

**KUDA SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN SENI  
LUKIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh:

**Adi Nugroho**

**NIM 1612629021**

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

**2022**

# KUDA SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN SENI LUKIS



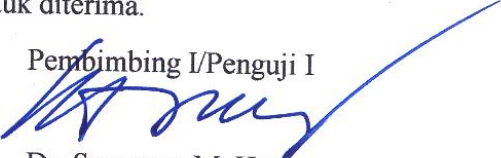
**Adi Nugroho**  
**NIM 1612629021**

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 Rupa Murni  
2022

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:

**KUDA SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN SENI LUKIS** diajukan oleh Adi Nugroho, NIM 1612629021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 16 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji I

  
Dr. Suwarno, M. Hum.

NIP. 196204291989021001

NIDN. 0029046204

Pembimbing II/Penguji II

  
Wiyono, M. Sn.

NIP. 196701181998021001

NIDN. 0415068602

Cognate/Penguji Ahli

  
Amir Hamzah, S. Sn., M.A.

NIP. 197004271999031003

NIDN. 0027047001

Ketua Jurusan Seni Murni/  
Ketua Program Studi Seni Rupa/  
Ketua/ Anggota

  
Dr. Miftahul Munir, M. Hum.

NIP. 19760104 200912 1 001


NIDN. 0004017605

Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Tirahul Raharjo, M. Hum.

NIP. 19691108 1993031 001

## PERSEMBAHAN



“Tugas Akhir Karya Seni ini Penulis persembahkan kepada almarhum Ayahanda, Ibu, kakak-kakak, adik, serta sahabat-sahabat dan kekasih saya yang telah memberi dukungan dan semangat untuk menyelesaikan studi di kampus ini”



## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Nama : Adi Nugroho  
NIM : 1612629021  
Program Studi : Seni Rupa Murni  
Jurusan : Seni Murni  
Fakultas : Seni Rupa  
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Judul Penciptaan : Kuda sebagai Inspirasi Penciptaan Seni Lukis

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Lukis ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya, kecuali yang secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari penulis Laporan Tugas Akhir ini merupakan plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus menerima sanksi berdasarkan tata tertib yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 1 Juni 2022

  
Adi Nugroho



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur senantiasa saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan anugerah-Nya sehingga saya mampu menyelesaikan penciptaan karya Tugas Akhir dengan baik.

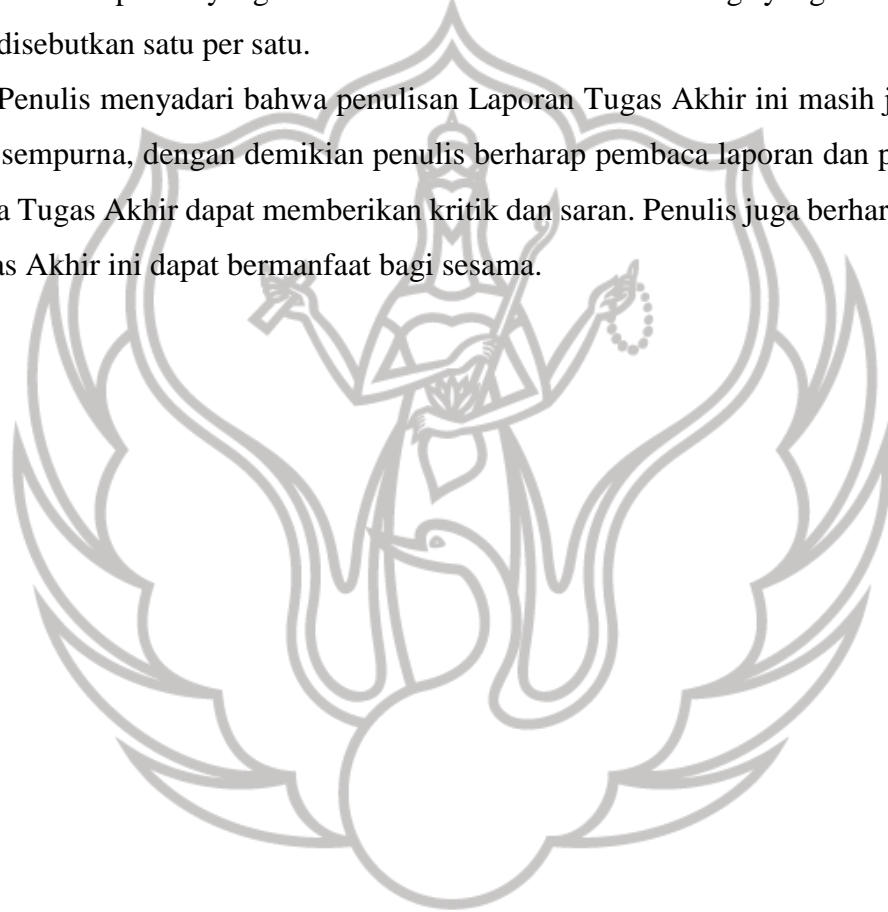
Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni dengan judul Kuda Sebagai Inspirasi Penciptaan Seni Lukis merupakan satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Sarjana Strata I (S-I) minat utama Seni Lukis, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Ucapan rasa syukur dan terima kasih juga saya persembahkan kepada segala pihak yang memberikan dukungan, bantuan serta bimbingan atas segala proses terwujudnya karya Tugas Akhir ini, yakni kepada:

1. Bapak Dr. Suwarno, M. Hum., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan masukan dan bimbingan selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
2. Bapak Wiyono, M. Sn., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan masukan dan bimbingan selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
3. Bapak Drs. Anusapati, MFA, selaku dosen wali yang telah memberikan arahan dan bantuan selama proses studi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Amir Hamzah, S. Sn., M.A. selaku *cognate* yang telah memberikan masukan dan bimbingan selama proses revisi pengerjaan Tugas Akhir.
5. Bapak Dr. Miftahul Munir, M. Hum., selaku Ketua Jurusan Seni Murni yang telah memberikan fasilitas sehingga pelaksanaan Tugas Akhir dapat terselenggara dengan lancar.
6. Bapak Prof. Dr. M Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M. Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh dosen Seni Murni dan staff atas bimbingan, ilmu dan pembelajaran selama masa perkuliahan.
9. Seluruh staff sekretariat dan administrasi Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia.
10. Kedua orangtua dan keluarga yang telah memberikan dukungan dan motivasi yang tidak dapat diuraikan kata-kata.

11. Kepada teman-teman yang selalu mendukung, memberikan bantuan dan masukan; Dionisius Caraka, Via Arlita, Cheetah Hajar, Febian Saputra, Dewa Adhi Gama, serta teman-teman lainnya.
12. Teman-teman seperjuangan selama proses penciptaan Tugas Akhir.
13. Teman-teman angkatan 2016 dan teman-teman lainnya yang pernah bersinggungan.
14. Jumaldi Alfi, Ugo Untoro dan seniman lainnya yang telah menginspirasi dalam penciptaan karya Tugas Akhir.
15. Seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa penulisan Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, dengan demikian penulis berharap pembaca laporan dan penikmat karya Tugas Akhir dapat memberikan kritik dan saran. Penulis juga berharap karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi sesama.



Yogyakarta, 1 Juni 2022

Adi Nugroho

## DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN .....	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
ABSTRAK .....	xii
BAB I .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	3
C. Tujuan dan Manfaat .....	3
D. Makna Judul .....	4
BAB II .....	6
A. Konsep Penciptaan .....	6
B. Konsep Perwujudan .....	8
BAB III .....	18
A. Bahan .....	18
B. Alat .....	22
C. Teknik .....	24
D. Tahapan Pembentukan .....	25
BAB IV .....	33
BAB V .....	72
A. Kesimpulan .....	72
DAFTAR PUSTAKA .....	73
LAMPIRAN .....	74
A. Foto Diri dan Biodata .....	74
B. Foto Poster Pameran .....	76
C. Foto Display dan Situasi Pameran .....	77
D. Katalogus .....	78



## DAFTAR GAMBAR

### BAB II

Gambar 2. 1 Displace #02, 2014.....	13
Gambar 2. 2 Karya Ugo Untoro.....	15
Gambar 2. 3 Danube Horse is a painting by Vasko Taskovski.....	16

### BAB III

Gambar 3. 1 Gambar Kain yang telah dilapisi plamir .....	18
Gambar 3. 2 Gambar Cat .....	20
Gambar 3. 3 Gambar Varnish .....	21
Gambar 3. 4 Gambar Air bersih.....	21
Gambar 3. 5 Gambar kuas.....	22
Gambar 3. 6 Gambar palet .....	22
Gambar 3. 7 Gambar Tempat pencuci kuas .....	23
Gambar 3. 8 Gambar kain lap .....	23
Gambar 3. 9 pembuatan dasaran tekstur pada kanvas menggunakan roskam/trowel bangunan .....	25
Gambar 3. 10 Gambar, penjemuran kanvas .....	25
Gambar 3. 11 Gambar kanvas dan beberapa alat untuk melukis .....	26
Gambar 3. 12 Perawatan kuda ketika mau dimandikan, 2022.....	27
Gambar 3. 13 Pengamatan postur kuda, 2022.....	27
Gambar 3. 14 Suasana kuda saat dilatih, 2022.....	27
Gambar 3. 15 Beberapa buku yang digunakan untuk mempelajari objek dan pewarnaan .....	27
Gambar 3. 16 Sketsa Alternatif, 2021 .....	28
Gambar 3. 17 Memindahkan Sketsa Pada Kanvas.....	29
Gambar 3. 18 Proses pewarnaan objek menggunakan cat akrilik.....	30
Gambar 3. 19 Pembuatan <i>Background</i> .....	31
Gambar 3. 20 Proses Pewarnaan Objek Lukisan Menggunakan Teknik Aquarel	31
Gambar 3. 21 Karya Selesai.....	32

### BAB IV

Gambar 4. 1 <i>Let's Jump &amp; You Can Do It</i> Cat Acrylic pada Kanvas 100cmx150cm 2022 .....	34
Gambar 4. 2 Kesendirian Cat Acrylic pada Kanvas 80cmx80cm 2022.....	36
Gambar 4. 3 Teruslah Berani Cat Acrylic pada Kanvas 70cmx90cm 2022 .....	38
Gambar 4. 4 Zona Nyaman Cat Acrylic pada Kanvas 120cmx90cm 2022 .....	40
Gambar 4. 5 Terjungkal Cat Acrylic pada Kanvas 70cmx90cm 2022 .....	42
Gambar 4. 6 Melebur Cat Acrylic pada Kanvas 80cmx60cm 2022 .....	44
Gambar 4. 7 Bertukar Pikiran Cat Acrylic pada Kanvas 80cmx60cm 2022 .....	46

Gambar 4. 8 Terdiam Cat Acrylic pada Kanvas 100cmx80cm 2022 .....	48
Gambar 4. 9 Bersembunyi Cat Acrylic pada Kanvas 150cmx120cm 2022.....	49
Gambar 4. 10 Come Run Together Cat Acrylic pada Kanvas 80cmx60cm 2022	51
Gambar 4. 11 Keep the Spirit Cat Acrylic pada Kanvas 50cmx70cm 2022.....	53
Gambar 4. 12 Mulailah Melangkah Cat Acrylic pada Kanvas 80cmx60cm 2022	55
Gambar 4. 13 Maju Terus Cat Acrylic pada Kanvas 80cmx60cm 2022 .....	57
Gambar 4. 14 <i>Think Smart</i> Cat Acrylic pada Kanvas 80cmx60cm 2022 .....	59
Gambar 4. 15 Berusaha Cat Acrylic pada Kanvas 140cmx120cmn 2022 .....	61
Gambar 4. 16 <i>Keep Strong</i> Cat Acrylic pada Kanvas 80cmx50cm 2022 .....	63
Gambar 4. 17 Melompat Cat Acrylic pada Kanvas 80cmx60cm 2022.....	64
Gambar 4. 18 Tersesat Cat Acrylic pada Kanvas 80cmx60cm 2022.....	66
Gambar 4. 19 Keluar dari Rintangan Cat Acrylic pada Kanvas 80cmx60cm 2022 .....	68
Gambar 4. 20 Mengarungi Cat Acrylic pada Kanvas 80cmx60cm 2022 .....	70



**DAFTAR LAMPIRAN**

A. Foto Diri dan Biodata.....	74
B. Foto Poster Pameran .....	76
C. Foto <i>Display</i> dan Situasi Pameran .....	77
D. Katalogus .....	78



## ABSTRAK

Karya seni rupa hadir melalui pengalaman penulisnya, salah satunya adalah kekaguman terhadap objek tertentu. Tugas akhir ini terinspirasi dengan sosok kuda yang menurut penulis memiliki kesan sebagai hewan yang tangguh dan cocok sebagai simbol pekerja keras, ulet, dan kuat. Memiliki kegagahan dan keanggunan sehingga menarik secara visual untuk dijadikan objek utama dalam penciptaan karya seni lukis. Kuda dalam tugas akhir ini dihadirkan kembali dengan idiom-idiom yang dapat mewakili dari persoalan pribadi penulis. Dalam representasi ini aspek realistik digunakan untuk pengungkapan objek kuda, dapat mewakili karakter kuda yang ingin dihadirkan oleh penulis. Disamping itu didukung oleh elemen-elemen kebentukan yang simbolik dalam gaya surealistik, sebagai karya lukisan ditunjang pula dengan aspek artistik, baik teknik, pemanfaatan elemen dasar, dan komposisi dalam rangka harmonisasi untuk mencapai lukisan yang menarik. Dengan tugas akhir ini, penciptaan lukisan dapat menjadi media ekspresi penulis dan sebagai sarana dalam memotivasi diri untuk menjadi semangat menjalani kehidupan yang produktif dalam berkesenian.

**Kata kunci:** Kuda, representasi, idiom, surealistik, seni lukis



## ABSTRACT

*The work of fine arts presents through the experience of the writer one of them is the admiration for particular objects. This final project is inspired by the figure of a horse which according to the writer has an impression as a tough animal and suitable as a symbol of hard workers, tenacious, and strong. Has valor and elegance so that it is visually attractive to be the main object in the creation of painting works. Horse in this final project was brought back with the idioms which can represent from the personal problems of the writer. In this representation, the realistic aspect is used for disclosure horse object, can represent horse character that the writer wants to present. Besides that, it is supported by symbolic elements of form in a surrealistic style, as a painting work is also supported by artistic aspects, both techniques, use of basic elements, and composition in order to harmonize to achieve an interesting painting. With this final project, the creation of paintings can be a medium of expression for the writer and as a means of self-motivation to become spirited about living a productive life in the arts.*

**Keyword:** *Horse, representation, idioms, surrealistic, art painting.*





# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Dalam memperoleh inspirasi untuk menciptakan karya, seorang seniman memiliki caranya masing-masing, salah satunya mengambil ide dari objek yang ada di sekitar. Dalam tugas akhir ini penulis terinspirasi oleh hewan kuda. Kuda menurut penulis memiliki karakteristik yang kuat dan berpotensi di representasikan sebagai objek dan simbol dalam karya tugas akhir.

Ketertarikan penulis terhadap kuda berawal dari melihat karya-karya seniman yang menghadirkan sosok kuda, dan kemudian berlanjut dengan kegemaran melihat postur-postur dan jenis kuda di sekitaran Jogja. Secara tidak sadar kecintaan terhadap kuda membawa penulis menempatkan sosok kuda menjadi penting sehingga penulis memilihnya sebagai tema tugas akhir ini.

Dalam perkuliahan, penulis diperkenalkan visual kuda dalam seni rupa. Dalam masa prasejarah figur kuda muncul pada lukisan dinding dalam gua di Lascaux, Perancis. Secara deformasi kuda digambarkan dengan warna dan corak yang berbeda. Manusia pada saat itu sudah memanfaatkan kuda untuk berburu maupun untuk dikonsumsi daging maupun susunya. Pada masa Yunani Kuno gambar kuda muncul sebagai hiasan guci, pahatan, atau relief pada batu yang berhubungan dengan literatur pada zaman tersebut yang berasal dari cerita mitologi.

Kuda pun juga menjadi salah satu binatang yang hadir dalam seni lukis. Banyak seniman dari zaman ke zaman yang menggambarkan kuda. Tentu tema yang terdapat di balik lukisan tersebut juga mengikuti keadaan, situasi, dan kondisi zaman ketika lukisan itu dibuat. Kuda tidak hanya muncul dalam wujud penggambaran dua dimensional tetapi juga tiga dimensional, seperti patung maupun monumen. Patung yang menggambarkan kuda biasanya disertai dengan suasana perang atau pertempuran. Patung kuda sering digunakan untuk mengabadikan sosok pahlawan perang atau sosok yang berpengaruh dalam peperangan.

Seniman yang menggambarkan kuda pada uraian di atas, tentunya telah mempelajari atau mengamati dengan baik kuda sebagai objek visualnya, setidaknya dari sisi artistiknya. Berarti seniman tersebut telah mampu menangkap dan menggambarkan karakter kuda dengan baik. Salah satu yang menonjol dari karakteristik kuda adalah struktur tulang dan ototnya. Kuda memiliki struktur tulang dan otot yang berbeda dibandingkan hewan lainnya sehingga menjadikannya kuat dan mampu bergerak dengan cepat.

Kuda juga menjadi lambang dari kegagahan dan sering divisualisasikan bersama tokoh sejarah perang. Panglima maupun jenderal perang sering dibuat dalam bentuk patung dengan figur yang sedang menunggang kuda. Dalam hal ini kuda menjadi lambang atau simbol kegagahan dan keberanian yang menyatu dengan figur penunggangnya. Simbol kegagahan dan keberanian dalam menghadapi musuh di medan peperangan yang rela mati demi membela tanah airnya. Dari simbol kegagahan dan keberanian tersebut, juga menjadi penggambaran betapa kuda memiliki arti penting terhadap karakter manusia.

Kuda memiliki beberapa karakteristik alami di antaranya memiliki sifat kuat dan gagah. Dari karakter bentuk fisiknya, kuda memiliki keindahan tersendiri secara visual, seperti bentuk, gestur dan gerakannya yang dinamis. Keindahan yang melekat pada binatang kuda inilah yang menarik untuk di lukiskan dan menginspirasi penulis untuk menggunakan visual kuda dalam karya seni. Namun kuda juga menjadi objek yang dapat mewakili persoalan dari senimannya yang menjadikannya khas yang dimiliki seniman tersebut.

Kehadiran kuda yang inspiratif ada pada patung Ajunawiwaha Jakarta yang dibuat oleh I Nyoman Nuarta, sosok kuda yang dihadirkan dapat mewakili dari semangat karakter kuda dengan teknik khas milik senimannya. Tubuh kuda dengan lubang dan alir garis garis mempesona dan menunjukkan kegagahan dari sosok-sosok kuda tersebut.

Penulis juga memiliki ketertarikan terhadap penggambaran kuda seperti yang sudah banyak divisualkan dalam karya seni oleh banyak perupa. Ketertarikan yang pertama adalah pada bentuk badan kuda itu sendiri. Bentuk badan kuda bagi penulis merupakan bentuk yang ideal, yaitu gagah, kuat, pekerja keras sekaligus cantik dan anggun. Dengan postur badan sedemikian rupa

menjadikan kuda memiliki kesan sebagai hewan yang tangguh dan cocok sebagai simbol pekerja keras, ulet, dan kuat. Tidak hanya kegagahan yang menarik secara visual dari bentuk badan kuda tetapi juga keanggunannya. Sebagai sosok yang khas tersebut penting bagi penulis untuk dihadirkan kembali mewakili dari persoalan-persoalan kehidupan penulis.

Tidak hanya bentuk fisik kudanya yang menarik, tetapi melalui hewan tersebut dapat terwakilkan makna simbolis sebagai gambaran berbagai karakter yang berhubungan dengan manusia. Dalam penggambaran kuda sebagai simbol sudah banyak divisualkan dalam berbagai jenis karya seni rupa. Dalam tugas akhir ini penulis mencoba untuk menghadirkan diri sebagai kuda dalam karya seni lukis yang diciptakan. Unsur-unsur yang terdapat pada hewan kuda menginspirasi untuk dihadirkan secara visual sebagai medium yang merepresentasikan respon terhadap berbagai permasalahan hidup. Menghadirkan objek utama hewan kuda sebagai simbol kekuatan, semangat, kerja keras, menyampaikan ide dan pengalaman melalui bahasa visual. Menggunakan gaya realistik, aliran surealisme dan menggunakan elemen seni rupa, titik, garis, warna, bidang, bentuk, ruang, gelap terang. Dan tentu dihadirkan dalam lukisan akan menarik.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Dalam proses penciptaan karya seni lukis, terlebih dahulu dilakukan analisis permasalahan guna menemukan rumusan penciptaan yang tepat dan sesuai konsep. Dari uraian pada latar belakang, permasalahan penciptaan karya seni lukis terumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana karakter kuda dalam penciptaan karya seni lukis.
2. Bagaimana proses dan teknik visualisasi lukisan dengan objek kuda sebagai inspirasi.

## **C. Tujuan dan Manfaat**

1. Tujuan
  - a. Merepresentasikan objek kuda dalam seni lukis.
  - b. Menvisualisasikan objek kuda dalam seni lukis.

## 2. Manfaat

- a. Menjadi pembelajaran yang berarti bagi penulis untuk mengukur kemampuan dan meningkatkan teknik realistik dalam melukis dengan gaya surealistik, sehingga dapat menghasilkan karya seni lukis yang semakin baik di kemudian hari.
- b. Sebagai sarana pengembangan ide penciptaan karya seni.

## D. Makna Judul

Judul Tugas Akhir ini adalah Kuda sebagai Inspirasi Penciptaan Seni Lukis. Untuk menghindari salah pengertian terhadap judul penulisan, perlu diberikan batasan berupa pengertian kata-kata atau frasa yang dipakai dalam judul, yaitu sebagai berikut:

### Kuda

Kuda didefinisikan sebagai salah satu spesies modern mamalia dari genus *equus* (Murni Irian Ningsih, 2009:1). Dalam laman [https://arthive.com/encyclopedia/52~\\_The\\_horse\\_as\\_a\\_symbolic\\_image\\_in\\_art#](https://arthive.com/encyclopedia/52~_The_horse_as_a_symbolic_image_in_art#) terdapat artikel yang ditulis oleh Elena Natsyuk sebagai berikut:

*Basically, a horse was a favourite object of images in ancient art. In the most general sense, a horse is a symbol of male power, and, for example, the Centaur in this respect symbolizes coarse, unbridled passion. The masterpieces of the distant past demonstrate all these precisely symbolic traits of the animals, also showing "qualities in motion" along with grace and harmony of proportions.*

Pada artikel tersebut kekuatan seorang laki-laki yang dimaksudkan adalah kekuatan dalam menghadapi tantangan sehari-hari, kegagahan, ketangguhan dan kekokohan seorang laki-laki.

Dua penjelasan tersebut dikombinasikan menjadi satu definisi kuda yang sesuai dengan penciptaan Tugas Akhir yaitu, kuda merupakan mamalia dari genus *equus* yang menyimbolkan kekuatan seorang laki-laki.

### Inspirasi

Inspirasi dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia diartikan sebagai ilham atau bisikan. Sedangkan dalam kamus daring Oxford ([www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/inspiration](http://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/inspiration)) inspirasi diartikan sebagai; *The process that takes place when somebody sees or hears something that causes them to have exciting new ideas or makes them want to create something, especially in art, music or literature.*

Penulis menggabungkan kedua arti dari kata inspirasi tersebut menjadi suatu ilham yang didapatkan dari proses pengamatan terhadap suatu objek yang mengakibatkan munculnya ide-ide baru yang menarik sehingga mendorong seseorang untuk menciptakan sesuatu.

### **Penciptaan**

Penciptaan dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia yang disusun oleh W J S Poerwadarminta berarti perbuatan (hal dsb) menciptakan. Kata penciptaan memiliki kata dasar cipta yang berarti kemampuan (pemusatan) pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru; angan-angan (1982: 206-207).

Uraian penciptaan tersebut diartikan sebagai proses atau cara pembuatan yang menghasilkan sesuatu yang berasal dari pikiran atau angan-angan.

### **Seni Lukis**

Seni lukis dalam buku Seni Rupa Modern karangan Darsono Sony Kartika diartikan sebagai ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dua matra), dengan menggunakan medium rupa, yaitu garis, warna, tekstur, *shape*, dan sebagainya (2017: 33). Sedangkan dalam buku Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni karangan Soedarso Sp mengartikan seni lukis sebagai pengucapan artistik yang mampu mengkomunikasikan pengalaman batin dan disajikan sedemikian rupa sehingga diharapkan mampu merangsang timbulnya pengalaman batin pula bagi penikmat (1987: 10).

Dua pendapat tersebut mendefinisikan seni lukis sebagai bentuk ungkapan pengalaman batin seseorang yang disajikan dalam bidang dua dimensi dengan medium rupa guna mengkomunikasikan pengalaman batin dengan harapan mampu merangsang pengalaman batin pula bagi penikmat.

Berdasarkan pengertian di atas yang dimaksud dengan judul Kuda sebagai Inspirasi Penciptaan Seni Lukis adalah kuda, spesies modern mamalia dari genus *equus* sebagai ilham kemampuan (pemusatan) pikiran, untuk mengadakan sesuatu yang baru dalam ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dua matra), diwujudkan menggunakan medium rupa.