

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



**JURNAL KRIYA SENI**

**Eka Ratna Ningsih**

**NIM 1211657022**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2017**


Naskah Jurnal ini telah diterima oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Pada Tanggal 11 Agustus 2017

Pembimbing I/ Anggota




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

Pembimbing II/ Anggota



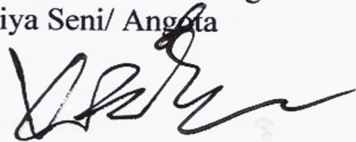
Agung Wicaksono, S.sn., M.Sn.  
NIP 19690110 200112 1 003

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

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

Oleh : Eka Ratna Ningsih

### 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 estetis, 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*

### ABSTRACT

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*

## **A. PENDAHULUAN**

### **1. 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.

## 2. Rumusan / Tujuan Penciptaan

### a. 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.

### b. Tujuan Penciptaan

- 1) Menciptakan karya seni tatah sungging dengan sumber ide kupu-kupu
- 2) Mengembangkan kompetensi terkait dengan aktivitas akademik terutama dalam seni kriya kulit.

## 3. Metode Pendekatan dan Penciptaan

### a. Metode Pendekatan

#### 1) Empiris

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

#### 2) 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 estetika 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.

### b. 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 tulisanya 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, diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternative, kemudian ditetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudanya. 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).

## B. PROSES PENCIPTAAN

### 1. Data Acuan

Data acuan merupakan bahan awal sebagai dasar memulai proses penciptaan karya. Data dapat diperoleh dari pengamatan dan pengalaman langsung melalui observasi dan wawancara maupun secara tidak langsung yaitu melalui *studi* pustaka. Data yang digunakan adalah data yang memiliki kesesuaian dengan tema penciptaan karya Tugas Akhir. Data acuan yang dipakai dalam pembuatan karya ini diperoleh dari buku dan foto di *website* dengan cara mengunduh atau *downloading* maupun foto dokumentasi pribadi. Proses penciptaan karya seni ini menggunakan landasan teori dan istilah-istilah yang berkaitan dengan seni, estetika, *tatah-sungging* dan kupu-kupu. Pengertian-pengertian tentang hal yang berkaitan juga penting dan perlu dipahami. Hal-hal di atas adalah hal penting yang akan membantu dalam proses berkarya.

Adapun data-data acuan yang digunakan adalah sebagai berikut:



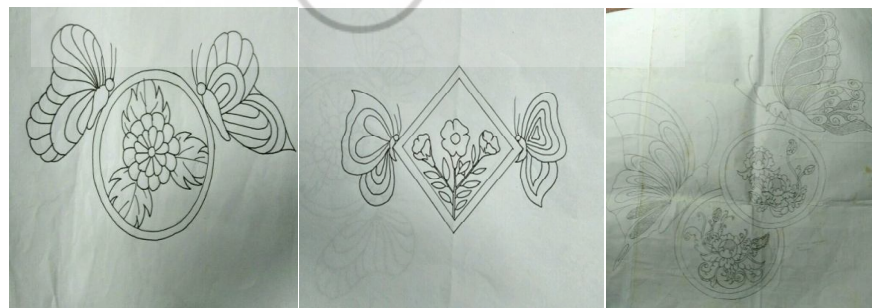


## 2. Sketsa Alternatif

Perwujudan karya seni, tahap awal yang dilakukan adalah pembuatan sketsa alternatif mengacu pada gagasan bentuk dan karakteristik yang diolah dari data acuan kemudian dipadukan dengan ide yang ada. Data tersebut dicermati sebagai bahan eksplorasi bentuk dan karakter dalam pembuatan sketsa alternatif. Dari sketsa-sketsa alternatif dipilih beberapa sketsa yang kemudian akan diwujudkan menjadi desain.



Sketsa Alternatif 1. Mencari Jodoh



. Sketsa Alternatif 2. Ketemu Jodoh



### 3. Desain Karya

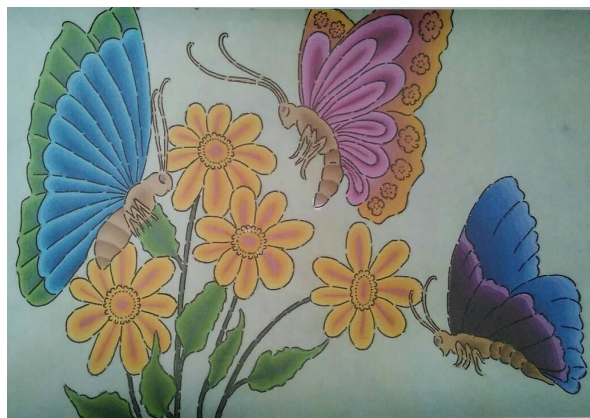
Dari Sketsa-sketsa alternatif yang telah dipilih, kemudian diolah dan dikembangkan menjadi desain karya seni. Perancangan karya ini langsung merujuk pada pengerjaan, dengan acuan gambar sketsa dan ukuran karya. Ada beberapa karya perwujudan bentuk karya, menggunakan model (mal). Model (mal) dibuat untuk pembentukan skala 1:1 ditujukan mempermudah dalam pemotongan bahan. Pengerjaan karya secara keseluruhan hanya mengacu pada pengerjaan secara langsung pada media, dengan pedoman sketsa.



Desain Karya 1. Mencari Jodoh



Desain Karya 2. Ketemu Jodoh



Desain Karya 3. Bermain



#### 4. Hasil Karya

Berikut ini dicantumkan 3 dari 8 karya Tugas Akhir yang berhasil dibuat, beserta deskripsi mengenai karya.



Karya 1. Mencari Jodoh

Visual karya ini menggunakan bahan kulit perkamen. Secara garis besar teknik yang digunakan adalah teknik *tatah-sungging*. Karya ini terinspirasi dari kupu-kupu yang sedang terbang, karya ini menceritakan sebuah perjuangan seseorang mencari pasangan hidupnya. Seperti halnya dengan visualisasi kupu-kupu ini dia terbang bebas mencari pasangannya sampai dia nantinya bertemu pasangan hidupnya.



Karya 2. ketemu jodoh

Karya ini terbuat dari bahan kulit perkamen. Visual karya ini menceritakan tentang kupu-kupu yang sedang bertemu pasangannya.

Manusia, binatang ditakdirkan hidup berpasang-pasangan hal ini sudah ditakdirkan demi menjaga kesinambungan sebuah kehidupan.



Karya 3. Bermain

Media pada karya ini menggunakan bahan kulit perkamen. Bermain adalah kebiasaan anak yang beranjak dewasa, mereka biasanya menghabiskan waktu dengan bermain dan berkumpul dengan teman teman dimasa inilah mereka menunjukkan arti sebuah petemanan. Bermain dan berkumpul dengan teman-teman sepadan sekarang sangatlah sulit dikarenakan mereka sibuk dengan media sosial yang membuat orang bertemu dan berkumpul bersama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Kartika Soeny , 2004. Seni Rupa Moderen , Penerbit Rekayasa Sains, Bandung.
- Gustami, S.P. 1984. Seni Ukir dan Masalahnya, Yogyakarta: Diklat STSRI "ASRI".
- Gustami, S.P. 2008. Nukila Seni Ornamen Indonesia, Fakultas Seni Rupa Insitut Seni Indonesia, Arindo, Yoyakarta.
- Mastrigt H van, Rosariyanto E. 2005. Buku Panduan Lapangan Kupu-kupu untuk Wilayah Manberamo Sampai Pegunungan Cyclops. Jakarta: Conservasion Internasional-Indonesia Program.
- Salmah, S.I. Abbas dan Dahelmi. 2002. Kupu-kupu Papilionidae di Taman Nasional Kerinci Seblat. Kehati. Padang.
- Saraswati, 1990. Seni Mengempa Kulit, Jakarta: Bhrata Karya Aksara.
- Sunarto, 2001. Pengetahuan Bahan Kulit Untuk Seni dan Industri. Yogyakarta: Kanisius.
- Susanto, Mikke. 2011. Diksi Rupa. Yogyakarta: DictiArt Lab dan Djagat Art House.
- Soedarso, Sp 1990. Tinjauan Seni. Yogyakarta: Saku Dayar Sarana.

