

JURNAL TUGAS AKHIR
MEMORABLE SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA
SENI LUKIS



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Septian Adie Perdana

NIM 1512555021

PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:
MEMORABLE SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS diajukan
oleh Septian Adie Perdana, NIM. 1512555021, 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 16 Juni
2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Mengetahui,
Ketua Jurusan

Dr. Miftahul Munir, M. Hum.
NIP.197601042009121001/NIDN.000401760

ABSTRAK

Memorable dalam kaitan konsep penciptaan karya seni lukis Tugas Akhir ini digali dari rangkaian ingatan-ingatan yang secara pribadi dialami. Pengalaman atau memori yang mengesankan selama menjalani hidup dari masa kanak-kanak hingga menuju kedewasaan adalah peristiwa yang patut dijadikan kenangan. Perwujudan dari berbagai peristiwa memorable tersebut merupakan representasi jiwa kenafan ketika semua yang dialami terjadi terutama pada masa kanak-kanak sehingga secara visual merupakan adaptasi pola pikir naif ala seorang anak. Setiap kenangan mempunyai karakter masing-masing, terbentuk di saat keadaan emosi yang tidak stabil, marah, sedih, maupun bahagia dan ceria. Semua seting situasi terkait menjadi landasan dari penciptaan karya. Penciptaan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memvisualisasikan kenangan memorable menjadi karya seni lukis dengan pendekatan gaya naif sebagai bagian dari keutuhan dalam menginterpretasi dunia kanak-kanak.

Kata kunci: *memorable*, representasi, seni lukis.



A. Pendahuluan

Memori atau daya ingat merupakan sesuatu yang sangat penting bagi manusia karena merupakan kekuatan jiwa manusia untuk menerima, menyimpan dan memproduksi kesan-kesan, pengertian atau tanggapan. Manusia memahami dan merasakan waktu, tetapi tidak banyak yang memiliki keinginan untuk memahaminya lebih dalam, karena waktu sangat lekat dengan kehidupan manusia. Beragam peristiwa akan dilalui manusia sebagai pengalaman dan akan terekam di dalam otak sebagai memori.

Tanpa memori, manusia kesulitan untuk berkomunikasi, tidak bisa bercerita pengalaman, mengurutkan kejadian yang telah berlalu, mempelajari hal baru, mengingat rasa dari alat pengindraan, mengingat emosi, ataupun mengingat diri sendiri. Maka segala aktivitas yang dilakukan oleh manusia akan melibatkan memori baik dan buruk dalam pikiran, bertindak apapun dan memahami setiap kejadian. Seperti yang dijelaskan oleh De Porter dan Hernacki (2001:210) bahwa memori atau ingatan adalah suatu kemampuan untuk mengingat apa yang telah diketahui.

Ingatan dalam kamus psikologi diartikan sebagai fungsi mental yang kompleks untuk mengingat kembali apa yang pernah dialami dan dipelajari dan bisa melakukan *retention*. *Retention* sendiri memiliki makna sebagai penyimpanan dalam ingatan terhadap sesuatu yang sudah masuk dalam ingatan (Dali, 1982:156).

Pada dasarnya setiap kenangan akan mudah diingat dan muncul atas dasar cara pandang dan pikiran kita tentang menanggapi semua memori, ingatan, kenangan dan juga peristiwa. Lingkungan memiliki peran dan pengaruh yang sangat besar terhadap memori kenangan yang ada di setiap manusia. Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di luar dari diri manusia yang memberi pengaruh terhadap memori, kenangan dan perkembangan hidup manusia tersebut. Oleh karena itu fungsi atau peranan lingkungan dalam proses perkembangan dapat dikatakan sebagai faktor ajar, yaitu faktor yang akan memengaruhi perwujudan suatu kenangan dan juga potensi diri secara baik atau tidak baik.

1. Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat bisa juga disebut sebagai lingkungan sosial, lingkungan tempat tinggal dan lingkungan di mana manusia berinteraksi dengan orang lain yang lebih luas lagi (FJ Monks, 1982:183).

Lingkungan masyarakat dapat berperan sebagai pembentuk karakter manusia. Jika bertempat tinggal di lingkungan yang kurang baik di mana di dalam lingkungan itu dipenuhi dengan orang-orang yang memiliki kegiatan di luar kegiatan manusia baik pada umumnya, misalnya berdampingan dengan penjahat jalanan, penjudi, preman, dan juga lingkungan sosial yang tidak baik, bisa memengaruhi perkembangan diri dan hidup setiap individu manusia masing-masing dan akan menjadikan memori, kenangan yang buruk terhadap situasi tertentu.

2. Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah merupakan lingkungan kedua setelah keluarga, tentu saja jika anak sudah pada masa sekolah. Oleh karena itu, orang tua harus benar-benar jeli dalam memilih tempat sekolah untuk anak (Fj Monks, 1982: 176).

Memilih tempat sekolah yang baik dari segi lingkungan, akreditasi, dan juga latar belakang sekolah tersebut akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan karakter anak dan juga peristiwa-peristiwa yang akan menjadi kenangannya kelak. Sekolah memang tempat belajar yang baik dan tempat untuk bermain dengan lingkungan sosial sebaya.

Di dalam lingkungan sekolah, anak mendapati kesenjangan kesetaraan atas dasar faktor ekonomi, pemikiran dan juga penampilan, itu akan membuat mental dan juga kenangan yang tidak baik untuk anak tersebut. Dalam hal ini akan muncul akibat dari perbedaan masing-masing latar belakang keluarga, ekonomi dan juga pemikiran. Hal itu semua juga akan memengaruhi proses perkembangan psikologi anak dan juga jati dirinya.

3. Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga adalah yang berperan paling besar dalam setiap pertumbuhan-kembangan anak dan juga kenangan dalam setiap peristiwa. Orang tua memiliki tanggung jawab besar atas perkembangan diri anaknya

dengan memberi pengertian pembelajaran, kasih sayang, dan juga keharmonisan sendiri di dalam keluarga tersebut. Kasih sayang menjadi paling utama untuk menjaga mental dan percaya diri seorang anak. Keharmonisan keluarga juga menjadi pendukung untuk perkembangan dan kenangan untuk anak menjadi landasan untuk melangkah menuju kedewasaan diri. Pengertian dan pembelajaran juga kewajiban orang tua untuk mengontrol setiap kegiatan dan pembelajaran anak di lingkungan luar rumah.

Dari pengaruh lingkungan, pengaruh sosial ekonomi juga menjadi peran dalam perkembangan anak dan memori, kenangan yang ada dalam diri anak tersebut. Keadaan status sosial ekonomi memiliki peranan krusial terhadap proses perkembangan anak. Menjelaskan bahwa status sosial ekonomi adalah pengelompokan orang-orang berdasarkan kesamaan karakteristik pekerjaan, pendidikan dan ekonomi.

Kelurga adalah tempat di mana setiap orang akan terbentuk menjadi pribadi yang akan dikatakan baik jika berada dalam keluarga yang mengajarkan kebaikan karena banyak juga terjadi keluarga yang bisa dikatakan kurang beruntung seperti *broken home*, ekonomi yang serba pas-pasan dan komunikasi yang kurang baik sehingga akan memicu ketidakharmonisan hubungan keluarga dan berakibat pada psikologis anak. Akan lebih fatal jika orangtua melakukan kekerasan dalam rumah tangga di depan anak-anak mereka.

Faktor lingkungan yang serba keras dan tidak bersahabat sehingga menjadikan pribadi penulis cenderung tertutup dalam kondisi tertentu (tidak stabil) serta merasa rendah diri. Dengan berjalannya waktu, dalam lingkungan pendidikan, penulis banyak mendapatkan beragam karakter dalam pertemanan dan banyak memberikan warna baru dalam hidup. Saling bertukar pikiran dan pengalaman, menjadikan lebih percaya diri, serta tidak merasa kesendirian lagi.

Menikmati kebersamaan dengan banyak teman, penulis perlahan mulai melupakan kenangan yang terus menerus membayangi, meskipun pada saat-saat tertentu yang tidak stabil, akan kembali mendapatkan perasaan yang kurang baik

atas memori tersebut. Karena semangat dan motivasi yang sudah bulat, penulis menyalurkan rasa tersebut dalam bentuk karya.

Karena di setiap detik kehidupan, kita tumbuh dengan berbahagia bersama masalah-masalah yang sedang kita coba pecahkan. Bersama cacian dan pujian orang lain, atas apa yang kita lakukan dan tidak kita lakukan, sukacita dari hal yang sangat mempengaruhi ingatan kehidupan (Anzal RF, Moch Aldy MA, 2020: 307).

Memorable diambil menjadi tema dalam karya penulis ini dari bahasa Inggris yang diartikan sebagai sesuatu yang mengesankan dan patut diingat. Hal tersebut menjadi satu hal yang sama dengan apa yang dirasakan penulis terhadap memori atau kenangan yang sering muncul dalam diri penulis, dengan setiap kenangan yang memiliki alur jalannya masing-masing, dan setiap peristiwa yang juga pasti akan memiliki cerita dan kenangan yang berbeda-beda. Hal tersebut dapat menjadi nilai tersendiri yang dapat memperkuat gagasan yang sedang dialami oleh penulis.

Banyak ahli psikologi yang membedakan ingatan jangka pendek (*short-term memory*) dengan ingatan jangka panjang (*long-term memori*). Ingatan jangka pendek adalah tempat kita menyimpan informasi yang baru saja dipikirkan. Menurut Eysenck (1998), ingatan jangka pendek berisikan informasi dalam kondisi psikologis terbaru. Kebalikannya, ingatan jangka panjang berisikan informasi dalam kondisi psikologis masa lampau, yaitu semua informasi yang telah tersimpan dan akan sangat mudah teringat ketika bertemu dengan informasi yang sama pada masa lampau itu (Jaarvis Matt, 2019: 113).

Karya-karya penulis menceritakan tentang pengalaman dan kenangan yang sering muncul, dari kenangan masa kecil hingga saat ini, yang pada proses berkarya akan membawa kenangan yang sering muncul dan yang susah untuk dilupakan. Akan tetapi energi positif mampu memberikan imajinasi di setiap kenangan buruk maupun baik menjadi indah diingat sampai saat ini.

B. Konsep Penciptaan dan Konsep Perwujudan

1. Konsep Penciptaan

Penciptaan yaitu menceritakan alur ide/gagasan seorang seniman melalui kekaryaannya. Langkah awal berupa gagasan yang diendapkan kemudian dituangkan menjadi karya melalui tahap-tahap/proses dalam penciptaan karya seni lukis.

Mencipta pada dasarnya adalah menciptakan sesuatu. Walaupun proses kelahiran dalam penciptaan diwarnai oleh derita, rasa duka atau rasa takut, seluruhnya bermuara pada rasa suka cita. Bargon mengatakan bahwa rasa suka cita itu tampil, maka di situlah orang menjumpai kerja mencipta (Sahman, Humar, 1993:66).

Semua kenangan dan peristiwa di masa kecil hingga saat ini menjadi pengaruh tersendiri terhadap kedewasaan dan pembentukan jati diri yang lebih baik dan bijak. Dengan begitu tidak dapat dipungkiri bahwa kenangan-kenangan tersebut dapat dijadikan sebagai suatu yang berkesan karena pengaruhnya, yang dalam penciptaan ini diartikan sebagai *memorable*. Di sini *memorable* memiliki pengertian dari dua kalimat yang digabungkan, *memory* dan *able* seperti yang dikatakan oleh Sugihartono dkk (2007:10);

Istilah memori sering diterjemahkan sebagai kemampuan untuk memasukan, menyimpan, dan memunculkan kembali informasi yang telah diterimanya. Dengan adanya penambahan *suffix* pada sebuah kata maka akan lebih mampu mengungkapkan apa yang sebenarnya ingin diungkapkan seperti misalnya perasaan, pikiran, atau emosi dalam sebuah tulisan atau lisan. Selain sebagai kata sendiri, *-able* sebagai *suffix* juga memiliki arti. Jika diartikan sebagai bagian dari *suffix*, maka akhiran *-able* berarti *capable of* (mampu untuk).

Memorable seperti yang tertulis di atas memiliki arti sebagai memori, kenangan yang patut diingat, mampu jadi ingatan. Dengan begitu menurut pengertian *memorable* yang penulis maksudkan di sini adalah sebuah kenangan yang berkesan/mudah diingat, yang ingin dihadirkan ke dalam karya seni lukis. Kemudian dengan menyampaikan pengalaman dan kenangan dari masa kecil hingga saat ini yang sering muncul tersebut dengan pesan dan kesan yang bertujuan untuk membuka cara pandang, bahwa kenangan tidak untuk dilupakan, akan tetapi untuk dijadikan landasan dasar untuk memulai sesuatu yang baru.

C. Proses Penciptaan

Dalam proses perwujudan karya tentunya dibutuhkan pertimbangan baik sarana maupun bahan untuk tercapainya hasil karya yang maksimal. Pemilihan sarana dan bahan ini telah melalui berbagai uji coba agar ditemukan hasil yang diinginkan. Dalam perwujudan dan pembentukan karya hingga menjadi sebuah karya seni yang dapat dinikmati oleh semua orang, melalui tahapan-tahapan, disini penulis mempunyai 3 tahapan:

1. Prapenciptaan

Di tahap ini dimulai dengan mencari ide dan gagasan untuk menciptakan karya. Tahap awal dari perasaan yang digali dan disimpulkan dari semua gagasan dan ide yang akan digambarkan melalui penyaringan dan pengendapan pikiran. Proses perncangan gagasan yang akan dibuat menjadi sebuah sketsa. Menjadi rancangan untuk dijadikan dalam sebuah lukisan dengan perpaduan komposisi dan pembentukan bidang dan karakter.

2. Penciptaan

Menyiapkan peralatan dan bahan yang dibutuhkan dalam proses melukis. Alat dan bahan yang dibutuhkan adalah: spanran, kanvas, *gun tacker*, pisau palet, *gesso* dan *rubber*, serta beberapa alat lainnya. Dalam tahap selanjutnya mulai membuat tekstur pada kanvas dengan dinamis dan bertekstur nyata. Dipadukan dengan warna dan memulai memasukan komposisi warna, dengan memperkuat *background* dan pembentukan warna dalam karakter lukisan.

Dari sketsa yang sudah dipilih dan sudah matang dalam pembentukan dan komposisinya, dipindahkan ke media kanvas yang lebih besar. Menggambar ulang sketsa pada kanvas dengan menggunakan alat gambar berupa pensil, setelah itu mengatur komposisi dan pembentukan. Setelah tahap pembuatan *background* dan pemberian warna terhadap bentuk, karakter, isian, simbol, dan lainnya pada lukisan, pemberian garis *outline* pada bentuk karakter dan bidang-bidang lainnya untuk memperkuat objek-

objek pada lukisan, dilanjutkan pada tahap terakhir. Tahap terakhir atau *finishing* berupa membubuhkan tanda tangan dan melapisi karya dengan *varnish*

3. Pasca Penciptaan

Setelah karya dirasa sudah selesai, tahap berikutnya adalah mendiskusikan atau mempresentasikan karya kepada teman dan dosen pembimbing, dalam proses penciptaan karya ini, yang menjadi dosen pembimbing penulis adalah Wiyono, M. Sn., Dr. Miftahul Munir, M.Hum. Setelah mendengarkan kritik dan masukan sebagai bahan pendukung dan pertimbangan untuk perkembangan karya selanjutnya.

D. Deskripsi Karya

1. Judul Karya 1

Setiap karya seni yang diciptakan merupakan cerminan dari pengalaman pribadi dalam berbagai fenomena, baik di dalam maupun di luar diri seorang seniman. Dalam terjadinya proses akan timbul respon dari setiap gejala yang berada di sekitar hingga timbul keinginan untuk menciptakan suatu karya yang berfungsi sebagai media ungkapan ekspresi atau bisa juga sebagai penanda peristiwa yang terjadi di masanya. Ungkapan tersebut diolah berdasarkan kepekaan pribadi yang akan dibagikan kepada publik.

Keseluruhan karya Tugas Akhir ini merupakan bentuk respon terhadap pengalaman hidup dan kenangan pribadi yang sering muncul dan susah untuk dilupakan dari masa kecil hingga saat ini, yang menjadi faktor dan juga konsep dasar dalam membuat karya seni Lukis. Dengan karakter dan gaya naif memperkuat nuansa keselarasan dengan pengalaman dan kenangan dari masa kecil sampai saat ini.



Septian Adie Perdana, Landasan Penerbangan. 2018

Cat akrilik, *oil pastel*, spidol permanen, pensil pada kanvas 100 x 90 cm,
(sumber: dokumentasi penulis)

Ada beberapa daerah di Surabaya yang menjadi tempat berkumpul dan menyalurkan hobi, salah satunya adalah hobi balap burung dara atau merpati. Salah satu tempat terbesar dan hampir setiap hari menjadi rutinitas berkumpul banyak orang yang mempunyai hobi yang sama, di pinggir kota Surabaya di daerah Manyar, di daerah itu dijuluki sebagai tempat orang-orang ‘tidak benar’ (preman, pemabuk, penjudi, maling, dan copet) tempat ini terkenal sampai luar daerah.

Salah satu yang diangkat dalam karya saya ini adalah pengalaman yang pernah dialami penulis dalam lingkungan yang dekat dengan, yaitu judi balap burung dara. Setiap hari adalah rutinitas warga sekitar dan juga menjadi tempat yang sering dituju oleh orang luar daerah itu untuk berjudi. Anak-anak di sana yang tidak tahu apa-apa tentang perjudian, akhirnya secara langsung ikut terlibat, juga ikut menjalani dan ikut bermain judi. Membeli dan memelihara burung dara untuk ditarungkan dengan burung dara milik teman yang lain, dan berujung

dengan perjudian lewat burung dara. Pengalaman yang kurang baik, tetapi akhirnya ikut menikmatinya.

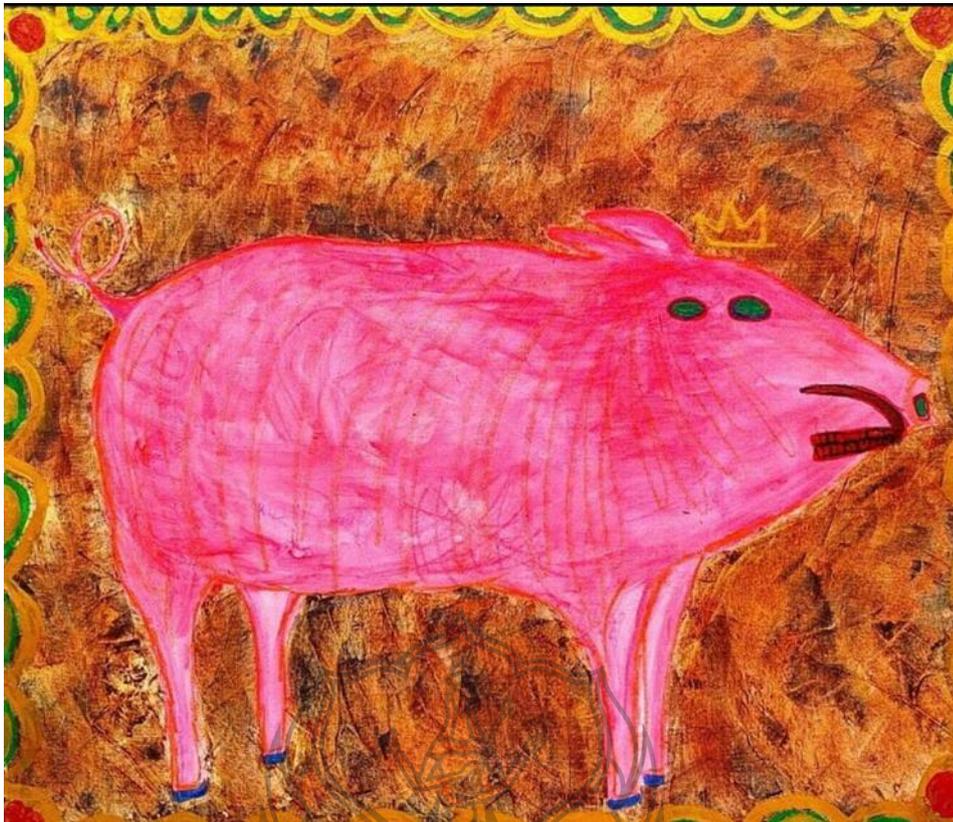
2. Judul Karya 2

Peliharaan nenek yang sangat menggemaskan dan sering membuat kesal. Nenek penulis di masa kecil sempat mempunyai beberapa peliharaan hewan yang ditenak dan juga dipelihara sebagai hewan peliharaan. Salah satu peliharaan nenek ialah seekor babi. Di tengah pemukiman penduduk yang padat mempunyai banyak peliharaan hewan dan ternak pasti akan banyak jadi bahan omongan orang dan teguran terhadap bau kotoran dan juga suara hewan-hewan tersebut.

Babi itu penulis beri nama Si Raja Makan. Ketertarikan penulis kepada babi itu dikarenakan dari bentuknya yang aneh menurut penulis waktu itu dan juga warna kulitnya yang berbeda dengan hewan-hewan lainnya. Cara makannya sangat cepat dan rakus, hampir semua makanan dimakan olehnya, maka dari itu babi itu diberi nama Si Raja Makan. Selain bau kotorannya yang sangat menyengat juga menjijikkan, bentuknya menjadi salah satu hal yang menyebalkan. Setelah berjalan dan dipelihara sampai dengan 2 tahun sampai babi itu menjadi besar, makin banyak makannya dan makin banyak kotorannya juga. Babi tersebut kemudian dijual di salah satu peternak babi untuk dijadikan olahan masakan. Di sanalah ada peristiwa di mana seekor hewan yang dipelihara semenjak kecil sampai dengan besar akhirnya terpisahkan karena kondisi yang tidak memungkinkan. Perasaan penulis terasa sedih, sampai tidak mau bermain, makan, sekolah dan juga mandi sampai beberapa hari. Yang ada di pikiran dan rasa penulis saat itu, bagaimana kabar dan apakah babi itu senang dan gembira di sana, apakah di sana dia juga dapat makan banyak seperti di sini, dan apakah dia juga punya teman seperti penulis.

Sampai akhirnya penulis memutuskan untuk pergi ke tempat peternakan tersebut, sampai di sana penulis langsung dihadapkan dengan kondisi di mana di saat itu bertepatan waktu menyembelih babi-babi untuk dikirim ke pasar-pasar dan juga tempat makan yang menjual menu daging babi. Seketika penulis teriak dan marah-marah dan mencari babi peliharaan nenek. Oleh orang-orang yang sedang bekerja di sana penulis disuruh pergi dan diberi ucapan-ucapan yang kurang baik seperti (Gila kamu ya!, Pergi sana bodoh!, Ini bukan tempat

bermain!) sambil menangis di jalan arah pulang penulis mengumpat dan juga berteriak-teriak sampai depan rumah.



Septian Adie Perdana. Si Raja Makan. 2018
Cat akrilik, semir sepatu, cat minyak, *oil pastel* pada kanvas. 80 x 90 cm
(sumber dokumentasi penulis)

3. Judul karya 3

Di saat itu di bangku sekolah menengah pertama, karena faktor ekonomi pekerjaan keluarga penulis harus sering berpindah tempat sekolah. Saat itu di salah satu sekolah di Jakarta, atas adanya perbedaan kesenjangan kasta di sekolah tersebut penulis tidak mau merasa tertekan terus menerus akhirnya memilih untuk melawan keadaan tersebut. Penulis menjarah semua kelas dan menjarah semua kakak kelas yang membuat penulis kesal. Sampai akhirnya bertemu dengan satu orang kakak kelas, di sana kami duel dengan berantem dan berakhir dengan tidak ada yang menang ataupun kalah. Keesokan harinya kami bertemu dan memutuskan untuk menjadi satu rekan untuk menguasai sekolah tersebut. Dia adalah kakak kelas yang berasal dari luar kota Jakarta juga, dia juga mendapati

permasalahan yang sama dan memiliki penyelesaian masalah yang sama dengan menjadi orang yang tidak mau diremehkan



Septian Adie Perdana. Penguasa Sekolah. 2019

Cat akrilik, semir sepatu, *oil pastel* pada kanvas. 90 x 80 cm (sumber dokumentasi penulis)

4. Judul karya 4



Septian Adie Perdana. Pergi Bersama Ibu. 2022

Cat akrilik, *solid marker*, pensil pada kanvas, 80 x 70 cm, (sumber dokumentasi penulis)

Pada suatu hari yang sangat cerah. Penulis diajak pergi oleh ibu untuk mencari kebutuhan perlengkapan rumah. Dalam perjalanan sambil mendengarkan musik dan melihat cuaca yang sangat cerah dan tumpukan-tumpukan awan yang menggumpal sangat indah. Di tengah perjalanan ibu mengajak berbicara tentang bagaimana kesibukan penulis saat ini, bagaimana teman-teman saat ini dan sedang menjalani hubungan dengan seorang wanita tidak saat ini. Perbincangan itu sangat menyenangkan, tetapi ada beberapa poin yang membuat sedikit tegang, pertanyaan-pertanyaan yang menjurus ke pembahasan membangun komitmen untuk berkeluarga. Di situlah poin yang membuat badan bergetar, jantung berdetak kencang dan air mata yang keluar sedikit demi sedikit. Bercerita tentang realita yang dijalani ibu, beliu banyak berpesan, latar belakang keluarga yang kurang baik itu tidak untuk dijadikan pedoman untuk menjalani hidupmu di masa depan, tetapi menjadi salah satu motivasi agar kamu bisa lebih bijak dalam menjalani kehidupan yang harmonis dan penuh kasih sayang.

E. PENUTUP

A. Kesimpulan

Setiap kenangan pada dasarnya akan memiliki momen dan alur ceritanya masing-masing. Dimana penempatan dan cara memahaminya untuk bisa diajak berjalan berdampingan dengan kehidupan sehari-hari. Untuk menjadikan pendewasaan diri terhadap semua kegiatan dan rutinitas dalam menjalani hidup. Kenangan tidak untuk dilupakan tetapi untuk dijadikan tolak ukur dalam menjalani kehidupan yang lebih jauh, dalam berkarya memori, kenangan yang mudah diingat entah baik atau buruk semua menjadi rangsangan tersendiri untuk terpikirkan menjadi ide dan gagasan. Tugas Akhir yang berjudul “Memorable Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis”.

Seringnya mencurahkan ide imajinasi ke dalam karya membuat karya itu semakin tumbuh dan semakin dewasa seperti halnya manusia. Proses berkarya didapat dengan banyaknya pengalaman dan pelajaran yang bisa diambil saat proses penciptaan karya seni lukis. Pembelajaran selama masa studi di kampus dengan pedoman standar penciptaan karya seni lukis, membuat semakin mudahnya ide muncul dan menjadikan sebuah karya yang kita inginkan. Kemudian pengalaman yang dilakukan dituangkan menjadi karya sebagai penciptaan karya seni lukis. Pemilihan objek dan figur dirasa yang tepat dalam mengungkapkan gagasan yang diangkat. Karya-karya Tugas Akhir yang dihasilkan telah melalui tahap yang panjang dari awal sampai akhir. Penulis merasa karya-karya tersebut sudah mampu mewakili dari konsep penciptaan tentang kenangan yang mudah diingat, Memorable Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis.

Demikian seluruh karya dan laporan ini dibuat sebagai syarat untuk memenuhi Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan demi meningkatkan kualitas berkarya dan sebagai bahan evaluasi diri. Laporan Tugas Akhir ini menjadi sebuah penyadaran bagi masyarakat tentang kesadaran untuk lebih menghargai nilai budaya, lingkungan, dan sosial masyarakat.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Mike Hernacki dan Bobbi De Porter. Quantum Learning. Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan. Penerbit Kaifa. 2001
- Gulo Dali. Kamus Psikologi. Kartini Kartono. Universitas Michigan. Poinir Jaya. 1987
- Monks, Franz J. Psikologi perkembangan: pengantar dalam berbagai-bagiannya. Gadjah Mada University Press, 1987
- Huisman, Denis. Jurnal kependidikan, Volume 11, Masalah 1. University of California. IKIP Yogyakarta, 1981

- Sahman, Humar. Estetika, Telaah Sistemik Dan Historik. Press IKIP Semarang, 1993
- Soedarso Sp. Sejarah perkembangan seni rupa modern. Studio Delapan Puluh Enterprise bekerja sama dengan Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2000
- Soegeng TM. Tinjauan Seni Rupa. Suku Sana Yogyakarta. 1987
- Prayitno Aming, Sidik Fajar. Desain Elementer. STSRI "ASRI" Yogyakarta, 1981
- Susanto, Mikke. Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa. Kanisius. 2002
- Moch Aldy MA, Anzal RF. Timbul Tenggelam Philo-Sophia Kehidupan. Ebbok. 2022
- Jaarvis, Matt. Teori-Teori Psikologi: Pendekatan Modern Untuk Memahami Perilaku, Perasaan dan Pikiran Manusia. Nusamedia. 2019
- Davidson, Katherine. Tuttle Pocket Indonesia Dictionary. Tuttle Publishing. Ebook. 2013
- Sugihartono, dkk. Psikologi Pendidikan. UNY Press. 2007
- Walgito, Bimo. Pengantar Psikologi Umum. Penerbit Andi Yogyakarta. 2010
- <https://www.sederet.com/tutorial/penggunaan-akhiran-able/>
- <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- https://www.instagram.com/p/Cd3d1ZEpsQn/?utm_source=ig_web_copy_link, diakses 29 Maret 2022 pukul 21.15 WIB
- https://www.instagram.com/p/Ca2FLDhM4dj/?utm_source=ig_web_copy_link, diakses 02 Mei 2022 pukul 19.45 WIB
- https://www.instagram.com/p/BZLVHHnAmd_/?utm_source=ig_web_copy_link, diakses 29 Maret 2022 pukul 20.35 WIB