

**REPRESENTASI MIMPI DALAM
FILM PAPRIKA KARYA SATOSHI KON
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



SKRIPSI

Oleh :

Vanessa Sherilya Febriananda

NIM 2213246021

**PROGRAM STUDI S-1 SENI MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

**REPRESENTASI MIMPI DALAM
FILM PAPRIKA KARYA SATOSHI KON
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



Oleh :

Vanessa Sherilya Febriananda

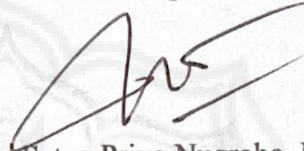
NIM 2213246021

**Skripsi ini Diajukan kepada
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Seni Murni
2026**

Skripsi berjudul:

REPRESENTASI MIMPI DALAM FILM PAPRIKA KARYA SATOSHI KON SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS diajukan oleh Vanessa Sherilya Febriananda, NIM 2213246021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah mempertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 2 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



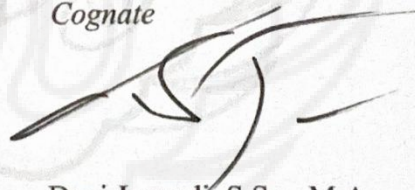
Setyo Priyo Nugroho, M.Sn.
NUPTK 1141753654130103

Pembimbing II



Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 6947764665137032

Cognate



Deni Junaedi, S.Sn., M.A.
NUPTK 4953751652130112

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., MT.
NUPTK 1748649130073

Koordinator Program Studi Seni Murni



Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A.
NUPTK 2744757658231132

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Vanessa Sherilya Febriananda

NIM : 2213246021

Program Studi : S-1 Seni Murni

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Judul Tugas Akhir : Representasi Mimpi dalam Film Paprika Karya

Satoshi Kon sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis

Dengan ini menyatakan bahwa dalam laporan Skripsi sepenuhnya adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya, bukan hasil plagiasi dari karya atau tulisan milik pihak lain, kecuali pada bagian yang telah dicantumkan sumbernya sebagai referensi pendukung penulisan. Apabila jika di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian terhadap pernyataan ini, maka penulis bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat oleh penulis dengan penuh kesadaran dan tanpa adanya paksaan dari pihak mana pun.

Yogyakarta, 25 Mei 2026



Vanessa Sherilya Febriananda
NIM: 2213246021

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang. Penulis mempersembahkan karya Tugas Akhir penciptaan seni lukis ini kepada Kedua orang tua tercinta bapak Yuli Widiyanto dan ibu Yatmi Asri yang selalu memberikan doa, dukungan, kekuatan, cinta dan kasih sayang tanpa henti dalam setiap proses kehidupan, serta pengorbanan yang mungkin tidak akan terbalas sepenuhnya. Dibalik setiap proses yang panjang dan melelahkan mereka menjadi alasan untuk mampu bertahan sampai pada titik ini. Juga untuk diri sendiri, yang telah berusaha dan bertahan dalam melawati segala keraguan pada setiap proses, tetapi tetap maju dan percaya dapat menyelesaikan perjalanan ini dengan baik.



MOTTO

*“Whisper words of the wisdom
Let it be”*

*“There will be an answer
Let it be”*

The Beatles - *Let It Be*



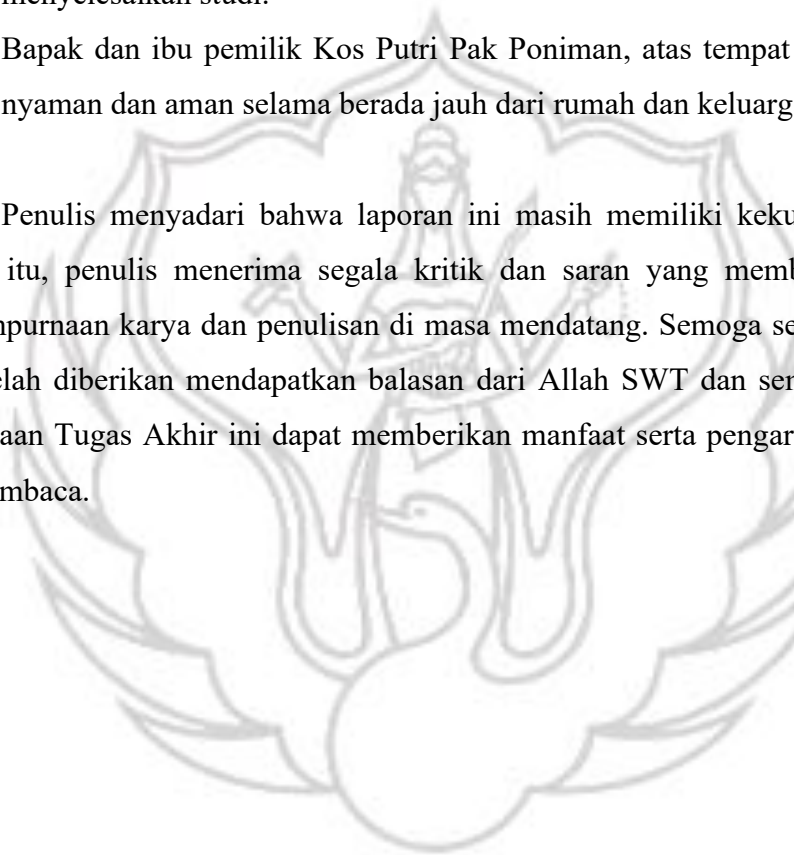
KATA PENGANTAR

Segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul **Representasi Mimpi dalam Film Paprika Karya Satoshi Kon sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis** ini dengan baik dan lancar. Penyusunan laporan ini tentunya tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari banyak pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Setyo Priyo Nugroho, M.Sn., selaku dosen pembimbing I atas bimbingan, koreksi, dan motivasi selama proses penciptaan karya dan penulisan Tugas Akhir.
2. Bapak Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing II sekaligus Ketua Jurusan Program Studi Seni Murni yang telah memberi bimbingan, masukan, dan arahan selama proses penulisan Tugas Akhir.
3. Bapak Deni Junaedi, S.Sn., M.A., selaku *Cognate*, atas saran, koreksi, dan bimbingan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
4. Bapak Wiyono, M.Sn., selaku dosen wali yang mendampingi dan membimbing selama proses perkuliahan.
5. Ibu Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A., selaku Koordinator Program Studi Seni Murni, atas arahan dan dukungan selama masa perkuliahan.
6. Seluruh dosen pengampu dan staff Program Studi Seni Murni yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman selama proses perkuliahan.
7. Bapak Muhammad Sholahudin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Yogyakarta, atas pelayanan akademik dan fasilitas yang mendukung selama masa perkuliahan sampai penyelesaian studi.
8. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor ISI Yogyakarta.
9. Bapak Yuli Widiyanto dan Ibu Yatmi Asri, selaku orang tua tercinta, yang selalu memberikan cinta kasih dan doa yang tiada henti.
10. Adik laki-laki satu-satunya, M. Hanif Abizar, yang menjadi sumber tawa dan selalu memberi dukungan semangat.

11. Keluarga besar yang selalu hadir melalui doa, memberi kehangatan, perhatian dan dukungan.
12. Teman-teman terdekat, Bian, Ageng, Firman, Intan, Imuk dan Tryan yang menjadi tempat bercerita dan sama-sama berjuang dalam menyelesaikan studi. Terima kasih atas kebaikan, bantuan, dan semangat yang diberikan pada masa perkuliahan sampai penyusunan Tugas Akhir ini.
13. Teman-teman angkatan SAMSARA 22 yang telah banyak memberi dukungan dan bantuan selama menjalani perkuliahan dari awal hingga menyelesaikan studi.
14. Bapak dan ibu pemilik Kos Putri Pak Poniman, atas tempat tinggal yang nyaman dan aman selama berada jauh dari rumah dan keluarga.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan, oleh karena itu, penulis menerima segala kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya dan penulisan di masa mendatang. Semoga segala bantuan yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan semoga laporan penciptaan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat serta pengaruh yang baik bagi pembaca.



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRAK	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Makna Judul.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KARYA REFERENSI	7
A. Tinjauan Pustaka.....	7
B. Karya Referensi.....	10
BAB` III KONSEP.....	17
A. Konsep Penciptaan.....	17
B. Konsep Bentuk/Pewujudan.....	21
BAB IV PROSES PEMBENTUKAN	26
A. Bahan	26
B. Alat.....	29
C. Teknik	32
D. Tahapan Pembentukan.....	33
BAB V TINJAUAN KARYA.....	39
BAB VI PENUTUP	74
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Poster Film Paprika	2
Gambar 2. 1 <i>The Magic Circus</i> , Mark Ryden.....	11
Gambar 2. 2 <i>Unfulfilled Dream</i> , Kazuhiro Hori	12
Gambar 2. 3 <i>The Healer</i> , Garis Edelweiss	14
Gambar 3. 1 Tokoh Paprika	23
Gambar 3. 2 Cuplikan Film Paprika	25
Gambar 3. 3 Cuplikan Film Paprika	25
Gambar 4. 1 Kanvas.....	26
Gambar 4. 2 Cat Akrilik.....	27
Gambar 4. 3 <i>Gesso</i>	28
Gambar 4. 4 Varnish	28
Gambar 4. 5 Kuas.....	29
Gambar 4. 6 Pisau Palet	29
Gambar 4. 7 Palet.....	30
Gambar 4. 8 Wadah Air	30
Gambar 4. 9 Kain Lap.....	31
Gambar 4. 10 iPad.....	31
Gambar 4. 11 Pembuatan Sketsa di iPad	34
Gambar 4. 12 Menyiapkan Alat dan Bahan	34
Gambar 4. 13 Pembuatan Sketsa pada Kanvas	35
Gambar 4. 14 Pemberian Warna Dasar.....	36
Gambar 4. 15 Memberi Detail	36
Gambar 4. 16 Karya Jadi.....	37
Gambar 4. 17 Tahap Pemberian Varnish.....	37
Gambar 5. 1 <i>It's the Greatest Show Time!</i>	40
Gambar 5. 2 Parade	43
Gambar 5. 3 Alter Ego	46
Gambar 5. 4 <i>Rapid Eye Movement</i>	48
Gambar 5. 5 <i>Infantile</i>	50
Gambar 5. 6 Penyesalan Masa Lalu	53
Gambar 5. 7 <i>Lucid Dream</i>	55
Gambar 5. 8 Mimpi Sebagai Pelarian	57
Gambar 5. 9 Hasrat	59
Gambar 5. 10 <i>Sleep Paralysis</i>	61
Gambar 5. 11 Sisa Hari	63
Gambar 5. 12 Ilusi.....	66
Gambar 5. 13 Tangga Trauma	68
Gambar 5. 14 Mimpi Buruk.....	70
Gambar 5. 15 Labirin Mimpi	72

DAFTAR LAMPIRAN

A. Biodata dan CV	80
B. Foto Situasi Pameran.....	82
C. Poster	84
D. Katalog	86



ABSTRAK

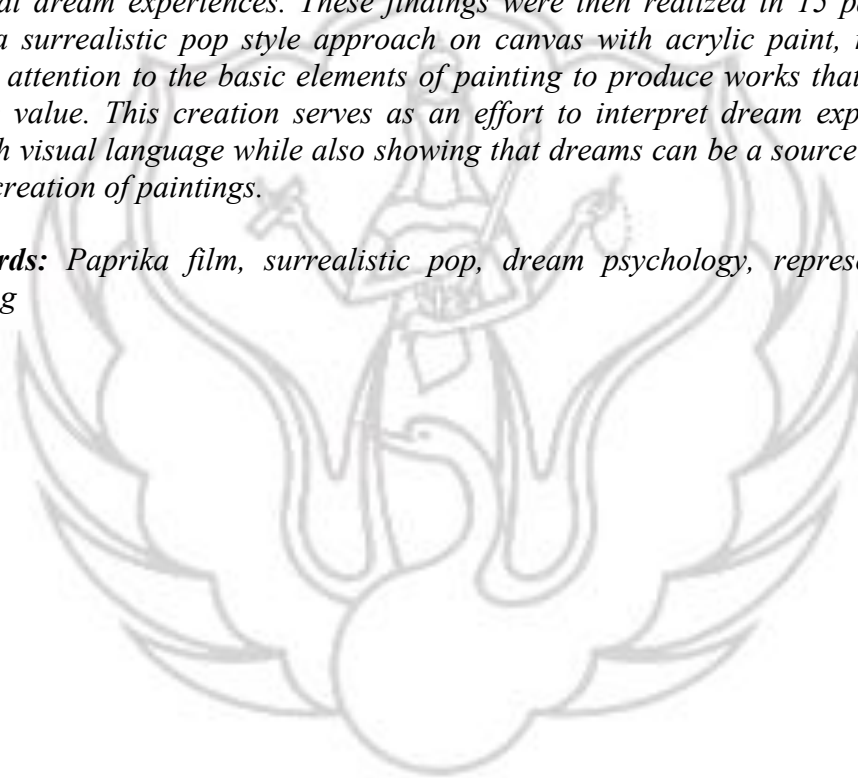
Penciptaan Tugas Akhir ini berangkat dari ketertarikan penulis terhadap alur cerita film Paprika yang menghadirkan tema psikologis mimpi. Penciptaan ini berfokus pada representasi mimpi dalam film Paprika yang dikaitkan dengan pengalaman mimpi personal penulis. Permasalahan yang diangkat adalah bagaimana pengalaman mimpi yang bersifat subjektif, abstrak, dan berasal dari alam bawah sadar dapat direpresentasikan ke dalam bentuk visual. Tema ini dipilih karena mimpi merupakan fenomena psikologis yang dialami setiap individu serta mengandung berbagai simbol berkaitan dengan emosi, konflik batin, hasrat, ingatan, dan fantasi. Proses perwujudan karya dilakukan melalui pengamatan adegan-adegan dalam film Paprika, eksplorasi pengalaman mimpi personal, serta kajian mengenai psikologis mimpi untuk memperkuat konsep penciptaan. Hasil pengamatan menunjukkan adanya keterkaitan antara simbol-simbol visual dalam film Paprika dengan pengalaman mimpi personal. Temuan tersebut kemudian diwujudkan ke dalam 15 karya seni lukis, menggunakan pendekatan gaya pop surealistik pada media kanvas dengan cat akrilik, dibuat dengan memperhatikan unsur-unsur dasar seni lukis agar menghasilkan karya yang mengandung nilai artistik. Penciptaan ini berperan sebagai upaya menginterpretasikan pengalaman mimpi melalui bahasa visual sekaligus menunjukkan bahwa mimpi dapat menjadi sumber gagasan dalam penciptaan seni lukis.

Kata kunci: film Paprika, pop surealistik, psikologis mimpi, representasi, seni lukis

ABSTRACT

*The creation of this Final Assignment stems from the writer's interest in the storyline of the film *Paprika*, which presents the psychological theme of dreams. This creation focuses on the representation of dreams in the film *Paprika*, and connects it to the writer's personal dream experiences. The problem raised is how dream experiences, which are subjective, abstract, and originate from the subconscious, can be represented in visual form. This theme was chosen because dreams are a psychological phenomenon experienced by every individual and contain various symbols related to emotions, inner conflicts, desires, memories, and fantasies. The artwork realization process was carried out through observing scenes in the film *Paprika*, exploring personal dream experiences, and studying dream psychology to strengthen the creation concept. The results of the observations show a connection between the visual symbols in the film *Paprika* and personal dream experiences. These findings were then realized in 15 paintings, using a surrealistic pop style approach on canvas with acrylic paint, made by paying attention to the basic elements of painting to produce works that contain artistic value. This creation serves as an effort to interpret dream experiences through visual language while also showing that dreams can be a source of ideas in the creation of paintings.*

Keywords: *Paprika film, surrealistic pop, dream psychology, representation, painting*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ide penciptaan karya seni dapat lahir dari berbagai pengalaman dan faktor lingkungan sekitar. Sejak kecil, Orang tua penulis sering membelikan buku cerita anak dan komik yang penuh dengan ilustrasi sebagai sarana belajar membaca. Dari situlah penulis menjadi sangat akrab dengan dunia visual. Kebiasaan memperhatikan bentuk, warna, dan tokoh-tokoh dalam cerita tersebut menjadi awal mula ketertarikan untuk menggambar, yang kemudian berkembang menjadi kegemaran. Dari meniru karakter dalam cerita hingga membuat karakter imajinasi sendiri. Aktifitas menggambar inilah yang menjadi cara untuk membangun dunia fantasi dan mengekspresikan perasaan.

Seiring bertambahnya usia, minat terhadap gambar semakin berkembang ketika penulis mulai mengenal berbagai film dan serial *Anime* (animasi Jepang) yang tayang di televisi. Kemudian tertarik untuk lebih banyak mengeksplor film dan series *Anime* dari platform *online*. Tayangan itu tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga membuka dunia baru dan pandangan baru bagi penulis terhadap estetika visual Jepang. *Anime* memiliki gaya yang khas, seperti warna rambut yang mencolok, mata besar, bentuk tubuh yang dilebih-lebihkan, ekspresi wajah yang dramatis dan desain karakter yang ekspresif (Gama, 2024:21). Visual *Anime* Perpaduan antara gerak, penggunaan warna yang berani, penggambaran ruang yang dramatis dan penekanan ekspresi emosional pada tokohnya, menjadi inspirasi penulis dan membentuk cara pandang serta gaya dalam menciptakan karya.

Selain *Anime*, penulis juga tertarik dengan mimpi, sebuah peristiwa yang hadir di luar kendali manusia. Berawal dari pandangan bahwa mimpi adalah ruang yang unik diantara batas kesadaran dan alam bawah sadar. Berdasarkan pengalaman penulis sering mengalami mimpi yang terasa begitu nyata, terkadang indah, terkadang membingungkan dan menegangkan. Ada juga yang seolah-olah menyimpan pesan yang belum dimengerti. Setiap kali terbangun, merasa ada emosi yang tertinggal dan sulit dijelaskan dengan kata-kata. Seperti yang dikemukakan oleh Sigmund Freud, yang memandang mimpi merupakan bagian tersembunyi dari

pikiran alam bawah sadar dan berfungsi sebagai sarana pemenuhan hasrat atau keinginan mendesak yang tidak terwujud di dunia nyata (Freud, 1901, dikutip dalam Herdiman, 2025:7-8). Pengalaman tersebut memunculkan rasa penasaran bagaimana mimpi dapat merefleksikan pikiran, ketakutan, atau keinginan terpendam.

Keterhubungan minat pada *Anime* dan mimpi inilah yang mendorong penulis memilih film *Paprika* sebagai ide penciptaan karya seni lukis. Penulis merasa memiliki kedekatan psikologis dan emosional dengan film tersebut yang memvisualisasikan mimpi sebagai ruang bebas, sejalan dengan pengalaman personal yang sering kali merasakan mimpi sebagai peristiwa yang unik dan juga mencerminkan kondisi psikologis.



Gambar 1. 1 Poster Film *Paprika*
(Sumber: <https://posteritati.com/poster/42788/paprika-original-2006-japanese-b5-chirashi-handbill> Diakses pada 26 April 2026, Pukul 09.36 WIB)

Film *Paprika* adalah film animasi Jepang karya sutradara Satoshi Kon, adaptasi dari novel karya Yasutaka Tsutsui yang terbit pada tahun 1993 dengan judul serupa. *Paprika* merupakan salah satu film animasi Jepang yang mengangkat

mimpi dan isu psikologis. Film ini menggambarkan mimpi yang tidak hanya di posisikan sebagai bunga tidur, melainkan juga sebagai refleksi alam bawah sadar yang menyimpan hasrat, kecemasan dan kondisi psikologis manusia. Melalui tokoh Paprika, visual mimpi menjadi ruang kebebasan yang tak terikat logika dunia nyata, dengan kehadiran teknologi fiksi bernama *DC Mini* yang memungkinkan penggunanya untuk memasuki mimpi seseorang. Teknologi ini diciptakan oleh *Psychiatric Research Institute of Tokyo* dan digunakan Atsuko Chiba sebagai alat medis dalam pengobatan psikoterapi, yang bekerja melalui analisis mimpi pasien dan merekamnya untuk menyelesaikan trauma psikologis pasien dengan lebih cepat dan efektif. Pengobatan ini tidak memiliki legalitas sehingga dilakukan secara diam-diam dan tersembunyi. Masalah muncul ketika alat tersebut dicuri dan disalahgunakan. Perangkat *DC Mini* yang tidak memiliki batasan keamanan, membuat siapapun dapat dengan mudah memasuki mimpi dan pikiran pengguna hingga terjadi kekacauan antara dunia mimpi dan dunia nyata. *DC Mini* yang belum stabil merusak batas imajiner antara mimpi dan dunia nyata, yang akhirnya saling bertabrakan satu sama lain, menyebabkan dunia mimpi dan realitas melebur menjadi satu tidak bisa dibedakan. Memperlihatkan sisi gelap manusia dan masyarakat modern. Dari sinilah Atsuko Chiba beserta timnya, dan juga Paprika yang merupakan karakter alter ego Atsuko Chiba saat menjadi detektif mimpi. Mereka saling bekerja sama menyelamatkan dunia dan menghentikan kekacauan yang terjadi akibat pencurian *DC Mini*.

Pemilihan film ini bukan tanpa sebab, dari sekian banyak judul *Anime* yang pernah ditonton, Paprika menjadi salah satu film *Anime* dengan alur yang sulit dipahami, dan membuat penulis harus menonton berulang kali untuk dapat memahami alur ceritanya. Berdasarkan permasalahan itulah muncul rasa penasaran yang kuat untuk menafsirkan makna mimpi dibalik adegan dalam film Paprika yang berkaitan dengan kondisi psikologis. Film ini tidak hanya menghadirkan estetika sinematik khas animasi Jepang, tetapi juga membahas tentang psikologis manusia dalam dunia mimpi yang kompleks dan simbolis. Menggunakan pendekatan surealistik, visualnya memadukan antara fantasi dan realitas terhadap alam bawah sadar. Oleh karena itu, Penulis menempatkan ide penciptaan ini sebagai jembatan antara pengalaman visual sejak masa anak-anak, ketertarikan pada *Anime* Jepang,

pengalaman personal dalam bermimpi dan ketertarikan terhadap kondisi psikologis manusia.

Penulis lebih memilih film *Paprika* daripada novel aslinya karena berdasarkan latar belakang penulis yang lebih menikmati cerita melalui gambar dan gerak daripada teks murni, dalam film, setiap adegan dapat langsung dirasakan tanpa harus membayangkan ulang bentuknya, sejalan dengan proses kreatif penulis yang lebih terpicu pada penglihatan visual. Sementara membaca novel lebih menuntut proses imajinasi yang panjang dan lebih rumit.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana film *Paprika* mempengaruhi cara merepresentasikan penggambaran mimpi pada karya seni lukis?
2. Bagaimana pengalaman mimpi pribadi yang merujuk pada film *Paprika* divisualisasikan dalam karya seni lukis?

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan :

1. Mengolah kembali penggambaran mimpi dalam film *Paprika* menjadi bentuk visual baru berdasarkan pemahaman personal melalui karya seni lukis.
2. Menjadikan mimpi sebagai bentuk visual untuk mengenal emosi, kecemasan, dan keinginan terpendam.

Manfaat :

1. Memberi wawasan mengenai hubungan antara mimpi dan kondisi psikologis manusia.
2. Menjadi referensi penciptaan karya seni sejenis di masa mendatang.

D. Makna Judul

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami judul *Representasi Mimpi dalam Film Paprika* Karya Satoshi Kon sebagai Ide Penciptaan Karya Seni

Lukis, maka perlu dijabarkan makna dari setiap kata dalam judul agar memperjelas arah pembahasan.

1. Representasi

Representasi merupakan proses menghasilkan makna dari konsep yang ada dipikiran melalui bahasa. Representasi memberikan sinonim kata perwakilan (Jannah, *et al.*, 2022:28).

2. Mimpi

Mimpi merupakan fenomena alami yang terjadi saat tidur. Mimpi biasanya melibatkan peristiwa fiktif yang mirip cerita, ditandai dengan serangkaian pengalaman sensorik, persepsi, dan emosional yang dihasilkan secara internal. Sehingga mimpi dapat didefinisikan sebagai kondisi mental, kondisi kesadaran yang berubah selama tidur (Alif, 2023 :7).

3. Film Paprika

Film animasi fiksi ilmiah berasal dari Jepang, yang di rilis pada tahun 2006, berdasarkan novel karya Yasutaka Tsutsui tahun 1993. Film ini mengangkat tentang tema psikologis mimpi, dengan visual yang surealis serta narasi penuh teka-teki (Perper, *et al.*, 2009:326).

4. Karya Satoshi Kon

Film Paprika hasil karya Satoshi Kon, seorang sutradara animasi dari Jepang (Ogg, 2010:158).

5. Ide

Menurut Eskak, "Ide merupakan konsep pemikiran yang akan diwujudkan menjadi karya, tanpa ide seniman tidak akan bisa menciptakan karya seni. Ide menjadi penting karena merupakan titik tolak menciptakan suatu karya seni" (Eskak, 2013:167).

6. Penciptaan

Penciptaan adalah proses eksploratif yang bertujuan untuk menemukan, mengungkapkan bentuk-bentuk serta nilai-nilai melalui pengalaman personal dan intelektual. Yang menjadi kerangka dasar titik jelajah (Djatiprambudi 2024:10).

7. Karya

Karya adalah hasil visual yang dihasilkan melalui kemampuan berpikir kreatif seniman. Sebuah pemikiran yang menjadi ide, dan membuat visual atau bentuk gambaran yang dicampur dalam kenyataan dan imajinasi (Santo, *et al.*, 2012:91).

8. Seni lukis

Seni lukis merupakan cabang seni rupa yang berfokus pada pengolahan unsur visual pada bidang dua dimensi (Salam, *et al.*, 2020:56).

Berdasarkan penjelasan dari setiap kata pada judul tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa 'Representasi Mimpi dalam Film Paprika Karya Satoshi Kon sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis' bermakna sebagai upaya menghadirkan kembali mimpi yang digambarkan dalam film Paprika dan direpretasikan menjadi visual yang baru dalam medium seni lukis.