

## Masa Kanak Kanak Dalam Seni Lukis Kontemporer

Wahyu Putra Alja, Angga Elpatsa

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Padang, Indonesia

Jl. Prof Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kota Padang, Sumatera Barat

Korespondensi penulis: [wahyuputraalja2001@gmail.com](mailto:wahyuputraalja2001@gmail.com)

**Abstract.** *This work aims to visualize the author's childhood in the past that will never be repeated in contemporary painting. At that time every day the author enjoyed various games and activities that provided fun such as: playing ball, kites, playing old tires, jumping rope, playing bicycles, exploring. The author recalls childhood in the past which was a period of transition from traditional games to modern games with gadgets and online games. Technology has changed and replaced traditional games to games that exist on technological media such as games in mobile phones (cellphones). The method of creating this work follows five stages, namely preparation, looking for ideas and ideas. Then, at the elaboration stage, recall and talk with the author's childhood friends by looking back at the excitement and joy of childhood. In the third stage, the synthesis stage, choosing ideas that will be applied in a work of art. Next, the stages of concept realization, sketching and asking for the approval of the supervisor. Finally, the completion stage, presenting the painting work in the form of a final exhibition. The work featuring visualizations of the author's childhood consists of 10 works with the title, "Shepherd Boy", "Jumping Rope", "Playing Marbles", "After School", "Cycling", "Going Home Quran", "Brother", "Monitoring", "Old Tires", "Kite Playing".*

**Keywords:** Works, Childhood, Technology

**Abstrak.** 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

### LATAR BELAKANG

Usia kanak-kanak sangat menentukan tahapan kehidupan selanjutnya, apabila usia kanak-kanak telah menyelesaikan tugas-tugas perkembangan maka anak akan melanjutkan tahapan berikutnya dengan baik tanpa ada yang hilang pada diri si anak. 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 ini, anak-anak mulai dekat dengan media teknologi seperti *hanphone* (HP) yang memberikan fitur-fitur baru bagi anak seperti: media sosial, game, dan fitur-fitur lainnya yang belum sesuai dengan usianya.

Dampak dari perkembangan teknologi dapat menyebabkan interaksi sosial anak menurun, kurangnya etika dan sopan santun anak terhadap orang lain dan lingkungannya, ketergantungan terhadap teknologi, 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. ). Tidak hanya permainan, pengaruh teknologi 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 pada era sekarang ini. 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, teknologi juga berdampak buruk bagi anak seperti, minat baca anak menurun, anak terbiasa belajar secara instan, dan ketergantungan terhadap teknologi.

Penulis mengingat masa kanak-kanak pada dahulunya yang merupakan periode transisi dari permainan tradisional ke permainan modern dengan gadget dan game online. Saat itu, setiap hari penulis menikmati berbagai permainan dan kegiatan lainya yang memberikan kesenangan yang menjadi kenangan tak terlupakan dalam kehidupan penulis seperti : bermain bola, main layang-layang, main ban bekas, main lomba tali, main sepeda, menjelajah, bergembala sapi domba, mengaji ke *surau*, dan membantu orang tua kesawah.

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 era saat ini dalam segi bermain, belajar, dan aktivitas lainnya. Dalam karya akhir ini penulis menggambarkan kembali masa kanak-kanak penulis ke media kanvas dan menggunakan cat *acrylic* dalam seni lukis kontemporer.

## **KAJIAN TEORITIS**

Usia kanak-kanak adalah usia emas (*golden age*) yang harus dilewati oleh setiap manusia, jika usia kanak-kanak tumbuh dan berkembang dengan baik maka anak akan tumbuh dan berkembang dengan matang pada usia selanjutnya. Masa kanak kanak terdiri dari 2 usia yaitu: usia kanak kanak awal ( 2-6 tahun), dan usia kanak kanak akhir (6-12 Tahun). (Miftahul Hasanah 2015:09).

Masa kecil adalah masa yang paling indah, menyenangkan, karena masa kanak-kanak penuh gembira dalam melakukan kegiatan aktivitas permainan, kebersamaan dengan teman-teman sebaya dalam menyelesaikan segala masalah yang dihadapi, senada dengan tersebut dalam kegiatan berkarya seni dibutuhkan rasa gembira, rasa senang untuk mendorong

terciptanya sebuah karya yang indah gagasan yang berkepribadian mempunyai suatu kearifan dengan kejujuran pengalaman jiwani (Djelantik, 1999:4).

## **METODE PENELITIAN**

Dala proses penciptaan memerlukan teknik dan metode serta tahapan agar terciptanya sebuah karya sesuai dengan tema ide dan konsep yang diinginkan. Metode ini ada 5 tahapan berkarya yaitu:persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi konsep, dan b penyelesaian.” Inspirasi untuk karya ini berasal fenomena anak-anak yang tak terpisahkan dari teknologi. Penulis memvisualisasikan masa kanak-kanak penulis tanpa teknologi dalam pengarapan karya akhir.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam proses pembuatan karya, penulis memvisualisasikan sepuluh momen kehidupan pada masa kanak-kanak melalui sepuluh karya seni lukis kontemporer. Terdapat lima lukisan berukuran 100 x 100 cm dan lima lukisan berukuran 100 x 120 cm. Pembuatan karya ini dilakukan dengan memperhatikan unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa, serta nilai keindahan. Setiap lukisan menampilkan suasana yang menyenangkan, menciptakan gambaran kenangan penulis pada masa kanak-kanak pada dahulunya.

### **Karya 1**



“Anak G embala”

100x100 cm

Akrilik di atas kanvas. 2024

**Sumber.** Dokumen Wahyu Putra Alja. 2024

karya ini dibuat pada tahun 2024 dengan judul “anak gembala” yang berukuran 100 x 100 cm. karya ini menggunakan cat akrilik dengan media kanvas. Lukisan ini menceritakan masa kanak-kanak penulis yang sedang bergembala domba sebagai rutinitas pada masa kanak-kanak penulis. Masa kanak-kanak penulis tidak hanya bermain tetapi juga membantu orang tua seperti bergembala sebagai bentuk terima kasih karena telah merawat dan membesarkan kita dengan penuh kasih sayang dan kesederhanaan.

## Karya 2



“Lompat Tali”

100x120 cm

Akrilik di atas kanvas. 2024

**Sumber.** Dokumen Wahyu Putra Alja. 2024

Lukisan ini dibuat pada tahun 2024 dengan judul “Lompat Tali”. Karya yang dibuat di atas kanvas berukuran 100 x 120cm menggunakan cat akrilik. Dalam karya ini terdapat tiga orang anak yang sedang bermain lompat tali. Lukisan ini menggambarkan masa kana-kanak penulis yang sedang bermain lompat tali bersama teman perempuan. Pada masa itu, penulis bermain dan bersosialisasi dengan anak-anak, termasuk anak perempuan. Dalam permainan lompat tali, jika seseorang tidak mampu meloncat di atas tali, dianggap gagal, dan bergantian memegang tali karet. Nilai moral yang tergambar dari permainan ini yaitu kekompakan yang terbentuk tanpa adanya rasa kecurangan.

## Karya 3



“Bermain Kelereng”

100x120 cm

Akrilik di atas kanvas. 2024

**Sumber.** Dokumen Wahyu Putra Alja. 2024

Karya ketiga yang berjudul “Bermain Kelereng” menggambarkan lima orang anak laki-laki sedang bermain kelereng. Karya ini dengan ukuran 100 x 120 cm yang dibuat pada tahun 2024 menggunakan cat akrilik di atas kanvas. Karya ini menceritakan tentang permainan masak kanak-kanak penulis dengan judul “Bermain Kelereng” dalam karya ini memberikan nilai moral. Lukisan ini menggambarkan anak-anak sedang asik bermain kelereng, menciptakan

suasana keceriaan dan kebersamaan. Penulis mengingat kembali momen kegembiraan dan kepolosan anak-anak dalam bermain. Penggunaan warna, dan komposisi, dalam lukisan turut menghadirkan suasana kehangatan dan kehidupan desa.

#### **Karya 4**



“Pulang Sekolah”

100x100 cm

Akrilik di atas kanvas, 2024

**Sumber.** Dokumen Wahyu Putra Alja. 2024

Karya ketiga ini dibuat pada tahun 2024 dengan judul “Pulang Sekolah” menggunakan cat akrilik di atas kanvas berukuran 100 x 100 cm. dalam lukisan ini terdapat 2 orang anak yang berpakaian sekolah. Lukisan ini menceritakan tentang masa kanak-kanak penulis yang sedang pulang sekolah bersama-teman. Dalam lukisan ini terdapat keceriaan penulis bersama teman yang pulang sekolah sambil bergurau dan menikmati alam. Bingkai yang tidak beraturan dalam lukisan ini melambangkan gambaran dari masa kanak-kanak penulis pada dahulunya yang masih terekam jelas dalam pikiran penulis. Pesan dari lukisan ini yaitu kesederhaan dan kesabaran tidak menghambat kita menuntut ilmu untuk masa depan.

#### **Karya 5**



“Bersepeda”

100x100 cm

Akrilik di atas kanvas, 2024

**Sumber.** Dokumen Wahyu Putra Alja. 2024

Karya kelima ini dengan judul “bersepeda” menggambarkan seorang anak laki-laki yang sedang bermain sepeda. Karya ini dibuat dengan ukuran 100 x 120 cm pada tahun 2024

menggunakan cat akrilik di atas kanvas. Karya ini menggambarkan masa kanak-kanak penulis yang sedang bermain sepeda dengan penuh kebebasan, kegembiraan, dan kenyamanan. Penulis menggambarkan objek anak tanpa wajah karena visualisasi masa kanak-kanak penulis pada dahulunya yang masih terekam jelas dalam ingatan yang tidak mungkin terulang kembali dalam kehidupan penulis. Warna kuning pada bingkai karya tersebut melambangkan kebebasan pada masa kanak-kanak penulis yang positif.

### **Karya 6**



**Gambar 19**

“Mulang Pengaji”

100x120 cm

Akrilik di atas kanvas, 2024

**Sumber:** dokumen wahyu putra alja 2024

Karya keenam ini dengan judul “Pulang Mengaji” menggambarkan seorang anak laki-laki yang sedang pulang mengaji. Karya ini dibuat dengan ukuran 100 x 120 cm pada tahun 2024 menggunakan cat akrilik di atas kanvas. Dalam karya ini terdapat satu objek anak yang sedang memakai baju berwarna biru dan peci berwarna putih. Karya ini menggambarkan masa kanak-kanak penulis pada dahulunya yang pulang mengaji menuju rumah dengan menggunakan Senter karena minimnya pencahayaan pada masa itu. Kesederhanaan pada masa itu tidak mematahkan semangat penulis untuk menuntut ilmu dalam membaca Al Qur'an dan ilmu tentang agama Islam. Pesan yang dapat penulis sampaikan melalui karya ini yaitu walaupun banyak tantangan dan hambatan dalam menuntut ilmu kita harus berusaha dan semangat demi kebaikan untuk masa depan.

### karya 7



“Saudara”

100x120 cm

Akrilik di atas kanvas, 2024

**Sumber.** Dokumen Wahyu Putra Alja. 2024

Karya ke ketujuh ini dengan judul “Saudara” menggambarkan dua orang anak laki-laki dan satu orang anak perempuan. Karya ini dibuat dengan ukuran 100 x 120 cm pada tahun 2024 menggunakan cat akrilik di atas kanvas. Dalam karya ini terdapat tiga objek anak-anak. Objek di tengah karya yaitu anak yang sedang memakai celana warna hitam dan baju berwarna hijau dengan menggendong anak yang memakai baju warna hitam. karya ini menceritakan masa kanak-kanak penulis yang sedang bermain bersama saudara penulis. Lukisan ini menggambarkan keceriaan dan kesenangan bersama saudara penulis. Visualisasi penulis dalam karya ini yaitu objek utama yang di tengah kanvas, saudara perempuan penulis berada di sebelah kanan, dan saudara laki-laki yang sedang bergendong di belakang penulis. ini karya ini menceritakan suasana keceriaan dan kebersamaan penulis dengan saudara penulis pada masa itu yang masih teringat jelas dalam ingatan penulis.

### Karya 8



“Memantau”

100x100 cm

Akrilik di atas kanvas, 2024

**Sumber.** Dokumen Wahyu Putra Alja. 2024

Karya kedelapan ini dengan judul ”memantau” menggambarkan empat orang anak lelaki. Karya ini dibuat dengan ukuran 100 x 100 cm pada tahun 2024 menggunakan cat akrilik

di atas kanvas. Lukisan ini menceritakan masa kanak-kanak penulis yang sedang memantau situasi sekitar. Penulis dan teman-teman penulis pada dahulunya cukup usil dan sering mengambil buah-buahan yang di kebun penduduk seperti jambu biji jambu air rambutan dan jeruk tanpa izin. Kejahilan dan kenakalan bersama teman-teman penulis menjadi kenangan buruk penulis sampai saat ini.

### **Karya 9**



“Ban Bekas”

100x100 cm

Akrilik di atas kanvas, 2024

**Sumber.** Dokumen Wahyu Putra Alja. 2024

Karya kesembilan ini dengan judul “Ban Bekas” menggambarkan tiga orang anak laki-laki yang sedang bermain ban bekas. Karya ini dibuat dengan ukuran 100 x 100 cm pada tahun 2024 menggunakan cat akrilik di atas kanvas. Dalam karya ini terdapat tiga anak-anak yang sedang bermain ban bekas. Lukisan ini menceritakan masa kanak-kanak penulis yang sedang bermain bahan bekas. Dalam karya ini menceritakan kegembiraan dan kebebasan walaupun menggunakan alat sederhana sebagai media untuk bermain.

### **Karya 10**



“Bermain Layang-layang”

100x120 cm

Akrilik di atas kanvas, 2024

**Sumber.** Dokumen Wahyu Putra Alja. 2024

Karya kesepuluh ini dengan judul “Bermain Layang-layang” menggambarkan 4 anak laki-laki yang sedang bermain layang-layang. Karya ini dibuat dengan ukuran 100 x 120 cm pada tahun 2024 menggunakan cat akrilik di atas kanvas. Dalam karya ini terdapat empat orang anak yang sedang bermain layang-layang. Penulis menceritakan masa kanak-kanak penulis yang sedang bermain layang-layang bersama tiga orang teman penulis di sebuah bukit. Pada masa itu masih terbayang dalam ingatan penulis keasikan dan kegembiraan bersama teman-teman bermain layang-layang hingga menjelang magrib. Pada masa itu penulis sering dimarahi oleh orang tua penulis karena lupa waktu disebabkan oleh keasikan bermain layang-layang.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Karya ini merupakan visualisasi masa kanak-kanak penulis pada dahulunya masih terekam jelas dalam ingatan penulis di aplikasikan ke media kanvas. Ungkapan ini hadir karena masa kanak-kanak penulis dan anak-anak sekarang sudah sangat jauh perbedaannya dikarenakan perkembangan dari teknologi. Masakan anak-anak penulis pada dulunya lebih banyak bermain di alam dan permainan tradisional seperti lompat tali, bersepeda, bermain kelereng, dan bermain layang-layang sehingga tercipta sebuah suasana kesederhanaan, ketenangan, dan kegembiraan.

Tidak hanya bermain, penulis juga memvisualisasikan aktivitas lainnya yang mengisi waktu masa kanak-kanak penulis pada dahulunya seperti perkembangan sapi dan domba, mengaji ke musalla surau, kehangatan dengan keluarga dan pulang sekolah bersama teman-teman. Penulis mengungkapkan masa kanak-kanak yang masih terekam jelas dalam ingatan penulis tidak akan pernah terulang kembali dalam kehidupan penulis dalam proses penciptaan karya.

### **DAFTAR REFERENSI**

- Djelantik, A. A. M. 1999. Estetika Sebuah Pengantar. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan.
- Miftahul Hasanah, Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies 1 (2), 87-98, 2015