

PERUBAHAN SOSIAL BUDAYA REMAJA INDONESIA ERA REVOLUSI  
INDUSTRI 4.0 SEBAGAI IDE BERKARYA SENI LUKIS DENGAN KONSEP  
TRADISI

SKRIPSI PENCIPTAAN

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat  
dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



oleh:

Dian Ramadhin Parananda

1607014

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2021**

Dian Ramadhin Parananda, 2021

*PERUBAHAN SOSIAL BUDAYA REMAJA INDONESIA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 SEBAGAI IDE BERKARYA SENI LUKIS  
DENGAN KONSEP TRADISI*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

## **LEMBAR PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**PERUBAHAN SOSIAL BUDAYA REMAJA INDONESIA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 SEBAGAI IDE BERKARYA SENI LUKIS DENGAN KONSEP TRADISI**” adalah benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan hal-hal yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam dunia keilmuan ataupun pendidikan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Januari 2021  
yang membuat pernyataan

**Dian Ramadhin Parananda**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**PERUBAHAN SOSIAL BUDAYA REMAJA INDONESIA ERA REVOLUSI**  
**INDUSTRI 4.0 SEBAGAI IDE BERKARYA SENI LUKIS DENGAN**  
**KONSEP TRADISI**

Oleh:

**Dian Ramadhin Parananda**

**1607014**

Di setujui dan disarankan oleh pembimbing

Pembimbing I

**Dr. Dadang Sulaeman, M.Sn.**

**NIP.197907292005011003**

Pembimbing II

**Ardiyanto, M.Sn.**

**NIP.196907062008121002**

Ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa  
FPSD Universitas Pendidikan Indonesia

**Dr. Taswadi, M.Sn.**

**NIP. 19650111199412100**

**LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI**  
**PERUBAHAN SOSIAL BUDAYA REMAJA INDONESIA ERA REVOLUSI**  
**INDUSTRI 4.0 SEBAGAI IDE BERKARYA SENI LUKIS DENGAN**  
**KONSEP TRADISI**

Oleh:

**Dian Ramadhin Parananda**

**1607014**

Di setuju dan disahkan oleh :

Penguji 1

**Dr. Ayat Suryatna, M.Si**

**NIP. 196401031989011001**

Penguji 2

**Dr. Zakarias S. Soeteja, M.Sn.**

**NIP. 196707241997021001**

Penguji 3

**Dr. Farid Abdullah, M.Sn**

**NIP. 196902201994021001**

## ABSTRAK

Sebuah perubahan akan selalu terjadi dalam kehidupan manusia, perubahan tersebut diakibatkan banyak hal salah satunya ialah perkembangan teknologi komunikasi dan informasi. Sosial media merupakan hasil dari kemajuan teknologi tersebut. Segala hal yang berkaitan dengan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi tersebut telah merubah cara berpikir dan gaya hidup masyarakat terlebih lagi para remaja Indonesia. Skripsi penciptaan karya berjudul “Perubahan Sosial Remaja Indonesia Era Revolusi Industri 4.0 (Sebagai Ide Berkarya Seni Lukis dengan Konsep Tradisi)” ini memberikan sebuah pertanyaan tentang bagaimana isu perubahan sosial budaya remaja Indonesia akibat kemajuan teknologi dapat dijadikan ide berkarya seni lukis tradisi serta bagaimana bentuk pengaplikasiannya. Tujuan penulisan skripsi penciptaan ini ialah memberikan gambaran serta proses memvisualisasikan sebuah ide kedalam bentuk karya seni dengan mengambil konsep tradisi.

Skripsi penciptaan ini menggunakan metode kualitatif eksperimen dengan pendekatan metode penciptaan karya yaitu studi literatur melalui berbagai macam sumber serta studi visual yang berkaitan dengan unsur serta prinsip Seni Rupa. Adapun landasan teori yang digunakan berkaitan dengan sosial media, remaja, seni lukis serta konsep-konsep tradisi.

Berdasarkan proses penciptaan karya lukis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa karya seni lukis tradisi dalam hal ini tidak selalu berkaitan dengan visual tradisi namun dapat dikaji melalui konsep tradisi yang ada. Mengangkat isu modern melalui karya seni lukis dengan konsep tradisi diharapkan mampu menjadi daya tarik kepada siapapun yang mengapresiasi, sehingga menciptakan iklim berpikir kritis terhadap fenomena sosial budaya yang terjadi di lingkungan sekitar.

**Kata Kunci** : Revolusi Industri 4.0, Sosial Media, Sosial Budaya, Remaja, Seni Tradisi

## ABSTRACT

*A change will always occur in human life, this change is caused by many things, one of which is the development of communication and information technology. Social media is the result of these technological advances. Everything related to the advancement of communication and information technology has changed the way of thinking and lifestyle of Indonesian people, especially Indonesian teenagers. This essay creation work which have a title “Social Change for Indonesian Youth in the Era of the Industrial Revolution 4.0 (As Ideas for Painting Art with Traditional Concepts)” gives a question about how the issue of socio-cultural change in Indonesian youth due to technological advances can be used as ideas for traditional painting works and how to apply them. The purpose of writing this creation thesis is to provide an overview and process of visualizing an idea into a work of art by taking the traditional concept.*

*This creation thesis uses a qualitative experimental method with a work creation method approach, namely the study of literature through various sources as well as visual studies related to the elements and principles of Fine Art. The theoretical basis used is related to social media, teenager, painting and traditional concepts.*

*Based on the process of creating paintings that have been carried out, it can be concluded that traditional painting works in this case are not always related to traditional visuals but can be studied through the concept of tradition. Bringing up modern issues through painting with traditional concepts is expected to be an attraction for anyone who appreciates it, So that creating a climate of critical thinking towards socio-cultural phenomena that occur in the environment.*

**Keywords:** *Industrial Revolution 4.0, Social Media, Social Cultural, Teenager, Tradisional art*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	3
LEMBAR PERNYATAAN .....	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH .....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK .....	5
KATA PENGANTAR .....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI .....	7
DAFTAR GAMBAR .....	Error! Bookmark not defined.
BAB I .....	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN .....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang .....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Identifikasi Masalah .....	Error! Bookmark not defined.
1.3 Rumusan Masalah .....	Error! Bookmark not defined.
1.4 Tujuan Penciptaan .....	Error! Bookmark not defined.
1.5 Manfaat Penciptaan .....	Error! Bookmark not defined.
BAB II .....	Error! Bookmark not defined.
LANDASAN PENCIPTAAN .....	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Revolusi Industri 4.0 .....	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Remaja dan Media Sosial .....	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Perubahan Sosial Budaya .....	Error! Bookmark not defined.
2.1.4 Seni Lukis .....	Error! Bookmark not defined.
2.1.5 Seni Rupa Kontemporer .....	Error! Bookmark not defined.
2.1.6 Seni Rupa Realisme .....	Error! Bookmark not defined.
2.1.7 Seni Rupa Fotorealisme .....	Error! Bookmark not defined.
2.1.8 Seni Modern Sentuhan Tradisi .....	Error! Bookmark not defined.
2.1.9 Unsur-unsur Seni Rupa .....	Error! Bookmark not defined.
2.1.9.1 Garis .....	Error! Bookmark not defined.
2.1.9.2 Shape (Bangun) .....	Error! Bookmark not defined.
2.1.9.3 Tekstur (rasa permukaan bahan) .....	Error! Bookmark not defined.
2.1.9.4 Warna .....	Error! Bookmark not defined.
2.1.9.5 Intensity / Chroma .....	Error! Bookmark not defined.
2.1.9.6 Prinsip Tata Susun (Komposisi) .....	Error! Bookmark not defined.
2.1.9.7 Harmoni (Selaras) .....	Error! Bookmark not defined.

2.1.9.8	Kontras .....	Error! Bookmark not defined.
2.1.9.9	Repetisi (Irama) .....	Error! Bookmark not defined.
2.1.9.10	Gradasi (Harmonis menuju Desain) .....	Error! Bookmark not defined.
2.1.10	Prinsip-prinsip Seni Rupa .....	Error! Bookmark not defined.
2.1.10.1	Kesatuan (Unity) .....	Error! Bookmark not defined.
2.1.10.2	Keseimbangan (Balance) .....	Error! Bookmark not defined.
2.1.10.3	Kesederhanaan (Simplicity) .....	Error! Bookmark not defined.
2.1.10.4	Proporsi .....	Error! Bookmark not defined.
2.1.11	Kajian Karya Seniman .....	Error! Bookmark not defined.
2.1.11.1	Rendra Santana .....	Error! Bookmark not defined.
2.1.11.2	Dede Eri Supria .....	Error! Bookmark not defined.
2.1.11.3	Barbara Kruger .....	Error! Bookmark not defined.
<b>BAB III</b>	.....	Error! Bookmark not defined.
<b>METODE PENCIPTAAN</b>	.....	Error! Bookmark not defined.
3.1	Bagan Proses Penciptaan Karya .....	Error! Bookmark not defined.
3.2	Pra Ide .....	Error! Bookmark not defined.
3.3	Ide/Gagasan .....	Error! Bookmark not defined.
3.4	Stimulasi (Perangsang) .....	Error! Bookmark not defined.
3.5	Kontemplasi (Perenungan) .....	Error! Bookmark not defined.
3.6	Proses Berkarya .....	Error! Bookmark not defined.
3.6.1	Tahap Pembuatan Sketsa/Desain .....	Error! Bookmark not defined.
3.6.2	Persiapan Alat dan Bahan .....	Error! Bookmark not defined.
3.6.3	Tahap Pembuatan Karya .....	Error! Bookmark not defined.
3.6.4	Hasil Karya .....	Error! Bookmark not defined.
<b>BAB IV</b>	.....	Error! Bookmark not defined.
<b>ANALISIS KARYA</b>	.....	Error! Bookmark not defined.
4.1	Konsep Penciptaan Karya .....	Error! Bookmark not defined.
4.2	Proses Kreatif .....	Error! Bookmark not defined.
4.3	Kendala .....	Error! Bookmark not defined.
4.4	Deskripsi Visual Karya .....	Error! Bookmark not defined.
4.4.1	Karya 1 .....	Error! Bookmark not defined.
4.4.2	Karya 2 .....	Error! Bookmark not defined.
4.4.3	Karya 3 .....	Error! Bookmark not defined.
4.4.4	Karya 4 .....	Error! Bookmark not defined.



4.4.5 Karya 5.....	Error! Bookmark not defined.
<b>BAB V.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>PENUTUP .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1 SIMPULAN .....	Error! Bookmark not defined.
5.2 SARAN .....	Error! Bookmark not defined.
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>

## DAFTAR PUSTAKA

- Universitas Pendidikan Indonesia. (2019). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Adiansah, W., Setiawan, E., Kodaruddin, W.N & Wibowo, H. (2019). *Person in Environment Remaja pada Era Revolusi Industri 4.0*. 2(1), 47-60.
- Cahyono, A.S. (2016). *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia*. 9(1), 140-157.
- Anwar, F. (2017). *Perubahan dan Permasalahan Media Sosial*. 1(1), 137-144.
- Huda, F.A. (2017). *Pengertian dan Definisi Kajian Pustaka*. [Online]. Diakses dari <https://fatkhan.web.id/pengertian-dan-definisi-kajian-pustaka/>
- Susanto, M. (2019, 18 Januari). *Apa itu Revolusi Industri 4.0?*. [Online]. Diakses dari <https://www.zenius.net/blog/21104/revolusi-industri-4-0>
- Schwab, Klaus. (2016, 14 Januari). *The Fourth Industrial Revolution: what it means, how to respond*. [Online]. Diakses dari <https://www.weforum.org/agenda/2016/01/the-fourth-industrial-revolution-what-it-means-and-how-to-respond/>
- Prasetyo, B., Trisyanti, U. (2018). *Revolusi Industri 4.0 dan Tantangan Perubahan Sosial*. 22-23.
- Adiansah, W., Setiawan, E., Kodaruddin, W.N & Wibowo, H. (2019). *Person in Environment Remaja pada Era Revolusi Industri 4.0*. 2(1), 47-60.
- Hidayati, K.B & Farid, M. (2016). Konsep Diri, Adversity Quotient dan Penyesuaian Diri pada Remaja. *Persona, Jurnal Psikologi Indonesia*, 5(2), 137-144.
- Kartika, D.S. (2017). *Seni Rupa Modern*. Edisi Revisi. Bandung; Rekayasa Sains.
- Santoyo, S.E. (2010). *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*. Edisi kedua. Yogyakarta; Jalasutra.
- Wikipedia. (2020. 30 Juni). *Dede Eri Supria*. [Online]. Diakses dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Dede\\_Eri\\_Supria](https://id.wikipedia.org/wiki/Dede_Eri_Supria)

- Bandung Sketchwalk Community. (2020. Februari). *WORKSHOP 10: GESTURE AND MOVEMENT SKETCHING IN CHARCOAL*. [Online]. Diakses dari <http://www.bandungsketchwalk.org/workshop-10-rendra>
- Greelane. (2017. 1 Desember). *Seni Feminis dan Gambar yang Ditemukan Barbara Kruger*. [Online]. Diakses dari <https://www.greelane.com/id/sastra/sejarah--budaya/barbara-kruger-bio-3529938/>

(gambar)

- Portal Balangan Coal. (t.t). *PERBEDAAN REVOLUSI INDUSTRI 1.0 - 4.0*. Diakses dari <http://mybalangan.com/news/detail/20/perbedaan-revolusi-industri-10---40.html>
- Javadesindo. (t.t). *KISAH DIBALIK LUKISAN S. SUDJOJONO BERJUDUL KAWAN - KAWAN REVOLUSI*. Diakses dari <https://dunialukisan-javadesindo.blogspot.com/2018/04/kisah-dibalik-lukisan-s-sudjojono.html>
- Argus, F.S. (2019). *Seni Rupa Kontemporer Indonesia dan Pemahaman Publiknya*. Diakses dari <https://artspace.id/2019/03/01/seni-rupa-kontemporer-indonesia-dan-pemahaman-publiknya/>
- rsipIVAA. (t.t). *Pelaku Seni: Dede Eri Supria*. Diakses dari <http://archive.ivaa-online.org/pelakuseni/dede-eri-supria>
- Prof. Dharsono. (2020). *KAJIAN SENI RUPA DAN FILM*. Diakses dari <http://handriyo-tvf.dosen.isi-ska.ac.id/files/2020/04/1.-KAJIAN-SENI-II.pdf>
- Hadi, A. (2015). *8 Unsur-unsur Seni Rupa*. Diakses dari <http://www.softilmu.com/2015/11/8-macam-unsur-unsur-seni-rupa-adalah.html>
- Saputra, A. (2011). *Sifat-sifat Bangun*. Diakses dari <http://adhityass.blogspot.com/2011/05/sifat-sifat-bangun.html>
- Markijar. (t.t). *Pengertian, Sejarah, Cabang dan Jenis Seni Rupa, Lengkap Contoh dan Penjelasan*. Diakses dari

<http://www.markijar.com/2018/04/pengertian-sejarah-cabang-dan-jenis.html>

- Zahara, R. (2013). *Roda Warna*. Diakses dari <https://ridiahxics.wordpress.com/2013/08/27/3/>
- Infobaru. (t.t). *100 Gambar Alam Benda yang berwarna Paling Bagus*. Diakses dari <https://www.infobaru.id/2015/02/100-gambar-alam-benda-yang-berwarna.html>
- Dadans. (2008). *Lukisan Alam*. Diakses dari <https://pixabay.com/id/illustrations/lanskap-ilustrasi-lukisan-alam-4432753/>
- Ihai. (2018). *Gambar Rambu-Rambu Lalu Lintas Lengkap dengan Artinya*. Diakses dari <https://www.ihaisp.com/2018/04/gambar-rambu-rambu-lalu-lintas-lengkap.html>
- Zackya Ya. (2015). *7 Prinsip desain Arsitektur: Irama*. Diakses dari <http://jporo.blogspot.com/2015/03/7-prinsip-desain-arsitektur-irama.html>
- Blogernas. (t.t). *Pengertian Gradasi Warna dan Contohnya*. Diakses dari <https://www.blogernas.com/2016/07/pengertian-gradasi-warna-dan-contohnya.html>
- Thabrani, G. (2018. 21 Januari). *Prinsip-prinsip Seni Rupa dan Desain Menurut para Ahli*. [Online]. Diakses dari <https://serupa.id/prinsip-prinsip-seni-rupa-dan-desain/>
- Lestari, E. A. (2019). *Albizzia House, Membuat Albasiah Naik Kelas*. [Online]. Diakses dari <https://www.pikiran-rakyat.com/gaya-hidup/pr-01307716/albizzia-house-membuat-albasiah-naik-kelas>
- Fitinline. (2015, 29 Mei). *Kain Kanvas Marsoto*. [Online]. Diakses dari <https://fitinline.com/article/read/kain-kanvas-marsoto/>
- Wikipedia. (2020, 5 Juli). *Cat Akrilik*. [Online]. Diakses dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Cat\\_akrilik](https://id.wikipedia.org/wiki/Cat_akrilik)
- Wikipedia. (2020, 17 November). *Palet (Seni Lukis)*. [Online]. Diakses dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Palet\\_\(seni\\_lukis\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Palet_(seni_lukis))
- Ewafabri. (2019, Mei). *Jenis-jenis Varnish Lukisan*. [Online]. Diakses dari <https://www.ewafabriart.com/2019/05/artlog-jenis-varnish-lukisan.html>

- Mulyadi E. (2020, 16 Juni). *Perbedaan Kolase, Montase dan Mosaik*. [Online]. Diakses dari <https://www.ruparupa.com/blog/montase/>
- Wikipedia. (2020, 6 November). *Proyektor LCD*. [Online]. Diakses dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Proyektor\\_LCD](https://id.wikipedia.org/wiki/Proyektor_LCD)