

SENI LUKIS SEBAGAI MEDIA UNTUK MENYAMPAIKAN SUASANA FEVER DREAM

Isfadh Haditya¹, Miswar², Ahmad Solihin³, Yunis Muler⁴

isfadhaditya@gmail.com¹, miswarbakar@gmail.com², ahmad051624@gmail.com³,
yunismuler66@gmail.com⁴

Institut Seni Indonesia Padangpanjang

ABSTRAK

Karya lukis ini mengangkat pengalaman pribadi pengkarya dalam mengalami fever dream sebagai ide dalam penciptaan karya seni lukis. Fever dream yaitu mimpi yang timbul ketika kondisi tubuh mengalami demam tinggi, ditandai oleh sensasi visual yang intens, absurditas, serta ketidakstabilan ruang dan waktu. Pengalaman ini kemudian dihadirkan ke dalam bentuk visual melalui pendekatan seni lukis figuratif dengan gaya surealisme. Pendekatan figuratif digunakan untuk mempertahankan bentuk-bentuk yang dapat dikenali, sementara unsur surealis merepresentasikan suasana mimpi yang ganjil, tak logis, dan penuh ketegangan emosional. Metode penciptaan dilakukan melalui beberapa tahap: tahap persiapan yang melibatkan pemilihan dan pembuatan gambar acuan, tahap perancangan yang mencakup pembuatan sketsa alternatif, dan tahap pembuatan karya. Dalam proses penciptaan, diterapkan unsur rupa dan prinsip-prinsip rupa. Bentuk karya yang di hasilkan berupa visual dari apa yang pengkarya rasakan ketika mengalami "fever dream" Karya ini direalisasikan dalam bentuk lima buah seni lukis dengan masing-masing judul: "Liku Halu," "Fear I," "Lumpuh," "Fear II," "Tumble,."

Kata Kunci: Fever Dream, Surealis, Seni Lukis.

ABSTRACT

This painting draws on the artist's personal experience of experiencing a fever dream as the inspiration for the artwork. A fever dream is a dream that occurs when the body experiences a high fever, characterized by intense visual sensations, absurdity, and instability of space and time. This experience is then presented in visual form through a figurative painting approach in the surrealist style. The figurative approach is used to maintain recognizable forms, while surreal elements represent the strange, illogical, and emotionally tense atmosphere of the dream. The creative method is carried out through several stages: the preparation stage, which involves selecting and creating reference images; the design stage, which includes creating alternative sketches; and the actual production stage. Throughout the creative process, visual elements and principles are applied. The resulting artwork is a visual representation of the artist's experiences during the fever dream. This work is realized in the form of five paintings, each with the following titles: "Liku Halu," "Fear I," "Lumpuh," "Fear II," and "Tumble."

Keywords: Fever Dream, Surrealism, Painting.

PENDAHULUAN

Menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Praktis mimpi adalah sesuatu yang dialami seseorang pada saat tidur. mimpi merupakan pengalaman psikologis yang terjadi dalam tidur seseorang. Mimpi menunjukkan bagaimana otak manusia yang tidak terhubung dengan lingkungan sekitarnya tersebut dapat mengalami kondisi dunia sadar dengan sendirinya. (Yuwono, 1994; Nir & Tonomi, 2009).

demam adalah tanda peradangan dan salah satu respon potensial tubuh terhadap infeksi atau penyakit. meskipun terdapat variabelitas suhu tubuh yang luas di antara individu, suhu tubuh manusia standar umumnya dianggap sekitar 37 derajat Celcius dan demam berada pada peningkatan suhu sekitar 38 derajat Celcius atau lebih yang di konsumsi secara oral oleh orang dewasa, ada beberapa gejala demam yaitu suhu tubuh tinggi (38-40°C), menggigil, keringat berlebih, sakit kepala, kelelahan, nafsu makan berkurang, mual dan

muntah, otot dan sendi yang sakit, kulit kering dan memerah, denyut nadi cepat, tekanan darah tinggi, pernapasan cepat dan dangkal, serta perubahan perilaku seperti kecemasan, kebingungan dan kesulitan konsentrasi. Gejala tambahan dapat muncul tergantung penyebab demam, seperti batuk, pilek, diare, muntah darah dan ruam kulit.

(A.D.A.M. Medical Encyclopedia. (2016, December 15). Fever. MedlinePlus.). <https://medlineplus.gov/fever.html>.

Fever dream disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain demam, kerusakan otak, kondisi medis seperti malaria atau influenza, stres, kecemasan, trauma, kondisi mental, konsumsi obat-obatan tertentu dan kekurangan tidur. Fever dream ditandai dengan mimpi yang sangat

realistis, menakutkan, dan sulit diingat. Untuk mengatasinya, lakukan pengelolaan stres, tingkatkan kualitas tidur, hindari obat-obatan yang mempengaruhi tidur dan konsultasikan dengan dokter jika gejala berlanjut. Distorsi yang dialami ketika mimpi berupa dinding bergerak, badan meleleh, ruang yang luas perubahan ukuran pada suatu objek merupakan jenis mimpi paling umum dalam suatu penelitian tentang Fever dream. (International Journal of Dream Research, 86-88, 2016) merupakan jenis mimpi paling umum dalam suatu penelitian tentang Fever dream. (International Journal of Dream Research, 86-88, 2016).

Adapun yang menjadi alasan bagi pengkarya untuk mengambil judul Fever dream sebagai ide penciptaan adalah pengkarya memiliki pengalaman yang membuat trauma pada masa kecil dan masih terjadi sampai sekarang saat pengkarya mengalami demam yang lumayan tinggi. Kedua, visual yang dihadirkan dalam Fever dream memiliki bentuk yang membuat pengkarya tidak nyaman dan memiliki suasana negatif. Ketiga, pengkarya ingin menunjukkan bentuk dari suasana Fever dream yang dialami oleh pengkarya sendiri kedalam karya lukis sebagai bentuk ekspresi cemas dan trauma yang dialami. Berdasarkan alasan-alasan di atas maka pengkarya menganggap bahwa judul ini layak untuk diangkat menjadi karya tugas akhir dalam bentuk karya seni lukis.

Pengkarya berencana untuk mewujudkan sebuah karya seni lukis dengan tema Fever dream. Karya ini diekspresikan dalam bentuk dua dimensi atau lukisan dengan pendekatan surealis. Media yang digunakan oleh pengkarya untuk menciptakan karya ini adalah kanvas, yang memberikan dasar yang bagus untuk cat akrilik. Dalam hal pewarnaan, pengkarya memilih cat akrilik yang dikenal dengan daya tahan dan kecerahan warnanya, menurut pengkarya warna dari cat acrylic cocok dengan warna dari tema Fever dream yang diangkat oleh pengkarya. Teknik pewarnaan yang diterapkan adalah teknik plakat, di mana cat diaplikasikan dengan kuas untuk menciptakan lapisan warna yang unik.

METODE PENELITIAN

1. Persiapan

Tahap awal dalam menghasilkan sebuah karya seni adalah melakukan persiapan. Pada tahap ini dilakukan upaya dan ide untuk menemukan ide dan gagasan yang akan diangkat untuk menjadi sebuah tema. Ide dan gagasan tersebut diperoleh dari sesuatu yang paling dekat dengan diri. Dix dan Ernst dalam Mike Susanto mengatakan, bahwa dalam mencari sumber inspirasi tak semata berasal dari unsur kesengajaan, namun unsur ketidaksengajaan juga seringkali mempengaruhi seorang seniman untuk merespon setiap apa yang ditemui.

2. Perancangan

Dari gambar acuan yang telah diperoleh maka selanjutnya adalah tahap perancangan gambar ide dan konsep dengan memperhatikan strategi visual. Adapun rancangan yang dilakukan untuk menciptakan karya seni lukis yaitu

3. Strategi visual

Surrealisme mengandalkan pada imajinasi yang tidak terbatas. Pengkarya akan menggunakan imajinasi sendiri dan juga beberapa refferensi sebagai acuan untuk membuat karya seni lukis yang akan pengkarya garap nanti, agar karya yang di hasilkan lebih maksimal tanpa mengurangi nilai dari karakter lukis pengkarya sendiri

4. Perwujudan

Setelah pemilihan sketsa maka akan dilakukan tahap perwujudan, dimana karya akan diwujudkan berdasarkan konsep awal yang telah direncanakan. Pada tahap ini segala rancangan akan divisualisasikan kedalam bentuk dua dimensional menggunakan media kanvas. Sebenarnya media hanyalah sebuah sarana, hal yang lebih penting lagi bagaimana gagasan awal berupa konsep itu harus berujud dalam bentuk yang dapat dilihat atau dirasakan oleh apresian (Mikke Susanto, 2003:10). Pemilihan material, alat dan pengeksplorasian bentuk serta teknik dapat mempengaruhi kualitas artistik pada sebuah karya.

5. Penyajian

Setelah melakukan serangkaian proses mulai dari pencarian ide dan gagasan, olah rasa, brainstorming, penggarapan, hingga mencapai tahap akhir yaitu penyajian karya. Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam proses penciptaan karya seni yaitu dengan diadakannya pameran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Karya 1



Gambar 6
Isfadh haditya
”liku lalu”
cat akrilik pada kanvas
120 x 180 cm
2025
(Sumber: Isfadh haditya)

a. Deskripsi Karya

Objek utama yang ada pada karya lukis ini adalah figur manusia yang tangannya menopang pada tembok di sampingnya, pada karya ini terdapat dua lorong dengan lantai bermotif papan catur dimana lorong diatas memiliki banyak tiang besar yang meleleh dan

juga memiliki lantai yang terdistorsi, sedangkan lorong yang di bawah tidak memiliki tiang dan lantainya juga tidak terdistorsi, pada lorong atas karya ini terdapat beberapa jendela yang didalamnya seolah olah ada yang menatap kepada figur utama, pada ujung lorong atas terdapat pintu yang gelap dengan dua cahaya seperti mata, pada lorong yang di bawah terdapat juga pintu berwarna gelap dengan cahaya redup dibaliknya, lampu yang ada diatas lorong ini memiliki cahaya yang redup.

b. Analisis Karya

Karya lukis yang berjudul “liku lalu” ini menceritakan perasaan pengkarya tentang ketidak nyamanan yang di alami pengkarya saat mengalami fever dream, karya ini menampilkan lorong yang terdistorsi dimana terlihat dari bentuk lorong yang tidak beraturan, lorong yang di hadirkan membuat suasana menjadi absurd dan tidak karuan, warna jingga, coklat dan hitam menambah kesan sunyi dan sepi, bingkai yang didalamnya terdapat wajah yang memperhatikan figur seolah-olah mengintai untuk mempresentasikan kecemasan yan di alami pengkarya, Garis leluhan pada figur yang terlihat bersandar di tembok sampingnya yang menandakan kecemasan yang di alami pengkarya, seolah olah tidak tau apa yang terjadi dengan kejadian yang di alami didalam mimpi tersebut.

2. Hasil Karya 2



Gambar 7

. Isfadh haditya

”Fear I”

cat akrilik pada kanvas

120 x 180 cm, 2025

(Sumber: Isfadh haditya)

a. Deskripsi Karya

Karya yang berjudul “ Fear I“ berukuran 120 x180 cm dengan media cat akrilik di atas kanvas yang di buat pada tahun 2025. Objek utama pada karya lukis ini adalah figur manusia dan raksasa berwarna hijau mengkilap yang saling berhadapan satu sama lain, pada karya ini terdapat beberapa objek lain seperti perbukitan yang retak di sisi kiri dan kanan, dibawah bukit itu terdapat pecahan batu kecil, di belakang raksasa terdapat langit cerah berwarna biru dengan awan menggumpal, cahaya dari langit itu menembus sela-sela dari raksasa yang duduk di tengah bukit itu, rumput-rumput hijau juga mengelilingi tempat figur manusia itu berdiri.

b. Analisis Karya

Karya lukis yang berjudul “Fear I” ini menceritakan pengalaman pengkarya yang bertemu sesosok makhluk besar yang dijumpai oleh pengkarya ketika mengalami fever

dream, makhluk besar yang menatap kepada figur yang membuat figur itu tidak bergerak adalah ungkapan rasa takut pengkarya yang tidak bisa berbuat apa-apa, bukit terjal di samping kiri dan kanan seolah jadi penghambat. Garis kasar pada karya ini juga merujuk pada perasaan pengkarya, Warna yang di hadirkan pada karya ini cenderung cerah dan terang untuk menghadirkan suasana perasaan takut dan tidak nyaman, perasaan absurd yang di hadirkan pada karya ini membuat pengkarya tidak nyaman dengan suasana yang di hadirkan baik dari segi fisual yang di hadirkan. Ruang pada karya ini terlihat dari jauh dekatnya figur manusia dan raksasa yang saling menatap satu sama lain seolah ada keterkaitan antara kedua figur tersebut.

3. Hasil Karya 3



Gambar 8
Isfadh Haditya
Lumpuh
120 x180cm
cat akrilik di atas kanvas
2025

a. Deskripsi Karya

Karya lukis yang berjudul “lumpuh” berukuran 120 x 180 cm dengan media cat akrilik di atas kanvas yang di buat tahun 2025. Obek utama pada karya lukis ini adalah dua figur manusia yang mengambang dan sempoyongan, pada karya ini juga terdapat lantai yang memiliki motif papan catur, di dindingnya juga terdapat beberapa bingkai foto yang dimana disetiap bingkainya seolah ada yang menatap kedua figur manusia tersebut,pada ujung lorong tersebut terdapat pintu yang sedikit terbuka, terdapat juga bulan dan awan yang berada di bagian langit,

b. Analisis Karya

Karya lukis yang berjudul “lumpuh” ini menceritakan suasana dan pengalaman pengkarya ketika bermimpi seolah-olah mengambang dan tidak memiliki keseimbangan yang membuat pengkarya merasakan perasaan yang janggal dan juga rasa takut, suasana yang di hadirkan pada karya lukis ini cenderung berwarna gelap dengan cahaya yang berwarna jingga untuk menghadirkan suasana ketidak nyamanan itu sendiri, pada lukisan ini juga terdapat beberapa bingkai yang di dalamnya terdapat wajah yang menatap kepada figur yang mengambang, bingkai yang memliki wajah yang menatap kedapa figur itu memiliki arti tentang perasaan pengkarya yang seolah-olah diawasi didalam mimpi, bentuk wajah yang kaku dan mata yang bersinar membuat perasaan takut yang dirasakan menjadi

tersampaikan, Gelap terang pada karya ini dibuat kontras unuk kesan yang ingin pengkarya sampaikan.

4. Hasil Karya 4



Gambar 50
Judul : Fear II
Ukuran : 120 x180cm
Tahun : 2025

a. Deskripsi Karya

figur utama pada karya ini adalah figur manusia dan sebuah makhluk raksasa yang saling menatap, makhluk raksasa pada karya ini memiliki badan yang panjang dan gigi yang besar, figur manusia yang sedang menaiki tangga besar, terdapat cahaya dari samping tangga sehingga menyinari tangga dan di luar tangga itu juga terdapat rumput hijau di sekelilingnya, dibalik raksasa itu terdapat dua buah gunung dan bulan di atasnya, dibelakang gunung itu juga terdapat cahaya yang terang.

b. Analisis Karya

lukisan yang berjudul "Fear II" ini menceritakan tentang pengalaman pengkarya ketika bertemu sosok makhluk besar yang dijumpai oleh pengkarya ketika mengalami fever dream, makhluk besar yang menatap figur pada karya ini adalah apa yang dialami pengkarya ketika mengalami fever dream, perasaan cemas dan takut seolah di kejar namun tubuh bergerak dengan sendirinya, Tangga pada karya ini juga dibuat besar untuk membuat suasana mimpi yang memiliki kesan tidak nyaman, suasana yang dihadirkan pada karya ini cenderung gelap dengan beberapa cahaya yang redup mengfisualkan perasaan pengkarya tentang ketakutan itu sendiri, begitu juga dengan bulan yang memiliki jumlah dua dan kabut di sekelilingnya menambah kesan surreal untuk menambah kesan ketidaknyamanan yang di alami oleh pengkarya sendiri, perasaan takut yang ingin disampaikan diwakilkan dengan bentuk figur raksasa dan warna yang di hadirkan pada karya ini dimana memiliki bentuk absurd dan suasana mimpi buruk yang kental.

5. Hasil Karya 5



Gambar 51

1 : Tumble

Ukuran : 120 x180cm

Media : cat akrilik di atas kanvas

JuduTahun : 2025

2. Deskripsi Karya

Karya lukis yang berjudul “Tumble” berukuran 120 180 cm dengan media cat akrilik di atas kanvas yang di buat tahun 2025. Objek utama pada karya ini adalah figur manusia yang melayang, pada karya ini juga terdapat awan berwarna hijau kebiruan di bawah kaki figur manusia, di sekeliling figur manusia itu juga terdapat blok-blok seperti gedung yang menjulang, pada bagian atas lukisan ini terdapat awan berwarna coklat dan langit berwarna gelap, tubuh figur manusia pada karya ini terdistorsi seolah olah terbawa arus yang membuat tubuh figur itu meleleh, begitu juga pada setiap blok yang ikut terdistorsi seolah olah meleleh mengikuti arus.

3. Analisis Karya

Karya lukis yang berjudul “Tumble” ini memvisualkan pengalaman pengkarya yang bermimpi seolah-olah jatuh dari ketinggian yang menimbulkan perasaan tidak nyaman pada pengkarya, pada karya ini terdapat figur yang berpose seperti jatuh dengan tubuh yang terdistorsi seolah-olah terbawa arus, balok-balok di sekeliling figur itu melambangkan suasana mimpi yang absurd namun penuh ketegangan, warna yang saling bertabrakan juga untuk menimbulkan kesan tidak nyaman yang di alami pengkarya. Unsur-unsur seni dalam penciptaan karya seni lukis ini adalah titik, garis, bidang, warna, ruang dan gelap terang. Titik berperan sebagai awal pembentukan visual yang dihadirkan pada karya lukis ini, garis yang di gunakan dalam karya lukis ini adalah vertikal, horizontal dan lengkung terlihat dari bentuk figur, balok-balok mer dan tersier. Ruang yang dihadirkan pada karya ini terdapat dari bentuk balok dan suasana yang di hadirkan.

KESIMPULAN

Ide yang melatar belakangi rancangan penciptaan karya seni lukis berjudul “SENI LUKIS SEBAGAI MEDIA UNTUK MENYAMPAIKAN SUASANA FEVER DREAM” yang berhasil direalisasikan berjumlah 3 karya. Karya pertama berjudul “Iku Halu”, karya kedua berjudul “Fear I”, karya ketiga berjudul “Lumpuh. dengan menerapkan teknik plakat. Karya diwujudkan dengan gaya surealis. Karya yang telah dibuat semuanya memvisualkan bagaimana kejadian dalam mimpi yang dialami pengkarya ketika mengalami fever dream,

baik itu perasaan tidak nyaman, perasaan takut, perasaan bingung dan juga perasaan yang tidak mengenakkan yang dialami oleh pengkarya sendiri. Gagasan ide penciptaan karya seni direalisasikan dengan metode persiapan, perancangan, perwujudan, dan penyajian. Persiapan awal yang dilakukan adalah mengumpulkan data dan informasi mengenai fever dream, setelah semua data dan informasi telah terkumpul, tahapan selanjutnya adalah memilih lima bentuk sketsa yang nantinya akan dijadikan lukisan, tahap selanjutnya adalah mewujudkan sketsa yang sudah terpilih sesuai dengan arahan dosen pembimbing, menjadi karya seni lukis di atas kanvas, karya ini disesuaikan dengan perasaan pengkarya ketika mengalami fever dream, Akhirnya karya selesai digarap lalu di finishing dan siap untuk di pameran. Kendala yang dihadapi selama proses berkarya antara lain susah mencari sumber terpercaya mengenai fenomena fever dream, kemudian minimnya anggaran dalam menggarap karya, semangat yang tidak selalu sama dalam penggarapan setiap karya lukis, waktu yang lumayan singkat juga jadi kendala dalam penggarapan karya lukis ini. Namun atas bimbingan dari dosen pembimbing dan juga saran dari rekan- rekan yang melihat proses penggarapan karya lukis ini akhirnya tercapai dengan baik

DAFTAR PUSTAKA

- A.D.A.M. Medical Encyclopedia. (2016, December 15). Fever. MedlinePlus.
- Bahari, A. (2008). Apresiasi seni rupa. Jakarta: Erlangga.
- Bahari,N.(2014).KRITIK SENI Wacana Apresiasi Dan Kreasi.Pustaka Belajar. Chredl, Michael, & Erlacher, Daniel. *Fever dream s: An Online Study*. Front.
- Dermawan T., Agus. (2001). Raden Saleh: Awal Seni Lukis Indonesia Modern. Jakarta: Goethe-Institut.
- Fever dream Study*. German: Central Institute of Mental Health, Heidelberg University, 2016.
- Freud, Sigmund. *The Interpretation of Dreams*. Yogyakarta: Indo Literasi, 1889.
- Ginting,J.,& Triyanto,R.(2020).Tinjauan Ketepatan Bentuk,Gelap Terang,Dan Warna Pada Gambar Bentuk Media Akrilik.Gorga : Jurnal Seni Rupa,9(2), 300.<https://doi.org/1024114/gr.v9i2.20118>.
- Gombrich, E. H. (2008). Kisah seni. (Terj. Soekadijo). Jakarta: Penerbit Pustaka Pelajar.
- Itten, J. (1970). The Art of Color (Terj. E. van Hagen). New York: John Wiley & Sons.
- Jung, Carl G. *Manusia dan Simbol-simbol*. Yogyakarta: Basabasi, 2018. Schredl, Michael, Kuster, Oliver, Spohn, Anja, & Victor, Andreas. *Bizarreness in
- Kartika, R. (2004). Pengantar seni rupa. Bandung: Nuansa. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Nurgiyantoro, B. (2010). Teori pengkajian fiksi. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. Psychol., 2020.
- Nir, Y., & Tononi, G. (2009). Dreaming and the brain: from phenomenology to neurophysiology. Trends in Cognitive Sciences, 14(2), 88–100.
- Read, Herbert. (1975). A Concise History of Modern Painting (ed. ke-4). London: Thames and Hudson.
- Revonsuo, A., Tuominen, J., & Valli, K. (2020). The Simulation Theories of Dreaming: How to Make Theoretical Progress in Dream Science. Frontiers in Psychology, 11, 53.
- Schredl, M., Küster, O., Spohn, A., & Victor, A. (2016). Bizarreness in fever dreams: A questionnaire study. International Journal of Dream Research, 9(1), 86–88.
- Setya, W. R. (2022). Aliran seni lukis Indonesia. Semarang: Aneka Ilmu.
- Soejono, R. P. (1978). Affandi. Jakarta: PT Cipta Niaga dan Dewan Kesenian Jakarta.
- Sunarto, & Suherman. (2017). Pengantar ilmu seni rupa. Yogyakarta: UNY Press.
- Sungkar,A.(2021).Surealis Dalam Seni Lukis Indonesia.Dekonstruksi,4(01),107-123.<https://doi.org/10.54154/dekonstruksi.v4i01.66>.
- Susanto, M. (2002). Seni rupa modern: Dunia dalam ide. Yogyakarta: Kanisius.
- Susanto, M. (2003). MEMBONGKAR SENI RUPA. Jendela.

- Susanto, M. (2017). JEIHAN: Maestro Ambang Nyata dan Maya (Jakarta).
- Susanto, M. (2018). Diksi Rupa (Revisi III). DictiArt.
- To, P., & Third, T. H. E. (1900). The Interpretation of Dreams Sigmund Freud (1900).
- Yuwono, A. (1994). Psikologi mimpi: Kajian bawah sadar manusia. Jakarta: Pustaka Cita.
- Zaenuri, A. *Estetika Ketidaksadaran: Konsep Seni menurut Psikoanalisis Sigmund Freud*. Semarang: Harmonia Journal of Art Research and Education, 2005.