

**REFLEKSI KENANGAN
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

oleh :

Isna Attin Felayati

NIM 1412462021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

**REFLEKSI KENANGAN
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



oleh :

Isna Attin Felayati

NIM 1412462021

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
2021

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni berjudul:

REFLEKSI KENANGAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS

diajukan oleh Isna Attin Felayati, NIM: 1412462021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 21 Januari 2021

Pembimbing I

Wiyono, S.Sn., M. Sn
NIP. 196701181 998021 001

Pembimbing II

Dr. Miftahul Munir, M. Hum
NIP. 197601042 009121 001

Cognate/Anggota

Amir Hamzah, S.Sn., M.A.
NIP. 19700427 199903 1 003

Ketua Jurusan Seni Murni/Program
Studi/Ketua/Anggota

Dr. Miftahul Munir, M. Hum
NIP. 197601042 009121 001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Tumbul Raharjo, M.Hum.
NIP. 19691108 199303 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillaahirrohmaanirrohiim

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Isna Attin Felayati

NIM : 1412462021

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan Laporan Tugas Akhir yang Penulis susun dengan judul “Refleksi Kenangan sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis” ini, secara keseluruhan adalah hasil Karya dan Laporan penulis, kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Jika di kemudian hari ternyata pernyataan penulis ini tidak benar, maka penulis sanggup menerima segala sanksi sesuai dengan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Yogyakarta, 21 Januari 2021

Yang menyatakan



Isna Attin Felayati

NIM : 1412462021

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'aalamiin. segala puji bagi Allah SWT, atas segala rahmat dan karuniaNya. Puji dan syukur yang mampu saya ucapkan atas segala kasih sayangNya, yang karenaNya penulis mampu menyelesaikan laporan ini dengan baik. Laporan Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua, Ibu dan Bapak yang telah mendidik dan membesarkan penulis dengan penuh cinta, yang karena dukungan dan do'anya penulis mampu bertahan hingga saat ini. Terimakasih untuk do'a, kasih sayang dan dukungan selama ini.



UCAPAN TERIMA KASIH

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokaatuh

Segala puji bagi Allah SWT yang telah mencurahkan nikmat dan rahmatNya yang tiada terkira sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Refleksi Kenangan sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis”. Tujuan disusunnya Laporan Tugas Akhir ini dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan mencapai gelar Sarjana Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam penyusunan hingga selesainya Laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung dalam memberikan dukungan baik moril maupun materil kepada penulis. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati dan hormat yang dalam, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta beserta staff yang telah menyediakan sarana prasarana selama saya menempuh pendidikan sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia.
3. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta beserta staff yang telah memberikan izin, dan arahnya.
4. Bapak Dr. Miftahul Munir, M.Hum selaku Ketua Jurusan Seni Murni dan Dosen Pembimbing dua, yang telah meluangkan segenap waktu dan pikiran untuk membimbing dan memberi motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Wiyono, S.Sn, M.Sn selaku Sekertaris Jurusan Seni Murni, Dosen wali, dan Pembimbing satu yang telah memberikan ilmu, bimbingan, motivasi serta do'a sehingga Laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak dan Ibu Dosen, Staf Tata Usaha Fakultas Seni Rupa yang memberikan semangat dan do'a serta membantu dalam urusan selama kegiatan perkuliahan.

7. Kepada teman seperjuangan selama di kampus dan di Jogja Ulfa dan teman-teman angkatan dan organisasi yang telah mendukung penulis selama ini.
8. Kepada teman-teman seperjuangan di AMKT Ruhuy Rahayu Arum, Wulan, Uty, Pitha, Virda, arini dan teman-teman yang lain, terimakasih selalu mendukung, menghibur, dan menguatkan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Kepada sahabat-sahabat saya Katrin, Ami, Nisa, Khairun, Indry, Gita dan yang lainnya yang selalu mendoakan saya.
10. Kepada Gunhadi *partner* yang telah membantu, menyemangati, dan mendengarkan keluh-kesah.
11. Kepada Nahdhoh Millati sahabat yang telah menyemangati, menghibur, membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
12. Kakak dan adik penulis Kak Yahya dan Aam terimakasih atas doa, dukungan, dan hiburan yang diberikan pada saat penulisan tugas akhir ini.
13. Keluarga dan sahabat tercinta yang amat saya sayangi, yang selalu mendampingi, memberi dukungan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.

Semoga Allah membalas segala kebaikan dan doa yang telah diberikan kepada penulis. Mohon maaf atas segala kekhilafan serta kekurangan dalam Laporan Tugas Akhir ini. Penulis hanya berharap, semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat terkhusus kepada penulis dan bagi pembaca pada umumnya, serta untuk kemajuan dibidang seni khususnya di Seni Lukis.

Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokaatuh

Yogyakarta, 23 Desember 2020

Penulis

DAFTAR ISI

REFLEKSI KENANGAN	1
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS	1
REFLEKSI KENANGAN	i
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS	i
PENEGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	2
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Makna Judul.....	5
1. Refleksi	5
2. Kenangan	5
BAB II KONSEP	7
A. Konsep Penciptaan.....	7
B. Konsep Perwujudan	12
BAB III PROSES PEMBENTUKAN.....	21
A. Bahan	21
B. Alat.....	25
C. Teknik	28
D. Tahapan Pembentukan	28
BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	38

BAB V PENUTUP 79
DAFTAR PUSTAKA 81
LAMPIRAN..... 82



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gusmen Heriadi, Labuhan Dalam.....	16
Gambar 2. 2 Gatot Pujiarto, <i>AIR AND WATER POLLUTION</i>	17
Gambar 2. 3 Frank Stella, <i>Talladega II</i>	18
Gambar 3. 1 Kanvas yang sudah dibentangkan	22
Gambar 3. 2 Cat	22
Gambar 3. 3 Vernis	23
Gambar 3. 4 Kayu yang sudah potong.....	24
Gambar 3. 5 Gliter.....	24
Gambar 3. 6 Lem tembak.....	24
Gambar 3. 7 Lembaran, kuningan dan tembaga	25
Gambar 3. 8 Kuas dan pisau palet.....	25
Gambar 3. 9 Palet.....	26
Gambar 3. 10 Sarung Tangan.....	27
Gambar 3. 11 Kanvas yang sudah di bentangkan dan diberi plamir.....	29
Gambar 3. 12 Pemberian warna dasar pada kayu	30
Gambar 3. 13 Proses pengasaman pada alumunium.....	30
Gambar 3. 14 Hasil pengasaman pada kuningan	31
Gambar 3. 15 Hasil pengasaman pada alumunium.....	31
Gambar 3. 16 Proses pembuatan warna dasar.....	33
Gambar 3. 17 Proses warna dasar pada media kayu	33
Gambar 3. 18 Proses pewarnaan tahap satu	34
Gambar 3. 19 Proses pewarnaan tahap dua.....	34
Gambar 3. 20 Proses penempelan tekstur pada alumunium dan kanvas.....	35
Gambar 3. 21 Proses pendetailan	36

Gambar 3. 22 Proses Varnis.....	37
Gambar 4. 1 Ombak Di Pinggir Pantai,80 x 80 cm, mix media on canvas, 2020.....	39
Gambar 4. 2 Merah muda dan Hijau, 100 x 110 cm, mix media on canvas, 2020.....	41
Gambar 4. 3 Merah Muda, 110 x 100 cm, mix media on canvas, 2020	43
Gambar 4. 4 Panas dan Terbakar, 80 x 80 cm, mix media on canvas, 2020....	45
Gambar 4. 5 Lumpur, 80 x 80 cm, mix media on canvas, 2020	47
Gambar 4. 6 Gelap Gulita, 200 x 150 cm, mix media on canvas, 2020.....	49
Gambar 4. 7 Buih,100 x 100 cm, mix media on canvas, 2020	51
Gambar 4. 8 Pastel,100 x 100 cm, mix media on canvas, 2020	53
Gambar 4. 9 Tenggelam, 80 x 80 cm, mix media on canvas, 2020	55
Gambar 4. 10 Permukaan Laut, 100 x 100 cm, mix media on canvas, 2020...	57
Gambar 4. 11 Tumbuh, 100 x 100 cm, mix media on canvas, 2020.....	59
Gambar 4. 12 Berdarah, 100 x 130 cm, mix media on canvas, 2020	61
Gambar 4. 13 Bercak, 100 x 120 cm, mix media on canvas, 2020.....	63
Gambar 4. 14 Aglonema, 100 x 100 cm, mix media on canvas, 2020	65
Gambar 4. 15 Kotor, 100 x 100 cm, mix media on canvas, 2020.....	67
Gambar 4. 16 Hadiah, 60 x 60 cm, mix media on canvas, 2020	69
Gambar 4. 17 Langit Malam Hari, 100 x 100 cm, mix media on canvas, 2020.....	71
Gambar 4. 18 Coffee Latte, 100 x 120 cm, mix media on canvas, 2020.....	73
Gambar 4. 19 Merenung, 90 x 100 cm, mix media on canvas, 2020.....	75
Gambar 4. 20 Sponge Bedak, 60 x 60 cm, mix media on canvas, 2020.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

A. Foto Diri Mahasiswa	82
B. Foto Poster Pameran	85
C. Foto Situasi Pameran	86
D. Katalog	87



ABSTRAK

Salah satu potensi seni rupa adalah mengabadikan sesuatu melalui karya, salah satunya adalah merefleksikan bagian masalah dalam bentuk kenangan kedalam lukisan. sehingga Ingatan sulit untuk secara jelas bisa direkonstruksi sesuai dengan konteks waktu, tempat, dan detail kejadiannya, hal tersebut divisualisasikan dengan elemen, komposisi dan teknik kesenilukisan. Rekonstruksi kenangan dalam bentuk lukisan menjadi sarana untuk menghibur diri sekaligus autokritik. Objek-objek kenangan yang berbentuk sublim diolah kembali dengan kepekaan rasa, daya intelektual, dan pengalaman pribadi yang penuh keunikan, spirit, dan aspek manusiawi sebagai bagian yang identik dengan karakteristik individu seniman.

Kata kunci: rekonstruksi, kenangan, abstraksi



ABSTRACT

One of the potentials of art is to perpetuate something through works, one of which is to reflect the past in the form of memories into paintings. so that the memory is difficult to clearly reconstruct according to the context of the time, place, and details of the incident, it is visualized with elements, composition and techniques of artistry. Reconstruction of memories in the form of paintings becomes a means of entertaining and autocritical. Memory objects in the form of sublime are reprocessed with a sense of taste, intellectual power, and personal experiences that are full of uniqueness, spirit, and human aspects as an identical part of the individual characteristics of the artist.

Key words: *reconstruction, memories, abstraction*



BAB I

PENDAHULUAN

Menurut Ki Hajar Dewantara, seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah hingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia lainnya.¹ Seni dapat dikatakan pula sebagai hasil ungkapan individual yang lebih personal sifatnya. Karya seni merupakan bahasa ungkap dari interpretasi seorang seniman terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dan hal-hal yang menjadi kenangan. Selanjutnya menimbulkan rangsangan dan daya kreasi untuk diwujudkan dan diekspresikan melalui medium atau bahasa seni. Seni juga menjadi media komunikasi perasaan antara seniman dengan orang lain atau penikmat seni.

Selama menetap di Yogyakarta karena studi di sekolah menengah kejuruan sampai dengan perkuliahan telah membentuk mental dan semangat untuk berkarya lebih intens. Intensitas inilah yang membantu membentuk dan menemukan karakter yang dirasa cocok dan bisa dinikmati. Lahirnya karya-karya seni lukis dalam bentuk coretan-coretan, tekstur, pola-pola yang berulang yang sudah tidak lagi hadir dalam bentuk visualisasi yang nyata merupakan refleksi atau pantulan memori-memori di luar kesadaran. Ketidaksadaran terhadirkan karena kepingan ingatan yang acak yang mengandung banyak cerita dan fenomena di baliknya. Penulis berusaha menampilkannya kembali dengan kesadaran terhadap nilai-nilai artistik yang diolah dalam keberagaman coretan, warna, bidang, dan aksentuasi artistik lainnya sebagai objek estetik dalam karya seni.

Dari permasalahan di atas dapat dikemukakan bahwa sebuah karya seni tidak lepas dari aspek kenangan seorang seniman yang merupakan endapan ingatan pengalaman kehidupannya. Oleh sebab itu karya yang dihadirkan lebih subjektif karena tidak terfokus terhadap fenomena kehidupan di luar dirinya. Di dalamnya terkandung ekspresi seniman, interpretasi subjektifnya dalam menanggapi ingatan-ingatan atau masalah yang menjadi kenangan pribadinya.

¹ <https://ardra.biz/topik/pengertian-seni-menurut-ki-hajar-dewantara/>(diakses pada 29/09/2020, jam 8:24 WIB)

A. Latar Belakang Penciptaan

Seni hadir membawa sebuah rasa, emosi, dan tidak bisa dilepaskan dari pengaruh ingatan. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2016) ingatan adalah apa yang terbayang dalam pikiran atau alat daya batin untuk mengingat atau menyimpan sesuatu yang pernah diketahui dari mempelajari, memahami dan sebagainya.² Keyakinan tentang suatu informasi tersebut menghasilkan pengetahuan dan memanipulasi aktivitas mengingat, menganalisis, memahami, menilai, menalar, membayangkan, dan berbahasa. Namun semua aspek yang muncul tersebut menghasilkan informasi yang tidak sepenuhnya mewakili ingatan secara utuh. Hal tersebut menghasilkan sebuah stimulus baru yang kemudian diinterpretasikan dalam bentuk karya oleh penulis. Stimulus itu pun muncul secara sadar maupun tidak sadar dalam pikiran penulis, stimulus itu juga hadir di manapun, tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

Kehidupan keseharian dari awal penulis lahir dan sampai dengan saat ini adalah sebuah memori yang secara tidak sadar penulis alami dan secara langsung membekas dan menimbulkan kesan. Kesan yang dihadirkan berupa kenangan-kenangan yang menurut penulis sangat indah dan sedih. Dari kenangan tersebut secara tidak sadar ataupun sadar, penulis berusaha menyaring atau pun memilah sebuah memori yang membuat memori tersebut hilang, dan ketika berusaha mengingat kembali sukar untuk bisa dibayangkan kembali.

Proses melupakan menjadi sebuah senjata terbaik untuk tidak mengingat suatu kejadian buruk, hal ini yang penulis rasakan, karena penulis sering kali melupakan sesuatu hal yang sepele dan sesuatu yang sangat penting, seperti lupa nama teman, dan lupa dengan janji. Menurut penulis melupakan adalah cara terbaik untuk melupakan kesedihan dan menghindari rasa trauma pada diri sendiri. Proses melupakan ini sebenarnya sangat berpengaruh buruk dalam beberapa aspek dalam menjalani kehidupan keseharian, tetapi selalu saja secara tidak sadar penulis melupakan suatu

² <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ingatan> (diakses pada: 17/01/2020, jam 21:44 WIB)

perkara secara berulang dan membuat suatu kebiasaan baru yang sulit untuk dihentikan.

Lupa menjadi faktor dari sebab penulis untuk menciptakan sebuah karya, dan untuk proses mengenang kembali suatu ingatan yang hampir saja dilupakan. Karya seni menjadi media yang paling dekat dengan penulis, dari pada menjelaskan suatu kenangan kedalam sebuah buku harian. Karena mengeskpresikan sebuah kenangan perlu sebuah rasa dari berbagai macam warna dan tekstur tentunya, untuk menerangkan lebih detail tentang apa yang akan diceritakan didalamnya.

Detail kejadian sebuah peristiwa yang dialami di masa lalu, yang menjadi sebuah ingatan yang dikenang dan tidak kenangan, ingatan yang buruk tersebut hadir secara acak membuat ingatan tumpang-tindih dikarenakan proses melupakan. Ingatan yang tumpang-tindih menjadi sebuah kesulitan tersendiri dalam proses mengingat kejadian-kejadian yang kurang menyenangkan, dan membuat penulis menjadi memiliki keribadian yang pelupa dan bingung ketika sedang mengingat sebuah kejadian dimasa lalu.

Ingatan-ingatan yang berupa kenangan indah maupun sedih menjadi inspirasi penting dalam proses membuat karya. Ingatan tersebut hadir secara acak, di saat *recall* (terpanggil atau muncul kembali) berupa sesuatu hal yang tak berbentuk atau sebuah ingatan yang tidak jelas secara kebetukan, atau cenderung abstrak. Hal tersebut menimbulkan keinginan untuk merekonstruksinya kembali secara lebih detail atau jelas lewat bahasa ungkap visual. Lebih jauh lagi adalah merekonstruksinya untuk menjadi daya introspeksi, menghibur diri, atau menjadi autokritik.

‘Objek-objek’ kenangan yang berbentuk sublim tersebut menjadi daya kreativitas, diolah kembali dengan kepekaan rasa, daya intelektual, dan pengalaman pribadi. Hasil karya yang dihadirkan adalah bentuk refleksi dari dalam diri, oleh sebab itu memiliki keunikan, kekuatan, dan aspek manusiawi sebagai bagian dari karakteristik individu seniman.

Ketika penulis mulai memasuki perguruan tinggi, pemahaman tentang menuangkan sebuah ide yang dilihat dan rekam, saat mata kuliah lukis dasar memerlukan kegiatan pengamatan langsung dilokasi objek yang menjadi

tugas lukis dan diharuskan melukis langsung ditempat, merupakan sebuah proses dan pengalaman yang sangat menarik. Dari ketertarikan ini, banyak hasil karya-karya dari mahasiswa menjelaskan tentang ingatan secara tidak sadar. Ketidaksadaran ini pun juga dapat dilihat dari karya-karya tugas akhir mahasiswa lainnya, berupa proses merekam sebuah objek yang kemudian di rekonstruksi kembali menjadi bentuk yang diinginkan si mahasiswa tersebut. Semenjak melihat dan merasakan sendiri tentang sebuah fenomena ingatan dan proses kreativitas mahasiswa, mulailah penulis berkeinginan untuk mengangkat masalah ingatan masa lalu. Keinginan tersebut menjadi sangat besar ketika penulis merasa kehadiran sebuah ingatan yang dikenang sangatlah penting, karena dalam setiap mengingat *merecall* pasti ada sebuah point yang tertinggal (lupa), terkikisnya sebuah kenangan adalah sebuah tragedi yang sangat menyedihkan bagi penulis. Oleh sebab itu penulis ingin menuangkan sebuah kenangan dalam karya seni lukis, agar kenangan tersebut tidak hilang dan selalu ada.

B. Rumusan Penciptaan

Sebagai bagian dari laporan ilmiah, penyusunan laporan penciptaan Tugas Akhir karya seni lukis ini mempunyai permasalahan yang patut untuk dianalisis sebagai dasar dalam penyusunannya. Adapun rumusan masalah yang ingin diuraikan adalah sebagai berikut :

1. Kenangan apa saja yang mengesankan yang dapat direfleksikan ke dalam karya seni lukis.
2. Bagaimana merekonstruksi kenangan yang abstrak dalam karya seni lukis.

C. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan penciptaan karya lukis ini adalah:

1. Memahami dan mengingat sebuah kenangan yang menyenangkan dan menyedihkan.
2. Mengekspresikan pengalaman visual yang berupa kenangan abstrak melalui karya seni lukis berdasarkan persepsi, imajinasi, dan kreasi penulis.

Manfaat penulisan laporan penciptaan karya lukis sebagai berikut:

1. Memberikan rasa kepuasan batin dalam mengekspresikan ide, kenangan, imajinasi, pengalaman, dan perasaan menjadi bentuk karya seni lukis.
2. Mempresentasikan ide dan gagasan ke khalayak umum sebagai sarana komunikasi melalui karya seni lukis.

D. Makna Judul

Untuk menghindari meluasnya penafsiran arti judul Tugas Akhir “Refleksi Kenangan sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis”, maka penulis perlu menjelaskan batasan pengertian pada judul, sebagai berikut:

1. Refleksi

Pantulan di luar kesadaran.³

2. Kenangan

Kekuatan mengingat atau mengingat hal-hal adalah pikiran masa lalu. Sesuatu diingat sebagai memori bahagia.⁴

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kenangan merupakan: “Ingatan yang dikenang”.⁵

3. Sebagai

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “sebagai“ adalah kata depan yang digunakan untuk menyatakan hal yang serupa, menyatakan perbandingan, kata depan untuk menyatakan status.⁶

4. Ide

Dalam buku “Diksi Rupa“, ide adalah pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya. Ide atau pokok isi merupakan sesuatu yang hendak diketengahkan.⁷

5. Penciptaan

³ Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Gramedia, 2008), p. 1184

⁴ Edward N. Teall, A.M. and G. Ralph Taylor, A.M. *New American Dictionary*, (New York and Washington. D.C, 1965), p. 604.

⁵ Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Semarang: Widya Karya, 2009), p. 581.

⁶ Dendi Sugono. Editor, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, edisi 4. (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), p.112

⁷ *Ibid.*, p. 187

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa penciptaan adalah; proses, cara, perbuatan, menciptakan.⁸

6. Karya

Kamus Besar Bahasa Indonesia menuliskan bahwa karya memiliki arti pekerjaan, hasil perbuatan, ciptaan.⁹

7. Seni Lukis

Dalam buku Diksi Rupa disebutkan bahwa lukis merupakan bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan garis dari warna guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, kegelisahan, ilusi, maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang.¹⁰



⁸Dendi Sugono, *Op.cit.*, p. 269

⁹Mike Susanto, *Diksi Rupa* (Yogyakarta, Dicti Arl Lab dan Jagad Art House, 2011) p.

¹⁰*Ibid.*, p. 241