

**"BERMAIN DAN BEREKSPRESI SESAAT MERUPAKAN IDE  
PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS "**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh

**INDRA DODI**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI**

**JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2011**

**”BERMAIN DAN BEREKSPRESI SESAAT MERUPAKAN IDE  
PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS ”**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh

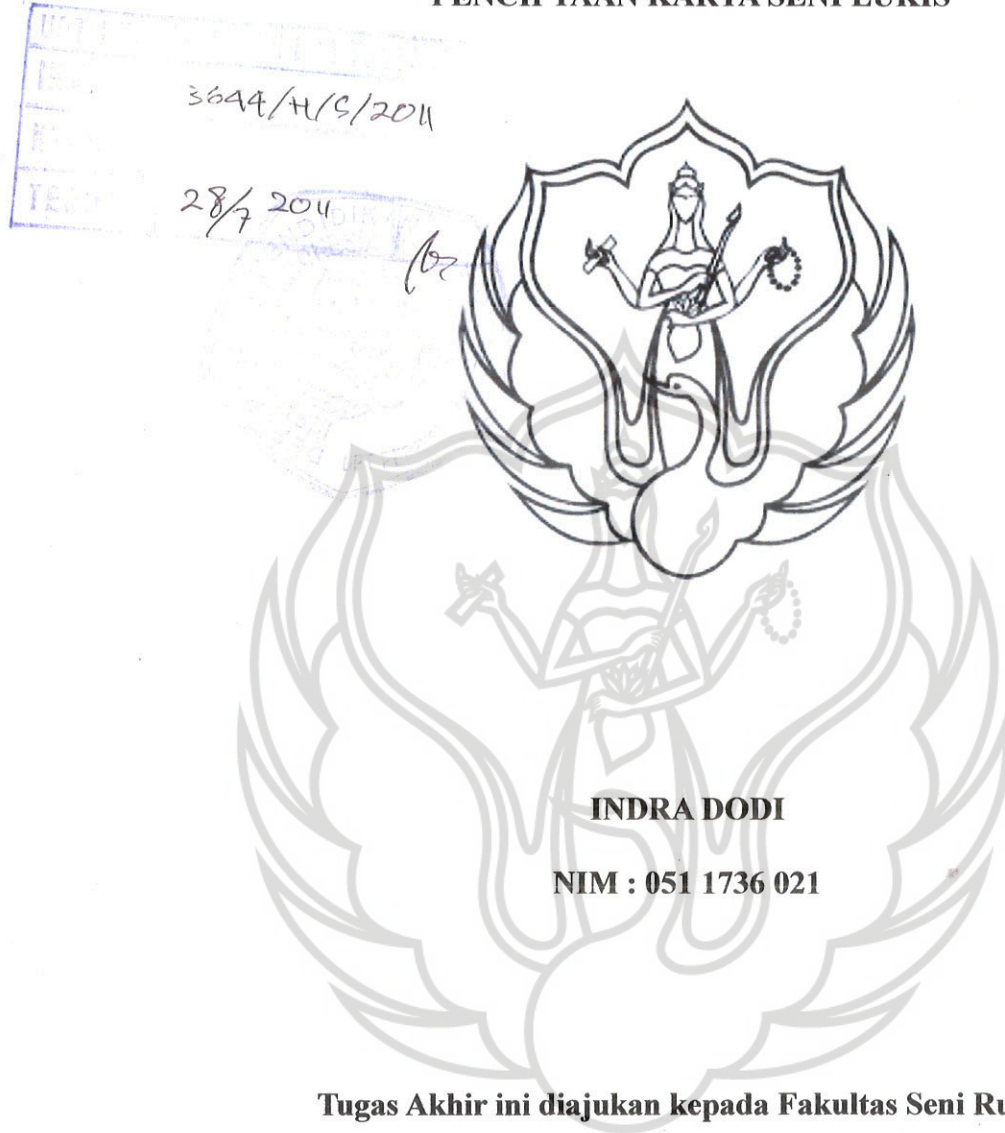
**INDRA DODI**



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

**2011**

**BERMAIN DAN BEREKSPRESI SESAAT MERUPAKAN IDE  
PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**

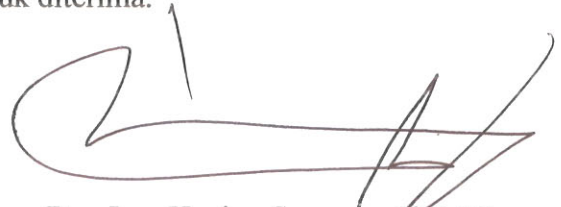


**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S-1  
dalam bidang Seni Rupa Murni**


**2011**

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :


BERMAIN DAN BERKSPRESI SESAAT MERUPAKAN IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS diajukan oleh Indra Dodi NIM 0511736021, program Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan didepan Tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 23 Juni 2011 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.




Drs. Ign. Hening Swasono Ph.M Sn  
Pembimbing I/Anggota



Bambang Witjaksono. S Sn. M Sn  
Pembimbing II/Anggota



Drs. Sudarisman  
Cognate/Anggota



Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum  
Ketua Jurusan Seni Murni/Ketua  
Program Studi Seni Rupa Murni  
/ketua/Anggota



Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



DR. Suastiwi Triatmojo, M. Des  
NIP : 19590802 198803 2 002

## Persembahan



*Kupersembahkan karya ini untuk bangsaku,  
negara seni rupaku, untuk diriku, untuk yang tercinta kedua orang tuaku,  
kekasihku, saudaraku, teman seperjuanganku dalam dunia seni.*

*“Ada saat-saat di mana bertahan hidup saja  
sudah merupakan tindakan yang berani!*

*pencerahan adalah terbebaskannya manusia  
dari pengawasan yang dilakukan oleh  
dirinya sendiri!*

*Genius adalah bakat alam yang menciptakan aturan pada seni.  
Pikiran tanpa isi berarti kosong, intuisi tanpa konsep berarti buta!*

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang dan Shalawat beserta salam untuk Rasulullah SAW atas terselesaikannya tugas akhir ini dengan baik, sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana S1 pada Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Terwujudnya penulisan ini, tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Drs. Ign. Hening Swasono Ph, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing I
2. Bapak Bambang Witjaksono, M Sn, selaku Dosen Pembimbing II
3. Drs. Sudarisman, selaku Cognet/Dosen Penguji
4. Bapak Drs Anusapati. MFA, selaku Dosen Wali Penulis di Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Ibu Dra Nunung Nurdjanti M.Hum, Selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Murni Ketua Program Studi Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. DR. Suastiwi Triatmojo, M. Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
7. Prof. DR. A.M. Hermin Kusmayati, selaku Rektor ISI Yogyakarta
8. Segenap keluarga besar dosen Program Studi Seni Rupa Murni Institut Seni

Indonesia Yogyakarta, atas begitu banyak ilmu yang telah diberikan.

9. Staf dan karyawan Institut Seni Indonesia Yogyakarta

10. Kepada kedua Orang Tuaku di Sumatera Barat

11. Kepada Kakak dan adikku serta saudaraku di jogjakarta dan di Sumatera Barat

12. Kepada teman-teman GARIS 05

13. Kepada yang tercinta Yovita Ika Fimbriani

14. Kepada teman seperjuangan Tugas Akhir Marsoyo, Bangga, Imam, Joko, Adi, afif, anton.

15. Kepada teman-teman yang membantu dalam proses TA, Reynov, Andi, Pak Bungkus, Bardi dan teman-teman yang tidak disebutkan namanya disini.

Akhirnya semoga karya tulis ini bisa memberikan informasi bagi yang memerlukan dan sumbangan ilmu dalam dunia seni lukis.

Yogyakarta 23 Juni 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR KARYA .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	ix
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat .....	4
D. Makna Judul .....	5
BAB II. KONSEP.....	10
A. Konsep Penciptaan.....	11
B. Konsep Bentuk/Perwujudan .....	14
C. Konsep Penyajian .....	16
BAB III. PROSES PERWUJUDAN .....	18
A. Bahan .....	18
B. Alat .....	20
C. Teknik .....	21
D. Tahap Pembentukan.....	22
BAB IV. TINJAUAN KARYA .....	34
BAB V. PENUTUP .....	55
DAFTAR PUSTAKA .....	57
LAMPIRAN .....	58



## DAFTAR KARYA/LUKISAN

Gambar 1. Foto Lukisan 1 .....	35
Gambar 2. Foto Lukisan 2 .....	36
Gambar 3. Foto Lukisan 3 .....	37
Gambar 4. Foto Lukisan 4 .....	38
Gambar 5. Foto Lukisan 5 .....	39
Gambar 6. Foto Lukisan 6 .....	40
Gambar 7. Foto Lukisan 7.....	41
Gambar 8. Foto Lukisan 8 .....	42
Gambar 9. Foto Lukisan 9 .....	43
Gambar 10. Foto Lukisan 10 .....	44
Gambar 11. Foto Lukisan 11 .....	45
Gambar 12. Foto Lukisan 12 .....	46
Gambar 13. Foto Lukisan 13.....	47
Gambar 14. Foto Lukisan 14 .....	48
Gambar 15. Foto Lukisan 15 .....	49
Gambar 16. Foto Lukisan 16 .....	50
Gambar 17. Foto Lukisan 17 .....	51
Gambar 18. Foto Lukisan 18 .....	52
Gambar 19. Foto Lukisan 19 .....	53
Gambar 20. Foto Lukisan 20 .....	54

## DAFTAR GAMBAR

<b>PROSES PERWUJUDAN KARYA.....</b>	<b>26</b>
Gambar 1. Sketsa Alternatif 1.....	26
Gambar 2. Sketsa Alternatif 2 .....	26
Gambar 3. Sketsa Alternatif 3 .....	26
Gambar 4. Sketsa Tepilih .....	26
<b>PROSES PEWARNAAN .....</b>	<b>27</b>
Gambar 1. Proses Membuat Sketsa pada Kanvas .....	27
Gambar 2. Proses Pewarnaan Pada Kanvas .....	27
Gambar 3. Proses Penambahan Aksen Pada Lukisan .....	27
Gambar 4. Proses Pembubuhan Tanda Tangan Pada Kanvas .....	28
Gambar 5. Karya Siap diapresiasi .....	29
Gambar 6. Foto Karya Acuan 1.....	30
Gambar 7. Foto Karya Acuan 2.....	31
Gambar 8. Foto Karya Acuan 3.....	32

## DAFTAR LAMPIRAN

A. Foto Diri Mahasiswa/Biodata Penulis (CV) .....	58
B. Foto Poster Pameran .....	62
C. Foto Situasi Pameran .....	63
D. Katalogus .....	66



# BAB I

## PENDAHULUAN

### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Kedudukan pengalaman yang begitu penting dalam kehidupan manusia membuat penulis tertarik untuk menuangkannya di dalam karya seni. Ketertarikan tersebut membuat karya-karya yang dihasilkan oleh penulis sebagian besar terinspirasi oleh pengalaman-pengalaman pribadi atau pun orang lain. Penulis percaya bahwa cara termudah untuk mempelajari sesuatu adalah melalui pengamatan dan pengalaman. Pengalaman merupakan sumber referensi yang kaya karena sifat pengalaman yang kasuistik. Kasuistik karena pengalaman orang yang satu tentunya akan berbeda dengan orang yang lain meskipun permasalahannya serupa, selain itu persamaan antara hidup dan melukis adalah sama-sama mengikuti intuisi dan naluri serta hidup berlangsung dalam pengalaman. Sebab itu, pengalaman masa kecil dan lingkungan sekitar merupakan konsep utama dalam tiap cerita yang penulis tuangkan ke dalam kanvas.

Pengalaman yang penulis dapat sewaktu kecil merupakan sesuatu hal yang sangat menarik karena penulis tidak menghabiskan masa kecilnya dengan bermain melainkan dengan bekerja. Penulis hidup dan bertumbuh di Padang meskipun sebelumnya penulis lahir di Lampung. Pindahan dari Lampung menuju Padang dikarenakan perampokan yang menjarah habis usaha orang tua di Lampung, tidak hanya kerugian secara material namun perampokan tersebut juga meninggalkan pengalaman traumatis bagi semuanya.

Ketika penulis hidup di Padang semuanya dimulai lagi dari awal. Jadi banyak waktu yang dihabiskan penulis saat itu dengan bekerja untuk membantu orang tua. Ketika itu penulis masih duduk di Sekolah Dasar namun karena banyaknya pekerjaan membuatnya tidak memiliki waktu untuk bersama dengan teman sebaya. Sewaktu teman-teman seumuran penulis sudah terlelap tidur, penulis masih sibuk dengan pekerjaan yang harus diselesaikan membantu orang tua berdagang dan menata kembali dagangan untuk esok harinya dan harus dikerjakan saat itu juga. Penulis harus rela untuk mengurangi jam tidur meskipun besok paginya masih harus bangun pagi-pagi untuk berangkat sekolah.

Ketika itu teman-teman sebayanya sibuk bermain-main, penulis sibuk bekerja dan hanya bisa memandang iri. Hal ini membuat penulis terkadang merasa tertekan, jenuh dan ingin keluar dari situasi tersebut. Perasaan tersebut terus menumpuk hingga penulis duduk di bangku SMA.

Penulis pada waktu itu sangat suka membaca dan menggambar dengan arang dibebatuan dekat samping rumah dan terkadang di kertas. Hal ini digunakan penulis untuk mengatasi semua emosi-emosi yang muncul dan perasaan jenuh terhadap semua situasi saat itu. Banyak kertas-kertas atau buku yang penuh dengan gambar-gambar yang dibuat penulis seperti pemandangan alam, figur-figur manusia binatang dan lain-lain. Kedekatan penulis dengan alam sewaktu kecil mempengaruhi beberapa karya penulis saat ini.

Selain kedekatan dengan alam, faktor lain yang mempengaruhi karya penulis saat ini adalah trauma dan ketakutan penulis dimasa kecil khususnya sewaktu mengalami peristiwa perampokan di daerah Lampung. Pada saat itu semua harta benda milik orang

tua habis dirampok oleh para bandit ditambah lagi kami sekeluarga diancam akan dibunuh. Peristiwa tersebut sangat membekas dan menjadi sebuah pengalaman traumatis bagi penulis sehingga membuat penulis banyak menggunakan simbol-simbol, warna, bentuk-bentuk kapal figur-figur manusia, binatang dan lain-lain untuk menyelipkan beberapa kisah tersebut. Penulis biasa menggunakan warna sebagai simbol yang merepresentasikan peristiwa tersebut seperti warna kelabu sebagai perwakilan rasa misterus atau hitam sebagai wakil dari rasa kelamnya masa lalu. Penulis juga terkadang menggunakan simbol kapal yang mengambang untuk mewakili pengalaman traumatis yang pernah dialami, dan masih banyak lagi simbol-simbol yang lainnya.

Pengalaman-pengalaman yang penulis sewaktu anak-anak mempengaruhi penulis dalam pengangkatan konsep tugas akhir ini. Masa kecil yang banyak dihabiskan dengan bekerja keras membantu orang tua seperti berjualan di pasar, terkadang juga berjualan sendiri seperti berjualan kelapa, es dan berjualan rokok. Pada malam hari pun penulis masih menghabiskan waktu dengan membantu orang tua menjahit pakaian dan menata barang barang dagangan hingga jam 3 pagi. Banyaknya waktu yang dihabiskan penulis untuk pekerjaan tersebut membuat penulis mengangkat tema bermain-main sebagai landasan karya seni lukis penulis sebab masa kecil penulis kurang bahagia pada masa itu.

Masa kecil yang tidak terlampiaskan untuk bermain-main dengan teman sebaya pada masa itu, menjadikan kerinduan untuk mengulang kembali momen-momen tersebut seperti bermain bola, berkumpul bersama, membuat setiap karya penulis sarat dengan tumpahan rasa dan emosi-emosi yang mungkin dulu tidak pernah dirasakan. Pada saat

penulis melukis dan bermain-main penulis merasakan kebebasan. Pada saat itulah penulis mengikuti intuisi namun tetap dipengaruhi oleh berbagai hal seperti suasana hati, emosi dan rasa penulis saat itu.

Selain pengalaman masa kecil yang menjadi ide bagi penulis hal lain yang mempengaruhi penulis dalam berkarya adalah alam sekitar dan lingkungan seperti kehidupan bermasyarakat.

### **B. Rumusan Penciptaan**

Bagaimana pengalaman masa kecil (masa lalu) dan bermain itu diekspresikan sehingga menjadi suatu karya seni lukis yang dapat dihubungkan dalam konteks kekinian melalui teknik ekspresionistik dan menjadi ide untuk diangkat kedalam karya tersebut. Sehingga peran situasional sangat penting dalam pengekspresiannya.

### **C. Tujuan dan Manfaat**

Tujuannya :

1. Mengungkapkan masa lalu ke masa sekarang ini kedalam karya seni.
2. Mengaktualkan dalam konteks-konteks kekinian dan disini.

Manfaat :

1. Tentunya secara psikologis adalah untuk mengungkapkan pengalaman pengalaman dan mengeluarkan endapan-endapan emosi psikis bagi diri sendiri serta mengubah psikis menjadi positif dan membangkitkan kreatifitas penulis, dan mungkin pula bagi orang lain yang kebetulan mempunyai kemiripan pengalaman masa lalunya.

2. Menginspirasi lebih lanjut serta membangkitkan rasa keingintahuan untuk dinyatakan dalam suatu karya.
3. Sebagai referensi untuk penelitian lebih lanjut.

#### **D. Makna Judul**

Tugas Akhir karya seni ini mengangkat judul "**Bermain dan Berekspresi Sesaat Merupakan Ide Penciptaan Karya Seni Lukis**". Untuk menghindari meluasnya arti dan salah penafsiran terhadap judul di atas, agar terjadi penyelarasan antara judul penulisan dengan karya seni lukis diciptakan maka definisi dari kata atau istilah yang digunakan dalam judul tersebut ditegaskan sebagai berikut:

##### **d.1 Bermain**

Bermain asal kata adalah main yang dalam kamus *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan dan Pedoman Umum Pembentukan istilah* adalah berbuat dengan sesuka hati, berbuat asal berbuat saja berbuat untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat kesenangan) 'dan mendapat awalan Ber-yang artinya mengulang, melakukan secara berulang-ulang secara sadar atau pun tidak, dan tidak selalu bertumpu pada sebuah keharusan. Maka ber-main dalam seni dapat diartikan:

"Seni jika dibandingkan dengan pekerjaan, maka seni akan terlihat sebagai kegiatan bermain-main, permainan bertumpu pada apa yang disebut naluri formal (formal instinct). Jika keduanya menyatu dalam bentuknya yang ideal sebagai dorongan yang bermain maka penyatuan keduanya akan memberikan kebebasan untuk tampil secara meyakinkan, manusia itu baru bermain, setelah ia benar-benar manusia, dan sebaliknya, manusia itu baru menjadi manusia seutuhnya setelah ia menyempatkan diri bermain-main. Dorongan bermain (*play impulse*) dan Pengalaman yang disibuki oleh permainan adalah pengalaman estetis, yang lewat keindahan tampil sebagai penengah antara rasio dan perasaan, artinya didalam pengalaman estetis, manusia akan terbebas dari sasaran non-estetis"<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. "*Kamus Bahasa Indonesia* " Jakarta: Pusat Bahasa. 2008. p, 968

<sup>2</sup> Sahman Humar. 1993. *Estetika Telaah Sistemik dan Historik (teory of play)*. Semarang: Ikip



Maka bermain yang dalam penggarapannya dalam karya seni penulis adalah sebuah teknik, atau sebuah cara yang penulis lakukan dalam berkarya.

#### **d.2 Dan**

Dan adalah kata sambung untuk kalimat. kata yg menghubungkan dua kata<sup>3</sup> seperti kata; bermain dan berekspresi.

#### **d.3 Ber -ekspresi**

Ekspresi adalah adalah saduran bahasa asing yang asal katanya adalah *expression* yang telah menjadi bahasa indonesia ekspresi artinya adalah pengungkapan atau proses menyatakan (yaitu memperlihatkan atau menyatakan maksud, gagasan, perasaan, dsb) "sesuatu yang dikeluarkan, ungkapan peribahasa, dan perkataan."<sup>4</sup>

Pengungkapan, pernyataan atau ungkapan jiwa yang dimanifestasikan atau didefenisikan sebagai "kebebasan distorsi bentuk dan warna untuk melahirkan emosi atau pun sensasi dari dalam". Perkembangannya yang terjauh sampai pada usaha sepenuhnya mengungkap dunia bathin dan intuisi yang tidak bisa dicari dan diidentifikasi di dunia kasat mata ini.<sup>5</sup>

Ekspresi dalam karya penulis korelasinya pengungkapan secara intuitif spontan dari dalam dunia bathin atau kedalam jiwa penulis.

#### **d.4 Sesaat**

Sesaat merupakan kata dasar yang mendapat awalan Se-saat yang berarti Waktu yang pendek (masa) atau jangka waktu, sebentar, sekejab<sup>6</sup>. Korelasi sesaat bagi penulis sangat sarat dengan kedalaman karena penulis ketika berkarya memanfaatkan moment-moment estetik yang di endapkan terlebih dahulu lalu dituangkan ke bentuk karya

---

Semarang Press, p. 187

<sup>3</sup>Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. *Kamus Bahasa Indonesia* Jakarta: Pusat Bahasa, 2008 p. 311

<sup>4</sup>*Ibid.*, p. 381

<sup>5</sup>Sumardjo Jakob. 2000 "*Filasafat Seni*" Bandung: ITB Bandung. p 73

<sup>6</sup>*Ibid.*, p. 1334

melalui rasa dan emosi saat itu juga.

#### **d.5 Merupakan**

Merupakan artinya menjadi sebuah menjadi berwujud; menambah-memberi rupa; mem- bentuk (menjadikan) menampakkan diri<sup>7</sup>. Kaitannya dalam karya penulis adalah menampakkan rupa menjadi sebuah bentuk baru dari hasil kerja kreatif penulis.

#### **d.6 Ide**

Ide adalah rancangan dalam pikiran; gagasan; cita-cita acuan<sup>8</sup> sumber inspirasi atau sebuah inspirasi baik dalam bentuk pemikiran atau tindakan keduanya merupakan sebuah ilham kreatif. Hal ini merupakan ilham bagi penulis dalam berkarya sehingga menjadi rumusan penciptaan penulis dengan perpaduan teknik bermain-main dan pengalaman masa silam yang di sesuaikan dengan konteks kekinian.

#### **d.7 Penciptaan**

Penciptaan berasal dari cipta yang artinya kesanggupan pikiran untuk meng- adakan sesuatu yang baru; angan-angan yang kreatif; , mendapat awalan *pen-* dan akhiran *-an* yang artinya "sengaja dibuat dengan sengaja atau direncanakan sehingga menjadi sebuah bentuk baru yang dapat dirasakan oleh indera manusia.<sup>9</sup> Hubungannya bagi karya penulis dalam proses berkarya artinya menciptakan sesuatu yang baru dari hasil kreatif dengan teknik bermain-main.

#### **d.8 Karya**

Karya adalah (hasil) perbuatan; buatan; ciptaan (terutama hasil karangan)<sup>10</sup>. Hal ini adalah hasil karya seni atau hasil kreatifitas penulis dalam bentuk seni lukis yang

---

<sup>7</sup> *Ibid.*, p. 1330

<sup>8</sup> *Ibid.*, p. 567

<sup>9</sup> *Ibid.*, p. 286

<sup>10</sup> *Ibid.*, p. 688

bergayakan ekspresionistik.

#### **d.9 Seni Lukis**

Seni lukis merupakan sebuah cabang dalam ilmu seni. Seni lukis bersama-sama seni patung kehadirannya dalam cabang seni rupa yang tertua umurnya lahir bersamaan dengan adanya manusia dan juga sekaligus menjadi bukti kehadiran manusia di atas bumi ini seperti yang tertera pada gambar primitif di goa-goa (zaman prasejarah) dan juga pada gambar mesir kuno<sup>11</sup>. Korelasinya seni lukis pada karya penulis terjalin erat sekali karena penulis menuangkan ide dan mengeksperikannya sampai saat ini saat ini masih sangat tertarik pada seni lukis ini, sehingga penulis merasakan adanya kepuasan dan sensasi-sensasi ketika melukis.

Berdasarkan uraian diatas yang dimaksud dengan judul “Bermain dan Berekspresi Sesaat Merupakan Ide Penciptaan Karya Seni Lukis” adalah sebagai berikut; bermain merupakan sebuah teknik yang penulis lakukan ketika melukis tersebut dengan inspirasi masa lalu tersebut dan membawanya ke masa kini sehingga ekspresi yang keluar dari dalam jiwa penulis terekspresikan secara spontan dan intuitif.

Spontan dan intuitif tersebut tersebut adalah saat (masa atau waktu, momen) yang telah diendapkan dan keluar mengalir begitu saja tanpa direncanakan lagi sehingga ide dan imajinasi penulis mengalir begitu saja ketika penulis berproses ketika melakukan penciptaan karya seni secara utuh dan total.

Masa lalu merupakan ide atau rumusan penciptaannya, sedangkan sesaat

---

<sup>11</sup> Soedarso Sp. 2003. "*Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*". Yogyakarta: Studio delapan puluh-badan ISI Yogyakarta, p. 11

merupakan pemikiran dan rasa trauma yang pengungkapannya dituangkan ke dalam kanvas yang dalam penggarapannya tergantung kondisi si penulis atau tergantung situasional. Refrensi buku majalah, film dan lingkungan yang berkaitan dengan masa lalu menjadi perbendaharaan atau masukan yang memperkuat ide.

Penciptaan adalah proses menghasilkan sesuatu bagi penulis yang disampaikan terkadang dalam bentuk sketsa atau terkadang langsung ke dalam kanvas sehingga menjadi artikulasi yang merupakan penggalan dari peristiwa seperti traumatik dan masa sekarang ini kemudian menjadi bentuk-bentuk kesatuan yang utuh. Jadi apabila digabung setiap kalimat dari makna judul tersebut adalah memvisualisasikan/ mengungkapkan sebuah perasaan dan pikiran secara spontan, mengikuti intuisi dan situasional ke dalam sebuah karya seni lukis . Ungkapan perasaan tersebut disampaikan secara bermain-main dan merespon kembali sehingga didapatkan bentuk yang mengandung muatan makna yang berwujud garis-garis, tekstur (nyata, semu) komposisi, dan (warna-warna serta bentuk-bentuk simbolik lambangan dituangkan kedalam bentuk karya seni lukis dalam konteks kekkinian.