

# MIMPIKU DALAM UNGKAPAN METAFORA



KARYA SENI

Dani Agus Yuniarto

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS  
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2006**

UPT PERPUSTAKAAN	
INV.	2794 / H / s / 09
KLAS	
TERIMA	14-04-2009

## MIMPIKU DALAM UNGKAPAN METAFORA



KARYA SENI

Dani Agus Yuniarto

MINAT UTAMA SENI GRAFIS  
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2006

# MIMPIKU DALAM UNGKAPAN METAFORA



Dani Agus Yuniarto

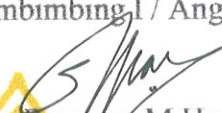
NIM 981 1177 021

**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  
2006**

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

MIMPIKU DALAM UNGKAPAN METAFORA diajukan oleh Dani Agus Yuniarto, NIM 9811177021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 9 Agustus 2006 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota




Drs. Pracooyo, M.Hum.  
NIP. 131 567 131

Pembimbing II / Anggota




Drs. A. G. Hartono, M.S.  
NIP. 131 567 132

Cognate / Anggota



Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum.  
NIP. 130 521 312

Ketua Program Studi Seni Rupa Murni /  
Anggota



Drs. Dendi Suwandi, M.S.  
NIP. 131 567 134

Ketua Jurusan Seni Murni / Ketua/ Anggota



Drs. AG. Hartono, M.Sn.  
NIP. 131 567 132





Tulisan ini aku persembahkan untuk,  
Alm. Bapakku **KUNCORO S. SAPUTRO**  
dan  
Ibunda **SRI REDJEKI**  
Terimakasih untuk mengajarkan makna percaya



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Semesta Alam atas segala rahmat dan lindungannya sehingga penulisan laporan Tugas Akhir ini sebagai salah satu syarat ujian dalam meraih gelar Sarjana Seni di Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dapat diselesaikan dengan lancar.

Dalam menyelesaikan laporan ini telah dilakukan upaya-upaya yang maksimal sesuai dengan keterbatasan dan kemampuan yang ada. Meskipun demikian penulis yakini bahwa apa yang disajikan masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu senantiasa diusahakan membuka kesempatan selebar-lebarnya terhadap kritik dan saran demi perkembangan pemikiran dimasa yang akan datang.

Dengan rasa hormat dan rendah hati, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

- Drs. FX. Pracoyo, M.Hum., selaku Pembimbing I Tugas Akhir dan Dosen Wali.
- Drs. Ag. Hartono, M.Sn., selaku Pembimbing II Tugas Akhir dan Ketua Jurusan Seni Murni FSR ISI Yogyakarta.
- Drs. Dendi Suwandi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
- Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.

- Segenap Dosen Program Studi Seni Rupa Murni yang telah memberikan bimbingan selama masa studi.
- Segenap karyawan Fakultas Seni Rupa Murni dan Perpustakaan ISI Yogyakarta.
- Alm. Bpk. Kuncoro Saputra dan Ibunda Sri Redjeki atas kasih sayang dan segala support yang telah diberikan., kerja ini untuk kalian!
- Mas Cucuk, Mbak Indra, Dik Indah, atas pengertian dan dukungannya. *i love you all.*
- Mas Arief dan Mbak Yuni yang telah menyemangati dalam asap hangat Surabaya.
- Titas yang telah merawat, mensupport, mengerti serta memahami selama ini,.
- Theresia Agustina 'TENOT' atas support, pinjaman computer dan menjadi teman yang pengertian.
- Yohanes Kristianto 'OLVENION GRAFICA' yang telah menjadi patner tempur dalam belantara kerja.
- Mas Bambang Wicaksono 'The Distro' bersama keluarga yang menyemangati serta sangat membantu selama ini. YAKSHEP!
- Mas Yosef and Crew atas support sablonnya, Bung Roni 'Arogansi foto dan desain' beserta keluarga atas keriangannya, mbak Ade Tenesia, Bima Cangkringan atas supportnya, Markus marikus yang selalu

menanyakan TA terus, Irwanto lenthos yang selalu absurd, Feris beserta Iin dan Klaten klan, Janu, Kukuruyuk 98 klan, teman-teman di Liliput Publisher, kawan-kawan di Yayasan Cemeti yang selalu tersenyum walau sedang galau, Mbak Yayuk, Mas Ugo, dan kawan-kawan di MDTL sejahtera, Teddy dengan daun surga, Sarijack beserta istri, teman-teman Ndalem Tuntungan (Timmy, Gobang, Lashita, Mika, Upek, Om Tomo, Doli, Mahani Dll) atas piknik spiritualnya, Gamma Mahendra, Andriatmoko, Bli Dil, Iwan Tipu untuk *apple liquer*, Andi simbah, Kornchonk Chaos and the Ganks ( Hangga, Catur, Deni, Andang, Bagas, Gurit, Budi kecil, Gorda, Ewank, Toto, Baskoro, Iqbal, Dll), Anto Yulianto, Danans, bendung, Janu, Indun, Rudi Aceh, Rudi Lampung, dan adik-adik kelas yang REBEL, Matt Groening, Thomash Ott, Coldplay, Portishead, Iwan Fals, Bethesda, CB Trail 'Saruman', Mas marjo dan Mas Pur atas mekaniknya, Binggo si anjing aneh, Kersan Community, Serat Lurus Family, Uvindo, teman-teman seperjuangan dan teman yang mengkhianati yang belum disebutkan di lembar ini.

Akhirnya penulis berharap semoga laporan ini dapat berguna untuk perkembangan seni grafis pada khususnya dan masyarakat pecinta seni pada umumnya.

Yogyakarta, Agustus 2006

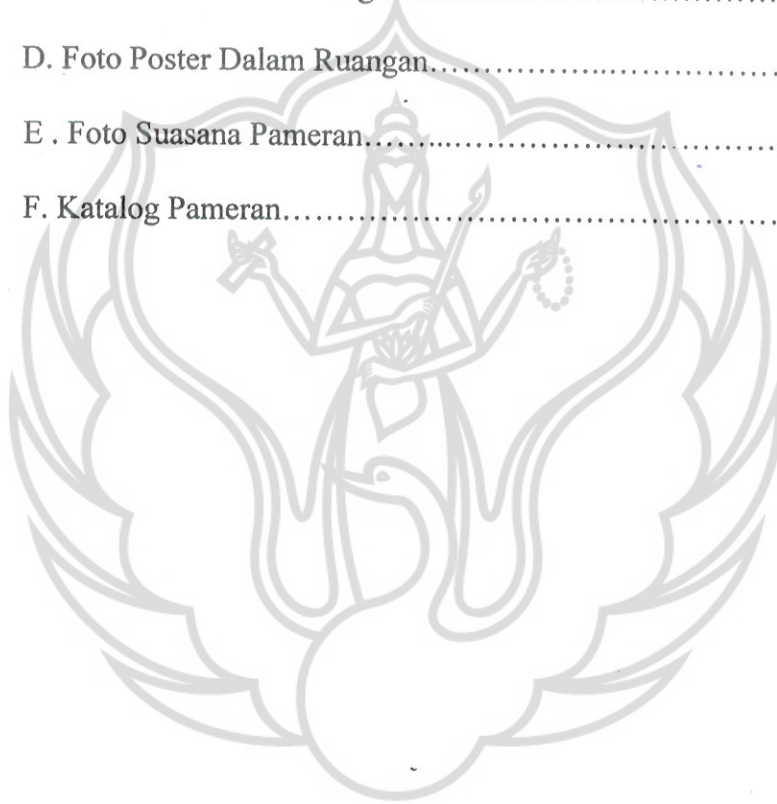
Penulis



## DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Persembahan.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar belakang Timbulnya Ide.....	3
<b>BAB II. GAGASAN PENCIPTAAN</b>	
A. Penjelasan Tentang Ide Penciptaan.....	7
B. Konsep Perwujudan.....	13
<b>BAB III. PROSES PERWUJUDAN</b>	
A. Bahan, Alat dan Teknik.....	20
B. Tahap-tahap Perwujudan.....	23

BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	27
BAB V. PENUTUP.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN	
A. Biodata.....	77
B. Foto Karya Acuan.....	79
C. Foto Poster Luar Ruangan.....	80
D. Foto Poster Dalam Ruangan.....	58
E . Foto Suasana Pameran.....	59
F. Katalog Pameran.....	60



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Foto karya I, Sang Waktu yang Sombong .....	29
Foto karya II, Menghabiskan Waktu.....	31
Foto karya III, Bertambahnya Waktu.....	33
Foto karya IV, Dikejar dan Diburu Waktu.....	34
Foto karya V, Sembunyi dari Kejaran Waktu.....	36
Foto karya VI, Tak Pernah Lolos dari Sang Waktu.....	38
Foto karya VII, Melawan Badut Waktu.....	40
Foto karya VIII, Dikalahkan Waktu.....	42
Foto karya IX, Letih yang Melahirkan Mimpi.....	45
Foto karya X, Penasaran.....	47
Foto karya XI, Masker Penyelamat.....	49
Foto karya XII, Bertemu Terror Baru.....	51
Foto karya XIII, Habis Gelap Terbitlah Terang.....	53
Foto karya XIV, Bertemu Kawan Lama.....	55
Foto karya XV, Kawanku Seorang Juragan Komidi Putar.....	57
Foto karya XVI, Hanya Seribu Lima Ratus Rupiah.....	59
Foto karya XVII, Siapa Hendak Turut.....	61
Foto karya XVIII, Sudah Siap...?!.....	63
Foto karya XIX, <i>Go Go Lets Go!</i> .....	64
Foto karya XX, Lelah Membawa Berkah.....	66
Foto karya XXI, Lotse Dab!.....	68
Foto karya XXII, Kembali Ke Dunia Nyata.....	70

## DAFTAR FOTO KARYA ACUAN

	Halaman
1. Thomas Ott, " <i>La Novia De La Liebre</i> " .....	77
2. Matt Groening, " <i>Die Festival Film</i> " .....	78







## BAB I

### PENDAHULUAN

Berbagai aktivitas keseharian manusia berjalan seiring dengan pengalaman-pengalaman yang diperoleh dari interaksi manusia dengan alam lingkungannya. Salah satu bentuk pengalaman adalah pengalaman estetis atau pengalaman seni. Tentang pengalaman seni dijelaskan oleh Jakob Sumardjo bahwa, seperti halnya pengalaman lain, pengalaman seni juga merupakan pengalaman yang melibatkan unsur perasaan, pikiran, penginderaan dan intuisi manusia. Hanya saja dalam pengalaman seni unsur perasaan memegang peranan paling utama diantara unsur potensi manusia yang lain.<sup>1</sup>

Pada perkembangannya, pengalaman seni ini kemudian mendasari seorang seniman dalam menciptakan suatu karya seni. Oleh karena setiap pengalaman seni yang didapat berlainan sesuai dengan pengetahuan dan latar belakang masing-masing, maka setiap seniman tentu mempunyai pandangan serta pendekatan yang berbeda dalam proses penciptaan karya seninya. Pendekatan serta cara pandang itulah yang kemudian semakin mempengaruhi dan menyentuh perasaan batin, sehingga akan melahirkan suatu gagasan atau ide.

Demikian juga dengan diri penulis dalam berkarya seni juga tak lepas dari pengalaman. Berawal dari aktivitas tidur, penulis mendapatkan pengalaman-pengalaman yang unik dari mimpi. Salah satu keunikan mimpi tersebut bahwa sebuah mimpi sering menampilkan berbagai potongan atau cuplikan adegan cerita yang seringkali beraturan dan terkadang dapat mempengaruhi perasaan, emosi,

---

<sup>1</sup> Jakob Sumardjo, *Filsafat seni*, Bandung, Penerbit ITB, 2000, h.161.

bahkan perilaku penulis sendiri. Dalam hal ini penulis terinspirasi oleh pendapat Friedrich Schleiermacher, seorang filsuf Eropa abad 18, tentang hubungan seni dan mimpi, yaitu:

“ Dalam mimpi, aneka fakta muncul dan mengalir secara tidak teratur, merupakan suatu kekacauan( *Chaos* ). Dalam seni pun fakta muncul seperti dalam mimpi; hanya aktivitas internal manusia yang dapat mengubah fakta mimpi itu menjadi seni dengan memberinya susunan, struktur, dan bentuk. Dari bentuk itulah muncul makna,<sup>2</sup>

Sehubungan dengan permasalahan di atas, penulis kemudian mengolah mimpi yang diperoleh dengan memberinya susunan, struktur, serta bentuk sehingga menjadi suatu karya seni yang divisualisasikan ke dalam media dua dimensional yakni seni grafis.

#### A. Makna Judul

Setiap kata akan memunculkan suatu bentuk pemahaman tersendiri. Kesalahan pemahaman arti dalam suatu kata dapat ditimbulkan dari cara memaknainya. Untuk menghindari kesalahpahaman dalam mengartikan judul Tugas Akhir ini, maka perlu adanya penegasan atau batasan arti judul yang dikemukakan sebagai berikut :

**Mimpi** : Apa yang kelihatan dalam angan-angan pada ketika tidur.<sup>3</sup>

Maksud kata angan-angan disini merupakan sinonim dari mimpi itu sendiri, dalam hal ini cerita-cerita mimpi yang diperoleh penulis.

**Ungkap** : 1. Melahirkan perasaan hati ( dengan perkataan, air muka, gerak gerik )

---

<sup>2</sup> *Ibid*, h.296.

<sup>3</sup> W. J. S Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta, PN. Balai Pustaka, 1990, h. 650.

2. Menunjukkan; membuktikan; menyingkapkan (tentang sesuatu yang tadinya masih menjadi rahasia atau tidak banyak diketahui orang )
3. Mengemukakan; menyatakan; memaparkan, menerangkan dengan jelas; menguraikan.<sup>4</sup>

Makna kata ungkap disini, penulis bermaksud mengungkapkan apa yang telah didapatnya di dalam mimpi kedalam bahasa gambar dua dimensional dengan tehnik grafis.

**Metafora** : Pemakaian kata atau kelompok kata bukan dengan arti yang sebenarnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan atau perbandingan.<sup>5</sup>

Persamaan atau perbandingan disini digurakan penulis untuk menghadirkan visual cerita mimpinya kedalam bentuk lain tanpa menghilangkan esensi dari cerita mimpi itu sendiri.

Dari uraian di atas, maka yang dimaksud dengan judul "**Mimpiku Dalam Ungkapan Metafora**" adalah pengalaman atau cerita-cerita mimpi yang penulis peroleh ketika tidur, kemudian diungkapkan melalui perbandingan atau persamaan ke dalam bahasa gambar dengan tehnik seni cetak dua dimensional.

## **B. Latar Belakang Ide**

Sebagian waktu dalam kehidupan manusia dilewatkan dengan aktivitas tidur. Seperti yang dikemukakan Joseph Murphy, bahwa "kira – kira 8 jam dari 24 jam setiap hari atau sepertiga dari hidup dilewatkan untuk tidur dan ini sudah

---

<sup>4</sup> *Ibid*, h.991.

<sup>5</sup> *Ibid*, h. 580.



menjadi hukum kehidupan yang tidak dapat ditolak<sup>6</sup>. Dapat dibayangkan betapa banyaknya waktu yang kita lewati dengan aktivitas tidur di sela aktivitas yang lain dan acapkali ketika tidur kita mengalami mimpi.

Seperti halnya kehidupan yang dialami penulis dari masa kecil hingga saat ini, dalam aktivitas tidur acapkali mengalami mimpi. Mimpi –mimpi tersebut sangat beragam baik segi cerita maupun dari bentuk visual, namun dari sekian banyak mimpi yang penulis alami ada beberapa tema mimpi yang melekat kuat dalam ingatan penulis yaitu pasar malam. Dengan pendekatan psikologi hal tersebut di atas kemudian diperjelas dengan pernyataan Sigmund Freud tentang sumber materi mimpi sebagai berikut:

1. Bahwa mimpi cenderung menampilkan kesan-kesan dari beberapa hari terakhir;
2. Bahwa mimpi menjalankan proses seleksi berdasar prinsip-prinsip, diluar prinsip yang terdapat dalam ingatan sadar kita. Disini ia tidak akan mengingat hal-hal esensial dan terpenting, melainkan justru hal-hal yang subordinat, remeh dan sering diabaikan;
3. Bahwa mimpi menyimpan kesan-kesan dari masa kanak-kanak kita dan menyoroti detail dari periode kehidupan tersebut (yang nampak sepele bagi kita dan diyakini telah lama terlupakan).<sup>7</sup>

Berawal dari mimpi-mimpi yang paling melekat diingatan, penulis kemudian mengkaitkan peristiwa yang dialaminya di masa kanak-kanak dengan peristiwa yang dialami dalam mimpi. Semasa kanak-kanak penulis tinggal di Klaten, sebuah kota kecil di sebelah timur kota Yogyakarta, kebetulan jarak antara rumah tinggal dengan alun-alun kota relatif dekat sehingga memungkinkan bagi penulis untuk melakukan bermacam aktivitas di alun-alun tersebut, misalnya

---

<sup>6</sup> Joseph Murphy, *Rahasia Kekuatan Pikiran Bawah Sadar*, Jakarta, Mitra Utama, 1997, h. 162.

<sup>7</sup> Sigmund Freud, *Tafsir Mimpi*, Yogyakarta, Jendela, 2001, h.204.



menonton bermacam pertunjukan yang ada maupun sekedar bermain bersama anak-anak sebaya. Salah satu pertunjukan yang sangat dinantikan oleh penulis adalah pasar malam, karena disana terdapat permainan yang sangat disukai yaitu komedi putar, namun kadangkala penulis juga merasa takut bila bertemu badut penjual obat atau penjual baterai yang seringkali memaksa untuk membeli barang yang ia jual sehingga acapkali penulis harus mencari rute lain supaya terhindar dari paksaan penjual-penjual tersebut. Setelah memasuki masa dewasa, penulis sempat pula bekerja selama beberapa hari di sebuah komedi putar, namun keinginan bekerja pada saat itu terlebih karena ketertarikan atas komedi putar semata bukan berdasar atas imbalan uang. Ingatan pasar malam saat masih kanak-kanak ternyata mempunyai keterkaitan kuat dengan objek yang acapkali muncul dan terulang secara naratif dalam mimpi-mimpi penulis sampai saat ini, objek tersebut adalah komedi putar, badut, serta objek pendukung lainnya dalam pasar malam.

Tidak setiap mimpi dapat kita ingat. Meskipun demikian, kita masih bisa menangkap nuansa dan perasaan yang kita rasakan di dalam mimpi seperti marah, sedih, gembira, kecewa, seluruhnya dapat mempengaruhi pikiran, perasaan dan aktifitas kita. Seringkali kita tidak menaruh perhatian terhadap berbagai pengalaman mimpi yang kita alami di dalam tidur, sehingga mimpi-mimpi itu akan segera memudar dan tidak membawa arti begitu kita terjaga. Namun adakalanya kita bisa menerima bahwa mimpi itu bermakna dan terdapat kemungkinan menjadi kenyataan, boleh jadi dapat memberi suatu peringatan kepada si pemimpi itu sendiri, misalnya mimpi yang dialami penulis yang

bermimpi terbangun dari tidur dan mendapati dirinya disuatu tempat yang asing dan aneh, sebuah hamparan padang rumput dimana permukaannya banyak menyembul mesin mesin jam antik menakutkan dengan kepala badut yang keluar dari jam tersebut menampilkan mimik wajah dengan seringai senyum menakutkan dan sorot mata seakan-akan mengatakan waktu yang telah terbuang. Setelah penulis terjaga, lalu mencocokkan kejadian yang dialaminya dalam mimpi dengan keadaan atau kejadian sebenarnya, dari simbol –simbol yang muncul dalam mimpi ternyata mengingatkan atas waktu yang saat ini sering tidak dioptimalkan oleh penulis dalam kehidupannya.

Inspirasi, ide, atau jawaban yang datang melalui mimpi acapkali berkaitan dengan “pencarian” terhadap suatu hal yang tidak dapat dipecahkan pada saat kita terjaga. Terkadang, mimpi juga merupakan sebuah proyeksi dari pengetahuan, pemahaman, bahkan kebijaksanaan yang berasal dari bagian terdalam diri kita, yang tanpa kita sadari memang ada. Bertolak dari pengalaman-pengalaman mimpi tersebut maka penulis tertarik untuk mengolah serta memvisualisasikannya dalam karya seni rupa dengan media Seni grafis dengan tujuan selain mendokumentasikan mimpi-mimpinya juga sebagai pengekspresian atas nuansa perasaan yang didapat dalam mimpi itu sendiri.