

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Laporan penciptaan Tugas Akhir ini merupakan upaya menjadikan seni lukis sebagai media mengekspresikan ketertarikan penulis terhadap film *Anime* dan juga memvisualisasikan pengalaman mimpi pribadi penulis. Ketertarikan tersebut berangkat dari pengalaman menonton film *Anime* yang memunculkan imajinasi dan ide kreatif dalam proses berkarya. Film *Paprika* memberikan pengaruh besar pada penciptaan karya Tugas Akhir ini, film tersebut menghadirkan konsep psikologis mimpi sesuai dengan pengalaman mimpi yang dialami penulis.

Mimpi dipahami sebagai fenomena yang dapat merefleksikan kondisi psikologis manusia, kemudian diproyeksikan melalui mimpi, menjadi sinyal bawah sadar yang memperlihatkan adanya kondisi psikologis yang tersimpan dalam diri manusia. Representasi mimpi dalam penciptaan karya ini bersumber dari potongan adegan dalam film *Paprika* yang memiliki kedekatan emosional dan psikologis dengan pengalaman mimpi pribadi penulis. Sehingga penciptaan karya menghasilkan karya yang tidak hanya bersifat representatif, tetapi juga bersifat reflektif terhadap kondisi psikologis penulis.

Penyusunan penulisan laporan ini, penulis menggunakan landasan teori psikoanalisis dan interpretasi mimpi dari Sigmund Freud dan Carl Jung, teori tersebut membantu penulis memahami fenomena mimpi sebagai representasi alam bawah sadar yang berkaitan dengan emosi, konflik batin, hasrat dan keinginan terpendam. Melalui berbagai buku dan jurnal yang dibaca, penulis memperoleh banyak pengetahuan baru mengenai proses bermimpi, alam bawah sadar, simbol, metafora mimpi, serta hubungan mimpi dengan kondisi psikologis manusia. Pengetahuan tersebut menjadi landasan dalam menganalisis adegan film *Paprika* dan mimpi pribadi, membantu membangun konsep, makna, dan visual karya. Selama proses penciptaan, penulis tidak hanya belajar mengenai teknik melukis dan pengolahan visual, tetapi juga memahami bagaimana pengalaman personal dan kondisi psikologis dapat diterjemahkan menjadi sebuah karya seni.

Sementara visualisasi mimpi dalam film *Paprika* diwujudkan melalui rangkaian adegan yang bergerak dengan alur teks naratif, lukisan yang diciptakan penulis berusaha menghadirkan visual mimpi hanya dalam bahasa visual. Hal ini menjadi keunggulan penciptaan karya penulis, yaitu terletak pada kemampuan mengkomunikasikan mimpi secara visual. Dengan demikian, penonton dapat mengenali bahwa visual yang dihadirkan merupakan representasi dari dunia mimpi tanpa perlu penjelasan teks panjang.

Penulis menciptakan 15 karya seni lukis dengan pendekatan visual gaya pop surealistik, karena gaya tersebut memiliki kemampuan untuk menghadirkan visual yang imajinatif, simbolik, dan fantasi yang dekat dengan karakter dunia mimpi. Perwujudan dilakukan pada media kanvas dengan ukuran yang bervariasi dan menggunakan material utama cat akrilik yang menerapkan beberapa teknik yaitu, teknik *opaque*, teknik *glazing*, teknik *block*, teknik *dabbing* dan teknik *blending* untuk membangun detail objek, suasana, tekstur dan kedalaman visual.

B. Saran

Penyusunan tugas akhir ini menghadirkan perjalanan panjang dalam proses kreatif dari awal hingga akhir, mulai dari pencarian ide, pengolahan konsep, eksplorasi visual hingga perwujudan menjadi karya seni. Penulis menyadari bahwa laporan penciptaan tugas akhir ini masih memiliki berbagai kekurangan dan keterbatasan. Proses menerjemahkan mimpi ke dalam bentuk visual bukanlah hal yang mudah, karena mimpi memiliki sifat yang abstrak, berubah-ubah dan sering kali sulit dijelaskan secara logika. Penciptaan karya dengan tema tentang psikologis mimpi masih memiliki banyak kemungkinan untuk dikembangkan lagi, baik dari segi konsep, teknik maupun pendekatan visual.

Penulis berharap laporan tugas akhir ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa yang tertarik mengangkat tema tentang psikologis mimpi yang mungkin juga terinspirasi dari film. Tema tersebut memiliki ruang eksplorasi yang masih sangat luas, karena makna dari mimpi yang dialami setiap orang itu berbeda-beda, dipengaruhi oleh pengalaman hidup, lingkungan, dan kondisi psikologis masing-masing individu.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Azhari, F. L. 2024. *Mimpi Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Citra, S.M, 2012. *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Jakarta: Fakultas Seni Rupa, Institut Kesenian Jakarta.
- Febriani, R. 2017. *Sigmund Freud vs Carl Jung: Sebuah Pertikaian Antarmahzab Psikoanalisis*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Freud, S. 2025. *Psikologi Mimpi: Tafsir Mimpi dan Alam Bawah Sadar*. (Herdiman, D.M, Trans). Yogyakarta: IRCiSoD. (Karya asli di terbitkan tahun 1901).
- Jannah, N. L., & Nursalim, M. 2022. *Antologi Neurosains dalam Pendidikan*. Surabaya: CV.Jakad Media Publishing.
- Salam, S., & Muhaemin, M. 2020. *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Santo, T.N, Agung, R.M.P, & Liestyati, D.C. 2012. *Menjadi Seniman Rupa*. Solo: Metagraf.
- Sucitra, I. G, A. 2013. *Pengetahuan Bahan Lukisan*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Susanto, M. 2011. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Wibowo, M. C. 2022. *Teknik Desain Realis dan Tata Warna*. Semarang: Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik Bekerja sama dengan Universitas Sains dan

Teknologi Komputer.

Jurnal :

Alif, M. A. 2023. Kesadaran dan Mimpi Dalam Perspektif Islam. *Jurnal Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah INSIDA: AL-QALAM*, 11(1). <https://journal.stit-insida.ac.id/index.php/alqalam/article/view/74>

Arif, M. 2025. Analisis Symbolisme dan Makna Dalam Lukisan Seni Rupa Kontemporer Indonesia. *Journal of Art Communication and Culture Global (JACCG)*, 1(1), 2.

Atmadja, B. 2013. Fisiologi Tidur. *Maranatha Journal of Medicine and Health*, 1(2), 147871.

Bilqi, I. 2017. Lowbrow Art Movement as a Subculture Art and its Effect on Visual Design. *New Trends and Issues Proceedings on Humanities and Social Sciences*. 4(11), 232-239.

Citra, K. P. 2020. Pengaruh Kebudayaan Populer Terhadap Visual Sampil Album Musik. *Artcomm-Jurnal Komunikasi dan Desain*, 3(1), 103.

Djatiprambudi, D. D. 2024. Penciptaan Seni Sebagai Ilmu Penguatan Pengakuan dan Penghargaan Disiplin Ilmu Penciptaan Seni dan Desain sebagai Riset Ilmiah. *In Prosiding Seminar Pendidikan Seni Budaya*, (1)1.

Ernawati, E., Sari, R. N. 2020. Representasi Kesadaran Budaya Lokal, Perupa dalam Penciptaan Karya Seni Rupa dan Desain Era Kontemporer. *Invensi: Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni*, 5(2), 83.
<https://doi.org/10.24821/invensi.v5i2.4371>

Eskak, E. 2013. Metode Pembangkitan Ide Kreatif dalam Penciptaan Seni. *Corak*, 2(2), 167–174. <https://doi.org/10.24821/corak.v2i2.2338>.

- Gama, F. I. 2024. Pengenalan Anime Sebagai Budaya Populer Jepang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani (JPMM)*, 4(1), 21–27.
<https://doi.org/10.51805/jpmm.v4i1.159>
- Gene Kritsky, Dan Mader, Jessee J. Smith. 2013. Surreal Entomology: The Insect Imagery of Salvador Dali. *American Entomologist*, (59)1, 28–37.
<https://doi.org/10.1093/ae/59.1.28>
- Jamaluddin, M. 2020. Psikologi Mimpi Perspektif Ibnu Sirin. *Psikoislamika: Jurnal Psikologi Dan Psikologi Islam*, 17(2), 112–121.
<https://doi.org/10.18860/psi.v17i2.10629>
- Ogg, K. 2010. Lucid Dreams, False Awakenings: Figures of the Fan in Kon Satoshi. *Mechademia* 5, 157-174. <https://www.jstor.org/stable/41510962>.
- Perper, T. & Cornog, M. 2009. Psychoanalytic Cyberpunk Midsummer-Night's Dreamtime: Kon Satoshi's "Paprika" [Review of Paprika. by. K. Satoshi]. *Mechademia*, 4, 326–329. <http://www.jstor.org/stable/41510949>.
- Torrecilla, A. C. 2019. Allegories of Japanese Women in Paprika by Tsutsui Yasutaka and Kon Satoshi. *Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies*, 19(3), 4.

Laman:

<https://posteritati.com/poster/42788/paprika-original-2006-japanese-b5-chirashi-handbill>. Diakses pada 26 April 2026, Pukul 09.36 WIB.

<https://www.wikiart.org/en/mark-ryden/the-magic-circus-2001>. Diakses pada 11 April 2026, Pukul 11.50 WIB.

<https://www.artsy.net/artwork/kazuhiro-hori-unfulfilled-dream> Diakses pada 3 Mei 2026, Pukul 09.22 WIB.

<https://beautifulbizarreartprize.art/garis-edelweiss-interview-hands-of-destiny/>
Diakses pada 3 Mei 2026, Pukul 10.08 WIB.

<https://share.google/BoxSFpqyhVKZtRCgN>. Diakses pada 9 Februari 2026,
Pukul 17.03 WIB.

<https://share.google/FhJU0XxWERp5CswOw>. Diakses pada 9 Februari 2026,
Pukul 17. 29 WIB.

<https://pin.it/2XYMF1g0E>. Diakses pada 6 Mei 2026, pukul 11.24 WIB.

