



PENERAPAN *STOIC* DI ERA 4.0 DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Mahmudin Nashir Macap¹, Muchlis Arif²

¹Seni Rupa Murni, Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: mahmudin.19019@mhs.unesa.ac.id

²Seni Rupa Murni, Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: muchlisarif@unesa.ac.id

Abstrak

Pada penciptaan karya, perupa mengeksplorasi penerapan prinsip *Stoic* dalam penciptaan karya seni lukis di era 4.0. dengan memadukan *Stoic*, sebagai landasan penciptaan, dengan tujuan untuk mengatasi tekanan dan ketidak pastian akibat kemajuan zaman yang terjadi. Penciptaan karya bertujuan menghasilkan karya seni lukis yang tidak hanya estetis, tetapi juga merangkum pesan mendalam tentang keberlanjutan dan eksistensi manusia di era modern. Fokus Ide Penciptaan berfokus pada problematika diri dan juga sekitar perupa yang terdampak akan kemajuan yang sedang berlansung, dengan mengimplementasikan nilai-nilai *Stoic* pada permasalahan yang terjadi dengan gaya ekspresif pada karya lukis sebagai media penyampaiannya. Tujuan dari penciptaan sendiri untuk merepresentasikan peristiwa berdasarkan pengalaman dan isu-isu sosial yang dialami, dikemas dengan nilai-nilai *Stoic* kedalam sebuah karya lukisan. Manfaat pada penciptaan juga sebagai mediasi diri dalam penyampaian keresahan perupa tentang permasalahan yang terjadi di lingkungan maupun pada diri dengan ekspresi dan imajinatif. Dalam perwujudan karya menggunakan metode (*Practice-Led Research*) atau perancangan, penciptaan karya seni. Dimulai dengan Pra-Rancangan, Perancangan, dan Perwujudan. Pada akhirnya menciptakan lima karya Seni lukis dengan judul : (1. Terikat (2. Typing (3. Proses (4. Sekitar (5. Tampak

Kata kunci : Era revolusi 4.0, *Stoic*, Seni Lukis

Abstract

In creating works, the artist explores the application of Stoic principles in creating works of painting in the 4.0 era. by combining Stoicism, as the basis for creation, with the aim of overcoming the pressure and uncertainty caused by the progress of the times. The aim of creating works is to produce works of painting that are not only aesthetic, but also convey a deep message about sustainability and human existence in the modern era. The focus of the Creation Idea focuses on self-problems and also around artists who are affected by ongoing progress, by implementing Stoic values in the problems that occur with an expressive style in painting as a medium of delivery. The purpose of the creation itself is to represent events based on experiences and social issues experienced, packaged with Stoic values into a work of painting. The benefit of creation is also as self-mediation in conveying the artist's concerns about problems that occur in the environment and within oneself with expression and imagination. In realizing the work using the method (Practice-Led Research) or designing, creating works of art. Starting with Pre-Design, Design, and Realization. In the end he created five works of painting with the titles: (1. Bound (2. Typing (3. Process (4. Around (5. Looks

Keywords: Era of revolution 4.0, *Stoic*, Painting

PENDAHULUAN

Perkembangan terus terjadi selang berganti waktu hingga saat ini, dengan perputaran yang terjadi, kita telah memasuki era “4.0”. Berkembangnya revolusi industri pada saat ini semakin mendorong perkembangan teknologi dengan maksud menjadi lebih maju. Dunia saat ini telah memasuki era revolusi industri 4.0. Salah satu ciri revolusi industri 4.0 ditandai dengan adanya interkoneksi antara manusia dengan mesin/perangkat melalui *internet of things/internet of people* (2017: 95). Salah satu perkembangan teknologi pada era revolusi industri 4.0 yaitu perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang transparan dan cepat. Semakin berkembangnya teknologi ini tentunya berdampak luas terhadap manusia baik secara biologis, psikologis maupun sosial. Sedangkan di sisi lain dengan sifat dasar manusia yang pada dasarnya hidup berdampingan. Yang mana dalam lingkungan sosial tidak mungkin bisa terlepas dari orang lain dihidupnya dan akhirnya mempengaruhi psikis dan biologis .

Zaman yang semakin maju secara tidak langsung menjadikan perubahan cara berpikir manusia semakin lebih baik, begitu juga dengan pembiasaan dan budaya manusia. Kemampuan manusia dalam berpikir dan menemukan hal-hal baru seperti itu pada akhirnya menciptakan lingkungan dan budaya baru dalam kehidupan manusia. Disisi lain, salah satu dampak yang perupa rasakan dari perubahan ini yaitu dengan meningkatnya kecenderungan untuk merasakan rasa ketidakpastian, kecemasan, dan kekhawatiran berlebihan dari hal yang menjadi dampak kemajuan tersebut. Ditambah dengan perasaan yang membuat diri menjadi tidak stabil. Seperti cemas, takut, dan tertekan oleh lingkungan sekitar yang juga menjadi pemicu semakin meningkatnya perasaan tak tenang tersebut, karena tekanan sosial dan tuntutan sekitar yang terjadi. Hal ini disebabkan oleh perubahan dalam pola hidup yang cepat, kompetisi semakin ketat, dan meningkatnya kompleksitas persoalan sosial yang dihadapi dengan penyebaran informasi yang terjadi di era 4.0 ini menjadi hal mudah, cepat dan transparan. Dalam permasalahan tersebut, menurut perupa konsep *Stoic* menjadi alternatif pembantu kita untuk lebih memahami diri sendiri dan dunia di sekitarnya dengan lebih baik. filsafat

Stoic sendiri telah menjadi salah satu pilihan tepat bagi individu untuk mengembangkan kekuatan mental dan emosional mereka untuk menghadapi tantangan hidup. Prinsip-prinsip *Stoic*, seperti penerimaan terhadap ketidakpastian, fokus pada hal-hal yang dapat dikendalikan, dan hidup dalam kesadaran, dapat membantu individu mengembangkan kemampuan untuk mengendalikan pikiran dan emosi.

Merespon fenomena tersebut, perupa merepresentasikan penerapan *stoic* di era 4.0 kedalam karya lukisnya dengan isu-isu sosial sekitar dan pengalaman yang dialami perupa. Dimana dalam karya ini diambil dari sudut pandang perupa dalam lingkungannya dan hal-hal sekitar yang dipengaruhi oleh kemajuan era revolusi 4.0, dengan harapan karya yang dihasilkan bisa menjadi refleksi pada masyarakat tentang kendali emosional individu dalam ketenangan diri akan tantangan kemajuan yang terjadi di era 4.0.

Beberapa penelitian terdahulu yang membahas fenomena *Stoic* di 4.0 dan digunakan sebagai rujukan dalam penciptaan karya seni. Penelitian oleh Ersaliya Erazeh, Rachmayati Eka Safitri, 2022, *PSIKOEDUKASI FILOSOFI STOIC PADA GENERASI Z*. Dalam jurnal tersebut membahas tentang bagaimana penerapan Psikoedukasi prinsip *Stoic* dapat diaplikasikan dalam bentuk ceramah (Pemberian materi) pendidikan di Indonesia guna membantu generasi Z mengembangkan ketahanan mental, hal ini yang nantinya menjadi “bonus demografi” untuk terhindar dari gangguan mental yang dapat mengganggu aktivitas harian. Sedangkan perupa berfokus pada penerapan *Stoic* di keseharian dalam membantu ketenangan dan penguasaan diri

Penelitian selanjutnya oleh Nur Hasanah, 2022, *Relevansi Filsafat Stoicisme dalam Penanganan Penyakit Mental*. Dalam jurnal tersebut membahas tentang penerapan ilmu *Stoic* dalam penanganan penyakit mental dan bagaimana *Stoic* dalam pandangan islam. Disisi lain berfokus pada konteks filosofi *stoic* dan penerapannya dalam penanganan tekanan mental yang terjadi di era 4.0.

Pada jurnal dan artikel diatas perupa memperoleh sumber yang menyatakan perlunya alternatif yang diperlukan dalam mengatasi kemajuan yang dinamis ini agar lebih dapat

mengendalikan emosionalitas dan juga bisa mengatasi proses adaptasi yang terjadi. Disisi lain juga menjadi landasan dalam penciptaan karya seni lukis ini.

. Perupa terinspirasi dari keresahan diri keadaan sekitar, mengenai perihal masalah dan keseharian yang terjadi karena yang disengaja ataupun tidak disengaja karena kemajuan yang terjadi pada lingkungan perupa , Perupa berfokus pada problematika diri dan juga sekitar yang terdampak karena kemajuan yang sedang berlangsung, dan akan mengimplementasikan nilai-nilai *Stoic* pada permasalahan yang terjadi dengan gaya ekspresif pada karya lukis sebagai media penyampaiannya.

Tujuan dari penciptaan karya lukis ini untuk merepresentasikan peristiwa berdasarkan pengalaman dan isu-isu sosial yang dialami yang dikemas dengan nilai nilai *Stoic* kedalam sebuah karya lukisan, sarana mediasi diri dan sarana dokumentasi penyampaian ekspresif tentang tanggapan permasalahan dengan menganut pada *Stoic* sebagai sarana penengahnya dalam emosionalitas.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN)

[TNR 11 reguler, 1 spasi, justify text, format paragraph first line 0.8 cm]. Dalam perwujudan karya ini menggunakan metode (*Practice-Led Research*) atau perancangan, penciptaan karya seni. Hendriyana (2018: 20) menyatakan jenis penelitian praktik ini yaitu menciptakan dan merefleksikan karya baru melalui riset praktik berkarya seni dan melalui beberapa tahap, yaitu pada Pra-Perancangan, Perancangan, Perwujudan.



Pra-Perancangan dalam tahap ini Perupa melakukan dua tahapan, yaitu observasi dan

eskplorasi dengan tujuan untuk menentukan arah dari hal yang nantinya menjadi acuan dalam penciptaan karyanya . Dimana eksplorasi membantu seniman untuk mengembangkan dan menemukan ide baru, sementara observasi membantu seniman untuk memahami objek atau kejadian yang digambarkan dalam karya penciptaannya. Dan ini beberapa tahapan pra-perancangan

- **Eksplorasi** tahap ini perupa mengamati keadaan sekitar akan hal hal yang terjadi di masyarakat. Dan dari eksplorasi menjadikan tahap yang membantu untuk mengembangkan dan menemukan ide ide dan konsep yang nantinya diterapkan di karya
- **Observasi** tahan dimana Perupa memilah dan menilai secara visual terhadap objek isu isu atau kejadian yang diamati menjadi keresahan, dan dari pengamatan tersebut yang menjadi landasan penciptaan karya tersebut.

Perancangan tahan dimulai penggambaran struktur konsep, dan memvisualisasikannya. Dari struktur kasar tersebut perupa mulai menyusun penggambaran visual setelah melakukan observasi dan eksplorasi dan menuangkan ide gagasan kedalam karyanya melalui beberapa sketsa yang dipilih perupa dalam perwujudan karyanya.



Gambar 1. Beberapa sketsa yang terpilih (dok.M Nashir Macap, 2023)

Perwujudan Dalam proses perwujudan, menggabungkan ide, konsep, imajinasi, serta teknik yang dibuat menjadi beberapa penciptaan karya lukis. Proses penciptaan karya dimulai dengan mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan berupa dalam proses berkarya, antara lain:

- Alat dan Bahan
 - Kuas
 - *Stepgun*
 - Palet
 - Pisau palet
 - Lem kayu
 - *Gypsum*
 - Cat akrilik
 - Spanram
 - Kain Kanvas
 - Cat Tembok
 - Pernis

Dilangkah pertama Perupa mulai dengan Melakukan pemasangan kain kanvas pada spanram diawali dengan memotong kain sesuai dengan ukuran spanram, kemudian dilanjut dengan menarik kanvas dengan kencang lalu direkatkan menggunakan staples tembak. Cara perupa merekatkannya diawali dengan menarik kain kanvas pada bagian tengah dikeempat sisinya secara bergantian dengan staples tembak. Setelah dirasa pemasangan kain kanvas sudah kencang dilanjut dengan pelapisan menggunakan lem kayu dengan tujuan untuk menutup pori-pori pada kanvas, lalu dijemur agar mengencangkan kain kanvas, jika sudah lalu digosok menggunakan kertas ampelas dengan tujuan supaya permukaan pada kain kanvas tidak kasar saat melakukan pengecatan menggunakan cat akrilik. Jika sudah digosok menggunakan kertas ampelas lalu dilapisi dengan cat tembok sebanyak 2-3 lapis bertujuan untuk memastikan pori-pori tertutup dengan sempurna

Gambar 2. Proses Pemasangan dan pelapisan



(dok.M Nashir Macap, 2023)



Gambar 3. Proses Penjemuran Kanvas
(dok.M Nashir Macap, 2023)

Tahap kedua Pemindahan sketsa pada kanvas dengan menggunakan cat minyak tipis, tujuannya dengan menggunakan minyak sebagai dasar sketsa pada kanvas lebih mudah ditumpuk nantinya dengan teksturnya. Setelah dirasa sudah benar, sketsa cat minyak bisa langsung ditindih menggunakan gypsum.



Gambar 4. Proses sketsa pada kanvas
(dok.M Nashir Macap, 2023)

Gambar 5. Proses penumpukan gypsum pada sketsa



(dok.M Nashir Macap, 2023)

Tahap ketiga dilanjut dengan pewarnaan pada objek utama terlebih dahulu dengan warna dasar. kemudian dilanjut dengan memberi warna dasar pada objek lainnya dengan dasaran warna yang lebih transparan.



Gambar 6. Proses penumpukan warna pertama pada sketsa

(dok.M Nashir Macap, 2023)

Tahap keempat setelah pelapisan warna dasar, dilanjutkan dengan mendetailkan objek yang lebih kecil. Lalu mulai dengan fokus warna *background* dengan *pattern* yang sudah perupa tetapkan. Dan pewarnaan *background* dilakukan sebanyak 1 2 kali, agar mendapat warna yang

maksimal. Lalu dilanjutkan dengan *detailing background*



Gambar 7. Proses penumpukan warna kedua pada objek

(dok.M Nashir Macap, 2023)

Pada tahap terakhir yaitu proses *finishing*, Setelah *background* dan objek yang sudah diwarnai. Dilanjut dengan dilapisi menggunakan *fernish* semprot. Guna agar warna tetap terjaga



Gambar 8. Proses *Finishing* dengan *Fernish* pada permukaan karya

(dok.M Nashir Macap, 2023)

KERANGKA TEORETIK

Seni

“Seni merupakan peniruan terhadap alam dengan segala seginya” (Plato, Lessing dan J.J Reusseau, 2020: 7). Sedangkan menurut Sofyan Salam “Seni ialah ekspresi-estetik melalui media visual, bunyi/suara, gerak, dan lakon. Ekspresi-estetik ini murni dilakukan untuk berekspresi semata atau dilakukan demi memenuhi kebutuhan praktis tertentu” (2020: 7). Dari pendapat di atas

dapat disimpulkan, seni adalah memvisualkan perasaan diri akan respon keadaan sekitar melalui perantara media sebagai simbolik yang memiliki makna estetika dan metaforanya.

Seni Lukis

Menurut M. Dwi Marianto, seni lukis adalah suatu bentuk seni rupa yang menghasilkan karya dengan menggunakan berbagai teknik dan media seperti cat air, cat minyak, dan akrilik pada berbagai media seperti kanvas, kertas, atau kayu. Karya seni lukis mencerminkan keindahan, ekspresi, dan nilai artistik yang ingin disampaikan oleh seniman.

Media

Menurut Suwarno Wisetrotomo, media dalam seni adalah alat atau teknik yang digunakan oleh seniman untuk mengekspresikan gagasan dan ide dalam karya seni. Di sisi lain, Perupa menafsirkan media sebagai bahan atau alat yang nantinya sebagai perantara untuk menuangkan ide gagasan dan ekspresi perupa menjadi sebuah karya.

Gaya Ekspresif

Menurut Mikke susanto (2018: 118), ekspresif adalah suatu gaya yang bersifat tepat dalam memberikan atau mengungkapkan gagasan, perasaan, gambaran seniman dalam karya seninya. Gaya ekspresif ini dapat berupa gaya realis, impresionis, ekspresionis, atau abstrak. Dilain sisi perupa juga akan menggunakan gaya tersebut karena dirasa sangat dekat dengan gaya pengungkapan perupa akan penciptaan karya yang sering perupa gunakan.

Stoic

Stoicism, *Stoic*, atau stoisisme sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu *Stoicos*, yang artinya stoa (serambi atau beranda atau teras). *Stoicism* ini mediasi diri bahwa semua hal hal yang terjadi dalam hidup manusia bersifat netral.

Era Industri 4.0

Era industri 4.0 ditandai dengan adanya interkoneksi antara manusia dengan mesin/perangkat melalui internet of things/internet of people. perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang transparan dan cepat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep karya yang diciptakan dengan mengekspresikan nilai-nilai *Stoic* seperti

keberanian, keadilan, dan ketenangan dalam konteks teknologi dan internet yang berkembang pesat. Hasil karya seni lukis tersebut dapat menceritakan bagaimana manusia dapat mencapai kebahagiaan dan kepuasan dalam era digital ini dengan menerapkan nilai-nilai *Stoic* dengan menanggapi tentang isu-isu sosial yang terjadi di sekitar lingkungan perupa. Penggambaran tentang kemajuan yang terjadi menjadi poin kurang dan lebih dalam sudut prespektif perupa.

Hasil Karya

Karya 1



Gambar 9. Karya 1
(dok.M Nashir Macap, 2023)

Judul : Terikat

Ukuran : 100 x 100cm

Media : mixmedia on canvas

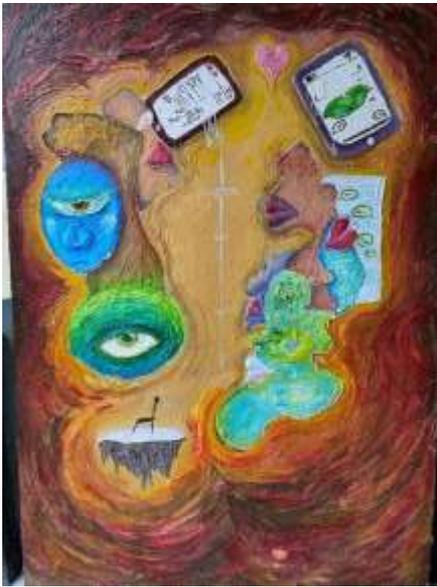
Tahun : 2023

Deskripsi :

Penggambaran tentang lingkungan sekitar yang terdampak akan adaptasi kemajuan yang terjadi, Karena mudahnya mengakses segala macam hal, pada akhirnya terbiasa dengan hal yang instan tanpa mengalami proses yang seharusnya dilalui dalam mencapai suatu hal tersebut. Penyebaran informasi yang begitu dan transparan membuat kita banyak mengetahui akan sesuatu. Disisi lain transfer informasi juga sudah sangat cepat di era 4.0 ini pada akhirnya membuat kita sudah tidak merasakan proses panjang untuk mendapatkan informasi yang terjadi di era dulu

Pada Karya ini yang menjadi penggambaran kehidupan instan tersebut. Perupa menggambarkan kotak yang menyatu dengan berbagai objek adalah tentang informasi yang instan dan bisa kita dapat tanpa harus keluar untuk mencarinya. Dan pemaknaan mata pada objek kotak sendiri adalah tentang refleksi diri yang sudah berbiasa dengan budaya instan tersebut, sedangkan simbolik objek yang diluar kotak adalah tentang hal yang tak bisa kita akses apabila kita tidak keluar dari budaya instan informasi tersebut.

Karya 2



Gambar 10. Karya 2
(dok.M Nashir Macap, 2023)

Judul : typing
Ukuran : 130 x 100 m
Media : Mix media on canvas
Tahun : 2023

Deskripsi :

Perwujudan dari Informasi yang transparan, membuat kita harus lebih memilah akan “katanya” dan “berdasarkan”, dimana karena efeknya perputaran informasi yang begitu cepat. Kita harus lebih bisa memfilter berdasarkan apa yang beredar dan lebih peka dan melek akan keadaan sekitar karena dampak kemajuan yang terjadi akan informasi yang kita terima. Pada karya ini sendiri menyinggung akan banyaknya peredaran informasi yang beredar di lingkungan sekitar,

khususnya dunia internet sendiri. Dimana banyak hal yang beredar tidak semua berdasarkan fakta dan benar adanya. Tidak kurang adanya informasi yang berbau hoax, scam dan fomo, hal inilah yang menjadi keresahan perupa dalam karya ini

Penggambaran Handphone sendiri adalah tentang dampak kemajuan teknologi sebagai media penyebaran informasi di internet, dan simbolik mata pada beberapa objek sendiri tentang harus meleknya kita dalam melihat peredaran informasi yang diterima. Dan objek objek wajah yang hanya digambarkan dengan tanpa mata sendiri adalah fenomena penerimaan informasi di masyarakat sekitar yang tidak dipilih dan dipilah, mengakibatkan rawan kesalahpahaman dalam menelaah informasinya.

Karya 3



Gambar 11. Karya 3
(dok.M Nashir Macap, 2023)

Judul : Proses
Ukuran : 100 x 100 m
Media : Mix media on canvas
Tahun : 2023

Deskripsi :

Wujud diri akan kemajuan yang terjadi. Faham dengan takaran cukup akan hal yang bisa kamu gapai. Penggambaran yang perupa maknai disini tentang tekanan social yang terjadi di social media. Pencapaian yang dipaparkan terkadang membuat Hasrat ingin memiliki hal yang sama.

Namun pada akhirnya semua punya prosesnya sendiri sendiri

Fenomena pada karya ini sering terjadi di dunia Sosial media, dimana karena adanya keterhubungan kita dengan orang lain dengan adanya social media ini, kita bisa saling berhubungan dengan orang jauh,berkomunikasi dengan orang orang kita kenal bisa lebih efektif dengan adanya social media tersebut. Akan tetapi ada dampak tekanan sosial juga yang terimbas karena efek sosial media itu sendiri. Banyak fenomena yang menjadikan sosial media sebagai tempat untuk validasi diri dan ajang menunjukkan kepunyaan suatu individu. Fenomena ini yang menjadi dasar dalam karya ini

Pemaknaan objek orang pada batu yang memegang tali sendiri adalah symbol mereka yang berproses didunia mereka masing”, dan symbol bunga sendiri tentang suksesnya seseorang dalam mencapai tujuan yang mana memiliki waktu mekarnya sendiri sendiri.

Karya 4



Gambar 12. Karya 4
(dok.M Nashir Macap, 2023)

Judul : Sekitar
Ukuran : 100 x 100 m
Media : Mix media on canvas
Tahun : 2023

Deskripsi :

Wujud lingkungan era revolusi, kita harus faham bahwa kita harus beradaptasi, dengan adanya kemajuan yang dimanis tersebut, kita harus memiliki Batasan yang kita tetapkan sendiri dalam menghadapi kemajuan tersebut . perwujudan *handphone* menggambarkan hal yang bisa mengakses berbagai banyak hal, membuat kita dapat mengetahui banyak hal,mengakses banyak hal, dan melakukan banyak hal yang dulunya tidak dapat kita lakukan dengan leluasa. Namun dengan adanya tidak terbatas akses, kadang ada hal hal yang apabila kita akses malah membuat kerugian terhadap kita ataupun sekitar karena bersifat negatif. Maka dari itu kita perlu membatasi diri dengan hal tersebut,agar tidak terjerumus ke sesuatu yang tak diinginkan.

Penggambaran dari *Handphone* yaitu simbolik dari dampak kemajuan teknologi dan menjadi penghubung kita dengan dunia internet itu sendiri. Dimana pada simbolik objek yang ada didalam layar *handphone* adalah tentang berbagai banyak hal yang terdapat pada dunia internet. dan simbolik garis pada tangan *handphone* tentang arus informasi dan hal yang bisa kita akses.

Karya 5



Gambar 13. Karya 5
(dok.M Nashir Macap, 2023)

Judul : Tampak
Ukuran : 100 x 100 m
Media : Mix media on canvas
Tahun : 2023

Deskripsi :

Era dengan semua yang membuat kita asik dengan yang jauh dan asing dengan yang dekat. Karena adanya pergeseran budaya yang mengakibatkan ada pembiasaan baru yang terjadi dimasyarakat sekitar. Efek fenomena tersebut membuat kita terbiasa untuk berkomunikasi dari media perantara. Bukan dari komunikasi secara verbal langsung.

Merespon dari fenomena yang terimbas karena pengaruh kemajuan sendiri, dimana komunikasi lebih efisien, berinteraksi dengan seseorang yang jauh jaraknya sudah dapat kita lakukan dengan lebih mudah dengan adanya teknologi yang sudah maju, namun dengan adanya fenomena itu membentuk kebiasaan masyarakat yang lebih merasa asik dengan teknologi tersebut, yang membuat budaya baru pada masyarakat yang ketergantungan dengan internet itu sendiri. Dampak yang perupa maupun lingkungan sekitar menjadi punya atmosfer yang dirasa asing. Budaya berkumpul yang dulunya dirasa asik mulai asing karena adanya budaya “lebih asik” dengan handphone mereka sendiri

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Stoicism, *Stoic*, atau stoisisme sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu *Stoicos*, yang artinya stoa (serambi atau beranda atau teras). Pengambilan kata tersebut diambil karena pada masa filsuf *Stoic*, zeno kerap mengajarkan filosofi ini dengan duduk bersama di beranda atau teras. Berkembangnya revolusi industri pada saat ini semakin mendorong perkembangan teknologi dengan maksud menjadi lebih maju. Dunia saat ini telah memasuki era revolusi industri 4.0. Salah satu ciri revolusi industri 4.0 ini ditandai dengan adanya interkoneksi antara manusia dengan mesin/perangkat melalui internet of things/internet of people. Perupa terinspirasi dari keresahan diri akan keadaan sekitar, mengenai perihal masalah dan keseharian yang terjadi karena yang disengaja ataupun tidak disengaja karena kemajuan yang terjadi pada lingkungan

perupa. Di mana perupa menggambarkan keadaan manusia di dalam era revolusi 4.0, dengan menghubungkan filosofi *Stoic* sebagai mediasi diri akan masalah perupa ataupun keadaan sekitar yang terdampak akan hal tersebut,

perupa menggunakan metode (Practice-Led Research) atau perancangan, penciptaan karya seni. jenis penelitian praktik ini yaitu menciptakan dan merefleksikan karya baru melalui riset praktik berkarya seni

karya perupa menggunakan media cat akrilik yang nantinya dipadukan dengan plester sebagai pembuat tekstur pada karya perupa dengan ukuran kanvas 130x100 sebanyak 2 karya dan 100 x 100 sebanyak 3 karya. Teknik yang digunakan perupa yaitu mengaplikasikan plester pada permukaan kanvas yang kemudian dibentuk dengan pisau palet guna membentuk pola yang sesuai dengan bentuk karya ekspresif perupa.

Hasil penciptaan karya lukis dengan total hasil 5 karya. Karya yang dihasilkan berjudul 1.) Terikat 2.) Typing 3.) Proses 4.) Sekitar 5.) Tampak

Refleksi dan Saran

Dalam penyusunan skripsi penciptaan karya yang berjudul “PENERAPAN *STOIC* DI ERA 4.0 DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS”, perupa telah membuka wawasan terhadap relevansi antara filosofi kuno dan perkembangan teknologi modern. Pemahaman mendalam terhadap ketahanan diri, ketenangan, dan penerimaan terhadap perubahan yang diajarkan oleh *Stoicisme* memberikan perspektif baru dalam menghadapi kompleksitas era saat ini dan memperoleh pengalaman, sudut pandang, serta pengetahuan baru yang sangat bermanfaat untuk pengembangan proses berkarya perupa kedepannya. Hal itu menjadikan perupa lebih baik bisa dalam mengolah metode artistik pada praktek penciptaan karya seni kedepannya,

Disisi lain, apa yang telah perupa hasilkan pasti memiliki kekurangan dalam berbagai aspek, oleh sebab itu perupa mengharapkan saran atau kritik dari berbagai pihak, salah satunya dari saran dari beberapa seniman yang menjadi validator perupa dan ini beberapa saran yang telah dirangkum:

- Pembaharuan ide

Dari beberapa karya yang telah diciptakan, perupa disarankan untuk memperbanyak relasi

dan ruang diskusi dalam dunia kesenian, agar lebih bisa mempertajam kepekaan dalam merespon fenomena sekitar dan berinovasi dalam penciptaan karya seni perupa

- Eksplorasi metode penciptaan

Perupa disarankan untuk lebih banyak melakukan eksplorasi metode penciptaan karya, dari media, Teknik sampai dengan gagasan konsep dalam karya perupa agar dapat lebih mengasah dan dapat menciptakan karya yang lebih baik kedepannya.

Diharapkan dari masukan masukan diatas dapat membantu dalam pengembangan karya dan semoga karya yang perupa hasilkan dapat bermanfaat dalam dunia keilmuan khususnya bidang seni rupa. Semoga apa yang di tuangkan dalam karya dapat menjadi alternatif diri maupun sekitar agar lebih bisa mengendalikan diri atas kemajuan di era digitalisasi ini.

REFERENSI

- Mcbrearty, Sally; Brooks, Alison S. (2000). "The revolution that wasn't: a new interpretation of the origin of modern human behavior". *Journal of Human Evolution*. **39** (5): 453–563. doi:10.1006/jhev.2000.0435. ISSN 0047-2484. PMID 11102266
- Susanto, Mikke. (2018). *DIKSI RUPA*, Yogyakarta: Dictiart Laboratory
- Schwab, Klaus. (2016). *The Fourth Industrial Revolution*. Switzerland: World Economic Forum
- Salam, Sofyan dkk. (2020). *PENGETAHUAN DASAR SENI RUPA* Makassar: Badan Penerbit UNM
- Myrobin.id (2023) *Filosofi Stoicism: Pengertian, Konsep Hidup, Prinsip, dan Penerapannya dalam Kehidupan Sehari-hari* Di akses di <https://myrobin.id/untuk-bisnis/filosofi-Stoicism/>
- Samuel Benny Dito, Heni Pujiastuti (2021) *Dampak Revolusi Industri 4.0 Pada Sektor Pendidikan: Kajian Literatur Mengenai Digital Learning Pada Pendidikan Dasar dan Menengah*. *Jurnal Sains dan Edukasi Sains*. Vol 4(2): Hal. 59-65
- Ersaliya Erazeh, Rachmayati Eka Safitri (2022) *PSIKOEDUKASI FILOSOFI STOIC PADA*

GENERASI Z. *Abdimas Indonesia* Vol 2(4): 550-554

- Hasanah, Nur (2022). *Relevansi Filsafat Stoicisme dalam Penanganan Penyakit Mental* (Skripsi, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2020) Diakses dari <http://repository.uinbanten.ac.id/11533/>
- Hendriyana, Husen. (2018) *Metodologi penelitian penciptaan karya : seni kriya & desain*, Bandung : Sunan Ambu Press