

**KUPU-KUPUSEBAGAI IDE
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



PENGANTAR KARYA TUGAS AKHIR

MINAT UTAMA STUDIO GRAFIS

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Meraih Gelar Sarjana Seni
Prodi Seni Rupa Murni
Universitas Sebelas Maret
Surakarta**

**Oleh:
UMI ASTUTI
NIM. C.0612036**

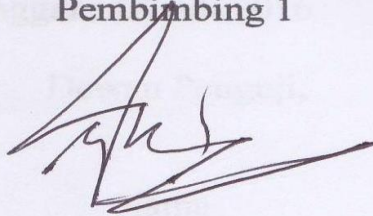
**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
FAKULTAS SASTRA DAN SENI RUPA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2016**

commit to user

PERSETUJUAN
KUPU-KUPU SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI GRAFIS

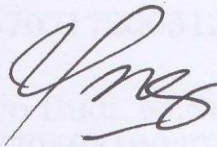
Disusun Oleh:
UMI ASTUTI
NIM. C. 0612036

Telah disetujui oleh pembimbing
Tanggal : 29 Juli 2016
Pembimbing 1



Dr. Nooryan Bahari, M. Sn.
NIP. 196502201990031001

Pembimbing 2



Yayan Suherlan, S.Sn.,M.Sn.
NIP. 196707172003121001

Mengetahui

Kepala Program Studi Seni Rupa Murni
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Sebelas Maret
Surakarta



Joko Lulut Amboro, S.Sn., M.Sn
NIP. 198003032008121002


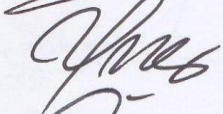
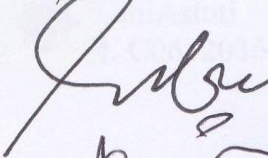
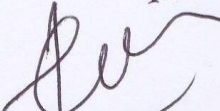
PENGESAHAN

KUPU-KUPU SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS

Disusun Oleh:
UMI ASTUTI
NIM. C. 0612036

Telah disetujui oleh Tim Penguji Program Studi Seni Rupa Murni,
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret, Surakarta
Pada tanggal : 18 Juli 2016

Dewan Penguji,

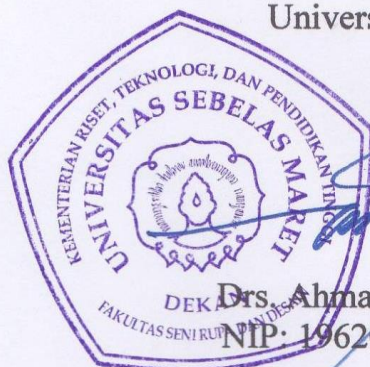
Jabatan	Nama	Tanda tangan
Ketua	Dr. Nooryan Bahari, M. Sn. NIP. 196502201990031001	
Sekretaris	Yayan Suherlan, S.Sn.,M.Sn. NIP. 196707172003121001	
Penguji I	Drs. Setyo Budi, M.Sn. NIP. 196706041994031006	
Penguji II	Novita Wahyuningsih, S.Sn., M.Sn. NIP. 197907122005012002	

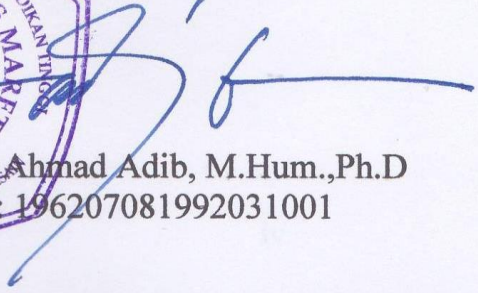
Dekan

Fakultas Seni Rupa dan Desain,

Universitas Sebelas Maret

Surakarta




Drs. Ahmad Adib, M.Hum.,Ph.D
NIP. 196207081992031001

PERNYATAAN

Nama : UMI ASTUTI

NIM : C 0612036

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa konsep pengantar karya TA berjudul *Kupu-kupu Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis* adalah betul-betul karya sendiri dan tidak dibuatkan oleh orang lain. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam konsep pengantar karya ini diberi *citasi* (kutipan) dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan konsep pengantar karya Tugas Akhir dan gelar yang diperoleh dari konsep pengantar karya ini dicabut.

Surakarta, April 2016

Yang membuat pernyataan,



MOTO

“Kegigihan untuk terus mencoba lebih menentukan sukses daripada kepandaian yang mudah menyerah”

(penulis)

“Kehidupan seperti air, ketika berhenti dan tidak mengalir, air menjadi kotor dan bau, namun ketika bergerak air tetap jernih dan nikmat”

(penulis)

“Jangan menunggu waktu yang tepat untuk melakukan sesuatu, karena waktu tidak akan pernah tepat bagi mereka yang menunggu”

(penulis)

commit to user

PERSEMBAHAN



Karya Tugas Akhir ini dipersembahkan:

- Allah SWT, atas berkat, rahmat
yang telah dilimpahkan-Nya
- Ayah dan Ibu
- Kakak dan teman seperjuangan
Serta almamaterku.

commit to user

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini sebagai salah satu syarat guna kelulusan pada program Strata-1 Progrean Studi Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Penulisan pengantar Karya Tugas Akhir ini diharapkan dapat membuka wawsan baru bagi generasi penerus khususnya seni grafis. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih atas segala doa, petunjuk, serta kerja samanya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Maka dari itu penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Drs. Ahmad Adib, M.Hum., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universtias Sebelas Maret Surakarta.
2. Joko Lulut Amboro, S.Sn., M.Sn. selaku Kepala Program Studi Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret.
3. Dr. Nooryan Bahari, M.Sn. selaku pembimbing 1 yang telah memberikan dorongan, semangat, motivasi dalam penyusunan dan penyelesaian karya Tugas Akhir.
4. Yayan Suherlan, S.Sn., M.Sn. sebagai Pembimbing II yang sedia memberikan waktunya untuk berkonsultasi dan motivasi dalam penyusunan dan penyelesaian Tugas Akhir

commit to user

5. Novita Wahyuningsih, S.Sn, selaku Koordinator Tugas Akhir atas pengarahannya selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah memberikan ilmunya, sehingga dapat menjadi bekal dikemudian hari.
7. Segenap staf dan karyawan Prodi Seni Rupa Murni UNS dan UPT Perpustakaan
8. Ayah dan Ibu yang telah membantu do'a dan memberikan fasilitas dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
9. Saifullah Sulistyono Purnomo yang telah membantu do'a dan dukungan semangat dalam penyelesaian Tugas Akhir.
10. Seluruh teman-teman di Jurusan Seni Rupa Murni angkatan 2012, yang dengan segala kemurahannya telah bersedia membantu dan mendukung.
11. Teman-teman Studio Grafis yang selalu membantu dan memberi masukan.
12. Semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa apa yang telah penulis buat ini tidaklah mencapai kata sempurna, penulisan ini masih mengalami banyak kekurangan, maka penulis mengharap kritik dan saran. Akhir kata penulis mengucapkan sekian dan terima kasih.

Surakarta, Juli 2016

Penulis

commit to user

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
ABSTRAK.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	2
C. Rumusan Masalah.....	2
D. Tujuan Penulisan.....	3
E. Manfaat Penulisan.....	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Sumber Pustaka.....	4
1. Rujukan.....	4
a. Tulisan Terdahulu.....	4
b. Kupu-kupu.....	6

commit to user

2. Referensi.....	13
a. Kajian Seni Grafis.....	13
b. Susunan Seni.....	16
A. Sumber Ide (Rujukan Karya).....	23
1. Referensi Karya.....	23

BAB III METODE PENCIPTAAN

A. Implementasi Teoritik.....	26
1. Tematik.....	26
2. Konsepsi.....	27
B. Implementasi Rupa.....	32
1. Persiapan.....	33
2. Proses.....	37
3. Penyajian.....	40

BAB IV ANALISIS KARYA

A. Karya 1.....	42
B. Karya 2.....	44
C. Karya 3.....	46
D. Karya 4.....	48
E. Karya 5.....	50
F. Karya 6.....	52
G. Karya 7.....	54
H. Karya 8.....	56
I. Karya 9.....	58
J. Karya 10.....	60

commit to user

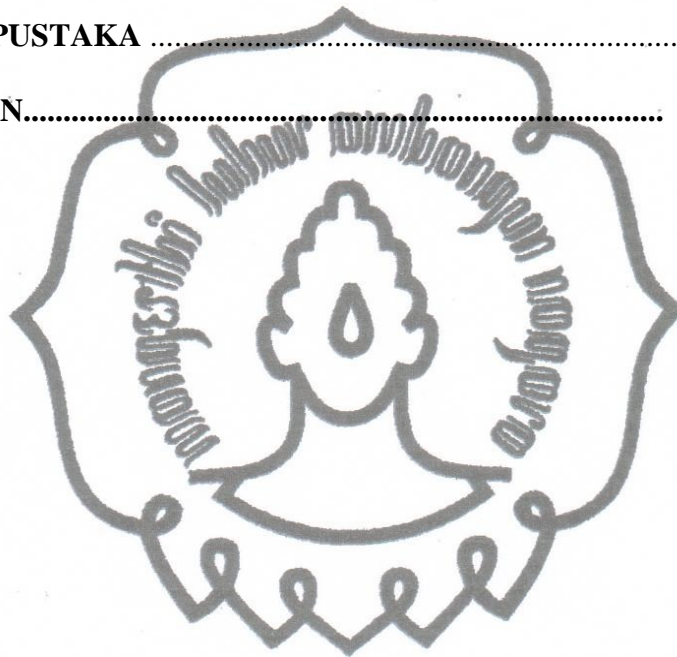
K. Karya 11.....	62
L. Karya 12.....	64

BAB V PENUTUP

A. Simpulan.....	66
B. Saran	67

DAFTAR PUSTAKA	69
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	70
----------------------	-----------



DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1. Acraea Issoriaves Tolds.....	8
2. Gambar 2. Acranae Hperbius Java.....	9
3. Gambar 3. Papilio Paris Gedensis	11
4. Gambar 4. Eurema Sangipura.....	12
5. Gambar 5. Delias Hyarate.....	13
6. Gambar 6. Pengertian Warna.....	19
7. Gambar 7. The Metamorfosis of Natural History M.S Meriam.....	19
8. Gambar 8. <i>Cristian Ramos “ City of Instabul”</i>	14
9. Gamabr 9. <i>“The Malay Archipelago” Alfred Russel W.</i>	14
10. Gambar 10. Bagan Alur Penciptaan Karya.....	34
11. Gambar 11. Karya 1.....	42
12. Gambar 12. Karya 2.....	44
13. Gambar 13. Karya 3.....	46
14. Gambar 14. Karya 4.....	48
15. Gambar 15. Karya 5.....	50
16. Gambar 16 Karya 6.....	52
17. Gambar 17. Karya 7.....	54
18. Gambar 18. Karya 8.....	56
19. Gambar 19. Karya 9.....	58

commit to user

20. Gambar 20. Karya 10.....	60
21. Gambar 21. Karya 11.....	62
22. Gambar 22. Karya 12.....	64



ABSTRAK

Umi Astuti. C. 0612036. 2012. *KUPU-KUPU SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS*. Pengantar Karya Tugas Akhir (S-1). Jurusan Seni Rupa Murni. Fakultas Seni Rupa dan Desain. Universitas Sebelas Maret.

Tugas Akhir ini memvisualisasikan gagasan pemikiran penulis dalam bentuk karya seni grafis, yang menjadikan Kupu-kupu sebagai obyek dalam karya tugas akhir ini. Permasalahan yang dibahas dalam Tugas Akhir ini, yaitu; 1. Apa itu Kupu-kupu? 2. Mengapa memilih Kupu-kupu sebagai sumber ide dalam penciptaan karya seni grafis? 3. Bagaimana mewujudkan Kupu-kupu kedalam karya seni grafis?

Tujuan Tugas Akhir ini adalah 1. Menjelaskan tentang Kupu-kupu 2. Menjelaskan mengapa memilih kupu-kupu sebagai sumber ide penciptaan karya seni grafis 3. Mewujudkan Kupu-kupu kedalam karya seni grafis untuk mendapatkan apresiasi publik.

Penciptaan karya seni grafis dengan konsep yang berjudul Kupu-kupu sebagai sumber ide dalam Penciptaan Karya Seni Grafis ini penulis ingin memberikan gambaran tentang keunikan dari hewan jenis serangga ini baik dari segi bentuk ataupun warna dan keberadaannya. Teknik yang digunakan dalam proses pembuatan karya seni grafis ini adalah teknik *silkscreen* atau cetak saring dan menggunakan media kanvas.

Kata Kunci : Keunikan, Lepidoptera, Kupu-kupu, Silkscreen, Seni Grafis