

VISUALISASI FIGUR MIMPI MELALUI PENDEKATAN ONEIROLOGI

Agathon Theodacitra Yuda Ivando

Aminudin TH Siregar, M. Sn

Program Studi Sarjana Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: agathonyuda@yahoo.com

Kata Kunci : *drawing stippling, dream journal, oneirologi, surrealisme, visualisasi mimpi*

Abstrak

Pembelajaran aplikatif mengenai kolaborasi antara ilmu mimpi (oneirologi) dengan karya seni rupa merupakan metode tersendiri dalam psikoanalisis dan figurisasi surealis mengenai isi alam bawah sadar dan mimpi manusia. Permasalahan ini diangkat sebagai usaha penulis dalam proses pencarian metode berkarya seni dalam ranah seni rupa kontemporer dan proses implementasi antar dua cabang ilmu yang berbeda, sehingga oneirologi dan seni sama-sama berperan sebagai studi dalam pemahaman psikoanalisis manusia. Tugas Akhir ini menampilkan karya *drawing stippling* yang memvisualisasikan figur sureal dalam mimpi personal, bersumber dari jurnal studi mengenai ilmu mimpi (oneirologi) dan surrealisme sebagai landasan utama dalam berkarya.

Abstract

The study of collaboration between oneirology and art is a separate method in psychoanalysis and the surreal visualization of unconsciousness and human dreams. This problem was appointed by author as the way in the process of finding work methods of making contemporary art and implementation process between two different disciplines, so oneirology and art can contribute as a study process in understanding human psychoanalysis. This final project featuring the stippling drawings of surreal visualization of personal dream figures, sourced from a journal study about oneirology and surrealism as a guidance in making artwork.

1. Pendahuluan

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 (Nir & Tononi, 2009: 35). Mimpi terjadi dengan hadirnya gambaran, ide, emosi, dan sensasi yang terjadi di luar kendali subjek dalam kondisinya. Dari segi fenomenologis, hal yang paling mencolok dari pengalaman kesadaran dalam kondisi tidur adalah sedemikian miripnya dunia yang hadir dalam mimpi dengan kondisi nyata saat tidak-tidur (*wakefulness*). Dalam pandangan Hobson (1999: 5), mimpi melibatkan persepsi dan kepercayaan (*beliefs*). Persepsi mengalami penyimpangan fungsinya dalam mimpi di mana pengalaman yang diterima pada nyatanya tidak benar-benar terjadi. Kepercayaan terlibat dalam hal bagaimana suatu figur dipercayai sebagai figur oleh individu yang bermimpi dan pada nyatanya figur tersebut bukanlah seperti yang dipercaya dalam mimpi tersebut. Menurut Hobson, persepsi dan kepercayaan yang hadir dalam mimpi merupakan hasil spontanitas dari kegiatan otak yang acak. Pandangan ortodoks Freudian mengenai mimpi masih memandang hal tersebut sebagai bentuk kegiatan mental yang lebih tinggi (*higher-mental activity*). Mimpi menjadi suatu fenomena kesadaran manusia dalam kondisinya yang di dalamnya terjadi hal yang analog dengan kondisi sadar manusia itu sendiri. Kesadaran akan fenomena mimpi yang luas inilah yang kemudian mengantarkan penulis pada ide awal tema ini menjadi karya tugas akhir.

Berangkat dari hal-hal kecil semacam gangguan tidur, *sleep paralysis* hingga mimpi buruk yang meresahkan saat tidur, penulis kemudian mencoba mengobati masalah tidur ini dengan berdialog dengan para *oneirologist* mengenai masalah dalam bermimpi, mencoba mencari korelasi antara mimpi dengan fungsi otak, serta pemahaman tentang bagaimana cara kerja otak selama seseorang sedang bermimpi dan kaitannya dengan pembentukan memori dan gangguan dalam tidur. Dari sinilah penulis tertarik untuk melakukan studi tentang ilmu mimpi (oneirologi) lebih lanjut. Studi tentang oneirologi berbeda dengan studi tentang analisis mimpi, tujuan dari studi oneirologi adalah untuk mempelajari proses terjadinya sebuah mimpi dan cara bagaimana kerja sebuah mimpi hingga tujuan dalam bermimpi. Dalam proses studi ini penulis mengamati bahwa terdapat begitu banyak proses dan cara untuk bermimpi dan mendapatkan berbagai macam mimpi, pembelajaran bertahap untuk mendapatkan mimpi penulis coba alami melalui ritme tidur, tahapan tidur, tidur delta sampai gangguan dalam bermimpi. Sampai berbulan-bulan melakukan studi oneirologi sampai akhirnya

masalah tidur yang biasanya mengganggu penulis tidak lagi berlanjut namun permasalahan mengenai mimpi kerap selalu menarik untuk diteliti dan dikembangkan lebih jauh.

Sampai ketika penulis mencoba membuat suatu jurnal mimpi pribadi mengenai isi mimpi yang dilakukan melalui fase *sleep paralysis*, merujuk pada keadaan ketidakmampuan bergerak ketika sedang tidur ataupun ketika bangun tidur. Seseorang yang mengalami kelumpuhan tidur biasanya akan mengalami masalah untuk menggerakkan anggota badan, tidak bisa mengeluarkan suara dan sebagainya nama lain dari fase ini adalah *old hag syndrome*. awalnya studi ini penulis coba untuk melihat lebih jelas isi dari mimpi personal dimana mimpi ini lebih bersifat abstrak dan surreal dikarenakan dimulai dengan kesengajaan melalui fase *sleep paralysis* untuk memperoleh mimpi *lucid*. Dalam studi jurnal mimpi ini penulis mengalami berbagai hambatan dan gangguan selama prosesnya, seperti mendapatkan gangguan kesehatan karena terlalu sering melakukan proses mimpi melalui fase *sleep paralysis* yang menekan dada seperti sedang diinjak atau diduduki setiap malam, dan penulis yang akhirnya mempunyai rasa sensitif yang tidak stabil akan hal hal mistis yang mengacu pada proses bermimpi ini.

Dalam keseluruhan studi ini muncul permasalahan yang mempengaruhi penulis seperti kecenderungan emosi, tema seksual, mimpi yang berulang hingga pertanyaan dari mana figur dalam mimpi ini selalu muncul. Tidak puas jika hanya dipendam dalam catatan jurnal pribadi akhirnya penulis mencoba untuk memecahkan permasalahan tersebut melalui karya seni. Penyampaian permasalahan tersebut penulis coba visualisasikan melalui jurnal mimpi personal yang kemudian di komposisikan antar figur figur surreal yang didapat melalui mimpi hingga menjadi sebuah kesatuan estetis. figur yang diambil berperan sebagai pengingat dan pembelajaran, Di samping itu kesatuan akan figur figur mimpi tersebut memiliki makna simbol tersendiri terhadap penulis, merepresentasikan emosi, tema, warna dari mimpi personal yang mempunyai memori tersendiri yang dibutuhkan penulis untuk melakukan studi lanjut mengenai proses terbentuknya figur ini dalam mimpi. Terkait dengan permasalahan tersebut penulis merasa proses visualisasi figur mimpi melalui oneirologi penting untuk diangkat sebagai tema besar Tugas Akhir karena berperan dalam studi pemahaman psikoanalisis manusia dengan metode aplikatifnya mengenai kolaborasi antara ilmu mimpi (oneirologi) dengan karya seni rupa yang menggambarkan figurisasi surealis mengenai isi alam bawah sadar dan mimpi manusia.

2. Proses Studi Kreatif

Karya yang mengambil tema besar “Visualisasi Figur Mimpi Melalui Pendekatan Oneirologi” ini secara khusus dibuat sebagai syarat mata kuliah Tugas Akhir Seni Grafis SR 4099. dan bertujuan untuk Mengetahui bahwa Oneirologi dapat menjadi salah satu metode berkarya seni rupa. Pemilihan topik yang diambil oleh penulis mempertimbangkan ketertarikannya pada studi oneirologi yang memiliki akar masalah pada terbentuknya kualitas abstrak dalam mimpi. Dalam konteks mimpi sendiri, penulis memiliki *passion* atas pemikiran psikoanalisis Sigmund Freud yang bersifat konseptual dan aplikatif. Berbeda dengan bahasan inti dari psikoanalisis Freud yang mengangkat sisi kejiwaan manusia, bahasan mimpi dari Freud ini diangkat terkait sisi aplikatifnya untuk diimplementasikan dalam karya seni rupa. Visualisasi penggabungan antara figur figur surreal mimpi yang ingin disampaikan penulis melalui karya tugas akhir ini adalah proses studi ilmu oneirologi melalui fase *sleep paralysis* dalam mimpi personal yang coba penulis jabarkan melalui karya seni *drawing stippling* hingga menjadi sebuah penggambaran dan pembacaan karya seni melalui proses mimpi sebagai ungkapan emosi, rasa, warna dan gambaran penulis dalam berkesenian.

Penulis ingin mencurahkan figur mimpi personal yang didapat melalui metode bermimpi *sleep paralysis* ke dalam karya Tugas Akhir ini, setelah sekian lama penulis melakukan studi mengenai ilmu dan proses bermimpi melalui jurnal mimpi personal. Landasan utama penulis membuat karya ini adalah sebagai bentuk penggambaran figur mimpi personal secara detail yang diungkapkan penulis sebagai pembacaan alam bawah sadar personal dalam bentuk kolaborasi antara proses bermimpi *sleep paralysis* dalam oneirologi dengan karya seni *drawing stippling*. Pada karya Tugas Akhir ini penulis mengerjakan dengan total 2 buah karya dengan teknik *drawing stippling*. Karya pertama merupakan kumpulan dari beberapa *drawing* mengenai figur mimpi personal dan karya kedua merupakan kumpulan beragam figur mimpi yang di komposisikan hingga menjadi sebuah kesatuan estetis dalam *drawing*. Untuk proses kreatifnya adalah sebagai berikut;

1. Proses Mimpi melalui *Sleep Paralysis*

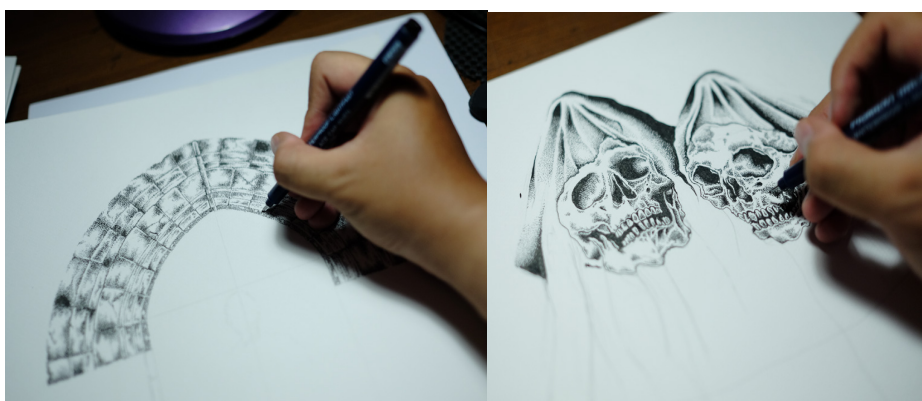
Dalam proses bermimpi ini penulis akan coba menjabarkan teknik bermimpi melalui metode *sleep paralysis*, Metode ini merupakan salah satu teknik mimpi berjenis DILD (*Dream Induced Lucid Dreams*), adalah teknik yang menggunakan 'kepekaan' diri terhadap mimpi untuk mencapai fase lucid dream. Atau dengan kata lain ketika anda sedang bermimpi, anda sadar ini adalah mimpi, dan dengan keinginan untuk lucid dream, anda akan masuk dan dapat melakukan *dream bending*, dan *Sleep Paralysis* dimana menjadi satu satunya jalan langsung ke dunia mimpi lucid.

2. Proses *Dream Journal* dan Sketsa

Proses sketsa pada karya Tugas Akhir ini terbagi menjadi 2 bagian, yaitu sketsa mengenai isi dalam mimpi yang fokus pada pembentukan figur surreal yang terekam dalam memori dan sketsa mengenai emosi dan warna dalam mimpi, sketsa ini tidak bersifat utama dalam karya Tugas Akhir ini namun hanya bersifat catatan pendamping dalam proses berkarya, kedua sketsa ini terangkum dalam *dream journal* penulis yang berupa kumpulan *drawing* kasar setelah melakukan proses bermimpi. Dalam sketsa mengenai isi mimpi penulis terbilang tidak cukup rumit hanya berbentuk ilustrasi-ilustrasi mengenai catatan, waktu dan figur mimpi secara kasar menggunakan *marker* dan *drawing pen* yang sebagian besar tercatat dalam lembaran lembaran kertas, penulis mengusahakan mengingat setiap detail mimpi dan bentuk bentuk surreal di dalamnya sebelum dicoba untuk divisualisasikan kedalam sketsa. Untuk sketsa mengenai emosi dan warna dalam mimpi penulis menggunakan *pigment ink* monoprint yang dicetak diatas kertas yang juga merupakan karya awal penulis dalam studi mengenai mimpi. Setelah ciri ciri dan karakteristik isi mimpi sudah terangkum barulah penulis mencoba menginterpretasi bentuk dan makna dibalik figur dan warna dalam isi mimpi.

3. Proses Pengerjaan Karya *Drawing*

Penulis mengawali proses *drawing* dengan mempersiapkan kertas terlebih dahulu, ukuran kertas yang dipakai dalam karya Tugas Akhir ini bervariasi dari ukuran 30 x 42 cm, 40 x 20 cm, 37 x 25 cm, 36,5 x 22,5 cm, 34 x 24 cm, 30 x 29 cm, 30 x 26,2 cm, 24,5 x 29,5 cm, 23,5 x 29,5 cm, 21,4 x 24 cm, 19,6 x 30 cm dan 17 x 27,5 cm untuk karya I dan 114 x 114cm untuk karya II. menggunakan kertas *drawing* dengan variasi ketebalan 120gsm, 185gsm dan 200gsm dan juga warna kertas yang bervariasi seperti *white*, *broken white* dan *ivory*. Untuk *drawing pen* penulis menggunakan dua *drawing pen* dengan tinta pigmen *waterproof* berwarna hitam, merek Snowman dan Micron dengan ukuran *dot* 0.05 hingga 0.8, pemilihan Snowman dikhususkan untuk *drawing* dengan kontras tinggi dan Micron lebih mengejar tekstur halus. Penggunaan ketebalan kertas dan jenis *dot drawing pen* yang berbeda merupakan studi pembelajaran tekstur dalam teknik *drawing stippling*.



Gambar 1. Proses Pengerjaan Karya *Drawing* I.



Gambar 2. Proses Pengerjaan Karya *Drawing II*.

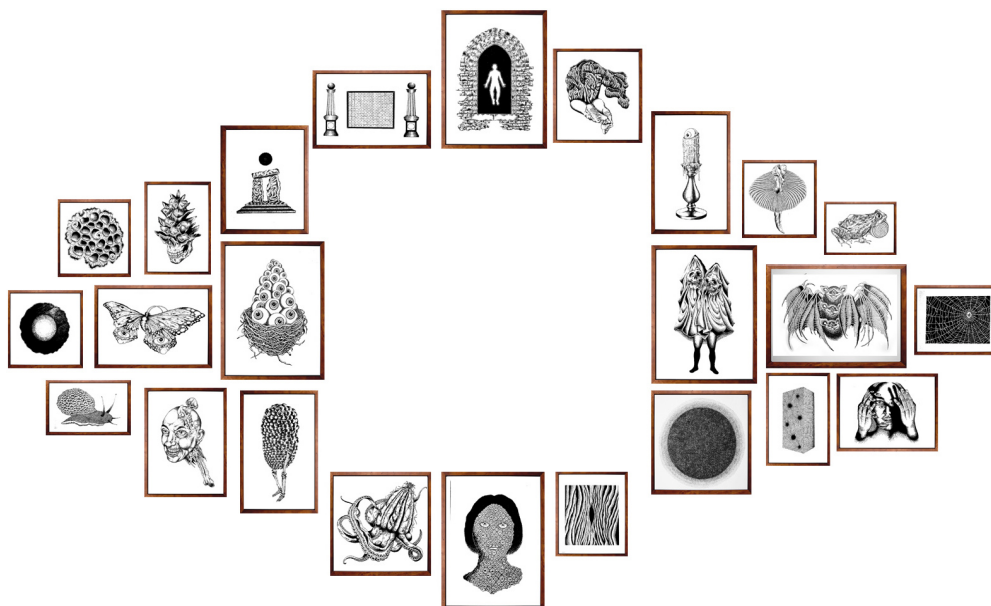
Setelah membaca dan melihat sketsa dalam *dream journal*, penulis memulai dengan pengerjaan awal *drawing* menggunakan pensil 2B yang memposisikan visual figur mimpi yang seimbang diatas kertas sebelum kemudian dilakukan proses penebalan tekstur, gradasi warna dan *outline drawing* menggunakan teknik *drawing stippling* secara mendetail. Dibutuhkan ketelitian dan kesabaran yang cukup dalam menyelesaikan satu *drawing*, dengan sistem *drawing* dengan proses menitik silih berganti, setidaknya dibutuhkan 3-4 titik yang dibuat per detik. Penggunaan *dot* yang berbeda pada *drawing pen* diperuntukan untuk kebutuhan akan bidang figur yang digambar yang membentuk efek khas tersendiri dari teknik *stippling*. Setelah proses pengerjaan *drawing* selesai, penulis memastikan sketsa pensil yang dibuat sebelumnya sudah dihapus dan tidak lagi terlihat, tipe penghapus yang digunakan adalah penghapus berwarna hitam *dust-free*, karena memiliki tingkat kebersihan yang sempurna dalam mengangkat warna pensil yang dihasilkan. Setelah itu baru pemberian *fixative* pada karya *drawing* yang telah selesai dengan tujuan memperkuat warna *drawing* dan melindungi kertas dari jamur dan kekuningan.

3. Hasil Studi dan Pembahasan

1. Dream Journal : Figures of Sleep Paralysis

Karya seri *drawing* '*Dream Journal : Figures of Sleep Paralysis*' Karya pertama pada Tugas Akhir ini terdiri dari 24 *drawing* menggunakan teknik *drawing stippling* yang disusun menjabar keatas, kebawah, dan kanan kiri hingga membentuk sebuah komposisi yang diinginkan. Penggambaran pada tiap karya adalah visualisasi bentuk figur figur mimpi penulis dengan metode bermimpi *sleep paralysis* dari ilmu oneirologi yang diproses secara detil melalui *drawing stippling*. Figur figur surreal yang digambarkan berasal proses jurnal mimpi personal yang mempelajari tentang sosok dan bentuk figur dalam mimpi *lucid* melalui metode bermimpi *sleep paralysis*. Melalui pembacaan dari puluhan mimpi yang didapat, terdapat kecenderungan beberapa figur yang kerap muncul secara khusus dalam mimpi mimpi personal penulis, diantaranya adalah figur bola mata, wajah, tulang-belulang, flora-fauna, lubang dan lorong, hingga sosok destruktif yang kesemuanya terbentuk dengan surreal dan merepresentasikan simbol simbolnya tersendiri.

Menggunakan dasar surealisme mimpi Freud dalam pembacaan mimpi personal yang berdasar mengenai hubungan mimpi dengan alam sadar, figur dan bentuk yang hadir dalam mimpi memiliki referensi penuh dari *unconscious* yang juga aktif dalam kondisi sadar (*awake state*) penulis. Setelah melakukan studi dan pembacaan mimpi dengan fondasi surealisme Freud penulis akhirnya sadar bahwa visualisasi, figurasi, simbolisasi, dan dramatisasi dalam bentuk bentuk surreal yang terdapat pada mimpi personal penulis merupakan hasil dari impuls pengalaman dan kegelisahan serta keinginan dan pikiran yang tersembunyi dalam alam sadar dan tidak disadari penulis. Dalam visualisasinya figur figur mimpi ini mempunyai esensi tersendiri dalam pembacaan simbolisnya dalam alam bawah sadar dan mimpi penulis. Bola mata merupakan impuls yang terbentuk karena kegelisahan ataupun kekhawatiran penulis akan sesuatu.



Gambar 3. Karya Tugas Akhir I *Dream Journal : Figures of Sleep Paralysis, Variable Dimension, Ink on Paper, 2015.*

Bentuk tulang belulang penulis yakni sebagai impuls yang terbentuk dari kecenderungan penulis mengenai hal hal berbau supranatural dan mistis, sosok wajah dan tubuh yang destruktif merupakan memori personal penulis yang terkumpul dari materi alam sadar yang kadang terekam secara acak, emosi dan seksual dalam alam bawah sadar, figur ini cenderung umum dalam mimpi setiap individu laki laki. Figur flora dan fauna dalam alam bawah sadar penulis lebih terekam kuat secara sureal dibanding figur yang lain, disebabkan karena dalam figur ini berisi kecenderungan penulis akan *phobia* dan *philia* terhadap bentuk flora dan fauna tersebut. Dalam figur lorong, ini merupakan figur yang terbentuk karena proses bermimpi metode *sleep paralysis*, bentuk lorong ini lebih bersifat sebagai jalan masuk menuju alam bawah sadar yang lebih gelap dan dalam sehingga figur mimpi yang tercipta kadang menjadi lebih abstrak, sureal, gelap dan menakutkan.

Dalam penggambaran warna figur mimpi, pemilihan warna hitam putih cenderung diceritakan sebagai ilusi memori yang samar dan gelap dalam mimpi, sedangkan pemaknaan komposisi display karya merepresentasikan alam mimpi dan alam bawah sadar yang luas dengan menghadirkan kerapatan dan kerenggangan dalam komposisi display yang meluas namun masih dalam satu kesatuan. Melalui karya inilah penulis menyadari bahwa pembacaan figur figur mimpi bisa ditujukan sebagai pembacaan beragam korelasi konflik psikis yang tercermin dalam alam bawah sadar personal, dimana kemudian hasilnya bisa diimplementasikan kedalam berbagai ilmu salah satunya seni dengan beragam medianya.

2. Astral Altar

Karya final dalam Tugas Akhir penulis ini berjudul 'Astral Altar' terdiri dari 1 buah karya *drawing* berukuran 114cm x 114cm menggunakan teknik *drawing stippling* diatas kertas yang di komposisikan ditengah sebagai satu bidang besar diantara karya *drawing* 1. Penggambaran pada tiap karya adalah visualisasi bentuk figur figur mimpi penulis dengan metode bermimpi *sleep paralysis* dari ilmu oneirologi yang diproses secara detil melalui *drawing stippling*. Figur figur yang digambarkan berasal proses jurnal mimpi personal yang mempelajari tentang sosok dan bentuk figur dalam mimpi *lucid* melalui metode bermimpi *sleep paralysis*. Karya ini merupakan penggambaran mengenai penggabungan figur figur mimpi personal penulis dari karya *drawing* 1 yang di visualisasikan kedalam sebuah komposisi bentuk kesatuan gambar yang estetik. Merupakan sebuah gambaran keseimbangan, figur figur mimpi yang tadinya hanya berdiri sendiri kini penulis coba bentuk melalui sebuah *drawing* figur figur mimpi yang dikomposisikan secara estetik yang membentuk sebuah kesatuan berbentuk altar. Konsep altar disini penulis coba visualkan sebagai sebuah bangunan sakral dalam lanskap atau panorama mimpi yang tampak ketika penulis tersedot keluar dari lorong proses bermimpi *sleep paralysis*.



Gambar 4. Karya Tugas Akhir II Astral Altar, 114cm x 114cm, *Ink on Paper*, 2015.

Dalam penggambaran warna figur mimpi, pemilihan warna hitam putih cenderung diceritakan sebagai ilusi memori yang samar dan gelap dalam mimpi, sedangkan pemaknaan komposisi display karya merepresentasikan kesatuan dalam alam mimpi. Salah satu hal paling utama dalam karya ini adalah komposisi beragam figur yang menjadi sebuah kesatuan yang menumpuk, hal ini menjadi satu bahasa simbol tersendiri bagi penulis karena figur figur mimpi tersebut berhubungan erat dengan emosi alam bawah sadar personal. Karya ini adalah rangkuman dari semua studi proses bermimpi dan pembacaan figur figur mimpi personal yang dijabarkan dalam *drawing* skala besar, mengulang dan merunut kembali figur figur mimpi personal yang melekat erat dalam alam bawah sadar penulis yang masing masing figur mempunyai cerita dan sejarah tersendiri menjadi satu kesatuan bentuk yang baru.

4. Penutup / Kesimpulan

Berangkat dari permasalahan personal, penulis merangkum permasalahan kedalam sebuah karya sebagai proses pembelajaran aplikatif mengenai kolaborasi antara ilmu mimpi (oneirologi) dengan karya seni rupa. Permasalahan ini diangkat sebagai usaha penulis dalam proses pencarian metode berkarya seni dalam rana seni rupa kontemporer dan proses implementasi antar dua cabang ilmu yang berbeda, sehingga menjadi sebuah pandangan baru melalui kolaborasi keduanya. Dimana oneirologi dan seni sama sama berperan sebagai studi dalam pemahaman psikoanalisis manusia.

Perlu diketahui bahwa seni dan oneirologi menjadi satu bagian penting dalam proses pemaknaan, terutama pada diri sendiri. Mimpi berfungsi sebagai mediator antar alam bawah sadar dan pembacaan paham manusia dan seni berfungsi sebagai mediator antar manusia dan lingkungannya dalam proses pemecahan masalah.

Judul besar 'Visualisasi Figur Mimpi melalui Pendekatan Oneirologi' dibuat penulis dari hasil studi mengenai ilmu mimpi (oneirologi) dan metode metode didalamnya dengan landasan utama berbentuk penggambaran figur mimpi sureal yang diungkapkan penulis sebagai pembacaan alam bawah sadar personal dalam pengenalan bentuk kolaborasi antara proses bermimpi dalam oneirologi dengan karya seni rupa berupa *drawing stippling*.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya dalam Tugas Akhir Program Studi Sarjana Seni FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh pembimbing sekaligus koordinator TA Aminudin TH Siregar, M.Sn yang membantu proses penyelesaian studi.

Daftar Pustaka

- Benson , Nigel C dan Simon Grove. 2001. *Mengenal Psikologi for Beginners* (terjemahan). Bandung: Mizan.
- Dennet, Daniel. 1995. *An End to Qualia: Dennett's Defense of Heterophenomenology*. Jakarta: Teknologi Press.
- Freud, Sigmund. 2001. *Dream Psychology, Psychoanalysis for Beginners*. New York: The James A. McCann Company.
- Hobson, Allen. 1999. *Dreaming as Delirium: How The Brain Goes Out of its Mind*. Jakarta: Teknologi Press.
- Scheenede, Uwe M. 1973. *Surrealism*. New York: Harry N. Abrams Publisher.
- Tononi, Giulio. 2009. *Dreaming and the Brain: from Phenomenology to Neurophysiology.*: Trends in Cognitive Sciences Vol.14 No.2. Elsevier Ltd.

SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING TA

Bersama surat ini saya sebagai pembimbing menyatakan telah memeriksa dan menyetujui Artikel yang ditulis oleh mahasiswa di bawah ini untuk diserahkan dan dipublikasikan sebagai syarat wisuda mahasiswa yang bersangkutan.

diisi oleh mahasiswa

Nama Mahasiswa	Agathon Theodacitra Yuda Ivando
NIM	17009029
Judul Artikel	Visualisasi Figur Mimpi Melalui Pendekatan Oneirologi

diisi oleh pembimbing

Nama Pembimbing	
Rekomendasi Lingkari salah satu →	1. Dikirim ke Jurnal Internal FSRD
	2. Dikirim ke Jurnal Nasional Terakreditasi
	3. Dikirim ke Jurnal Nasional Tidak Terakreditasi
	4. Dikirim ke Seminar Nasional
	5. Dikirim ke Jurnal Internasional Terindex Scopus
	6. Dikirim ke Jurnal Internasional Tidak Terindex Scopus
	7. Dikirim ke Seminar Internasional
	8. Disimpan dalam bentuk Repositori

Bandung,/...../

Tanda Tangan Pembimbing : _____

Nama Jelas Pembimbing : _____