

**REPRESENTASI PENGALAMAN PERSONAL
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI LUKIS**



SKRIPSI

Oleh:

Erli Nurul Azmi

NIM 2213325021

**PROGRAM STUDI S-1 SENI MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

**REPRESENTASI PENGALAMAN PERSONAL
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI LUKIS**



**Erli Nurul Azmi
NIM 2213325021**

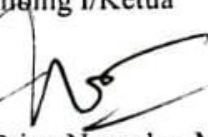
Tugas Akhir ini Diajukan kepada
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Seni Murni

2026

Tugas Akhir berjudul:


REPRESENTASI PENGALAMAN PERSONAL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS diajukan oleh Erli Nurul Azmi NIM 2213325021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 8 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua


Setyo Priyo Nugroho, M.Sn.

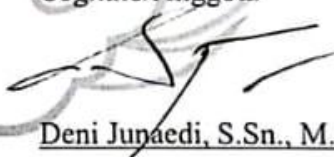
NUPTK 4953751652130112

Pembimbing II/Anggota


Anitalia Stefany Welayana, M.A.

NUPTK 6556772673230273

Cognate/Anggota


Deni Junaedi, S.Sn., M.A.

NUPTK 4953751652130112

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Koordinator Program Studi Seni Murni


Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NUPTK 1748649130073


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

NUPTK 2744757658231132

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Erli Nurul Azmi
NIM : 2213325021
Program Studi : Seni Murni
Fakultas : Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Yogyakarta

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penulisan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni dengan judul **“REPRESENTASI PENGALAMAN PERSONAL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS”** merupakan hasil pemikiran, penciptaan, dan penulisan saya sendiri. Seluruh proses penciptaan karya seni maupun penyusunan laporan dilakukan secara mandiri dengan tetap berpedoman pada kaidah penulisan ilmiah yang berlaku. Apabila terdapat kutipan, pendapat, maupun data dari orang lain, seluruhnya telah dicantumkan sebagai sumber referensi dalam daftar Pustaka. Karya Tugas Akhir ini belum pernah diajukan sebelumnya untuk memperoleh gelar akademik pada perguruan tinggi manapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanpa adanya paksaan dari pihak mana pun agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 19 Juni 2026



Erli Nurul Azmi
NIM 2213325021

MOTTO



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, serta hidayah-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni yang berjudul *Representasi Pengalaman Personal sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis* dengan lancar, tanpa adanya kesulitan dan hambatan yang berarti. Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S-1) pada Program Studi Seni Murni, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan laporan maupun penciptaan karya ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

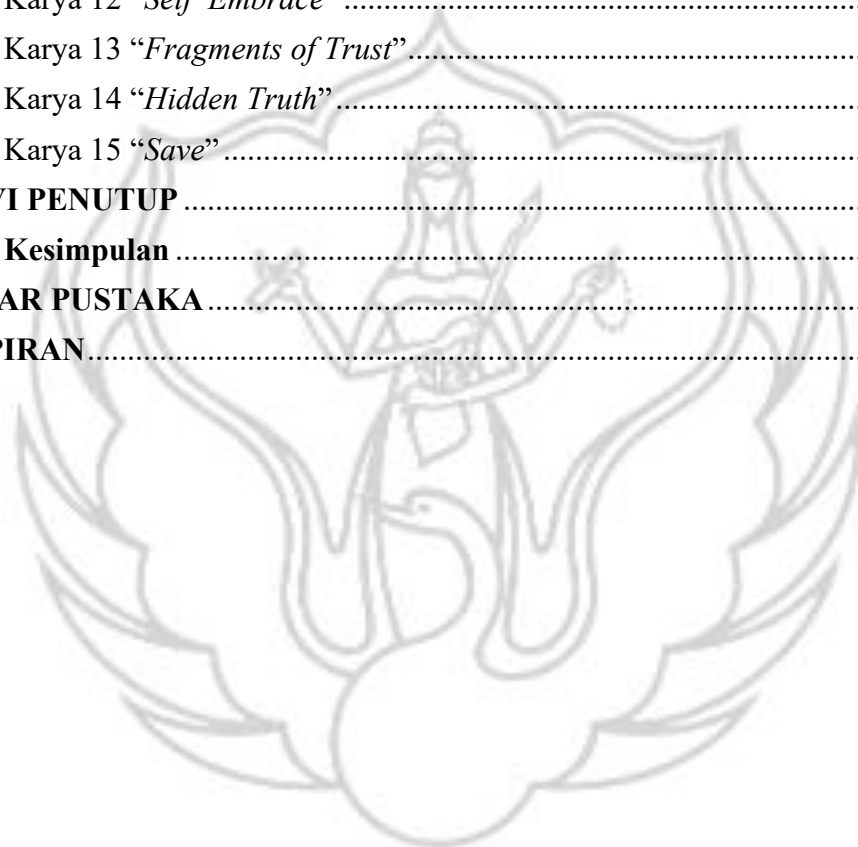
1. Bapak Setyo Priyo Nugroho, M.Sn selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan selama proses penciptaan karya dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini.
2. Ibu Anitalia Stefany Welayana, M.A. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan selama proses penciptaan karya dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Deni Junaedi, S.Sn., M.A. selaku *cognate* atau penguji ahli.
4. Ibu Dr. Tri Septiana Kurniati, S.Pd., M.Hum selaku dosen wali yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan selama masa perkuliahan.
5. Ibu Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn, M.A. selaku Koordinator Program Studi Seni Murni.
6. Bapak Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Bapak atau Ibu Dosen khususnya Program Studi Seni Murni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan ilmu, wawasan serta pengalaman selama masa perkuliahan.
8. Kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Dakun dan Ibu Suriyah yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan, serta pengorbanan yang tidak ternilai, dan selalu memberikan segala yang terbaik kepada penulis.

9. Keluarga tercinta yang selalu memberikan perhatian, motivasi, dan dukungan selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
10. Azkya, Mastinda, Widia, Hasnia, Meila, Choirunisa, Maratul, dan Amelia yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, serta menemani sejak awal masa perkuliahan hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini. Kebersamaan, doa, dan motivasi yang diberikan sangat berarti bagi penulis.
11. Najwa, Tryan, dan Vanessa yang telah menjadi teman seperjuangan dalam menjalani masa perkuliahan, khususnya dalam proses penyusunan dan penyelesaian Tugas Akhir. Dukungan, kebersamaan, dan motivasi yang diberikan sangat berarti bagi penulis.
12. Diana, Stevia, Khoerunnisa, dan Melani, yang telah menjadi sahabat sejak masa kecil dan selalu memberikan dukungan, doa, serta semangat selama menempuh pendidikan hingga penyelesaian Tugas Akhir ini.
13. Seluruh pihak terkait yang telah membantu penulis dalam proses administrasi maupun akademik selama perkuliahan dan penyusunan Tugas Akhir ini.
14. Setiap individu yang tidak dapat disebutkan satu-persatu atas segala bantuannya terkait penyelesaian Tugas Akhir ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
ABSTRAK.....	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
1. Tujuan.....	4
2. Manfaat.....	4
D. Makna Judul.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN REFERENSI KARYA.....	6
A. Tinjauan Pustaka.....	6
B. Karya Referensi.....	9
BAB III KONSEP PENCIPTAAN DAN KONSEP PERWUJUDAN.....	15
A. Konsep Penciptaan.....	15
B. Konsep Perwujudan.....	20
BAB IV PROSES PEMBENTUKAN.....	26
A. Alat.....	26
B. Bahan.....	30
C. Teknik.....	33
D. Tahapan Pembentukan.....	34
1. Tahap Persiapan.....	34
2. Tahap Perwujudan.....	37
3. Tahap Finalisasi.....	41
BAB V TINJAUAN KARYA.....	45
1. Karya 1 “ <i>Unstoppable</i> ”.....	45
2. Karya 2 “ <i>The Other Face</i> ”.....	46

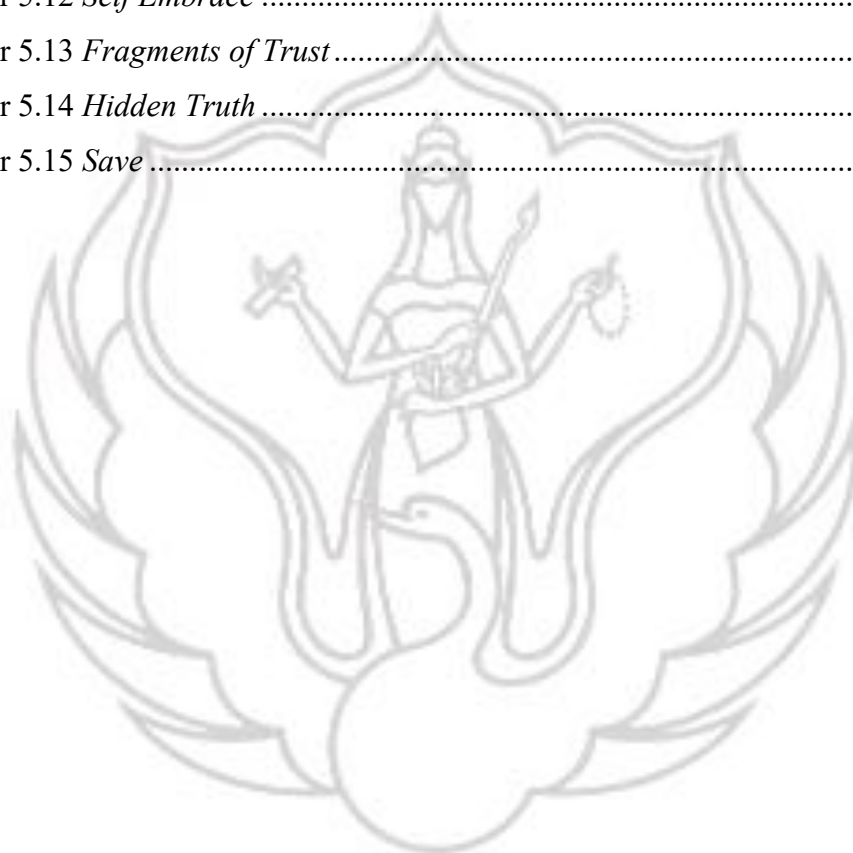
3. Karya 3 “ <i>Residual Fear</i> ”	47
4. Karya 4 “ <i>Bloomed by Love</i> ”	48
5. Karya 5 “ <i>Parasite</i> ”	49
6. Karya 6 “ <i>Origami</i> ”	50
7. Karya 7 “ <i>Silenced</i> ”	51
8. Karya 8 “ <i>Sorrow</i> ”	52
9. Karya 9 “ <i>Butterfly Era</i> ”	53
10. Karya 10 “ <i>Letters</i> ”	54
11. Karya 11 “ <i>Empty and Tired</i> ”	55
12. Karya 12 “ <i>Self Embrace</i> ”	56
13. Karya 13 “ <i>Fragments of Trust</i> ”	57
14. Karya 14 “ <i>Hidden Truth</i> ”	58
15. Karya 15 “ <i>Save</i> ”	59
BAB VI PENUTUP	61
A. Kesimpulan	61
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 “ <i>Flowers Still Bloom</i> ”	10
Gambar 2.2 “ <i>Affection</i> ”	11
Gambar 2.3 “ <i>Under an Umbrella (Berpayung)</i> ” 2017.....	13
Gambar 3.1 Burung Gagak	22
Gambar 3.2 Topeng Oni.....	23
Gambar 3.3 Jamur	24
Gambar 4.1 Kuas.....	26
Gambar 4.2 Pisau Palet	26
Gambar 4.3 <i>Guntacker</i>	27
Gambar 4.4 Pensil, Penghapus, Penggaris	27
Gambar 4.5 Cup Pencampur Cat.....	28
Gambar 4.6 Palet Lukis.....	28
Gambar 4.7 Gunting dan <i>Cutter</i>	29
Gambar 4.8 Wadah Air	29
Gambar 4.9 Kain Kanvas	30
Gambar 4.10 Spanram.....	30
Gambar 4.11 Cat akrilik	31
Gambar 4.12 <i>Varnish</i>	32
Gambar 4.13 Tisu.....	32
Gambar 4.14 Membuat Sketsa	35
Gambar 4.15 Mempersiapkan Material dan Alat.....	36
Gambar 4.16 Pemasangan Kanvas	37
Gambar 4.17 Memindahkan Sketsa ke Kanvas.....	38
Gambar 4.18 Pengecatan Kanvas.....	39
Gambar 4.19 Penyelesaian Lukisan	40
Gambar 4.20 <i>Finishing</i> Karya.....	41
Gambar 4.21 Pendokumentasian Karya	43
Gambar 5.1 <i>Unstoppable</i>	45
Gambar 5.2 <i>The Other Face</i>	46
Gambar 5.3 <i>Residual Fear</i>	47

Gambar 5.4 <i>Bloomed by Love</i>	48
Gambar 5.5 <i>Parasite</i>	49
Gambar 5.6 <i>Origami</i>	50
Gambar 5.7 <i>Silenced</i>	51
Gambar 5.8 <i>Sorrow</i>	52
Gambar 5.9 <i>Butterfly Era</i>	53
Gambar 5.10 <i>Letters</i>	54
Gambar 5.11 <i>Empty and Tired</i>	55
Gambar 5.12 <i>Self Embrace</i>	56
Gambar 5.13 <i>Fragments of Trust</i>	57
Gambar 5.14 <i>Hidden Truth</i>	58
Gambar 5.15 <i>Save</i>	59



ABSTRAK

Seni lukis menjadi salah satu media ekspresi yang mampu merepresentasikan pengalaman personal dan emosi yang dialami manusia. Melalui karya seni, pengalaman yang membekas dapat diwujudkan ke dalam bentuk visual yang memiliki makna dan nilai estetis. Penciptaan karya hadir karena adanya pengalaman personal sebagai ide penciptaan pribadi penulis yang meninggalkan kesan emosional mendalam. Proses penciptaannya menggunakan figur perempuan sebagai objek utama dalam karya lukis. Figur perempuan dipilih sebagai representasi diri dan gambaran emosi yang dirasakan. Detail figur menggunakan wajah perempuan karena memiliki ekspresi yang kuat dalam menyampaikan berbagai kondisi emosional dan psikologis. Penggunaan wajah perempuan dalam karya lukis ini dapat memperdalam pesan yang ingin disampaikan. Sebagian karya divisualisasikan dengan gaya surealistik serta menggunakan metafora untuk menggambarkan suasana perasaan tertentu, teknik yang digunakan adalah teknik plakat. Penggunaan warna, ekspresi figur, dan objek pendukung menjadi unsur penting dalam membangun makna visual pada setiap karya. Penelitian ini menghasilkan 15 karya seni lukis yang merepresentasikan berbagai pengalaman emosional. Melalui karya-karya tersebut, diharapkan dapat menyampaikan emosi, pengalaman, dan makna kehidupan kepada penikmat seni serta menghadirkan ruang refleksi bagi setiap individu yang melihatnya.

Kata kunci: Figur perempuan, pengalaman personal, representasi, seni lukis, surealistik

ABSTRACT

Painting is a medium of expression capable of representing personal experiences and emotions. Through works of art, memorable experiences can be transformed into visual forms that possess meaning and aesthetic value. The creation of a work stems from personal experiences the artist's own creative ideas that leave a deep emotional impression. The creative process employs the female figure as the primary subject in the paintings. The female figure is chosen as a representation of the self and a depiction of the emotions felt. The figure's details focus on the woman's face because it possesses a powerful ability to convey various emotional and psychological states. The use of the female face in these paintings deepens the message intended to be conveyed. Some works are visualized in a surrealistic style and employ metaphors to depict specific emotional atmospheres; the technique used is the placard technique. The use of color, the figures' expressions, and supporting objects are crucial elements in constructing the visual meaning of each work. This research resulted in 15 paintings that represent a variety of emotional experiences. Through these works, it is hoped that emotions, experiences, and the meaning of life can be conveyed to art enthusiasts and that a space for reflection can be created for every individual who views them.

Keywords: Female figures, personal experience, representation, painting, surrealism.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni merupakan salah satu bentuk ungkapan manusia dalam merespon kehidupan. Sejak masa awal peradaban, seni telah menjadi medium untuk merekam peristiwa, menyampaikan gagasan, serta membangun simbol-simbol makna yang melampaui bahasa verbal. Dalam perkembangannya, seni tidak hanya dipahami sebagai produk estetis, tetapi juga sebagai hasil kesadaran personal penciptanya. Setiap karya seni pada dasarnya memuat jejak pengalaman dan interpretasi individu terhadap realitas yang sedang dihadapi.

Melalui karya seni, seorang seniman dapat merepresentasikan pengalaman hidup, ingatan, maupun kondisi psikologis ke dalam bentuk visual yang memiliki makna tertentu. Dalam proses penciptaannya, pengalaman personal seringkali menjadi sumber ide yang kuat karena memiliki kedekatan emosional dengan penciptanya.

Latar belakang penciptaan karya “Representasi Pengalaman Personal” berangkat dari pengalaman hidup yang telah dilewati sejak masa remaja hingga dewasa. Masa remaja merupakan fase pencarian jati diri yang dipenuhi berbagai perubahan emosional dan pengalaman kehidupan. Pada usia dewasa, dihadapkan pada berbagai pengalaman hidup yang lebih kompleks, baik dalam hubungan sosial, lingkungan, maupun proses memahami diri sendiri.

Saat memasuki masa remaja, tepatnya ketika berusia sekitar 14 tahun, banyak hal baru mulai hadir dalam kehidupan. Pada masa itu, penulis mengenal berbagai perasaan yang sebelumnya belum pernah benar-benar dipahami. Perasaan suka, kagum, rasa ingin dimengerti, hingga gejolak emosi yang datang secara tidak menentu menjadi bagian dari proses bertumbuh. Masa remaja terasa seperti fase ketika hati dan pikiran berjalan tanpa arah yang pasti. Ada rasa bahagia yang muncul secara sederhana, tetapi di saat yang sama juga ada kebingungan yang sulit dijelaskan. Semua terasa begitu baru dan perlahan menjadi pengalaman emosional pertama yang membekas di dalam diri penulis.

Seiring bertambahnya usia dan memasuki masa dewasa, kehidupan mulai terasa lebih kompleks. Pemahaman bahwa hidup tidak hanya tentang kebahagiaan, tetapi juga tentang menghadapi berbagai persoalan yang datang silih berganti. Pada fase ini, dipertemukan dengan banyak orang yang memiliki karakter dan cara bersikap yang berbeda-beda. Tidak semua pertemuan membawa kenyamanan. Ada pengalaman ketika merasa direndahkan, disakiti, diintimidasi, bahkan diperlakukan tidak adil oleh lingkungan sekitar. Pengalaman-pengalaman tersebut meninggalkan keresahan yang tidak mudah hilang.

Di balik rasa kecewa dan luka yang pernah dirasakan, ada kesadaran bahwa semua pengalaman turut membentuk cara pandang terhadap hidup. Penulis belajar untuk lebih kuat, lebih memahami diri sendiri, dan lebih peka terhadap perasaan yang dimiliki. Keresahan yang sebelumnya hanya tersimpan di dalam diri perlahan berubah menjadi dorongan untuk menciptakan sesuatu. Seni kemudian menjadi ruang bagi penulis untuk berbicara tanpa harus menjelaskan secara verbal. Seni menjadi ruang yang paling dekat untuk menuangkan berbagai emosi dan kenangan tersebut.

Melalui karya seni, potongan-potongan pengalaman yang pernah dirasakan divisualisasikan. Pengalaman tersebut menjadi sumber ide dalam penciptaan karya seni. Pengalaman personal, terutama yang berkaitan dengan emosi dan trauma, sering kali sulit diungkapkan. Oleh karena itu, seni lukis dipilih sebagai media untuk mengekspresikan perasaan, ingatan, dan refleksi diri ke dalam bentuk visual yang lebih bebas. Melalui karya seni, pengalaman yang bersifat pribadi dapat diolah menjadi bentuk visual yang memiliki nilai estetika sekaligus makna emosional.

Dalam buku *Pengantar Psikologi Umum* dijelaskan bahwa emosi merupakan suatu keadaan perasaan yang muncul karena adanya situasi atau peristiwa tertentu yang dialami seseorang. Setiap emosi yang muncul biasanya memengaruhi cara individu bersikap dan bertindak terhadap sesuatu, baik dengan cara mendekati hal yang disukai atau dianggap menyenangkan (*approach*), maupun menghindari hal yang dianggap tidak nyaman atau mengancam (*avoidance*). Selain memengaruhi perilaku, emosi juga sering disertai dengan reaksi fisik pada tubuh, seperti perubahan ekspresi wajah, detak jantung yang lebih cepat, tubuh gemetar,

menangis, atau perubahan lainnya yang dapat terlihat secara jasmani (Walgito, 2004: 209).

Perkembangan seni menunjukkan kecenderungan yang semakin luas dalam mengangkat narasi personal. Tema yang dihadirkan seperti masalah internal dalam diri, trauma, ingatan masa lalu, hingga dinamika psikologis menjadi isu yang banyak diangkat menjadi karya seni. Selain itu, dalam karya seni juga dapat menjadi komunikasi sosial. Hal tersebut menjadikan seni seperti tiada batasnya, bahkan sesuatu yang berangkat dari diri sendiri sudah bisa menjadi ide dasar dalam penciptaan karya seni. Pengalaman personal dipilih karena berangkat dari kesadaran bahwa pengalaman merupakan sumber gagasan yang paling dekat, nyata, dan memiliki keterikatan emosional langsung dengan penulis.

Dengan kata lain, pengalaman personal memberi energi yang memperkaya kualitas karya. Dalam konteks ini, pengalaman personal tidak lagi dipandang sebagai sesuatu yang sempit atau privat, melainkan sebagai pintu masuk untuk membicarakan persoalan yang lebih luas. Dengan merepresentasikan pengalaman personal, karya dapat membuka dialog mengenai isu yang lebih umum melalui sudut pandang yang intim dan reflektif. Seni muncul di berbagai wilayah dan tumbuh sepanjang masa, karena manusia mempunyai perasaan dan seni adalah semacam bahasa yang mengungkapkan perasaan itu (Gie, 1976: 82).

Secara sosial, kehidupan manusia tidak pernah terlepas dari berbagai tekanan dan pengalaman emosional yang muncul dari lingkungan sekitar, seperti hubungan dengan keluarga, pertemanan, percintaan, maupun pengalaman yang meninggalkan luka emosional. Pengalaman-pengalaman tersebut seringkali mempengaruhi kondisi psikologis seseorang, namun tidak semua orang mampu mengungkapkannya secara terbuka. Dalam konteks ini, karya seni dapat menjadi media komunikasi emosional, membangun koneksi antara seniman dan audiens melalui pengalaman-pengalaman yang relevan dengan kehidupan manusia.

B. Rumusan Penciptaan

Adapun rumusan penciptaan dalam karya ini meliputi beberapa pertanyaan utama sebagai berikut:

1. Apa jenis pengalaman personal yang menjadi sumber ide dalam penciptaan karya seni lukis?
2. Bagaimana pengalaman personal dipresentasikan melalui figur perempuan?
3. Bagaimana mewujudkan konsep visual yang sesuai untuk menyampaikan pengalaman personal secara artistik?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Adapun tujuan penciptaan karya seni lukis Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi jenis pengalaman personal yang menjadi sumber ide dalam penciptaan karya seni Lukis.
- b. Merepresentasikan pengalaman personal melalui visualisasi figur perempuan yang mewakili pengalaman dan emosi yang dirasakan.
- c. Menciptakan karya seni lukis dengan konsep visual yang mampu menyampaikan pengalaman personal secara artistik.

2. Manfaat

Penciptaan karya seni Tugas Akhir ini mempunyai beberapa manfaat sebagai berikut:

- a. Memperkuat karakter identitas karya seni yang artistik dalam berkarya.
- b. Memperluas pemahaman tentang pengalaman personal melalui pendekatan visual karya seni.
- c. Menambah wacana penciptaan karya seni berbasis pengalaman subjektif.

D. Makna Judul

1. Representasi

Susanto menyebutkan bahwa representasi adalah penggambaran sesuatu yang biasanya dibuat atau terlihat dengan natural. Kata representasi biasanya mendeskripsikan dari beberapa karakter maupun situasi (Susanto, 2011: 332).

2. Pengalaman Personal

Pengalaman personal memiliki makna sebagai pengalaman hidup yang dialami secara langsung oleh seseorang dan meninggalkan kesan emosional maupun psikologis dalam dirinya. Pengalaman tersebut dapat berupa peristiwa menyenangkan, menyedihkan, traumatis, membahagiakan, maupun pengalaman sederhana yang memiliki arti mendalam bagi individu. Setiap pengalaman memiliki makna yang berbeda-beda tergantung bagaimana seseorang merasakan, memahami, dan memaknainya. Personal bersifat pribadi dan perorangan, kepribadian kolektif telah dipecahkan dengan tumbuh dan berkembangnya kepribadian, yang membawa nilai-nilai subjektif (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Istilah personal merujuk pada sesuatu yang berkaitan dengan diri individu secara subjektif, yaitu cara individu memahami dan memaknai realitas berdasarkan latar belakang dan pengalaman hidupnya, mencakup pikiran, perasaan, pengalaman, identitas, serta kesadaran diri.

3. Ide Penciptaan

Menurut Susanto dalam buku *Diksi Rupa* ide penciptaan merupakan pokok isi yang diciptakan perupa melalui karya-karyanya yang memiliki unsur orisinalitas (Susanto, 2011: 332). Ide penciptaan bisa muncul dari pengalaman, pengamatan, perasaan, maupun imajinasi. Ide penciptaan juga menjadi dasar dalam melakukan suatu tindakan atau menciptakan sesuatu.

4. Karya Seni Lukis

Menurut Soedarso dalam Zakky (2022) seni lukis merupakan hasil karya manusia yang digunakan untuk menyampaikan pengalaman batin dan perasaan yang dimiliki seniman kepada orang lain. Pengalaman batin tersebut diwujudkan dalam bentuk yang indah sehingga mampu membangkitkan perasaan dan penghayatan emosional bagi penikmat karya. Selain itu, Soedarso menjelaskan bahwa seni lukis termasuk salah satu cabang seni rupa yang diwujudkan melalui media dua dimensi, dengan unsur utama berupa garis dan warna sebagai sarana pengungkapan visualnya.