

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mimpi merupakan suatu misteri dalam kehidupan manusia yang belum terpecahkan sejak awal peradaban hingga saat ini. Manusia purba telah menjadikan mimpi sebagai petunjuk hidupnya, bahkan bagi beberapa suku asli Amerika, Indian, mereka sangat tergantung pada mimpi dalam hal berburu atau mengambil sikap dalam perang. Mimpi telah menjadi fenomena dalam kehidupan. Bagaimana pula dengan cerita mengenai orang yang bisa melihat masa depan melalui mimpi? Seringkali mimpi dianggap sebagai sesuatu yang mistis, hanya imajinasi dan bersifat abstrak, tetapi mimpi sebetulnya bisa dijabarkan secara medis dan psikologi.

Mimpi merupakan hal menarik yang dibahas, karena seperti juga astrologi ataupun shio, mimpi merupakan kepercayaan dan mitos yang dapat mempengaruhi seseorang. Mimpi adalah pengalaman bawah sadar yang melibatkan penglihatan, pendengaran, pikiran, perasaan, atau indra-indra lain dalam tidur, terutama saat tidur yang disertai gerakan mata yang cepat (*rapid eye movement/REM sleep*). Pemimpi juga dapat merasakan emosi ketika bermimpi, misalnya emosi takut dalam mimpi buruk. Mimpi juga terbagi menjadi beberapa macam. Sebagian besar masyarakat percaya dengan *precognitive dream* (mimpi yang bersifat ramalan atau suatu peristiwa yang akan terjadi, misalkan ramalan bencana alam).

Mimpi bukanlah hanya sekedar imajinasi belaka, pada kenyataannya, mimpi sungguh memiliki arti, bahkan sudah ada ilmu yang mempelajari mimpi secara lebih mendalam dari ilmu psikologi, yaitu *oneirology*. Mimpi juga memberi pertanda dan berperan besar dalam hidup seseorang, dimana mimpi buruk bahkan bisa berakibat fatal dan menyebabkan kematian. Mimpi bisa saja terbentuk dari kejadian yang dialami seseorang dan juga bisa mengubah jalan hidup seseorang. Masyarakat saat ini masih mempercayai mitos dan fenomena mimpi. Begitu banyak mitos-mitos mengenai tafsiran mimpi yang kadang terdengar tidak masuk akal dan ada pula yang menakutkan. Publikasi mengenai fakta tentang mimpi dan mitosnya belum banyak dikembangkan, hanya berupa tulisan *textbook* dan cenderung tidak menarik. Padahal selain daripada sebagai bentuk hiburan, buku cerita dengan kualitas ilustrasi dan ilmu pengetahuan yang dikemas menarik akan meningkatkan minat baca masyarakat dan tentunya juga menambah pengetahuan mereka.

1.2 Ruang Lingkup

Dalam rangka menyebarluaskan informasi mengenai fakta dan mitos tentang mimpi kepada masyarakat Indonesia pada khususnya dan masyarakat luar negeri pada umumnya, maka lingkup tugas dibatasi hal-hal yang dapat ditangani melalui pendekatan disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual, yaitu membuat materi komunikasi sebagai pendukung publikasi buku “Fakta dan Mitos tentang Mimpi”.

Buku ini tentu memberi daya tarik dan nilai tersendiri karena mengandung unsur hiburan dan sekaligus pengetahuan.

Lingkup proyek tugas akhir ini mencakup :

- Pembuatan ilustrasi sebagai materi visual buku secara keseluruhan.
- Penataan *layout* sampul, isi, dan kemasan buku.
- Perancangan visual media promosi sebagai pendukung buku.