

**SIMBOL ANGKA
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



SKRIPSI

Oleh:

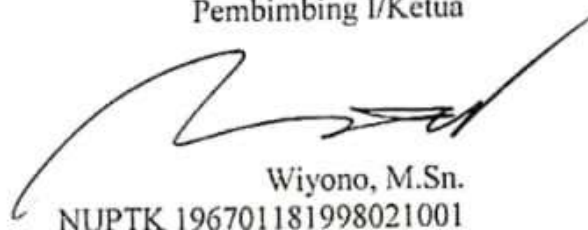
**Nindia Galuh Tri Anisa
NIM 2113143021**

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

Tugas Akhir berjudul:

Simbol Angka Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis diajukan oleh Nindia Galuh Tri Anisa NIM 2113143021, 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 Skripsi pada tanggal 8 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua




Wiyono, M.Sn.
NUPTK 196701181998021001

Pembimbing II/Anggota



Devi Ratnasari, M.Kom
NUPTK 199312082022032011

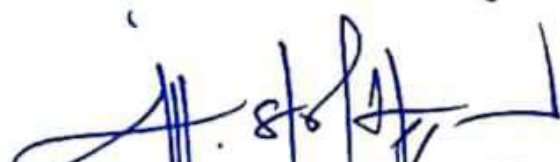
Cognate/Anggota



Deni Junaedi, S.Sn..M.A.
NUPTK 197306212006041001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NUPTK 0351748649130073

Koordinator Program Studi
Seni Murni



Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn. M.A.
NUPTK 2744757658231132

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang Maha Pengasih Maha Penyayang. Atas berkat rahmat dan ridho-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul *Simbol Angka* sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis sebagai syarat ujian Tugas Akhir Penciptaan Karya untuk memperoleh gelar S-1 Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tak lupa shalawat serta salam penulis panjatkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, kepada keluarga dan para sahabatnya.

Pembuatan Tugas Akhir ini tidak dapat selesai tanpa adanya doa dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis persembahkan kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Prof Dr. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Satrio Hari Wicaksono, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A., selaku Koordinator Program Studi
5. Devy Ika Nurjanah, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Wali.
6. Wiyono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I atas segala bimbingan dan arahnya.
7. Devi Ratnasari M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II atas segala bimbingan dan sarannya.
8. Deni Junaedi, S.Sn., M.A., selaku Penguji Ahli sidang Tugas Akhir.
9. Seluruh dosen dan semua staf serta jajarannya yang telah memberikan pelajaran dan ilmu yang bermanfaat.
10. *My dearest mom* Eli Ristiana S.Sos., atas segala limpahan kasih sayang yang telah diberikan, dukungan serta doa yang tiada henti mengalir untuk anak-anaknya.
11. Ayah penulis, Noto Kuwatno dan mama, serta segenap keluarga atas segala usaha dan doa untuk kelancaran urusan anak-anaknya.

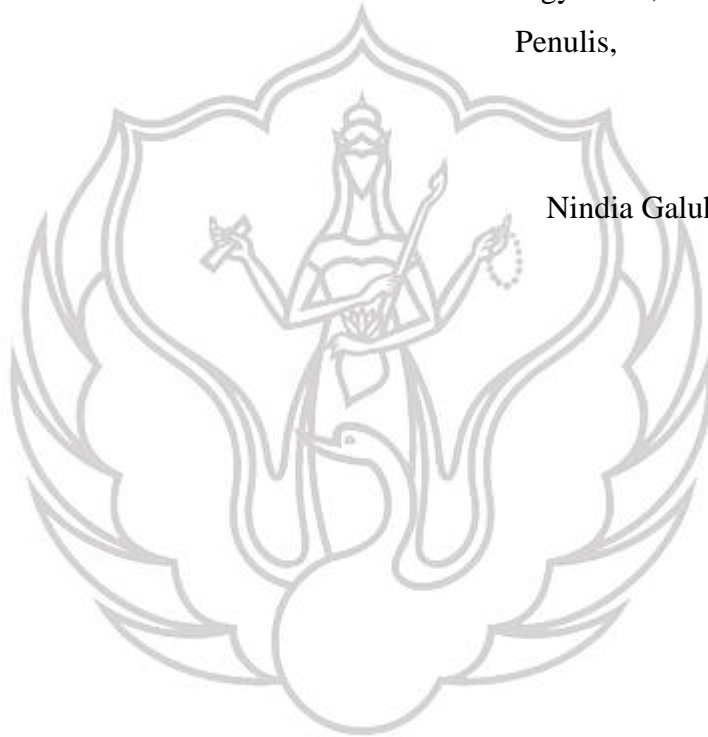
12. Saudara-saudari penulis, Mba Ines Dianesa & Mas Dwiki, Mas Ahmad Ifan, adik tercinta Anata Destin & almarhumah Ninata yang telah saling memberi dukungan, bantuan serta menjadi sumber semangat bagi penulis.
13. Kakek Erwan Djuhara dan nenek, juga Om Risa Hidayat yang telah menjadi bagian hidup penulis sedari kecil, menjaga dan merawat dengan kasih sayang hingga saat ini.
14. Paman dan Tante, Alvin, Cindy, atas dukungan yang diberikan.
15. Nayla, Nafisa, Diandra & keluarga, yang menemani liburan saat penulis menjalani Tugas Akhir di kota Yogyakarta.
16. Kepada sanak saudara & kerabat yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah mendoakan dan memberi semangat.
17. Kepada sahabat penulis, Nenden Adeliyani, yang setia menemani di kala suka dan duka, menjadi *support system* di sepanjang perjalanan perkuliahan penulis.
18. Annisa Salsabilah, atas semua dukungan, bantuan, dan pengalaman yang menambah wawasan dalam pengerjaan Tugas Akhir.
19. Teman seperjuangan dalam menempuh Tugas Akhir, Afifah Arum, Lintang Allia Lana K. & Ihya A., yang telah saling menyemangati satu sama lain.
20. Teman-teman selama menempuh perkuliahan, Rahmani Tera T., Heiel Heielsa P., Rifqi Lathifatuz Z., Falicha Aulia R., Ihya A., Yumna R., yang telah menjadi bagian dari kehidupan masa studi penulis, atas kebaikan, dukungan, bantuan, serta waktu yang menyenangkan.
21. Kepada Vanny Suci Ameliana dan Fitri Fadilla selaku teman yang telah memberi bantuan dan waktu yang menyenangkan.
22. Kepada Mba Maila Fainanita teman sekaligus kating penulis yang banyak memberi cerita hingga gambaran pengerjaan Tugas Akhir.
23. Sahabat masa kecil penulis yang tetap terjalin silaturahmi di antara kami, Rosmiya dan Denissa, Desy dan lainnya yang telah memberi semangat.
24. Kepada seluruh anggota Bias Datu selaku teman satu angkatan 2021.
25. Teman-teman selama mengikuti perkuliahan di ISI Yogyakarta.
26. Pihak-pihak yang membantu kelancaran pameran Tugas Akhir.

Demikian Tugas Akhir ini dipersembahkan, syukur dan terima kasih atas segala doa, dukungan, dan bantuan kepada seluruh pihak terlibat, yang tak dapat disebutkan satu persatu, semoga Allah SWT membalas semua kebaikan, baik yang terlihat maupun tidak. Dalam penulisan ini, tentu penulis menyadari masih terdapatnya kekurangan dan ketidaksempurnaan, namun penulis berharap laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 8 Juni 2026.

Penulis,

Nindia Galuh Tri Anisa.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PENYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	Error! Bookmark not defined.
<i>MOTTO</i>	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	x
A. LATAR BELAKANG	x
B. RUMUSAN PENCIPTAAN	xi
C. TUJUAN DAN MANFAAT	xii
D. MAKNA JUDUL	xiii
BAB II PENCIPTAAN DAN PERWUJUDAN	Error! Bookmark not defined.
A. KONSEP PENCIPTAAN	Error! Bookmark not defined.
B. KONSEP BENTUK/PERWUJUDAN.....	Error! Bookmark not defined.
C. REFERENSI KARYA	Error! Bookmark not defined.
BAB III PROSES PEWUJUDAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Bahan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Alat	Error! Bookmark not defined.
C. Teknik	Error! Bookmark not defined.
D. Gaya dan pendekatan visual	Error! Bookmark not defined.
BAB IV DESKRIPSI KARYA	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

A. Foto Diri Mahasiswa	99
B. <i>Curriculum Vitae</i> (CV) atau Daftar Riwayat Hidup	99
C. Foto Situasi Pameran	101
D. Poster Pameran	103
E. Katalogus	104



ABSTRAK

Angka merupakan elemen dasar yang digunakan manusia dalam berbagai aspek kehidupan. Pengalaman menempuh bidang studi terkait teknik informatika yang syarat akan angka menjadi latar ketertarikan. Lintas disiplin mempelajari bidang seni kemudian memunculkan pandangan bahwa angka sebagai fundamental dapat dimaknai lebih luas, tidak hanya dalam aspek teknis, tetapi memiliki potensi seni yang dapat diolah. Karya Tugas Akhir ini terinspirasi oleh fenomena sinestesia. Inspirasi tersebut muncul dari pengalaman personal penulis yang sejak kecil mengaitkan simbol angka dengan warna dan kesan tertentu. Melalui penciptaan karya seni lukis ini, penulis mengeksplorasi angka sebagai media ekspresi visual yang mampu menjembatani hubungan antara logika, pengalaman personal, dan kreativitas. Simbol angka menjadi sumber gagasan dan inspirasi visual, dengan cara membuat sintesa antara pendekatan berlandaskan latar belakang penulis di lintas disiplin lain seperti informatika yang syarat dengan angka sebagai fundamentalnya dan ekspresi estetis dalam bidang seni rupa. Karya yang dihasilkan berjumlah 15 buah dengan media campuran, dan eksplorasi bahan berbasis air yakni cat akrilik, juga medium yang digunakan untuk mencapai tekstur sesuai yang dibutuhkan dalam salah satu tekniknya yakni teknik *pouring*. Diharapkan karya yang dihadirkan dapat memberikan sudut pandang baru dan memantik interpretasi pembaca mengenai simbol angka.

Kata kunci: angka, sinestesia, seni lukis, persepsi visual.

ABSTRACT

Numbers are fundamental elements that humans use in various aspects of life. The author's academic background in Computer Science, a discipline that heavily relies on numerical concepts, served as the initial motivation for this study. Subsequently, engaging in the interdisciplinary study of visual arts led to the realization that numbers, as fundamental entities, can be interpreted beyond their technical functions and possess artistic potential that can be explored creatively. This final project was inspired by the phenomenon of synesthesia. The inspiration emerged from the author's personal experience of associating numerical symbols with particular colors and impressions since childhood. Through the creation of this series of paintings, the author explores numbers as a medium of visual expression capable of bridging logic, personal experience, and creativity. Numerical symbols serve as the primary source of ideas and visual inspiration through a synthesis of the author's interdisciplinary background in Computer Science—where numbers constitute a fundamental component—and aesthetic expression in the field of visual arts. This project resulted in fifteen mixed-media artworks created using water-based materials, primarily acrylic paint, along with various mediums employed to achieve the desired textures, particularly through the pouring technique. It is expected that these artworks will offer new perspectives and encourage viewers to develop broader interpretations of numerical symbol.

Keywords: *numbers, synesthesia, painting, visual perception.*

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Angka sejak zaman kuno hingga saat ini, digunakan manusia untuk melakukan penghitungan, pengukuran, dan penanda berbagai hal yang terjadi di sekitar. Keberadaan angka telah mempermudah dan membantu dalam memahami konsep waktu, jarak, kuantitas, hingga nilai. Angka menjadi dasar utama dalam berbagai operasi hitung dan digunakan dalam teori yang lebih kompleks di bidang matematika yang dapat dikaitkan atau dikembangkan dengan bidang ilmu pengetahuan lainnya. Sebagai elemen fundamental, angka tidak hanya hadir dalam bentuk perhitungan matematis, tetapi juga menjadi pondasi dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan dan teknologi.

Penulis yang pernah menempuh pendidikan di jurusan teknik informatika, khususnya terlebih dahulu pada bidang rekayasa perangkat lunak, telah diperkenalkan mengenai fungsi penting angka dalam membangun logika sistem dan fungsionalnya. Logika pemrograman, struktur data, hingga algoritma semuanya berakar dari pemahaman angka. Di tengah perjalanan menempuh pendidikan di jurusan RPL, karena satu dan lain hal, memutuskan berpindah ke jurusan multimedia. Seiring berjalannya waktu, penulis mulai menyadari munculnya ketertarikan terhadap angka yang tidak hanya terbatas pada sisi teknis pemrograman. Ketertarikan yang lebih mendalam pada aspek, bagaimana angka dalam pemrograman di ranah digital, dapat bertransformasi menjadi media visual, grafik, pengelolaan komposisi, dan bagaimana data numerik bisa dikomunikasikan melalui elemen-elemen multimedia.

Dalam dunia multimedia, angka berperan penting, baik perhitungan dalam pengolahan data visual, *motion graphic*, maupun desain interaktif, dengan pendekatan yang lebih kreatif dan komunikatif. Dari berbagai pengalaman yang bermula dari jurusan rekayasa perangkat lunak hingga ke multimedia, ketertarikan terhadap dunia digital yang bermula dari basis angka, memantik penulis untuk memaknainya. Perspektif lebih luas tentang bagaimana yang mulanya angka, dapat dimaknai dan dimanfaatkan dalam berbagai ranah termasuk seni, hingga akhirnya menciptakan karya seni dari ide simbol angka yang terkolerasi dengan fenomena persepsi. Pengalaman lintas disiplin ini memperkuat keyakinan penulis bahwa angka tidak hanya penting

dalam logika sistem, tetapi juga dalam membentuk estetika seni dan pengayaan pengetahuan di era digital saat ini.

Gagasan sumber inspirasi visual dengan menjadikan angka yang memiliki bentuk, kesan, dan kode, penulis asosiasikan dengan unsur rupa seperti warna, garis, atau "tekstur" dalam karya seni, berangkat dari fenomena yang dikenal sebagai sinestesia. Sinestesia adalah perubahan makna atau persepsi yang terjadi karena pertukaran tanggapan antara dua indra yang berbeda (King, 2010). Dari sinilah muncul gagasan untuk menjadikan angka sebagai ide dasar dalam penciptaan karya seni lukis. Penulis ingin mengeksplorasi bagaimana angka bisa diolah secara visual menjadi simbol yang dapat digunakan sebagai media ekspresi, sekaligus menjadi jembatan antara pemikiran dan perasaan, antara teknologi dan seni. Melalui karya Tugas Akhir ini penulis berharap dapat menunjukkan bahwa angka tidak selalu kaku atau monoton, melainkan dapat menjadi elemen yang hidup dan dinamis ketika dipadu-padankan dengan imajinasi dan kreativitas.

Perasaan yang dihadirkan membentuk nilai subyektif dalam membangun karya Tugas Akhir dengan mengangkat visual yang berangkat dari perspektif personal penulis dengan cara mengkorelasikan simbol-simbol angka, pengalaman (sensasi) yang dirasakan oleh panca indra, dan unsur-unsur seni rupa, sebagai bentuk respon pemahaman serta persepsi penulis. Indra yang dapat merasa sesuai fungsinya seolah mengalami sensasi dari fungsi indra lainnya atau terkait dengan suatu unsur, hal ini disebut juga sebagai fenomena sinestesia. Sinestesia yang dialami dimulai sedari kecil ketika penulis mulai diajarkan pengenalan simbol angka pada gambar poster, poster-poster dengan warna yang kontras tertanam di ingatan penulis sebagai simbol angka yang terkorelasi dengan warna hingga saat ini menjadi inspirasi yang akan dihadirkan sebagai fondasi ide dalam penciptaan karya ini. Karya seni lukis yang bertema sinestesia juga pernah diangkat oleh seniman luar yakni, Melissa McCracken. Ia membuat visual warna abstrak yang ia 'lihat' dari lagu yang didengarnya, fenomena sinestesia ini, secara lebih detail dinamakan *chromestesia*.

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Penciptaan karya seni lukis Tugas Akhir ini berdasar pada eksplorasi visual terhadap konsep angka sebagai ekspresi. Angka tidak hanya dipahami sebagai satuan kuantitatif, tetapi juga sebagai bentuk visual yang memiliki potensi estetika.

Melalui pendekatan ini, karya yang dihasilkan bertujuan untuk menggabungkan unsur logika yang bersifat sistematis dengan kebebasan ekspresi visual dalam seni rupa.

Rumusan penciptaan ini berfokus pada hal:

1. Bagaimana konsep dari simbol angka digunakan sebagai ide dalam tugas akhir penciptaan karya seni lukis?
2. Bagaimana proses penciptaan karya, sebagai refleksi perjalanan penulis dihadirkan melalui seni visual dengan teknik, gaya, dan medium yang tepat?

Dengan demikian, karya seni lukis yang dihasilkan tidak hanya menjadi media ekspresi visual, tetapi juga menjadi ruang dialog antara sistematika angka dan kebebasan artistik, antara pengalaman teknis dan intuisi kreatif.

C. TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan :

1. Simbol Angka menjadi sumber ide dan inspirasi baik secara gagasan dengan menjadikannya subjek utama yang memuat persepsi personal penulis terhadap simbol angka, juga secara visual membangun narasi yang memperkuat persepsi personal penulis.
2. Proses penciptaan karya ini merupakan sintesa antara pendekatan dari latar belakang penulis dan ekspresi estetis dalam dunia seni rupa. Prinsip angka sebagai fundamental dari pengalaman penulis yang dibawa, diterjemahkan menjadi komposisi visual yang terukur dan teknis yang tertakar namun tetap ekspresif. Dalam proses penciptaan karya, penulis mencoba menggali bentuk visual dari angka dengan mengolahnya menjadi elemen utama dalam komposisi lukisan. Setiap angka tidak hanya ditampilkan secara numerik, tetapi juga diinterpretasikan melalui bentuk, garis, warna, dan tekstur yang merepresentasikan karakter dan maknanya yang disesuaikan dengan media yang menghasilkan kesan tertentu.

Manfaat:

1. Memperdalam pemahaman dan apresiasi penulis terhadap angka dari perspektif seni dan disiplin yang linear dengan angka.

2. Memberikan media ekspresi sekaligus refleksi diri yang menghubungkan pengalaman teknis dan kreativitas artistik.
3. Menjadi referensi dalam pengembangan karya seni yang berbasis konsep abstrak seperti angka dan data.

D. MAKNA JUDUL

Judul Simbol Angka sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis mencerminkan pendekatan penciptaan karya seni lukis yang berangkat dari fenomena sinestesia, yakni fenomena neurologis ketika suatu panca indra mengalami sensasi dari panca indra lainnya atau terkait dengan suatu unsur, yang mengandung sudut pandang personal dalam memaknai angka, sebagai simbol yang memiliki fungsi sekaligus dirasa memiliki nilai estetis, emosional, dan filosofis. Berikut makna terinci dalam setiap kata pada judul yang dibawakan penulis.

1. Simbol

Tanda atau lambang yang mewakili sesuatu, baik secara harfiah maupun maknawi. Simbol digunakan untuk mewakili suatu ide, objek, atau konsep dalam komunikasi untuk menyampaikan makna yang telah disepakati oleh suatu kelompok. Secara etimologis berasal dari bahasa Yunani, *symbollein* merupakan kata kerja yang berarti menyatukan atau menggabungkan (Muhammad Rizky Putra, 2023). Jadi, dapat disimpulkan bahwa simbol ialah tanda yang memiliki makna dengan yang telah disetujui oleh kesepakatan bersama suatu kelompok atau masyarakat.

2. Angka

Angka yakni simbol bilangan yang biasanya digunakan dalam perhitungan atau matematika, seperti 0–9. Arti angka secara umum yakni merupakan simbol kuantitas yang menyatakan suatu bilangan, atau merujuk pada suatu nilai. Angka adalah simbol yang digunakan untuk mewakili nilai dalam berbagai sistem bilangan, seperti desimal, biner, dan heksadesimal, yang masing-masing memiliki dasar dan cara penulisan berbeda (Writer, 2026). Dalam karya angka dihadirkan sebagai subjek utama yang membangun visual.

3. Sebagai

Kata penghubung yang menunjukkan fungsi atau peran sesuatu dalam konteks tertentu. Menjelaskan bahwa "simbol angka" di sini berperan sebagai "ide" atau dasar dalam penciptaan karya.

4. Ide

Gagasan, pemikiran, atau konsep dasar yang melandasi suatu tindakan atau penciptaan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Ide adalah rancangan yang tersusun di dalam pikiran; gagasan; cita-cita. Dalam filsafat Plato, ide dipahami sebagai bentuk-bentuk hakiki dari segala sesuatu yang bersifat tetap dan sempurna, berbeda dengan realitas fisik yang selalu berubah (Plato - *The Republic*, terjemahan Indonesia oleh H.M. Dini, 2003:172).

Dalam buku Alex Sobur yang berjudul *Semiotika Komunikasi* (2006: 67) menyebut ide sebagai "gagasan dasar yang melandasi proses penciptaan makna dalam komunikasi, baik verbal maupun nonverbal." Sehingga kesimpulan dari ide ialah merupakan gagasan dari sumber abstrak pikiran manusia yang dapat dikembangkan menjadi konsep, teori, tindakan, dan lain-lain. Dalam karya, ide berisi gagasan dari makna kata yang telah dijabarkan sebelumnya.

5. Penciptaan

Proses membuat atau menghasilkan sesuatu yang baru. Ialah proses menghasilkan sesuatu yang sebelumnya tidak ada menjadi ada, baik secara fisik, ideologis, maupun artistik. Menurut Ahmad Tafsir (2004:33), penciptaan adalah tindakan menghadirkan sesuatu dari ketiadaan. Sementara Soedarsono (2002:102) menekankan aspek inovasi dan refleksi budaya dalam proses ini. Maka, penciptaan dapat disimpulkan sebagai tindakan kreatif dan reflektif yang melahirkan hal baru dengan nilai dan makna tertentu.

6. Karya

Hasil dari proses cipta, biasanya berupa produk yang memiliki nilai estetika, intelektual, atau emosional. Merupakan hasil ciptaan manusia yang lahir dari proses berpikir, kreativitas, dan ekspresi. Alex Sobur (2006:88) menyebutkan bahwa karya sebagai media penyampai pesan simbolik,

sedangkan M. Thoyibi (2008:21) menekankan bahwa karya adalah ekspresi emosi dan gagasan dalam bentuk estetis. Maka, karya dapat disimpulkan sebagai hasil ekspresi kreatif yang mengandung makna dan menggambarkan gagasan serta rasa dari penciptanya.

7. Seni Lukis

Seni adalah ekspresi kreatif manusia yang mengandung nilai estetika, dapat berupa lukisan, musik, sastra, dan lainnya. Kata seni merupakan hasil ekspresi kreatif manusia yang mengandung keindahan, makna, dan nilai-nilai kehidupan. Soedarso (2000:5) menyebut seni sebagai ekspresi jiwa yang mampu menimbulkan rasa keindahan, Sartono Kartodirdjo (1984:10) melihatnya sebagai bagian dari budaya dan alat komunikasi simbolik, sementara Thoyibi (2008:17) menekankan seni sebagai sarana penyampaian gagasan dan emosi dalam bentuk estetis. Maka, seni dapat disimpulkan sebagai ungkapan kreatif yang estetis dan bermakna, yang lahir dari pengalaman batin dan berfungsi sebagai media komunikasi kultural maupun emosional.

Seni lukis adalah satu cabang seni rupa dua dimensi yang diekspresikan melalui media seperti kanvas, kertas, atau media lain dengan cat, tinta, dan sebagainya. Seni lukis berarti kegiatan mengekspresikan ide atau perasaan di bidang dua dimensi melalui unsur rupa seperti garis, warna, dan bentuk. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), lukis berarti membuat gambar dengan menggunakan pensil, kuas, cat, dan sebagainya di atas kertas, kanvas, atau permukaan lain. Soedarso (2000:42) menyebutkan seni lukis sebagai proses dengan lebih menekankan kesan estetis, Eddy D. Effendi (2003:58) menekankan teknik visualnya, dan Mikke Susanto (2011:91) melihatnya sebagai media simbolik. Maka, seni lukis dapat disimpulkan sebagai bentuk seni rupa dua dimensi yang memadukan teknik dan ekspresi untuk menyampaikan makna.

Makna dari judul yang diambil, menggambarkan bagaimana angka yang biasanya diasosiasikan dengan logika dan perhitungan dapat diolah melalui sudut pandang personal menjadi sebuah karya seni, dengan pendekatan visual yang

intuitif. Makna dari masing-masing kata terdiri dari pengertian dan kesimpulan yang terkait dengan penulisan. Masing-masing kata yang digunakan memiliki fungsi dalam judul yang mempertegas dan menjelaskan keseluruhan isi dari penulisan laporan Tugas Akhir karya seni lukis.



