

MASA KANAK-KANAK DALAM SENI LUKIS KONTEMPORER

PROPOSAL KARYA AKHIR

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



Oleh :

WAHYU PUTRA ALJA
NIM. 19020068

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

HALAMAN PERSETUJUAN

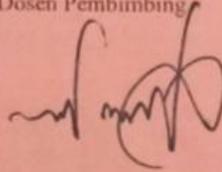
KARYA AKHIR

MASA KANAK-KANAK DALAM SENI LUKIS KONTEMPORER

Nama : Wahyu Putra Alja
NIM : 19020068
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

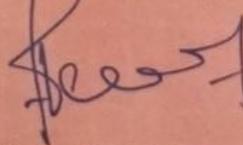
Padang, 01 Februari 2024

Disetujui untuk Ujian
Dosen Pembimbing



Angga Elpatsa, S.Pd, M.Sn.
NIP. 19871114.201903.1.007

Mengetahui
Kepala Departemen Seni Rupa



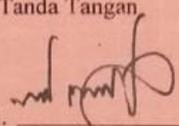
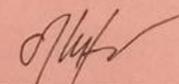
Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

HALAMAN PENGESAHAN

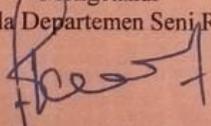
Dinyatakan Lulus Setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Karya Akhir
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Masa Kanak-kanak Dalam Seni Lukis Kontemporer
Nama : Wahyu Putra Alja
NIM : 19020068
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 20 Februari 2024

Jabatan>Nama/NIP	Tim Penguji	Tanda Tangan
1. Ketua	: Angga Elpatsa, S.Pd, M.Sn. NIP. 19920405.201903.2.029	: 1. 
2. Anggota	: Yasrul Sami, S.Sn., M.Sn. NIP. 19690808.200312.1.002	: 2. 
3. Amggota	: Drs. Abd. Hafiz, M.Pd. NIP. 19590524.198602.1.001	: 3. 

Mengetahui
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 "Masa Kanak-Kanak Dalam Seni Lukis Kontemporer" 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, 01 Februari 2024
Saya Yang Menyatakan



Wahyu Putra Alja
NIM. 19020068

ABSTRAK

Wahyu Putra Alja, 2024 : Masa Kanak-Kanak Dalam Seni Lukis Kontemporer

Karya ini bertujuan untuk memvisualisasikan masa kanak-kanak penulis pada dahulunya yang tidak akan pernah terulang kembali dalam karya seni lukis kontemporer. Saat itu setiap hari penulis menikmati berbagai permainan dan kegiatan yang memberikan kesenangan seperti: bermain bola, layang-layang, main ban bekas, main lompat tali, main sepeda, menjelajah.

Penulis mengingat masa kanak-kanak pada dahulunya yang merupakan periode transisi dari permainan tradisional ke permainan modern dengan gadget dan game online. Teknologi telah mengubah dan menggantikan permainan tradisional ke permainan yang ada pada media teknologi seperti permainan yang ada dalam handphone (hp).

Metode penciptaan karya ini mengikuti lima tahapan yaitu persiapan, mencari ide dan gagasan. Kemudian, pada tahapan elaborasi, mengingat kembali dan berbincang bersama teman masa kanak-kanak penulis dengan mengulik kembali keseruan dan kegembiraan masa kanak-kanak. Pada tahapan ketiga, tahapan sintesis, memilih ide yang akan diaplikasikan dalam sebuah karya seni. Selanjutnya, tahapan realisasi konsep, membuat sketsa dan meminta persetujuan dosen pembimbing. Terakhir, tahapan penyelesaian, menyajikan karya lukis dalam bentuk pameran akhir.

Karya menampilkan visualisasi masa kanak-kanak penulis terdiri dari 10 karya dengan judul, “Anak Gembala”, “Lompat Tali”, “Bermain Kelereng”, “Pulang Sekolah”, “Bersepeda”, “pulang Mengaji”, “Saudara”, “Memantau”, “Ban Bekas”, “Bermain Layang-layang”.

Kata kunci: Karya, Masa kanak-kanak, Teknologi

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, serta shalawat beriringan salam penulis sampaikan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah ke zaman yang berilmu pengetahuan dan berakhlak mulia. Karya Akhir ini berjudul “Masa Kanak-Kanak Dalam Seni Lukis Kontemporer”. Atas bimbingan dan bantuan berbagai pihak penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn. selaku Kepala Departemen Seni Rupa FBS UNP.
2. Bapak Angga Elpatsa, S.Pd, M.Sn. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan bantuan dalam menyelesaikan karya akhir.
3. Ibu Nesya Fitryona, S.Pd., M.Pd selaku koordinator Tugas Akhir Program Studi Pendidikan Seni Rupa.
4. Bapak Yasrul Sami, S.Sn., M.Sn. selaku Penguji I sekaligus Pembimbing Akademik dan bapak Drs. Abd. Hafiz, M.Pd. selaku Dosen Penguji II Karya Akhir.
5. Bapak, Ibu dosen dan staf tata usaha Departemen Seni Rupa.
6. Kepada Ibu Alimar Susanti, Ayah Jaini dan adik-adik tercinta, penulis ucapkan terima kasih atas semua hal yang telah diberika kepada penulis seperti semangat dalam menjalankan proses tugas akhir serta do'a yang telah kalian berikan.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan karya akhir ini masih belum sempurna, baik tata tulis, kalimat dan masih banyak lagi, namun penulis masih banyak berusaha semaksimal mungkin untuk memberikan hasil yang terbaik dalam pembuatan laporan karya akhir ini. Oleh karena itu, penulis

mengharapkan kritik, saran beserta masukan yang sifatnya membangun dan membantu dalam penyempurnaan laporan karya akhir ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga laporan karya akhir ini dapat berguna bagi pembaca dan pihak-pihak lain yang membutuhkan.

Padang, 20 Februari 2024

Penulis

Wahyu Putra Alja

NIM. 19020053

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	3
C. Orisinalitas.....	3
D. Tujuan Dan Manfaat	5
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	7
A. Kajian Sumber Penciptaan.....	7
1. Pengertian Anak Anak.....	7
2. Permainan Masa Kecil.....	8
B. Landasan Penciptaan	8
1. Pengertian Seni.....	9
2. Pengertian Seni Rupa	9
a. Unsur-Unsur Seni Rupa	10
b. Prinsip-prinsip Seni Rupa	13
3. Seni Lukis.....	16
5. Seni Lukis Kontemporer	17
6. Simiotika	18
C. Karya Releven	19
D. Konsep Perwujudan/Penggarapan	21
BAB III METODE / PROSES PENCIPTAAN.....	23
A. Metode Penciptaan	23
B. Proses Penciptaan	23
1. Tahapan Persiapan	23

2. Tahapan Elaborasi.....	24
3. Tahapan Sintesis.....	24
4. Realisasi Konsep.....	24
5. Tahapan Penyelesaian	30
C. Kerangka Konseptual.....	31
D. Jadwal pelaksanaan	32
BAB IV DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA	33
A. Deskripsi Karya	33
B. Pembahasan Karya	34
1. Karya 1	34
2. Karya 2	36
3. Karya 3	38
4. Karya 4	40
5. Karya 5	42
6. Karya 6	44
7. Karya 7	46
8. Karya 8	48
9. Karya 9	50
10. Karya 10	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	54
A. Kesimpulan.....	54
B. SARAN.....	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	59

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan..... 31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Karya Acuan	4
Gambar 2. Karya Releven	21
Gambar 3. Sketsa 1	25
Gambar 4. Sketsa 2	26
Gambar 5. Sketsa 3	26
Gambar 6. Sketsa 4	27
Gambar 7. Sketsa 5	27
Gambar 8. Sketsa 6	28
Gambar 9. Sketsa 7	28
Gambar 10. Sketsa 8	29
Gambar 11. Sketsa 9	29
Gambar 12. Sketsa 10	30
Gambar 13. Kerangka Konseptual	31
Gambar 14. Karya 1	34
Gambar 15. Karya 2	36
Gambar 16. Karya 3	38
Gambar 17. Karya 4	40
Gambar 18. Karya 5	42
Gambar 19. Karya 6	44
Gambar 20. Karya 7	46
Gambar 21. Karya 8.....	48
Gambar 22. Karya 9	50
Gambar 23. Karya 10	52

DAFTAR LAMPIRAN

Dokumentasi Pameran 59

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Manusia merupakan makhluk Allah SWT yang selalu melalui perubahan usia, mulai dari alam kandungan, bayi, kanak-kanak, remaja, sampai usia dewasa dan lansia. Masa kanak kanak terdiri dari 2 usia, usia kanak kanak awal (2-6 tahun), dan usia kanak kanak akhir (6-12 Tahun).

Dapat dilihat pada era sekarang, anak-anak mulai dekat dengan media seperti *hanphone* (HP) yang memberikan fitur-fitur baru bagi anak seperti: media sosial, game, dan fitur-fitur lainnya yang belum sesuai dengan usianya. Bisa dikatakan pada saat ini, anak-anak tak terpisahkan dan ketergantungan yang disebabkan oleh perkembangan teknologi tersebut. Dampak dari perkembangan ini dapat menyebabkan interaksi sosial anak menurun, kurangnya etika dan sopan santun anak terhadap orang lain dan lingkungannya, ketergantungan, dan potensi gangguan mental bagi anak. Akan tetapi, teknologi juga dapat mengembangkan pola pikir anak, sarana hiburan, dan pembelajaran bagi anak jika digunakan dengan baik dan tepat.

Teknologi telah mengubah dan menggantikan permainan tradisional ke permainan yang ada pada media seperti permainan yang ada dalam *handphone* (HP). Tidak hanya permainan, berpengaruh terhadap proses belajar anak-anak yang pada dasarnya belajar menggunakan alat tulis dan buku yang kini sudah mulai dialihkan ke fitur-fitur yang ada pada media. Teknologi dapat mendukung proses belajar, menambah wawasan anak dengan mengakses

informasi tentang materi pelajaran, dan mempermudah bagi guru dalam menyampaikan informasi kepada anak. Akan tetapi, juga berdampak buruk bagi anak seperti, minat baca anak menurun, anak terbiasa belajar secara instan, dan ketergantungan.

Penulis mengingat masa kanak-kanak dahulunya yang merupakan periode transisi dari permainan tradisional ke permainan modern dengan gadget dan game online. Meskipun permainan tradisional masih ada, namun saat ini sudah sangat jarang dimainkan oleh anak-anak. Saat itu, setiap hari penulis menikmati berbagai permainan dan kegiatan lainnya yang memberikan kesenangan yang menjadi kenangan tak terlupakan dalam kehidupan penulis seperti : bermain bola, main layang-layang, main ban bekas, main lompat tali, main sepeda, menjelajah, bergembala sapi domba, mengaji ke *surau*, dan membantu orang tua ke sawah.

Sekarang, permainan tradisional semakin langka karena perkembangan teknologi telah mengalihkan minat ke permainan modern seperti yang ada pada fitur-fitur handphone. Disini penulis tertarik dengan memvisualisasikan masa kanak-kanak penulis yang sangat menyenangkan dan tidak akan mungkin terulang kembali dalam kehidupan penulis. Penulis sangat tertarik masa kanak-kanak yang telah penulis lalui yang terdapat perbedaan dengan kanak-kanak pada saat ini dalam bermain, belajar, dan aktivitas lainnya.

Dalam karya akhir ini penulis menuangkan masa kanak-kanak yang masih terekam jelas dalam ingatan dan tidak akan terulang kembali dalam kehidupan penulis ke media kanvas menggunakan cat *acrylic* dengan seni lukis

kontemporer. Penulis tertarik dengan seni lukis kontemporer karena merefleksikan masa kanak-kanak penulis yang sudah dilalui ke dalam bentuk objek yang dikontemporerkan seperti penggambaran anak-anak, hewan, alam, bingkai, dan objek lainnya dengan visualisasi yang simpel dan kekinian. Penggambaran objek utama tanpa mata, mulut, dan hidung karena menggambarkan masa lalu yang yang masih terekam jelas dalam ingatan. Penulis ingin menyajikan masa kanak-kanak yang akan diaplikasikan ke media kanvas. Maka penulis mengangkat judul karya akhir dengan judul **“Masa Kanak Kanak Dalam Seni Lukis Kontemporer”**.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Terasa tidak mungkin pada masa saat ini anak-anak tidak mengenal teknologi seperti *handphone* (HP). Penggunaan teknologi dapat memberikan dampak negatif pada kehidupan anak. Disini penulis tertarik dengan masa kanak-kanak penulis tanpa teknologi dalam penggambaran karya akhir yang akan diaplikasikan ke kanvas. Berdasarkan latar belakang ini, perumusan ide penciptaan karya akhir ini adalah sebagai berikut: **bagaimana memvisualisasikan masa kanak-kanak penulis ke dalam karya seni lukis kontemporer ?**

C. Orisinalitas

Karya orisinalitas yaitu karya yang menjadi acuan penulis dalam menampilkan suatu corak, ide, atau objek-objek yang akan divisualisasikan ke dalam karya akhir penulis. Maka dari itu penulis harus mengembangkan

keaktivitas untuk mengembangkan suatu hal yang baru dari karya yang dijadikan acuan penulis dalam penciptaan karya akhir.

Penulis terinspirasi dengan karya seniman Ronald Apriyan yaitu seniman yang lahir pada tanggal 29 April 1979 di Prabumulih, Sumatra Selatan. Ronald Apriyan yang sedang merintis karir di Yogyakarta yang penulis pilih sebagai seniman acuan dalam pengajaran karya akhir.

Ronal Apriyan tercatat sebagai mahasiswa di tiga perguruan tinggi yaitu : Universitas Padjajaran Bandung (Fakultas MIPA), Universitas Sarjanawinata Taman Siswa Yogyakarta (Fakultas Seni Rupa Keguruan), dan Institut Seni Indonesia (Fakultas Seni murni Minat Seni Lukis). Dari ketiga universitas tersebut, tidak satupun ia selesaikan hingga lulus menjadi sarjana. Ronald Apriyan pernah mendapatkan prestasi yaitu sketsa terbaik ISI Yogyakarta pada tahun 2002. Lukisan Ronald Apriyan yang penulis pilih yaitu yang berjudul ” Diego Maradona”.



Gambar 1. Karya Acuan
Ronald Apriyan”Diego Maradona”
180 x 250 cm

Acrylic On Canvas, 2021

Sumber : <https://www.artsy.net/artist/ronald-apriyan>

Persamaan karya penulis dengan acuan karya dari Ronald Apriyan yaitu dengan pemilihan teknik yang sama dengan penggambaran visual objek yang sama-sama disederhanakan.

Perbedaan karya penulis dengan karya acuan dari Ronald Apriyan yaitu dengan pemilihan tema yang berbeda yaitu karya Ronald Apriyan menggambarkan tokoh momen pemain sepak terkenal yaitu Diego Maradona pada tahun 1986 yang disebut gol tangan tuhan. Sementara itu visualisasi objek yang penulis garap dalam karya akhir ini yaitu penggambar masa kanak-kanak penulis yang merupakan momen paling berharga dalam kehidupan penulis yang tidak akan pernah terulang kembali. Perbedaan selanjutnya yaitu permainan warna karya akhir penulis yang sangat berbeda dengan karya acuan dan visual objek yang terfokus kepada objek utama.

D. Tujuan Dan Mamfaat

1. Tujuan

Berdasarkan latar belakang di atas penulis merumuskan tujuan penciptaan karya ini untuk memvisualisasikan masa kanak kanak penulis ke dalam karya seni lukis kontemporer.

2. Manfaat

Pembuatan karya akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada :

- a. Bagi penulis, untuk menambah pengetahuan dan dapat memperkaya ide-ide dalam mewujudkan seni lukis kontemporer dengan cara ungkap yang berbeda

- b. Bagi lembaga pendidikan, menjadi bahan referensi tentang berkarya seni khususnya seni lukis kontemporer
- c. Bagi masyarakat, karya akhir ini agar masyarakat terutama orang tua agar dapat membilahkan penggunaan teknologi yang akan diberikan kepada anak agar teknologi tidak menimbulkan dampak negatif terhadap anak.