

**MIMPI SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KAIN  
PANJANG**

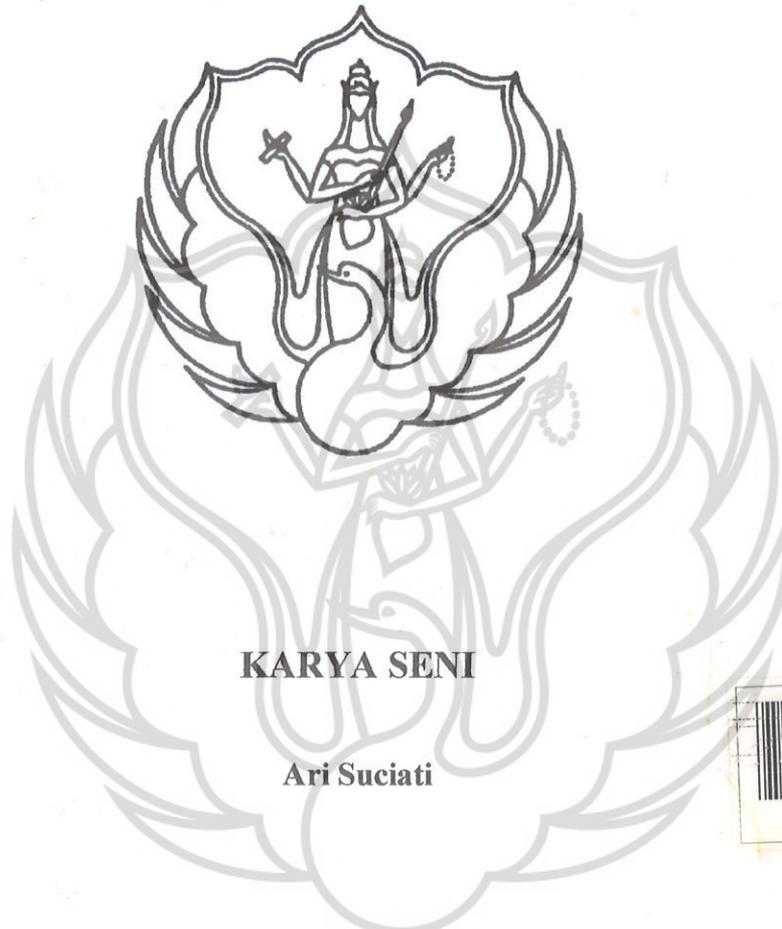


**KARYA SENI**

**Ari Suciati**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2011**

**MIMPI SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KAIN  
PANJANG**



**KARYA SENI**

**Ari Suciati**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2011**

**MIMPI SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KAIN  
PANJANG**

3715/A/S/2011

23/8 2011



**KARYA SENI**

Oleh:  
Ari Suciati  
NIM: 061 1377 022

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Kriya Seni  
2011**

Laporan Tugas Akhir Karya Seni berjudul: Mimpi Sebagai Sumber Ide Penciptaan Kain Panjang oleh: **Ari Suciati**, NIM: 0611377022, dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima dan disetujui oleh Tim Penguji Tugas Akhir Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta Pada tanggal 23 juni 2011



Drs. Sukarman  
Pembimbing I/Anggota



Suryo Tri Widodo, S.Sn, M.Hum  
Pembimbing II/Anggota



Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum  
Cognate /Anggota



Drs. A. Zaenuri  
Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni  
Ketua Jurusan Kriya/Ketua/ Anggota



Mengetahui:  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des  
NIP 195908021 198803 2 002

## Lembar Persembahan

*“Karya Tugas Akhir Ini terutama kupersembahkan untuk ibu yang sangat kusayangi dan telah damai disurga, bapak Sukardi Yanus, My Hornet, anak-anakku: Bories, Cola, Betsy, dan seluruh keluargaku.”*

*( God Bless U All... )*



## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam 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 diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 30 Juni 2011

  
Ari Suciati

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dan trimakasih penulis panjatkan kepada Tuhan Allah atas semua berkat, kekuatan dan ketabahan yang telah diberikan sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Laporan dan karya Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu diharapkan adanya kritik dan saran yang sifatnya membangun agar dalam membuat karya selanjutnya akan menjadi lebih baik lagi

Selanjutnya dengan rasa hormat dan rendah hati penulis haturkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. A.M. Hermin Kusmayati, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des, Dekan Fakultas Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. A. Zaenuri, Ketua Jurusan Kriya, Ketua Program studi Kriya Seni, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Rispul, M.Sn, Sekretaris Jurusan Kriya, Fakultas Seni rupa, Isntitut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. Sukarman, Pembimbing I.
6. Suryo Tri Widodo, S.Sn, M.Hum, Pembimbing II.

7. Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum, *cognate*.
8. Retno Puwandari, S.S, Dosen Wali.
9. Seluruh staf Pengajar dan Karyawan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Seluruh staf Karyawan Perpustakaan Institut seni Indonesia Yogyakarta.
11. Orang tua, keluarga dan seseorang yang dekat dihatiku.
12. Teman-teman yang telah meluangkan waktu untuk membantuku.
13. Fihak-fihak yang telah memberikan bantuan moril dan materiil

Semoga Tuhan akan selalu memberikan berkat kepada oarang-orang yang telah dengan tulus membantu penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Akhir kata penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya di lingkungan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

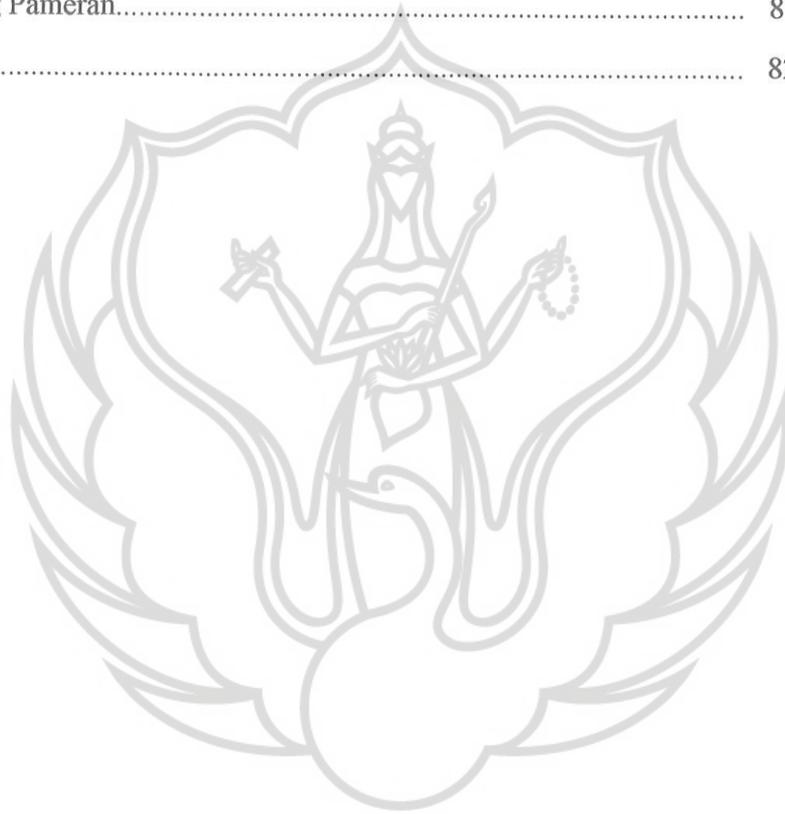
Yogyakarta, 30 Juni 2011

( Ari Suciati)

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi-vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii-xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1-5
B. Tujuan dan Manfaat.....	6
C. Metode Penciptaan.....	6-8
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN.....	9
A. Sumber Penciptaan.....	9-14
B. Landasan Teori.....	14-20
BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....	21
A. Data Acuan.....	21-27
B. Analisis Data.....	28-29
C. Rancangan karya.....	29-31
1. Sketsa Alternatif.....	31-41
2. Sketsa Terpilih.....	42-55
D. Proses Perwujudan.....	56
1. Bahan dan Alat.....	56-57
2. Teknik Pengerjaan.....	58
3. Tahap Perwujudan.....	58-64

E. Kalkulasi Perwujudan Karya.....	64-65
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	66-75
BAB V. PENUTUP.....	76-77
KEPUSTAKAAN.....	78
LAMPIRAN	
Foto Poster Pameran.....	79
Foto Situasi Pameran.....	80
Katalog Pameran.....	81
CV.....	82



## DAFTAR TABEL

Tabel Kalkulasi Biaya Karya.....	65
----------------------------------	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Data Acuan Kain Panjang Si Topi Merah.....	22
Gambar 2. Data Acuan Kain Panjang Naga Liman.....	22
Gambar 3. Data Acuan Kain Panjang Tokwi.....	23
Gambar 4. Data Acuan Objek Mimpi Wanita & Singa.....	24
Gambar 5. Data Acuan Objek Mimpi Wanita.....	24
Gambar 6. Data Acuan Objek Mimpi Naga.....	25
Gambar 7. Data Acuan Objek Mimpi Naga.....	25
Gambar 8. Data Acuan Objek Mimpi Pohon.....	26
Gambar 9. Data Acuan Objek Mimpi Manusia & Pohon.....	26
Gambar 10. Data Acuan Objek Mimpi Keris.....	27
Gambar 11. Data Acuan Objek Mimpi Dapur.....	27
Gambar 12. Foto Tahap Pembuatan sketsa.....	31
Gambar 13. Sketsa Alternatif 1, Di Atas Punggung Singa.....	32
Gambar 14. Sketsa Alternatif 2, Digigit Ular.....	33
Gambar 15. Sketsa Alternatif 3, Tiga Bayi Dalam Ayunan.....	34
Gambar 16. Sketsa Alternatif 4, Curiga Mbelah Mega I.....	35
Gambar 17. Sketsa Alternatif 5, Takkan Kubiarkan Rubuh.....	36
Gambar 18. Sketsa Alternatif 6, Dua Naga Mengapit Satu Gunung. ....	37
Gambar 19. Sketsa Alternatif 7, Naga Mengguncang Samudera I.....	38
Gambar 20. Sketsa Alternatif 8, Dua Naga Mengapit Satu Gunung II. ....	39
Gambar 21. Sketsa Alternatif 9, Naga Mengguncang Samudera II.....	40
Gambar 22. Sketsa Alternatif 10, Curiga Mbelah Mega II.....	41
Gambar 23. Sketsa Terpilih 1, Di Atas Punggung singa.....	42

Perbesaran Gambar 23. skala 1:5.....	43
Gambar 24. Sketsa Terpilih 2, Tiga Bayi Dalam Ayunan.....	44
Perbesaran Gambar 24. Skala 1:5.....	45
Gambar 25. Sketsa Terpilih 3, Dua Naga Mengapit Satu Gunung.....	46
Perbesaran Gambar 25. Skala 1:5.....	47
Gambar 26. Sketsa Terpilih 4, Naga Mengguncang Samudera.....	48
Perbesaran Gambar 26. Skala 1:5.....	49
Gambar 27. Sketsa Terpilih 5, Takkan Kubiarkan Rubuh.....	50
Perbesaran Gambar 27. Skala 1:5.....	51
Gambar 28. Sketsa Terpilih 6, Curiga Mbelah mega.....	52
Perbesaran Gambar 28. Skala 1:5.....	53
Gambar 29. Sketsa Terpilih 7, Digigit Ular.....	54
Perbesaran Gambar 29. Skala 1:5.....	55
Gambar 30 Foto Proses Pembasahan Kain.....	58
Gambar 31. Foto Proses Smook.....	59
Gambar 33. Foto Proses Reaktif.....	60
Gambar 34. Foto Proses Totol Warna I.....	61
Gambar 35. Foto Proses Totol Warna II.....	61
Gambar 36. Foto Proses Totol Warna III.....	62
Gambar 37. Foto Pengeringan Kain.....	62
Gambar 38. Foto pemindahan Sketsa di Atas Kain.....	63
Gambar 39. Foto Proses Melukis di Atas Kain.....	63
Gambar 40. Foto Karya 1, Judul “ Di Atas Punggung Singa”.....	69
Gambar 41. Foto Karya 2, Judul “ Tiga Bayi Dalam Ayunan”.....	70
Gambar 42. Foto Karya 3, Judul “ Dua Naga Mengapit Satu Gunung”.....	71

Gambar 43. Foto Karya 4, Judul “Naga Mengguncang Samudera”.....	72
Gambar 44. Foto Karya 5, Judul “ Takkan Kubiarkan Rubuh”.....	73
Gambar 45. Foto Karya 6, Judul “ Curiga Mbelah Mega”.....	74
Gambar 46. Foto Karya 7, Judul “ Digigit Ular”.....	75



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Sebagai makhluk hidup yang mempunyai kelebihan jika dibandingkan dengan makhluk lainnya terutama dalam hal perasaan, maka setiap manusia tentu saja pernah mengalami suatu hal yang disebut mimpi. Mimpi oleh kebanyakan orang sering disebut kejadian yang dialami manusia dalam kondisi alam bawah sadar karena mimpi terjadi pada saat seseorang tertidur. Oleh sebagian orang mimpi dipercaya sebagai suatu tanda atau penglihatan akan sesuatu yang mungkin akan terjadi dan dapat disaksikan di alam bawah sadar seseorang pada saat tertidur. Hal tersebut semakin dipercaya oleh kebanyakan orang dikarenakan pada saat seseorang mengalami suatu kejadian dalam mimpi terkadang kejadian tersebut juga dialami pada kehidupan nyata kelak di kemudian hari sehingga dapat disebut juga mimpi sebagai isyarat atau pertanda suatu hal yang akan terjadi, meskipun tidak semua kejadian yang dialami di dalam mimpi akan menjadi pertanda suatu kejadian di dalam kehidupan nyata. Kejadian yang dialami oleh penulis di dalam alam mimpi seringkali juga membuktikan bahwa ternyata kejadian tersebut menjadikan suatu isyarat atau pertanda suatu hal yang akan terjadi di kemudian hari, meskipun kejadian yang terjadi tidak sama persis dengan yang dilihat pada saat bermimpi. Mimpi yang juga disebut sebagai kondisi alam bawah sadar ini tidak dapat direncanakan kapan akan terjadi, sehingga mimpi juga tidak selalu terjadi pada saat seseorang dalam kondisi tertidur. Maksudnya adalah

bahwa seseorang mengalami halusinasi tidak selalu dalam kondisi tertidur, melainkan dalam kondisi setengah sadar pun seseorang juga dapat mengalami suatu kejadian yang seolah-olah seperti mimpi, kejadian tersebut seringkali dialami oleh penulis disaat penulis dalam keadaan antara tertidur dan kondisi sadar.

Menurut Purwadi dan Siti Maziyah dalam bukunya Horoskop Jawa dijelaskan sebagai berikut:

Kepekaan perasaan yang disertai ketajaman spiritual mendominasi indra keenamnya. Pergantian hari, bulan, tahun dan windu pasti mengandung maksud tertentu.<sup>1</sup>

Dipandang dari segi keilmuan jawa, ataupun ditelaah dengan menggunakan logika, maka terkadang alam bawah sadar ini dipercaya sebagai suatu tanda akan apa yang bakal terjadi. Hal ini nampaknya memang sangat tidak masuk akal, mengapa demikian? Hal ini dikarenakan alam bawah sadar memang tidak dapat dibuktikan secara visual dan nyata sesuai dengan apa yang terlihat di alam bawah sadar seseorang, dan apabila kelak di kemudian hari ada ilmuwan yang sekiranya dapat menciptakan alat untuk membuktikan bahwa kejadian yang dialami pada saat seseorang bermimpi dapat dilihat oleh pihak lain yang tidak mengalami secara langsung, maka sudah pasti hal tersebut merupakan suatu keistimewaan tersendiri.

Kemampuan orang jawa dalam membaca tanda-tanda jaman secara *waskita* dan *wicaksana* diwariskan secara turun-temurun. Ramalan, petungan, dan keberuntungan nasib manusia mengacu kepada perubahan musim, siklus alam, suara hati dan *sasmita* ghaib.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Purwadi dan Siti Maziyah, Horoskop Jawa (Yogyakarta: Media Abadi, 2010). P.v

<sup>2</sup> *Ibid.*, p.v

Alam menampilkan keindahan yang sangat mengagumkan, meskipun keadaan tersebut hanya disaksikan melalui alam bawah sadar (mimpi) seseorang. Dalam dunia seni, alam sering kali menjadi sumber ide penciptaan suatu karya yang memiliki unsur keindahan sangat luar biasa. Dengan kesungguhan mengamati bentuk-bentuk objek yang ada di alam sekitar, baik pada saat seseorang tersadar maupun dalam keadaan bawah sadar, didukung pula oleh pengalaman estetik dan ekspresif seorang seniman dapat menampilkan suatu cara baru yang lebih kreatif dan inovatif.

Berkarya seni merupakan proses kreativitas seniman berinteraksi dengan lingkungan alam sekitarnya. Dalam seni rupa lingkungan masyarakat dan lingkungan alam sekitar tempat seniman hidup mempunyai pengaruh besar terhadap proses kreatif dan penciptaan karya seni.

Menurut Soedarso, SP dalam bukunya *Tinjauan Seni Pengantar untuk Apresiasi Seni* (1988) dijelaskan sebagai berikut:

Alam ini kadang – kadang dipandang sebagai tema, kadang - kadang sebagai motif, dan kadang – kadang pula sebagai sekedar bahan studi. Tetapi apapun sikap sang seniman terhadap alam, ternyata alam telah banyak memberikan sumbangannya kepada lahirnya suatu karya. Maka tidaklah mengherankan bahwa orang dulu pernah mengatakan bahwa alam adalah guru para seniman, "*natura artis magistra*".<sup>3</sup>

Umumnya seniman berinteraksi secara langsung dengan apa yang dilihat dan apa yang dirasakan. Seni sebagai hasil ciptaan manusia menunjukkan jati diri dan bagaimana tanggapan seniman terhadap lingkungan. Jiwa seorang seniman didapat dari pengalaman dalam perjalanan hidup. Sejalan dengan hal itu seniman

---

<sup>3</sup> Soedarso Sp, *Tinjauan Seni Pengantar untuk Apresiasi Seni* (Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1988). p. 30.

mempunyai daya untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Lebih lanjut dikemukakan Soedarso.SP, sebagai berikut:

Suatu hasil seni selain merefleksi diri seniman penciptanya juga merefleksi lingkungannya ( bahkan diri si seniman itupun terkena pengaruh lingkungan pula). Lingkungan ini bisa berujud alam sekitar maupun masyarakat sekitar. Inilah beberapa contoh refleksi lingkungan atas perkembangan seni.<sup>4</sup>

Tuhan menciptakan bermacam-macam makhluk hidup di muka bumi ini, sebagai contoh dari beberapa makhluk hidup tersebut adalah manusia, hewan dan tumbuhan. Hewan yang termasuk menjadi sumber ide penciptaan oleh penulis adalah singa dan ular. Meskipun sebenarnya banyak macam jenis hewan yang ada dimuka bumi, akan tetapi secara kebetulan yang dilihat oleh penulis dalam mimpinya hanya beberapa saja, dan pada kenyataannya hewan-hewan tersebut tidak dapat dijumpai dalam lingkungan penulis. Penulis hanya dapat menjumpai hewan-hewan tersebut di lingkungan kebun binatang.

Misalnya ular naga bisa juga disebut suatu bentuk hewan fiktif, dikarenakan bentuk atau wujud nyata ular naga tidak dapat dijumpai pada kehidupan nyata dan oleh kalangan tertentu wujud ular naga sering dipercaya sebagai perwujudan dewa.

Dalam penciptaan karya seni, terlebih pada karya seni tekstil yang melalui suatu proses dalam hal melihat, mengetahui, membaca, dan merasakan secara tidak sadar akan muncul apa yang dinamakan pengalaman. Apabila pengalaman tersebut dapat muncul dan terjadi pada alam bawah sadar melalui mimpi, maka

---

<sup>4</sup> Soedarso Sp., *Op. Cit.*,p.56

akan menjadi suatu hal yang sangat berarti bagi yang bersangkutan. Dari peristiwa yang dialami seseorang maka akan muncul suatu ide penciptaan yang mendukung kreasi dalam berkarya.

Menurut Sem C. Bangun tentang abstrak dalam bukunya *Kritik Seni Rupa* (2000) dijelaskan sebagai berikut:

Bagi orang yang terbiasa mengamati karya naturalis dengan tema yang jelas, menafsirkan seni abstrak dan seni nonobjektif amatlah sulit. Kesulitan ini diperkirakan menjadi alasan kuat bagi kritikus untuk berlindung pada pernyataan seniman, biografi, dan pendapat rekan-rekannya dalam mengungkapkan misteri karyanya. Kemudian juga pengaruh teori kreativitas artistik yang menganggap seniman “tahu” apa yang dia coba ekspresikan, atau masalah apa yang dia coba pecahkan, dan sering kali memang diketahuinya.<sup>5</sup>

Para seniman memiliki intuisi tinggi dan kuat, terutama kemampuan dalam memilih dan menentukan. Kemampuan memilih dan menentukan ini membutuhkan suatu kepekaan akan suatu tanda yang diberikan oleh Tuhan Yang Maha Esa, meskipun hanya melalui mimpi. Timbulnya suatu gagasan dalam penciptaan didorong oleh rangsangan melalui pengalaman terhadap kesaksian lewat alam bawah sadarnya. Dalam tugas akhir ini penciptaan karya kain panjang yang dirancang akan menggunakan teknik *tie dye* sebagai efek pewarnaan pada latar belakang dan teknik lukis atau *painting* pada penggambaran kejadian mimpi yang dialami oleh penulis. Unsur-unsur yang berhubungan dengan dunia mistis dan spirituil juga akan dapat dilihat pada penciptaan karya kain panjang. Pada penciptaan karya tugas akhir ini sebagian akan dapat dilihat sesuatu yang pada

---

<sup>5</sup> Sem C. Bangun, *Kritik Seni Rupa* ( Bandung, ITB, 2000).p.20

alam nyata tidak dapat disaksikan karena hal tersebut hanya akan disaksikan pada cerita yang bersifat mistis dan fiktif, misalnya saja ular naga.

Dalam hal ini penulis ditantang untuk mewujudkan ke dalam karya kain panjang tentang apa yang sudah dilihat dan disaksikan dalam mimpi agar hasil karya tersebut dapat menjadi suatu karya yang bersejarah dan menjadikan pengingat bahwa penulis pernah menyaksikan kejadian tersebut di alam bawah sadarnya.

## **B. Tujuan dan Manfaat**

Tujuan dari penciptaan karya seni ini adalah sebagai berikut :

1. Menyelesaikan jenjang pendidikan S-1 Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa.
2. Mewujudkan dan menggambarkan secara visual pengalaman mimpi melalui karya seni kriya tekstil.
3. Mengenalkan kepada masyarakat mengenai penggabungan teknik *tie dye* dan teknik *painting* (lukis tekstil) yang diterapkan pada kain panjang.
4. Berkarya untuk tujuan sebagai pengingat dan tanda akan suatu kejadian atau peristiwa.

Adapun manfaat dari penciptaan karya seni ini adalah :

1. Dapat menambah wawasan pengetahuan tentang kriya seni.
2. Karya seni yang dihasilkan dapat dinikmati sekaligus dijadikan sebagai media penyampai pesan tertentu.

- 3 Karya yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi inspirasi untuk mengembangkan inovasi baru dalam hal penciptaan suatu karya yang berhubungan dengan intuisi atau kepekaan.

### C. Metode Penciptaan

Adapun metode yang dipakai dalam pembuatan karya ini antara lain :

#### 1. Metode Pengumpulan Data

##### a. Studi Pustaka

Metode yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui media cetak, elektronik, seperti buku, majalah, dan internet.

##### b. Wawancara

Pengumpulan data yang dilakukan dengan bertanya secara langsung pada orang-orang yang dianggap dapat menguraikan arti mimpi untuk dijadikan sebagai data acuan.

#### 2. Metode Pendekatan

##### a. Pendekatan Estetik

Pendekatan dalam mewujudkan suatu karya dengan sudut pandang estetik yang berlaku dalam karya seni, didasarkan pada pengalaman pribadi dalam menuangkan gagasan, digunakan nilai-nilai estetis yang dapat memperindah karya seni.

##### b. Pendekatan Kontemplatif

Pendekatan ini dilakukan dengan melakukan aktivitas perenungan diri terhadap perihal mimpi-mimpi yang penulis alami agar dapat memaknai objek mimpi untuk mencari hal-hal yang ingin dimunculkan dalam karya Tugas Akhir ini.

### 3. Metode Perwujudan

Metode yang dilakukan dalam mewujudkan Karya Tugas Akhir ini adalah dengan cara manual. Cara manual dilakukan dengan tidak memerlukan alat-alat modern atau menggunakan mesin. Teknik manual meliputi pembuatan latar belakang kain panjang dengan teknik *tie dye*, pembuatan sket pada kain, proses lukis tekstil (*painting*). Pada pembuatan latar belakang kain panjang secara garis besar merupakan proses ikat celup, meskipun kenyataannya pada saat sebelum pewarnaan kain tidak diikat melainkan di smook kemudian kain yang sudah dismook ditotol dengan menggunakan bahan pewarna sintetis yaitu remasol. Pada teknik lukis tekstil cat yang digunakan adalah cat akrilik khusus untuk tekstil dengan menggunakan teknik sungging agar ornamen yang dihasilkan menjadi lebih hidup.