

**KEINDAHAN PUNCAK GUNUNG
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh :

Alam Seni Kasi

NIM : 1712754021

**PROGRAM STUDI SENI MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2024

**KEINDAHAN PUNCAK GUNUNG
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



Alam Seni Kasi

NIM : 1712754021

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Murni
2024**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :

KEINDAHAN PUNCAK GUNUNG SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS diajukan oleh Alam Seni Kasi, NIM 1712754021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 90201), telah dipertanggung jawabkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

Pembimbing I



Drs. AG Hartono, M.Sn.

NIP. 195911081986011001/NIDN. 0008115908

Pembimbing II



Devy Ika Nurjanah, S.Sn., M.Sn.

NIP. 199104072019032024/NIDN. 0007049106

Cognate / Anggota



Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn.

NIP. 1976051020011222001/NIDN. 0010057605

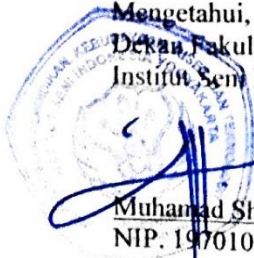
Ketua Jurusan/ Seni Murni/ Ketua



Dr. Miftahul Munir, M.Hum.

NIP. 197601042009121001/NIDN. 0004017605

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T

NIP. 19701019199031001/NIDN. 0019107005

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Alam Seni Kasi

NIM : 1712754021

Program Studi : Seni Murni

Judul Penciptaan : KEINDAHAN PUNCAK GUNUNG SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS

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.

Sesungguhnya karya tulis tugas akhir dan karya seni tugas akhir ini benar-benar saya kerjakan sendiri. Karya tugas akhir ini bukan merupakan plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan saya karena hubungan material maupun non material, ataupun segala kemungkinan

Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak ada tekanan ataupun paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini.

Yogyakarta , 20 Juni 2024

Menyatakan

Alam Seni Kasi

PERSEMBAHAN

Berkat rahmat Tuhan Yang Maha Esa, Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Penulis persembahkan karya seni rupa ini untuk diri sendiri, kedua orang tua, Bapak/Ibu dosen ISI Yogyakarta, kekasih, teman, kalayak umum, dan sahabat-sahabat seperjuangan yang telah menyisihkan waktu, tenaga, pikiran, dan memberikan dorongan selama proses pembuatan hingga akhirnya dapat terwujud karya seni ini.



MOTTO

Ketika kehidupan melemparkanmu ke dalam badai,
jangan pernah berharap badai itu akan mereda,
haraplah bahwa dirimu yang akan menjadi kuat.



KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terima kasih penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas rahmat, hidayah dan karuniaNya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir demi memenuhi syarat gelar Sarjana di bidang Seni Murni, Jurusan Seni Grafis, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dengan rasa hormat dan kerendahan hati atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Drs. AG Hartono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan Tugas Akhir ini;
2. Devy Ika Nurjanah, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, memberikan pengarahan, bimbingan, semangat, kritik, dan saran agar terciptanya tugas akhir ini;
3. Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn., selaku Cognate yang telah menguji proses ujian Tugas Akhir dengan baik;
4. I Gede Arya Sucitra, S.Sn., M.A., selaku Dosen Wali yang telah membantu dan membimbing penulis;
5. Dr. Miftahul Munir, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Seni Murni;
6. Segenap Dosen dan Karyawan Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
7. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
8. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
9. Kedua Kakek Nenek, Mama, Papa, beserta adik-adikku yang telah memberi semangat setiap waktu, kasih sayang, doa dan dukungan secara moril dan materi;
10. Keluarga istri tercinta, Ken Anggri yang telah memberikan bantuan dalam segala hal, dukungan dan semangat untuk berproses;

11. Sahabat seperjuangan “gakmentokgakasik” Nicholas Juan, Niko Wiranata, Joni Wijaya, Louis Vikas yang selalu mendengarkan keluh kesah dan memberikan semangat;
12. Mbak Ayu, Mas Ito Owner “KOKAIND” dan Monic, Laili, Cindy yang telah meramaikan selesainya tugas akhir ini;
13. Teman-teman seperjuangan Grafis yang selalu memberikan saran dan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir;
14. Teman-teman mahasiswa Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta angkatan 2017;
15. Terimakasih untuk diri penulis sendiri yang tidak pernah menyerah untuk menyelesaikan tugas akhir ini;

Serta semua pihak yang telah membantu terciptanya tugas akhir ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, semoga bantuan yang telah diberikan akan mendapat balasan yang lebih baik dari Allah SWT. Karena keterbatasan pengetahuan, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam menyusun laporan ini. Oleh karena itu, diharapkan kritik dan saran yang dapat membangun demi kesempurnaan laporan Tugas Akhir ini. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat maupun menjadi inspirasi kepada kita semua.

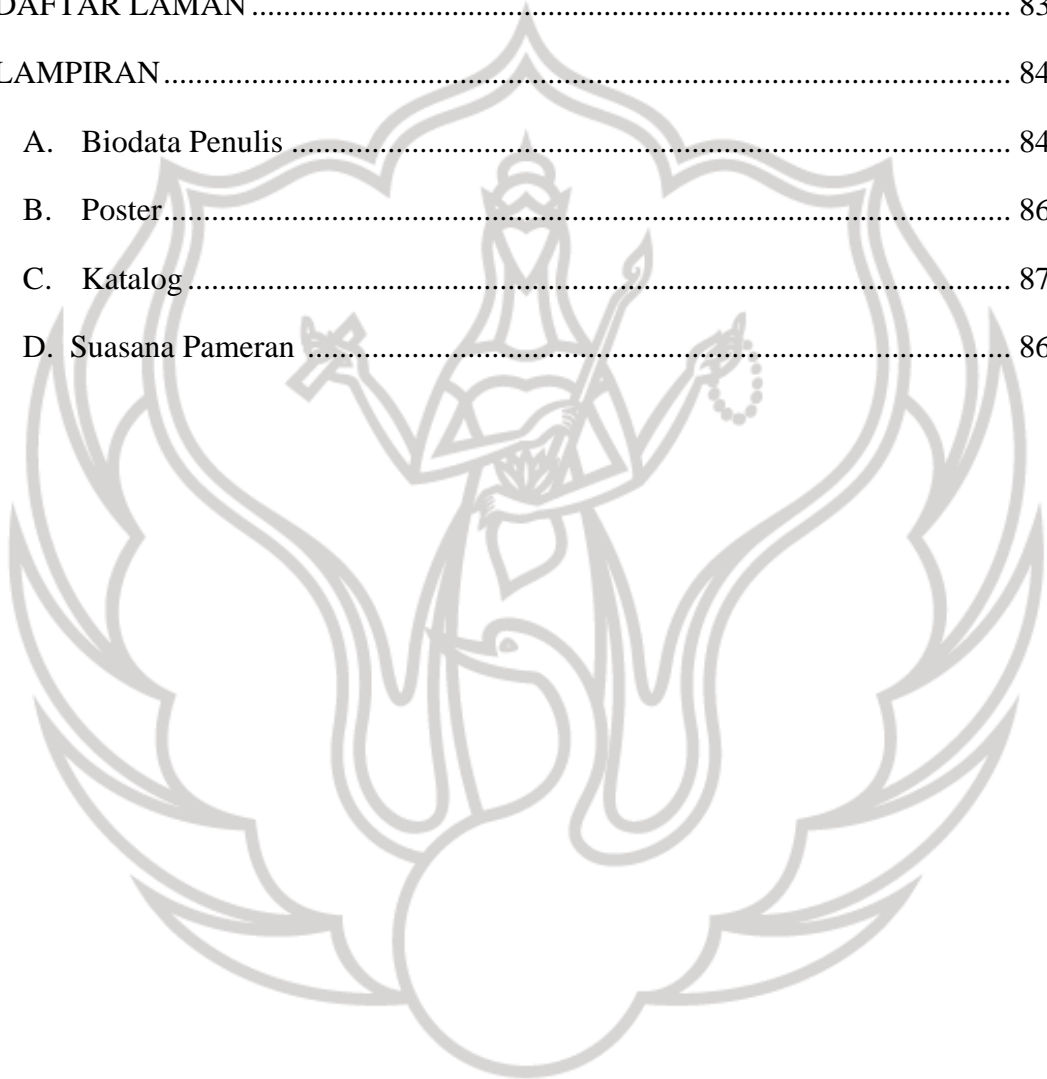
Yogyakarta, 20 Juni 2024

Penulis
Alam Seni Kasi

DAFTAR ISI

Halaman Judul Luar	i
Halaman Judul Dalam	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Makna Judul.....	5
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	8
A. Konsep Penciptaan.....	8
B. Konsep Perwujudan	14
BAB III PROSES PERWUJUDAN.....	26
A. Bahan.....	26
B. Alat.....	30
C. Teknik	33
D. Tahap Pembentukan.....	34

BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	49
BAB V PENUTUP.....	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82
DAFTAR LAMAN	83
LAMPIRAN.....	84
A. Biodata Penulis	84
B. Poster.....	86
C. Katalog.....	87
D. Suasana Pameran	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Puncak Gunung Prau.....	8
Gambar 2.2 Simetris dan Asimetris	21
Gambar 2. 3 Lukisan Asimetris karya Pompoe Baton.....	22
Gambar 2.4 Lukisan Karya Abdullah Suriosubroto.....	23
Gambar 2.5 Lukisan Karya Widayat, Gunung Berapi dari Wonolelo	24
Gambar 2.7 Karya Andy Warhol, 1964, Shot Marilnys	25
Gambar 3.1 Photoxol TS.....	26
Gambar 3.2 Minyak Goreng	27
Gambar 3.3 <i>Rubber</i> Netral	27
Gambar 3 4 Cat Sandy	28
Gambar 3.5 Kertas Manila.....	28
Gambar 3.6 <i>Pylox Clear</i>	29
Gambar 3.7 Kaporit dan Soda Api.....	29
Gambar 3.8 <i>M3</i>	30
Gambar 3.9 <i>Wacom</i>	30
Gambar 3.10 Screen	31
Gambar 3.11 <i>Rakel</i>	31
Gambar 3.12 Meja Sablon.....	32
Gambar 3.13 Semprotan Air	32
Gambar 3.14 Hair Dryer	33
Gambar 3.15 Proses Sketsa Gambar	36
Gambar 3.16 Proses Sketsa Gambar	37
Gambar 3.17 Master Desain/Sketsa Detail	37
Gambar 3.18 Master Desain/Sketsa Detail	38
Gambar 3.19 Master Desain/Sketsa Detail	38
Gambar 3. 20 Master Desain/Sketsa Detail	39
Gambar 3. 21 Master Desain/Sketsa Detail	39
Gambar 3.22 Pecah Warna 1.....	40
Gambar 3. 23 Pecah Warna 2.....	40
Gambar 3. 24 Pecah Warna 3.....	41

Gambar 3.25 Pecah Warna 4.....	41
Gambar 3.26 Proses Penimbangan <i>Photoxol</i> dan <i>Sinitizer</i>	42
Gambar 3.27 Meratakan Tinta Afdruk.....	42
Gambar 3.28 Pengeringan Screen Menggunakan Hairdryer.....	43
Gambar 3.29 Mentransfer Desain ke Screen	43
Gambar 3.30 Penyinaran Screen	44
Gambar 3.31 Mencuci Screen	45
Gambar 3.32 Penyemprotan Clear Pylox.....	45
Gambar 3.33 Pencampuran Warna	46
Gambar 3.34 Proses Sablon	47
Gambar 3.35 Mencuci Screen dengan Kaporit dan Soda Api	47
Gambar 3.36 Proses Pengeringan Karya.....	48
Gambar 3. 37 Proses Pigura Karya Jadi.....	48
Gambar 4.1 <i>Makam di Puncak Gunung Andong</i>	50
Gambar 4.2 <i>Jembatan Setan</i>	52
Gambar 4.3 <i>Dari Dalam Tenda</i>	54
Gambar 4.4 <i>Mirip Gunung Aqua</i>	56
Gambar 4.5 <i>Watu Singo</i>	58
Gambar 4.6 <i>Watu Lawang</i>	60
Gambar 4.7 <i>Menatap Sindoro</i>	62
Gambar 4.8 <i>Atap Dieng</i>	64
Gambar 4.9 <i>Kenteng Songo</i>	66
Gambar 4.10 <i>Sabana di Merbabu</i>	68
Gambar 4.11 <i>Top Ungaran</i>	70
Gambar 4.12 <i>G.Sumbing dari G.Sindoro</i>	72
Gambar 4.13 <i>Watu Tatah Sindoro</i>	74
Gambar 4.14 <i>Bulak Peperangan</i>	76
Gambar 4.15 <i>Puncak Lawu</i>	78

DAFTAR LAMPIRAN

A. Biodata Penulis	72
B. Poster	84
C. Katalog	85
D. Suasana Pameran	86



ABSTRAK

Penciptaan karya tugas akhir ini dilatar belakangi oleh rasa kagum penulis terhadap keindahan alam di puncak gunung. Melakukan pendakian sejak tahun 2021 hingga saat ini tentu memberikan pengalaman yang sangat berharga dan berkesan yang dialami penulis. Dalam karya “Keindahan Puncak Gunung Sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis” penulis terinspirasi menciptakan karya seni karena kekaguman akan keindahan alam di puncak gunung yang luar biasa. Kekaguman penulis terhadap keberagaman lanskap cukup kontras yang tidak akan ditemui pada dataran rendah ataupun perkotaan, tentunya menjadi keunikan tersendiri untuk dieksplorasi. Objek-objek keindahan saat berada di puncak gunung divisualkan menjadi karya seni grafis dengan teknik cetak saring. Karena pengalaman estetik tersebut sehingga menghasilkan karya yang memiliki keindahan secara subjektif melalui warna sebagai simbol. Penggunaan warna pastel dengan teknik blok memberi kesan keunikan visual terutama pada objek karya yang dihasilkan. Karya ini diharapkan dapat berbicara dengan penikmat seni dan masyarakat mengenai keindahan puncak gunung.

Kata kunci : *Keindahan, Puncak Gunung, Seni Grafis*

ABSTRACT

The creation of this final project was motivated by the admiration for the natural beauty at the mountaintop. Hiking since 2021 until now certainly provides a very valuable and memorable experience for the writer. Writer inspired to create this art work entitled “The Beauty of Mountaintop as an Idea for Creating Graphic Artwork” out of admiration for the incredible beauty of nature on the top of the mountain. Writer admiration to the diversity of the landscape which is quite contrasting with such landscape found in lowlands or urban areas definitely becomes uniqueness to be explored. Objects of beauty seen at the top of the mountain will be visualized into printmaking artwork with screen printing techniques. Aesthetic experience in a work that subjectively embodies beauty through color as a symbol. The use of pastel colors with block techniques gives the impression of visual uniqueness, especially on the object of the work produced. The work is expected can speak to art connoisseurs and the public about the beauty mountaintops.

Keywords : *Beauty, Mountaintop, Printmaking*

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Karya seni tidak jauh dari kreativitas seorang seniman karena proses berpikir kreatif merupakan langkah-langkah melahirkan sebuah ide baru dalam karya seni. Menurut penulis karya seni dapat diartikan sebagai media ekspresi emosi dan perasaan dengan tujuan untuk dinikmati keindahan dan keunikan pada setiap karya. Setiap individu pasti memiliki kegemaran atau kesenangan yang berbeda-beda, dilakukan atas dasar rasa suka dan bukan karena keharusan. Kegemaran atau kesenangan dilakukan pada waktu senggang dan bukan sebagai pekerjaan utama. Kegiatan itu dilakukan pada waktu luang dengan tujuan untuk menenangkan pikiran dan memperbaiki suasana hati seseorang. Setiap orang pasti memiliki kegemaran atau kesenangan yang berbeda sesuai dengan kepribadian masing-masing terhadap suatu hal.

Kegemaran atau kesenangan juga memiliki berbagai manfaat yaitu memberikan waktu jeda dalam sela-sela pekerjaan, meningkatkan semangat dan energi positif, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, mencegah kelelahan atau *burnout* serta menyegarkan pikiran dan menambah inspirasi. Namun tidak sedikit orang yang menjadikan kegemaran dan kesenangan sebagai sumber penghasilan utama. Sebagai contoh seseorang yang memiliki kegemaran atau kesenangan melukis dan menekuninya dengan sungguh-sungguh, hingga karyanya dapat dipamerkan oleh masyarakat luas. Lama kelamaan kegemaran atau kesenangan tersebut dapat menjadi profesi, oleh sebab itu muncullah pernyataan tentang pekerjaan yang terbaik adalah hobi yang dibayar.

Maka dari itu penulis memiliki kegemaran mendaki atau biasa disebut dengan istilah *hiking* kemudian melakukan pendakian beberapa gunung di Jawa Tengah sejak tahun 2021 hingga saat ini. Penulis dapat

merasakan pengalaman berbeda tiap kali melakukan perjalanan mendaki gunung karena keadaan jalan menuju puncak yang tentu berbeda di setiap medannya seperti contoh adalah jalan terlalu menanjak yang dapat menyebabkan para pendaki kesulitan melewati jalan tersebut dengan kondisi membawa tas yang berat mencapai 12-17 Kg untuk ukuran tas *carrier* 60-70L. Bisa juga disebabkan medan yang tertutup oleh pohon yang tumbang akibat bencana alam maupun semak-semak yang mulai lebat dapat menutupi setiap jalan. Faktor-faktor penentu lainnya yaitu interaksi dengan para pendaki lain, kondisi cuaca yang tidak menentu, daya tahan tubuh seseorang yang dapat berubah di saat sudah melewati lebih dari 3000 Mdpl (Meter diatas permukaan laut). Hal itu dapat menyebabkan seseorang kekurangan *oxygen*, *hipotermia*, *vertigo* dan telinga berdenging akibat udara yang dingin. Melalui alam dan lingkungan tersebut penulis berusaha menciptakan karya seni grafis, sama halnya seorang seniman menciptakan suatu karya seni yang tidak akan terlepas dari pengaruh lingkungan. Lingkungan hidup ini yang berupa alam di daerah pegunungan yang menjadi daya tarik tersendiri bagi penulis. Daerah pegunungan yang indah, subur, dan nyaman jauh dari kebisingan kota.

Ketertarikan penulis terhadap gunung diawali dengan maraknya foto pemandangan yang beredar di media sosial dan beberapa artikel tentang pendakian. Hal tersebut didasari rasa penasaran akhirnya penulis melakukan pendakian dan secara tidak langsung menjadi kegemaran hingga saat ini. Kemudian penulis melakukan observasi secara langsung dengan cara mendaki beberapa gunung di Jawa Tengah dengan tujuan untuk menggali lebih dalam suasana dan pemandangan gunung. Selain menggali ketertarikan terhadap keindahan gunung tentu ada banyak kejadian-kejadian yang menjadi keprihatinan bagi penulis, seperti membuang sampah di gunung, maraknya kebakaran hutan di gunung yang disebabkan oleh membuang puntung rokok di sembarang tempat, beberapa gunung aktif yang kembali erupsi seperti Gunung Semeru dan Gunung Merapi yang tidak sedikit mengeluarkan guguran lava yang menyebabkan sebagian Desa di

beberapa titik seperti Magelang dan Boyolali terdampak hujan abu yang cukup tebal.

Akhirnya dari beberapa bencana yang terjadi di Gunung, hal yang di lakukan adalah memberikan peringatan dan arahan terhadap sesama pendaki agar lebih waspada dan belajar lagi mengenai ilmu mendaki gunung mengingat kejadian kebakaran yang terjadi dimana-mana. Keindahan lain pada Gunung terletak di hutan kawasan Taman Nasional Gunung Merapi, di hutan ini terdapat banyaknya spesies *flora fauna* yang dilindungi sebagai pelengkap keindahan gagahnya Gunung Merapi. Berbagai spesies burung juga mendiami Taman Nasional ini. Berdasarkan penelitian Fakultas Kehutanan UGM pada tahun 2011 telah ditemukan 97 jenis burung yang ada di Taman Nasional. Elang Jawa (*Spizaetus Bartelsi*) salah satunya satwa yang dilindungi dan ditetapkan sebagai satwa kebanggaan Nasional. Flora dan fauna yang ada di Gunung tentu menambah keindahannya, karena hal-hal yang indah dalam kehidupan dapat ditemukan di alam. Salah satu contoh pada saat pendakian di Gunung Sindoro yang masih menjadi tempat tinggal dari banyak satwa liar seperti babi hutan yang seringkali mengincar makanan para pendaki yang berada di dalam tenda, burung jalak gading yang selalu berjalan di depan mendahului pendaki seperti sedang menunjukkan arah menuju ke puncak maupun arah turun, beberapa musang yang berjalan mengelilingi area tenda, dan monyet yang bergelantungan di setiap pohon.

Mendaki gunung menjadi salah satu kegiatan alam yang tidak pernah sepi peminat, walaupun melelahkan sampai di titik tertinggi puncak gunung suatu kebanggaan tersendiri bagi seorang pendaki. Perjalanan menuju puncak gunung merupakan dorongan untuk keluar dari zona nyaman. Pendaki harus meninggalkan rumah yang nyaman dan melawan kesulitan dalam perjalanan, hingga mendaki mencapai puncak yang melelahkan dan seringkali menyusahkan. Berada di gunung tentunya banyak dihadapkan di situasi sulit contohnya tidak ada jaringan sinyal yang mungkin selama ini menyebabkan keterikatan dengan sosial media. Mensyukuri cuaca yang cerah adalah hal sederhana namun juga salah satu

menjadi hal penting karena berpengaruh dalam kemudahan dan keamanan pendakian. Gunung senantiasa menawarkan pemandangan indah saat melakukan perjalanan menuju puncak. Pemandangan alam hijau hingga puncak diatas awan dan bertemu flora fauna yang tidak ada di perkotaan selalu mampu membuat pendaki ingin selalu kembali mendaki gunung dan menikmati panorama indah ciptaan Yang Maha Kuasa.

Berdasarkan dari pemikiran tersebut, penulis mengeksplorasi hal di atas menjadi karya seni grafis ke dalam media cetak saring yang dicetak pada kertas. Memvisualisasikan objek-objek pemandangan di puncak gunung sebagai bentuk apresiatif pada keindahan, dengan harapan karya yang dihasilkan lebih variatif dan mampu mengangkat seni grafis menjadi seni yang dapat dikenal masyarakat, serta dapat mengubah pandangan seseorang dalam menjaga alam ini.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan di atas, terdapat beberapa rumusan penciptaan, yang antara lain adalah:

1. Apakah yang dimaksud makna keindahan puncak gunung?
2. Bagaimana pengalaman dan pengamatan langsung saat mendaki gunung menjadi inspirasi sebagai gagasan berkarya?
3. Bagaimana memvisualisasikan keindahan puncak gunung ke dalam karya seni grafis?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan dalam penciptaan karya seni grafis ini adalah:

- a. Memvisualisasikan pengalaman estetik kepada publik mengenai pemandangan puncak gunung.

- b. Memvisualisasikan pemandangan pendakian dan puncak gunung ke dalam bentuk karya dua dimensional melalui karya seni grafis.

2. Manfaat

Terdapat beberapa manfaat dari penciptaan karya seni grafis untuk diri sendiri, masyarakat dan institusi antara lain adalah :

- a. Memenuhi kebutuhan personal penulis dalam berekspresi.
- b. Menjadi lebih apresiatif pada keindahan dan melatih kepekaan diri pada keindahan alam.
- c. Karya seni yang diciptakan ini diharapkan mampu memberikan wawasan dan pengetahuan bagi penikmat seni untuk mengetahui macam-macam keindahan puncak gunung.

D. Makna Judul

Berdasarkan uraian di atas maka yang dimaksud dengan *Keindahan Puncak Gunung Sebagai Penciptaan Seni Grafis* adalah,

Keindahan:

Keindahan dalam arti estetis murni menyangkut pengalaman penilaian terhadap keindahan dari seseorang dalam hubungannya dengan segala sesuatu yang dirasakan. Perasaan itu bisa secara visual, audial, dan intelektual. Keindahan dalam arti terbatas lebih disempitkan ruang lingkungannya sehingga hanya menyangkut benda-benda yang dirasakan dengan penglihatan, yakni berupa keindahan dari bentuk dan warna.

(Gie, 1996 : 18)

Puncak:

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) puncak adalah bagian teratas atau paling atas dari suatu objek atau struktur. Misalnya dalam konteks sebuah bangunan bagian yang di atas sekali adalah atapnya. (<https://kbbi.web.id/puncak>, diakses pada 31 Agustus 2023 pukul 18.19 WIB)

Gunung:

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) gunung adalah suatu bentuk permukaan tanah yang letaknya jauh lebih tinggi dibanding area sekitar dan memiliki ketinggian di atas 600 meter di atas permukaan tanah. Gunung pada umumnya lebih besar dibandingkan dengan bukit, gunung memiliki puncak yang mencolok dan dapat terbentuk melalui proses geologi seperti tektonika lempeng, vulkanisme atau erosi. (<https://kbbi.web.id/gunung>, diakses pada 31 Agustus 2023 pukul 18.43 WIB)

Ide

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ide adalah gagasan atau rancangan yang tersusun di dalam pikiran. (<https://kbbi.web.id/ide>, diakses pada 31 Agustus 2023 pukul 18.36 WIB)

Penciptaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) penciptaan adalah proses, cara, perbuatan menciptakan; kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru; angan-angan yang kreatif. (<https://kbbi.web.id/cipta>, diakses pada 31 Agustus 2023 pukul 18.43 WIB)

Seni Grafis

Grafis berasal dari graphein “menulis” atau “menggambar”, seni grafis merupakan pengubahan gambar yang melalui proses cetak manual dan menggunakan material tertentu, dengan tujuan memperbanyak karya, minimal 2 hasil cetakan (Susanto, 2011 : 162).

Berdasarkan penjelasan makna judul di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *Keindahan Puncak Gunung Sebagai Penciptaan Seni Grafis* adalah proses penciptaan karya seni grafis yang berdasarkan pengalaman dan kegemaran atau kesenangan, dan diwujudkan dengan karya seni grafis cetak saring (sablon). Selain itu penciptaan karya seni grafis ini dimaksudkan agar penulis memiliki catatan dan dokumen akan suatu moment-moment yang tidak akan dilupakan. Pengalaman perjalanan mencapai puncak yang tidak mudah, berinteraksi dengan orang baru dan pemandangan yang luar biasa indah menarik untuk divisualisasikan ke dalam seni grafis. Maka dari itu keindahan atau hal yang indah dapat menimbulkan perasaan senang, rasa puas, rasa aman, nyaman, bahagia, kita memiliki keinginan untuk mengalami kembali perasaan itu walaupun sudah dinikmati berulang kali.

