

MIMPI SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN SENI GRAFIS



PENCIPTAAN KARYA SENI

oleh:

Andi Firda Arifa Nurwirda F.

NIM 1912980021

**PROGRAM STUDI SENI MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2024**

MIMPI SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN SENI GRAFIS



PENCIPTAAN KARYA SENI

oleh:

Andi Firda Arifa Nurwirda F.


NIM 1912980021

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
2024

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

MIMPI SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN SENI GRAFIS diajukan oleh Andi Firda Arifa Nurwirda F., NIM 1912980021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Bambang Witjaksono, S.Sn., M.Sn.

NIP 19730327 199903 1 001/NIDN 0027037301

Pembimbing II


Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn.

NIP 19820328 200604 1 001/NIDN 0028038202

Cognate/Anggota


Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA., Ph.D.

NIP 19561019 198303 1 003/NIDN 0019105606

Ketua Jurusan



Dr. Miftahul Munir, M.Hum.

NIP 19760104 200912 1 001/NIDN 0004017605

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., MT.

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andi Firda Arifa Nurwirda F.
NIM : 1912980021
Program Studi/Jurusan : Seni Murni
Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa laporan dan karya Tugas Akhir yang berjudul MIMPI SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN SENI GRAFIS ini adalah sepenuhnya hasil pekerjaan saya sendiri. Laporan ini dibuat secara personal. Sejauh kapasitas pengetahuan saya, laporan ini tidak berisikan tulisan yang dituliskan orang lain kecuali tulisan dari buku dan laman *website* yang telah dikutip dengan tata cara penulisan yang sesuai sebagai referensi pendukung. Pernyataan ini saya buat dengan kesungguhan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun. Apabila terdapat ketidakbenaran pada pernyataan ini, akan sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 12 Januari 2024

Andi Firda Arifa Nurwirda F.

1912980021

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat karunia-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan lancar. Laporan Tugas Akhir yang berjudul *Mimpi sebagai Inspirasi Penciptaan Seni Grafis* merupakan syarat ujian Tugas Akhir Penciptaan Karya bagi mahasiswa untuk memperoleh gelar S-1 Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas Akhir ini dapat terselesaikan berkat bantuan dan dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, ucapan syukur dan terima kasih dengan penuh suka cita dihaturkan ke orang tua saya, keluarga, sahabat dan teman, serta dosen pembimbing yang banyak memberikan masukan agar laporan ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Harapannya semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembacanya.

1. Bapak Bambang Witjaksono, S.Sn., M.Sn., selaku dosen Pembimbing I, atas banyaknya arahan dan masukan yang telah diberikan sejak awal hingga akhir proses pembuatan karya seni dan juga penulisan laporan Tugas Akhir.
2. Bapak Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn., selaku dosen Pembimbing II, atas masukan dan bimbingannya dalam proses penulisan laporan Tugas Akhir dan juga penciptaan karya seni hingga saya dapat menyelesaikan tulisan laporan dan tugas akhir dengan baik dan lancar.
3. Bapak Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA., Ph. D., selaku *cognate* pada ujian Tugas Akhir saya, atas saran dan masukannya yang akhirnya membuat Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Bapak Dr. Miftahul Munir, M.Hum., selaku Dosen Wali dan Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas perannya dalam membantu proses perkuliahan tiap semesternya hingga dapat berjalan dengan lancar.

5. Seluruh dosen dan staf Jurusan Seni Murni yang sudah mendidik selama masa perkuliahan, terima kasih banyak atas ilmu pengetahuan dan pengalaman yang sudah diberikan.
6. Ayah, atas doa dan dukungannya yang tiada henti dan selalu menjadi panutan terkeren dan manusia yang paling berharga. Berada di titik ini tidak mungkin tanpa doa dan kasih sayang Ayah yang telah diberikan sejak kecil. Saya berterima kasih banyak kepada Ayah yang selalu mendidik untuk menjadi orang yang baik dan selalu mengingatkan untuk melakukan yang terbaik.
7. Ibu, atas kasih sayang yang tulus dan doa yang terus mengalir dihaturkan untuk anaknya. Walaupun Ibu sudah tiada, tetapi diri ini selalu merasa Ibu terus mendampingi ke mana langkah saya pergi. Terima kasih atas waktu bersamanya, walaupun begitu singkat tetapi akan selalu berkesan di hati. Saya belajar banyak hal karena Ibu dan tentunya akan tetap selalu berusaha menjadi orang yang baik karena Ibu. Terima kasih banyak atas kasih sayang dan cintamu, Ibu.
8. Fikri, kakak saya tercinta. Terima kasih telah menjadi kakak terbaik yang pernah ada. Terima kasih sudah selalu sabar menghadapi adik yang keras kepala dan selalu berusaha menjadi kakak yang baik kepada adiknya. Terima kasih atas bantuan dengan *skill* fotografinya dan dampungannya hingga Tugas Akhir ini bisa selesai dengan lancar.
9. Muadz Syafiq, terima kasih sudah selalu tulus dan terus mendampingi saya selama perkuliahan ini, dukungan yang tiada henti dan juga bantuannya yang membantu selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini sejak awal hingga karya tugas Akhir saya akhirnya bisa terpajang di ruang pameran.
10. Ista dan Felis, *mommies* dan sahabat terbaik. Terima kasih sudah selalu menjadi tempat berbagi tawa, candaan dan air mata selama perkuliahan ini. Terima kasih sudah mendukung dan setia menemani untuk mencetak di kampus dan studio. Untuk Ista yang sudah meminjamkan alat-alatnya dan menjadi model tangan pada salah satu karya. Dukungan mereka berdua

menjadi salah satu alasan sehingga dapat menyelesaikan karya dan tulisan Tugas Akhir ini.

11. Miso dan Abu, kucing tersayang. Terima kasih sudah menjadi kucing yang sangat lucu dan menggemaskan sehingga memberikan semangat lebih untuk melanjutkan Tugas Akhir ini. Untuk Ciku dan Ojan yang juga menjadi kucing gemas dan manja di rumah.
12. Kak Fitrah dan Ibu, atas dukungan dan doanya yang selalu mengharapakan yang terbaik untuk saya sebagai keluarganya.
13. Segenap keluarga besar dari keluarga Ayah dan Ibu.
14. Adel dan Tasya yang menjadi sahabat sekolah saya yang selalu mendukung apapun yang saya lakukan dengan penuh kasih.
15. Teman-teman yang memberikan dukungan dan bantuan dalam proses menyelesaikan karya dan laporan Tugas Akhir saya. Dipa, Silvi, Mas Usop, Mas John, Mba Linda, Mba Ima, Mas Adnan, Kak Ari, Mba Lily, Mas Yudhis, Yagalih, Hajni, Detty, Waleed, Sekar, Disti, dan teman-teman baik hati yang saya tidak bisa sebutkan namanya satu persatu. Saya sangat berterima kasih.
16. Studio Grafis di kampus dan juga terkhusus untuk studio Grafis Minggiran yang telah memberikan saya izin, tempat, dan sarana untuk mencetak karya-karya Tugas Akhir ini. Pak Boli dan Pak Ruli juga teman-teman Grafis Minggiran yang telah membantu dan memberikan ilmu lebih mengenai dunia seni cetak grafis.
17. Segenap keluarga besar NAWANATA 19.
18. Segenap keluarga besar NS X.

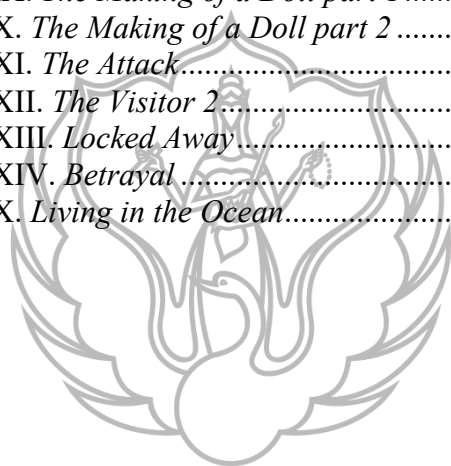
DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	II
KATA PENGANTAR	III
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR GAMBAR	VII
DAFTAR LAMPIRAN.....	IX
ABSTRAK	X
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
B. RUMUSAN PENCIPTAAN.....	4
C. TUJUAN DAN MANFAAT.....	4
D. MAKNA JUDUL	5
BAB II KONSEP	8
A. KONSEP PENCIPTAAN	8
B. KONSEP PERWUJUDAN.....	13
BAB III PROSES PERWUJUDAN.....	30
A. ALAT	30
B. BAHAN.....	35
BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	51
BAB V PENUTUP.....	83
DAFTAR PUSTAKA	84
DAFTAR LAMAN	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sketsa Mimpi oleh Andi Firda	13
Gambar 2.1, 2.2, dan 2.3. Catatan Mimpi Penulis	15
Gambar 3. Percobaan menggunakan warna biru dan hitam.....	18
Gambar 4. Contoh Figur Manusia.....	20
Gambar 5. Contoh Simbol Mata	21
Gambar 6.1 dan 6.2. Contoh Flora dan Fauna	22
Gambar 7. Contoh Ruang atau Bangunan.....	22
Gambar 8. Contoh Bentuk Abstrak.....	23
Gambar 9. The Deceased (The Death) oleh Marc Chagall	24
Gambar 10. Just Don't Think About It oleh James Lee Chia Han	25
Gambar 11. Pescados oleh James Jean	26
Gambar 12. Eden's Adam Genesis Of CRAZYCITY oleh So Pine Nut.....	27
Gambar 13. When Will It Be	28
Gambar 14. When Will It Be	28
Gambar 15. When Will It Be	29
Gambar 16. Pelat.....	30
Gambar 17. Rol Karet.....	31
Gambar 18. Pisau Palet	31
Gambar 19. Cutter dan Gunting.....	32
Gambar 20. Semprotan Air	33
Gambar 21. Alat dan Bahan Menggambar.....	34
Gambar 22. Penggaris	34
Gambar 23. Mesin Press Cetak.....	35
Gambar 24. Kertas Canson dan Azter.....	36
Gambar 25. Craft Paper.....	36
Gambar 26. Plastik Mika.....	37
Gambar 27. Lakban Coklat dan Lakban Kertas	37
Gambar 28. Kain Bekas	38
Gambar 29. Sabun Cream/ Sabun Colek.....	38
Gambar 30. Gum Arab.....	39
Gambar 31. Tinta Cetak Offset	40
Gambar 32. Tahapan pembuatan sketsa.....	41
Gambar 33. Pembuatan desain.....	41
Gambar 34. Tahap scan gambar.....	42
Gambar 35. Pengeditan gambar	42
Gambar 36. Tahap Computer to Plate (CTP).....	43
Gambar 37. Memotong pelat.....	43
Gambar 38. Melumuri pelat dengan Gum arab.....	44
Gambar 39. Membuat kento pada mesin press cetak.....	44
Gambar 40. Membersihkan pelat dari Gum arab dengan air	45
Gambar 41. Menyebar tinta pada pelat menggunakan rol karet.....	45
Gambar 42. Menyiapkan pelat di atas mesin press cetak.....	46

Gambar 43. Membasahi kertas dengan air.....	47
Gambar 44. Meletakkan kertas di atas permukaan pelat.....	47
Gambar 45. Tahap mencetak menggunakan mesin press cetak.....	48
Gambar 46. Mengangkat kertas dari atas pelat.....	48
Gambar 47. Membersihkan tinta dari pelat.....	49
Gambar 48. Membalurkan pelat dengan Gum arab.....	49
Gambar 49. Menulis edisi dan keterangan karya.....	50
Gambar Karya I. <i>The Reincarnation</i>	52
Gambar Karya II. <i>The Imaginary</i>	54
Gambar Karya III. <i>The Visitor</i>	56
Gambar Karya IV. <i>Came Back</i>	58
Gambar Karya V. <i>Jealousy</i>	60
Gambar Karya VI. <i>Sleep Paralysis</i>	62
Gambar Karya VII. <i>The Moths</i>	64
Gambar Karya VIII. <i>The Apocalypse</i>	66
Gambar Karya IX. <i>The Making of a Doll part 1</i>	68
Gambar Karya X. <i>The Making of a Doll part 2</i>	70
Gambar Karya XI. <i>The Attack</i>	72
Gambar Karya XII. <i>The Visitor 2</i>	74
Gambar Karya XIII. <i>Locked Away</i>	77
Gambar Karya XIV. <i>Betrayal</i>	79
Gambar Karya X. <i>Living in the Ocean</i>	81



DAFTAR LAMPIRAN

A.	FOTO DIRI DAN BIODATA.....	86
B.	CURRICULUM VITAE.....	86
C.	FOTO POSTER PAMERAN.....	90
D.	KATALOG.....	91
E.	FOTO DISPLAY PAMERAN.....	92
F.	FOTO SITUASI PAMERAN.....	93



ABSTRAK

Mimpi sebagai aktivitas psikologis saat tidur, membawa beragam imaji dan cerita dari alam bawah sadar individu dan dianggap sebagai pesan atau pertanda. Kebiasaan penulis untuk mencatat mimpi dimulai karena sering mengalami mimpi yang meninggalkan kesan yang mendalam setelah terbangun dari tidur. Mimpi ini, terkadang menakutkan dan menyentuh, memberikan lapisan emosi yang kompleks. Dalam budaya Bugis, mimpi memiliki interpretasi khusus terkait dengan pertanda baik atau buruk. Meskipun demikian, orang tua memberikan interpretasi positif, melihat mimpi sebagai pengalaman pencerahan.

Mimpi yang dialami penulis memicu interpretasi lebih lanjut, mempertanyakan relevansi penafsiran tradisional dan mempertimbangkan pandangan pribadi atau alternatif. Meninjau kembali catatan mimpi yang ada mengungkap bahwa ekspresi tertulis tidak sepenuhnya memadai untuk memahami atau sebagai pengingat. Hasilnya visualisasi mimpi melalui sketsa terbukti efektif menyampaikan emosi dan menafsirkan peristiwa mimpi. Ekspresi visual menambah dimensi menarik, menjadi metode baru untuk mengekspresikan dan memahami pengalaman mimpi.

Dalam proses berkelanjutan, pendekatan yang dipilih adalah teknik seni grafis photolithography, menghasilkan visual yang rinci. Pengulangan ritmis dalam proses cetak memberikan harapan untuk membuat mimpi tetap dikenang secara berkelanjutan.

Kata Kunci: Mimpi, Catatan Mimpi, visualisasi, media, alam bawah sadar, sketsa, photolithograph

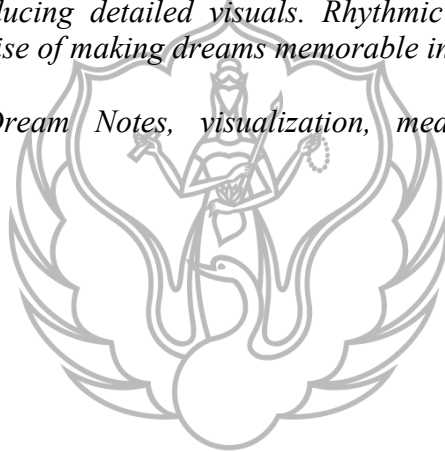
ABSTRACT

Dreams, as a psychological activity during sleep, bring various images and stories from the individual's subconscious and are considered as messages or signs. The writer's habit of writing dreams began because of often experiencing dreams that left a profound impression upon waking up. These dreams, sometimes frightening and touching, add complex layers of emotions. In Bugis culture, dreams often have specific interpretations related to good or bad omens. Nevertheless, parents provide positive interpretations, viewing dreams as enlightening experiences.

The writer's frequently experienced dreams trigger further interpretations, questioning the relevance of traditional interpretations and considering personal or alternative views. Reviewing existing dream notes reveals that written expression is not entirely adequate for understanding or as a reminder. As a result, visualizing dreams through sketches has proven effective in conveying emotions and interpreting dream events. Visual expression adds an interesting dimension, becoming a new method for expressing and understanding dream experiences.

In the ongoing process, the chosen approach is the graphic art technique of photolithography, producing detailed visuals. Rhythmic repetition in the printing process holds the promise of making dreams memorable in a sustained manner.

Keywords: Dream, Dream Notes, visualization, media, subconscious, sketch, photolithography



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia mengalami berbagai kejadian dan peristiwa dalam kehidupan sehari-hari. Manusia juga memiliki rutinitas, kebiasaan, dan kewajiban yang berbeda. Hal yang dihadapi manusia memberikan dampak yang berbeda tiap individunya dalam pembentukan karakter, sifat, perilaku, kebiasaan, fisik, dan memori. Memori yang terbentuk akhirnya memicu alam bawah sadar dan juga mimpi. Mimpi merupakan kegiatan psikologi yang dialami ketika sedang tidur. Mimpi terbentuk karena adanya pemicu dari alam bawah sadar. Aktivitas mimpi sering terjadi pada fase akhir tidur yakni *Rapid Eye Movement (REM)* yang mana saat tertidur mata bergerak cepat, jantung berdetak kencang, dan badan serta otot menjadi lemas dikarenakan terjadinya aktivitas bermimpi (https://en.wikipedia.org/wiki/Rapid_eye_movement_sleep, diakses pada 22 Desember 2023). Mimpi sendiri menjadi pengalaman menarik dan berbeda yang dialami penulis karena mimpi yang dialami memiliki berbagai macam cerita, alur, dan imaji-imaji yang hadir di dalamnya.

Penulis sering mengalami kejadian aneh seperti berada di sudut pandang yang lain ketika mengalami momen tertentu telah terjadi atau dialami untuk kedua kalinya (*Déjà vu*). Ketika menyadarinya, penulis teringat bahwa momen ini pernah hadir di salah satu mimpi yang telah dialami. Akhirnya muncullah pendapat yang diyakini bahwa mimpi-mimpi yang telah dialami terbentuk karena faktor-faktor yang sudah atau akan dialami semasa hidup. Seperti yang dikatakan Sigmund Freud (1939: 17) bahwa:

“Mimpi tidak pernah dapat terlepas dari kenyataan, dan pengalaman paling luar biasa dan kocak dalam mimpi selalu berakar dari apa yang pernah kita saksikan di dunia nyata atau temui di suatu tempat.”

Setelah mengalami banyak mimpi dengan berbagai macam cerita, penulis berpendapat bahwa mimpi merupakan sebuah pesan atau tanda bahwa apa yang akan terjadi. Atau sebaliknya, mimpi tersebut tidak lain hanyalah kumpulan

berbagai macam imaji yang diatur oleh alam bawah sadar yang akhirnya muncul di dalam mimpi. Mimpi penulis terkadang bercerita hal yang menegangkan dan memiliki alur cerita yang tidak terduga. Mimpi-mimpi ini kadang memberikan perasaan yang ambigu setelah mengalaminya.

Penulis pernah mengalami mimpi tentang almarhumah Ibu yang masih hidup di dalam mimpi dan tengah melakukan kegiatan sehari-hari seperti tidak terjadi apa-apa kepadanya. Selain itu, ada mimpi tentang penulis yang sedang terburu-buru menggali kuburan sang Ibu dan menemukannya masih hidup. Namun anehnya, sang Ibu tetap melanjutkan kesehariannya seperti biasa. Kedua mimpi ini merupakan sebagian mimpi yang telah dialami penulis mengenai almarhumah Ibu. Mimpi-mimpi ini terjadi selang beberapa hari setelah Ibu meninggal dunia. Mimpi ini masih saja membekas di pikiran penulis. Mimpi ini terjadi saat penulis masih berumur 11 tahun, dan belum memiliki kemauan untuk mencatat mimpi-mimpi tersebut. Namun mimpi seperti ini tetap selalu teringat, karena pengalaman duka yang begitu besar setelah ditinggalkan oleh Ibu sendiri. Perasaan takut begitu juga sedih adalah perasaan yang dirasakan ketika terbangun dari mimpi-mimpi tersebut. Dikarenakan kejadian itu, akhirnya agar dapat mengingat kembali mimpi-mimpi yang dialami, penulis memulai melakukan kegiatan menulis catatan mimpi saat baru bangun tidur dan juga sering menceritakan mimpi-mimpi yang dialami ke orang terdekat.

Ketika penulis merasa salah satu mimpi begitu janggal dan sepertinya mimpi ini memiliki arti tersendiri, penulis menanyakan pendapat kepada Ayah yang merupakan orang terdekat penulis. Menurut beliau, mimpi-mimpi ini memiliki makna tersendiri jika dilihat dari sudut pandang adat Bugis. Bugis Makassar merupakan asal suku penulis.

“Siapa-siapa melihat/ Orang mati/ Hidup/ Ia bakal mengalami/ Kehinaan dalam bidang agama/ Ia juga dilanda malapetaka/ Kalau ia bangun/ Maka ia memintakan perlindungan pada Allah Taala/ Dari (gangguan) setan yang gentayangan/ Suruhlah ia mandi/.” (Yunus, 1993: 84).

Kutipan di atas diambil dari buku naskah terjemahan lontarak yang menerangkan takwil mimpi, memberikan salah satu jbaran tafsir mimpi yang

hadir di budaya Bugis. Walaupun makna dari kutipan tersebut menandakan bahwa mimpi yang dialami penulis bisa jadi memberikan dampak yang buruk. Tetapi setelah membicarakan dengan Ayah penulis, menurut beliau meskipun berdasarkan adat dan budaya mengartikannya seperti demikian, sebaiknya mimpi-mimpi ini dimaknai dengan cara yang baru. Memberikan pemaknaan baru dengan cara tetap melihat mimpi tersebut sebagai wadah pencerahan atau titik balik untuk melihat sisi baik yang bisa diambil dari mimpi yang dialami. Penafsiran mimpi adat Bugis pada akhirnya bisa menjadi salah satu sudut pandang yang dapat ditelaah maknanya tetapi tidak dijadikan sebagai pengartian mutlak atas mimpi yang dialami.

Setiap kali bangun dari tidur dan mendapati diri telah bermimpi yang menurut penulis patut dan pantas diingat, selanjutnya penulis akan mencatat ke dalam catatannya. Ketika menuliskan mimpi-mimpi ini, perasaan terasa lebih tertata dan tenang, pikiran terfokus untuk menyajikan kembali mimpi itu dalam bentuk baru dengan mengandalkan memori yang singkat setelah mengalami mimpi tersebut. Pada prosesnya, penulis berusaha mendeskripsikan alur cerita dan beberapa objek yang hadir dalam mimpi tersebut. Terkadang pada akhir catatan-catatan mimpi ini penulis sering menanyakan mengenai alasan mengapa mimpi ini terjadi. Pemecahan kebingungan ini diharap bisa ditemukan se usai menuliskan mimpi tersebut, tetapi setelah beberapa waktu berlalu yang terjadi adalah sebaliknya. Ketika membaca ulang catatan tersebut muncul kesadaran bahwa mediasi mimpi-mimpi ini ke dalam bentuk tulisan tidaklah cukup untuk menyampaikan bentuk dan suasana di dalam mimpi tersebut juga kurang menjawab kebingungan yang dirasakan.

Beberapa mimpi teman-teman terdekat penulis memiliki keunikannya masing-masing, tetapi mimpi ini sayangnya tidak dimediasikan sebagai arsip pribadi. Mimpi ini akhirnya terlupakan pada keesokan harinya bahkan pada menit pertama setelah terbangun dari tidur, yang mana hal ini membuat penulis semakin giat untuk mencatat mimpi-mimpi yang dialami. Alih-alih mengandalkan catatan mimpi ini untuk mengingat kembali mimpi tersebut, akhirnya muncul ide untuk

memindahkannya ke dalam bentuk visual. Rutinitas sederhana yang sering dilakukan penulis adalah menggambar sebagai kegiatan pengisi waktu luang. Kesadaran bahwa catatan mimpi ini dirasa tidak cukup untuk mengekspresikan emosi yang dirasakan dalam mimpi tersebut, akhirnya penulis mencoba menuangkannya dalam bentuk baru yakni menggambarkannya ke dalam visual sketsa. Teknik ini berhasil menyampaikan bentuk objek dan alur cerita yang disatupadukan dalam satu tempat media kertas. Kemudian menyadari bahwa eksplorasi dengan menyampaikan visual imaji yang dilihat di mimpi, juga dengan berusaha mengingat kembali tiap detail penting yang masih teringat berdasarkan catatan mimpi, sangat memenuhi keinginan untuk mengekspresikan emosi yang dialami ketika mimpi itu berlangsung. Demikian juga pertanyaan maupun kebingungan yang akhirnya terjawab karena mendapati diri merasakan kepuasan dan perasaan damai yang terbentuk setelah visualisasi mimpi-mimpi tersebut.

B. Rumusan Penciptaan

1. Mengapa mimpi menjadi sebuah inspirasi?
2. Bentuk visual seperti apa yang akan digunakan untuk menunjang gagasan penciptaan karya?
3. Apa gagasan yang ingin disampaikan melalui teknik cetak seni grafis yang membahas tentang mimpi?
4. Bagaimana mempresentasikan mimpi melalui karya sebagai mana yang penulis inginkan?

C. Tujuan dan Manfaat

Penciptaan karya seni tidak hanya menyajikan suatu bentuk karya yang mementingkan estetika visual, tetapi di balik karya tersebut terdapat niat dasar yang ingin disampaikan agar berguna bagi khalayak umum dan juga kembali kepada diri sendiri.

Tujuan dari laporan tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Memvisualisasikan mimpi-mimpi yang menjadi inspirasi penulis.

2. Memvisualisasikan teknik dan gaya visual ke dalam karya seni grafis.
3. Media dokumentasi atau arsip mimpi ke dalam media seni cetak grafis

Manfaat dari laporan tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Diharapkan para pembuat, penggiat, dan pengapresiasi seni dapat menghasilkan ide-ide baru dan karya-karya inspiratif yang merupakan hasil tangkapan dari pengalaman bermimpi itu sendiri.
2. Menunjukkan bahwa mimpi merupakan pengalaman yang dapat digunakan dalam menelaah dan memahami diri.
3. Sebagai tema baru dalam proses eksplorasi pembelajaran teknik seni grafis.
4. Sebagai media untuk menyampaikan makna mimpi menurut pribadi.

D. Makna Judul

Menjelaskan pengertian dalam proposal Tugas Akhir ini, maka akan dipaparkan definisi pengertian dari judul *Mimpi sebagai Inspirasi Penciptaan Seni Grafis*.

a. Mimpi

Menurut Sigmund Freud:

“Mimpi didefinisikan sebagai tindakan atau kegiatan psikis seseorang yang sedang tertidur” (1939: 9).

“Pada umumnya, mimpi diharapkan dapat memberikan solusi yang penting, tetapi tidak setiap mimpi dapat segera dipahami, dan tidak menutup kemungkinan apabila membenarkan bahwa mimpi tertentu yang dapat dimengerti tidak benar-benar meramalkan sesuatu yang penting. Oleh karena itu, upaya untuk mengganti isi dari mimpi oleh sesuatu harus dapat dimengerti dan bersifat sangat penting” (1939: 10).

Menurut KBBI:

Mimpi adalah *in* sesuatu yang terlihat atau dialami dalam tidur; 2 *ki* angan-angan (<https://kbbi.web.id/mimpi>, diakses pada 1 Februari 2023 pukul 14.17 PM).

Menurut Vincent Van Gogh:

“I dream of painting, and then I paint my dream”

(<https://thefactory.tech/van-gogh-the-entrepreneur-i-dream-of-painting-and-then-i-paint-my-dream/>, diakses pada 15 Januari 2024 pukul 12.35 AM).

Menurut Eleanor Roosevelt:

“The future belongs to those who believe in the beauty of their dreams”

(<https://www.burgundyasset.com/views-insights/minerva-issue-3-remembering-eleanor-roosevelt/>, diakses pada 15 Januari 2024 pukul 2.44 AM).

b. Sebagai

Menurut KBBI :

Sebagai adalah 1 *p* kata depan untuk menyatakan hal yang serupa; sama; semacam (itu): *perabot rumah tangga ialah kursi, meja, lemari, dan - nya*; 2 kata depan untuk menyatakan perbandingan; seperti; seakan-akan; seolah-olah: *kelakuannya - orang udik masuk kota*; 3 *adv* seharusnya; sepatutnya; sewajarnya; semestinya: *ia diperlakukan dengan -nya*; 4 *p* jadi (menjadi): *ia diangkat - gubernur*; 5 kata depan untuk menyatakan status; berlaku seperti; selaku: *- orang tua, ia harus bertanggung jawab atas anak-anaknya* (<https://kbbi.web.id/bagai>, diakses pada 27 Oktober pukul 12.01 PM).

c. Inspirasi

Menurut KBBI :

Inspirasi adalah ilham. Menginspirasi adalah menimbulkan inspirasi; mengilhami; menginspirasi adalah menjadikan inspirasi; terinspirasi adalah telah diinspirasi; terilhami (<https://kbbi.web.id/inspirasi>, diakses pada 28 Desember pukul 3.34 AM).

d. Penciptaan

Menurut KBBI :

Penciptaan adalah proses, cara, perbuatan menciptakan (<https://kbbi.web.id/cipta>, diakses pada 27 Oktober pukul 12.04 PM).

e. Seni Grafis

Menurut AC. Andre Tanama, seni grafis (tanpa kata ‘cetak’) merupakan karya seni rupa yang tercipta melalui prinsip juga prosedur cetak-mencetak yang mengacu pada cetak/klise/matriks yang sudah disiapkan dan terancang (Tanama, 2020: 38).

Jadi dapat disimpulkan bahwa maksud dari judul ini secara keseluruhan adalah mimpi-mimpi atau aktivitas yang telah dialami penulis setelah tidur beberapa dijadikan dan dipilih sebagai sebuah ide atau gagasan yang mengilhami dan akan dilanjutkan melalui proses pembuatan karya dalam dan teknik seni cetak grafis.

