

**VISUALISASI KUPU-KUPU MELALUI TEKNIK  
SIMPUL DAN KOIL**

**KARYA AKHIR**

*Diajukan kepada Universitas Negeri Padang  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam  
Menyelesaikan Program Sarjana Seni Rupa*



Oleh:

**RESSOSILA**

72823

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2011**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Karya Akhir

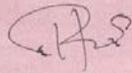
**VISUALISASI KUPU-KUPU MELALUI TEKNIK SIMPUL DAN KOIL**

Nama : Ressosila  
NIM : 72823  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Mei 2011

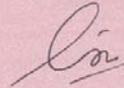
Disetujui untuk Ujian:

Dosen Pembimbing I,



Dra. Minarsih, M.Sn  
NIP. 19560419.198403.2.001

Dosen Pembimbing II,



Dra. Lisa Widiarti, M.Sn  
NIP. 19640912.199702.2.001

Mengetahui:

Ketua Jurusan Seni Rupa FBS UNP Padang



Dr. Ramalis Hakim, M.Pd.  
NIP. 19550712.198503.1.002

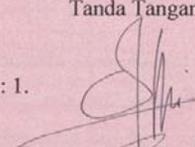
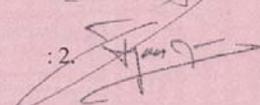
## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Karya Akhir  
Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang

Judul : Visualisasi Kupu-kupu Melalui Teknik Simpul dan Koil  
Nama : Ressosila  
NIM : 72823  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Mei 2011

Tim Penguji:

	Nama /NIP	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Ernis NIP.19571127.198103.2.003	: 1. 
2. Sekretaris	: Drs. Ajusril S NIP.19501018.197603.1.001	: 2. 
3. Anggota	: Drs. Erfahmi M.Sn NIP.19551011.198303.1.002	: 3. 

## **ABSTRAK**

Ressosila : Visualisasi Kupu-Kupu Melalui Teknik Simpul dan Koil

Berdasarkan dari judul yang diangkat penulis merupakan suatu perhatian dan pandangan penulis terhadap kebutuhan lingkungan hidup manusia. Dewasa ini manusia selalu sibuk dengan kepentingan diri sendiri tanpa memperhatikan lingkungan alam sekitar. Alam merupakan sumber kelangsungan kehidupan manusia. Misalnya hewan, tumbuh-tumbuhan, dan tanaman lainnya. Dari semua itu tentu butuh perlindungan yang mestinya harus dijaga, karena semuanya sangat berkaitan demi kelangsungan mahluk hidup lainnya. Tanaman tidak selalu tumbuh dengan baik tanpa bantuan dari tangan manusia, buah yang dihasilkan tidak berbuah begitu saja, tetapi adanya penyerbukan pada sari buah itu oleh serangga.

Serangga yang berperan dalam hal ini yaitu kupu-kupu. ia melakukan penyerbukan pada setiap tanaman sehingga menghasilkan buah ataupun bunga. Selain itu ia juga hidup dengan menghisap madu. Kecantikan akan kupu-kupu banyak sekali, terutama pada warnanya yang sangat estetik, dan anatomi kupu-kupu yang sangat menarik. Dengan itu banyak peminat serangga kupu-kupu ini untuk membuat taman khusus kupu-kupu, ada juga mengkoleksi kupu-kupu yang sudah mati dan diawetkan. Namun pada saat ini jenis kupu-kupu yang kaya akan warna tersebut sudah jarang di temui karena kehidupannya terancam punah oleh kepentingan manusia, hilangnya habitat kupu-kupu karena penebangan pohon, pembangunan serta polusi dari pupuk pertanian.

Melihat kondisi seperti itu penulis sangat prihatin, melalui karya-karya inilah penulis berharap bisa menyampaikan pesan-pesan positif kepada masyarakat untuk bisa menjaga kelestarian alam dan lingkungan sekitar. Melahirkan karya baru berbentuk tiga dimensi yaitu seni kriya yang memakai objek kupu-kupu dengan menggunakan teknik simpul dan koil.

## KATA PENGANTAR

Syukur Allhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT, sebagaimana kalimat yang selalu hamba lafaskan setiap saat kepada-Nya, yang telah membimbing hamba-Nya ini menuju jalan yang benar dan jalan yang telah diridhoi-Nya. Berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Karya Akhir ini dengan judul “Visualisasi Kupu-Kupu Melalui Teknik Simpul dan Koil”

Pada kesempatan ini penulis menghanturkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Ramalis Hakim, M.Pd dan Bapak Drs. Syafiril R, M.Sn selaku ketua dan sekretaris jurusan.
2. Ibu Dra. Minarsih, M.Sn selaku Penasehat Akademis dan pembimbing I dalam Tugas Akhir.
3. Dra. Lisa Widiarti, M.Sn selaku pembimbing II dalam penulisan laporan.
4. Ibu Dra. Ernis selaku Tim Penguji I.
5. Bapak Drs. Ajusril S M.Sn selaku Tim penguji II.
6. Bapak Drs. Erfahmi M.Sn selaku Tim Penguji III.
7. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Negeri Padang khususnya di Jurusan Seni Rupa, yang selama ini telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis dengan tulus dan penuh bijaksana.
8. Ayah dan Mama yang selama ini selalu mendukung penulis untuk dapat menyelesaikan kuliah dengan baik dan benar.

9. Sahabat-sahabat seperjuangan khususnya mahasiswa Bp 2006 yang selama ini telah memberi semangat kepada penulis, dan selama ini telah bersama-sama menggali ilmu di kampus Seni Rupa tercinta.

Seterusnya kepada seluruh pihak yang telah membantu, semoga Allah SWT memberkati kita semua. Penulis sangat berharap semoga penulisan laporan Karya Akhir ini dapat bermanfaat dan bisa menjadi pemicu bagi perupa untuk menciptakan karya seni selanjutnya yang bernilai estetika.

Padang, Mei 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	Halaman
<b>PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING</b>	
<b>PENGESAHAN DOSEN PENGUJI</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH</b>	
<b>ABSTRAK</b>	
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	i
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	v
<b>DAFTAR FOTO KARYA</b> .....	vi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan .....	5
C. Orisinalitas.....	5
D. Tujuan dan Manfaat.....	7
<b>BAB II KONSEP PENCIPTAAN</b>	
A. Kajian Sumber Penciptaan .....	8
1. Lingkungan Kehidupan Kupu-kupu .....	8
2. Seni Kriya .....	12
3. Makrame .....	15
B. Landasan Penciptaan .....	16
1. Estetika (Keindahan) .....	16
2. Cara Membuat Makrame .....	17
C. Tema/ Ide/ Judul .....	33
D. Konsep Perwujudan .....	35

### **BAB III METODE/ PROSES PENCIPTAAN**

A. Perwujudan Ide-Ide Seni .....	38
1. Tahapan Ide .....	38
2. Perancangan.....	39
3. Tahap pelaksanaan.....	48
B. Jadwal Pelaksanaan .....	62

### **BAB IV HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Karya .....	63
B. Pembahasan .....	64

### **BAB V PENUTUP**

A. Simpulan .....	81
B. Saran-Saran .....	81

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>82</b>
-----------------------------	-----------

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar karya-karya dari teknik simpul .....	6
2. Gambar Simpul Gantung dan Simpul Mati.....	18
3. Gambar Simpul Persegi Alternatif .....	19
4. Gambar Simpul setengah dan Rantai Simpul Persegi .....	20
5. Simpul Bobble dan Pola Buah Beri (arbei) .....	20
6. Gambar Simpul Josephine dan Kepala Turki.....	21
7. Gambar Simpul Picot .....	21
8. Gambar pondasi dengan menggunakan satu atau dua batang .....	23
9. Gambar menggunakan tiga batang pondasi.....	23
10. Gambar menggunakan pondasi batang tunggal, beberapa batang, dan campuran batang dengan rumput, serta seikat rumput pada pondasi .....	24
11. Gambar menggunakan susunan tiga batang pondasi sekaligus pada setiap jahitan .....	24
12. Gambar menggunakan batang dan papan tipis untuk pondasi .....	25
13. Gambar menggunakan rumput untuk pondasi.....	25
14. Gambar menggunakan balutan podasi dengan batang .....	25
15. yang bisa lebih dari satu pondasi .....	42
16. Gambar Benang tetoron.....	43
17. Gambar selang .....	44
18. Gambar Mutiara warna kuning.....	44
19. Gambar Mutiara blaster .....	44
20. Gambar Mutiara glester .....	45
21. Gambar Kawat ban .....	46
22. Gambar kawat halus .....	46
23. Gambar kawat (3mm) .....	47
24. Gambar Jarum renda.....	47
25. Gambar Tang, jarum renda dan lem .....	48
26. Gambar Gunting dan korek api .....	50

27. Gambar Mengaitkan benang.....	50
28. Gambar Menarik benang .....	50
29. Gambar Proses koil .....	50
30. Gambar Hasil koil.....	51
31. Gambar Memasang kawat pada bahu kiri .....	52
32. Gambar Memasang kawat pada bahu kanan .....	52
33. Gambar Membengkokkan ujung kawat.....	53
34. Gambar Cara mengunci kawat .....	53
35. Gambar Hasil rangka sayap.....	54
36. Gambar Lilitan benang pada rangka sayap .....	54
37. Gambar Hasil lilitan benang pada rangka sayap .....	55
38. Gambar Simpul Gantung .....	56
39. Gambar Simpul Persegi Alternatif .....	56
40. Gambar Hasil Simpul .....	57
41. Gambar Memasang Kawat Pertama .....	57
42. Gambar Memasang Kawat Kedua.....	58
43. Gambar Memilin Kawat .....	58
44. Gambar Memasang Dakron.....	59
45. Gambar Melilit Kawat.....	59
46. Gambar Memasang antena .....	60
47. Gambar memberi mutiara.....	60
48. Gambar Melilit pinggiran mata dengan benang .....	60
49. Gambar Memberi tulang sayap .....	61
50. Gambar Hasil Karya .....	61

## DAFTAR FOTO KARYA

Foto	Halaman
1. Karya 1 berjudul Singgah.....	64
2. Karya 2 berjudul Cerah .....	66
3. Karya 3 berjudul Kupu-kupu Putih .....	69
4. Karya 4 berjudul Kehilangan Tempat Tinggal .....	71
5. Karya 5 berjudul Kupu-kupu Pastor .....	74
6. Karya 6 berjudul Limpapeh Loreang .....	76
7. Karya 7 berjudul Si Hijau Yang Mengagumkan .....	78

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- A. Jenis dan bentuk kupu-kupu
- B. Hasil karya simpul (Makrame) dari seniman
- C. Hasil karya koil dari seniman
- D. Katalog

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Alam sangat dekat dengan kehidupan manusia, alam dan manusia saling berkaitan. Kedua belah pihak saling membutuhkan tanpa kehilangan identitasnya. Manusia merasakan getaran keindahan alam dengan mengadakan semacam identifikasi spiritual dengan alam itu, bahkan alam memasuki kalbunya. Dan sebaliknya manusia memasuki alam, merasakan keindahan alam itu sejauh alam mengandung unsur-unsur manusiawi.

Banyak jenis makhluk hidup yang terdapat di alam, seperti manusia, binatang dan tumbuh-tumbuhan yang memiliki keterkaitan satu sama lainnya. Misalnya manusia membutuhkan berbagai bahan pokok makanan seperti tumbuhan, buah-buahan. Untuk membantu pertumbuhan dan berkembangnya suatu tanaman, tentu ada yang berperan dalam hal tersebut seperti pupuk atau penyerbukan pada serbuk sari tumbuhan agar tetap tumbuh dan berkembang. Untuk pupuk dapat diperoleh dari kotoran hewan, sedangkan untuk penyerbukan dapat dibantu oleh serangga, salah satunya yaitu kupu-kupu.

Kupu-kupu sangat berperan penting dalam melakukan penyerbukan pada tanaman dan umumnya hidup dengan menghisap madu. Kupu-kupu memiliki warna yang indah dan menakjubkan, di mana pada seekor kupu-kupu memiliki warna dan corak yang bervariasi pada sayapnya, selain itu kumis yang terdapat pada kepala kupu-kupu terlihat unik karena banyak orang mengatakan kumis sebagai antena kupu-kupu.

Dilihat dari keseluruhan bentuk anatomi kupu-kupu memiliki keindahan subjektif (keindahan yang ada pada mata yang memandang), apalagi ketika melihat sifat kupu-kupu yang selalu terbang dan singgah kian kemari sangat menarik perhatian siapa saja. Namun jenis kupu-kupu yang memiliki bentuk dengan keindahan warnanya tersebut sudah jarang ditemui karena adanya beberapa faktor yang menjadikan kupu-kupu ini punah dan kehadirannya tidak begitu banyak.

Indonesia dianugerahi keragaman kupu-kupu yang melimpah. Dari perkiraan 17.500 jenis kupu-kupu di dunia, tak kurang dari 1.600 jenis di antaranya tersebar di Indonesia, <http://www.kehidupankupu-kupu.com>, (diakses 19 maret 2011). Sementara bagian lainnya hanya dapat dijumpai di beberapa pulau tertentu. Adapun penyebab punahnya kupu-kupu, yaitu hilangnya habitat karena pembangunan serta polusi dari pupuk pertanian adalah dua penyebab dari penurunan spesies. Dan tidak hanya kupu-kupu saja yang berkurang dari tahun ke tahun, melainkan jenis tanaman pakannya sudah berada di ambang kepunahan.

Oleh sebab itu, dari sekian banyak orang untuk mengembangbiakan kehidupan jenis kupu-kupu ke dalam bentuk taman khusus, ada pula yang mengoleksi jenis kupu-kupu yang sudah mati dengan cara mengawetkannya. Selain itu banyak perupa menjadikan bentuk kupu-kupu tersebut menjadi benda seni, seperti lukisan, patung dan aksesoris.

Melihat keadaan seperti itu, adanya rasa terganggu dan berkeinginan dari penulis sendiri untuk menyampaikan beberapa pesan kepada masyarakat

agar bisa menjaga kelestarian lingkungan alam semesta demi kelangsungan kehidupan manusia dan kehidupan makhluk hidup lainnya, melalui hasil ciptaan tersebut dilimpahkan kedalam suatu karya seni dengan objek kupu-kupu.

Seni tidak lepas dari kehidupan manusia, dengan seni manusia dapat menata segala kehidupannya sehingga lebih berarti. Seni adalah kebutuhan integritas manusia, oleh karena itu sadar ataupun tidak seni selalu melekat dalam setiap kehidupan manusia. Tidak heran jika banyak pakar mengatakan setiap umat manusia dianugerahi cita rasa seni, walaupun dalam kadar yang berbeda, tidak peduli dia miskin ataupun kaya. Dengan kata lain seni selalu hidup, tumbuh, dan berkembang dalam kehidupan manusia.

Kebutuhan akan seni menyebabkan manusia selalu mengejar benda-benda yang diberi sentuhan seni. Bahkan tidak jarang mereka mengeluarkan banyak uang hanya untuk mendapat benda-benda seni yang mampu membuat mereka terkesima. Keadaan tersebut di atas banyak dimanfaatkan atau boleh jadi memicu para perupa atau pekarya untuk membuat ciptaan-ciptaan baru yang lebih inovatif dan kreatif.

Sebagai mahasiswa senirupa yang selama ini telah mendalami berbagai teknik pada mata kuliah anyam, pastinya akan mengangkat bakat tersebut untuk di kembangkan ke dalam seni kriya termasuk kedalam karya akhir.

Di Jurusan Seni Rupa setiap adanya pameran yang digelar tidak hanya sekedar menampilkan karya akhir, namun tidak jarang pameran juga

dilakukan untuk even-even tertentu. Hampir semua pameran terutama karya akhir, pilihan mahasiswa sepertinya selalu jatuh pada lukisan, sementara kriya termasuk anyam juga merupakan minoritas yang diangkat mahasiswa untuk dijadikan pilihan dalam karya akhir mereka. Dalam hal ini penulis merasa tertantang untuk mewujudkan tampilan karya yang beda, memilih karya akhir dengan menggunakan teknik simpul (makrame) dan koil kedalam bentuk seni kriya.

Pada umumnya makrame identik dengan menggunakan teknik simpul. karena dengan teknik simpul-menyimpul atau mengikat tali akan terbentuk sebuah bidang, yang dapat dijadikan sebagai contoh pada alat penangkapan ikan, seperti jala, jaring, sair (sunda) bahkan sampai pada perlengkapan pakaian seperti topi, sarung tangan, kaos kaki, keranjang atau tas, dan masih banyak lagi contoh lainnya yang semuanya dikerjakan dengan teknik simpul, tanpa mengandalkan alat bantu mesin.

Sementara teknik koil merupakan teknik anyam yang menggunakan tali dan batangan berdiameter lebih kurang dua atau tiga mm (bisa rotan, kawat, petrit dan lain-lain). Benda-benda pakai yang kokoh, seperti: tempat buah, vas bunga, keranjang dan lain sebagainya.

Oleh sebab itu penulis sangat tertarik sekali mengangkat objek kupu-kupu untuk dijadikan karya akhir, selain itu juga ikut melestarikan wujud kupu-kupu tersebut kedalam bentuk seni kriya dengan menggunakan teknik simpul (makrame) dan koil. Dalam mewujudkan karya akhir ini, Penulis sengaja menggabungkan teknik koil dan teknik simpul (makrame), dengan

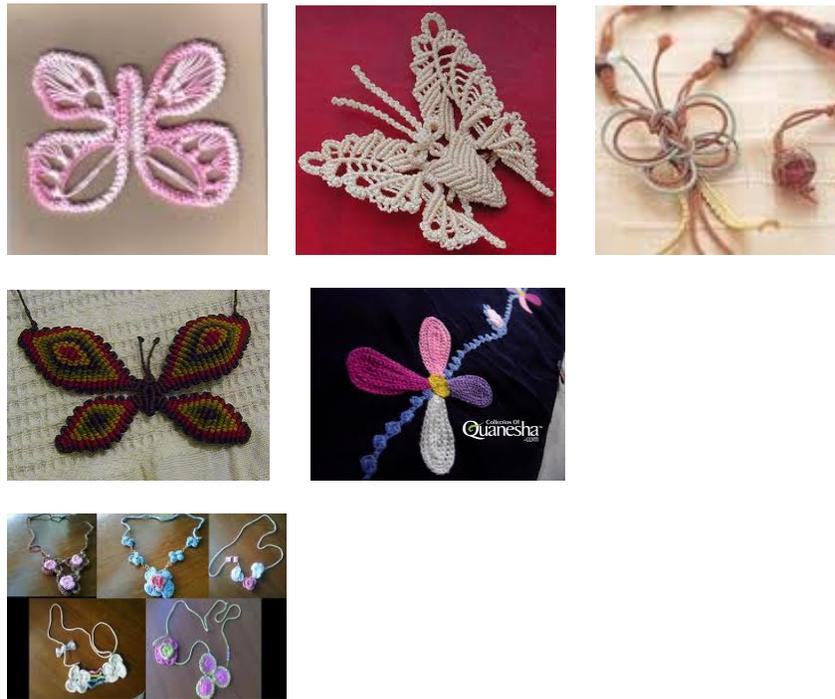
harapan mendapatkan bentuk yang lebih bernilai estetik. Agar penciptaan karya ini lebih terorganisir maka penulis mengangkat karya akhirnya yang berjudul “Visualisasi Kupu-Kupu Melalui Teknik Simpul dan Koil”.

## **B. Rumusan Ide Penciptaan**

Dari latar belakang tersebut dapat diuraikan beberapa rumusan ide penciptaan yang dapat dijadikan acuan untuk menyempurnakan bentuk dan hasil karya akhir yang maksimal. Maka dari itu penulis mencoba untuk menciptakan karya seni yang memiliki nilai estetik dan menarik dengan melihat objek kupu-kupu, dan menggunakan teknik simpul dan koil kedalam seni kriya. Adapun beberapa rumusan dalam penciptaan karya yaitu, Bagaimana memvisualisasikan objek kupu-kupu dalam makrame melalui teknik simpul dan koil.

## **C. Orisinalitas**

Pada karya-karya yang telah hadir sebelumnya memang sangat menarik sekali untuk dicermati. Bahkan banyak karya yang ditampilkan dengan memilih objek, media dan teknik yang sama. Uniknya karya-karya yang tampil sebelumnya banyak yang menjadikan kupu-kupu sebagai aksesoris atau benda fungsional saja, seperti gambar yang telah ditemui dari media internet di bawah ini.



Gambar 1: karya-karya dari teknik simpul  
 Sumber: <http://www.kerajinanmakrame.com>, (diakses 14 maret 2011)

Berdasarkan ide yang telah terinspirasi dari alam dan karya-karya seni terpakai serta memilih objek kupu-kupu, penulis sangat tertarik membuat karya akhirnya dengan menggunakan teknik simpul dan koil, penulis menemukan sesuatu yang baru untuk menjadikan karya ini sebagai pajangan atau hiasan dinding dalam bentuk tiga dimensi dengan ukuran objek agak besar dibanding objek yang aslinya. Beberapa jenis karya kupu-kupu yang telah diperoleh dari berbagai media salah satunya internet, hanya berupa benda-benda pakai saja. Dengan ini penulis menghasilkan bentuk- bentuk asli tersebut dengan membuat sketsa baru yang akan di jadikan pedoman dalam proses pembuatan karya akhir..

Dengan tampilan warna-warni dari simpul-simpul alternatif (square) menambah kesan keindahan yang tampil beda dari karya-karya lainnya. Pada karya yang penulis ciptakan bukanlah jiplakan atau mencontoh dari karya orang lain. Dengan kata lain karya ini sungguh-sungguh murni dari hasil ciptaan sendiri.

#### **D. Tujuan dan Manfaat**

##### 1. Tujuan

Beberapa tujuan karya akhir ini adalah:

- a. Untuk menjaga dan melestarikan jenis kupu-kupu yang sudah jarang ditemui kehadirannya kedalam bentuk seni kriya dengan teknik simpul dan koil.
- b. Dapat mewujudkan karya tiga dimensi dengan objek kupu-kupu.
- c. Mengembangkan bentuk-bentuk baru dalam teknik simpul dan koil dan menjadikannya sebuah karya yang bernilai estetik.

##### 2. Manfaat

Adapun manfaat dalam berkarya yaitu:

- a. Dapat mengenalkan seni kriya makrame kepada masyarakat.
- b. Dapat mengenalkan bentuk-bentuk baru dalam seni kriya khususnya pada penggunaan teknik simpul dan koil kedalam objek kupu-kupu.
- c. Suatu pedoman untuk para perupa seni agar bisa menciptakan karya yang lebih berani dalam penggunaan teknik khususnya pada seni kriya.
- d. Memotivasi mahasiswa Seni Rupa memilih seni kriya dalam satu bentuk kriya Tugas Akhir.