

**ALFABET LATIN SEBAGAI DASAR PENCIPTAAN
KARYA SENI KRIYA KAYU**

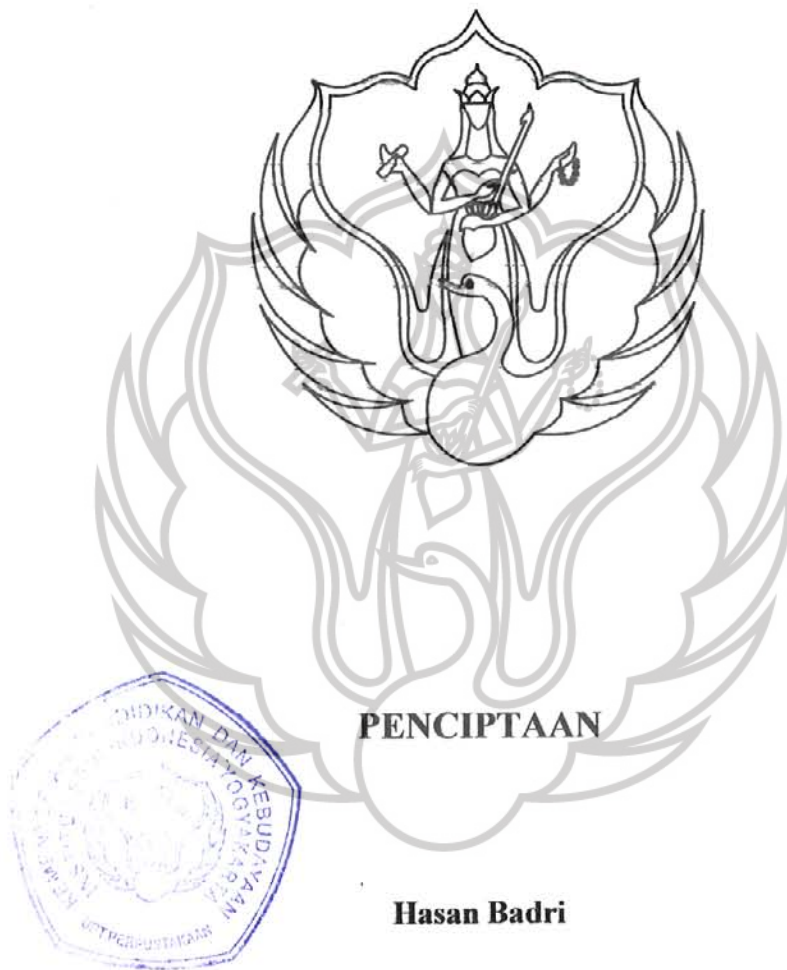


Hasan Badri

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2013**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA
INV 4102/H/S/2013
KLAS
TERIMA 05-04-2013 91-

ALFABET LATIN SEBAGAI DASAR PENCIPTAAN KARYA SENI KRIYA KAYU



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2013**



**ALFABET LATIN SEBAGAI DASAR PENCIPTAAN
KARYA SENI KRIYA KAYU**



PENCIPTAAN

oleh:

Hasan Badri

NIM: 0811453022

**Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni
2013**

Laporan Tugas Akhir ini telah diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
Pada tanggal 30 Januari 2013



Drs. Herry Pujiharto, M.Hum.
Pembimbing I/Anggota



Drs. H. Andono, M.Sn.
Pembimbing II/Anggota



Drs. Akhmad Zaenuri
Cognate/Anggota



Arif Suharson, S.Sn., M.Sn.
Ketua Jurusan Kriya/Ketua Program Studi S-1
Kriya Seni/Ketua/Anggota

Mengetahui
Dean Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Suasthiwi, M.Des
NIP. 19590802 198803 2 001

Bermakna Dan MemberiMakna



Tugas Akhir ini dipersembahkan kepada Ayah dan Ibu yang penulis hormati, yang senantiasa memberikan do'a, semangat dan dorongan yang positif, selama penulis menuntut ilmu. Serta kepada Kakak, Bibi dan Kekasihku tercinta yang selalu ada untukku.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT. yang telah memberikan segala karunia Nya sehingga proses penciptaan Tugas Akhir dengan judul “ALFABET LATIN SEBAGAI DASAR PENCIPTAAN KARYA SENI KRIYA KAYU” ini dapat terselesaikan. Penulisan laporan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar kesarjanaan di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Kelancaran proses penciptaan karya dan penyusunan laporan ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan yang diberikan semua pihak, baik material maupun spiritual. Berbagai bantuan yang diberikan menumbuhkan motivasi penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Dengan penuh rasa hormat penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Profesor. Dr. A.M Hermien Kusmayati, S.ST., SU. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Arif Suharson, S.Sn., M.Sn, Ketua Jurusan Kriya/Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Herry Pujiharto, M.Hum, selaku Dosen Pembimbing I, atas bimbingannya.
5. Drs. H. Andono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II, serta selaku Dosen Wali atas bimbingan dan nasihat-nasihatnya.

6. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan Fakultas Seni Rupa, serta Staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Bapak, ibu dan kakak tercinta, Umi Rofiah, Asmaul Husnah, serta semua keluarga atas kepercayaan, semangat, dorongan dan bimbingan baik moral, material maupun spiritual.
8. Komunitas Kandang Sapi, Komunitas Studio Belakang, komunitas Gudang Uwuh (Gandar, Samsul, Agus, Fani, Safa, Ludiro, sigit, Safrul, Ecki, Roy, Dedy, Tahfur), atas dukungannya.
9. Usmanto, Pras, Karyadi, Robin, Niken, Husain, Mawar, Wulan, Adi, dan teman-teman angkatan 2008, juga teman-teman lembur, serta semua elemen yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

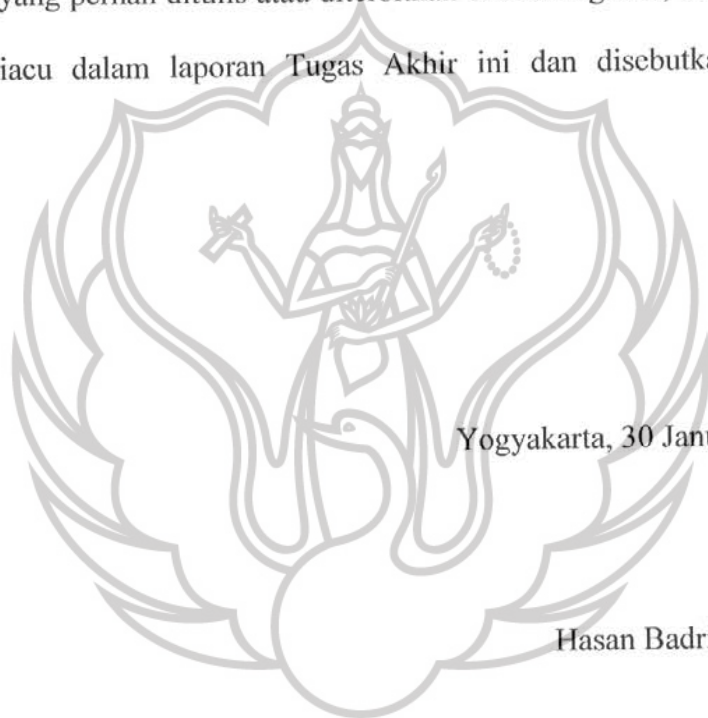
Akhirnya penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang kriya dan umumnya bagi pembaca serta pecinta seni.

Yogyakarta, 30 Januari 2013

Penulis

PERNYATAAN KEASLIAN

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



Yogyakarta, 30 Januari 2013

Hasan Badri

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Tujuan dan Manfaat.....	3
C. Metode Penciptaan.....	4
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	8
A. Sumber Penciptaan.....	8
B. Landasan Teori.....	11
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	20
A. Data Acuan.....	20
B. Analisis Data Acuan.....	29
C. Rancangan Karya.....	32
1. Sketsa Alternatif.....	32

2. Sketsa Terpilih	49
3. Rancangan Karya	49
D. Proses Perwujudan.....	57
1. Bahan	57
2. Alat.....	61
3. Teknik Pengerjaan	65
4. Perwujudan	69
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	75
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	78
A. Tinjauan Umum.....	78
B. Tinjauan Khusus.....	79
BAB V. PENUTUP	94
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi Bahan Baku.....	75
Tabel 2. Kalkulasi Bahan Pendukung.....	76
Tabel 3. Kalkulasi Bahan <i>Finishing</i>	76
Tabel 4. Rekapitulasi Keseluruhan Biaya.....	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster Iklan yang Menggunakan <i>Font</i> Mencolok	10
Gambar 2. Alfabet <i>Phoenician</i>	21
Gambar 3. Alfabet Yunani	22
Gambar 4. Jenis Alfabet Latin Yang Kaku	24
Gambar 5. Alfabet <i>G_Type</i>	24
Gambar 6. Jenis Alfabet Lebih Fariatif dan Luwes	25
Gambar 7. Jenis-Jenis Alfabet Yang Digunakan Sebagai Logo Perusahaan ...	25
Gambar 8. Gambar Alfabet Yang Sudah Digayakan	26
Gambar 9. Karya Ekspresi Wajah Dari Penyusunan Alfabet.....	26
Gambar 10. Karya Seni Alfabet Dari Kayu.....	27
Gambar 11. Karya Seni yang Berbentuk Huruf C.....	27
Gambar 12. Karya Seni yang Mengeksplor Dari Huruf E.....	28
Gambar 13. Meja dan Kursi Karya Justin Lamont.....	28
Gambar 14. Sketsa Alternatif 1	33
Gambar 15. Sketsa Alternatif 2	34
Gambar 16. Sketsa Alternatif 3	35
Gambar 17. Sketsa Alternatif 4	36
Gambar 18. Sketsa Alternatif 5	37
Gambar 19. Sketsa Alternatif 6	38
Gambar 20. Sketsa Alternatif 7	39
Gambar 21. Sketsa Alternatif 8	40
Gambar 22. Sketsa Alternatif 9	40

Gambar 23. Sketsa Alternatif 10	41
Gambar 24. Sketsa Alternatif 11	41
Gambar 25. Sketsa Alternatif 12	42
Gambar 26. Sketsa Alternatif 13	43
Gambar 27. Sketsa Alternatif 14	44
Gambar 28. Sketsa Alternatif 15	45
Gambar 29. Sketsa Alternatif 16	46
Gambar 30. Sketsa Alternatif 17	47
Gambar 31. Sketsa Alternatif 18	48
Gambar 32. Gambar Kerja Karya 1	50
Gambar 33. Gambar Kerja Karya 2	51
Gambar 34. Gambar Kerja Karya 3	52
Gambar 35. Gambar Kerja Karya 4	53
Gambar 36. Gambar Kerja Karya 5	54
Gambar 37. Gambar Kerja Karya 6	55
Gambar 38. Gambar Kerja Karya 7	56
Gambar 39. Kayu Gemelina Log	57
Gambar 40. Kayu Gemelina Yang Sudah Dipotong	58
Gambar 41. Kayu Mahoni	58
Gambar 42. Lem <i>Epoxi Adhesive</i>	59
Gambar 43. Lem <i>Cyanoacrylate Adhesive</i> Dan Lem PVAc	60
Gambar 44. Bahan <i>Finishing</i>	61
Gambar 45. <i>Planner</i> (Ketam)	62

Gambar 46. Gerinda	62
Gambar 47. <i>Circle Saw</i>	63
Gambar 48. Bor.....	63
Gambar 49. <i>Scroll Saw</i>	64
Gambar 50. Alat Ukir.....	64
Gambar 51. Alat <i>Finishing</i>	65
Gambar 52. Menghaluskan Permukaan Kayu.....	66
Gambar 53. Teknik <i>Scroll</i>	66
Gambar 54. Proses Mengukir.....	68
Gambar 55. Pemilihan Bahan.....	69
Gambar 56. Proses Pengetaman	69
Gambar 57. Proses Menyabung Kayu.....	70
Gambar 58. Proses Pemotongan Kayu.....	70
Gambar 59. Proses Pemindahan Gambar Pada Kayu	71
Gambar 60. Proses Pembentukan Global Dengan Gergaji <i>Scroll</i>	71
Gambar 61. Prose Pemahatan (Ukir).....	72
Gambar 62. Proses Penghalusan Dengan Gerinda.....	72
Gambar 63. Proses Merangkai Karya.....	73
Gambar 64. Proses Penghausan Karya Dengan Amplas.....	73
Gambar 65. Proses Pengecatan	74
Gambar 66. Proses Penyemprotan Dengan <i>Clear Doft</i>	74
Gambar 67. Karya 1 Berjudul “Komen”	80
Gambar 68. Karya 2 Berjudul “Kursi O”	82

Gambar 69. Karya 3 Berjudul “Meja O”.....	84
Gambar 70. Karya 4 Berjudul “Lampu A”	86
Gambar 71. Karya 5 Berjudul “Yin-Yang”	88
Gambar 72. Karya 6 Berjudul “Tunggangan”.....	90
Gambar 73. Karya 7 Berjudul “Cermin X”	92



INTISARI

Istilah alfabet (*alphabet*) sebenarnya berasal dari singkatan dua Huruf pertama dalam sistem Alfabet Yunani, yaitu *Alpha* dan *Beta*, sehingga disebut Alfabet, yang juga dipakai dalam bahasa Inggris dan dikenal dengan huruf *Roman* namun di Indonesia disebut Alfabet Latin. Alfabet Latin merupakan salah satu alat komunikasi tulis yang beriringan dengan kebudayaan dalam perjalanan peradaban manusia. Alfabet Latin terdiri 26 huruf yaitu dari a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, o, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z.

Proses penciptaan karya ini diawali dengan mengeksplorasi berbagai macam hal yang berkaitan dengan Alfabet Latin, dilanjutkan pengenalan serta pemahaman lebih dalam mengenai alfabet Latin yang sudah ada. Kemudian perancangan dilakukan berdasarkan pada imajinasi dan bentuk-bentuk dari alfabet. Selanjutnya diwujudkan kedalam karya seni kriya kayu.

Karya yang dihasilkan dalam Tugas Akhir ini berwujud karya seni kriya kayu yang memiliki fungsi praktis yaitu meja, kursi, dan lampu berdiri, dan karya hiasan yaitu karya tiga dimensional dan karya dua dimensional. Penciptaan karya ini adalah sebagai media penggambaran kehidupan diri penulis, baik keinginan dan harapan penulis yang diekspresikan dalam bentuk karya kriya.

Kata kunci : Penciptaan, Alfabet Latin, Seni Kriya.

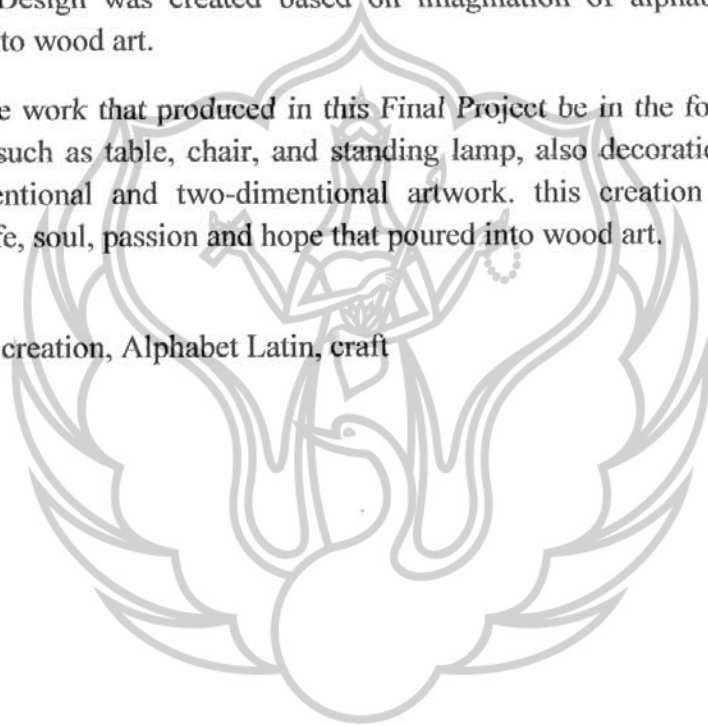
ABSTRACT

Alphabet originally comes from first letter at Greek letter, Alpha and Beta, so that well known as Alphabet. In English known as Roman, but in Indonesian known as Latin Alphabet. Alphabet is one of media communication in the growth of human culture. Alphabet stands from 26 letters, they are a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, o, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z.

Creation process of this artworks began from explored many things related to Latin Alphabet, then continue into deeper introduction and comprehension about it. Design was created based on imagination of alphabet's shape, then realized into wood art.

The work that produced in this Final Project be in the form of functional wood art such as table, chair, and standing lamp, also decoration wood art like three-dimensional and two-dimensional artwork. this creation is depiction of author's life, soul, passion and hope that poured into wood art.

Keyword: creation, Alphabet Latin, craft



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Dalam perjalanan hidup manusia tidak lepas dari tindakan berkesenian, hal tersebut selalu hadir dalam pemenuhan kebutuhan manusia akan rasa keindahan. Aktifitas berkesenian tumbuh dan berkembang seiring dengan kehidupan manusia, sehingga seni menjadi banyak aliran yang hal itu lahir dari pemikiran manusia itu sendiri yang berkonsentrasi di bidang seni.

Lahirnya suatu karya seni bukan semata-mata karena keinginan jiwa seorang pencipta seni, namun pasti ada pengaruh dari luar, baik itu keadaan lingkungan sekitar maupun suatu peristiwa yang terjadi di suatu daerah tertentu. Lahirnya karya seni juga karena melalui ketertarikan terhadap suatu hal, baik itu berupa sesuatu yang sudah ada ataupun suatu kegiatan tertentu.

Kreatifitas pada penciptaan karya seni setiap seniman menampilkan kreasi masing-masing, sesuai dengan ekspresi jiwa manusia itu sendiri. Terkadang manusia sering menyebutkan bagaimana ia suka dalam berkarya dan hal itu sangat berpengaruh terhadap hasil karya seni yang dibuat. Dari dahulu hingga sekarang inspirasi para seniman datang dari berbagai sisi yang dianggap menarik dalam kehidupan ini baik itu ketertarikan mengenai sesuatu ataupun mengkritisi suatu kejadian.

Kehidupan ini banyak hal yang dapat dijadikan sebagai inspirasi untuk membuat sebuah karya seni, misalnya seperti pada keindahan huruf Alfabet. Salah satu aktifitas yang sangat penting dalam kehidupan manusia adalah berkomunikasi.¹ Bahasa tulis sangat erat dengan huruf alfabet yang syarat dengan keindahan serta sangat terkait dengan kaligrafi.

Kaligrafi secara etimologis merupakan penyederhanaan dari *calligraphy*. Sebuah kata dalam bahasa Inggris yang berasal dari dua suku kata latin, yaitu *callios* yang berarti indah dan *graph* yang berarti tulisan. Jadi kaligrafi adalah tulisan yang indah, atau aksara yang sudah dibentuk dan dimasuki unsur keindahan.²

Seni tulis menulis terus berkembang, sehingga pada huruf-huruf yang dipakai saat ini banyak memiliki keunikan dan keindahan tersendiri, menurut Danton Sihombing, huruf memiliki perpaduan nilai fungsional dan nilai estetik, sedangkan pengetahuan mengenai huruf dapat dipelajari dalam sebuah disiplin seni yang disebut tipografi (*typography*).³ Misalnya pada macam-macam huruf yang ada di menu komputer, yang sering kita sebut dengan *font*, serta pada huruf-huruf seni *letter* dan lain sebagainya. Dari *font* itu saja ada banyak karakter huruf misalnya pada *Font Times New Roman*, huruf ini memiliki karakter tegas dan terkesan sangat kaku yang mencerminkan sesuatu hal yang resmi. Ada juga yang terlihat sangat luwes terkesan lemah, yaitu pada *Font Mistral* yang

¹ Danton Sihombing, *Tipografi Dalam Seni Grafis*, (Jakarta : Pt. Gramedia Pustaka Utama 2001), p. 1

² Syaharuddin, *Teknik Pengolahan Kaligrafi Dekorasi*, (Jakarta: Kalimah 2000), p.1

³ Danton Sihombing, *Op.Cit.*, p.2

bentuknya sangat luwes dan bebas dalam gerakannya serta masih banyak lagi yang lainnya. Hal itu menjadikan menarik untuk dikaji dan direalisasikan kedalam karya seni, terutama pada karya seni kriya kayu.

Karya seni kaligrafi sendiri untuk saat ini memang sudah banyak dipopulerkan, namun kebanyakan hanya dalam bentuk gambar atau karya dua dimensi. Hal itu sangat menantang untuk dapatnya menerapkan huruf alfabet (huruf latin) yang banyak digunakan dalam bahasa tulis saat ini pada karya seni baik karya tiga dimensi atau karya dua dimensi, namun tetap dalam koridor karya seni kriya kayu.

Dalam penciptaan Tugas Akhir ini akan mengetahui seperti apa dan bagaimana sebuah huruf akan dapat dibuat karya seni kriya, serta dalam hal ini akan lebih memahamkan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap huruf (makna) di dalamnya, baik dari segi bentuk dan proporsi pada huruf-huruf tersebut. Hal itu juga dapat memberi informasi mengenai keindahan huruf latin dan menambah pengetahuan pembaca, terutama yang menekuni bidang seni agar mendapat inspirasi baru sehingga dapat berkarya lebih baik lagi.

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan dari penciptaan ini adalah:

- a. Menciptakan karya yang memperoleh inspirasi dari Huruf Alfabet Latin yang biasanya dipakai dalam bahasa tulis
- b. Menghasilkan karya yang dapat digunakan sesuai dengan fungsinya sehingga bisa bermanfaat untuk pemakainya.

- c. Mengembangkan *skill* dalam berkarya terutama dalam seni kriya kayu
2. Manfaat dari penciptaan ini adalah:
- a. Menambah pengalaman dan memperluas wawasan berkarya seni terutama pada seni kriya kayu.
 - b. Dapat dinikmati dari segala aspek baik dari segi *visual* juga dari segi makna yang terdapat pada karya seni tersebut.
 - c. Ikut serta mempopulerkan seni yang berhubungan dengan alfabet latin dengan media dan teknik yang berbeda.
 - d. menambah literatur bagi peminat seni ataupun pihak yang membutuhkan melalui karya seni kriya kayu yang mengambil bentuk huruf alfabet latin.

C. Metode Penciptaan

Pada penciptaan seni kriya kayu yang mengambil inspirasi Alfabet Latin ini merupakan suatu penciptaan karya seni yang memiliki fungsi praktis dan non praktis (hanya sebagai hiasan). Metode penciptaan banyak macamnya, diantaranya metode penciptaan secara intuitif, tetapi dapat pula ditempuh melalui metode ilmiah yang direncanakan secara seksama, analitis, dan sistematis.⁴ Dari metode di atas penciptaan Tugas Akhir ini akan lebih cenderung melalui metode ilmiah yaitu meliputi:

⁴ SP. Gustami, Proses Penciptaan Seni Kriya, "Untaian Metodologis", (Yogyakarta: Program Penciptaan Seni Pasca Sarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2004), p.29

1. Metode pengumpulan data

Mengumpulkan berbagai data dan informasi dari berbagai macam sumber yang dianggap berkaitan dan relevan dengan tema yang diambil dalam Tugas Akhir ini, meliputi:

a. Studi Pustaka

Data yang diambil dari referensi yang ada seperti buku-buku, majalah-majalah, skripsi, tesis, disertasi, dan lain sebagainya yang berhubungan dengan seni alfabet sebagai penunjang Tugas Akhir ini.

b. Observasi

Observasi ada dua macam observasi langsung dan observasi tak langsung

1. Observasi langsung

Dalam hal ini metode pengumpulan data dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap objek yang diangkat seperti melihat langsung pada karya-karya yang sudah ada, pameran-pameran dan lain sebagainya.

2. Observasi tak langsung

Observasi tak langsung merupakan metode pengumpulan data secara tidak langsung terhadap objek yang berhubungan dengan seni alfabet seperti mencari data melalui internet, gambar-gambar pada katalog pameran dan lain sebagainya.

3. Metode Pendekatan

a. Estetis

Dalam metode ini pembuatan karya mengacu pada unsur-unsur yang terkandung dalam seni rupa meliputi unsur titik, garis, bidang, ruang, dan warna.

b. Semiotika

Dalam berkarya seni pendekatan semiotika merupakan suatu pendekatan yang digunakan untuk menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan simbol-simbol dan tanda-tanda. Penciptaan karya seni tidak lepas dari unsur simbol dan tanda, hal tersebut dilakukan untuk dapat menjelaskan suatu maksud yang terkandung pada karya seni kepada pengamatnya. Maka dari itu pendekatan semiotika dirasa perlu digunakan dalam penciptaan ini.

c. Ergonomi

Metode ini dipakai dalam penciptaan karya seni yang memiliki fungsi praktis yaitu bagaimana pengguna dapat melaksanakan pekerjaan yang berkenaan dengan hal-hal mengenai kenyamanan guna, baik itu dari segi bentuk dan dari segi ukuran, sesuai dengan kegunaannya sehingga pengguna dapat melaksanakan pekerjaannya dengan praktis dan efektif.

4. Metode Penciptaan

a. Eksplorasi

Metode ini digunakan untuk menyelidiki data yang sudah ada kemudian data digunakan untuk mencari bentuk-bentuk baru, dengan cara mengeksplor dari

bentuk alfabet latin sehingga menjadi karya seni yang memiliki bentuk baru dan unik.

b. Perancangan

Metode ini dilakukan untuk penciptaan suatu karya, agar karya yang akan diciptakan terlebih dahulu digambar kedalam bentuk sketsa-sketsa alternatif, selanjutnya memilih sketsa yang terbaik dari sketsa alternatif, kemudian digambar dalam bentuk desain untuk digunakan dalam pembuatan karya.

c. Perwujudan

Dalam mewujudkan karya Tugas Akhir ini dilakukan dengan tahapan-tahapan secara runtut agar tidak terjadi keliaran ekspresi, yaitu mulai dari persiapan alat dan bahan, proses pengerjaan dan yang terakhir adalah *Finishing*.

