

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Setiap peristiwa masa lalu tak dapat diulang, hanya bisa dikenang. Masa lalu bukan sekadar kejadian untuk dilupakan, melainkan serpihan yang membentuk diri penulis saat ini. Dengan penyikapan yang benar, salah satunya melalui perspektif Stoisisme pengalaman baik dan buruk menjadi guru yang memberikan pelajaran berharga. Pembelajaran ini bisa dilakukan dengan memahami idiom-idiom filsafat Stoisisme seperti *Amor Fati*, *Ataraxia* (Ketenangan pikiran), *Premeditatio Malorum* (Merenungkan kesulitan yang akan terjadi), *Oikeiosis* (Penerimaan diri). Pengetahuan yang diperoleh ini penting untuk dibagikan kepada masyarakat agar ilmu terus berkembang. Seni lukis adalah salah satu media untuk menyampaikan pengetahuan tersebut, mengubah kenangan menjadi sesuatu yang indah dan memberikan pengalaman baru bagi penikmatnya.

Penulis membawakan pengalaman masa kecil menjadi metafora dari idiom-idiom filsafat Stoisisme menjadi karya seni lukis dengan merepresentasikannya secara fantastik dengan gaya fantasi. Menampilkan adegan-adegan seperti bermain, petualangan, dan hubungan pertemanan dihidupkan kembali dengan gaya fantasi menciptakan perasaan dan suasana menyenangkan pada masa kecil. Pilihan warna yang cerah dan bahagia digunakan untuk mengekspresikan keceriaan, ketenangan, keindahan, dan kehangatan dari kenangan tersebut. Tidak hanya menampilkan gambar, tetapi juga menceritakan cerita dan emosi dari masa lalu.

Salah satu karya yang penulis anggap berhasil mewakili konsep yang penulis usung adalah karya dengan judul "*Beauty Seeker*", dengan premis utamanya yang sesuai dengan konsep penciptaan utama penulis yaitu mencari sesuatu yang indah, yang disimbolkan sedang menjadi ikan hias yang kemudian dimaknai sebagai keinginan untuk mencapai tujuan berharga dalam hidup, seperti kebahagiaan, cinta, dan kesuksesan. Dalam proses pencarian ini memiliki hambatan, disini peran prinsip Stoisisme *Amor fati* (mencintai nasib)

dan *Ataraxia* (Ketenangan pikiran) sebagai kunci untuk merespon hambatan ini, yaitu mengajarkan untuk menikmati proses, bukan hanya hasil akhir. Dengan kesabaran dan ketekunan, suatu pencarian tidak hanya menghasilkan keindahan, tetapi juga memberikan pengalaman dan pelajaran hidup yang berharga. Selain sesuai dengan konsep penciptaanya, konsep perwujudan pada karya ini juga sesuai dengan konsep representasi secara fantastik dengan gaya fantasi, yaitu menampilkan objek-objek yang kebentukannya diubah dan pengaturan suasana dengan dasar prinsip fantasi. Seperti ikan yang berada diluar ekosistemnya dan perubahan bentuk dengan mengkombinasi dengan makhluk yang lain.

#### B. Saran

Penulis menyadari banyak kekurangan yang perlu untuk dievaluasi salah satu kekurangan yang penulis lakukan adalah kurangnya fokus dalam menciptakan karya seni lukis sehingga menyebabkan hasil yang tidak maksimal. Ketidakmampuan untuk berkonsentrasi penuh pada proses kreatif dapat menghambat aliran ide dan mengurangi kualitas karya yang dihasilkan. Kurangnya dedikasi waktu dan perhatian terhadap detail teknis juga bisa mengakibatkan karya yang terlihat kurang matang atau tidak selesai. Dalam dunia seni, penting bagi seniman untuk mencapai kondisi mental yang optimal dan mencurahkan energi sepenuhnya, sehingga setiap goresan kuas dapat merefleksikan visi dan emosi yang ingin disampaikan dengan jelas dan mendalam. Selain itu kurangnya referensi bacaan dan visual juga menjadi hambatan tersendiri.

Mematangkan niat sangat penting dalam menciptakan karya seni yang maksimal. Ketika niat sudah bulat dan jelas, seniman dapat mengarahkan seluruh energinya untuk menciptakan karya dengan dedikasi penuh. Niat yang matang membantu mempertajam fokus, memungkinkan seniman untuk mengatasi gangguan dan tetap konsisten dalam proses kreatif. Ini juga memberikan motivasi yang kuat untuk menyelesaikan karya dengan kualitas terbaik.

Selain memiliki niat yang matang, persiapan bahan seperti referensi dan bacaan dengan baik juga menjadi kunci dalam menciptakan karya seni yang

berkualitas. Persiapan yang baik memberikan landasan yang kuat bagi proses kreatif, membantu seniman memperluas wawasan dan pemahaman tentang berbagai konsep, teknik, dan gaya seni. Dengan memiliki referensi yang relevan dan bacaan yang mendalam, seniman dapat memperkaya ide-idenya, menemukan inspirasi baru, dan mengembangkan pandangan yang lebih mendalam tentang karya yang ingin diciptakan. Persiapan yang matang juga membantu seniman mengatasi kendala dan tantangan yang mungkin muncul selama proses penciptaan



## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, P. N., Octia, C., & Pratama, M. A. (2024). "Keadilan Sosial dalam Epictetus". dalam *Jurna Praxis : Jurnal Filsafat Terapan*, Maret 2024.
- Amanullah, J., & Pambudi, F. B. (2021). ""Psikologiseni" Seniman Antara Persepsi, Fantasi Dan Emosi". dalam *Jurnal: jurnal Suluh*, 2021.
- Anwar, A. S., Irfansyah, & Sulistyanningtyas, T. (2023). "Perancangan Adaptasi "Gaya Stilasi" Tokoh Wayang Kulit Untuk Pemanfaatan Pada Virtual Reality (Studi Kasus: Tokoh Rahwana)"dalam *Jurnal: Jurnal Seni Rupa & Desain*, April 2023.
- Cahyadi, F. (2013). Aktivitas Nelayan Jepara Sebagai Inspirasi Seni Lukis. dalam *Jurnal: Arty: Journal of Visual Arts*, November 2013.
- Indra P, D. (2022). *Manusia Stoik Sebuah Obat Depresi Dan Penawar Ekspektasi Yang Terlalu Tinggi*. Yogyakarta: Psikologi Corner.
- Isodarus, P. B. (2018). "Idiom Yang Berunsur Kata Hati Dan Kata Kerja Tak Transitif Dalam Bahasa Indonesia". dalam *Jurnal: Jurnal Ilmiah Kebudayaan Sintesis*, Maret 2018.
- John A, P. (2015). *Universal Principles of Art, 100 key Concepts for Understanding, Analyzing, and Practicing Art*. Beverly, Massachusetts: Rockport.
- Kurnia, S. D. (2015). "Pengaruh Kegiatan Painting Dan Keterampilan Motorik Halus Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Seni Lukis". dalam *Jurnal: Jurnal Pendidikan Usia Dini*, November 2015.
- Lisiswanti, R. (2013). "Refleksi : Pentingkah Bagi Dosen Pendidikan Kedokteran ?". dalam *Jurnal: Jurnal kedokteran (Juke)*, 2013.
- Manampiring, H. (2018). *Filosofi Teras*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Mariato, M. D. (2019). *Seni & Daya Hidup Dalam Perspektif Kuantum*. Yogyakarta: M. Dwi Mariato.
- Mulyana, A., Tratasukma, D. I., Sondjaya, S. R., & Pratama, M. A. (2024). "Logika Dalam Stoik". dalam *Jurnal: Praxis : Jurnal Filsafat Terapan*, April 2024.
- Murni. (2017). "Perkembangan Fisik, Kognitif, Dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun". dalam *Jurnal: UIN Ar-Raniry*, Januari 2017.
- Oktavianti, I. N., & Prayogi, I. (2020). "Mengenal Metafora dan Metafora Konseptual". dalam *Jurnal Sasindo*, 2020.
- Oktaviyanti, I. (2013). "Keefektifan Penggunaan Media Gambar Ilustrasi Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Menggambar Ilustrasi Di

Sd Negeri 1 Dagan Purbalingga". dalam Skripsi: *Skripsi Universitas Negeri Semarang*.

- Prasetyo, A. R. (2020). "Early Childhood Physical, Cognitive, Socio-Emotion Development". dalam Jurnal: *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Desember 2020.
- Ramoonda, F. (2017). "Kerusakan Lingkungan Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis". dalam Jurnal: *Jurnal Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni*, 2017.
- Silahudin, A. (2018). "Perbandingan Konsep Kepribadian Menurut Barat Dan Islam". dalam Jurnal: *Jurnal Ilmiah Keislaman*, Juli 2018.
- Sugianto, W. (1998). "Pengetahuan Bahan Lukis". Diklat.
- Sunarto, B. (2013). *Epistimologi Penciptaan Seni*. Yogyakarta: IDEA Press Yogyakarta.
- Suryahadi, A. A. (2008). *Seni Rupa Untuk Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Tim Dosen Filsafat Ilmu (2016). *Filsafat Ilmu*. Yogyakarta: LIBERTY YOGYAKARTA.
- Widodo, A. (2011). "Komunikasi Kesenian (Aspek-Aspek Komunikasi Dalam Proses Kekaryaan Seni Pertunjukan)". dalam Jurnal: *Jurnal Komunikasi Massa*, Januari 2011.



## DAFTAR LAMAN

- Adipura, P. (2020). *8 Macam Teknik Seni Lukis dan Penjelasannya [Lengkap]*. Diambil kembali dari NOTEPAM: <https://notepam.com/teknik-seni-lukis/>, diunduh 6 Maret 2024
- KBBI, D. (2016). *KBBI Daring*. Diambil kembali dari KBBI Daring Kemendikbud: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> diunduh 5 Oktober 2023

