

**VISUALISASI KUPU-KUPU SEBAGAI IDE  
PENCIPTAAN KARYA SENI KRIYA KULIT**



**PENCIPTAAN**

**Eka Ratna Ningsih**

**NIM 1211657022**

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

2017

**VISUALISASI KUPU-KUPU SEBAGAI IDE  
PENCIPTAAN KARYA SENI KRIYA KULIT**



**PENCIPTAAN**

Oleh:

**Eka Ratna Ningsih**

**NIM 1211657022**

**Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelaran Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni  
2017**

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

**VISUALISASI KUPU-KUPU SEAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI KRIYA KULIT**, diajukan oleh Eka Ratna Ningsih, NIM 1211657022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 21 Januari 2017

Pembimbing I/ Anggota

Toyibah Kusumawati, S.sn., M.sn.  
NIP 197101103 19970 2 001

Pembimbing II/ Anggota

Agung Wicaksono, S.sn., M.Sn.  
NIP 19690110 200112 1 003

*Cognate/ anggota*

Drs. Rispul, M.Sn.  
NIP 19631104 199303 1 001

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

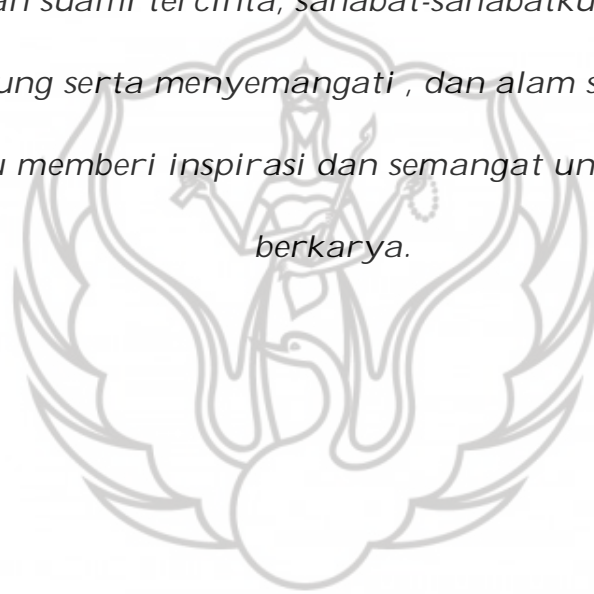
Dr.Ir. Yulriawan, M.Hum.  
NIP 19620729 199002 1 001

Mengetahui:  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.  
NIP. 19590802 198803 2 002

## **PERSEMBAHAN**

*Sembah sujud sertas Syukur kepada Allah SWT. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya Tugas Akhir Penciptaan ini dapat diselesaikan. Tugas akhir ini kupersembahkan untuk orangtua dan adikku Tercinta serta anak dan suami tercinta, sahabat-sahabatku yang selalu mendukung serta menyemangati , dan alam semesta yang selalu memberi inspirasi dan semangat untuk selalu berkarya.*



**MOTTO**

***"Berusaha, Niat kuat, Sabar "***



## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Penguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, Agustus 2017

Penulis

Eka Ratna Ningsih

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas segala Rahmat dan Hidayah-Nya. Sehingga laporan Tugas Akhir penciptaan ini dapat diselesaikan. Tugas akhir penciptaan ini berjudul visualisasi kupu-kupu sebagai ide penciptaan karya seni kriya kulit dapat diselesaikan dengan tepat waktu.

Kelancaran pembuatan serta penyusunan laporan ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan yang diberikan oleh orang-orang terdekat, baik berbentuk material maupun spirit.

Dengan rasa hormat dan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih atas bimbingan, nasehat, bantuan dan tuntunan dalam menyelesaikan Tugas Akhir yang tidak ternilai harganya. Maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof.Dr. M.Agus Burhan, M. Hum, selaku Rektor
2. Dr. Suastiwi, M.Des selaku Dekan Fakultas
3. Dra. Noor Sudiyati, M.Sn, selaku Dosen Wali
4. Toyibah kusumawati,S.sn., M.sn, selaku Dosen Pembimbing I
5. Agung Wicaksono,S.sn., M.Sn, selaku Dosen Pembimbing II
6. Drs. Rispul, M.Sn, selaku Cognate
7. Dr.Ir. Yulriawan, M.Hum, selaku Ketua Jurusan Kriya
8. Febrian Wisnu Adi, S.Sn., MA, selaku Wakil Ketua Jurusan Kriya
9. Seluruh Staf Pengajar dan seluruh Karyawan,FSR, ISI Yogyakarta
10. Ibu, Bapak, Adek, Suami, Anak dan seluruh keluarga tercinta yang sudah memberikan semangat untuk mengerjakan Tugas Akhir ini

11. Tema-teman yang telah membantu menyelesaikan Tugas Ahir ini.

Akhirnya penulis berharap semoga Tugas Ahir bermanfaat bagi semua, lewat karya ini dapat menambah pengetahuan tentang Kriya Kulit di kalangan kampus dan masyarakat.

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

Yogyakarta, 19 Juli 2017



Eka Ratna Ningsih



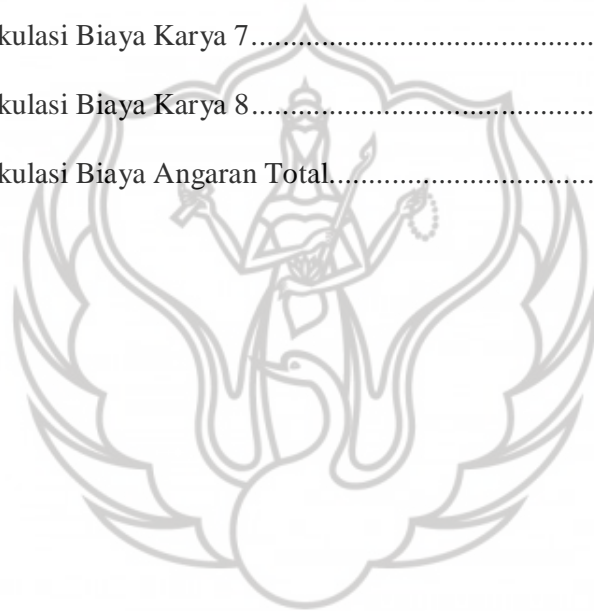
## DAFTAR ISI

Halaman	
Halaman Judul Luar.....	i
Halaman Judul Dalam.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Persembahan.....	iv
Moto.....	v
Pernyataan Keaslian.....	vi
Kata Pengantar.....	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel.....	xi
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Lampiran.....	xv
Intisari (Abstrak).....	xvi
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	2
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	3
<b>BAB II. KONSEP PENCIPTAAN.....</b>	<b>9</b>
A. Sumber Penciptaan.....	9
B. Landasan Teori.....	13

<b>BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....</b>	<b>15</b>
A. Data Acuan .....	15
B. Analisis .....	19
C. Rancangan Karya .....	20
D. Proses perwujudan.....	31
1. Bahan .....	31
2. Alat .....	33
3. Tehnik pengerjaan .....	37
4. Tahap perwujudan .....	37
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	40
<b>BAB IV. TINJAUAN KARYA.....</b>	<b>44</b>
A. Tinjauan Umum .....	44
B. Tinjauan Khusus .....	45
<b>BAB V. PENUTUP.....</b>	<b>62</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>63</b>
<b>WEBTOGRAFI .....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>65</b>
A. Foto Poster Pameran.....	
B. Foto Situasi Pameran .....	
C. Katalog.....	
D. Biodata (CV).....	
E. CD.....	

## DAFTAR TABEL

Tabel. 1. Kalkulasi Biaya Karya1 .....	40
Tabel. 2. Kalkulasi Biaya Karya2.....	40
Tabel. 3. Kalkulasi Biaya Karya3.....	40
Tabel. 4. Kalkulasi Biaya Karya4.....	41
Tabel. 5. Kalkulasi Biaya Karya 5.....	41
Tabel. 6. Kalkulasi Biaya Karya 6.....	41
Tabel. 7. Kalkulasi Biaya Karya 7.....	42
Tabel. 8. Kalkulasi Biaya Karya 8.....	42
Tabel. 9. Kalkulasi Biaya Anggaran Total.....	43



## DAFTAR GAMBAR

Gambar. 1. Jenis kupu-kupu gajah.....	15
Gambar. 2. Jenis kupu-kupu gajah.....	16
Gambar. 3. kupu-kupu bidadari cethosiamirina.....	16
Gambar. 4. Jenis kupu-kupu sang peri <i>Ornithoptera chimaera</i> .....	16
Gambar. 5. Jenis kupu-kupu burung titon <i>Ornithoptera tithonus</i> .....	17
Gambar. 6. Jenis kupu-kupu burung surga <i>Ornithoptera paradisea</i> .....	17
Gambar. 7. Jenis kupu ditrapkan ke media kain.....	17
Gambar. 8. Lukisan kupu-kupu .....	18
Gambar. 9. Karya kulit Teknik <i>Sungging</i> .....	18
Gambar. 10. Sketsa Alternatif 1” Bergurau” .....	20
Gambar. 11. Sketsa Alternatif 2” Mencari jodoh” .....	21
Gambar. 12. Sketsa Alternatif 3” Ketemu jodoh” .....	21
Gambar. 13. Sketsa Alternatif 4” Bermain” .....	21
Gambar. 14. Seketsa Alternatif 5”keluarga” .....	22
Gambar. 15. Seketsa Alternatif 6”Mencari makan” .....	22
Gambar. 16. Seketsa Alternatif 7” kasih sayang ibu”.....	22
Gambar. 17. Seketsa Alternatif 8” metamorfosis” .....	23
Gambar. 18. Desain Karya 1 .....	24
Gambar. 19. Desain Karya 2.....	25
Gambar. 20. Desain Karya 3 .....	26
Gambar. 21. Desain Karya 4 .....	26
Gambar. 22. Desain Karya 5 .....	27

Gambar. 23. Desain Karya 6 .....	28
Gambar. 24. Desain Karya 7 .....	29
Gambar. 25. Desain Karya 8 .....	30
Gambar. 26. Kulit Perkamen .....	31
Gambar. 27. Cat Putih .....	32
Gambar. 28. Cat Sanndi .....	32
Gambar. 29. Lem G .....	33
Gambar. 30. Tatah .....	33
Gambar. 31. Pendih .....	34
Gambar. 32. Dumpul .....	34
Gambar. 33. Ganden .....	35
Gambar. 34. Kuas .....	35
Gambar. 35. Carter .....	36
Gambar. 36. Alat Tulis .....	36
Gambar. 37. Memola .....	37
Gambar. 38. Pemotongan Kulit .....	38
Gambar. 39. Menatah .....	38
Gambar. 40. Nyungging .....	39
Gambar. 41. Karya 1 "Mencari jodoh .....	46
Gambar. 42. Karya 2 "Sang Menyendiri" .....	48
Gambar. 43. Karya 3" Ketemu Jodoh" .....	50
Gambar. 44. Karya 4"Bermain" .....	52
Gambar. 45. Karya 5"keluarga" .....	54

Gambar. 46. karya 6” Mencari Makan” .....	56
Gambar. 47. Karya 7” Kasih Sayang Ibu” .....	58
Gambar. 48. Karya 8”Metamorfosis” .....	60



## DAFTAR LAMPIRAN

A. Foto Poster Pameran .....	66
B. Foto Situasi Pameran .....	67
C. Katalogus.....	68
D. Biodata (CV) .....	70
E. CD.....	71



## INTISARI

Kupu-kupu sebagai sebuah inspirasi penciptaan karya seni kriya kulit, memiliki beberapa hal yang mengagumkan. Kupu-kupu memiliki bagian yang khas yaitu sayapnya yang indah, dideformasi menjadi karya kriya kulit dengan penuh ketelitian dan memperhatikan keindahan yang dihasilkan.

Pada penciptaan karya ini akan menerapkan metode dari SP Gustami, yaitu tentang tiga tahap enam langkah dalam menciptakan karya seni kriya. Karya yang diciptakan yaitu karya seni kriya kulit dengan bentuk kupu-kupu. Proses-proses dari pembuatan karya ini adalah proses mendesain, pembentukan, Pewarnaan, *finishing*, dan evaluasi. Proses penghayatan, penyetaraan antara rasa dan pikiran juga dilakukan untuk memberikan spirit dan ruh agar karya dapat memberikan inspirasi dan semangat, serta memberikan pesan-pesan kepada orang lain yang melihatnya.

Karya ini memiliki keindahan bentuk kupu-kupu seperti kupu-kupu hidup. Dengan mempertimbangkan nilai esteteis, terciptalah karya seni dua dimensi dan tiga dimensi sebanyak delapan karya seni ekspresi. Karya yang diciptakan menghasilkan karakter dari kupu-kupu, dengan teknik *tatah-sungging* yang memiliki keindahan warna gradasi yang indah. Semua karya terbuat dari kulit perkamen dengan tetap memperlihatkan karakter kupu-kupu.

*Kata kunci: deformasi, Kupu-kupu, tatah-sungging*



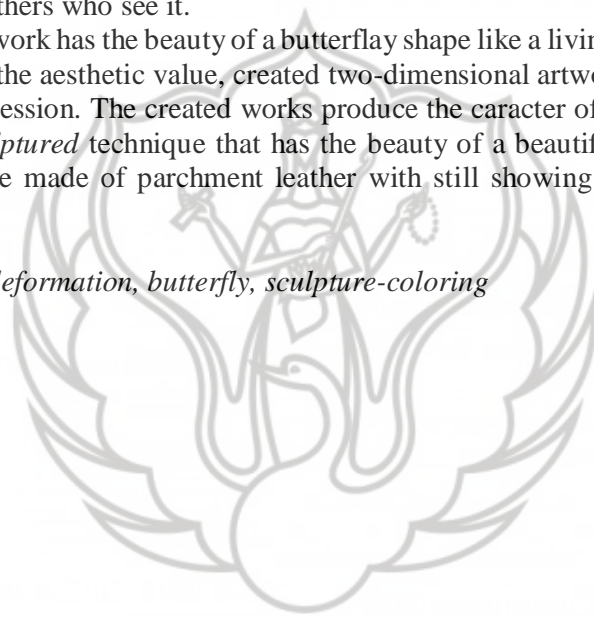
## ABSTRAK

Butterfly as an inspiration for the creation of art craft, has some amazing things. Butterflies have a distinctive part of the wings are beautiful, deformed into the work of skin crafts with full care and attention to the beauty produced.

On the creation of this work will apply the method of SP.Gustami, which is about three stages of six steps in creating works of art craft. The work created is a work of craft leather art with a butterfly shape. The processes of making this work is the process of designing, forming, coloring, finishing, and evaluation. The process of appreciation, the equalization between taste and mind is also done to provide spirit and spirit for the work can provide inspiration and passion, and give message to others who see it.

This work has the beauty of a butterfly shape like a living butterfly. Taking into account the aesthetic value, created two-dimensional artworks of eight works of art of expression. The created works produce the character of the butterfly, with a *colour-sculptured* technique that has the beauty of a beautiful gradation color. All works are made of parchment leather with still showing the character of a butterfly.

*Keywords : deformation, butterfly, sculpture-coloring*



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Karya seni merupakan hasil ciptaan manusia yang mengungkapkan pengalaman batin atau pengalaman estetik dari seorang seniman, selain itu karya seni diciptakan dalam upaya memenuhi kebutuhan fungsional maupun keindahan. Perjalanan hidup manusia tidak lepas dari tindakan berkesenian, hal tersebut selalu hadir dalam pemenuhan kebutuhan hidup manusia. Aktivitas berkesenian tumbuh dan berkembang seiring dengan latar belakang kehidupan manusia. Seni berkembang dengan berbagai aliran yang sesuai dengan kehendak, selera dan latar belakang budayanya masing-masing. Penciptaan karya seni kriya kulit sebagaimana ide yang dituangkan oleh penulis, berupa karya seni kriya kulit dua dimensi. Dalam hal ini kupu-kupu diambil sebagai ide untuk karya seni dengan media kulit perkamen. Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya tersebut adalah tatah sungging. Teknik ini biasanya digunakan dalam pembuatan wayang kulit tradisi masyarakat Jawa. Unsur lain yang dijadikan penyerta dalam penyajian ide ini adalah bunga mawar. Kehadiran bunga mawar sangat berfungsi karena akan berjasa bagi kupu-kupu. Nuansa feminim sangat terasa dalam paduan kupu-kupu dengan bunga mawar.

Seni *tatah-sungging* kulit mempunyai suatu yang khas bila dibandingkan dengan teknik lainnya. Teknik *tatah-sungging* kulit memerlukan ketekunan, ketelitian dan kecermatan dengan menggunakan alat sederhana untuk menghasilkan suatu karya seni bernilai lebih. Terdapat dua kegiatan dalam teknik tatah sungging yaitu menatah dan menyungging. Menatah adalah teknik menghias menggunakan alat tatah untuk membuat lubang pada kulit perkamen. Proses pewarnaan dengan teknik gradasi pada kulit disebut menyungging.

Pemaparan kupu-kupu dan bunga mawar di atas merupakan latarbelakang penulis untuk penciptaan karya pada Tugas Akhir ini. Penciptaan karya memperhitungkan kesesuaian makna, bentuk dan komposisi sehingga hasil akhir penciptaan dapat menggambarkan ungkapan estetik dan dapat diapresiasi oleh penikmat dan sesuai dengan konsep dasar penciptaan yang diinginkan.

## **B. Rumusan Penciptaan**

1. Bagaimana membuat karya seni dengan mengali sumber ide dari kupu-kupu dengan teknik tatah sungging?
2. Bagaimana posisi artistik yang dihias dengan media kulit perkamen dengan sumber ide kupu-kupu dan bunga mawar.

### **C. Tujuan dan Manfaat**

1. Tujuan karya penciptaan tugas ahir ini adalah:
  - a. Menciptakan karya seni tatah sungging dengan sumber ide kupu-kupu
  - b. Mengembangkan kompetensi terkait dengan aktivitas akademik terutama dalam seni kriya kulit.
2. Manfaat dari penciptaan ini adalah:
  - a. Menambah pengalaman dan memperluas wawasan berkarya seni terutama pada seni kriya kulit.
  - b. Mengembangkan karya tatah-sungging dalam bentuk karya seni nontradisi(moderen).
  - c. Menambahkan referensi bagi peminat seni ataupun pihak pemerhati seni karya seni kriya kulit yang mengambil idekupu-kupu dan bunga mawar.

### **D. Metode Pendekatan dan Penciptaan**

#### 1. Metode Pendekatan

##### a. Empiris

Hal ini dikarenakan seringnya melihat dan mengamati langsung kupu-kupu dalam kehidupan, dikarenakan jenis serangga ini banyak sekali berkeliaran di alam bebas.

##### b. Estetika

Pendekatan mengutamakan keindahan pada karya yang telah dibuat. Keindahan yang ditampilkan terdiri dari bentuk sayap

kupu-kupu. Diwujudkan secara “menyatu, selaras, simbang, ada unsur kontras dan simetri, sehingga membentuk objek yang memiliki perbandingan bentuk” (Dharsono Sony Kartika, 2004:11). Ide penciptaan karya seni dari kupu-kupu dengan karakter yang berbeda, yaitu pengubahan bentuk kupu-kupu, dan penyederhanaan bentuk kupu-kupu (stilisasi). Pengertian estetik yang digunakan adalah harmonisasi dalam visual seperti titik, garis, warna, tekstur, dan bidang. Makna yang diungkapkan dengan menampilkan simbol-simbol digunakan untuk menjelaskan konteks terhadap tema.

## 2. Metode Penciptaan

Proses penciptaan seni kriya dapat dilakukan secara intuitif, tetapi dapat pula ditempuh melalui ilmiah yang dirancang secara seksama, analisis dan sistematis. Terdapat perbedaan dalam proses penciptaan seni kriya yang berfungsi praktis. Menurut Sp. Gustami (200(11-14). Pada penciptaan karya seni kriya adalah ekspresi pribadi, sejak awal belum diketahui hasil akhir yang ingin dicapai yang berpeluang terjadi pengembangan pada saat berlangsungnya proses perwujudan. Penciptaan seni kriya dapat berfungsi praktis sejak awal, hasil akhir yang dikehendaki telah diketahui dengan pasti berdasarkan gambar teknik yang lengkap, detail dan jelas.

Metode penciptaan yang digunakan sebagai pedoman dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini meminjam pendapat Sp. Gustami dalam tulisannya

yang berjudul “ Trilogi Keseimbangan”, ide dasar penciptaan seni kriya untaian metodologis, yang menyatakan :

Dalam konteks metodologis terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Tahap eksplorasi meliputi aktifitas penjelajahan menggali sumber-sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan. Tahap perancangan yang dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diterukan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternative, kemudian ditetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya. Tahap ketiga yaitu perwujudan, bermula dari pembuatan model sesuai sketsa alternatif atau gambar teknik yang telah disiapkan menjadi model prototype samapai ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki (Gustami, 2006: 11-12).

### 3. Eksplorasi

Eksplorasi yang dimaksudkan adalah pencarian segala hal yang terkait penciptaan karya. Tema penciptaan didasarkan atas berbagai macam kegiatan pengamatan yang dilakukan melalui buku, internet, dan melihat langsung. Kupu-kupu banyak di tulis dalam berbagai judul halaman. Sedangkan pencarian di internet tentang kupu-kupumulai dari blogger, majalah online dan web yang berkaitan dengan tema penciptaan. Kupu-kupu juga langsung diamati di alam.

Proses eksplorasi juga meliputi bahan yang akan dipakai sebagai media penciptaan agar diperoleh wujud visual yang sesuai dengan keinginan. Bahan yang digunakan adalah kulit perkamenkayu dan kawat. Bahan ini dipilih dengan pertimbangan kualitas dan disesuaikan dengan visual yang diinginkan.

## 1. Perancangan.

Perancangan atau gagasan dari hasil analisis yang dilakukan selanjutnya dituangkan dalam bentuk visual dalam rancangan dua dimensional. Perancangan ini dilakukan untuk mempertimbangkan kemungkinan awal material yang akan digunakan dan juga untuk mempertimbangkan teknik, proses, metode, konstruksi, bentuk, gaya, serta kemungkinan pengembangan selanjutnya.

Perancangan adalah tahapan penjabaran konsep dengan menggunakan kaidah-kaidah tertulis, seperti sketsa dan gambar jadi serta memuat jadwal pelaksanaan dan anggaran biaya yang diperlukan rincian detailnya terhadap bab III.

Penggunaan material disesuaikan dengan bentuk dari masing-masing karya, Karya dengan bentuk meliuk-liuk dan fleksibel akan menggunakan material kawat besi supaya kesan dan pesan yang disampaikan dalam karya sesuai.

Pada beberapa karya lain material yang digunakan lebih memperlihatkan *tata-sunggingnya* dengan warna yang gradasi yang disesuaikan dengan konsep karya. Pemilihan material yang digunakan pada karya kupu-kupu tiga dimensi menggunakan bahan kayu dikarenakan kayu mudah dibentuk dan seratnya memiliki nilai estetis. *Sunggingan* yang bagus dan cerah di samakan cat akrilik warna putih dengan campuran pigmen warna.

## 2. Perwujudan

Proses terakhir yaitu proses perwujudan, dilakukan mulai dari pemilihan bahan, persiapan alat, pengerjaan, sampai pada *finishing*. Pemilihan bahan yang digunakan dalam karya ini banyak menggunakan bahan kulit perkamen. Pengerjaan karya satu sampai delapan banyak menggunakan teknik *tatah-sungging*. Setelah tahapan proses pengerjaan selesai dilanjutkan dengan proses *finishing*. *Finishing* dalam pengerjaan karya ini menggunakan akrilik untuk melindungi warna.

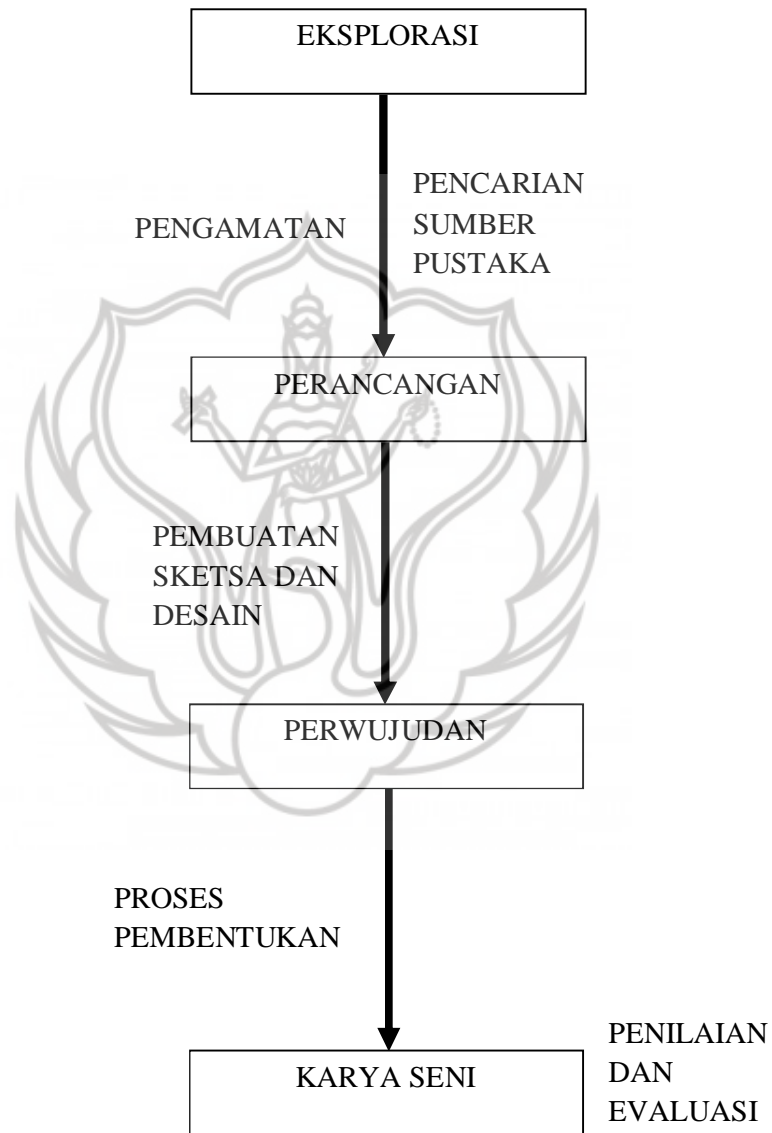
Tahap evaluasi dilakukan setelah karya selesai. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui secara menyeluruh kesesuaian gagasan dengan hasil perwujudan yang pengujian berbagai aspek, baik dari segi tekstual maupun kontekstual. Untuk karya seni kriya yang berfungsi sebagai ekspresi pribadi, evaluasi terletak pada kekuatan dan kesuksesan pengungkapan dalam segi penjiwaannya, termasuk penuangan wujud fisik, makna, nilai dan pesan yang ingin disampaikan.

Proses terakhir yaitu proses perwujudan, dilakukan mulai dari pemilihan bahan, persiapan alat, pengerjaan, sampai pada *finishing*. Hal yang terakhir dari proses perwujudan yaitu melakukan evaluasi dan penilaian karya. (Gustami, 2004:29-32). Sehingga dari tahap perancangan sampai tahap perwujudan akan



mengalami pergeseran bentuk, karena dalam proses tersebut terjadi pengembangan ide.

Proses penciptaan ini juga dapat dilihat dan dipahami melalui skema berikut ini,



Skema 1. Metode penciptaan SP. Gustami