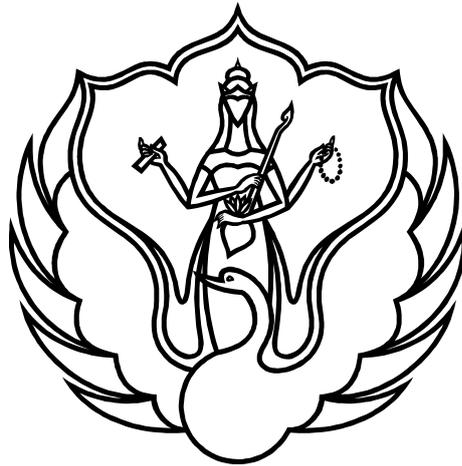


***DOODLE ART* IMAJINASI MAINAN  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS**



**JURNAL PENCIPTAAN KARYA SENI**

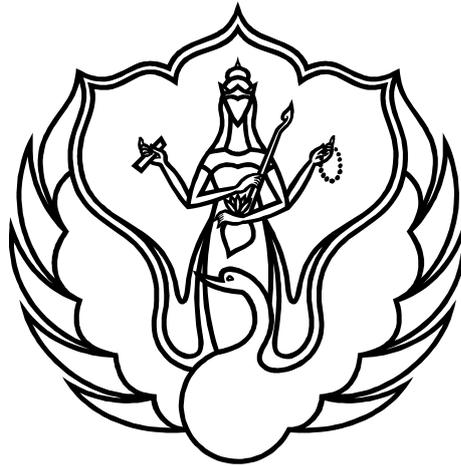
Oleh:

**Fransiscus Angga Febrianto**

**NIM 1312368021**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2019**

***DOODLE ART* IMAJINASI MAINAN  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS**



**JURNAL PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh:

**Fransiscus Angga Febrianto**

**NIM 1312368021**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2019**

Tugas Akhir Penciptaan Seni berjudul:

**DOODLE ART IMAJINASI MAINAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS** diajukan oleh Fransiscus Angga Febrianto, NIM 13123680211, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa INstitut SENi Indonesia Yogyakarta telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 November 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Ketua Jurusan Seni  
Program Studi/ Ketua/ Anggota

Handwritten signature of Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn.

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn  
NIP. 19761007 200604 1 001

*DOODLE ART* IMAJINASI MAINAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI  
LUKIS

*DOODLE ART TOY IMAGINATION AS THE IDEA OF PAINTING CREATION*

Fransiscus Angga Febrianto

1312368021

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

anggafebrianto92@gmail.com

## ABSTRAK

Ide atau gagasan yang diangkat menjadi sebuah karya seni dalam Tugas Akhir ini merupakan hasil dari berimajinasi, serta adanya pengalaman dalam perjalanan hidup penulis. Inspirasi yang didapatkan datang dari lingkungan pertemanan pada masa kecil. Ide serta inspirasi ini dibawakan melalui proses berkesenian sehingga menjadikan karya-karya seni lukis yang bisa dinikmati oleh khalayak ramai.

Dalam laporan Tugas Akhir ini, yang dibahas adalah “*Doodle Art* Imajinasi Mainan Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis”. Sesuai dengan judul yang diambil, karya-karya yang dihadirkan maupun ditampilkan merupakan peristiwa dari penulis, menggunakan gaya dekoratif *doodle art*, serta dipadukan dengan menggunakan warna-warna pop yang cerah.

Tugas Akhir ini berjudul “*Doodle Art* Imajinasi Mainan Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis” mempunyai tujuan untuk memvisualisasikan imajinasi bentuk mainan *plastisin* ke dalam karya lukisan sebagai alternatif penciptaan karya seni lukis yang kreatif, dengan menggunakan warna-warna yang cerah, dan serta menampilkan situasi pertemanan pada masa dahulu. Dan juga dapat memberi ruang apresiasi bagi penikmat karya seni lukis terhadap imajinasi bentuk mainan sebagai ide yang menarik untuk ditampilkan ke dalam lukisan.

**Kata kunci:** Imajinasi, Mainan, Dekoratif *Doodle Art*

## **ABSTRACT**

*The ideas or ideas raised as a work of art in this Final Project are the result of imagination, as well as the experience in the writer's life journey. The inspiration that comes from friendship in childhood. These ideas and inspiration were delivered through the art process so as to make works of art that can be enjoyed by the general public.*

*In this Final Project report, what is discussed is "Doodle Art Toy Imagination as the Idea of the Creation of Painting". in accordance with the title taken, the works presented and displayed are events of the author, using a decorative style of doodle art, and combined using bright pop colors.*

*This Final Project, entitled "Toy Imagination Doodle Art as the Idea of Painting Creation", has the aim to visualize the imagination of plasticine toy shapes into painting as an alternative to creating creative painting works, using bright colors, and displaying friendship situations in the past and can also provide a space for appreciation for connoisseurs of paintings for the simplification of the form of toys as an interesting idea to be displayed in paintings.*

**Keywords:** *Imagination, Toys, Decorative Doodle Art*

## A. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Karya seni tercipta melalui proses kreativitas yang dipengaruhi pengalaman, pengamatan, serta pengetahuan yang didapatkan ketika senimannya menghadapi berbagai persoalan, disamping itu lukisan juga merupakan salah satu bentuk seni yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan beragam ide melalui elemen-elemen visual yang disusun sedemikian rupa hingga tercipta komposisi yang menarik dan artistik. Pengalaman dan pengamatan terhadap suatu objek yang menarik atau berkesan akan menimbulkan berbagai inspirasi visual di dalam kepala yang menarik untuk diekspresikan melalui karya seni lukis.

Salah satu yang memberikan inspirasi dan ide dalam berkarya penulis adalah pengalaman bermain ketika masa kecil. Berasal dari kota Jakarta dengan lingkungan yang penuh dengan hiruk-pikuk keramaian dan kesibukan, di kompleks perumahan tinggal berdekatan membuat anak-anak sebaya seringkali berkumpul dan bermain bersama. Permainan yang biasa dilakukan saat istirahat maupun setelah pulang sekolah di antaranya adalah bermain bola, karet gelang, gasing, kelereng, robot, dan kartu bergambar. Dalam bermain, pada masa kecil penulis terasah, apalagi oleh orangtua difasilitasi aktivitas kreatif dengan benda-benda permainan. Mainan bola warna-warni, boneka, kartu bergambar karakter kartun, dan mainan bongkar pasang Lego, adalah bentuk alat permainan yang mampu mengasah kreativitas dalam membentuk dengan acuan benda-benda di sekitar. Boneka karakter kartun yang biasanya dimainkan memiliki bentuk lucu dan kebanyakan berbentuk hewan. Biasanya kami menghabiskan waktu berjam-jam dalam menikmati aktivitas tersebut.

Permainan ketika masa kecil dulu masih sangat sederhana dan belum banyak dipengaruhi oleh teknologi atau *gadget* seperti masa sekarang. Permainan pada saat itu sangat mengasah kreativitas dan melatih anak-anak untuk lebih terampil, salah satunya yaitu permainan favorit yang dibentuk dari bahan lilin malam atau disebut juga dengan *plastisin*. Mainan dari bahan *plastisin* sangat menarik karena warna-warnanya yang

cerah dan dapat dibentuk sesuka hati menjadi objek atau benda-benda tertentu. Warna merah, kuning, biru, hijau, dan jingga, yang mencolok pada *plastisin* memunculkan berbagai imajinasi. Saat *plastisin* tersebut dibentuk menjadi objek hewan, buah-buahan, dan berbagai peralatan makan sederhana, menjadi motivasi dan menimbulkan ide baru dalam berkreasi dengan *plastisin* selanjutnya. Tidak jarang dalam membentuk benda-benda tersebut diciptakan pula bentuk-bentuk abstrak yang tidak terkait dengan benda-benda apapun. Sifat anak-anak yang dipenuhi kegembiraan membuat bentuk-bentuk imajinatif hingga abstrak menjadi mengasyikkan dan dapat dimainkan.

Masa kecil yang diisi dengan aktivitas bermain memberikan kesan yang tidak terlupakan bukan hanya karena mainannya yang beragam, melainkan karena pengalaman bersosialisasi antar sesama teman. Saat bermain, banyak sekali pengalaman yang dirasakan dari peristiwa yang terjadi. Peristiwa yang wajar terjadi dalam dunia bermain anak-anak, misalnya; bertengkar dengan teman, ada teman yang menyombongkan mainan barunya, ada teman yang selalu ingin menang, ada teman yang mudah menangis saat kalah, serta mengalami perasaan takut ketika bermain bersama anak-anak yang lebih tua.

Pengalaman berimajinasi menggunakan mainan-mainan masa kecil yang masih teringat hingga kini menimbulkan keinginan untuk kembali berkreasi dengan bentuk-bentuk imajinatif yang divisualkan melalui karya seni lukis. Meskipun media yang digunakan berbeda, namun sensasi yang dihasilkan saat menciptakan bentuk-bentuk imajinatif tersebut tetap sama. Mainan dengan beragam bentuk yang dimiliki kini menjadi koleksi yang dibanggakan. Dahulu *plastisin*, *lego* dan mainan bongkar pasang lainnya yang telah dibentuk biasanya disimpan untuk dipamerkan kepada teman-teman.

Masa dewasa saat berkecimpung di dunia akademis seni lukis dan banyak menghadiri pameran di berbagai galeri, berpengaruh terhadap kayanya referensi kreatif dalam melukis. Melihat karya-karya *doodle art* mengingatkan penulis pada masa kecil, dimana objek-objek dalam *doodle*

*art* tersebut dibayangkan sebagai mainan-mainan masa kecil yang dikoleksi.

Karya-karya *doodle art* menampilkan bentuk-bentuk yang menyenangkan, dibuat atas dasar spontanitas yang imajinatif, karya karyanya tampil dengan warna yang cerah, bentuknya pun tidak memiliki patokan-patokan khusus seperti proporsi dan komposisi tertentu, namun lebih pada citra-citra spontanitas yang menyenangkan. Kesesuaian dengan latar belakang penulis yang ingin menikmati kembali masa kanak-kanak yang menyenangkan, dengan permainan mainan-mainan imajinatif, maka penulis memilih *doodle art* menjadi ide dalam tugas akhir.

Tugas Akhir ini menjadi representasi memori penulis sekaligus bentuk proses kreatif dalam penciptaan karya lukisan, dapat dinikmati sebagai sajian yang menarik dalam visualisasinya.

## **2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dalam Tugas Akhir ini dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana imajinasi mainan *doodle art* diciptakan dalam seni lukis.
- b. Bagaimana memvisualisasikan *doodle art* imajinasi mainan ke dalam lukisan agar tercapai aspek artistik maupun imajinatifnya.

## **3. Tujuan dan Manfaat**

Tujuan:

- a. Merefleksikan *doodle art* imajinasi mainan ke dalam karya lukisan sebagai alternatif penciptaan karya seni lukis yang kreatif.
- b. Memvisualisasi *doodle art* imajinasi mainan ke dalam lukisan.

Manfaat:

- a. Mengekspresikan gagasan *doodle art* imajinasi mainan ke dalam karya lukisan secara lebih bebas dan imajinatif.

- b. Memberikan ruang apresiasi bagi penikmat karya seni lukis terhadap *doodle art* imajinasi mainan sebagai ide yang menarik untuk ditampilkan ke dalam lukisan.

## **B. KONSEP PENCIPTAAN**

Karya diciptakan oleh seniman berkaitan dengan berbagai pengalaman, pengalaman tertentu yang berkesan memiliki tempat istimewa bagi seniman dan menjadi bagian dari memori-memori indah dan menyenangkan yang tidak terlupakan. Dari kenangan akan pengalaman tersebutlah ada keinginan untuk merasakan kembali momen tersebut dalam kreativitas baru salah satunya melalui media seni lukis.

Ungkapan perasaan seniman bisa diperoleh dari pengalaman masa kecil, yaitu saat bermain yang menimbulkan kesenangan dan berimajinasi melalui bentuk-bentuk mainan.

Seni merupakan usaha manusia untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk yang menyenangkan dalam arti bentuk yang dapat membingkai perasaan keindahan yang dapat terpuaskan apabila dapat menangkap secara harmonis atau satu kesatuan dari bentuk yang disajikan atau ditampilkan.<sup>1</sup>

Dalam kutipan di atas, Herbert Read menjelaskan bahwa seni pada dasarnya adalah untuk menyenangkan senimannya melalui bentuk-bentuk yang diciptakan. Bentuk-bentuk menyenangkan tersebut merupakan bentuk-bentuk yang mampu memberikan rasa harmonis melalui warna, garis, dan komposisinya yang divisualisasikan dalam bentuk-bentuk baru maupun bentuk-bentuk yang sudah ada namun dideformasi untuk mencapai penyederhanaan.

---

<sup>1</sup> Darsono Soni Kartika, *Seni Rupa Modern* (Bandung: Rekayasa Sains, 2004), p. 2

Dasar penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah bermain karena manusia adalah makhluk bermain (*homo ludens*). Integritas, keutuhan, dan pengenalan diri seorang manusia akan menjadi lebih transparan ketika ia sedang bermain.<sup>2</sup> Permainan biasanya digunakan sebagai metode atau sarana untuk mengembangkan keakraban dan kekompakan antar sesama manusia. Namun bermain juga dapat dilakukan secara personal kana pada dasarnya kebutuhan bermain memang tidak dapat dilepaskan dalam kehidupan manusia.

Bermain adalah gejala alam yang mendahului dan bahkan terus menjiwai kebudayaan. Bermain itu mendahului kebudayaan karena gejala itu ditemukan juga dalam perilaku binatang; burung bernyanyi dan menari, anak singa asyik bergulingan di sinar mentari pagi.....Huizinga berpendapat bahwa bermain (*playing*) itu tidak kalah pentingnya dari dua kegiatan manusia lainnya, yakni berpikir & bekerja....Jadi tiga atribut utama manusia adalah: berpikir (*thinking/homo Sapiens*), bekerja (*working/making/homo faber*), dan bermain (*playing/homo ludens*).<sup>3</sup>

Dalam kutipan tersebut diperoleh kesimpulan bahwa bermain bukan hanya kegiatan yang digunakan untuk mengisi waktu luang. Bermain merupakan atribut manusia seperti halnya berpikir dan bekerja yang terdapat di seluruh jenjang kehidupan mulai dari anak-anak hingga orang tua.

Bagi anak-anak, bermain memiliki dampak yang secara spesifik yaitu mampu merangsang pertumbuhan fisik dan mentalnya.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Dony Kleden, *Homo Ludens: Manusia Bermain (Tentang Integritas Manusia)*, diakses dari <https://kupang.tribunnews.com/2015/08/20/homo-ludens-manusia-bermain-tentang-integritas-manusia> pada tanggal 15 oktober 2019 pukul 15.27 WIB

<sup>3</sup> Agus Rahmat, *Humor dan Homo Ludens* dalam Extension Course Filsafat dan Budaya: I Think, Therefore I Laugh, Jurnal Filsafat Humor Fakultas Filsafat Universitas Katolik Parahyangan, No.2 (2014), p.1

<sup>4</sup> Arumi Savitri Fatimaningrum, *Pengembangan Panduan Permainan Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini* dalam Jurnal Pendidikan Anak, Vol.5, Ed.1 (Juni 2016), p. 686

Dampak yang ditimbulkan dari permainan anak-anak berbeda-beda tergantung pada jenis permainan yang dimainkan. Mainan kreatif merupakan mainan yang dapat merangsang kreativitas bagi anak-anak dan orang dewasa yang memainkannya.

Mainan, sebagaimana disebutkan dalam makna judul di atas memiliki arti yaitu alat yang digunakan untuk bermain. Mainan sudah digunakan oleh manusia sejak zaman primitif untuk menghibur diri sendiri maupun kelompoknya. Berbagai kebudayaan memiliki cara bermain yang berbeda-beda sehingga alat yang digunakan dan diciptakan untuk membantu aktivitas bermain pun beragam. Mainan tertua yang pernah ditemukan oleh manusia berusia 4500 tahun sebelum Masehi yaitu berupa boneka, terbuat dari *soapstone* atau bebatuan lembut berbahan dasar talk, yang membentuk wajah seseorang di lahan pemakaman Itkol II, Republik Khakassia, Siberia bagian selatan.<sup>5</sup> Mainan-mainan yang lebih tua usianya kemungkinan masih terkubur dalam tanah ataupun sudah hancur dan lapuk oleh usia dan tersebar di berbagai wilayah di dunia. Mainan-mainan tersebut dapat melacak penyebaran kebudayaan antar suatu wilayah di masa lalu.

Berbagai jenis mainan telah diciptakan di sepanjang sejarah peradaban manusia. Mainan tersebut diciptakan tidak hanya untuk anak-anak, namun juga untuk orang dewasa. Beberapa mainan diciptakan khusus untuk digunakan oleh anak-anak, namun banyak juga mainan yang bisa dimainkan oleh orang dewasa, yaitu; bola, ular-tangga, kartu, monopoli, dan lain sebagainya. Hal tersebut menunjukkan betapa luasnya jangkauan penggunaan dari mainan sehingga kata ‘bermain’ tidak hanya menunjuk pada anak-anak, tapi juga orang dewasa.

Setiap bentuk mainan yang dibuat untuk anak-anak diciptakan dengan mengacu pada standar-standar yang dapat menimbulkan minat bermain. Standar tersebut berupa pertimbangan akan bentuk-bentuk yang lucu, kreatif, dan edukatif. Mainan masa kanak-kanak tersebut di antaranya

---

<sup>5</sup> Tim Liputan 6, *Mainan Berusia 4500 Tahun Ditemukan, Tertua di Dunia?*, diakses dari <https://m.liputan6.com/global/read/3210204/mainan-berusia-4500-tahun-ditemukan-tertua-di-dunia> pada tanggal 6 Oktober 2019 pukul 10.25 WIB

adalah mainan *plastisin*, mainan kartu bergambar, *figure* boneka kartun, dan mainan bongkar pasang Lego. Mainan tersebut merupakan salah satu mainan yang dapat mendorong seseorang untuk berkreaitivitas dalam menciptakan bentuk. Melalui mainan-mainan itu, anak-anak berimajinasi dengan bentuk-bentuk yang beragam. Bentuk-bentuk yang diciptakan dari mainan inilah yang kemudian disederhanakan ke dalam lukisan.

Dalam karya lukisan Tugas Akhir penulis merefleksikan berbagai pengalaman bermain dengan mainan melalui penyederhanaan bentuk dan *doodle art* ke dalam lukisan. Visualisasi dari penyederhanaan mainan diwujudkan dalam karakter-karakter atau tokoh-tokoh yang memiliki aktivitas seperti bermain bersama, berkumpul dan berbincang-bincang satu sama lain, dengan bentuk-bentuk karakter yang tidak mengacu pada pakem ataupun proporsi tertentu sebagaimana pada karya-karya *doodle*.

*Doodle art* sendiri merupakan salah satu gaya dalam gambar ataupun lukisan yang memiliki akar sejarah cukup panjang di masa lalu. Apabila melihat ke belakang pada sejarah perkembangan *doodle art*, maka dapat ditemukan hubungan-hubungan yang menjelaskan bagaimana gaya *doodle art* abad ke-21 ini terbentuk. Tentunya di masa lalu, istilah *doodle art* belum tercipta, sementara visual-visual yang merupakan akar dari *doodle art* masih berupa bentuk-bentuk yang hanya berupa gambar hasil lamunan saja.

Menelusuri sejarah *doodle art* tidak terlepas dari sejarah seni rupa pada masyarakat primitif berupa lukisan goa. Manusia yang tinggal di goa menggunakan batang kayu atau tongkat untuk menggambar pola-pola abstrak, tangan manusia dan hewan-hewan liar.<sup>6</sup> Beberapa pola-pola tersebut juga terdapat dalam tablet-tablet tanah liat yang berasal dari kebudayaan Mesopotamia.<sup>7</sup> Pola-pola pada lukisan goa dan table-tablet tanah liat kebudayaan Mesopotamia, merupakan pijakan atas perkembangan *doodle art* yang dapat ditelusuri sejauh ini, meskipun tidak

---

<sup>6</sup> Cass Art Team, *The History of The Doodler: Tracing The doodle Timeline*, diakses dari <https://www.cassart.co.uk/blog/the-history-of-the-doodler.htm> pada tanggal 3 Desember 2019 pada pukul 12.08 WIB

<sup>7</sup> *Ibid*

secara spesifik mengacu pada *doodle art*, melainkan secara umum mengacu pada sejarah perkembangan *drawing* dan lukisan.

Dalam sejarahnya, istilah *doodle* menjadi terkenal pada masa perang pra-revolusi di Amerika, setelah grup militer Inggris menciptakan sebuah lagu berjudul *Yankee Doodle* yang dinyanyikan selama perang untuk mengejek tentara Amerika.<sup>8</sup> Orang-orang Inggris menekankan istilah *Yankee Doodle* sebagai *American fools* atau orang-orang bodoh. Kejadian tersebutlah yang menggeser istilah *doodle* menjadi lebih dekat kepada istilah *simpleton* (orang yang mudah ditipu) atau *fool* (bodoh).<sup>9</sup> Istilah tersebut akhirnya menyebar dan digunakan juga oleh orang-orang Amerika ketika melawan musuh untuk dinyanyikan dan menjadi salah satu lagu patriotik.

Karya-karya yang mendekati *doodle art* dikembangkan oleh seniman Ralph Steadman, seorang ilustrator yang banyak karyanya dipublikasikan melalui media seperti koran dan majalah.<sup>10</sup> Ilustrasi karya Steadman menggunakan berbagai media dan teknik yang seringkali menambahkan garis-garis 'tak perlu' untuk menciptakan peluang dalam merespon karya ke arah yang tak tentu.<sup>11</sup> Hal ini merupakan konsep yang melahirkan *doodle art*, sebab karya-karyanya yang terkenal pada masa itu menjadi inspirasi bagi seniman-seniman yang lebih muda.

Perkembangan *doodle art* selanjutnya adalah pada tahun 1998 *google* menciptakan *google doodle* yang terdapat pada *homepage website* berjudul *burning man*, sehingga istilah *doodle* sejak itu menjadi kembali diperbincangkan baik dikalangan sesama pegawai pada *google company* maupun di masyarakat. Tren internet pada masa itu memberikan dampak yang cukup signifikan hingga masa sekarang. Pada masa-masa berkembangnya internet saat ini, hingga hampir semua orang dapat mengakses internet dengan jauh lebih mudah, *doodle art* menjadi *style seni*

---

<sup>8</sup> Dibs Leano, *Things You Probably Don't Know About The History of Doodle*, diakses dari <https://www.doodleartsmagazine.com/doodle-handbook-doodle-history/>, pada tanggal 3 Desember 2019 pada pukul 12.11 WIB

<sup>9</sup> *Ibid*

<sup>10</sup> Cass Art Team, *op.cit*

<sup>11</sup> *Ibid*

rupa yang banyak berkembang, banyak dinikmati dan banyak dimanfaatkan oleh berbagai kalangan. *Doodle art* muncul pada berbagai *art therapy*, dalam buku-buku mewarnai untuk orang-orang dewasa dan berbagai *workshop* untuk kalangan umum.

*Doodle art* diangkat ke dalam karya Tugas Akhir karena sifatnya yang sejiwa dengan keinginan penulis dalam mengingat masa bermain kanak-kanak dulu. Penciptaan bentuk-bentuk yang bebas, menyenangkan dan kekanak-kanakkan mampu menggambarkan dan merepresentasikan masa bermain tersebut.

Penulis mengingat berbagai masalah, konflik, dan keceriaan dalam situasi pertemanan yang dialami di masa lalu saat masih anak-anak. Berbagai sensasi bermain di masa kanak-kanak yaitu suasana ramai saat bermain bersama, suasana tegang saat salah satu teman bertengkar dengan yang lain, suasana ketika berdiskusi dan bagaimana setiap anak menyatakan pendapat, atau ketika salah seorang teman menjauh dan menjadi sombong dengan teman yang lain. Pengalaman bermain memberikan inspirasi berkarya yang didapatkan dari ingatan masa kecil saat bermain bersama teman-teman dan mengalami berbagai situasi masa bermain yang beragam.

### C. HASIL PEMBAHASAN



Gb. 29 “Dialog 2” 2018, *Acrylic on Canvas, 80x200cm*

(Sumber: Dok. Fransiscus Angga Febrianto)

Lukisan di atas merupakan kesinambungan dari lukisan yang berjudul “Dialog 1”. Lukisan “Dialog 2”. Situasi yang ramai dan harmonis terlihat dalam lukisan tersebut; saling menatap, berekspresi, penggambaran bentuk mulut yang sedang berbincang-bincang satu dengan yang lain serta terdapat objek tiga dimensi sebagai tambahan objek utama. Serta penyederhanaan bentuk kepiting dan plankton yang berwarna hijau. Pemilihan warna dalam lukisan ini dipilih warna terang karena situasi di dalamnya menunjukkan rasa gembira. Lukisan di atas cenderung menggunakan warna-warna dingin dan menggunakan visual-visual yang diadaptasi dari film kartun *Spongebob*. Lukisan ini menunjukkan diskusi yang dingin antar objek.



Gb. 35 “*Don't Be Aggorant*“, 2018, *Acrylic on Canvas*, 120x140cm

(Sumber: Dok. Fransiscus Angga Febrianto)

“*Don't Be Aggorant*“ merupakan penyederhaan dari berbagai bentuk hewan yang terinsiprasi dari mainan *plastisin*. Berbagai macam warna *plastisin* membuat bentuk penyederhanaan semakin luas dan kreatif. Pada bagian atas terdapat seekor ulat, ulat sangat unik dengan bentuk bulat yang ditumpuk-tumpuk. Dan terdapat kepiting yang menjadi pendukung objek utama. Dan juga masih memakai ornamen-ornamen garis dan lingkaran warna-warni. Lukisan ini menceritakan situasi dalam pergaulan pada masa kecil, terkadang ada seorang sahabat yang menjadi sombong dan menganggap dirinya lebih baik dari teman-temannya yang lain.



**Gb. 42** "Bermain Gajah-gajahan", 2019, *Acrylic on Canvas*, 60x80cm  
(Sumber: Dok. Fransiscus Angga Febrianto)

Ketika sedang bermain dengan teman-teman terkadang ada teman yang memiliki tubuh lebih besar dari teman-teman sekitarnya. Ia menjadi objek ledekan karena memiliki tubuh besar dan mendapat julukan tubuh gajah. Teman-teman sering menaiki tubuhnya yang besar itu dan dijadikan sebagai objek gajah. Kita selalu merasa senang bermain bersama. Dan karakter yang menjadi objek utama di tengah tersebut tidak tersinggung dengan ledekan-ledekan yang ada oleh teman-temannya. Lukisan ini masih menggunakan warna-warna yang cerah sehingga mendukung situasi tersebut, serta ditambahkan figur Lego yang berupa wajah manusia untuk melengkapi komposisi pada lukisan di atas. Objek gajah sengaja dipilih menggunakan warna gelap dengan ditambahkan titik-titik putih agar terlihat lebih besar dan garang tetapi tetap divisualkan menjadi lebih lucu dan menarik.

#### D. KESIMPULAN

Terciptanya hasil karya seni berawal dari ide atau gagasan yang disiapkan sebagai dasar pembuatan lukisan ini. Ide atau gagasan terwujud dari proses kreativitas yang muncul dari pengalaman, pengamatan, serta pengetahuan pribadi ketika menghadapi berbagai persoalan. Inspirasi berkembang melalui pengalaman, imajinasi, lingkungan sekitar bersama teman-teman, serta permainan sewaktu usia kanak-kanak yaitu mainan *plastisin* dan *Lego*. Lukisan merupakan bentuk media yang dapat menyalurkan visualisasi ide melalui elemen-elemen yang sederhana dan menarik agar dapat dibawa ke publik hingga dinikmati oleh penikmat seni.

Dalam Tugas Akhir ini memilih judul “*Doodle Art* Imajinasi Mainan sebagai Ide Penciptaan Karya Seni”. Sesuai judulnya, karya-karya yang ditampilkan merupakan garis besar gambar imajinasi dari penyederhanaan mainan *plastisin* dan *Lego*. Adapun halangan dan kendala dalam pengerjaan karya tulis dan pembuatan karya seni lukis tersebut contohnya adalah kurang tersedianya tempat untuk proses pengerjaan Tugas Akhir dikarenakan tidak sama seperti dahulu karena adanya kejadian-kejadian yang tidak diinginkan antar lain kehilangan benda-benda di gedung Seni Murni sehingga proses pengerjaan harus dilakukan di tempat individu. Dalam proses pengerjaan lukisan pada karya lukis “*Don't Be Arrogant*” memakan waktu paling lama dari pengerjaan lukisan-lukisan lainnya. Lukisan tersebut menghabiskan waktu hingga tiga hari pengerjaannya.

Proses Laporan Tugas Akhir yang menampilkan 20 karya lukisan, banyak pembelajaran yang didapat di antaranya, penulis menikmati pengerjaan setiap prosesnya sehingga lukisan bisa terselesaikan dengan maksimal. Bagaimana mengingat kembali mainan kanak-kanak ketika jaman sekolah yang sederhana. Konsisten akan karya, karena dalam ide yang dikembangkan berkesinambungan dengan setiap lukisannya. Dari lukisan ini muncul juga ide yang dapat membuat penulis lebih peduli dengan lingkungan sekitar.

Laporan Tugas Akhir dan karya-karya lukisan dibuat dengan harapan dapat bermanfaat bagi semua masyarakat luas penikmat seni dan menjadi referensi untuk mengembangkan kreativitas bentuk-bentuk yang dapat diaplikasikan melalui lukisan. Penulis juga banyak berterima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam terwujudnya karya tulis dan karya seni ini. Kritik dan saran terbuka luas dari semua penikmat seni karena sangat bermanfaat di kemudian hari dalam melanjutkan kreativitas yang lebih luas.

## E. KEPUSTAKAAN

### Buku :

Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Gramedia, 2008)

Fatimaningrum, Arumi Savitri, *Pengembangan Panduan Permainan Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini* dalam *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol.5, Ed.1 (Juni 2016)

Kartika, Darsono Soni, *Seni Rupa Modern* (Bandung: Rekayasa Sains, 2004)

Rahmat, Agus, *Humor dan Homo Ludens* dalam *Extension Course Filsafat dan Budaya: I Think, Therefore I Laugh*, *Jurnal Filsafat Humor Fakultas Filsafat Universitas Katolik Parahyangan*, No.2 (2014)

Susanto, Mikke, *Diksirupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, (Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagat Art House, 2012)

### Website :

[jayce-o.blogspot.com](http://jayce-o.blogspot.com)

[www.cassart.co.uk/blog/the-history-of-the-doodler.htm](http://www.cassart.co.uk/blog/the-history-of-the-doodler.htm)

[www.infoplease.com](http://www.infoplease.com)

[www.mtmclanahan.com](http://www.mtmclanahan.com)

[www.doodleartsmagazine.com/doodle-handbook-doodle-history/](http://www.doodleartsmagazine.com/doodle-handbook-doodle-history/)

[www.m.liputan6.com](http://www.m.liputan6.com)

[www.kupang.tribunnews.com](http://www.kupang.tribunnews.com)

[www.hidupsimpel.com](http://www.hidupsimpel.com)

[www.sparkletart.com](http://www.sparkletart.com)