

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Mendaki gunung merupakan salah satu aktivitas petualangan alam bebas dengan orientasi pegunungan dan alam terbuka yang kerap digeluti pemuda dengan jiwa berpetualangan yang tinggi. Pendakian gunung diartikan sebagai ranah kontemplasi diri yang membebaskan hidup dari kesibukan di perkotaan dengan mendekat kepada alam sebagai refleksi dan terapi emosionalnya, hal itu diimplementasikan dari kegiatannya yang berjalan kaki melewati hutan, tebing, bukit dengan beban dan keterbatasan yang dimilikinya.

Trend pendakian gunung saat ini menjadi kegiatan yang sangat populer, hal itu bisa dilihat dari meningkatnya antusias anak muda yang berlomba-lomba menuju ke alam bebas dengan pegunungan sebagai tempat rekreasi dan refleksi diri, melainkan klaim pemuda pencinta alam yang memvalidasi *ecosphy* sebagai bekal dengan eksistensi di perkotaan.

Kegiatan mendaki gunung memiliki implikasi positif menurut Yitno (1997), penyadaran kembali kegiatan badan meliputi bernafas, berjalan dan melihat, menumbuhkan rasa penghargaan terhadap air, udara, dan tanah. Menumbuhkan persahabatan dan solidaritas, serta menjembatani kesenjangan sosial dengan menumbuhkan rasa cinta pada alam.

Menurut MacCannel (1999) dalam (Prastowo dan Rasyid. 2019: 2), kegiatan pendakian adalah upaya menaklukkan diri sendiri dari kalangan *leisure class* untuk menikmati hidup dengan cara mendekat kepada alam, seperti petualangan dengan hobi, kegiatan spiritual, olahraga dan rekreasi yang saling berkaitan dengan tidak mencangkup satu segi saja.

“Pelajari alam, cintai alam, tetap dekat dengan alam. Itu tidak akan pernah mengecewakanmu”

-Frank Loyd Wright.

Berpetualang ke alam sebagai metode terbaik dalam mengenali diri, menambah pengalaman, bertambah teman, dan belajar bertahan dari segala aspek kehidupan dengan tidak lupa belajar bersyukur. Sebagian orang menganggap pendakian gunung menjadi sebuah proses pendewasaan diri dengan orientasi pegunungan sebagai panggung kehidupannya, sehingga mendaki dirasa perlu minimal satu kali dalam hidupnya.

“Ketertarikan orang terhadap hobi pendakian mungkin mulai delapan tahun belakangan ini. Mulanya dari komunitas kecil di online, mulai hype, aktivitas mendaki gunung bermuara pada ajang eksistensi melalui media sosial. Hari ini, dengan mudahnya seseorang menemukan foto dan video di internet tentang pendakian berbagai gunung di Tanah Air” tutur Wisnu Wiryawan, anggota Asosiasi Pemandu Gunung Indonesia (APGI) yang lama bergelut dengan wisata pendakian, saat ditemui KompasTravel di bazar Indofest 2019, Kamis (7/3/2019).

Salah satu imbasnya, dunia pendakian kerap dirundung kabar duka mengenai kecelakaan sampai kematian para pendaki di alam bebas. Hal ini menjadi noda tersendiri ketika menjangkitnya tren wisata pendakian juga menyisakan pelbagai dampak positif. “Besarnya kemungkinan, trend pendakian tidak sebanding dengan edukasi para pendaki

Artikel ini telah tayang di Kompas.com dengan judul "Mengapa Wisata Pendakian Semakin Mewabah Setiap Tahun?"

Penulis : Vitorio Mantalean

Gambar 1. Artikel fenomena pendakian gunung

Sumber: <https://travel.kompas.com>

Kegiatan ini kerap memakan korban, kecelakaan cenderung terjadi pada orang yang tidak siap secara fisik, psikologis, dan sosial. Orang yang sehat secara fisik dan mental berkemampuan menaklukkan gunung setinggi apapun (Sulaeman 1985:124). Legalitas dengan sudut pandang sosial sebagaimana relevansinya pendakian gunung terhadap gerakan lingkungan begitu ambivalensi dengan massifnya pendaki yang kerap lalai dalam aktivitasnya. Hal itu bisa dilihat dari meningkatnya sampah dan kecelakaan yang biasa dijumpai dalam proses pendakian, dengan kurangnya wawasan dan pengalaman seorang pendaki dalam menjalani aktivitasnya sangat membahayakan dirinya. Diperlukannya informasi yang plural dan aktual mengenai ketinggian pegunungan, medan trek pendakian, sumber air, batas vegetasi, dan lain-lain, dalam menanggulangi masalah pendakian yang terjadi saat ini. Kondisi cuaca pegunungan yang mudah berubah-ubah, kabut, hujan, longsor, badai, hingga ancaman serangan hewan liar yang mengintai adalah hambatan objektif dalam sebuah pendakian.

Dalam Sukarmin (1995), Bonington (Prasidi, 1987: 4) dikatakan bahwa mendaki gunung berarti melangkah ke ruang ketidaktahuan yang penuh dengan ketidakpastian, sehingga pendakian harus dipersiapkan secara optimal. Minimnya kesadaran pendaki dalam menjalani aktivitasnya yang kerap menimbulkan keresahan dalam proses pendakian, menciptakan konvensi seorang pendaki dalam menjalani aktivitasnya. Perupa dapat mengkaji permasalahan fenomena pendakian yang cukup populer saat ini, dengan individu yang lebih mengedepankan eksistensinya sebagai pendaki ketimbang konvensinya sebagai seorang pendaki. Namun perupa tidak mengintervensi atas itu, Seperti statment Rustie Baillie of the

Colardo Outward Bound School *when he famously said*, “Let the mountains speak for themselves” (James, 1980: 1). Pendakian gunung adalah tanah egaliter, peran pendakian yang terlepas dari eksistensinya juga kemungkinan mengganggu ketidaknyamanan pendaki dalam menikmati konvensi dan sensualitas aktivitas ini yang seras dengan banyak gerakan kontemporer.

Pengalaman prihal lanskap dan trek pendakian gunung menarik bagi perupa untuk diimplementasikan kedalam karya. Merepresentasikan pengalaman dan wawasan dalam proses pendakian dirasa perlu untuk merefleksi pendaki dalam menjalani aktivitasnya, karena pengalaman adalah objek estetis dari pendakian gunung itu sendiri.

Perupa menggunakan medium berkesenian yang cukup dekat dengan teknik berkesenian perupa. Seni cukil sebagai bagian dari medium seni grafis konvensional yang perupa tekuni, diimplementasikan kedalam proses penciptaan karya dengan kebaruan metode penyajian.

Seni cukil sebagai teknik berkarya, dengan menggunakan media acuan cetak lino untuk mentransfer tinta menjadi medium yang perupa pilih. Hal ini digunakan perupa untuk memudahkan perupa dalam proses artistik, sebagaimana kelembutan media lino dalam proses pencukilannya. Disisi lain perupa mengkombinasikan teknik seni cukil dengan metode reduksi, karena perupa hanya menggunakan satu plat acuan cetak dalam menciptakan karya. Hal ini dipilih untuk memberi eksklusivitas dengan penumpukan warna yang sempurna (*Chiaroschuro*) pada karya.

Pemilihan teknik seni cukil dalam proses berkarya dirasa paling relevan dengan ide gagasan perupa, selain konvensinya sebagai media publikasi penempatan bidang yang lebih tinggi sebagai acuannya menjadikan korelasi teknik dan ide gagasan yang perupa kaji cukup relevan. Seni cukil dikenal dengan keotentikan guratan pada tekniknya yang cukup mengidentifikasi seorang perupanya. Tentang bagaimana prosesnya yang membutuhkan kesabaran dan ketelitian cukup merefleksi ide gagasan seorang perupa. Hal itu sesuai dan relevan dengan figur seorang pendaki dalam menjalani kegiatannya, perihal tuntutan untuk mampu mengendalikan ego dan kesiapannya dalam melewati rintangan yang akan dihadapinya.

Karya ini ditujukan untuk merefleksi masyarakat yang tertarik dan ingin mencoba kegiatan mendaki gunung, dalam mensisati aktivitasnya di alam bebas yang penuh dengan ketidakpastian. Tentang bagaimana interpretasi dan esensi petualangan dalam kegiatan mendaki gunung sebagai media terapi yang memvalidasi *ecosophy*, melalui sensualitas dengan gerakan eksistensi kontemporer.

Perupa juga menggunakan pendekatan seni postmodern dalam menarasikan ide dan topik yang dikaji secara subjektif, dengan kebenarannya yang relatif sebatas kritikan emosional. Hal ini digunakan untuk memberi refleksi dalam mempertahankan eksistensi, dengan mengakomodasi sebuah pendakian yang konvensinya begitu memvalidasi *ecosophy* disetiap aktivitasnya. Perupa juga menggunakan seni cukil sebagai media berkarya yang hanya mengakomodasi teknik dan medium dalam bentuk menciptakan kebaruan penyajian karya.

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Perkembangan ide penciptaan didasari pada gagasan-gagasan umum perupa sebelum topik yang diangkat dan ditetapkan, dengan gagasan serta topik yang perupa ajukan diantaranya;

Potret Pendakian Gunung dalam Karya Seni Grafis Cetak Tinggi. Perupa memilih potret sebagai ide penciptaan dengan alasan menampilkan sebuah objek pendaki dalam aktivitasnya saja. Tentu ini tidak sesuai dengan tujuan perupa yang menganggap sebuah kegiatan pendakian adalah lanskap, dengan korelasi antar unsur yang begitu kuat menurut perupa. Terbatasnya ide gagasan dalam visual, dan kurangnya ketertarikan terhadap potret yang hanya menampilkan figur pendakinya saja dirasa kurang efektif untuk perupa dalam menarasikannya.

Selanjutnya Representasi Aktivitas Pendaki Gunung dalam Karya Seni Grafis Cukil Kayu. Dengan ide penciptaan ini perupa merasa kurang efektif karena petualangan hanya terkonsep dengan aktivitas pendakian perupa saja, dengan maksud mengesampingkan esensi aktivitas dalam kegiatan pendakiannya. Disisi lain terbatasnya medium eksplorasi berkarya karena menggunakan medium seni grafis dengan pakem konvensionalnya yang terbatas, bisa sangat menyulitkan perupa dalam proses eksplorasi berkarya. Perupa menyadari betul karakter berkarya perupa yang kerap memvisualkan *landscape naturalis* dalam berkarya seni rupa.

Dengan minat perupa pada seni cukil dan pendakian gunung sebagai topik dari ide gagasan yang mampu memudahkan perupa dalam proses penciptaan karya seni rupa, perupa mengajukan judul Lanskap Mendaki Gunung dalam Karya Seni Cukil.

Dalam rujukan ke tiga ide penciptaan karya ini, variabel judul dengan kaidah estetik yang perupa gunakan cukup berbenturan. Lanskap dan mendaki gunung terlalu modern sehingga dirasa kurang relevan dengan kaidah estetik postmodern yang perupa gunakan. Perupa memilih konsisten dengan postmodern sebagai kaidah estetik dengan alasan untuk mengakomodasi teknik sebagai bentuk refleksi ide gagasan yang hanya mengakomodasi tanpa menyalahkan nilai yang berlaku. Perubahan serta perkembangan ide penciptaan tersebut didasarkan pada kemampuan perupa untuk dapat fokus dalam mengembangkan topik yang diangkat.

Perupa cukup mendapat masukan melalui proses bimbingan sehingga perupa memilih "*Petualangan Pendakian Gunung dalam Karya Seni Cukil*" sebagai judul utama dalam proses penciptaan karya.

Pemilihan judul petualangan pendakian gunung dengan karya seni cukil sebagai medium berkarya dirasa paling relevan dengan ketertarikan dan latar belakang kajian perupa. Pandangan perupa mengenai jalur pendakian gunung sebagai media terapi dan refleksi menjadi faktor internal dalam menyikapi fenomena pendakian gunung yang dirasa relevan dan ikut memotivasi perupa dalam skripsi penciptaan karya seni rupa.

Semakin populernya trend pendakian gunung memberikan implikasi terhadap keberlangsungan ekosistem alam pegunungan dengan meningkatnya resiko kecelakaan yang kerap merugikan orang banyak. Minimnya kesadaran pendaki dalam menjalani aktivitasnya di alam yang penuh dengan ketidakpastian, memerlukan sebuah pengalaman yang optimal dalam mempersiapkannya.

Fenomena ini menjadi faktor eksternal yang ikut mendorong dan memotivasi perupa dalam skripsi penciptaan karya, sehingga perupa memilih menginterpretasikan esensi petualangan dengan lanskap kegiatan mendaki gunung sebagai media reflektif dan informatif dalam mensiasatinya.

C. Fokus Penciptaan

Petualangan Pendakian Gunung dalam Karya Seni Cukil berfokus pada tiga aspek penciptaan, diantaranya Aspek Konseptual, Aspek Visual, dan Aspek Oprasional. Perupa fokus terhadap tiga aspek penciptaan yang menjadi dasar dalam gagasan ide penciptaan yang perupa terapkan. Berikut tiga aspek fokus penciptaan diantaranya:

Aspek Konseptual

Dalam aspek konseptual, fokus penciptaan karya didasari oleh ide serta gagasan dengan latar belakang yang mengacu pada terbentuknya karya seni rupa. Aspek konseptual ini dijelaskan dalam penemuan sumber inspirasi, interest seni, interest bentuk, serta prinsip estetika yang digunakan.

a. Sumber Inspirasi

Aspek penciptaan konseptual yang meliputi sumber inspirasi berasal dari realitas eksternal dengan hobi berpetualang mendaki gunung perupa sebagai

media refleksi dan terapi. Menurut perupa pergi ke alam adalah bagian dari kontemplasi diri dengan kesadaran penuh menjadi makhluk kecil bagaikan dari alam semesta. Tanah pegunungan yang egaliter dengan satu-satunya bentuk intervensi kehidupan dari alam menciptakan mental dan sensualitas yang baik sebagai sebuah pengalaman bertahan hidup dengan dinamika kehidupan di perkotaan.

Fenomena kegiatan mendaki gunung yang ikut memotivasi perupa dalam skripsi penciptaan karya adalah aktivitas pendakian gunung yang semakin berkembang memberikan implikasi terhadap meningkatnya resiko kecelakaan dengan minimnya kesadaran seorang pendaki dalam menjalani aktivitasnya.

Konvensi mendaki gunung bukan lagi kegiatan *extream* yang membutuhkan ketangkasan dengan segelintir orang pilihan semesta yang mampu menikmatinya, melainkan rekreasi ke alam bebas dengan aktualisasi diri melalui gerakan kontemporernya pada alam menjadi kontradiksi esensi kegiatan petualangan dengan ketidak stabilan estetikanya.

Kegiatan petualangan pendakian gunung dengan esensinya sebagai refleksi dan terapi mulai bias dalam eksistensi sebuah pendakian. Validasi aktualitas sebuah pendakian menjadi fenomena baru dalam kegiatan pendakian, hal ini memberikan implikasi terhadap masifnya sebuah kegiatan pendakian gunung seperti merusak habitat satwa dan tumbuhan edelweiss yang dilindungi dengan dokumentasi di puncak pegunungan sebagai aktualisasi penahlukannya. Hal ini menjadi paradoks dengan hilangnya kesadaran bahwa figur pendaki adalah

mahluk kecil bagian dari alam semesta yang keberadaanya perlu dipertanggung jawabkan.

b. Interes Seni

Interes seni yang digunakan adalah reflektif. Perupa menggunakan interes reflektif sebagai bentuk penciptaan kajian berdasarkan realitas khayali yang aktual mengenai refleksi dan terapi kegiatan petualangan pendakian gunung, dengan konvensi seorang pendaki melalui implementasi esensi dari pengalaman berpetualang di gunung. Interest seni ditujukan bagi apresiator maupun penikmat seni yang memiliki minat terhadap kegiatan mendaki gunung, dalam memberikan informasi yang aktual tentang realitas jalur pendakian gunung dan perkembangan trend pendakian yang menjadi sebuah fenomena baru dalam kegiatan pendakian.

c. Interest Bentuk

Interest bentuk yang ditampilkan perupa adalah interest bentuk figuratif dan imajinatif. Dalam hal ini perupa menampilkan pelbagai momen pendakian gunung melalui aktivitas sebuah pendakian melalui gestur, objek, dan proses sebuah pendakian yang divisualkan melalui bentuk figuratif, dengan Fenomena kegiatan mendaki gunung melalui lanskap *road map* alam pegunungan yang ditampilkan melalui bentuk imajinatif adalah bentuk-bentuk yang mendukung perupa dalam memvisualkannya karya seni reflektif yang informatif.

d. Prinsip Estetika

Perupa menggunakan prinsip estetika seni postmodern dengan mengangkaji gagasan yang merepresentasikan pengalaman dan wawasan dalam petualangan mendaki gunung. Pemilihan estetika postmodern dirasa paling relevan dengan ide dan topik gagasan perupa tentang tujuan sebuah pendakian yang selalu berkembang, sehingga perupa hanya mengakomodasi dengan menawarkan alternatif gagasan mendaki gunung yang begitu memvalidasi *ecosophy* disetiap aktivitasnya menjadi refleksi dan terapi diri dalam menjanai kehidupan. Disisi lain mendaki gunung adalah tanah egaliter dengan segala kebebasan aktivitasnya, sehingga hanya alam yang boleh mengintervensi perjalanan kita.

Dari segi visual karya yang diciptakan perupa mengimplementasikan warna-warna gradasi yang selaras pada lanskap pendakian, namun terkesan kontras dengan perpaduan *tune* warna yang ditampilkan pada objek pendaki dalam setiap *miniprint* yang dibuat oleh perupa. Implementasi ini digunakan untuk memberikan pesan intervensi pendaki terhadap keberlangsungan alam dalam kegiatan pendakian, sehingga penciptaan ini memberikan implikasi terhadap keutuhan visual yang membuat karya menjadi *hybrid* dalam segi keutuhan visual. Disisi lain pencerminan ini digunakan dalam mengakomodasi keutuhan karya yang memberikan refleksi akan pesan dikotomi kegiatan pendakian, dalam mengkalsifikasi golongan yang mengklaim dirinya sebagai pencinta alam namun kontradiksi dengan gerakan lingkungannya terhadap alam.

Melalui pendekatan teknik seni cukil, perupa menyampaikan ide gagasan dengan kebaruan metode dan tampilan pada karya untuk menjadi sebuah

alternatif dalam mengakomodasi teknik sebelumnya yang begitu kaku dengan batasan-batasannya. Berdasarkan konvensi berkarya seni grafis modern, karya harus dicantumkan edisi dengan dibubui tanda tangan sebagai label otentik dari karyanya. Disisi lain penciptaan karya seni cukil yang kaku hanya sebatas karya dalam figura yang disobek setiap sisinya dalam memberikan kemurnian menjadi ambivalensi dengan sejarah kemunculannya sebagai media publikasi yang kerap menyuarakan propaganda dalam kajiannya. Perupa mencoba memberikan kebaruan dalam teknik penciptaan karya yang ingin perupa sajikan, seperti memberikan label otentik yang tidak hanya sebatas edisi dan tanda tangan perupanya, melainkan label yang perupa buat sendiri sebagai identitas berkarya perupa, serta penyajian karya yang digantung mengambang menggunakan tali sebagai bentuk perlawanan karya seni cukil yang kaku sebatas pajangan.

Aspek Visual

Eksplorasi segi visual memiliki fokus pada penciptaan *Subject matter*, struktur visual, komposisi rupa, dan simbol-simbol yang digunakan sebagai korelasi antara aspek konseptual dan visual pada karya yang diciptakan.

- a. Subject matter

Subject matter merupakan pokok permasalahan atas topik yang telah ditentukan dalam Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa, dengan tema utama sebuah fenomena pendakian gunung dalam masifnya kegiatan pendakian yang memberikan dampak buruk terhadap kelestarian alam, dengan eksistensinya yang berkembang dalam tradisi kegiatan sebuah pendakian.

b. Struktur Visual

Struktur visual didasarkan pada *subject matter* yang telah ditentukan dengan diimplementasikan berdasarkan kesatuan unsur visual yang relevan terhadap pesan yang ingin disampaikan. Visual yang perupa tampilan merupakan representasi dari pengalaman dan refleksi dari narasumber pendakian gunung yang telah perupa narasikan bersama pengalaman empiris perupa dalam kegiatan mendaki gunung.

Komposisi bentuk figuratif dan imajinatif dalam objek nyata maupun semu, dengan menggunakan warna-warna yang beragam pada karya menjadi kesatuan visual yang ingin diimplementasikan perupa dalam mendukung kaidah yang digunakan. Objek figur yang ditampilkan menggunakan gestur yang telah diinterpretasikan terhadap tujuan seorang pendaki dalam melakukan aktivitasnya. Stils dan deformasi bentuk, visual dalam mengimplementasikan lanskap kegiatan pendakian, menjadi eksplorasi struktur visual yang perupa tampilan. Perwujudan medan trek pendakian yang dinamis sebagai refleksi fenomena pendakian menjadi realitas aktual petualangan pendakian gunung

sebagai kegiatan yang tangguh dengan membutuhkan ketangkasan disetiap prosesnya. Disisi lain perwujudan ini memberikan sugesti akan dinamika kegiatan petualangan dengan segala ketidakstabilan estetikanya.

c. Gaya pribadi

Karakteristik yang digunakan perupa dalam proses penciptaan karya diantaranya menggunakan ruang tepi yang eksploratif, menampilkan gaya cukilan garis bergelombang repetisi yang tegas, menampilkan warna-warna gradasi yang kontras komplementer menjadi ciri khas berkarya perupa dalam mengimplementasikan petualangan pendakian gunung, Serta penerapan label otentik “At vibes” yang menjadi identitas gaya pribadi perupa.

Perwujudan ini sesuai dengan karakteristik seorang perupa yang memiliki ketertarikan khusus pada petualangan alam bebas, dengan menampilkan gradasi warna sebagai implementasi pengalaman dan jiwa yang berkembang, serta mencermati garis cukilan pada karya yang mampu mengidentifikasi emosional proses artistik perupanya.

Aspek Oprasional

Aspek Oprasional mencakup penjelasan dalam proses artistik yang terdiri dari tiga tahap diantaranya, tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Secara keseluruhan perupa menggunakan medium seni cukil dengan metode *reduksi* dalam mempersentasikan petualangan pendakian gunung. Visual karya yang perupa

tampilkan merupakan realitas aktual dari pengalaman dan refleksi dari narasumber dalam memberikan karya seni reflektif yang informatif.

- a. Tahap persiapan, perupa mempersiapkan media dalam berkarya seperti alat dan bahan diantaranya: Papan MDF/linoleum, pisau cukil, tinta cetak, pengencer tinta, kain perca, roll karet, kain dan kertas. Selanjutnya Perupa menyiapkan objek-objek figur pendaki yang telah perupa komputerisasi melalui *Adobe photoshop* untuk ditransfer pada plat acuan cetak saat proses penciptaan karya.
- b. Tahap pelaksanaan, ditahap ini adalah pembuatan desain acuan cetak yang ingin ditampilkan dalam visual karya. Perupa mentransfer objek-objek yang telah ditentukan ke media lino sebagai acuan cetak dengan bensin yang digosokan pada kertas ke media acuan cetak. Setelah objek telah melekat secara sempurna barulah perupa membuat sketsa dengan *drawing* manual berdasarkan kepekaan perupa dalam merepresentasikan lanskap nuansa dan fenomena pendakian yang ingin divisualakan.

Perupa memilih metode reduksi dalam mengaplikasikan medium seni cukil.

Hal ini digunakan untuk mendapatkan warna yang bertumpuk secara sempurna karena hanya menggunakan satu plat acuan cetak dalam menghasilkan karya. Disisi lain penggunaan metode reduksi dipilih dalam mendukung kaidah yang digunakan, karena metode ini dinilai lebih relevan dengan kondisi dan situasi saat ini yang meemungkinkan segalanya harus lebih instan. Perupa membuat titik acuan cetak yang menjadi acuan cetak selama proses berkarya, selanjutnya

plat dicukil dan diroll menggunakan tinta cetak yang telah ditentukan warnanya.

Setelah acuan cetak telah diberi tinta secara sempurna, barulah proses mentransfer warna ke media kertas yang telah disesuaikan dengan ukuran yang telah ditentukan, dengan kemudian *dipress* menggunakan tekanan langsung melalui mesin cetak hingga dikeringkan pada tempat yang telah disiapkan untuk menjemur karya.

- c. Tahap Akhir, setelah karya sudah kering secara sempurna barulah pemberian label otentik pada karya hingga tahap display karya. Dalam tahap ini perupa menggabungkan dua puluh tiga *miniprint* yang dicetak untuk menjadi kestuan karya dengan digantung menggunakan tali disetiap sisinya. Hal ini digunakan perupa dalam mendukung kaidah yang perupa gunakan sebagai pencerminan sifat dari postmodern yang *futuristic*, dengan berkarya seni cukil yang memperbaharui kemasan atau cara penyajiannya.

D. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan penciptaan karya yang dicapai pada skripsi penciptaan karya seni rupa adalah sebagai berikut:

1. Merefleksi kembali konvensi sebuah pendakian gunung yang serat dengan *ecosophy* disetiap aktivitasnya, menjadi refleksi dan terapi dalam menjalani kehidupan.

2. Menciptakan aspek visual pada karya berdasarkan *Subject matter*, struktur visual, unsur, dan prinsip seni rupa postmodern.
3. Menciptakan karya seni dengan medium, teknik, dan metode penciptaan karya seni cukil kontemporer.

E. Manfaat Penciptaan

Sebagai seorang perupa, diharapkan latar belakang penciptaan karya dengan ide serta gagasan yang diajukan dapat bermanfaat khalayak orang banyak, berikut manfaat dalam tujuan penciptaan karya:

1. Bagi Perupa

Dapat melatih proses berpikir dengan konseptual dan mengasah kepekaan mengenai interes seni yang terdapat pada visual karya. Mampu menambah wawasan dan edukasi dalam sebuah pendakian, dengan mengkaji ide serta gagasan berdasarkan pengalaman pribadi kedalam media rupa. Belajar menghargai proses dengan mengkaji pengalaman berkarya, serta menambah kepekaan estetik dari dalam diri untuk mampu menciptakan karya yang mudah diterima oleh masyarakat.

2. Bagi Prodi Pendidikan Seni Rupa

Skripsi penciptaan ini diharapkan menjadi referensi sivitas akademika dalam parameter korelasi ilmu pendidikan seni rupa dengan pendidikan alam melalui

metode penciptaan karya seni secara ilmiah, dengan melatih kepekaan cabang ilmu sebagai intuisi dalam eksplorasi medium dan teknik berkarya yang digunakan.

3. Bagi Pegiat Seni cukil

Menambah kepekaan estetik dalam berkarya seni cukil. Menggunakan karakteristik pribadi dalam berkarya seni cukil dengan eksplorasi teknik dan metode penyajian karya, sebagai motivasi penggiat dalam memberikan kebaruan proses berkarya yang relevan dengan situasi dan kondisi saat ini.

4. Bagi Pendaki Gunung

Memberikan informasi yang plural dan aktual kepada pendaki gunung dalam mensisati proses pendakiannya dengan reliatas jalur trek pendakian, serta lanskap aktivitasnya. Memberikan media informasi yang berbeda dengan seni reflektif, mampu memberi kemudahan kepada apresiator dalam mengkaji informasi yang diberikan. Menjadi media refleksi terhadap kesadaran pendaki dengan pentingnya konvensi pendaki dari masifnya kegiatan pendakian.

5. Bagi Apresiator

Melatih kepekaan dalam mengkaji sebuah informasi yang diberikan dengan baik, mudah, dan benar. Mampu mengapresiasi sebuah karya seni sebagai media yang informatif dan reflektif sebagai terapi yang adaktif.

Sasaran karya

Skripsi penciptaan karya seni ini bertujuan sebagai media informasi yang reflektif dan plural dalam memberi pemahaman dan wawasan kegiatan mendaki gunung terhadap apresiator. Visual yang ditampilkan pun tentang beragam kegiatan mendaki gunung meliputi aktivitas, kondisi medan petualangan di alam bebas yang sesuai dengan esensi dan informasi yang berkembang di masyarakat.

