

**FIKSI DAN MIMPI**



**TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh

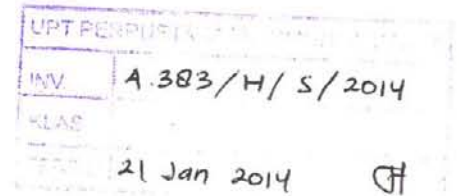
**Muhammad Nur AlamSyah**

**NIM 0511761021**

**MINAT UTAMA SENI LUKIS  
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA**

**2012**

# FIKSI DAN MIMPI



TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

**Muhammad Nur AlamSyah**

**NIM 0511761021**

**MINAT UTAMA SENI LUKIS**  
**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI**  
**JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA**  
**YOGYAKARTA**

**2012**



## FIKSI DAN MIMPI



**KARYA SENI**

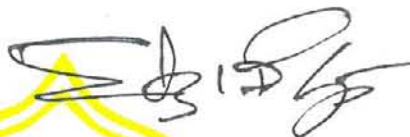
**Muhammad Nur AlamSyah**

**NIM 0511761021**

**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  
2012**

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

FIKSI DAN MIMPI diajukan oleh Muhammad Nur Alamsyah, NIM 0511761021, 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 27 Juni 2012 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



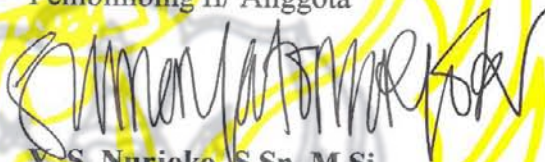
**Dr.M. Agus Burhan, M.Hum**

Pembimbing I/ Anggota



**A.C Andre Tanama, M.Sn**

Pembimbing II/ Anggota



**Y.S. Nurjoko, S.Sn, M.Si**

Cognate/ Anggota



**Dra. Nunung Nurdianti, M. Hum**

Ketua Jurusan Seni Murni/ Anggota



Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

**Dr. Suastiwi, M.Des**

NIP. 19590802 198803 2 001

**Kupersembahkan karya Tugas Akhir ini untuk....**



**Bapak dan Mamak  
Kalian memang Super Hero  
yang sebenarnya dimata seorang anak**

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa atas berkat yang telah diberikan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni ini dengan baik. Tugas Akhir Karya Seni dengan judul “Fiksi dalam Mimpi” ini merupakan syarat kelulusan bagi mahasiswa S-1 Fakultas Seni Rupa, Jurusan Seni Murni, Program Studi Seni Rupa Murni, Minat Utama Seni Lukis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulisan ini tidak akan dapat terwujud tanpa bantuan yang tulus dari berbagai pihak. Pada akhirnya, dengan tulus penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

- Dr.M. Agus Burhan, M.Hum selaku Pembantu Rektor I dan Pembimbing I
- A.C Andre Tanama, M.Sn selaku Pembimbing II
- Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum selaku Ketua Jurusan Seni Murni.
- Segenap Dosen dan Staf Jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Kedua Orang Tua yang tercinta terima kasih atas segala maanfaat yang telah diberikan dengan penuh kasih sayangnya, tanpamu saya tidak akan mampu memperoleh ilmu yang berguna untuk masa depan saya nantinya.
- Kakak ku mbak Rani adalah kakak yang mampu memposisikan sebagai seorang kakak terima kasih banyak ya mbak.
- Terima kasih special buat Una, satu-satunya orang yang pernah menemani saya melukis hingga larut malam dan nasi goreng yang kau buatkan memang menakjubkan.
- Teman-teman Alik (ngapak) dan Arman terimakasih telah membantu memasang kanvas.
- Teman-teman yang sudah membantu kelancaran display, Wahid, Muhali, Arman, Idham, Feri.
- Teman-teman yang secara tidak langsung telah membantu baik mental maupun tenaga, Doger, Eko, Parman, Aji Yudalaga, Ronal, kelompok “!” (Imam, Bangga, Lugass, Parman, Marsoyo, Adit, Ariswan, Botak), juga teman-teman dunia maya “cemungudh eaa”.

- Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang telah membantu hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Akhir kata semoga apa yang penulis persembahkan ini dapat bermanfaat bagi Semuanya.



Yogyakarta, 27 Juni 2012

**Muhammad Nur AlamSyah**

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR KARYA	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A.    LATAR BELAKANG PENCIPTAAN	1
B.    RUMUSAN PENCIPTAAN	6
C.    TUJUAN DAN MANFAAT	7
D.    MAKNA JUDUL	9
BAB II KONSEP	
A.    KONSEP PENCIPTAAN	11
B.    KONSEP BENTUK	14
BAB III PROSES PEMBENTUKAN	
A.    BAHAN, ALAT, DAN TEKNIK	22
B.    TAHAP-TAHAP PERWUJUDAN	31
BAB IV TINJAUAN KARYA	35
BAB V PENUTUP	68
DAFTAR PUSTAKA	69



## LAMPIRAN

a. Foto	70
b. Biodata	70
c. Poster Pameran	72
d. Foto Situasi Display	73
e. Foto Situasi Pameran	75
f. Katalog	78



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Karya Christopher Lovell dengan judul <i>IronFist</i> .....	15
Gambar 2	Karya Eamo Donnely .....	16
Gambar 3	Karya Robert William .....	17
Gambar 4	Karya Rene Magritte-The son of man, 1964, <i>Oil on canvas</i> .....	18
Gambar 5	Karya Salvador Dali-The Face Of War, Oil on Canvas.....	19
Gambar 6	Kanvas.....	22
Gambar 7	Cat Minyak.....	23
Gambar 8	Cat Genteng (Mowilex).....	23
Gambar 9	Cat Akrilic .....	24
Gambar 10	Glosh Varnish (Winsor&Newton).....	24
Gambar 11	Air dan Minyak Tanah.....	25
Gambar 12	Pensil .....	25
Gambar 13	Kuas Berbagai Ukuran .....	26
Gambar 14	PC (Personal Computer).....	26
Gambar 15	Pen Tablet (Wacom).....	27
Gambar 16	Kamera Digital .....	27
Gambar 17	Screen T61.....	28
Gambar 18	Teknik Tumpuk.....	28
Gambar 19	Teknik Transparan.....	29
Gambar 20	Teknik Outline.....	29
Gambar 21	Teknik Cetak .....	30
Gambar 22	Teknik Blok.....	30
Gambar 23	Sketsa di Atas Kertas.....	31
Gambar 24	Sketsa Menggunakan Pen Tablet.....	31
Gambar 25	Pemindahan Sketsa ke Permukaan Kanvas.....	32
Gambar 26	Tahap Pewarnaan.....	33
Gambar 27	Tahap Akhir.....	34

## DAFTAR KARYA

Karya 1	<i>Berikan Kekuatan</i> .....	35
Karya 2	<i>Lighting Soft</i> .....	36
Karya 3	<i>Message of Water</i> .....	37
Karya 4	<i>Tidak Terjadi Namun Nyata</i> .....	39
Karya 5	<i>Aktifitas Intuitif</i> .....	41
Karya 6	<i>Kemarin dan Kini</i> .....	43
Karya 7	<i>Lambat dan Pasti</i> .....	44
Karya 8	<i>Akal Vs Ego</i> .....	46
Karya 9	<i>Kucari Kau Berlari</i> .....	48
Karya 10	<i>Menuju Persamaan #1</i> .....	50
Karya 11	<i>Menuju Persamaan #2</i> .....	52
Karya 12	<i>Melewati Dua Musim</i> .....	54
Karya 13	<i>Berlayar di atas Kepala</i> .....	55
Karya 14	<i>Pemandangan Baru</i> .....	56
Karya 15	<i>The Power</i> .....	57
Karya 16	<i>Figure #1</i> .....	59
Karya 17	<i>Figure #2</i> .....	60
Karya 18	<i>Yang Terjadi</i> .....	61
Karya 19	<i>Terobsesi</i> .....	62
Karya 20	<i>Tone</i> .....	63
Karya 21	<i>Puncak Berapi</i> .....	64
Karya 22	<i>Tentukan</i> .....	66



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penciptaan

Peristiwa yang terjadi di alam bawah sadar merupakan kejadian tanpa disengaja dan tanpa adanya perencanaan terlebih dahulu. Mimpi merupakan kejadian yang terjadi di luar kuasa seseorang. Mimpi tersebut dapat berupa peristiwa peristiwa yang berkaitan dengan penderitaan, kegelisahan, kekecewaan, dan sebagainya.

Pengalaman yang dihadirkan dari mimpi turut membawa suasana perasaan penulis yang seakan-akan kejadian tersebut terasa benar terjadi. Perasaan demikian menjadikan kenikmatan tersendiri yang belum tentu dirasa orang lain.

Kehadiran mimpi hanyalah semu dan bersifat sementara, maka dari itu penulis sering kesulitan untuk mengingat peristiwa mimpi secara jelas. Kemudian ide sering muncul ketika penulis bekerja keras mengingat apa yang terjadi di alam mimpi. Adapun yang dialami penulis dari mimpi telah menjadi sumber inspirasi dalam melahirkan lukisan. Hal seperti itulah yang mampu membakar jiwa penulis sehingga kuatnya dorongan dalam diri sangat berambisi untuk menuangkan persoalan tersebut ke dalam lukisan.

Kegemaran penulis dalam melukis perlahan-lahan melatih kepekaan terhadap lingkungan sekitar. Mengamati aktifitas kehidupan secara tidak langsung

terbawa oleh perasaan, oleh sebab itu peristiwa yang terjadi di alam nyata turut mempengaruhi mimpi yang hadir.

Mimpi sering timbul dari masalah-masalah yang kompleks dan merupakan pesan rahasia. Mimpi mempunyai bahasa sendiri, dalam mimpi perihal sebab-akibat, ruang dan waktu tidak berlaku, bahasanya bersifat lambang serta untuk memahaminya perlu penafsiran. Dalam buku Psikologi Kepribadian bagi Freud dan Adler mimpi itu dianggap sebagai hasil dari apa yang pernah dikerjakan, yaitu penjelmaan angan-angan atau keinginan yang tak dapat direalisasikan.<sup>1</sup>

Permasalahan atau konflik yang beraneka ragam, sering menjadikan perasaan yang tidak nyaman serta pikiran tidak tenang. Hal tersebut lantas terbawa ke dalam alam bawah sadar, sehingga wujud dari mimpi itu sendiri adalah pengaruh yang timbul saat keadaan masih terjaga.

Setiap hari terselip sebuah persoalan, permasalahan yang mampu merubah suasana keadaan menjadi tidak tenang. Masalah-masalah yang kompleks tercatat dalam ingatan dan tidak disadari secara langsung. Mengutip dari penjelasan Mikke Susanto yang ditulis dalam katalog pameran "*Documenting Now*" menyatakan bahwa setiap hari adalah wadah dari peristiwa-peristiwa dan setiap hari telah menjadi serangkaian peristiwa yang menurut benak masing-masing individu dianggap sesuatu yang penting.<sup>2</sup>

Sudah jelas bahwa setiap masing-masing individu mempunyai pengalaman-pengalaman pribadi yang mampu memberikan catatan pribadinya berupa sesuatu yang penting dan bernilai. Oleh sebab itu penulis menyatakan dan merasakan

---

<sup>1</sup> Sumadi Suryabrata, *Psikologi Kepribadian*, Jakarta: Rajawali Pers, 2008, h.168

<sup>2</sup> *Visual Art Exhibition by 12 Famous Indonesian Contemporary Artist, Document Person to Person*, UPT Galeri ISI Yogyakarta, Yogyakarta, 20 Desember 2011 - 5 Januari 2012

peristiwa penting tersebut dalam sebuah lukisan yang dilatar belakangi oleh perasaan-perasaan yang menggiring pada kejadian alam bawah sadar. Lantas pengalaman di alam mimpi juga menjadi peristiwa dan catatan penting sehingga perasaan dan pikiran ikut terbawa untuk beraktivitas yang pada akhirnya melahirkan ide-ide untuk diungkapkan pada lukisan.

Lukisan menjadi wadah dokumentasi pribadi atas persoalan-persoalan yang dialami oleh penulis setiap harinya. Peran penting seorang seniman adalah mengabadikan pengalaman-pengalamannya dalam bentuk karya seni. Seniman juga berperan merangsang kepekaanya dari lingkungan sekitar untuk menggali kemungkinan dalam menemukan gagasan.

Sementara peran fiksi dari tema yang diambil penulis merupakan hasil dari imajinasi terhadap suatu bentuk-bentuk yang menarik. Kemudian penulis mengarang cerita menjadi suatu konsep utuh yang dikemas dengan tekanan nilai-nilai fiktif.

Pesan yang akan disampaikan dalam lukisan penulis adalah tentang kehidupan, yang mana konsep ini tidak hanya membicarakan satu masalah saja. Akan tetapi sasaran penulis ingin membicarakan masalah dalam segala aspek.

Penekanan nilai-nilai fiksi menjadi kekuatan untuk membebaskan penulis dalam membicarakan persoalan. Dilandasi dengan dorongan emosi batin atas masalah-masalah yang datang setiap hari, nantinya akan dijadikan wadah untuk melahirkan gagasan.

Keseharian penulis kerap bersinggungan dengan hiburan yang dilontarkan dari ucapan teman-teman membawa pengaruh pada lukisan penulis. Diantaranya

terlihat pada karya penulis yang mencoba bermain dengan kata-kata. Dalam hal lain penulis juga kerap disuguhkan pada fasilitas internet dengan kemudahannya melihat-lihat gambar dari seniman yang berbeda-beda, dan menuntun penulis pada pengaruh gaya lukisan yang dihasilkan.

Mimpi merupakan bagian dari aktivitas penulis yang dialami saat tertidur. Sementara kegemaran penulis dalam berimajinasi dan berkhayal akan saling berkaitan dengan proses menghasilkan karya. Yang mana pada persoalan ini tentunya membawa korelasi mimpi, maka penulis akan mudah menjelaskan alasan mengenai tema yang dipilih.

Cerita yang dialami dalam mimpi tidaklah nyata, karena sifatnya yang semu dan sementara. Mengutip tulisan buku tentang mimpi bahwa “bagaimanapun kalau kita tidak benar-benar menaruh perhatian dengan pengalaman mimpi-mimpi kita kemungkinan akan hilang dari ingatan kita begitu terbangun”.<sup>3</sup> Dan ada pula penjelasan yang tertulis yaitu “Beberapa mimpi terasa seperti nyata karena mereka memberikan kesan yang dalam dan membuatnya sulit untuk dilupakan”.<sup>4</sup>

Mimpi menjadi latar belakang penulis untuk dijadikan tema besar dalam lukisan. Karena adanya intensitas perasaan terhadap apa yang dialami dalam mimpi ternyata terjadi di luar dugaan, maka peristiwa demikian memperoleh gagasan atau ide dalam lukisan untuk divisualkan agar nantinya pengalaman-pengalaman dan pemikiran dari penulis turut dirasa oleh orang lain.

Mimpi adalah wujud kepuasan batin individu atas dasar permasalahan kehidupan yang menyentuh perasaan dan pikiran hingga masalah tersebut

---

<sup>3</sup> Nerys Dee, *Mengungkap Misteri Mimpi*, Jakarta: Abdi Tandur, 2009, h.1

<sup>4</sup> *Ibid.*, h.9

menyebabkan mimpi. Contohnya, ketika penulis berbicara dengan teman, obrolan tersebut membuat pikiran penulis terganggu. Kemudian hasil dari komunikasi tersebut terulang kembali di alam mimpi dengan cerita yang berbeda. Contoh lain seperti suatu keinginan untuk melakukan sesuatu, hal-hal demikian terkadang terbawa dalam mimpi. Kemudian penulis mencoba mengingat peristiwa tersebut dalam keadaan sadar dan secara tidak terduga ide dan gagasan terbentuk dengan sendirinya.

Hasil dari peristiwa yang telah dijelaskan di atas memicu tumbuh dan berkembangnya pikiran untuk terus bekerja dengan berulang-ulang dari hari kehari sehingga bisa menghasilkan ide dan gagasan kreatif.

Setiap sel-sel otak yang dilatih untuk terus bekerja maka akan merangsang pertumbuhan otak yang saling menghubungkan dengan sel-sel yang lain.<sup>5</sup>

Maka apabila otak kita terus dilatih untuk terus bekerja dan beraktifitas dengan sendirinya otak tersebut terlatih untuk memecahkan masalah-masalah yang nantinya membantu kelancaran dalam melakukan pekerjaan. Masalah yang dimaksud disini adalah pekerjaan yang berkaitan dengan gagasan yang akan dilukis. Karena menemukan gagasan perlu adanya kerja keras dan perlu dilakukan secara berulang-ulang.

---

<sup>5</sup> Normand Drumond, *Membaca Masa Depan Anda Melalui Kekuatan Emosi dan Pikiran*, Yogyakarta: Think, 2008, h.53



## B. Rumusan Penciptaan.

Dari latar belakang di atas maka penulis merumuskan penciptaan karya seni lukis sebagai berikut :

1. Bagaimana pemahaman penulis terhadap fiksi dalam mimpi?
2. Bagaimana perwujudan fiksi dalam mimpi pada karya seni lukis?

Mimpi yang dialami penulis saat tertidur merupakan pengalaman yang memberikan banyak peristiwa baik dan buruk, senang dan duka dari sudut pandang diri sendiri. Kepuasan batin dirasakan secara batiniah kemudian diceritakan kepada teman agar apa yang dirasakan penulis turut dirasakan oleh orang lain.

Peristiwa alam bawah sadar banyak berpartisipasi dalam melahirkan gagasan. Sehingga apa yang dirasakan penulis pada saat bermimpi hendak menyampaikan pengalamannya melalui lukisan.

Karena dalam hal ini lahirnya sebuah lukisan pasti mempunyai makna dan alasan-alasan tertentu. Oleh sebab itu penulis menyampaikan pengalaman-pengalaman alam bawah sadar tersebut untuk melampiaskan hasrat dan keinginan yang komplikatif.

Kemudian penyampaian wujud melalui media lukisan adalah dengan adanya proses kontemplasi terhadap suatu masalah sehingga lahirlah penekanan-penekanan nilai fiktif atau rekayasa wujud yang akan dilukiskan. Wujud rekayasa

di sini bisa diambil kesimpulan mengenai cerita yang terkandung dalam lukisan atau objek-objek yang ditampilkan.

Pengertian fiktif itu sendiri adalah sebuah karangan yang hanya berdasarkan pikiran dari penciptanya. Oleh sebab itu penulis banyak memberikan penekanan rekayasa atau hanya sebuah pemikiran dari penulis sendiri yang berawal dari mimpi.

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

#### **1. Tujuan.**

Beberapa hal menjadi tujuan dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini, antara lain:

- a. Memvisualkan bentuk bentuk imajinatif atas dorongan problema kehidupan atau dampak dari akibat komunikasi sosial.
- b. Memenuhi kebutuhan ekspresi, yang sangat disayangkan jika hanya tersimpan dalam hati dan pikiran.

#### **2. Manfaat**

Beberapa hal menjadi manfaat dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini, antara lain:

- a. Terpenuhi keinginan memvisualkan kegelisahan yang timbul dari dalam diri sendiri.
- b. Melalui karya diharapkan dapat memberikan perenungan tersendiri terutama dalam sikap dan pandangan hidup agar menjadi lebih berkembang dan lebih baik.

#### D. Makna Judul.

Untuk menghindari salah pengertian tentang judul tugas akhir ini yaitu: "FIKSI DAN MIMPI", maka perlu diberikan penegasan arti kata-kata yang dimaksud dalam kalimat tersebut sebagai berikut:

Fiksi : Cerita rekaan, khayalan tidak berdasarkan kenyataan pernyataan yang hanya berdasarkan khayalan atau pikiran.<sup>6</sup>

Fiksi adalah sebuah istilah sastra yang berarti tidak benar terjadi atau sebuah karangan belaka. Kata sifatnya atau adjektif adalah fiktif.<sup>7</sup>

Dan : Penghubung satuan bahasa (kata, frasa, klausa, dan kalimat) yang setara, termasuk tipe yang sama serta memiliki fungsi yang tidak berbeda<sup>8</sup>

Mimpi : Sesuatu yang terlihat atau dialami dalam tidur<sup>9</sup>

Awal mulanya sering mengalami mimpi pada saat tidur dengan tanpa disadari banyak memberi manfaat dalam melahirkan ide dan gagasan. Oleh sebab itu dari ketertarikan terhadap peristiwa demikian maka timbulah kenikmatan sehingga lahirnya ide dan gagasan dapat dikatakan dipengaruhi oleh faktor mimpi.

<sup>6</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1993), h.316

<sup>7</sup> <http://id.wikipedia.org/wiki/Mimpi>

<sup>8</sup> *Ibid.*, h.234

<sup>9</sup> *Ibid.*, h.744

Lantas penulis mencoba mengekspresikan gagasan tersebut lewat media lukisan agar pikiran penulis dapat dirasakan oleh orang lain.

Penulis juga dapat merasakan emosi pada saat mengalami mimpi, misalnya ketika sedang kelaparan. Mimpi juga dapat dikatakan nyata, karena adanya kejadian yang benar terjadi dialami dan dirasakan. Yang membedakan dengan alam nyata tidak adanya batasan ruang dan waktu yang dapat dijelaskan secara logis.

Pemahaman mengenai fiksi itu sendiri dapat dikatakan cerita berdasarkan kejadian yang direkayasa, terbentuk dari pikiran pencipta itu sendiri tanpa adanya batasan tertentu. Sedangkan mimpi ialah peristiwa yang memang benar terjadi dalam bentuk mimpi tanpa adanya skenario.

Pendapat Sigmund Freud dalam yang mengungkapkan bahwa mimpi yang kita alami adalah ekspresi dari pengalaman dan keinginan kita yang terpendam. Dikatakan oleh Freud bahwa dengan mimpi seseorang secara tidak sadar berusaha memenuhi hasrat dan menghilangkan ketegangan dengan terciptanya gambaran tentang tujuan yang diinginkan, dikarenakan di alam nyata sulit bagi kita mengungkapkan kekesalan, keresahan, kemarahan, dendam dan yang sejenisnya kepada objek-objek yang menjadi sumber rasa marah, maka munculah itu dalam bentuk mimpi.<sup>10</sup>

Dapat disimpulkan mengenai judul tema FIKSI DAN MIMPI adalah hadirnya fiksi berperan sebagai objek-objek yang nantinya akan divisualkan.

---

<sup>10</sup> H.Fuad Nashori, *Mimpi Nubuwat*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2002, h.43

benar terjadi dialami oleh penulis sendiri, namun cerita yang disuguhkan merupakan hasil dari karangan atau rekayasa penulis sendiri dan mungkin juga terjadi pada orang lain.

Peran mimpi itu sendiri bila diaplikasikan dalam lukisan adalah terbentuknya ide dan gagasan dengan berawal dari mimpi yang dialami penulis. Kemudian hasil dari mimpi tersebut dikaji kembali hingga membentuk pola gagasan yang menarik. Yang dimaksud dengan membentuk pola gagasan adalah adanya tindakan merekayasa atau membuat cerita sendiri padahal penulis tidak mengalaminya. Dengan demikian penjelasan dari penulis mengenai tema yang diangkat di atas harapannya dapat mudah dipahami oleh orang lain, sehingga penyampaian lukisan dari penulis dapat tersampaikan dengan jelas.

