

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berkesenian merupakan sebuah proses mengolah rasa yang timbul dari perasaan maupun logika lalu mewujudkannya menjadi sebuah karya seni yang menginspirasi, ini merupakan hasil proses mengingat kembali memori-memori tentang pengalaman pendakian masa lalu, ditambah mencari data-data dari narasumber yang ada, serta informasi-informasi tentang pendakian yang terdapat di media sosial. Tujuan dari semua itu adalah memberi kontribusi dalam dunia berkesenian.

Menurunnya sisi sosial manusia meningkatkan kesenjangan dalam kehidupan manusia, dan mudarnya tingkat kepedulian sesama manusia adalah faktor-faktor tumbuh suburnya keegoisan dalam diri manusia. Mengacu pada fenomena-fenomena yang bermunculan, berdasarkan dengan latar belakang masalah yang ingin diangkat. Keegoisan manusia (pendaki) merupakan gejala kemerosotan moral seorang pendaki yang berakar dari mudarnya nilai-nilai pemahaman dasar tentang pendakian gunung sebagai karakter pendaki.

Penciptaan karya dengan konsep yang kuat dan daya visual yang baik sebagai salah satu bagian wujud kepedulian dengan kritik sosial yang diharapkan mampu memberi sentuhan rasa kepada para penikmat karya atas dampak buruk keegoisan manusia seputar pendakian gunung.

Karya memang hanya bisa dipandang dan dinikmati tanpa menghadirkan efek nyata bagi penontonnya, tapi dibalik itu semua terdapat cerita, makna dan pesan yang mendalam dari seniman serta bertujuan untuk merangsang dan menggugah kesadaran para penikmatnya untuk menjadi lebih baik.

Pemilihan tema serta konsep-konsep dari setiap karya yang ingin diangkat merupakan hasil mengingat memori-memori masa lalu dan melakukan pemahaman tentang ego manusia seputar pendakian serta

mewujudkannya dengan cara melakukan penggambaran bentuk yang menekankan pada realitas objek, kemudian mengubah bentuk objek dengan cara menggambar dengan hal yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi.

Mengangkat tema ego manusia seputar pendakian gunung sebagai gagasan penciptaan karya ini memiliki tujuan, dengan harapan mampu menjadikan penciptaan ini sebagai media terapi yang mampu mengobati atau paling tidak mengurangi rasa takut. Namun di sisi lain ketakutan ini yang akhirnya memunculkan kegelisahan yang dapat memberi dampak positif karena sebagai seorang seniman kegelisahan adalah salah satu lumbung imajinasi yang bisa menggugah kreativitas dalam menciptakan objek-objek visual.

Bagaimana dampak yang akan ditimbulkan oleh karya penulis, itu semua kembali lagi kepada setiap orang yang melihat dan menikmatinya serta bagaimana para penikmat seni tersebut memahami setiap cerita dan pesan yang ada dalam setiap karya, untuk hasil akhirnya bagaimananya adalah urusan yang bukan pada kapasitas saya untuk menentukannya.

Dalam proses penggarapan karya Tugas Akhir ini pula saya menemukan pengalaman baru serta informasi tentang hal-hal baru seputar pendakian gunung yang lebih spesifik ditambah lagi saya lebih paham tentang bagaimana sifat-sifat dasar manusia ketika dalam situasi kritis/terdesak, dimana manusia akan dengan sendirinya mengeluarkan sifat-sifat dan karakter aslinya, yang mana terdapat sifat-sifat yang saya temui dalam pengalaman pendakian saya yaitu bagaimana terdapat beberapa pendaki yang hanya mementingkan kepentingannya sendiri hingga tidak sedikitpun memperdulikan pendaki lainya atau bisa dikatakan egois, namun ada pula saya temukan beberapa pendaki yang benar-benar bersabar dan berkomitmen kuat dalam menjaga kebersamaan dalam pendakian meski dalam keadaan yang sangat terdesak hingga menguras tenaga.

Proses kreatif yang saya lakukan selama membuat karya Tugas Akhir ini juga tidak luput dari sebuah temuan-temuan baru, dalam hal ini temuan yang saya maksud bukanlah merupakan hal baru di dunia seni khususnya

lukis, namun yang baru di sini adalah bagaimana bentuk kebaruan dari karya-karya terdahulu saya yang mana dulu berkuat dalam teknik dan bentuk-bentuk figur realis dengan background polos, namun sekarang saya memperbaharainya dengan gaya surealis saya dengan warna-warna yang menurut saya identik dengan kepribadian saya serta sesuai dengan tema yang saya angkat, dengan begitu karya yang di hasilkan jauh lebih menarik dari karya-karya sebelumnya.

## **B. Saran**

Preoses penciptaan karya seni ini, kepekaan dan kejelasan dalam menafsirkan sesuatu menjadi hal yang sangat penting sebagai sumber penciptaan. Bagaimana seniman harus dapat menyatu dengan lingkungan serta objek yang ia angkat serta minimal mampu memeberikan informasi baru dan pandangan baru tentang kehidupan sosial di seputar pendakian. Untuk mencapai hal yang seperti itu diperlukan bahan-bahan berupa hasil observasi dan salah satunya pengalaman melakukan pendakian itu sendiri, karna proses penciptaan karya dengan tema yang saya angkat jarang orang lakukan terlebih mampu menyadari hal-hal unik dan bernilai sosial saat proses pendakian lalu berusaha menyajikannya ke dalam sebuah karya, namun bukan semata-mata mencipta hanya dengan proses intelektual saja namun berhubungan erat dengan fakta-fakta yang saya temui di lapangan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Rifqi. (2015). *ProfilVo2 Max dan Profil Mental Toughness Pendaki PAMOR 14 PEAKS EXPEDITION IV*. Bandung: UPI.
- Anna, Lusiana Kus. (2017). *Melepas stres dengan Mendaki Gunung*. Kompas.com.
- Aprilia, Annisa. (2017). *Sederet Manfaat Mendaki Gunung bagi Kesehatan, Salah Satunya Bikin Hidup Lebih Bahagia*. Okezone LifeStyle.
- Arif, Iman Setiadi. (2006), *Dinamika Kepribadian*. Refika Aditama. Bandung.
- Bahari, Nooryan. (2008). *Kritik Seni. Wacana Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Banyuista. (2012). *Tips untuk Wanita Pendaki Gunung/Kegiatan Alam Bebas*. Retrieved from [http://komikstrips.multiply.com/journal/item/528/Tips\\_Untuk\\_Wanita\\_Pendaki\\_Gunung\\_Kegiatan\\_Alam\\_Bebas.?&show\\_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fite](http://komikstrips.multiply.com/journal/item/528/Tips_Untuk_Wanita_Pendaki_Gunung_Kegiatan_Alam_Bebas.?&show_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fite).
- Banu Arsana. (2013). *Seni Lukis Realis 2*, Kemdikbud.
- Breton, Andre. 1969. *Manifestoes of Surrealism*. Michigan: The University of Michigan.
- Feist, Jess dan Gregory J. Feist. 2010. *Teori Kepribadian. (Theories of Personality)*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hanula, M. Suoronta, J. Vaden, T. (2005), *Artistic Research Theoris, Methods, And Practice*. Finland : Cosmoprint Oy.
- Handayani, K. (2010). *Mendaki Gunung Mendidik Karakter Anak*. Retrieved from <http://edukasi.kompas.com>.
- Husamah. (2015). *A to Z Kamus Psikologi Super Lengkap*. Penerbit ANDI. Yogyakarta.
- Jalaludin, *psikologi agama*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.2008.
- Kadir, H. A. (2003). *Mari Mendaki Gunung dari Leuser sampai Cortenz*. Yogyakarta: Andi.
- Kartika, Dharsono S. (2004). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Kleden, P Ninuk. (2006) *Metode Pemahaman bagi Penelitian Antropologi*. ANTROPOLOGI INDONESIA Vol. 30 No. 2.

- Mariato, M Dwi. (2001). *Surrealisme Yogyakarta*. Yogyakarta: Merapi.
- \_\_\_\_\_. (2017). *Seni & Daya Hidup dalam Perspektif Quantum*. Yogyakarta: Scritto.9.
- Mikke Susanto. (2011), *Diksi Rupa; Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa*, DictiArt Lab, Yogyakarta.
- Noerhadi, Inda Citra. (2012). *Sejarah Hak Cipta Lukisan*. Jakarta: Komunitas Bambu.
- Saeed Sheik, M. (1972). *Studies in Iqbal's Thought and Art*, Bazm-i-iqbal, Lahore.
- Soedarso Sp. (2000). *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Jakarta. Studio Delapan Puluh.
- \_\_\_\_\_. (2006). *Tinjauan Seni*. Yogyakarta: ISI.

