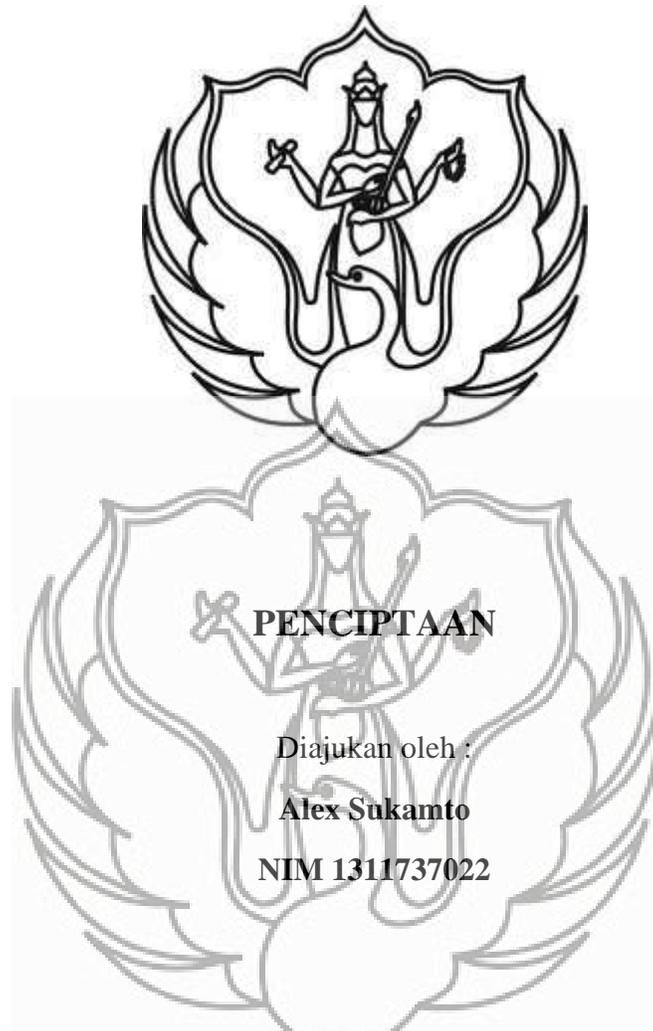


ALFABETDALAM PENCIPTAAN KARYA SEPATU KULIT



PENCIPTAAN

Diajukan oleh :

Alex Sukanto

NIM 1311737022

TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA

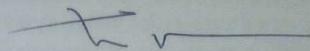
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2017

Naskah jurnal kriya seni berjudul :

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

Pembimbing 1/ Anggota



Agung Wicaksono, S.Sn.,M.Sn.
NIP :19690110 200112 1 003

Pembimbing II/ Anggota

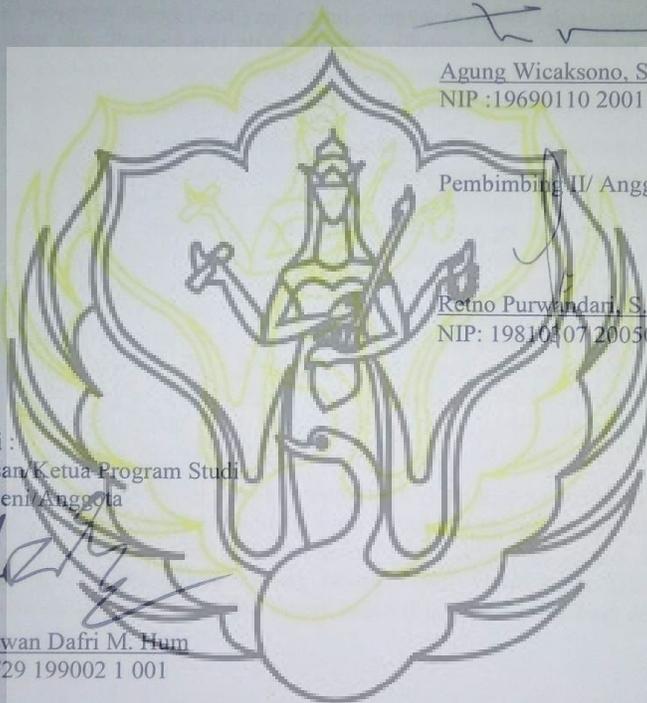


Retno Purwandari, S.S.,MA.
NIP: 19810407200501 2 001

Mengetahui :
Ketua Jurusan/Ketua Program Studi
S-1 Kriya Seni/ Anggota



Dr. Ir. Yulriawan Dafri M. Hum
NIP 19620729 199002 1 001



ALFABETDALAM PENCIPTAAN KARYA SEPATU KULIT

Oleh: Alex Sukamto

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 masyarkat sekitar dan memperluas jenis huruf dan desain seni kriya yang diwujudkan dalam bentuk seni sepatu kulit.

Kata Kunci : Sepatu Kulit, Alfabet

ABSTRACT

The creation of final project shoes, the author adopts alphabet to be the theme. In the production of leather shoes art project, the author interested to the shape of the alphabet that can be change shape

The history of alphabet at this moment known as alphabet, these are too contrast with what the author adopt. Within the history began around 2500 years ago, English alphabet were developed based on the Romawi Alphabet. In the most of society symbols of alphabet are deemed something ordinary in order to these can be applied to the alphabet work In the production of the of leather shoes art project. This creation use aesthetic, semiotic, and ergonomic approachment. Due to looking for the splendour point of the aesthetic object and then what the aesthetic subject did to found aesthetics' value. Semiotic approachment use an icon or mark on an art work to show and to be interpreted. Ergonomic approachment determine and decided how high compatibility and pleasure level that that related to the relation between thing and human as the user.

Process of making alphabet works in making leather art work in general with the early stages sketch shoe form to finishing the work, with the background of the work using a combination of alphabet letters and various materials such as cow, sheep, and snakes.

The result of this work is leather craft art in the form of leather skill with alphabet which are the result of idea processing and concept that have been combined with the theme and expression which the author poured. Alphabet in the process of making this leather shoes art craft is intended to introduce about the shapes of alphabet to people and expand kinds of alphabet and craft design which embodied in the form of the art of leather shoes.

Keyword = Leather Shoes, Alphabet

A. PENDAHULUAN

1. 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 mempersembahkan 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 alfabet ke dalam karya seni kriya ini karena banyak orang yang menganggap bahwa alas kaki hanyalah sebagai suatu pijakan kaki yang hanya digunakan sebagai landasan kaki supaya kaki terlindungi dan untuk bergaya saja.

2. 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 ?

3. Teori dan Metode Penciptaan

Landasan Teori

Suatu penciptaan pastilah ada suatu latar belakang, sehingga hal itu diangkat dan menjadi suatu ide dasar dalam karya seni yang akan dikembangkan. Kriya adalah kegiatan seni yang menitikberatkan kepada keterampilan tangan dan fungsi untuk mengolah bahan

baku yang sering ditemukan di lingkungan menjadi benda-benda yang tidak hanya bernilai pakai, tetapi juga bernilai estetis, semiotis dan ergonomis.

Dalam menciptakan suatu karya seni terdapat sebuah kebutuhan untuk dapat mengekspresi pengalaman yang dialami dalam lingkungan sekitar yang terrefleksi melalui media kreatif. Menurut Sudarmadji (1973)

Secara ilmu jiwa, langkah pertama timbulnya karya seni adalah dari pengamatan, peristiwa pengamatan, sesungguhnya bukan peristiwa yang lepas dan berdiri sendiri, karena seseorang mengamati obyek maka akan ada stimulan (rangsangan) secara pribadi sesuai dengan pengalamannya, biasanya obyek benda atau hal yang menimbulkan ide dalam melahirkan suatu karya seni.

Estetika

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.

Semiotika

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 alfabetini dapat dilihat dari seseorang memakai sepatu yang munculkan bahwa sepatu yang digunakan tersebut mempunyai ikon atau tanda huruf untuk di intepretasikan di kehidupan nyata. (Sobur, 2006 : 41-43).

Ergonomi

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 tenang, 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 penggunaanya (Palgunadi, 2008 : 75).

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Karya 1



Judul : *Alex is my name*

Ukuran : 30 cm x 17 cm
Bahan : Kulit sapi *pull up*, kulit reptil ular
Teknik : Jahit , seset dan *assembly*
Tahun : 2017
Fotografer : Alex S

Deskripsi karya :

Alex atau huruf A merupakan nama penulis atau bisa di sebut juga huruf A itu sebagai awalan huruf-huruf. Penulis menggunakan teori dari estetis dengan makna keindahan pada lekukan huruf A. Penulis ingin memasukkan huruf dan suatu nama di karya sepatu kulit penulis, dengan berbasiskan model terbaru yaitu menonjolkan huruf awal di dalam sepatu kulit ini. Penulis meneliti di pasar dan terjun langsung ke penjual sepatu kulit penulis jarang menemui model bertema huruf yang belum pernah terpakai di pemasaran.

2. Karya 2



Judul : *Love everything*
Ukuran : 30 cm x 17 cm
Bahan : Kulit sapi *pull up*, kulit samak bulu
Teknik : Jahit , seset dan *assembly*

Tahun : 2017

Fotografer : Alex S

Deskripsi karya :

Karya ini diciptakan dengan ketulusan cinta dengan menggunakan 3 teknik yaitu diantaranya teknik jahit, teknik seset dan teknik press yang kemudian di kombinasikan dengan kulit samak bulu dan kulit *pull up*, pada karya ini menggambarkan tentang kasih sayang yang melambangkan kecintaan keharmonisan dalam suatu hubungan seseorang.

Dari segi bentuk huruf alfabet pada karya ini digambarkan sesuai konsep yang ada pada karya, penggunaan huruf yang tersirat dipakai guna menjelaskan bagaimana keharmonisan dalam karya. Jika dilihat dari segi bentuk pada karya ini sudah mengalami modifikasi sehingga menjadikan karya yang *classic*.

3. Karya 3



Judul : *X the last of my name*

Ukuran : 30 cm x 17 cm

Bahan : Kulit sapi *pull up*, kulit reptil ular

Teknik : Jahit , seset dan *assembly*

Tahun : 2017

Fotografer : Alex S

Deskripsi karya :

Karya ini bercerita tentang sebuah nama dengan huruf X yang di ambil dari nama terakhir penulis dan di terapkan pada suatu karya yang mengandung sebuah makna yang tersirat di dalam karya itu yaitu dimana ada perjumpaan disitulah ada perpisahan. Karya ini di padukan dengan kombinasi kulit reptil ular dan di buat menjadi motif huruf X sehingga menjadi berbeda dari sepatu kulit lainnya.

4. Karya 4



Judul : *Saturday night*

Ukuran : 30 cm x 17 cm

Bahan : Kulit sapi *pull up*, kulit samak bulu

Teknik : Jahit , seset dan *assembly*

Tahun : 2017

Fotografer : Alex S

Deskripsi karya :

Saturday night merupakan karya yang di ambil dari istilah sabtu malam suatu variasi atau perbedaan judul karya yang sangat inovatif dan kreatif, karya ini menggambarkan bahwa seseorang di masa mudannya memiliki waktu yang sangat luang dengan pergi jalan-jalan bersama orang yang di kasih, pergi *hangout*

dengan teman teman kuliah kerja dll. Melalui proses sosialisasi dengan sesama dengan terciptanya wawasan yang luas dan menjadi satu irama penulis bisa menciptakan karya ini dengan penuh semangat. Proses pembuatan karya ini dibuat dengan teknik jahit, teknik seset dan teknik *press*.

5. Karya 5



Judul : Kelar (*the end*)
Ukuran : 30 cm x 17 cm
Bahan : Kulit sapi *pull up*, kulit reptil ular
Teknik : Jahit , seset dan *assembly*
Tahun : 2017
Fotografer : Alex S

Deskripsi karya :

Kelar (*the end*) merupakan sebuah karya seni yang dipercaya sebagian orang memiliki arti ada yang menganggap bahwa apa yang semuanya di kerjakan nanti akan selesai, karya diberi judul tersebut karena curhatan hati bahwa penulis akan menyudahi pendidikan di ISI Yogyakarta. Meskipun begitu penulis tidak hanya kelar (*the end*) disini akan tetapi akan menghadapi kerasnya dunia luar

demikian mewujudkan impian dan cita-cita kelak nanti. Dengan 3 tahap teknik jahit, seset dan *press* karya ini menjadi sebuah mahakarya yang tergolong banyak maknanya.

6. Karya 6



Judul : *If I'am life tommorrow*
Ukuran : 30 cm x 17 cm
Bahan : Kulit sapi *pull-up*, kulit samak bulu
Teknik : Jahit , seset dan *assembly*
Tahun : 2017
Fotografer : Alex S

Deskripsi karya :

Sepatu kulit telah menjadi primadona bagi para masyarakat Indonesia pada umumnya, terutama pria karier yang selalu mengejar target untuk menyelesaikan tugas atau sebuah misi untuk kehidupan pribadinya. *If i'am life tommorrow* mungkin seseorang akan berfikir jika dia hidup nanti apa yang akan dia perbuat pada masa hidupnya, apa tujuan mereka hidup?

7. Karya 7



Judul : *Rest in peace*
Ukuran : 30 cm x 17 cm
Bahan : Kulit sapi *pull up*, kulit reptil ular
Teknik : Jahit , seset dan *assembly*
Tahun : 2017
Fotografer : Alex S

Deskripsi karya :

Semua mahluk hidup akan mati pada waktunya, judul karya ini cocok untuk menggambarkan pahlawan yang dulu membela bangsa dan tanah air agar bangsa itu terbebas dari penjajah dan sekutu. Hidup mereka menjadi panutan bagi bangsa dan generasi muda kelak agar bangsa Indonesia maju dan sejahtera.

8. Karya 8



Judul : *Television*

Ukuran : 30 cm x 17 cm

Bahan : Kulit sapi *pull up*, kulit reptil ular

Teknik : Jahit , seset dan *assembly*

Tahun : 2017

Fotografer : Alex S

Deskripsi karya :

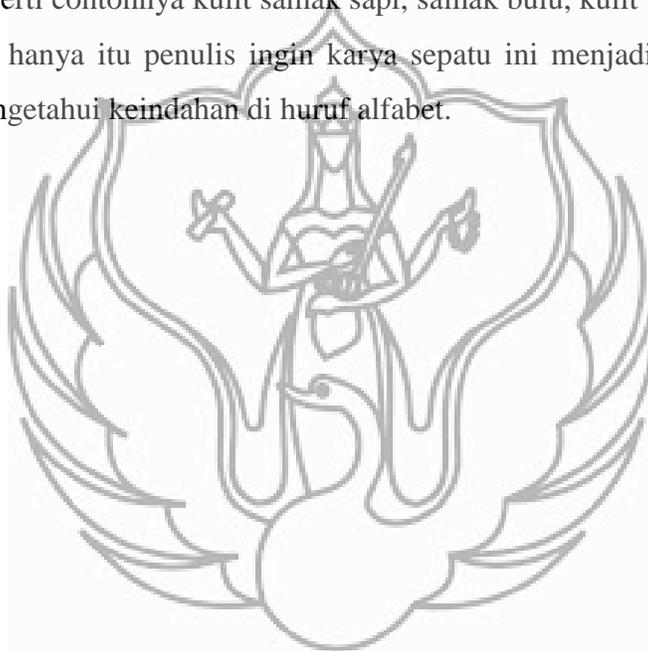
Televisi merupakan media atau sarana mempublikasikan segala sesuatu hal-hal menarik tentang berita atau kemajuan teknologi.. karya ini diberi judul ini terkait dengan dampak positif dan negatif bagi kehidupan. Karya ini sangat banyak maknanya serta dampak yang nyata bagi kehidupan, karya ini ditujukan pada generasi muda juga tidak terpengaruh dengan isu-isu media tapi dengan mengambil ambil dari sisi positifnya saja.

C. KESIMPULAN

Penulis menciptakan karya sepatu kulit ini dengan sebuah konsep huruf alfabet yang di kombinasikan dengan bahan kulit guna menjelaskan dan menciptakan sebuah produk desain unggulan yang akan digunakan untuk sandangan dengan menjelaskan secara detail apa arti sebuah huruf dengan menuangkan konsep huruf pada karya sepatu ini. Pengolahan ide alfabet ini dipadukan dengan penggunaan huruf sebagai sebuah media

suatu produk sepatu dan berhasil diciptakan dengan menggali sebuah referensi observasi guna mencari titik pemasaran yang strategis di bidang sepatu kulit. Penulis menggunakan konsep sepatu kulit bertemakan alfabet ini bertujuan supaya masyarakat lebih mengenal huruf-huruf alfabet dan selalu menggunakan produk sepatu kulit dengan model yang menarik ini. Keberhasilan karya ini ditujukan guna masyarakat tahu dengan trend model sepatu ini berbentuk huruf alfabet yang menonjolkan sebuah makna dan simbol inilah saya.

Penulis memadukan karya dengan mengkombinasikan bahan bahan kulit bertujuan untuk menarik minat dari konsumen yang ingin mengkoleksi karya ini dengan berbagai macam bahan kulit seperti contohnya kulit samak sapi, samak bulu, kulit ular dan jenis jenis kulit lainnya. Tidak hanya itu penulis ingin karya sepatu ini menjadikan huruf sebagai titik ikon untuk mengetahui keindahan di huruf alfabet.



DAFTAR PUSTAKA

- Djelantik. (1999), *Estetika Sebuah Pengantar*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Bandung.
- Fajar Sidik. (1981), *Desain Elementer*. Yogyakarta Sekolah Tinggi Seni Rupa.
- Gustami, SP. (2004), *Proses Penciptaan Seni Kriya “Untaian Metodologis”*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- _____. (2004), *Dampak Modernisasi terhadap Seni Kriya Di Indonesia*, Balai Pustaka, ISI, Yogyakarta.
- Margono Sastrosoediro, (1985-1986), *Ilustrasi Mode trend dan fashion pada Pekan Ini dalam Minggu Pagi Yogyakarta*, (Yogyakarta: Penelitian Proyek Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1986/1987)
- Palgunadi, Barm. (2007), *Desain Produk 1*, ITB, Bandung.
- _____. (2008), *Desain produk 3*, ITB, Bandung.
- Sachari, Agus. (2002), *Estetika Makna, Simbol dan Daya*, ITB, Bandung.
- _____, & Yan Yan Sunarya. (2002), *Sejarah Dan Perkembangan Desain Dan Kesenirupaan Di Indonesia*, ITB, Bandung.
- Sudarmaji, (1973) *Dasar-dasar Seni Rupa*, STRRI, ASRI, Yogyakarta.