

**KUPU-KUPU SEBAGAI IDE DALAM
PENCIPTAAN KARYA SENI KRIYA LOGAM**



KARYA SENI

Oleh

Agip Nusantara

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

**KUPU-KUPU SEBAGAI IDE DALAM
PENCIPTAAN KARYA SENI KRIYA LOGAM**



KARYA SENI

Oleh

Agip Nusantara

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

**KUPU-KUPU SEBAGAI IDE DALAM
PENCIPTAAN KARYA SENI KRIYA LOGAM**




KARYA SENI
Agip Nusantara
NIM 001 1112 022

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana dalam Bidang Kriya Seni
2007**

Tugas akhir ini telah diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal 13 Agustus 2007.



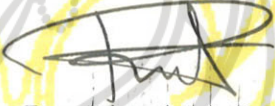
Drs. Sukarman
Pembimbing I/Anggota




Dra. Titiana Irawani, M. Sn.
Pembimbing II/Anggota



Drs. Supriaswoto M. Hum
Cognate / Anggota



Drs. Rispul, M. Sn.
Ketua Program Studi Kriya
Seni/Anggota



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

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Sukarman
NIP. 130521245

Kupersembahkan Untuk Bapak Ibukku Tercinta....



KATA PENGANTAR

Puji syukur ke Hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulisan laporan Tugas Akhir karya seni yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dibidang Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dapat selesai dengan baik.

Penulisan ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis dengan tulus mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan sekaligus Dosen Pembimbing I.
2. Dra. Titiana Irawani, M. Sn. Dosen Pembimbing II.
3. Drs. Sunarto, M. Hum. Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Rispul, M. Sn. Ketua Program Studi Kriya Seni Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dra. Noor Sudiyati, M. Sn. Dosen Wali
6. Seluruh staf pengajar dan staf karyawan jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Ibu Dan Bapak, atas semua yang telah diberikan, baik moral maupun material.
8. Staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta

9. Aji, Bambang, Nawan, AA', Jenggot, Ari, Zaini, Wahyudi, Ai Lebon, Pandu, Imah, seluruh penghuni kost-kosan, dan semua teman-teman yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini yang tidak bisa saya sebut satu persatu.

Yogyakarta, Agustus 2007



Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
INTISARI	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Tujuan dan Manfaat.....	5
C. Metode Penciptaan.....	6
1. Metode Pengumpulan Data.....	6
2. Metode Pendekatan.....	6
3. Metode Perwujudan.....	7
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	9
A. Sumber Penciptaan.....	9
B. Landasan Teori.....	12
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	21
A. Data Acuan dan Analisis.....	21
B. Rancangan Karya.....	41
1. Sketsa Alternatif.....	41
2. Sketsa Terpilih.....	59
C. Proses Perwujudan.....	67

1. Bahan dan Alat.....	68
2. Teknik.....	76
D. Tahapan Perwujudan.....	76
E. Finishing.....	78
F. Kalkulasi Biaya.....	80
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	82
BAB V. PENUTUP.....	100
DAFTAR KEPUSTAKAAN.....	101
LAMPIRAN.....	102



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi Biaya Bahan Baku.....	80
Tabel 2. Kalkulasi Biaya Peralatan dan Bahan Bantu.....	80
Tabel 3. Kalkulasi Biaya Bahan Finishing.....	81
Tabel 5. Kalkulasi Biaya Pembuatan Pigura.....	81
Tabel 6. Rekapitulasi Biaya Keseluruhan.....	82



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Anatomi kupu-kupu.....	13
Gambar 2 Ulat sebagai bentuk transformasi awal.....	14
Gambar 3 Pupa/kepompong.....	14
Gambar 4 Pupa/kepompong.....	15
Gambar 5 Daur hidup kupu-kupu.....	15
Gambar 6 Kupu-kupu dengan keindahan sayapnya.....	16
Gambar 7 Pengadopsian filosofi kupu-kupu dalam desain karakter.....	18
Gambar 8 Pengadopsian filosofi kupu-kupu dalam desain karakter.....	18
Gambar 9 Karya Seni yang menggunakan obyek kupu-kupu.....	19
Gambar 10 Karya Seni yang menggunakan obyek kupu-kupu.....	20
Gambar 11 <i>Scarce Swallowtail</i>	23
Gambar 12 <i>Palawan Birdwing</i>	23
Gambar 13 <i>Cairns Birdwing</i>	24
Gambar 14 <i>Blue Mormon</i>	24
Gambar 15 <i>Orchard Swallowtail Butterfly</i>	25
Gambar 16 <i>Crimson Rose</i>	25
Gambar 17 <i>Pipevine Swallowtail</i>	26
Gambar 18 <i>Common Mime</i>	26
Gambar 19 <i>Green-veined White</i>	27
Gambar 20 <i>The Orango Tip</i>	27
Gambar 21 <i>Common Jezebel</i>	28
Gambar 22 <i>Common Brimstone</i>	28
Gambar 23 <i>The Plum Judy</i>	29
Gambar 24 <i>Punchinello</i>	29
Gambar 25 <i>Tailed Judy</i>	30
Gambar 26 <i>Lange's Metalmark</i>	30
Gambar 27 <i>Monarch Butterfly</i>	31
Gambar 28 <i>Common Nawab, Polyura Athamas</i>	31
Gambar 29 <i>Morpho Rhetenor Helenadari Amerika Utara</i>	32
Gambar 30 <i>Julia Heliconian, Dryas Julia</i>	32
Gambar 31 <i>Sara Longwing, Heliconius Sara</i>	33
Gambar 32 <i>Glasswing Butterfly, Greta Oto</i>	33
Gambar 33 <i>Lorquin's Admiral, Limenitis Lorquini</i>	34
Gambar 34 <i>Leopard Lacewing</i>	34
Gambar 35 <i>Peacock Butterfly, Inachis Io</i>	35
Gambar 36 <i>Comma Butterfly, Polygonia C-album</i>	35
Gambar 37 <i>Common Buckeye, Junonia Coenia</i>	36
Gambar 38 <i>Crimson Patch, Chlosyne Janais</i>	36
Gambar 39 <i>Red Pierrot</i>	37

Gambar 40 <i>Small Copper</i>	37
Gambar 41 <i>Monkey Puzzle</i>	38
Gambar 42 <i>Banded Blue Pierrot</i>	38
Gambar 43 Sketsa Alternatif 1.....	41
Gambar 44 Sketsa Alternatif 2.....	42
Gambar 45 Sketsa Alternatif 3.....	43
Gambar 46 Sketsa Alternatif 4.....	44
Gambar 47 Sketsa Alternatif 5.....	45
Gambar 48 Sketsa Alternatif 6.....	47
Gambar 49 Sketsa Alternatif 7.....	48
Gambar 50 Sketsa Alternatif 8.....	49
Gambar 51 Sketsa Alternatif 9.....	50
Gambar 52 Sketsa Alternatif 10.....	51
Gambar 53 Sketsa Alternatif 11.....	52
Gambar 54 Sketsa Alternatif 12.....	53
Gambar 55 Sketsa Alternatif 13.....	54
Gambar 56 Sketsa Alternatif 14.....	55
Gambar 57 Sketsa Alternatif 15.....	56
Gambar 58 Sketsa Alternatif 16.....	57
Gambar 59 Sketsa Alternatif 17.....	58
Gambar 60 Sketsa Alternatif 18.....	59
Gambar 61 Sketsa Terpilih 1.....	60
Gambar 62 Sketsa Terpilih 2.....	61
Gambar 63 Sketsa Terpilih 3.....	62
Gambar 64 Sketsa Terpilih 4.....	63
Gambar 65 Sketsa Terpilih 5.....	64
Gambar 66 Sketsa Terpilih 6.....	65
Gambar 67 Sketsa Terpilih 7.....	66
Gambar 68 Sketsa Terpilih 8.....	67
Gambar 69 Tembaga.....	69
Gambar 70 Jabung.....	69
Gambar 71 Lem Kayu.....	70
Gambar 72 Brasso.....	71
Gambar 73 HCl, Thinner, SN.....	72
Gambar 74 Sabun.....	72
Gambar 75 Tatah Logam.....	73
Gambar 76 Gunting/Tang Pemotong.....	73
Gambar 77 Alat Pembakar.....	74
Gambar 78 Gas Elpiji.....	74
Gambar 79 Kompor Tangan.....	75
Gambar 80 Kawat dan Kuas.....	75
Gambar 81 Pembentukan dengan Pahat Logam.....	77
Gambar 82 Finishing.....	79

Gambar 83 Foto Karya 1 “Puncak Kesabaran”	84
Gambar 84 Foto Karya 2 “Waspada”	86
Gambar 85 Foto Karya 3 “Mengenang Masa Lalu”	88
Gambar 86 Foto Karya 4 “Empat Tingkat Perjuangan”.....	90
Gambar 87 Foto Karya 5 “Selamat Tinggal Sahabat”.....	92
Gambar 88 Foto Karya 6 “Di Penghujung Waktu”.....	94
Gambar 89 Foto Karya 7 “Pesta Ulang Tahun”.....	96
Gambar 90 Foto Karya 8 “Menunggu Harapan Baru”.....	98



DAFTAR LAMPIRAN

Foto Diri Mahasiswa.....	103
Foto Poster Pameran.....	104
Katalogues.....	105



INTISARI

Kupu-kupu mempunyai berbagai macam spesies, kesemuanya mempunyai keindahan yang beranekaragam baik dalam bentuk maupun warnanya. Bagi penulis sendiri, ketertarikan terhadap kupu-kupu merupakan wujud nostalgia akan masa lalu ketika penulis masih kanak-kanak. Begitu banyak kupu-kupu berkeliaran di kebun, sawah, halaman dan lingkungan sekitar penulis. Perasaan kangen, rindu dari sisi sentimental penulis begitu tinggi, hal ini disebabkan karena suasana dan momen penuh pesona tersebut jarang sekali bisa ditemui saat ini. Kupu-kupu yang indah berkeliaran kini jarang sekali bisa ditemui. Arus waktu dan perubahan zaman ikut menelan dan menyingkirkan sisi-sisi natural dan alami di lingkungan penulis pada khususnya dan di dunia pada umumnya. Pesona kepakansayap penuh warna dari kupu-kupu ikut tergerus oleh adonan semen modernisasi. Tersisih dan tersingkir oleh kekuatan industrialisme dan kapitalisme. Ekosistem yang mendukung untuk habitat kupu-kupu telah dilahap oleh keangkuan manusia modern.

Kerinduan dan kecintaan penulis terhadap kupu-kupu membuat penulis ingin melampiaskannya ke dalam karya seni kriya logam, yang merupakan bidang keahlian penulis. Karya yang diwujudkan dalam wujud panel dua dimensi dengan menggunakan bahan baku tembaga. Tujuan dari pewujudan karya ini adalah sebagai media ekspresi ide untuk memenuhi kebutuhan dan kepuasan batin penulis. Dalam penggalian ide dan gagasan, penulis menggunakan beberapa metode, diawali dari metode pengumpulan data melalui observasi dan studi literatur. Selanjutnya sumber dianalisa dan mulailah penulis berkarya sebagai ide dan gagasan melalui metode pendekatan empirik, kontemplatif, dan estetis.

Dalam merepresentasikan ide dan gagasan yang sudah diperoleh, penulis mencoba merepresentasikannya dalam goresan sketsa-sketsa yang kemudian melalui proses konsultasi dan seleksi akhirnya dipilih untuk di aplikasikan dalam logam tembaga. menggunakan teknik wudulan dan teknik ndak-ndakan penulis membentuk objek-objek dari sketsa yang telahdipilih menjadi relief-relief dengan taktur dan aksen pengisi dan pemberi karakter pada objek, dan juga meberikan sisi ketebalan pada karya. Dengan pemberian pigura pada karya jadi membuat karya panel logam ini terlihat lebih sempurna.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Rasa indah yang dialami manusia, timbul karena respon panca indera, yang memiliki kemampuan untuk menerima dan menangkap rangsangan dari lingkungan hidupnya menjadi rangsangan yang diterima oleh sensor dalam panca indera kita dan oleh sistim syaraf diteruskan ke otak, kemudian rangsangan itu diolah oleh otak menjadi informasi-informasi yang dapat mendeskripsikan objek-objek, gejala-gejala, atau kejadian-kejadian yang diterima oleh panca indera tadi, selanjutnya informasi-informasi tersebut diolah kembali dengan melibatkan perasaan, naluri, dan pemikiran sadar menjadi perangsang untuk menciptakan sebuah ide atau gagasan untuk menciptakan sesuatu. Dari Ide atau gagasan tersebut kemudian di *follow up* menjadi sikap sadar untuk bertindak melakukan sesuatu, mewujudkannya dalam karya kongkrit. Karya kongkrit sebagai manifestasi visual atau nyata akan ekspresi dari telaah atas respon panca indera tadi. Karya kongkrit yang mampu menimbulkan kenikmatan, kelegaan, dan kepuasan pada diri sang seniman, Soedarmadji menyatakan bahwa :

“Ide suatu hasil seni yang baik bukanlah manifestasi yang sembarangan, menciptakan asal jadi, suatu karya seni dilahirkan karena dorongan yang menyeluruh, kuat dan banyak sekali. Jika dikatakan aspek filosofis supaya tercermin pada karya yang baik tidak berarti bahwa seorang seniman harus berfilsafat seperti Emanuel Kant, George Wilhelm, Fredirich Hegel dan

sebaginya, filsafah seorang seniman cukuplah seni yang dijadikan pangkal tolak dan pangkal artistik.”¹

Dalam Proses berkarya setelah ide dan gagasan tidak menjadi kendala lagi, seniman kemudian dibenturkan dengan permasalahan visualisasi karya tersebut. Dalam hal ini karya seni rupa, maka akan selalu berurusan dengan masalah konsep visual dan teknis pengerjaannya, konsep visual akan berurusan dengan penentuan bentuk, warna, komposisi dan elemen-elemen seni rupa lainnya. Urusan teknis menekankan pada bagaimana visualisasi ide dan gagasan tadi akan dikerjakan.

Penentuan material juga merupakan hal yang sangat fundamental dalam pengekseskuan ide dan gagasan menjadi suatu karya kongkrit yang sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini diungkapkan oleh Soegeng Toekiyo sebagai berikut :

“ seorang seniman menghasilkan suatu karya karena dirinya mampu menguasai materi, teknik sampai pada landasan untuk berkarya atau konsep. Kesemuanya itu menjadi suatu acuan dengan apa yang ada di dalam batin, sehingga hadir dalam suatu karya melalui ekspresi “.”²

Kembali kepada sumber ide dan gagasan, seorang seniman dalam beberapa kasus berkesenian senantiasa melakukan pemilihan-pemilihan objek pengamatan sebagai suatu spesialisasi atau suatu pemusatan pada objek masalah tertentu supaya lebih fokus dan mendalam. Suatu tindakan penentuan subjek matter tersebut merupakan wujud dari kekonsistenan maupun wujud konsentrasi dan fokus terhadap

¹ Soedarmadji, *Dasar-dasar Kritik Seni Rupa*, Museum dan sejarah, Pemerintah DKI Jakarta, 1997, p.25

² Soegeng Toekiyo, *Tinjauan Seni Rupa*, Proyek Pengembangan IKI, Sub Proyek ASKI Surabaya, 1983, p.6

suatu permasalahan. Konsentrasi dan fokus pada suatu permasalahan biasanya akan menghasilkan suatu konsep, ide, dan gagasan dengan tingkat intelektual, ekspresi, dan emosional yang lebih dalam. Oleh karena itu maka suatu karya seni secara langsung maupun tidak langsung akan mampu sedikit banyak bercerita tentang kehidupan dari sang seniman tersebut. Konteks yang bisa dibaca pada suatu karya seni akan sedikit banyak menjadi representasi historis dari kehidupan, pandangan, gaya hidup ideologi dan sikap seniman dalam menjalani kehidupan berkeseniannya.

Awal dari penentuan subjek matter tersebut, biasanya diawali dari terjadinya suatu momen estetik yang kemudian secara sadar maupun tidak sadar menggoyahkan, menggelitik, dan menancap dalam otak sang seniman sebagai suatu stimuli yang mampu menggerakkan jiwa berkesenian seseorang untuk berkarya. Jadi seorang seniman dalam menciptakan karya seni khususnya dalam bidang seni rupa, dapat mengambil ide atau gagasan dari suatu pengalaman-pengalaman yang dialaminya, yang kemudian mampu menemukan bentuk-bentuk indah dan artistik yang merupakan respon dari pengalaman estetik yang kompleks, inspirasi tersebut kemudian diungkapkan dalam suatu karya seni yang dapat berargumentasi atau berbicara mengenai makna dan isi yang terkandung dalam karya seni itu sendiri, sehingga dapat dinikmati oleh seniman itu sendiri maupun oleh masyarakat secara luas.

Mengenai pengalaman estetik, Dick Hartoko berpendapat sebagai berikut :

“ pada saat pengalaman estetik, manusia merasa bahagia merasakan suatu estetik. Tetapi saat itu hanya bisa berlangsung selama beberapa detik, waktu tidak lama. Saat mata hari yang sedang terbenam mewarnai awan- awan dengan

warna- warna yang indah mungkin hanya berlangsung selama beberapa menit lalu habis, lalu seniman ingin mengabadikan saat membahagiakan itu, dan terjadilah karya seni.³

Pengalaman-pengalaman itu sendiri merupakan respon dari gesekan-gesekan antara pribadi dengan lingkungannya dalam kehidupan sehari-hari. Di dalam kehidupan sehari-hari ini banyak sekali dijumpai beraneka ragam benda-benda mati dan mahluk hidup, baik flora maupun fauna. Flora dan fauna hidup dalam lingkungan, habitat, maupun ekosistem yang berbeda-beda satu sama lain.

Sesuai dengan judul tugas akhir ini, penulis begitu tertarik mengamati kehidupan binatang. Dari berbagai kondisi yang berbeda dalam kehidupan fauna, kita jumpai bermacam-macam jenis dan bentuk binatang dengan karakter yang berbeda-beda. Binatang dengan segala aktivitasnya, mempunyai dinamika gerak yang khas dan menarik untuk diamati. Dalam karya tugas akhir ini penulis mengambil jenis binatang yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari penulis, yaitu kupu-kupu.

³ Dick Hartoko, *Manusia dan Seni*, (Yogyakarta: Yayasan Kanisius, 1984), p. 4

I. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Ingin menampilkan bentuk dan gerak kupu-kupu dalam penciptaan karya seni Tugas Akhir.
- b. Berusaha untuk menuangkan suatu nilai estetis yang disajikan kepada para pecinta seni
- c. Memenuhi kepuasan batin, mencurahkan perasaan yang kemudian diungkapkan dan diekspresikan ke dalam bentuk karya kriya seni dengan media logam tembaga.

2. Sasaran

- a. Berusaha membuat hasil karya yang dapat dicerna dan diterima oleh masyarakat umum dan untuk kebutuhan estetis yang menunjang interior suatu ruangan.
- b. Hasil dari laporan Tugas Akhir karya logam bisa menjadi sumbangan berupa alternatif bentuk baru atau sebagai referensi
- c. Diharapkan karya yang dihasilkan khususnya dalam Tugas Akhir ini, dapat diterima dan bermanfaat bagi masyarakat sebagai salah satu kebutuhan estetis pada umumnya.

II. Metode Penciptaan

1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Observasi sering diartikan pengamatan dan pencatatan baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap gejala-gejala yang diselidiki secara sistematis.⁴

b. Metode Dokumentasi

Menurut Sutrisno Hadi, metode dokumentasi dilakukan karena alasan dalam penggunaan metode ini agar penelitian dapat memperoleh data berupa foto-foto yang relevan dengan penelitian.⁵ Foto-foto yang didapat dapat dijadikan bahan acuan dalam pembuatan karya Tugas Akhir.

2. Metode Pendekatan

a. Pendekatan estetis

Pendekatan yang dilakukan berdasarkan pada nilai-nilai estetis, ditinjau berdasarkan dari sisi subyektif, yaitu ketertarikan akan makna-makna simbolik yang terkandung dari semua perilaku dan aktifitas kupu-kupu.

⁴ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research I*, (Yogyakarta: Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada, 1984), p. 136

⁵ *Ibid.*

Pendekatan yang dilakukan melalui proses perenungan atau berfikir penuh dan mendalam untuk mencari nilai-nilai makna yang terkandung dari setiap hal yang merupakan ungkapan maknawi dari semua aspek pada obyek yang sedang diamati.

c. Pendekatan empirik

Pendekatan yang dilakukan melalui pengalaman-pengalaman yang sudah terjadi atau pengalaman pribadi yang kemudian dijadikan sebagai tema penciptaan karya yang merupakan bentuk hasil dari semua pengalaman penulis secara pribadi.

3. Metode Perwujudan

Perwujudan karya ini melalui beberapa tahap sebagai berikut:

- a. Membuat sketsa-sketsa, yaitu membuat rancangan atau sketsa-sketsa kasar dari ide dan gagasan yang dimiliki..
- b. Melakukan evaluasi dari sketsa-sketsa yang dihasilkan sebelumnya, untuk mendapatkan sketsa komprehensif yang lebih baik
- c. Sketsa-sketsa yang telah dievaluasi, kemudian di buat ulang secara lebih baik dan rapi menjadi sebuah desain-desain alternatif yang kemudian dipilih menjadi desain terpilih yang telah mendapatkan persetujuan dari dosen Pembimbing I dan Pembimbing II.

- d. Proses perwujudan dimulai dengan persiapan bahan dan alat yang akan digunakan, sampai tahap pengerjaan karya.

