

**ALFABETDALAM PENCIPTAAN KARYA SEPATU
KULIT**



PENCIPTAAN

Diajukan oleh :

Alex Sukanto

NIM 1311737022

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

**ALFABETDALAM PENCIPTAAN KARYA SEPATU
KULIT**



PENCIPTAAN

Diajukan oleh :

Alex Sukanto

NIM 1311737022

**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
2017**

Tugas akhir kriya seni berjudul :

ALFABET DALAM PENCIPTAAN KARYA SEPATU KULIT diajukan oleh Alex Sukanto NIM 1311737022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah di setujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 19 januari 2017.

Pembimbing I/ Anggota

Agung Wicaksono, S.Sn.,M.Sn.
NIP :19690110 200112 1 003
Pembimbing II/ Anggota

Retno Purwardani, S.S.,M.A.
NIP: 19810307 200501 2 001
Cognate/ Anggota

Toyibah Kusumawati, S.Sn.,M.Sn.
NIP: 19710103 199702 2 001
Ketua Jurusan/Ketua Program Studi
S-1 Kriya Seni/ Anggota

Dr.Ir. Yulniawan Datri, M. Hum.
NIP 19620729 199002 1 001

Mengetujui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



MOTTO

Menciptakan sebuah karya sepatu kulit seperti menciptakan sebuah karakter diri, hasil yang sangat baik dan kurang baik tergantung dari bagaimana kita memprogram diri, jika dalam prosesnya terburu-buru maka hasilnya pun akan kurang baik, jika dalam prosesnya terdapat kesabaran dan ketelitian maka hasilnya pun akan sangat baik, sesungguhnya proses pendewasaan pun terjadi saat itu, setiap langkah yang terjadi mencerminkan sikap diri dalam menghadapi sebuah proses.

Hidup itu mudah di jalani jika kamu memilih sesuatu janganlah kamu menoleh ke masa lampau.

Percayalah masa depan akan indah jika kamu mampu berusaha mewujudkannya.

- Alex sukanto -

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa laporan dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan disuatu perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 3 januari 2017

Alex Sukamto

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan serangkaian Tugas Akhir demi memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana dibidang Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu. Ucapan terima kasih ini ditunjukkan kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des Dekan Fakultas Seni Rupa , Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Ir. Yulriawan Dafrin, M.Hum, Ketua Jurusan Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Agung Wicaksono, M.Sn.sebagai Dosen Pembimbing I Dan Dosen Wali.
5. Retno Purwandari, S.S.,MA.sebagai Dosen Pembimbing II.
6. Seluruh Dosen Dan Staf Jurusan Kriya Seni, Staf Akmawa Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Kedua Orang Tua, Bapak Joni Kamtono Dan Ibu Anik Zuniati, Keluarga Terimakasih Atas Segala Bantuan Dan Doa Yang Tidak Pernah Berhenti.

8. Terimakasih kepada SaudaraMohammad Bayu Ramadhanuntuk semangat, dukungan, doa dan waktunya.
9. Teman-teman seperjuangan angkatan 2013, khususnya untuk teman-teman kulit dengan support dan dukungannya.

Selanjutnya, atas segala bantuan, bimbingan serta dorongan yang telah diberikan kepada penulis, mudah-mudahan mendapat imbalan dari Allah SWT. Semoga dengan terselesaikannya tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis.

Yogyakarta, 3 januari 2017



Alex Sukanto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN / MOTTO.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
INTISARI (ABSTRAK).....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan Dan Manfaat.....	3
D. Metode Pendekatan Dan Penciptaan.....	4
1. Metode Pendekatan.....	4
a. Pendekatan Estetis.....	4
b. Pendekatan Semiotika.....	5

c. Pendekatan Ergonomi.....	5
2. Metode Penciptaan	6
a. Metode Eksplorasi.....	6
b. Metode Perancangan.....	7
c. Metode Perwujudan.....	7

BAB II KONSEP PENCIPTAAN

A. Sumber Penciptaan.....	8
1. Alfabet.....	8
2. Sepatu Boots.....	10
B. Landasan Teori.....	11
1. Tinjauan Desain.....	11
2. Tinjauan Estetika.....	12
3. Tinjauan Semiotika.....	12
4. Tinjauan Ergonomi.....	13

BAB III PROSES PENCIPTAAN

A. Data Acuan.....	15
1. Alfabet.....	15
2. Sepatu Boots.....	19
B. Analisis Data.....	21
C. Rancangan Karya.....	24
a. Pola, Sketsa Alternatif dan Terpilih.....	24
D. Proses Pewujudan.....	28

1. Bahan Dan Alat.....	28
2. Teknik Pengerjaan.....	38
3. Tahap Pewujudan.....	39
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	54

BAB IV TINJAUAN KARYA

A. Tinjauan Umum.....	63
B. Tinjauan Khusus.....	64

BAB V PENUTUP.....	73
--------------------	----

DAFTAR PUSTAKA.....	75
---------------------	----

LAMPIRAN

A. Foto Poster Pameran.....	76
B. Foto Situasi Pameran.....	77
C. Katalog.....	78
D. Biodata (CV).....	81
E. CD	

DAFTAR TABEL

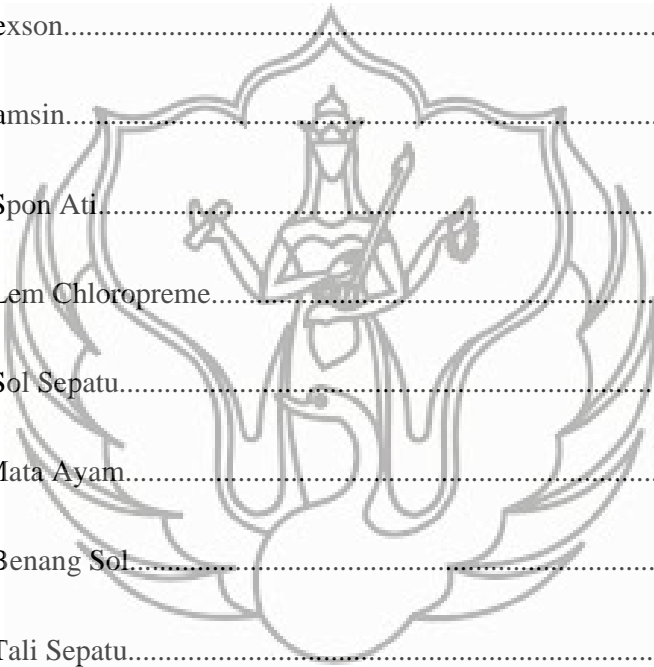
ALAT :

Tabel 1. Alat Tulis Kantor.....	28
Tabel 2. Alat Mesin Jahit Kulit.....	28
Tabel 3. Alat Mesin Seset Kulit.....	29
Tabel 4. <i>Cuttingmad</i>	29
Tabel 5. Palu Dan Tang.....	29
Tabel 6. Cetakan Sepatu.....	30
Tabel 7. Cetakan Besi.....	30
Tabel 8. Landasan Besi.....	30
Tabel 9. Plong Besi.....	31
Tabel 10. Paku.....	31
Tabel 11. Korek Api.....	31
Tabel 12. Minyak Jahit.....	32
Tabel 13. Unceg.....	32

BAHAN :

Tabel 1. Kertas Malaga.....	33
Tabel 2. Kulit Sapi Pull Up.....	33

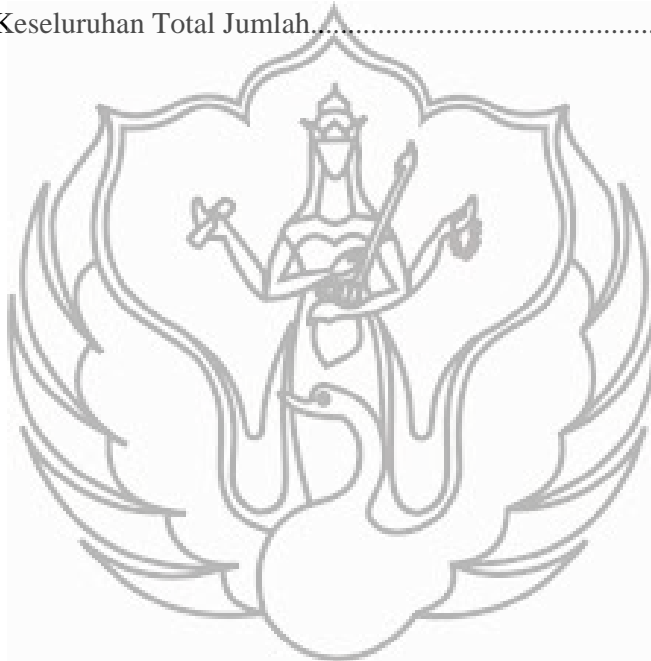
Tabel 3. Kulit Samak Bulu.....	35
Tabel 4. Kulit Ular.....	34
Tabel 5. Kain Merimes.....	34
Tabel 6. Benang Jahit.....	35
Tabel 7. Kain Keras.....	35
Tabel 8. Texson.....	35
Tabel 9. Tamsin.....	36
Tabel 10. Spon Ati.....	36
Tabel 11. Lem Chloropreme.....	36
Tabel 12. Sol Sepatu.....	37
Tabel 13. Mata Ayam.....	37
Tabel 14. Benang Sol.....	37
Tabel 15. Tali Sepatu.....	38



KALKULASI BIAYA :

Tabel 1. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1 (<i>Alex Is My Name</i>).....	55
Tabel 2. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 2 (<i>Love Everything</i>).....	55
Tabel 3. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 3 (<i>X The Last Of My Name</i>).....	56
Tabel 4. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 4 (<i>Saturday Night</i>).....	57

Tabel 5. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 5 (<i>Kelar, The End</i>).....	58
Tabel 6. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 6 (<i>If I Am Life Tommorrow</i>).....	58
Tabel 7. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 7 (<i>Rest In Peace</i>).....	59
Tabel 8. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 8 (<i>Television</i>).....	60
Tabel 10. Kalkulasi Bahan Dan Alat Kulit.....	61
Tabel 11. Keseluruhan Total Jumlah.....	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bentuk sepatu Mongolia dan cetakan alfabet.....	9
Gambar 2. Tipe Alphabet Inggris.....	15
Gambar 3. Tipe Alphabet A.....	16
Gambar 4. Tipe Alphabet L dan E.....	16
Gambar 5. Tipe Alphabet X.....	17
Gambar 6. Tipe Alphabet S.....	17
Gambar 7. Tipe Alphabet K.....	18
Gambar 8. Tipe Alphabet R.....	18
Gambar 9. Tipe Alphabet I dan F.....	18
Gambar 10. Tipe Alphabet T dan V.....	19
Gambar 11. Acuan Sepatu Alphabet.....	19
Gambar 12. Acuan Sepatu Ablinc Boots.....	20
Gambar 13. Acuan Sepatu Ablinc Boots Pull Up.....	20
Gambar 14. Acuan Sepatu Ablinc Boots Kulit Box.....	20
Gambar 15. Pola, Sketsa Alternatif dan Desain Terpilih.....	24
Gambar 16. Pola, Sketsa Alternatif dan Desain Terpilih.....	25
Gambar 17. Pola, Sketsa Alternatif dan Desain Terpilih.....	25

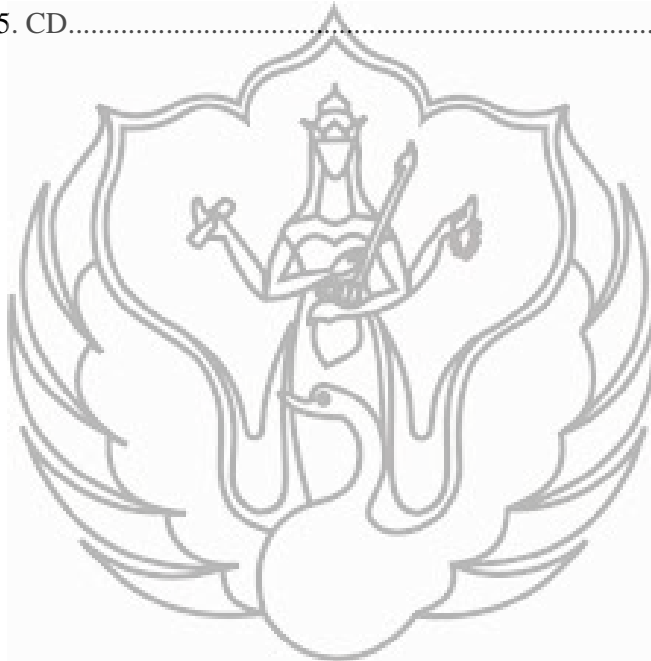
Gambar 18.Pola, Sketsa Alternatif dan Desain Terpilih.....	26
Gambar 19.Pola, Sketsa Alternatif dan Desain Terpilih.....	26
Gambar 20.Pola, Sketsa Alternatif dan Desain Terpilih.....	26
Gambar 21.Pola, Sketsa Alternatif dan Desain Terpilih.....	27
Gambar 22.Pola, Sketsa Alternatif dan Desain Terpilih.....	27
Gambar 23. Sketsa Perwujudan.....	40
Gambar 24. Desain Perwujudan.....	41
Gambar 25. Proses Pemolaan.....	42
Gambar 26. Proses Pemindahan Pola.....	42
Gambar 27. Pemotongan Pola Kulit.....	43
Gambar 28. Penyesetan Kulit.....	43
Gambar 29. Proses Penjahitan badan.....	44
Gambar 30.Proses Penjahitan badan Jadi.....	45
Gambar 31.Proses Pengecekan Badan.....	45
Gambar 32. Proses pengeleman Bahan.....	46
Gambar 33. Proses Penjahitan Bahan.....	47
Gambar 34. Proses Penjahitan Badan Sepatu Jadi.....	47
Gambar 35.Proses Penjahitan 8 Badan Sepatu Jadi.....	48



Gambar 36. Proses Assembly.....	49
Gambar 37. Proses Penyatuan Alas.....	50
Gambar 38. Proses Memasukkan Kain Keras.....	50
Gambar 39. Proses Pengeleman Badan Dalam.....	51
Gambar 40. Proses Penarikan Sepatu.....	51
Gambar 41. Proses Pemasangan Tamsin.....	52
Gambar 42. Proses Pengeleman Alas Sepatu.....	53
Gambar 43. Proses Pengeleman Sol Sepatu.....	53
Gambar 44. Proses Press Pada Sepatu.....	54
Gambar 45. Proses Sol Dalam Sepatu.....	54
Gambar 46. Karya I <i>Alex Is My Name</i>	64
Gambar 47. Proses Karya II <i>Love Everything</i>	65
Gambar 48. Karya I III <i>X The Last Of My Name</i>	66
Gambar 49. Karya IV <i>Saturday Night</i>	67
Gambar 50. Karya V <i>Kelar (The End)</i>	68
Gambar 51. Karya VI <i>If I Am Life Tommorrow</i>	69
Gambar 52. Karya VII <i>Rest In Peace</i>	70
Gambar 53. Karya VIII <i>Television</i>	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Poster pameran.....	76
Lampiran 2. Suasana pameran.....	77
Lampiran 3. Katalog.....	78
Lampiran 4. Biodata (CV).....	81
Lampiran 5. CD.....	83



INTISARI

Penciptaan karya sepatu tugas akhir ini penulis mengangkat tema Alfabet dalam pembuatan karya seni Sepatu Kulit, penulis tertarik pada bentuk huruf-huruf abjad yang bisa distililasi Sejarah huruf yang sekarang, yang biasa dikenal dengan huruf Alfabet (*Alphabet*), sangat bertolak belakang dengan apa yang penulis angkat di dalam sejarahnya berawal kira-kira 2.500 tahun yang lalu. Huruf-huruf alfabet Inggris dikembangkan atas dasar alfabet Romawi. Dalam masyarakat beberapa simbol huruf dianggap sesuatu hal yang biasa. Sehingga huruf-huruf ini dapat diaplikasikan pada karya Alfabet dalam pembuatan karya seni Sepatu Kulit.

Penciptaan karya ini memakai Pendekatan estetis, pendekatan semiotika dan pendekatan ergonomis adalah suatu pendekatan estetis yaitu pendekatan guna mencari titik keindahan pada objek estetis dan kemudian apa yang dilakukan oleh subjek estetis untuk menemukan nilai estetis. Pendekatan semiotika adalah menggunakan ikon atau tanda pada sebuah karya seni guna memunculkan ikon tanda huruf untuk di inpretasikan. Pendekatan ergonomis menentukan dan memutuskan seberapa tinggi derajat kesesuaian dan kenyamanan yang berkaitan dengan hubungan antara benda dengan manusia sebagai penggunaannya. Sedangkan metode yang digunakan pada karya ini adalah eksplorasi, perancangan, perwujudan. Proses pembuatan karya Alfabet dalam pembuatan karya seni sepatu kulit seperti halnya membuat sepatu kulit pada umumnya, dengan tahapan awal membuat sketsa wujud sepatu sampai finishing karya, dengan latar karya menggunakan kombinasi menggunakan bentuk huruf Alfabet, dan bahan beraneka ragam kulit seperti sapi, domba dan ular.

Hasil dari karya ini merupakan seni kriya kulit berbentuk sepatu dengan huruf Alfabet yang merupakan hasil pengolahan ide serta konsep yang telah dipadukan dengan tema serta ekspresi yang penulis tuangkan. Alfabet dalam pembuatan karya seni kepatu kulit ini dimaksudkan dapat mengenalkan tentang bentuk-bentuk huruf pada kalangan masyarakat sekitar dan memperluas jenis huruf dan desain seni kriya yang diwujudkan dalam bentuk seni sepatu kulit.

Kata Kunci : Sepatu Kulit, Alfabet

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Alfabet merupakan huruf atau suku kata yang kita ucapkan sehari-hari mulai dari huruf A-Z. Huruf tersebut sejarahnya berawal dari Mesir kuno. Sekitar 4000 SM di Mesir sudah terdapat teks tertulis yang tersimpan serta tertulis di perpustakaan tertua Mesir. Sekitar 5000 tahun yang lalu di kawasan sungai Nil Mesir berkembang huruf hiroglif. Pada awalnya huruf hiroglif merupakan tulisan murni yang di tuliskan pada batu. Dalam keterangan lain, sejarah huruf atau alfabet bermula di daerah Mesir Purba, yaitu sekitar 2700 SM. Pada waktu itu orang-orang Mesir purba membuat huruf *hiroglif* sebanyak 22 kali, hal ini dilakukan oleh mereka dengan tujuan untuk mempermudah konsonan individu dari bahasa yang mereka gunakan.

Sejarah huruf yang sekarang, yang biasa dikenal dengan huruf Alfabet, sangat bertolak belakang dengan apa yang penulis angkat di dalam sejarahnya berawal kira-kira 2.500 tahun yang lalu. Huruf-huruf alfabet Inggris dikembangkan atas dasar alfabet Romawi. Dalam masyarakat beberapa simbol huruf dianggap sesuatu hal yang biasa. Mereka mempunyai konsonan kata atau jenis referensi yang lain, diantaranya huruf alfabet (*Alphabet*) sebenarnya berasal dari bahasa Semit, dan secara etimologinya huruf "*alphabet*" terdiri atas dua kata, yaitu, *aleph* (lembu jantan) dan *beth* (rumah). Bangsa Semit, merupakan bangsa yang pertama kali menggunakan huruf *alfabet* (alphabet). Wilayah perkembangan huruf alfabet (*alphabet*) dalam satu keterangan, berkembang ke Jazirah Arab Utara, Asia Kecil dan Eropa, Jazirah Arab Selatan, dan kemudian sampai saat ini, menjadi media informasi antar

manusia. Namun, tidak bisa dipungkiri peradaban manusia tidak bisa lepas dari sejarah huruf yang merupakan media informasi antar manusia.

Melalui penciptaan karya ini akan ditampilkan dengan menonjolkan beberapa unsur-unsur seni rupa berupa tekstur, garis, warna dan tulisan untuk memperoleh penekanan pada suatu karya seni dengan menonjolkan detail-detail sebuah simbol huruf yang ingin ditampilkan sehingga sesuai dengan hasil yang dikehendaki serta konsep yang diterapkan memperoleh komposisi yang pas dan seirama dengan konsep agar karya seni yang diangkat semakin kuat dalam penyajian karya. Penerapan huruf-huruf alfabet menjadikan suatu karya tampak beda dari karya-karya sepatu kulit lainnya, dimana karya itu mampu memberi eksistensi visual dengan memperoleh kesesuaian karya dan tema yang diangkat tanpa meninggalkan teori-teori yang berlaku dalam proses penciptaan sebuah karya seni.

Lepas dari masa lalu, pengungkapan rasa dan pikiran ini juga berawal dari pengalaman membuat karya yang berkonsep alfabet. Pertama penulis mendapatkan ide dasar dan mulai berpikir tentang bagaimana membuat sepatu dengan kombinasi huruf alfabet, penulis mulai tertarik pada bentuk-bentuk huruf latin yang di gunakan untuk, menulis, membaca dan bercakap-cakap individu lainnya. Lantas pembuatan ide karya sepatu dengan memaparkan huruf yang sudah terbentuk menjadi abjad alfabet. Margono Sastrosoediro (1985 : 86) :

Trend dan fashion tidak hanya sekedar sebagai penutup badan saja, tapi salah satu fungsinya adalah sebagai identitas dari pemakainya. Dengan melihat model-model sepatu yang sering dipakai orang, dapat dengan mudah mengetahui siapa orang itu. Setidaknya dari golongan apa orang itu.

Sepatu kulit memang sangat erat hubungannya dengan *trend dan fashion*. Sepatu merupakan sebuah hasil yang menciptakan suatu yang bergaya atau di masa lalu sampai sekarang masih digunakan dan dibuat untuk

menembus pasar. Sepatu adalah elemen atau lapisan *fashion* yang dapat diperjualbelikan oleh masyarakat secara luas.

Karya seni ini, dapat ditunjukkan kepada masyarakat, bahwa alas kaki yang biasa digunakan untuk bepergian, bisa dijadikan sebuah benda yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Tema alfabet diambil untuk pembuatan sepatu kulit alfabetke dalam karya seni kriya ini karena banyak orang yang menganggap bahwa alas kaki hanyalah sebagai pijakan kaki yang hanya digunakan sebagai landasan kaki supaya kaki terlindungi dan untuk bergaya saja.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep penciptaan karya seni dengan tema alfabet dalam karya sepatu kulit ?
2. Mengapa proses penciptaan karya sepatu kulit dengan menggunakan huruf alfabet ?
3. Apa tujuan dibuatnya hasil dari karya sepatu kulit yang bertema alfabet?

C. Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan

1. Menjelaskan tentang bentuk-bentuk huruf alfabet yang dikombinasikan dengan sepatu kulit dan macam-macam kulit hewan.
2. Menciptakan hasil dan proses tahapan dengan menggunakan alfabet, guna menambah desain karya di sepatu kulit yang belum ada supaya digunakan masyarakat supaya mereka tau betapa huruf sangat penting dalam kehidupan bersosial.
3. Menciptakan hasil karya sepatu kulit dengan tema alfabet yang dikombinasi dengan sebuah huruf dan di aplikasikan pada karya sepatu

kulit dengan menggunakan aksesories aneka macam-macam jenis kulit domba (samak bulu) dan kulit ular.

b. Manfaat

1. Meyampaikan pesan bentuk huruf alfabet dan juga kombinasi pada sepatu kulit.
2. Penciptaan karya seni ini dapat merepresentasikan bentuk alfabet dalam satu komposisi sepatu kulit kepada penikmat seni khususnya, dan masyarakat luas pada umumnya.
3. Dapat memberi ide atau desain terbaru terhadap perkembangan seni kulit sebagai media eksplorasi terhadap sepatu kulit alfabet.
4. Dapat memberi wacana baru dalam perkembangan seni sepatu kulit dengan teknik kombinasi alfabet yang bisa di desain sesuai pilihan konsumen.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

Mewujudkan suatu karya seni, seorang seniman atau kreator tentulah melalui fase-fase dalam proses pelaksanaannya. Adapun metode yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetis

Pendekatan estetis pada dasarnya dilakukan guna mencari titik keindahan pada objek estetis dan kemudian apa yang dapat dilakukan oleh subjek estetis untuk menemukan nilai estetis. Estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang disebut keindahan. (A.A.M Djelantik, 1999 : 9)

Nilai estetis pada alfabet ini adalah dari segi huruf-huruf dan jenis kombinasi kulit yang beraneka macam dan warna sepatu kulit. Warna

diinterpretasikan dalam berbagai arti, dan alfabet disini juga dianggap bukan huruf yang tanpa arti. Alfabet kegunaanya untuk membuat nama *brand* dan melambangkan suatu identitas daerah atau nama tempat.

b. Pendekatan Semiotika

Pendekatan semiotika pada umumnya adalah suatu teori yang mengemukakan makna atau *triangle meaning* yang terdiri dari tiga elemen utama, yakni tanda (*sign*), *object* dan *interpretant*. Dalam suatu penciptaan karya ini penulis menggunakan salah satu sistem tanda dari trikotomi C.S. Pierce adalah suatu yang berbentuk fisik yang dapat di tangkap oleh panca indera manusia. Tanda menurut Pierce terdiri dari simbol, ikon dan indeks, sedangkan acuan tanda adalah konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda atau sesuatu yang di rujuk.

Pengguna tanda atau *interpretant* adalah suatu konsep pemikiran dari orang menggunakan tanda atau ikon dan menurunkannya kedalam sebuah makna tertentu. Hal terpenting dalam proses semiotika adalah ketika tanda atau ikon tersebut digunakan orang untuk berkomunikasi satu sama lain.

Ikon atau tanda pada karya sepatu kulit bertema alfabet ini dapat dilihat dari seseorang memakai sepatu yang munculkan bahwa sepatu yang digunakan tersebut mempunyai ikon atau tanda huruf untuk di interpretasikan di kehidupan nyata. (Sobur, 2006 : 41-43).

c. Pendekatan Ergonomis

Ergonomi adalah berasal dari kata Yunani *Ergos* yang berarti bekerja dan *Nomos* hukum alam. Bermakna sebagai ilmu yang meneliti tentang kaitannya antara orang dengan lingkungan kerjanya. Dengan kondisi lingkungan kerja yang tentram, aman dan menyenangkan pastilah akan mencapai produktivitas yang tinggi serta dapat bertahan selama jangka waktu yang panjang. Suryanto Sastrowinoto mengatakan bahwa lingkungan kerja

yang dimaksud adalah metode kerjanya, lingkungan sekitar yang dihadapi, bahan yang dihadapi, dan keseluruhan alat perkakas. Adapun sasaran akhir dari ergonomi adalah tercapainya efisiensi yang meningkat dari kegiatan manusia.

Adapun peran ergonomi dalam hal ini adalah menentukan dan memutuskan, seberapa tinggi derajat kesesuaian dan kenyamanan yang berkaitan dengan hubungan antara benda (produk, desain) dengan manusia sebagai penggunaannya (Palgunadi, 2008:75).

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan untuk memberikan referensi pada tahapan dasar dalam pembuatan sebuah karya agar penciptaan karya tersebut sesuai. Pada pengerjaan tugas akhir ini, metode yang dipakai dalam penciptaan karya ini menuju pada metode penciptaan oleh (SP Gustami, 2004 : 29), yaitu :

a. Metode Eksplorasi

Penggalan ide dalam proses penciptaan harus dilakukan eksplorasi baik yang berkaitan dengan sumber ide, konsep, teknik dan gaya. Proses eksplorasi harus dilakukan dengan membuka kepekaan dan sensitifitas estetis terhadap apa yang telah dilihat dan dikaji dari studi pustaka dan observasi. Segala sesuatu yang menjadi daya tarik akan mengendap dalam pikiran dan menjadi suatu sumber ide yang akan keluar dalam kreatifitasnya. Eksplorasi akan menghasilkan endapan baik secara abstrak maupun verbal dan akan divisualisasikan dalam media seni tentunya dengan berbagai pengolahan estetis seperti pada karya sepatu kulit ini.

Eksplorasi didapat dari pengamatan pada ragam huruf melalui berbagai informasi dan referensi yang ada. Dari hasil eksplorasi yang dilakukan penggabungan motif alfabet untuk menambah daya tarik penikmat seni serta konsumen yang ingin membuat sepatu kulit dengan desain baru yang sudah

saya ciptakan. Eksplorasi juga dilakukan untuk bahan yang akan dipakai utamanya kulit *pull up* yang dipadukan dengan kulit ular dan samak bulu.

b. Metode Perancangan

Perancangan dilaksanakan dalam mempersiapkan proses perwujudan karya. Langkah-langkah yang dilakukan adalah pembuatan sketsa, pemilihan sketsa terbaik, perwujudan gambar kerja, pembuatan pola, dan perencanaan jadwal kerja.

c. Perwujudan

Perwujudan karya dilakukan dengan tahapan yang runtut agar tidak terjadi kesalahan di dalam pembuatan karya sepatu kulit ekspresif atau karya keluar dari tema sebelumnya, yaitu dimulai dari pengumpulan data, analisis sketsa, pembuatan desain, persiapan alat dan bahan, proses pengerjaan atau perwujudan karya serta finishing dalam perwujudan penciptaan karya sepatu kulit alfabet.

