

**KEHIDUPAN KUPU-KUPU SEBAGAI TEMA DALAM
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



PENGANTAR TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi sebagian Persyaratan
guna Melengkapi Gelar Sarjana Seni Jurusan Seni Rupa Murni
Fakultas Sastra dan Seni Rupa
Universitas Sebelas Maret

Disusun oleh:

Anggodo

C 0603008

**FAKULTAS SASTRA DAN SENI RUPA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2009**

PERSETUJUAN

**KEHIDUPAN KUPU-KUPU SEBAGAI TEMA DALAM
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**

Disusun oleh:

ANGGODO

C 0603008

Telah Disetujui Oleh Pembimbing

Pembimbing I

Drs. Rusmadi
NIP. 130 803 759

Pembimbing II

Drs. Agustinus Sumargo. M. Sn
NIP. 131 474 100

Mengetahui
Ketua Jurusan Seni Rupa Murni

Drs. Arfial Arsad hakim. M. Sn
NIP. 130 938 299

PENGESAHAN**KEHIDUPAN KUPU-KUPU SEBAGAI TEMA DALAM
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**

Disusun oleh:

ANGGODO**C 0603008**

Telah disetujui oleh Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Sastra Dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.
Pada tanggal:

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Sidang	Drs. Arfial Arsad Hakim. M. Sn NIP. 130 938 299
Sekretaris	Drs. Sunarto. M. Sn NIP. 130 818 779
Penguji I	Drs. Rusmadi NIP. 130 803 759
Penguji II	Drs. Agustinus Sumargo. M. Sn NIP. 131 474 100

Dekan
Fakultas Sastra dan Seni Rupa
Universitas Sebelas Maret

Drs. Sudarno, M. A.
NIP. 131 472 202

PERNYATAAN

Nama : Anggodo
NIM : C0603008

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir berjudul “*Kehidupan Kupu-Kupu Sebagai Tema Dalam Penciptaan Karya Seni Grafis*” adalah betul-betul karya sendiri, bukan plagiat, dan tidak dibuatkan oleh orang lain. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam Tugas Akhir ini diberi kutipan dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

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

Surakarta, Mei 2009

Yang membuat pernyataan,

Anggodo

ABSTRAK

Anggodo. C0603008. 2009. *Kehidupan Kupu-Kupu Sebagai Tema Penciptaan Karya Seni Grafis*. Tugas Akhir: Jurusan Seni Rupa Murni Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Permasalahan yang dibahas dalam pengantar Tugas Akhir ini, yaitu (1) bagaimana terjadinya proses kehidupan kupu-kupu ? (2) Bagaimana merumuskan proses kehidupan kupu-kupu ditinjau dari proses kahidupannya ? (3) Bagaimana mewujudkan (memvisualisasikan) proses kehidupan kupu-kupu ke dalam karya seni grafis?

Tujuan Karya tugas akhir ini adalah (1) Mendeskripsikan atau memberikan gambaran mengenai proses kehidupan kupu-kupu. (2) Menjelaskan konsep karya dengan tema kehidupan kupu-kupu. (3) memvisualisasikan proses kehidupan kupu-kupu ke dalam karya seni grafis

Bagi penulis rangsangan awal yang memotivasi untuk menciptakan karya dengan tema kehidupan kupu-kupu adalah karena kehidupan kupu-kupu merupakan suatu kehidupan *insecta* yang sangat menarik untuk dipelajari serta mempunyai sisi keindahan tersendiri. Dimana proses tersebut membutuhkan fase-fase yang beraneka ragam utnuk sampai pada bentuk kupu-kupu. selain itu dengan mempelajari fase yang terjadi manusia akan mengembangkan inspirasi pemikiran seperti timbul tenggelam, kaya miskin, kuat lemah adalah suatu keterkaitan dengan kehidupan kupu-kupu. Berdasarkan pengamatan proses kehidupan kupu-kupu adalah jenis metamorfosis sempurna dan tidak dimiliki oleh jenis serangga lainnya.

Persembahkanku Kepada :

- Tuhan YME atas segala kekuatan dan kelancaran yang telah diberikan.
- Nabi Muhammad SAW, Suri Tauladan yang telah membawaku ke cahaya terang
- Orang tuaku bapak Soenarto. AS. S.sn dan ibu Suparmi, kakak-kakakku serta keluarga tercinta atas segala doa dan kasihnya.
- Mertuaku bapak Ir. Sujiono dan Ibu Tutik Suci Rahayu atas segala doa dan kasihnya.
- Istri tercinta Silva Ayu Novia Sari, SE atas semangat dan dukungannya.
- Keluarga dan Teman-teman Seni Rupaku, dan Kampus Seni Rupa Universitas Sebelas Maret.

MOTTO

Jangan menunggu untuk jadi yang terbaik, tetapi majulah untuk jadi yang pertama.

Kehidupan itu penuh dengan perjuangan, berjuanglah selagi kamu bisa. Jangan menyerah sebelum kamu kalah, segera bangkit jika kamu terpuruk.

Seni adalah bagian dari segala kehidupan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, kasih dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Pengantar Karya Tugas Akhir dengan judul **“Kehidupan Kupu-Kupu Sebagai Tema Penciptaan Karya Seni Grafis”**.

Penyaji menyadari dalam penyusunan deskripsi ini tentunya tidak terlepas dari segala kesulitan dan hambatan, tetapi berkat bantuan, bimbingan, serta dorongan baik moril maupun materil dari semua pihak akhirnya deskripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Drs. Sudarno, M. A. selaku Dekan Fakultas Sastra Dan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Bapak Drs. Arfial Arsad hakim, M.Sn, selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Murni Fakultas Sastra Dan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Bapak Drs. Rusmadi, selaku Pembimbing I atas bimbingan dan nasehat yang membangun dalam proses penciptaan Karya Tugas Akhir penulis.
4. Bapak Drs. Agustinus Sumargo, M.Sn, selaku Pembimbing II atas kritik dan saran yang membangun dalam menyelesaikan Karya Tugas Akhir penulis.
5. Bapak dan Ibu, serta kakak-kakakku yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa dan dukungannya selama proses pengerjaan Karya Tugas Akhir penulis.
6. Istri tercinta Silva Ayu Novia Sari, SE atas semangat dan dukungannya.

7. Seluruh teman-teman Seni Rupa angkatan 2003 dan seluruh Keluarga Mahasiswa Seni Rupa atas masukan dan kerja samanya.
8. Sheero, Afik “Tapir”, Agus (Pakdhe), Adi timbul, Charlie (Hadi Leo), Boinx 747 atas tenaganya, Bambang Thutit, Ryan, Bambang Black dan seluruh teman-teman “Grafis DarurArt” yang telah membantu penulis dalam pengerjaan karya tugas akhir.
9. Teman-teman Kost Arindra II Abang JP, Agung (kapan sidang), qulby, Gembul, Badrus, Edwin “Thunter”, doyok, joko Phoxiel (ayo lulus), yang telah memberikan masukan dan kerjasamanya.
10. Serta pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam pembuatan karya tugas akhir ini.

Semoga segala budi baik dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan dari Tuhan Yang Maha Esa. Akhirnya penulis menyadari bahwa tiada gading yang tak retak dan tiada jalan yang berujung, maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk mendasari dan membenahi proses-proses berkarya selanjutnya, sehingga deskripsi karya ini dapat bermanfaat oleh semua pihak.

Penulis

Anggodo

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	3
C. Rumusan Masalah	3
D. Tujuan Penulisan	4
E. Manfaat Penulisan	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kehidupan Kupu-Kupu	5
1. Proses Kehidupan Kupu-Kupu.....	5
2. Kupu-Kupu.....	7
B. Seni dan Unsur-unsur Seni.....	9

1. Beberapa Pengertian Tentang Seni.....	9
2. Komponen Seni.....	12
3. Unsur-Unsur Dalam Karya Seni.....	15
C. Distorsi, Transformasi, Stilasi	19
1. Distorsi	19
2. Transformasi	20
3. Stilasi	21
D. Pengertian Seni Grafis	21
E. Ragam Seni Grafis	23
1. Cetak Tinggi.....	23
2. Cetak Dalam.....	23
3. Litografi.....	24
4. Cetak Saring.....	25
5. Cetak Digital	26
BAB III KEHIDUPAN KUPU-KUPU SEBAGAI TEMA PENCIPTAAN	
KARYA SENI GRAFIS	
A. Implementasi Teoritis	27
B. Implementasi Visual	28
1. Subject Matter (Tema)	28
2. Bentuk Visual	29
3. Medium Dan Teknik	30
4. Proses Pembuatan Karya.....	31
5. Deskripsi Karya.....	33

6. Penyajian Karya.....	34
BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan	36
B. Saran	37
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia seni rupa pada era teknologi tinggi saat ini sangatlah pesat serta menyeluruh di segala bidang seni rupa, terutama pada perkembangan dunia seni rupa di perguruan tinggi. “Sesuai dengan pengertian seni dalam arti luas, adalah penggunaan budi pikiran untuk menghasilkan karya yang menyenangkan bagi roh manusia” (Graham Brade-birks, 1956, hal. 49-50).

Manusia diberikan jiwa dan akal pikiran yang sehat merupakan karunia yang terbesar yang diberikan oleh Tuhan kepada manusia. Sehingga diwajibkan agar manusia menjaga jiwa, akal, dan pikiran, serta menggunakannya untuk hal-hal yang berguna. Tetapi satu hal yang harus diingat, manusia terlahir bukan tanpa kekurangan. Untuk itu manusia dituntut mengembangkan pengetahuannya, terutama mempelajari pengetahuan tentang alam beserta isinya. Bagaimana proses terciptanya dan untuk apa tercipta atau diciptakan.

Ciri pokok sifat seni menurut The Liang Gie dalam bukunya yang berjudul Filsafat Seni adalah :

”Seni yang sesungguhnya adalah senantiasa kreatif, selalu menghasilkan suatu yang baru. Seni sebagai suatu rangkaian kegiatan manusia selalu menciptakan suatu yang realitas yang baru, apapun (lukisan, pahatan, tarian, sajak, bangunan arsitektur, drama atau film) yang tadinya belum ada atau muncul dalam gagasan seseorang”

(The Liang Gie, 2004 : 41).

Menurut Sunarto penciptaan karya seni serta bagaimana pencipta mendapatkan ide adalah :

”Dalam menciptakan karya seni, seorang pencipta mendapatkan ide dari hasil pengamatan lingkungan, kemudian melalui proses berfikir timbul gagasan atau ide yang melandasi penciptaan karya” (Sunarto, 1998 : 3).

Menurut Scott Lash yang dijelaskan oleh Klee, “melukis tidak untuk menafsirkan yang kelihatan, melainkan menerjemahkan agar menjadi kelihatan”(Scott Lash, 2004 : 107).

Sesuai dengan tema, penulis mengangkat serta membahas masalah kehidupan kupu-kupu, dimana terjadinya kehidupan kupu-kupu serta bagaimana cara reproduksi, serta unsur-unsur yang membentuk kehidupan kupu-kupu. Urutan alur kehidupan kupu-kupu terbagi menjadi beberapa fase seperti penjelasan dibawah ini.

Kehidupan kupu-kupu adalah fase kehidupan hewan yang termasuk pada jenis serangga atau dalam bahasa ilmiahnya *Insecta*, yang mempunyai ciri serta keindahan dalam proses kehidupannya. Perubahan fisik yang menarik dan warna-warna yang indah menjadikan proses kehidupannya tidak hanya menarik untuk dilihat atau dinikmati tetapi sangat menarik juga untuk dipelajari. Ketertarikan pada alam sekitar juga menjadikan pendorong untuk mempelajari apa keindahan dibalik kehidupan kupu-kupu. Bentuk kupu-kupu adalah bentuk dewasa serta perkembangan dari bentuk hewan muda (*Larva*).

Dibalik keindahannya, kupu-kupu memiliki sisi buruk yang terjadi pada

fase ulat (*Larva*), pada fase inilah kehidupan kupu-kupu berada di fase merugikan bagi ekosistem sekitarnya. Tetapi tidak semua fase *larva* merugikan, contoh (*Larva*) sutera menjadi komoditi yang sangat menguntungkan untuk bahan benang sutera.

Dengan mempelajari proses kehidupan kupu-kupu serta setiap fase yang terjadi, manusia dapat mengembangkan inspirasi pemikiran, timbul tenggelam, kaya miskin, kuat lemah, adalah keterkaitan dengan kehidupan manusia yang dapat diambil dari kehidupan kupu-kupu. Teori tersebut juga teori klasik yang disebut teori keseimbangan (Budha 500 SM). “Menurut Claude Levi Strauss Dapat juga dimasukkan kedalam teori oposisi biner (*Oposition Binary*) atau analisis structural atas hubungan kekerabatan, “menikah > < tidak menikah”, “siang > < Malam”, “hitam > < putih”, “besar > < kecil” (Mudji Sutrisno, 2005 : 134). Bagi pencipta seni atau pekerja seni kehidupan kupu-kupu dapat menjadikan inspirasi terciptanya karya-karya seni dari segi keindahannya atau proses kehidupannya. Gerak tubuh kupu-kupu, alur kehidupan, di mana perkembangbiakannya juga bisa menjadi gambaran penciptaan karya seni yang menarik.

B. Batasan Masalah

Dalam batasan masalah ini, penulis membatasi masalah pada kehidupan kupu-kupu yang mengarah pada kehidupan kupu-kupu sebagai tema karya seni grafis.

C. Rumusan Masalah

Masalah pokok yang akan dikaji dalam tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana terjadinya proses kehidupan kupu-kupu?
2. Bagaimana merumuskan proses kehidupan kupu-kupu ditinjau dari keindahannya?
3. Bagaimana mewujudkan (memvisualisasikan) proses kehidupan kupu-kupu ke dalam karya seni grafis?

D. Tujuan Penulisan

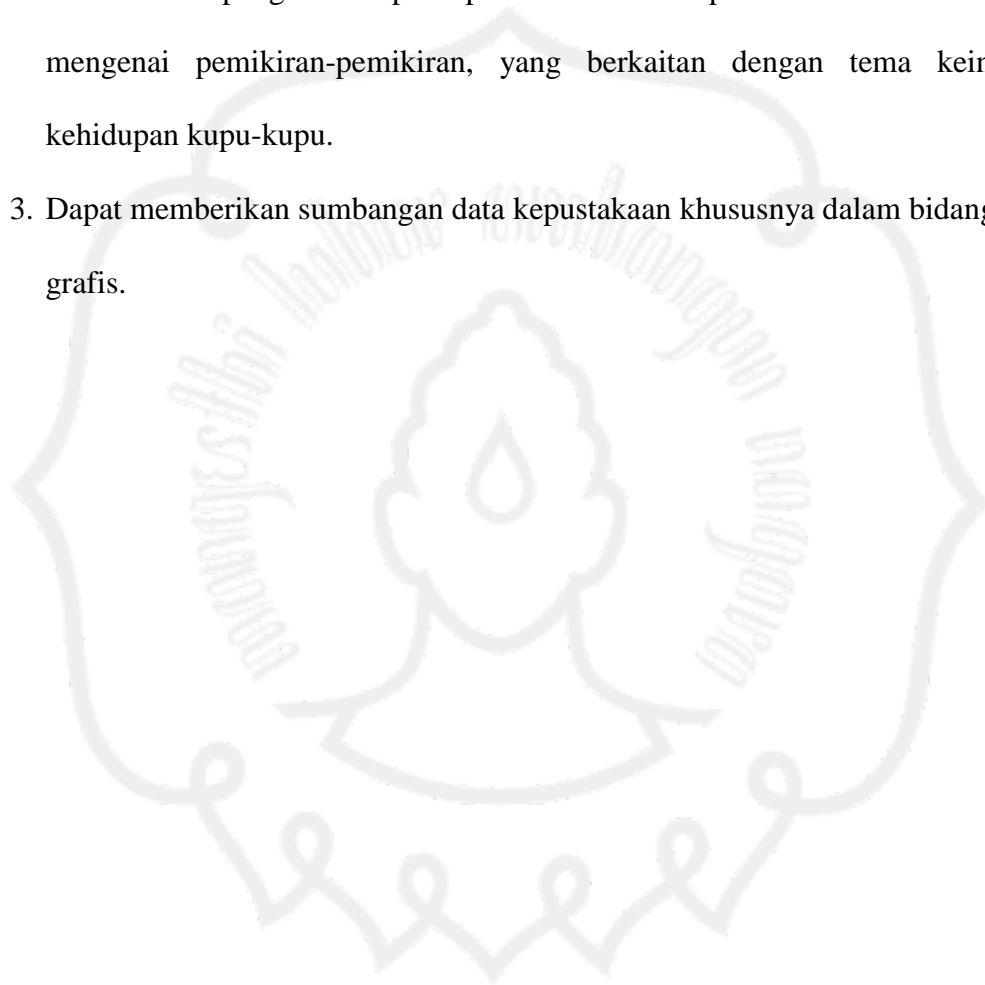
Penulisan ini merupakan kajian mengenai berbagai masalah yang berkenaan dengan seni sehingga penulis bertujuan :

1. Mendiskripsikan atau memberikan gambaran mengenai proses kehidupan kupu-kupu.
2. Menjelaskan konsep karya dengan tema keindahan kehidupan kupu-kupu.
3. Memvisualisasikan kehidupan kupu-kupu ke dalam karya seni grafis.

E. Manfaat Penulisan

Hasil penulisan yang berupa pengertian tentang kehidupan kupu-kupu sebagai karya seni grafis:

1. Menjadi landasan konsep karya sebagai suatu proses kreatif dalam karya seni grafis yang penulis ciptakan.
2. Memberikan pengantar kepada pembaca untuk dapat memahami secara jelas mengenai pemikiran-pemikiran, yang berkaitan dengan tema keindahan kehidupan kupu-kupu.
3. Dapat memberikan sumbangan data kepustakaan khususnya dalam bidang seni grafis.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. KEHIDUPAN KUPU-KUPU

1. Proses kehidupan kupu-kupu

”Kupu-kupu termasuk pada kelas *insecta*, diperkirakan oleh para ahli *zoologi* kelas *insecta* mempunyai jumlah lebih dari 70.000 jenis. Pada umumnya *insecta* terdapat di dalam tanah, udara, air tawar, dan pada organisme lain sebagai ektoparasit” (D. A. Pratiwi, 2006 : 215).

Insecta mempunyai sistem organ dalam tubuh sebagai berikut, sesuai dengan penjelasan D. A. Pratiwi adalah :

“Sistem pernapasan : organ pernapasan berupa trakea berspirakel yang terletak di kanan kiri pada setiap ruas.

Sistem pencernaan makanan : sistem pencernaan makanan pada beberapa serangga terdiri dari mulut, kerongkongan, lambung depan, lambung otot, lambung kelenjar, usus, dan anus.

Sistem peredaran darah : tipe sistem peredaran darahnya adalah terbuka (*lakuner*), tidak memiliki pembuluh balik (*vena*). Darah tak mengandung HB (*hemoglobin*) sehingga tidak mengangkut O₂ atau CO₂, tetapi hanya mengangkut makanan.

Sistem saraf : sistem sarafnya disebut tangga tali dengan alat penerimaan rangsangan berupa :

a. Mata faset (majemuk).

b. Antena.

c. Alat pembuat suara dan alat pendengaran.

d. Alat yang mengeluarkan sinar (pada kunang-kunang).

Sistem ekskresi : pengeluaran zat sisa melalui pembuluh *malphigi*.

Sistem reproduksi : *insecta* kadang-kadang mengalami *partenogenesis* maupun *paedogenesis*. *Partenogenesis* ialah perkembangan *embrio* tanpa dibuahi oleh *spermatozoid*. Dalam perkembangan menuju dewasa, *insecta* mengalami perubahan bentuk luar dan dalam dari fase telur ke tingkat dewasa yang disebut metamorfosis. Fertilisasinya internal, artinya pembuahan

sel telur oleh *spermatozoid* berlangsung di dalam tubuh induk *insecta*”(D. A. Pratiwi, 2006 : 216-217).

Dalam kehidupan *insecta* dikenal adanya perubahan bentuk, Menurut metamorfosisnya, *Insecta* menurut D. A. Pratiwi dapat dikelompokkan dalam beberapa kelompok seperti berikut :

Tanpa metamorfosis

Kelompok hewan ini bentuk dan kehidupan *larva* merupakan miniatur dari bentuk dan kehidupan hewan dewasa. Contoh : kutu buku (*Lepisma*) atau *ordo Thysanura* dari subkelas *Apterygota*.

Metamorfosis tidak sempurna

Pada kelompok hewan ini, telur menetas menjadi *larva* yang mirip dengan hewan dewasanya tetapi tidak memiliki sayap serta struktur reproduksi. *Larva* akan mengalami beberapa kali ganti kulit sebelum menjadi dewasa. Contoh : terjadi pada belalang.

Metamorfosis sempurna

Kelompok hewan ini mengalami empat tahap dalam siklus hidupnya, yaitu telur, *larva pupa*, dan *imago* (hewan dewasa). *Larva* tidak mirip dengan bentuk hewan dewasanya, misalnya larva berupa ulat bulu berbeda dengan hewan dewasa berupa kupu-kupu. Pada tahap *pupa*, hewan akan membentuk kepompong untuk melindungi dirinya selama pembentukan tubuh dewasa. Hewan dewasa memiliki struktur reproduksi dan sayap”(D. A. Pratiwi, 2006 : 217).

Metamorfosis kupu-kupu termasuk pada jenis yang ketiga yakni metamorfosis sempurna, dari sekian banyak jenis *insecta* kupu-kupu termasuk dalam jenis *insecta* yang menalami metamorfosis sempurna. Dikatakan sempurna karena hewan dewasa sudah memiliki struktur reproduksi dan sayap. Diambil dari penjelasan D. A. Pratiwi dalam bukunya Biologi, Kupu-kupu termasuk pada 10 anggota *ordo Insecta* :

Thysanura

Anggota *Apterygota* ini dianggap serangga yang paling primitif. Batas antara kepala, dada, dan perut tidak

jelas.

Isoptera

Hewan ini memiliki dua pasang sayap asli yang tipis berukuran sama, contoh : rayap dan capung.

Hemiptera

Tipe mulut menusuk dan menghisap. Hewan ini bersayap dua pasang atau tidak bersayap. Contoh : wereng, kutu daun serangga sisik, lalat putih, dan kutu kepala.

Orthoptera

Serangga bersayap lurus (*Orthoptera*) bersayap dua pasang. Sayap depan lebih tebal, lebih sempit, dan lebih kuat dari pada sayap belakang.

Lepidoptera

Serangga bersayap sisik, bersayap dua pasang dan tertutup sisik yang membentuk pola warna. Mulut *larva* mempunyai alat penghisap panjang serta berongga untuk menghisap. *Lepidoptera* meliputi ± 150.000 jenis, sepuluh persen diantaranya adalah kupu-kupu.

Shimponaptera

Serangga jenis kutu, tidak bersayap. Tubuh berbentuk pipih lateral, yaitu jarak tubuh dari kiri ke kanan kecil sekali dari pada jarak dari sisi ventral ke dorsalnya. Hidup sebagai parasit pada hewan.

Diptera

Meliputi 80.000 jenis termasuk nyamuk dan lalat.

Coleoptera

Serangga bersayap perisai, sayap depan tebal, permukaannya halus serta mengandung zat tanduk, disebut elitera. Contoh : kunang-kunang, kumbang, kepik beras, kepik emas.

Hymenoptera

Serangga bersayap selaput, bersayap dua pasang, sayap belakang lebih tipis dan lebih kecil dari pada sayap depan. Contoh : lebah madu yang biasa dipelihara manusia, lebah madu yang hidup di kayu, lebah gunung atau lebah madu terbesar, semut rangrang.

Neuroptera

Serangga bersayap jala, biasanya membuat perangkap atau liang berbentuk kerucut dengan kedalaman $\pm 1,5$ hingga $\pm 2,5$ cm di permukaan tanah. Contoh : undur-undur (D. A. Pratiwi, 2006 : 218-222)

2. Kupu-kupu

Kupu-kupu merupakan jenis serangga bersayap sisik yang mempunyai nama latin *Lidoptera*. Pola warna pada sayap dibentuk oleh sisik yang menutupi sayap, karena itu dikatakan serangga bersayap sisik. Kupu-kupu termasuk dalam *insecta* yang mempunyai sistem metamorfosis sempurna, yakni antara hewan muda (*Larva*) dan hewan dewasa (*Imago*) tidak mirip. *Larva* pada proses metamorfosis kupu-kupu adalah ulat sedangkan *imago* sudah berbentuk kupu-kupu sempurna.

Siklus kehidupan hewan ini adalah : telur, hewan muda (*larva*), masa kepompong (*pupa*), dan hewan dewasa (*imago*). Penyebab utama kupu-kupu masuk pada metamorfosis sempurna dikarenakan sudah mempunyai sistem reproduksi sempurna serta sayap pada tubuh dewasa. Selain itu dalam metamorfosis kupu-kupu memiliki tiga tahap pembentukan *larva*, yakni : *larva* (*nimfa*), *larva*, *larva* dewasa sebelum *pupa*. Proses perubahan kupu-kupu terjadi secara terus menerus secara teratur serta tidak pernah menyimpang dari fase-fase yang telah dipaparkan pada paragraf dua.

Semua kupu-kupu bersifat *diurnal*, artinya mencari makan pada siang hari. Sebaliknya, sebagian besar ngengat yang juga termasuk dalam keluarga *insecta* bersifat mencari makanan di malam hari (*Nokturnal*), misal ngengat halus (*Attacus Atlas*). Proses mencari makanan ini menjadi pembeda antara serangga yang mempunyai sistem metamorfosis sempurna dan metamorfosis

tidak sempurna. Populasi kupu-kupu semakin menurun, hal ini disebabkan oleh seringnya terjadi bencana alam atau perbuatan manusia yang memanfaatkan potensi alam tanpa mengindahkan peraturan perambahan hutan.

Sayap kupu-kupu terdiri dari dua bagian, sayap depan (*forewing*) dan sayap belakang (*hindwing*). Keduanya digerakkan oleh otot dada (*thorax*). Sayap kupu-kupu juga memperlihatkan sisik-sisik dan rangkaian venasi yang seringkali menjadi penanda dalam identifikasi spesies. Menariknya, venasi ini juga ada kaitannya dengan pertukaran oksigen. Sayap kupu-kupu dikenal berpola dan berwarna-warni yang berfungsi menjadi kamuflase, sistem alarm bagi predatornya, mencari pasangan, menipu predatornya, dan menyerap panas matahari bagi tubuhnya. Jadi, bisa dibayangkan menakjubkannya fenomena gerakan dan kehidupan kupu-kupu yang seringkali tak lebih besar dari telapak tangan kita.

B. SENI DAN UNSUR SENI

1. Beberapa Pengertian Tentang Seni

Menurut Ki Hajar Dewantara, “Seni yaitu segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah hingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia”. Dalam hal ini seni juga merupakan produk keindahan yang dapat menggerakkan perasaan indah orang lain yang melihatnya. Menurut P. Mulyadi definisi seni adalah :

“Dalam definisi ini dengan tegas dinyatakan bahwa seni adalah kegiatan rohani, bukan semata-mata kegiatan jasmani“ (P. Mulyadi, 2000 : 5).

Menurut The Liang Gie karya seni dipandang dari segi penandaan adalah: “Karya seni adalah tanda ikonik dari proses psikologis yang berlangsung dalam diri manusia, khususnya tanda-tanda perasaannya” (The Liang Gie, 2004 : 29).

Dalam pandangan ini, selain ditekankan sebagai kegiatan rohani, seni harus ditanggapi secara serius dengan segenap fungsi-fungsi jiwa yang ada.

Menurut P. Mulyadi melihat sebuah karya seni adalah :

“Dengan demikian melihat suatu karya lukis, grafis maupun patung ataupun karya seni yang lainnya tidak cukup hanya mengetahui objek yang divisualisasikan, melainkan tanggapan kita terhadap objek tersebut, misalkan pengalaman apa yang pernah kita rasakan sehubungan dengan objek tersebut” (P. Mulyadi, 2000 : 6).

Bahkan pengertian tentang seni demikian banyak sebagaimana Menurut The Liang Gie dari sekian banyak definisi tentang seni, dapat digolongkan menjadi lima hal, yaitu:

- a. Menurut S. Graham Brade-briks dalam bukunya yang berjudul *concise Encyclopedia of General Knowledge* yang dikutip dari The Liang Gie menjelaskan seni dalam makna luas :

“Art, in a wide sense, is the exercise of the mind to produce work pleasant to the spirit of man. It includes the graphic imaginative expression of object (and thought about object) as in sculpture, painting

and drawing".

(seni, dalam suatu makna luas, adalah penggunaan budi pikiran untuk menghasilkan karya yang menyenangkan bagi roh manusia. Ini meliputi pengungkapan khayali yang jelas mengenai benda-benda (atau pikiran tentang benda-benda) seperti dalam pahatan, lukisan dan gambar) (S. Graham Brade-briks, *concise Encyclopedia of General Knowledge*, 1965, p49-50).

- b. Menurut pendapat Erich Kahler dengan tema pembahasan "What ia Art", dalam *Morris Weit, ed. Problem in Aesthtetic* dalam bukunya yang berjudul *Introductory Book of Readings* yang dikutip dari The Liang Gie adalah :

"Art is a human activity which explores, and hereby creates, new reality in a suprarational, visional maner and present it symbolically or methaporically, as a microcosmic whole signifying a macrocosmic whole".

(seni adalah suatu kegiatan manusia yang menjalajahi, dan dengan ini menciptakan, kenyataan baru dalam suatu cara penglihatan yang melebihi akal dan menyajikan secara perlambang atau kiasan sebagai suatu kebulatan alam kecil yang mencerminkan kebilatan alam semsta) (Erich Kahler, "What is Art?", dalam *Morris Weit, ed. Problem in Aesthtetic : An Introductory Book of Readings*, 1964, p171).

- c. Sedangkan menurut pendapat dari Susane K. Langer dalam bukunya yang dikutip dari The Liang Gie *Philosophical Sketches* menjelaskan bahwa seni adalah :

“Art in the sense here intended –that is, the generic term subsimng painting, sculpture architecture, music, dance, literatur, drama, and flim- my be defined as the practice of creating perceptible forms expresive nof human feeling”.

(Seni dalam makna yang di sini dimaksud yaitu, istilah umum yang mencakup lukisan, pahatan, arsitektur, musik, tari, sastra, drama, dan film- dapat dibatasi sebagai kegiatan menciptakan bentuk-bentuk dapat dimengerti yang mengungkapkan perasaan manusia) (Susane k. Langer, *Philosophical Sketches*, 1964, p76).

- d. Pendapat menurut Raymond F. Piper yang dikutip dari The Liang Gie seni adalah dalam bukunya yang berjudul :

“Any activity thus designed to transform natural material into objects that are useful or beautiful, or both, is art. The product of this orderly inetrvention of the human hand and spirit is a work art.

(sesuatu kegiatan yang demikian dirancang untuk mengubah bahan alami menjadi benda-benda yang berguna atau indah, ataupun keduanya, adalah seni. Hasil dari campuran tangan dan roh manusia yang teratur ini adalah karya seni) (Raymond F. Piper, “Esthetics”, 1929 : p314).

Dari semua definisi tersebut diatas ada rangkuman yang dituliskan menurut The Liang Gie :

”Seni adalah segenap kegiatan budi pikiran seseorang (seniman) yang mahai menciptakan sesuatu karya sebagai pengungkapan perasaan manusia, hasil dari kegiatan itu adalah suatu kebulatan organis dalam sesuatu bentuk tertentu dai unsur-unsur bersifat ekspresif yang termuat dalam suatu medium” (The Liang Gie, 2004 : 18).

2. Komponen Seni

a. *Subject matter* atau tema

Pengertian *Subject matter* atau tema pada umumnya dimaksudkan juga sebagai tema atau juga bisa disebut pokok soal yaitu pokok persoalan yang selalu dijumpai dalam suatu karya seni.

Menurut pendapat yang ditulis oleh P. Mulyadi tentang *subjek metter* adalah :

“Di dalam seni *representative*, atau non abstrak maka temanya adalah alam. Tetapi di dalam seni abstrak yang tidak menggambarkan apa-apa, “*subject metter* atau tema berupa ide atau konsep-konsep intelektual yang lebih sulit dimengerti bila dibandingkan dengan tema-tema yang didasarkan atas suatu obyek atau fakta” (P. Mulyadi, 1997 : 27-28).

b. Bentuk

Bentuk dimaksudkan sebagai totalitas karya. Bentuk adalah organisasi (desain) dari segenap unsur yang mewujudkan suatu karya seni itu sendiri. Bentuk dikenal pula sebagai “totalitas karya” yang merupakan organisasi unsur-unsur seperti garis, bidang, gelap terang, dan warna sehingga terwujud apa yang dimaksud karya.

Pengertian bentuk yang ditulis menurut P. Mulyadi adalah :

“Ini berarti bahwa bentuk adalah sesuatu yang dapat ditangkap oleh panca indera yaitu dilihat dan diraba” (P. Mulyadi, 1996 : 16).

c. Isi atau arti

Isi disebut kualitas atau arti, yang ada dalam suatu karya seni. Isi juga

dimaksudkan sebagai suasana hati (*Final statement, mood*) atau pengalaman penghayatan, isi merupakan arti yang *essential* dari pada bentuk dan serangkaian dinyatakan sebagai bentuk sejenis emosi. Aktifitas intelektual atau asosiasi yang kita lakukan terhadap suatu karya seni.

Apa yang dimaksud dengan pengertian Isi atau Arti yang ditulis menurut P. Mulyadi adalah :

“Apabila ada suatu usaha untuk menganalisa mengapa bentuk dari suatu karya menimbulkan emosi atau ekspresi terhadap kita atau menstimulasi aktifitas intelektual penghayatannya, sebenarnya kita sedang berhadapan dengan isi atau arti” (P. Mulyadi, 2000 : 16-17).

Seniman memang memiliki tujuan dan hak sendiri dalam melahirkan karya seninya, tetapi nilai yang ditangkap orang lain dari karya itu tidak selalu sama. Ini menyangkut soal tafsir bentuknya. Penafsiran yang berpengaruh misalnya kritikus dapat memberikan isi nilai yang diakui kebenarannya oleh banyak penikmat. Sampai ada penafsiran lain yang mampu menggulingkan dominasi tafsir yang telah berlangsung lama itu. Persoalan bentuk dan isi ini juga dapat dihubungkan dengan perdebatan adanya aktual dan nilai kontekstual. Setiap benda seni mengandung kedua nilai tadi.

Jika ditinjau dari aspek isi seni, nilai-nilai di dalamnya juga dapat kontekstual dan universal. Struktur jiwa manusia dari dulu sampai sekarang tetap sama, punya perasaan, intuisi, pikiran, kemauan, kesadaran dan bawah sadar.

Isi tergantung kepada *subject* mau ditafsirkan apa saja, tetapi ada juga seniman yang jelas-jelas ingin menyampaikan isi melalui bentuk apa saja, asal isi itu sampai dan tidak ditafsirkan oleh subject seni. Dalam aspek seni tadi masih harus digolongkan benda seni yang isinya lebih bersifat pemikiran dari pada perasaan, atau keduanya dipadukan.

Menurut Jacob Sumardjo penjelasan tentang aspek seni adalah :

“Dengan demikian aspek seni dapat menekankan hal yang berbeda dalam setiap karya seni. Namun tidak menghilangkan kemungkinan adanya sebuah karya seni yang sempurna, yakni mengandung semua aspek bentuk maupun isi dan kekayaan isi yang mewakili semua potensi jiwa manusia” (Jacob Sumardjo, 2000 : 115-118).

3. Unsur-Unsur Dalam Karya Seni

Disamping komponen seni, dalam suatu karya seni juga harus memperhatikan unsur yang ada di dalam karya seni. Berikut pengertian masing-masing dari unsur rupa tersebut :

a. Garis

Pengertian atau penjelasan tentang sebuah garis menurut Arfial Arsad Hakim adalah :

“Pengertian Garis dimulai dari sebuah titik, merupakan “ jejak ” yang ditimbulkan oleh titik-titik yang berhimpit. Juga merupakan goresan atau sapuan yang sempit dan panjang sehingga membentuk seperti benang atau pita” (Arfial Arsad Hakim, 1997 : 35).

Sedangkan pengertian garis menurut pemaparan Dharsono Sony Kartika dalam buku yang bertajuk “Estetika” adalah :

“Garis mempunyai peranan sebagai garis, yang kehadirannya sekedar untuk memberikan tanda dari bentuk logis, seperti yang terdapat pada ilmu-ilmu eksakta / pasti. Garis punya peranan sebagai lambang, yang kehadirannya merupakan lambang informasi yang sudah merupakan pola baku dari kehidupan sehari-hari seperti pola lambang yang terdapat pada logo, tanda pada peraturan lalu-lintas dan lambang-lambang yang digunakan dalam pola kehidupan sehari-hari”(Kartika, Sony Dharsono, 2007:70).

b. Shape

Menurut Dharsono (Sony Kartika) pengertian *Shape* adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur.

Pengertian *Shape* menurut *Oxford Dictionary* adalah sebagai berikut :

“The form of the outer edges or surfaces of sth; an example of sth that has a particular form : a rectangular shape. The pool was in the shape of a heart” (Oxford Dictionary, 2005 : p1395).

Jika suatu garis (*geometric* atau garis ekspresi) bersentuhan (bersatu) dengan garis itu sendiri (tetapi bukan berimpit) maka garis itu akan meliputi suatu area (daerah) atau bentuk. Kalau kita menggunting selembar kertas hitam dengan suatu bentuk tertentu lalu bentuk guntingan yang telah mendapat bentuknya tersebut kita letakkan diatas kertas putih (atau sebaliknya, putih diatas kertas hitam) maka kita akan mendapatkan suatu area. Demikian juga jika kita gunting tersebut merupakan kertas berwarna, maka hal yang sama akan kita dapatkan.

Pada hakekatnya, suatu bentuk dimensional yang diikat / dibatasi

oleh *Contour* (garis pinggir / batas, garis normal maupun garis ilusif), dengan *shape*. Dengan perkataan lain, ada yang mengartikan *shape* adalah *contour* itu sendiri.

Pengertian *Shape* Menurut Arfial Arasad hakim adalah :

“*Shape* dapat dibedakan atas *shape geometri* dan *shape biomorphic*. *Shape geometric* merupakan bentuk yang standar (ukuran, aturan, dan batasan) dalam sifat dan berasal dari ilmu ukur, seperti lingkaran, empat persegi, segitiga. *Shape biomorphic* merupakan bentuk yang tidak beraturan (bebas dan organik)” (Arfial Arasad Hakim, 1997 : 54-55).

c. Tekstur

Menurut penjelasan serta pemaparan Dharsono Sony Kartika pengertian Tekstur adalah “unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang perwajahan bentuk pada karya seni rupa secara nyata atau semu” (Kartika, Sony Dharsono, 2007 : 75).

Wujud suatu tekstur menurut Dharsono Sony Kartika dapat dibedakan menjadi 2 macam, yaitu :

1. Tekstur Buatan (*Artifical Textur*)

Merupakan tekstur yang sengaja dibuat atau hasil dari penemuan : kertas, logam, kaca, plastik, dan sebagainya (Kartika, Sony Dharsono, 2007 : 75).

2. Tekstur Alami (*Nature Texture*)

Merupakan wujud rasa permukaan bahan yang sudah ada secara alami tanpa campuran tangan manusia : batu, pasir, kayu, rumput, dan sebagainya (Kartika, Sony Dharsono, 2007 : 75).

d. Warna

Menurut pendapat yang ditulis oleh Dharsono Sony Kartika pengertian tentang warna adalah :

“warna sebagai satu elemen atau medium seni rupa, merupakan unsur susun yang sangat penting, baik di bidang seni murni maupun seni terapan. Bahkan lebih jauh dari pada itu warna sangat berperan dalam segala aspek kehidupan manusia. Demikian eratnya hubungan antar warna dengan kehidupan manusia, maka warna mempunyai peranan yang sangat penting, yaitu : warna sebagai warna, warna sebagai representasi alam, warna sebagai lambang/symbol, dan warna sebagai simbol ekspresi” (Kartika, Sony Dharsono, 2007 : 76).

Beberapa pengertian warna yang dikemukakan serta ditulis oleh menurut Dharsono Sony Kartika sesuai dengan kelompoknya adalah :

1. Warna sebagai warna : kehadiran warna tersebut sekedar untuk memberikan tanda pada suatu benda atau barang atau hanya untuk membedakan ciri benda satu dengan yang lain tanpa maksud tertentu dan tidak memberikan pretensi apapun. Warna-warna tidak dipahami atau dihayati karena kehadirannya hanya sebagai tanda atau lebih dari itu hanya sebagai pemanis permukaan.
2. Warna sebagai representasi alam : kehadiran warna merupakan penggambaran sifat objek secara nyata, atau penggambaran dari suatu objek alam sesuai dengan apa yang dilihtanya.
3. Warna sebagai tanda/lambang/symbol : kehadiran warna merupakan lambang atau melambangkan sesuatu yang merupakan tradisi atau pola umum.

Telah diterangkan bahwa garis memberikan pada kita kejelasan serta irama dinamik dan ada kalanya garis mensugestikan pernyataan massa atau bentuk tiga dimensi yang kemudian dipertegas dengan adanya nada. Selanjutnya warna melengkapi pernyataan kekurangan ini, dan sekaligus membantu menjadikan suatu lukisan tampak lebih nyata. Kegunaan warna secara natural ini dapat membedakan tiga cara yang disebut heraldik harmonis, dan murni.

a. Value

pengertian *Value* adalah kesan gelap terangnya warna. Ada banyak tingkatan dari terang ke gelap dari mulai putih hingga hitam, misalnya dari *white-high*, *ligh-ligh-low*, *ligh-middle-high*, *dark-low*, *dark-dark-black*. “*Value* yang berada diatas middle disebut *high value*, sedangkan yang dibawah *value* adalah *low value*. Kemudian *value* yang lebih terang dari warna normal disebut *Tint*, sedangkan yang lebih gelap dari warna normal disebut *Shade*“ (Mike Susanto, 2002 : 113).

b. Hue

Hue adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti merah, biru, hijau, dan sebagainya. Perbedaan antara warna biru dan hijau adalah perbedaan dalam *Hue*. Munsell memilih 5 buah hue, yang merupakan dasar, yaitu : merah, kuning, biru, dan ungu (Kartika, Sony Dharsono, 2007 : 78).

C. DISTORSI, ABSTRAK DAN ABSTRAKSI

1. Distorsi

Pengertian distorsi menurut penjelasan Suryo Suradjijo adalah sebagai berikut :

“Distorsi yang biasa kita maksudkan ialah merentangkan (melebihkan ukuran, melilin, meluaskan atau mengadakan perubahan bentuk dengan cara lain dari bentuk dan ukuran umum benda. Tetapi distorsi dapat juga berarti melebih-lebihkan warna dan penyinaran, mempertajam kontras antara gelap terang, atau lebih menekankan karakter tekstur dan kwalita permukaan” (Suryo Suradjijo, 1985 : 61).

Pengertian distorsi pada tiap buku mempunyai pemngertian berbeda, distorsi menurut Sunarto adalah :

“Distorsi sendiri adalah pengubahan bentuk yang lebih menonjolkan karakteristik visual objek, sehingga mendapatkan bentuk menjadi lebih sempurna dari bentuk aslinya, atau untuk mendapatkan bentuk lain yang sesuai dengan konsep estetik seniman, sehingga sering tampak berlebih-lebihan“ (Sunarto, 1988 : 5).

Pengertian distorsi menurut penjelasan Otto G. Ocvirk adalah :

“Any change made by an artist’s in the size position or general character of form or organized into a pictorial image. Any personal or subjective interpretation of natural form must necessary involie a degree of distortion” (Otto G. Ocvirk, 1960 : p158).

Pengertian Transformasi, Stilasi menurut Dharsono (Sony Kartika) adalah:

“Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (*trans*=pindah) wujud atau

figur dari objek lain ke objek yang tegambar”(Kartika, Sony Dharsono, 2007:72).

“Stilasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang digambarkan, yaitu dengan cara meng-gayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut” (Kartika, Sony Dharsono, 2007 : 71).

Sedangkan pengertian deformasi menurut penjelasan Suryo Suradjijo adalah :

“Deformasi biasanya dimaksudkan untuk mengubah bentuk yang sudah tidak menonjolkan karakter objek yang digambarkan. Tetapi lebih cenderung untuk mendapatkan yang didukung oleh balans” (Suryo Suradjijo, 1985 : 62).

2. Abstrak dan Abstraksi

Abstrak adalah sifat pemahaman mengenai sebuah kualitas atau hubungan itu kurang lebih bersifat umum yang berada di luar data yang ada di depan kita. Pemahaman bersifat abstrak kalau tidak ada di depan kita. Pemahaman bersifat abstrak kalau tidak ada kaitannya dengan intuisi indrawi. Penyajian-penyajian pemahaman itu menghubungkan objek tanpa ciri-ciri individual.

Pengertian abstraksi menurut Otto G. Ocvirk adalah :

“An idea stripped of its concret accompeniments, an ‘Essence’, or summary”
(Otto G. Ocvirk, 1960 : p6).

Karena itu, representasi abstrak dapat disebut sebagai konsep penyanggah (subjek) dan suatu bentuk (misalnya manusia). Menurut Lorens Bagus abstrak adalah:

“Representasi abstrak dapat juga disebut konsep formal, Konsep semacam ini menggambarkan bentuk tanpa penyanggah (misalnya kemanusiaan, kepribadian)”(Lorens Bagus, 2002 : 6).

Abstraksi merupakan sebuah proses yang ditempuh pikiran untuk sampai pada konsep yang bersifat universal. Proses ini berangkat dari pengetahuan mengenai objek individual yang bersifat spasiotemporal (ruang dan waktu). Pikiran melepaskan sifat individual dari objek dan bentuk konsep universal.

Beberapa pengertian khusus :

- a. Sesuatu yang dilihat mengacu pada objek atau peristiwa khusus. Abstraksi menyajikan secara simbolis atau secara konseptual serta secara imajinatif sesuatu yang tidak dialami secara langsung atau konkret.
- b. Hasil dari proses abstraksi. Dengan proses situ kualitas atau realisasi atau ciri dari suatu keseluruhan dipisahkan sebagai ide dari keseluruhan itu.
- c. Dalam logika tradisional proses menghasilkan konsep universal dari objek particular. Misalnya konsep manusia diangkat dari pria dan wanita yang merupakan objek particular.
- d. Aspek atau bentuk kognisi yang secara mental menyendirikan ciri-ciri objek itu dari yang lain. Baik proses maupun hasil dari penyendirian tersebut abstraksi.

Jenis-jenis abstraksi menurut pendapat Lorens Bagus dibagi menjadi dua pengertian :

1. Abstraksi total

Ini merupakan abstraksi yang universal dari yang paling particular. Misalnya abstraksi konsep universal manusia dari manusia khusus. Disebut total karena hasilnya selalu merupakan suatu keseluruhan, yakni suatu gabungan atau campuran yang terjadi karena suatu subjek dan suatu bentuk. Misalnya, manusia adalah suatu subjek yang mempunyai kodrat manusiawi (Loren Bagus, 2002 : 7).

2. Abstraksi formal

Ini merupakan abstraksi bentuk dari suatu objek. “Misalnya, kemanusiaan dari manusia konkret atau gerak dari benda-benda yang bergerak” (Loren Bagus, 2002 : 7).

D. PENGERTIAN SENI GRAFIS

Pendapat tentang pengertian arti kata grafis ditinjau dari segi bahasa menurut Mikke Susanto adalah :

”Grafis berasal dari bahasa Yunani, *graphein*, yang berarti menulis atau menggambar. Seni grafis merupakan penggubahan gambar bebas karya perupa menjadi cetakan, yang melalui proses manual dan menggunakan material tertentu, dengan tujuan membuat perbanyakkan karya dalam jumlah tertentu”(Mikke Susanto, 2002:47).

Seni grafis adalah ungkapan seni rupa 2 dimensional yang dalam visualisasinya melalui proses cetak, cetak tinggi (*Woodcut, Linnocut, relief print*), cetak dalam (*Etsa*), cetak datar (*Lithography*), dan cetak saring (*Serigrafi, Screen Printing, Silk Screen*). Karenanya di cetak maka dimungkinkan adanya proses pengulangan, sehingga cetakan-cetakan (hasilnya) dapat berjumlah lebih dari satu (jamak).

Menurut penjelasan P. Mulyadi tentang pengertian seni grafis adalah :

“Seni grafis adalah salah satu cabang seni rupa yang erat kaitannya dengan persoalan cetak mencetak; suatu usaha untuk memperbanyak karya“(P. Mulyadi, 1996:8).

Seni grafis secara sederhana merupakan bentuk ungkapan seni rupa dua dimensi yang memanfaatkan proses cetak. Karya grafis memungkinkan diperoleh jumlah lebih dari satu. Proses cetak dalam seni grafis cenderung terbatas pada proses manual atau semi mekanis, yaitu suatu proses langsung yang melibatkan ketrampilan tangan sang seniman. Jumlah edisi suatu karya grafis biasanya terbatas. Walaupun karya seni grafis berjumlah banyak (lebih dari satu), secara konvensi tiap lembar edisinya diakui sebagai karya original, bukan reproduktif.

Untuk mempertegas keaslian karya, dengan menggunakan pensil, senimannya memberikan catatan di bagian bawah di luar gambar, berupa tanda tangan, tahun pembuatan, judul karya, dan nomor urut cetak serta jumlah edisinya. Misalnya, 10/25 berarti cetakan ke-10 dengan seluruh jumlah edisinya 25 (Ensiklopedia Nasional Indonesia jilid 6, 1989:221).

Seni grafis merupakan salah satu cabang seni rupa yang memiliki komponen yang sama dengan cabang seni rupa lainnya. Dalam menciptakan sebuah karya tidak lepas dari komponen-komponen yang menjadi kerangka karya seni, yaitu komponen seni, karena antara satu dengan yang lain saling mendukung. Yang termasuk komponen seni yaitu, *subject matter*/tema, bentuk,

E. RAGAM SENI GRAFIS

1. Cetak Tinggi (*Relief Print*)

Yang dinamakan cetak tinggi adalah proses peneraan (tero negatif) pada bidang datar (kertas). Sesuai dengan namanya cetak tinggi, maka bidang yang dilumuri tinta adalah bidang yang tinggi, sedang bidang yang rendah tidak terkena tinta. Teknik ini berbeda dengan cetak tembus (*Silk Screen*) dengan menggunakan silkscreen sebagai media dasarnya (Kartika, 2004 ; 38).

Relief prints adalah jenis pembuatan cetakan dengan cara mencukil bahan cetakan yang sering disebut cetak tinggi, dimana bidang atau garis cetaknya ada di permukaan klise yang lebih tinggi. Jadi *relief print* atau cetak tinggi merupakan teknik grafis dimana bidang yang dilumuri tinta adalah bidang yang tinggi, sedang bidang yang rendah tidak terkena tinta. Adapun cara membuat cetakan dengan cetak tinggi dapat dilakukan dengan cara; papan diusahakan rata, kita buat sket di atas papan tersebut, kemudian mencukil bagian yang tidak dikehendaki terkena tinta, lalu papan di rol dengan tinta dan dicapkan pada kertas, setelah diangkat atau dilepas kita bisa

melihat hasilnya dari bagian yang dicukili tidak terkena tinta (http://id.Wikipedia.Org/wiki/seni_grafis).

2. Cetak Dalam (*Intaglio*)

Intaglio adalah jenis pembuatan cetakan dengan cara kimiawi atau goresan pada bidang logam dimana garis atau bidang cetaknya ada pada permukaan yang lebih rendah Teknik ini merupakan kebalikan dari cetak tinggi dan sering disebut dengan cetak dalam. Teknik ada 5 macam, yaitu “*etsa*”, “*aquatint*” teknik ini melalui proses kimiawi, sedang “*engraving*”, “*drypoint*”, “*mezzotint*” diperoleh melalui proses cukilan atau goresan. Dalam proses pembuatannya, teknik ini menggunakan alat bantu “*pres*”. Adapun proses pencetakannya sebagai berikut:

Plat tembaga atau logam diusahakan pada bagian tepi sudah dihaluskan guna menghindari sobeknya kertas pada waktu penintaan dengan mesin pres. Permukaan logam ditutup dengan cat besi atau asfaltum. Setelah kering cat pada bagian yang ingin diberi warna dihilangkan, kemudian tembaga dimasukkan ke dalam larutan “*feriklorit*”. Setelah dirasa sudah terjadi pengeroposan tembaga atau plat tersebut diangkat (namun bila menginginkan ada warna yang lebih gelap atau terang, dilakukan pengasaman lebih dari satu kali dengan bidang yang berbeda). Setelah cat dihilangkan, kemudian dilakukan penintaan pada plat tembaga, hilangkan tinta yang berada pada permukaan plat tembaga atau logam yang paling luar hingga tinta yang tersisa hanya pada bagian yang terjadi pengeroposan tadi. Kemudian dilakukan pengepresan, sebelum pengepresan kertas dilembabkan terlebih

dahulu supaya nantinya dalam pengepresan warna lebih mudah terangkat dan penyerapan warna di atas kertas lebih baik (http://id.Wikipedia.Org/wiki/seni_grafis).

3. Litografi (*Planography print*)

Planography print ialah jenis pembuatan cetakan dengan permukaan datar, dan teknik ini sering disebut *lithography*, yaitu proses yang memanfaatkan sifat dasar air dan minyak yang saling menolak. Bahan yang digunakan adalah batu “*limestone*”, yaitu jenis batu yang memiliki permukaan rata dan halus. Teknik ini juga memerlukan mesin “*pres*”. “*Lithography* adalah salah satu dari sedikit media grafis yang dimulai oleh seorang *Alois Senefelder* dengan penemuan proses kimia yang memungkinkan pencetakan secara cepat dalam menghasilkan gambar “ (Siregar, 2001:7). Dari sinilah muncul berbagai macam teknik yang menggunakan unsur kimiawi yang hingga sekarang masih banyak digunakan (http://id.Wikipedia.Org/wiki/seni_grafis).

4. Cetak Saring (*Silk Screen*)

Silk Screen adalah jenis pembuatan cetakan memanfaatkan bagian dari material yang dapat ditembus tinta. Teknik semacam ini dapat menggunakan bahan kertas atau kain sutera (nilon). Teknik ini sering disebut “cetak saring” atau *serigraphy*”. Cetak saring atau *serigraphy* banyak dikenal dengan sebutan sablon, teknik yang banyak digunakan masyarakat seperti pembuatan sablon kaos, spanduk, sticker dan lain-lain. Adapun teknik yang bisa digunakan adalah membuat gambar/sket pada kertas, kemudian dilubangi

dan disemprot. Hal inipun sebenarnya juga sudah termasuk teknik cetak, demikian pula pada stempel (http://id.Wikipedia.Org/wiki/seni_grafis).

5. Cetak Digital (*Digital Print*)

“*Digital print* adalah jenis pembuatan cetakan dengan memanfaatkan program penanganan foto yang dihasilkan oleh mesin, seperti komputer, scanner, printer, dan sebagainya. Penanganan foto dengan efek-efek yang menarik untuk memperindah file-file yang mempunyai format foto seperti; *PSD* (standart Photoshop), *PCX*, *GIF*, *JPEG*, *PNG*, dan sebagainya” (http://id.Wikipedia.Org/wiki/seni_grafis).

BAB III

KEHIDUPAN KUPU-KUPU

SEBAGAI TEMA PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS

A. IMPLEMENTASI TEORITIS

Gagasan atau ide merupakan hal yang harus dimiliki seseorang pencipta karya seni dalam proses penciptaan karya seni. Subjektivitas dari seorang pencipta karya seni menggambarkan latar belakang yang kompleks. Seperti pengalaman hidupnya, pengamatan terhadap suatu objek atau bentuk-bentuk yang dikenalnya. Secara ilmu jiwa langkah pertama lahirnya karya seni adalah pengamatan peristiwa sesungguhnya bukan peristiwa yang lepas dan berdiri sendiri, karena ketika orang mengamati objek, maka akan ada stimulasi dan rangsangan. Selanjutnya orang akan menangkap suatu objek secara pribadi sesuai dengan pengalamannya. Biasanya objek benda atau hal yang menimbulkan ide dalam kelahiran suatu karya seni.

Penulis tertarik untuk menjadikan kehidupan kupu-kupu sebagai tema dalam penciptaan karya seni grafis. Hal ini dikarenakan kehidupan kupu-kupu merupakan salah satu alur kehidupan yang terjadi di muka bumi ini. Sebuah alur kehidupan yang teratur setiap sesinya. Alur yang menarik dipandang dari segi keindahannya seperti bentuk, gerak, warna menjadikan penulis tertarik untuk menjadikan kehidupan kupu-kupu sebagai tema dalam penciptaan karya grafis.

Selain dari pendapat diatas, penulis juga mendasari bahwa kehidupan kupu-kupu merupakan dapat dicontoh untuk semua kehidupan bahkan untuk pijakan kehidupan manusia. Yang dapat diekstrakkan kedalam teori oposisi biner misalnya “menikah > < tidak menikah”, “siang > < malam”, “hitam > < putih”, dan sebagainya (Mudji Sutrisno, 2005 : 134). Dari sebuah keadaan yang buruk juga kadang merugikan bagi yang lain menjadi makhluk yang indah dipandang bahkan untuk dipelihara.

Ketertarikan penulis juga didasari kehidupan alam sekitar kehidupan penulis yang tidak jauh dari suasana desa dengan keadaan yang masih alami. Kecintaan terhadap kupu-kupu dimulai saat penulis masih kecil, hingga sekarang menjadikan kesan tersendiri pada pemikiran serta ide dalam penciptaan karya yang selalu berhubungan dengan keadaan alam sekitar.

B. IMPLEMENTASI VISUAL

1. Subject Matter

Kehidupan kupu-kupu merupakan hal yang sangat positif untuk dipelajari, selain kita belajar untuk mengerti alur kehidupan alam sekitar. Mulai dari proses kehidupan, sistem organ seperti pernafasan, reproduksi, pencernaan, sistem peredaran darah, sistem syaraf, sistem ekskresi atau pembuangan. Kupu-kupu termasuk pada kelas *insecta*, diperkirakan oleh para ahli *zoologi* kelas *insecta* mempunyai jumlah lebih dari 70.000 jenis. Pada umumnya *insecta* terdapat di dalam tanah, udara, air tawar, dan pada organisme lain sebagai ektoparasit (D. A. Pratiwi, 2006 : 215).

Alur kehidupan kupu-kupu masuk pada jenis metamorfosis sempurna, yaitu antara hewan muda dengan hewan dewasa sudah berbeda bentuk. Hewan muda pada alur kehidupan kupu-kupu adalah ulat atau "*larva*".

2. Bentuk Visual

Kehidupan kupu-kupu pada dasarnya sangat dekat dengan kehidupan manusia, perkembangannya serta kehidupannya sangat menarik untuk dipelajari serta dinikmati sebagai sebuah unsur keindahan alam. Dalam bentuk visual yang penulis ciptakan, ingin memberikan sebuah gambaran dengan menggunakan unsur-unsur pada kehidupan kupu-kupu yang mempunyai kesan indah, warna-warni, bentuk yang unik, menyatu dengan alam, tempat hidup yang indah seperti bunga, daun dan pohon, cerah.

Kesan tersebut diatas dieksplorasi kedalam karya-karya penulisan yang pada dasarnya membicarakan tentang kehidupan kupu-kupu yang sangat menyenangkan serta memberikan sedikit pengetahuan tentang apa dan bagaimana proses kehidupan kupu-kupu yang sering disebut metamorfosis.

Distorsi digunakan guna menegaskan karakter objek agar lebih memenuhi karakteristik tema yang diangkat seperti menonjolkan gelap terang serta warna-warna yang cenderung kontras untuk mendukung pencapaian karakter yang penulis inginkan.

pemindahan objek yang diamati kedalam objek tergambar dilakukan dengan sangat teliti agar objek tergambar tidak terlalu melenceng jauh dari objek yang diamati. Karena dalam proses pemindahan ini menggunakan prinsip

atau teori transformasi dimana objek yang diamati begitu saja di pindahkan kedalam objek tergambar.

Stilasi juga digunakan dalam pembuatan karya tugas akhir yang penulis ciptakan, seperti pada pembentukan awan atau mendung yang digayakan agar mempunyai kesan serta mendukung tema yang diangkat.

3. Medium dan teknik

karya dibuat dengan menggunakan teknik *silk screen* dengan sistem pemisahan warna pada program *Photoshop cs2*. Hal ini dilakukan guna memudahkan dalam pemisahan warna serta dapat mengontrol tingkat keakuratan perbesaran sketsa. Karya dibuat dengan warna (*Full colour*). Dimana warna-warna tersebut bisa menggambarkan situasi seperti yang diinginkan oleh penulis, pemakaian warna-warna terang dan cenderung menyolok, dengan harapan menghasilkan suasana seperti tema yang diangkat.

Semua objek yang ada dalam karya menggunakan teknik cetak saring atau *silk screen*, dengan ini penulis bisa mengeksplorasi warna serta bisa memainkan warna yang dirasa mendukung tema. Penggunaan Scanner juga mendukung pada pemindahan sketsa kedalam program *Photoshop* guna pemisahan warna. Efek yang ditampilkan dibuat semirip mungkin dengan karakter goresan tangan dengan menggunakan tool yang terdapat pada program *Photoshop*.

Dalam pembuatan karya ini medium yang digunakan adalah kertas *linnen*, *screen*, *rubber white*, *pigmen*, *afdruk emulsion (super X)*, raket, pengering (*dryer*).

4. Proses Pembuatan Karya

Teknik diartikan sebagai metode yang detail pada karya seni. Adapun proses pencetakannya sebagai berikut :

- a. Dalam proses pembuatan karya, terlebih dahulu membuat sketsa gambar diatas kertas A4. Dalam sketsa ini sudah ditampilkan dengan penuh warna yang nantinya akan dieksekusi ke dalam karya asli, juga ukuran skala sehingga akan memudahkan penulis dalam melakukan eksekusi pengerjaan ke dalam bentuk dan ukuran karya yang sesungguhnya. Setelah sketsa siap kemudian masuk pada proses scan untuk memudahkan pemindahan stesa ke dalam program Photoshop untuk dilakukan proses pemisahan warna serta tidak ada perubahan ukuran dari sketsa. Setelah proses pemisahan warna proses selanjutnya adalah pencetakan sesuai dengan banyak warna yang telah dipisah dengan menggunakan printer kertas A4. Proses perbesaran manggunakan mesin foto *copy Xerok* untuk menghasilkan hasil yang hitam pekat hal ini dilakukan guna memudahkan pada waktu proses afdruk.
- b. Setelah proses diatas terlalui maka masuk pada tahap pembuatan negatif diatas screen yang telah diukur tingkat kerapatan saringannya, yaitu dengan menggunakan screen untuk banhan kaos.hal ini dilakukan guna menimbulkan efek tekstur pada karya yang akan dihasilkan. Pembuatan afdruk dilakukan dengan menggunakan zat atau larutan pembuat negatif *Film (afdruk emultion super X)* yang dicampur sesuai takaran. Untuk mempercepat proses pengeringan screen yang telah dilumuri *super x* secara

merata yaitu dengan menggunakan alat pengering (*dryyer*).dengan catatan tidak boleh terkena sinar secara langsung. Penyiapan *screen* sesuai dengan jumlah warna yang telah dipisah.

Bila sudah benar-benar kering maka siap untuk dilakukan penyinaran diatas meja kaca transparan yang terdapat lampu dengan cahaya cukup terang. Sebelum melakukan penyinaran, sketsa yang sudah diperbesar harus sudah dirubah transparan dengan cara melumuri minyak secara merata. Perbersaran sketsa diletakkan menutupi arah datangnya sinar guna menghasilkan poin pada screen. Penyinaran dilakukan \pm 20 menit.

Screen yang telah disinari direndam beberapa detik guna memperjelas poin mana yang akan dihilangkan untuk jalan keluar tinta pada saat pencetakan diatas kertas.

- c. Pencetakan karya dimulai dengan warna-warna yang terang seperti pembuatan *background*. Penyiapan warna dengan campuran *rubber* dan *pigmen* sesuai warna apa yang diinginkan penulis. Jika semua diatas telah siap maka proses pencetakan bisa dilakukan. Hasil cetakan dalam setiap judul tidak hanya 1, tapi memang sampai dihasilkan karya yang menurut penulis sempurna.
- d. Penulis menggunakan teknik silk screen yang telah mengalami penambahan proses pemisahan warna pada program *Photoshop*. Screen yang telah digunakan bisa dibersihkan kembali dengan menggunakan kaporit

dicampur abu gosok. bila masih ada bayang-bayang penulis menggunakan reduser M3. Hal tersebut diatas dilakukan sampai tercapai 10 karya.

5. Diskripsi Karya

Melalui karya dengan tema Kehidupan Kupu-Kupu, penulis dapat memperingatkan penikmat karya akan pentingnya menjaga kelestarian alam sekitar yang pada dasarnya sangat indah. Dengan mempertimbangkan kaidah-kaidah yang diperdalam, sehingga kesan indah, bentuk yang unik, warna-warna yang cerah yang dihasilkan tetap pada koridor estetik karya seni. Keseluruhan karya yang tercipta sesuai dengan tema kehidupan kupu-kupu ini menceritakan tentang bagaimana proses kehidupan kupu-kupu. Perubahan yang terjadi dalam setiap fase muncul menyertai perjalanan kehidupan kupu-kupu yang sering disebut metamorfosis sempurna. Yang semula dari telur, *larva* (hewan muda) atau sering disebut ulat, *pupa* (masa kepompong), dan *imago* (hewan dewasa).

Dengan judul karya “Bertelur I”, “Bertelur II” penulis memberikan penggambaran setelah proses kawin, maka kupu-kupu dewasa melakukan proses bertelur. tempat yang sering digunakan untuk bertelur adalah daun. perubahan menjadi larva atau ulat juga digambarkan pada karya ini.

Perubahan bentuk secara fisik dan genetis terjadi pada proses metamorfosis kupu-kupu atau alur kehidupan kupu-kupu. Fase *larva*, *pupa* (kepompong), *imago* (hewan dewasa) atau disebut kupu-kupu tergambar pada karya dengan judul “Berubah Bentuk I”, “Berubah Bentuk II” dan “Berubah Bentuk III”.

Setelah melalui proses tersebut diatas maka kupu-kupu berkembang menjadi hewan *insecta* yang sangat menarik baik secara wujud maupun warna. Warna-warna yang terdapat pada sayap kupu-kupu pada dasarnya adalah sisik yang menutupi seluruh sayap membentuk alur warna. Penjelasan ini digambarkan pada karya dengan judul “Warna-Warni Kupu-Kupu”.

Perubahan bentuk, ukuran serta faktor genetis yang juga berubah pada proses kehidupan kupu-kupu juga tergambar secara jelas. Dari awalnya adalah ulat hewan melata yang tidak mempunyai sayap kaki atau pun sistem kehidupan yang sempurana berubah menjadi kupu-kupu yang indah serta menarik. Mempunyai sayap, antena sebagai sensor pengindraan, kaki, serta sitem kehidupan yang lebih sempurna. Penggambaran diatas dapat diwujudkan pada karya dengan judul “Kupu-Kupu dan Ulat I” dan “Kupu-Kupu dan Ulat II”.

Jenis kupu-kupu sangat beranekan ragam, baik dari segi warna, bentuk, ukuran. Asal kupu-kupu yang berbeda-beda juga menyebabkan perbedaan tempat serta iklim juga menjadikan faktor penyebab terjadinya jenis-jenis kupu-kupu. dalam karya yang berjudul “Aneka Kupu-Kupu I” dan “Aneka Kupu-Kupu II” merupakan penggambaran dari keanekaragaman jinis kupu-kupu.

Diskripsi ini merupakan penjelasan tentang apa yang tergambar pada karya dengan tema yang diangkat oleh penulis.

6. Penyajian Karya

Dalam sebuah karya seni, penyajian juga harus perlu dipertimbangkan. Pada intinya, dalam penyajian haruslah bisa mendukung keharmonisan dan kedinamisan sehingga karya menjadi tampak lebih indah dan manis. Dan yang harus perlu diperhatikan juga, jangan sampai penyajian suatu karya akan merusak karya itu sendiri. Dalam penyajian karya, penulis menggunakan pigura kaca dengan sentuhan akhir *frame* pigura menggunakan warna natural kayu. Hal tersebut diterapkan karena penulis ingin memberikan kesan bahwa pigura tersebut tidak akan membatasi karya.

Dalam penyajian *frame* / pigura memang sengaja dibuat lebih besar serta tidak berimbang dengan karya. Menurut penulis *frame* juga merupakan satu kesatuan dengan karya yang dihasilkan. Perumpamaan yang dikaitkan dengan pemasanga *frame* yang besar adalah “teori pembuatan kayon atau gunungan wayang” yaitu dunia selalu lebih besar dari isinya. *Frame* tersebut merupakan perumpamaan dunia sedangkan karya kehidupan kupu-kupu merupakan isi dunia.

Selain itu penulis juga menggunakan kaca *doft* (non reflection), untuk mendukung penampilan karya. penggunaan kaca doft ini juga dimaksudkan agar tidak memantulkan cahaya yang datang ke arah karya. jadi karya bisa terlihat dengan jelas, tanpa ada gangguan pantulan cahaya.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari kajian serta olah data diatas, penulis menyimpulkan bahwa metamorfosis sempurna pada hewan jenis *Insecta* memang hanya terjadi pada Kupu-Kupu. Hal ini dilihat dari data yang telah dipaparkan serta dijelaskan oleh penulis bahwa tidak semua *Insecta* mengalami metamorfosis secara sempurna.

Disamping itu pengetahuan tentang alur kehidupan Kupu-Kupu yang termasuk pada metamorfosis sempurna merupakan pengetahuan yang sangat berguna bagi kehidupan. Bagi orang yang belum mengetahui secara jelas alur kehidupan tersebut akan sangat membantu mana yang disebut ka dalam metamorfosis sempurna serta mana yang bukan termasuk kedalam metamorfosis tidak sempurna. Selain pengetahuan yang akan didapat jika mempelajari alur kehidupan Kupu-Kupu maka orang akan mengetahui betapa pentingnya menjaga kelestarian alam yang bisa memberikan suasana segar pada pengatmatnya atau yang mempelajari serta sebagai sumber ide.

Didalam karya dengan tema “Kehidupan Kupu-Kupu” penulis menggambarkan suasana yang tenang, barbagai macam warna yang menyertai alur kehidupan, riang, suasana alami, gerak Kupu-Kupu yang dinamis. Penulis berharap dengan adanya gambaran tersebut, maka karya penulis akan menjadi pesan tersendiri bagi *audience*.

B. Saran

Setelah mengkaji permasalahan Kehidupan Kupu-Kupu sebagai tema dalam penciptaan karya grafis, penulis menemukan pengetahuan tentang apa dan bagaiman kehidupan kupu-kupu. Setiap fase yang terjadi sacara teratur dan terus menerus merupakan satu kesatuan utuh yang disebut dengan metamorfosis sempurna.

Oleh karena itu sangat diharapkan utnuk menjaga kelestarian alam agar kelangsungan salah satu kehidupan hewan yang ada di permukaan bumi ini bisa berlangsung serta dapat

dipelajari serta dinikmati keindahannya. Perhatian khusus juga dibutuhkan untuk kelestarian alam oleh semua pihak manusia, program-program rehabilitasi alam sangat membantu terjadinya alam yang tetap lestari.

Sekali lagi kehidupan kupu-kupu perlu mendapat perhatian khusus, kehidupan ini juga merupakan salah satu dari isi bumi, jika alur kehidupan telah musnah maka hancurlah keseimbangan kehidupan yang ada di bumi.



DAFTAR PUSTAKA

- Arfial Arsad Hakim, 1997. *Nirmana Dwimatra*. Surakarta: UNS Press.
- A. Sudiarja. 1982. *Manusia Multi Dimensional*. Jakarta. Gramedia.
- Budiono herusatoto. 2005. *Simbolisme dan Budaya Jawa*. Yogyakarta. Hanindita Graha Widia.
- BIOLOGI LIPI <http://www.biologi.lipi.go.id/> (20-02-2009, 23.30 WIB).
- Index to Organism Names (ION) <http://www.organismnames.com/query.htm> (20-02-2009, 23.30 WIB).
- Kartika, Sony Dharsono. 2007. *Esteika*. Bandung : Rekayasa Sains.
- Lorenz Bagus. 2002, *Kamus Filsafat*. Jakarta. Gramedia.
- Mikke Susanto, 2003. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Napsirudin, dkk, 1996. *Pelajaran Pendidikan Seni*. Jakarta: Yudistira.
- Ocvirk, Otto ct. (1962). *Art Fundamentals Theory and Practice, Dubuque Iowa: WMC Brown Company Printed in USA*.
- Oxford Dictionary, 2005. New York : Oxford University prees
- Mulyadi, P. 1996. *Kritik Seni*. Surakarta. UNS Press.
- _____. 1992. *Pengetahuan Seni*. Surakarta: UNS Press.
- _____. 2000. *Pengetahuan seni*. Surakarta ; UNS Press.
- Mudji Sutrisno. 2005. *Teori-Teori Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sunarto, 1994,. *Studio Lukis*, Surakarta: UNS Press.
- _____, 1998. *Studio Lukis I*. Surakarta. UNS Press.
- Suryo Suradjijo, 1990. *Filsafat Seni II*. Surakarta: UNS Press

_____. 1985. *Bunga Rampai*. Surakarta. UNS Press.

Scott Lash. 2004. *Sosiologi Post Modernisme*. Yogyakarta : Kanisius

Tim Penyusun. 1989. *Ensiklopedia Nasional Indonesia Jilid 6*. Jakarta: PT Cipta Adi Pustaka.

Tim Penyusun. 2006. *Biologi SMA kelas X jilid 1*. Jakarta : PT Erlangga.

The Liang Gie. 2004. *Filsafat Seni*. Yogyakarta : Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB).

Wahana Lingkungan hidup [http:// www.walhi.or.id/](http://www.walhi.or.id/) (20-02-2009, 23.30 WIB).

([http://id.Wikipedia.org/wiki/metamorphosis kupu-kupu](http://id.Wikipedia.org/wiki/metamorphosis_kupu-kupu))(20-02-2009,23.30 WIB).

([http://id.Wikipedia.org/wiki/metamorphosis kupu-kupu](http://id.Wikipedia.org/wiki/metamorphosis_kupu-kupu))(17-04-2009,23.30 WIB).

(http://id.Wikipedia.Org/wiki/seni_grafis)(23-04-2009,2130 WIB).

LAMPIRAN

















