

BAB VI

PENUTUP

Berawal dari kegemaran penulis dalam tema Mitologi Yunani, sering kali menjadi perenungan bagaimana kehidupan manusia zaman dahulu menjalani kehidupan bersosialnya. Momen-momen yang diceritakan dalam kisah mitologi membuat penulis membayangkan bagaimana jika penulis benar-benar hidup sebagai manusia zaman itu. Hal ini menjadi perenungan dan riset yang personal, sehingga muncul gagasan tentang tema Perang Troya ini.

Penciptaan karya seni lukis ini bertujuan untuk mengungkapkan gagasan, ekspresi, dan ide terkait fenomena pada adegan Perang Troya yang direlevansikan dengan sifat dan situasi manusia modern melalui pendekatan visual yang dirancang berdasarkan tema Mitologi Yunani. Kisah Perang Troya bukan hanya menjadi cerita sejarah, tetapi memiliki makna simbolis dalam setiap adegannya yang bisa menjadi renungan bagi masyarakat untuk melihat bagaimana sifat manusia belum banyak berubah dari zaman ke zaman. Tema ini menjadi refleksi personal sekaligus respons kritis terhadap sosial.

Kesimpulannya, meskipun kehidupan sosial pada linimasa mitologi itu tidak bisa benar-benar penulis rasakan secara harfiah, tetapi esensi dasar konflik-konflik kehidupan manusia zaman sekarang pada akhirnya tidak banyak berubah seperti pada zaman dahulu. Memerlukan perenungan yang mendalam bahwasannya cerita mitologi bukan hanya tentang dongeng semata, namun memiliki makna simbolis yang lebih dalam dan dapat menjadi refleksi diri untuk menambah pengetahuan dan intropeksi.

Pengkaryaan dalam penciptaan karya tugas akhir ini dengan judul *Perihal Ego*, penulis mengambil sebagai karya yang optimal karena penguasaan teknik, pengolahan warna yang harmonis dan seimbang, serta perspektif yang mendukung penyampaian gagasan dengan optimal, mampu membangun suasana emosi yang kuat serta mempertegas makna simbolis yang ingin disampaikan. Karya dengan judul *Ibu, Tolong Relakan Anakmu*, merupakan karya yang masih memiliki beberapa kekurangan dari segi teknik maupun pengolahan objek. Akibatnya, suasana emosional yang ingin dibangun belum tersampaikan sekuat yang

direncanakan, sehingga karya ini menjadi bahan evaluasi untuk pengembangan teknik dan penguasaan objek pada proses penciptaan karya selanjutnya.

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah disampaikan, penulis perlu meningkatkan penguasaan teknik khususnya dalam pengolahan detail, bentuk, penciptaan volume objek, serta penerapan teknik lukis lainnya agar hasil visual menjadi lebih matang dan konsisten. Proses penciptaan karya selanjutnya juga, penulis juga harus memberikan perhatian yang lebih besar pada tahap perencanaan komposisi dan studi sebelum melakukan proses eksekusi. Dengan demikian, hubungan antara konsep, teknik, dan unsur visual dapat terealisasi dengan lebih baik sehingga pesan simbolis yang terkandung dalam karya dapat tersampaikan secara maksimal kepada penikmat seni.

Pengkarya seni lukis dengan mengangkat tema-tema tentang Mitologi Yunani ini harapannya akan terus berlanjut dalam proses berkarya penulis. Dengan mengusung tema mitologi, dapat dilihat berbagai sudut pandang yang berbeda dari hanya sekedar kisah-kisah dongeng. Penciptaan karya seni lukis ini juga kiranya bisa menambah wawasan dan kesadaran para penikmat untuk bisa lebih peka dengan sekitar dan kehidupan sosial.

Proses pengkaryaan tugas akhir ini juga memiliki kendala yang dialami, baik teknis maupun kendala personal. Namun penulis percaya jika suatu yang melewati proses yang melelahkan akan menghasilkan buah yang baik. Setiap pengalaman, baik yang menyakitkan ataupun yang menyenangkan, akan tetap menjadi elemen tak terlupakan dalam perjalanan kehidupan manusia yang singkat ini. Penulis berharap mampu untuk menginspirasi orang lain untuk menemukan apa makna hidup dan lebih menghargai sesama.

DAFTAR PUSTAKA

Kamus

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Edisi ke-5).

Buku

Barthes, R. 1977. *Image, music, text*. London, England: Fontana Press.

Barthes, R. 2017. *Elemen-Elemen Semiologi*, Yogyakarta: BASABASI.

Campbell, J. 2008. *The hero with a thousand faces* (3rd ed.). Novato, CA: New World Library.

Cazeaux, Clive. 2007. *Metaphor and Continental Philosophy: From Kant to Derrida*. New York: Routledge.

Graves, R. 1955. *The Greek Myths*. London, England: Penguin Books.

Hamilton, Edith. 2017. *Mythology*. (Adi Toha, Terjemahan), Jakarta: Alfabet.

Hamilton, E. 1942. *Mythology*. Little, Brown and Company.

Homer. 1998. *The Iliad* (R. Fagles, Trans.). New York, USA: Penguin Books.

Kartika, D. S. 2017. *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa Sains.

Langer, S. K. 1957. *Problems of art*. New York, NY: Charles Scribner's Sons.

Olmstead, Kathleen. 2014. *The Iliad*. New York: Sterling Children's books.

P.S Kusumo Sutoyo. 1976. *Ikhtisar Ringkas Dewa-Dewi Yunani Purba*. Jakarta: Penerbit Djambatan.

Soehardjo, A. J. (2012). *Pendidikan Seni: Dari Konsep sampai Program*. Malang: Bayumedia.

Sunarto, B., 2013. *Epistimologi Penciptaan Seni*. Yogyakarta: Idea Press.

Susanto, Mikke. 2012. *Diksi Seni Rupa: Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House

Susanto, M. 2011. *Diksi rupa: Kumpulan istilah dan gerakan seni rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.

Walker, L. 2007. *ERIS*.

Jurnal

Felix, J. 2011. Penggunaan elemen visual garis dalam fotografi. *Humaniora*, 2(1), 48-57.

Hendro, E. P. 2020. Simbol: Arti, fungsi, dan implikasi metodologisnya. *Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi*, 3(2), 158-165.

Kosasih, A. 2015. Konsep pendidikan nilai. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689-1699.

Nelson, N. 2016. Kreativitas dan motivasi dalam pembelajaran seni lukis. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*. 1(1).

Prayogi, I., & Oktavianti, I. N. 2020. Mengenal metafora dan metafora konseptual. *Sasindo: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1).

Karya Ilmiah

Dewana, I. W. (2017). Adegan perang Bharata Yuda sebagai tema penciptaan karya seni lukis (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).

Putra, A. (2022). Visualisasi Adegan Film Laga Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).

Sholekha, U. (2021). Dryad sebagai ide penciptaan karya seni lukis (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).

Setyawati, W. (2014). *Mitologi Burung Phoenix Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis* (Doctoral dissertation, Seni Lukis ISI Yogyakarta).

Daftar Laman

Gambar 1.2: <https://en.wikipedia.org/wiki/Troy>

Gambar 1.3: <https://www.artichaeology.com/troy-of-iliad>

Gambar 1.4: <https://www.theoi.com/greek-mythology/encyclopedia-1.html>

Gambar 2.1: <https://www.artnet.com/artists/amang-rahman-jubair/berkejaran>

Gambar 2.2: <https://www.mplus.org.hk/en/collection/objects/19952-2012322/>)

Gambar2.3:<https://artsandculture.google.com/story/walter-spies-collection-arma-museum>)

