

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Minat terhadap visual masa kecil dan pengalaman bermain, menjadi landasan utama dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini. Masa kecil penulis dipenuhi oleh interaksi dengan media digital, dan kebiasaan sederhana yang kini sudah jarang ditemukan, seperti bermain mainan, menonton TV, atau bermain bersama teman. Seluruh pengalaman tersebut menyimpan nilai emosional yang kuat dan berkesan.

Melalui tema nostalgia, penulis tidak hanya mencoba mengingat kembali memori-memori masa kecil, tetapi juga dapat menghadirkan pengalaman tersebut ke dalam bentuk visual yang dapat dikenang, dirasakan, dan dipahami oleh orang lain. Karya seni grafis dalam tugas akhir ini muncul dari keinginan untuk mendokumentasikan dan mengekspresikan kenangan personal, dalam bahasa visual yang komunikatif. Penciptaan karya menjadi proses reflektif yang membuat penulis menyadari bahwa masa lalu bukanlah sekadar memori, melainkan juga bagian dari pembentukan identitas diri.

Kesulitan utama yang dihadapi penulis adalah dalam mengatur visualisasi objek-objek yang bersifat kenangan, menjadi bentuk yang padat makna dan menarik secara estetis. Selain itu, keterbatasan teknik cetak menjadi tantangan tersendiri. Awalnya, penulis mencoba menggunakan teknik grafis konvensional berupa *silkscreen*, namun efek warna dan detail arsiran halus yang ingin dicapai tidak dapat diwujudkan melalui teknik tersebut. Solusi akhirnya ditemukan melalui teknik cetak digital, yang memungkinkan detail warna dan tekstur disajikan lebih optimal dan sesuai dengan visualisasi yang diharapkan.

Karya yang dihasilkan tidak hanya bersifat dokumentatif, tetapi juga menawarkan ruang bagi audiens untuk mengakses memorinya kembali. Melalui pendekatan ilustratif dalam karya seni grafis dua dimensi, penulis mencoba mengajak audiens untuk merenungi bahwa nostalgia bukanlah bentuk pelarian dari masa kini, melainkan cara untuk berdamai dan memahami jejak perjalanan hidup yang membentuk pribadi seseorang hingga saat ini.

## B. Saran

Penciptaan karya berbasis nostalgia memberikan banyak peluang eksplorasi visual dan naratif, khususnya bagi seniman yang ingin merefleksikan pengalaman pribadi. Penulis menyarankan agar seniman tidak perlu ragu dalam menjadikan memori personal sebagai bahan penciptaan. Justru dari sanalah dapat muncul sisi kejujuran, orisinalitas, dan kedalaman dalam berkarya.



## DAFTAR PUSTAKA

### Daftar Buku

- Adi, S. P. 2020. *Seni Cetak Grafis (Edisi Seni Cetak Tinggi)*. Surakarta: UNS Press.
- Evans, Mary Anne, dan Bernice A. LeMaire. 2006. *An Investigation into Papers for Digital Printing*. Rochester, New York: Printing Industry Center at RIT.
- Maharsi, Indiria. 2016. *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Moeliono, Anton M., dkk. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Najmira, Salwa. 2025. *Keterampilan Siswa SD dalam Pembelajaran Seni Rupa Teknik Gradasi Warna Circular Shading pada Gambar Ragam Hias Flora: Penelitian Kualitatif Deskriptif Kelas V pada Pembelajaran Seni Rupa di SD*. Skripsi S-1. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sadono, Sri. 2015. *Serial Fotomaster: Komposisi Foto*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdil. 2009. *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sukardi, H. P. E., & Pamadhi, H. 2018. *Seni Keterampilan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: penerbit ITB.
- Sunarto, & Suherman. 2017. *Apresiasi Seni Rupa*. Yogyakarta: Thafa Media.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagad Art House.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Whitbread, David. 2009. *The Design Manual*. New South Wales: UNSW Press.

### Daftar Jurnal

Indrapura, Putri Fauziah Sri, dan Uus Mohammad Darul Fadli. 2023. “Analisis Strategi Digital Marketing di Perusahaan Cipta Grafika.” *Jurnal Economina*, Vol. 2, No. 8, Agustus 2023.

Sedikides, C., Wildschut, T., Arndt, J., & Routledge, C. 2008. *Nostalgia: Past, Present, and Future*. *Current Directions in Psychological Science*, 17(5), 304–307.

### Daftar Laman

Andersson, Jimmy. 2011. *Defining Nostalgia and its Functions: A Review*. Bachelor Degree Project in Cognitive Neuroscience, University of Skövde. <https://www.divaportal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A431783&dswid=-7176>. Diunduh 10 Januari 2025.

ArtStation. 2024. *Contra Hard Corps* by Rachid Lotf. <https://www.artstation.com/artwork/bl6nYv>. Diunduh 14 Januari 2025.

Instagram. 2024. Joie — Bukan Cabut Bang, Gurunya Rapat. [https://www.instagram.com/p/C0xrzCEvOFK/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/C0xrzCEvOFK/?img_index=1). Diunduh 14 Januari 2025.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). 2016. Karya. <https://kbbi.kemendikdasmen.go.id/entri/karya>. Diunduh 3 Maret 2026.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). 2016. Nostalgia. <https://kbbi.kemendikdasmen.go.id/entri/nostalgia>. Diunduh 3 Maret 2026.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). 2016. Penciptaan. <https://kbbi.kemendikdasmen.go.id/entri/penciptaan>. Diunduh 3 Maret 2026.

Rubie-Todd, David. 2025. *Understanding Digital Printing: A Comprehensive Guide*. <https://www.stickerit.co/blog/understanding-digital-printing-a-comprehensive-guide>. Diunduh 10 Maret 2026.