lebih mendalam mulai dari alur kehidupan/metamorfosisnya, jenis, bentuk sayapnya, warna dan lain-lain yang kesemuanya itu mempunyai daya tarik tersendiri bila diangkat untuk dijadikan suatu karya seni.

Dalam hal ini, ketertarikan penulis terhadap kupu-kupu terletak pada bentuk sayapnya yang beraneka ragam, sehingga sangat mendominasi dalam setiap pembuatan karya yang ada. Penulis menampilkan karya panel dengan kupu yang dibuat 3 dimensional dengan maksud agar bentuk pola sayap pada kupu-kupu lebih terlihat dengan jelas.

Dipilihnya kupu-kupu sebagai obyek penciptaan karya seni karena ketertarikan penulis terhadap bentuk sayap yang beraneka ragam dan penulis mempunyai cerita tersendiri terhadap setiap karya yang ada.

## **B. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

- a. Mengungkapkan ekspresi dalam ketertarikan terhadap kupu-kupu yang terwujud dalam karya kriya kayu sehingga terciptanya kepuasan hati.
- b. Memperkaya pengalaman baru bagi penulis dalam berkarya seni.
- c. Agar kepuasan hati dan ekspresi seni yang ada dapat dinikmati oleh masyarakat, sehingga menambah wawasan baru bagi mereka yang membaca, melihat dan membutuhkan.
- d. Sebagai salah satu syarat dalam mencapai jenjang sarjana Strata 1 di Institut Indonesia Yogyakarta.

### **2. Manfaat**

Diharapkan dapat memperkaya pengalamam berkesenian maupun memberikan pengetahuan bagi masyarakat yang menyaksikan karya ini, dan bagi penulis sendiri diharapkan dapat dijadikan titik tolak untuk selalu berkarya yang lebih baik.

### C. Metode Penciptaan

Untuk membuat sesuatu karya seni, seorang pencipta seni memerlukan suatu metode penciptaan dalam hal ini metode yang digunakan adalah :

#### 1. Kepustakaan

Digunakan untuk menggali data-data yang bersumber dari buku-buku, majalah-majalah, internet dan lain-lain yang erat hubungannya dengan berbagai jenis kupu-kupu, bentuk sayap maupun cara kehidupannya. Kesemuanya itu sangat dibutuhkan dalam pengembangan karya yang lebih lanjut.

#### 2. Observasi

Observasi sering diartikan pengamatan dan pencatatan baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap gejala-gejala yang diselidiki secara sistematis.<sup>2</sup> Dalam hal ini penulis cenderung lebih banyak mengamati kupu-kupu yang berada disekitar lingkungan yang dapat dijumpai setiap hari.

#### 3. Estetis

Dalam pembuatan karya seni metode ini sangat diperlukan karena menyangkut penyusunan sebuah desain yang akan menghasilkan suatu keindahan dalam sebuah karya seni. Keterarikan penulis terhadap bentuk sayap kupu-kupu telah tercermin dalam pembuatan kupu-kupu yang dibuat kedalam bentuk 3 dimensional sehingga diharapkan dapat terlihat secara nyata seperti yang ada. Dalam ilmu Estetika bentuk dapat berarti “wujud”

---

<sup>2</sup> Sutrisno Hadi. *Metodologi Research* ( Yogyakarta, fakultas Psikologi UGM, Jilid I, 1987 ), p. 136.

atau rupa yang mengandung arti kenyataan yang tampak kongret didepan kita.<sup>3</sup> Dengan demikian, pendapat tersebut mengungkapkan suatu bentuk struktur visual yang dapat dinikmati, dirasakan dan berguna bagi si pembuatnya, khususnya bagi peminat seni sehingga menimbulkan kenikmatan estetis.



---

<sup>3</sup> Dr. AA. Djelantik, *Pengantar Desain Ilmu Estetika I* ( Denpasar, Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia, 1990 ), p. 17.