

***HAND LETTERING* DALAM KARYA TAS RANSEL
KULIT**



PENCIPTAAN

Oleh:

Ridawanti Nur Azizah

1411821022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

**HAND LETTERING DALAM KARYA TAS RANSEL
KULIT**



Ridawanti Nur Azizah

1411821022

**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
2018**

Laporan Tugas Akhir dengan judul:


“Hand Lettering dalam Karya Tas Ransel Kulit” oleh Ridawanti Nur Azizah, NIM: 1411821022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 Juli 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Dosen Pembimbing I/Anggota



Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn
NIP 19660622 1999303 1001

Dosen Pembimbing II/Anggota



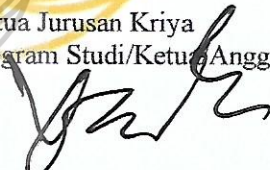
Toyibah Kusumawati, M.Sn
NIP 19710103 199702 2001

Cognate/Anggota



Agung Wicaksono, M.Sn
NIP 196901 10 200112 003

Ketua Jurusan Kriya
Program Studi/Ketua Anggota



Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum.
NIP 19620729 199002 1001





PERNYATAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya 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, 6 Juli 2018

Ridawanti Nur Azizah



KATA PENGANTAR

Rasa syukur dan terimakasih atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah-Nya. Dengan rahmat dan hidayah-Nya Tugas Akhir penciptaan karya seni kriya kulit ini dapat diselesaikan dengan baik, beserta syukur atas hidup yang begitu indah dengan berkat yang tiada habis-habisnya.

Dengan rasa hormat dan rendah hati atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. 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. Yulriawan Dafri, M.Hum., Ketua Jurusan Kriya dan Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn., Dosen Wali dan Dosen Pembimbing I yang selama ini telah banyak memberikan bimbingan dan arahan.
5. Toyibah Kusumawati, M.Sn., Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan *support* dengan kritik dan saran yang berikan untuk terciptanya tugas akhir ini.
6. Segenap Dosen dan Karyawan Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Teman-teman keramik angkatan 2014 atas segala kebersamaannya.
8. Orang tua yang selalu memberikan dukungan.

Serta semua pihak yang membantu proses ini dan tidak dapat saya sebutkan satu persatu semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu memberkati kalian semua.

Yogyakarta, 6 Juli 2018

Ridawanti Nur Azizah



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
MOTTO	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
INTISARI.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Pendekatan dan Metode penciptaan	3
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	6
A. Sumber penciptaan	6
B. Landasan teori	16
BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....	18
A. Data Acuan	18
B. Analisi.....	24
C. Rancangan karya	26
D. Proses Perwujudan	39
E. Kalkulasi Biaya.....	66
BAB IV. TINJAUAN KARYA	71
A. Tinjauan Umum	71
B. Tinjauan Khusus	73
BAB V. PENUTUP	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran.....	84

DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN.....	87



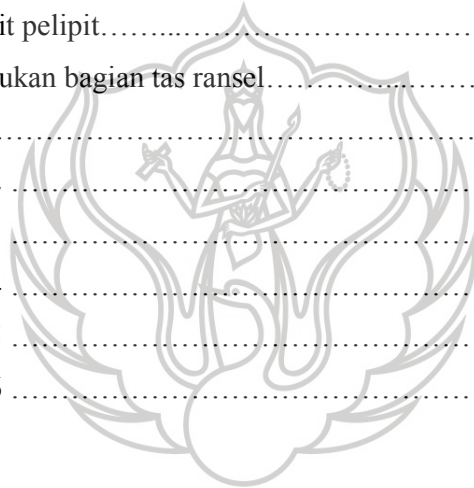
DAFTAR GAMBAR

Gb.1. <i>Font</i> serif.....	7
Gb.2. <i>Font</i> sans serif.....	7
Gb.3. <i>Font</i> script.....	8
Gb.4. <i>Font</i> decorative.....	8
Gb.5. BelmenId.....	9
Gb.6. Kaligrafina.....	9
Gb.7. Referensi <i>hand lettering</i> pada media kayu.....	10
Gb.8. Referensi <i>hand lettering</i> pada media kulit.....	10
Gb.9. Referensi <i>hand lettering</i> pada undangan.....	11
Gb.10. Ransel dari berbagai brand fast fashion.....	14
Gb.11. Kulit Nabati.....	15
Gb.12. Kulit <i>crazy horse</i>	16
Gb.13. Ransel kulit fjallraven kanken.....	19
Gb.14. Ransel fjallraven kanken.....	20
Gb.15. Ransel kulit.....	20
Gb.16. Ransel kanvas mix kulit.....	20
Gb.17. Ransel kulit.....	21
Gb.18. Ransel kulit.....	21
Gb.19. Ransel kulit <i>crazy horse</i>	21
Gb.20. Ransel kulit.....	20
Gb.21. Ransel kulit.....	21
Gb.23. Referensi <i>hand lettering</i>	21
Gb.24. Referensi <i>hand lettering</i>	21
Gb.25. Referensi <i>hand lettering</i>	21
Gb.26. Referensi tatah timbul pada kulit.....	22
Gb.27. Referensi kutipan <i>self love</i>	22
Gb.28. Referensi kutipan <i>self love</i>	23
Gb.29. Referensi kutipan <i>self love</i>	23
Gb.28. Sketsa Aternatif 1.....	25
Gb.29. Sketsa Aternatif 2.....	25

Gb.30. Sketsa Aternatif 3.....	26
Gb.31. Sketsa Aternatif 4.....	26
Gb.32. Sketsa Aternatif 5.....	26
Gb.33. Sketsa Aternatif 6.....	27
Gb.34. Sketsa terpilih 1.....	27
Gb.35. Sketsa terpilih 2.....	28
Gb.36. Sketsa terpilih 3.....	28
Gb.37. Sketsa terpilih 4.....	29
Gb.38. Sketsa terpilih 5.....	29
Gb.39. Sketsa terpilih 6.....	30
Gb.40. Gambar perspektif karya 1.....	31
Gb.41. Gambar tampak depan dan samping karya 1.....	31
Gb.42. Gambar perspektif karya 2.....	32
Gb.43. Gambar tampak depan dan samping karya 2.....	32
Gb.44. Gambar perspektif karya 3.....	33
Gb.46. Gambar tampak depan dan samping karya 3.....	33
Gb.47. Gambar perspektif 4.....	34
Gb.48. Gambar tampak depan dan samping karya 4.....	34
Gb.49. Gambar perspektif karya 5.....	35
Gb.50. Gambar tampak depan dan samping karya 5.....	35
Gb.51. Gambar Perspektif 6.....	36
Gb.50. Gambar tampak depan dan samping karya 6.....	36
Gb.51. Spon.....	37
Gb.52. Alas potong.....	38
Gb.53. Tatakan kayu.....	38
Gb.54. Palu kayu.....	39
Gb.55. Hole punch.....	39
Gb.56. Pemotong kulit (<i>cutter</i>).....	40
Gb.57. <i>Awl</i>	40
Gb.58. Stamps.....	41
Gb.59. <i>Wing defider</i>	41
Gb.60. <i>Swifel knife</i>	42

Gb.61. Gunting.....	42
Gb.62. <i>Slicker</i>	43
Gb.63. Mesin jahit kulit.....	43
Gb.64. Mesin seset.....	44
Gb.65. Kuas.....	44
Gb.66. Penggaris.....	44
Gb.67. Kertas karton.....	45
Gb.68. Kulit nabati.....	46
Gb.69. Kulit <i>crazy horse</i>	46
Gb.70. Kain suede.....	47
Gb.71. Kain suede.....	47
Gb.72. Amplas.....	48
Gb.73. Lem kuning.....	48
Gb.74. Amplas.....	49
Gb.75. <i>Burnishing gum</i>	49
Gb.76. <i>Acrylic laquer</i> dan <i>tinner</i>	50
Gb.77. Pewarna kulit.....	50
Gb.78. Ring D.....	51
Gb.79. Ring kuda.....	51
Gb.80. Rit, kepala rit dan ring d 1cm.....	52
Gb.81. Besi keling.....	52
Gb.82. Pelipit.....	53
Gb.83. <i>Snap button</i>	53
Gb.84. Kancing magnet.....	54
Gb.85. Gesper.....	54
Gb.86. Membuat pola.....	55
Gb.87. Memindahkan pola.....	55
Gb.88. Memotong kulit <i>crazy horse</i>	56
Gb.89. Memotong kulit nabati.....	56
Gb.90. Hasil kulit dipotong sesuai pola.....	56
Gb.91. Memindahkan gambar.....	57
Gb.92. Menyayat kulit dengan <i>swivel knife</i>	57

Gb.93. Masil menyayat dengan <i>swifel knife</i>	58
Gb.94. Kulit dibasahi dengan air.....	58
Gb.95. Hasil tatahan pada kulit nabati.....	59
Gb.96. Mengamplas kulit nabati.....	59
Gb.97. Menggosok kulit dengan <i>slicker</i>	60
Gb.98. Mewarnai kulit.....	61
Gb.99. Finiashing dengan laquer.....	61
Gb.100. Menyeset kulit	62
Gb.101. Mengelem kuli.....	62
Gb.102. Menjahit kulit nabati.....	63
Gb.103. Menjahit kantong depan.....	63
Gb.104. Menjahit strap ransel.....	63
Gb.105. Menjahit bagian dalam ransel.....	63
Gb.106. Menjahit pelipit.....	64
Gb.107. Menyatukan bagian tas ransel.....	64
Gb.108. Karya 1.....	72
Gb.109. Karya 2.....	74
Gb.110. Karya 3.....	77
Gb.111. Karya 4.....	78
Gb.112. Karya 5.....	79
Gb.113. Karya 6.....	80



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi biaya “ <i>Don’t Look at Yourself Through Their Eyes</i> ”	66
Tabel 2. Kalkulasi biaya “ <i>What If This The Best Version</i> ”	65
Tabel 3. Kalkulasi biaya “ <i>Selfcare isn’t selfish</i> ”	67
Tabel 4. Kalkulasi biaya “ <i>All Bodies Are Cute</i> ”	68
Tabel 5. Kalkulasi biaya “ <i>You Are Crazy Beautiful</i> ”	68
Tabel 6. Kalkulasi biaya “ <i>Love yourself</i> ”	69
Tabel 7. Kalkulasi biaya “ <i>Love</i> ”	69
Tabel 8. Kalkulasi biaya total.....	70



INTISARI

Handlettering merupakan seni menggambar huruf yang dapat menyampaikan pesan secara visual melalui huruf. Seni *hand lettering* memunculkan gagasan untuk menjadikannya sebagai sumber ide penciptaan karya tas ransel kulit dengan menggunakan teknik tata timbul. Konsep penciptaan karya ini tidak hanya mengacu pada teknik tata timbul namun juga untuk berkomunikasi dengan sebuah tema *self love*. Tema *self love* datang dari sebuah keresahan yang timbul dengan adanya fenomena *body shaming*.

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini penulis menggunakan metode penciptaan karya seni yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Proses yang dilakukan yaitu pada tahap eksplorasi dilakukan pencarian data, kemudian tahap perancangan yaitu memvisualisasikan hasil dari analisa data kedalam desain karya. Kemudian tahap perwujudan yaitu mewujudkan sesuai desain dengan teknik jahit tangan, jahit mesin dan teknik tata timbul.

Hasil dari penciptaan karya berjumlah tujuh. Karya tersebut merupakan tas ransel yang berbahan kulit *crazy horse* dan kulit nabati. Tujuan pembuatan karya ini yaitu untuk menyampaikan pesan melalui sebuah karya.

Kata kunci: *hand lettering*, *self love*, kulit, tata timbul



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hand Lettering adalah seni menggambar huruf sesuai ketrampilan seniman. *Lettering* terdiri atas kombinasi spesifik dari berbagai bentuk huruf yang digunakan untuk menciptakan karya seni. Seniman kreasi tulis secara efektif menyampaikan pesan visual melalui huruf-huruf yang dilustrasikan, dan bukan hanya dengan tulisan biasa yang diketik atau ditulis. Meskipun *lettering* dapat dilakukan dalam bentuk tulisan tangan atau media digital, pada hakikatnya *lettering* merupakan karya tulisan tangan (Sy, 2016:7). *Hand lettering* sendiri menjadi cara sederhana untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi dalam bentuk ekspresi seni yang tak terbatas. Seni bagaimana mengeksplorasi dua puluh enam karakter huruf secara konsisten menjadi sesuatu yang indah dilihat secara visual (Arwan, 2016 www.idesainesia.com diakses pada tanggal 21 Januari 2018).

Salah satu alasan yang menjadi latar belakang penciptaan ini adalah hobi dari penulis. Penulis menekuni *hand lettering* sebagai sebuah hobi karena *hand lettering* adalah cara sederhana untuk berkomunikasi melalui ekspresi seni (Arwan, 2016 www.idesainesia.com diakses pada tanggal 21 Januari 2018). *Hand lettering* menjadi efektif karena esensi dari pesan disampaikan jelas dan tersurat melalui keindahan visualnya.

Beberapa tahun terakhir *hand lettering* menjadi seni yang cukup banyak digemari dan ditemui diberbagai tempat dan media. Mulai dari interior kafe, menu makanan, mural dinding, dekorasi pernikahan, undangan pernikahan, cover buku, totebag, dan pada akun media sosial seperti instagram banyak karya-karya *hand lettering* yang diunggah.

Ketertarikan penulis terhadap seni *hand lettering* memunculkan gagasan untuk menjadikannya sebagai sumber ide penciptaan karya tas ransel kulit dengan menggunakan teknik tатаh timbul. Teknik tатаh timbul adalah teknik yang digunakan untuk membuat ornamentasi pada kulit nabati dengan menekan bagian kulit. Mereka menggunakan cara menempa (menindas)

patron pada kulit yang telah dibasahi dengan bantuan cap hias atau juga dengan tangan memakai penarik garis atau pisau tulang yang tidak tajam (Saraswati 1996:2)

Pembuatan karya tugas akhir dengan teknik tata timbul ini juga merupakan bentuk dari pengembangan ilmu yang telah dipelajari pada masa perkuliahan. Teknik ini menjunjung *craftsmanship* yang tinggi sebagaimana fungsi dari kriya itu sendiri. Teknik ini akan diterapkan pada karya tas ransel. Tas ransel adalah tas punggung yang saat ini selain sebagai tempat membawa benda juga sudah bertambah fungsi menjadi sebuah kebutuhan *fashion*. Kelebihan dari tas ransel yaitu bentuk yang sederhana, *stylish*, dan fungsional sehingga digemari banyak kalangan.

Pada penciptaan ransel ini akan menggunakan kulit *crazy horse* dan kulit nabati. Kulit *crazy horse* sendiri memiliki ciri khas yang unik dan memberi kesan elegan. Kombinasi dua jenis kulit ini akan menjadikan nilai tambah pada karya yang akan diciptakan.

Seni *hand lettering* pada berbagai macam media bukanlah sesuatu yang baru. Konsep penciptaan karya ini tidak hanya mengacu pada teknik tata timbul namun juga untuk berkomunikasi dengan sebuah tema "*self love*". Tema *self love* datang dari sebuah keresahan yang timbul dengan adanya fenomena *body shaming* yang telah penulis temukan dalam keseharian di lingkungan penulis, pengalaman pribadi dan di media sosial. Fenomena ini yang membuat penulis mempertanyakan identitas, peran dan tanggung jawab sebagai akademisi seni yang berpengaruh dalam budaya yang ada di masyarakat.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana mengaplikasikan seni *hand lettering* dengan teknik tata timbul pada karya tas ransel?
2. Bagaimana menyampaikan pesan melalui karya *hand lettering* dalam tas ransel kulit?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a.) Mengaplikasikan seni *hand lettering* dengan teknik tatah timbul pada karya tas ransel kulit.
- b.) Menyampaikan pesan melalui karya tas ransel kulit

2. Manfaat

Adapun manfaat perancangan ini bagi beberapa kalangan. Manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

- a.) Bagi Akademisi dan Institusi

Manfaat bagi akademisi adalah menambah wawasan dan pengalaman dalam proses berkarya sehingga dapat meningkatkan apresiasi dan kepedulian terhadap seni kriya kulit.

- b.) Bagi Masyarakat Umum

Manfaat bagi masyarakat umum adalah meningkatkan kesadaran akan *self love* dan *body shaming*.

- c.) Bagi Penulis

Manfaat bagi penulis adalah menambah pengetahuan dan kepekaan akan proses penciptaan karya .

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

- a. Metode Pendekatan Estetika

Pendekatan mengutamakan keindahan pada karya yang telah dibuat. Metode pendekatan estetika berlandaskan teori estetika Plato. Plato beranggapan bahwa keindahan itu bersatu dalam pikiran. Teori estetika formal Plato mencoba menjelaskan kualitas-kualitas yang dimiliki oleh objek-objek estetis. Plato membagi objek estetis menjadi dua kategori: objek estetis sederhana (misalnya menggunakan warna-warna dasar dan warna-warna tunggal) dan objek estetis kompleks yaitu ukuran dan proporsi antar bagian, yang mana juga membentuk kesatuan. Teori estetika Plato diperkuat oleh St. Thomas Aquinas yang menyatakan tiga kondisi keindahan: 1) Kesempurnaan atau

ketidakcacatan (*perfection or unpairedness*), 2) Proporsi atau harmoni (*proportion or harmony*), dan 3) Keterbacaan atau kejelasan (*brightness or clarity*) (Sutrisno, 2006:51-52)

Keindahan yang ditampilkan dari visual tas ransel dan *hand lettering*. Diwujudkan secara “menyatu, selaras, simbang, ada unsur kontras dan simetri, sehingga membentuk objek yang memiliki perbandingan bentuk” (Dharsono Sony Kartika, 2004:11).

Penciptaan tas ransel ini juga memadukan dua jenis kulit olahan dengan keunikan masing-masing, sehingga membentuk komposisi yang unik dan menarik. Pemilihan warna kulit *crazy horse* yang cenderung gelap sangat kontras dengan warna kulit nabati yang pucat dan belum melalui proses pewarnaan. Kombinasi warna dan jenis kulit akan menimbulkan kesan unik dan menarik.

b. Metode Pendekatan Ergonomi

Pendekatan ergonomi merupakan aspek yang sangat penting karena ergonomi diterapkan dan dipertimbangkan dalam proses perencanaan sebagai upaya untuk mendapatkan hubungan yang serasi dan optimal antara pengguna produk dengan produk yang digunakannya (Palgunadi, 2008:71). Karya ini merupakan karya fungsional maka diperlukan kajian ergonomi agar terwujud tujuan dalam pembuatan sebuah karya fungsional. Unsur ergonomis karya fungsional selalu dikaitkan dengan aspek fungsi, sehingga ketepatan ukuran dan bentuk harus dapat difungsikan.

2. Metode Penciptaan

Dalam Tugas Akhir Karya Seni ini menggunakan metode penciptaan seni yang terdiri dari tiga tahapan yaitu; eksplorasi, perancangan, dan perwujudan (Gustami, 2007: 329)

a. Tahap eksplorasi

Eksplorasi adalah aktifitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data dan referensi, pengolahan dan analisa data, lalu

hasilnya dijadikan rancangan atau desain. Pada tahap ini penulis menentukan sumber ide yaitu *hand lettering* kemudian menggumpulkan data dan referensi terkait *hand lettering* dan ransel. Pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka dengan mengambil buku yang bersinggungan dengan seni *hand lettering*. Ketika data yang didapat sudah mencukupi, maka dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan.

b. Tahap perancangan

Perancangan adalah memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisa data kedalam desain karya untuk kemudian dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya.

c. Tahap perwujudan

Perwujudan adalah mewujudkan rancangan atau desain menjadi karya nyata hingga *finishing*. Penulis membuat karya sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap perancangan.

