

**MIMPI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI
LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Farid Luthfi Azhari

NIM 1712802021

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

**MIMPI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI
LUKIS**



**Farid Luthfi Azhari
NIM 1712802021**

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
2024

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

MIMPI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS diajukan oleh Farid Luthfi Azhari, NIM 1712802021, 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 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Amir Hamzah, S.Sn., M.A.

NIP. 19700427 199903 1 003/NIDN. 00270470001

Pembimbing II



Deni Junaedi, S.Sn., M.A.

NIP. 19730621 210604 1 001/NIDN. 0021067305

Cognate/Anggota

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

NIP. 19561019 198303 1003/NIDN. 0019105606

Ketua Jurusan Seni Rupa Murni/ Ketua Program Studi



Dr. Miftahul Munir, M.Hum.

NIP. 197601042 009121 001/NIDN. 0004017605

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

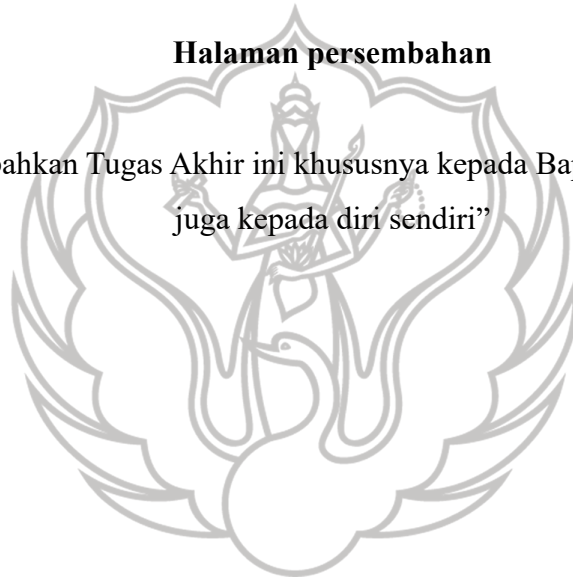


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M. T.

NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

Halaman persembahan

“Saya persembahkan Tugas Akhir ini khususnya kepada Bapak, Ibu, keluarga dan juga kepada diri sendiri”



SURAT PERNYATAAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Farid Luthfi Azhari
NIM : 1712802021
Jurusan : Seni Murni
Fakultas : Seni Rupa
Judul Penciptaan : *Mimpi Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa penulisan dan penciptaan karya seni lukis Tugas Akhir ini benar-benar penulis kerjakan sendiri. Laporan penciptaan Tugas Akhir ini bukan merupakan hasil plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan penulis karena hubungan material maupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis dan karya seni Tugas Akhir penulis secara orisinal dan otentik.

Bila kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, penulis bersedia diproses oleh pihak fakultas dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Pernyataan ini dibuat dengan kesadaran pribadi dan tidak atas tekanan apapun maupun paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini.

Yogyakarta, 13 Juni 2024



Farid Luthfi Azhari

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamuailaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena Rahmat dan KaruniaNya Penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir dengan judul *Mimpi Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis* dengan sebaik-baiknya, Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Sarjana S1 Jurusan Seni Murni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan S-1 Seni Murni sampai dengan proses penyelesaian Tugas Akhir, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, dan membimbing penulis untuk itu khususnya penulis perlu menyampaikan rasa terimakasih kepada:

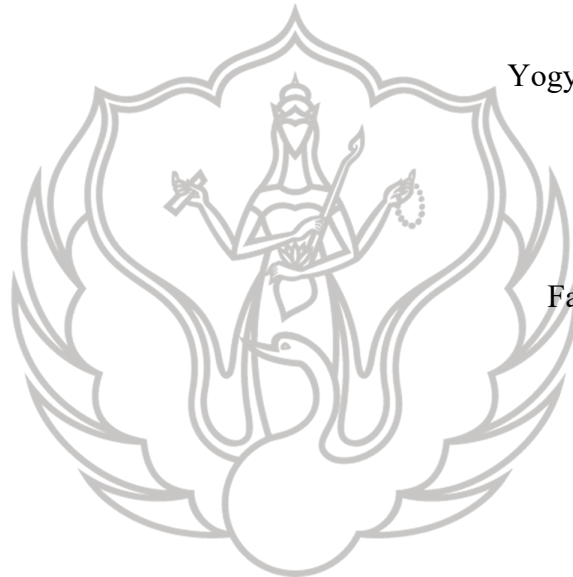
1. Amir Hamzah, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak membimbing dan memberi masukan berharga bagi penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Deni Junaedi, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu penulis memperbaiki dan menyempurnakan penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Prof. Drs., Martinus Dwi Marianto , MFA, Ph.D selaku *Cognate* (Dosen Ahli) yang telah memberikan bimbingan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
4. Wiyono, M.Sn, selaku Dosen Wali yang telah banyak membantu dan mendampingi selama masa perkuliahan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Miftahul Munir, M.Hum selaku Ketua Jurusan Murni Fakultas Seni Rupa.
6. Muhammad Sholahudin, S.Sn.,M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Bapak atau Ibu Dosen khususnya Jurusan Seni Murni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.
9. Kedua orang tua, Bapak Muchlisun, dan Ibu Sarifah Utami.

10. Saraswati Waramudra sebagai teman berpikir dalam pengerjaan laporan Tugas Akhir kali ini.
11. Kevin Gibran, Dwi Wahyudi, Dimas Ragil, dan Harits Ivan yang menjadi teman tinggal selama di Yogyakarta.
12. Teman-teman seni murni angkatan 2017.

Penulis menyadari, Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, semoga Tugas Akhir ini dapat menjadi manfaat bagi penulis sendiri, institusi pendidikan dan masyarakat luas.

Wassalamu 'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 13 Juni 2024



Penulis
Farid Luthfi Azhari

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR	i
HALAMAN SAMPUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN TUGAS AKHIR.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR GAMBAR KARYA.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Makna Judul.....	4
BAB II KONSEP	5
A. Konsep Penciptaan.....	5
B. Konsep Perwujudan	9
BAB III PROSES PEMBENTUKAN	15
A. Alat dan Bahan.....	15
B.. Teknik.....	21
C. Tahapan Pembentukan	22

BAB IV DESKRIPSI KARYA	27
BAB V PENUTUP	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	54
LAMPIRAN.....	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar I. 1 Adegan dari film David Lynch berjudul <i>Twin Peaks</i>	1
Gambar I. 2. Contoh catatan mimpi penulis	2
Gambar II. 1. <i>Werewolf</i>	12
Gambar II. 2. <i>Cosmic Interconnectedness</i>	13
Gambar II. 3. <i>Figure in Movement</i>	14
Gambar III. 1. Kuas	15
Gambar III. 2. Palet Cat	16
Gambar III. 3. Pisau Palet	16
Gambar III. 4. Lakban Kertas	17
Gambar III. 5. Wadah Pencuci Kuas	17
Gambar III. 6. Kain Lap	18
Gambar III. 7. Kanvas	18
Gambar III. 8. Cat Akrilik	19
Gambar III. 9. Tinta Bak	19
Gambar III. 10. <i>Wood Stains</i>	20
Gambar III. 11. <i>Brush Marker</i>	20
Gambar III. 12. <i>Fixative</i>	21
Gambar III. 13. Persiapan	22
Gambar III. 14. Inkubasi	23
Gambar III. 15. Pewarnaan dasar	23
Gambar III. 16. Pembuatan komposisi garis	24
Gambar III. 17. Pembentukan figur	24
Gambar III. 18. Pembuatan aksentuasi	25
Gambar III. 19. <i>Finishing</i>	26

DAFTAR GAMBAR KARYA

Gambar IV. 1. <i>Swirl</i> , 2024, 80 x 60 cm, akrilik dan tinta pada kanvas.....	28
Gambar IV. 2. <i>Terror</i> , 2023, 60 x 50 cm, akrilik dan tinta pada kanvas	30
Gambar IV. 3. <i>Jelajah</i> , 2024, 80 x 60 cm, akrilik pada kanvas	32
Gambar IV. 4. <i>Reminder</i> , 2024, 60 x 50 cm, mix media pada kanvas	34
Gambar IV. 5. <i>Mistery Man</i> , 2023, 70 x 70 cm, akrilik dan tinta pada kanvas.....	36
Gambar IV. 6. <i>Motorik Loss</i> , 2024, 90 x 50 cm, akrilik dan tinta pada kanvas	38
Gambar IV. 7. <i>Argument</i> , 2024, 80 x 60 cm, akrilik dan tinta pada kanvas.....	39
Gambar IV. 8. <i>Super-connected</i> , 2024, 80 x 80 cm, akrilik dan tinta pada kanvas	41
Gambar IV. 9. <i>Scribble</i> , 2024, 60 x 50 cm, akrilik dan tinta pada kanvas	42
Gambar IV. 10. <i>Tragedi</i> , 2023, 60 x 50 cm, akrilik dan tinta pada kanvas.....	43
Gambar IV. 11. <i>Landscape</i> , 2023, 60 x 50 cm, akrilik dan tinta pada kanvas	45
Gambar IV. 12. <i>Elevasi</i> , 2024, 80 x 60 cm, mix media pada kanvas.....	46
Gambar IV. 13. <i>Keos</i> , 2024, 80 x 60 cm, akrilik dan tinta pada kanvas	47
Gambar IV. 14. <i>Jebakan Sore Hari</i> , 2024, 60 x 50 cm, akrilik dan tinta pada kanvas.....	48
Gambar IV. 15. <i>Observer</i> , 2024, 80 x 60 cm, akrilik dan tinta pada kanvas	50

DAFTAR LAMPIRAN

A.	Data Diri Mahasiswa	55
B.	Riwayat Pameran	56
C.	Poster Pameran	57
D.	Display Karya	58
E.	Situasi Pameran	59
F.	Katalog	60



ABSTRAK

Tugas akhir penciptaan karya seni ini menjadi bentuk transformasi dari kebiasaan mencatat kesan dari pengalaman mimpi ke dalam bentuk karya seni lukis. Fragmen-fragmen dari pengalaman mimpi yang telah dirangkum dalam catatan tulis selanjutnya direpresentasikan melalui penggambaran karya figuratif yang dibentuk dengan kombinasi garis spontan dan garis arsiran. Ide tentang mimpi ini dapat menjadikan aktivitas melukis sebagai sarana refleksi diri dan mengenali alam bawah sadar melalui proses kreatif dan produktif. Setiap karya dibuat dengan memperhatikan setiap unsur artistik dalam seni rupa agar menghasilkan karya seni yang menarik. Representasi dari catatan mimpi ditransformasikan kedalam bentuk visual dengan gaya Surealistik Automatik dan menghasilkan 15 karya seni lukis dengan dimensi yang beragam.

Kata Kunci : Mimpi, seni lukis, Surealistik Automatik



ABSTRACT

The final project of creating this artwork represents a transformation of the habit of recording impressions from dream experiences into works of art. Fragments of these dream experiences, previously summarized in written notes, are then depicted through figurative artwork formed with a combination of spontaneous and hatched lines. The concept of dream turns painting into a means of self-reflection and exploring the subconscious through a creative and productive process. Each piece is created with meticulous attention to every artistic element in visual arts to produce compelling artworks. The representation of dream notes is transformed into visual form using Surrealistic Automatic, resulting in 15 varied artworks of different dimensions.

Keywords : *Dreams, painting, Surrealistic Automatic*



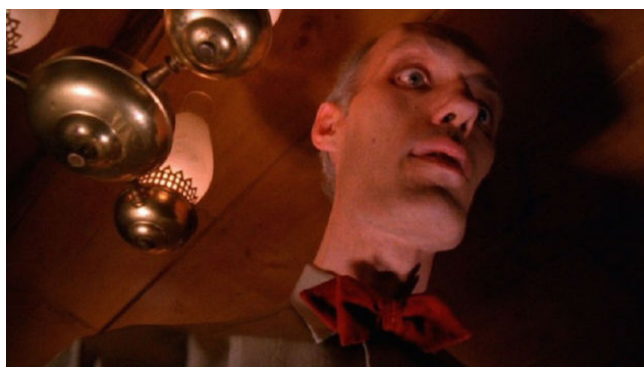
BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Seni rupa dapat mentransformasikan segala persoalan atau ide menjadi karya seni dalam media yang beragam. Hal tersebut menunjukkan peran seni sebagai media ekspresi diri yang menarik, berbagai persoalan maupun emosi dapat diwujudkan melalui berbagai bentuk estetika baru dalam karya seni untuk dibagikan pada audiens, tidak terkecuali ide tentang peristiwa mimpi, yang kejadiannya di luar kendali manusia.

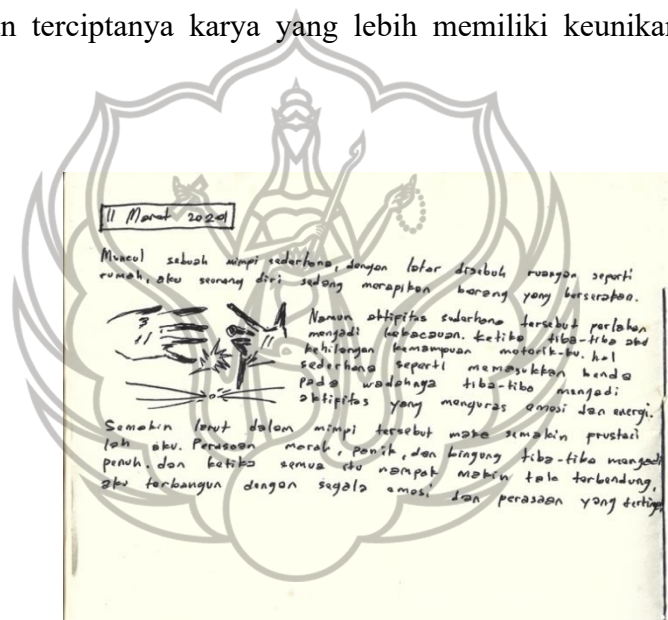
Alam mimpi dapat menghadirkan berbagai cerita yang menarik di luar nalar manusia, yang kadang terasa membingungkan atau mengganggu. Kejadian-kejadian di alam mimpi sering membawa pertanyaan, pengalaman, dan kesan baru dari kehidupan sehari-hari manusia. Secara umum peristiwa yang muncul di alam mimpi dikenal sebagai kejadian *surreal* atau di atas kenyataan, yang selanjutnya menjadi ide populer dalam dunia seni lukis lewat gerakan Surealisme, dipopulerkan oleh beberapa seniman besar seperti Salvador Dali, Max Ernst, Joan Miro, dan masih banyak lagi seniman lainnya.

David Lynch menjadi seniman yang menginspirasi penulis untuk mengeksplorasi tema yang berkaitan dengan alam mimpi. Sebagai seorang penulis naskah dan sutradara film, Lynch tidak hanya dikenal dengan menjadikan peristiwa mimpi sebagai ide berkaryanya, namun dia juga menggunakan pengalaman mimpi tersebut dalam metode produksi filmnya.



Gambar I. 1 Adegan dari film David Lynch berjudul *Twin Peaks* (Rae, 2017)

Eksplorasi mimpi oleh David Lynch memberi karakter unik yang melekat dalam karya-karyanya, yang mana dalam berbagai film karya Lynch penonton disajikan narasi cerita surreal dan misterius, dan juga merasakan pengalaman baru dalam menginterpretasikan cerita film dengan cara yang mirip seperti menguraikan mimpi lewat pemahaman makna yang mungkin sifatnya simbolis ataupun tidak rasional. Seperti pada salah satu series garapan Lynch berjudul *Twinpeaks*, dalam seri drama misterinya tersebut penonton selalu dibuat bertanya-tanya tentang makna simbolis dari adegan atau cerita yang cenderung abstrak, seperti kejadian-kejadian di alam mimpi. Dari karya-karya Lynch tersebut, penulis belajar bahwa cerita-cerita yang sifatnya misterius dan kadang tidak rasional dapat diwujudkan dalam berbagai media dan membuka kemungkinan terciptanya karya yang lebih memiliki keunikan dan karakter tersendiri.



Gambar I. 2. Contoh catatan mimpi penulis

Mimpi sebagai peristiwa unik di keseharian kemudian menarik perhatian penulis untuk mengingat dan mendokumentasikannya dalam bentuk catatan tulis. Catatan tentang mimpi tersebut penulis buat segera mungkin setelah mengalami mimpi yang berkesan, dengan menuliskan poin-poin penting yang penulis ingat dari rangkaian cerita mimpi yang kompleks. Berbagai hal dalam catatan mimpi tersebut terkadang terasa bermakna ataupun memiliki kesimpulan atas ceritanya, seringkali hanya memuat pertanyaan-pertanyaan aneh dan tidak rasional. Kebiasaan menuliskan catatan mimpi tersebut, memberi kesadaran baru bagi penulis dibalik peristiwa dan cerita absurd di alam mimpi.

Peristiwa mimpi merupakan peristiwa yang sifatnya personal, dan erat kaitannya dengan emosi dan pikiran bawah sadar setiap manusia, pikiran bawah sadar yang membentuk cerita mimpi dapat bersumber dari berbagai hal, seperti kenangan masa lalu, ketakutan, maupun persoalan sehari-hari yang tidak terpecahkan. Berbagai hal yang mungkin sudah terlupakan dalam pikiran sadar manusia sehari-hari masih tersimpan dalam pikiran bawah sadar, dan kemudian dapat muncul kembali dalam cerita mimpi. Oleh karena itu mendokumentasikan mimpi tidak hanya mengabadikan cerita yang muncul di dalamnya, namun penulis dapat menjadikan mimpi sebagai sarana untuk memahami pikiran bawah sadar penulis yang membentuk kehidupan penulis selama ini.

Dalam penciptaan Tugas Akhir kali ini, penulis menjadikan pengalaman mimpi sebagai ide berkarya. Kebiasaan merangkum dan menerjemahkan pengalaman mimpi ke dalam catatan tulis memiliki potensi untuk diwujudkan dalam bentuk karya seni lukis, cerita mimpi yang absurd membuka kemungkinan eksplorasi visual yang lebih baru, tidak hanya terbatas pada bentuk-bentuk maupun ketentuan yang sifatnya natural. Elemen-elemen dari pengalaman mimpi dapat diterjemahkan kembali lewat unsur-unsur seni rupa tertentu, baik secara simbolis maupun langsung. Lukisan tersebut kemudian dapat menjadi bentuk dokumentasi atas pengalaman mimpi dan alam bawah sadar penulis.

B. Rumusan Penciptaan

Dari latar belakang yang telah penulis uraikan, selanjutnya penulis mendapatkan pertanyaan-pertanyaan dalam penciptaan karya ini, yaitu :

1. Pengalaman mimpi apa saja yang dapat diwujudkan dalam karya seni lukis?
2. Bagaimana pengalaman mimpi divisualisasikan dalam karya seni lukis?

C. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat dalam penciptaan karya ini antara lain,

Tujuan:

1. Merepresentasikan pengalaman pribadi penulis tentang mimpi ke dalam karya seni lukis.

2. Mentransformasikan dokumentasi dari pengalaman mimpi dalam catatan tulis ke dalam karya visual seni lukis.

Manfaat :

1. Menjadikan karya seni sebagai media membagikan pengalaman pribadi yang bersifat personal.
2. Mengembalikan ingatan audience tentang pengalaman mimpi yang pasti pernah dirasakan.
3. Sebagai ungkapan artistik dalam proses refleksi diri sehari-hari

D. Makna Judul

Judul *Mimpi Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis* akan dijabarkan per kata secara masing-masing sebagai berikut :

1. Mimpi

Mimpi adalah serangkaian gambaran, ide, emosi, dan sensasi yang muncul tanpa disengaja di pikiran selama tahap tidur tertentu. (American Heritage Dictionary, 1994: 258)

2. 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)

3. Seni Lukis

Seni lukis merupakan bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan warna dan garis, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang (Susanto, 2011: 241)

Dari penjabaran makna per kata tersebut, dapat disimpulkan makna judul *Mimpi Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis* adalah perwujudan kreatif dari pengalaman tentang serangkaian cerita dan kesan selama fase tidur tertentu, menjadi hasil cipta seni fisik melalui bentuk-bentuk ekspresi artistik dalam seni rupa.