

**FANTASI MEMORI**  
**SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS**



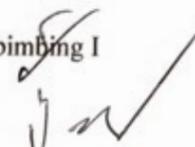
Oleh:  
Adnan Aditya K  
NIM 1212331021

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Seni Rupa Murni  
2019

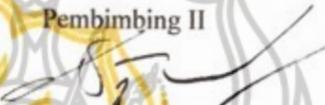
Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

**FANTASI MEMORI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS** diajukan oleh Adnan Aditya K, NIM 1212331021. Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni Lukis, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Yogyakarta telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 8 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

  
Drs. Titoes Libert, M.Sn.  
NIP.19548731 198503 1 001

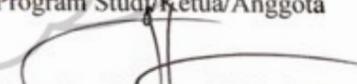
Pembimbing II

  
Deni Junaedi, S.Sn., M.A.  
NIP. 19730621 210604 1 001

Cognate

  
Setyo Priyo Nugroho, M.Sn.  
NIP. 19750809 200312 1 003

Ketua Jurusan/  
Program Studi/Ketua/Anggota

  
Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn.  
NIP 19761007 200604 1 001

  
Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Yogyakarta  
  
Dr. Saastiwati, M.Des.  
NIP.19590802 198803 2 002

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Adnan Aditya K

NIM : 1212331021

Jurusan : Seni Rupa Murni Lukis

Fakultas : Seni Rupa

Judul Tugas Akhir : Fantasi Memori Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa penulisan laporan Tugas Akhir penciptaan karya seni yang telah penulis buat adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan plagiat ataupun jiplakan karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib dan peraturan yang berlaku di lingkungan kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pernyataan ini di buat dengan sadar dan tanpa unsur paksaan dari pihak manapun.

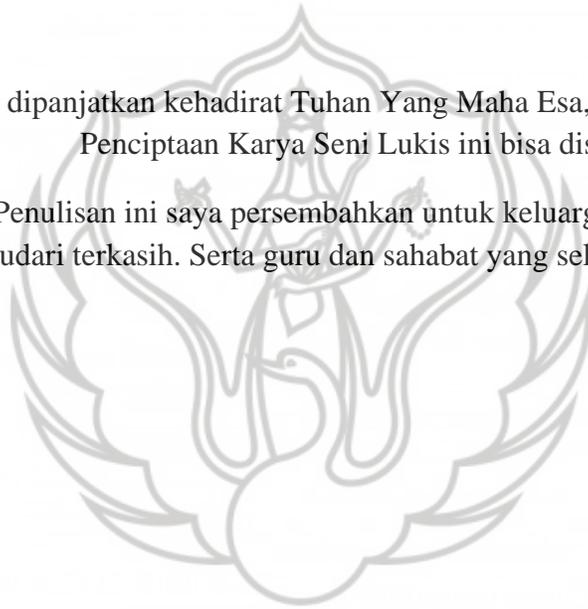
Yogyakarta, 10 Juli 2019

Adnan Aditya K

## **Persembahan**

Puji syukur dipanjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, Sehingga Tugas Akhir  
Penciptaan Karya Seni Lukis ini bisa diselesaikan dengan baik.

Karya dan Penulisan ini saya persembahkan untuk keluarga saya tercinta, Mama,  
Papa, dan saudari terkasih. Serta guru dan sahabat yang selalu memberi dukungan  
secara penuh.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, sehingga Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni lukis dengan judul “Fantasi Memori Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis” dapat diselesaikan. Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan setrata 1 (S1) dengan peminatan utama seni lukis pada jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Menyadari bahwa terdapat banyak kekurangan dalam laporan tugas akhir ini, maka sebagai berbagai masukan dan evaluasi terkait dengan penyempurnaan karya tulis ini diperlukan.

Selama penyusunan banyak kendala yang dihadapi. Namun, berkat dukungan yang diberikan baik secara langsung maupun tidak, segala sesuatunya dapat dilalui dengan baik. Oleh karena itu, ucapan terimakasih pun disampaikan pada:

1. Orang tua dan saudara terkasih yang selalu memberi dukungan dan semangat
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Arya Sucitra, M. Sn., selaku ketua sidang
4. Drs. Titoes Libert, M.Sn., selaku pembimbing I
5. Deni Junaedi, S.Sn.,M.A., selaku pembimbing II
6. Setyo Priyo Nugroho, M. Sn., selaku cognate
7. Dr. Suastiwi. M.Des., selaku dekan fakultas seni rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
8. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn., selaku ketua jurusan seni murni, fakultas seni rupa ISI Yogyakarta
9. Seluruh dosen seni murni fakultas seni rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
10. Seluruh staf dan karyawan fakultas seni rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

11. Terimakasih untuk IA, Ajeng, Gondes, Rachmad, Ucup, Gobel, emen, Rifkek, Kimpul, Hugo, Kriting dan semua teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu

12. Teman-teman seperjuangan seni lukis yang selalu menyemangati

Semoga laporan tugas akhir penciptaan seni lukis ini dapat bermanfaat serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 Juli 2019

Adnan Aditya K

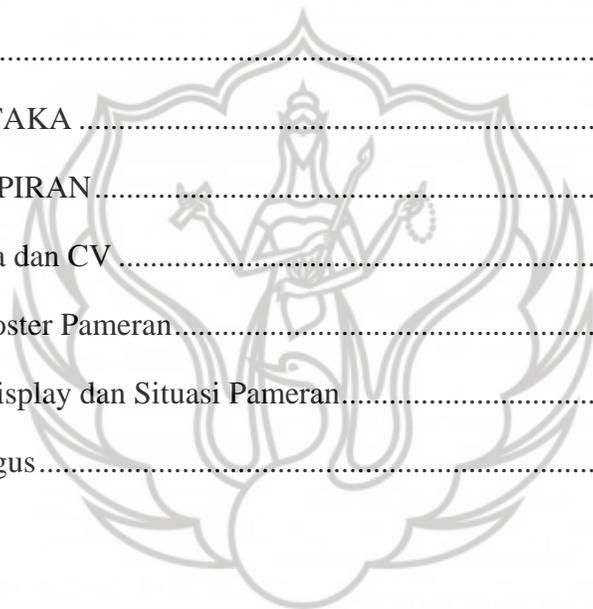


## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
ABSTRAK .....	xi
<i>ABSTRACT</i> .....	xii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	3
B. Rumusan Penciptaan .....	7
C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan .....	7
D. Makna Judul .....	7
BAB II.....	10
KONSEP .....	10
A. Konsep Penciptaan .....	10
B. Konsep Perwujudan.....	12
C. Gambar Acuan Karya.....	16
BAB III .....	20

vii

PROSES PEMBENTUKAN.....	20
A.    Bahan.....	20
B.    Alat.....	22
C.    Teknik.....	25
D.    Tahapan Pembentukan.....	26
BAB IV .....	30
DESKRIPSI KARYA .....	30
BAB V.....	50
PENUTUP.....	50
DAFTAR PUSTAKA .....	52
DAFTAR LAMPIRAN.....	52
A.    Biodata dan CV .....	55
B.    Foto Poster Pameran.....	62
C.    Foto Display dan Situasi Pameran.....	63
D.    Katalogus.....	64



## DAFTAR GAMBAR

Gb. 1 Rene Magritte - <i>The Lovers</i> .....	16
Gb. 2 Rafal Olbinski - <i>Appetite For Reason Study</i> .....	17
Gb. 3 Yves Tanguy - <i>La Lumiere La Solitude</i> .....	18
Gb. 4 Tiago Hoisel - <i>The Surreal 02</i> .....	19
Gb. 5 Kanvas.....	20
Gb. 6 Cat Akrilik.....	21
Gb. 7 Kuas Berbagai Ukuran .....	22
Gb. 8 Beberapa Palet.....	23
Gb. 9 Kapur.....	24
Gb. 10 Ember, Tim dan Kain Lap.....	25
Gb. 11 Proses pembuatan sketsa .....	28
Gb. 12 Proses Pengeblokan.....	28
Gb. 13 Proses Pewarnaan Objek.....	29
Gb. 14 Proses Pemberian Detail .....	29
Gb. 15 Adnan Aditya K, Fana, 120x80cm, cat akrilik pada kanvas, 2018.....	30
Gb. 16 Adnan Aditya K, Absurditas, 80x120cm, cat akrilik pada kanvas, 2017 .....	31
Gb. 17 Adnan Aditya K, Dominasi, 80x60cm, cat akrilik pada kanvas, 2018 .....	32
Gb. 18 Adnan Aditya k, Siklus sepi, 80x60cm, cat akrilik pada kanvas, 2018 .....	33
Gb. 19 Adnan Aditya K, Usang, 100x80cm, cat akrilik pada kanvas, 2019.....	34
Gb. 20 Adnan Aditya K, Fatamorgana, 60x80cm, cat akrilik pada kanvas, 2019.....	35
Gb. 21 Adnan Aditya k, <i>Nrimo</i> , 60x80cm, cat akrilik pada kanvas, 2019 .....	36
Gb. 22 Adnan Aditya K, Masa Lalu yang Membayang, 60x80cm, cat akrilik pada kanvas, 2019.....	37

Gb. 23 Adnan Aditya K, <i>Savage</i> , 60x80cm, cat akrilik pada kanvas, 2019 .....	38
Gb. 24 Adnan Aditya K, Himne yang Tidak Bisa Didapat, 60x80cm, cat akrilik pada kanvas, 2019.....	39
Gb. 25 Adnan Aditya K, Rapal Amarah, 60x80cm, cat akrilik pada kanvas, 2019....	40
Gb. 26 Adnan Aditya K, Takut, 60x80cm, cat akrilik pada kanvas, 2019 .....	41
Gb. 27 Adnan Aditya K, Belenggu, 60x80cm, cat akrilik pada kanvas, 2019 .....	42
Gb. 28 Adnan Aditya K, <i>Vomit!</i> , 60x80cm, cat akrilik pada kanvas, 2019 .....	43
Gb. 29. Adnan Aditya, Kikuk, 60x80 cm, cat akrilik pada kanvas, 2019.....	44
Gb. 30. Adnan Aditya, Singgah Tanpa Sungguh , 60x80 cm, cat akrilik pada kanvas, 2019.....	45
Gb. 31. Adnan Aditya, Hampa, 60x80 cm, cat akrilik pada kanvas, 2018 .....	46
Gb. 32. Adnan Aditya, Hilang , 60x80 cm, cat akrilik pada kanvas, 2019.....	47
Gb. 33. Adnan Aditya, Berkangen Durja , 60x80 cm, cat akrilik pada kanvas, 2019	48
Gb. 34 Adnan Aditya K, Berganti, 100x80cm, cat akrilik diatas kanvas, 2018 .....	49
Gb. 35 Adnan Aditya K, Berganti, 100x80cm, cat akrilik diatas kanvas, 2018 .....	49

## **ABSTRAK**

*Judul: Fantasi Memori Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis*

Setiap manusia memiliki memori yang merupakan bagian dari realitas kehidupan. Bila diulas lebih dalam, memori bisa memicu timbulnya hal menarik yang berbeda. Oleh karenanya, penelitian ini bertujuan untuk mengabadikan memori yang sudah diolah dengan memadukan imajinasi yang berkaitan. Pada tugas akhir penciptaan seni lukis ini, memori diobservasi dengan pendekatan ilmu psikologi kognitif untuk mengurai dan membantu mendefinisikan memori yang memiliki kesan mendalam secara personal. Emosi yang memiliki kesan tersebut dibatasi dengan emosi yang meliputi rasa dasar manusia seperti; bahagia, sedih takut, kasih sayang dan marah. Memori yang sudah melewati proses penyeleksian tersebut kemudian difantasikan dan diwujudkan kembali menjadi karya seni lukis. Proses perwujudan fantasi atas memori yang mulanya berupa abstraksi, kemudian divisualisasikan dengan membuat sketsa awal. Kemudian dilanjutkan dengan lebih mendetail di atas kanvas, sehingga menjadi lukisan yang utuh. Visualisasi lukisan yang disampaikan secara simbolik ini, merupakan bentuk ungkapan metaforis dari objek yang memiliki keterkaitan dengan memori tertentu. Pada perwujudan bentuk tersebut, objek-objek memori difantasikan dengan cara membuat deformasi pada setiap figurnya. Hal ini bertujuan untuk menghadirkan 20 karya lukisan yang artistik dengan pengayaan figuratif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, lukisan mampu menjadi media untuk mengabadikan memori yang difantasikan kembali dan dapat menjadi mediator untuk membangkitkan kembali memori yang berkesan.

*Kata Kunci: memori, fantasi, seni lukis, figuratif*

## **ABSTRACT**

*Title: Fantasized Memory as an Idea of Painting Creation*

*Every human being has memory which is part of life reality. If it is reviewed deeper, memory can emerge different interesting causes. Therefore, this research aims to eternalize processed memory to combining with related imagination. In this final fine art assignment, memory is observed by cognitive psychological approach to analyze and assist the definition of countable memory, personally. The limitations are the basic of human senses of emotions; happiness, sadness/sore, affection and anger. The selection process of that memories, has been fantasized and realized to be painting art for once more. This realization fantasy process which comes from abstraction is visualized by beginning sketch. Then, it is continued more detailed on canvas, so it can be the whole painting. Painting visualization which is expressed by symbolic way is metaphorical expressive form related objection of certain memory. In this form, memory objections are fantasized by creating deformation on every figure. This aims to present 20 figurative paintings. This research shows that painting can be the media to eternalize the fantasized memories and mediator to revive the countable memories.*

*Keywords: fantasy, memory, painting, figurative*

## BAB I

### PENDAHULUAN

Seni sebagai suatu bentuk ekspresi seniman memiliki sifat-sifat kreatif, emosional, individual, abadi dan universal. Sesuai dengan salah satu sifat seni yakni kreatif, maka seni sebagai kegiatan manusia selalu melahirkan kreasi-kreasi baru. Menurut Soedarso Sp, “Seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya; pengalaman batin tersebut disajikan secara indah sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya.”<sup>1</sup>

Seni sangat erat hubungannya dengan kreativitas, oleh karena itu seniman dituntut memiliki kreatifitas dalam perwujudan suatu karya seni. Perwujudan karya seni sendiri, akan melewati proses berpikir, pengolahan rasa dan proses perwujudan karya. Secara umum, seniman akan mengumpulkan data-data yang nantinya akan dijadikan alam pikiran sebagai landasan untuk berpikir, kemudian data-data yang telah dikumpulkan akan diendapkan, diperkaya dengan imajinasi dan intuisi lalu diekspresikan dalam wujud karya seni yang diinginkan seniman.

Proses kreatif penciptaan karya seni awalnya dimulai dari dalam diri manusia berupa pikiran, perasaan atau imajinasi kreatif manusia kemudian dituangkan menggunakan media dan teknik tertentu. Kreatifitas muncul tidak hanya diperoleh dari dorongan perasaan, tetapi juga melibatkan kebenaran intuitif yang dipengaruhi pengetahuan dan pengalaman. Pengetahuan dan pengalaman manusia sangat berperan penting dalam proses kreatif perwujudan sebuah karya seni.

Pengetahuan dan pengalaman manusia tersebut disimpan dalam memori otak. Memori di dalam otak tersebut yang akan memproses pengetahuan dan pengalaman manusia. Memori berkaitan dengan pengalaman yang pernah terjadi atau pengetahuan

---

<sup>1</sup> Mikke Susanto, *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah-Istilah Seni Rupa* (Yogyakarta: Kanisius, 2002), p. 101

yang telah dipelajari. Tanpa memori manusia tidak bisa berkomunikasi, tidak mampu bercerita pengalaman, mengurutkan kejadian yang telah berlalu, mempelajari sesuatu, mengingat rasa, mengingat teman, ataupun mengingat dirinya sendiri. Maka, segala aktivitas yang dilakukan oleh manusia akan melibatkan memori baik dalam berpikir, bertindak dan memahami sesuatu. Oleh karenanya, segala hal yang dilakukan manusia dalam hidupnya merupakan suatu pengalaman yang akan menjadi memori manusia. Memori adalah pengalaman yang tersimpan di otak dan dapat dipanggil kembali saat dibutuhkan. Kemampuan mengingat manusia dibutuhkan saat memunculkan pengalaman pada masa lalunya.

Melalui pengalamanlah manusia belajar, dari pengalamanlah manusia berkembang. Fase mengalami pada manusia bisa didapatkan dari segala aktivitas sehari-hari, dan melalui memori semuanya diolah menjadi pengetahuan. Sebagian dari pengalaman itu merasuk dalam jiwa, yang dengan kemampuan indera dan pengetahuan hal tersebut bisa menyentuh 'rasa' manusia.

Melalui medium seni, manusia (seniman) lalu mencari cara untuk mengabadikan atau membangkitkan kembali pengalaman tersebut. Hal-hal tersebut kemudian menjadi dasar untuk mengolah memori yang berkaitan dengan pengalaman/masa yang telah terlewati, menjadi karya seni yang imajinatif. Memori-memori yang memiliki kesan 'rasa' mendalam secara personal dan ingin diabadikan dalam bentuk lukisan yang imajinatif tersebut, kemudian divisualisasikan ke dalam karya seni lukis dengan tema "Fantasi Memori Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis".

## A. Latar Belakang Penciptaan

Memori atau daya ingat merupakan sesuatu yang sangat penting bagi manusia karena merupakan kekuatan jiwa manusia untuk menerima, menyimpan dan mereproduksi kesan-kesan, pengertian-pengertian atau tanggapan-tanggapan. Ada anggapan bahwa waktu menjadi ada dan terasa hanya di dalam pikiran sebagai akibat dari memori. Manusia memahami dan merasakan waktu, tetapi tidak banyak yang memiliki keinginan untuk mengkajinya lebih dalam, karena waktu sangat lekat dengan kehidupan manusia. Konsep waktu diperlukan ketika manusia bertanya tentang suatu kronologis dari peristiwa, durasi, dan hidup manusia dipenuhi dengan peristiwa yang beragam sehingga waktu memiliki tanda atau simbol pada semua aspek kehidupan. Beragam peristiwa tersebut, akan dilalui manusia sebagai pengalaman dan akan terekam di otak sebagai memori.

Memori membuat manusia bisa mengingat berbagai macam hal, seperti mengingat rentetan peristiwa, jadwal keseharian, mengingat setiap detail dari pengelihatannya, mengingat pendengaran, mengingat rasa, mengingat suatu peristiwa atau pengalaman. Tanpa memori, manusia kesulitan untuk berkomunikasi, tidak bisa bercerita pengalaman, mengurutkan kejadian yang telah berlalu, mempelajari hal baru, mengingat rasa dari alat pengindraan, mengingat emosi, ataupun mengingat dirinya sendiri. Maka, segala aktivitas yang dilakukan oleh manusia akan melibatkan memori baik dalam berpikir, bertindak ataupun memahami sesuatu.

De Porter dan Hernacki menjelaskan bahwa memori atau ingatan adalah suatu kemampuan untuk mengingat apa yang telah diketahui.<sup>2</sup> Ingatan dalam kamus psikologi diartikan sebagai fungsi mental yang kompleks untuk mengingat kembali apa yang pernah dialami dan dipelajari dan bisa melakukan *retention*.<sup>3</sup> *Retention* sendiri memiliki makna sebagai penyimpanan dalam ingatan terhadap sesuatu yang

---

<sup>2</sup> Bobbi De Porter & Mike Hernacki, *Quantum Teaching*; Terj. Alwiyah Abdurrahman (Bandung: Kaifa, 2001), p. 210.

<sup>3</sup> Dali Gulo, *Kamus Psikologi*, (Bandung: Tonis, 1982), p. 156.

telah dipelajari supaya dapat dipakai dalam *recall*.<sup>4</sup> *Recall* artinya suatu tipe pengembalian ingatan dimana dengan isyarat minimum seseorang dapat mengingat kembali pengalaman atau informasi yang dipelajari sebelumnya.<sup>5</sup> Memori juga berperan dalam mengingat berbagai macam informasi dan mengolahnya untuk dihadirkan kembali ketika dibutuhkan.

Memori berkaitan dengan pengalaman yang pernah terjadi atau pengetahuan yang telah dipelajari, hal tersebut akan berpengaruh kepada perkembangan dan pertumbuhan manusia. Ingatan atau yang dikenal juga sebagai memori, telah dikaji dalam psikologi kognitif. Fungsi kognitif sendiri merupakan kemampuan manusia yang berkaitan dengan merasakan, mengolah, merespon dan menyimpan informasi.

Kinerja ingatan manusia hampir sama dengan cara alat elektronik komputer bekerja. Kemiripan ini terjadi mulai dari proses masuknya data, kemudian proses kedua adalah pengolahan data seperti pengolahan data pada *RAM (Random Access Memory)*, dan proses terakhir adalah hasil atau yang dalam komputer disebut *output*. Namun, secara lebih mendalam, proses memasukkan data, menganalisa, dan *output* informasi pada manusia lebih kompleks. Setiap aktivitas apapun yang terjadi di salah satu bagian otak manusia akan selalu melibatkan bagian lainnya, karena setiap bagian memiliki porsinya yang telah teratur sedemikian rupa. Proses mengingat informasi atau pengalaman, memori memiliki tiga tahapan yaitu memasukkan informasi atau penyandian, penyimpanan, dan pemanggilan. Penyandian adalah pemasukan pesan dalam ingatan.<sup>6</sup> Penyimpanan adalah penyimpanan informasi dalam ingatan, diperkirakan proses ini berjalan dengan sendirinya tanpa pengarahan langsung dari subjek dan biasanya sangat sukar untuk melupakannya.<sup>7</sup> Pemanggilan adalah memanggil kembali apa yang telah disimpan atau proses mendapatkan informasi yang disimpan, seperti membawa kembali pengalaman masa lalu.<sup>8</sup> Dalam aktivitas keseharian ini sama seperti proses dalam pembelajaran, ada proses pemasukan

---

<sup>4</sup> *Ibid.* p. 250

<sup>5</sup> *Ibid.* p. 242

<sup>6</sup> Eric Jensen, *Otak Sejuta Gigabyte* (Bandung: Kaifa, 2002), p. 32

<sup>7</sup> Dali Gulo, *Kamus Psikologi*, (Bandung: Tonis, 1982), p. 285

<sup>8</sup> *Ibid.* p. 251

informasi, proses menyimpan lalu proses memunculkan kembali pengalaman atau pengetahuan yang telah disimpan sebagai ingatan.

Memori dapat masuk ke dalam ingatan manusia melalui tiga tahapan, yaitu: pertama, sebagian besar aliran diterima alat indera, misalnya seperti sensasi sentuhan ataupun bau yang masuk ke hidung, semuanya mampir ke otak hanya sedetik saja dan selanjutnya lenyap lagi. Bisa dikatakan kesan tersebut hanya sementara dan akan lenyap begitu saja, karena jarang digali lebih dalam. Kedua, memori jangka pendek (*short term memory*). Memori ini secara sadar dipilih untuk disimpan. Hal ini karena adanya pemberian perhatian yang lebih. Contohnya seperti ketertarikan pada suatu benda, rasa tentang kegelisahan dan kegembiraan. Ketiga, memori jangka panjang (*long term memory*), memori jangka panjang biasanya rentan terhadap kelemahan otak seiring usia beranjak tua.<sup>9</sup> Semua jenis ingatan inilah yang kemudian akan mempengaruhi proses belajar manusia, yang berperan dalam mengingat berbagai macam informasi dan mengolahnya untuk dihadirkan kembali ketika dibutuhkan.

Memori berkaitan dengan pengalaman yang pernah terjadi atau pengetahuan yang telah dipelajari. Hal ini didorong oleh proses perkembangan dan pertumbuhan manusia, karena seorang manusia akan dipengaruhi oleh dua hal, yaitu proses dan pengaruh dari masa lampau melalui berbagai cara, dan hal tersebut dapat diaktifkan kembali. Menimbulkan kembali ingatan yang sudah disimpan dapat ditempuh dengan cara mengingat kembali dan mengenal kembali. Kegagalan otak untuk memanggil kembali pengalaman di masa lalu sering disebut dengan lupa. Suatu hal yang lumrah apabila manusia mengalami kegagalan dalam memanggil ingatannya kembali, hal tersebut dikarenakan keterbatasan otak dalam menyimpan ingatan. Hal ini dapat terjadi karena keterbatasan otak manusia untuk mengingat terutama hal-hal yang detail, kecuali ia memberikan perhatian khusus pada objek tersebut. Perhatian khusus biasanya diberikan ketika memori memiliki kesan yang lebih dan biasanya akan memunculkan emosi tertentu. Kemudian untuk dapat memudahkan otak

---

<sup>9</sup> David M. Hamberg, *Strategi Meningkatkan Kecerdasan, Memori dan Kreatifitas, terjemahan* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2006), p. 174

mengingat/memanggil kembali ingatan tertentu, maka dibuatlah media untuk mengabadikannya.

Melalui media seni, manusia (seniman) lalu mencari cara untuk mengabadikan atau membangkitkan kembali pengalaman di masa lalu, segala hal yang dilakukan oleh manusia dalam hidupnya. Bagi seorang seniman, masa lalu merupakan suatu pengalaman yang dapat dijadikan ide untuk menciptakan karya seni. Sebagian dari pengalaman itu merasuk dalam jiwa, yang dengan kemampuan indera dan pengetahuan hal tersebut bisa menyentuh 'rasa' manusia.

Secara sederhana, memori adalah pengalaman yang tersimpan di otak dan dapat dipanggil sewaktu-waktu. Memori yang tidak dipanggil kembali, akan berangsur-angsur menghilang dan akan tergantikan dengan memori yang baru. Hal tersebut akan mempengaruhi kemampuan memanggil ulang ingatan. Kegagalan dalam memanggil ulang ingatan biasa disebut sebagai lupa. Proses pemanggilan ingatan dapat dipicu dan dibantu oleh beberapa hal, salah satunya adalah dengan melihat fenomena atau visual tertentu yang memiliki kemiripan dengan memori terkait.

Jadi, mengabadikan memori dalam bentuk visual menjadi menarik, untuk mengenang suatu memori tertentu. Hal yang telah diutarakan di atas itulah yang menjadi suatu dasar bagi seniman untuk mengolah fantasi tersebut dan mewujudkannya dalam karya seni lukis.

## **B. Rumusan Penciptaan**

1. Apa itu fantasi memori?
2. Bagaimana mewujudkan tema fantasi memori secara simbolis ke dalam karya?
3. Bentuk visual apa yang digunakan dalam penciptaan karya seni lukis untuk mempresentasikan memori yang telah terjadi?

## **C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan**

1. Tujuan:
  - a. Menjelaskan tentang Fantasi Memori Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis
  - b. Melalui karya yang disampaikan diharapkan dapat memberikan gambaran tentang pemaknaan tentang memori, dengan merekam jejak dalam wujud lukisan pemikiran ini
  - c. Wujud Pertanggungjawaban penciptaan karya seni lukis untuk persyaratan menyelesaikan pendidikan strata satu fakultas Seni Rupa Institut Indonesia
2. Manfaat:
  - a. Merepresentasikan memori ke dalam bentuk karya yang artistik
  - b. Dapat memperdalam pengetahuan tentang memori dan mengungkapkan pengalaman itu menjadi sebuah karya seni rupa

## **D. Makna Judul**

Judul dalam Tugas Akhir ini adalah Fantasi Memori sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis. Untuk menghindari salah pengertian terhadap judul penulisan, maka perlu diberikan batasan berupa pengertian kata-kata yang bermaksud dalam kalimat utama, terutama yang memiliki arti khusus.

**Fantasi :**

Menurut Yanto Subiyanto Fantasi adalah kemampuan jiwa untuk membentuk tanggapan-tanggapan atau bayangan-bayangan baru.<sup>10</sup>

Menurut KBBI:

**Fantasi**/*fan-ta-si/ n* **1** gambar (bayangan) dalam angan-angan; khayalan: *cerita itu berdasarkan -- , bukan kejadian yang sebenarnya*; **2** daya untuk menciptakan sesuatu dalam angan-angan: *pengarang harus kuat -- nya*; **3** hiasan tiruan: *gaun itu diberi kancing dan saku --*; -- **biologis** bayangan secara biologi: *karena – biologis itu, keinginan untuk melakukakn eksplorasi terhadap wilayah yang masih menyimpan misteri ilmu pengetahuan tersebut makin meningkat.*<sup>11</sup>

**Memori :**

Menurut De Porter & Hernacki, Memori atau ingatan adalah suatu kemampuan untuk mengingat apa yang telah diketahui.<sup>12</sup>

Menurut KBBI:

**Memori**/*me-mo-ri/ /mémori/ n* **1** kesadaran akan pengalaman masa lampau yang hidup kembali; ingatan; **2** catatan yang berisi penjelasan; **3** peringatan; keterangan: -- *jawaban Pemerintah*; **4** peranti komputer yang dapat menyimpan dan merekam informasi;<sup>13</sup>

**Sebagai :**

Menurut KBBI:

**sebagai**/*se-ba-gai /* **1** *p* kata depan untuk menyatakan hal yang serupa; sama; semacam (itu): *perabot rumah tangga ialah kursi, meja, lemari, dan - nya*; **2** kata depan untuk menyatakan perbandingan; seperti; seakan-akan; seolah-olah: *kelakuannya - orang udik masuk kota*; **3** *adv* seharusnya; sepatutnya; sewajarnya; semestinya: *ia diperlakukan dengan -nya*; **4** *p* jadi (menjadi): *ia diangkat - gubernur*; **5** kata depan untuk menyatakan status;

---

<sup>10</sup> Yanto Subiyanto dan Dedi Suryadi, *Tanya Jawab Pengantar Psikologi* (Bandung: Armico, 1980), p. 18

<sup>11</sup> <https://kbbi.web.id/fantasi>, diakses pada 28 Mei pukul 00.24 WIB

<sup>12</sup> Bobbi De Porter dan Mike Hernacki, *Quantum Teaching*; Terjemahan (Bandung: Kaifa, 2001), p. 210.

<sup>13</sup> <https://kbbi.web.id/memori>, diakses pada 28 Mei pukul 00.33 WIB

<sup>14</sup>berlaku seperti; selaku: - *orang tua, ia harus bertanggung jawab atas anak-anaknya.*

**Ide** :

Menurut Mikke Susanto, ide merupakan pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya, ide merupakan sesuatu yang hendak diketengahkan.

Menurut KBBI:

**ide** /idé/ *n* rancangan yang tersusun di dalam pikiran; gagasan; cita-cita: *ia mempunyai -- yang bagus, tetapi sukar dilaksanakan.*<sup>15</sup>

**Penciptaan:**

Menurut KBBI:

**penciptaan** /pen·cip·ta·an/ *n* proses, cara, perbuatan menciptakan.<sup>16</sup>

**Seni Lukis:**

Menurut Myers:

Secara teknis, seni lukis adalah seni membubuhkan pigmen atau cairan warna pada bidang datar (kanvas, papan, dinding, kertas) untuk menghasilkan sensasi atau ilusi ruang, gerak, tekstur dan bentuk, serta ketegangan-ketegangan yang dihasilkan oleh kombinasi dari elemen-elemen tersebut. Melalui perangkat teknis tersebut, seni lukis mengungkapkan nilai-nilai intelektual, emosional, simbolis, religius, dan nilai-nilai subyektif yang lain.

Menurut KBBI:

**seni** /se·ni/ *a* **1** halus (tentang rabaan); kecil dan halus; tipis dan halus: *benda --* , benda yang halus bahannya dan buatannya; *bercelak --* , memakai celak yang halus; *jarum yang --* , jarum yang halus sekali; *seorang putri yang --* , putri yang halus kulitnya; *ular --* , ular yang kecil; **2** lembut dan tinggi (tentang suara): *suara biduanita itu sungguh --* , suara yang kecil tinggi; **3** mungil dan elok (tentang badan): *burung yang --* burung yang kecil dan elok;<sup>17</sup>

<sup>14</sup> <https://kbbi.web.id/bagai>, diakses pada 28 Mei pukul 00.35 WIB

<sup>15</sup> <https://kbbi.web.id/ide>, diakses pada 28 Mei pukul 00.45 WIB

<sup>16</sup> <https://kbbi.web.id/cipta>, diakses pada 28 Mei pukul 01.02 WIB

<sup>17</sup> <https://kbbi.web.id/seni>, diakses pada 28 Mei pukul 01.10 WIB