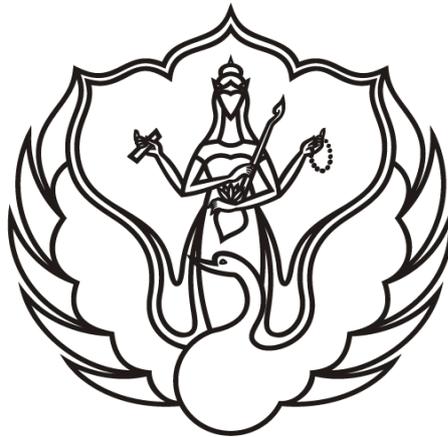


**REPRESENTASI KUPU-KUPU TROIDES HELENA  
DALAM FURNITURE KAYU**



**PENCIPTAAN**

**Isyraq Nashrullah Arifin  
NIM 1511852022**

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI JURUSAN KRIYA  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2020**

**REPRESENTASI KUPU-KUPU TROIDES HELENA  
DALAM FURNITURE KAYU**



**PENCIPTAAN**

Oleh :

**Isyraq Nashrullah Arifin**

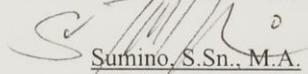
**NIM 1511852022**

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  
2020

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul :

**REPRESENTASI KUPU-KUPU TRIODES HELENA DALAM FURNITURE KAYU** diajukan oleh Isyraq Nashrullah Arifin, NIM 1511852022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 3 Januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Sumino, S.Sn., M.A.

NIP 19670615 199802 1001/NIDN  
0015066706

Pembimbing II/Anggota



Agung Wicaksono, M. Sn.

NIP 19690110 200112 1003/NIDN  
0010016906

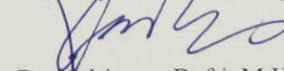
Cognate/Anggota



Drs. Andono, M.sn.

NIP 19560602 198503 1002/NIDN  
0002065606

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



Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum.

NIP 19620729 199002 1001/NIDN  
0029076211



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiyi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2002/NIDN 0002085909

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

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

Yogyakarta, 10 September 2019

Isyraq Nashrullah Arifin

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Mempersembahkan Karya Tugas Akhir ini Kepada:

Dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah, Tugas Akhir karya seni ini saya persembahkan untuk: Kedua orang tua tercinta Bapak Mohamad Arifin dan Ibu Widiastuti serta kedua Saudari saya yang telah memberikan semangat dan dorongan untuk menyelesaikan tugas akhir karya seni ini serta *partner*, sahabat, dan teman-teman yang telah mendukung dan membantu terselesaikannya Tugas Akhir karya seni ini.

Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang saya banggakan.

## **MOTTO**

**Seseorang bisa duduk di tempat teduh sekarang, karena  
seseorang telah menanam pohon sejak lama.**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur sedalam-dalamnya kepada Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Mensyukuri anugerah berupa potensi diri dan semoga seluruh karya yang diciptakan ini bermanfaat bagi penikmat seni dan masyarakat umum. Dengan rasa hormat dan segala kerendahan hati penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M. Des, Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Ir.Yulriawan Darfi, M. Hum. Ketua Jurusan Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dan penguji.
4. Sumino, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing I yang telah dengan sabar melaksanakan kewajiban sebagai pembimbing dari awal konsep hingga hasil dengan cara menyenangkan.
5. Agung Wicaksono, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing II yang telah melaksanakan kewajiban sebagai pembimbing dan pemberi saran untuk materi dari awal konsep hingga hasil dengan cara yang mengesankan.
6. Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A. selaku Dosen Wali yang telah berperan sebagai pengganti orangtua di jenjang pendidikan ini.
7. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Kriya, Staf Akmawa Seni Rupa dan Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Bapak Ir. M. Arifin, M.T., dan Ibu Widiastuti sebagai kedua orangtua tercinta atas restu dan motivasinya selama ini, serta adik yang telah membantu dengan cara memberikan saran.

Yogyakarta, 22 Desember 2019

Isyraq Nashrullah Arifin

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL DALAM</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>INTISARI</b> .....	xiv
<b>ABSTRACT</b> .....	xv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan dan Manfaat .....	5
D. Metode Penciptaan dan Pendekatan .....	6
<b>BAB II. KONSEP PENCIPTAAN</b> .....	11
A. Sumber Penciptaan .....	11
B. Landasan Teori .....	17
<b>BAB III. PROSES PENCIPTAAN</b> .....	23
A. Data Acuan .....	23
B. Analisis .....	28
C. Rancangan Karya .....	30
D. Proses Perwujudan .....	54
1. Alat dan Bahan .....	54
2. Teknik Pengerjaan .....	63
3. Tahap Perwujudan .....	65
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya .....	70
<b>BAB IV. TINJAUAN KARYA</b> .....	74

A. Tinjauan Umum .....	74
B. Tinjauan Khusus .....	76
<b>BAB V. PENUTUP</b> .....	<b>84</b>
A. Kesimpulan .....	84
B. Saran .....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>86</b>
<b>WEBTOGRAFI</b> .....	<b>88</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>89</b>
A. Foto Poster .....	89
B. Foto Situasi Pameran .....	90
C. Katalogus .....	91
D. Biodata (CV) .....	93

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.</b> Alat Ukir .....	54
<b>Tabel 2.</b> Alat Potong .....	55
<b>Tabel 3.</b> Alat Penyambung .....	56
<b>Tabel 4.</b> Alat <i>Finishing</i> .....	57
<b>Tabel 5.</b> Alat Pembuat Jok .....	58
<b>Tabel 6.</b> Bahan Dasar <i>Furniture</i> .....	59
<b>Tabel 7.</b> Bahan Jok .....	60
<b>Tabel 8.</b> Bahan <i>Finishing</i> .....	62
<b>Tabel 9.</b> Tahap Perwujudan .....	65
<b>Tabel 10.</b> Kalkulasi Biaya Karya 1 .....	70
<b>Tabel 11.</b> Kalkulasi Biaya Karya 2 .....	71
<b>Tabel 12.</b> Kalkulasi Biaya Karya 3 .....	72
<b>Tabel 13.</b> Kalkulasi Biaya Karya 4 .....	73
<b>Tabel 14.</b> Rekapitulasi Biaya Karya .....	73

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.</b> Morfologi Kupu-kupu .....	12
<b>Gambar 2.</b> Kursi Tradisional .....	16
<b>Gambar 3.</b> Kursi <i>Modern</i> .....	16
<b>Gambar 4.</b> Kursi Kontemporer .....	17
<b>Gambar 5.</b> <i>Seating Anatom</i> .....	20
<b>Gambar 6.</b> Kupu-kupu <i>Troides Helena</i> Jantan.....	24
<b>Gambar 7.</b> Kupu-kupu <i>Troides Helena</i> Betina .....	24
<b>Gambar 8.</b> Kupu-kupu <i>Troides Helena</i> .....	25
<b>Gambar 9.</b> Kursi Taman Bantimurung, 2017 .....	25
<b>Gambar 10.</b> Pamela, <i>Butterfly wall art</i> , 2016 .....	26
<b>Gambar 11.</b> Kursi modern, 2019 .....	26
<b>Gambar 12.</b> Glen mills, <i>design animals emerging out of glass</i> , 2017 .....	27
<b>Gambar 13.</b> Glen mills, <i>Animal Style Table Lamp</i> , 2017 .....	28
<b>Gambar 14.</b> Sketsa Alternatif 1 .....	31
<b>Gambar 15.</b> Sketsa Alternatif 2 .....	32
<b>Gambar 16.</b> Sketsa Alternatif 3 .....	32
<b>Gambar 17.</b> Sketsa Alternatif 4 .....	33
<b>Gambar 18.</b> Sketsa Alternatif 5 .....	33
<b>Gambar 19.</b> Sketsa Alternatif 6 .....	34
<b>Gambar 20.</b> Sketsa Alternatif 7 .....	34
<b>Gambar 21.</b> Sketsa Alternatif 8 .....	35
<b>Gambar 22.</b> Sketsa Alternatif 9 .....	35
<b>Gambar 23.</b> Sketsa Alternatif 10 .....	36
<b>Gambar 24.</b> Sketsa Alternatif 11 .....	36
<b>Gambar 25.</b> Sketsa Alternatif 12 .....	37
<b>Gambar 26.</b> Sketsa Alternatif 13 .....	37
<b>Gambar 27.</b> Sketsa Alternatif 14 .....	38
<b>Gambar 28.</b> Sketsa Tepilih 1 .....	39
<b>Gambar 29.</b> Sketsa Tepilih 2 .....	39

<b>Gambar 30.</b> Sketsa Tepilih 3 .....	40
<b>Gambar 31.</b> Sketsa Tepilih 4 .....	41
<b>Gambar 32.</b> Desain Proyeksi Kursi 1 .....	42
<b>Gambar 33.</b> Desain Kursi 1 Pot A-A, Detail, Sambungan .....	43
<b>Gambar 34.</b> Desain Kursi 1 Prespektif .....	44
<b>Gambar 35.</b> Desain Proyeksi Kursi 2 .....	45
<b>Gambar 36.</b> Desain Kursi 2 Pot A-A, Detail, Sambungan .....	47
<b>Gambar 37.</b> Desain Kursi 2 Prespektif.....	48
<b>Gambar 38.</b> Desain Proyeksi Meja .....	49
<b>Gambar 39.</b> Desain Meja Pot A-A, Detail, Sambungan .....	50
<b>Gambar 40.</b> Desain Meja Prespektif .....	51
<b>Gambar 41.</b> Desain Proyeksi Lampu hias .....	52
<b>Gambar 42.</b> Desain Lampu hias Pot A-A, Detail, Sambungan .....	53
<b>Gambar 43.</b> Desain Proyeksi Lampu hias .....	54
<b>Gambar 44.</b> Alat Ukir .....	54
<b>Gambar 45.</b> Tatah Kol .....	55
<b>Gambar 46.</b> Tatah Coret .....	55
<b>Gambar 47.</b> <i>Circle Saw</i> .....	56
<b>Gambar 48.</b> <i>Jig Saw</i> .....	56
<b>Gambar 49.</b> Klam F .....	56
<b>Gambar 50.</b> Klam C .....	57
<b>Gambar 51.</b> Karet .....	57
<b>Gambar 52.</b> Gerinda .....	58
<b>Gambar 53.</b> <i>Finising sander</i> .....	58
<b>Gambar 54.</b> Kain .....	58
<b>Gambar 55.</b> Parut .....	59
<b>Gambar 56.</b> <i>Gun tacker</i> .....	59
<b>Gambar 57.</b> Gunting .....	60
<b>Gambar 58.</b> Kayu mahoni .....	60
<b>Gambar 59.</b> Kayu gemelina .....	61
<b>Gambar 60.</b> Kayu jati belanda.....	61
<b>Gambar 61.</b> Multiplek .....	62
<b>Gambar 62.</b> Busa .....	62

<b>Gambar 63.</b> <i>Leather</i> .....	62
<b>Gambar 64.</b> Lem .....	63
<b>Gambar 65.</b> Benang .....	63
<b>Gambar 66.</b> Kancing .....	64
<b>Gambar 67.</b> <i>Wood stain</i> .....	64
<b>Gambar 68.</b> Amplas .....	65
<b>Gambar 69.</b> <i>Beeswax</i> .....	65
<b>Gambar 70.</b> Menyiapkan alat dan bahan .....	68
<b>Gambar 71.</b> Memotong kayu .....	69
<b>Gambar 72.</b> Planner kayu .....	69
<b>Gambar 73.</b> Penyambungan kayu .....	69
<b>Gambar 74.</b> Menempelkan desain .....	70
<b>Gambar 75.</b> <i>Scrool</i> dan <i>jig saw</i> .....	70
<b>Gambar 76.</b> Proses perakitan .....	71
<b>Gambar 77.</b> Proses pengamplasan .....	71
<b>Gambar 78.</b> Proses <i>finishing</i> .....	71
<b>Gambar 79.</b> Proses pembuatan jok .....	72

## INTISARI

*Troides helena* merupakan spesies kupu-kupu besar yang juga disebut *Common Birdwing*. *Troides helena* pertama kali dideskripsikan oleh Linnaeus pada tahun 1758. Bentangan sayapnya berkisar antara 13 sampai 17 cm. Kupu-kupu ini termasuk dalam suku Troidini pada family *Papilionidae*. Keunikan kupu-kupu *Troides Helena* adalah tubuh dan sayapnya berwarna gelap dengan sayap bagian bawah berwarna kuning keemasan dengan bintik hitam. Perbedaan mencolok antara jantan dan betina adalah, kupu-kupu betina memiliki tubuh yang lebih besar daripada kupu-kupu jantan. Kupu-kupu ini sering diperjual-belikan dengan harga yang cukup mahal (biasanya dalam pasar ilegal) dikarenakan popularitas dan keindahannya. *Troides helena* divisualisasikan pada *furniture* yang berkonsep modern.

Metode pendekatan yang digunakan dalam proses perwujudan karya tugas akhir penciptaan ini adalah pendekatan Estetika (A.A.M. Djelantik) dan Ergonomis (Tarwakala) Sedangkan metode penciptaan yang digunakan adalah metode penciptaan kriya seni oleh S.P. Gustami.

Proses perwujudan menggunakan teknik ukir dan kerja bangku. Tahapan perwujudan karya mulai dari desain, petongan kayu, penyambunga, penempelan desain, *Scroll*, perakitan dan *finishing* serta pemasangan jok. Proses pembuatan karya ini diawali dengan berbagai eksperimen yang tidak jarang terdapat kegagalan, seperti beberapa bagian karya dengan menerapkan teknik scroll, teknik menyambung serta tentunya dengan teknik *finishing*, sehingga karya yang terwujud mempunyai nilai saji yang menarik. Untuk menanggulangnya diperlukan kehati-hatian dalam pengerjaannya. Karya yang dihasilkan berjumlah empat dengan ciri khas dan keterkaitan antara satu dengan yang lain. Warna utama yang digunakan adalah coklat, hitam, dan kuning untuk memunculkan konsep modern yang diusung. Kemudian pada konstruksi atau sambungan yang digunakan sambungan dowel dan sambungan purus tertutup. Setiap karya memiliki makna dan pesan yang disampaikan penulis kepada penikmat.

Kata kunci: Kupu-kupu *Troides Helena*, furnitur, Kayu

## **ABSTRACT**

*Troides helena* is a species of large butterfly which is also called the Common Birdwing. *Helena thyoid* was first described by Linnaeus in 1758. The spread of the wings ranges from 13 to 17 cm. This butterfly belongs to the Troidini family of the Papilionidae. The uniqueness of the *Troides Helena* butterfly is its dark body and wings with golden yellow lower wing with black spots. The striking difference between males and females is that female butterflies have a larger body than male butterflies. These butterflies are often traded at quite high prices (usually in illegal markets) because of their popularity and beauty. *Troides helena* is visualized in furniture with classic and modern concepts.

The approach method used in the embodiment of the final project of creation is the Aesthetic (A.A.M. Djelantik) and Ergonomic (Tarwakala) approaches. While the creation method used is the art creation method by S.P. Gustami.

The embodiment process uses carving techniques and bench work. Stages of the embodiment of the work ranging from design, wood lumbering, penyambunga, attachment design, scroll, and finishing and installation of seats. The process of making this work begins with a variety of experiments that are not infrequently a failure, such as some parts of the work by applying scrolling techniques, connecting techniques and of course with finishing techniques so that the materialized work has an interesting serving value. so to overcome this, caution is needed in the process. The work produced amounted to four with characteristics and relationships between one another. The main colors used are brown, black, and yellow to bring up the modern concepts that are carried. Then in the construction or connection used dowel connection and closed purus connection. Each work has a meaning and message conveyed by the author to the audience.

*Keywords: Helena Troides butterfly, furniture, Kayu*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kupu-kupu merupakan serangga terbang dengan sisik berwarna-warni di sayap. Sayapnya yang memiliki pola dan kerap berwarna cerah digunakan untuk pertahanan dan juga tampilan untuk keperluan mempertahankan teritori dan perkembangbiakkan. Kupu-kupu melalui siklus hidup yang disebut metamorfosis : telur-larva-pupa-dewasa (Murawski & Honovic, 2007 : 250). Salah satu jenis kupu-kupu yang dilindungi di Indonesia yaitu *Troides Helena* yang merupakan spesies kupu-kupu besar atau juga disebut *Common Birdwing*.

Hal utama yang menjadikan kupu-kupu *Troides helena* dilindungi disebabkan oleh kerusakan dan fragmentasi habitat, serta ditambah dengan faktor penyebab kepunahan spesies seperti eksploitasi besar-besaran, adanya spesies asing yang diintroduksi secara alami ataupun buatan, dan perubahan iklim (Krauss *et al.*, 2010). Selain itu, fragmentasi habitat dan kerusakan habitat juga menjadi salah satu faktor dalam kehilangan biodiversitas.

Kehilangan biodiversitas pada setiap tingkatan trofik akan menimbulkan terjadinya perubahan komposisi vegetasi di suatu wilayah. Makhluk hidup berupa serangga herbivora akan lebih cepat merespon perubahan tersebut dibanding makhluk hidup lain karena sulit beradaptasi dengan reproduksi banyak namun siklus hidup relatif cepat. Akibatnya, serangga herbivora terancam mengalami kepunahan lebih cepat. Sebagai contoh, kupu-kupu yang memiliki keunikan sayap setiap spesiesnya. Kupu-kupu juga berperan sebagai polinator, dimana bahan pangan dasarnya berupa nektar bunga. Hal ini menyebabkan kupu-kupu sangat berperan dalam memelihara perbanyakan tumbuhan secara alami di alam melalui persebaran gamet jantan yang terbawa kupu-kupu untuk menyerbuki gamet betina pada tumbuhan (Chahyadi dan Bibas, 2016). Selain itu, peran kupu-kupu dalam melakukan penyerbukan dapat menghindari terjadinya *inbreeding* pada tumbuhan.

Kupu-kupu ini mengalami dinamika populasi sampai menuju kepunahan apabila tumbuhan bahan nektar sulit ditemukan dalam ekosistem tersebut. Selain itu, kupu-kupu sebagai agen dispersal juga tidak dapat berperan dengan baik, sehingga tumbuhan yang hanya memiliki tipe diaspora melalui polinasi dengan bantuan kupu-kupu akan lebih cepat punah.

Beberapa jenis kupu-kupu memiliki sensitifitas yang cukup tinggi terhadap perubahan lingkungan. Kupu-kupu yang sensitif memiliki sumber nektar dan habitat spesifik hanya pada tumbuhan tertentu. Selain itu, kupu-kupu tersebut juga memerlukan habitat spesifik untuk kawin, peletakan telur, sumber pangan larva, peletakan kepompong, dan aktivitas imago saat berperan sebagai polinator dalam ekosistem. Kupu-kupu akan cepat punah jika sumber daya yang ada dalam habitatnya berkurang atau bahkan bisa mencapai punah masal, meskipun beberapa jenis kupu-kupu ada yang memiliki karakteristik perilaku menghasilkan telur yang banyak, namun dengan adanya perubahan lingkungan, telur bisa tidak berkembang.

Jika perubahan habitat yang ada dapat menimbulkan hilangnya spesies kupu-kupu yang ada di sekitar kita, bahkan di bumi ini. Manusia tentunya tidak akan dapat menikmati indahnya taman karena indahnya taman tidak hanya jenis tumbuhan apa yang berbunga indah, tetapi juga kehadiran kupu-kupu dengan sayapnya yang indah dapat menambah keindahan taman. Perpaduan warna bunga dengan kupu-kupu yang cantik, menjadi suatu pemandangan yang sangat menarik.

Selain itu, peranan kupu-kupu sebagai polinator juga akan berkurang. Tumbuhan-tumbuhan yang memiliki karakteristik bentuk bunga untuk serangga yang memiliki tipe mulut penghisap, seperti kupu-kupu, akan mengalami perubahan struktur secara signifikan dan mengalami evolusi sebagai efek jangka panjang. Bahkan tumbuhan yang kemungkinan tidak mampu beradaptasi dapat punah atau mati karena tidak terjadi pertemuan antara gamet jantan dengan gamet betina tumbuhan, dimana secara alami prosesnya dibantu oleh kupu-kupu. Tumbuhan tersebut tidak akan menghasilkan buah sebagai calon anak yang nantinya dapat menjadikan tumbuhan tersebut tetap eksis di bumi ini. Pada tahun 1985-2005 Indonesia mengeksport 23.895

ekor Kupu-kupu *Troides Helena*. Apabila tidak dikontrol dapat menyebabkan penurunan populasi, kupu-kupu *Troides Helena* juga dilindungi oleh peraturan pemerintah No. 7 tahun 1999 dan termasuk dalam daftar Appendik II CITES.

Berdasarkan ungkapan di atas penulis menyadari betapa indahnya dan pentingnya kupu-kupu yang memiliki corak warna dengan bentuk yang cantik. Penulis mengangkat kupu-kupu *Troides Helena* memiliki kualitas yang sangat bagus, memiliki corak warna yang kontras dan bentuk yang unik dan merupakan jenis kupu-kupu yang dilindungi. Penciptaan karya *furniture* dengan obyek kupu-kupu ini, penulis ingin mengembangkan bentuk sayap, tubuh, dan corak tetapi tidak meninggalkan ciri khas dari kupu-kupu aslinya yang memiliki keindahan warna yang kontras. Dari sinilah penulis tertarik untuk mengangkat objek kupu-kupu tersebut ke dalam karya seni kriya kayu yaitu *furniture*.

Proses penciptaan karya *furniture* dengan ide kupu-kupu ini membutuhkan ketelatenan dan konsep yang matang, mulai dari pemilihan bahan, alat, teknik pengerjaan yang tepat, serta ide dan desain yang mendukung hal ini berpengaruh pada produk yang dihasilkan. Karya *furniture* merupakan salah satu perabot yang dekat dengan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Melalui *furniture* diharapkan konsep serta pesan penciptaan dengan tema kupu-kupu dapat tersampaikan dengan maksimal.

Eksperimen-eksperimen dilakukan sehingga menghasilkan pengetahuan pengetahuan baru sehingga menambah wawasan dalam proses selanjutnya, seperti pengetahuan bahan yang berkualitas, teknik pengerjaan yang praktis dan cepat, *finishing* yang unik serta ide ide baru tentang kupu-kupu berkembang melalui percobaan percobaan yang dilalui.

Perkembangan gaya dan periodisasi arsitektur memang berjalan beriringan dengan *furniture*. Misalnya ketika di arsitektur sedang marak gaya *art deco* maka *furniture-furniture* yang muncul pun yang bergaya sama agar bisa sesuai. Namun ini tidak berarti bahwa *furniture* selalu berpedoman pada arsitektur karena yang sering terjadi adalah karena keduanya harus mengikuti zaman. Desain *furniture* pada abad 20 banyak mengaplikasikan metode inovasi teknologi dan proses manufaktur baru yang

sejalan dengan makin berkembangnya penciptaan dan pengenalan terhadap bahan-bahan material dan konstruksi baru dengan pilihan gaya/*style*, material dan bahan serta inovasi desain yang sangat luas, beragam dan global. Hal ini telah menjadikan desain *furniture* abad 20 menjadi sebuah desain yang memiliki perkembangan dan perubahan yang sangat cepat dengan memunculkan desainer dan arsitek terkenal dengan berbagai karyanya yang dikagumi oleh dunia. Adapun periode desain *furniture* abad 20 ini juga dikenal sebagai periode *furniture* tradisional, *furniture modern* dan *furniture* kontemporer. Awal mula adanya mebel di Asia agak berbeda dengan mebel Barat. Mebel Asia mengembangkan gayanya tersendiri, walaupun kadang dipengaruhi oleh Barat karena interaksi warga Asia dengan warga Barat melalui kolonialisme, pendidikan dan informasi. Mebel Asia dengan gayanya sendiri, lahir dari Indonesia (terutama Jepara, Bali), China, Jepang, Pakistan, India, Burma, Korea, Mongolia.

Dalam karya ini penulis ingin menciptakan inovasi baru dalam dunia mebel, mengangkat kupu-kupu beserta nilai-nilai kehidupan di dalamnya sebagai sumber ide penciptaan mebel, mebel berasal dari kata *movable* yang artinya bisa bergerak. Pada zaman dahulu meja kursi dan lemari relatif mudah digerakkan dari batu besar, tembok, dan atap. Sedangkan *furniture* adalah perlengkapan rumah yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari. *Furniture* berasal dari kata Perancis, *forniture* yang artinya *furnish* atau perabotan rumah atau ruangan. Meskipun mebel dan *furniture* punya arti yang berbeda, tetapi yang dituju sama yaitu meja, kursi, lemari, dan seterusnya. Dalam kata lain, mebel atau *furniture* adalah semua benda yang ada di rumah dan digunakan oleh penghuninya untuk duduk, berbaring, ataupun menyimpan benda kecil seperti pakaian atau cangkir.

## **B. Rumusan Masalah**

Penciptaan karya kayu didapatkan rumusan penciptaan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengaplikasikan bagian bentuk dari kupu-kupu *Troides Helena* dalam *furniture*?
2. Bagaimana proses dan hasil perwujudan bentuk kupu-kupu *Troides Helena* dalam *furniture* kayu?

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

Tujuan penciptaan karya seni kayu ini yakni :

### **1. Tujuan Penciptaan**

- a. Menciptakan karya *furniture* yang inovatif dan bersumber dari bentuk kupu-kupu *Troides Helena*.
- b. Untuk menciptakan *furniture* yang estetis, ergonomis pada proses penciptaan yang bertema kupu-kupu tersebut.
- c. Untuk mendeskripsikan proses penciptaan *furniture* yang inovatif yang bersumber dari kupu-kupu *Triodes Helena*.

### **2. Manfaat Penciptaan**

- a. Bagi Mahasiswa,  
menjadi sarana belajar menuangkan ide kreatif penciptaan karya seni. Menambah pengalaman dalam memproduksi *furniture* juga menambah wawasan, kreatifitas, dan mempertajam kepekaan berkarya.
- b. Bagi Lembaga Pendidikan,  
menambah gagasan baru dan ketrampilan dalam pembuatan karya seni khususnya *furniture* kayu.
- c. Bagi Masyarakat,  
dapat memberikan pandangan baru dalam berperilaku dan bertindak dalam kehidupan bermasyarakat.

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

### **1. Metode Pendekatan**

#### **a. Pendekatan Estetika**

Dalam penciptaan karya seni atau berkesenian tak lepas dari rasa akan keindahan, seperti pernyataan dari Soedarso SP. (1990: 35) bahwa, dalam proses berkesenian harus mampu menghadirkan sebuah karya yang memiliki nilai keindahan (dan harus dibuat oleh manusia!). Pendekatan estetis adalah pendekatan suatu karya seni dengan prinsip-prinsip estetika secara visual, yaitu berupa garis, bentuk, bidang, warna, tekstur serta prinsip keseimbangan, kesatuan, dan juga komposisi. “Semua jenis kesenian, visual, atau akustik, baik yang kongkrit maupun yang abstrak, wujud yang ditampilkan dan dinikmati oleh penikmat mengandung dua unsur yang mendasar yaitu: bentuk (*form*) dan struktur, atau tatanan (*structure*)”. (Djelantik, 2004 : 18). Ketika penulis mencari titik keindahan pada kupu-kupu dan kemudian mencari cara bagaimana mempresentasikan keindahannya ke dalam *furniture*, atau mendapatkan poin estetis. Pendekatan ini juga dilakukan dengan melihat *furniture* secara langsung guna mengamati bagaimana proses pembuatannya yang menjadi sebuah ciri khas dari *furniture* itu sendiri. Dari hasil pengamatan, penulis memahami bahwasannya keindahan suatu karya *furniture* juga dapat terbentuk dari kesatuan warna, detail kerumitan sambungan, makna bentuk dan kualitas *furniture* itu sendiri. Pada penciptaan karya ini penulis memahami berbagai aspek estetis dalam sebuah karya *furniture*, maka dengan demikian dalam penciptaan karya *furniture* penulis yang bertema representasi kupu-kupu *Troides Helena* sudah mengandung sifat-sifat penunjang estetis dalam setiap karya.

## **b. Pendekatan Ergonomi**

Ergonomi adalah ilmu, seni dan penerapan teknologi untuk menyerasi atau menyeimbangkan antara segala fasilitas yang digunakan baik dalam beraktifitas maupun istirahat dengan kemampuan dan keterbatasan manusia baik fisik maupun mental sehingga kualitas hidup secara keseluruhan menjadi lebih baik (Tarwakala, 2004: 7). Sebuah benda fungsional harus diterapkan ilmu ergonomi, karena benda tersebut berhubungan langsung dengan aktifitas manusia. Terlebih benda fungsional dengan material kayu. Kayu merupakan bagian batang atau cabang serta ranting tumbuhan yang mengeras karena mengalami *lignifikasi*(pengayuan). Oleh karena itu penerapan ilmu ergonomi pada karya seni kayu ini merupakan suatu yang sangat perlu dilakukan. Penentuan ukuran ruangan merupakan sesuatu yang sangat perlu dilakukan penentuan ukuran ruangan yang tidak terlalu sempit sehingga mampu memuat banyak peralatan yang digunakan, namun juga menentukan ukuran benda sehingga tidak terlalu memakan tempat. Permukaan yang halus juga di perhatikan agar tidak melukai penggunaanya. Selain itu penggunaan warna pada benda akan dibuat sedemikian rupa sehingga dapat memperindah ruangan atau tempat dan menenangkan hati untuk melihatnya.

Ergonomi secara khusus mempelajari keterbatasan dan kemampuan manusia dalam berinteraksi dengan teknologi dan produk-produk buaatannya. Ilmu yang berangkat dari kenyataan bahwa manusia memiliki batasan-batasan kemampuan baik jangka pendek maupun jangka panjang, pada saat berhadapan dengan lingkungan sistem kerja yang berupa perangkat keras atau *hardware* (mesin, peralatan kerja, dan lain-lain) dan perangkat lunak atau *software* (metode kerja, sistem dan lain-lain), menurut Weerdmeester proses penciptaan sebuah karya harus mengacu pada persyaratan yang di sebut dengan prinsip ergonomis.

Adapun prinsip ergonomis dapat disebutkan seperti berikut:

a. Kegunaan (*utility*)

Benda kerajinan harus mengutamakan nilai praktis, yaitu dapat digunakan sesuai dengan fungsi dan kebutuhan. Misalnya, mangkuk untuk wadah sayur.

b. Kenyamanan (*comfortable*)

Benda kerajinan harus menyenangkan dan memberi kenyamanan bagi pemakainya. Misalnya cangkir yang didesain ada pegangannya.

c. Keluwesan (*flexibility*)

Benda kerajinan harus memiliki keserasian antara bentuk dan wujud benda dengan nilai gunanya. Misalnya sepatu dengan anatomi dan ukuran kaki.

d. Keamanan (*safety*)

Benda kerajinan tidak boleh membahayakan pemakainya. Misalnya piring keramik harus mempertimbangkan zat pewarnaannya yang dipakai supaya tidak berbahaya jika digunakan sebagai wadah makanan.

e. Keindahan (*esthetic*)

Benda yang indah selalu sedap dipandang dan menarik perhatian. Keindahan sebuah benda dapat dilihat dari beberapa hal, diantaranya seperti, bentuk hiasan atau ornamen(Weerdmeester 2003 :78)

## 2. Metode Penciptaan

Dalam proses penciptaan suatu karya seni kriya, tentu melalui berbagai tahapan-tahapan. Tahapan tersebut harus sedapat mungkin menggambarkan suatu proses penciptaan yang teratur dan tersusun dengan baik. Dengan demikian diperlukan pendekatan atau acuan-acuan yang mendukung metode penciptaan karya kriya yaitu: eksplorasi, perencanaan, dan perwujudan.

Tentu diantara tiga pilar proses penciptaan ini diikuti oleh proses-proses, yaitu pengkajian sumber ide, perwujudan konsep, mendeskripsikan masalah dan mencari solusi untuk kemudian menjadi perancangan yang diinginkan. Perancangan diteruskan dengan desain, mendesain serta mewujudkan model sebagian awal dari pembentukan akhir karya seni (Gustami,2007 : 329).

Penciptaan dalam hal ini adalah proses untuk menjadi sesuatu karya yang belum ada menjadi ada dan proses ini dilakukan secara bertahap. Dalam metode ini mengacu pada pendapat Gustami dengan teorinya yang sering disebut tiga tahap – enam langkah proses penciptaan seni kriya seperti berikut :

### **1) Tahap Eksplorasi**

Tahap ini merupakan langkah awal penjelajahan, penggalian sumber ide/isu yang akan dijadikan dasar pembuatan karya seni. Langkah ini dilakukan dengan studi literatur seperti pengumpulan data atau referensi guna memperoleh ilmu-ilmu pendukung dalam penguatan konsep pembuatan karya seni. Tujuan utama dari tahap ini agar memperoleh data material, alat, teknik konstruksi.

### **2) Tahap Perancangan**

Perancangan merupakan tahap dimana dari hasil tahap eksplorasi divisualisasikan kedalam beberapa alternatif desain(sketsa), untuk kemudian ditentukan desain yang terpilih . Visualisasikan dari hasil tahapan eksplorasi berupa gambar teknik/penerjemahan sketsa kedalam lembar spesifikasi (*spec sheet*) yang berisi tentang informasi mengenai material, warna, dan lainnya agar tahap perwujudan terarah.

Karya seni kriya yang berfungsi sebagai ekspresi pribadi, penilaian terletak kepada kekuatan dan kesuksesan mengungkap segi penjiwaannya, termasuk penuangan wujud fisik, makna, dan pesan sosial yang dikandungnya. (Khusairi, 2015:10).

### 3) Tahap Perwujudan

Desain terpilih kemudian diwujudkan menjadi desain atau model agar dapat mengevaluasi terlebih dahulu wujud yang sesuai spesifikasi yang telah dibuat sebelumnya dari estetis, konstruksi, kenyamanan dan lainnya. Langkah ini dilakukan agar pada proses perwujudan yang sesungguhnya, tercipta karya sempurna dari segi estetis dan ergonomis.

Selain tiga tahapan di atas untuk memperoleh hasil karya lebih maksimal dilakukan juga dengan metode eksperimen. (Gustami 2007:329)

### 4) Eksperimen

Eksperimen dalam membuat karya seni kriya kayu merupakan cara untuk mendapatkan bentuk, warna, serta komposisi yang sesuai dengan tema untuk diwujudkan menjadi sebuah karya seni kriya kayu. Salah satunya dengan membuat beberapa sketsa mengenai tema pada kertas gambar terlebih dahulu kemudian sketsa-sketsa tersebut dipilih serta dipertimbangkan mengenai nilai estetiknya dan artistiknya.

Eksperimen biasanya disebut *treatment* dalam satu situasi dengan tujuan untuk mencapai hasil atau perubahan tertentu. Melalui eksperimen, kemudian didapat bentuk-bentuk, komposisi serta warna yang diinginkan, selanjutnya sketsa tersebut dijadikan pada papan-papan kayu untuk direalisasikan sebagai bentuk gagasan penulis.