

**NOSTALGIA MASA KECIL SEBAGAI  
IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh :

**Andreas Kukuh Yudanto**

**NIM 2013089021**

**PROGRAM STUDI SENI MURNI  
JURUSAN SENI MURNI  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2026**

**NOSTALGIA MASA KECIL SEBAGAI  
IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



**Andreas Kukuh Yudanto**

**NIM 2013089021**

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar sarjana S1 dalam  
Bidang Seni Murni  
2026

## LEMBAR PENGESAHAN


Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

“NOSTALGIA MASA KECIL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS” diajukan oleh Andreas Kukuh Yudanto, NIM 2013089021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 9021), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 26 Februari 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I

  
Prof. Drs., Martinus Dwi Marianto, MFA, Ph.D  
NIP. 195610191983031003/NIDN. 0019105606


Pembimbing II

  
Dr. Bambang Witjaksono, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 197303271999031001/NIDN. 0027037301

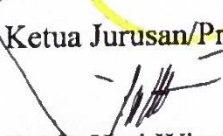
Cognate/Penguji Ahli

  
Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn.  
NIP. 198203282006041001/NIDN. 0028038202


Koordinator Program Studi Seni Murni

  
Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A.  
NIP. 197904122004062001/NIDN. 0012047906

Ketua Jurusan/Program Studi/Ketua/Anggota

  
Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 198606152012121002/NIDN. 0415068602

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Muhammad Sholahuddin, S.Sn./M.T.  
NIP. 197010191999031001/NIDN. 0019107005

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andreas Kukuh Yudanto  
NIM : 2013089021  
Jurusan : Seni Murni  
Fakultas : Seni Rupa dan Desain  
Judul Tugas Akhir : Nostalgia Masa Kecil sebagai Ide Penciptaan Karya  
Seni Grafis

Menyatakan bahwa laporan serta karya seni grafis dalam Tugas Akhir ini telah disusun dan diciptakan secara mandiri. Seluruh proses penulisan maupun penciptaan karya dilakukan tanpa praktik plagiarisme, tanpa mengambil atau mengakui karya pihak lain sebagai karya sendiri, serta tanpa memanfaatkan hasil karya orang lain secara tidak sah. Karya tulis dan karya seni yang dihasilkan merupakan karya asli dan autentik.

Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian antara pernyataan ini dengan fakta yang sebenarnya, penulis bersedia menerima segala konsekuensi akademik yang ditetapkan oleh fakultas, termasuk kemungkinan pembatalan kelulusan atau pencabutan gelar sarjana sebagai bentuk sanksi tertinggi.

Pernyataan ini dibuat secara sadar dan bertanggung jawab, tanpa tekanan dari pihak mana pun, sebagai wujud komitmen terhadap integritas akademik di institusi ini.

Yogyakarta, 25 Maret 2026



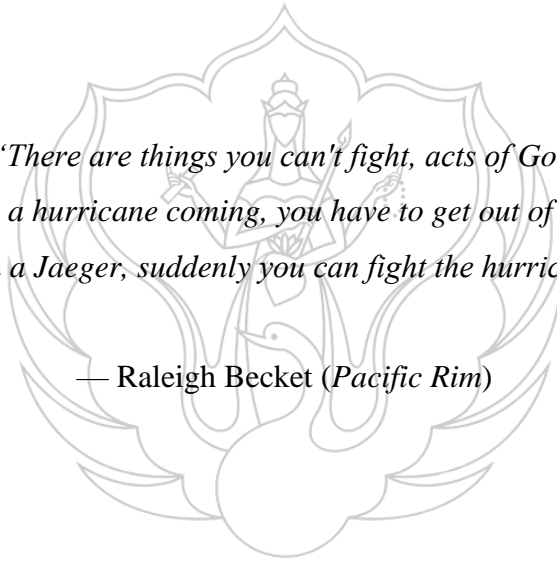
Andreas Kukuh Yudanto

NIM. 2013089021

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*“Our races united by a history long forgotten, and a future we shall face together.  
I, am Optimus Prime, and I send this message so that our pasts will  
always be remembered. For in those memories, we live on.”*

— Optimus Prime (*Transformers: Revenge of The Fallen*)



*“There are things you can't fight, acts of God.  
You see a hurricane coming, you have to get out of the way.  
But when you're in a Jaeger, suddenly you can fight the hurricane. You can win.”*

— Raleigh Becket (*Pacific Rim*)

Penulis mempersembahkan Tugas Akhir ini kepada:

Diri saya sendiri, yang telah berjuang selama ini.  
Orang tua, keluarga, teman yang telah memberikan dukungan.  
Seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam perkembangan  
pribadi penulis, sejak masa kanak-kanak hingga sekarang.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, yang telah memungkinkan penulis untuk menyelesaikan laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni ini. Laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul “Nostalgia Masa Kecil sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis” ini berhasil diselesaikan sebagai syarat kelulusan jenjang Strata 1 (S1) Seni Murni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Diajukan sebagai salah satu syarat wajib guna menyelesaikan jenjang pendidikan Strata 1 (S1) pada Program Studi Seni Murni, Minat Utama Seni Grafis, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari berbagai bantuan, dukungan, dan arahan dari berbagai pihak, baik secara material maupun moral. Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis berharap adanya segala kritik dan saran yang membangun, untuk perbaikan di masa mendatang. terselesaikannya Tugas Akhir ini adalah berkat dukungan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas bantuan dan anugerah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
2. Prof. Drs. Martinus Dwi Marianto, MFA., Ph.D selaku dosen pembimbing I atas bimbingan, arahan, dan kesediaan waktu, terutama selama proses penulisan Tugas Akhir.
3. Dr. Bambang Witjaksono, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan saran dan arahan teknis, terutama selama proses penciptaan karya seni.
4. Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn. selaku dosen penguji, atas kritik dan saran yang membangun selama sidang Tugas Akhir.
5. Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn. selaku dosen wali yang telah memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.
6. Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn., selaku ketua Jurusan Seni Murni yang telah membantu dalam pengajuan Tugas Akhir dan sidang.

7. Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn, M.A., selaku koordinator Program Studi Seni Murni.
8. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain atas dukungan kelembagaan dan fasilitas selama masa studi.
9. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Seluruh Dosen Seni Murni, atas dedikasi, ilmu, dan pengalaman belajar yang telah diberikan selama perkuliahan.
11. Orang tua dan keluarga, atas dukungan, dedikasi, dan kasih sayang sejak awal pendidikan hingga terselesaikannya studi ini.
12. Keluarga Seni Murni Angkatan 2020, yang telah menjalani kehidupan perkuliahan bersama hingga proses Tugas Akhir.
13. Seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam perkembangan pribadi penulis sejak masa kanak-kanak, hingga terselesaikannya proses penciptaan Tugas Akhir ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu penyelesaian Tugas Akhir ini, dan berharap balasan kebaikan dari Tuhan. Penulis sepenuhnya menyadari adanya kekurangan dalam laporan ini. Namun, diharapkan laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan masyarakat umum. Khususnya sebagai sumber studi pustaka yang berguna, serta dapat memicu diskusi, kritik, dan saran demi kemajuan bidang keilmuan terkait.

Yogyakarta, 25 Maret 2026

Penulis,

Andreas Kukuh Yudanto

NIM 2013089021

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
ABSTRAK .....	x
<i>ABSTRACT</i> .....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	4
C. Tujuan dan Manfaat .....	5
D. Makna Judul.....	5
BAB II KONSEP .....	6
A. Konsep Penciptaan.....	6
B. Konsep Perwujudan .....	10
C. Konsep Penyajian.....	20
BAB III PROSES PENCIPTAAN .....	25
A. Bahan.....	25
B. Alat.....	27
C. Teknik .....	30
D. Tahap Perwujudan.....	32
BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	65
BAB V PENUTUP.....	96
A. Kesimpulan .....	96
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA .....	98
DAFTAR LAMPIRAN.....	100

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Paman membimbing penulis menggunakan komputer pada 2005.....	8
Gambar 2.2 Penulis bermain <i>game</i> komputer pada 2007. ....	9
Gambar 2.3 Rachid Lotf, <i>Contra Hard Corps</i> , 2024 .....	17
Gambar 2.4 Joie, <i>Bukan Cabut Bang, Gurunya Rapat</i> , 2023 .....	18
Gambar 2.5 <i>Screenshot</i> dari film <i>Weathering with You</i> .....	19
Gambar 2.6 Contoh display karya.....	20
Gambar 3.1 Kertas Ivory .....	25
Gambar 3.2 Kertas Marga .....	26
Gambar 3.3 HP <i>Electroink</i> .....	26
Gambar 3.4 Pigura .....	27
Gambar 3.5 Pen Tablet Huion H430P .....	27
Gambar 3.6 Laptop.....	28
Gambar 3.7 Aplikasi .....	28
Gambar 3.8 Printer HP Indigo 10000 .....	29
Gambar 3.9 <i>Cutter</i> dan penggaris .....	30
Gambar 3.10 Kumpulan <i>thumbnail</i> .....	34
Gambar 3.11 <i>Lineart</i> pada karya.....	35
Gambar 3.12 Warna dasar pada karya .....	36
Gambar 3.13 Tahap arsir pada karya .....	37
Gambar 3.14 Karya selesai .....	38
Gambar 3.15 Hasil cetakan <i>silkscreen</i> CMYK .....	39
Gambar 3.16 Hasil cetakan di atas kertas Aster.....	41
Gambar 3.17 Hasil cetakan di atas <i>Matte Paper</i> .....	42
Gambar 3.18 Hasil cetakan di atas kertas Ivory.....	43
Gambar 3.19 Proses pemotongan kertas .....	44
Gambar 3.20 Penulisan identitas karya.....	45
Gambar 3.21 Karya selesai .....	46
Gambar 4.1 <i>Bilik Internet</i> .....	66
Gambar 4.2 <i>Tolong Jemput Ya!</i> .....	68
Gambar 4.3 <i>Bilik Suara</i> .....	70
Gambar 4.4 <i>Split Screen</i> .....	72

Gambar 4.5 <i>Mabuk Gaming</i> .....	74
Gambar 4.6 <i>Tidak Maksimum</i> .....	76
Gambar 4.7 <i>Hadouken!</i> .....	78
Gambar 4.8 <i>Mencari Berlian</i> .....	80
Gambar 4.9 <i>Majulah Astuti!</i> .....	82
Gambar 4.10 <i>Go Shoot!</i> .....	84
Gambar 4.11 <i>Breakfast</i> .....	86
Gambar 4.12 <i>Fokus Fokus!</i> .....	88
Gambar 4.13 <i>Malam Jurasik</i> .....	90
Gambar 4.14 <i>Idolaku</i> .....	92
Gambar 4.15 <i>Awal Mula</i> .....	94



## DAFTAR LAMPIRAN

A. Biodata Mahasiswa .....	100
B. Poster Pameran .....	101
C. Foto <i>Display</i> Karya .....	102
D. Foto Situasi Pameran.....	103
E. Katalog Pameran.....	105



## ABSTRAK

Pengalaman masa kecil memiliki nilai emosional yang kuat dan sering kali menjadi sumber inspirasi bagi proses penciptaan karya seni. Tugas akhir ini berangkat dari keinginan untuk mengangkat nostalgia masa kecil penulis sebagai ide dalam penciptaan karya seni grafis. Melalui kenangan bermain *game arcade*, menggambar di komputer, serta aktivitas visual yang melekat pada masa kecil, karya ini berusaha menghadirkan kembali suasana dan pengalaman yang kini mulai tergantikan oleh perkembangan teknologi. Proses penciptaan dilakukan melalui pendekatan eksploratif dengan tahapan observasi, pengumpulan data visual, sketsa, digitalisasi, dan pencetakan. Media yang digunakan adalah cetak digital karena mampu menampilkan gradasi dan detail warna yang tidak dapat dicapai dengan teknik grafis konvensional. Hasil karya yang dihasilkan merupakan refleksi personal yang menggabungkan unsur nostalgia, teknologi, dan ekspresi visual masa kini. Karya ini diharapkan dapat menjadi ruang reflektif bagi audiens untuk mengenang kembali masa kecil mereka melalui bahasa visual yang hangat dan emosional.

**Kata kunci:** nostalgia, masa kecil, seni grafis, cetak digital, pengalaman visual

## **ABSTRACT**

*Childhood experiences possess strong emotional values and often serve as a source of inspiration in the creation of artworks. This final project is based on the desire to explore childhood nostalgia as the main idea in producing graphic art. Through memories of playing arcade games, drawing on computers, and engaging with early digital visuals, this work seeks to revive the atmosphere and sensations of childhood that are gradually fading in the modern technological era. The creative process was carried out through an exploratory approach, including observation, visual data collection, sketching, digital illustration, and printing. Cetak digital was chosen as the main medium because it allows for fine gradations and color precision unattainable through conventional printing techniques. The resulting works function as personal reflections that integrate nostalgia, technology, and contemporary visual expression. This project aims to provide a reflective space for viewers to reconnect with their own childhood memories through a warm and emotional visual language.*

**Keywords:** *nostalgia, childhood, graphic art, digital print, visual experience*

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Aktivitas sehari-hari identik dengan memori, karena serangkaian rutinitas harian yang dilakukan secara tidak langsung akan membentuk sebuah pengalaman. Seiring berjalannya waktu, jalinan pengalaman yang terbentuk melalui berbagai aktivitas tersebut akan menjadi memori. Setiap interaksi dengan lingkungan sekitar, baik dengan benda, teknologi, atau orang-orang, dapat menjadi bagian dari kisah hidup manusia.

Benda-benda seperti perangkat elektronik, media digital, fasilitas umum, atau bahkan mainan favorit, dapat menjadi pendamping dalam rutinitas sehari-hari. Hal tersebut tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga menjadi saksi bisu dari perjalanan hidup. Sering kali seseorang dapat merasakan nostalgia yang mendalam, ketika mengingat memori masa lalu yang berkaitan dengan hal tertentu. Sensasi ini terasa seperti mengalami kembali momen-momen yang telah berlalu. Dengan demikian, aktivitas sehari-hari dapat berfungsi sebagai pengingat akan perjalanan hidup, serta penghubung emosional dengan berbagai memori yang telah diciptakan.

Penulis lahir pada tahun 2001, menetap, dan tumbuh besar di Kampung Petinggen, Karangwaru, Tegalrejo, Yogyakarta. Pada awal tahun 2000-an, lingkungan sosial di kampung tersebut tergolong harmonis, sehingga penulis dapat tumbuh dan bersosialisasi dengan baik bersama teman-teman sebaya. Meskipun tinggal di kawasan perkotaan, penulis tetap aktif bermain dan berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitar. Berbagai aktivitas masa kecil pernah penulis lakukan, namun sebagian besar di antaranya berkaitan erat dengan perkembangan dan penggunaan teknologi. Salah satu hal yang paling dikenang penulis adalah pengalaman mengoperasikan komputer, baik untuk bermain *game*, menggunakan internet, atau mempelajari aplikasi digital. Terdapat beberapa *game* yang menjadi favorit penulis, seperti: *Need For Speed*, *Street Fighter*, serta *Grand Theft Auto*. Selain itu, penulis juga gemar menggunakan aplikasi *Paint*, yang menjadi awal pengalaman belajar menggambar digital.

Selain menggunakan komputer pribadi, penulis juga gemar mengunjungi Sadewa Net di Karangwaru, Yogyakarta, sebagai ruang aktivitas alternatif. Warnet tidak hanya menawarkan suasana yang berbeda dari rumah, tetapi juga menjadi sarana pertama yang memperkenalkan penulis pada internet. Suasananya yang khas memberikan pengalaman baru yang menyenangkan, dalam memperluas wawasan penulis mengenai teknologi.

Selain komputer dan internet, fasilitas seperti telepon umum dan wartel juga memiliki kenangan bagi penulis. Pada masa sekolah dasar di SD Tarakanita Bumijo Yogyakarta sekitar tahun 2009, telepon umum sering digunakan penulis untuk menelepon jemputan sepulang sekolah, karena saat itu penulis belum memiliki ponsel pribadi.

Pengalaman menggunakan wartel juga menjadi momen menarik bagi penulis. Wartel adalah tempat orang dapat melakukan panggilan telepon umum dengan membayar biaya tertentu. Pada awalnya penulis belum memahami cara kerja wartel, dan hanya mengikuti kakak yang menggunakan layanan tersebut. Meskipun demikian, wartel menjadi tempat dengan suasana menyenangkan, di mana penulis belajar mengenai proses komunikasi melalui telepon umum.

Selain teknologi, berbagai film juga memiliki pengaruh besar pada masa kecil penulis. Film favorit seperti *Spongebob*, *Jurassic Park*, dan *Power Rangers*, telah menjadi hiburan serta inspirasi minat penulis terhadap dunia kartun, dinosaurus, dan juga robot.

Perkembangan teknologi pada awal tahun 2000-an, merupakan momen yang menarik bagi penulis, karena terdapat berbagai inovasi yang mengubah cara manusia berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Perubahan ini dapat tercermin melalui berbagai benda atau media yang ada, seperti teknologi, fasilitas umum, *game*, film, atau program digital. Berbagai sarana hiburan tersebut memberikan kisah pada masa kecil penulis, serta menciptakan kenangan berharga yang terus diingat hingga kini.

Perkembangan zaman juga memberikan dampak signifikan pada kehidupan penulis. Seiring bertambahnya usia penulis, khususnya sejak tahun 2015 ke atas, berbagai hal dari masa kanak-kanak mulai perlahan terlupakan. Ingatan tentang teknologi yang pernah digunakan, *game* yang dimainkan, film favorit, serta benda-

benda lama yang pernah dimiliki sudah perlahan menghilang, seiring dengan perubahan waktu dan perkembangan kehidupan penulis. Meskipun demikian, penulis masih menyimpan sedikit kenangan mengenai hal-hal itu. Ketertarikan penulis yang besar terhadap detail benda-benda di sekitar, baik dari segi bentuk, warna, fungsi, maupun hubungannya dengan lingkungan, menjadi alasan mengapa beberapa memori tersebut tetap bertahan. Pengalaman masa kecil berperan penting dalam membentuk identitas seseorang, termasuk bagi penulis. Berbagai pengalaman tersebut menjadi bagian dari kenangan, serta turut membentuk sudut pandang, minat, dan karakter yang menjadikan penulis seperti sekarang ini.

Perhatian dan kerinduan terhadap objek-objek di sekitar lingkungan, dapat memunculkan pengalaman estetis dan berkaitan dengan karya seni yang diciptakan. Seseorang dapat menggunakan seni sebagai media ekspresi, yang menghadirkan beragam pengalaman atau kenangan pribadinya. Pengalaman tersebut akan menjadi memori yang berharga bagi individu itu sendiri atau orang-orang di sekitarnya. Memori memiliki arti yang signifikan bagi setiap individu, baik yang menyenangkan, menyedihkan, atau memalukan. Meskipun sebagian orang tidak dapat mengingat sesuatu secara detail, namun orang, benda, atau suasana di sekitarnya dapat membangkitkan kembali ingatan masa lalu yang terlupakan.

Latar belakang dari pembuatan karya dalam tugas akhir ini adalah, keinginan untuk menggambarkan ingatan serta kerinduan akan masa lalu penulis menjadi karya seni grafis. Pemilihan tema ini dipengaruhi oleh keinginan untuk mengeksplorasi kembali memori penulis yang sudah terlupakan, supaya dapat selalu dikenang ke depannya.

Penulis kurang dapat mengingat dengan jelas. Namun terdapat beberapa memori yang masih berkesan dan dapat diingat hingga saat ini. Sebagian besar ingatan merupakan berbagai pengalaman penulis yang berhubungan dengan teknologi. Meskipun hadir dalam bentuk potongan-potongan yang samar, memori tersebut tetap dapat menjadi sumber inspirasi untuk berkarya.

Penulis menganggap bahwa seni dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, mempengaruhi perasaan, dan merangsang pemikiran seseorang. Penulis ingin menggunakan karya seni sebagai sarana untuk berbagi informasi dan membangkitkan memori lama, dengan menggunakan unsur nostalgia. Melalui

eksplorasi terhadap berbagai hal di masa lalu, penulis berharap dapat memberikan informasi yang berguna, memicu ingatan, dan memberikan inspirasi bagi orang lain.

Tema ini menghadirkan tantangan tersendiri, yaitu penulis harus menelusuri dan mengingat kembali memori yang sudah terlupakan. Meskipun cukup sulit, hal ini juga memberikan semangat dalam upaya mengembalikan ingatan lama yang terpendam. Penulis juga menjadi lebih peduli terhadap nilai dari benda-benda lama, karena hal itu memiliki potensi untuk mengembalikan memori yang hilang. Karya penulis dibuat untuk merepresentasikan berbagai hal di masa lalu, sebagai sarana dalam membantu menghidupkan kembali kenangan dan nostalgia. Penggambaran karya seni ini akan dilakukan menggunakan media seni grafis cetak digital. Penulis memilih teknik cetak digital karena kemampuannya dalam mencetak gradasi warna secara halus, akurat, dan detail, melebihi kemampuan yang ditawarkan oleh teknik *silkscreen print*. Kecepatan dan konsistensi kualitas cetakan juga menjadi pertimbangan utama dalam pemilihan teknik ini.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, muncullah inti permasalahan yang akan menjadi pedoman dalam proses penciptaan karya seni ini. Pemilihan latar belakang, objek, dan konsep karya seni grafis ini dipengaruhi oleh pengalaman, pemahaman, dan pemikiran pribadi penulis. Oleh karena itu, rumusan penciptaan berikut perlu diuraikan lebih lanjut:

1. Bagaimana nostalgia dapat menjadi inspirasi untuk menciptakan karya seni grafis?
2. Bagaimana cara menggambarkan nostalgia, ke dalam sebuah karya seni grafis menggunakan teknik cetak digital?

## C. Tujuan dan Manfaat

### 1. Tujuan

- a. Menghasilkan representasi visual dari memori yang masih tersimpan, ke dalam sebuah karya seni grafis.
- b. Menampilkan memori sebagai refleksi tentang pentingnya menghargai pengalaman masa lalu, yang dapat menarik untuk dibagikan kepada orang lain.
- c. Membuat ulang dan menceritakan kembali memori masa lalu yang sekarang telah menjadi kenangan.
- d. Memvisualisasikan ekspresi diri melalui media karya seni grafis.

### 2. Manfaat

- a. Bagi penulis, karya seni grafis ini menjadi cara untuk menggambarkan kembali memori yang terlupakan, sekaligus menjadi dokumentasi atas pengalaman pribadi.
- b. Bagi masyarakat, untuk menyampaikan informasi, membangkitkan inspirasi, serta menghadirkan kembali suasana nostalgia bagi siapa pun.

## D. Makna Judul

Demi menghindari salah pemahaman terhadap judul *Nostalgia Masa Kecil sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis*, maka diperlukan penjelasan dari setiap kata yang digunakan. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing kata:

### 1. Nostalgia

Menurut KBBI, nostalgia merupakan kerinduan (kadang-kadang berlebihan) pada sesuatu yang sangat jauh letaknya atau yang sudah tidak ada sekarang (<https://kbbi.kemendikdasmen.go.id/entri/nostalgia>, diunduh 3 Maret 2026, diakses pukul 11.56).

## 2. Masa Kecil

Masa kecil merupakan masa kanak-kanak saat seorang individu yang masih kecil dalam masa pertumbuhan. Masa anak-anak berada dalam rentang masa kehidupan antara dua tahun sampai pubertas (Moeliono, 1990:561).

## 3. Ide

Ide merupakan pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya (Susanto, 2011: 187)

## 4. Penciptaan

Menurut KBBI, penciptaan merupakan proses, cara, perbuatan menciptakan (<https://kbbi.kemendikdasmen.go.id/entri/penciptaan>, diunduh 3 Maret 2026, diakses pukul 11.58).

## 5. Karya

Menurut KBBI, karya merupakan hasil perbuatan; buatan; ciptaan (terutama hasil karangan) (<https://kbbi.kemendikdasmen.go.id/entri/karya>, diunduh 3 Maret 2026, diakses pukul 12.00).

## 6. Seni Grafis

Seni grafis merupakan salah satu bentuk media ekspresi dalam seni rupa, yang melibatkan teknik cetak, dan memungkinkan reproduksi karya seni tanpa mengurangi keasliannya. Karya seni grafis tradisional sering menggunakan kertas sebagai media cetak. Namun seiring perkembangan teknologi, media yang digunakan telah meluas dan tidak terbatas pada kertas saja (Adi, 2020: 2).

Berdasarkan penjelasan dari setiap kata tersebut, dapat disimpulkan bahwa tugas akhir dengan judul *Nostalgia Masa Kecil sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis* ini memiliki makna, menjadikan kerinduan pada masa anak-anak, yang digambarkan menjadi sebuah karya dan dibuat menggunakan teknik cetak.