

PENERAPAN *DOODLING* MOTIF RAGAM HIAS PADA HEWAN ENDEMIK YANG TERDAPAT DI RELIEF CANDI BOROBUDUR MELALUI *ACTIVITY BOOK* UNTUK ANAK USIA 14-25 TAHUN

Ahmad Khoirul Badri¹, Rizki Taufik Rakhman²

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia^{1,2}
badriahmad075@gmail.com¹, rizkitaufikrakhman@gmail.com²

INFORMASI ARTIKEL

Riwayat Artikel

Diterima: 07-09-2024

Disetujui: 19-10-2024

Publish: 25-10-2024

Abstract: *The aim of this research is to uniquely introduce the decorative motifs and endemic animals of Borobudur Temple (as a cultural heritage site and super-priority destination) through a doodling activity book, specifically targeting the 14–25 age group. The method used is a qualitative approach with a design thinking framework. Data collection was conducted through questionnaires, interviews, observations, and product trials involving potential users. The research process included the identification of relief motifs (1,460 carvings) and endemic animals at Borobudur Temple, as well as the design of a doodling activity book based on data from questionnaires and interviews. Expert validation was carried out by a language expert, an activity book design expert, and the Ministry of Tourism and Creative Economy (as the policy holder of the super-priority destination). Product trials with respondents aged 14–25 resulted in positive responses. The outcome of the research is a tested and validated doodling activity book that serves as an interactive medium to introduce the visual richness of Borobudur Temple.*

Keywords: *Borobudur Temple, doodling, activity book, design thinking, cultural heritage.*

Alamat Korespondensi:

Ahmad Khoirul Badri

badriahmad075@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian adalah untuk memperkenalkan motif ragam hias dan hewan endemik Candi Borobudur (sebagai warisan budaya dan destinasi super prioritas) secara unik melalui buku aktivitas doodling, khususnya untuk kelompok usia 14-25 tahun. Metode yang digunakan dengan pendekatan kualitatif dengan framework design thinking. Adapun pengumpulan data melalui kuesioner, wawancara, observasi, uji coba produk kepada calon pengguna. Proses penelitian meliputi identifikasi motif relief (1460 pahatan) dan hewan endemik di Candi Borobudur, perancangan buku aktivitas doodling berbasis data hasil kuesioner dan wawancara. Validasi oleh ahli dilakukan pada ahli bahasa dan ahli desain buku aktivitas, dan kemenparekraf (sebagai pemangku kebijakan destinasi super prioritas). Uji coba produk pada responden usia 14-25 tahun dengan hasil respon positif. Dari proses penelitian didapatkan hasil berupa buku aktivitas doodling yang telah teruji dan divalidasi, mampu menjadi media interaktif untuk mengenalkan kekayaan visual Candi Borobudur.

Kata Kunci: Candi Borobudur, doodling, buku aktivitas, design thinking, warisan budaya.

PENDAHULUAN

Candi Borobudur Candi Borobudur adalah kuil Budha terbesar di dunia yang terletak di Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. Dibangun pada akhir abad ke-8 atau awal abad ke-9 oleh raja Dinasti Syailendra yaitu Samaratungga (Soekmono, 1976). Candi Borobudur termasuk kedalam salah satu list dari lima Destinasi Super Prioritas (DSP) oleh Kemenparekraf pada 2021 lalu. Candi Borobudur terdiri dari 10 tingkatan dengan stupa induk pada tingkat atas, memiliki 72 stupa, 505 patung Budha, dan 1460 relief. Relief relief pada Candi Borobudur selain menggambarkan tentang ajaran hidup sang Buddha, juga mengisahkan kehidupan zaman Mataram kuno. Untuk membaca cerita pada relief sebuah candi ini pengunjung harus berjalan searah jarum jam, yang dikenal dengan istilah *pradaksina*, yang berasal dari bahasa *sanskerta daksina* yang berarti timur (cerita dimulai dari sisi sebelah timur dan berakhir di sisi sebelah timur). Relief dimulai dari timur juga sebagai simbol arah matahari terbit (simbol pencerahan) (Nagaoka, 2018). Sebagai contoh relief Lalitavistara dimulai dari sisi timur dengan kelahiran Siddhartha (Fontein, 2012).

Relief yang terdapat pada Candi Borobudur mempunyai kisah yang berbeda di setiap panil dan pahatan pada relief candi ini terbagi menjadi dua yaitu relief hiasan dan relief yang mengandung cerita (Zakaria 2022). Menurut Soekmono (1976) mencatat ada sejumlah 2.672 panil relief di candi Buddha Mahayana terbesar di dunia tersebut, yaitu terdiri dari 1.212 relief hias dan 1.460 relief naratif. Relief hias yang terdapat pada Candi Borobudur juga sangat beragam jenisnya, banyak dari masyarakat luas yang tidak terlalu banyak mengetahui tentang hiasan dekoratif yang terdapat pada relief. Dari keanekaragaman motif yang terdapat di relief tersebut dapat menjadikan sebuah inspirasi pengembangan motif untuk dijadikan Hak Kekayaan Intelektual, Karena Pada 2021 lalu, *Miss World Malaysia*, Lavanya Sivaji, menyebutkan bahwa batik berasal dari negaranya, perkataan itu

diungkapkan ketika malam final *Miss World Malaysia 2021* melalui akun Instagram pribadinya (Iswara 2021). Oleh karena itu pentingnya arif dan bijaksana terdapat keanekaragaman motif yang ada.

Hewan endemik yang terdapat pada relief Candi Borobudur dan juga terdapat di Nusantara pada waktu itu sangatlah banyak macamnya menurut Suropto dan Listia (2001) terdapat 25 jenis hewan wakil dari empat kelas dalam *Vertebrata*. Dan menurut Mujiono (2021) terdapat satu jenis hewan dari *Invertebrata*. Setiap hewan yang terpahat pada relief tersebut memiliki kisah dan peranan yang berbeda dalam setiap cerita di dalamnya. Pengenalan hewan endemik sangatlah penting kepada masyarakat luas, seperti yang dijelaskan oleh IUCN (2013) menjelaskan bahwa Meskipun persebarannya luas dan banyak namun saat ini jumlah hewan endemik Indonesia yang terancam punah adalah 184 jenis mamalia, 119 jenis burung, 32 jenis reptil, 32 jenis amfibi. Oleh karena itu pentingnya memberikan pengetahuan keanekaragaman hewan endemik yang ada untuk langkah dasar melindungi hewan sebelum terjadi kelangkaan, yaitu berupa edukasi pengetahuan.

Keterkaitan mengenai permasalahan pengenalan hewan endemik dan ragam hias yang terdapat pada relief Candi Borobudur ini mempunyai titik terang untuk sarana edukasi, yaitu dengan mengangkat kegiatan *doodling* (mencorat-coret). Kegiatan ini dipilih karena *doodling* selain bisa menggambarkan pikiran, persepsi, dan suasana hati pembuatnya juga baik untuk membantu menjernihkan pikiran serta menjaga kesehatan mental (Adrian 2021), menurunkan kadar kortisol sebanyak 23% (Malchiodi, 2020) dan membantu pasien trauma memproses emosi secara non-verbal (Brown, S. (2018). Kegiatan ini juga bermanfaat secara akademik dalam, mengaktifkan default mode network, meningkatkan pemecahan masalah kreatif (Schott, 2011), meningkatkan konsentrasi, motivasi belajar, dan keterlibatan emosional (Fernandes, Wammes, Meade, 2022).

Karena diharapkan *doodling* dapat menjadi media baru untuk meningkatkan konsentrasi, meningkatkan daya ingat, meredakan stress, dan melatih kreativitas.

Kesimpulan penjelasan diatas mengenai kegiatan *doodling*, konsep pengenalan hewan endemik, dan ragam hias. maka tercetuslah suatu luaran produk yang dapat menyatukan ketiga elemen tersebut yaitu berupa *activity book*, yaitu berupa buku kegiatan yang mengharuskan pengguna melakukan 3 suatu kegiatan aktivitas sesuai dengan instruksi yang ada pada buku tersebut. Kegiatan ini bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu situasi untuk membantu memahami dan menganalisis antara hubungan aktivitas dan pikiran manusia (Engestrom, 1987). Oleh karena itu selain untuk meningkatkan mutu pengetahuan dan kreativitas berkegiatan *doodling*, buku ini dapat menciptakan suatu karya yang indah jika dikerjakan sesuai dengan prosedur yang ada. *Activity book* ini dirancang untuk memperkenalkan macam hewan endemik dan motif ragam hias yang terdapat pada relief Candi Borobudur melalui kegiatan *doodling* untuk anak usia 14-25 tahun, yaitu remaja awal hingga remaja akhir. Umur tersebut ditargetkan karena sangat cocok pada masa perodesasi penentuan menurut Victor Lowenfeld yang dimulai pada umur 14-17 tahun. Pada umur tersebut juga sudah memasuki tahapan perkembangan kognitif operasional formal berdasarkan teori Piaget. Tahap ini anak dapat memperoleh pengetahuan secara abstrak, menggunakan logika untuk menyelesaikan masalah, dan belajar merencanakan sesuatu secara sistematis (Marinda 2020).

METODE

Pendekatan riset yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif, pendekatan ini dipilih karena pendekatan kualitatif ini merupakan suatu proses penelitian untuk memahami fenomena sosial dengan menciptakan gambaran yang menyeluruh dan kompleks yang dapat disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan dengan terperinci dari sumber informan, serta

dilakukan dengan latar setting yang alamiah dengan topik yang dibahas oleh peneliti. (Walidin et al. 2015). Oleh karena itu pendekatan kualitatif ini sangat cocok Menurut Frankel dan Wallen (1998) menguraikan bahwa karakteristik kualitatif yaitu (1) Berlatar yang alamiah, (2) Peneliti adalah sebagai instrumen kunci, (3) Bersifat deskriptif, (4) Penelitian kualitatif lebih menekankan terhadap proses daripada hasil, (5) Analisis data dilakukan secara induktif, dan (6) Penelitian kualitatif lebih menekankan makna. Alasan lain pendekatan kualitatif ini cocok bagi peneliti karena data yang diperoleh mendasar berdasarkan realita, hasil penelitian yang mendalam, sifat terbuka yang lebih dari satu pandangan informasi, dan sifatnya realistis (Fadli 2021).

Design thinking dipilih proses tahapannya itu dilakukan secara berulang untuk memahami pengguna, menantang asumsi, mendefinisikan ulang permasalahan, dan menciptakan solusi. Sehingga metode ini memecahkan permasalahan yang kompleks dan menitikberatkan terhadap kepentingan pengguna. *Design thinking* pertama kali dikemukakan oleh John E. Arnold dalam bukunya "*Creative Engineering*" pada 1959, kemudian mendapatkan pengembangan oleh Herbert Simon dalam artikelnya berjudul "*The Sciences of The Artificial*" pada 1969 hingga ini sari dari pembahasan itu semakin tenar setelah penerapannya diterapkan oleh David Kelley dan Tim Brown yang memperkenalkan 5 tahapan *design thinking* (Nandy 2021). Tahapan *design thinking* ini tidak harus berurutan, tapi dapat dilaksanakan secara non-linear, dan urutannya juga bisa diganti atau dilakukan secara bersamaan, dan dapat diulang beberapa kali untuk membuka kesempatan perbaikan solusi terbaik dari tahapannya, karena dalam tahapan tertentu bisa saja peneliti menemukan sebuah insight yang membuat peneliti harus memperbaiki hasil tahapan lainnya (Nandy 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Activity book ini berjudul "*Doodling*

Hewan Endemik Dengan Motif Ragam Hias Edisi Relief Candi Borobudur”. Buku ini memperkenalkan berbagai macam motif ragam hias dan hewan endemik yang terpahat pada relief candi melalui kegiatan interaktif yaitu melalui kegiatan *doodling*. Struktur rancangan buku aktivitas yang memperkenalkan hewan endemik dan motif ragam hias berkegiatan *doodling* ini diawali dengan pengenalan pengenalan konteks secara mengerucut diantaranya yaitu. Pengenalan Candi Borobudur secara singkat, pengenalan relief yang terdapat di Candi Borobudur meliputi relief naratif dan relief hias, pengenalan hewan endemik yang terpahat di relief dengan menceritakan endemik. kisahnya pada relief, hiasan tambahan dalam menggambar *doodling*, pengenalan motif ragam hias, tutorial tahapan pembuatan *doodling* hewan endemik dengan motif ragam hias, dan lembar gambar *doodling* hewan endemik. Penciptaan *activity book* ini menggunakan metode *design thinking* dalam tahap pembuatannya.

a. Membangun Empati

Tahap empati ini berasal dari dua sumber inspirasi yaitu internal dan eksternal, tahap internal peneliti ingin memperkenalkan kegiatan yang menarik dan dapat mengisi waktu kosong yaitu kegiatan *doodling* (mencorat-coret). Dan dari inspirasi eksternal peneliti telah menyebar beberapa kuesioner yang berkaitan tentang pengetahuan tentang relief candi, hewan endemik, dan motif ragam hias, banyak dari mereka yang kurang mengetahui keberadaan dan eksistensi apa saja yang terdapat pada relief di Candi Borobudur.

b. Penentuan Masalah

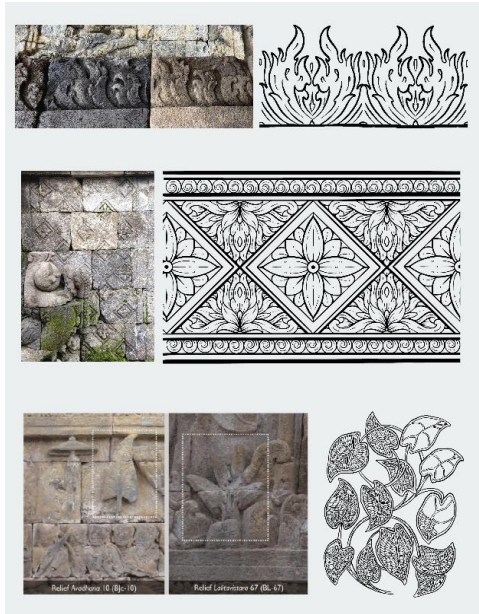
Kesimpulan definisi suatu masalah yang didapat dan ingin diciptakan oleh peneliti yaitu banyak dari masyarakat luas yang kurang mengetahui beberapa macam hewan endemik yang terdapat di Indonesia, dan juga tidak banyak dari mereka yang tahu macam-macam motif ragam hias yang terdapat pada relief Candi Borobudur. Maka dibuatlah suatu gagasan berupa edukasi interaktif mengenai hewan endemik dan

ragam hias dengan batasan Candi Borobudur melalui aktivitas *doodling*.

c. Penyusunan Ide

Ide yang peneliti munculkan setelah mendapatkan rumusan masalah yaitu meneliti lebih lanjut mengenai fungsi dan manfaat luaran produk penciptaan yaitu *activity book*, serta mencari ide agar penyampaian informasi tentang kegiatan *doodling*, hewan endemik, ragam hias, dan relief candi ini menarik. Maka ter-pikirkanlah buku interaktif berupa kegiatan yang menyenangkan dan dapat mengisi waktu luang. Pemilihan hewan endemik juga telah memasuki tahap seleksi dari beberapa faktor untuk dijadikan objek *doodling*. Serta pengembangan motif yang menarik untuk diinformasikan kepada masyarakat luas.

Motif ragam hias yang dipilih pada relief ini terdapat beberapa perhitungan dari beberapa aspek diantaranya yaitu sebagai berikut. (1) Motif ragam hias asli yang terpahat pada relief hias akan disempurnakan dan dilakukan kemiripan sesuai bentuk aslinya. (2) Motif ragam hias yang disatukan menjadi suatu bentuk utuh, karena pada aslinya posisi pahatan motif ini saling berjauhan dan berdiri sendiri. (3) Motif ragam hias yang terinspirasi dari bagian tubuh hewan endemik yang memiliki potensi untuk dikembangkan seperti bulu merak dan cangkang kura-kura. (4) Motif ragam hias yang pengembangannya terinspirasi dari pahatan tanaman-tanaman yang terpahat pada relief candi, seperti teratai, talas, pinang, dan tebu.



Gambar 1 Pengembangan motif



Gambar 2 Proses Pengembangan Motif

Hewan endemik yang dipilih telah melalui tahap klasifikasi dengan beberapa pertimbangan berupa seleksi menurut jenis kelas spesies, nama umum, dan aktivitas

kebiasaannya maka terpilihlah enam hewan diantaranya yaitu gajah, kura-kura, merak hijau, ikan, bajing, dan siput. Setiap hewan yang dipilih mempunyai cerita yang berbeda pada pahatan relief Candi Borobudur, berikut ini merupakan penjelasan hewan-hewan endemik tersebut, diantaranya sebagai berikut.

2. Gajah

Gajah pada pahatan relief ini terdapat di sisi selatan Candi Borobudur lantai tiga, lorong satu, pagar langkan bagian atas, bidang H di panil ke 6,7, dan 8. Pahatan gajah ini menceritakan Bodhisattva terlahir kembali sebagai gajah yang mulia, suatu hari gajah sedang berada di pinggir hutan yang dikelilingi padang pasir. Tiba-tiba gajah tersebut bertemu dengan sekelompok orang yang sedang kelaparan, kehausan, dan kelelahan, serta merintih meminta pertolongan. Gajah pun ingin menolong rombongan tersebut, dan kemudian menyuruh rombongan tersebut untuk berjalan ke lembah di kaki gunung (Borobudur Park 2021). Gajah itu memberitahu mereka bahwa disana terdapat danau yang airnya sangat jernih, dan disana juga terdapat gajah mati, jadi mereka bisa memakan daging gajah mati tersebut, dan bisa menjadikan ususnya sebagai wadah air dalam perjalanan. Tubuh mereka kuat kembali setelah meminum air yang segar dan memakan daging gajah tersebut, mereka tidak tahu bahwa bangkai gajah yang mereka makan adalah gajah yang mereka temui sebelumnya di perjalanan. Gajah itu mengorbankan dirinya untuk menolong mereka yang dalam keadaan yang kesusahan dan sekarat. Kisah ini memberikan pesan moral mengenai arti pengorbanan seperti kisah pengorbanan Bodhisattva terhadap rombongan orang yang kesulitan di padang pasir tersebut (Borobudur Park 2021).

3. Kura-kura

Kura-kura pada pahatan ini memiliki cerita yang menggambarkan Sang Bodhisattva yang terlahir sebagai seekor kura-kura. Suatu hari ada 500 pedagang di atas kapal yang berjuang melawan ombak besar. Kura-kura itu pun menolong

pedagang naas itu dan membawanya ke tepi pantai. Masalah lain pun tiba, pedagang-pedagang itu pun merasa lapar dan mereka berencana untuk membunuh kura-kura itu yang telah menolongnya. Sang Bodhisattva pun bangun dan melihat apa yang sedang dihadapinya, dan timbullah belas kasih dari Bodhisattva untuk menolong mereka dalam kelaparan. Ia menawarkan dirinya untuk dimakan sehingga para pedagang yang terkena musibah itu selamat kembali (Widjaya 2013).

4. Ikan

Ikan yang terdapat pada pahatan relief Candi Borobudur menurut Febrianto dan Idris (2016) menunjukkan cerita tentang ikan dan kebutuhan akan air hujan, jika dituntut dari sumber Jataka pada bagian Matsya Jataka, yaitu kisah kelahiran Buddha yang menjelma menjadi raja ikan. Kepala kelompok ikan mengetahui bahwa musim kemarau yang panjang telah menyebabkan kekeringan, hal ini membuat raja ikan khawatir hewan lainnya akan mati kekeringan. Kepala ikan kemudian memohon kepada dewa agar diberi hujan secukupnya agar ikan di kolam maupun sungai masih dapat hidup. Sikap bijaksana kepala ikan tersebut mengetuk hati dewa dan akhirnya mengabulkan permohonannya.

5. Merak Hijau

Burung yang terpahat pada relief berjumlah 133 gambar burung yaitu pada relief lalitavistara, jenis yang paling banyak muncul adalah burung merak hijau (*pavo muticus*) sebanyak 29 gambar. Seperti pada gambar 32, Merak sendiri dalam studinya merupakan simbol kemegahan dan impresi elegan Sang Bodhisattva. Hal ini juga sejalan kenapa tidak ada satupun burung merak yang sedang memekarkan bulu ekornya yang indah, karena melambangkan arogansi ataupun kemewahan sesaat. Dalam lalitavistara terungkap jenis-jenis burung yang ada memiliki persebaran populasi di Jawa (Wuragil 2022).

6. Bajing

Bajing yang terdapat pada pahatan relief ini merupakan famili sciuridae di Jawa memiliki enam spesies dengan perbedaan

morfologi tubuh dan warna yang sulit diidentifikasi yang terdapat pada panil lalitavistara. Kehadiran bajing dalam ketiga panil tersebut ada kecenderungan hanya memberi makna sebagai gambaran keanekaragaman satwa yang hidup di sekitar taman dan pemukiman. Kehadiran bajing ini dapat diartikan contoh simbol bagi masyarakat (Achmadi, Maryanto, Rusdianto, Maharadatunkamsi, 2020). Kebiasaan bajing melubangi buah kelapa dan tempat lainnya untuk berlindung diri dan sekaligus tempat untuk menimbun makanan yang dapat diartikan sebagai perilaku “penghematan” untuk mencukupi kebutuhan hidup masa depan dan dalam perilaku hidup adalah sebuah simbol untuk masyarakat agar tetap menyukai untuk menimbun Kebajikan demi kehidupan di masa depan, hal ini mempunyai kesamaan seperti Bodhisattva yang memperbanyak bersemedi Kebajikan dan kepasrahan untuk persiapan kehidupan masa depan (Achmadi *et al.* 2020).

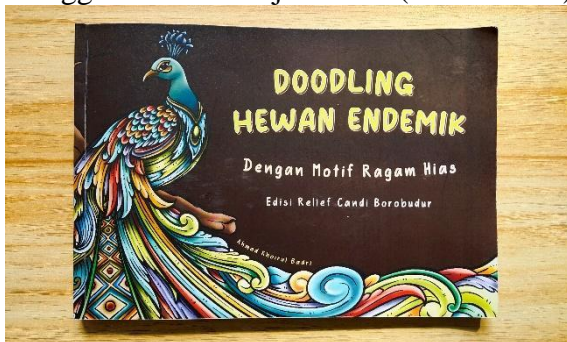
6. Siput

Siput yang terpahat pada panil jataka relief Candi Borobudur memiliki cerita yang berhubungan dalam kehidupan sosial maupun ritual agama Hindu-Budha di Jawa, pahatan tersebut merupakan simbol permohonan agar lingkungan di sekitar candi tetap terjaga kesuburannya. Seperti yang diterangkan dalam Mujiono (2021), bahwa hewan ini merupakan hewan akuatik yang, karenanya dipakai untuk melambangkan unsur air dan juga kesuburan sehingga persebarannya terdapat di seluruh daerah khususnya Pulau Jawa, mitos di India menyebutkan jika para dewa menyukai lingkungan yang terdapat komponen sumber daya air berupa sungai, mata air, dan danau. Filosofi ini berhubungan dengan letak dari Candi Borobudur sendiri yang berada dekat dengan dua sungai besar yaitu Progo dan Elo pada sisi timur-laut.

a. Pembuatan Prototipe

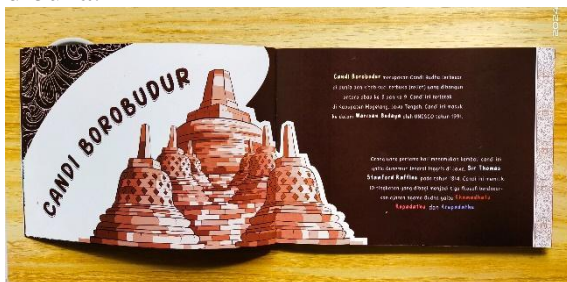
Proses pada tahap prototipe ini merupakan proses yang panjang, pada proses ini peneliti banyak melakukan eksplorasi dan refleksi dari eksplorasi satu ke eksplorasi selanjutnya. Pada setiap

pembuatan eksplorasi sering kali peneliti menambahkan ide kembali untuk prototipe untuk kepuasan calon responden terhadap buku aktivitas. Tahap ini peneliti sering bertanya kepada orang-orang yang mengerti pada bidang desain, dan sering kali saran masuk kepada peneliti pada tahap prototipe ini. Hingga hasil akhirnya buku ini memiliki ukuran B5 (17,5 cm x 25 cm), dengan jumlah halaman sebanyak 70, dan menggunakan kertas jenis BW (*bluish white*)



Gambar 3. Sampul buku doodling

Ilustrasi pada sampul buku selain menjelaskan tentang buku ini, juga merepresentasikan keseluruhan yang akan ditemui pada buku ini seperti hewan, jenis ragam hias, dan kegiatan *doodle art*. warnawarni pada penerapan *doodle art* tersebut juga merepresentasikan bermacam warna yang berbeda pada halamannya setiap kali dibuka.



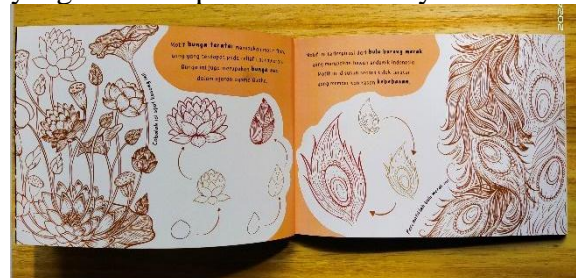
Gambar 4. Pengenalan Candi Borobudur

Gambar (4) merupakan lembar pengenalan singkat mengenai Candi Borobudur secara garis besar. Yang didalamnya terdapat relief beserta jumlah dan jenisnya. Serta terdapat penjelasan tiga tingkatan filosofi pada Candi Borobudur menurut kepercayaan agama Budha yaitu *kamadhatu*, *rupadhatu*, dan *arupadhatu*.



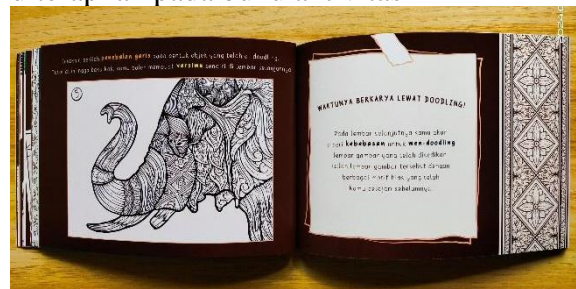
Gambar 5. Pengenalan Hewan Endemik

Lembar pengenalan hewan endemik seperti pada contoh gambar (3) dijelaskan persebarannya di nusantara dan terdapat penjelasan filosofis hewan endemik tersebut pada cerita relief naratif yang terpahat. Disetiap pengenalan hewan ini juga dijelaskan jenis-jenis relief beserta sketsa yang dibuat seperti bentuk aslinya.



Gambar 6. Pengenalan Motif Ragam Hias

Pengembangan motif ini ada beberapa pengembangan dari pahatan motif pada relief candi, bentuk asli, dan kombinasi. Selain motif yang terpahat pada relief, terdapat juga pengembangan motif yang terinspirasi dari hewan endemik yang telah dipilih seperti merak, cangkang siput, cangkang kura-kura, dan sisik ikan. Karakteristik goresan ilustrasi pada pengembangan motif ini mempunyai karakteristik seperti goresan tangan. Hal ini dilakukan agar terdapat kesinambungan antara konsep *doodle art* yang akan diterapkan pada buku aktivitas



Gambar 7. Tutorial doodling Motif Ragam Hias pada Hewan Endemik

Tutorial pembuatan *doodle art*

dijelaskan secara rinci pada lembar ini, dimulai pada penerapan garis bayangan, penerapan motif secara kasar, detailing motif sesuai arahan buku, dan penekanan goresan untuk memberikan kesan kontras antar-motif ragam hias yang telah di-*doodling*.



Gambar 8. Lembar Gambar Doodling

Lembar gambar *doodling* ini memiliki enam sketsa hewan dan masing masing hewan memiliki dua lembar gambar. Gambar pertama 128 terdapat intervensi coretan *doodling* dari peneliti dan lembar setelahnya terlihat lebih kosong dan lebih bersih dibanding lembar gambar pertama. Terdapat enam hewan pada buku ini, jadi total lembar gambar yaitu sebanyak dua belas dengan setiap gambarnya terdapat dua halaman dengan sketsa berwarna hitam di atas kertas putih.

b. Uji Coba

Uji Coba prototipe awal buku ini harus melalui tahap validasi dari narasumber ahli terlebih dahulu. Diantaranya yaitu dari ahli bahasa (Etsa Purbarani), ahli desain buku (Erlangga Bagus), dan Staf Kemenparekrif (Undhan Seviasari). Setelah melalui tahap evaluasi dari narasumber ahli di bidangnya, maka dilanjutkan pada tahap uji coba kepada responden sesuai target umurnya.



Gambar 9. Hasil Uji Coba Prototipe

Uji coba prototipe produk pada tahap ini telah dilakukan kepada delapan responden sesuai dengan target usia yang ingin dituju yaitu umur 14-25 tahun. Tahap ini para responden diberikan informasi singkat mengenai buku aktivitas ini, dan mereka bisa memilih lembar kerja hewan yang ingin mereka *doodling* untuk melakukan uji coba, setelah melakukan kegiatan tersebut mereka mengisi post test kegiatan *doodling*. Post test dilakukan untuk mengetahui respon mereka terhadap uji coba untuk mengetahui kekurangan yang harus diperbaiki.

KESIMPULAN

Setelah melakukan rangkaian penelitian berupa studi pustaka, studi referensi praktik, trend sejenis, survei, analisis, dan produksi karya skripsi penciptaan, hingga tahap uji coba dapat disimpulkan bahwa: (1) Pengenalan Candi Borobudur yang merupakan situs warisan budaya megah yang Indonesia miliki, serta relief yang terbagi menjadi relief naratif dan relief hias. (2) Pengenalan hewan endemik dan motif ragam hias melalui kegiatan *doodling* ini dapat mendukung keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia. buku aktivitas ini. (3) Teknik pembuatan *doodle art* dengan motif ragam hias yang ada di relief candi sangatlah mudah jika memperhatikan instruksi yang terdapat pada (4) *Activity book* kegiatan *doodling* hewan endemik dengan motif ragam hias ini merupakan media sebagai sarana pengetahuan dan kreativitas baru. (5) Uji coba yang telah dilakukan kepada

responden dengan target usia 14-25 tahun berhasil dilakukan dan telah mendapatkan respon yang positif mengenai buku aktivitas ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, A., Maryanto, I., Rusdianto, R., Maharadatunkamsi, D. (2020). Identifikasi singkapan simbolik fauna mamalia pada babak cerita di relief Lalitavistara Candi Borobudur. *Jurnal Biologi Indonesia*, 16 (2): 111-141. DOI:10.47349/jbi/16022020/111
- Adrian. (2021). *Lebih dari mengusir bosan, inilah manfaat doodling yang perlu diketahui*. Akses 20 Maret 2024. Link Akses: <https://www.alodokter.com/>
- Borobudur Park. (2021). *Wisata edukasi gajah di Candi Borobudur*. Akses 20 Mei 2024. Link Akses: <https://borobudurpark.com/>
- Brown, S. (2018). Doodling as self-expression in mental health recovery. *Journal of Applied Arts & Health*, 9(2): 153-167.
- Engeström, Y. (1987). *Learning by expanding: An activity-theoretical approach to developmental research*. Helsinki, Finland: Orienta Konsultit Oy.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Jurnal Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1): 33-48. Universitas Negeri Yogyakarta
- Febrianto, R., Idris, M. (2016), Kisah relief fauna pada Candi Borobudur, *ESTEEM Journal*, 5(1): 45-55 Universitas PGRI Palembang.
- Fernandes, M. A., Wammes, J. D., & Meade, M. E. (2022). Doodling in educational settings: A meta-analysis of cognitive and emotional outcomes. *Educational Psychology Review*, 34(3), 723-761. DOI: 10.1007/s10648-022-09702-4
- Fontein, J. (2012). Reading Borobudur: A visual narrative of ancient Java. *Indonesia and the Malay World*, 40(117), 77-98.
- <https://doi.org/10.1080/13639811.2012.683669>
- Frankel, J. R. & Wallen, N. E. (1998). *How to design and evaluate research in education (Second Edition)*. Mc. Graw Hill Inc.
- Iswara. (2021). *Bentuk klaim batik lavanya sivaji miss world Malaysia 2021*. Akses 20 November 2023. Link Akses: www.kompas.com
- IUCN. (2020). *The IUCN Red list of threatened species. Version 2020-2*. Akses 18 November 2023. Link Akses: <https://www.iucnredlist.org/>
- Malchiodi, C. A. (2020). Art therapy and the neuroscience of self-expression. In *Handbook of art therapy* (2nd ed., pp. 17-28). Guilford Press.
- Marinda, L. (2020), Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. An-Nisa: Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman. 13(1): 116-152. IAIN Jember.
- Mujiono, N. (2021), Pahatan cangkang moluska pada relief Candi Borobudur. *Zoo Indonesia* 30 (2): 85-97.
- Nagaoka, S. (2018). The eastward orientation of Borobudur: A solar and symbolic interpretation. *Journal of Asian Architecture and Building Engineering*, 17(1), 1-8.
- Nandy. (2021). *Design thinking: Pengertian, tahapan, dan contoh penerapan*. Akses 19 April 2024. Link Akses <https://www.gramedia.com/>
- Schott, G. D. (2011). *The neurological correlates of spontaneous art*. *Frontiers in Human Neuroscience*, 5(86): 1-12.
- Soekmono. 1972. *Pelita Borobudur*. Seri A No.1. Jakarta: Proyek Pelita Restorasi Candi Borobudur, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Suripto, B. A., Pranowo, L. (2001). Relief jenis-jenis fauna dan setting lingkungannya

pada pahatan dinding Candi Borobudur. *Jurnal Manusia dan Lingkungan*. 8(1): 37-48. Pusat Penelitian Lingkungan Hidup, Universitas Gadjah Mada.

Walidin, W., Saifullah, & Tabrani. (2015). *Metodologi penelitian kualitatif dan grounded theory*. FTK Ar-Raniry Press

Widjaya, Ismoko (2013), *Kepahlawanan Kiai Brayut dari dinding jataka Borobudur* Akses 2 April 2024. Link Akses: <https://www.liputan6.com/>

Wuragil, Z. (2022). *Identifikasi burung di relief Candi Borobudur*. Akses 31 Maret 2024. Link Akses: <https://tekno.tempo.co/>

Zakaria. (2022). *Macam-macam relief Candi Borobudur dan penjelasan singkatnya*. Akses: 20 Maret 2024. Link Akses: <https://tirto.id/>