

## PENUTUP

### A. Kesimpulan

Karya seni tercipta dipengaruhi oleh berbagai macam kondisi, baik itu peristiwa yang dialami oleh perupa, atau bahkan peristiwa yang belum terjadi sama sekali atau bahkan hal-hal sepele yang ada di sekitar kreator. Perupa mengubah sebagian atau keseluruhan dari segala hal yang diamatinya dan menuangkannya dalam karya seni. Proses penciptaan yang dimulai dari munculnya ide hingga perwujudannya, sedikit banyak menemui kendala, baik masalah teoritis maupun hal-hal yang bersifat teknis. Penciptaan karya seni dengan konsep “*recalling memory* dalam *drawing*” mengarah pada ungkapan saya terhadap berbagai macam permasalahan yang berkaitan dengan ego dan ingatan, dimana ingatan pribadi menjadi penggambaran dari sebuah kondisi kejiwaan. Ungkapan tersebut merupakan hasil pengamatan, penghayatan, dan perenungan atas pengalaman empiris terhadap permasalahan pribadi, yang diungkapkan melalui kesadaran imajinasi serta diterjemahkan secara subyektif dalam karya *drawing*.

Penciptaan karya seni lukis dengan konsep ingatan semasa kecil merupakan proses eksplorasi tema, media, dan visual bagi penulis yang ke depannya diharapkan akan berkembang lebih jauh dan lebih detail berdasarkan eksplorasi, pengalaman, penggalian, pemikiran dan riset lebih lanjut.

*Drawing* dipaparkan secara jelas, baik secara visual maupun tema, sehingga karya yang diciptakan dapat dikaji ulang baik secara makna maupun tujuan. Karya *drawing* yang diciptakan murni dari ungkapan penulis dalam

menerjemahkan berbagai persoalan yang memberikan inspirasi, serta melalui berbagai macam dorongan yang merangsang penulis untuk berproses kreatif. Hal tersebut sebagai sarana untuk menghilangkan kegelisahan yang muncul ketika mengalami kondisi kejiwaan yan resah dan takut akibat kenangan yang tiba-tiba muncul.

Pencapaian gagasan diwujudkan dalam karya *drawing*. Karya-karya diproses melalui berbagai macam pertimbangan, mulai dari metode pembentukan, berbagai macam alat dan bahan pendukung sampai dengan teknik penggarapannya.

Ide bentuk dari konsep penciptaa karya yang dibangun adalah karya dua dimensi berupa lukisan dengan pengubahan bentuk yang menggambarkan berbagai macam persoalan tentang kenangan.

Penyajian karya-karya *drawing* dipresentasikan dalam bentuk pameran, dimana jenis karya satu dengan yang lainnya dapat saling mendukung, sehingga merepresentasikan suatu gambaran tentang ingatan dalam suasana seni kekinian.

## B. Saran-saran

Problematika hidup tiap orang amat beragam. Persoalan seperti ingatan dan segala yang terkait dengan psikologi ingatan mungkin telah banyak diangkat dan dijadikan inspirasi seniman-seniman lain, tapi saya yakin tiap individu memiliki pengamatan dan sudut pandang yang berbeda dalam memaknai serta merepresentasikan ulang hal tersebut.

Karya yang saya buat semoga tidak hanya dapat dinikmati secara visual saja, namun juga dapat memberikan kontribusi wacana bagi yang mengapresiasinya.

Harapan saya karya ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian lain yang memiliki garis permasalahan yang terkait.



## KEPUSTAKAAN

### **A. Buku**

- Ahmadi, Abu. 2003. Psikologi umum. Jakarta: Rineka Cipta
- Atkitson, Rita L, Richard C Atkitson dan Ernest R. Hilgard. 2004. *Pengantar Psikologi*. (Alih Bahasa: Nurdjannah Taufiq dan Rukmini Barhana). Jakarta :Erlangga.
- Baddeley, Alan D. 2004. *The Essential Handbook of Memory Disorders for Clinicians: chapter 1: The Psychology of Memory*. UK: Department of Psychology, University of York.
- Bandem, I Made. 1998. *Metodologi Penciptaan Seni: Kumpulan Bahan Mata Kuliah*. Yogyakarta: Program Pascasarjana ISI Yogyakarta.
- Bould, Mark. 2005. "Cyberpunk", dalam "A Companion to Science Fiction". Wiley-Blackwell.
- Dillistone, F.W. 2002. *The Power of Symbol*. Yogyakarta: Kanisius.
- Elizabeth Guffey and Kate C Lemay. 2014. "Retrofuturism and Steampunk," *The Oxford Handbook to Science Fiction*. Oxford University Press,
- Hirsten, W.S. and Ramachandran, V.S. 1999. "The Science of Art", dalam *Journal of Consciousness Studies*, 6, No. 6-7. San Diego: University of California.
- Kapadia, Mahesh. Daya Ingat: Bagaimana Mendapatkan Yang Terbaik. 2003. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Kartika, Dharsono Sony. 2004. Seni Rupa Modern. Bandung: Rekayasa Sains.

- Ketterer, David. 1992. *Canadian Science Fiction and Fantasy*. Canada: Indiana University Press.
- Marianto, M Dwi. 2002. *Seni Kritik Seni*. Yogyakarta: Lembaga penelitian ISI Yogyakarta.
- , 2011. *Menempa Quanta Mengurai Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI.
- Pedoman Penulisan Tesis Edisi IV. 1991. Yogyakarta: PPS ISI.
- Sidharta, Arief dan Indrawati. 2009. *Benda, Sifat dan Kegunaannya*. Bandung : Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam ( PPPTK IPA ).
- Rustarmadi. 2005. *Gambar Bentuk*. Surabaya: UNESA Press
- Sidik, Fadjar. 1978. *Diktat Kritik Seni*, STSRI-ASRI, Yogyakarta.
- Sidik, Fadjar & Aming Prayitno. 1979. *Desain Elementer*. Yogyakarta: STSRI ASRI.
- Slusser, George E., dan Shippey, Tom. 1992. *Fiction 2000: Cyberpunk and the Future of Narrative*. USA: University of Georgia Press.
- Smiers, Joost. 2009. *Art Under Pressure, memperjuangkan keaneragaman budaya di era globalisasi*. Yogyakarta: Insist Press Yogyakarta
- Simpson, Ian. 2004. *The Complete Drawing Course*. Singapore: Page One Publishing private Limited
- Sumarjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB
- Susanto, Mike. 2002. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yoyakarta: Kanisius.

- Sutanto, T., dkk. 1995. *Drawing: The Ignored Art*. Jakarta: The Jakarta Post
- Vandermeer, Jeff dan S. J. Chambers. 2011. "The Steampunk Bible". New York: Abrams Image.
- Walgito, Bimo. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi.
- Weiner, B. (1968). "Motivated forgetting and the study of repression". *Journal of Personality* 36 (2): 213–234.

## B. Kamus

- Drever, James. 1986. *A Dictionary of Psychology*. Michigan University: Penguin books.
- Kamus Bahasa Indonesia. 2008. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional jakarta.
- Vanden Bos, Gary R. 2006. *APA dictionary of psychology IV*. Washington, DC: American Psychological Assosiation.
- Oxford Dictionary of English*: Third Edition . 2010. England: Oxford Unniversity Press.

## D. Webtografi

- <http://www.aktivasicakra.com/>. Diakses 10 Juli 2015
- Yasraf Amir Piliang, 2010.  
Sastra dalam Hiper-sains dan Teknologi: Antara Utopia, Distopia dan Hiper-topia  
Diakses 7 Juli 2015

“Ingatan dan MemoriOtak”..<http://anangku.blogspot.com/2008/09/ingatan-dan-memori-otak.html>. Diakses 20 Desember 2014.

DediWahyudi.“SeputarIngatan(Memory)”. *Online*.<http://podoluhur.blogspot.com/2009/02/seputar-ingatan-memory.html>. Diakses 20 Desember 2014.

<http://indonesiaartnews.or.id/artikeldetil.php?id=22>. Diakses 7 Juli 2015

<http://hendra-himawan.blogspot.com/2011/11/jula-juli-romy-kidung-visual-dan.html>. Diakses 8 Juli 2015

<http://ceritarakyat-rafi.blogspot.com/2012/04/jenis-jenis-cakra-manusia-dan-fungsinya.html>. Diakses 8 Juli 2015

<http://saucerstone.blogspot.com/2011/08/steampunk.html> . Diakses 26 Juli 2015

<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/steampunk>. Diakses 26 Juli 2015

<https://www.mail-archive.com/lensa@yahoogroups.com/msg00350.html> . Diakses 2 Agustus 2015