

**VISUALISASI IMAJINASI DARI *FEVER DREAM*  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh:

**DAMAI RINJANI**

**1712739021**

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

**2023**

**VISUALISASI IMAJINASI DARI *FEVER DREAM*  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



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 Murni  
2023

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

*Visualisasi Imajinasi dari Fever Dream sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis* diajukan oleh Damai Rinjani NIM 1712739021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 13 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Anggota

  
Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn.  
NIP. 19820328 200604 1 001/NIDN.0028038202


Pembimbing II/Anggota

  
Devy Ika Nurjanah, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19910407 201903 2 024/NIDN.0007049106

Cognate/Anggota

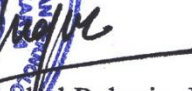
  
Bambang Witjaksana, M.Sn.  
NIP. 19730327 199903 1 001/NIDN. 0027037301

Ketua Jurusan/ Seni Murni/Ketua

  
Dr. Miftahul Munir, M. Hum.  
NIP. 197601042009121001/NIDN. 0004017605



Dekan Fakultas Seni Rupa,  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Prof. Dr. Tishul Raharjo, M. Hum.  
NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN. 0008116906

## MOTTO

*"Kesempurnaan adalah illusi, keberanian untuk mencoba adalah nyata"*



## SURAT PERNYATAAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Damai Rinjani  
NIM : 1712739021  
Jurusan : Seni Murni  
Fakultas : Seni Rupa  
Judul Penciptaan : *Visualisasi Imajinasi dari Fever Dream sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis*

Menyatakan bahwa telah sepenuhnya menyelesaikan penulisan dan penciptaan karya seni grafis Tugas Akhir ini secara mandiri. Laporan tentang proses penciptaan Tugas Akhir ini tidak melibatkan plagiarisme, pencurian hasil karya orang lain, atau pemanfaatan hasil karya orang lain dalam hal apapun yang tidak berkaitan dengan karya tulis dan karya seni Tugas Akhir penulis yang bersifat asli dan autentik.

Apabila pada waktu yang akan datang terdapat kecurigaan yang kuat mengenai ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, penulis bersedia menerima konsekuensi yang diberikan oleh pihak fakultas, termasuk kemungkinan pembatalan kelulusan atau gelar sarjana sebagai sanksi yang paling berat.

Pernyataan ini dibuat dengan kesadaran pribadi dan tanpa adanya tekanan atau paksaan dari pihak manapun, demi menjaga integritas akademik di institusi ini.

Yogyakarta, 13 Juni 2023

Damai Rinjani

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala atas segala rahmat-Nya sehingga Laporan Tugas Akhir yang berjudul *Visualisasi Imajinasi dari Fever Dream sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis* dapat tersusun sampai selesai. Tidak lupa juga mengucapkan terima kasih kepada Pak Andre dan Bu Devy selaku dosen pembimbing atas waktu, tenaga dan pikiran yang telah diberikan.

Laporan ini merupakan hasil dari perjalanan panjang dan dedikasi yang dilakukan oleh penulis dalam menjalani program studi seni murni. Dalam laporan ini, penulis berusaha untuk menggali berbagai aspek dalam penciptaan karya seni, mulai dari konseptualisasi hingga proses eksekusi. Tujuan penulis adalah menjelaskan motivasi dan tujuan di balik setiap karya seni yang diciptakan. Semua ini dilakukan dengan harapan agar laporan ini dapat memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai proses kreatif dan perkembangan diri penulis sebagai seniman.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengeksplorasi ide-ide kreatifnya. Tanpa dukungan mereka, penciptaan karya seni ini tidak akan pernah terwujud.

1. Allah Subhanahu Wata'ala atas segala karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir penciptaan karya seni grafis.
2. Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn. selaku dosen pembimbing I, yang telah sabar memberi bimbingan, pengarahan, tenaga dan waktu serta saran yang membangun demi terciptanya laporan karya Tugas Akhir ini.
3. Devy Ika Nurjanah, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing II, yang telah sabar memberi bimbingan, pengarahan, tenaga dan waktu serta saran yang membangun demi terciptanya laporan karya Tugas Akhir ini.

4. Bambang Witjaksono, M.Sn. selaku *Cognate* yang telah sabar menguji dan memberikan bimbingan dan saran demi terciptanya laporan karya Tugas Akhir ini.
5. Dr. Miftahul Munir, M. Hum., Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Prof Dr. Timbul Raharjo, M. Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Setyo Priyo Nugroho, M.Sn. selaku dosen wali atas segala sarannya.
8. Kedua Orang Tua tercinta yang sudah mendukung dalam berkesenian.
9. Seluruh teman-teman yang membantu dalam pengerjaan.

Akhir kata, penulis berharap laporan ini dapat menjadi kontribusi kecil dalam dunia seni, memberikan inspirasi kepada pembaca, serta menjadi bagian dari perbincangan yang lebih luas tentang ekspresi dan inovasi di dalam seni.



Yogyakarta, 13 Juni 2023

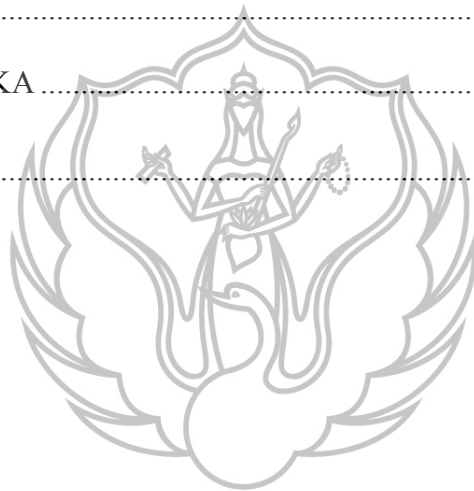
Damai Rinjani

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR .....	i
HALAMAN JUDUL DALAM .....	ii
MOTTO .....	iii
SURAT PERNYATAAN TUGAS AKHIR .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR GAMBAR KARYA.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. LATAR BELAKANG .....	1
B. RUMUSAN PENCIPTAAN.....	5
C. TUJUAN DAN MANFAAT.....	5
D. PENJELASAN MAKNA JUDUL .....	6
BAB II KONSEP .....	8
A. KONSEP PENCIPTAAN .....	8
B. KONSEP PERWUJUDAN .....	13



BAB III PROSES PEMBENTUKAN .....	25
A. Bahan .....	25
B. Alat.....	36
C. Teknik .....	45
D. Tahap Pembentukan.....	46
BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	57
BAB V PENUTUP.....	88
A. KESIMPULAN.....	88
B. SARAN .....	89
DAFTAR PUSTAKA .....	90
LAMPIRAN.....	92



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tangkapan layar visual fever dream dalam video berjudul <i>Lamar roasts franklin but it's a fever dream</i> .....	2
Gambar 1.2 Tangkapan layar visual <i>Fever dream</i> dalam video berjudul <i>Spatial Distortion and Illusion</i> .....	3
Gambar 2.1 Karya Robert Williams, <i>Bastardizing of The Autonomy of Person, Place and Thing</i> , 76.2 x 91.4 cm, Oil on canvas, 2000 .....	21
Gambar 2.2 Karya M.C Escher, <i>Relativity</i> , 27.7 cm × 29.2 cm, Lithograph, 1953 .....	22
Gambar 2.3 Karya Pedro Friedeberg, <i>La Vida Sexual de Isabel la Católica</i> , 64.1 x 64.1 cm, Ink and acrylic on board, 1972 .....	23
Gambar 3.1 Kertas hologram .....	26
Gambar 3.2 Kertas duplex .....	27
Gambar 3. 3 Obat afdruk .....	28
Gambar 3. 4 Rubber transparan .....	29
Gambar 3. 5 Cat akrilik hitam .....	30
Gambar 3. 6 Lakban .....	31
Gambar 3. 7 Minyak goreng .....	32
Gambar 3. 8 Fixative spray .....	33
Gambar 3. 9 Cairan m3 .....	34
Gambar 3. 10 <i>Remover</i> .....	35

Gambar 3. 11 <i>Screen</i> .....	36
Gambar 3. 12 Rakel .....	37
Gambar 3. 13 Plastik pipih.....	38
Gambar 3. 14 Selang.....	39
Gambar 3. 15 Meja cetak saring .....	40
Gambar 3. 16 Wadah plastik.....	41
Gambar 3. 17 Pisau palet .....	42
Gambar 3. 18 <i>Hair dryer</i> .....	43
Gambar 3. 19 <i>Lampu LED</i> .....	44
Gambar 3. 20 Persiapan desain.....	46
Gambar 3. 21 Persiapan media cetak.....	47
Gambar 3. 22 Persiapan media .....	48
Gambar 3. 23 Pemilihan <i>Screen</i> .....	49
Gambar 3. 24 Penerapan emulsi .....	50
Gambar 3. 25 Pengeringan emulsi .....	51
Gambar 3. 26 Transfer desain.....	52
Gambar 3. 27 Pembersihan emulsi .....	53
Gambar 3. 28 Proses cetak saring.....	54
Gambar 3. 29 Pengeringan cetakan.....	55
Gambar 3. 30 Pemeriksaan .....	56

## DAFTAR GAMBAR KARYA

Gambar 4.1 <i>Ethereal Mirage, Silk screen on hologram paper,</i> 40cm x 30 cm, 2022 .....	58
Gambar 4.2 <i>Psychedelic Fervor, Silk screen on hologram paper,</i> 40cm x 30 cm, 2022 .....	60
Gambar 4.3 <i>Haunting Phantasm, Silk screen on hologram paper,</i> 40cm x 30 cm, 2022 .....	62
Gambar 4.4 <i>Twisted Illusions, Silk screen on hologram paper,</i> 40cm x 30 cm, 2023 .....	64
Gambar 4.5 <i>Nightmarish Whispers, Silk screen on hologram paper,</i> 40cm x 30 cm, 2023 .....	66
Gambar 4.6 <i>Infernal Reverie, Silk screen on hologram paper,</i> 40cm x 30 cm, 2023 .....	68
Gambar 4.7 <i>Chimeric Delusions, Silk screen on hologram paper,</i> 40cm x 30 cm, 2023 .....	70
Gambar 4.8 <i>Cacophonous Dreams, Silk screen on hologram paper,</i> 40cm x 30 cm, 2023 .....	72
Gambar 4.9 <i>Portal Eyes, Silk screen on hologram paper,</i> 40cm x 30 cm, 2023 .....	74
Gambar 4.10 <i>Delirious Visions, Silk screen on hologram paper,</i> 40cm x 30 cm 2023 .....	76
Gambar 4.11 <i>Enigmatic Ecstasy, Silk screen on hologram paper,</i> 40cm x 30 cm, 2023 .....	78
Gambar 4.12 <i>Surreal Insomnia, Silk screen on hologram paper,</i> 40cm x 30 cm, 2023 .....	80
Gambar 4.13 <i>Phantom Haze, Silk screen on hologram paper,</i> 40cm x 30 cm, 2023 .....	82
Gambar 4.14 <i>Distorted Reality, Silk screen on hologram paper,</i> 40cm x 30 cm, 2023 .....	84

Gambar 4.15 *Hysterical Illusions*, Silk screen on hologram paper,  
40cm x 30 cm, 2023 ..... 86



## DAFTAR LAMPIRAN

A.	Data diri mahasiswa .....	92
B.	Riwayat Pameran.....	93
C.	Poster Pameran .....	94
D.	Display Karya.....	95
E.	Situasi Pameran .....	96
F.	Katalog .....	97



## ABSTRAK

Mimpi yang dialami setiap individu tentu akan berbeda, tetapi ada kondisi yang dapat memicu suatu karakter visual yang pernah dialami setiap individu yaitu *fever dream*. Ciri khas visual dari *fever dream* adalah distorsi spasial atau perubahan bentuk ruang dan karakter visual seperti ini ada di aliran surealis. Didasari dari pengalaman, bentuk visual serta daya imajinasi yang dimiliki membuat *fever dream* dapat dieksplorasi menjadi karya-karya seni grafis. Penggunaan teknik cetak saring pada media kertas hologram akan memunculkan visual yang artistik sehingga fenomena distorsi spasial dari *fever dream* seolah-olah dapat dirasakan melalui karya-karya seni grafis ini.

**Kata kunci:** Imajinasi, *Fever dream*, Seni Grafis



## ***ABSTRACT***

*The dreams experienced by each individual will certainly be different, but there are conditions that can trigger a visual character that has been experienced by each individual, namely fever dream. Characteristics of fever dream is spatial distortion or changes in the shape of space and visual characters like this are in the surrealist genre. Based on experience, visual forms and the power of imagination make the dream fever can be explored into printmaking artworks. Silkscreen technique on holographic paper media will create artistic visuals so that the spatial distortion phenomenon of fever dream can be felt through this printmaking artworks.*

**Keywords:** *Imagination, Fever dream, Printmaking*





## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG

Mimpi erat kaitannya dengan pengalaman yang dialami tiap manusia dan mimpi dapat terjadi ketika manusia sedang tertidur. Tidur membawa manusia ke alam bawah sadar, perpindahan ini seperti pelepasan beban yang dialami sehingga terkadang samar-samar terlihat dalam mimpi. Sedih, senang, takut dapat menjadi elemen pemicu apa yang akan diproyeksikan di mimpi dan tanpa disadari diri kita sendirilah yang menciptakan mimpi.

Kondisi lain seperti demam ternyata dapat memicu mimpi yang lebih aneh saat tertidur. Fenomena ini disebut sebagai *fever dream* atau mimpi ketika demam. Visual dari *fever dream* memang terasa aneh karena otak yang ikut terkena efek peningkatan suhu tubuh mengakibatkan ketidakstabilan kinerjanya. Suhu tubuh yang meningkat mengganggu fase gerak mata cepat atau *rapid eye movement* (REM) sehingga apa yang dilihat di alam mimpi terasa sangat nyata dan jelas melalui mimpi buruk (Schredl, *et.al*, 2016: 86).

Memanfaatkan sesuatu yang bersifat personal kerap dilakukan oleh seorang perupa dalam penciptaan karya karena dengan perasaan yang dirasakan langsung oleh diri sendiri maka perupa dapat membuat interpretasinya sendiri dari hal yang dialami. Mimpi tentu sangat bersifat personal karena elemen yang muncul adalah hasil dari pikiran dalam otak dan pengalaman yang dialami selama terjaga. Hal yang dilihat di mimpi cenderung bersifat simbolis karena dalam keadaan bermimpi tubuh tidak lagi berpikir dengan kesadaran penuh (Dee, 2001: 2). *Fever dream* tentu bersifat personal bagi penulis karena pernah mengalaminya secara langsung bukan hanya sekali tetapi sudah sering saat kondisi badan sedang demam. Ingatan akan kondisi *fever dream* itu masih terekam jelas di ingatan penulis.

Ada satu video meme yang membawa penulis ke kilas balik ketika pernah mengalami *fever dream* pada saat masih kecil. Video meme berdurasi kurang dari

sementit itu berjudul *Lamar Roasts Franklin but It's A Fever dream*. Video tersebut menampilkan adegan dari suatu game petualangan bernama *GTA (Grand Theft Auto)* namun, visual yang ada dalam video itu didistorsi menjadi sebuah visual yang absurd dan ini sangat menggambarkan kondisi seorang yang tengah mengalami *fever dream*. Visual yang ada di video tersebut kira-kira seperti gambar di bawah ini.



Gambar 1.1 Tangkapan layar visual fever dream dalam video berjudul *Lamar roasts franklin but it's a fever dream*

(sumber: Youtube Channel FlyingKitty <https://www.youtube.com/watch?v=W4xDKTQLuPM> diakses pada 31 Maret 2022)

Visual dari *fever dream* terasa sangat nyata dalam ingatan tersebut dan masih membekas hingga sekarang. Saat itu sekitar tahun 2008 ketika penulis masih duduk di bangku sekolah dasar. Pengalaman *fever dream* itu muncul ketika sedang mengalami demam tinggi. Visual yang muncul adalah ruangan terbuka dengan dikelilingi bangun ruang kubus dan bola besi yang ukurannya berubah-ubah dan semua yang ada di sana terus berganti posisinya yang membuat kepala terasa pusing. Mungkin ini hanya seperti mimpi buruk yang biasa terjadi, tapi ternyata *fever dream* memiliki ciri spesifik yang membuat *fever dream* berbeda dari mimpi buruk pada umumnya, seperti: distorsi spasial perubahan bentuk ruang, rasa ancaman atau bahaya, serta rasa sakit seperti kepala pusing (Schredl & Erlacher,

2020: 2). Gambaran akan kondisi yang penulis alami mirip dengan video di YouTube yang berjudul *Spatial Distortion and Illusion*. Nuansa *fever dream* yang penulis alami tergambar jelas di video ini mulai dari warna serta objek dan ruangan sangat mirip dengan gambaran yang muncul kala itu bahkan ketika penulis bertanya kepada teman terdekat tentang pengalaman mereka visualnya pun hampir mirip dengan yang penulis rasakan. *Fever dream* pun masih terulang beberapa kali bahkan setelah menjadi mahasiswa ISI Yogyakarta dan visual yang muncul pun masih mirip dengan video ini.



Gambar 1.2 Tangkapan layar visual *Fever dream* dalam video berjudul *Spatial Distortion and Illusion*

(sumber: Youtube Channel Yueheng Lu [https://www.youtube.com/watch?v=-0QIMGtGm\\_Q&t=108s](https://www.youtube.com/watch?v=-0QIMGtGm_Q&t=108s) diakses pada 31 Maret 2022)

Salah satu studi kasus tentang *fever dream* dilakukan oleh peneliti dari Universitas Harvard pada tahun 2019. Dalam penelitian ini, mereka menganalisis pengalaman *fever dream* dari 16 partisipan yang sedang mengalami demam. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa *fever dream* cenderung lebih intens dan penuh dengan emosi negatif, seperti kecemasan dan ketakutan, dibandingkan dengan mimpi biasa. Selain itu, partisipan melaporkan kesulitan membedakan antara kenyataan dan mimpi selama pengalaman *fever dream* (<https://www.health.harvard.edu/dreams/fever-dreams>, 2019: 1 Diakses pada 14, April 2023 jam 14:45).

Buku *The Interpretation of Dreams (1889)* karya Sigmund Freud menjelaskan bahwa mimpi sebagai pemenuhan keinginan dan ini distimulasi dari peristiwa yang kita alami, lihat dan rasakan. Penjelasan dari Freud dapat diartikan bahwa mimpi layaknya penghubung antara dunia realita dan alam bawah sadar sehingga mimpi dapat merealisasikan suatu hal yang tidak dapat terwujudkan di dunia nyata (Freud, 1899: 154).

*Fever dream* bisa dikatakan adalah mimpi buruk karena kehadirannya saat fisik sedang mengalami keadaan demam. *Fever dream* ikut memperburuk keadaan dengan menambah beban psikis. Di sisi lain sebagai mimpi buruk *fever dream* memunculkan bentuk-bentuk yang artistik karena adanya fenomena distorsi di dalamnya, objek yang hadir dan nuansa suram yang terasa bahkan setelah terbangun. Menurut penulis justru inilah yang menjadikan fenomena psikis seperti *fever dream* ini menarik untuk diangkat menjadi ide sebuah penciptaan karya. Adanya sebuah perasaan dan penglihatan yang didapatkan secara tidak sadar, tetapi tetap membekas menjadikan berkesenian sebagai sarana yang tepat untuk meluapkan sebuah perasaan yang masih tertinggal.

Peran seni tentu bisa ikut andil dalam melihat sesuatu dari sudut pandang yang berbeda. Hal buruk yang dialami dapat diwujudkan menjadi sebuah karya yang dapat menjadi sarana meluapkan emosi dalam diri seorang perupa dan seni bisa dibilang sangat memfasilitasi hal ini karena penulis juga merasakan perasaan lega dengan mewujudkan ide ini menjadi sebuah karya.

Bentuk-bentuk visual aneh yang muncul di *fever dream* menurut penulis memiliki keindahan tersendiri dan dapat dieksplorasi untuk kedepannya sebagai figur-figur yang akan dihadirkan dalam karya seni grafis nantinya. Mulai dari pengalaman diri sendiri dan adanya salah satu ciri spesifik yang ditimbulkan *fever*

*dream* untuk itulah visualisasi imajinasi dari *fever dream* dipilih sebagai ide dalam membuat karya seni grafis. *Fever dream* dengan ciri visualnya membuat penulis tidak harus memasuki kondisi tersebut untuk menciptakan karya hanya dengan memanfaatkan daya imajinasi untuk menginterpretasikan pengalaman serta ciri visual yang timbul maka *fever dream* dapat diwujudkan ke dalam karya seni grafis.

## B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Berikut beberapa poin dari latar belakang di atas untuk rumusan penciptaan:

1. Bagaimana *fever dream* diimajinasikan?
2. Bagaimana imajinasi dari *fever dream* divisualisasikan dalam seni grafis?
3. Bentuk seperti apa yang akan divisualisasikan dari ide *fever dream*?

## C. TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan:

1. Memvisualisasikan imajinasi *fever dream* ke dalam karya seni grafis
2. Mengeksplorasi media dan teknik yang dipakai untuk mewujudkan ide penciptaan karya seni grafis
3. Karya yang dibuat oleh penulis diharapkan menjadi pemantik ide terutama dalam karya seni grafis untuk lebih mengeksplorasi media yang dipakai
4. Menjadi karya yang dapat dinikmati masyarakat luas karena ide yang diangkat dekat dengan pengalaman yang hampir dialami setiap orang

Manfaat:

1. Sebagai media eksplorasi diri dalam proses berkarya dengan memanfaatkan suatu hal yang dekat dengan diri sendiri
2. Menunjukkan peran seni kepada masyarakat luas bahwa seni dapat menjadi sebuah media untuk meluapkan segala sesuatu yang bersifat personal menjadi karya seni

3. Memberikan peran di bidang akademis berupa tulisan dan karya penciptaan karya seni grafis dan diharapkan dapat menjadi inspirasi dan menambah pengetahuan
4. Mengajak audiens untuk kembali merasakan pengalaman yang mungkin pernah juga dirasakan ketika mengalami *fever dream*

#### **D. PENJELASAN MAKNA JUDUL**

Demi menghindari adanya salah pengertian makna dari judul *Visualisasi Imajinasi dari Fever dream sebagai Penciptaan Karya Seni Grafis*, maka berikut penjelasan setiap kata-kata yang dimaksud:

##### **1. Visualisasi**

Visualisasi merupakan usaha pendekatan visual dengan cara mengilustrasikan suatu pemikiran hasil imajinasi menjadi sebuah gambar yang bertujuan mempermudah orang dalam membayangkan dan memahami suatu pemikiran tersebut secara jelas (Surif, 2007: 26).

##### **2. Imajinasi**

Imajinasi merupakan bentuk kemampuan membentuk dunia yang mungkin belum ada melalui daya khayal yang mampu diciptakan oleh manusia dengan cara berkontemplasi, melalui perenungan ini manusia dapat menciptakan gambaran akan suatu hal berdasarkan kenyataan (Muhni, 1996: 32).

##### **3. *Fever dream***

*Fever dream* adalah kondisi mimpi yang timbul karena suhu tubuh yang tinggi sehingga mempengaruhi otak dan menimbulkan halusinasi. Mimpi demam berbeda dari mimpi lainnya karena sering kali lebih jelas dan tidak biasa. Mimpi dalam kondisi demam juga cenderung terasa lebih aneh dan begitu nyata daripada mimpi dalam keadaan suhu tubuh normal (Schredl, *et.al*, 2016: 86).

#### 4. Penciptaan Karya

Penciptaan karya merupakan proses perwujudan suatu ide menjadi suatu hal yang bersifat kreatif yang dilakukan oleh setiap seniman dengan metode dan cara pandang yang berbeda (Sukaya, 2009: 9).

#### 5. Seni Grafis

Seni grafis merupakan salah satu media berekspresi dalam seni rupa yang metode pengerjaannya melalui proses cetak-mencetak sehingga hasil dari karya seni grafis dapat digandakan dan tetap dianggap sebagai karya orisinal. Karya seni grafis biasanya dicetak di kertas, namun seiring berkembangnya zaman media yang dipakai pun ikut berkembang tidak hanya kertas saja (Adi, 2022: 2).

Penjelasan setiap kata dari judul tugas akhir di atas, dapat disimpulkan bahwa tugas akhir penciptaan karya dengan judul *Visualisasi Imajinasi dari Fever dream sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis* memiliki pengertian bahwa proses penciptaan karya dicapai dengan cara mewujudkan imajinasi dari ciri kondisi *fever dream* ke dalam karya seni grafis dengan teknik cetak saring.

