

**REKONSTRUKSI MIMPI BURUK SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN KARYA SENI PATUNG**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Baramasta Iid Ulfitra

NIM 1712810021

**PROGRAM STUDI S-1 SENI MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2024

**REKONSTRUKSI MIMPI BURUK SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN KARYA SENI PATUNG**



Baramasta Iid Ulfitra

NIM 1712810021

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

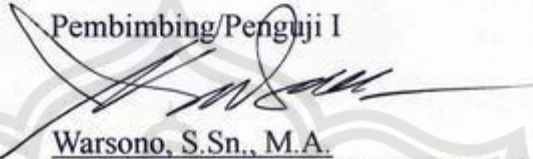
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Seni Murni

2024

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :

REKONSTRUKSI MIMPI BURUK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI PATUNG oleh: Baramasta Id Ulfitra, NIM 1712810021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 90201), telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

Pembimbing/Penguji I


Warsono, S.Sn., M.A.

NIP. 197605092003121001/NIDN. 0009057603

Pembimbing II/Penguji II


Wiyono, S.Sn., M.Sn.

NIP. 196701181998021001/NIDN. 0018016702

Cognate/Penguji Ahli


Ichwan Noor, M.Sn.

NIP. 196306051998021001/NIDN. 0005066312

Ketua Jurusan/ Seni Murni/ Ketua


Dr. Miftahul Munir, M.Hum.

NIP. 197601042009121001/NIDN. 0004017605

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T

NIP. 197010191999031001/NIDN. 0019107005



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Baramasta Iid Ulfitra
NIM : 1712810021
Jurusan : Seni Rupa Murni
Fakultas : Seni Rupa ISI Yogyakarta
Judul Tugas Akhir : REKONSTRUKSI MIMPI BURUK SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN KARYA SENI PATUNG

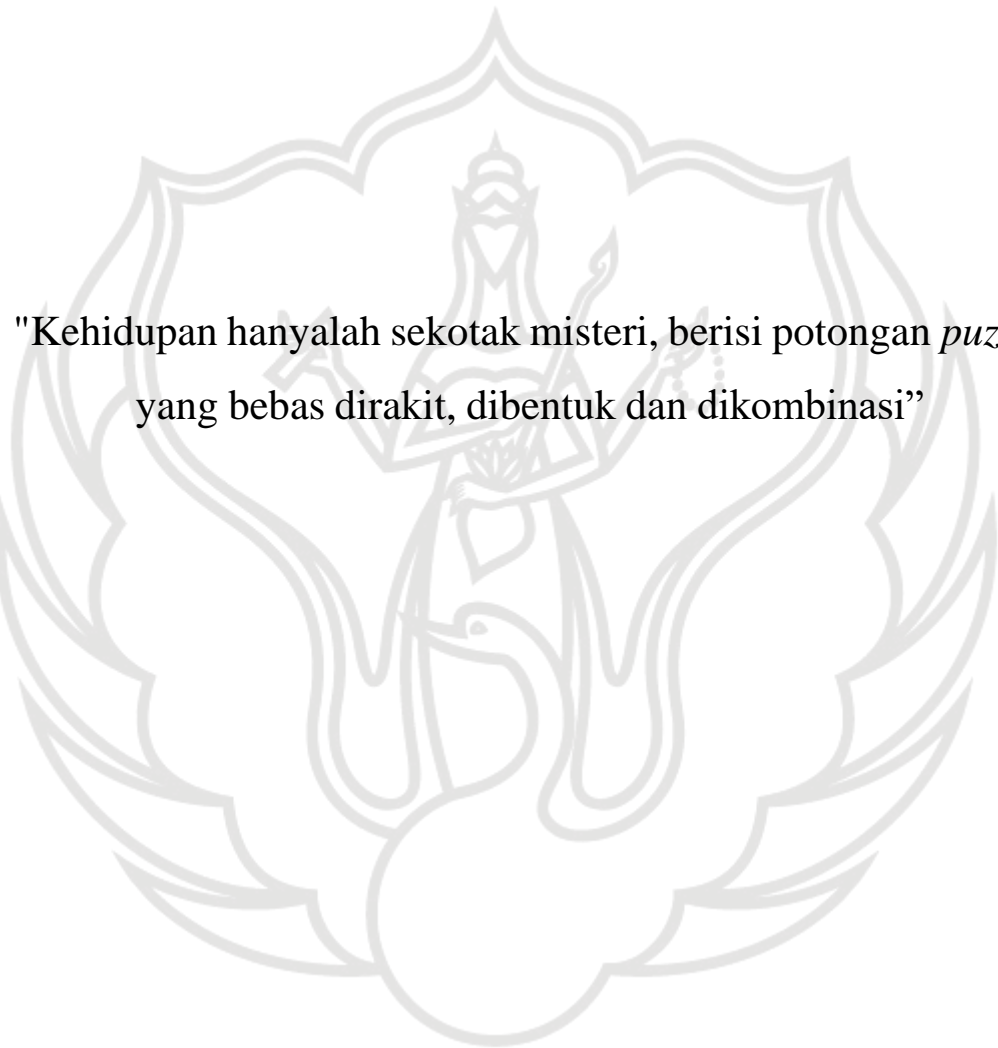
Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Tugas Akhir penciptaan karya seni yang telah penulis buat adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya, kecuali yang secara tertulis sebagai acuan dalam Tugas Akhir dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari penulisan laporan Tugas Akhir ini merupakan plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib dan peraturan yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Demikian surat pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya dan tanpa tekanan dari pihak mana pun.

Yogyakarta, 30 Mei 2024



Baramasta Iid Ulfitra



"Kehidupan hanyalah sekotak misteri, berisi potongan *puzzle* yang bebas dirakit, dibentuk dan dikombinasi"

KATA PENGANTAR

Dengan segala ketulusan, keikhlasan, dan kerendahan hati penulis mengucapkan puji syukur terhadap berkat rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul Rekonstruksi Mimpi Buruk Sebagai Ide Penciptaan Karya dalam seni patung dengan baik dan lancar tanpa halangan yang berarti.

Laporan ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan studi di program studi sarjana strata I Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari keberhasilan untuk menyelesaikan tugas akhir ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini perkenalkan penulis menghaturkan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang memberi kelancaran dalam pengerjaan laporan Tugas Akhir ini.
2. Warsono, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan dalam Tugas Akhir ini.
3. Wiyono, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan dalam Tugas Akhir ini.
4. Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Wali
5. Dr. Miftahul Munir, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Wiyono, S.Sn, M.Sn., selaku wakil ketua jurusan Seni Murni.
7. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Dr. Irwandi S.Sn, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh Dosen Seni Murni yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama proses akademik, maupun di luar kegiatan akademik.
10. Seluruh staf Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Orangtua yang senantiasa memberkati setiap perjalanan penulis dengan doa-doa baik.

12. Teman-teman yang men-*support* proses Pengerjaan Tugas Akhir.
13. Teman-teman Seni Patung angkatan 2017.
14. Teman-teman mahasiswa Seni Murni angkatan 2017 ISI Yogyakarta.
15. Teman-teman mahasiswa ISI Yogyakarta dari berbagai angkatan dan jurusan. Yang telah banyak membagikan pengetahuannya sehingga melengkapi proses penciptaan karya.
16. Untuk semua teman dan saudara yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah membantu selama proses pengerjaan tugas akhir ini serta memberi dukungan.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan Tugas Akhir ini, dan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat untuk kita semua.

Yogyakarta, 30 Mei 2024

Hormat Saya,

Baramasta Iid Ulfitra

DAFTAR ISI

HALAMAN LUAR JUDUL	i
HALAMAN DALAM JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Makna Judul	3
BAB II KONSEP	7
A. Konsep Penciptaan.....	7
B. Konsep Perwujudan	12
BAB III PROSES PEMBENTUKAN	16
A. Alat	16
B. Bahan	20
C. Teknik.....	30
D. Tahap Perwujudan.....	31
BAB IV TINJAUAN KARYA	43

B.	Karya Tugas Akhir #2 Kesedihan Yang Tersimpan	45
C.	Karya Tugas Akhir #3 Majikan Dan Budak	47
D.	Karya Tugas Akhir #4 Mati Tenggelam	49
E.	Karya Tugas Akhir #5 Pembawa Pesan	50
BAB V PENUTUP		52
A.	KESIMPULAN.....	52
B.	SARAN.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....		53
LAMPIRAN		54
A.	Biodata Diri	54
B.	Pengalaman Pameran.....	54
C.	Poster pameran.....	56
D.	Katalogus	57
E.	Displai karya.....	58
F.	Suasana Pameran	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Ilustrasi pemetaan konsep kesadaran prasadar, dan ketaksadaran S.Freud	8
Gambar 2. 2 Untitled , 98.5 cm × 101 cm, <i>acrylic on beaverboard</i> , 1984.....	14
Gambar 3. 1 Tang genggam.....	16
Gambar 3. 2 Gunting Kawat.....	17
Gambar 3. 3 Meteran.....	17
Gambar 3. 4 Sarung Tangan.....	18
Gambar 3. 5 Kompresor	18
Gambar 3. 6 Selang Kompresor	18
Gambar 3. 7 Pet Kompresor	19
Gambar 3. 8 <i>Scrap</i>	19
Gambar 3. 9 <i>Roller</i>	19
Gambar 3.10 Kawat-kawat yang Digunakan Penulis.....	20
Gambar 3. 11 Kawat no. 22.....	21
Gambar 3. 12 Kawat no. 20.....	21
Gambar 3. 13 Kawat no. 18.....	22
Gambar 3. 14 Kawat no. 16.....	22
Gambar 3. 15 Kawat no. 14.....	23
Gambar 3. 16 Kawat no. 12.....	23
Gambar 3. 17 Kawat no. 10.....	24
Gambar 3. 18 Kawat no. 8.....	24
Gambar 3. 19 Kawat Bendrat	25
Gambar 3. 20 Kawat Bendrat Ulir.....	25
Gambar 3. 21 Kawat Putih Ulir.....	26

Gambar 3. 22 Resin <i>Epoxy</i>	26
Gambar 3. 23 <i>Hardener</i> Campuran Resin <i>Epoxy</i>	27
Gambar 3. 24 Cat.....	27
Gambar 3. 25 <i>Thinner</i>	28
Gambar 3. 26 <i>Clear</i>	28
Gambar 3. 27 Kawat Ram	29
Gambar 3. 28 Talek	29
Gambar 3. 29 Rantai.....	30
Gambar 3. 30 Air	30
Gambar 3. 31 Pencampuran Bahan untuk Membuat Adonan Resin <i>Epoxy</i>	32
Gambar 3. 32 Pengadukan Adonan Resin <i>Epoxy</i>	32
Gambar 3. 33 Adonan Resin <i>Epoxy</i>	33
Gambar 3. 34 Adonan <i>Hardener</i>	33
Gambar 3. 35 Sketsa Karya <i>Paranoiac</i>	33
Gambar 3. 36 Sketsa Karya Kesedihan yang Tersimpan	33
Gambar 3. 37 Sketsa Karya Majikan dan Budak	33
Gambar 3. 38 Sketsa Karya Mati Tenggelam.....	33
Gambar 3. 39 Sketsa Karya Pembawa Pesan	33
Gambar 3. 40 Proses Pembuatan Global Objek	36
Gambar 3. 41 Proses Pembuatan Global Objek	37
Gambar 3. 42 Proses <i>Detailing</i> Objek Karya Mati Tenggelam.....	37
Gambar 3. 43 Proses Pembuatan Global Objek Karya Mati Tenggelam	38
Gambar 3. 44 Proses Penempelan Resin pada Karya <i>Paranoiac</i>	38
Gambar 3. 45 Proses Penempelan Resin pada Karya Mati Tenggelam	39
Gambar 3. 46 Proses Penempelan Resin pada Karya Majikan & Budak.....	39
Gambar 3. 47 Proses Penempelan Resin pada Karya Majikan dan Budak	40

Gambar 3. 48 Proses Penempelan Resin pada Karya Pembawa Pesan	40
Gambar 3. 49 Proses Penyiraman Patung	41
Gambar 3. 50 Proses Pewarnaan Karya Kesedihan yang Tersimpan	41
Gambar 3. 51 Proses Pewarnaan Karya Kesedihan yang Tersimpan	42
Gambar 4. 1 <i>Paranoiatic</i> , 2024, 80cm x 70cm x 225cm, Kawat, Resin, dan Cat <i>Epoxy</i> Hitam	43
Gambar 4. 2 Kesedihan Yang Tersimpan, 2024, 150cm x 230cm x 135cm, Kawat, Resin, dan Cat <i>Epoxy</i> Hitam	45
Gambar 4. 3 Majikan dan Budak, 2024, 230cm x 150cm x 200cm, Kawat, Resin, dan Cat <i>Epoxy</i> Hitam	47
Gambar 4. 4 Mati Tenggelam, 2024, 200cm x 170cm x 155cm, Kawat, Resin dan Cat <i>Epoxy</i> Hitam	49
Gambar 4. 5 Pembawa Pesan, 2024, 80cm x 100cm x 170cm, Kawat, Resin dan Cat <i>Epoxy</i> Hitam	50

DAFTAR LAMPIRAN

BIODATA PENULIS	54
POSTER PAMERAN	56
KATALOGUS	57
DISPAI KARYA	58
SUASANA PAMERAN	59

ABSTRAK

Mimpi buruk merupakan suatu pengalaman yang misterius bahkan menakutkan atau mengerikan. Beberapa dari kita mungkin tidak dapat melupakan mimpi buruk tersebut ketika sudah bangun, masih tersimpan juga perasaan-perasaan seperti sedih, takut, kecewa, paranoid, dan marah, serta beberapa perasaan lain yang mengandung emosi negatif.

Penulisan ini mencoba mengeksplorasi endapan-endapan perasaan yang tersisa ketika sadar (bangun dari tidur yang memuat mimpi buruk) dan melalui karya seni patung sebagai media ungkap atas mimpi buruk tersebut. Ketika mencoba mengenal lebih dalam terhadap mimpi buruk, melakukan pendekatan terhadap pengalaman empiris, dan membaca melalui kacamata psikoanalisis, konsep tentang hadirnya mimpi buruk dan perasaan yang menyertainya kiranya tidak bisa diabaikan bagai bunga tidur begitu saja atau omong kosong. Penulisan ini diharapkan dapat menambah wawasan dan merangsang kepekaan terhadap mimpi buruk yang dialami sebagai suatu mekanisme tertentu untuk refleksi diri dan/atau dapat membantu pembaca menjadi pribadi yang lebih baik.

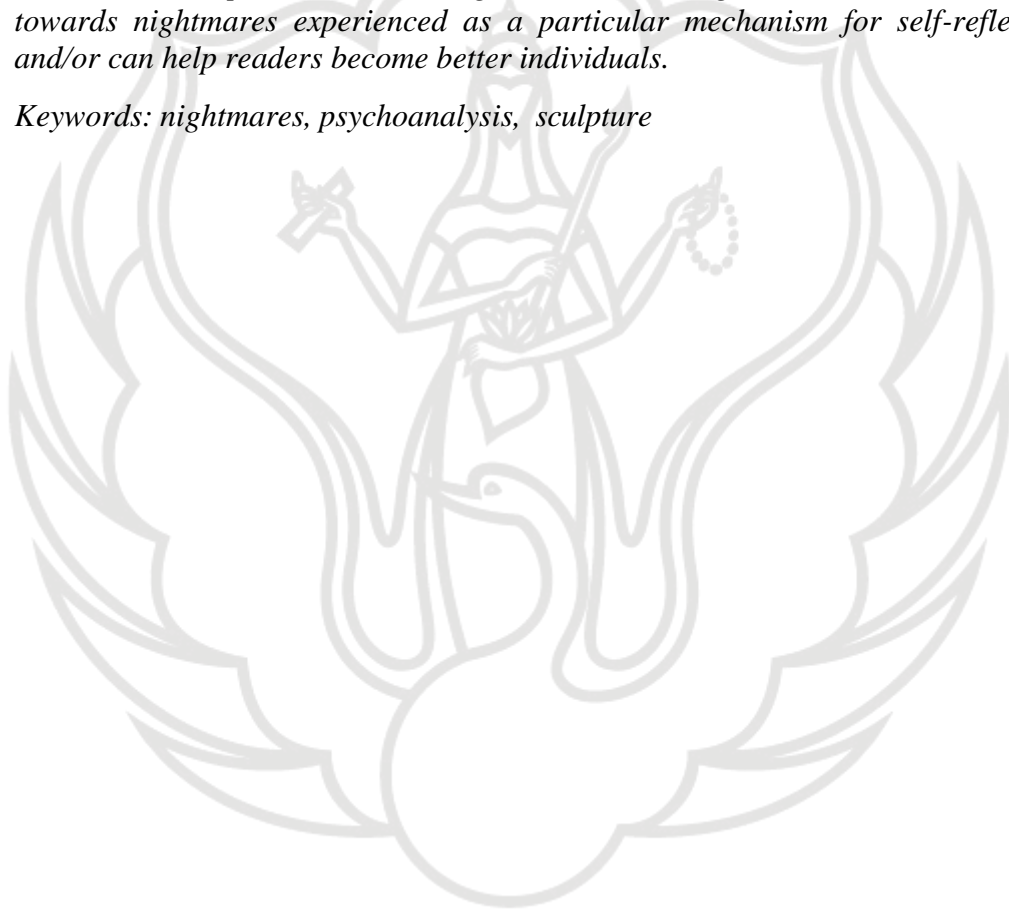
Kata kunci: mimpi buruk, psikoanalisis, seni patung

ABSTRACT

A nightmare is a mysterious, even scary or terrifying experience. Some of us may not be able to forget the nightmare when we wake up, we still have feelings such as sadness, fear, disappointment, paranoia and anger, as well as several other feelings that contain negative emotions.

This writing tries to explore the deposits of feelings that remain when waking up (waking up from sleep containing nightmares) and through works of sculpture as a medium for expressing these nightmares. When trying to understand more deeply about nightmares, approaching empirical experiences, and reading through the lens of psychoanalysis, the concept of the presence of nightmares and the feelings that accompany them cannot be dismissed as just a dream or nonsense. It is hoped that this writing can increase insight and stimulate sensitivity towards nightmares experienced as a particular mechanism for self-reflection and/or can help readers become better individuals.

Keywords: nightmares, psychoanalysis, sculpture



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia membutuhkan tidur untuk mengistirahatkan tubuh dan pikirannya, mengisi ulang tenaga, untuk fisik maupun untuk psikis. “*Tidur bermanfaat bagi seluruh aspek tubuh kita dengan satu atau lain cara: molekuler, keseimbangan energi, serta fungsi intelektual, kewaspadaan, dan suasana hati,*” kata Dr. Merrill Mitler, pakar tidur dan ilmuwan saraf di NIH (*News in Health*). Tidur terkadang diisi oleh beberapa konten yang disebut sebagai mimpi. Mimpi adalah pengalaman bawah sadar yang melibatkan penglihatan, pendengaran, pikiran, perasaan, atau indra dalam tidur. Kejadian dalam mimpi biasanya mustahil terjadi dalam dunia nyata, dan di luar kuasa pemimpi. Pemimpi juga dapat merasakan emosi ketika bermimpi, misalnya emosi takut dalam mimpi buruk.

Mimpi buruk adalah pengalaman tidur yang dicirikan oleh keadaan yang menakutkan, mengganggu, atau tidak menyenangkan, seringkali melibatkan situasi yang menimbulkan ketakutan, kecemasan, atau stres pada individu yang bermimpi. Keadaan yang divisualkan bisa beragam seperti diserang oleh makhluk mengerikan, kehilangan kontrol, atau mengalami kejadian buruk. Bagi Penulis mimpi buruk mengandung kesan yang misterius, menakutkan atau mengerikan namun tetap artistik karena memuat banyak perlambangan di dalamnya. Setiap orang pernah mengalami mimpi buruk. Penulis sering mengalami buruk, beberapa mimpi buruk tersebut terkadang mengalami pengulangan pola walaupun tidak persis secara detailnya, bahkan sampai mengakibatkan ketidihan ketika bangun. *Sleep paralysis (SP)* atau kelumpuhan tidur atau ketidihan merupakan salah satu gangguan tidur yang bisa dialami oleh semua orang. Kondisi ini ditandai dengan ketidakmampuan untuk bergerak saat terbangun dari tidur dan munculnya halusinasi, seperti melihat bayangan atau mendengar (Rahayu et al., 2024). Mimpi buruk yang dialami penulis *men-trigger* untuk diangkat menjadi tema Tugas Akhir. Dikutip dari Sigmund Freud: *Dreams are the expression of the unconscious. Dreams appearing during sleep, as well as daytime dreams, express,*

almost always, in symbolic form, fulfillments of desires that society disapproves of (Dumitrescu, 2019).

Mimpi buruk menyisakan emosi negatif ketika bangun tidur (sudah sadar) emosi negatif ini dekat dengan perasaan kecewa, marah, dikhianati, disepelekan, dialienasikan, kemudian emosi negatif tersebut sangat mengganggu dan memanggil untuk diberi perhatian khusus. Menganalisis kembali penyebab emosi negatif tersebut bersumber dari mimpi buruk, penulis mencoba menaruh perhatian lebih untuk meneliti tentang mimpi buruk

Manusia hidup secara berkoloni, bermasyarakat, oleh karena itu dibentuk suatu sistem struktur untuk mencegah kekacauan yaitu etika, namun secara natural manusia memiliki hasrat. Sejalan atau berlawanan dengan etika dan etiket, tetap saja hasrat itu membutuhkan ruang untuk terlampiaskan, jika tidak sesuai dengan etika dan etiket maka hasrat tersebut akan dipendam oleh kesadaran (ego) dan mengendap di dalam alam bawah sadar, dan ini bekerja secara otomatis. Endapan-endapan perasaan atau hasrat yang mengendap di dalam alam bawah sadar, mewujudkan menjadi simbol-simbol dan muncul dalam mimpi. Jika mimpi-mimpi buruk tersebut sering muncul ketika tidur dan beberapa mimpi berulang maka bisa jadi perasaan yang coba tidak dipilih oleh kesadaran butuh mendapat suatu perhatian lebih. Ketika bangun dari tidur yang memuat mimpi buruk perasaan-perasaan ketakutan, marah, sedih, kecewa, dan *paranoid* masih tersisa, kadang disertai ketidihan. Melalui pengalaman empiris tersebut penulis kemudian mencoba mengenal lebih dalam mengenai mimpi buruk.

Hal yang ingin ditegaskan melalui proses penciptaan adalah menggali kembali pengalaman-pengalaman traumatis dari emosi negatif itu sendiri kemudian penulis percaya, menerima, dan meluapkannya akan menjadi proses terapeutik yang dapat melepaskan hasrat negatif tersebut. Dari paparan di atas, maka tema ini memiliki banyak manfaat untuk diangkat karena penulis menjadikan Tugas Akhir ini sebagai momentum untuk membawa kembali ingatan tumpukan hasrat dari emosi negatif selama ini yang dituangkan ke dalam seni patung secara lugas namun juga mempertimbangkan nilai artistiknya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka perumusan penciptaan karya ini adalah:

1. Apa saja bentuk dan batasan eksplorasi mimpi buruk dalam penciptaan karya patung.
2. Bagaimana memvisualisasikan mimpi buruk menjadi karya seni patung dengan pilihan bentuk, material, dan teknik yang tepat.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan :

1. Berusaha memahami misteri di dalam mimpi buruk melalui sebuah karya.
2. Mengeksplorasi teknik dan medium yang sesuai untuk memberi kesan mimpi buruk.

Manfaat :

- a. Sebagai wacana baru untuk menambah pengetahuan khususnya tentang ruang dan waktu dalam bidang seni patung.
- b. Berbagi pengalaman dan pengetahuan tentang mimpi buruk sebagai penguat reflektif

D. Makna Judul

Judul yang digunakan dalam Tugas Akhir ini adalah *Rekonstruksi Mimpi Buruk sebagai Ide Penciptaan Seni Patung* maka untuk menghindari salah pengertian dan pemahaman tentang makna judul tugas akhir ini maka di bawah ini akan dijelaskan berupa pengertian kata-kata yang terdapat di dalamnya.

1. Rekonstruksi

- a. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti: rekonstruksi/re·kon·struk·si/ /rékonstruksi/ n 1 pengembalian seperti semula: 2 penyusunan (penggambaran) kembali (Sumber: <https://kbbi.web.id/rekonstruksi>, diakses pada tanggal 23 April 2024, pukul 15.40 WIB).

- b. Rekonstruksi dibentuk dari kata dasar konstruksi, diberi awalan re yang berarti membuat ulang, menata kembali. Sedangkan, kata *contruction* dipadankan dengan kata seni, proses membangun atau sesuatu yang sedang dibangun (Susanto, 2018).
- c. Rekonstruksi ditafsirkan sebagai sebuah proses penataan ulang secara terus menerus struktur, yang juga didekonstruksi secara terus-menerus. Artinya setiap proses dekonstruksi (berupa pencairan, peleburan, dan pembongkran) harus diikuti dengan rekonstruksi, yang untuk itu diperlukan semacam durasi atau rentang waktu (*time span*) bagi hidupnya struktur atau konvensi-konvensi yang membangunnya (Pialang, 2003).

Rekonstruksi yang dimaksud dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai metode yang digunakan untuk mengkomodifikasi ide tentang mimpi buruk, menjembatannya menjadi karya seni patung.

2. Mimpi Buruk

- a. Mimpi buruk merupakan dua kata dengan kata mimpi sebagai objek utama dan buruk sebagai kata sifat dari objek. Sulit untuk menemukan definisi mimpi buruk secara gamblang. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti: mimpi/mim·pi /n 1 sesuatu yang terlihat atau dialami dalam tidur (Sumber: <https://kbbi.web.id/mimpi>, diakses pada tanggal 23 April 2024, pukul 15.40 WIB). Sedangkan buruk/bu·ruk/ a 1 rusak atau busuk karena sudah lama: memakai kain --; 2 (tentang kelakuan dan sebagainya) jahat; tidak menyenangkan: kelakuannya sangat - -; 3 tidak cantik, tidak elok, jelek (tentang muka, rupa, dan sebagainya) (Sumber: <https://kbbi.web.id/mimpi>, diakses pada tanggal 23 April 2024, pukul 15.43).
- b. Dari beberapa literasi seperti buku dan jurnal, sulit ditemukan definisi mimpi buruk. Mimpi menurut Sigmund Freud merupakan jalan menuju ketidaksadaran, ketidaksadaran dipengaruhi oleh dorongan hasrat yang terpendam. Konten yang tervisual buruk

karena adanya penyensoran dan distorsi oleh kesadaran saat ketidaksadaran terekspresi melalui mimpi.

- c. Sedangkan dalam bahasa Inggris, *nightmare* /*night-mare*/ 1: roh jahat yang dulunya dianggap mengganggu orang saat tidur --; 2: mimpi menakutkan yang biasanya membangunkan orang yang sedang tidur --; 3: sesuatu (seperti pengalaman, situasi, atau objek) yang bersifat mengerikan seperti mimpi buruk atau menimbulkan perasaan cemas atau terror (Sumber: “*Nightmare*” *Kamus Merriam-Webster.com*, *Merriam-Webster*, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/nightmare>. Diakses pada 29 Juni 2024, pukul 19.25).
- d. Pada Abad Pertengahan, banyak orang percaya pada sejenis roh jahat yang konon menghantui orang saat mereka tidur. Setan semacam itu dikenal dalam bahasa Inggris Kuno sebagai *mare*. Karena diyakini datang pada malam hari, setan itu kemudian dikenal dalam bahasa Inggris Pertengahan sebagai *nightmare*. Baru pada abad ke-16 kata *nightmare* mulai berarti "mimpi yang menakutkan." Makna ini mungkin berasal dari kepercayaan bahwa mimpi semacam itu disebabkan oleh roh jahat (Sumber: “*Nightmare*”, *Kamus Merriam Webster.com*, *Merriam Webster*, <https://www.merriamwebster.com/dictionary/nightmare>. Diakses pada 29 Juni 2024, pukul 19.25).

3. Seni Patung

Menurut Soedarso Sp. dalam buku *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni* adalah “...bagian seni rupa yang merupakan pernyataan pengalaman artistik lewat bentuk-bentuk tiga dimensional.” Bentuk tiga dimensional adalah bentuk yang mempunyai volume, ruang, mempunyai massa, sehingga karya seni patung dapat dilihat dari segala arah (Soedarso, 1990:11).

Menurut B.S. Myers, seni patung adalah karya seni tiga dimensi yang tidak terikat pada latar belakang apa pun atau bidang mana pun pada suatu bangunan. Karya ini dapat diamati dengan cara

melihat ke sekelilingnya, sehingga tampak menarik atau terasa mempunyai makna pada semua sisinya (Sumber: <https://kumparan.com/kabar-harian/pengertian-seni-patung-fungsi-hingga-teknik-pembuatannya> 1y3hdbvLwdv/1, diakses pada tanggal 18 Mei 2024 , pukul 20.05 WIB).

