

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



**SKRIPSI**

Oleh:

**Elsse Melanti**

**NIM 1913002021**

**PROGRAM STUDI S-1 SENI MURNI  
JURUSAN SENI MURNI  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2026**

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



**SKRIPSI**

Oleh:

**Elsse Melanti**

**NIM 1913002021**

Skripsi ini Diajukan kepada  
Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai Salah Satu Syarat untuk  
Memperoleh Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Seni Murni

2026

Skripsi berjudul:

**REFLEKSI KENANGAN MEMORABILIA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS** diajukan oleh Elsse Melanti NIM 1913002021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 2 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Dr. Suwarno, M.Hum.  
NUPTK 4761740641130052

Pembimbing II/Anggota



Wiyono, M.Sn.  
NUPTK 7450745646130062

Cognate/Anggota



Amir Hamzah, S.Sn., M.A.  
NUPTK 7759748649130112

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.  
NUPTK 1351748649130073

Koordinator Program Studi Seni  
Murni



Dr. Nadiyah Tunilikmah, S.Sn. M.A.  
NUPTK 2744757658231132

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elsse Melanti  
NIM : 1913002021  
Program Studi/Jurusan : S-1 Seni Murni  
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Menyatakan bahwa laporan dan karya Tugas Akhir yang berjudul **REFLEKSI KENANGAN MEMORABILIA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS** ini adalah sepenuhnya hasil dari pengalaman dan pikiran saya sendiri. Serta tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan telah disertakan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 2 Juni 2026



Elsse Melanti  
NIM 1913002021

## PERSEMBAHAN/MOTTO

*“The most amazing things that can happen to a human being will happen to you,  
if you just lower your expectations.”*

*Phil Dunphy on Modern Family*



## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala penyertaan, kekuatan, dan kesempatan yang diberikan sehingga tugas akhir penciptaan karya seni lukis ini dapat diselesaikan dengan baik. Proses penyusunan laporan dan penciptaan karya ini merupakan perjalanan yang panjang, penuh pembelajaran, sekaligus menjadi ruang bagi penulis untuk memahami kembali pengalaman, kenangan, dan proses berkesenian yang telah dilalui selama masa perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan, dukungan, dan kehadiran banyak pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dosen Pembimbing I, Bapak Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum. yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, masukan, serta dorongan selama proses penyusunan tugas akhir ini. Berbagai diskusi dan kritik yang diberikan membantu penulis melihat karya dan gagasan dari sudut pandang yang lebih luas.
2. Bapak Wiyono, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II dan juga Dosen Wali yang telah bersedia menerima dan membimbing penulis sebagai mahasiswa bimbingan walaupun sudah mendekati waktu batas akhir pendaftaran Ujian Tugas Akhir.
3. Penguji Ujian Tugas Akhir, Bapak Amir Hamzah, S.Sn., M.A. yang telah meluangkan waktu dan pikiran memberikan saran untuk melengkapi kekurangan dari Tugas Akhir ini.
4. Koordinator Program Studi Seni Murni, Ibu Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn. M.A., yang telah memberikan saran dalam proses memenuhi persyaratan pengesahan Tugas Akhir.
5. Ketua Jurusan Bapak Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn., yang telah mendukung dan memotivasi perkuliahan selama di Jurusan Seni Murni.
6. Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T yang sudah mengesahkan Tugas Akhir ini.
7. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn.

8. Seluruh dosen dan staf Program Studi Seni Murni dan Jurusan Seni murni yang telah membagikan ilmu, pengalaman, dan wawasan selama masa perkuliahan. Setiap pembelajaran yang diberikan menjadi bekal penting dalam proses penciptaan karya maupun pengembangan diri penulis sebagai perupa.
9. Kedua orang tua tersayang, Bapak Eddy Syamsu dan Ibu Montifa S.Pd., kakak-kakak yang tanpa henti memberikan motivasi Rahmi Marzha, S.Sos., dan Havidz Ramedhy, S.Kom., serta keluarga yang selalu memberikan dukungan, perhatian, serta kepercayaan dalam setiap proses yang penulis jalani. Terima kasih atas kesabaran, doa, dan kasih yang terus menyertai hingga tahap ini dapat terlewati.
10. Teman-teman terdekat dan terkasih yang telah hadir dalam berbagai bentuk, baik melalui bantuan, semangat, percakapan sederhana, maupun kebersamaan yang membuat proses ini terasa lebih ringan untuk dijalani yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Terima kasih atas kehadiran yang sangat berkesan.
11. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah memberikan kontribusi dan dukungan selama proses penciptaan karya maupun penyusunan laporan tugas akhir ini.

Akhir kata, penulis berharap karya dan tulisan ini dapat memberikan manfaat serta menjadi bagian dari percakapan yang lebih luas mengenai memori, pengalaman personal, dan kemungkinan-kemungkinan yang dapat lahir dari hal-hal sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	i
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO</b> .....	iii
<b>HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>ABSTRAK</b> .....	xi
<b>ABSTRACT</b> .....	xii
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
A.Latar Belakang .....	1
B.Rumusan Penciptaan .....	5
C.Tujuan dan Manfaat.....	6
D.Makna Judul .....	7
<b>BAB II</b> .....	10
<b>TINJAUAN PUSTAKA DAN KARYA REFERENSI</b> .....	10
A.Tinjauan Pustaka .....	10
B.Karya Referensi .....	13
<b>BAB III</b> .....	18
<b>KONSEP PENCIPTAAN DAN KONSEP PERWUJUDAN</b> .....	18
A. Konsep Penciptaan .....	18
B. Konsep Perwujudan.....	21
<b>BAB IV</b> .....	25
<b>PROSES PERWUJUDAN</b> .....	25
A. Alat.....	25
B. Bahan.....	27
C. Teknik.....	30
D. Tahap Pembentukan .....	32
<b>BAB V</b> .....	36
<b>TINJAUAN KARYA</b> .....	36
<b>BAB VI</b> .....	62
<b>PENUTUP</b> .....	62
A. Simpulan .....	62

B. Saran.....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>66</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Koleksi stiker.....	2
Gambar 1.2 Aksesoris.....	2
Gambar 2.1 Karya Lala Bohang.....	16
Gambar 2.2 Karya Lee Heedon.....	15
Gambar 2.3 Karya Sinta Tantra .....	16
Gambar 3.1 Tekstur berlapis dalam karya Tugas Akhir .....	16
Gambar 4.1 Kuas berbagai ukuran.....	16
Gambar 4.2 Pisau palet .....	16
Gambar 4.3 Palet cat .....	16
Gambar 4.4 Wadah.....	16
Gambar 4.5 Kantong plastik .....	16
Gambar 4.6 Kanvas.....	16
Gambar 4.7 Cat akrilik.....	16
Gambar 4.8 <i>Masking tape</i> .....	16
Gambar 4.9 Akrilik medium .....	16
Gambar 4.10 Pasta <i>rubber</i> .....	16
Gambar 4.11 Varnish .....	16
Gambar 4.12 Proses melukis setelah sketsa dipindahkan ke kanvas .....	16
Gambar 4.13 Penambahan tekstur pada kanvas.....	16
Gambar 4.14 Tahap finalisasi dan dokumentasi .....	16
Gambar 5.1 Karya 1 <i>Reconnecting The Past, The Present, and Myself</i> .....	16
Gambar 5.2 Karya 2 <i>On The Edge of Something</i> .....	16
Gambar 5.3 Karya 3 <i>Rock Bottom</i> .....	16
Gambar 5.4 Karya 4 <i>Best of Both Worlds</i> .....	16
Gambar 5.5 Karya 5 <i>Time is Moving</i> .....	16
Gambar 5.6 Karya 6 <i>Flipping Pages</i> .....	16
Gambar 5.7 Karya 7 <i>Zoning Out In The Space</i> .....	46
Gambar 5.8 Karya 8 <i>Life Flashing In Front of My Eyes</i> .....	16
Gambar 5.9 Karya 9 <i>Is It Really Just A Paper?</i> .....	16
Gambar 5.10 Karya 10 <i>A Glimps of Us</i> .....	16
Gambar 5.11 Karya 11 <i>Waves of Emotions</i> .....	16

Gambar 5.12 Karya 12 <i>Intertwined</i> .....	16
Gambar 5.13 Karya 13 <i>What Flowers Can Do</i> .....	16
Gambar 5.14 Karya 14 <i>Part of the Way</i> .....	16
Gambar 5.15 Karya 15 <i>Separating What Matter</i> .....	16



## DAFTAR LAMPIRAN

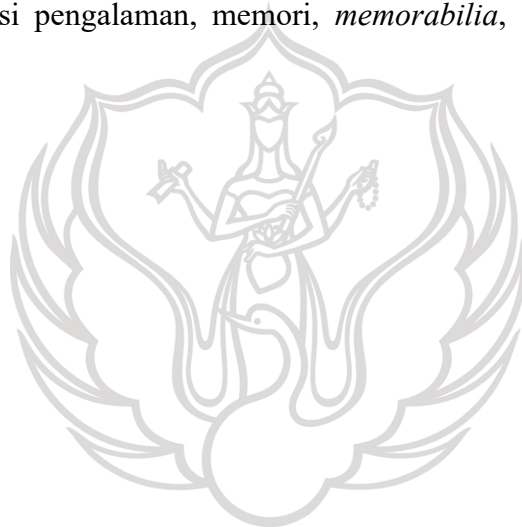
Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	67
Lampiran 2 Foto Situasi Pameran.....	70
Lampiran 3 Poster Pameran.....	71
Lampiran 4 Katalog.....	72



## ABSTRAK

Penciptaan karya tugas akhir ini berangkat dari pengalaman personal penulis dalam memaknai kenangan yang tersimpan melalui benda-benda yang pernah menjadi bagian dari perjalanan hidup. Tujuannya adalah menerjemahkan pengalaman mengingat serta hubungan antara memori, emosi, dan identitas diri ke dalam karya seni lukis. Proses penciptaan dilakukan melalui observasi terhadap objek yang memiliki makna personal, refleksi pengalaman, eksplorasi visual, dan perwujudan karya menggunakan cat akrilik pada kanvas. Pendekatan *minimalist* diterapkan melalui penyederhanaan bentuk, penggunaan ruang kosong, dan pelapisan tekstur untuk menggambarkan karakter memori yang fragmentaris dan terus berubah. Karya yang dihasilkan tidak menampilkan objek secara literal, melainkan menghadirkan suasana dan jejak pengalaman yang muncul dalam proses mengingat. Melalui pendekatan tersebut, karya menjadi ruang refleksi mengenai cara manusia memaknai masa lalu dan bagaimana kenangan turut membentuk identitas diri.

**Kata kunci:** refleksi pengalaman, memori, *memorabilia*, fragmentaris, seni lukis



## ***ABSTRACT***

*This final project originated from the artist's personal reflections on memories connected to objects that have accompanied different stages of life. The project aims to translate the experience of remembering and the relationship between memory, emotion, and personal identity into paintings. The creative process involved observing personally meaningful objects, reflecting on past experiences, exploring visual possibilities, and realizing the works through acrylic painting on canvas. A minimalist-geometric abstraction approach was employed through simplified forms, negative space, and layered textures to represent the fragmented and evolving nature of memory. Rather than depicting objects literally, the resulting works evoke traces of experience and emotion that emerge through acts of remembering. Through this approach, the paintings offer a reflection on how individuals relate to their past and how memories contribute to the formation of personal identity.*

**Keywords:** *reflection, memory, memorabilia, fragment, painting*



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Seni tidak hanya menjadi sarana untuk menciptakan bentuk visual, tetapi juga ruang untuk memahami dan mengolah pengalaman hidup. Melalui proses berkarya, seorang seniman dapat menerjemahkan gagasan, perasaan, serta pengalaman yang dialaminya ke dalam bahasa visual yang lebih terbuka dan interpretatif. Sumber penciptaan karya tidak selalu berangkat dari peristiwa besar atau pengalaman yang luar biasa. Sering kali, hal-hal yang tampak sederhana justru meninggalkan kesan yang lebih mendalam dan bertahan lebih lama dalam ingatan. Pengalaman sehari-hari, pertemuan dengan orang-orang tertentu, maupun benda-benda yang menemani perjalanan hidup dapat menjadi titik awal munculnya refleksi dan pemaknaan baru. Dalam pengalaman personal penulis, seni hadir bukan hanya sebagai media ekspresi, melainkan juga sebagai cara untuk memahami hubungan antara pengalaman masa lalu dan kehidupan yang dijalani saat ini.

Kesadaran tersebut tumbuh dari pengalaman personal penulis yang sejak kecil memiliki kecenderungan untuk menyimpan berbagai benda yang dianggap memiliki arti khusus. Boneka dan sarung bantal favorit yang menemani masa kanak-kanak, aksesoris sederhana pemberian keluarga, kartu ucapan, hadiah dari teman, hingga tiket hiburan dan perjalanan masih tersimpan hingga sekarang. Pada awalnya, kebiasaan tersebut tidak pernah dipikirkan secara mendalam. Penulis hanya merasa sayang untuk membuang benda-benda yang dianggap dekat secara emosional. Namun seiring berjalannya waktu, muncul kesadaran bahwa benda-benda tersebut memiliki kemampuan untuk menghadirkan kembali kenangan yang pernah dialami. Sebuah hadiah sederhana dapat mengingatkan pada hubungan pertemanan yang hangat, sementara tiket yang warnanya mulai memudar mampu membawa kembali ingatan tentang suatu perjalanan, suasana, atau fase kehidupan tertentu.

Pengalaman yang penulis alami sebenarnya bukan sesuatu yang sepenuhnya unik. Banyak orang menyimpan benda-benda tertentu karena alasan

yang sulit dijelaskan secara rasional. Ada yang mempertahankan foto lama, surat, kartu ucapan, pakaian, atau benda-benda kecil yang secara ekonomi tidak memiliki nilai istimewa. Meski begitu, benda-benda tersebut tetap dipertahankan karena berkaitan dengan pengalaman yang dianggap bermakna. Fenomena ini menunjukkan bahwa hubungan manusia dengan suatu objek tidak selalu ditentukan oleh fungsi atau nilai materialnya, melainkan juga oleh pengalaman dan emosi yang melekat di dalamnya.



Gambar 1.1 Koleksi stiker  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 1.2 Aksesoris  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Kecenderungan menyimpan benda yang berkaitan dengan pengalaman masa lalu dikenal melalui konsep memorabilia. Istilah ini merujuk pada objek yang dipertahankan karena hubungannya dengan peristiwa, individu, atau

pengalaman tertentu yang dianggap layak untuk dikenang. Pemahaman tersebut membantu penulis melihat kebiasaan menyimpan benda dari sudut pandang yang lebih luas. Apa yang dipilih untuk disimpan sesungguhnya mencerminkan pengalaman, relasi, dan nilai-nilai yang dianggap penting dalam kehidupan seseorang. Aktivitas mengoleksi tidak sekadar berkaitan dengan akumulasi objek, tetapi juga dengan upaya mempertahankan pengalaman yang telah berlalu melalui narasi personal yang dibangun dari benda-benda tersebut. Pemikiran ini sejalan dengan pengalaman penulis ketika melihat benda-benda yang tersimpan sebagai penanda perjalanan hidup, bukan sekadar koleksi yang tidak lagi digunakan. Dalam situasi tertentu, benda dapat berfungsi sebagai pengingat akan pengalaman positif, relasi yang bermakna, atau fase kehidupan yang memberikan rasa nyaman. Kehadirannya menjadi semacam jangkar yang menghubungkan seseorang dengan bagian-bagian penting dari perjalanan hidupnya.

Dari berbagai pengalaman tersebut, penulis mulai menyadari bahwa yang menarik bukanlah benda-benda itu sendiri, melainkan pengalaman yang hidup di baliknya. Sebuah tiket tidak hanya mewakili acara yang pernah dihadiri, melainkan juga keberanian untuk datang seorang diri, percakapan yang terjadi pada hari itu, atau perubahan cara pandang yang muncul setelahnya. Sebuah hadiah tidak hanya merepresentasikan objek fisik, tetapi juga perhatian dan kedekatan yang pernah diberikan seseorang. Kesadaran inilah yang kemudian menjadi titik awal ketertarikan penulis terhadap hubungan antara memori, emosi, dan objek dalam kehidupan sehari-hari.

Tema ini dipilih karena menawarkan ruang refleksi yang dekat dengan pengalaman banyak orang. Hampir setiap individu memiliki kenangan yang terhubung dengan benda-benda tertentu, meskipun bentuk dan ceritanya berbeda-beda. Oleh karena itu, karya yang berangkat dari pengalaman personal tetap memiliki kemungkinan untuk membangun hubungan emosional dengan audiens yang lebih luas. Selain itu, tema mengenai memori dan memorabilia tidak hanya berbicara tentang masa lalu, tetapi juga mengenai cara seseorang memahami dirinya pada masa kini. Apa yang dipilih untuk disimpan sering kali mencerminkan pengalaman yang dianggap penting, relasi yang ingin

dipertahankan, maupun peristiwa yang ikut membentuk identitas diri.

Tema ini juga memiliki relevansi dalam kehidupan kontemporer yang dipenuhi oleh dokumentasi *digital*. Ribuan foto dapat tersimpan dalam telepon genggam atau media penyimpanan daring, namun benda-benda fisik tetap memiliki pengalaman yang berbeda. Lipatan pada tiket, warna yang memudar, bekas penggunaan pada suatu benda, atau perubahan material yang terjadi karena waktu menghadirkan jejak pengalaman yang tidak sepenuhnya dapat digantikan oleh arsip *digital*. Kehadiran aspek material tersebut memperlihatkan bahwa hubungan manusia dengan kenangan tidak hanya bersifat mental, tetapi juga melibatkan kedekatan fisik dengan objek yang menyertainya.

Ketertarikan terhadap tema ini membuka berbagai kemungkinan dalam penciptaan karya seni lukis. Berbeda dengan dokumentasi yang berusaha merekam peristiwa secara utuh, ingatan cenderung hadir dalam bentuk fragmen-fragmen yang tidak lengkap. Seseorang mungkin lupa terhadap detail suatu peristiwa, tetapi masih mengingat suasana, warna, sensasi, atau emosi yang menyertainya. Karakter memori yang demikian memberikan ruang eksplorasi visual yang luas. Penyederhanaan bentuk, penggunaan simbol, pengolahan ruang, maupun lapisan tekstur dapat digunakan untuk menerjemahkan sifat ingatan yang berlapis, samar, dan terus berubah seiring berjalannya waktu. Ketidakutuhan memori justru memungkinkan karya bergerak di antara kenyataan dan interpretasi, antara sesuatu yang dapat dikenali dan sesuatu yang hanya dapat dirasakan.

Pemahaman tersebut kemudian berkembang dalam praktik visual penulis. Kebiasaan mengumpulkan foto lama, tiket, catatan kecil, dan berbagai benda yang tersimpan secara tidak langsung menjadi bagian dari proses refleksi yang terus berlangsung. Saat menyusun kembali benda-benda tersebut, penulis menyadari bahwa ingatan tidak tersusun secara linear. Ia muncul dalam bentuk potongan-potongan pengalaman yang saling bertumpuk dan terkadang hadir tanpa urutan yang jelas. Pengalaman tersebut memengaruhi cara penulis membangun bahasa visual dalam karya.

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini, pendekatan minimalistik dipilih untuk menekankan esensi pengalaman tanpa bergantung pada detail yang

berlebihan. Penyederhanaan bentuk digunakan untuk merepresentasikan sifat memori yang tidak selalu hadir secara utuh, sementara lapisan tekstur menjadi metafora bagi pengalaman dan emosi yang terus bertambah sepanjang perjalanan hidup. Objek-objek yang muncul dalam karya tidak dimaksudkan sebagai representasi realistik dari benda memorabilia tertentu, melainkan sebagai simbol yang membawa jejak kenangan dan pengalaman yang melekat padanya.

Berdasarkan refleksi tersebut, penulis menjadikan kenangan personal yang berkaitan dengan memorabilia sebagai landasan penciptaan karya tugas akhir ini. Melalui medium lukis, penulis berupaya menerjemahkan pengalaman mengingat ke dalam bentuk visual yang tidak hanya berbicara tentang benda, tetapi juga tentang hubungan manusia dengan waktu, perubahan, kehilangan, dan identitas dirinya. Dengan demikian, karya yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi ruang refleksi yang menghubungkan pengalaman personal penulis dengan pengalaman universal mengenai cara manusia merawat dan memberi makna pada kenangan yang dimilikinya.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis melihat bahwa benda-benda yang disimpan bukan hanya berfungsi sebagai objek fisik, melainkan juga sebagai pemicu hadirnya kembali pengalaman, emosi, dan kenangan yang membentuk perjalanan hidup seseorang. Dalam konteks ini, memorabilia menjadi titik berangkat untuk memahami bagaimana memori bekerja, bagaimana pengalaman masa lalu dimaknai kembali pada masa kini, serta bagaimana proses tersebut dapat diterjemahkan ke dalam karya seni.

Berdasarkan pemahaman tersebut, rumusan penciptaan dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Apa yang membuat kenangan personal yang dipicu oleh memorabilia menjadi menarik sehingga dapat dirumuskan sebagai gagasan penciptaan karya seni lukis?
2. Bagaimana karakter memori yang fragmentaris, berlapis, dan tidak selalu hadir secara utuh dapat diterjemahkan ke dalam bahasa visual melalui pengolahan bentuk minimalis, komposisi, tekstur, dan simbol sebagai refleksi pengalaman pribadi?

Rumusan tersebut menjadi landasan konseptual dalam proses penciptaan sekaligus menjaga agar eksplorasi visual tetap berfokus pada tema refleksi kenangan memorabilia yang menjadi inti dari karya.

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

Penciptaan karya tugas akhir ini bertujuan mengolah pengalaman personal yang berkaitan dengan kenangan dan memorabilia menjadi gagasan visual dalam seni lukis. Selain menghasilkan karya, proses penciptaan juga menjadi sarana bagi penulis untuk memahami kembali hubungan antara ingatan, pengalaman hidup, dan pembentukan identitas diri. Secara khusus, tujuan penciptaan ini adalah:

1. Mengembangkan refleksi terhadap kenangan personal yang berkaitan dengan memorabilia sebagai landasan konseptual penciptaan karya seni lukis.
2. Menerjemahkan karakter memori yang bersifat fragmentaris, berlapis, dan emosional ke dalam bentuk visual melalui pendekatan minimalis serta menghadirkan karya seni yang mampu menjadi ruang refleksi mengenai hubungan antara kenangan, pengalaman hidup, dan identitas diri.

Penciptaan karya ini diharapkan memberikan manfaat bagi penulis, bidang seni rupa, maupun penikmat karya. Proses penciptaan ini menjadi ruang untuk meninjau kembali pengalaman-pengalaman yang pernah dilalui serta memahami bagaimana kenangan membentuk cara pandang terhadap diri sendiri dan lingkungan sekitar. Karya ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi kajian mengenai pemanfaatan pengalaman personal, memori, dan memorabilia sebagai sumber penciptaan seni. Selain itu, penciptaan ini dapat memperkaya diskusi mengenai hubungan antara objek, ingatan, dan proses pembentukan makna dalam praktik seni kontemporer. Melalui objek, simbol, judul dan suasana yang dihadirkan dalam karya, penikmat dapat meninjau kembali hubungan mereka dengan kenangan, orang-orang yang pernah hadir dalam hidupnya, serta berbagai pengalaman yang turut membentuk identitas diri hingga saat ini.

#### D. Makna Judul

Untuk mencegah kesalahan pemahaman judul, maka pada bagian ini diuraikan makna per kata dalam judul karya Tugas Akhir “Refleksi Kenangan Memorabilia sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis” sebagai berikut:

##### 1. Refleksi

Refleksi dapat didefinisikan sebagai proses berpikir yang aktif, berkelanjutan, dan dilakukan secara cermat untuk menelaah suatu keyakinan, pengalaman, atau pengetahuan berdasarkan alasan-alasan yang mendukungnya serta konsekuensi atau kesimpulan yang dapat ditarik darinya (Dewey, 1993). Refleksi berfungsi sebagai sarana untuk memahami, mengolah, dan mengembangkan pengetahuan yang terus bertambah, sehingga individu mampu memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap pengalaman yang dimiliki. Melalui proses refleksi, tindakan yang semula bersifat spontan, impulsif, atau tanpa pertimbangan dapat diubah menjadi tindakan yang lebih sadar, terarah, dan didasarkan pada pemikiran yang matang (Dewey, 1993,17).

##### 2. Kenangan

Kenangan (*memories*) merupakan peristiwa atau pengalaman dari masa lalu yang diingat kembali oleh individu. Kenangan bersifat representasional karena hadir sebagai gambaran dari pengalaman yang telah terjadi, serta bersifat subjektif karena dipengaruhi oleh cara individu memaknai, menafsirkan, dan mengingat pengalaman tersebut (Zlotnik G and Vansintjan A, 2019,3).

##### 3. Memorabilia

*Memorabilia* merujuk pada benda-benda yang disimpan karena memiliki keterkaitan dengan pengalaman, peristiwa, atau individu tertentu yang dianggap bermakna. Dalam kajian budaya material, memorabilia dipahami sebagai objek yang dikoleksi karena hubungannya dengan peristiwa atau tokoh yang berkesan bagi seseorang. Benda tersebut sering kali memiliki nilai sentimental maupun historis karena mampu mengingatkan individu pada pengalaman tertentu di masa lalu (American Heritage Dictionary, 2020).

#### 4. Ide

Ide merupakan gagasan yang muncul dari proses berpikir manusia dan berfungsi sebagai unit dasar dalam pembentukan pemahaman maupun kreativitas. Ide merupakan “*meaningful units of thought*” yang menjadi elemen penting dalam proses berpikir dan pengembangan gagasan baru (Jaeger, 2016, p. 873). Dalam konteks inovasi dan kreativitas, ide juga dipahami sebagai konsep atau gagasan yang dipersepsikan sebagai sesuatu yang baru oleh individu dan dapat berkembang menjadi praktik, objek, maupun karya tertentu (Bessant, 2021, p. 18).

#### 5. Penciptaan

Penciptaan dapat dipahami sebagai proses kreatif yang menghasilkan sesuatu yang baru melalui aktivitas imajinasi, pengalaman, serta pengolahan gagasan. Dalam kajian kreativitas, penciptaan melibatkan produksi sesuatu yang baru dan bermakna melalui proses imajinatif (Kaufman, 2019, p. 4). Dalam konteks seni, penciptaan juga dipahami sebagai proses transformasi gagasan, pengalaman, dan emosi menjadi bentuk artistik tertentu (Vecchi, 2016, p. 6).

#### 6. Seni Lukis

Seni Lukis merupakan cabang dari seni rupa yang mengekspresikan gagasan, perasaan, atau pengalaman seniman melalui penggunaan media dua dimensi (Soedarso, 1990, p. 11). Sedangkan menurut Pringgadigdo seni lukis merupakan bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologi yang menggunakan garis dan warna, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subyektif seseorang (Wiratno, 2018,116).

Berdasarkan definisi di atas, “Refleksi Kenangan Memorabilia sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis” dapat dipahami sebagai gagasan penciptaan karya seni lukis yang bersumber dari proses meninjau kembali pengalaman-pengalaman personal yang tersimpan melalui benda-benda memorabilia. Fokus penciptaan ini tidak terletak pada benda sebagai objek fisik, melainkan pada kenangan, emosi, dan jejak pengalaman yang muncul ketika proses mengingat

berlangsung. Melalui seni lukis, pengalaman tersebut diterjemahkan ke dalam bentuk visual sebagai upaya memahami hubungan antara memori, perjalanan hidup, dan identitas diri, sekaligus menghadirkan ruang refleksi yang memungkinkan audiens menghubungkannya dengan pengalaman mereka sendiri.

