

**PENCIPTAAN *DOODLE ART* DALAM  
KARYA KRIYA KAYU TIGA DIMENSIONAL**



**JURNAL KARYA SENI**

**Rifki Syaiful Anwar**

**NIM 1011516022**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2017**

Naskah Jurnal ini telah diterima oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Pada tanggal...18 Januari...2017

Pembimbing I/Anggota



Dr. Ir. Yulriawan, M.Hum.  
NIP. 19620729 199002 1 001

Pembimbing II/Anggota

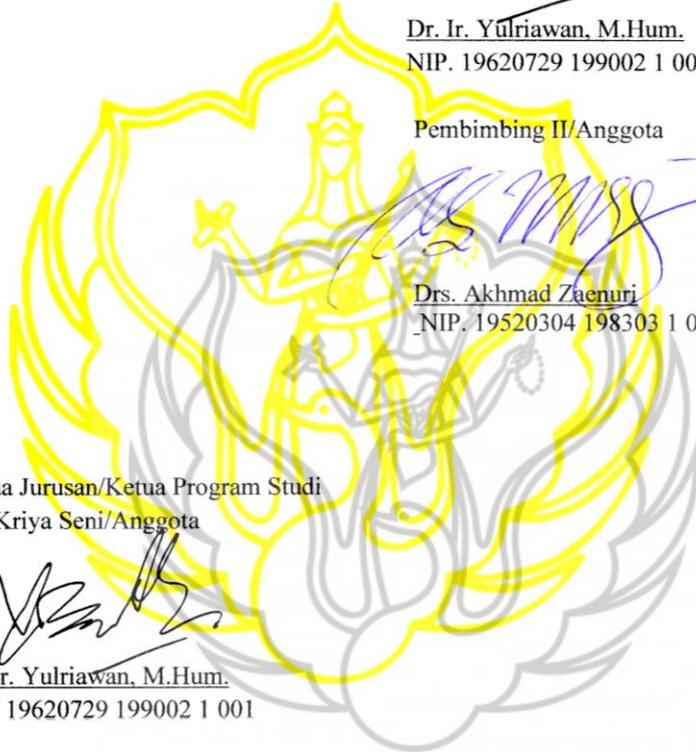


Drs. Akhmad Zaenuri  
NIP. 19520304 198303 1 002

Ketua Jurusan/Ketua Program Studi  
S-1 Kriya Seni/Anggota



Dr. Ir. Yulriawan, M.Hum.  
NIP. 19620729 199002 1 001



## PENCIPTAAN *DOODLE ART* DALAM KARYA KRIYA KAYU TIGA DIMENSIONAL

Oleh : Rifki Syaiful Anwar

### INTISARI

*Doodle* atau *dawdle* mempunyai makna coretan. Pada awalnya doodle ini banyak dilakukan oleh para pelajar ketika di kelas untuk mengisi waktu luang dan menghilangkan rasa bosan. Dalam karya tugas akhir ini, gambar doodle yang sudah direspon menggunakan beberapa motif dan garis diaplikasikan dalam karya kayu yang telah dipotong tipis. Seperti halnya karya keramik, karya yang diciptakan ini sengaja dibuat kecil dan rentan patah agar dalam pemeliharannya tidak sembarangan dan harus hati-hati.

Proses penciptaan karya ini diawali dengan merespon coretan menjadi sebuah gambar *doodle art* dengan menambahkan beberapa motif dan garis. Kemudian divisualisasikan dalam bentuk karya kayu tiga dimensi dan dua dimensi dengan menggabungkan beberapa macam kayu yang memiliki warna alami seperti kayu Nangka (kuning), kayu Sonokeling (hitam) dan kayu Jatilondo atau Jati Belanda (putih / *cream*) dengan metode '*practice based research*' dan teknik inlay dan teknik laser.

Karya yang dihasilkan dalam tugas akhir ini terdiri dari lima macam bentuk karya kayu yang terdiri dari empat bentuk figur hewan, kuda lumping, bola dan simbol cinta sebagai visualisasi kegemaran dalam menggambar. Dengan banyak mengambil figur binatang ini dalam hal ini dimaksudkan agar mudah membentuk karya *Doodle Art* dalam bentuk tiga dimensional. Penciptaan karya dalam tugas akhir ini sebagai respon dari coretan beberapa teman yang terdapat pada buku sketsa. Karya ini juga sebagai bahan acuan untuk generasi selanjutnya dalam berkarya khususnya kriya.

Kata kunci : *Doodle Art*, Kriya Kayu, Tiga Dimensi, Karya Seni.

## ABSTRACT

Doodle or Dawdle which mean doodle itself or meaningless drawing. Most of students who was bored in the class doing this doodle to fill their free time and distinguish their bored at the first place. In this final project artwork, doodle drawing that was responds used some ornament and lines applied in wood craft which has cutted so thin. Like as a ceramic artwork, this artwok also created deliberately small and extra fragile so that we must careful to maintenance and manage it.

The procees of this artworks began with responds a doodle drawing became a doodle art, which used some ornaments and lines. Then visualized into a three dimensional and two dimensional woodcraft artwork that combined some kind of wood that has a natural colour such as Nangka (Yellow wood), Sonokeling (Black wood) and Pinewood (cream or white) with Practice Based Method and use Inlay and Laser technique.

There are 5 kinds of works created in this final project wood artworks, they consist 4 form of animal figure, Kuda Lumping, a ball and Love symbol as a visual of love in drawing. This form of animal figure which mean to easy form of doodle art become 3D wood craft artwork. The creation in this final project as a responds from many friend's doodle drawing on my sketchbook. This creation of artwork also as a reference for the next generation especially in craft department.

Keywords : Doodle Art, Wood Craft, 3D, Artwork.

### A. Pendahuluan

#### 1. Latar Belakang Penciptaan

Berawal dari sebuah coretan yang ada pada buku sekolah yang telah dicoret-coret oleh keponakan penulis, timbullah ide dengan tema *Doodle Art* ini. Dengan mengadaptasi dan merespon coretan-coretan abstrak menjadi sebuah bentuk gambar baru yang penuh dengan dekorasi, baik dari berbagai motif yang telah penulis pelajari, bentuk bangun ruang dan bangun datar, dan menggabungkan berbagai macam garis.

Gambar *doodle art* yang sudah penulis ciptakan kemudian dibuat dalam karya kayu berbentuk tiga dimensi menggunakan kayu yang mempunyai warna alami dan menggabungkannya dan menyesuaikan dengan bentuk sketsa dengan perbandingan 1 : 1. Karya kayu dalam pembuatan karya tugas akhir ini memang sengaja penulis ciptakan kecil, rumit, rentan patah atau pecah (seperti halnya dalam karya keramik) dan menggunakan kayu tipis, dikarenakan penulis melihat karya-karya kayu alumni bahkan seniman tergeletak dan terbengkalai begitu saja, berdebu dan seakan-akan tidak terurus dengan benar. Memang tidak semua seperti itu. Akan tetapi, hasil dari pengamatan dan sepengetahuan penulis lebih besarnya demikian adanya. Untuk itulah, penulis membuat suatu karya yang kecil, rumit dan mudah patah ini agar dalam pemeliharaan dan perawatannya memang betul-betul dijaga dengan baik dan hati-hati.

## 2. Rumusan

Bagaimana proses penciptaan dan bentuk karya kayu dengan tema Doodle Art menggunakan teknik inlay?

## 3. Tujuan dan Manfaat

- a. Sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana S1 Kriya Seni.
- b. Melatih dan mempertajam imajinasi dan kreativitas dalam berkarya.
- c. Memberikan wacana kreatif kepada akademisi seni mengenai seni kriya dengan menggunakan teknik Inlay.

## 4. Teori dan Metode Pendekatan

### a. Metode Pendekatan

#### 1) Pendekatan Empiris

Pendekatan empiris merupakan pendekatan yang berdasar pada pengalaman pribadi yang sering dialami sehari-hari. Dengan meminta bantuan teman mencorat-coret buku sketsa atau bahkan coretan-coretan yang penulis lakukan sendiri, yang kemudian direspon menjadi suatu gambar baru yang lebih dekoratif.

#### 2) Pendekatan Estetik

Menurut Djelantik (2004 : 37), metode pendekatan estetis yaitu metode yang mengacu pada nilai-nilai estetis yang terkandung dalam seni rupa seperti garis, warna, tekstur, irama, ritme dan bentuk sebagai pendukung dalam pembuatan karya. Pendekatan estetis bertujuan agar karya yang akan dibuat memperoleh keindahan dan mempunyai satu ciri khas. Dalam pembuatan karya ini terdapat tiga unsur estetis yang mendasar, yaitu : keutuhan atau kebersatuan (unity), penonjolan atau penekanan (dominance) dan keseimbangan (balance).

Bentuk dan perwujudan dari karya yang diciptakan pada tugas akhir ini, menggabungkan dan mengkombinasikan beberapa warna kayu alami dengan menyesuaikan gradasi warna pada sketsa yang telah dibuat. Sehingga karya yang diciptakan benar-benar sesuai dengan sketsa, baik warna, irama, bentuk, garis, tekstur dan lain sebagainya menjadi suatu kesatuan yang utuh yang mempunyai keindahan tersendiri.

### b. Metode Penciptaan

Metode penciptaan yang penulis pakai dalam penciptaan karya tugas akhir ini, ialah metode *Practice Based Research*. Menurut Gray yang dikemukakan oleh Ramlan Abdullah (INTI Vol.18.1 : 88) antara lain: membuat desain karya, observasi dan menggambar pada buku sketsa, pengamatan visual sehari-hari sebagai refleksi diri, memotret, membuat model atau bereksperimen dengan material, pemetaan

konsep, membuat *storyboard*, simulasi modeling, pengaplikasian media yang digunakan dan pengarsipan sebagai bahan pembelajaran.

Dari beberapa spesifikasi tersebut digabungkan dengan metode pengetahuan sosial yang diadaptasi pengalaman penulis seperti studi kasus, observasi seniman, pembangunan dan pengembangan karakter, wawancara atau saling berbagi ilmu, menganalisa multidimensi dan mengevaluasi berbagai teknik yang didapat oleh penulis.

## B. Hasil dan Pembahasan

### 1. Doodle

Kata '*doodle*' atau '*dawdle*' berasal dari bahasa Inggris yang berarti coretan dan telah ditemukan sejak awal abad ke 17 yang bermakna bermalas-malasan atau buang waktu. Kemudian pada awal abad 18 atau pada tahun 1930, mencoret- coret bermakna mengecoh atau membunuh waktu senggang.

Sebagaimana penelitian yang telah dilakukan oleh Prof. Jackie Andrade dalam jurnal Psikologi ilmiahnya bahwa mencoret bisa mempengaruhi dan mengobati memori otak seseorang karena mengeluarkan beberapa energi positif untuk mencoret atau menggambar dan menghindari seseorang dari melamun, bengong dan menghayal yang tidak semestinya (*negative thinking*).

### 2. Data Acuan

Data acuan dapat diperoleh dari observasi langsung maupun tak langsung. Adapun data acuan yang didapat sebagai berikut :



Doodle Art oleh PeterDraws (kiri) dan Alex Konahin (kanan)



Karya salah satu alumni Kriya Seni angkatan 2000

### 3. Perancangan

Perancangan merupakan tahap awal dalam penciptaan karya yang akan dibuat. Mengacu pada data-data yang diperoleh dengan membuat beberapa sketsa alternatif. Hasil rancangan tersebut sebagai berikut :



Beberapa sketsa karya

### 4. Perwujudan

- a. Bahan  
Penciptaan karya tugas akhir ini memilih kayu yang mempunyai warna alami seperti kayu Nangka (kuning), kayu Sonokeling (hitam) dan kayu Jatilondo atau Jati Belanda (putih/krem). Kayu tersebut dipilih untuk menyesuaikan gradasi warna pada rancangan karya yang telah dibuat.
- b. Teknik  
Proses pengerjaan karya kayu dalam tugas akhir ini ada dua macam, yaitu teknik inlay untuk karya tiga dimensi dan teknik laser untuk karya dua dimensi. Hal yang menarik adalah belum ada yang menggunakan teknik ini selama penulis belajar di kampus ISI jurusan seni kriya khususnya kayu, menurut sepengetahuan penulis.

c. Hasil



Karya 1

karya 2



Karya 3

**Deskripsi karya 1 (*Deep Breath*):**

*Deep Breath* mempunyai makna menarik nafas dalam ketika ada sesuatu hal atau masalah yang dihadapi terlalu berat dan diharuskan untuk berhenti sejenak untuk memikirkan secara tepat dalam mengambil langkah atau solusi untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi tersebut agar tidak menambah atau menimbulkan masalah yang lainnya.

**Deskripsi karya 2 (*Learn to Fly*):**

Sebagaimana yang kita ketahui bahwa seekor ayam tidak bisa terbang bebas seperti burung, yang terbang melenggang bebas di udara. Begitu pula manusia yang berusaha dengan gigih mewujudkan apa yang ia cita-citakan dalam kehidupannya. Ketika berhadapan dengan sesuatu hal yang mustahil, manusia dengan pikirannya akan mencari sebuah solusi dan jalan keluar dalam menghadapi halangan dan rintangannya.

**Deskripsi karya 3 (*Menunduk*) :**

Sebuah pepatah mengenai ilmu padi yang mengatakan bahwa 'makin berisi, makin menunduk', yang mempunyai arti bahwa ketika seseorang yang memiliki ilmu yang cukup tinggi dan banyak pengalaman di dalam kehidupan, maka ia akan bersikap rendah hati terhadap sesama manusia, bersikap rendah

diri terhadap Yang Maha Kuasa dan menyayangi setiap makhluk ciptaan-Nya. Meskipun ada sebagian kecil orang yang bersikap angkuh dan sombong karena keilmuan yang dimilikinya.

### C. Kesimpulan

Menciptakan sebuah karya *Doodle Art* ini membutuhkan kesabaran, keuletan serta ketelatenan. Berawal dari sebuah garis atau coretan yang penulis respon menjadi sebuah gambar baru yang penuh dengan motif- motif dekoratif seperti bentuk bunga, bentuk bangun, dan berbagai garis. Proses awal menciptakan gambar ini membutuhkan waktu sekitar empat sampai lima jam bahkan lebih tergantung dari kerumitan dan juga ukuran gambar tersebut.

Dari sebuah gambar yang telah penulis respon tersebut kemudian dirubah kedalam bentuk karya kayu tiga dimensional. Proses ini sedikit lebih rumit karena penulis tidak menggunakan model atau alat peraga pembantu untuk menyusun bentuk tiga dimensinya. Hanya dengan menggunakan kayu yang sudah di gergaji tipis antara tiga sampai lima millimeter saja dengan menggunakan teknik inlai, teknik susun seperti *puzzle* (kerja bangku) dan teknik raut. Kebiasaan penulis dalam berkarya kayu sejak awal masuk kuliah seni ini ialah membuat aksesoris. Oleh karena itu, penulis membuat karya ini dengan perbandingan 1 : 1 sesuai ukuran gambarnya.

Tidak hanya disitu saja, bentuk karya yang diwujudkan penulis sesuaikan dengan warna kayu alami yang berbeda agar tidak terlihat monoton dan terlihat baik dan bagus. Penulis menggunakan kayuangka yang kuning dikombinasikan dengan kayu sonokeling yang hitam dan kayu jatilondo yang putih atau putih kekuningan. Adapun bentuk karya yang diwujudkan dalam penciptaan karya tiga dimensional ini ialah bentuk gambar yang menyerupai hewan meski kebanyakan gambar *doodle* yang penulis gambar mempunyai sifat yang tidak berwujud (abstrak) supaya mempermudah dalam proses perwujudannya. Sedangkan karya yang berbentuk panel, tidak terikat oleh bentuk hewan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Rahman. Jeffry azha bin Saidin, (2010). “*Theory based research in art and design*” dalam jurnal perintis pendidikan, Vol. 18. UiTM. Malaysia.
- Ching, Francis D.K, (2002), *Menggambar, Suatu Proses Kreatif*, Penerbit Erlangga, Yogyakarta.
- Gustami, Sp. (2008), *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*, Ariando, Yogyakarta.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi, (2005), *Dasar- dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)*, Arti Bumi Intaran, Yogyakarta.
- Sidik, Fajar dan Aming Prayitno, (1981), *Desain Elementer*, Diktat STSRD ASRI Yogyakarta.
- Sp, Soedarso, (1990), *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana.
- Sutrisno, Mudji dan Christ Verhaak, (1993), *Estetika, Filsafat keindahan*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta.

## WEBTOGRAFI

[https://www.google.co.id/images/AlexKonahin.](https://www.google.co.id/images/AlexKonahin)  
[https://google.com/images/PeterDraws.](https://google.com/images/PeterDraws)  
[http://www.google.co.id/images/tipsmengajarkanmenulispadaanak.](http://www.google.co.id/images/tipsmengajarkanmenulispadaanak)  
[www.shutterstock.com.](http://www.shutterstock.com)