

VISUALISASI MIMPI DAN IMPIAN



MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013

UPT PERPUSTAKAAN	ISI YOGYAKARTA
NOV	A.346/H/S/2014
KLAS	
TERIMA	21 Jan 2014

VISUALISASI MIMPI DAN IMPIAN



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

Yucki Winduajie



KT014238

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013**

VISUALISASI MIMPI DAN IMPIAN



Yucki Winduajie

NIM: 0711839021

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
2013

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :
VISUALISASI MIMPI DAN IMPIAN diajukan oleh Yucki Winduajie, NIM
0711839021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni
Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim
Penguji Tugas Akhir pada tanggal 1 juni 2013 dan dinyatakan telah memenuhi syarat
untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



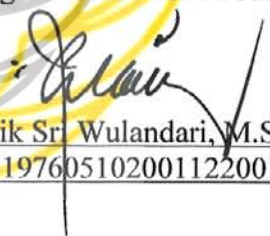
Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum
Nip. 194906131974122001

Pembimbing II/Anggota




A.C. Andre Tanama, M.Sn.
Nip. 198203282006041001

Cognate /Anggota/ Ketua
/ Program Studi/ Ketua Jurusan



Wiwik Sri Wulandari, M.Sn
Nip. 197605102001122001



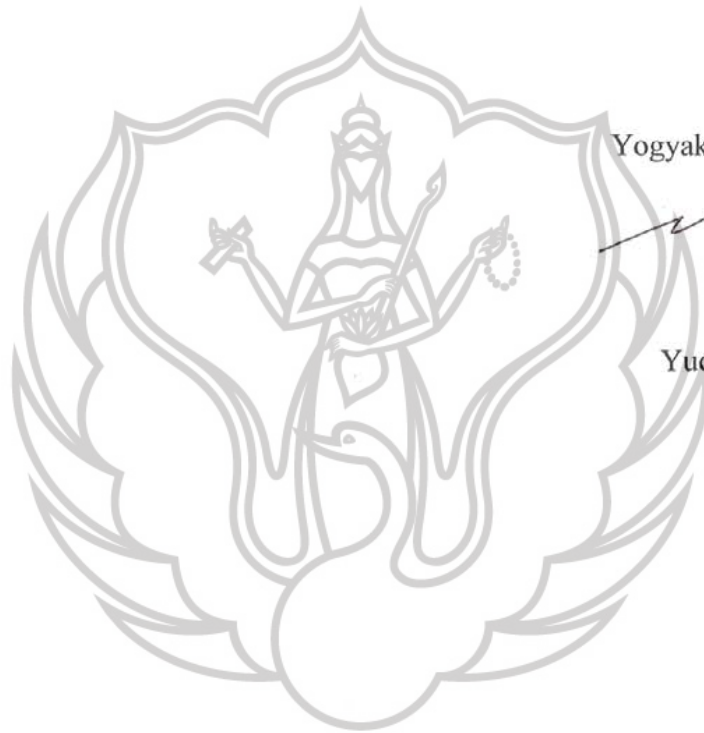
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des.
Nip. 195908021988032001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 1 Juni 2013

A handwritten signature in black ink, which appears to read 'Yucki Winduajie', is written over the watermark logo.

Yucki Winduajie



*Untuk kedua orang tuaku,
yang mencintai secara sederhana dan tanpa syarat*



"Kamu tidak akan pernah mendapatkan apa yang kamu mau jika selalu
membiarkan orang lain mendahuluiimu"

(Sheldon J. Plankton)

KATA PENGANTAR

All that we see or seem is but a dream within a dream (semua yang kita lihat atau yang terlihat hanyalah mimpi di dalam mimpi). Sepenggal bait sajak indah berjudul *A Dream Within A Dream* yang ditulis oleh penyair Amerika Edgar Allan Poe sepertinya menceritakan bahwa kehidupan ini hanyalah bentuk-bentuk surealis yang kadang kembali menjelaskan bayang ilusi pada kenyataannya.

Barangkali ini adalah bagian dari mimpi, menyelesaikan tugas akhir dan mengenakan toga di hari yang bersejarah itu. Entahlah, sebuah mimpi kadangkala sangat mirip dengan realita. Bahwasannya manusia dikembalikan dalam kesadaran tak selamanya seluruh dunia harus diketahui. Bahwa apa yang diketahui hanya sebagian kecil dari dunia.

Pemikiran-pemikiran seringkali menghadirkan pertanyaan yang menjebak diri sendiri pada situasi yang tidak nyaman. Ketidaknyamanan psikologis yang mengusik alam bawah sadar melampaui batasan normal manusia pada umumnya. Sungguh indah jika itu semua menjadi sebuah impian, setiap hari adalah istimewa, setiap hari adalah siksaan, setiap hari adalah belajar.

Sesuatu yang membedakan itu disebut hasil. Pikiran yang kurang lebih tepat namun cacat. Sesuatu yang membedakan seharusnya apa yang disebut hasil ditambah proses, sebuah kata yang kadang terlupakan. Sebenarnya proseslah yang menentukan hasil bukan sebaliknya.

Proses jugalah yang menghadirkan penulis diantara mereka-mereka yang teramat baik. Ijinkanlah untuk mengatakan ucapan terima kasih kepada mereka semua yang sejatinya telah banyak membantu.

Alhamdulillahirabbil'amin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang membuat semua menjadi mungkin. Shalawat serta salam selalu terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah menuntun manusia kejalan yang benar dan penuh keridhaan Allah SWT. Atas berkat dan rahmat- Nya pada akhirnya karya Tugas Akhir (TA) yang dalam prosesnya penuh pemikiran dan perjuangan dapat terselesaikan. Tak lupa kepada orang-orang paling berjasa, penulis haturkan kata terima kasih ini :

- Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum., selaku pembimbing I yang teramat baik, teliti dalam memberikan arahan dan membebaskan setiap pikiran-pikiran liar untuk sebuah kemajuan.
- A.C. Andre Tanama, S.Sn., M.Sn. selaku pembimbing II yang telah memberikan saran dan kritiknya serta semangat dan bantuannya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Seni Rupa Murni merangkap Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang juga sebagai *Cognate* penulis.
- Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Deni Junaedi, S.Sn., M.A. selaku dosen wali atas waktu serta bimbingan pada masa studi di Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia.

- Prof. Dr. A. M. Hermien Kusmayati selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Para dosen pengampu beserta seluruh jajaran staf Seni Murni, Institut Seni Indonesia.
- Kedua orang tua tercinta, mama saya Indriyati Purwaningsih atas rentetan do'a yang tiada henti, papa saya H. Edy Sulistiya, yang selalu memberikan motivasi serta semangat.
- Adik adikku tersayang yang telah rela menjadi model karya, dan juga memberikan dukungan serta semangat, Berliana Fariza serta Yudha Hanif Lisandri.
- Saudara penulis yang telah banyak menyemangati, Pakde Djarot dan Bude Eny terima kasih atas bantuan semangat dan materinya, utik dan akung atas segala daya upayanya dalam memohon doanya kepada Allah SWT untuk kesuksesan penulis, mbah uti kidul atas kesabaran dalam membimbing, mbak Tia, mbak Dita, bang Inaz, abang Keane, om Pur, tante Asih, Bu Aan, Om no, Icha, Lina, Alya, Safa, om Ratno dan keluarga, om Manto dan keluarga, Mbak Atik dan keluarga, om Sulis dan keluarga, mbak Tari, om Wawan, om Bardi dan keluarga
- Setiap di antara kita pasti hidup diantara persahabatan yang hangat, Kelompok Tangan Reget (bung Rizal, Yanwar, Ungki, Fakri, Angga, Daud, Yayan, Eko, Arfan, Candra, Ipul, Arfan), Paijem, dedi Jinten, Paijo, Adit Chucky, Dicki, Rio, Andi Bler, Tori, Omen, Laili Mutoharoh, Goenk, Jafin, Ardiansyah, Panjul, Faiz, Mendrenk, Muhalli, Wahid, Kebo, Nana,

Fadhil, Latul, Didung, Paksi, Uchil, Siti, Joy Untoro, Dani, mas Badari, lek Toyo, Yasari Amin, lek Sar (Sartekong), (alm) Manul, Pak rame, Pak min, Pak Karman, Pak Gun, Pak bardi. Para Inspirator yang mengingatkan bahwa penulis tidak pernah sendiri.

- Laptop penulis yang selalu memutar lagu-lagu dan film menarik dikala bosan.
- Teman-teman senasib sepenanggungan dalam mengerjakan Tugas Akhir, dan semua orang yang turut andil tetapi tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Ucapan terima kasih saja mungkin tidak akan pernah cukup untuk mengurai semuanya.

Dalam proses pembuatan karya yang berjumlah 20 ini, tentunya mengalami banyak hambatan dan rintangan sehingga membutuhkan pemikiran dan perjuangan yang keras untuk menyelesaikannya. Setelah melalui proses yang cukup panjang, pada akhirnya karya-karya tersebut dapat terselesaikan. Bagaimanapun juga penulis menyadari karya-karya yang dihasilkan jauh dari kesempurnaan. Untuk itu dengan segala kerendahan hati akan menerima saran dan kritik dari segala pihak demi kesempurnaan karya-karya tersebut.

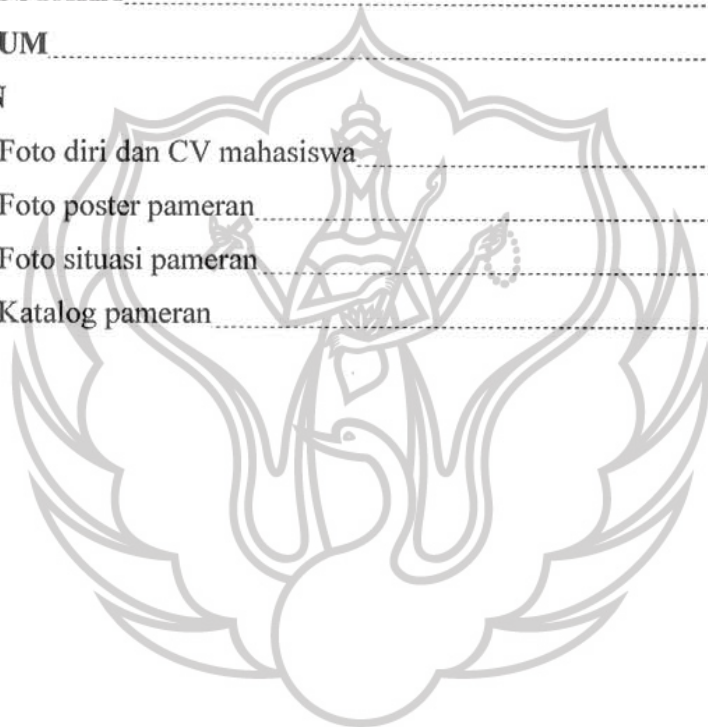
Sebuah harapan semoga karya-karya yang dihasilkan menjadi referensi bagi para pecinta seni dan masyarakat umum lainnya. Akhir kata semoga hasil jerih payah ini dapat bermanfaat bagi semuanya, Amin.

Yogyakarta, 1 Juni 2013

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan dan Manfaat	8
1. Tujuan	8
2. Manfaat	9
D. Pengertian Judul	9
BAB II. KONSEP	11
A. Konsep Penciptaan	11
B. Konsep Perwujudan	23
C. Konsep Penyajian	32
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN	36
A. Bahan	36
B. Alat	39
C. Teknik	43
1. Teknik <i>silkscreen/sablon</i>	43
2. Teknik <i>Etching/Etsa</i>	44

D. Tahap Pembentukan.....	44
1. Persiapan (<i>preparation</i>).....	44
2. Pengeraman (<i>incubation</i>).....	44
3. Pemunculan karya (<i>Insight</i>).....	47
BAB IV. TINJAUAN KARYA	62
BAB V. PENUTUP	104
1. Kesimpulan.....	104
2. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA	108
GLOSSARIUM	111
LAMPIRAN	
A. Foto diri dan CV mahasiswa.....	122
B. Foto poster pameran.....	127
C. Foto situasi pameran.....	128
D. Katalog pameran.....	131



DAFTAR GAMBAR

1. Gambar Foto Acuan

Gambar 1. Pablo Picasso , <i>Le Reve</i> , Oil on Canvas, 130x 97cm, 1932.....	21
Gambar 2. Shepard Fairey , <i>Hope</i> , Stencils on paper, 60 x 40cm, 2008.....	22
Gambar 3. A.S Virdi , <i>Rabindranath Tagore</i> , Acrylic on Canvas, 60 x 50cm, 4x20cm, 2006.....	25
Gambar 4. E.C. Segar , <i>The Thimble Theater</i>	27
Gambar 5. William Kentridge , '' <i>What will come (has already come</i> '', steel table, cylindrical steel mirror, 35mm animated film transferred to video, 8:40 min, 41 1/4 x 48 x 48". 145120cm, 2006.....	31
Gambar 6. Cara kerja	33
Gambar 7. Cara melihat #1	34
Gambar 8. Cara melihat #2	35

2. Gambar Proses Pembentukan Karya

a. Persiapan alat dan bahan	
Gambar 9. Bahan yang digunakan	39
Gambar 10. Alat-alat yang digunakan	42
b. Pengeraman (incubation)	
Gambar 11. Membaca literature	45
Gambar 12. Proses browsing	46
Gambar 13. Berdialog	46
c. Pemunculan karya	
Gambar 14. Desain karya #1	47
Gambar 15. Desain karya #2	48
Gambar 16. Desain karya #3	48

Gambar 17. Desain karya #4	49
Gambar 18. Desain karya #5	50
Gambar 19. Mengoleskan <i>screen emulsion</i>	50
Gambar 20. Menempelkan desain	51
Gambar 21. Proses penyinaran	52
Gambar.22. Proses penyemprotan	53
Gambar 23. Hasil <i>afdruk</i>	54
Gambar.24. Merekatkan lakban	55
Gambar.25. Menyiapkan plat	55
Gambar 26. Proses sablon	56
Gambar 27. Hasil sablon	57
Gambar 28. Proses pengasaman	58
Gambar 29. Proses membubuhi tinta	59
Gambar 30. Proses pencetakan	60
d. Gambar foto karya	
Gambar 31. <i>Bite the Line, silkscreen, etching on paper,</i> 30,4 cm x 18,5 cm x 18,5 cm, 2013	65
Gambar 32. <i>Blinded Monalisa, silkscreen, etching</i> <i>on paper, 53,5 cm x 19,2 cm x 29 cm, 2013</i>	67
Gambar 33. <i>Self Fulfilling Prophecy, silkscreen,</i> <i>etching on paper, 36 cm x 35,5 cm, 2013</i>	69
Gambar 34. <i>Deadline, silkscreen, etching on paper,</i> 35 m x 21,5 cm x 21,5 cm, 2013	71
Gambar 35. <i>Human Mirror, silkscreen, etching</i> <i>on paper, 45,8 cm x 33 cm (2 panel), 2013</i>	73
Gambar 36. <i>Filosofi Topeng, silkscreen, etching</i> <i>on paper, 30,5 cm x 25 cm x 25 cm, 2013</i>	75
Gambar 37. <i>Lesson, silkscreen, etching on paper,</i> 35,5 cm x 36 cm (lima panel), 2013	77
Gambar 38. <i>Sleep Paralysis, silkscreen, etching on paper,</i>	

16 m x 50,7 cm x 8,5 cm, 2013	79
Gambar 39. <i>Banging your head with a creative thought, silkscreen, etching on paper,</i> 30,5 cm x 25 cm x 25 cm, 2013	81
Gambar 40. <i>Life Trilogy (child, adult and old), silkscreen, etching on paper,</i> 45,5 cm x 124 cm, 2013	83
Gambar 41. <i>Belahan Jiwa, silkscreen, etching on paper,</i> 79,7 cm x 45,5 cm x 45,5 cm dan 57,8 cm x 42 cm, 2013	85
Gambar 42. <i>Milestone, silkscreen, etching on paper,</i> 79,7 cm x 45,5 cm x 45,5 cm dan 57,8 cm x 42 cm, 2013	87
Gambar 43. <i>Belajar Melompat, silkscreen, etching on paper,</i> 79,7 cm x 45,5 cm x 45,5 cm dan 82,5 cm x 31,5 cm, 2013	89
Gambar 44. <i>Bertemu Untuk Menutup mata, silkscreen, etching on paper,</i> 65 cm x 96,5 cm x 28 cm, 2013	91
Gambar 45. <i>Twin Symbol, silkscreen, etching on paper,</i> 45 m x 71, 5 cm x 11 cm, 2013	93
Gambar 46. <i>Konsep Keilahian, silkscreen, etching on paper,</i> 12,5 cm x 34 cm x 25,5 cm, 2013	95
Gambar 47. <i>Proses, silkscreen, etching on paper,</i> 67,7 cm x 232 cm x 37 cm, 2013	97
Gambar 48. <i>The Hard Worker (mother series), silkscreen, etching on paper,</i> 33 cm x 46 cm, 2012	99
Gambar 49. <i>Kisah sebuah wajah, silkscreen, etching on paper,</i> 30,5 cm x 43,5 cm, 2011	101
Gambar 50. <i>Courtesy level, silkscreen, etching on paper,</i> 30,5 cm x 43 cm, 2012	103
e. Foto situasi pameran	
Gambar 51. Situasi pameran #1	128
Gambar 52. Situasi pameran #2	128
Gambar 53. Situasi pameran #3	129

Gambar 54. Situasi pameran #4	129
Gambar 55. Situasi pameran #5	130
Gambar 56. Situasi pameran #6	130



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Seni adalah warna dan sumber dari segala kreativitas umat manusia. Kemampuan untuk menghiasi dan mewarnai dunia tersebut tak lepas dari peranan mimpi dan impian. Seni adalah bahasan abstrak yang sulit untuk diterjemahkan tolok ukur keindahannya. Manusialah yang berusaha untuk membangun dan merangkai seni menjadi sesuatu yang terbatas. Hanya dalam mimpi dan impian, ruang imajinasi seni akan terus berkembang. Porsi terbesar kehidupan manusia ada dalam pikirannya yang meliputi juga impiannya. Impian ibarat katalis bagi otak manusia untuk menghasilkan karya seni. Impian juga berhubungan erat dengan realitas, tindakan dan masa depan manusia, sedangkan daya jangkau mimpi mempunyai wilayah yang berbeda. Mimpi lebih kepada alam bawah sadar, absurditas dan masa lalu. Sebuah simbolisasi akan bentuk- bentuk lampau dari daya pikiran dan imajinasi manusia.

Bagi seorang seniman, mimpi dan impian lekat dalam proses kreatif mereka. Tanpa impian, motivasi dan imajinasi liar tak akan pernah keluar menjadi sebuah visualisasi yang fenomenal. Begitu juga hakekatnya sebuah mimpi adalah penjabaran realitas simbolik yang tersaji tanpa disengaja. Mimpi tidak dapat diciptakan secara sadar pun tak memiliki norma didalamnya. Keduanya dapat saling melengkapi satu sama lain.

Ketertarikan untuk memvisualisasikan impian dan mimpi penulis, serta orang-orang yang pernah menceritakan mimpi dan impiannya kepada penulis. Menceritakan impian para manusia hebat yang telah sukses di bidang yang berbeda-beda. Hidup dalam berbagai situasi dan berinteraksi dengan banyak orang, serta tumbuh dalam keluarga yang mempunyai minat baca yang tinggi, menularkan kebiasaan istimewa itu kepada penulis. Impian dan khayalan penulis menjadi lebih berkembang. Beberapa impian yang terpendam karena belum terlaksana, akhirnya mengendap menjadi mimpi dengan segala visualisasi absurdnya. Kegemaran penulis mengoleksi artikel unik, *ebook pdf* dan berbagai macam jenis film juga turut serta memberikan andil yang besar.

Imajinasi dan daya khayal penulis kadang menjadi sangat liar. Kapasitas otak manusia sangatlah terbatas, tetapi penulis yakin imajinasi dan mimpi manusia tiada batas. Seniman juga adalah makhluk sosial sebagaimana manusia pada umumnya yang selalu berinteraksi. Melalui proses interaksi tersebut, penulis juga mendapatkan berbagai macam ilmu maupun mengetahui impian dari orang lain yang terkadang sulit dinalar oleh akal sehat.

Semua masukan tersebut adalah ide yang menunggu untuk dieksekusi. Ketertarikan penulis untuk memvisualkan berbagai realitas dan pengalaman spiritual yang dapat penulis serap, supaya masyarakat tahu bahwa impian manusia dapat sangat unik, serta mimpi manusia kadangkala adalah hal yang nyata. Penulis juga pernah membaca sebuah kisah inspiratif, yang sampai sekarang pun masih membuat kagum penulis. Siapa yang tidak kenal dengan Bill Gates sang multi jutawan dari usaha perangkat lunak *Microsoft*, impian

masa kecilnya cukup ambisius yaitu dapat menguasai dunia seperti film kartun kesukaannya. Nyatanya, saat ini Bill Gates mampu menguasai dunia walaupun dengan cara yang berbeda.

Ataupun kisah nyata tentang Edgar Cayce yang penulis kutip dari buku terbitan Kanisius dengan judul *Tafsir Mimpi* karya Richard Craze yang merupakan terjemahan dari buku berjudul *A History of Dream Analysis*:

“Edgar Cayce (1877- 1945) mungkin adalah seorang pemimpi spektakuler pada zaman ini. Dia dikenal sebagai “Nabi yang tertidur”. Cayce dapat mendiagnosis penyakit, menulis resep pengobatan, dan dengan tepat menggambarkan orang yang belum pernah dilihatnya ketika dia tidur atau dalam keadaan tak sadarkan diri. Cayce menggunakan metode terawang jauh selama 43 tahun dan ketika dia meninggal, dia telah mengumpulkan sekitar 30.000 laporan diagnosis dan studi kasus yang berisi dari pengakuan dari pasien dan dokter yang mengakui keakuratan diagnosis dan pengobatan yang dilakukannya. Cayce juga menggunakan kemampuan *psychic* untuk membantu polisi mengidentifikasi dan menangkap penjahat”.¹

Mimpi ataupun impian adalah hal yang pasti dimiliki oleh manusia, bahkan orang buta sekalipun juga bermimpi. Walaupun mereka tidak dapat melihat visualisasi nyata, tetapi bermimpi tentang suara, sentuhan dan emosi yang dirasakan. Memang sulit bagi orang normal untuk dapat memahami, tapi keinginan tubuh untuk tidur dan bermimpi sedemikian kuatnya sehingga dapat mengatasi segala macam hambatan fisik manusia. Dalam hal lain, penulis juga mempunyai fantasi liar tentang mimpi. Fantasi tentang mimpi dan impian makhluk hidup lain seperti hewan maupun penggambaran mimpi dari benda mati seperti kursi dan meja jika mereka dapat bermimpi. Mungkin dalam

¹ Richard Craze, *Tafsir Mimpi (A History of Dream Analysis)*, Terjemahan: L. Sugiri S.J. (Yogyakarta: Kanisius, 2009), p. 44.

konteks di atas, penulis hanya mencoba menghadirkan dalam bingkisan parodi *satire* untuk menyindir segala kejadian yang terdapat dalam dunia manusia.

Dalam hal lain, berawal dari ketidak sengajaan melihat karya 3-D art karya Julian Beever, Kurt Wenner serta Itsvan orosz yang membuat kagum penulis, pada saat itu juga merasakan bahwa perlunya mencari alternatif lain dalam konsep penyajian seni grafis supaya dapat melakukan terobosan yang berguna dalam pengembangan dan kemajuan seni grafis itu sendiri. Selain itu, pada seni 3-D art yang penulis buat tergolong *anamorphic* art, penulis belum pernah melihat seniman menggunakan teknik seni grafis dalam proses pembuatannya. M.C Escher seorang *Printmaker* yang tekun menciptakan karya seni grafis 3-D, bermain-main dalam tataran *Impossible constructions* (konstruksi yang mustahil), *explorations of infinity* (eksplorasi tanpa ujung) dan *tessellations* (mozaik ritmik yang tidak tumpang tindih, tanpa celah serta membentuk dimensi). Oleh karena itu, perlunya langkah nyata dengan melakukan berbagai macam eksperimen yang menguras waktu, tenaga serta materi untuk mewujudkan karya ini, seperti membuat eksperimen pustek dari besi yang penulis sadari masih terdapat banyak kelemahan dalam berbagai sisinya.

Pada proses selanjutnya, penulis melakukan beberapa pengembangan pada karya, dengan mengacu kepada literatur tentang Joseph Plateau seorang fisikawan asal Belgia yang mengembangkan ilusi dari gambar yang bergerak. Dikarenakan karya seperti ini membutuhkan alat bantu, maka dari itu penulis berpikir dan pada akhirnya melalui berbagai pertimbangan menemukan

sebuah solusi dengan menggunakan alat bantu terbuat dari kayu yang penulis rasa lebih cocok daripada besi. Ide diatas muncul melalui pertimbangan wilayah dimana tempat tinggal penulis sewaktu SMP dahulu adalah tempat dimana terdapat banyak tukang kayu. Namun sebenarnya tidak semudah itu menemukan seorang tukang kayu yang dapat membuat instalasi tersebut, karena pada dasarnya tukang kayu hanya memiliki *basic* sebagai pembuat benda mati yang tidak bisa bergerak seperti lemari dan kursi, sedangkan instalasi pendukung karya ini membutuhkan mekanisme kinetik yang penulis rancang sendiri.

Mimpi dan impian sepertinya mirip, tapi ada perbedaan mendasar yang menjadikannya sangat berbeda. Mimpi merupakan bunga tidur yang menemani waktu tidur seseorang, namun mimpi biasanya berhenti sebatas itu, amat jarang mimpi yang dapat menjadi kenyataan. Sedangkan impian mungkin lebih dekat dengan pengertian visi, harapan dan cita-cita, karena itu impian tidak berhenti pada angan-angan seseorang. Kemungkinan impian menjadi kenyataan merupakan pilihan bagaimana seseorang berupaya mewujudkannya. Tantangan bagi manusia adalah untuk memperkaya impian dan bukan mimpi.

Impian atau tujuan hidup adalah sebuah topik yang hampir pasti dapat ditemukan pada seminar motivasi dan buku-buku pengembangan diri. Bahkan ada pelatihan khusus tersendiri yang menyangkut cara untuk merealisasikan impian. Oleh karena itu, impian pasti memiliki arti penting. Sebenarnya apa arti penting dari sebuah impian? Mengapa impian ini sebegitu pentingnya

sampai-sampai hampir semua buku motivasi maupun pengembangan diri, motivator-motivator, tokoh besar, tokoh sukses selalu menempatkan impian dalam kedudukan yang tinggi. Oleh karena itu, bahkan saat ini penulis sendiri mendorong teman-teman untuk bermimpi besar. Mario Teguh dalam bukunya *Mario Teguh Leadership Golden Ways* mengatakan:

“Kita Berangkat bekerja untuk mencapai keberhasilan. Tetapi ada yang berangkat hanya agar tidak terlambat, agar tidak dimarahi, atau agar kelihatan ada. Apakah alasan anda seperti itu? Sadarilah bahwa anda hanya sepenting alasan anda. Semakin kuat alasan anda, akan semakin kuat upaya anda. Maka berhentilah sejenak dan pikirkan alasan bagi kerja keras anda, alasan bagi semua beban yang anda pikul. Ketahuilah bahwa seseorang belum sepenuhnya hidup, sampai dia mengetahui apakah kehidupannya dan apakah impiannya”.²

Bagi penulis, impian adalah hal yang paling esensial dalam hidup. Impian memberikan hidup sebuah makna dan warna untuk dijalani.

Sedangkan mimpi walaupun hanya sebagai bunga tidur kadangkala menjadi obat haus dahaga seseorang terhadap sesuatu yang mustahil ditemui dan ulangi di dunia nyata. Pada saat seseorang merasakan kangen yang luar biasa kepada orang terkasih yang telah tiada, hanya di dalam mimpi mereka dapat bercengkerama. Ketika seseorang ingin membenahi hal di masa lalu yang terlewat, dengan ajaib mimpi menyajikan hal itu kepadanya. Maka akan sangat sempurna jika mimpi dan impian dapat terealisasi secara bersamaan.

Seperti yang dikatakan Sigmund Freud bahwa peran mimpi menurutnya:

“Mimpi sebagai pemenuhan keinginan terlarang dengan berhalusinasi. Pada umumnya mimpi itu berpola seksual atau agresif yang masih tertinggal dalam alam bawah sadar sejak masa kanak-kanak. Karena

² Mario Teguh, *Leadership Golden Ways*, (Jakarta: Mario Teguh Publishing House, 2009). p. 172

keinginan itu dianggap berbahaya oleh sensor (*super ego*), keinginan ini diungkapkan dalam mimpi secara terselubung atau simbolis. Mimpi juga memiliki 2 aspek isi tersembunyi (keinginan yang ditekan) dan isi terbuka (mimpi itu sendiri). Bermimpi tentang cerobong asap artinya bermimpi tentang penis yang ereksi, sedangkan gua berarti vagina. Dengan kata lain lambang mimpi merupakan kode dan biasanya itu cukup cerdas untuk menerobos jaringan ketat yang dipasang sensor. Kegiatan subversif ini diperlukan untuk membiarkan orang bisa tertidur lelap. Tanpa “teknik menyelubungi” ini, isi mimpi akan sangat mengganggu si pemimpi. Mimpi bukanlah sang pengganggu tidur, melainkan sang penjaga tidur”.³

Sedangkan pendapat lain datang dari buku *Memories, Dreams, Reflections* yang ditulis oleh Carl Gustav Jung penemu psikologi analitik, yang teori tentang mimpinya selama ini menjadi perbandingan dengan teori mimpi Freud. Jung mengatakan:

“Mimpi adalah sebuah pintu kecil yang tersembunyi didalam ceruk jiwa paling dalam dan paling rahasia, terbuka untuk jiwa pada dunia malam kosmis, jauh sebelum munculnya kesadaran ego, dan akan menetap di jiwa, tak peduli seberapa jauh kesadaran ego akan memperluas dirinya”.⁴

Kadangkala mimpi dan impian membawa seseorang kepada visualisasi yang berbeda dari dunia nyata. Memberikan ketenangan ataupun rasa takut yang luar biasa. Impian dapat dikatakan adalah tujuan hidup seseorang. Hidup layaknya sebuah *puzzle*. Selama hidup sampai nanti manusia kembali ke sisi-Nya, akan terus menerus menyusun *puzzle* tersebut. Apabila hidup bagai bermain *puzzle*, maka impian serta tujuan hidup seseorang adalah sebuah gambar petunjuk *puzzle*. Gambar akhir tersebut yang dapat menjadi pegangan manusia dalam menyusunnya.

³ Richard Craze, *loc. cit.*

⁴ C.G Jung, *Memories, Dreams, Reflections*, terjemahan: Apri Danarto dan Ekandari Sulistyarningsih. (Yogyakarta: Penerbit Jendela, 2003). p. 546.

Hidup adalah sebuah petualangan dan perjalananan besar. Mimpi dan Impian kadang menghampiri dengan jalan misteriusnya. Manusia hanya perlu yakin bahwa semua impian yang berawal dari mimpi patut dicoba untuk mengetahui berhasil atau tidaknya. Seperti yang penulis sampaikan di awal tulisan, impian akan terus berkembang seiring pemikiran yang juga berkembang. Jadi jangan takut untuk memperjuangkan impian masa kecil. Jangan takut gagal, siapa tahu impian lain yang lebih hebat menunggu di jalan yang sama, maupun yang berbeda sekalipun. Bermimpilah yang positif.

B. Rumusan Masalah

- Bagaimana menjelaskan tentang mimpi dan impian yang dapat dialami oleh manusia?
- Bagaimana cara penulis memvisualisasikan tentang konsep mimpi dan impian ke dalam karya grafis yang tidak hanya komunikatif, tetapi juga menjadi media edukasi?

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan

- Mempertanggungjawabkan esensi karya seni dan relevansinya dengan konsep penciptaan.
- Menjadi jembatan komunikasi dan informasi antara perupa dan apresian.
- Sebagai proses pembelajaran mengetahui konsep dan tujuan karya seni yang sesungguhnya ingin dihadirkan oleh perupa.

Manfaat

- Bagi penulis, karya ini dijadikan sebagai penerapan ilmu pengetahuan yang telah didapat pada bangku kuliah dan dalam kehidupan sehari-hari, dalam bentuk pembuatan karya sebagai implementasinya.
- Bagi institusi/ perguruan tinggi, hasil tugas akhir ini adalah wujud penerapan ilmu pengetahuan dan pengembangan tentang seni khususnya seni grafis guna kemanfaatan dalam masyarakat dan institusi sebagai wujud Tri Dharma Perguruan Tinggi.
- Diharapkan melalui karya seni grafis yang bertema mimpi dan impian ini dapat mendorong orang lain agar lebih semangat dalam mengejar impiannya, juga memberikan edukasi tentang mimpi dan impian. .
- Sebagai wadah edukasi untuk mengenal seni grafis dan *Anamorphic* yang berarti bentuk-bentuk terdistorsi yang dapat dilihat dari sudut tertentu.

D. Pengertian Judul

Pengertian judul ini berfungsi sebagai pemahaman makna dari tema sebagai pendukung dalam proses pembuatan karya yang terbentuk dalam kerangka berpikir agar nantinya tidak terjadi kesalahan pahaman berpikir tentang makna dari judul “Visualisasi Mimpi dan Impian”. Sehubungan dengan hal ini penulis akan memaparkan lebih jauh makna dari masing-masing elemen kata perkata pada judul.

“Visualization is a form of information delivery that’s used to describe something with images, animations or diagrams that can be explored, calculated and analyzed data. (Visualisasi adalah suatu bentuk

penyampaian informasi yang digunakan untuk menjelaskan sesuatu dengan gambar, animasi atau diagram yang bisa dieksplor, dihitung dan dianalisis datanya”.⁵

“Dream successions of image, ideas, emotions, and sensations that occur involuntarily in the mind during certain stages of sleep. (mimpi adalah pengganti dari gambar, ide, emosi dan sensasi yang terjadi tanpa sengaja dalam pikiran dalam tahapan–tahapan tertentu selama tidur)”.⁶

Dan: penghubung satuan bahasa (kata, frasa, klausa, dan kalimat) setara, termasuk tipe yang sama serta memiliki fungsi yang tidak berbeda.⁷

Hope is the sum of the mental willpower and waypower that you have for your goals. (Harapan adalah jumlah dari mental tekad yang bulat dan peta pemikiran yang kamu punya untuk tujuanmu)”.⁸

Secara lengkap dapat dijabarkan bahwa “Visualisasi Mimpi dan Impian” adalah penggambaran tentang mimpi dan impian/ harapan yang dialami oleh makhluk hidup, maupun dari bentuk fiktif karangan penulis. Jelasnya, penulis mengambil tema mimpi dan impian adalah suatu keadaan yang bertepatan/ sepadan dengan kondisi karya penulis. Visualisasi karya merupakan suatu refleksi dari bentuk tertentu yang juga terselubung seperti halnya kenyataan mimpi dan impian secara nyata dialami oleh manusia yang kebenarannya tidak dapat dilihat secara nyata, dalam arti menempati ruang dan waktu.

⁵Bruce Howard McCormick, *Visualization in Scientific Computing* (New York: ACM press, 1987), p. 6.

⁶*The American Heritage Dictionary of the English Language*, (Boston: Houghton Mifflin Company, 2000), p. 203.

⁷*Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa-Edisi Keempat*, (Jakarta: PT Gramedia pustaka utama, 2008). p. 138

⁸C.R Snyder, *The Psychology Of Hope*, (New York: Free Press, 1994), p. 5.