

MIMPI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN

KARYA SENI LUKIS



PROGRAM STUDI SENI MURNI JURUSAN SENI MURNI

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

GENAP 2026

**MIMPI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI LUKIS**



SKRIPSI

Oleh:

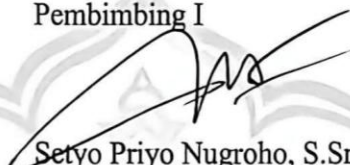
**PASKALIS GANGGA BONDHO PRAMUDIA
NIM 1912929021**

**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
Genap 2026**

Skripsi berjudul:

MIMPI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS diajukan oleh Paskalis Gangga Bondho Pramudia, NIM 1912929021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 5 Juni 2026, dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



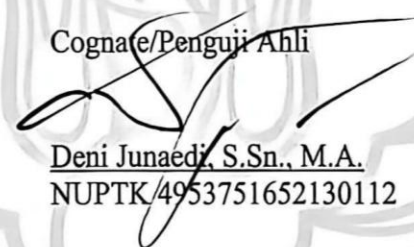
Setyo Priyo Nugroho, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 1141753654130103

Pembimbing II



Devi Ratnasari, M.Kom.
NUPTK 1540771672230283

Cognate/Penguji Ahli




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

Mengetahui,



Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Muhammad Sholahuddin, S. Sn., M.T.
NUPTK 0351748649130073

Koordinator Program Studi Seni Murni



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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Paskalis Gangga Bondho Pramudia

NIM : 1912929021

Jurusan : Seni Murni

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Judul Tugas Akhir : **Mimpi Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis**

Dengan ini menyatakan bahwa laporan dan karya Tugas Akhir yang berjudul **Mimpi Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis** ini sepenuhnya merupakan hasil karya penulis sendiri dan benar keasliannya, tidak berisikan hasil dari tulisan orang lain kecuali tulisan dari acuan yang disebutkan dalam daftar pustaka yang dikutip sebagai referensi pendukung. Apabila di kemudian hari ditemukan plagiasi atau jiplakan yang tidak sesuai dengan pernyataan ini, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan tanpa tekanan dari pihak mana pun.

Yogyakarta,

19 Juni 2026



Paskalis Gangga Bondho Pramudia

1912929021

MOTTO

Imajinasi akan membawa anda kesemua tempat.

(Albert Einstein)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur Kepada Tuhan Yang Maha Esa, Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada kedua orang tua, Simbah, kakak sepupu serta orang-orang yang saya cintai dan sayangi.



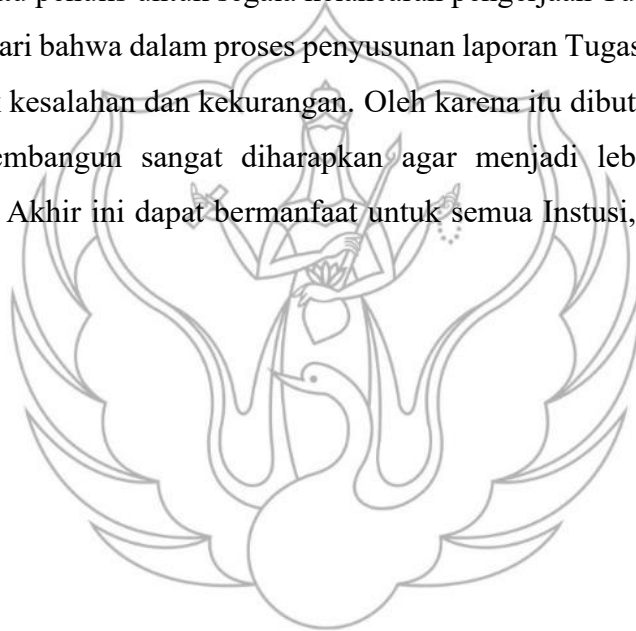
KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan lancar. Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Mimpi Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis” merupakan syarat untuk memperoleh gelar S-1 Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penyusunan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan, tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, sarana serta doa dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini dengan penuh suka cita dan kesungguhan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Setyo Priyo Nugroho, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I sekaligus Dosen Pengampu Mata Kuliah Seni Lukis, atas segala bimbingan, pengarahan, pengetahuan, serta kesediaan waktunya dalam membimbing dan menuntun dengan penuh kesabaran, selama proses penulisan Tugas Akhir.
2. Ibu Devi Ratnasari, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II. Terima kasih atas segala bimbingan serta kesediaan waktunya dalam memberikan Nasehat dan tuntunannya selama proses penulisan laporan Tugas Akhir.
3. Bapak Deni Junaedi, S.Sn., M.A. selaku *Cognate* atas segala masukan dalam proses penyusunan dan perbaikan laporan Tugas Akhir ini.
4. Bapak Wiyono, S.Sn., M.Sn., selaku dosen wali atas segala arahan selama proses pembelajaran.
5. Seluruh dosen pengajar Jurusan Seni Murni yang telah membantu penulis.
6. Segenap staf pegawai Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta yang telah membantu dan mendukung penulis.
7. Kedua orang tua tercinta, Bapak Diana Narwanto dan Ibu Tutik Nurhayati yang selalu mendukung baik dalam Doa dan semua dukungan material juga berupa semangat dan nasehat, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.
8. Keluarga besar Seni Murni angkatan 2019 “Nawanata”, yang telah memberikan dukungan, teman diskusi, suka cita, mengajarkan banyak hal dan kebersamaan kepada penulis.

9. Kakak Sepupu, Clara Dinda Andiani yang selalu menyemangati dan mendukung baik dalam Doa.
10. Pradipa, Adi Alam, Adam Satya, Ridhos, Apandi, Primadi Priyo yang telah memberikan ruang inspirasi, bertukar pikiran, sebagai pengingat dan membantu mendukung penulis
11. Salvador Dali, Aleksei Bordusov, Yui Sakamoto, dan Dwi Antono Robi yang telah menjadi inspirasi baik secara teknik, ide penciptaan maupun konsep, yang banyak menginspirasi penulis dalam berkarya seni lukis di penciptaan Tugas Akhir ini.
12. Seluruh pihak yang tak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih telah membantu penulis untuk segala kelancaran pengerjaan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu dibutuhkan kritik, dan saran yang membangun sangat diharapkan agar menjadi lebih baik. Penulis berharap Tugas Akhir ini dapat bermanfaat untuk semua Instusi, Pendidikan, dan masyarakat.



DAFTAR ISI

Halaman Judul Luar	i
Halaman Judul Dalam	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan Keaslian.....	iv
Halaman Persembahan	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Dan Manfaat	3
D. Makna Judul	4
BAB II. KONSEP	6
A. Konsep Penciptaan	6
B. Konsep Perwujudan	10
BAB III. PROSES PERWUJUDAN	26
A. Bahan	26
B. Alat	30
C. Tahapan Pembentukan	36
BAB IV. DESKRIPSI KARYA	43
BAB V. PENUTUP	74
A. Kesimpulan	74
B. Kritik dan Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pesta Tiga, 2013	21
Gambar 2.2 Last Day of the Babylon, Acrylic on linen 176x176 cm	22
Gambar 2.3 Petualangan Yui di wonderland, oil on canvas, 120x180cm	23
Gambar 2.4 The Presistence of Memory, (1931) oil on canvas, 24,1x33 cm.....	24
Gambar 3.1 Cat Akrilik produk Amsterdam, Kappie, Leonardo, dan Tesla	26
Gambar 3.2 Spanram.....	27
Gambar 3.3 Kain kanvas.....	27
Gambar 3.4 Staples	28
Gambar 3.5 Air Bersih.....	28
Gambar 3.6 Cat tembok produk Envi, No Drop, lem kayu Fox, dan Gesso.....	29
Gambar 3.7 Varnish cat akrilik produk Talens	29
Gambar 3.8 Kuas	30
Gambar 3.9 Palet.....	30
Gambar 3.10 Kap plastik	31
Gambar 3.11 Ember air dan Semprotan air.....	31
Gambar 3.12 Kain lap dan Tisu	32
Gambar 3.13 Penggaris dan Pensil Warna.....	32
Gambar 3.14 Kertas	33
Gambar 3.15 Gawai Redmi Note 11	33
Gambar 3.16 Karet Penghapus	34
Gambar 3.17 Penarik kanvas dan Gunting	34
Gambar 3.18 Gun tacker atau Staples tembak.....	35
Gambar 3.19 Pisau palet	35
Gambar 3.20 Amplas	36
Gambar 3.21 Proses pemasangan kain kanvas pada spanram	37
Gambar 3.22 Folder referensi sketsa	38
Gambar 3.23 Sketsa kertas.....	39
Gambar 3.24 Proses pemindahan sketsa ke kanvas	40
Gambar 3.25 Proses pencampuran warna.....	40
Gambar 3.26 Tahap pembentukan objek pada media kanvas.....	41
Gambar 3.27 Tahap pembentukan objek pada media kanvas.....	41
Gambar 3.28 Proses varnish dan tanda tangan	42
Gambar 4.1 Memori Pertumbuhan, 2024	44
Gambar 4.2 Born to Fight, 2025	46
Gambar 4.3 Petualangan di Negeri Ajaib; 2025	48
Gambar 4.4 Mutilasion, 2025	50
Gambar 4.5 Menuju Kefanaan, 2026.....	52
Gambar 4.6 Evolusi, 2026	54
Gambar 4.7 Hemimetabola,2025	56
Gambar 4.8 Glaukoma, 2026.....	58
Gambar 4.9 Deja reve, 2026	60
Gambar 4.10 Eskapisme sementara, 2025	62
Gambar 4.11 Demam, 2025	64
Gambar 4.12 Tanggung jawab, 2026.....	66
Gambar 4.13 Simbiosis, 2025	68
Gambar 4.14 Memupuk keraguan, 2025.....	70
Gambar 4.15 Mimpi terbang, 2024.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

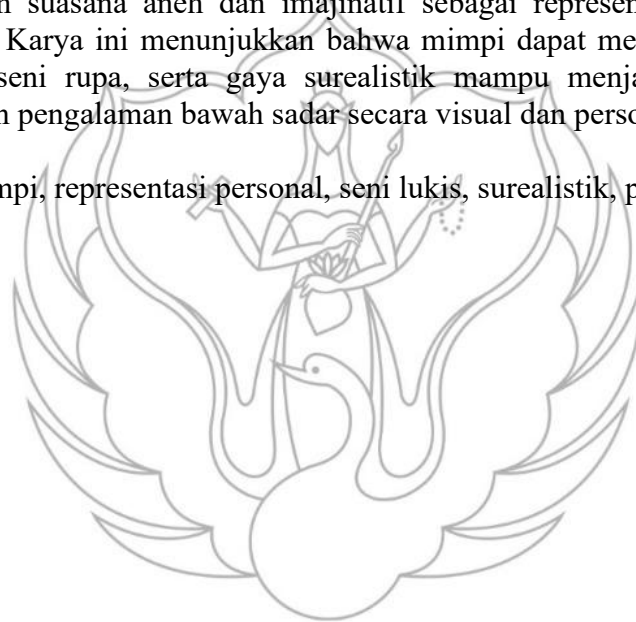
A. Foto Diri dan Biodata Mahasiswa	79
B. Foto Poster Pameran	81
C. Foto Situasi Pameran	82
D. Katalog	84



ABSTRAK

Mimpi merupakan peristiwa bawah sadar yang unik dan sering kali di luar nalar manusia. Mimpi sebagai representasi personal, emosi, dan pengalaman personal yang dapat dimaknai dari berbagai sudut pandang, sehingga dapat dijadikan sumber inspirasi dalam penciptaan karya seni lukis. Penciptaan karya ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan merepresentasikan pengalaman mimpi ke dalam bentuk visual melalui pendekatan surealistik. Metode penciptaan dilakukan melalui tahapan eksplorasi ide dari pengalaman mimpi, pengolahan konsep visual, eksperimen media, hingga proses perwujudan karya seni lukis. Media yang digunakan adalah cat akrilik pada kanvas dengan eksplorasi teknik dan alat pendukung lainnya untuk memperkuat karakter visual karya. Pendekatan visual menampilkan warna-warna tegas, monokrom, dan kusam, dengan goresan ekspresif serta bentuk surealistik. Hasil penciptaan berupa lima belas karya lukis yang menggambarkan suasana aneh dan imajinatif sebagai representasi pengalaman mimpi penulis. Karya ini menunjukkan bahwa mimpi dapat menjadi sumber ide kreatif dalam seni rupa, serta gaya surealistik mampu menjadi media untuk mengungkapkan pengalaman bawah sadar secara visual dan personal.

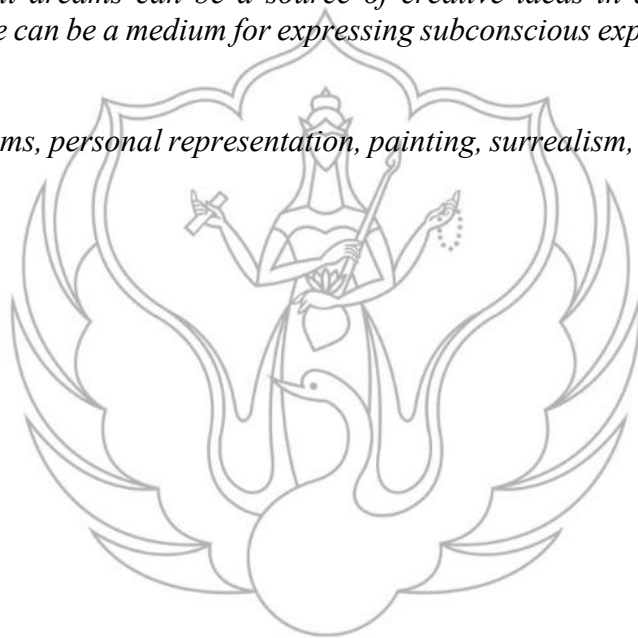
Kata kunci: mimpi, representasi personal, seni lukis, surealistik, penciptaan karya.



ABSTRACT

Dreams are unique subconscious events that often transcend human reason. Dreams represent personal experiences, emotions, and perspectives that can be interpreted from various perspectives, thus serving as a source of inspiration for creating paintings. The creation of this work aims to explore and represent dream experiences in visual form through a surrealistic approach. The creative method involves exploring ideas from dream experiences, developing visual concepts, experimenting with media, and finally realizing the work. The medium used is acrylic paint on canvas, with exploration of techniques and other supporting tools to enhance the work's visual character. The visual approach features bold, monochrome, and dull colors, with expressive strokes and surrealistic forms. The resulting works consist of fifteen paintings depicting strange and imaginative atmospheres as representations of the authors' dream experiences. These works demonstrate that dreams can be a source of creative ideas in art, and that the surrealistic style can be a medium for expressing subconscious experiences visually and personally.

Keywords: dreams, personal representation, painting, surrealism, artwork creation



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejak kecil, penulis telah menunjukkan ketertarikannya yang tak biasa terhadap pengalaman mimpi, berawal dari hobi dan kebiasaan masa kecil, menonton televisi dari kartun lucu sampai serial horor, memelihara banyak hewan peliharaan, dan berkunjung ke suatu tempat yang berkesan, mulai dari kebun binatang sampai berkunjung ziarah ke makam, dari situ timbul berbagai mimpi saat tertidur. Dari pengalaman bermimpi tersebut penulis sering resah dan merasa aneh, penulis kemudian menceritakan mimpi tersebut kepada keluarga dan teman, anehnya keluarga dan teman-teman penulis, ternyata pernah juga mengalami persamaan pada beberapa mimpi tersebut, seiring waktu hal menceritakan mimpi menjadi topik pembicaraan pengisi kebersamaan dikala istirahat sekolah, dengan menceritakan mimpi-mimpi unik dan aneh yang dialami masing-masing kemudian mengaitkannya dalam candaan dan humor asik, berbeda dengan antusias teman-teman, keluarga penulis lebih memberikan nasihat kepada penulis untuk berdoa setiap mengalami mimpi buruk, agar selalu dilindungi dan dihindarkan dari segala kejadian buruk.

Mimpi pada setiap orang memiliki perbedaan, tidak terduga dan bermacam-macam, mimpi dapat dianggap menyenangkan atau pula menyedihkan tergantung interpretasi dari orang yang mengalaminya. Sayangnya, saat ini ilmu pengetahuan masih belum bisa menguak tabir dari mimpi yang ada, hanya menerka-nerka dan mengaitkan dengan hal tertentu saja. Seperti apa maksud dari mimpi, tidak ada yang tahu. Tidak ada pula obat untuk mimpi karena mimpi ini sendiri adalah proses normal tubuh yang biasanya terjadi saat fase tidur. Sehingga saat orang bermimpi, sesungguhnya dia sedang tidur nyenyak dan dalam. Proses mimpi itu terjadi secara natural dalam bawah sadar. Proses terjadinya mimpi otak bekerja berdasarkan peranannya masing-masing. Saat tertidur otak akan menon-aktifkan indera dan otot, namun otak tidak berhenti beraktivitas dan akan terus bekerja. Karena aktivitas otak saat orang tertidur, terutama di fase REM (*Rapid Eye Movement*), memproses memori, emosi, dan pikiran yang belum terselesaikan membantu mengkonsolidasikan ingatan, mengolah emosi, bahkan mengolah, bahkan melatih

respon terhadap bahaya, seringkali dipicu oleh stress, kecemasan atau keinginan terpendam yang diolah otak menjadi cerita yang kadang menjadi tidak logis.

Bagi penulis mimpi bukan sekadar bunga tidur yang hadir tanpa makna, melainkan sebuah ruang batin yang menyimpan pesan pesan tersembunyi. Penulis sering terbangun dengan perasaan ganjil, antara takjub dan gelisah setelah mengalami rangkaian peristiwa *absurd* dalam tidur, seperti perjumpaan dengan sosok-sosok asing, perubahan ruang yang tidak logis hingga perasaan nyata namun mustahil terjadi di dunia sadar. Pengalaman-pengalaman ini mendorong penulis untuk mulai mencatat, menafsirkan, dan mempertanyakan: apakah mimpi memiliki keterkaitan dengan kehidupan nyata?. Dorongan tersebut kemudian berkembang menjadi upaya pengkajian yang lebih mendalam. Penulis menelusuri mimpi sebagai fenomena psikologis, merujuk pada pemikiran Sigmund Freud yang menyatakan bahwa mimpi merupakan manifestasi dari hasrat terpendam dan aktivitas alam bawah sadar. Freud menjelaskan bahwa mimpi adalah bentuk pemenuhan keinginan (*wish fulfillment*) yang terselubung melalui simbol-simbol (Freud, 1900). Pemahaman ini membuka perspektif baru bagi penulis bahwa *absurditas* dalam mimpi, bukanlah kekacauan tanpa arti, melainkan bahasa simbolik yang merefleksikan konflik, ingatan, dan emosi dalam kehidupan nyata. Berangkat dari landasan tersebut, penulis memandang seni sebagai medium yang mampu menjembatani relasi antara mimpi dan realitas.

Dalam konteks seni rupa, mimpi menjadi sumber inspirasi yang kaya akan bentuk, warna, dan komposisi yang tidak terikat pada hukum logika. Relasi mimpi dalam seni ini memungkinkan penulis mengeksplorasi kebebasan ekspresi, sekaligus menghadirkan pengalaman visual yang menggugah kesadaran penikmatnya. Lukisan-lukisan yang dihasilkan tidak berusaha menjelaskan mimpi secara literal, melainkan menghadirkan kembali sensasi emosi, dan kejanggalan yang dialami dalam mimpi tersebut. Dengan demikian, penciptaan karya lukis yang berangkat dari mimpi menjadi sebuah proses penerjemahan, dari pengalaman bawah sadar menuju bentuk visual yang dapat ditangkap indera. Penulis memanfaatkan prinsip-prinsip hakikat seni mimpi sebagai fenomena psikologis, serta relasinya dalam seni. Melalui karya lukis bertema mimpi, penulis berupaya menghadirkan dialog antara dunia batin dan realitas, sekaligus mengajak audiens

untuk menyadari bahwa mimpi mungkin lebih dekat dengan kehidupan nyata daripada selama ini disadari. Setiap orang akan banyak mengalami peristiwa dan persoalan yang selalu ada dan melekat dalam diri setiap individu, begitu pula dengan yang penulis alami, Peristiwa “Mimpi” merupakan hal yang begitu menarik dan unik bagi penulis sehingga ketertarikan untuk meneliti lebih dalam tentang mimpi, menjadikan mimpi sebagai sebuah materi yang ingin penulis kaji dan dijadikan sebagai sumber ide dalam laku dan proses dalam berkarya seni. Dari kajian tentang mimpi inilah, penulis merasa tertarik untuk lebih dalam menggali dan mencoba mengeksplorasi lebih jauh tentang mimpi dan selanjutnya menjadikan mimpi menjadi sumber inspirasi dan ide penciptaan karya seni khususnya seni lukis dalam Tugas Akhir ini.

B. Rumusan Masalah

Untuk memberikan penajaman pada bagian latar belakang sebagai acuan di dalam berkarya sesuai dengan tema di atas, maka rumusan penciptaan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah bentuk mimpi yang dapat dijadikan ide dalam penciptaan karya seni lukis?
2. Bagaimana bentuk mimpi tersebut dihadirkan dalam lukisan melalui pengolahan unsur-unsur rupa dan bentuk representasi visual?

C. Tujuan dan Manfaat

Dalam menciptakan sebuah karya seni, tentunya Seniman memiliki tujuan tertentu. Terutama Seniman memiliki tujuan agar karyanya bisa diterima dengan baik oleh masyarakat, Adapun tujuan dan manfaat yang ingin dicapai Seniman melalui karyanya adalah sebagai berikut:

Tujuan:

1. Mencatat, memahami arti, dan keunikan mimpi yang pernah dialami serta mewujudkan dalam karya seni lukis.
2. Penciptaan atau mewujudkan visualisasi dari pengalaman mimpi yang pernah dialami ke dalam lukisan dengan menggunakan penekanan teknik deformasi bentuk.

Manfaat:

1. Sebagai sarana menggali ide dan kreatifitas, spiritual, ekspresi diri, serta pembelajaran dalam proses akademis dan berkesenian.
2. Sebagai sarana untuk berbagi pengalaman artistik petualangan dunia mimpi dalam proses berkarya seni lukis yang dapat menginspirasi orang lain.
3. Pemaknaan mimpi melalui perwujudan karya seni lukis dapat melatih kepekaan akan pesan-pesan alam spiritual.
4. Memberikan pemahaman serta pembelajaran melalui visualisasi pengalaman dan petualangan dunia mimpi yang kemudian diolah menjadi karya simbolik yang artistik dan mengandung makna tersendiri bagi yang mengalaminya, sekaligus sebagai catatan kisah perjalanan penulis di dunia akademik.

D. Makna Judul

Penulisan Judul dalam sebuah karya ilmiah sangatlah penting, agar terhindar dari kesalahan persepsi. Oleh karena itu, perlu adanya penjelasan mengenai tema yang diangkat yakni “MIMPI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS” adalah sebagai berikut:

1. Mimpi

Mimpi merupakan manifestasi simbolik dari alam bawah sadar yang berfungsi sebagai media komunikasi antara kesadaran dan ketidaksadaran. Melalui simbol-simbol mimpi, individu dapat memahami konflik batin maupun proses perkembangan kepribadian.” (Jung, 1964). Mimpi sebagai alat refleksi diri yang mendalam, bukan sekadar pengalaman acak saat tidur. Pendekatan Karl Jung memberi ruang interpretasi yang kaya dan personal, sehingga mimpi menjadi relevan sebagai sarana eksplorasi psikologis, kreatif, dan bahkan spiritual dalam kehidupan sehari-hari.

2. Sebagai

“Jadi (menjadi), (KBBI Daring, 2026)”.

3. Ide

Ide merupakan “pokok pertama yang mendasari keseluruhan pemikiran” (Susanto, 2011:187).

4. Penciptaan

“penciptaan seni tidak semata-mata menghasilkan objek visual, tetapi juga mencakup rangkaian proses kreatif yang melibatkan eksplorasi, eksperimen, pengembangan gagasan, serta penyusunan narasi yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademik” (Nuning, M. M., 2015).

5. Karya

“Karya merupakan hasil dari aktivitas kreatif manusia yang diwujudkan dalam bentuk tertentu sebagai media ekspresi gagasan, pengalaman, dan perasaan. Menurut Akhdiat K. Miharja, karya seni adalah refleksi realitas yang melalui bentuk dan isinya mampu membangkitkan pengalaman tertentu pada penerimanya” (Sabatari, 2006).

6. Seni Lukis

Seni Lukis adalah hasil pengucapan perasaan manusia melalui berbagai unsur garis, bidang, bentuk, tekstur, warna, yang tertuang pada bidang dua dimensional, (Winarno, 2002:1).

Berdasarkan penjelasan dan definisi makna judul di atas, maka dapat disimpulkan bahwa “Mimpi Sebagai Ide Penciptaan karya Seni Lukis” adalah bentuk ekspresi dan proses menjadikan mimpi sebagai sumber ide dalam berkarya seni lukis. Melalui karya-karya lukis yang konsep pemikiran serta ide-idenya bersumber pada berbagai mimpi yang dialami oleh penulis yang diungkapkan melalui garis, bidang, warna dan tekstur dalam perwujudannya.