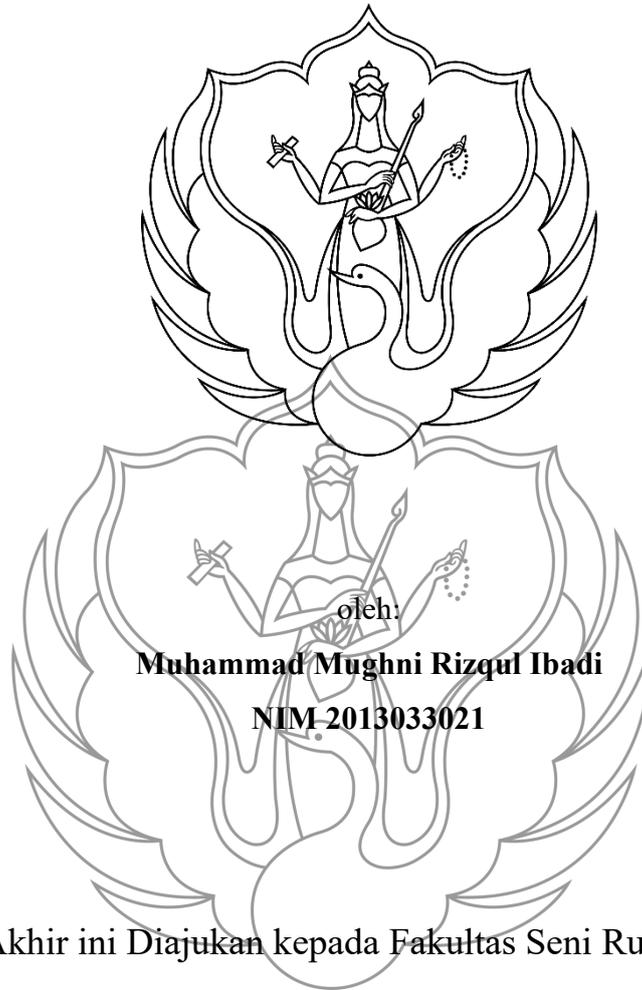


**VISUALISASI PENGALAMAN MENDAKI GUNUNG LAWU
DALAM KARYA SENI GRAFIS**



**PROGRAM STUDI S-1 SENI MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

**VISUALISASI PENGALAMAN MENDAKI GUNUNG LAWU
DALAM KARYA SENI GRAFIS**



oleh:
Muhammad Mughni Rizqul Ibad
NIM 2013033021

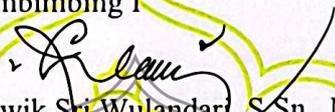
Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Murni
2025

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni berjudul:

VISUALISASI PENGALAMAN MENDAKI GUNUNG LAWU DALAM SENI GRAFIS diajukan oleh Muhammad Mughni Rizqul Ibadi, NIM 2013033021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 5 Juni 2025 dan dinyatakan memenuhi syarat.

Pembimbing I


Wiwik Sri Wulandar, S.Sn., M.Sn.

NIP. 197605102001422001/NIDN 0010057605

Pembimbing II


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

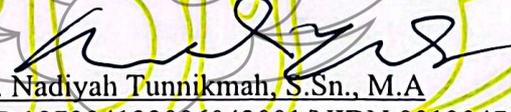
NIP. 199104072019032024/NIDN. 0007049106

Cognate/Penguji Ahli


Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A

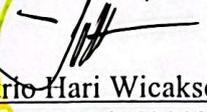
NIP 197904122006042001/NIDN 0012047906

Koordinator Program Studi Seni Murni


Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A

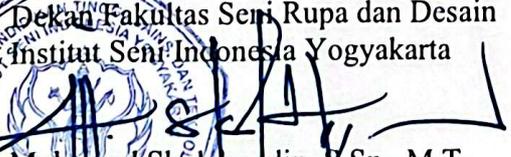
NIP 197904122006042001/NIDN 0012047906

Ketua Jurusan Seni Murni


Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn.

NIP 198606152012121002/NIDN 0415068602

Mengetahui,


Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 197010191999031001/NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Mughni Rizqul Ibadi

NIM : 2013033021

Jurusan : Seni Murni

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Judul : Visualisasi Pengalaman Mendaki Gunung Lawu Dalam Karya Seni Grafis

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa penulisan dan penciptaan karya seni grafis Tugas Akhir ini benar-benar penulis kerjakan sendiri. Laporan penciptaan Tugas Akhir ini bukan merupakan hasil plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan penulis karena hubungan material maupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis dan karya seni Tugas Akhir penulis secara orisinal dan otentik.

Bila di kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, penulis bersedia diproses oleh pihak fakultas dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanan.

Pernyataan ini dibuat dengan kesadaran pribadi dan tidak atas tekanan maupun paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini.

Yogyakarta, 5 Juni 2025

Muhammad Mughni Rizqul Ibadi

NIM 2013033021

MOTTO

“kaki yang akan berjalan lebih jauh dari biasanya, tangan yang akan berbuat lebih banyak dari biasanya, mata yang akan menatap lebih lama dari biasanya, leher yang akan lebih sering melihat ke atas, lapisan tekak yang seribu kali lebih keras dari baja, hati yang akan bekerja lebih keras dari biasanya, serta mulut yang akan selalu berdoa”

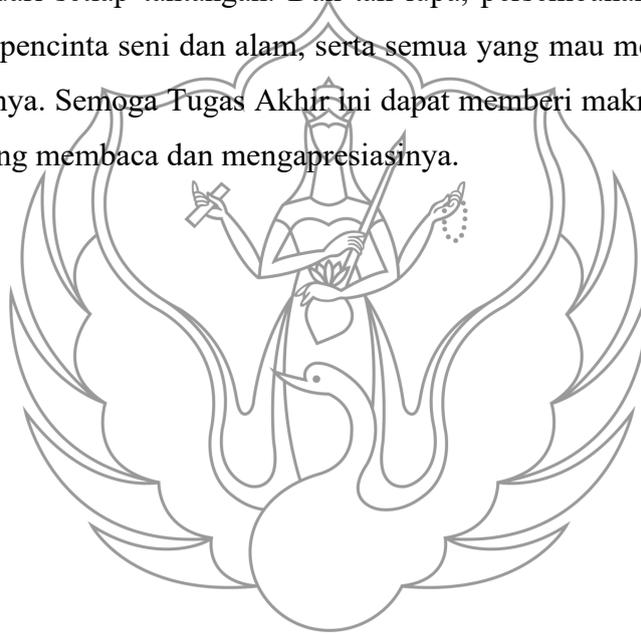
– Film 5 cm (2012)



PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmannirohim.

Dengan penuh rasa syukur dan ketulusan, karya Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada Ayah dan Ibu tercinta, yang dengan kasih sayang dan doa tak henti-hentinya menjadi sumber semangat dalam menjalani proses ini. Kepada para dosen pembimbing serta seluruh pengajar di ISI Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan ilmu dan bimbingan yang berharga. Kepada teman-teman seperjuangan yang senantiasa hadir dalam suka dan duka, memberi warna dalam perjalanan ini. Kepada diri sendiri, yang telah berusaha bertahan, tumbuh, dan belajar dari setiap tantangan. Dan tak lupa, persembahan ini juga ditujukan kepada para pencinta seni dan alam, serta semua yang mau menjaga dan merawat alam sekitarnya. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberi makna dan manfaat bagi siapa pun yang membaca dan mengapresiasinya.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga Tugas Akhir yang berjudul VISUALISASI PENGALAMAN MENDAKI GUNUNG LAWU DALAM KARYA SENI GRAFIS ini dapat diselesaikan tepat waktu. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Studi S-1 Seni Murni di Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Selama menempuh pendidikan di Program Studi S-1 Seni Murni hingga proses penyusunan Tugas Akhir, penulis mendapatkan banyak dukungan, baik berupa fasilitas, bantuan, maupun bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I, atas waktu, bimbingan, dan arahnya dalam merancang ide dan konsep karya Tugas Akhir ini.
2. Devy Ika Nurjanah, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II, atas dedikasi dan bantuannya dalam proses penyusunan laporan Tugas Akhir.
3. Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A., selaku Dosen Penguji (*Cognate*) yang telah memberikan penilaian dan arahan saat sidang Tugas Akhir.
4. Lutse Lambert Daniel Morin, S.Sn., M.Sn., selaku dosen wali, atas bantuan dan dukungan sejak awal perkuliahan hingga akhir.
5. Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni.
6. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain.
8. Seluruh Dosen Jurusan Seni Murni ISI Yogyakarta atas ilmu dan pembelajaran yang telah diberikan baik di dalam maupun di luar kelas.
9. Kedua orang tua tercinta yang terus memberi dukungan dan motivasi penulis dari awal kuliah hingga saat ini
10. Penghuni kontrakan PUBENCUL karena sudah mengizinkan untuk berbagi tempat dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini

11. Rekan-rekan dari Primata yang telah menemani perjalanan sejak awal kuliah hingga saat ini.
12. Seluruh peserta dan panitia pameran Simulacra yang telah bekerja sama dan mendukung hingga pameran terlaksana dengan baik.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna dan sangat terbuka terhadap segala kritik serta saran demi perbaikan ke depannya. Harapan penulis, Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat tidak hanya bagi diri sendiri, namun juga untuk institusi, dunia pendidikan, serta para pembaca, khususnya mereka yang aktif dalam kegiatan yang melibatkan alam di dalamnya.



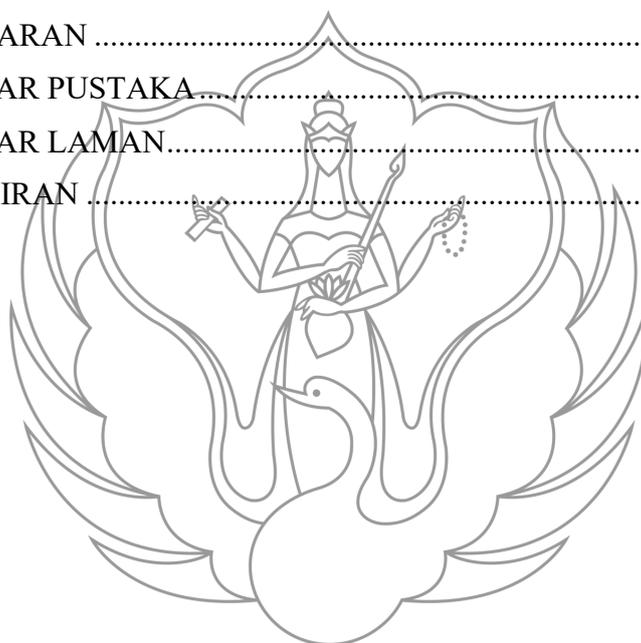
Yogyakarta, 5 Juni 2025

Muhammad Mughni Rizqul Ibadi
NIM 2013033021

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN PENCIPTAAN	4
C. TUJUAN DAN MANFAAT	4
D. MAKNA JUDUL	5
BAB II	8
KONSEP	8
A. KONSEP PENCIPTAAN	8
B. KONSEP PERWUJUDAN	15
BAB III	26
A. BAHAN	26
B. ALAT	32
C. TEKNIK	38
D. TAHAP PEMBENTUKAN	40
BAB IV	51
DESKRIPSI KARYA	51
KARYA 1	52
KARYA 2	54
KARYA 3	56
KARYA 4	58
KARYA 5	60
KARYA 6	62
KARYA 7	64

KARYA 8	66
KARYA 9	68
KARYA 10	70
KARYA 11	72
KARYA 12	74
KARYA 13	76
KARYA 14	78
KARYA 15	80
BAB V	82
PENUTUP	82
A. KESIMPULAN.....	82
B. SARAN	84
DAFTAR PUSTAKA.....	85
DAFTAR LAMAN.....	87
LAMPIRAN	88



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Light Children</i> pada game <i>Sky Children of the light</i>	16
Gambar 2. 2 <i>Series: Mengisi Ruang: "Tamu No.4 & 2"</i>	22
Gambar 2. 3 <i>Passage</i> , Richard Dupont 2024	24
Gambar 3. 1 Kertas <i>Concorde</i>	26
Gambar 3. 2 Obat Afdruck merk Photoxol	27
Gambar 3. 3 Tinta Ruber	28
Gambar 3. 4 Tinta fasdey.....	28
Gambar 3. 5 Pigmen warna untuk tinta sablon.....	29
Gambar 3. 6 Lakban Kertas	30
Gambar 3. 7 Minyak Goreng.....	30
Gambar 3. 8 Tisu Pembersih	31
Gambar 3. 9 M3 cairan pelarut tinta.....	31
Gambar 3. 10 <i>Screen remover</i>	32
Gambar 3. 11 <i>Screen Sablon</i>	33
Gambar 3. 12 Karet Rakel/Karet gesut.....	34
Gambar 3. 13 Semprotan Air.....	34
Gambar 3. 14 Selang Air	35
Gambar 3. 15 Mesin Hairdryer.....	35
Gambar 3. 16 Pisau pemotong kertas	36
Gambar 3. 17 Cup plastik.....	37
Gambar 3. 18 Meja Pencahayaan/ Meja Afdruck	37
Gambar 3. 19 Pembuatan desain digital pada tablet.....	40
Gambar 3. 20 Warna Pertama: Warna Dasar (<i>Base Tone</i>)	43
Gambar 3. 21 Warna Kedua: Warna Menengah.....	44
Gambar 3. 22 Warna Ketiga: Warna Bayangan atau Aksan Gelap.....	44
Gambar 3. 23 Gabungan dari Ketiga Warna	45
Gambar 3. 24 Pengaplikasian obat afdruck ke <i>screen</i>	46
Gambar 3. 25 Proses mengeringkan afdruck menggunakan <i>hair dryer</i>	46
Gambar 3. 26 Menempelkan desain untuk membuat klise cetakan.....	47
Gambar 3. 27 Tahap penyinaran.....	47

Gambar 3. 28 Proses membersihkan afdruk setelah penyinaran	48
Gambar 3. 29 Mencampur warna menggunakan tinta rubber	49
Gambar 3. 30 Pewarnaan pada kertas menggunakan gesut sablon	49
Gambar 3. 31 Pembersihan akhir <i>screen</i>	50
Gambar 4. 1 <i>Kembali Bebas, 2025</i>	52
Gambar 4. 2 <i>Nafas Panjang, 2025</i>	54
Gambar 4. 3 <i>Mimpi Dalam Badai, 2025</i>	56
Gambar 4. 4 <i>Sampai Terang Membelah Gelap, 2025</i>	58
Gambar 4. 5 <i>Berteman dengan Cahaya, 2025</i>	60
Gambar 4. 6 <i>Sunyi Setelah Api, 2025</i>	62
Gambar 4. 7 <i>Sedikit Lagi, 2025</i>	64
Gambar 4. 8 <i>Seberang Ruangan, 2025</i>	66
Gambar 4. 9 <i>Ujung dari Sebuah Perjalanan, 2025</i>	68
Gambar 4. 10 <i>Disorientasi Ruang, 2025</i>	70
Gambar 4. 11 <i>Sambutan dari Gerbang, 2025</i>	72
Gambar 4. 12 <i>Pawon Mbah, 2025</i>	74
Gambar 4. 13 <i>Hilang Bersama Kabut, 2025</i>	76
Gambar 4. 14 <i>Pandangan Terakhir, 2025</i>	78
Gambar 4. 15 <i>Tali Sahabat, 2025</i>	80

ABSTRAK

Tugas akhir ini mengangkat pengalaman subjektif penulis dalam mendaki Gunung Lawu dan mengolahnya menjadi karya seni grafis dua dimensi melalui pendekatan estetis dan spiritual. Pendakian yang dilakukan sebanyak dua kali menghadirkan pengalaman kontras: pendakian pertama dipenuhi rasa kagum dan kekaguman estetis terhadap alam, sementara pendakian kedua diwarnai tantangan fisik dan tekanan emosional akibat cuaca ekstrem. Pengalaman ini kemudian direfleksikan melalui medium seni grafis cetak saring (*silkscreen*), dengan karakter visual yang terinspirasi dari simbol-simbol spiritual dan bentuk ekspresif. Karya yang dihasilkan menjadi bentuk narasi visual tentang pencarian makna, kedekatan manusia dengan alam, serta perenungan atas dinamika batin selama proses pendakian. Selain sebagai dokumentasi pengalaman pribadi, karya ini juga berfungsi sebagai medium penyadaran ekologis dan ekspresi artistik dalam konteks seni rupa kontemporer.

Kata Kunci: *Pendakian, Gunung Lawu, Pengalaman Estetis, Seni Grafis*



ABSTRACT

This final project explores the author's personal experiences climbing Mount Lawu, translated into two-dimensional Printmaking through aesthetic and spiritual approaches. The two separate climbs yielded contrasting impressions: the first filled with awe and natural beauty, the second marked by physical hardship and emotional strain due to extreme weather. These experiences were reflected through screen printing techniques, using expressive visuals and spiritual symbolism. The resulting artworks form a visual narrative that explores human connection with nature, inner contemplation, and the pursuit of meaning. Beyond being a personal documentation, the work also serves as an ecological awareness medium and an artistic expression within the context of contemporary fine arts.

Keywords: *Hiking, Mount Lawu, Aesthetic Experience, Printmaking*



BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Setiap orang memiliki cara unik untuk memanfaatkan waktu luang. Salah satu aktivitas yang umum dilakukan dalam memanfaatkan waktu luang adalah berlibur. Kegiatan berlibur dilakukan karena berbagai alasan, seperti sekedar memenuhi hobi, menghabiskan waktu berkualitas bersama keluarga, atau sebagai sarana refleksi diri. Tempat wisata yang sering dikunjungi berlibur salah satunya adalah wisata alam. Wisata alam sering menjadi pilihan favorit banyak orang karena tidak hanya menawarkan pemandangan yang indah tetapi bisa digunakan untuk sarana penyegaran pikiran dan juga batin. Penyegaran tersebut bertujuan menenangkan pikiran dan memulihkan energi yang terkuras setelah rutinitas yang padat dan melelahkan. Penulis pun merasakan manfaat serupa ketika sedang berwisata ke alam. Beberapa destinasi yang sering dikunjungi meliputi air terjun, danau, dan pantai. Pemilihan tempat-tempat ini didasarkan pada kemudahan akses, dan waktu perjalanan yang tidak terlalu lama.

Namun, pada pertengahan tahun 2023 penulis memutuskan mencoba aktivitas baru yang kemudian berkembang menjadi hobi hingga saat ini, yaitu mendaki gunung. Aktivitas ini berawal dari keinginan untuk berlibur ke alam, tetapi mencoba ke tempat yang belum pernah didatangi sebelumnya. Tujuan awal dari perjalanan ini adalah untuk sekedar *refreshing*, maksudnya adalah untuk bertujuan menyegarkan pikiran. setelah menyelesaikan kesibukan kuliah dan program magang yang dijalani bersamaan. Rutinitas tersebut cukup menguras tenaga dan pikiran, sehingga mendaki gunung menjadi pelarian yang memberikan pengalaman baru. Keinginan untuk mendaki gunung sebenarnya sudah ada sejak penulis masih menginjakkan bangku SMA, tetapi karena tidak mendapatkan izin orang tua maka keinginan tersebut harus di pendam. Kemudian setelah saat kuliah bertemu teman yang memiliki minat dan hobi yang sama, serta telah mendapat izin dari orang tua, yang kemudian akhirnya keinginan yang lama itu dapat terealisasikan. Dorongan untuk mencoba mendaki muncul dari kegemaran menonton film dan dokumentasi tentang pendakian. Tayangan-tayangan tersebut membangkitkan rasa penasaran

dan keinginan untuk menjelajahi alam terbuka serta menikmati petualangan di dunia luar.

Pengalaman pertama mendaki memberikan kesan yang mendalam bagi penulis. Aktivitas ini menghadirkan suasana baru yang begitu memuaskan, baik secara fisik maupun emosional. Sejak saat itu, mendaki gunung menjadi agenda rutin yang dilakukan beberapa bulan sekali, tergantung pada ketersediaan waktu luang. Bagi penulis, kegiatan ini adalah cara untuk memperkuat karakter sekaligus memperoleh perspektif baru tentang kehidupan karena mendaki gunung tidak hanya menawarkan tantangan fisik tetapi juga menjadi sarana untuk mempererat hubungan spiritual dengan diri sendiri melalui alam. Aktivitas ini membantu merasakan kedekatan dengan alam sekaligus lebih mengenal diri sendiri. Selama dua tahun, gunung yang telah didaki sebanyak enam kali. Keseluruhan dari semua pengalaman tersebut, salah satu yang paling berkesan adalah pendakian ke Gunung Lawu, yang merupakan pendakian keempat dan keenam. Gunung Lawu dipilih karena lokasinya yang relatif dekat dengan Yogyakarta (tempat penulis berdomisili) sehingga aksesnya lebih terjangkau. Selain itu, Gunung Lawu menjadi salah satu gunung yang pertama kali dibuka kembali setelah penutupan sementara gunung-gunung di Jawa pada awal tahun akibat cuaca buruk dan program konservasi gunung.

Pendakian ke Gunung Lawu dilakukan pada 22-24 Mei 2024 dan 9-10 Februari 2025. Pendakian ini menjadi pengalaman istimewa karena merupakan pendakian tertinggi yang pernah dicapai penulis, yaitu di ketinggian 3.265 mdpl. Ketinggian ini sedikit lebih tinggi dibandingkan pendakian sebelumnya di Gunung Merbabu yakni 3.145 mdpl. Pengalaman yang didapat dari dua pendakian tersebut cukup berbeda. Pada pendakian pertama, pengalaman ini membawa rasa puas dan senang karena semua berjalan sesuai harapan. Cuaca cerah dan suasana mendukung membuat perjalanan terasa lancar, dan pemandangan bisa dinikmati dengan jelas. Hal ini menimbulkan perasaan kagum, bangga, dan puas. Pengalaman ini kemudian menjadi sesuatu yang berkesan secara estetis dan spiritual bagi penulis.

Setelah pengalaman yang cukup baik di pendakian pertama saat Mei tahun 2024, muncul keinginan mendaki lagi untuk kedua kalinya, pendakian kedua ini dilaksanakan pada Februari di tahun 2025 dengan bekal pengalaman sebelumnya.

Namun, pendakian kedua ini sangat berbeda karena cuaca saat itu tidak mendukung. Hujan dan angin terus menerus turun, membuat penulis merasa ragu untuk melanjutkan perjalanan. Jalur yang dilalui menjadi licin dan berlumpur karena hujan dua hari berturut-turut. Kabut juga turun dan menutupi seluruh pemandangan, sehingga tidak ada yang bisa dilihat selain kabut. Berbeda dari pendakian pertama, kali ini penulis merasakan berbagai emosi seperti frustrasi, kecewa, takut, panik, dan muncul juga sikap egois dalam menghadapi situasi tersebut.

Gunung Lawu dikenal sebagai gunung yang termistis dan juga eksotis di kalangan para pendaki. Gunung Lawu terletak di perbatasan antara Jawa Timur dan juga Jawa Tengah, gunung ini bertempat pada 3 kabupaten. Dapat diketahui letak dan tinggi gunung Lawu seperti apa yang disampaikan oleh Setyawan dalam tulisannya :

Gunung Lawu, gunung ketiga tertinggi di Pulau Jawa, merupakan pegunungan vulkanik yang tidak aktif lagi. Secara geografi terletak di sekitar 111o15' BT dan 7o30'LS. Lereng barat termasuk Provinsi Jawa Tengah, meliputi Kabupaten Karanganyar, Sragen dan Wonogiri, sedang lereng timur termasuk Provinsi Jawa Timur, meliputi Kabupaten Magetan dan Ngawi. Gunung ini memanjang dari utara ke selatan, dipisahkan jalan raya penghubung provinsi Jawa Tengah dan Jawa Timur, dengan Cemoro Sewu sebagai dusun teratas. Topografi bagian utara berbentuk kerucut dengan puncak Hargo Dumilah 3.265 m, sedang bagian selatan sangat kompleks terdiri dari bukit dan jurang dengan puncak Jobolarangan 2.298 m (2001:165).

Pendakian ini tidak hanya memberikan pengalaman fisik, tetapi juga sarat dengan nilai spiritual dan moral yang menarik untuk divisualisasikan ke dalam karya seni dua dimensi. Karya seni yang dihasilkan akan menjadi representasi pengalaman pendakian, menggambarkan keindahan perjalanan tidak hanya dari aspek estetika tetapi juga dari dimensi spiritual yang mendalam. Melalui seni grafis, karya yang disampaikan bertujuan mengubah pengalaman mendaki menjadi informasi yang bermakna serta menyimpan pesan tersirat. Serta menciptakan karya yang tidak hanya bagus secara visual tetapi juga memiliki nilai yang mendalam, menginspirasi orang lain untuk lebih menghargai alam serta kekuatan manusia. Selain itu, karya ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya menjaga keindahan dan kelestarian alam. Manfaat dari karya ini tidak hanya dirasakan oleh penulis sebagai pencipta, tetapi juga oleh dunia seni dan masyarakat

luas. Karya ini diharapkan menjadi sumber inspirasi, refleksi, serta apresiasi terhadap kekayaan alam dan pengalaman manusia dalam berinteraksi dengan alam.

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Berdasarkan penjelasan yang sudah tertulis di latar belakang, berikut beberapa pertanyaan yang dapat diuraikan penulis sebagai berikut :

1. Pengalaman estetis dan spiritual apa saja yang paling berkesan dirasakan saat melakukan pendakian di Gunung Lawu?
2. Bagaimana pengalaman estetis dan spiritual dijadikan sebagai ide penciptaan karya?
3. Bagaimana cara memvisualisasikan Pengalaman Pendakian Gunung Lawu ke dalam karya Seni Grafis?

C. TUJUAN DAN MANFAAT

Karya seni grafis yang sudah diciptakan ini memiliki tujuan dan manfaat bagi penulis dan orang lain. Berikut uraian mengenai tujuan dan manfaat dari karya yang telah dibuat:

Tujuan:

1. Mengidentifikasi dan merefleksikan pengalaman estetis dan spiritual yang paling berkesan selama proses pendakian Gunung Lawu sebagai inspirasi utama karya.
2. Merumuskan pengalaman personal dan nilai-nilai spiritual dalam pendakian sebagai narasi visual yang dapat menghubungkan emosi, refleksi, dan kesadaran kepada penikmat karya.
3. Mewujudkan pengalaman pendakian Gunung Lawu ke dalam bentuk visual melalui teknik seni grafis yang menggambarkan dimensi emosional, estetis, dan spiritual secara utuh.

Manfaat:

Adapun beberapa manfaat yang dicapai pada karya tugas akhir ini, diantaranya adalah :

1. Manfaat bagi personal: Memberikan ruang refleksi dan pengolahan emosi bagi penulis melalui proses visualisasi pengalaman pendakian, sekaligus menjadi media untuk bercerita.
2. Manfaat bagi publik: Menyampaikan pesan tentang pentingnya menghargai dan menjaga alam melalui karya visual yang menggugah, serta menginspirasi masyarakat untuk menemukan makna personal dalam interaksi mereka dengan alam.
3. Manfaat bagi institusi: Menambah dokumentasi karya tugas akhir yang berbasis pengalaman pribadi sebagai pendekatan kreatif, sekaligus memperkaya khazanah metode penciptaan di lingkungan akademik Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Manfaat bagi dunia seni rupa: Memberikan kontribusi dalam pengembangan seni grafis berbasis pengalaman subjektif dengan pendekatan estetis dan spiritual, serta memperluas tema dan narasi dalam praktik seni rupa kontemporer.

D. MAKNA JUDUL

Untuk menghindari salah pengertian terhadap judul penulisan “Visualisasi Pengalaman Mendaki Gunung Lawu Dalam Karya Seni Grafis”, maka definisi dari kata atau istilah yang digunakan dalam judul tersebut dijelaskan sebagai berikut :

Visualisasi

Menurut Susanto (2011:247) Visualisasi adalah pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta grafik, dan sebagainya, proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat karya seni atau visual.

Pengalaman

Menurut Darmawan (2013:95) Pengalaman merupakan salah satu hasil yang diperoleh manusia dari interaksinya dengan lingkungan. Pengalaman ini memuat beragam hal yang dapat dipelajari, salah satunya adalah dalam mengetahui lebih jauh mengenai pemahaman mengenai manusia itu sendiri.

Mendaki

Mendaki adalah suatu kegiatan atau hobi yang bisa mendatangkan kepuasan diri karena banyak hal yang bisa dinikmati saat mendaki, mulai dari melihat alam yang luar biasa yang diberikan Tuhan hingga belajar dari alam (Afifah, 2019)

Sedangkan menurut KBBI <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/mendaki> (diakses pada 21 Mei 2025), mendaki berarti "menanjak naik", contohnya: jalannya berliku-liku, menurun, dan mendaki, juga berarti "naik (tentang matahari)", contohnya: matahari mulai mendaki, selain itu, berarti "memanjat". serta berarti "menaiki (gunung, bukit, dan sebagainya)", contohnya: mendaki bukit

Gunung Lawu

Gunung Lawu adalah gunung yang terletak di perbatasan antara Jawa Tengah dan Jawa Timur Gunung ini mempunyai ketinggian 3265 mdpl. Gunung Lawu termasuk gunung dengan status gunung api "istirahat" dan telah lama tidak aktif. Lereng gunung ini pada sisi barat berada dalam administrasi Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah dan sisi yang lain berada di sisi timur berada di Jawa Timur yakni Kabupaten Magetan di sisi timur serta Kabupaten Ngawi di sisi timur laut. Gunung Lawu merupakan gunung yang populer untuk kegiatan pendakian (Bimo, 2014).

Seni Grafis

Menurut Susanto (2002:47) Seni grafis merupakan pengubahan gambar bebas karya perupa menjadi cetakan melalui proses manual dan menggunakan material tertentu dengan tujuan membuat perbanyak karya dalam jumlah tertentu.

Sedangkan menurut Rohidic & Sabana (2015:83) dalam tulisannya mengemukakan, seni grafis adalah ungkapan seni rupa dwi matra, lazimnya berupa tulisan dan gambar dengan bahan dasar tinta cetak di atas kertas, yang lahir dari proses tera dengan acuan cetak tinggi (*relief print*), cetak dalam (*intaglio*), cetak datar (*planography*), dan cetak saring (*serigraphy*, *screen print*).

Bisa disimpulkan bahwa "Visualisasi Pengalaman Mendaki Gunung Lawu dalam Karya Seni Grafis" adalah sebuah upaya menuangkan kesan, makna, serta

nilai-nilai yang diperoleh dari pengalaman pendakian Gunung Lawu ke dalam bentuk karya visual dua dimensi yang dibuat dengan teknik cetak sebagai media ekspresi visual. Karya ini bertujuan merepresentasikan pengalaman pribadi melalui medium cetak dua dimensi, sebagai refleksi dari interaksi manusia dengan alam dan lingkungan spiritual yang ditemui selama proses pendakian.

