

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



Oleh:  
**Adnan Aditya K**  
**NIM 1212331021**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI**  
**JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

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.



Ketua Jurusan/  
Program Studi/Ketua/Anggota

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

## **Judul: Fantasi Memori Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis**

**Oleh: Adnan Aditya K (1212331021)**

### **Abstrak**

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 difantasi 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 difantasi dengan cara membuat deformasi pada setiap figurinya. 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 difantasi kembali dan dapat menjadi mediator untuk membangkitkan kembali memori yang berkesan.

Kata Kunci: memori, fantasi, seni lukis, figuratif

## **ABSTRACT**

*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 basics of human senses of emotions; happiness, sadness/sore, affection and anger. The selection process of those 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 to 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*

### **A. Pendahuluan**

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. 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>

### **1. 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 penginderaan, mengingat emosi, ataupun mengingat dirinya sendiri. Maka, segala aktivitas yang dilakukan oleh manusia akan melibatkan memori baik dalam berpikir, bertindak ataupun memahami sesuatu. Secara Singkat, hal tersebut selaras dengan apa yang disampaikan oleh

---

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

De Porter dan Hernacki yang menjelaskan bahwa memori atau ingatan adalah suatu kemampuan untuk mengingat apa yang telah diketahui.<sup>2</sup>

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.

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 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.

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.

---

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

## 2. Rumusan/Tujuan 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?

### Tujuan:

1. Menjelaskan tentang Fantasi Memori Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis
2. Melalui karya yang disampaikan diharapkan dapat memberikan gambaran tentang pemaknaan tentang memori, dengan merekam jejak dalam wujud lukisan pemikiran ini
3. Wujud Pertanggungjawaban penciptaan karya seni lukis untuk persyaratan menyelesaikan pendidikan strata satu fakultas Seni Rupa Institut Indonesia

## 3. Teori dan Metode

### a. Teori Penciptaan

Penciptaan yaitu menceritakan alur ide/gagasan seorang seniman melalui kekaryaan, langkah awalnya berupa gagasan yang diendapkan kemudian dituangkan menjadi karya melalui tahap-tahap/proses dalam berkarya seni. Mencipta pada dasarnya adalah menciptakan sesuatu. Walaupun proses kelahiran dalam penciptaan itu diwarnai oleh derita, rasa duka atau rasa takut, seluruhnya bermuara pada rasa suka cita. Bargson mengatakan bahwa rasa suka cita itu tampil, maka disitulah orang menjumpai kerja mencipta.<sup>3</sup> Keberhasilan dalam menampilkan sesuatu dalam hal kekaryaan, meskipun itu menyampaikan tentang kesedihan, maka tetap akan melahirkan rasa suka cita. Oleh karenanya, setiap proses penciptaan akan menimbulkan rasa suka cita.

---

<sup>3</sup> Humar Sahman, *Estetika, Telaah Sistemik Dan Historik* (Semarang IKIP Semarang Press, 1993), p. 66

Pada konsep penciptaan ini menggambarkan fantasi memori. Memori yang dihadirkan, berkaitan dengan dimensi perasaan yang dapat memicu munculnya perasaan suka cita, bahagia, marah, kedukaan, trauma, takut, jatuh cinta, kerinduan, atau bahkan hal yang memicu rasa gelisah. Memori dapat bekerja baik dari pengalaman dan persoalan pribadi, atau pun dari melihat dan mendengar pengalaman orang lain. Memori yang memunculkan beragam perasaan tersebut bila dibangkitkan kembali dapat memicu munculnya sensasi rasa yang sama atau bahkan lebih. Memori sendiri dapat bangkit secara otomatis ketika mengamati suatu objek pengelihatan, atau mengalami hal sama yang dirasakan baik melalui indera penciuman, pengecap, peraba, dan pendengaran, kemudian hal tersebut dapat mengingatkan atau membangkitkan memori yang pernah terjadi sebelumnya.

Objek-objek yang mengingatkan tentang suatu memori tertentu, tidak menutup kemungkinan akan memicu munculnya memori untuk orang lain juga. Melalui medium seni, seniman memiliki cara untuk mengabadikan dan membangkitkan kembali pengalaman tersebut baik dengan permainan garis, bentuk, warna, dan simbol-simbol tertentu. Hal tersebut erat kaitannya dengan kenangan atau pengalaman fantasi kreatornya.

Fantasi adalah hal yang berhubungan dengan khayalan atau dengan sesuatu yang tidak benar-benar ada dan hanya ada dalam benak atau pikiran saja. Fantasi adalah kemampuan manusia untuk menciptakan bayangan-bayangan baru melalui imajinasi. menurut Julianto Simanjuntak, fantasi (imajinasi) adalah kemampuan jiwa yang dapat membentuk satu tanggapan baru dengan pertolongan tanggapan yang lama.<sup>4</sup> Berbagai pengalaman dan memori seniman akan mempengaruhi sejauh mana dan bagaimana fantasinya diwujudkan. Konsep yang terendapkan dan akan diwujudkan menjadi karya seni, dialihwujudkan melalui imajinasi yang sesuai dengan pengalaman pribadi

---

<sup>4</sup> Julianto Simanjuntak, *Perlengkapan Seorang Konselor : Catatan Kuliah dan Refleksi Pembelajaran Konselin* (Tangerang : LK3, 2007), p. 108

seniman. Sehingga fantasi untuk menciptakan ini, menjadi hal yang penting juga untuk seniman.

Jadi, dengan fantasi, potongan memori dipadukan dengan tanggapan yang lama untuk diolah kembali menjadi bentuk yang lain. Fantasi juga memungkinkan menciptakan tanggapan baru atas memori untuk membangkitkan memori-memori yang lain. Memori memberi kesan yang berbeda-beda baik suka maupun duka, dan setiap rasa pada kenangan memiliki objek yang menyimpan memori. Hal tersebut yang menjadi landasan dalam pemfantasian objek memori. Sehingga fantasi sangat berperan dalam menafsirkan kembali memori yang sudah ada untuk dibangkitkan kembali dalam karya. Oleh seniman, fantasi yang awalnya hanya berada dalam pikiran diselaraskan dengan konsep karya, kemudian dituangkan menjadi sebuah karya.

b. Metode

Suatu karya seni lukis tercipta melewati proses dalam diri berupa pembacaan dan perenungan. Melalui kepekaan dalam menanggapi fenomena dan imajinasi, suatu ide atau gagasan kemudian dituangkan ke dalam bidang dua dimensional. Ada pun faktor yang mempengaruhi karya yang berasal dari luar diri yaitu, hasil pengamatan dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Pada tahapan awal penciptaan karya, dilakukan penyeleksian terhadap memori-memori yang sudah dipilih untuk diwujudkan ke dalam karya. Pemilihan awal dilakukan dengan cara melihat kembali lingkungan sekitar, berbincang dengan kerabat, membaca kembali catatan, melihat kembali foto-foto, dan mengambil inspirasi dari beberapa situs internet untuk dijadikan referensi perwujudan. Memori tersebut kemudian akan diwujudkan secara simbolis pada lukisan. Simbol di sini adalah perwujudan dari suatu tanda yang mewakili suatu memori tertentu. Perwujudan tersebut dihadirkan dalam bentuk tanda.

Melalui media seni lukis, hasil perenungan dan pembacaan seniman dituangkan secara imajinatif ke dalam karya. Penciptaan karya dihadirkan secara figuratif untuk memudahkan dalam pembuatan objek memori secara simbolis. Simbol sebagai tanda merupakan representasi yang mewakili alam pikiran atau objek<sup>5</sup> Subjektivitas diperlukan untuk menghasilkan karya yang jujur dan personal. Pengalihrupaan wujud objek memori dibahasakan melalui bentuk yang dapat mewakili perasaan dan kenangan tersebut, diwujudkan dalam ungkapan yang naratif dan simbolis, sebagai esensi pengalaman pribadi yang terinkubasi. 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 figurinya. Figur digunakan sebagai bentuk yang disimbolkan untuk merepresentasikan konsep kekaryaan. Seperti boneka yang digambarkan telah usang, figur manusia berkepala stroberi, manusia dengan wujud kaktus. Bentuk yang digambarkan secara simbolis merupakan ungkapan metaforis yang menggabungkan antara figur manusia dan buah-buahan, tumbuhan, binatang dan benda yang mewakili subyek memori tertentu.

Penyeleksian terhadap memori yang sudah dieksplorasi bersumber dari pengalaman pribadi masa lalu, akan menghadirkan bentuk yang representatif dengan konsep, baik secara teks maupun konteks. Karakteristik warna menjadi pertimbangan mendasar dalam pengungkapan bentuk-bentuk karya, mengingat warna mempunyai efek psikologi yang dapat mempengaruhi perasaan manusia. Pembahasan jenis-jenis warna mendasarkan pada teori tiga warna primer, tiga warna sekunder dan enam warna intermediate. Kedua belas warna ini kemudian disusun dalam satu lingkaran. Lingkaran berisi 12 warna ini jika dibelah menjadi dua bagian akan memperlihatkan setengah bagian yang tergolong daerah warna panas dan

---

<sup>5</sup> Benny H. Hoed, *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya* (Depok, Komunitas Bambu 2014), p.9

setengah bagian tergolong daerah warna dingin.<sup>6</sup> Warna primer terdiri dari warna merah, kuning dan biru. Warna- warna ini digunakan di dalam karya di sini untuk mewakili karakter berenergi, bergairah, simbol kegembiraan, cinta, nafsu, dan peringatan berbahaya.

Hijau, biru-hijau, biru-ungu, ungu, merah-ungu. Warna yang menggambarkan rasa ambisius, kemewahan, kesedihan, kesendirian, melankoli, kesetiaan dan pengharapan. Sementara Warna Tersier, adalah warna yang didapatkan dari pencampuran warna sekunder. Warna ini dipilih untuk mendukung dalam menciptakan kesan hampa, kerudakan, duka, klasik dan dramatis. Warna-warna ini yang dipilih untuk mendominasi di beberapa karya.

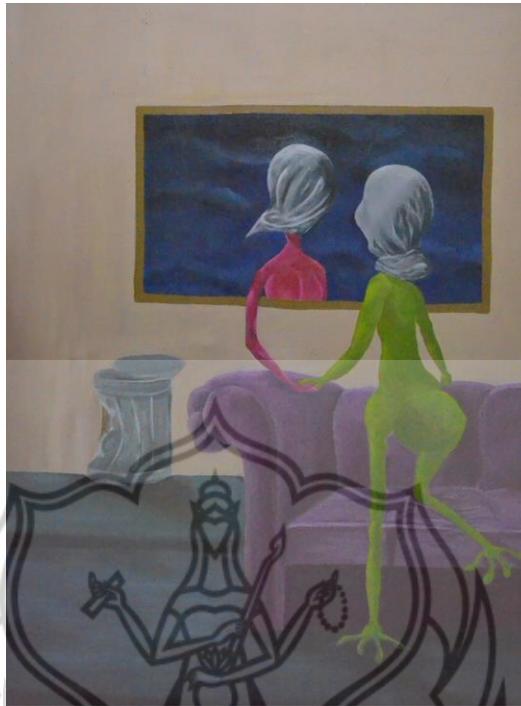
Dalam seni rupa dua dimensi, ruang bersifat semu sedangkan dalam seni rupa tiga dimensi, ruang bersifat nyata. Ruang juga digolongkan menjadi dua yaitu Ruang dalam bentuk nyata, seperti ruangan kamar, ruangan patung. Ruang dalam bentuk khayalan (ilusi) seperti ruangan yang terkesan dari lukisan. Ruang digunakan untuk membangun latar belakang objek utama baik dalam ruangan maupun luar ruangan. Hal ini ditujukan untuk membangun suasana lukisan agar lebih dramatis.

Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya seni lukis ini adalah teknik *opaque*. Teknik ini dipilih untuk mencapai tingkat keartistikan yang diinginkan. Proses pembuatan gradasi pada setiap objek juga dihadirkan dengan cara menumpuk warna, baik dengan teknik kuas agak kering atau dengan kuas lebih basah, disesuaikan dengan kebutuhan. Teknik ini juga biasa disebut sebagai teknik plakat, yang merupakan kebalikan dari teknik transparan. Teknik transparan lebih mengutamakan campuran air lebih banyak, sementara pada teknik *opaque* ini, menggunakan campuran air lebih sedikit, sehingga hasil penggoresan cat ke kanvas menjadi lebih tebal.

---

<sup>6</sup> Sadjiman Ebdy Sanyoto, *Nirmana: Elemen- Elemen Seni dan Desain* (Yogyakarta: Jalasutra, 2009), p. 32

## B. Hasil dan Pembahasan



Gb. 1 Adnan Aditya K, Fana, 120x80cm, cat akrilik pada kanvas, 2018

(Foto:Adnan Aditya K)

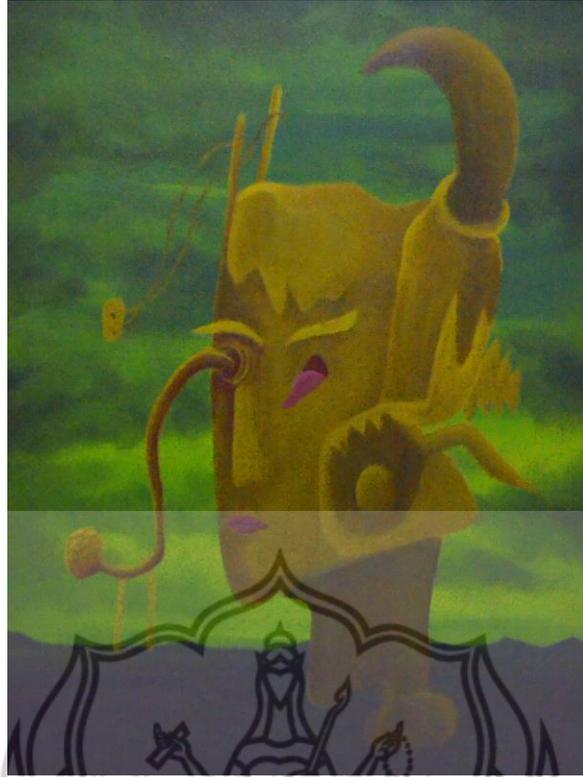
Keinginan untuk memenuhi hasrat kerinduan, merupakan memori yang menarik untuk diabadikan. Keinginan yang fana, disimbolkan dengan bertemunya dua objek fantasi. Dua figur dihadirkan dengan warna komplementer untuk memberikan efek berlawanan, antara harapan dan kenyataan. Harapan diidomkan dengan munculnya salah satu objek dari luar jendela. Pemilihan warna pada latar belakang menggunakan warna-warna sekunder yang dicampur dengan warna coklat, untuk memberikan nuansa yang hangat pada lukisan. Hal ini bertolak belakang dengan figur utama yang digambarkan dengan warna cerah, untuk menonjolkan *center of interest* pada lukisan.



**Gb. 2 Adnan Aditya K, Masa Lalu yang Membayang, 60x80cm, cat akrilik pada kanvas, 2019**

(foto: dokumentasi Adnan Aditya)

Rasa kerinduan terhadap masa lalu yang gemerlap akan kejayaan adalah hal yang lumrah untuk manusia. Baik kejayaan dalam kecerdasan, prestasi, karir atau penampilan. Hanya saja, penting untuk tetap bisa melihat realita yang ada pada saat ini. Kerinduan akan kejayaan masa lalu, sebenarnya juga kerap mendatangi seseorang—pada usia berapapun—yang mulai kehilangan ‘panggunya’. Bayang-bayang kejayaan digambarkan dengan siluet sosok gajah di latar belakang. Sementara sosok membawa bunga merah dimaksudkan untuk menggambarkan sosok yang tetap flamboyant meski terjebak pada hal yang membahayakan tersebut. Karena seseorang yang rindu akan kejayaan, riskan terkena *post-power syndrome*. Hanya saja, tinggal bagaimana membawa kerinduan tersebut tetap untuk kebaikan. Warna coklat ke-abu-abuan pada pijakan duduk, dibuat untuk mengesankan kebijaksanaan, kehormatan dan keberanian untuk mengalah.



**Gb. 3 Adnan Aditya K, Fatamorgana, 60x80cm, cat akrilik pada kanvas, 2019**

(Foto: Dokumentasi Adnan Aditya)

Memiliki waktu untuk sendiri, menjadi hal penting untuk beberapa orang. Bukan hanya saja sekadar memiliki waktu luang untuk beristirahat. Namun benar-benar untuk sendiri, tanpa campur tangan orang lain. Permasalahannya, kesendirian di lingkungan sosial, tidak selalu menjadi mudah. Hanya semacam fatamorgana saja. Figur kepala manusia dengan mulut yang dideformasi mengeluarkan lidah dimaksudkan sebagai metafora tentang campur tangan orang lain yang sebenarnya hanya sebatas gunjingan saja. Warna hijau memiliki asosiasi pada hijaunya alam, sehingga pada lukisan ini digunakan untuk mendominasi warna pada latar belakang sebagai simbol kehidupan, keabadian dan kebangkitan. Figur utama didominasi warna coklat karena warna ini memiliki karakter; kedekatan hati dan kebiksaan, meski warna ini terasa kurang bersih atau cemerlang.

### C. Kesimpulan

Pembahasan mengenai memori cukup luas dan menarik untuk digali, karena setiap manusia memiliki memori, dan memori merupakan bagian dari realitas kehidupan. Hal ini menarik untuk diulas karena dapat memicu ide-ide atau gagasan yang lebih mendalam. Oleh karenanya, mendokumentasikan memori yang sudah diolah kembali dalam bentuk lukisan, merupakan hal yang menarik. Memori yang dihadirkan di dalam karya berkaitan dengan dimensi perasaan yang memicu perasaan dasar manusia yaitu bahagia, sedih, takut, kasih sayang, dan marah.

Perwujudan karya-karya ini merupakan pengalaman pribadi maupun hasil pengamatan terhadap eksplorasi memori dan kenangan di lingkungan pribadi. Seperti dalam karya *Siklus Sepi*, figur manusia yang dipadu-padankan dengan kayu yang mongering, meski berada dalam bak berisi air, menggambarkan tentang rasa kesepian yang luar biasa. Penambahan unsur ruangan berwarna ungu gelap ditampilkan untuk menambah kesan sepi yang lebih dramatis. V

isualisasi lukisan yang disampaikan secara simbolik ini, merupakan salah satu contoh bentuk ungkapan metaforis dari objek yang memiliki memori terkait. Pada perwujudan bentuk tersebut, objek-objek memori difantasikan dengan cara membuat deformasi pada setiap figurnya. Hal ini juga memiliki tujuan untuk menghadirkan 20 karya lukisan figuratif yang artistik dan puitik.

Hasil penciptaan tugas akhir ini menunjukkan bahwa lukisan mampu menjadi media dokumentasi memori memori yang berkesan dengan cara memfantasikan memori itu kembali.

#### D. Daftar Pustaka

- Bobbi De Porter, Mike Hernacki. 2001. *Quantum Teaching*; Terjemahan. Bandung: Kaifa
- Hoed, Benny H. 2014. *Semiotik dan Dinamika sosial budaya*, Depok: Komunitas Bambu
- Sahman, Humar *Estetika. 1993. Telaah Sistemik Dan Historik*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana: Elemen- Elemen Seni dan Desain* Yogyakarta: Jalasutra
- Simanjuntak, Julianto. 2007. *Perlengkapan Seorang Konselor : Catatan Kuliah dan Refleksi Pembelajar Konselin*. Tangerang : LK3
- Suharnan. 2005. *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa:Kumpulan Istilah-Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius

