



ESTETIKA KARYA SENI ILUSTRASI *DOODLE ART* KOTA MAKASSAR

Meisar Ashari¹, Nurwahidah²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Makassar

E-mail: meisarashari@unismuh.ac.id

Abstract: *Art is a work or human action that has a point of beauty that makes the human heart moved. In other words, art is an element of culture which aims to fulfill the needs of humans or community groups for aesthetic values. Doodle Art is a work of art that uses a lot of imagination and truth in processing and setting images on a medium. The purpose of this analysis is to find out the aesthetics of Makassar City Doodle Art Illustration Art works. For this reason, the target of the analysis is directed at the Makassar Doodle Art community, namely the millennial community of young people in Makassar City. This type of research is interpretive qualitative research and uses Monroe Breadsley's aesthetic theory approach which emphasizes elements of unity, complexity and seriousness. The population in this research is the Makassar Doodle Art community, totaling 50 people and the research sample is the Makassar Doodle Art Community, totaling 10 people. The data analysis techniques used are literature, video and photo documentation from existing samples, namely the Makassar Doodle Art community, Makassa city. The conclusion that can be presented in this article is that apart from the aesthetic concept, it is also about the process of creating illustrations (doodles) in the Makassar DoodleArt community. The process of creating Doodles using simple, improvised equipment can produce good work that can be analyzed.*

Keywords: *Creative Process of Illustration Work, Doodle Art*

Abstrak: Seni merupakan sesuatu karya atau perbuatan manusia yang memiliki point nilai keindahan yang membuat hati manusia menjadi tergerak. Dengan kata lain, seni merupakan salah satu unsur kebudayaan yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia atau kelompok masyarakat terhadap nilai-nilai keindahan. Doodle Art ialah karya seni yang banyak menggunakan imajinasi dan kebenaran dalam mengolah dan menetapkan gambar pada suatu media. Tujuan analisis ini adalah untuk mengetahui bagaimana estetika karya Seni Ilustrasi Doodle Art Kota Makassar. Untuk itu sasaran analisis diarahkan pada pada komunitas Makassar Doodle Art yaitu komunitas kalangan milenial anak muda Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif

interpretatif dan menggunakan pendekatan teori estetika Monroe Breadsley yang menekankan pada unsur kesatuan, kerumitan dan kesungguhan. Populasi dalam penelitian ini adalah komunitas Makassar Doodle Art yang berjumlah 50 orang dan sampel penelitian ini Komunitas Makassar Doodle Art yang berjumlah 10 orang. Teknik analisis data yang digunakan adalah buku kepustakaan, video dan foto dokumentasi dari sampel yang telah ada yaitu komunitas Makassar Doodle Art kota Makassa. Kesimpulan yang dapat di sajikan dalam tulisan ini adalah selain konsep estetika juga tentang proses berkarya ilustrasi (doodle) pada komunitas makassar DoodleArt. Proses berkarya Doodle dengan menggunakan peralatan seadanya yang sederhana dapat menghasilkan karya yang baik untuk dapat dianalisis.

Kata Kunci : Proses Kreatif Karya Ilustrasi, Doodle Art

PENDAHULUAN

Seni memandang alam secara berbeda, ia tidak mengeksploitasi dan memanipulasinya, melainkan membantu menampilkan keindahan hakiki, *the splendor* dari alam itu, menurut filsuf Heidegger kalau sains menyingkat realitas, seni justru menyingkap kekayaan realitas. Ketika Marmer masih merupakan dari bukit-bukit di Italia, misalnya, orang tidak menyadari keindahan hakiki marmer sebab memang tersembunyi di bawah tanah, di bawah kaki. Namun saat marmer itu digarap oleh Michaelangelo menjadi patung David atau Pieta yang amat memesona, atau dibentuk menjadi pilar-pilar Basilika San Pietro oleh Bernini yang indah luar biasa, di sana keindahan dan pesona atau kebenaran realitas marmer menjadi tampak bersinar. Inilah satu pembuktian bahwa seni itu butuh pengolahan agar eksistensinya menjadi berharga dan bernilai. Pada proses pengolahan tentu dibutuhkan pemahaman yang cukup agar mendapat apresiasi yang baik.

Seni misalnya, memiliki makna yang khusus untuk dipelajari, alasan tersebut agar dapat bermanfaat bagi masyarakat umum yang akan mengetahui bagaimana eksistensi seni yang ada disekitarnya. Seni itu hasil intuisi manusia dari dalam hati yang melahirkan keindahan, sehingga mampu menggerakkan naluri perasaan seseorang. Untuk itu potensi seni yang mengendap dari dalam diri seseorang harus dibentuk dan digarap menjadi suatu nilai keindahan berharga di dalam lingkungan Masyarakat.

Salah satu potensi seni yang lagi populer di kalangan milenial anak muda di kota Makassar saat ini adalah munculnya beberapa komunitas Seni ilustrasi *Doodle Art* yang awal kemunculannya dari komunitas kampus seni, sampai merambah ke kelompok anak muda dan menjadi penggiat *Doodle Art*. Maka dari itu *Doodle Art* dapat dimaknai sebagai sebuah karya seni yang menggunakan ketelitian, imajinasi dan kecermatan dalam mengatur gambar pada sebuah media, ada yang memiliki nilai interpretasi dan ada pula yang hanya sekedar mencoret dan membentuk tidak memiliki nilai interpretasi. Keutamaan yang dibangun dalam komunitas adalah mencipta dan membangun nilai kreativitas sehingga konfigurasi karya yang di hasilkan umumnya mencari nilai artistik dengan mendistorsi atau menstilisasi bentuk-bentuk objek garapannya sehingga menjadi menarik dan unik untuk di nikmati.

Istilah *Doodle Art* jika dibahasakan secara harfiah dalam Bahasa Indonesia adalah “mencoret”. Mencoret-coret adalah hal yang cukup mudah dan tidak sulit untuk dilakukan, media dengan menulis, seperti pulpen, kertas dan pensil kita sudah bisa menciptakan sebuah coretan. Aktivitas tersebut juga kadang dikatakan sebagai *Doodle*. *Doodle Art* juga merupakan gaya dengan cara mencoret-coret hingga menghasilkan sebuah gambar, bermakna ataupun tidak, terlihat abstrak dan tidak memiliki bentuk yang sama persis namun terlihat menarik. Dalam film *Mr Deeds Goes to Town*, *Mr Deeds* telah menyebutkan bahwa “*Doodle*” merupakan kata yang diciptakan dengan tujuan menggambarkan coretan-coretan untuk menolong orang untuk berimajinasi. Dalam sebuah catatan memperkenalkan bahwa seni *Doodle* sudah ada sejak dulu, coretan tua didalam gua yang dapat diartikan sebagai salah satu gaya tertua, hingga sebelum manusia mengenal tulisan, coretan tersebut digunakan sebagai alat komunikasi untuk mendiskripsikan sebuah perjalanan hidup regenerasi

Makassar *Doodle Art* (MDA) merupakan satu dari beberapa komunitas di kota Makassar yang telah menjadi tempat untuk seseorang bisa melungkan apresiasinya dengan *Doodle*. Tidak hanya itu, dalam MDA juga menyediakan tempat bagi mereka yang awam ingin belajar atau ingin mengenal bagaimana tentang *Doodle Art*. Eksistensi *Doodle Art* diartikan sebagai memiliki kepribadian dalam mengambil keputusan. Yang menjadi menarik dalam analisis ini adalah eksistensi karya *Doodle Art* itu sendiri, maka

dari itu artikel ini mengambil judul **Estetika Karya Seni Ilustrasi *Doodle Art* Kota Makassar** agar dapat memahami esensi dan proses kreatif yang masih mengendap di dalam karya.

BAHAN

A. BAHAN

1. Pengertian *Doodle Art*

Doodling adalah gaya menggambar secara spontan dengan cara mencoret dan terlihat abstrak dengan mengembangkan sebuah garis acak menjadi bentuk yang bermakna maupun tidak bermakna sama sekali, bahkan terkadang karya yang dihasilkan tidak memiliki bentuk yang benar namun terlihat unik dan menarik. Seperti kita ketahui tujuan dari kegiatan menggambar adalah untuk melatih proses mental, mengingat, berimajinasi, mengungkapkan emosi, dan meningkatkan kemampuan berpikir. Sebuah karya *doodle* biasanya melukiskan perasaan si pembuatnya, bisa terlihat dari goresan-goresan yang dihasilkan, kadang keluar tanpa disadari oleh pikiran kita. *Doodle Art* kadang mampu menenangkan hati si pembuatnya. Semakin di buat dengan sepenuh jiwa dan perasaan, karya yang dihasilkan semakin menarik, unik dan bermakna dalam, dan itu membuat karya *doodle* tidak sekedar jadi hobi corat-coret, tapi juga mempunyai kedalaman makna dan gaya.

2. Perkembangan *Doodle*

Kata *doodle* pertama kali muncul pada awal abad ke-17 berarti bodoh atau bodoh yang berasal dari Jerman atau Nudeltopf Dusseldorf, berarti bodoh atau mie (harfiah "minum-minum").

Makna "bodoh, bodoh" yang dimaksud dalam judul lagu "*Yankee Doodle*", awalnya dinyanyikan oleh pasukan kolonial Inggris sebelum Perang Revolusi Amerika. Ini juga merupakan asal dari kata kerja abad kedelapan belas dini untuk mencoret-coret, yang berarti "untuk menipu atau membodohi". Arti modern muncul pada 1930-an baik dari makna ini atau dari kata kerja "untuk berlama-lama", yang sejak abad XVII telah memiliki makna membuang-buang waktu atau karena malas. Coret-coretan yang

ditemukan dalam gua-gua zaman dulu itu salah satu gaya *doodle art* tertua, bahkan sebelum orang mengenal tulisan, dimana *doodling* dijadikan alat untuk menceritakan sebuah kisah turun temurun.

Dalam perkembangannya *Doodle* mengenal beberapa jenis ilustrasi *doodle*, pada saat ini *doodle art* telah memiliki beberapa cabang jenis diantaranya adalah sebagai berikut :

a. *Doodle Fantasy*

Doodle Fantasy bersifat fiksi, jenis ini lebih menggambarkan karakter-karakter yang unik dan tidak.

b. *Doodle Graffiti*

Merupakan perpaduan antara tehnik *typografi* dan *doodle*, yang biasanya dibentuk dengan menuliskan nama dan ditambah beberapa elemen *doodle* seperti pattern di sekitarnya.

c. *Doodle Floral*

Seperti namanya *doodle* ini dibuat dengan menggabungkan beberapa elemen bunga menjadi sebuah bentuk tertentu.

d. *Doodle Animation*

Doodle yang satu ini merupakan yang paling populer diantara jenis yang lain, dibuat dengan mengutamakan gambar karakter animasi (berupa binatang atau monster) yang lucu dan unik, tak heran banyak orang yang menyukainya.

e. *Doodle Pattern*

Jenis ini dibuat dengan menggambarkan pattern-pattern yang disusun secara unik dan rapi sehingga menghasilkan suatu gambar abstrak yang mempunyai makna tertentu.

3. Teknik Menggambar *Doodle Art*

Doodle adalah teknik menggambar spontan yang bentuknya *Freehand* semua bentuk bisa termasuk kedalam *doodle*. Teknik menggambar *doodle* seperti teknik menggambar pada umumnya yang biasa menggunakan arsir, blok, linear, dusel, pointilis, aquarel, dan plakat. Menurut Lei Melendres, *doodle art* terbagi menjadi 3 yaitu :

- a) *Unplanned Doodle* atau bisa disebut teknik menggambar *doodle* dengan cara spontan atau tanpa sketsa.



Gambar 1. Contoh gambar *Unplanned Doodle*
(<https://id.pinterest.com/pin/161355599127613821/>)

- b) *Semi Unplanned Doodle* atau bisa disebut Teknik menggambar *doodle* dengan spontan/ langsung tetapi menggunakan sketsa.



Gambar 2. Contoh gambar *Semi Unplanned Doodle*
(<https://id.pinterest.com/pin/161355599127613821/>)

- c) *Planned Doodle* atau bisa disebut Teknik menggambar *doodle* dengan rencana atau terlebih dahulu dengan menggunakan sketsa agar hasilnya lebih terkonsep dan terbilang rapi.



Gambar 3. Contoh gambar *Planned Doodle*
(*Jakarta Cityscape Doodle In Cute Hand Drawn Style On*)

4. Mekanisme Pembuatan *Doodle*

Berikut langkah-langkah cara membuat *doodle* yang benar adalah sebagai berikut:

a. Membuat Sketsa

Walaupun sebenarnya *Doodle Art* tidak menggunakan sketsa dan langsung menggambar, tetapi tidak masalah karena kita disini masih pemula dan pembuatan sketsa sangat diperlukan agar tidak terjadi banyak kesalahan/kekeliruan. .

b. Menambahkan *Icon* gambar

Menambahkan icon gambar sesuai kreatifitas anda seperti gambar gambar karakter dan yang lainnya sesuka anda.

c. Menebalkan Ikon

Jika sudah terlihat bagus tebalkan gambar dengan spidol atau drawing pen agar terlihat jelas.

d. Mewarnai

Yang terakhir adalah mewarnai jika perlu agar gambar terkesan hidup.



Gambar 4.
(Jakarta Cityscape Doodle In Cute Hand Drawn Style On)

5. Eksplanasi Nilai Estetika

Teori umum tentang nilai, pengertian tentang keindahan dianggap sebagai salah satu jenis nilai. Untuk membedakannya dengan jenis-jenis lainnya seperti misalnya nilai moral, nilai ekonomis, dan nilai Pendidikan maka nilai yang berhubungan dengan segala sesuatu yang tercakup dalam pengertian keindahan disebut nilai estetis. Dalam hal ini penelitian tentang estetika karya seni ilustrasi *Doodle Art* tentu terkait dengan nilai

estetikanya, untuk itu salah satu teori estetika yang umum digunakan dalam membedah karya adalah estetika *Monroe Beardsley* (1915-1985) menjelaskan bahwa bentuk dari sebuah objek estetis adalah jumlah dari seluruh jaringan hubungan diantara bagian-bagiannya. Jika pengalaman estetis atau perhatian perceptual terhadap seluruh jaringan hubungan, maka terdapat seni yang berhasil yaitu :

1. Kesatuan (*Unity*)

Yang menandakan bahwa benda estetis ini tersusun secara baik atau bentuknya sempurna.

2. Kerumitan (*Complexity*)

Benda estetis atau karya seni yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan karya akan isi maupun unsur – unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan – perbedaan yang halus.

3. Kesungguhan (*Intensity*)

Suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong.

METODE

1. Jenis dan Lokasi Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kualitatif interpretative yaitu secara interpretative menggambarkan hal permasalahan tentang estetika karya seni ilustrasi *Doodle Art*. Untuk itu metode penelitian ini pada hakikatnya mengatur data penelitian pada unit-unit yang berkaitan dengan masalah penelitian tersebut.

Lokasi penelitian pada jalan Dr. Ratulangi N0.87, Kel. Labuang Baji, Kecamatan Mamajang, Kota Makassar, Sulawesi selatan.



Gambar 3. Peta Lokasi Penelitian

Keterangan :

KopiAlps : Lokasi Penelitian
FnB : Rumah Makan
H : Rumah Sakit

2. Variabel Penelitian

Varibel merupakan suatu bentuk atau apapun itu yang ditetapkan peneliti untuk menyelidiki sampai memperoleh sebuah informasi suatu hal tersebut dan kemudian dapat ditarik sebagai sebuah kesimpulan dalam penelitian. Variable yang digunakan adalah Variabel independent (bebas). Variable independent adalah variabel yang sering disebut sebagai stimulus dan predictor. Dalam Bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel ini mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variable dependen.

Populasi yang akan diteliti pada penelitian ini adalah Nilai estetika karya seni ilustrasi *Doodle Art* Kota Makassar. Subjek dalam penelitian ini adalah Komunitas ***Makassar DoodleArt***.

1. Jenis Data

Data yang dipakai peneliti adalah berupateks, kata yang tertulis, symbol sampai gambar yang bisa menjadi bukti untuk masyarakat, peristiwa dan Tindakan yang peristiwa yang didapati dalam kehidupan social yang terdapat dalam penelitian.

2. Sumber Data

Penelitian ini membagi data terbagi atas dua, primer dan sekunder yang dijelaskan dibawah ini :

- a. Data sekunder merupakan data yang didapat dari proses pelaksanaan penelitian berupa dokumentasi atau foto dan beberapa dari penelitian yang telah ada sebagai refensi awal.
- b. Data primer merupakan data yang peroleh dari komunitas **Makassar Doodle Art** sebagai subjek dari penelitian yang memiliki keahlian dan kebiasaan dari kebiasaan dalam *Doodle*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dan analisis data penelitian ini dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian tentang proses kreatif berkarya seni ilustrasi *Doodle Art* pada Komunitas Makassar *DoodleArt* yang rata-rata anggotanya memiliki sebuah ketertarikan masing-masing pada proses pembuatan karya *Doodle* dengan karakter personal masing-masing dan tidak semua dari anggotanya memiliki kemampuan sama, ada yang bergabung karena keinginan diri sendiri untuk menambah *skill* kemampuannya dan ada juga yang bergabung karena ingin belajar bagaimana membuat karya seni ilustrasi *Doodle Art*.

1. Proses kreatif berkarya seni ilustrasi *Doodle Art* pada Komunitas Makassar *DoodleArt* (MDA).

Pelaksanaan berkarya seni ilustrasi *Doodle Art* pada Komunitas Makassar *DoodleArt*, setiap anggotanya membuat karya ini secara individu melalui beberapa proses diantaranya ialah :

a. Pendahuluan

Dalam proses pelaksanaan berkarya *Doodle Art* bersama Makassar *DoodleArt* (MDA) dimana setiap anggotanya dituntut untuk membuat karya *Doodle* sesuai dengan karakternya masing-masing.

b. Proses berkarya

Proses kegiatan berkarya seni ilustrasi *Doodle Art* pada anggota Komunitas Makassar *DoodleArt* (MDA). Langkah – langkah dalam berkarya dimulai dengan konsep karakter dan teknik masing-masing. Selanjutnya kegiatan ini peneliti juga ikut berpartisipasi dalam berkarya seni ilustrasi *Doodle Art*.

c. Evaluasi pembelajaran

Hasil karya seni ilustrasi *Doodle Art* pada Komunitas Makassar *DoodleArt* (MDA) telah diberikan evaluasi oleh peneliti yaitu dituntun dari aspek-aspek penilaian meliputi teknik dan kreativitas.

d. Prosesi Menggambar karya seni ilustrasi *Doodle Art*

Diawal kita membentuk sketsan sesuai dengan karakter dan Teknik yang diinginkan, dan di lanjutkan dengan membuat rupa/bentuk dari karakter *Doodle* sesuai dengan imajinasi masing-masing.



Gambar : Proses Karya Ilustrasi *Doodle Art*



Gambar: Melihat proses pembuatan seni ilustrasi *Doodle Art* pada Komunitas Makassar *DoodleArt* (MDA)

e. Proses detail pembentukan ilustrasi *Doodle Art* (*finishing*)

Pada proses ini anggota dari Komunitas tersebut membuat proses detail, dengan menggunakan spidol hitam pembuatan karya sebagai *outline* supaya bisa di pandang tegas dalam ilustrasi.



Gambar: Pembuatan detail Karya Ilustrasi *Doodle Art*

2. Hasil karya seni ilustrasi *Doodle Art* pada Komunitas Makassar *DoodleArt* (MDA)

Hasil karya seni ilustrasi *Doodle Art* yang dibuat oleh Komunitas Makassar *DoodleArt* (MDA) memperlihatkan beberapa aspek yang harus dipenuhi sebagai dasar penilaian yaitu, Kesatuan, Kerumitan, dan Kesungguhan.

Penjelasan Hasil Karya

1. Kesatuan (*Unity*)

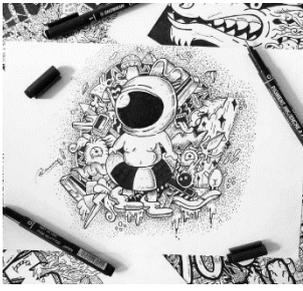
Kesatuan adalah penataan unsur-unsur dengan cara menggabungkan/memadukan unsur satu dengan yang lain sehingga diperoleh hubungan yang erat dan kuat, serta saling mendukung antara satu dengan yang lain sehingga terdapat kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Kesatuan juga dapat diartikan kesatuan antara unsur-unsur dalam seni rupa, sehingga tidak ada bagian satupun yang berdiri sendiri. Prinsip kesatuan tidak dapat mengabaikan prinsip seni rupa lainnya untuk dapat menghasilkan karya seni yang bernilai tinggi sebagaimana mestinya.

2. Kerumitan (*Complexity*)

Berikut adalah hasil dari karya ilustrasi anggota Komunitas Makassar *DoodleArt* (MDA), dimana pada penilaian dari aspek kreativitas anggota dapat dilihat tabel di atas dengan rata-rata nilai dapat dilihat dari kreativitas karakternya masing - masing.

3. Kesungguhan (*Intensity*)

Berdasarkan table di atas bahwa nilai dari hasil karya ilustrasi *doodle* pada anggota komunitas Makassar *DoodleArt* (MDA), berdasarkan keterangan penilaian secara tekniknya berada pada kategori yang baik.

No.	Nama	Penjelasan Hasil
1.	Muhammad Halil Ihsan 	<ul style="list-style-type: none">- Kerumitan : meliputi semua unsur-unsur karakter dan art yang menjadi satu kesatuan yang utuh- Kesungguhan : menonjolkan karakter yang sangat kuat dibanding dengan karya lain- Kesatuan : karya ini tersusun dengan baik , yang dimulai dari membuat sketsa, penambahan ikon dan finishing
2.	Fitrah 	<ul style="list-style-type: none">- Kerumitan : karakter yang di pilih sebagai objek terlihat sederhana.- Kesungguhan : hanya memiliki satu objek yang menonjol dibanding dengan karya yang lain- Kesatuan : komposisi dalam penyusunan
3.	Fauzan 	<ul style="list-style-type: none">- Kerumitan : memilki karakter yang jelas- Kesungguhan : kualitas gambar yang menonjol- Kesatuan : bentuk gambar yang sempurna , mulai dari komposisi hingga pada detail gambar

Indah sari dewi

4



- Kerumitan : karakter yang berbeda dan unsur yang berlawanan dengan beberapa Teknik dasar doodle
- Kesungguhan : hanya memiliki satu objek yang menonjol dibanding dengan karya yang lain
- Kesatuan : komposisi dari segi penempatan dan penambahan objek.

JI 8501

5



- Kerumitan : menggabungkan Teknik typography & doodle serta beberapa elemen doodle disekitarnya
- Kesungguhan : karakter dari doodle graffiti yang menonjol mampu membedakan dengan karya yang lain
- Kesatuan : karya ini tersusun dengan baik , dimulai dari pembuatan sketsa, penambahan ikon hingga pada tahap finishing.

Nur Indah Sari

6



- Kerumitan : sederhana dalam pembuatan dan kerumitan.
 - Kesungguhan : menggunakan Teknik dasar sederhana doodle font pada umumnya.
 - Kesatuan : pengambilan konsep yang sederhana membuat karya tidak memiliki daya Tarik seperti pada karya yang lain.
-

7

Yusril



- Kerumitan : karakter yang berbeda dan mempunyai unsur yang berlawanan dengan beberapa Teknik doodle pada dasarnya
- Kesungguhan : hanya memiliki satu objek yang menonjol dibanding dengan karya yang lain
- Kesatuan : memiliki konsep yang rapi dari gambar sketsa sampai finishing.

8

Muhammad Farid



- Kerumitan : karakter yang digunakan beraneka ragam dengan bentuk kesulitan yang beda-beda, dari yang terkecil hingga yang terbesar.
- Kesungguhan : karakter dan teknik doodle awal yang umum di gunakan
- Kesatuan : komposisi dalam penempatan karya.

9

Lidayanti



- Kerumitan : karakter dasar dan sederhana pada pembuatan doodle secara umum.
- Kesungguhan : objek doodle yang sederhana
- Kesatuan : memakai setiap sisi bagian tengah pada media dalam penempatan karya.

10	<p>E. Aurora Mahardhika</p> 	<ul style="list-style-type: none">- Kerumitan : karakter yang sederhana dan font yang terlalu monoton.- Kesungguhan : font yang terlalu monoton membuat visual objek tertutupi.- Kesatuan : hampir setiap sisi pada media terisi oleh objek.
11	<p>Re pratama</p> 	<ul style="list-style-type: none">- Kerumitan : penggunaan objek yang terlalu monoton.- Kesungguhan : karakter bangun datar yang menjadi objek utama membuat karya terlihat biasa.- Kesatuan : tidak ada objek tertentu yang menarik perhatian kepada karya.
12	<p>Adzan</p> 	<ul style="list-style-type: none">- Kerumitan : Karakter yang digunakan beraneka ragam dengan bentuk kesulitan yang berbeda – beda, mulai dari yang terkecil hingga terbesar.- Kesungguhan : font yang digunakan menarik perhatian pada karya.- Kesatuan : penggunaan setiap sisi pada media.
13	<p>Muhamamd Anwar</p> 	<ul style="list-style-type: none">- Kerumitan : tingkat kerumitan dasar objek terlihat sederhana.- Kesungguhan : penggunaan trik 3D pada font membuat objek terlihat berdimensi dan memiliki ruang.- Kesatuan : komposisi pada penempatan objek.

14

Aca



- Kerumitan : penggunaan karakter yang beraneka ragam dengan tingkat kesulitan yang berbeda, dari yang terkecil hingga terbesar.
- Kesungguhan : penggunaan trik 3D dengan bentuk kotak membuat objek terlihat lebih nyata.
- Kesatuan : penempatan garis pinggir yang presisi.

15

Chaca



- Kerumitan : penggunaan karakter dasar membuat objek terlihat sederhana.
- Kesungguhan : penggunaan beberapa warna pada karakter yang tidak pas/sesuai, membuat objek terlihat datar.
- Kesatuan : penggunaan dan pemilihan font pada objek memberi sedikit daya Tarik tersendiri.

KESIMPULAN

Penelitian tentang “Estetika Karya Seni Ilustrasi *Doodle Art* Kota Makassar” menyimpulkan beberapa hal pokok yang sangat fundamental seperti proses pembuatan karya ilustrasi (*doodle*) pada Komunitas Makassar *DoodleArt* yang umumnya menggunakan peralatan seadanya yang sederhana dan mampu menghasilkan karya yang baik. Dari proses pembuatan karya *Doodle Art* peserta selalu diarahkan pada azas berkarya dengan baik seperti kesatuan, kesungguham, dan kerumitan sehingga setiap perrrta selalu mengacu pada azas berkarya tersebut.

Hampir semua peserta komunitas telah memahami esensi *Doodle Art* sehingga umumnya mampu menggarap dan menciptakan karya yang sesuai dengan keinginan

mereka masing-masing, namun terdapat beberapa kelemahan, misalnya, tidak semua peserta komunitas mampu menggarap karya seni ilustrasi *Doodle Art* dengan baik.

Kesatuan adalah penataan unsur-unsur dengan cara menggabungkan/ memadukan unsur satu dengan yang lain sehingga diperoleh hubungan yang erat dan kuat, serta saling mendukung antara satu dengan yang lain sehingga terdapat kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Kesatuan juga dapat diartikan kesatuan antara unsur-unsur dalam seni rupa, sehingga tidak ada bagian satupun yang berdiri sendiri. Prinsip kesatuan tidak dapat mengabaikan prinsip seni rupa lainnya untuk dapat menghasilkan karya seni yang bernilai tinggi sebagaimana mestinya.

Berikut adalah hasil dari karya ilustrasi anggota Komunitas Makassar *DoodleArt* (MDA), dimana pada penilaian dari aspek kreativitas anggota dapat dilihat tabel di atas dengan rata-rata nilai dapat dilihat dari kreativitas karakternya masing - masing.

Berdasarkan table di atas bahwa nilai dari hasil karya ilustrasi *doodle* pada anggota komunitas Makassar *DoodleArt* (MDA), berdasarkan keterangan penilaian secara tekniknya berada pada kategori yang baik

DAFTAR PUSTAKA

- Ashari, Meisar. (2016). *Kritik Seni (Sarana Apresiasi dalam Wahana Kontenplasi Seni)*. Makassar.
- Bastomi, Sujawi. 1985. *Berapresiasi pada Seni Rupa*. Semarang Press.
- Handyaningrat. (1995 : 20) .”*Pengertian Proses*”. Gibson (1989 : 21), dari <https://sinta.unud.ac.id/uploads/wisuda/1206013034-3-BAB%20II.pdf>.
- Karang, I Made dan I Nyoman Budiasa. 2006. *Seni Budaya Seni Rupa*. Bandung: Prima Media.
- Lektur.Id. arti kata pembuatan di kamus besar bahasa Indonesia (Online), (<https://lektur.id/arti-pembuatan/> diakses 7 Juli 2020)
- Rohidi, Tjeptjep Rohendi, 2011. *Metodologi Penelitian Seni*, Citra Prima Nusantara, Semarang.
- Rondhi, Moh. 2002. *Tinjauan Seni Rupa 1*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Subiantoro, Benny. 2014. *Mudahnya Belajar Menggambar Media Pembelajaran Seni Budaya Bagi Guru Sekolah Taman Kanak-kanak dan Guru Sekolah Dasar (PGMI)*. Makassar : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGMI) Universitas Islam Negeri.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif*. Yogyakarta : PT Alfabeta

Suharna, (2005). Munandar, (1999). Torrance (2013) "BAB II. Tinjauan Pustaka". Repository : UIN Suska. Dari http://repository.unissula.ac.id/10739/5/BAB_I_FIX.pdf

Witabora, Joneta. 2012. Peran dan perkembangan ilustrasi. *Jurnal Humaniora*, 03 (02). ISSN 2087-1236. <http://eprints.binus.ac.id/25531/>