

**AKTIVITAS DI RUMAH
SEBAGAI TEMA PENCIPTAAN SENI LUKIS**



JURNAL

Oleh :

Nani Nurhayati

NIM 1412470021

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

2019

**AKTIVITAS DI RUMAH
SEBAGAI TEMA PENCIPTAAN SENI LUKIS**



JURNAL

Oleh:

Nani Nurhayati

NIM. 1412470021

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

2019

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Nani Nurhayati

NIM : 1412470021

Menyatakan dengan bahwa laporan dan karya Tugas Akhir yang berjudul “Aktivitas di Rumah Sebagai Tema Penciptaan Karya Seni Lukis” ini adalah sepenuhnya adalah pekerjaan saya. Laporan ini saya buat berdasarkan pengalaman personal dalam kehidupan sehari-hari tidak berisikan tulisan yang dituliskan orang lain kecuali tulisan dari buku-buku yang telah dikutip dengan tata cara penulisan yang sesuai sebagai referensi pendukung. Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tidak ada paksaan dari pihak manapun. Bilamana terdapat ketidaksesuaian pada pernyataan ini, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 25 Maret 2019

Nani Nurhayati

NIM 141247021

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:

AKTIVITAS DI RUMAH SEBAGAI TEMA PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS diajukan oleh Nani Nurhayati, NIM 1412470021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 April 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Pembimbing I

Setyo Priyo Nugroho, M.Sn

NIP.19750809 200312 1 003

Pembimbing II

Dr. Miftahul Munir, M.Hum.

NIP.19760104 200912 1 001

Cognate/Anggota

Drs. Titoes Libert M. Sn.

NIP.19540731 198503 1 001

Ketua Jurusan/

Program Studi/Ketua/Anggota

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn

NIP.19761007 200604 1 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002

**A. Judul : Aktivitas di Rumah Sebagai Tema
Penciptaan B. Abstrak**

ABSTRAK

Proses penciptaan karya seni tidak dapat terlepas dari pengalaman sehari-hari. Pengalaman tersebut terdapat di tempat yang paling personal, seperti di dalam rumah. Rumah yang merupakan tempat dimana hati dan suka cita berada untuk seseorang yang ingin menjadi dirinya sendiri. Menjadi tipikal orang rumahan yang memiliki kecenderungan *ambivert* tentunya hanya rumah yang menjadi tempat ternyaman untuk beraktivitas. Pemilihan tema ini merupakan respon diri terhadap kehidupan nyata yang dialami tentang bagaimana memaknai proses gaya hidup dan kepribadian yang sejalan dengan apa yang dilakukan pada keseharian di dalam rumah. Aktivitas di dalam rumah pada tema penciptaan ini adalah kegiatan sehari-hari yang paling mempengaruhi apa yang menjadi entusiasme diri dan direfleksikan dengan jujur tanpa harus menjadi orang lain. Pengalaman aktivitas sehari-hari di dalam rumah mampu menginspirasi dan memunculkan ide-ide menjadi sebuah karya seni lukis. Hasil dari karya seni yang diciptakan merupakan bentuk abstraksi yakni perubahan bentuk lain dari bentuk aslinya dengan daya kreatifitas dalam proses pencarian yang didapatkan melalui pengamatan pada benda atau perabotan saat beraktivitas di dalam rumah. Perasaan senang dan antusias dalam kesederhanaan yang terwakili melalui warna cerah, bentuk dan garis feminim serta latar belakang yang minimalis pada karya seni lukis tugas akhir ini diharapkan dapat dinikmati oleh semua apresiator.

Kata Kunci : Aktivitas, Orang Rumahan, Keseharian, Ambivert, Minimalis, Abstraksi

ABSTRACT

The process of creating artwork cannot be separated from daily experience. The experience is in the most personal place, like at home. Home which is a place where the heart and happiness are, for someone who wants to be himself. Being a typical homebody who has a tendency to an introverted personality, of course only a house is the most comfortable place for activities. The selection of the theme is a self-response to a real life that experienced about how to interpret the lifestyle and personality processes that are in line with what is done at home. Activities at home on the theme of creation is daily activity that most influence what becomes self-enthusiasm and is reflected honestly without having to be someone else. The experience of daily activity at home is able to inspire and bring ideas to become a painting. The result of the artwork created are abstractions namely changes in other forms of the original form with the creative power in the search process obtained through observing objects or homewares when doing activities at home. The feel of happiness and enthusiasm in simplicity represented by bright colors, feminine shapes and lines, and minimalist backgrounds in the final artwork expected to be enjoyed by all appreciators.

Key Word : Activity, Homebody, Daily, Introverted, Minimalist, Abstraction

C. Pendahuluan

C.1 Latar Belakang Penciptaan

Setiap orang pasti memiliki gaya hidup yang tentunya menyangkut hal-hal yang paling disukai dan digemari untuk dilakukan. Sesuatu yang dapat membuat suasana hati menjadi senang, maka tindakan atau kegiatan yang dilakukan hasilnya akan positif. Salah satunya tercerminkan lewat aktivitas atau kegiatan sehari-hari di rumah. Aktivitas di rumah adalah kegiatan yang secara jangka panjang dilakukan berulang-ulang oleh seseorang untuk bertahan hidup, sehingga menjadi kebiasaan yang akan membentuk kepribadian. Aktivitas keseharian di rumah adalah jawaban paling jujur untuk pertanyaan tentang bagaimana perilaku dan sifat seseorang. Terkadang kesibukan seseorang saat bekerja di luar rumah sangat membosankan dan membuatnya menjadi orang lain untuk dapat bertahan hidup, namun saat di dalam rumah semuanya akan terasa lega dan kembali menjadi pribadi yang sesungguhnya.

Sebagai orang rumahan yang memiliki kecenderungan pribadi yang *ambivert*, untuk beraktivitas di luar rumah adalah hal yang kurang menarik. Hal pertama yang ditakutkan adalah berbasa-basi dengan orang lain, interaksi yang berlebihan dan apapun aktivitasnya akan membuat suasana menjadi canggung. Ketidaknyamanan saat berada di luar rumah akan terlihat dari perilaku yang banyak diam, kaku, dan selalu ingin cepat pulang ke rumah. Kedua, jika terpaksa menghadiri undangan teman atau rekan kerja untuk membicarakan suatu proyek di kafe atau restoran yang mengakibatkan keluarnya banyak uang. Faktor tersebut merupakan alasan menjadi orang rumahan yang betah berlama-lama di dalam rumah.

Homebody atau orang rumahan yang kebanyakan memiliki banyak cara dalam memanfaatkan waktu luang sendiri atau bahasa populernya adalah *me time*. Aktivitas yang biasanya dilakukan adalah sesuai dengan *passion* atau hal-hal yang disukai, seperti memasak, menonton film, membaca buku dan lain-lain. Kecenderungan perilaku yang dialami penulis melalui aktivitas di rumah juga ada kaitannya dengan *passion* atau ketertarikan pada sesuatu yang dianggap menyenangkan dan pemicu banyaknya ide dan kreatifitas. Sebuah kepribadian yang lahir dari aktivitas keseharian di rumah yang lingkup dasarnya adalah keluarga tentunya menyangkut dengan orangtua sebagai model dan anak sebagai peniru.



Gb.01.Memasak di dapur, membuat kue, mencuci piring
Dokumen Nani Nurhayati,2018

Kebanyakan aktivitas di rumah yang dilakukan seorang ibu akan disaksikan semua anggota keluarga, khususnya anak perempuan. Setiap aktivitas

rumah yang diperagakan akan terekam oleh panca indera sang anak dan mengendap menjadi sebuah pengalaman yang mengesankan atau sebaliknya. Menjadi anak perempuan yang menangkap semua fenomena aktivitas keseharian sang ibu di masa kecil adalah hal yang paling menyenangkan. Penulis banyak menyukai hal-hal yang dilakukan ibu saat di dapur, selalu diingat dan diperagakan kembali saat bermain dengan teman sebaya diluar rumah.

Aktivitas rumahan ibu yang dilihat secara berulang-ulang saat kecil merupakan pelajaran atau pengalaman yang tidak disadari telah menjadi gaya hidup yang menyenangkan. Sejak merantau jauh dari orangtua tentunya sudah terbiasa melakukan semua pekerjaan rumah seorang diri. Pengalaman yang dialami sebelumnya membuat semua hal menjadi terbiasa, membentuk rasa percaya diri yang baik untuk hidup sendiri. Saat masih di bangku SMP, ibu hobi membuat aneka kue dan memutuskan untuk menjadikan hobinya sebagai bisnis, tentu sebagai anak pertama ibu mengajarkan bagaimana menjadi anak yang mandiri. Mulai dari mencuci piring, sepatu, dan pakaian sekolah sendiri dan tentunya membersihkan rumah. Aktivitas di rumah yang dilakukan sendiri tidak menjadi beban ataupun permasalahan melainkan sebuah impian dapat menata ruangan pribadi sesuka hati, dan memasak seenak lidah sendiri dan mempunyai dapur terbaik sepanjang masa. Sejak kecil sering menggambar interior kamar dan dapur impian sendiri. Selalu ingin cepat dewasa dan tinggal dirumah sendiri. Maka dari itu setelah lama menetap dan tinggal sendiri penulis banyak menghabiskan waktu di rumah baik sendiri maupun bersama teman.

Selain aktivitas favorit yang disebutkan di atas, menonton *youtube* saat dirumah juga merupakan sumber pencarian ide dan inspirasi dalam berkarya. Konten-konten menarik yang sering ditonton saat dirumah diantaranya film atau *daily vlog*. Jenis film yang paling disukai adalah *home cooking* atau *daily activity*. Aktivitas keseharian yang banyak terinspirasi dari film Jepang seperti film yang berjudul "*Little Forest*", yang mengisahkan bagaimana tinggal di rumah sederhana sendirian berada di tengah pedesaan hutan kecil dengan mempersiapkan makanan mulai dari menanam sampai mengolahnya untuk disantap. *Daily vlog* Korea tentang *home cooking* juga menjadi sumber inspirasi kedua dalam melakukan kegiatan atau aktivitas di rumah. Seperti saat sedang menonton *daily vlog* Korea

selalu ingin mulai memasak dan membersihkan rumah. Aktivitas lain yang terinspirasi dari film adalah menanam tanaman hijau dan juga sayuran, seperti lidah buaya, mini monstera, tomat, dan bawang daun.



Gb. 02.Menonton *dailyvlog*, panen tomat dan tanaman
Dokumen Nani Nurhayati, 2018

Energi positif yang hadir saat melakukan aktivitas di rumah sangat mempengaruhi kreatifitas dalam berkarya. Saat aktivitas dipicu oleh sebuah *passion* maka akan lahir banyak cabang sumber inspirasi. Memasak adalah salah satu contoh aktivitas yang paling disukai saat di rumah. Setiap teman-teman yang berkunjung selalu terbawa suasana menjadi lapar dan pada akhirnya memutuskan untuk memasak bersama. Teman-teman seolah merasakan pribadi penulis yang memang hobi makan dan memasak.

Saat proses kreatif berlangsung seperti menentukan tema, memilih warna, bentuk dan komposisi tanpa disadari semua bertumpu pada pengalaman keseharian yang dialami penulis, sehingga akan terwujud menjadi karya seni lukis. Berdasarkan pengalaman diatas penulis ingin memvisualkannya kedalam bentuk-bentuk abstraksi yang dapat mewakili apa yang ingin disampaikan secara personal.

C.2. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka ada suatu dorongan untuk mewujudkan berbagai aktivitas di rumah tersebut dalam seni lukis. Untuk mewujudkan hal tersebut, berikut beberapa rumusan masalah sebagai fokus pemetaan fenomena yang akan diangkat dalam karya seni lukis :

1. Aktivitas seperti apa saja yang menarik di dalam rumah yang dapat diekspresikan dalam karya seni lukis?

2. Bagaimana memvisualkan gagasan melalui tema Aktivitas di Rumah dalam karya seni lukis?
3. Apa saja teknik dan media yang akan digunakan untuk mewujudkan tema aktivitas di rumah dalam karya seni lukis?

D. Metode Penciptaan

1. *Preparation* (persiapan)

Tahap Persiapan merupakan proses menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk melukis, antara lain kanvas, cat, dan kuas. Kanvas yang sudah terpasang pada spanram akan melalui poses plamir, selanjutnya setelah kering dapat langsung dilapisi cat akrilik putih sebagai *background*.



Gb. 3 Peralatan Melukis
Dokumentasi Nani Nurhayati, 2018



Gb. 4 Kanvas
Dokumentasi Nani Nurhayati, 2018

Pada tahap persiapan ini penulis biasanya membuat warna yang akan dibutuhkan terlebih dahulu, karena mencampur warna membutuhkan waktu khusus sebelum memulai melukis. Warna dasar yang digunakan adalah merah, kuning, biru, hijau, hitam dan putih, kemudian akan menjadi palet warna yang sesuai dengan ide dan gagasan yang divisualkan.

2. *Incubation* (pengeraman/ perenungan)

Pada tahap perenungan merupakan tahapan lahirnya dan pematangan ide atau gagasan awal yang akan dijadikan sumber penciptaan. Setelah mempunyai ide dan tema untuk penciptaan karya seni lukis tahapan selanjutnya adalah pencarian inspirasi. Inspirasi yang banyak diperoleh dari pengalaman keseharian, majalah dan internet mengenai proses pencarian bentuk dan warna yang akan dipilih dan diolah menjadi wujud visual dalam karya seni lukis sesuai tema penciptaan. Biasanya pada tahap ini, saat mendapatkan inspirasi warna dari beberapa sumber inspirasi seperti majalah atau lingkungan sekitar bahkan saat dirumah melihat beberapa video dan film.

3. *Insight* (pemunculan)

a. Tahap pemindahan sketsa digital pada kanvas

Pada umumnya proses *insight* akan diawali dengan membuat sketsa, biasanya sketsa dibuat kapanpun dan dimanapun ketika sedang tidak di studio karena ide selalu datang secara tiba-tiba. Sehingga hampir semua sketsa karya seni lukis ini diawali dengan sketsa digital pada aplikasi sketsa yang ada di *handphone*.



Gb. 5 Sketsa Digital
Dokumentasi Nani Nurhayati, 2019

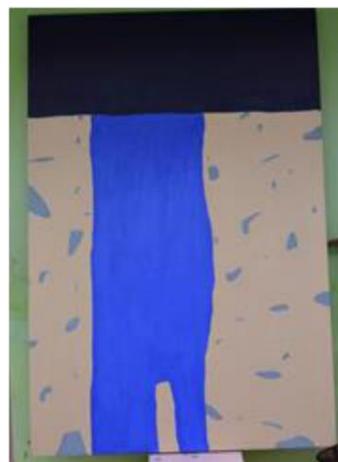


Gb. 6 Pewarnaan Background
Dokumentasi Nani Nurhayati, 2019

Kemudian setelah kembali ke studio baru di eksekusi pada bidang kanvas yang sesuai. Seperti pada contoh karya yang berjudul “Mandi” terdapat tahap pewarnaan *background*, sapuan tebal dua warna background dengan teknik *opaque* sampai ke frame atas bawah dan samping kanan kiri.

b. Tahap penambahan dan penyempurnaan objek utama

Tahapan selanjutnya adalah tahap pelukisan dan penyempurnaan objek utama. Pewarnaan pada objek dilakukan berulang-ulang sehingga warna terlihat pekat dan tertutup. Penambahan bentuk objek yang datar dilakukan dengan teknik *opaque* yang sama dengan sebelumnya saat membuat *background*.



Gb. 7 Penambahan objek I
Dokumentasi Nani Nurhayati, 2019

Gb. 8 Penambahan objek II
Dokumentasi Nani Nurhayati, 2019

c. Tahap *finishing*

Tahap *finishing* adalah tahap terakhir dalam pengerjaan karya seni lukis. Setelah memperhatikan komposisi warna dan bentuk sudah terlihat harmonis, maka proses selanjutnya adalah pemberian tanda tangan. Karya seni lukis yang sudah terwujud secara maksimal selanjutnya akan dilapisi *varnish* dan karya dianggap sudah selesai.



Gb. 9 Karya selesai
Dokumentasi Nani Nurhayati, 2019

Tahap Pembentukan Karya Instalasi :

1. Karya Instalasi *Clay*

Dalam pembuatan karya instalasi yang medianya adalah clay, pada karya ini digunakan produk *clay* dengan nama merek Das yang banyak dijual di toko bahan alat lukis dan juga *handmade clay* yang terbuat dari campuran bahan tepung beras, lem, pengawet makanan dan *baby oil*. Kedua jenis *clay* ini memiliki kegunaan yang sama yaitu dapat membentuk sebuah objek sesuai dengan konsep dan tema Tugas Akhir ini. Setelah mendapat ide dengan mengamati objek asli yaitu piring,

kemudian dibentuk sesuai bayangan atau ide sebuah representasi piring. Setelah objek terbentuk maka harus dikeringkan agar setelah itu dapat dilakukan pewarnaan dengan cat lukis. Pengecatan pada piring adalah proses melukis seperti halnya pada karya pada kanvas. Mengomposisikan warna dengan garis dengan banyak improvisasi, karena pada karya instalasi ini sebagian besar hanya abstraksi sehingga tidak semua memiliki makna, objek karya pada piringan *clay* sebagiannya hanya mengikuti apa yang dipikirkan.



Gb.10 Clay yang sudah dibentuk
Dokumentasi Nani Nurhayati, 2019



Gb. 11 Pelukisan pada clay
Dokumentasi Nani Nurhayati, 2019



Gb. 12 Karya selesai
Dokumentasi Nani Nurhayati, 2019

2. Karya Instalasi Kain Flanel

Pada karya ini yang membedakannya adalah media yang digunakan sebagai warna. Kain flanel digunakan untuk pengganti blok warna

yang biasanya menggunakan cat. Kain flanel yang sudah dipotong dan disesuaikan akan ditempelkan pada kain kanvas dengan dijahit satu persatu sampai terbentuk komposisi yang sesuai dengan sketsa karya.



Gb. 13 Proses Menjahit
Dokumentasi Nani Nurhayati, 2019



E.Hasil dan Pembahasan



Gb.14. *Mandi* Cat Akrilik pada kanva, 2019 (dok. Nani Nurhayati)

Setelah banyak beraktivitas baik diluar maupun di dalam rumah kegiatan yang paling disukai di rumah adalah membersihkan badan atau mandi. Dengan mandi semua lelah dan stress jadi hilang, bahkan dapat membuat mengantuk dan tidur nyenyak. Mandi merupakan hal terbaik untuk menghilangkan sakit kepala, kegiatan ini adalah “*me time*” atau waktu untuk detox diri. Dengan kebiasaan mandi 4 kali sehari penulis cenderung lebih suka beraktivitas di dalam rumah karena jika berada diluar rumah dengan waktu yang tidak sebentar akan membuat badan lelah dan bau badan.

Pada karya ini menggunakan posisi $2/3$ atau *golden section* yang dibalut dua warna dasar background yaitu warna biru dongker dan warna krem. Pada background yang berwarna krem ditambahkan bentuk- bentuk kecil tidak beraturan berwarna biru muda. Terdapat objek representasi dari aktivitas mandi dengan bentuk paling dominan sebagai point of interest dengan warna *cobalt blue*, kemudian penambahan objek bulatan di atasnya berwarna *peach*. Kemudian penambahan garis organik berwarna *green olive* dan oranye sebagai representasi objek tanaman. Penggunaan warna biru dan krem dengan tujuan agar tersampaikan suasana sejuk saat mandi tentunya saat lelah setelah aktivitas diluar maupun di dalam rumah dan berubah menjadi segar dan semangat



Gb. 15 *Makan- Makan* Akrilik di atas kanvas, 2018 (dok. Nani Nurhayati)

Sebagai orang rumahan tentunya jarang sekali ingin pergi keluar kalau bukan untuk hal yang penting. Begitu juga bertemu dengan teman- teman yang biasanya hanya sebatas tegur sapa saja di kampus setelahnya pulang dan berdiam diri di rumah. Namun ada beberapa teman dekat yang biasa berkunjung kerumah dan kegiatan yang sering dilakukan adalah ngobrol, menonton film, memasak dan akhirnya makan- makan bersama. Kegiatan tersebut menjadi jadwal yang terpenting setiap berada dirumah, sekan- akan rumah mengundang rasa lapar.

Lukisan yang paling besar ukurannya ini diberi warna background hijau lumut kemudian terdapat objek yang berada di tengah bidang kanvas yaitu meja yang di atasnya bentuk bentuk representasi dari peralatan makan yang termasuk diantaranya piring, sendok, gelas dan juga makanan kecil yang tercecer sebagai penambah objek. Bentuk tetap *flat* hanya menambahkan garis feminim diluar objek sebagai penegas. Kemudian di depan karpet terdapat pot tanaman berwarna oranye yang sangat cocok dengan warna biru dongker.



Gb. 16 *Le Cuisine* Mixmedia, 2019 (dok. Nani Nurhayati)

Judul pada lukisan ini berjudul “*le cuisine*” yang diambil dari bahasa Prancis yang artinya adalah dapur, judul ini terinspirasi dari vlog yang pernah ditonton di *youtube* yang vlogernya berasal dari Prancis. Pada lukisan ini merepresentasikan bagaimana keadaan dapur yang paling disukai dalam keseharian yaitu saat penuh dengan barang belanjaan ataupun saat memasak banyak benda dan bahan makanan yang berserakan di atas meja wastafle. Karya ini tidak menggunakan kayu spanram karena karya lukis ini di display dengan menggantungkannya saja. Lukisan dapur ini juga menggunakan bahan media campuran dan tidak di plamir, karya ini semacam karpet rumahan yang terdapat rumbai seperti sejadah dibawahnya yang dijahit manual. Kemudian setiap bidang warna di isi dengan kain flanel dan kain sweet abu- abu sebagai representasi warna dapur yang asli di rumah. *Background* dengan warna asli kanvas yang cocok dengan warna abu- abu , krem, hijau dan biru muda.

E. Kesimpulan

Karya seni lahir dari apa yang sedang mempengaruhi pikiran seorang seniman yang dipengaruhi oleh faktor pengalaman lingkungan alam, sosial dan personal. Proses penciptaan karya seni tidak dapat terlepas dari pengalaman dalam keseharian baik pengalaman dari luar maupun dari dalam. Sehingga apa yang menjadi perhatian terkini dalam diri seorang seniman akan menghadirkan karakter khas dalam karya seni yang diciptakannya, karena pada dasarnya berkarya seni adalah kegiatan untuk mengekspresikan pengalaman, pemikiran dan perasaan.

Tugas akhir penciptaan karya seni ini dilatar belakangi oleh pengalaman personal yang dialami sehari- hari. Pengalaman- pengalaman yang dirasa menarik mengenai aktivitas keseharian terutama di dalam rumah yang menjadi inspirasi untuk dijadikan tema Tugas akhir. Pemilihan tema ini merupakan respon diri terhadap kehidupan nyata yang dialami sehari- hari tentang bagaimana memaknai proses sebuah sifat dan kepribadian yang sejalan dengan apa yang dilakukan di dalam rumah. Aktivitas keseharian di dalam rumah yang dimaksudkan dalam karya tugas akhir penciptaan ini adalah kegiatan sehari- hari yang paling menonjol dalam mempengaruhi kepribadian diri. Karya- karya Tugas Akhir ini sangat membantu dalam mengungkapkan apa yang menjadi entusiasmme diri bahwa menjadi diri sendiri itu berarti menjalani hidup dengan sejujur-jujurnya tanpa harus sibuk dengan apa yang orang lain sukai.

Pada proses penciptaan karya tugas akhir penciptaan ini setiap karya digarap dengan keseriusan dan bersuka hati. Dari 20 karya tugas akhir penciptaan ini sebagian besar menampilkan bentuk sederhana dari benda- benda yang ada di rumah dengan memadukan komposisi blok- blok warna yang cerah sehingga dapat terasa kesan bahagia dalam tema aktivitas di rumah tersebut dalam karya seni lukis dua dimensi dan tiga dimensi. Penggunaan teknik blok yang datar (*flat*) serta pemakaian bentuk biomorfis pada objek lukisan menjadikan karya- karya lukisan lebih hidup meskipun minimalis.

Melalui karya- karya tugas akhir yang telah diciptakan diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi referensi lain bagi apresiator dalam seni lukis mengenai konsep dan visual. Harapan lainnya adalah semoga dapat membuka ide- ide baru tentang bagaimana cara untuk menikmati keseharian yang selaras dengan passion diri masing- masing individu tanpa harus sibuk berbasa- basi menjadi orang lain.

Karya Tugas akhir penciptaan karya seni lukis ini secara keseluruhan masih banyak kelemahan dan kekurangan baik secara visual maupun tulisan. Oleh sebab itu diharapkan kritik dan saran terhadap karya maupun tulisan yang membangun agar menjadi masukan dan perbaikan untuk kualitas yang lebih baik di masa mendatang.

