

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Penciptaan karya tugas akhir ini berangkat dari pengalaman personal penulis dalam memaknai kenangan yang muncul melalui benda-benda yang pernah menjadi bagian dari perjalanan hidup. Seiring proses berkarya berlangsung, penulis menyadari bahwa yang paling membekas bukanlah bendanya, melainkan pengalaman, suasana, dan emosi yang kembali hadir ketika kenangan tersebut diingat. Kesadaran tersebut kemudian menjadi dasar dalam merumuskan gagasan penciptaan, yaitu menjadikan proses mengingat sebagai sumber utama pengolahan visual.

Melalui rangkaian observasi, refleksi, eksplorasi bentuk, serta percobaan material, pengalaman-pengalaman yang bersifat personal diterjemahkan ke dalam karya lukis dengan pendekatan minimalis. Penyederhanaan bentuk, penggunaan ruang kosong, lapisan tekstur, dan pengulangan elemen visual dipilih untuk merepresentasikan karakter memori yang fragmentaris, tidak sepenuhnya utuh, dan terus berubah seiring waktu. Pendekatan ini memungkinkan karya bergerak melampaui representasi objek, menuju upaya menghadirkan pengalaman emosional yang menyertainya.

Proses penciptaan ini juga menunjukkan bahwa kenangan tidak hadir sebagai arsip yang tetap, melainkan sebagai sesuatu yang terus ditafsirkan kembali. Satu pengalaman dapat memunculkan makna yang berbeda ketika dilihat dari fase kehidupan yang berbeda pula. Pemahaman tersebut menjadi landasan dalam perwujudan karya, di mana bentuk-bentuk visual tidak diarahkan untuk menggambarkan masa lalu secara literal, tetapi untuk menangkap kesan, jejak, dan suasana yang masih tersisa dalam ingatan.

Bagi penulis, penciptaan karya ini bukan hanya proses menghasilkan lukisan, tetapi juga cara untuk meninjau kembali hubungan antara pengalaman hidup, memori, dan identitas diri. Melalui karya-karya yang dihasilkan, penulis berupaya menghadirkan ruang refleksi yang memungkinkan penonton menghubungkan pengalaman visual yang mereka lihat dengan kenangan dan pengalaman mereka

sendiri. Dengan demikian, karya tidak berhenti sebagai representasi pengalaman personal, melainkan membuka kemungkinan dialog yang lebih luas mengenai cara manusia menyimpan, mengingat, dan memberi makna pada perjalanan hidupnya.

## **B. Saran**

Proses penciptaan tugas akhir ini menunjukkan bahwa pengalaman sehari-hari dapat menjadi sumber gagasan yang kaya untuk diolah dalam praktik seni rupa. Hal-hal yang tampak sederhana sering kali menyimpan lapisan pengalaman dan makna yang tidak selalu disadari. Karena itu, penulis melihat pentingnya memberi ruang bagi pengalaman personal sebagai bagian dari proses pencarian dan pengembangan ide penciptaan.

Bagi mahasiswa seni rupa maupun perupa yang sedang mengembangkan praktik berkaryanya, pengalaman pribadi dapat menjadi titik berangkat yang relevan untuk dieksplorasi lebih jauh. Yang terpenting bukan seberapa besar atau luar biasa pengalaman tersebut, melainkan bagaimana pengalaman itu dipahami, diolah, dan diterjemahkan ke dalam bahasa visual yang sesuai. Melalui proses tersebut, karya memiliki peluang untuk membangun hubungan yang lebih dekat dan jujur dengan penontonnya.

Penulis juga melihat bahwa tema yang berkaitan dengan memori, pengalaman hidup, dan proses mengingat masih membuka banyak kemungkinan untuk dikembangkan. Setiap individu memiliki hubungan yang berbeda dengan masa lalunya, sehingga tema ini selalu menghadirkan sudut pandang baru. Oleh karena itu, penelitian dan penciptaan karya yang berangkat dari pengalaman personal diharapkan terus berkembang, baik melalui pendekatan visual, material, maupun metode penciptaan yang berbeda.

Akhirnya, penulis berharap tugas akhir ini dapat menjadi salah satu referensi bagi penciptaan karya seni yang berangkat dari pengalaman hidup sehari-hari. Lebih dari itu, karya-karya yang dihasilkan diharapkan dapat mengajak penonton untuk sejenak menengok kembali pengalaman yang pernah membentuk diri mereka, serta menyadari bahwa ingatan bukan sekadar sesuatu yang telah berlalu, melainkan bagian dari proses memahami diri pada masa kini.

## DAFTAR PUSTAKA

- A, Z. G. (2019). *Memory: An Entended Definition*. *Front Psychol*, 3.
- Arnheim, R. (2018). *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. Berkeley: University of California Press.
- Bergson, H. (1990). *Matter and Memory*. New York: Zone Book.
- Bessant, J. T. (2021). *Managing Innovation: Integrating Technological, Market and Organizational Change (Edisi ke-7)*. Hoboken: John Wiley & Sons.
- Bourdieu, P. (1990). *The Logic of Practice*. Stanford: Stanford University Press.
- Bowlby, J. (1983). *Attachment and Loss*. London: Hogarth Press and The Institute of Psycho-Analysis.
- Boym, S. (2001). *The Future of Nostalgia*. New York: Basic Books.
- Dewey, J. (1993). *How We Think*. Boston: D. C. Heath and Company.
- Hall, S. (2009). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Scotprint.
- Horvath, G. (2018). Faces of Nostalgia: Restorative and Reflective Nostalgia in the Fine Arts. *Jednak Książki. Gdańskie Czasopismo Humanistyczne* 9, 149-153.
- Jaeger, M. A. (2016). *Encyclopedia of Creativity, Invention, Innovation and Entrepreneurship*. New York: Springer, Cham.
- Kaufman, J. C. (2019). *The Cambridge Handbook of Creativity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lizardo, O. (2017). Improving Cultural Analysis: Considering Personal Culture in its Declarative and Nondeclarative Modes. *American Sociological Review* 82, no. 1, 88-90.
- Lopes, D. M. (2016). A Philosophy of Computer Art. 2-3.
- Michael J. Lomas, E. A. (2024). Imagined Places of the Past: The Interplay of Time and Memory in the Maintenance of Place Attachment. *Current Psychology* 43, 1.
- Paula M. Niedenthal, M. N. (2025). *Psychology of Emotions*. New York: Routledge.
- Runco, M. A. (2012). The Standard Definition of Creativity. *Creative Research Journal* 24, no. 1, 92-96.
- Schacter, D. L. (2022). The Seven Sins of Memory: An Update. *American Psychologist* 54.
- Sedikes, C. &. (2016). Nostalgia: A bittersweet Emotion That Confers Psychological Health Benefits. *Journal of Experimental Social Psychology* 65, 304-305.
- Sihotang, K. (2009). *Filsafat Manusia: Upaya Membangkitkan Humanisme*. Yogyakarta: Kanisius.
- Soedarso, S. (1990). *Tinjauan Seni Rupa*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana.
- Statharakos, N. A. (2022). Psychology of Emotions. *The Psychology of Anger*, 22.
- Stewart, S. (1993). *On Longing: Narratives of The Miniature, The Gigantic, The Souvenir, The Collection*. Durham: Duke University Press.
- Sweller, J. (1988). Cognitive Load During Problem Solving: Effects on Learning. *Cognitive Load Theory* , 265.

Vecchi, V. (2016). *Art and Creativity in Reggio Emilia: Exploring the Role and Potential of Ateliers in Early Childhood Education*. London: Routledge.

