

**KISAH *THE TENTH LABOR OF HERCULES* DALAM
KARYA PANEL TEKSTIL**

**LAPORAN
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN**



PENCIPTAAN

Meivi Patriswari

NIM 1912137022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2024**

**KISAH *THE TENTH LABOR OF HERCULES* DALAM
KARYA PANEL TEKSTIL**



PENCIPTAAN

Meivi Patriswari

NIM 1912137022

**Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 Dalam Bidang Kriya
2024**

Tugas Akhir Kriya berjudul:

KISAH *THE TENTH LABOR OF HERCULES* DALAM KARYA PANEL

diajukan oleh Meivi Patriswari, NIM 1912137022, Program Studi S-1 Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90211**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji pada tanggal 8 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Penguji



Dr. Noor Sudiyati, M.Sn.

NIP. 19621114 199102 2 001/NIDN. 0014116206

Pembimbing II/ Penguji



Tri Wulandari, S.Sn. M.A.

NIP. 19900622 201903 2 021 /NIDN. 0022069009

Cognate/ Penguji Ahli



Toyibah Kusumawati, S.Sn., M.Sn.

NIP. 197101031997022001/NIDN.0003017105

Ketua Jurusan/ Program Studi S-1 Kriya



Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA.

NIP. 19740430 199802 2 001 /NIDN. 0030047406

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001 /NIDN. 0019107005

PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang, laporan Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk diri sendiri, orang tua, dan teman-teman terdekat yang telah memberi semangat, doa, masukan dan dukungan sehingga dapat terciptanya karya Tugas Akhir ini. Penulis juga mempersembahkan karya ini kepada Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan dan kemudahan penulis dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir ini, serta kepada seluruh Bapak Ibu Dosen yang telah memberikan ilmu baik secara teori maupun praktek disepanjang perkuliahan S-1 ini.



MOTTO

“Dreams come true to those who truly want them”.

--- Stray Kids ---

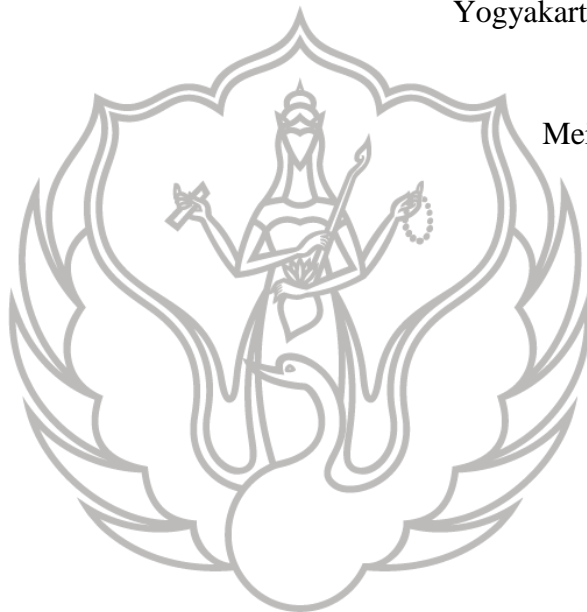


PERNYATAAN KEASLIAN

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 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, 8 Januari 2024

Meivi Patriswari



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah S.WT. atas rahmat, karunia, berkah kasih sayang dan pertolongan-Nya sehingga laporan Tugas Akhir penciptaan yang berjudul “Kisah *The Tenth Labor Of Hercules* Pada Karya Panel” yang dijadikan konsep penciptaan karya seni ini dapat diselesaikan. Penulisan laporan Tugas Akhir ini ditujukan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana di Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Proses pengerjaan Laporan dan karya Tugas Akhir ini jauh dari sempurna, oleh karena itu diharapkan adanya kritik dan saran yang sifatnya membangun agar nantinya dalam pembuatan karya selanjutnya akan menjadi lebih baik. Selama penciptaan karya Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dukungan, saran, bantuan dari orang-orang terdekat baik secara materi maupun moril, ungkapan terima kasih atas segala bimbingan dari dosen pembimbing dan semua pihak yang telah memberikan banyak kemudahan ajaran, dan motivasi yang tak ternilai, sehingga penciptaan karya dan penyelesaian laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Dengan segala hormat dan rendah hati dalam mengungkapkan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Irwandi, S. Sn., M.Sn., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Muhammad Sholahuddin, S. Sn., M. T., Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Noor Sudiyati, M.Sn., Dosen Pembimbing I atas semua pengarahan, saran dan kritiknya yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Penciptaan ini;
5. Tri Wulandari, S.Sn., M.A Dosen Pembimbing II atas semua pengarahan, saran dan kritiknya yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Penciptaan ini;

6. Toyibah Kusumawati, S.Sn., M.Sn. Selaku Cognate yang telah memberikan arahan dan masukan pada Tugas Akhir ini;
7. Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn., selaku Dosen Wali atas semua ilmu pengetahuan, bantuan, dan bimbingannya;
8. Dosen Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas ilmu, dukungan dan bantuannya selama perkuliahan;
9. Seluruh staf pengajar dan karyawan Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas bantuan dan dukungannya selama perkuliahan;
10. Keluarga tercinta Ibu Suratini, Bapak Paryadi, Mahesha, serta seluruh keluarga yang selalu mendukung dan mendoakan dengan sepenuh hati;
11. Support system penulis, Stray Kids yang telah menghibur dan memberikan banyak semangat melalui lagu dan konten-konten yang ada;
12. Teman-teman kriya, Nanis, Hema, Ulanis, Sari, Olivia, Lisa, Tri Istini, dan seluruh teman-teman kriya angkatan 2019 yang selalu memberi dukungan dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

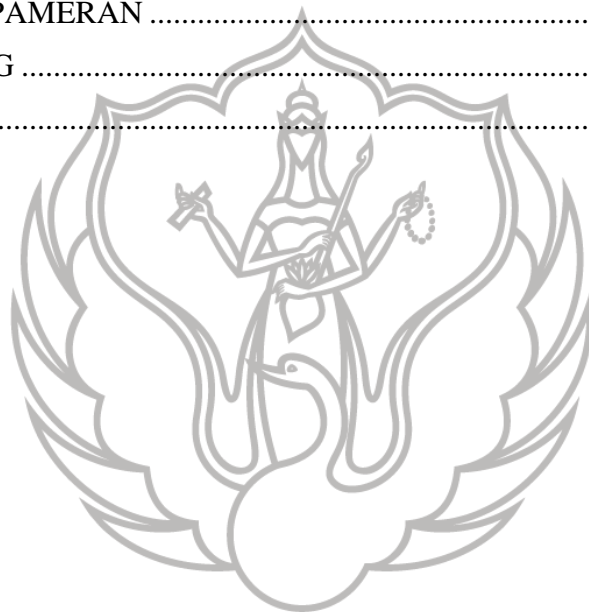
Yogyakarta, 8 Januari 2024

Meivi Patriswari

DAFTAR ISI

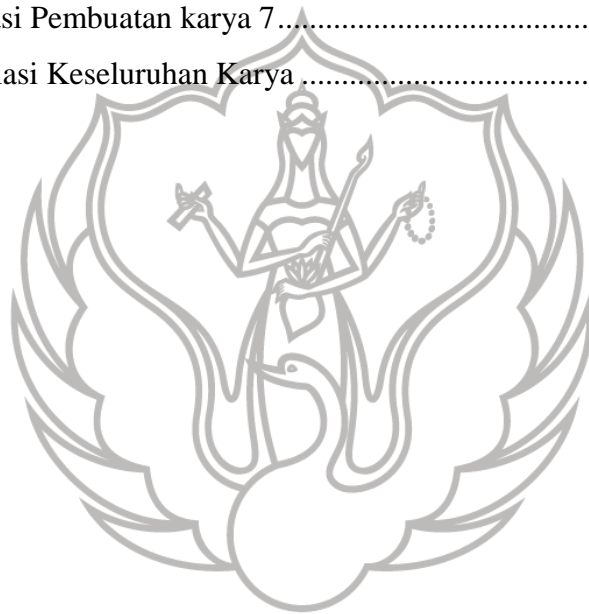
HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan.....	4
1. Metode Pendekatan	4
2. Metode Penciptaan.....	5
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	8
A. Sumber Penciptaan.....	8
B. Landasan Teori.....	17
BAB III PROSES PENCIPTAAN.....	19
A. Data Acuan.....	19
B. Analisis Data Acuan.....	24
C. Rancangan Karya	26
1. Sketsa Alternatif	27
2. Sketsa Terpilih.....	31
3. Desain.....	34
D. Proses Pewujudan.....	40
1. Bahan dan Alat	40
2. Teknik Pengerjaan.....	43

3. Tahap Pewujudan	45
E. Kalkulasi Biaya pembuatan Karya.....	56
BAB IV TINJAUAN KARYA	63
A. Tinjauan Umum	63
B. Tinjauan khusus	64
BAB V PENUTUP.....	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	87
DAFTAR LAMAN.....	88
LAMPIRAN.....	89
A. POSTER PAMERAN	89
B. KATALOG	90
C. CV	92



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Bahan untuk Proses Pewujudan Karya	40
Tabel 3.2 Alat untuk Proses Pewujudan Karya.....	42
Tabel 3.3 Kalkulasi Pembuatan karya 1.....	56
Tabel 3.4 Kalkulasi Pembuatan karya 2.....	57
Tabel 3.5 Kalkulasi Pembuatan karya 3.....	58
Tabel 3.6 Kalkulasi Pembuatan karya 4.....	59
Tabel 3.7 Kalkulasi Pembuatan karya 5.....	60
Tabel 3.8 Kalkulasi Pembuatan karya 6.....	61
Tabel 3.9 Kalkulasi Pembuatan karya 7.....	62
Tabel 3.10 Kalkulasi Keseluruhan Karya	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Geryon melawan Hercules	9
Gambar 2.2 Hercules melawan Geryon	9
Gambar 2.3 Helios	10
Gambar 2.4 Helios dan Chariotnya	10
Gambar 2.5 Hercules dan Orthus (Anjing Penggembala).....	11
Gambar 2.6 Hercules dan Geryon	11
Gambar 2.7 Hercules dan Geryon dalam Lukisan Keramik Figure Merah	12
Gambar 2.8 Rute Perjalanan Tugas Kesepuluh Hercules	12
Gambar 2.9 Kuil Lararium.....	13
Gambar 2.10 Ornamen Borders	14
Gambar 2.11 Ornamen Yunani	14
Gambar 2.12 Ornamen Border Yunani	14
Gambar 2.13 Karya Panel Batik.....	15
Gambar 2.14 Karya Lukisan Panel	16
Gambar 2.15 Hiasan Panel.....	16
Gambar 3.1 Hercules Melawan Monster Geryon	19
Gambar 3.2 Hercules dan Geryon dalam lukisan keramik figure merah	20
Gambar 3.3 Hercules dan Orthus (anjing penggembala)	20
Gambar 3.4 Hercules dan para penggembala ternak Geryon.....	20
Gambar 3.5 Helios	21
Gambar 3.6 Helios dan kereta kudanya	21
Gambar 3.7 Karya lukisan panel	22
Gambar 3.8 Hiasan Panel	22
Gambar 3.9 Panel border.....	23
Gambar 3.10 Ornamen Yunani	23
Gambar 3.11 Ornamen border Yunani	24
Gambar 3.12 Pemindahan desain di aplikasi digital	26
Gambar 3.13 Sketsa alternatif 1 dan 2	27
Gambar 3.14 Sketsa alternatif 3 dan 4	27
Gambar 3.15 Sketsa alternatif 5 dan 6	28

Gambar 3.16 Sketsa alternatif 7 dan 8	28
Gambar 3.17 Sketsa alternatif 9	29
Gambar 3.18 Sketsa alternatif 10	29
Gambar 3.19 Sketsa Alternatif 11 & 12	29
Gambar 3.20 Sketsa alternatif 13	30
Gambar 3.21 Sketsa alternatif 14 dan 15	30
Gambar 3.22 Sketsa alternatif 16 dan 17	31
Gambar 3.23 Sketsa terpilih 1 dan 2	31
Gambar 3.24 Sketsa terpilih 3 dan 4	32
Gambar 3.25 Sketsa terpilih 5 dan 6	32
Gambar 3.26 Sketsa terpilih 7 dan 8	33
Gambar 3.27 Sketsa terpilih 9 dan 10	33
Gambar 3.28 Desain karya 1	34
Gambar 3.29 Desain karya 2	35
Gambar 3.30 Desain karya 3	36
Gambar 3.31 Desain karya 4	37
Gambar 3.32 Desain karya 5	38
Gambar 3.33 Desain karya 6	39
Gambar 3.34 Desain karya 7	40
Gambar 3.37 Pemindahan desain ke media kain	45
Gambar 3.38 Proses ngelowong	46
Gambar 3.39 Proses pencoletan motif utama	47
Gambar 3.40 Proses penguncian dengan <i>waterglass</i>	48
Gambar 3.41 Proses pencucian residu <i>waterglass</i>	48
Gambar 3.42 Proses nemboki	49
Gambar 3.43 Proses pencoletan <i>background</i>	50
Gambar 3.44 Proses pewarnaan batik dengan teknik usap	50
Gambar 3.45 Proses pencelupan pewarna naphthol	51
Gambar 3.46 Proses pelorodan kain batik	53
Gambar 3.47 Proses pengaplikasian prodo dan gliter	54
Gambar 3.48 pengaplikasian hiasan tambahan	54
Gambar 3.49 Finishing karya	55

Gambar 4. 1 Karya Panel 1	65
Gambar 4.2 Karya Panel 2	68
Gambar 4.3 Karya Panel 3	71
Gambar 4.4 Karya Panel 4	74
Gambar 4.5 Karya Panel 1	77
Gambar 4.6 Karya Panel 6	79
Gambar 4.7 Karya Panel 7	82



DAFTAR LAMPIRAN

A. POSTER PAMERAN	89
B. KATALOG	90
C. CV	Error! Bookmark not defined. 2



INTISARI

Karya Tugas Akhir yang berjudul “Kisah *The Tenth Labor Of Hercules* dalam panel Tekstil” ini diciptakan dari pengalaman personal pada saat menyaksikan film dan membaca cerita komik. Cerita mitologi *The Tenth Labor Of Hercules*, berkisah mengenai perjalanan tugas kesepuluh Hercules saat menjalani hukuman dengan mencuri hewan ternak milik Monster Geryon, menjadi ide penciptaan karya panel. Tujuan penciptaan karya ini untuk menjelaskan konsep, proses dan hasil karya panel dalam bentuk karya panel tiga dimensi.

Proses penciptaan karya ini diwujudkan dengan teknik batik tulis dan menggunakan pewarna sintetis naphthol juga remasol. Metode yang digunakan dalam penciptaan karya ini menganut dari teori Gustami yaitu tiga tahap enam langkah proses penciptaan karya. Karya ini diciptakan menggunakan teori estetika dari Monroe Beardsley, yang digunakan untuk menganalisa karya dari aspek estetis yang mencakup: kesatuan, kerumitan, keindahan.

Hasil akhir dari penciptaan Karya Tugas Akhir ini berupa tujuh buah panel batik dengan ukuran: 60x80 cm sebanyak tiga buah karya, satu buah karya berukuran 80x95 cm, satu buah karya berukuran 80x100 cm, satu buah karya berukuran 100x130 cm dan, satu buah karya berukuran 115x120 cm. Penciptaan karya panel ini berkontribusi terhadap perkembangan seni kriya tekstil khususnya penggunaan teknik batik yang dikombinasi payet serta penggunaan prodo dan gliter sebagai finishing karya ini.

Kata kunci: Hercules, Estetika, Karya Panel

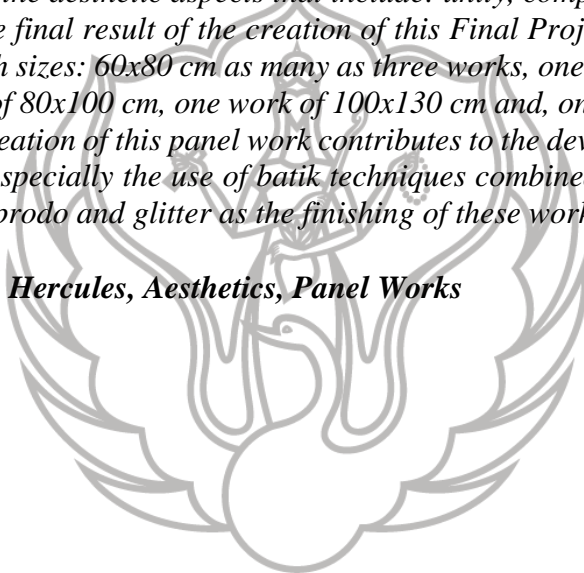
ABSTRACT

The Final Project entitled "The Tenth Labor Of Hercules in Textile panels" was created from personal experiences while watching movies and reading comic stories. The mythological story The Tenth Labor Of Hercules, about the journey of Hercules' tenth task while serving his sentence by stealing livestock belonging to the Geryon Monster, became the idea for the creation of panel works. The purpose of this work is to explain the concept, process and results of panel work in the form of three-dimensional panel work.

The process of creating this work is realized with the written batik technique and uses synthetic dyes naphthol and remasol. The method used in the creation of this work adheres to Gustami's theory, namely the three stages of the six steps of the work creation process. This work was created using Monroe Beardsley's aesthetic theory, which is used to analyze the work from the aesthetic aspects that include: unity, complexity, beauty.

The final result of the creation of this Final Project are seven batik panels with sizes: 60x80 cm as many as three works, one work of 80x95 cm, one work of 80x100 cm, one work of 100x130 cm and, one work of 115x120 cm. The creation of this panel work contributes to the development of textile craft art, especially the use of batik techniques combined with sequins and the use of prodo and glitter as the finishing of these works.

Keywords: Hercules, Aesthetics, Panel Works



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Penciptaan suatu karya seni dapat bermula dari pengalaman estetis manusia yang timbul dari pengamatan alam sekitar, ide dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini berasal dari menonton film Hercules produksi tahun 2014 dan membaca buku komik yang berjudul *Hercules The Twelve Labors: A Greek Myth*. Pengalaman tersebut diperkuat saat penulis mengikuti mata kuliah Sejarah Seni Rupa Barat yang banyak mempelajari mengenai perkembangan seni rupa Yunani yang membahas tentang tembikar, patung, arsitektur dan benda-benda ritual pemujaan pada dewa yang didalamnya secara eksplisit menceritakan kisah tokoh-tokoh mitologi salah satunya Hercules.

Kisah mitologi Yunani yang berjudul *Hercules The Twelve Labors: A Greek Myth* menjelaskan tentang 12 tugas Hercules (Storrie & Kurth, 2009). Kisah Hercules dalam menjalani 12 tugas ini merupakan perjalanan untuk penebusan dosa, 12 tugas Hercules tersebut antara lain: *The Lion, The Hydra, The Hind, The Boar, The Stables, The Brides, The Bull, The Horses, The Belt, The Cattle, The Apples*, dan Cerberus. Keseluruhan 12 tugas tersebut memiliki karakteristik yang berbeda-beda mulai dari musuh yang dihadapinya dan atribut yang digunakan.

Tugas yang ke-10 dipilih menjadi ide utama dalam penciptaan karya panel batik tiga dimensi karena kisah tugas kesepuluh ini sangat complex jika dilihat dari rintangan yang dihadapi Hercules, sehingga menambah ide dalam pengembangan desain karya menjadi lebih luas, dari kisah ini juga memiliki perjalanan historis yang sangat bersejarah hingga saat ini. Hercules merupakan salah seorang pahlawan yang paling terkenal dalam sejarah mitologi Yunani. Dalam suatu kisah mitologi Yunani ketika Hercules secara tidak sadarkan diri membunuh istri dan anak-anaknya, sehingga Hercules diperintahkan menjalankan 12 tugas untuk menebus dosanya, salah satunya tugas ke-10 yang berkisah ketika raja Euristheus memberi perintah kepada Hercules untuk mencuri hewan ternak milik

moster Geryon dan dibawa ke hadapan raja. Dalam perjalanan menjalankan tugas kesepuluhnya ini merupakan tugas kesetiaan yang dilakukan Hercules untuk menebus dosa dan mensucikan diri.

Sebagai makhluk monster dalam mitologi Yunani, Geryon digambarkan memiliki tiga tubuh dan tiga set kaki yang menyatu dipinggangnya. Hercules sendiri digambarkan memakai atribut yang terbuat dari kulit singa yang digunakan sebagai jubahnya dan memakai alat pemukul juga panah sebagai senjatanya. Hercules dipuja sebagai pahlawan juga sebagai dewa, dan merupakan manusia setengah dewa paling populer dalam mitologi Yunani.

Unsur ekstrinsik dalam kisah perjalanan hidup Hercules ini secara tidak langsung memberi pesan bahwa seorang pahlawan sekalipun bisa melakukan kesalahan dan tetap menjalankan hukuman untuk menebus dosa dari perbuatannya dengan menjalankan 12 tugas, salah satunya tugas kesepuluh ini yang diperintahkan melawan monster Geryon. Menurut Levi-Strauss dalam buku *Strukturalisme Levi-Strauss Mitos dan Karya Sastra* mengatakan bahwa

“segala sesuatu memang mungkin terjadi dalam mitos; mulai dari yang masuk akal, setengah masuk akal, sampai hal-hal yang tidak masuk akal sama sekali, semuanya bisa kita dapati dalam mitos”(Ahimsa Putra, 2001)

Setelah melalui pengamatan, ternyata dibalik kisah *The Tenth Labor of Hercules* ini terdapat banyak cerita yang menarik untuk dijadikan sumber ide penciptaan agar memperjelas visualisasi kisah perjalanan tugas kesepuluh Hercules ke dalam suatu karya seni kriya yang lebih besar. Selain itu, belum banyak orang yang mengangkat tokoh Hercules ke dalam karya batik. Tokoh Hercules dan Geryon memakai berbagai macam atribut yang dikenakan saat bertempur dan wujud tokoh yang unik menambah ketertarikan penulis untuk menghadirkan visualisasi cerita Hercules dan Geryon dalam karya panel.

Karya seni panel umumnya disajikan dalam bentuk dua dimensi, namun dalam karya Tugas Akhir ini karya seni panel disajikan dalam bentuk karya tiga dimensi. Karya panel ini berupa hiasan dinding yang terinspirasi dari *Lararium* (tempat doa) yang merupakan kuil kecil yang berada di setiap

rumah masyarakat Yunani, biasanya digunakan untuk pemujaan kepada para dewa. Pewujudan karya panel ini dicapai melalui berbagai usaha eksplorasi dalam mengolah ide-ide.

Penciptaan karya panel ini menggunakan proses pewarnaan sintetis. Tahap *Finishing* karya dilakukan dengan mengaplikasikan prodo emas dan gliter. Diharapkan karya ini mampu menunjukkan kisah melalui kekhasan, keunikan, dan karakter dari tokoh Hercules serta Geryon dapat terlihat lebih jelas dengan berbagai pengorganisasian elemen dasar seni rupa seperti garis, bentuk, warna, bidang dan ruang.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan permasalahan penciptaan dalam latar belakang yang telah diuraikan, maka dibatasi pada rumusan penciptaan tentang:

1. Bagaimana konsep Kisah *The Tenth Labor of Hercules* dalam karya panel tekstil?
2. Bagaimana proses dan hasil penciptaan karya Kisah *The Tenth Labor of Hercules* dalam karya panel tekstil?

C. Tujuan dan Manfaat

Seluruh karya seni kriya yang diwujudkan merupakan hasil dari melihat dan memaknai cerita Hercules dan Geryon. Di dalamnya terdapat berbagai bentuk upaya untuk mengamati, merasakan dan bertindak melalui bahasa visual seni, yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi masyarakat luas maupun diri sendiri. Berikut beberapa uraian tentang tujuan dan manfaatnya:

1. Tujuan:

- a. Memahami konsep Kisah *The Tenth Labor of Hercules* dalam karya panel tekstil.
- b. Menjelaskan proses dan hasil karya seni panel dengan tema Kisah *The Tenth Labor of Hercules*.

2. Manfaat:

- a. Memberikan pengetahuan kepada masyarakat luas, pembaca, ataupun pengamat mengenai eksistensi cerita menarik mengenai kisah perjalanan tugas ke-10 Hercules.
- b. Bagi lembaga pendidikan dapat menjadi sumbangan hasil pemikiran, referensi, dan menjadi tambahan pengetahuan secara akademik.
- c. Memberikan sumbangsih dalam perkembangan karya panel yang disajikan dengan visual 3 dimensi.
- d. Bagi mahasiswa dapat menjadi suatu inspirasi pengekspresian diri dalam menuangkan ide dan imajinasi.
- e. Sebagai tolak ukur dari perkembangan pemikiran pribadi saat ini dan memberikan pembelajaran bagi diri sendiri.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

- a. Metode pendekatan Estetika

Metode pendekatan estetika digunakan penulis untuk mengacu pada penilaian keindahan yang mampu membantu merefleksikan suatu ide dalam proses penciptaan karya seni. Estetika berasal dari bahasa Yunani “*aistetika*” berarti hal-hal yang dapat diserap oleh pancaindra. Oleh karena itu estetika sering diartikan sebagai persepsi indera. (Kartika, 2007:3). Estetika secara sederhana berarti “memahami melalui pengamatan pengamatan indrawi” dalam bahasa inggris ditulis *aesthetics* atau kadang *aesthetic* itu memiliki akar kata *aesthesis* yang berarti “perasaan” maupun “persepsi”. Estetika dimaknai sebagai “kajian tentang proses yang terjadi antara subjek, objek, dan nilai terkait dengan pengalaman, *property*, dan parameter kemenarikan maupun ketidaktarikan” (Junaedi, 2016:14). Pendekatan estetika digunakan untuk hal yang mempelajari mengenai kualitas objek estetis penciptaan dan pengamatan untuk menilai kualitas estetis suatu karya seni kriya.

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan merupakan suatu aturan dan susunan yang digunakan dalam menciptakan suatu karya seni. Adapun metode penciptaan yang digunakan dalam proses penciptaan karya ini adalah mengacu pada pendapat SP. Gustami:

“Terdapat tiga tahap dan enam langkah penciptaan seni kriya yaitu eksplorasi, perancangan, dan pewujudan.” (Gustami, 2004:31)

a. Eksplorasi

Secara umum eksplorasi meliputi langkah penjelajahan dalam menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah, dalam melakukan eksplorasi baik yang berkaitan dengan sumber ide, konsep, teknik, gaya dan sebagainya. Eksplorasi dilakukan untuk mendapatkan sebuah karya yang bisa sesuai pengembangan ide pribadi dan tema yang digunakan.

1) Pengumpulan data

Langkah ini dilakukan dengan mengumpulkan data untuk mencari sumber informasi melalui literatur berupa buku, jurnal, dan tulisan yang berkaitan dengan cerita Hercules dan Geryon. Hal ini dilakukan agar data yang diperoleh lebih akurat, dan dapat dipertanggungjawabkan. Eksplorasi dalam penciptaan karya ini diawali dengan, dengan membaca, menonton film, dan memahami cerita tugas ke sepuluh Hercules. Selain memahami jalan ceritanya, penulis juga mengambil adegan sakral dari cerita Hercules ini sesuai dengan apa yang ada dalam cerita tersebut.

2) Penggalan landasan teori

Langkah penggalan landasan teori, sumber dan referensi. Langkah ini dilakukan dengan mencari teori estetika yang sesuai dengan cerita Hercules dan Geryon. Acuan visual lainnya didapatkan dari ilustrasi ornamen yunani untuk memperkaya elemen estetika secara visual.

b. Perancangan

Tahap kedua yaitu perancangan, yang terdiri dari kegiatan menuangkan ide dan diteruskan dalam bentuk sketsa, desain atau bentuk dua dimensi. Kemudian ditetapkan sketsa terpilih untuk diwujudkan kedalam sebuah karya. Pada karya tugas akhir penciptaan ini, perancangan yang dilakukan dengan pembuatan desain dan sketsa berdasarkan dari beberapa adegan yang dipilih dalam cerita Hercules dan Geryon dengan pengembangan elemen tambahan guna memperjelas cerita menjadi visualisasi karya yang indah.

1) Perancangan Awal

Langkah perancangan awal dilakukan untuk menuangkan ide dari hasil analisis dan pengamatan dari data acuan yang digunakan, ke dalam bentuk visual. Tahap ini dilakukan proses pembuatan sketsa alternative dan sketsa terpilih.

2) Perancangan Final

Pada tahap ini dilakukan proses pengaktualisasikan sketsa alternative yang telah terpilih mejadi desain.

c. Pewujudan

Tahap ketiga merupakan kegiatan pewujudan karya meliputi langkah mewujudkan rancangan terpilih menjaadi karya yang sebenarnya hingga tahap *finishing* dan langkah penilaian hasil pewujudan tentang kesesuaian ide dan wujud karya seni ditinjau dari segi tekstual maupun kontekstual (Gustami, 2004: 31-34).

1) Pewujudan Karya

Langkah ini merupakan proses pengaktualisasikan rancangan kedalam karya nyata sampai tahap *finishing*. Dengan menyiapkan alat bahan, pemedahan desain skala 1:1 diatas kain, melakukan proses pematikan, pencoletan motif utama, penguncian warna menggunakan *waterglass*, pencucian *waterglass*, proses nemboki, pewarnaan background, pelorodan lilin malam, pengaplikasian prodo, pengaplikasian hiasan, finishing karya.

2) Langkah Penilaian atau Evaluasi

Tahap ini hasil karya yang telah dibuat dari proses pewujudan karya di evaluasi, mengenai kesesuaian desain dan ukuran dari hasil karya dengan desain awal.

