

DINAMIKA GUNUNGAN DALAM SENI KRIYA



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**
Untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Derajat Magister
Dalam Bidang Seni, Minat Utama Kriya Kayu

oleh
Sumadi
219C/SK-KK/05

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

DINAMIKA GUNUNGAN DALAM SENI KRIYA



PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS PENCIPTAAN SENI

Untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Derajat Magister
Dalam Bidang Seni, Minat Utama Kriya Kayu

oleh
Sumadi
219C/SK-KK/05



**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI

DINAMIKA GUNUNGAN DALAM SENI KRIYA



Oleh
Sumadi
NIM 129C/SK-KK/05

Telah dipertahankan pada tanggal 1 Agustus, 2007
Di depan Dewan Penguji yang terdiri dari


Profesor Drs SP. Gustami, SU
Pembimbing Utama


Dra Titiana Irawani, MSn
Penguji Cognate


Drs M. Dwi Marianto, MFA, PhD
Ketua

Tesis ini telah diuji dan diterima
Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar magister
seni

Yogyakarta, **05 SEP 2007**

Direktur Program Paskasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,




Drs M. Dwi Marianto, MFA, PhD
NIP 131285252



Kupersembahkan untuk Keluarga tercinta:

Marsinah (Ibu kandung)

Ajarwati (istri)

Radig Ardityatama (anak)

Chania Ardiana Lenggogeni (anak)

Dan seluruh keluarga besar di bantul Yogyakarta

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni yang saya ciptakan dan pertanggungjawabkan secara tertulis ini merupakan hasil karya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggung jawab atas keaslian karya ini, dan bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan pernyataan ini.

Yogyakarta 21 Juli 2007

Yang membuat pernyataan

Sumadi
219C/SK-KK/05

GUNUNGAN DYNAMICS IN ART

Written Responsibility

Postgraduate Program Indonesia Institute of the Art, Yogyakarta, 2007

By **Sumadi**

ABSTRACT

Gunungan is visual aid in the puppets show, there is no puppet show without existence of *gunungan*. *Gunungan* have resided in show podium midst before the puppets was played, and after puppets act having played. *Gunungan* come from word of "*gunung*" wich is symbol of meditation that connecting upper world creatur and lower world creature. In there be portrayed all mortals, wich depicting compatibility of the relation of human with universe, and also develop ecosystem imagination or cosmic, so that form of *gunungan* guide enthusiasms continuation of nature. While damaged environment is not yet get serious attention.

The dynamics of *gunungan* in creation method through some phares including: exploration, planning included making of alternative design and chosen design, and also materialization. In this *gunungan* visualizing, what is mount up form. It is writyer's expresson from *gunungan* motion that visualization was adapted by theme.

Materialization of *gunungan* is visualized in the form of three dimensional masterpieces, by using *munggur* and *sono keling* wood by pick up the theme concernig damaged natural environment. *Gunungan* in this case is made to be resuscitation subject for comprehend fully how the important of nature preservation. So thet the human is care abaur surroundings nature.

Keyword: *Gunungan*, damage environmental, and natural reservation.

DINAMIKA GUNUNGAN DALAM SENI KRIYA

Pertanggungjawaban tertulis Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2007
Oleh **Sumadi**

ABSTRAK

Gunungan merupakan alat peraga dalam pertunjukan wayang, tak ada pertunjukan wayang tanpa adanya *gunungan*. *Gunungan* sudah berada di tengah-tengah panggung pertunjukan sebelum wayang dimainkan, dan sesudah lakon wayang selesai dimainkan. *Gunungan* berasal dari kata "gunung" yang merupakan simbol mediasi yang menghubungkan makhluk dunia atas dan dunia bawah. Di dalamnya dilukiskan segala makhluk hidup, yang menggambarkan keselarasan hubungan manusia dengan alam semesta juga membangun imajinasi ekosistem atau kosmik, sehingga bentuk *gunungan* membimbing minat pelestarian alam. Sementara kerusakan lingkungan belum mendapat perhatian serius.

Dinamika *gunungan* dalam metode penciptaannya melalui beberapa tahap yang meliputi: eksplorasi, perencanaan yang meliputi pembuatan desain alternatif dan desain terpilih, serta perwujudan. Dalam hal ini visual *gunungan*, yang diacu digubah bentuknya, meliuk-liuk tetapi tetap masih menunjukkan bentuk yang menggunung. Hal tersebut merupakan ekspresi penulis dari gerak *gunungan* yang visualnya disesuaikan dengan tema.

Perwujudan *gunungan* divisualisasikan dalam bentuk karya tiga dimensional, dengan mempergunakan kayu *munggur* dan sono keling dengan mengangkat tema tentang kerusakan lingkungan alam. *Gunungan* dalam hal ini dijadikan objek penyadaran untuk menghayati betapa pentingnya kelestarian alam. Sehingga manusia peduli terhadap alam sekitarnya.

Kata kunci: *Gunungan*, kerusakan lingkungan, dan kelestarian alam.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat serta hidayah-Nya, maka karya tugas akhir karya seni dan pertanggungjawaban tertulis penciptaan seni ini dapat terselesaikan dengan baik.

Selama berlangsungnya proses tugas akhir karya seni dan penyusunan pertanggungjawaban penciptaan ini tidak lepas dari bantuan, dorongan, dan dukungan dari beberapa pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu tidaklah berlebihan apabila penulis menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak atas jasanya baik moril maupun materiel sehingga karya Tugas Akhir ini bisa terwujud.

Ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat Profesor Drs SP. Gustami, SU selaku pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, dorongan semangat, kritik dan sarannya, sehingga penyusunan tesis ini dapat terselesaikan.

Terima kasih, serta penghargaan setinggi-tingginya penulis haturkan kepada: Drs Soeprpto Soedjono, MFA, PhD, Rektor Institut Seni Indonesia, Yogyakarta; Yang terhormat Drs M. Dwi Maryanto, MFA, PhD, selaku Direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merangkap Ketua Penguji; Yang terhormat Drs Subroto, Sm, MHum, Asisten Direktur I Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merangkap sekretaris; Yang terhormat Dra

DAFTAR ISI

Halaman Judul	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Persembahan	iv
PERNYATAAN.....	v
ABSTRACT.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	4
C. Orisinalitas	5
D. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	9
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	11
A. Kajian Sumber Penciptaan	11
1. Gunungan Bentuk Candi.....	11
2. Gunungan Bentuk Sesaji	15
3. Gunungan Wayang	20
B. Landasan Penciptaan	27
C. Tema	30
D. Konsep Penggarapan/Perwujudan	31
BAB III METODE / PROSES PENCIPTAAN	32
A. Eksplorasi.....	33
B. Perencanaan.....	34
C. Perwujudan Karya	49
BAB IV ULASAN / PEMBAHASAN KARYA.....	64
BAB V PENUTUP.....	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Saran-saran.....	82
KEPUSTAKAAN.....	83
LAMPIRAN	86

Budi Astuti, MHum, Asisten Direktur II Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia; Yang terhormat Dra Titiana Irawani MSn, selaku penguji *Cognate*.

Penulis juga mengucapkan terima kasih Kepada: Drs Zulhelman MHum, selaku Ketua Jurusan Seni Kriya yang STSI Padangpanjang yang selalu memberikan dorongan dan semangat sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Tak lupa Penulis ucapkan terima kasih kepada: Teman-teman seangkatan dan seperjuangan yang telah memberikan motivasi, dorongan, serta semangat untuk cepat menyelesaikan Tugas Akhir.

Akhirnya penulis sampaikan terima kasih kepada Ibuku, Istri dan Putra-Putriku, serta Kakak dan Adikku-adikku. yang dengan penuh kesabaran selalu memberikan semangat, serta doa.

Semoga Karya Seni Tugas Akhir dan pertanggungjawaban tertulis ini dapat bermanfaat bagi apresiator serta pembaca, yang memberikan cakrawala gagasan bagi pengembangan seni kriya.

Yogyakarta 21 Juli

2007

Sumadi

Gb. 23. Desain Terpilih 4	45
Gb. 24. Desain Terpilih 5	46
Gb. 25. Desain Terpilih 6	47
Gb. 26. Desain Terpilih 7	48
Gb. 27. Bahan Pokok	51
Gb. 28. Bahan Pendukung	51
Gb. 29. Jenis Bahan Perekat	52
Gb. 30. Bahan Finishing	53
Gb. 31. Plamur dan Cat Tembok.....	53
Gb. 32. Amplas	54
Gb. 33. Seperangkat alat ukir kayu.....	55
Gb. 34. Seperangkat alat pertukangan kayu.....	55
Gb. 35. Bor Mesin.....	56
Gb. 36. Scrool saw	56
Gb. 37. Mesin Bubut	57
Gb. 38. Chain Saw.....	57
Gb. 39. Pembentukan Global	58
Gb. 40. Pembentukan Detail	59
Gb. 41. Pembubutan Kayu	60
Gb. 42. Pengukiran.....	60
Gb. 43. Pengamplasan	62
Gb. 44. Pewarnaan	62
Gb. 45. Sumadi, <i>Tragedi Sidoarjo, 2007, Kayu Munggur & Sono Keling, 97 cm x 87 cm x 48 cm, TA. 1</i>	66

DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. Yogyakarta Berhati Nyaman	6
Gb. 2. Monumen Yogya Kembali	7
Gb. 3. Kekuatan Alam	7
Gb. 4. Tempat Imam Masjid Agung Bantul	8
Gb. 5. <i>Sapa Sing Salah Seleh</i>	8
Gb. 6. Candi Prambanan.....	13
Gb. 7. Motif Prambanan.....	14
Gb. 8. Gunungan Nasi atau <i>Tumpeng</i>	15
Gb. 9. Ngalap Berkah.....	17
Gb. 10. Gunungan <i>Lanang</i>	18
Gb. 11. Gunungan <i>Wadon</i>	19
Gb. 12. Gunungan Wayang Gapurab	22
Gb. 13. Desain Alternatif 1	35
Gb. 14. Desain Alternatif 2	36
Gb. 15. Desain Alternatif 3	37
Gb. 16. Desain Alternatif 4	38
Gb. 17. Desain Alternatif 5	39
Gb. 18. Desain Alternatif 6	40
Gb. 19. Desain Alternatif 7	41
Gb. 20. Desain Terpilih 1	42
Gb. 21. Desain Terpilih 2	43
Gb. 22. Desain Terpilih 3.....	44

Gb. 46. Sumadi, <i>Nafsu</i> , 2007, Kayu Munggur & Sono Keling, 72 cm x 47 cm x 38 cm, TA. 2.....	68
Gb. 47. Sumadi, <i>Sang Penguasa</i> , 2007, Kayu Munggur & Sono Keling, 65 cm x 50 cm x 26 cm, TA. 3.....	70
Gb. 48. Sumadi, <i>Keseimbangan</i> , 2007, Kayu Munggur & Sono Keling, 78 cm x 47 cm x 33 cm, TA. 4.....	72
Gb. 49. Sumadi, <i>Lestari di tanganmu</i> , 2007, Kayu Munggur & Sono Keling, 87 cm x 72 cm x 28 cm, TA. 5.....	74
Gb. 50. Sumadi, <i>Musibah</i> , 2007, Kayu Munggur & Sono Keling, 96 cm x 66 cm x 52 cm, TA. 6.....	76
Gb. 51. Sumadi, <i>Penyelewengan</i> , 2007, Kayu Munggur & Sono Keling, 71 cm x 41 cm x 36 cm, TA. 7.....	66



I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang penciptaan

Gunungan wayang merupakan salah satu jenis alat peraga yang cukup lama dikenal dan dibuat oleh nenek moyang bangsa Indonesia. Sejak masa purba hingga kini, *gunungan* terus menunjukkan eksistensinya di masyarakat. *Gunungan* mengandung nilai-nilai luhur budaya bangsa yang adiluhung yang patut dipelajari sebagai sumber ide penciptaan seni. *Gunungan* dalam pementasan wayang, mempunyai peranan yang sangat penting, ditaruh di muka *kelir* (tabir) sebelum dan sesudah permainan juga di antara babak adegan tertentu. Menurut van der Hoop, hasil karya seni berbentuk *gunungan* merupakan suatu benda menyerupai kipas,.... berasal dari Jawa Tengah. Benda itu disebut "*Gunungan*", juga "*Kekayon*", yang melambangkan jumlah kesatuan, keesaan. Oleh karena itu, *gunungan* juga dinamakan pohon hayat. Di samping itu tampak pembagian serba dua, juga ada dua golongan yang dalam permainan wayang saling berperang. (van der Hoop, 1949: 280)

Gunungan adalah wayang berbentuk gambar gunung beserta isinya, yang melambangkan keadaan dunia beserta isinya (Soetarno, 1994: 140). Sebelum wayang dimainkan, *gunungan* ditancapkan di tengah-tengah *kelir*; setelah dimainkan, *gunungan* dicabut, dijajarkan di sebelah kiri dan kanan *kelir*.

Gunungan dalam pertunjukan wayang memberikan peranan yang sangat penting. Dalam kosmologi Hindu, *gunungan* yang diputar-putar di ruang pentas wayang kulit, merupakan gambaran makrokosmos melambangkan proses pencampuran benda-benda menjadi satu, kemudian terwujudlah alam beserta isinya. Hal ini disebut "Panca Maha Bhuta", yang melambangkan 5 unsur manusia, zat yang diciptakan Tuhan, yaitu: *Banu* (Sinar-Udara), *bani* (api), *banyu* (air), *bayu* (angin) dan *bantala* (bumi-tanah). (Haryanto, 1988: 164)

Gunungan, sebagaimana halnya layar di dalam pentas drama atau sandiwara, dipergunakan dalam pembukaan dan penutupan pada sebelum dan sesudah pentas wayang digelar. Di samping itu, *Gunungan* juga berfungsi sebagai tanda bagian jejeran, untuk menggambarkan air, goa, gunung, guruh, dll, yang sukar digambarkan dengan bentuk lain. Selain itu *gunungan* juga berfungsi sebagai pembatas suatu adegan. (I Nyoman Murtana, 1998: 22 – 27)

Gunungan mengandung muatan konsep mendalam tentang pola pikir masyarakat Jawa di masa lampau, yang secara cermat menghayati perhitungan alam makro dan alam mikro. Semua itu mengilhami bentuk-bentuk karya seni pada umumnya dan seni ornamen pada khususnya. Pada tingkat perkembangan, pengaruh *gunungan* sangat terasa. Hal ini mengilhami masyarakat di dalam penciptaan berbagai macam bentuk sesuai dengan kepentingannya, di antaranya dalam seni pertunjukan, lambang, logo, hiasan, monumen dan souvenir. Bentuk *gunungan* wayang juga menggambarkan simbol

keselarasan hubungan manusia dengan alam semesta. *Gunungan* membangun imajinasi ekosistem yang terbesar atau kosmik. Oleh karena itu segenap penghuni alam semesta, menyadari bahwa eksistensinya saling terkait satu sama lain, sehingga bentuk *gunungan* membimbing minat pelestarian alam sebagai cara untuk menjaga keseimbangan hidup. Masyarakat Jawa berpandangan bahwa lingkungan itu harus dimanfaatkan tanpa mengganggu alam semesta. (Soetarno, 2003: 246)

Gunungan dalam kehidupan masyarakat Jawa, dijadikan simbol keselarasan hubungan manusia dengan alam semesta, sekaligus sebagai contoh terbangunnya kesadaran ekosistem. Di sisi lain keseimbangan alam terenggut oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab, membakar hutan, pembalakan liar, sehingga terjadi bahaya banjir, erosi, musnahnya satwa langka, dan dampaknya dapat mengancam jiwa manusia.

Bagi kriyawan, fenomena yang terjadi di masyarakat bisa menjadi sumber inspirasi untuk melahirkan karya yang inovatif. Salah satu di antaranya adalah mengkaji fenomena alam dengan mengolaborasikan dinamika bentuk *gunungan* ke dalam seni kriya, untuk menyampaikan pesan dan makna yang dicita-citakan.

Bentuk *gunungan* dalam proses penciptaan tugas akhir, hanya digunakan sebagai sumber ide, yaitu mengolah komposisi bentuk dan makna *gunungan* sehingga terwujud karya seni yang dinamis. Perwujudan karya perlu adanya persiapan dan banyak pertimbangan,

seperti penggunaan bahan, teknik, penciptaan desain, *finishing* serta penyajiannya.

Pemilihan tema penciptaan tugas akhir ini sejalan dengan perkembangan seni kriya pada masa sekarang yang tak dapat di pisahkan dengan seni murni dan desain. Salah satu penyebabnya adalah kuatnya interaksi sosial kriyawan terhadap perkembangan seni kriya secara luas, dan pengaruh perkembangan dunia seni pada umumnya. Penciptaan karya seni kriya mengalami perkembangan dengan bentuk-bentuk baru sesuai yang dikehendaki oleh kriyawannya. Seperti diungkapkan oleh Imam Buchori (1999: 11) bahwa:

Kriya merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan seni murni dan desain, maka transformasi ke dalam bisa berbeda. Bila berpijak pada seni murni maka unsur gaya pribadi merupakan acuan yang menonjol. Kriyawan yang berpijak pada desain terikat oleh berbagai determinisme pasar konsumen, material, produksi dan faktor objektif lainnya, sehingga kebebasan ungkapan pribadinya terbatas. Sedangkan kriyawan yang berpijak pada seni kriya bisa cari inspirasi melalui cara menafsirkan makna-makna simbolis yang diyakini relevan dengan kekinian.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berangkat dari keprihatinan rusaknya alam sekitar dimana banyak hutan rusak yang disebabkan oleh ulah orang-orang yang mementingkan dirinya sendiri atau kelompoknya. Pembalakan liar, membuka lahan dengan membakar hutan, mengakibatkan rusaknya ekosistem sehingga menyebabkan bahaya banjir, erosi, musnahnya satwa langka yang dampaknya mengancam jiwa manusia. Hal tersebut mendorong keinginan penulis untuk merefleksikan ke dalam karya seni

kriya kayu berdasarkan ide realitas kehidupan alam sekitar, dengan harapan dapat memberikan kontribusi dalam upaya mengingatkan kembali bentuk pesan moral tentang rusaknya ekosistem yang bila tidak segera di atasi menyebabkan bencana.

C. Orisinalitas

Penciptaan suatu karya seni yang kreatif dan inovatif merupakan hal yang wajar bila bersinggungan dengan karya seni yang telah diciptakan sebelumnya. Hal ini dapat dilihat sebagai usaha pengembangan nilai, dan usaha penjelajahan yang tak pernah berhenti. Hal tersebut diungkapkan oleh Djoharnurani (1999: 5) sebagai berikut:

Penciptaan karya baru, bisa jadi seniman pembuatnya sengaja atau tidak sengaja mengacu pada karya seni sejenis atau karya jenis lain yang telah ada. Proses penciptaan semacam ini normal dan wajar dan seharusnya tidak ada lagi istilah jiplak-menjiplak; semua dianggap kreatif dan orisinal. Sudut pandang seperti ini menghasilkan teori baru yang disebut teori intertekstualitas.

Sehubungan dengan penciptaan karya seni yang kreatif dan inovatif itu Edward de Bono (1990: 54) mengemukakan:

Banyak orang mengira gagasan baru berarti penemuan bentuk baru dalam alat-alat mekanik. Mungkin ini adalah bentuk yang paling nyata yang dapat diwujudkan dalam gagasan baru, tetapi ia meliputi cara baru untuk melahirkan sesuatu, cara baru untuk melihat sesuatu, cara baru untuk mengatur sesuatu, cara baru untuk menyajikan, cara baru untuk mengenal gagasan dari dunia periklanan sampai olah raga. Ini tidak perlu harus menjadi gejala umum tetapi bersifat khusus sesuai dengan kebutuhan tata cara untuk menghasilkan gagasan baru.

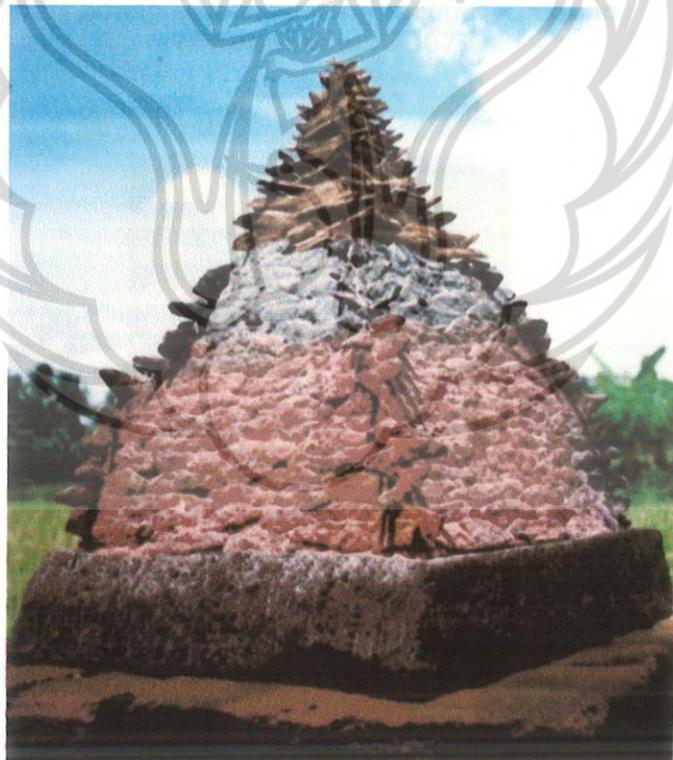
Dapat dipahami bahwa karya yang baru, dapat mengacu karya sejenis atau karya lain yang telah ada. Gagasan baru dapat mengambil sesuatu yang bersifat khusus, sesuai kebutuhan dan tata cara untuk menghasilkan gagasan baru. Sebagai acuan berikut ini karya-karya yang mengacu bentuk *gunungan*.



Gambar 1. Yogyakarta Berhati Nyaman
Slogan kota Yogyakarta yang berada di depan kantor Balai kota.
(Foto: Sumadi, 2007)



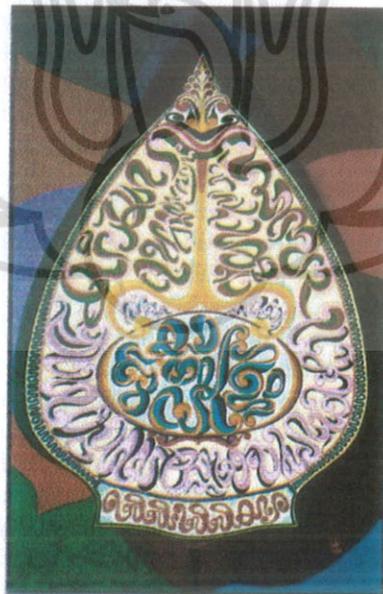
Gambar 2. Monumen Yogya Kembali
Bangunan yang mengacu pada gunung
tumpeng di kabupaten Sleman.
(Foto: Sumadi, 2007)



Gambar 3. Kekuatan Alam
Karya keramik Noor Sudyati ukuran 28 x 28 x36 cm.
Yang mengacu pada bentuk segi tiga atau gunung.
(Noor Sudyati, 2003: 31)



Gambar 4. Tempat Imam Masjid Agung Manunggal Bantul yang mengacu gunung Wayang. (Foto: Sumadi, 2007)



Gambar 5. "*Sapa sing salah, seleh*" Karya Suwaji Bastomi berupa lukisan kaligrafi Jawa yang mengacu pada gunung Wayang. (Bastomi, 2003: 77)

Penciptaan karya seni yang bersumber dari gunung mengalami banyak pengolahan baik bentuk, teknik maupun gayannya, sehingga masih mencerminkan suatu bentuk karya yang baru. Seperti diungkapkan (Sumartono,1992: 2) bahwa, karya seni yang orisinal adalah karya seni dengan proses kreatif dan mendalam yang menghindari peniruan, serta bentuk dan gaya yang ditampilkan baru.

Orisinalitas karya ini adalah kolaborasi antara bentuk *gunungan garebeg* dengan gunung wayang, yang dilandasi dengan gerak, penancangan, serta posisi gunung wayang di dalam pertunjukan. Visual *gunungan* diekspresikan ke dalam bentuk karya tiga dimensional dengan bahan kayu *munggur* yang dikombinasikan dengan kayu sono keling. Dalam hal ini bentuk-bentuk binatang ditampilkan sebagai unsur makhluk hidup yang berada dalam gunung, Sebagai simbol kekuasaan.

D. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Penciptaan karya seni kriya tiga dimensional mempunyai tujuan dan manfaat yang akan dicapai. Tujuan dan manfaat yang hendak dicapai adalah:

1. Tujuan Penciptaan

- a. Untuk lebih memahami, menghayati makna-makna yang terkandung dalam gunung melalui karya seni kriya kayu tiga dimensional.

- b. Ikut memberikan kepedulian terhadap warisan budaya yang adiluhung, yang dituangkan sebagai gagasan alternatif bahwa karya seni tradisi bisa dikembangkan ke arah yang modern.
- c. Ingin menyampaikan pesan moral ramah lingkungan melalui karya seni kriya.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berolah kreativitas dalam menciptakan karya seni, serta dapat memberi kontribusi bagi penciptaan karya seni kriya dalam khasanah seni pada umumnya.
- b. Karya ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman makna yang terkandung dalam gunung dan fungsinya dalam kehidupan di masyarakat.
- c. Bagi masyarakat diharapkan dapat menambah pengetahuan dan apresiasi pengembangan seni rupa, dan bermanfaat pula sebagai bahan rujukan bagi yang memerlukannya.