



**KEHIDUPAN SERANGGA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
PENCIPTAAN SENI *PAPER*CUT**

PROYEK STUDI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Semarang

Disusun Oleh:

Diantoro

2401415032

**JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**


2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Proyek studi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Proyek Studi.

Semarang, 7 Oktober 2020

Pembimbing



Dr. Syakir, M. Sn

NIP 196505131993031003

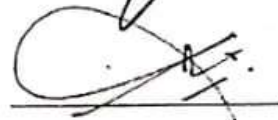
PENGESAHAN KELULUSAN

Proyek studi yang berjudul "Kehidupan Serangga sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Seni *Papercut*" telah dipertahankan dalam ujian Proyek Studi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Hari : Senin
Tanggal : 19 Oktober 2020

Panitia Ujian Proyek Studi

1. Ketua
Dr. Hendi Pratama, S.Pd., M.A.
NIP 198505282010121006
2. Sekretaris
Supatmo, S.Pd, M.Hum.
NIP 196803071999031001/132248691
3. Penguji I
Dr. Eko Sugiarto, M. Pd.
NIP 198812122015041002
4. Penguji II
Drs. Onang Murtiyoso, M.Sn.
NIP 196702251993031002
5. Penguji III
Dr. Syakir, M. Sn
NIP 196505131993031003



Mengetahui,



PERNYATAAN

Dengan ini saya:

Nama : Diantoro
NIM : 2401415032
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa yang tertulis di proyek studi yang berjudul “Kehidupan Serangga sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Seni *Papercut*” benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam proyek studi ini atau dirujuk berdasar kode etik ilmiah.



Diantoro

NIM. 2401415032

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Mempelajari kehidupan melalui seni.

(Diantoro, 2020)

Persembahan:

Proyek studi ini penulis persembahkan kepada:

1. Orang tua penulis, yang telah memberikan motivasi dan doa.
2. Almamater Universitas Negeri Semarang.

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya kepada penulis dalam menyelesaikan proyek studi yang berjudul “Kehidupan Serangga sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Seni *Papercut*”.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan proyek studi ini tidak lepas dari peran dan bantuan dari berbagai pihak, penyusunan laporan ini tidak dapat berjalan dengan baik. Oleh sebab itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada,

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan terhadap penulis untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Sri Rejeki Urip, M. Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas akademik dan administratif kepada penulis dalam menempuh studi dan menyelesaikan proyek studi ini.
3. Dr. Syakir, M.Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa Unnes sekaligus Dosen Pembimbing yang telah membantu dan memberikan ilmu, bimbingan, petunjuk, serta saran dengan penuh kesabaran dan ketulusan. Baik dalam proses penyusunan proyek studi maupun dalam proses kegiatan akademik.
4. Seluruh dosen Seni Rupa di Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan.
5. Kedua orang tua beserta keluarga, yang telah memberikan dukungan baik berupa spiritual maupun material.
6. Sahabat dan teman-teman Seni Rupa yang selalu memberikan dukungan, nasehat dan masukan.
7. Rizqi Mawardika, S.S. yang selalu kebersamai dan memberikan segenap dukungan.
8. Teman-teman Kontrakan Mbah Tris dan teman-teman yang sudah saya angap seperti saudara yang selalu memberikan dukungan dalam menyelesaikan proyek studi.
9. Semua pihak yang telah memberikan bantuan, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Selama pembuatan proyek studi ini, penulis memperoleh banyak pelajaran tentang kesabaran, ketekunan, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan suatu tugas. Harapan penulis semoga proyek studi ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

Semarang, 08 Agustus 2020



Diantoro

NIM. 2401415032

ABSTRAK

Diantoro. 2020. *Kehidupan Serangga sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Seni Papercut*. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing 1. Dr. Syakir, M.Sn.

Kata Kunci: Kehidupan Serangga, Seni Papercut

Di Indonesia, serangga menjadi satu diantara banyak spesies yang sering dijumpai bahkan menjadi bagian dari kehidupan manusia. Namun, kehidupan serangga tidak begitu menarik perhatian. Misalnya belalang, sering kali dijadikan bahan makanan, namun masyarakat tidak memperhatikan bagaimana kehidupan unik dari belalang tersebut. Padahal, serangga yang memiliki masa hidup singkat, aktivitas menarik, serta struktur tubuh dan fisiologi yang unik, dijadikan sebagai obyek penting dalam berkarya seni.

Pembuatan proyek studi ini merupakan karya seni *papercut* yang memvisualisasikan kehidupan serangga. Adapun bahan utama dalam pembuatan karya seni ilustrasi ini adalah kertas linen jepang 250 gram. Sementara alat yang digunakan yaitu pensil mekanik 2B, karet penghapus, pisau pemotong, kaca, lampu sorot, penggaris, dan jangka. Teknik berkarya dalam proyek studi ini menggunakan teknik manual berupa *cutting*. Proses penciptaan karya dalam proyek studi ini meliputi: (1) pengumpulan data, yaitu mencari informasi yang berkaitan dengan kehidupan serangga, baik di lapangan maupun studi pustaka; (2) *storyboard*, yaitu pembuatan sketsa kasar; (3) sketsa pensil; (4) pemotongan kertas; (5) proses akhir dan pengemasan karya menggunakan figura.

Karya *papercut* dalam proyek studi ini memfokuskan pada kehidupan serangga dengan objek delapan serangga, yaitu lebah, laba-laba, semut, kupu-kupu, kumbang, belalang, kalajengking, dan rayap. Objek yang dipilih memiliki masa hidup singkat, aktivitas menarik, serta struktur tubuh dan fisiologi yang unik. Penggayaan bentuk dari ilustrasi menggunakan penggayaan semi realis, terlihat dari bentuk geometris, organis, dan beberapa garis lengkung bebas. *Background* atau latar karya seni *papercut* ini menggunakan warna yang berbeda dari objek utama. Hal ini bertujuan agar objek utama terlihat lebih menonjol.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema	1
1.2 Latar Belakang Pemilihan Karya	2
1.3 Tujuan Pembuatan Karya	3
1.4 Manfaat Pembuatan Karya	3

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Mengenai Kehidupan Serangga	4
2.2 Tinjauan Mengenai Ilustrasi	11
2.2.1 Pengertian Ilustrasi	11
2.2.2 Fungsi Ilustrasi	12
2.2.3 Jenis-jenis Ilustrasi	13
2.2.4 Unsur Visual dalam Ilustrasi	15
2.2.5 Prinsip dalam Berkarya Ilustrasi	18
2.2.6 Gaya Visual Ilustrasi	20
2.3 <i>Paper Cut</i>	21

BAB III METODE BERKARYA

3.1 Pemilihan Media	28
---------------------------	----

3.1.1	Bahan.....	28
3.1.2	Alat	29
3.2	Teknik Berkarya.....	34
3.3	Proses Penciptaan Karya	34
3.3.1	Pengumpulan Data	34
3.3.2	<i>Storyboard</i>	34
3.3.3	Sketsa Pensil.....	35
3.3.4	Pemotongan Kertas.....	35
3.3.5	Proses Akhir	36

BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

4.1	Karya 1	38
4.1.1	Spesifikasi Karya.....	39
4.1.2	Deskripsi Karya.....	39
4.1.3	Analisis Karya	41
4.2	Karya 2.....	42
4.2.1	Spesifikasi Karya.....	42
4.2.2	Deskripsi Karya.....	43
4.2.3	Analisis Karya	44
4.3	Karya 3	45
4.3.1	Spesifikasi Karya.....	45
4.3.2	Deskripsi Karya.....	46
4.3.3	Analisis Karya	47
4.4	Karya 4.....	48
4.4.1	Spesifikasi Karya.....	48
4.4.2	Deskripsi Karya.....	48
4.4.3	Analisis Karya	49
4.5	Karya 5.....	50
4.5.1	Spesifikasi Karya.....	50
4.5.2	Deskripsi Karya.....	51
4.6.3	Analisis Karya	52
4.6	Karya 6.....	53

4.6.1 Spesifikasi Karya.....	53
4.6.2 Deskripsi Karya.....	53
4.6.3 Analisis Karya.....	54
4.7 Karya 7.....	55
4.7.1 Spesifikasi Karya.....	55
4.7.2 Deskripsi Karya.....	56
4.7.3 Analisis Karya.....	57
4.8 Karya 8.....	58
4.8.1 Spesifikasi Karya.....	58
4.8.2 Deskripsi Karya.....	58
4.8.3 Analisis Karya.....	60

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan.....	61
5.2 Saran.....	62

DAFTAR PUSTAKA	63
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	65
----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1.1 Kertas Linen Jepang 250 gr.....	28
Gambar 3.1.2.1 Pensil Mekanik 2B	29
Gambar 3.1.2.2 Karet penghapus Faber Castell.....	30
Gambar 3.1.2.3 Pisau Pemotong.....	31
Gambar 3.1.2.4 Kaca.....	31
Gambar 3.1.2.5 Lampu Sorot Philips.....	32
Gambar 3.1.2.6 Penggaris	33
Gambar 3.1.2.7 Jangka.....	33
Gambar 3.3.3 Sketsa Pensil.....	35
Gambar 3.3.4 Proses Pemotongan Kertas	36
Gambar 3.3.5 Proses Akhir dan Pengemasan	37
Gambar 4.1 Karya 1	38
Gambar 4.2 Karya 2	42
Gambar 4.3 Karya 3	45
Gambar 4.4 Karya 4	48
Gambar 4.5 Karya 5	50
Gambar 4.6 Karya 6	53
Gambar 4.7 Karya 7	55
Gambar 4.8 Karya 8	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	65
Lampiran 2 Surat Keputusan Dosen Pembimbing	66
Lampiran 3 Media Publikasi Pameran	67
Lampiran 4 Dokumentasi Pameran Online	71
Lampiran 5 Foto Referensi	80
Lampiran 6 Dokumentasi Proses Berkarya.....	85

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema

Bumi menjadi tempat tinggal dari berbagai jenis makhluk hidup. Bukan hanya manusia, namun flora dan fauna. Dilansir dari jurnal biologi PLOS saat ini jumlah spesies binatang yang ada di bumi diperkirakan sekitar 7,77 juta namun baru 953.434 yang berhasil ditemukan dan dicatat. Binatang tersebut tersebar di seluruh permukaan bumi dengan spesies dan nama yang berbeda-beda. Binatang yang ada di Indonesia diperkirakan berjumlah sekitar 350.000 jenis, dengan jumlah paling banyak adalah spesies serangga yaitu lebih kurang 250.000 ($\pm 20\%$ fauna serangga di dunia).

Serangga merupakan salah satu organisme yang termasuk dalam Kingdom Animalia, Filum Arthropoda merupakan hewan dikelompokkan dalam kelas Insecta yang telah ada di bumi sebelum manusia muncul. Hal ini dibuktikan dari penemuan fosil serangga yang telah berumur sekitar 350 juta tahun sementara manusia baru ada diduga sejak 2 juta tahun yang lalu. Beberapa serangga memiliki kehidupan yang sama halnya dengan manusia yaitu, bekerja, makan, minum, bereproduksi. Serangga dapat ditemukan di tanah, air (tawar, payau, dan sejumlah kecil di laut), serta udara. Beberapa serangga yang hidup memakan daun, mengebor batang tanaman, dan hidup di dalam tubuh hewan lain. Banyak keuntungan yang didapat dari adanya serangga, antara lain dijadikan bahan makanan, aktivitas serangga penyerbuk dalam membantu hasil pertanian, ada pula serangga yang menghasilkan madu, serta serangga dari kelompok parasitoid dan predator untuk mengatasi serangga hama.

Di Indonesia, serangga menjadi satu diantara banyak spesies yang sering dijumpai bahkan menjadi bagian dari kehidupan manusia. Namun, kehidupan serangga tidak begitu menarik perhatian. Misalnya belalang, sering kali dijadikan bahan makanan, namun masyarakat tidak memperhatikan bagaimana kehidupan unik dari belalang tersebut. Padahal, serangga yang memiliki masa hidup singkat, aktivitas menarik, serta struktur tubuh dan fisiologi yang unik, dijadikan sebagai

obyek penting dalam penelitian pada bidang biologi, kedokteran, mekanik, bahkan robot.

Ilustrasi tentang serangga harus dikemas lagi dengan sesuatu yang baru, agar masyarakat memahami bagaimana segala aktivitas dalam spesies tersebut. Pada akhirnya penulis mempunyai gagasan untuk mengemas kehidupan serangga ke dalam ilustrasi gambar. Teknik yang digunakan yaitu teknik *cutting* atau seni memotong kertas. Dengan teknik tersebut dapat menarik perhatian audien karena masih jarang digunakan dan dapat menambah minat untuk mengetahui kehidupan serangga.

Selain itu, penulis memilih serangga-serangga yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari yang tentunya memiliki keunikan dan karakteristik masing-masing. Teknik *papercut* yang diaplikasikan dengan begitu detail tersebut menjadi poin penting dalam ilustrasi gambar, karena disinilah keunikan yang ditonjolkan. Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk mengaplikasikan idenya untuk sebuah karya ilustrasi dengan mengangkat tema: KEHIDUPAN SERANGGA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN SENI *PAPER CUT*.

1.2 Latar Belakang Pemilihan Karya

Berdasarkan tema kehidupan serangga, pemilihan jenis karya untuk memvisualisasikan kehidupan serangga tersebut penulis memilih ilustrasi sebagai jenis karya dalam proyek studi ini. Ilustrasi yang dibuat oleh penulis adalah berupa ilustrasi *papercut*. Adapun teknik yang digunakan adalah *cutting* atau seni memotong kertas.

Karya ilustrasi sering kali dilihat dan dijumpai oleh publik. Ilustrasi biasanya digunakan sebagai media penyampaian kepada masyarakat. Dalam pengertian luas, ilustrasi didefinisikan sebagai gambar yang bercerita (Gruger, 1936: 284) dalam (Rahman, 2019) sebuah definisi yang mencakup beragam gambar di dinding gua pada zaman prasejarah sampai pada gambar komik surat kabar yang terbit hari ini. Dari uraian tersebut bahwa ilustrasi sangat bermanfaat dalam berbagai tujuan seperti menjelaskan, mendidik, menceritakan, mempromosikan, mengajak, menyadarkan, menghibur, dan lainnya. Karya seni yang penulis pilih untuk mengilustrasikan cerita adalah *papercut*. *Pepercut* sendiri

merupakan seni memotong kertas yang berasal dari daratan cina yang digunakan untuk mendekorasi berbagai keperluan manusia.

1.3 Tujuan Pembuatan Karya

- a. Menyajikan informasi tentang kehidupan serangga dalam wujud karya seni *papercut* atau seni memotong kertas.
- b. Memvisualisasikan gagasan kreatif dari penulis tentang kehidupan serangga dengan teknik *cutting* atau seni memotong kertas.
- c. Menghasilkan karya seni ilustrasi *papercut* berupa visualisasi kehidupan serangga dengan teknik *cutting* atau seni memotong kertas.

1.4 Manfaat Pembuatan Karya

Manfaat yang diharapkan penulis dalam pembuatan proyek studi ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Proyek studi ini diharapkan dapat memberikan sebuah referensi dan wawasan tambahan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran mengenai seni *papercut*.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi mahasiswa proyek studi ini dapat melatih kemampuan berkarya seni, khususnya karya seni *papercut*.
- b. Bagi masyarakat proyek studi ini dapat memberikan pengetahuan tentang karya seni *papercut* dengan mengadaptasi dari kehidupan serangga.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Serangga

Serangga berasal dari bahasa Latin *insectum*, sebuah kata serapan dari bahasa Yunani *ἔντομον* [*éntomon*], yang artinya ‘terpotong menjadi beberapa bagian’ adalah salah satu kelas avertebrata di dalam filum arthropoda yang memiliki exoskeleton berkitin, bagian tubuhnya terbagi menjadi tiga bagian, yaitu kepala, thorax, dan abdomen, tiga pasang kaki yang terhubung ke thorax, memiliki mata majemuk, dan sepasang antena. Serangga termasuk salah satu kelompok hewan yang paling beragam, mencakup lebih dari satu juta spesies dan menggambarkan lebih dari setengah organisme hidup yang telah diketahui. Jumlah spesies yang masih ada diperkirakan antara enam hingga sepuluh juta dan berpotensi mewakili lebih dari 90% bentuk kehidupan binatang yang berbeda-beda di bumi. Serangga dapat ditemukan di hampir semua lingkungan, meskipun hanya sejumlah kecil yang hidup di lautan, suatu habitat yang didominasi oleh kelompok arthropoda lain, krustasea.

Kajian mengenai peri kehidupan serangga disebut entomologi. Pada dasarnya kehidupan serangga mengalami metamorfosis, dan mempunyai perilaku unik dalam hal mencari makan, berkomunikasi antar sesama, berkembang biak, merawat telur, membangun sarang, dan juga dalam hal bertempur dengan koloni lain. Serangga termasuk dalam kelas insekta yang dibagi lagi menjadi 29 ordo, antara lain Diptera (misalnya lalat), Coleoptera (misalnya kumbang), Hymenoptera (misalnya semut, lebah, dan tabuhan), dan Lepidoptera (misalnya kupu-kupu dan ngengat). Kelompok Apterigota terdiri dari 4 ordo karena semua serangga dewasanya tidak memiliki sayap, dan 25 ordo lainnya termasuk dalam kelompok Pterigota karena memiliki sayap.

Berikut diuraikan satu per satu serangga yang menjadi sumber inspirasi dalam berkarya seni *papercut*.

a. Semut

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia semut adalah serangga kecil yang berjalan merayap, hidup secara bergerombol, termasuk suku *formicidae*, terdiri

atas bermacam jenis. Semut menggunakan feromon sebagai penjejak untuk menunjukkan jalan menuju sumber makanan. Dalam komunikasi semut menggunakan feromon, yaitu sejenis zat kimia yang berfungsi untuk merangsang dan memiliki daya pikat seks pada hewan jantan maupun betina (Said, 2010 (dalam Parastanto, 2012:6). Feromon ini digunakan pula sebagai zat tanda bahaya yang digunakan ketika terancam musuh. Feromon disebar di udara dan mengumpulkan semut lain apabila bertemu musuh, mereka juga memproduksi feromon sehingga isyaratnya bertambah atau berkurang, bergantung pada sifat bahayanya.

Menurut Harun (2004:8) (dalam Adi, 2016:3) semut merupakan serangga yang tingkat kepadatan populasinya tinggi, perbandingan kepadatan populasi semut mencapai 700 juta kelahiran semut sama dengan 40 kelahiran manusia. Serangga jenis ini termasuk serangga sosial karena cara hidup semut yang berkelompok. Semut mempunyai keunggulan dalam mengorganisir kelompoknya melalui komunikasi sensor yang dimiliki oleh semut. Dalam kehidupan semut memiliki tatanan kasta. Anggota kasta pertama adalah ratu dan semut-semut jantan, yang memungkinkan kelompok berkembang biak. Anggota kasta kedua adalah prajurit. Mereka mengemban tugas seperti membangun kelompok, menemukan lingkungan baru untuk hidup, dan berburu. Kasta ketiga terdiri atas semut pekerja. Semua pekerja ini adalah semut betina yang steril (Budiman, dkk, 2007 (dalam Parastanto, 2012:7-8)). Di antara semut pekerja dan prajurit terdapat pula sub-kelompok. Sub-kelompok ini disebut budak, pencuri, pengasuh, pembangun, dan pengumpul. Satu kelompok bertugas melawan musuh atau berburu, kelompok lain membangun sarang, dan yang lain lagi memelihara sarang. Semut memperlihatkan gotong royong mulai dari mencari makan, membuat sarang, sampai mengalahkan musuh. Dalam mencari makan semut selalu bergotong royong. Makanan yang ditemukan akan dibawa ke sarang secara bergotong royong.

Dalam siklus kehidupannya, semut mengalami suatu metamorfosis. Menurut Campbell (2003:203) (dalam Adi, 2016:3) metamorfosis adalah kebangkitan kembali perkembangan pada suatu larva yang bertransformasi menjadi hewan dewasa. Dari segi seni, metamorfosis berarti menggambarkan

perubahan penampilan karakter, kondisi atau fungsi secara kasat mata (Mikke, 2011:258) (dalam Adi, 2016:3). Metamorfosis pada semut yaitu terjadinya perubahan bentuk fisik dan struktur tubuh yang dimulai setelah kelahiran. Perubahan bentuk fisik yang dialami semut sangat tampak dalam metamorfosisnya, karena perubahannya tidak hanya dari telur yang menetas lalu bertumbuh besar, namun setelah menetas dari telur dan menjadi larva, semut akan berubah menjadi pupa atau kepompong sebelum berubah menjadi semut yang sering dijumpai disekitar kita. Hal inilah yang menjadikan metamorfosis semut disebut sebagai metamorfosis sempurna, karena semut melewati tahap pupa sebelum menjadi dewasa.

Selain mengalami metamorfosis sempurna, semut juga mempunyai perilaku unik dalam hal mencari makan, berkomunikasi antar sesama, berkembang biak, merawat telur, membangun sarang, dan juga bertempur dengan koloni lain. Perilaku-perilaku yang ditunjukkan semut memiliki kemiripan dengan perilaku yang ditunjukkan oleh hewan lain. Beberapa perilaku semut yang menyerupai perilaku hewan lain, contohnya perilaku semut dalam melindungi telurnya menyerupai buaya yang melindungi telur-telurnya dengan ketat, semut dapat mengangkat beban seberat 40 kali dari berat tubuhnya menyerupai perilaku elang yang dapat mengangkat beban yang lebih berat dari tubuhnya, berkelompok dalam berburu makanan semut menyerupai ikan piranha yang selalu bergerombol, mendatangi makanan dengan cepat menyerupai cheetah yang dapat berlari dengan kencang, semut ratu yang mendapat pelayanan dari semut pekerja menyerupai singa jantan yang mendapat pelayanan dari singa betina, semut yang bertempur dalam perebutan wilayah menyerupai kucing, tubuh yang kuat menyerupai badak, menganut sistem kasta dalam kehidupannya menyerupai tikus mole afrika, berkomunikasi dengan sensor menyerupai lumbalumba, dan mampu membangun sarang dengan baik menyerupai perilaku burung yang mahir membuat sarang.

b. Laba-laba

Laba-laba adalah sejenis hewan berbuku-buku (arthropoda) dengan dua segmen tubuh, empat pasang kaki, tak bersayap, dan tak memiliki mulut pengunyah. Semua jenis laba-laba digolongkan ke dalam ordo Araneae; dan bersama dengan kalajengking, ketonggeng, tungau dimasukkan ke dalam kelas

Arachnida. Bidang studi mengenai laba-laba disebut arachnologi. Pelbagai laba-laba memang merupakan predator yang menunggu mangsa lewat di dekatnya sambil bersembunyi di balik daun, lapisan daun bunga, celah bebatuan, atau lubang di tanah yang ditutupi kamuflase. Beberapa jenis memiliki pola warna yang menyamarkan tubuhnya di atas tanah, batu sehingga tak perlu bersembunyi.

Laba-laba penenun (misalnya anggota suku Araneidae) membuat jaring-jaring sutera berbentuk kurang lebih bulat di udara, di antara dedaunan dan ranting-ranting, di muka rekahan batu, di sudut-sudut bangunan, di antara kawat telepon, dan lain-lain. Jaring ini bersifat lekat, untuk menangkap serangga terbang yang menjadi mangsanya. Begitu serangga terperangkap jaring, laba-laba segera mendekat dan menusukkan taringnya kepada mangsa untuk melumpuhkan dan sekaligus mengirimkan enzim pencernaan ke dalam tubuh mangsanya.

Sedikit berbeda, laba-laba pemburu (seperti anggota suku Lycosidae) biasanya lebih aktif. Laba-laba jenis ini biasa menjelajahi pepohonan, sela-sela rumput, atau permukaan dinding berbatu untuk mencari mangsanya. Laba-laba ini dapat mengejar dan melompat untuk menerkam mangsanya. Bisa yang disuntikkan laba-laba melalui taringnya biasanya sekaligus mencerna dan menghancurkan bagian dalam tubuh mangsa. Kemudian perlahan-lahan cairan tubuh beserta hancuran organ dalam itu dihisap oleh si pemangsa. Berjam-jam laba-laba menyedot cairan itu hingga bangkai mangsanya mengering. Laba-laba yang memiliki rahang (chelicera) kuat, bisa lebih cepat menghabiskan makanannya dengan cara merusak dan meremuk tubuh mangsa dengan rahang dan taringnya itu. Tinggal sisanya berupa bola-bola kecil yang merupakan remukan tubuh mangsa yang telah mengisut. Beberapa laba-laba penenun memiliki kemampuan membungkus tubuh mangsanya dengan lilitan benang-benang sutera. Kemampuan ini sangat berguna terutama jika si mangsa memiliki alat pembela diri yang berbahaya, seperti lebah yang mempunyai sengat; atau jika laba-laba ingin menyimpan mangsanya beberapa waktu sambil menanti saat yang lebih disukai untuk menikmatinya belakangan.

c. Lebah

Lebah merupakan sekelompok besar serangga yang dikenal karena hidupnya berkelompok. Sebagai serangga, ia mempunyai tiga pasang kaki dan dua

pasang sayap. Lebah membuat sarangnya di atas bukit, di pohon kayu dan pada atap rumah. Menurut Hasanuddin (2003) (dalam Injaya, dkk, 2017) klasifikasi lebah madu yaitu, Kerajaan: Animalia (hewan), Filum: Arthropoda (berbuku – buku), Kelas: Insecta (serangga), Ordo: Hymenoptera (bersayap bening), Famili: Apidae (lebah madu), Genus: Apis Species, Apis Andreniformis, Apis Cerana, Apis dorsata, Apis florum, Apis Koschevnikovi, Apis laboriosa, Apis Mellifera.

d. Belalang Sembah

Belalang sembah dalam bahasa Inggris yaitu *praying mantis*, yang artinya sang nabi yang sedang berdoa. Hal ini karena bentuk badan belalang sembah yang mana sepasang kaki bagian depan selalu di angkat layaknya sedang berdoa atau menyembah. Belalang sembah memiliki perilaku yang unik dan menarik. Belalang sembah memakan daging antropoda. Oleh karena itu belalang sembah sering disebut seperti zombie. Perilaku unik belalang sembah adalah pada saat sepasang belalang sembah selesai melakukan senggama atau bereproduksi, sang jantan rela mati untuk betinanya. Belalang sembah jantan akan merelakan tubuhnya dimakan oleh pasangannya demi menjaga kelangsungan hidup dan supaya terpenuhinya nutrisi betina yang akan segera mengandung. Belalang sembah jantan akan mengorbankan apapun agar betina dapat bertahan hidup.

e. Kupu-Kupu

Kupu-kupu dan ngengat (rama-rama) merupakan serangga yang tergolong dalam ordo Lepidoptera, atau 'serangga bersayap sisik'. Secara sederhana, kupu-kupu dibedakan dari ngengat alias kupu-kupu malam berdasarkan waktu aktifnya dan ciri-ciri fisiknya. Kupu-kupu umumnya aktif di waktu siang (diurnal), sedangkan ngengat kebanyakan aktif di waktu malam (nocturnal). Kupu-kupu beristirahat atau hinggap dengan menegakkan sayapnya, ngengat hinggap dengan membentangkan sayapnya. Kupu-kupu biasanya memiliki warna yang indah cemerlang, ngengat cenderung gelap, kusam atau kelabu. Meski demikian, perbedaan-perbedaan ini selalu ada perkecualiannya, sehingga secara ilmiah tidak dapat dijadikan pegangan yang pasti (van Mastrigt dan Rosariyanto, 2005).

Banyak orang yang menyukai kupu-kupu yang indah, akan tetapi banyak orang merasa jijik pada ulat, padahal keduanya adalah makhluk yang sama.

Semua jenis kupu-kupu dan ngengat melalui tahap-tahap hidup sebagai telur, ulat, kepompong, dan akhirnya bermetamorfosis menjadi kupu-kupu atau ngengat.

Kupu-kupu umumnya hidup dengan mengisap madu bunga (nektar atau sari kembang). Tetapi beberapa jenis kupu-kupu menyukai cairan yang diisap dari buah-buahan yang jatuh di tanah dan membusuk, daging bangkai, kotoran burung, dan tanah basah. Berbeda dengan kupu-kupu, ulat hidup terutama dengan memakan daun-daunan. Ulat-ulat ini sangat rakus, akan tetapi umumnya masing-masing jenis ulat berspesialisasi memakan daun dari jenis-jenis tumbuhan yang tertentu saja. Sehingga kehadiran suatu jenis kupu-kupu di suatu tempat, juga ditentukan oleh ketersediaan tumbuhan yang menjadi inang dari ulatnya.

Kupu-kupu dan ngengat dikenal sebagai serangga penyerbuk tanaman, yang membantu bunga-bunga berkembang menjadi buah. Sehingga bagi petani, dan orang pada umumnya, kupu-kupu ini sangat bermanfaat untuk membantu jalannya penyerbukan tanaman.

f. Kumbang

Kumbang adalah sekelompok serangga yang membentuk ordo Coleoptera. Kata "coleoptera" berasal dari bahasa Yunani Kuno koleos dan pteron, yang jika keduanya disatukan berarti 'sayap berselubung', karena sebagian besar kumbang memiliki dua pasang sayap. Pasangan sayap yang berada di depan disebut elytra. Pasangan sayap ini mengeras dan menebal yang dapat melindungi pasangan sayap di belakangnya dan juga melindungi bagian belakang tubuh kumbang.

g. Kalajengking

Kalajengking adalah sekelompok hewan beruas dengan delapan kaki yang termasuk dalam ordo *Scorpiones*. Kalajengking juga masih berkerabat dengan ketonggeng, laba-laba, tungau, dan caplak. Kalajengking mempunyai dua buah capit yang mana setiap spesies kalajengking mempunyai ukuran capit yang berbeda. Tidak hanya capit, kalajengking juga mempunyai sengat pada bagian ekornya untuk mencari mangsa dan digunakan untuk melawan predator jika dirinya merasa terancam.

h. Rayap

Rayap adalah serangga sosial yang dikenal luas sebagai hama penting kehidupan manusia. Rayap bersarang di dan memakan kayu perabotan atau

kerangka rumah sehingga menimbulkan banyak kerugian secara ekonomi. Rayap masih berkerabat dengan semut, yang juga serangga sosial. Dalam bahasa Inggris, rayap disebut white ant 'semut putih' karena kemiripan perilakunya. Dalam koloni, rayap tidak memiliki sayap. Namun, beberapa rayap dapat mencapai bentuk bersayap yang akan keluar dari sarangnya secara berbondong-bondong pada awal musim penghujan (sehingga sering kali menjadi pertanda perubahan ke musim penghujan) di petang hari dan beterbangan mendekati cahaya. Bentuk ini dikenal sebagai laron atau anai-anai.

Siklus hidup rayap dimulai dari telur lunak berwarna jingga transparan yang selanjutnya akan berkembang menjadi larva. Larva kemudian akan tumbuh menjadi rayap muda yang disebut Nimfa. Ketika beranjak dewasa, rayap muda ini akan memilih peran mereka dalam koloni. Peran rayap dalam koloni, yaitu rayap pekerja, rayap prajurit, dan rayap reproduksi (Alates).

Peran pertama adalah rayap pekerja, dengan jumlah terbanyak di koloni. Tugas mereka mencari dan menyimpan makanan, merawat induk dan larva, membangun dan memperbaiki sarang. Rayap dari kasta inilah yang dapat merusak bangunan kayu karena memiliki kemampuan mencerna selulosa dalam kayu, dimana hasil pencernaan akan dimuntahkan dan dipersembahkan sebagai makanan induk, prajurit dan para larva. Jenis rayap paling merusak adalah rayap Formosa karena memiliki koloni sangat besar.

Peran kedua adalah menjadi rayap prajurit yang bertugas menjaga sarang dan keseluruhan koloni. Kasta prajurit memiliki spesialisasi anatomi dan perilaku untuk melawan serangan musuh utama mereka, semut. Rayap jenis ini memiliki rahang yang besar sehingga mereka tidak mampu makan sendiri. Mereka bergantung pada rayap pekerja untuk menyediakan mereka dengan makanan muntahan. Rayap prajurit dan rayap pekerja sama-sama tidak memiliki mata dan biasanya hidup maksimal dua tahun.

Peran ketiga sebagai rayap reproduksi. Rayap-rayap ini adalah calon raja dan ratu koloni baru nantinya. Untuk menjadi laron, nimfa rayap harus melalui proses metamorfosis tidak sempurna. Bentuk tubuh mereka saat ini masih ramping dan hanya mereka yang punya sayap di kerajaan rayap. Sayap ini diperlukan untuk berpindah tempat untuk membangun koloni baru, dua pasang

sayap dengan ukuran sama akan muncul dari punggung mereka. Karena hal inilah rayap diklasifikasikan dalam ordo Isoptera. Rayap reproduksi ini sering disebut sebagai laron dan muncul sebelum hujan. Rayap reproduksi memiliki mata yang tidak dimiliki oleh rayap pekerja atau rayap prajurit. Bentuk tubuh mereka yang indah untuk golongan rayap (ramping dan bersayap) tidak akan bertahan lama. Sayap mereka sangat rapuh, dan akan segera rontok begitu mereka telah menemukan tempat untuk membangun koloni baru. Jika terpilih menjadi ratu, tubuh laron betina tidak akan ramping lagi dan akan mengalami obesitas, karena tujuan hidupnya hingga ajal adalah bertelur untuk koloni.

Setelah tiba di calon tempat tinggal baru, rayap reproduksi terpilih akan menjadi ratu dan raja dalam koloni. Dalam koloni hanya terdapat satu raja dan satu ratu. Ratu rayap merupakan serangga dengan umur terpanjang di dunia, ratu rayap dapat hidup 50 tahun pada kondisi ideal. Kebanyakan serangga hanya hidup dalam hitungan bulan atau hari, bahkan lalat dan capung yang merupakan serangga dengan umur terpendek di dunia hanya hidup dalam hitungan jam.

Saat kemampuan bertelur ratu menurun, fungsinya dalam hal reproduksi akan dibantu rayap reproduksi untuk meringankan beban ratu. Rayap reproduksi yang dimaksud adalah rayap-rayap reproduksi (laron) yang sebelumnya gagal terpilih menjadi ratu dan raja koloni baru. Meskipun rayap reproduksi bertelur lebih sedikit dari ratu, jumlah mereka dalam koloni bisa mencapai ratusan. Kontribusi mereka untuk kapasitas bertelur koloni dapat menjadi luar biasa dan ketika ratu meninggal mereka dapat mengambil alih total tugas reproduksi.

2.2 Tinjauan Ilustrasi

2.2.1 Pengertian Ilustrasi

Menurut *Webstion New Compact Format Dictionary* (dalam Rahman, 2019: 11) dikemukakan bahwa istilah ilustrasi diambil dari bahasa Inggris *illustration* dengan kata kerjanya *to illustrate* dan dari bahasa Latin *illustrare* yang berarti membuat terang. Hal ini sejalan dengan pengertian ilustrasi menurut Ensiklopedia Indonesia ilustrasi berasal dari bahasa Latin *illustrare* yang artinya menerangi, menghias. Suatu bentuk penghiasan buku; dapat berupa ornamen-ornamen abstrak, ragam-ragam hias yang berasal dari dunia tumbuhan dan hewan, vignette atau penggambaran berdasarkan naskah yang menyertainya. Secara garis

besar dalam pengertian umum: gambar-gambar dan foto-foto yang menyertai naskah dalam buku, majalah atau media massa untuk lebih menjelaskan naskah tersebut. Pada umumnya ilustrasi seringkali menampilkan wujud berupa manusia, hewan, dan tumbuhan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Ilustrasi adalah (1) gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, gagasan, dsb; (2) gambar, desain, atau diagram untuk penghias (halaman sampul dsb); (3) (penjelasan) tambahan berupa contoh, bandingan, dsb untuk lebih memperjelas ide atau gagasan (tulisan dsb).

Berdasarkan beberapa uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa ilustrasi berfungsi untuk memberikan penjelasan dari suatu ide, gagasan, cerita atau narasi agar mudah dipahami oleh masyarakat. Misalnya, ilustrasi kronologi terjadinya bencana alam dalam berita televisi, digunakan untuk memperjelas sehingga lebih mudah dipahami oleh masyarakat yang menonton berita.

Ilustrasi digunakan untuk membantu mengkomunikasikan pesan dengan tepat, cepat, serta tegas, dan merupakan terjemahan dari sebuah judul. Ilustrasi tersebut diharapkan bisa membentuk suatu suasana penuh emosi, dan menjadikan gagasan seakan-akan nyata. Ilustrasi sebagai gambaran pesan yang tidak terbaca, namun bisa mengurai cerita, berupa gambar dan tulisan, yaitu bentuk grafis informasi yang memikat. Dengan ilustrasi maka pesan menjadi lebih berkesan, karena pembaca akan lebih mudah mengingat gambar dari pada kata-kata.

Ilustrasi terbagi menjadi beberapa bidang sesuai dengan tujuan dibuatnya ilustrasi itu sendiri, ilustrasi dibagi dalam berbagai bidang antara lain; ilustrasi buku, ilustrasi editorial, ilustrasi iklan promosi, ilustrasi busana, ilustrasi televisi, ilustrasi animasi, ilustrasi clip art, ilustrasi cover, kalender, kartu ucapan, perangko, poster, dll.

2.2.2 Fungsi

Salam (2017) mengemukakan bahwa karya seni ilustrasi tidak semata hanya untuk penghias dan penjelas dari suatu peristiwa saja, akan tetapi terdapat fungsi lain dari seni ilustrasi, diantaranya adalah:

1. Fungsi menjelaskan yang terdapat pada teks, baik diwujudkan dalam corak naturalis/realis maupun yang berupa gambar skematik/diagram. Fungsi dari seni

ilustrasi ini biasanya dipakai dalam bidang ilmu pengetahuan, geografi, kesehatan, olahraga, dan lain sebagainya.

2. Fungsi edukasi/pendidikan, seni ilustrasi ini dibuat untuk menyampaikan pesan yang bersifat edukatif, yang diharapkan dengan adanya ilustrasi ini dapat membuat orang menjadi pribadi yang baik dan bertanggung jawab.

3. Fungsi komersial/promosi, ilustrasi ini bertujuan untuk mempromosikan suatu barang atau jasa, yang biasa disebut dengan iklan. Ilustrasi ini pada umumnya berwujud poster, leaflet, atau barang lain yang terjilid secara tersusun. Tujuan dari ilustrasi ini adalah untuk mengajak masyarakat untuk menggunakan atau mengkonsumsi produk dari ilustrasi yang diiklankan.

4. Fungsi menghibur, yaitu ilustrasi yang isinya berupa kartun humor dan menghadirkan kelucuan agar masyarakat menjadi terhibur saat melihatnya. Ilustrasi ini biasanya berupa komik dan animasi.

5. Fungsi mencatat peristiwa, yaitu karya seni ilustrasi yang dibuat untuk mendokumentasikan suatu kejadian peristiwa yang sangat penting masa lampau maupun masa kini.

2.2.3 Jenis-Jenis Ilustrasi

1. Ilustrasi Pengiring Naskah

Ilustrasi ini dibuat untuk memberikan penjelasan pada buku karya ilmiah atau buku cerita. Pembaca belum tentu dapat memahami tulisan pada buku karya ilmiah, sehingga diperlukannya sebuah ilustrasi untuk memperjelas. Ilustrasi menyampaikan pesan secara jelas dan akurat seperti yang terungkap pada teks. Ilustrasi ini dapat berupa gambar yang realistis yang dibuat dengan hati-hati dan teliti, serta artistik dari segi penampakannya. Ilustrasi tersebut juga dapat digunakan sebagai penghias pada halaman buku.

2. Ilustrasi Naratif

Seni ilustrasi naratif didefinisikan sebagai cerita bergambar atau komik. Komik terdiri atas 2 jenis dengan berbagai variasi, yaitu (1) *comics-strip* berupa cerita bergambar bersambung yang endek; biasanya dimuat secara berseri pada surat kabar atau majalah dan (2) *Comics-book* berupa cerita bergambar bersambung dalam bentuk buku. Ilustrasi naratif menunjukkan pendekatan dalam

mengkomunikasikan ide melalui rangkaian gambar dalam bercerita. Arah rangkaian adegan sesuai arah membaca huruf latin yakni kiri ke kanan.

3. Ilustrasi Provokatif

Karikatur merupakan salah satu jenis ilustrasi yang mengangkat hal yang sedang *up to date* dan hangat dibicarakan sehingga saat sebuah karikatur ditampilkan, masyarakat siap untuk menyambutnya. Cara kartunis menampilkan sebuah persoalan, entah persoalan sosial atau politik, bersifat provokatif dengan cara melakukan dramatisasi yang menjadikan karikatur yang diciptakan, lucu dan menggigit. Karena sifatnya yang lucu, maka karikatur biasa pula disebut kartun editorial atau kartun politik. Seringkali karikatur menimbulkan keberatan atau kemarahan diri pihak yang ditampilkan, karena digambarkan secara terus terang. Telah menjadi tradisi untuk menggambarkan tokoh yang terlibat suatu perkara sosial atau politik.

4. Ilustrasi Berorientasi Ekspresi Personal

Ilustrasi ini digunakan untuk mengungkapkan sesuatu yang tidak nyata tetapi bersifat imajinatif yang sering muncul dalam karya sastra. Seni ilustrasi yang berorientasi ekspresi personal merupakan cerminan dari dunia seni rupa dan sastra yang saling berkait. Untuk menafsirkan karya sastra kedalam gambar perlu visual yang bersifat subjektif dan personal. Dalam kasus ini ilustrasi tidak dipandang sebagai sesuatu yang membuat jelas, tetapi hanya sebagai pendamping dalam memaknai karya sastra.

5. Ilustrasi Busana

Ilustrasi busana bertujuan untuk mengkomunikasikan ide busana dalam bentuk gambar atau sketsa yang artistik. Untuk dapat memvisualisasikan ide suatu rancangan busana yang baik haruslah mampu (1) menggambarkan anatomi manusia dengan baik dari berbagai pose; (2) menampilkan busana yang sesuai, serasi, dan menarik; dan (3) menghadirkan ide busana yang orisinal dan segar. Ide busana ini selanjutnya akan ditindaklanjuti oleh banyak tenaga profesional lainnya sehingga lahir produk busana yang siap dan baik.

6. Ilustrasi Periklanan

Iklan atau *advertisement* adalah pemberitahuan melalui media publik (surat kabar, majalah, leaflet, atau poster) untuk mempromosikan sebuah produk,

layanan/jasa, kegiatan, dll. Sebagai sebuah upaya mempromosikan sesuatu, iklan harus jelas, menarik perhatian, dan memiliki kekuatan persuasif sehingga publik yang dijadikan sasaran menjadi tertarik perhatiannya. Sebuah iklan biasanya hasil pengintegrasian antara seni ilustrasi dengan teks untuk memaksimalkan efek penyampaian pesan iklan.

2.2.4 Unsur Visual dalam Ilustrasi

Karya seni ilustrasi mempunyai unsur-unsur visual atau elemen-elemen rupa yang tersusun dalam suatu tatanan yang serasi sehingga menarik untuk dilihat. Menurut Sunaryo (2002: 5-23) dalam Rahman (2019: 15) unsur-unsur visual yaitu : *line* (garis), *shape* (raut atau bangun), *colour* (warna), *tone* (nada atau gelap terang), *texture* (tekstur atau barik), dan *space* (ruang). Dengan Merujuk Sunaryo dalam Rahman, unsur-unsur tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. *Line* (garis)

Garis merupakan salah satu unsur rupa yang memiliki peranan penting sebagai perwujudan suatu bentuk, dengan hadirnya garis kesan gerak dan bentuk objek dapat dihadirkan melalui kontur. Garis dalam unsur rupa dapat dihadirkan dengan dua cara yaitu garis sebagai unsur konsep dan garis sebagai unsur nyata.

Kaitannya dengan unsur garis dalam seni rupa, Aprillia (2015: 5) menyatakan bahwa garis sebagai unsur visual mempunyai arti batas bidang, bentuk dan warna yang dimaknai sebagai garis yang bersifat konseptual, sedangkan garis yang bersifat konkret adalah sebagai tanda atau marka yang menandai di permukaan (garis pembatas di jalan raya, tarikan alat tulis/gambar pada kertas, goresan kuas pada kanvas). Sedangkan karakteristik garis yang paling menonjol yaitu memanjang dan memiliki arah.

Selain dari pada itu, Aprillia (2015) juga menjelaskan bahwa sebagai unsur visual garis juga memiliki potensi, terutama muncul karena dari suatu gagasan yang merupakan bentuk ungkapan yang efektif dan efisien, seperti missal mengesankan suatu bentuk atau massa atau mewujudkan benda, menciptakan kontur atau baris yang mengelilingi bentuk, mengesankan gerak atau irama (tangan yang digerakkan pada gambar ilustrasi), dan menciptakan symbol (symbol PLN, swastika, salib, dan lainnya).

Menurut Sunaryo (2002: 7-8) menyatakan bahwa sebagai unsur gambar, *line* atau garis memiliki pengertian (1) tanda atau markah yang memanjang yang membekas pada suatu permukaan dan mempunyai arah (2) batas suatu bidang atau permukaan, bentuk atau warna (3) sifat atau kualitas yang melekat pada objek lanjar/ memanjang. Ditinjau dari segi jenisnya, terdapat garis lurus, garis lengkung, dan garis tekuk atau zigzag.

2. *Shape* (Raut atau bangun)

Sadjiman (2009: 83) raut adalah ciri khas suatu bentuk. Bentuk apa saja di ala mini tentu memiliki raut yang merupakan ciri khas dari bentuk tersebut. Bentuk titik, garis, bidang, dan gempal, masing-masing memiliki raut. Raut merupakan ciri khas untuk membedakan masing-masing bentuk dari titik, garis, bidang, gempal tersebut.

Shape atau raut adalah pengenalan bentuk yang utama. Sebuah bentuk dapat dikenali dari rautnya, apakah sebagai suatu bangun yang pipih datar, yang menggumpal padat atau berongga bervolume, lonjong, bulat, persegi, dan sebagainya. Raut dapat dibedakan menjadi raut geometri, raut organik, raut bersudut, dan raut tak teratur.

Sunaryo (2002: 10) menjelaskan bahwa raut geometris adalah raut yang dibatasi garis lurus atau lengkung yang mekanis, seperti bangun-bangun yang terdapat dalam geometri. Raut geometris yang utama adalah lingkaran, persegi, dan segitiga. Raut organis merupakan raut yang bertepi lengkung bebas. Raut bersudut banyak merupakan raut yang memiliki banyak sudut dan berkontur garis zigzag, sedangkan raut tak beraturan merupakan raut yang dibatasi oleh garis lurus dan lengkung tak beraturan. Raut tak beraturan bisa jadi karena tarikan tangan bebas, kebetulan, atau melalui proses khusus yang sulit dikendalikan.

3. *Colour* (warna)

Colour atau warna ialah kualitas rupa yang dapat membedakan kedua objek atau bentuk yang identik raut, ukuran, dan nilai gelap-terangnya. Warna berkaitan langsung dengan perasaan dan emosi, karena itu menjadi unsur penting dalam ungkapan suatu gambar.

Yusuf Effandi (dalam Sunaryo, 2002: 15) mengemukakan tiga fungsi warna, yakni fungsi praktis, simbolik, dan artistic. Fungsi praktis pada warna

untuk mengarahkan, memberi instruksi, dan memberi peringatan yang ditujukan untuk kepentingan umum. Contohnya warna warni bendera atau warna tertentu pada wayang dan topeng. Fungsi artistik merupakan fungsi warna sebagai Bahasa rupa dalam seni rupa atau desain. Warna dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu warna primer, warna sekunder, dan warna tersier.

4. *Tone* (nada atau gelap terang)

Unsur rupa *tone* juga disebut nada atau gelap terang. Ada pula yang menyebut unsur rupa cahaya. Cahaya menghasilkan bayangan dengan keanekaragaman kepekaannya, serta menerpa pada bagian benda-benda sehingga tampak terang. Ungkapan gelap terang sebagai hubungan pencahayaan dan bayangan dinyatakan dengan gradasi mulai dari yang paling putih untuk menyatakan bayangan yang terang, sampai kepada yang paling hitam untuk bagian yang sangat gelap.

5. *Texture* (tekstur atau barik)

Texture yang berarti tekstur atau barik ialah sifat permukaan. Sifat permukaan dapat halus, polos, kasar, licin, mengkilap, berkerut, lunak, keras, dan sebagainya. Hal tersebut senada dengan Kartika (2004: 1) yang menyatakan bahwa tekstur merupakan 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 pada perwajahan bentuk pada karya seni rupa secara nyata atau semu. Kesan tekstur diserap baik melalui indra penglihatan maupun rabaan. Oleh karena itu, tekstur dapat dibedakan menjadi tekstur visual dan tekstur taktil.

Sunaryo (2002: 17-18) menyebutkan bahwa tekstur visual terdiri dari tekstur hias, tekstur spontan, dan tekstur mekanis. Tekstur hias merupakan tekstur yang menghiasi permukaan bidang dan merupakan isian tambahan yang dapat dibuang tanpa menghilangkan identitas bidangnya. Tekstur spontan merupakan jenis tekstur yang dihasilkan sebagai bagian dari proses penciptaan, sehingga meninggalkan jejak-jejak yang terjadi serta-merta, akibat dari penggunaan bahan, alat, dan teknik-teknik tertentu. Tekstur mekanis merupakan tekstur yang diperoleh dengan menggunakan sarana mekanis.

6. *Space* (ruang)

Unsur ruang lebih mudah dirasakan daripada dilihat. *Space* atau ruang adalah unsur atau daerah yang mengelilingi sosok bentuk. Dalam gambar ilustrasi, ruang bersifat maya, karena itu disebut ruang maya. Ruang maya dapat bersifat pipih, datar dan rata, atau seolah sejuk, berkesan trimatra, kesan jauh dan dekat, serta berkesan kedalaman. Sunaryo (2002: 21) menyatakan bahwa ruang pada hakikatnya tidak terbatas, dapat kosong, terisi sebagian, maupun penuh. Ruang biasanya dibatasi oleh garis bingkai yang membentuk persegi atau persegi panjang.

Berdasarkan uraian di atas maka ilustrasi sebagai karya seni rupa dua dimensi yang memiliki bentuk dan dapat dilihat, memiliki unsur-unsur visual antara lain : garis, raut atau bangun, warna, gelap terang atau nada, tekstur atau barik, dan ruang. Unsur-unsur visual tersebut merupakan aspek-aspek bentuk yang terlihat, konkret, yang dalam kenyataannya saling berkaitan dan tidak mudah dipisahkan satu sama lain.

2.2.5 Prinsip-prinsip Penyusunan Gambar Ilustrasi

Pembuatan karya ilustrasi harus memperhatikan prinsip-prinsip desain atau komposisi. Prinsip-prinsip dalam penyusunan gambar ilustrasi antara lain: kesatuan, keserasian, irama, dominasi, keseimbangan, dan kesebandingan. Prinsip-prinsip tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Kesatuan

Unsur-unsur yang ada dalam sebuah karya seni rupa saling bertautan. Tidak ada bagian yang berdiri sendiri. Kesatuan merupakan unsur rupa yang paling mendasar. Kesatuan atau yang disebut juga *unity* merupakan prinsip desain yang berperan paling menentukan, sebagai prinsip induk yang membawahkan prinsip-prinsip desain lainnya (Sunaryo, 2002: 31). Tidak adanya kesatuan dalam suatu tatanan mengakibatkan kekacauan, keruruwetan, atau cerai-berai tak terkoordinasi. Tujuan akhir dari penerapan prinsip-prinsip yang lain seperti keseimbangan, kesebandingan, irama, dominasi, dan lainnya adalah untuk mewujudkan kesatuan yang padu.

2. Keserasian

Keserasian merupakan prinsip desain yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antar bagian dalam suatu keseluruhan sehingga cocok satu dengan yang lain, serta terdapat perpaduan yang tidak saling bertentangan (Sunaryo, 2002: 32). Keserasian pada karya ditampilkan dengan mempertimbangkan keselarasan antar subjek-subjek gambar sehingga cocok satu dengan yang lain. Kemudian keselarasan unsur-unsur garis, yaitu dengan penggunaan garis-garis lengkung dan elastis sehingga terlihat selaras dan tidak kaku.

3. Irama

Irama merupakan pengaturan unsur atau unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya (Sunaryo 2002: 35). Sedangkan yang dimaksud irama dalam gambar adalah adanya suatu perubahan-perubahan teratur dalam suatu komposisi.

Irama dalam karya dapat dimunculkan pada segi (1) arah: arah berhubungan dengan penataan gambar, objek manusia di buat dalam berbagai gerak tubuh yang ditata sedemikian rupa sehingga terlihat bergelombang dan berirama; (2) garis: banyak menggunakan garis-garis lengkung pada objek gambar; (3) ukuran: pada objek gambar yang berada pada bagian depan dibuat lebih besar, kemudian makin ke dalam objek gambar dibuat makin kecil; (4) urutan: objek gambar dibuat dengan urutan pertama, kemudian menyusul dengan pembuatan *background*; (5) warna: penggunaan warna yang hampir sama pada bentuk pegunungan dan langit sebagai *background*. Warna dibuat dengan intensitas makin lama makin tipis sehingga terlihat kesan jauh.

4. Dominasi

Dominasi adalah pengaturan peran atau penonjolan bagaian atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan. Adanya peran yang menonjol atas suatu bagian, maka hal itu akan menjadi pusat perhatian (*center of interest*) dan merupakan tekanan (*emphasis*), karena itu menjadi bagian yang penting dan diutamakan.

5. Keseimbangan

Keseimbangan disebut juga *balance*. Keseimbangan berarti kesamaan bobot dari unsur-unsur karya. Secara wujud dan jumlahnya mungkin tidak sama, tapi nilainya dapat seimbang. Sunaryo (2002: 39) menjelaskan bahwa keseimbangan merupakan prinsip desain berkaitan dengan pengaturan “bobot” dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga susunan dalam keadaan seimbang.

Macam-macam bentuk keseimbangan dengan cara pengaturan berat ringan serta letak bagian perbagian: (1) keseimbangan setangkup (*symmetrical balance*), diperoleh bila bagian belahan kiri dan kanan suatu susunan terdapat kesamaan atau kemiripan wujud, ukuran dan penempatan (2) keseimbangan senjang (*asymmetrical balance*), memiliki bagian yang tidak sama antara belahan kiri dan kanan, tetapi tetap dalam keadaan yang tidak berat sebelah (3) keseimbangan memancar (*radial balance*), bentuk keseimbangan yang diperoleh melalui penempatan bagian-bagian di sekitar pusat sumbu yang berat.

7. Kesebandingan

Kesebandingan atau proporsi berarti hubungan antar bagian atau antara bagian terdapat keseluruhan. Pengaturan hubungan yang dimaksud bertalian dengan ukuran, yaitu besar kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang pendeknya bagian, atau tinggi rendahnya bagian. Selain itu, kesebandingan juga menunjukkan pertautan ukuran antara suatu objek atau bagian dengan bagian yang mengelilinginya. Tujuan dari pengaturan kesebandingan atau proporsi adalah agar dicapai kesesuaian dan keseimbangan, sehingga diperoleh kesatuan yang memuaskan

2.2.6 Gaya Visual Ilustrasi

Soedarso (2014) mengemukakan bahwa semua karya ilustrasi memiliki gaya visualnya masing-masing tergantung fungsi dan tujuannya, yang diantaranya:

1. Naturalis

Gaya gambar ilustrasi naturalis merupakan gambar yang memiliki warna dan bentuk yang sama dengan yang ada di alam serta tanpa menambah atau mengurangi objek aslinya.

2. Dekoratif

Karya ilustrasi dekoratif adalah gambar ilustrasi yang memiliki sifat sebagai penghias. Biasanya gambar dekoratif merupakan gubahan dari suatu bentuk benda yang ada di alam, namun tidak meninggalkan bentuk asli dari benda tersebut.

3. Kartun

Kartun merupakan gambar ilustrasi yang memiliki bentuk lucu yang notabene disukai oleh kalangan anak-anak. Biasanya ilustrasi dengan gaya kartun banyak ditemui pada buku anak-anak, komik, dan cerita bergambar.

4. Karikatur

Karikatur merupakan jenis gambar yang mendistorsikan salah satu unsur pada gambar. Gambar karikatur biasanya berupa tokoh binatang atau manusia, yang memiliki fungsi untuk menghibur dan humor.

5. Foto

Fotografi merupakan karya ilustrasi karena dalam karya fotografi mampu mengomunikasikan suatu adegan atau kejadian hanya melalui gagasan visual tanpa perlu menggunakan gagasan secara tertulis dengan cara menampilkan gambaran objek visual yang ditangkap melalui lensa kamera yang sesuai dengan objek aslinya.

2.3 Paper Cut

Teknik potong kertas (*papercut*) adalah kerajinan paling sederhana yang sangat mudah dibuat dengan hasil yang rumit sekaligus sangat indah. Seni *papercut* tersebut awalnya berasal dari Cina, sesaat setelah penemuan kertas pada sekitar tahun 200 SM, saat periode dinasti Han (206 BC - 25 C) yang berbentuk kuda simetris dan monyet simetris. *Papercut* secara natural menjadi lebih populer dibanding teknik potong lembaran kulit dan perak atau memotong tembaga foil yang lebih dulu ditemukan. *Papercut* berbentuk bunga *daisy* dan tumbuhan yang lainnya dibuat saat periode dinasti utara dan selatan (AD 386-581). Dinasti Tang dan Song adalah yang menyebarkan industri kertas dan kerajinan dekoratif, inilah awal dari kejayaan seni memotong kertas. Seni potong kertas Cina adalah seni asli Cina, dan mewarisi budaya dan semangat seni Cina. Dengan dua ribu tahun

sejarah budaya tradisional yang tercatat, ia dikenal sebagai "fosil hidup" budaya tradisional Cina.

Selama ribuan tahun, pemotongan kertas sangat kaya dalam ruang lingkup aplikasi sosialnya dalam desain proses tradisional sebagai desain grafis klasik gaya khas lokal; pada saat yang sama seni potong kertas Cina telah membawa signifikansi yang sangat penting dan pengembangan nilai aplikasi pada penanaman emosi seni manusia dan aspek pengenalan ideologis. Melalui citra visual yang disajikan oleh potongan kertas, kita dapat melihat secara mendalam pemahaman keindahan dalam kognisi bawah sadar manusia dan kecenderungan estetika unik bangsa Cina.

Jianzhi atau *Papercut* juga disebut kertas berukir dan lukisan dengan gunting. Meskipun menggunakan pisau, gunting ataupun keduanya tetap disebut *papercut*. Bentuk-bentuk *papercut* bisa terbuat dari kertas, emas atau perak foil, lembaran kayu, daun, pakaian, kulit, dan material lembaran yang lainnya. Dan seni modern *papercut* juga bisa diterapkan seni seperti ukiran relief, juga diaplikasikan pada material logam, batu, keramik, kaca dan banyak lainnya.

Sebagai sebuah perwakilan gaya seni tradisional Cina, seni *papercut* tradisional Cina sangat luas di daratan Cina yang luas. Perbedaan yang sangat kontras secara geografi dan geologi. Hal ini membuat banyak perbedaan budaya antar wilayah, menghasilkan karakteristik budaya yang berbeda dan jejak sejarah untuk seni *papercut*. Semua itu menyediakan banyak inspirasi untuk seni *papercut* tradisional antar wilayah dan hal itu merepresentasikan berbagai keindahan seni tradisional di daratan Cina.

Seni memotong kertas Cina adalah gaya artistik penting dari seni rakyat Cina, dan itu sangat dihargai, karena mewujudkan cara-cara visual ekspresi bahasa leluhur Cina yang penuh dengan filosofi budaya dan seni. (Murtiyoso, Onang, 1990) menyatakan konsep Yin-Yang itulah yang melahirkan bentuk dan struktur karya seni yang serba seimbang, keteraturan, dan simetris. Seni potong kertas Cina memiliki cara berekspresi yang unik, yaitu penggunaan alat khusus, bahan khusus dan metode pembuatan khusus. Semua ini telah menciptakan sifat unik seni memotong kertas. Oleh karena itu, mudah untuk membuat seni potong

kertas Cina berkomunikasi dan berinteraksi dengan ide seni modern dan desain modern.

Ketika orang-orang modern berbicara tentang seni potong kertas, itu tidak lagi hanya diperlakukan sebagai barang “antik” di era lama atau “tradisional”. Seni memotong kertas Cina, yang merupakan kehidupan alami dan seni dari dengan warna seni visual internasional yang kuat, telah menunjukkan dalam seni modern dan tahap desain modern dunia sebagai simbol seni visual modern dari mode yang sangat kuat.

Papercut atau *Jianzhi* dalam bahasa mandarin adalah semacam seni berlubang, dan memberi orang perasaan yang tak berwujud dan kenikmatan artistik pada visi. potongan kertas rakyat Tiongkok banyak digunakan di tanah Cina yang luas, universalitas penerapannya yang mencakup berbagai bidang dan popularitas masyarakat jarang terjadi dalam lingkup dunia. Kesederhanaan dan kenyamanan alat dan bahan harus menjadi kondisi dasar untuk fakta bahwa seni potong kertas Cina beredar luas. Potongan kertas Cina adalah bentuk seni pemodelan rakyat yang memotong dan mengukir tokoh, bunga, burung, binatang, serangga, ikan, gunung dan air, paviliun dan gambar lanskap alam dan sosial lainnya dengan gunting atau pisau di atas kertas, juga sebagai pencitraan citra visual, yang mengekspresikan keberuntungan, berkah, pencegahan kejahatan, nasihat, peringatan, minat dan moral lainnya. Potongan kertas Cina membuat orang awam tercerahkan dan gembira dengan pesona artistiknya yang unik.

Papercut rakyat Tiongkok kaya dalam bentuk dalam kategori, dan dari perspektif penggunaannya dapat dibagi menjadi konten berikut:

Pola dekoratif murni, potongan kertas jendela (termasuk kotak-kotak asap), potongan kertas pintu (kapal uap kuno), potongan kertas lentera, potongan kertas acara bahagia (pernikahan, memiliki anak, musim panen), potongan kertas di langit-langit, potongan kertas berhias sayuran, potongan kertas bersulam (sepatu, topi, bantal, celemek, bantal, tali, tirai, dompet potongan kertas, dll.) menawarkan potongan kertas, potongan kertas pemakaman, menyulam potongan kertas, wayang kulit, dan banyak kategori seni seperti itu.

Beberapa karakteristik budaya dan cita rasa estetika visual yang unik dari seni potong kertas rakyat Cina.

1. Keberuntungan

Konsep “semoga sukses” adalah arah mendasar dari ekspresi seni memotong kertas Cina. Perasaan dekorasi dari kelengkapan, gairah dan kelimpahan, dipenuhi dengan semangat positif dan idealis. Teknik seperti harmonik, simbolisme, membuat citra artistik yang terlibat kuat. Misalnya kemakmuran yang dibawa oleh naga dan *phoenix*, *Phoenix Play with Peony* dan sebagainya melambangkan kebahagiaan dan kekudusan pernikahan. Liu Hai Bermain dengan Kodok, pasangan yang penuh kasih sayang dan sebagainya melambangkan keteguhan cinta. Kesemek dan benda giok berbentuk “S” menunjukkan keberuntungan empat musim. Kedamaian dan kebahagiaan. Burung Magpies di cabang menyiratkan arti keberuntungan dan banyak peristiwa bahagia, dll.

2. Gaya hidup seni emosional

Seni beremosionalisasi dalam gaya hidup adalah fitur artistik yang hebat dari potongan kertas Cina. Potongan kertas rakyat menerapkan banyak teknik ekspresi seperti homofoni, simbolisme dan konotasi, yang tersirat dan bermakna dan membuat hidup penuh dengan karakteristik artistik dan unik serta mengekspos daya tarik artistik yang kuat dan pesona individu. Pengrajin rakyat yang terampil dapat sepenuhnya menggambarkan semua hal yang ideal dengan imajinasi mereka di bidang seni memotong kertas, menggunakan tokoh-tokoh untuk menyampaikan semangat, dan mengekspresikan makna yang cerdas, asli dan bagus.

3. Penggunaan interaktif bahasa visual yang rasional dan sentimental

Konsep artistik penggunaan interaktif bahasa visual rasional dan sentimental "sangat dipengaruhi oleh ritual dan budaya musik" Konfusianisme, dan ini adalah fitur seni yang luar biasa dari potongan kertas Cina. Kita hanya dapat menafsirkan ide semacam ini sebagai fakta bahwa lingkungan dapat beradaptasi dan rasional dengan konsep persepsi dan faktor internal yang penuh dengan warna romantis dan perubahan kaya yang berorientasi simbol abstrak dan pola dekoratif rasional dikombinasikan dengan makna simbolis dan citra kehidupan yang berorientasi manusia, yang membawa pemandangan indah vitalitas dan ketertiban.

4. Ekspresi artistik kebebasan bebas

Ekspresi artistik kebebasan kasual adalah fitur signifikan dari seni memotong kertas Cina. Henri Matisse pernah berkata: potongan kertas lebih sensitif daripada pensil. "Garis" emosional secara alami terungkap dalam karya-karya kertas dengan potongan yang nyaman, menghasilkan keindahan alami tanpa disadari. Pemodelan pola yang penuh ornamen dan kompilasi menembus batasan volume, ruang dan waktu, melanggar hukum objektif batasan alam dan ruang. Ini bukan mengejar simulasi realistik dari penampilan objek, tidak tunduk pada kendala bentuk yang melekat pada objek alami, tetapi mengekspresikan gambar yang perlu ditampilkan dalam bentuk pesawat, imajiner dan sesekali.

Cita rasa estetika visual yang unik dari kertas Cina:

1. Keindahan antara kertas dan pisau

Alat dan bahan adalah kondisi bahan dasar pembuatan seni plastik, sementara penggunaannya yang tepat merupakan sarana penting untuk mencerminkan gaya seniman. Alat dan bahan dari potongan kertas itu unik. Rasa kertas dan cara memotong dibawa oleh seniman membuat fitur seni terwujud dengan jelas. Rasa kertas adalah penampilan intuitif dari gambar kerja, dan gaya kaligrafi potongan kertas memperhatikan kondisi yang mantap, akurat, dan pintar, oleh karena itu kita dapat melihat kecanggihan, kemurnian, dan kesederhanaan seni penulis dari kinerja gaya kaligrafi dari kertas.

2. Keindahan dekorasi

Imitasi adalah salah satu karakteristik bentuk penting dari desain dekoratif, dan garis yang terhubung terus menerus merupakan keindahan unik dari struktur potongan kertas seni. Perasaan estetika ini dapat dicapai dalam proses restriksi dan anti restriksi. Pola adalah konten penting dari keindahan dekoratif seni potongan kertas, menyoroti hukum bentuk estetika pada pemodelan, memperhatikan efek visual yang sederhana dan rapi pada warna. Bentuk-bentuk seni memotong kertas Cina mengejar keindahan dekorasi datar dengan berlebihan, ritme dan dramatisasi.

3. Keindahan melubangi

Keindahan melubangi adalah karakteristik estetika utama dari seni potong kertas. Interaksi antara yin dan yang, saling beraksi pada kegelapan dan

kepenuhan dan fusi faktor ruang lingkungan membuat potongan kertas Cina menghasilkan keindahan yang halus dan segar. Potongan kertas "*cut ceaseless*" membuat semua gambar artistik dimanifestasikan melalui bentuk ukiran yang indah dan merupakan keindahan artistik yang unik dari seni potong kertas.

4. Kecantikan alami

Beberapa faktor bentuk kontingensi yang mungkin secara tidak sadar terungkap dalam proses ekspresi artistik yang disadari dari potongan kertas Cina, dan faktor-faktor pencitraan dengan kemungkinan akan membawa rasa alami pada gambar. Potongan kertas rakyat adalah seni orang biasa, dan kemurnian dan kesederhanaan adalah gaya artistik penting dan tren dalam aspek subjek atau ideologi, sehingga kita dapat menghargai keindahan alam yang diperlihatkan masa kecil manusia secara mendalam.

5. Arti praktis dari mempelajari seni potong kertas Cina

Di dunia saat ini, itu adalah ruang realistik yang dipenuhi dengan semangat desain modern. Desain modern sering membuat orang berpadu erat dengan karakteristik teknologi tinggi, wajah cepat, mekanisasi, dan fitur nyata ini pasti akan membawa dunia estetika baru bagi manusia. Itu membuat orang mengalami kekuatan yang dibawa oleh semacam kecantikan reguler baru dan warna rasional. Namun dari perspektif lain, ide-ide desain yang acuh tak acuh, monoton, kaku, terisolasi dan ekonomi dan rasionalitas materialistis akan membawa orang ke ekstrim budaya lain. Pada dasarnya, tujuan akhir dari desain modern adalah perawatan desain untuk manusia, dan berdasarkan pada poin ini, pemikiran humanisme spiritualitas manusia dan kualitas alami yang ditunjukkan dalam seni rakyat tradisional tidak diragukan lagi akan menjadi rumah harta yang penting dan luas dari sumber daya desain seni modern.

Seni rakyat tradisional adalah simbol budaya primitif manusia, dan sumber daya seni lokal yang luar biasa adalah sumber penting pengembangan dari seni desain modern, dan komunikasi spiritual antara desain modern dan seni rakyat tradisional adalah umum. Dari tingkat semangat budaya yang unik, seni rakyat Tiongkok mencerminkan cinta untuk hidup, dan penuh dengan karakteristik mental yang kuat. Sebagai budaya primitif, potongan kertas Cina menunjukkan fitur spiritual yang sederhana, alami, dan penuh vitalitas yang meriah, dan

kearifan besar budaya itu sendiri akan menjadi harta penting untuk inovasi dan pengembangan desain modern.

Dari aspek bentuk seni ekspresif, seni potong kertas Cina mencerminkan signifikansi zaman yang diperhatikan oleh perancang dan seniman modern. Seni memotong kertas Cina adalah cara imajiner khas ekspresi artistik, melalui ekspresi sikap simbolis ini, inisiatif subjektif seniman, kreativitas dan kebebasan rasa romantis puitis dapat ditunjukkan kepada orang dengan sangat baik, dan ini adalah hal yang sangat berharga bagi seni potong kertas modern.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Karya seni *papercut* digunakan untuk memberikan penjelasan dari suatu ide, gagasan, cerita atau narasi agar mudah dipahami oleh masyarakat. Karya seni tersebut mengkomunikasikan pesan dengan tepat, cepat, serta tegas, dan merupakan terjemahan dari sebuah judul.

Dalam proyek studi ini telah disampaikan gagasan mengenai proses kehidupan serangga yang unik dan lengkap, proses tersebut antara lain proses reproduksi yang bertujuan untuk memperoleh keturunan. Kemudian proses pertumbuhan, dimana didalam proses pertumbuhan serangga harus berpindah tempat untuk mencari makan dan setiap serangga mempunyai caranya masing-masing dalam mencari makanannya. Ada juga proses perkelahian untuk memperebutkan kekuasaan. Dan terakhir ada proses kematian.

Pembuatan karya seni ini didasari dari pandangan melihat kehidupan serangga yang divisualisasikan dalam karya seni *papercut* dengan menampilkan objek serangga dalam menjalankan kehidupannya. Delapan karya yang dibuat telah mengekspresikan dan menjelaskan bagaimana kehidupan serangga dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan teknik *cutting* digunakan dalam pembuatan karya ini. Seni *papercut* telah lama dikenal dan dibuat di seluruh dataran Cina, namun di Indonesia seni ini belum benar-benar digemari. Maka dalam pembuatan karya proyek studi ini penulis juga ingin memperkenalkan seni *papercut*. *Papercut* menampilkan bagian positif dan negatif untuk membentuk gambaran cerita. Kertas digambar terlebih dahulu dengan menentukan bagian positif dan negatif lalu dipotong bagian negatifnya, hal ini yang membuat unik seni *papercut*.

Dengan demikian besar harapan penulis kepada para apresiator untuk dapat memahami kehidupan serangga yang selama ini keberadaannya berdampingan dengan kehidupan masyarakat namun bagaimana tentang kehidupan serangga kurang diperhatikan. Pembuatan karya telah dibuat sesuai dengan kehidupan serangga. Selain memahami kehidupan serangga apresiator

diharapkan juga dapat mengerti bahwa dalam pembuatan karya ini diperlukan adanya kemampuan teknis yang baik, ekspresi artistik, keuletan, dan kesabaran, untuk menghasilkan karya seni *papercut* dengan teknik *cutting*. Kritik dan saran para apresiator sangat diharapkan penulis. Karena akan sangat membantu dalam menciptakan karya-karya selanjutnya.

5.2 Saran

Pemahaman dan perhatian masyarakat terhadap kehidupan serangga masih kurang, padahal serangga merupakan spesies yang kehidupannya berdampingan dengan masyarakat. Maka dari itu alangkah baiknya masyarakat dapat memperhatikan dan memahami kehidupan serangga. Terutama bagi praktisi seni Indonesia, dalam membuat karya seni bisa mengangkat tema yang kurang diperhatikan keberadaannya. Sehingga keberadaannya akan lebih dikenal dan akan lebih menarik untuk dibahas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Antonius Prasetya. (2016). Metamorfosis Semut sebagai Inspirasi Penciptaan Seni Lukis. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. Vol. 5 No.5:1-8.
- Aprillia. 2015. *Nirmana Dwimatra, Hand Out Mata Kuliah*. Jurusan Seni Rupa: UNNES Semarang.
- Asri, Nopri Yandri, Irwan, Yofita Sandra. (2020). Kupu-Kupu dalam Karya Seni Grafis. *Serupa The Journal of Art Education*. Vol. 8 No. 3: 2-3.
- Bingshan, Sun. 2008. *Chinese Paper-Cuts*. China Intercontinental Press.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1997. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Endarmoko, E. 2006. *Tesaurus Bahasa Indonesia*. Cet. I; Jakarta: PT Gramedia.
- Injaya, Nurul Dwi, dan Indah Chrysanti Angge. (2017). Lebah Madu dan Sarang sebagai Ide Pembuatan Karya Kriya Logam Penunjang Interior untuk Ruang Tamu. *Jurnal Seni Rupa*. Vol. 5 No. 2.
- Kurniyanto, Wahyu Eko. (2013). Serangga sebagai Sumber Inspirasi dalam Karya Seni Lukis. *Arty: Journal of Visual Arts*. Vol. 2 No.1:1-7.
- M, Ananda Al Givari, Benny Subiantoro dan Sukarman B. (2018). Perancangan Gambar Ilustrasi Dongeng Nenek Pakande dengan Teknik Papercut. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain-UNM*. Vol. 5 No.2: 48-55.
- Marwati, Sofiyah, Muchlis Arif. (2017). Lebah Madu sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Keramik. *Jurnal Seni Rupa*. Vol 5 No 1: 94-101.
- Muharrar, Syakir. 2003. *Tinjauan Seni Ilustrasi*. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.
- Musafak, Feri. 2020. Penciptaan Ilustrasi Tokoh Cerita Rakyat di Jawa dengan Teknik Digital. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Parastanto, Harya Pujantara. 2012. Bentuk Visual Kehidupan Semut dalam Ekspresi Karya Seni Patung. *Skripsi*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta.

- Rahman, Handy Tevanda. 2019. Legenda Baruklinting sebagai Ide Berkarya Seni Ilustrasi dengan Teknik Papercut. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi Esensi - Sang Ilustrator – Lintasan – Penilaian*. Badan Penerbit UNM.
- Sunaryo, Aryo. 2002. *Paparan Perkuliahan Nirmana 1*. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES
- Xigang, Zhao. 2015. *New Paper-cut Art*. Beijing: Thinghua University.