

TINGKULUAK PAYAKUMBUH DALAM KARYA DIGITAL PAINTING

LAPORAN KARYA AKHIR

Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa



Oleh :

AULIA RESKI WIZLA

19020099

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

KARYA AKHIR

TINGKULUAK PAYAKUMBUH DALAM KARYA DIGITAL PAINTING

Nama : Aulia Reski Wizla
NIM : 19020099
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa Dan Seni

Padang, 19 Oktober 2023

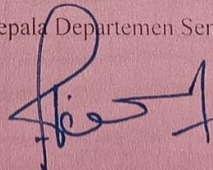
Disetujui Untuk Ujian:
Dosen Pembimbing



Drs. Suib Awrus, M.Pd
NIP. 19591212.198602.1.001

Mengetahui:

Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

HALAMAN PENGESAHAN


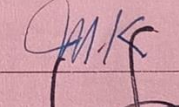
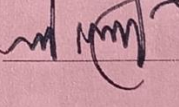
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Karya Akhir
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang

Judul : *Tingkuluak* Payakumbuh dalam Karya *Digital Painting*
Nama : Aulia Reski Wizla
NIM : 19020099
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 2 November 2023

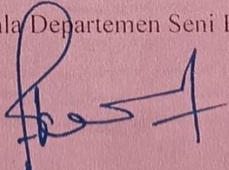
Tim Penguji :

Jabatan>Nama/Tanda Tangan

- | | | |
|------------|---|---|
| 1. Ketua | : Drs. Suib Awrus, M.Pd
NIP 19591212.198602.1.001 | :1.  |
| 2. Anggota | : Maltha Kharisma, S.Pd.,M.Pd
NIDN 0014059004 | :2.  |
| 3. Anggota | : Angga Elpatsa, S. Pd. M. Sn.
NIP 19871114.201903.1.007 | :3.  |

Menyetujui

Kepala Departemen Seni Rupa


Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Skripsi/Karya Akhir* dengan judul “*TINGKULUAK PAYAKUMBUH DALAM KARYA DIGITAL PAINTING*” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 19 Oktober 2023

Saya yang menyatakan,

A 1000 Rupiah postage meter stamp with a signature over it. The stamp is rectangular and features the Garuda Pancasila emblem in the center. The text on the stamp includes "SEPULUH RIBU RUPIAH" on the left, "1000" in large digits, and "20 METER TENANG" at the bottom. A unique identification number "0862AAKX628497058" is printed at the bottom left. A black ink signature is written across the stamp.

Aulia Reski Wizla

Abstrak

Aulia Reski Wizla, 2023 : *Tingkuluak* Payakumbuh Sebagai Ide Penciptaan Dalam *Digital Painting*

Tujuan pembuatan karya akhir ini untuk memvisualisasikan *Tingkuluak* Payakumbuh melalui karya *Digital Painting*. *Tingkuluak* merupakan hiasan kepala dari kain yang dililitkan yang biasanya digunakan oleh wanita Minangkabau. Eksistensi *tingkuluak* mulai redup dan makna dari penggunaan *tingkuluak* ini sendiri tidak banyak yang mengetahui, tidak banyak informasi terkait penggunaan serta penjelasan makna dan filosofi pada *tingkuluak*.

Metode penciptaan karya ini melalui lima tahapan yang diawali dengan tahap persiapan yakni melakukan observasi yang selanjutnya dianalisis lebih lanjut atau disebut tahap elaborasi, kemudian tahap sintesis menetapkan ide dan realisasi konsep. Pada proses penciptaan karya penulis menggunakan aplikasi Ibis Paint X yang diakses melalui perangkat Tablet.

Hasil dari karya terdiri membuat 10 karya digital dengan judul : “*Uni Bakompong Koto Nan Ampek*”, “*Uni Bakompong Koto Nan Gadang*”, “*Mintuo Nan Alah Baminantu Jo nan Bukan*”, “*Manjapuik Minantu*”, “*Jan Digaduah*”, “*Bundo nan Taat*”, “*Gadiah Ikek*”, “*Duo Koto*”, “*Bundo Si Anak Daro*”, “*Kreasi nan Mudo*”

Kata kunci: *Tingkuluak* Payakumbuh, Seni Rupa, Digital Painting

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, serta Sholawat beriring salam penulis sampaikan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahilliyah ke zaman peradaban yang berilmu pengetahuan dan berakhlak mulia.

Karya Akhir ini berjudul "*Tingkuluak Payakumbuh Dalam karya Digital Painting*" atas bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn selaku Kepala Departemen Seni Rupa dan bapak Maltha Kharisma, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Departemen Seni Rupa FBS UNP
2. Bapak Drs. Suib Awrus, M. Pd., Selaku dosen Pembimbing telah memberikan bimbingan, masukan dan mampu memberikan motivasi yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan karya dan laporan karya akhir.
3. Ibu Nessya Fitriyona, S. Pd, M. Sn. Selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Pendidikan Seni Rupa.
4. Bapak Maltha Kharisma, S.Pd.,M.Pd. Dan Bapak Angga Elpatsa, S. Pd. M. Sn. Selaku anggota penguji.
5. Bapak Dr. Ramalis Hakim, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademis (PA)
6. Bapak, Ibu Dosen, dan staff tata usaha Departemen Seni Rupa.
7. Kepada Mamaku Zulfahera, seorang *wonderwoman* yang setiap hari memberikan do'a terbaik di setiap keluh kesah anak bungusnya dalam dunia perkuliahan, pemberi motivasi terhebat hingga penulis selalu berusaha memberikan yang terbaik dalam setiap langkah.

8. Kepada Papaku Wizri, Cinta pertama anak gadisnya penghibur di kala lelah dalam berproses hingga di titik ini.
9. Kepada Kakakku Dian Wizla Dirsa, tempat bercerita tentang kerasnya hidup, yang selalu memberi masukan dan dukungan dalam proses Karya akhir.
10. Kepada Nenekku yang dipanggil Bundo Emi, *Bundo Kanduang suku Kampai Koto Nan Ampek* sekaligus seksi hukum adat KAN *Koto Nan Ampek* Kota Payakumbuh dan Mamak Hendri selaku pendiri sanggar *Pituah Bundo* di Kota Payakumbuh, yang telah memberikan informasi dalam penyelesaian laporan Karya Akhir ini.
11. Kepada teman-teman kos tentara yang telah menemani masa perkuliahan dan menjadi keluarga kedua saat jauh dari kampung halaman.
12. Kepada sahabat dan teman-teman Departemen Seni Rupa yang telah menjadi keluarga dan saling membantu selama perkuliahan ini.
13. Kepada Habib yang menjadi tempat berkeluh kesah, menemani di saat hujan panas dalam memperjuangkan karya akhir ini.
14. Teman-teman seperjuangan yang selalu ada saat susah dan senang.

Penulis menyadari bahwa penulisan Laporan Karya Akhir ini masih belum sempurna. Untuk itu segala kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan laporan karya akhir ini kedepannya. Semoga laporan karya akhir ini bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin

Padang, September 2023

penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING ... Error! Bookmark not defined.	
HALAMAN PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN.....	iii
Abstrak.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	5
C. Orisinalitas	5
D. Tujuan dan Manfaat	7
BAB II	8
KONSEP PENCIPTAAN.....	8
A. Kajian Sumber Penciptaan	8
1. Kebudayaan	8
2. Minangkabau.....	10
3. <i>Tingkuluak</i>	11
B. Landasan Penciptaan.....	18
C. Karya Relevan.....	29
D. Konsep Perwujudan	32
BAB III	34
METODE/PROSES PENCIPTAAN.....	34
A. Metode.....	34

B. Proses Penciptaan	34
C. Kerangka Konseptual	42
D. Jadwal Pelaksanaan	43
BAB IV	44
DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA.....	44
A. Deskripsi Karya.....	44
B. Pembahasan Karya	45
BAB V	69
PENUTUP.....	69
A. Simpulan	69
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1 Karya Ario Anindito.....	6
2.1 <i>Tingkuluak Kompong Koto Nan Gadang</i>	13
2.2 <i>Tingkuluak Kompong Koto Nan Ampek</i>	13
2.3 <i>Tingkuluak Ikek Lambak Ompek</i>	14
2.4 <i>Tingkuluak Ikek Cukia Kuniang</i>	14
2.5 <i>Tingkuluak Ikek Sandang Goba</i>	15
2.6 <i>Tingkuluak Batiak Ikek</i>	15
2.7 <i>Tingkuluak kompong Talakuang</i>	16
2.8. <i>Tingkuluak ikek Talakuang</i>	16
2.9 <i>Tingkuluak Saruang Bugih</i>	17
2.10 <i>Tingkuluak Batingkek</i>	17
2.11 Warna RGB.....	22
2.12 Warna CMYK.....	23
2.13 <i>Stylus pen</i> dan tablet.....	27
2.14 Procreate dan Ibis Paint X.....	28
2.15 Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw.....	28
2.16 Karya seniman acuan Ario Anindito.....	30
2.17 Media Seniman acuan.....	31
3.1 Observasi ke Sanggar <i>Pituah Bundo</i>	35
3.2 Proses Sketsa.....	37
3.3 Menyiapkan Alat dan Bahan.....	38
3.4 Proses Sketsa Digital.....	39
3.5 Penggarapan Akhir Karya.....	40
4.1 Karya 1.....	45
4.2 Karya 2.....	48
4.3 Karya 3.....	50
4.4 Karya 4.....	52
4.5 Karya 5.....	56
4.6 Karya 6.....	58
4.7 Karya 7.....	60
4.8 Karya 8.....	62
4.9 Karya 9.....	64
4.10 Karya 10.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Tabel Psikologi Warna.....	21
3.1 Tabel Jadwal Pelaksanaan.....	41

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Sumatera Barat merupakan salah satu Provinsi yang ada di Indonesia yang terletak di pulau Sumatera dengan Padang sebagai Ibu Kota Provinsi. Wilayah Sumatera Barat yaitu sepanjang pesisir barat Sumatera dan berbatasan dengan empat Provinsi yaitu Sumatera Utara, Riau, Jambi, dan Bengkulu. Sumatera Barat mayoritas penduduknya ber-etnis Minangkabau yang hampir seluruhnya beragama Islam. Dalam Adat Minangkabau ada banyak budaya di setiap *nagari*, setiap daerah hampir mempunyai keunikan adatnya sendiri. Namun perbedaan adat di setiap daerah tersebut tidak jauh berbeda. Provinsi Sumatera Barat terdiri dari 12 Kabupaten dan 7 Kota. Salah satu Kota yang terdapat di Sumatera Barat adalah Payakumbuh.

Payakumbuh adalah salah satu Kota dalam Provinsi Sumatera Barat yang termasuk pada Luhak 50 kota, Berada di lingkungan kebudayaan Minangkabau, Payakumbuh terletak di daerah dataran tinggi yang merupakan bagian dari Bukit Barisan, Kota yang dikelilingi oleh Kabupaten Lima Puluh Kota. Kota Payakumbuh memiliki kebudayaan yang merupakan bagian dari kebudayaan Minangkabau, Pakaian adat Kota Payakumbuh biasanya mengadopsi gaya pakaian adat khas Minangkabau. Wanita mengenakan baju kurung dengan *kodek*

dan memakai aksesoris seperti gelang, kalung, cincin dan berbagai hiasan kepala seperti suntiang, jilbab dan *tingkuluak*.

Tingkuluak merupakan salah satu dari bagian pakaian adat yang cukup dikenal di Sumatera Barat tak terkecuali di kota Payakumbuh. *Tingkuluak* memiliki fungsi utama sebagai penutup kepala sekaligus hiasan pada wanita Minangkabau. Bagi wanita Minangkabau *tingkuluak* melambangkan rasa tanggung jawab, sebab dari kepala lah terletak tanggung jawab yang besar bagi seorang perempuan. Penutup kepala ini terbuat dari kain, kain yang digunakan dapat berupa selendang yang ditenun, kain sarung Bugis, kain batik dan mukenah. *Tingkuluak* dibentuk dari selendang panjang dan dikreasikan menjadi beragam bentuk sesuai dengan penggunaan dan fungsi dalam tradisi adat Minangkabau. Cara pemasangannya yaitu dipasangkan di atas kepala.

Tingkuluak merupakan penutup kepala khas yang kerap digunakan kaum hawa atau perempuan Minang dalam kehidupan sehari-hari, terutama dipakai dalam upacara adat. Berdasarkan wawancara observasi bersama Mamak Hendri (pendiri sanggar *Pituah Bundo*) dan Bundo Emi Lenis (*Bundo Kanduang suku Kampai Koto Nan Ampek*) pada November 2022 lalu, ada berbagai jenis dan model *tingkuluak* di daerah Payakumbuh, diantaranya *tingkuluak kompong*, *tingkuluak bugih*, *tingkuluak talakuang*, *tingkuluak ikek*. yang pemakaiannya disesuaikan dengan usia si pemakai dan kesempatan si pemakai, seperti “*tingkuluak ikek*” setiap perbedaan warna dan kain *tingkuluak ikek*

melambangkan makna yang berbeda pula. Setiap jenis *tingkuluak* tersebut memiliki muatan khusus dan berkaitan dengan tatanan kehidupan masyarakatnya.

Eksistensi *Tingkuluak* Payakumbuh sudah mulai redup, pada zaman sekarang banyak yang kurang mengetahui apa fungsi dan kegunaan dari *tingkuluak* ini sendiri dan hal ini bisa menyebabkan tergerusnya kebiasaan dari pemakaian *tingkuluak*. Maka dari sinilah penulis ingin meningkatkan kembali eksistensi *tingkuluak* berdasarkan perkembangan zaman dan teknologi. Penulis ingin menghadirkan karya visual penggunaan *tingkuluak* yang mampu menarik perhatian masyarakat, melalui karya berupa lukisan yang telah melalui beberapa proses perkembangan dari zaman ke zaman hingga pada saat sekarang ini. Terdapat berbagai macam teknik melukis, salah satunya *digital painting*. Melalui berbagai perkembangan media, *digital painting* itu sendiri berkembang pada saat adanya kemajuan teknologi yang semakin canggih, banyak orang yang menghasilkan karya dari media digital.

Digital Painting adalah menggambar secara digital dengan menggoreskan kuas digital yang menghasilkan garis, gambar, dan warna yang terbentuk dari titik-titik digital monitor. *Digital painting* merupakan seni modern dimana seniman membuat karya dengan menggunakan komputer dan alat-alat komputer lainnya sebagai pengganti kanvas sekaligus kuas. *Digital painting* merupakan bentuk baru dari kekayaan di dalam seni rupa. Sebagai salah satu bentuk karya seni rupa, selain sebagai fungsi *artistic* juga memiliki fungsi sosial sebagai media

ekspresi dalam bentuk karya seni dan juga sebagai karya yang berfungsi mengkomunikasikan makna dan simbol dari kebudayaan yang hendak penulis sampaikan.

Digital painting memungkinkan penulis untuk menciptakan karya tanpa memerlukan banyak peralatan fisik. Dengan menggunakan *software* atau aplikasi digital, penulis dapat menciptakan berbagai jenis karya seni dengan hanya menggunakan satu perangkat seperti tablet dan komputer. Selain itu, *digital painting* juga memungkinkan penulis untuk mengoreksi atau mengubah elemen dalam gambar dengan mudah tanpa merusak kanvas atau media tradisional. Dalam *digital painting*, penulis dapat menggambarkan dan mewarnai dengan cepat. Beberapa alat dan fitur di *software* digital memungkinkan penulis untuk membuat garis, bayangan, atau tekstur dengan cepat, sehingga mempercepat proses pembuatan karya. Dalam *digital painting*, penulis memiliki akses ke palet warna yang tak terbatas. menciptakan warna dengan mudah, mencari dan menerapkan warna yang diinginkan, serta mengubah warna dengan cepat jika dibutuhkan. Ini memberikan kebebasan kreatif yang lebih besar dan memungkinkan eksperimen dengan berbagai kombinasi warna.

Dari latar belakang tersebut penulis tertarik untuk menjadikan *tingkuluak* Payakumbuh sebagai sumber ide dalam berkarya juga sebagai media ekspresi dan memvisualisasikan *tingkuluak* Payakumbuh melalui karya digital painting.

Merujuk dari sanalah penulis memilih judul dalam penulisan karya akhir ini dengan judul “*Tingkuluak* Payakumbuh dalam Karya *Digital Painting*”.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka penulis mencoba merumuskan ide penciptaan yaitu : “Bagaimana memvisualisasikan *tingkuluak* Payakumbuh melalui karya *digital painting*”.

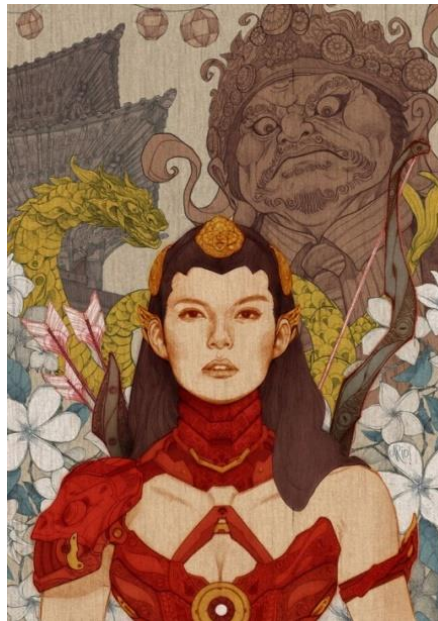
C. Orisinalitas

Penulis menyadari bahwa membuat suatu karya yang benar-benar orisinal bukanlah suatu hal mudah, oleh karena itu penulis melakukan observasi dan mencari referensi serta inspirasi dari para seniman dalam karya desainnya. Menampilkan sesuatu ide yang baru dengan bentuk yang baru dan berbeda seiring dengan konsep dan persepsi seniman. Karya baru ini biasanya merupakan pengembangan ide dengan penampilan karya baru yang sudah ada sebelumnya.

Karya acuan dalam pembuatan karya akhir ini merupakan karya seorang seniman ilustrator dan komikus asal Indonesia Ario Anindito, yang sudah terpampang di berbagai komik Marvel sejak tahun 2014. Karya-karya Ario Anindito cenderung sangat terperinci. Ia sering menggambarkan banyak elemen kecil dalam satu gambar, sehingga menawarkan pengalaman visual yang kaya bagi penontonnya. Ario Anindito sering menghadirkan beragam karakter dalam karyanya. Ia mahir dalam menggambarkan manusia, hewan, makhluk imajinatif,

dan tokoh-tokoh fiksi. Setiap karakternya memiliki ekspresi yang kuat dan terperinci. Ario Anindito menggunakan palet warna yang cerah dan mencolok dalam karyanya. Ia sering memadukan warna-warna yang kontras. Ario Anindito sering menggabungkan unsur-unsur fantasi dan imajinasi dalam karyanya. Ia sering menggambarkan dunia yang ajaib dan penuh dengan makhluk-makhluk fantasi, sehingga memperkaya pengalaman visual penontonnya.

Persamaan dalam karya Ario Anindito dan karya yang akan penulis garap adalah menghadirkan karya digital painting dengan beragam karakter dalam karya. Sedangkan perbedaannya adalah penulis akan menghadirkan kebudayaan Minangkabau dengan menghadirkan *tingkuluak* dalam *Digital painting*.



Gambar 1.1 Karya Ario Anindito

(Sumber : Talenthouse talenthouse.com/ario-anindito/activity)

D. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat dalam pembuatan karya *digital painting* ini yaitu:

1. Tujuan :

Secara umum tugas akhir ini bertujuan untuk memvisualisasikan *Tingkuluak* Payakumbuh melalui karya *Digital Painting*

2. Manfaat :

- a. Untuk diri sendiri, memperdalam ilmu tentang kebudayaan minangkabau khususnya *tingkuluak* serta berkarya sebagai mahasiswa seni rupa sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan
- b. Untuk Lembaga, diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan baru yang bermanfaat khususnya tentang kebudayaan *tingkuluak* dan meningkatkan eksistensinya di Universitas Negeri Padang dan Universitas lainnya, khususnya departemen Seni Rupa
- c. Untuk Masyarakat, meningkatkan apresiasi dan wawasan masyarakat terhadap *tingkuluak* Kota Payakumbuh serta masyarakat dapat memahami pesan moral yang disampaikan pada karya.