

A. Judul: Memori Masa Kecil dalam Penciptaan Seni Lukis

B. Abstrak

Oleh:

Wahyudi

NIM:1112182021

Abstrak

Memori penulis tentang masa kecil masih terpelihara dengan baik. Hal ini memberikan ide dan dorongan untuk mewujudkannya ke dalam sebuah karya seni, sehingga dapat untuk memenuhi kebutuhan batin dan memberikan pengalaman baru terhadap orang yang menikmati dan menghayatinya. Memori masa kecil sebagai gagasan penciptaan karya Tugas Akhir ditelusuri dan dieksplor untuk diwujudkan ke dalam karya seni lukis. Penulisan Tugas Akhir ini bertujuan untuk mempresentasikan sebuah gagasan tentang memori pengalaman bermakna dari kehidupan masa kecil ke dalam medium ekspresi seni lukis. Realitas baru yang ingin dicapai adalah penghayatan yang dapat membawa pada pemahaman reflektif sebagai wujud syukur atas eksistensi diri.

Kata kunci: memori, masa kecil

Abstract

The writer's memory of childhood remains well preserved. It provides an idea and encouragement to make it a work of art, thus it can be to satisfy the inward needs and give new experiences to those who enjoy and experience it. The memory of childhood as the idea of creation of the Final Project traced and eksplor to be transformed into the art of painting. The writing of this Final Project is to present an idea of the memory of meaningful experiences from childhood life into a medium of paint. The new reality that I want to achieve is a reflection that can bring to a reflective understanding of the gratitude of existensi.

Keywords: memory, childhood

C. Pendahuluan

Seni pada dasarnya adalah suatu ungkapan pengalaman estetis seorang seniman. Artinya seorang seniman mengolah pengalaman estetis tersebut menjadi sebuah karya seni. Sedangkan yang di maksudkan sebagai pengalaman estetis ialah pengalaman yang mampu membangkitkan perasaan dan merangsang imajinasi seorang seniman untuk menciptakan karya seni. Salah satunya adalah memori masa kecil. Setiap manusia dikaruniai kemampuan untuk mengingat hal-hal yang terjadi dalam kehidupannya. Ingatan sering juga disebut 'memori' yang merupakan kata serapan dari *memory*. Setiap orang mempunyai memori tentang masa kecilnya baik itu berupa kenangan baik ataupun kenangan buruk.

C.1. Latar Belakang

Banyak dari kita enggan menceritakan masa kecil masing-masing dan malah berusaha melupakannya. Hal ini mungkin disebabkan karena masa kecil yang kurang menyenangkan. Seorang anak bisa saja menjadi korban olok-olokan dari teman mainnya atau menjadi korban kekerasan sehingga menyebabkan trauma dan berkurangnya rasa percaya diri. Bagi yang mempunyai masa lalu yang buruk itu akan membuka luka lama ketika dewasa. Bagi penulis rasa sakit, dendam, kecewa, dan lainnya dapat menjadi energi dalam penciptaan karya seni. Salah satunya adalah dengan mengolah menjadi sebuah karya.

“Seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya, pengalaman batin tersebut disajikan secara indah atau menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman baru pula pada manusia lain yang menghayatinya”. Bagi penulis sendiri “ Memori Masa Kecil” adalah sebuah catatan perjalanan hidup yang dapat dijadikan perenungan serta pembelajaran di masa sekarang. Kemampuan memahami masa kecil menjadi sangat berarti untuk memahami masa dewasa tentang bagaimana menyikapi dunia dan keadaan dahulu dan sekarang. Ada kelucuan dalam masa lalu yang membuat kita tergerak membenahi untuk menjadi yang lebih baik. Perbedaan sikap dalam merespon, memahami, sudut pandang yang berbeda dari perjalanan hidup baik dalam diri sendiri maupun lingkungan sosial. Di sini penulis mencoba mengolah “Memori Masa Kecil” menjadi energi yang positif dalam mencari kebenaran baru sambil tidak lupa menengok masa lalu. Membuka realitas hidup dengan cara membandingkan pemahaman yang begitu paradoks dari perjalanan hidup itu sendiri.

C.2. Rumusan/ Tujuan

Untuk mencapai harapan dan pesan tersampaikan, maka dalam visualisasi dibutuhkan eksplorasi melalui perubahan bentuk, warna, material, dan teknik, dengan demikian maka dapat tertuang gagasan serta pesan yang diekpresikan melalui seni lukis. Seni lahir dari hasil atau kepekaan terhadap interaksi dunia yang memberikan pengalaman serta reaksi dari problematika kondisi sosial dan lingkungan sekitar. Memori Masa Kecil sebagai ide dan

pengalaman kreatif merupakan bagian dari kehidupan penulis. Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, berikut ini yang menjadi perhatian penulis dalam mewujudkan karya seni lukis yaitu tentang apakah yang dimaksud dengan memori masa kecil, juga bagaimana mewujudkan memori masa kecil dalam karya seni lukis.

Tujuan dari proses penciptaan ini adalah menciptakan karya seni lukis dari ide memori masa kecil, sebagai medium ekspresi personal, serta sebagai rekaman masa lalu dan mengenang perjalanan hidup yang telah dilewati.

C.3. Teori dan Metode

a. Teori

Gagasan atau ide untuk menciptakan sebuah karya seni bisa didapat dari dan dengan berbagai cara, di mana dan kapan saja. Inspirasi yang melahirkan kreativitas bisa datang dari hal-hal yang dianggap sepele hingga suatu gagasan yang sangat rumit. Seorang seniman barangkali mendapatkan ide secara kebetulan ataupun dengan disengaja. Kreativitas setiap seniman tentu saja berbeda seorang dengan yang lainnya. Pengalaman dan lingkungan juga memberikan pengaruh yang sangat besar dalam proses kreasi. Banyak ahli yang telah meneliti perkara di atas dan memberikan beragam pendapat dalam teorinya. Damajanti dalam bukunya “Psikologi Seni” menarik dua kesimpulan, yaitu:

- a. Teori yang mendasarkan pada inspirasi, aspek ketidak-sadaran (unconscious). Di sini kreativitas dipandang sebagai suatu peristiwa tak sadar, yang tidak dapat diprediksi. Kreativitas dianggap berkorelasi dengan inspirasi atau ilham.
- b. Teori yang mendasarkan pada kehendak atau kemauan sadar (conscious) yang kuat. Dalam teori ini kreativitas dianggap berdasar pada pola perilaku yang disadari, dapat dilatih atau direkayasa, dan dapat ditumbuhkan.¹

¹ Irma Damajanti, *Psikologi Seni* (Bandung, PT Kiblat Buku Utama, 2006), p.17.

Melalui pengertian di atas memori masa kecil sebagai ide atau gagasan penciptaan karya Tugas Akhir ditelusuri dan dieksplor untuk diwujudkan ke dalam karya seni lukis. Gagasan dapat diambil dari kenyataan ataupun kejadian di masa lalu. Memori masa kecil adalah bagian dari pengalaman masa lalu tersebut. Dalam hal ini yang dimaksud dengan masa kecil ialah usia anak-anak yang belum memiliki kematangan seksual.

“Masa kanak-kanak dimulai setelah melewati masa bayi yang penuh ketergantungan, yakni kira-kira usia dua tahun sampai saat anak matang secara seksual, kira-kira tiga belas tahun untuk wanita dan empat belas tahun untuk pria. Setelah anak matang secara seksual, maka ia disebut remaja”.²

Mengenang masa lalu bukanlah hal yang negatif. Dari peristiwa di masa lalu kita dapat bercermin dan belajar. Banyak hikmah yang dapat diambil untuk menata hidup yang lebih baik karena memori adalah sebetulnya pengetahuan. Seperti yang dijelaskan Schlessinger dan Groves dalam buku *‘Psikologi Komunikasi’* karya Jalaluddin Rakhmat: “Memori adalah sistem yang sangat berstruktur, yang menyebabkan organisme sanggup merekam fakta tentang dunia dan menggunakan pengetahuannya untuk membimbing perilakunya”.³

Memori masa kecil adalah kesadaran akan pengalaman masa kecil yang hidup dan terpelihara dengan baik oleh setiap individu. Untuk lebih memahami apa yang dimaksud dengan memori perlu ditinjau lebih lanjut proses memori berikut ini:

“Secara singkat, memori memiliki tiga proses: perekaman, penyimpanan, dan pemanggilan. Perekaman (*disebut encoding*) adalah pencatatan informasi melalui reseptor indra dan sirkit saraf internal. Penyimpanan (*storage*), proses yang kedua, adalah menentukan beberapa lama informasi itu berada beserta kita, dalam bentuk apa, dan dimana. Penyimpanan bisa aktif atau pasif. Kita menyimpan secara aktif, bila kita menambahkan informasi tambahan. Kita mengisi informasi yang tidak lengkap dengan kesimpulan kita sendiri (inilah

² Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Jakarta: Erlangga, 1992), p. 108.

³ Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi* (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 1996), p. 62.

yang menyebabkan desas-desus menyebar lebih banyak dari volume yang asal). Mungkin secara pasif terjadi tanpa penambahan. Pemanggilan (*retrieval*), dalam bahasa sehari-hari, mengingat lagi, adalah menggunakan informasi yang disimpan.⁴

Setiap manusia mempunyai cerita dan kenangan yang berbeda-beda. Semua pengalaman pada masa anak-anak tidak berlalu dan terlupakan begitu saja, pengalaman tersebut tetap tersimpan dalam memori. Akan tetapi tidak semua pengalaman tersebut dapat diingat. Seiring berjalannya waktu ada banyak kenangan yang tidak dapat diingat kembali. Pemanggilan kembali ingatan (*retrieval*) dapat ditempuh secara sengaja maupun tanpa kesengajaan. Fungsi menimbulkan ingatan itu bila dikaitkan dengan objek sebagai stimulusnya dibagi dalam dua cara, yaitu:

1. Mengingat kembali (*to recall*): Menimbulkan kembali apa yang diingat tanpa dibantu adanya objek.
2. Mengenal kembali (*to recognize*): Menimbulkan kembali apa yang diingat atau yang telah pernah dipelajari dengan bantuan adanya objek yang harus diingat.⁵

Hingga sekarang penulis masih berdomisili di desa dan rumah tempat penulis dilahirkan. Tentu saja hal ini membuat memori penulis tetap terjaga. Teman bermain seperti tempat bermain masih dapat dijumpai meskipun sedikit berbeda. Permainan anak sekarang sudah berbeda dengan mainan yang penulis mainkan dahulu. Namun kadang tanpa sengaja penulis menemukan permainan yang mengingatkan tentang masa kecil.

Masa kecil seringkali diidentikkan dengan bermain, sebab anak-anak banyak menghabiskan waktunya dengan bermain. Dalam bermain itu anak-anak mulai mengenal lingkungannya keluarga atau lingkungan sosial. Anak mulai berinteraksi dengan teman-temannya dan mengimajinasikan dunianya sendiri. Orang tua terkadang berperan dalam memilih teman bermain anaknya. Hal ini disebabkan berbagai macam alasan seperti status sosial, pilihan tempat bermain teman anak yang kurang bersahabat, anak-anak yang dianggap berperilaku negatif dan sebagainya.

⁴ *Ibid.*, p. 63.

⁵ Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum* (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), p. 170.

Masa kecil tidak selalu tentang keceriaan saja, di masa itu anak-anak juga mulai dikenalkan dengan tanggung jawab. Dalam interaksinya dengan teman sebaya dan juga orang yang lebih dewasa mereka mulai mengenal ataupun merasakan bentuk-bentuk emosi yang lain seperti amarah, kesedihan, kesepian dan sebagainya. Penulis sendiri pernah mengalami hal yang kurang menyenangkan, ada suatu masa ketika penulis harus bermain sendiri. Hal ini terjadi karena beberapa orangtua teman-teman melarang anaknya untuk bermain dengan penulis. Bagi penulis masa itu begitu membekas dan sangat berpengaruh secara psikis dalam kehidupan sekarang.

Pengalaman semasa kecil dapat diolah menjadi energi yang positif dengan cara mengambil hikmahnya sebagai pembelajaran. Ketika anak-anak mulai berinteraksi dengan dunia luar anak-anak mulai mengenal nilai-nilai yang ada di masyarakat. Norma atau etika yang berlaku di kehidupan sosial mulai dikenal dan diterapkan pada anak-anak itu sendiri. Mereka belajar atau diajari melalui cara-cara seperti anjuran, perintah ataupun dengan teguran, amarah dan nasehat ketika anak-anak tidak mengindahkan larangan orangtua hal tersebut menjadi renungan dan pembelajaran di masa sekarang.

Perwujudan memori masa kecil sebagai suatu gagasan tidak serta-merta dihadirkan sebagai ilustrasi semata, melainkan diwujudkan melalui sebuah pemaknaan kembali akan memori tersebut. Ingatan akan masa kecil di konstruksi dan direpresentasikan ke dalam bentuk lukisan. Lukisan sebagai sebuah konstruksi makna sangat terbuka untuk berbagai tafsir. Dengan demikian Memori Masa Kecil dalam Penciptaan Seni Lukis dapat diinterpretasikan secara leluasa, karena: “Makna harus secara aktif ‘dibaca’ dan ‘ditafsir’. Makna yang kita ambil sebagai pemirsa/pembaca/audiens tidak pernah secara pasti seperti makna yang sebenarnya di maksudkan oleh si pembicara/si penulis/si pelukisnya atau yang dihasilkan oleh pemirsa-pemirsa lain.”⁶ Dari sini penulis mencoba untuk memberikan pengalaman estetis bagi

⁶ M. Dwi Mariantono, *Seni Kritik Seni* (Yogyakarta: Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta, 2002), p. 47.

penikmat yang menghayatinya serta mampu memperikan inspirasi bagi pelaku seni yang lain.

Mengenang masa lalu harus diimbangi dengan mengimajinasikan masa depan. Kita tidak bisa kembali lagi ke masa lalu yang dapat kita lakukan hanyalah mencari atau mengumpulkan serpihan kenangan-kenangan itu. Masa lalu bukan sekedar kenangan tetapi masa lalu juga menentukan siapa diri kita saat ini. Seburuk-buruknya pengalaman adalah guru terbaik yang memberikan pelajaran dan pengetahuan. Memori adalah perpustakaan yang menyimpan arsip-arsip pengetahuan sehingga penting untuk dikomunikasikannya kepada masyarakat, salah satunya melalui seni. Seni mampu mengolah pengalaman menjadi sebuah karya yang indah dan mampu memberi pengalaman baru bagi yang menghayatinya. Melalui pemahaman seperti inilah yang menjadikan hidup ini lebih berarti.

b. Metode

Konsep bentuk dalam karya-karya Tugas Akhir ini melalui beberapa proses pertimbangan yang berdasarkan pada proses mengenal dan pengamatan terhadap objek sebelum pada tahap perwujudan. Objek akan dianggap estetik jika objek tersebut mampu memberi pengalaman estetik. Seperti diungkapkan Thomas Munro dalam buku '*Estetika*' karya Deni Junaedi "objek estetik adalah objek apapun yang dapat merangsang kemunculan pengalaman estetik".⁷ Pengalaman estetik ialah pengalaman yang membangkitkan perasaan sehingga mendorong seorang seniman untuk membuat karya. Dalam hal ini objek dapat berupa figur manusia, suasana alam lingkungan dan rumah. Objek tersebut diamati diinterpretasi, kemudian dihadirkan kembali menurut imajinasi, intuisi dan pertimbangan nilai-nilai estetik. Pertama objek diamati untuk mengenalinya, lalu dilanjutkan dengan penafsiran yaitu berupaya untuk menemukan gagasan atau ide. Pada tahap

⁷ Deni Junaedi, *Estetika, Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai*, (Yogyakarta, Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2013), p. 271.

selanjutnya imajinasi, tahap ini sebagai pengembangan gagasan, hal ini masih mengalami penyempurnaan sebelum divisualkan. Berikutnya adalah intuisi, berperan bagaimana menentukan gagasan sesuai dengan tema. Terakhir adalah penuangan gagasan dengan pertimbangan nilai estetis artinya di sini adalah bagaimana mengolah elemen-elemen seni rupa menjadi satu kesatuan yang harmoni.

Dalam menciptakan karya seni lukis ini penulis memilih dengan gaya surealistik, yang mengacu pada sifat dan nilai-nilai surealisme. Alasan memilih gaya surealisme karena dianggap sangat cocok dengan tema yang diangkat. “Gaya surealisme sendiri merupakan pengayaan seni lukis yang berusaha untuk menjelajahi dan merayakan berbagai persoalan yang ada di alam pikiran bawah sadar manusia”.⁸ Sedangkan gaya surealisme menurut Mikke Susanto dalam buku *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa* mengatakan bahwa:

“Surealisme memiliki dua tendensi 1) *Surealisme ekspresif*, dimana seniman melewati semacam kondisi tidak sadar, kemudian melahirkan symbol-simbol dan bentuk-bentuk dari perbendaharaannya yang terdahulu...; 2) *Surealisme murni* atau surealisme fotografik, dimana seniman menggunakan teknik-teknik akademik untuk menciptakan ilusi yang tampak absurd”.⁹

Karya penulis cenderung ke gaya surealisme murni yang menggunakan teknik-teknik akademis. Karena hal tersebut menjadikan penulis dalam konsep perwujudan karya dapat secara leluasa dan fleksibel membentuk, merubah dan menempatkan objek secara bebas sehingga memudahkan dalam berekspresi. Dalam penciptaan karya secara umum penulis lebih banyak mengambil bentuk figure seorang anak yang digabungkan dengan objek lainnya seperti bentuk benda

⁸ Bambang sugiarto, *Op .Cit.*, p. 65.

⁹ Mikke Susanto, *Op. Cit.*, p. 386.

mainan, binatang ataupun dari alam lingkungan yang dapat mendukung gagasan penciptaan karya.

D. Pembahasan Karya

Secara umum ide karya merupakan hasil pemahaman dan pemaknaan dari pengamatan dan pengalaman pribadi. Dalam hal ini memori masa kecil akan dieksplorasi yang dalam perwujudannya tidak lepas dari upaya untuk bermain dalam segi visual, teknik, maupun cara mengolah ide ke dalam wujud karya seni lukis. Karya yang dihadirkan dalam hal ini melibatkan beberapa hal yang menyangkut tentang visualisasi karya khususnya yang terkait dengan pilihan gaya sebagai pijakan mewujudkan karya seni. Gaya seni merupakan sebuah pengelompokan atau klasifikasi karya-karya seni (melalui waktu, daerah, wujud, teknik, dan lain-lain) yang membuat kemungkinan studi dan analisis lebih jauh.

Mengacu pada pandangan surealis, maka dapat disimpulkan bahwa gaya surealistik merupakan sebuah gaya yang secara umum memegang prinsip, sifat, dan nilai kebebasan. Gaya surealistik dapat dikembangkan dan dikolaborasikan dengan bentuk apapun menjadi visualisasi minimalistik atau membebaskan diri menurut konsep yang digagas.

Mengenai proses penciptaan karya, satu demi satu diselesaikan dengan rentang waktu dari tahun 2017 sampai dengan 2018, dengan total keseluruhan berjumlah 20 buah karya seni lukis. Medium yang

digunakan yaitu cat akrilik pada kanvas yang telah dibentangkan pada spanram dengan format persegi panjang yang memiliki ukuran masing-masing yaitu mulai dari 80x100 cm hingga yang berukuran 100x130 cm. Adapun pembahasan mengenai beberapa karya tersebut secara rinci ada dalam tinjauan karya sebagai berikut.



Gambar. 1. Karya TA # 1
“ Mari Bermain Denganku”

.Cat Akrilik di kanvas, 100 x 150 cm, 2018.

Seorang anak meminta mainan bukan hanya untuk bermain sendiri, tetapi untuk menarik perhatian temannya agar mau bermain dengannya. Sesungguhnya anak-anak yang mempunyai banyak mainan adalah anak yang

keseharian. Namun terkadang orang tua menuruti anaknya dalam meminta mainan agar anaknya betah di rumah dan tidak bermain di luar rumah.

Dalam lukisan di atas menggambarkan tentang anak dengan banyak mainan namun ia hanya sendirian tidak ada teman berdialog. Lukisan ini terinspirasi dari seorang kawan lama yang semasa kecil begitu banyak mainan, namun tidak mempunyai teman karena dianggap sombong dan suka memamerkan mainan barunya. Secara teknik karya ini menggunakan teknik gores pada pada objek boneka dan rantai. Teknik ini dipilih untuk membuat kesan bulu dan rantai kayu, pertama objek didasari cat yang diinginkan lalu ditumpuk dengan cat hitam setelah kering cat hitam di gores menggunakan ujung *cuter* untuk menghasilkan efek yang diinginkan dengan memunculkan warna dasarnya.



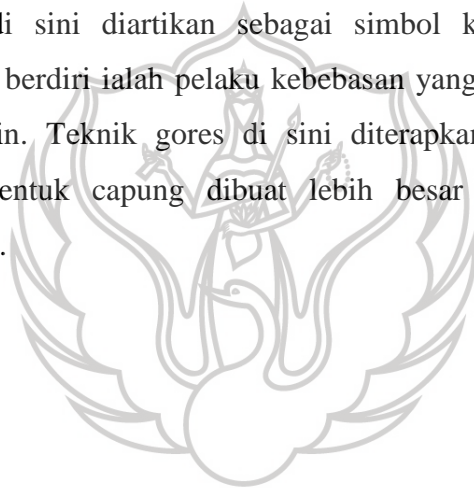
Gambar. 2. Karya TA # 2

“Mengikat Kebebasan”

Cat Akrilik di kanvas, 120 x 130 cm, 2018

Jika kita hanya berfikir tentang kebebasan diri sendiri maka kita akan melanggar kebebasan orang lain. Kita akan terganggu bahkan marah ketika kebebasan kita dilanggar orang lain. Seringkali kebebasan dimaknai sebagai perilaku seenaknya yang melahirkan individualisme. Sebagai makhluk sosial kita tidak bisa hidup sendiri dengan seenaknya, kita membutuhkan orang lain dalam hidup bermasyarakat maka dari itu kebebasan harus melahirkan tanggungjawab.

Capung di sini diartikan sebagai simbol kebebasan sedangkan seorang anak yang berdiri ialah pelaku kebebasan yang mengikat kebebasan makhluk hidup lain. Teknik gores di sini diterapkan pada objek pohon terutama daun. Bentuk capung dibuat lebih besar dimaksudkan untuk memberi efek kejut.





Gambar. 3. Karya TA, # 3
"Tak pernah lepas"

Cat Akrilik di kanvas, 100 x 130 cm, 2017

Ketertarikan anak kecil pada mainan atau suatu barang yang baru yang ia kenal, terkadang membuat anak tersebut enggan melepaskannya. Ketidakinginannya terpisah dengan benda tersebut mungkin karena tidak mau berhenti dalam menggunakannya. Selain itu benda tersebut membuatnya merasa nyaman. Seringkali anak-anak membutuhkan benda-benda kesayangannya untuk teman tidurnya. Terkadang kebiasaan ini dapat berlangsung hingga dewasa dan sangat sulit merubahnya.

Pada lukisan ini penulis menghadirkan salah satu kebiasaan anak kecil ketika tidur. Dalam lukisan tersebut terdapat seorang anak yang sedang tidur di atas boneka dengan tangan yang membawa balon. Sedangkan di depan pintu terdapat sosok ibu yang berdiri melihat anaknya. Pada karya ini lebih

banyak menggunakan teknik gores *cuter* mulai dari karpet, boneka, lantai dan dinding. Teknik ini sangat tepat untuk membuat kesan kayu dan bulu.

E. Kesimpulan

Gagasan atau ide untuk menciptakan sebuah karya seni bisa didapat dari dan dengan berbagai cara, di mana dan kapan saja. Inspirasi yang melahirkan kreativitas bisa datang dari hal-hal yang dianggap sepele hingga suatu gagasan yang sangat rumit. Seorang seniman barangkali mendapatkan ide secara kebetulan ataupun dengan disengaja. Kreativitas setiap seniman tentu saja berbeda seorang dengan yang lainnya. Pengalaman dan lingkungan juga memberikan pengaruh yang sangat besar dalam proses kreasi. Setiap karya seni bagaimanapun juga berkaitan dengan kenyataan yang ada. Dalam hal ini kenyataan tersebut berhubungan dengan kehidupan yang telah dijalani dan dimaknai oleh pribadi masing-masing. Gagasan dapat diambil dari kenyataan ataupun kejadian di masa lalu.

Setiap manusia dikaruniai kemampuan untuk mengingat hal-hal yang terjadi dalam kehidupannya. Ingatan sering juga disebut ‘memori’ yang merupakan kata serapan dari *memory*. Memori sebagai rekaman perjalanan hidup manusia berisi pengalaman-pengalaman yang sudah dilaluinya. Namun tidak semua pengalaman itu tersimpan dalam memori, hanya pengalaman yang dirasakan dengan kesadaran penuh atau dengan sepenuh hati yang dapat tersimpan dalam memori. Setiap orang mempunyai memori tentang masa kecilnya baik itu berupa kenangan baik ataupun kenangan buruk. Hingga sekarang penulis masih berdomisili di desa dan rumah tempat penulis dilahirkan. Tentu saja hal ini membuat memori penulis tetap terjaga sehingga timbul keinginan untuk mengangkatnya ke dalam karya seni lukis dengan berjudul “Memori Masa Kecil dalam Seni Lukis”.

Mengenang masa lalu harus diimbangi dengan mengimajinasikan masa depan. Kita tidak bisa kembali lagi ke masa lalu yang dapat kita lakukan hanyalah mencari atau mengumpulkan serpihan kenangan-kenangan

itu. Masa lalu bukan sekedar kenangan tetapi masa lalu juga menentukan siapa diri kita saat ini. Seburuk-buruknya pengalaman adalah guru terbaik yang memberikan pelajaran dan pengetahuan. Memori adalah perpustakaan yang menyimpan arsip-arsip pengetahuan sehingga penting untuk dikomunikasikannya kepada masyarakat, salah satunya melalui seni. Seni mampu mengolah pengalaman menjadi sebuah karya yang indah dan mampu memberi pengalaman baru bagi yang menghayatinya. Melalui pemahaman seperti inilah yang menjadikan hidup ini lebih berarti.

F. Daftar Pustaka

Damajanti, Irma. (2006). *Psikologi Seni*. Bandung: PT Kiblat Buku, Utama.

Hurlock, Elizabeth. B. (1992). *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.

Junaedi, Deni. (2013). *Estetika, Jalinan Subjek, Objek, dan Makna*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

Mariato, M. Dwi. (2002). *Seni Kritik Seni*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta.

Rakhmat, Jalaluddin. (1996). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.

Sugiharto, Bambang. (2013). *Untuk Apa Seni*. Bandung: Matahari.

Susanto, Mikke. (2011). *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DiktiArt Lab & Djagad Art Haus.

Walgito, Bimo. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.

