

**PENGABDIAN HANOMAN KEPADA SRI RAMA  
DALAM KISAH RAMAYANA PADA KULIT  
PERKAMEN**



**PENCIPTAAN**

**Abimanyu Putra Pratama**

**NIM: 2012179022**

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

**PENGABDIAN HANOMAN KEPADA SRI RAMA  
DALAM KISAH RAMAYANA PADA KULIT  
PERKAMEN**



**PENCIPTAAN**

Oleh:

**Abimanyu Putra Pratama**

**NIM: 2012179022**

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa**

**Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

**sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh**

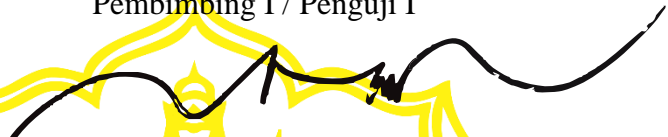
**Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya**

**2024**


Tugas Akhir Kriya berjudul:

**PENGABDIAN HANOMAN KEPADA SRI RAMA DALAM KISAH RAMAYANA PADA KULIT PERKAMEN** diajukan oleh Abimanyu Putra Pratama, NIM 2012179022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90211**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I / Penguji I

  
Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn.  
NIP. 19660622 199303 1 001/NIDN. 0022066610

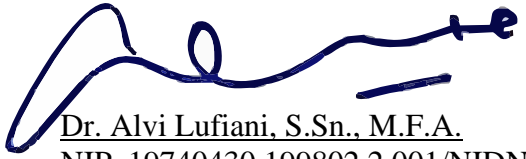
Pembimbing II / Penguji II

  
Agung Wicaksono, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19690110 200112 1 003/NIDN. 0010016906

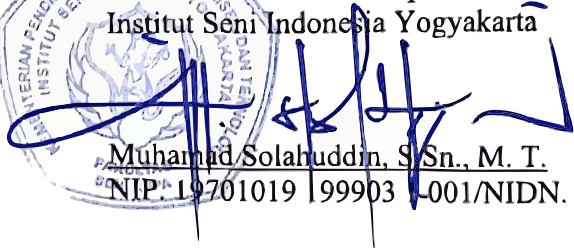
Cogdate / Penguji Ahli

  
Toyibah Kusumawati, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19710103 199702 2 001/NIDN. 0003017105

Ketua Jurusan / Program Studi Kriya

  
Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A.  
NIP. 19740430 199802 2 001/NIDN. 0030047406

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Muhamad Solahuddin, S.Sn., M. T.  
NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

## **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, 28 Mei 2024

Abimanyu Putra Pratama



## MOTTO

وَالَّذِينَ جَاهَدُوا فِينَا لَنَهْدِيَنَّهُمْ سُبُلَنَا وَإِنَّ اللَّهَ لَمَعَ الْمُحْسِنِينَ

*walladzîna jáhadû finâ lanahdiyannahum subulanâ, wa innallâha lama 'al-muhsinîn*

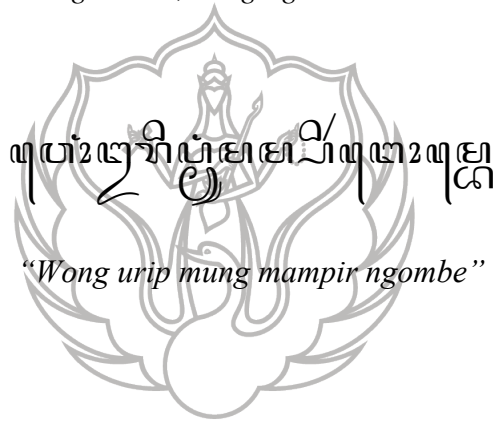
*orang-orang yang berusaha dengan sungguh-sungguh untuk (mencari keridaan)*

*Kami benar-benar akan Kami tunjukkan kepada mereka jalan-jalan Kami.*

*Sesungguhnya Allah benar-benar bersama orang-orang yang berbuat  
kebaikan. (Q.S. al-Ankabut [29]: 69)*

ꦲꦗꦫꦸꦩꦁꦱꦱꦧꦶꦱꦏꦸꦧꦶꦱꦫꦸꦩꦁꦱꦱ

*“Aja rumangsa bisa, nanging kudu bisa rumangsa”*



*“Wong urip mung mampir ngombe”*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala rasa syukur yang luar biasa penulis sampaikan kepada Allah SWT, atas segala kemudahan dari-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir penciptaan ini sebagai salah satu syarat untuk lulus dan mendapat gelar sarjana di Program Studi S-1 Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tiada daya dan upaya dapat terlaksana melainkan atas kehendak Allah.

Penyelesaian Tugas Akhir berjudul Pengabdian Hanoman Kepada Sri Rama Dalam Kisah Ramayana Pada Kulit Perkamen ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Irwandi, M.Sn., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T Dekan Fakultas Seni Rupa.
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn, Dosen Pembimbing I Tugas Akhir Penciptaan.
5. Agung Wicaksono, S.Sn., M.Sn., Dosen Pembimbing II Tugas Akhir Penciptaan.
6. Seluruh dosen, staf dan semua pihak yang telah membantu dalam proses Tugas Akhir ini hingga selesai.
7. Orang tua yang telah memberikan dukungan moril dan materil serta mendoakan kebaikan untuk penulis.

Terlepas dari kurangnya laporan ini, penulis masih berharap semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Kriya dan umumnya bagi pembaca dan penikmat seni.

Yogyakarta, 28 Mei 2024

Abimanyu Putra Pratama

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
INTISARI.....	xii
<i>ABSTRACT</i> .....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
D. Metode Pendekatan.....	4
E. Metode Penciptaan.....	5
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN .....	8
A. Sumber Penciptaan .....	8
B. Landasan Teori .....	15
BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....	19
A. Data Acuan .....	19
B. Analisis Data Acuan .....	29
C. Rancangan Karya.....	31
D. Proses Perwujudan.....	46
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya .....	56
BAB IV. TINJAUAN KARYA .....	60
A. Tinjauan Umum .....	60
B. Tinjauan Khusus .....	62
BAB V. PENUTUP.....	74
A. Kesimpulan .....	74
B. Saran .....	75
DAFTAR PUSTAKA .....	76
DAFTAR LAMAN.....	78
LAMPIRAN .....	79
A. Poster Pameran .....	79
B. Katalog Pameran.....	80
C. Biodata.....	84

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Alat.....	46
Tabel 3.2. Tabel Bahan .....	48
Tabel 3.3. Kalkulasi biaya dengan judul ( Hanoman Ngabdi Sri Rama ).....	56
Tabel 3.4. Kalkulasi biaya dengan judul ( Lompatan Hanoman ) .....	56
Tabel 3.5. Kalkulasi biaya dengan judul ( Nginjen ing Asokavana ) .....	57
Tabel 3.6. Kalkulasi biaya dengan judul ( Hanoman Kejiret Pusaka Astra ).....	57
Tabel 3.7. Kalkulasi biaya dengan judul ( Hanoman Obong ).....	58
Tabel 3.8. Kalkulasi biaya dengan judul ( Hanoman Sowan Kiskenda).....	58
Tabel 3.9. Total Biaya Keseluruhan Karya.....	59





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Skema tiga tahap enam langkah proses penciptaan karya seni .....	5
Gambar 3.1. Sri Rama Wijaya dan Shinta .....	19
Gambar 3.2. Lesmana .....	20
Gambar 3.3. Hanoman .....	20
Gambar 3.4. Dewi Shinta .....	21
Gambar 3.5. Sugriwa.....	21
Gambar 3.6. Jembawan .....	22
Gambar 3.7. Indrajit .....	22
Gambar 3.8. Trijata .....	23
Gambar 3.9. Relief Candi Prambanan Hanoman bertemu dengan Dewi Shinta ...	23
Gambar 3.10. Serat Dewa Ruci Karya Mangkunegara III di Den Haag .....	24
Gambar 3.11. Serat Bharatayudha Yogyakarta, Koleksi Keraton Yogyakarta.....	24
Gambar 3.12. Motif Tlacapan dan Sawutan dalam sembuliyan teknik sungging..	25
Gambar 3.13. Motif Sampir dengan teknik Sungging .....	25
Gambar 3.14. Motif Kawung dan Motif Poleng .....	26
Gambar 3.15. Motif Cindhe .....	26
Gambar 3.16. Bentuk Tatahan Langgatan, Buk Iring dan Ceplik.....	27
Gambar 3.17. Bentuk Tatahan Bubukan,Buk Loro,Buk Telu,Semut dulur .....	27
Gambar 3.18. Bentuk Tatahan Rambut pada wayang.....	28
Gambar 3.19. Wayang Beber Joko Kembang Kuning .....	28
Gambar 3.20. Sketsa Alternatif 1 ( Hanoman Ngabdi Sri Rama ).....	31
Gambar 3.21. Sketsa Alternatif 2 ( Lompatan Hanoman ) .....	32
Gambar 3.22. Sketsa Alternatif 3 ( Lelembut Langit ) .....	32
Gambar 3.23. Sketsa Alternatif 4 ( Nginjen ing Asokavana ) .....	33
Gambar 3.24. Sketsa Alternatif 5 ( Pesan Sri Rama ke Dewi Shinta ) .....	33
Gambar 3.25. Sketsa Alternatif 6 ( Hanoman Kejiret Pusaka Astra ).....	34
Gambar 3.26. Sketsa Alternatif 7 ( Hanoman Obong ).....	34
Gambar 3.27. Sketsa Alternatif 8 ( Hanoman Ndongeng ) .....	35
Gambar 3.28. Sketsa Alternatif 9 ( Hanoman Sowan Kiskenda ).....	35
Gambar 3.29. Sketsa Alternatif 10 ( Hanoman Sowan Kiskenda ).....	36

Gambar 3.30. Sketsa Terpilih 1 ( Hanoman Ngabdi Sri Rama ).....	37
Gambar 3.31. Sketsa Terpilih 2 ( Lompatan Hanoman ).....	37
Gambar 3.32. Sketsa Terpilih 3 ( Nginjen ing Asokavana ).....	38
Gambar 3.33. Sketsa Terpilih 4 ( Hanoman Kejiret Pusaka Astra ).....	38
Gambar 3.34. Sketsa Terpilih 5 ( Hanoman Obong ).....	39
Gambar 3.35. Sketsa Terpilih 6 ( Hanoman Sowan Kiskenda ).....	39
Gambar 3.36. Desain Karya 1.....	40
Gambar 3.37. Desain Karya 2.....	41
Gambar 3.38. Desain Karya 3.....	42
Gambar 3.39. Desain Karya 4.....	43
Gambar 3.40. Desain Karya 5.....	44
Gambar 3.41. Desain Karya 6.....	45
Gambar 3.42. Alur perwujudan karya.....	52
Gambar 3.43. Proses pemindahan desain ke kulit ( <i>nyorek</i> ).....	53
Gambar 3.44. Proses memahat kulit ( <i>natah</i> ).....	53
Gambar 3.45. Proses warna kulit ( <i>nyungging</i> ).....	54
Gambar 3.46. proses finishing ( <i>ngedus</i> ).....	55
Gambar 3.47. proses perakitan pada frame ( <i>nyetel</i> ).....	55
Gambar 4.1. Karya Berjudul ( Hanoman Ngabdi Sri Rama ).....	62
Gambar 4.2. Karya Berjudul ( Lompatan Hanoman ).....	64
Gambar 4.3. Karya Berjudul ( Nginjen ing Asokavana ).....	66
Gambar 4.4. Karya Berjudul ( Hanoman Kejiret Pusaka Astra ).....	68
Gambar 4.5. Karya Berjudul ( Hanoman Obong ).....	70
Gambar 4.6. Karya Berjudul ( Hanoman Sowan Kiskenda ).....	72

## DAFTAR LAMPIRAN

Poster Pameran.....	79
Katalog Pameran .....	80
Biodata .....	84



## INTISARI

Penciptaan karya seni kulit dengan judul Pengabdian Hanoman kepada Sri Rama dalam kisah Ramayana mengandung pesan yang sangat mendalam. Bertujuan untuk mengenalkan kepada masyarakat dan penikmat seni dengan menampilkan adegan yang ada di kisah Ramayana dalam wujud hiasan dinding.

Metode pendekatan yang digunakan dalam karya ini yaitu teori alih wahana dan teori estetika, teori ini digunakan sebagai acuan dalam membuat karya. Sedangkan metode penciptaan karya menggunakan metode tiga tahap enam langkah proses penciptaan karya seni dari SP. Gustami. Tahap yang dilalui dari tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, sampai dengan verifikasi.

Karya yang dihasilkan berjumlah enam dalam bentuk karya panel, yaitu berjudul (1) “Hanoman Ngabdi Sri Rama”, (2) “Lompatan Hanoman”, (3) “Nginjening Asokavana”, (4) “Hanoman Kejiret Pusaka Astra”, (5) “Hanoman Obong”, (6) “Hanoman Sowan Kiskenda”. Dalam karya ini berisi potongan adegan – adegan ketika Hanoman sedang melakukan pengabdian kepada Sri Rama berwujud wayang kulit purwa *gagrag* Yogyakarta.

**Kata kunci : Pengabdian Hanoman, Ramayana, Tatah Sungging, Gagrag Yogyakarta**



## **ABSTRACT**

*The creation of leather art with the title Devotion of Hanoman to Sri Rama in the Ramayana story contains a very deep message. It aims to introduce the public and art lovers by presenting the scene in the Ramayana story in the form of wall decoration.*

*The approach method used in this work is Transformation theory and aesthetic theory, this theory is used as a reference in making works. While the method of creating works uses a three-stage, six-step method of the process of creating works of art from SP. Gustami. The stages are passed from the stages of preparation, incubation, illumination, to verification.*

*The resulting works are six in the form of panel works, entitled (1) "Hanoman Ngabdi Sri Rama", (2) "Lompatan Hanoman", (3) "Nginjen ing Asokavana", (4) "Hanoman Kejiret Pusaka Astra", (5) "Hanoman Obong", (6) "Hanoman Sowan Kiskenda". This work contains pieces of scenes when Hanuman was doing devotion to Sri Rama in the form of wayang kulit purwa gagrag Yogyakarta.*

**Keywords :** *Hanoman Devotion, Ramayana, Tatah Sungging, Gagrag Yogyakarta*



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Wayang merupakan salah satu seni pertunjukan yang ada di Indonesia, eksis di pulau Jawa dan Bali. Wayang telah diakui sebagai salah satu warisan budaya dunia oleh UNESCO. Pertunjukan wayang memadukan dari beberapa aspek seni diantaranya, seni rupa, seni musik, seni drama atau pertunjukan dan sastra. Wayang kulit purwa merupakan karya bangsa Indonesia, dengan berkembangnya zaman seni pertunjukan wayang semakin unik, dengan terciptanya bentuk – bentuk dan tema – tema cerita atau lakon baru, namun dengan sedemikian pesatnya perkembangan seni, wayang kulit purwa masih eksis di kalangan masyarakat Jawa. Ini merupakan salah satu bukti bahwa Wayang Kulit Purwa mempunyai nilai latar belakang historis, filosofis, pedagogis dan nilai simbolis yang kuat sekali, sehingga tidak pernah mati (Soedarsono, 1972 :10-11)

Pertunjukan wayang kulit purwa memiliki dua sumber diantaranya cerita Ramayana dan cerita Mahabarata. Cerita Mahabarata dimulainya kelahiran keluarga Pandawa hingga musnahnya Keluarga Kurawa, sedangkan cerita Ramayana yaitu bercerita tentang Ramawijaya terutama cerita penculikan Shinta sampai dengan kematian Raja Rahwana. Dalam peristiwa penculikan Shinta, Prabu Ramawijaya dibantu oleh Lesmana, Hanoman, Sugriwa dan Anggada untuk merebut Shinta dari tangan Rahwana, Hanoman memiliki peran yang sangat penting dalam peristiwa ini, bahkan Hanoman sampai mengabdikan kepada Prabu Ramawijaya untuk membawa kembali Shinta dengan selamat. Sumber penciptaan karya yang digunakan oleh penulis merupakan terjemahan dari Epos Ramayana yang telah ditulis dengan Bahasa Indonesia.

Wayang kulit berbahan dasar dari kulit binatang, dipahat sedemikian rupa hingga membentuk suatu karakter, kemudian pemain wayang dalam sebuah pertunjukan disebut dalang dengan diiringi musik gamelan. Kulit yang

digunakan bisa dari hewan kerbau, sapi bahkan kambing, bentuk visual wayang kulit yang dikenal oleh masyarakat sekarang merupakan bentuk yang sudah mengalami penyesuaian daerah masing – masing. Jika diselidik dari bentuk wayang kulit dari berbagai daerah memiliki perbedaan yang signifikan, misalnya bentuk wayang kulit dari Yogyakarta jika disandingkan dengan wayang kulit dari Surakarta dengan nama tokoh yang sama akan terlihat berbeda dari pahatan dan pewarnaannya, maka dari itu timbul *Gagrag* atau gaya masing-masing daerah.

Mayoritas pertunjukan wayang kulit di Jawa menggunakan Bahasa Jawa halus dan dibunyikan menggunakan irama yang indah hingga membuat penonton merasa masuk kedalam sebuah cerita wayang yang dimainkan, namun tidak demikian dengan penonton yang kurang memahami Bahasa Jawa, keterbatasan pemahaman Bahasa hanya memberikan penonton keindahan visual yang disuguhkan sehingga tidak dapat fokus kepada cerita yang dibawakan oleh dalang, yang menggugah penulis untuk mengangkat cerita wayang kulit purwa yaitu tentang Pengabdian tokoh Hanoman kepada Ramawijaya ke dalam sebuah wujud penggalan atau potongan perjalanan ketika Hanoman bertujuan menyelamatkan Shinta.

Wujud yang akan diciptakan terlihat mirip dengan wayang beber namun sangat berbeda ketika ditinjau dari bahan dan teknik pengerjaannya. Wayang beber terlukis diatas daun lontar sedangkan karya yang akan diciptakan menggunakan bahan kulit perkamen menggunakan teknik tatah sungging *gagrag* Yogyakarta, sehingga dapat memperlihatkan keindahan seni pahat yang ditimbulkan. Memang ada beberapa karya yang mengangkat cerita Ramayana tetapi hanya adegan Rama dan Shinta, sedang karya ini menceritakan tentang bentuk pengabdian tokoh Hanoman kepada Ramawijaya yang ingin menyelamatkan Shinta. Perbedaan lain dengan karya terdahulu yang biasanya menggunakan bahan kertas atau kanvas dengan teknik sungging, sedang karya ini dibuat dengan lembaran kulit perkamen menggunakan teknik tatah sungging dan akan dipasang pada frame yang akan digantung pada dinding, cara menikmati karya ini dengan mengurutkan adegan awal hingga akhir.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana konsep penciptaan karya kulit dengan judul Pengabdian Hanoman Kepada Sri Rama dalam kisah Ramayana ?
2. Bagaimana Proses Penciptaan karya kulit dengan judul Pengabdian Hanoman Kepada Sri Rama dalam kisah Ramayana ?
3. Bagaimana hasil karya kulit dengan judul Pengabdian Hanoman Kepada Sri Rama dalam kisah Ramayana ?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan Penciptaan**

- a. Menjelaskan konsep penciptaan karya dengan judul Pengabdian Hanoman Kepada Sri Rama dalam kisah Ramayana
- b. Menjelaskan Proses Penciptaan karya kulit dengan judul Pengabdian Hanoman Kepada Sri Rama dalam kisah Ramayana
- c. Menghasilkan karya kulit dengan judul Pengabdian Hanoman Kepada Sri Rama dalam kisah Ramayana

### **2. Manfaat Penciptaan**

#### a. Manfaat Teoritis

Penciptaan ini diharapkan memberikan manfaat bagi bidang seni rupa, khususnya tentang penciptaan karya kulit dengan teknik tatah sungging dengan mengangkat suatu peristiwa dari sebuah teks kisah Ramayana maupun Mahabarata.

#### b. Manfaat Praktis

##### 1) Bagi Mahasiswa

Melalui penciptaan karya dengan judul Pengabdian Hanoman Kepada Sri Rama dalam kisah Ramayana ini, penulis berharap mampu menumbuhkan benih kecintaan terhadap budaya nusantara. Mahasiswa sebagai cikal bakal pemerhati dan pelaku seni bisa menjadi regenerasi selanjutnya bagi keberlanjutan karya kulit.

##### 2) Bagi Masyarakat

Sebagai sumber informasi tentang karya kulit dengan judul Pengabdian Hanoman Kepada Sri Rama dalam kisah Ramayana



dan di visualkan kedalam karya dua dimensi dan dapat digantung sebagai elemen interior.

### 3) Bagi Pemerintah Daerah

Penciptaan karya ini diharapkan dapat membuka kesadaran pihak Instansi atau Lembaga Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta tentang karya – karya seni rupa yang mengangkat ke agungan dan keistimewaan Yogyakarta dari bentuk tatahan maupun sunggingan yang telah ada sejak pertama kali Keraton Kasultanan Yogyakarta berdiri.

## D. Metode Pendekatan

### 1. Pendekatan Alih Wahana

Pendekatan alih wahana menjelaskan tentang adanya perubahan suatu bentuk kesenian menjadi bentuk kesenian yang lainnya. Alih wahana mencakup kegiatan penerjemahan, penyaduran, dan pemindahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian yang lain (Sapardi, 2018:9). Pendekatan alih wahana digunakan sebagai dasar pembuatan karya dengan judul Pengabdian Hanoman Kepada Sri Rama Dalam Kisah Ramayana karena sumber karya tersebut dari bentuk sastra yang diubah ke dalam karya seni rupa. Karya sastra yang dimaksud yaitu dalam kitab Ramayana bagian Sundara Kandha diambil beberapa potongan adegan dan digubah ke dalam bentuk karya seni rupa.

### 2. Pendekatan Estetika

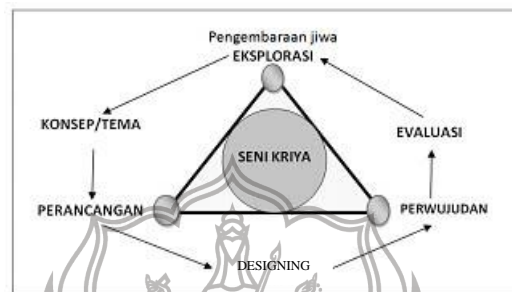
*Menurut Van Mater Ames dalam kutipan Hidayatullah “ Estetika merupakan suatu telaah yang berkaitan dengan penciptaan, apresiasi manusia dan kritik karya seni dalam konteks yang berkaitan dengan manusia dan peranan seni dalam perubahan dunia. (Hidayatullah, 2016:6)*

Metode Estetika mengacu kepada nilai – nilai estetis yang terdapat pada unsur – unsur keindahan dalam setiap rancangan karya seni yang dikreasikan dalam beberapa teknik. Perancangan sebuah karya seni mengutamakan keindahan sangat penting. Terutama dalam menciptakan karya baru yang lebih inovatif. Menurut Djelantik, Estetika merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang keterkaitan suatu hal atau benda

dengan keindahan dari semua aspek keindahan. Konsep keindahan yang terdapat dalam teori ini berupa wujud yang terdiri dari aspek bentuk, warna, struktur, gerak, dan sinar (Djelantik,1999:7)

Aspek dalam teori estetika ini digunakan sebagai acuan untuk memvisualisasikan pengabdian tokoh Hanoman kepada Sri Rama dalam kisah Ramayana untuk menghasilkan motif yang inovatif dan indah. Pada penciptaan karya ini tentu tidak akan melupakan aspek bentuk, warna, garis, tekstur, ruang, dan cahaya.

## E. Metode Penciptaan



**Gambar 1.1. Skema tiga tahap enam langkah proses penciptaan karya seni kriya (Sumber : Gustami Sp, 2007:329)**

Metode penciptaan digunakan sebagai tahapan dasar dalam pembuatan sebuah karya agar penciptaan karya dapat terarah dengan jelas. Karya ini mengkolaborasikan antara empat tahap proses kreatif dari Graham Wallas berisi tentang tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi dengan Metode penciptaan dari SP. Gustami yang sering disebut dengan tiga tahap enam langkah yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan.

### 1. Tahap Persiapan

Tahapan ini merupakan analisis awal (menemukan masalah) penciptaan karya, tahap ini penulis kolaborasikan dengan Metode penciptaan dari SP. Gustami ditahap eksplorasi yaitu untuk menggali data serta informasi dari cerita Ramayana tentang bentuk pengabdian Hanoman kepada Sri Rama dan tentang bagaimana bentuk visual wayang gagrag Yogyakarta, kemudian data digunakan untuk mencari bagian adegan yang menarik dan memiliki

nilai dari pengabdian tersebut untuk di terapkan pada kulit perkamen. Langkah yang dijalani dalam tahap persiapan sebagai berikut :

- a. Pengumpulan data dengan metode observasi dan relasi. Sebelum masuk dalam tahap pengerjaan, dilakukan proses pengumpulan data melalui sumber bacaan dan buku yang mengandung ide dalam menciptakan karya, tempat yang dituju untuk menemukan buku yang membahas tentang kriya kulit dan buku yang membahas tentang penggalan cerita Ramayana serta yang membahas tentang wayang kulit gagrag Yogyakarta dari perpustakaan Jurusan seni kriya ISI Yogyakarta, Perpustakaan UPT ISI Yogyakarta, dan sumber internet. Observasi dilakukan dengan melihat secara langsung pameran seni rupa yang bertema tentang wayang maupun itu berkisah tentang Ramayana maupun Mahabarata, selain itu untuk menambah data serta informasi tentang ide penciptaan karya juga mengikuti kelas Tatah Sungging di Jurusan Pedalangan di Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta.
- b. Imajinasi objek dari berbagai interpretasi dalam adegan pengabdian tokoh Hanoman kepada Sri Rama dalam kisah Ramayana ke dalam material lembaran kulit perkamen dan dibuat menggunakan teknik tatah sungging wayang kulit gagrag Yogyakarta sebagai karya panel.
- c. Mencari landasan dari beberapa teori yang akan digunakan dan data acuan dari berbagai sumber yang membahas tentang pengabdian Hanoman kepada Sri Rama dalam kisah Ramayana serta tentang wayang kulit gagrag Yogyakarta.

## 2. Tahap Inkubasi

Inkubasi adalah bagian dari proses ketika mencari pola – pola acak yang berhubungan dengan ide dan konsep, tahap ini dikolaborasikan dengan metode penciptaan SP. Gustami di tahap Eksplorasi ini menghasilkan beberapa alternatif sketsa, desain, dan pola sebagai suatu karya alternatif. Langkah dalam tahap ini berupa penuangan ide/gagasan dalam beberapa

penggalan adegan pengabdian Hanoman kepada Sri Rama dalam konsep wayang gagrag Yogyakarta dalam beberapa sketsa alternatif yang akan membantu untuk melanjutkan ke tahapan berikutnya dan dikembangkan menjadi sebuah karya.

### 3. Tahap Iluminasi

Tahap iluminasi menjelaskan tentang hasil dari pemikiran acak yang telah dirancang pada tahapan eksplorasi, tahap ini dikolaborasi dengan metode penciptaan SP.Gustami yang sudah memasuki tahapan perancangan yaitu berupa sketsa alternatif dari beberapa penggalan yang menggambarkan pengabdian tokoh Hanoman kepada Sri Rama dalam kisah Ramayana. Tahapan selanjutnya memilih beberapa penggalan yang akan menjadi wakil dari beberapa adegan menjadi sketsa alternatif terpilih.

### 4. Tahap Verifikasi

Bagian ini merupakan pembuktian gagasan secara empiris dalam nilai – nilai estetika, tahapan ini dikolaborasikan dengan metode penciptaan SP.Gustami masuk pada bagian perancangan dimana sketsa alternatif terpilih diuji dan dijabarkan menjadi karya desain yang detail dengan nilai – nilai estetika. Kemudian, tahap terakhir dari metode penciptaan SP.Gustami adalah tahap perwujudan karya, dengan langkah yang sistematis agar tema tidak meleset serta konsep ataupun karya sesuai dengan tema sebelumnya, dimulai dengan persiapan bahan serta alat, tahapan pengerjaan atau perwujudan karya.