



## LATIHAN MENGGAMBAR DASAR DOODLE UNTUK SISWA SMP DI DESA CIHERANG, CIANJUR

Nashir Setiawan<sup>1</sup>, Jap Tji Beng<sup>2</sup>, Sri Tiatri<sup>3</sup>, Maitri Widya Mutiara<sup>4</sup>, Lygia Teresa Timoria Natan<sup>5</sup>, Muhammad Irfan Pradana<sup>6</sup>, Octarifa Angela<sup>7</sup>, Vania Yori Wakano<sup>8</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara Jakarta

*Email: nashirs@fsrd.untar.ac.id*

<sup>2</sup>Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara Jakarta

*Email: t.jap@untar.ac.id*

<sup>3</sup>Fakultas Psikologi, Universitas Tarumanagara Jakarta

*Email: sri.tiatri@untar.ac.id*

<sup>4</sup>Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara Jakarta

*Email: maitrim@fsrd.untar.ac.id*

<sup>5</sup>Program Studi Psikologi Jenjang Sarjana, Fakultas Psikologi, Universitas Tarumanagara Jakarta

*Email: lygia.705200113@stu.untar.ac.id*

<sup>6</sup>Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara Jakarta

*Email: muhammad.615220036@stu.untar.ac.id*

<sup>7</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara Jakarta

*Email: octarifa.825210106@stu.untar.ac.id*

<sup>8</sup>Program Studi Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara Jakarta

*Email: vania.325210049@stu.untar.ac.id*

### ABSTRACT

*Community Service activities are carried out together with a team of lecturers, a team of students, and junior high school students in Ciherang Village, Cianjur. The problem faced by junior high school students in Ciherang Village is none other than the impact of the earthquake disaster in the Cianjur area. As a result, post-earthquake trauma and junior high school students' activities tend to be undirected due to collapsed school buildings and houses. As a solution, Community Service conducted a 'doodle' drawing activity in the emergency tent. 'Doodle' is a free drawing activity to express oneself and describe personal experiences, circumstances, and current surrounding situations. The 'doodle' drawing activity aims to direct students to be more productive with the introduction of 'doodle' and reduce post-earthquake trauma because 'doodle' is a form of art therapy. The method used in this Community Service is the demonstration method through a group discussion approach by students with junior high school students. The method of implementation is to divide junior high school students into several groups, distribute bags containing tools for activities, follow the direction of the lecturer who demonstrates making various forms of lines in various directions while accompanied by students, students create their own creations by making the composition of the lines that have been practiced, and coloring their 'doodles' with soft pastels and watercolors. As a result of the implementation of this activity, students who were previously more often in refugee tents have more organized activities.*

**Keywords:** *Doodle, Drawing, Junior High School Student, Art Therapy, Trauma*

### ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilaksanakan bersama dengan tim dosen, tim mahasiswa, dan siswa SMP di Desa Ciherang, Cianjur. Permasalahan yang dihadapi oleh siswa SMP di Desa Ciherang tidak lain adalah dampak dari bencana gempa bumi di wilayah Cianjur. Akibatnya, trauma pasca gempa dan kegiatan siswa SMP yang cenderung tidak terarah karena bangunan sekolah dan rumah yang runtuh. Sebagai solusi, PKM melaksanakan kegiatan menggambar 'doodle' di tenda darurat. 'Doodle' merupakan sebuah aktivitas menggambar bebas untuk mengekspresikan diri serta menggambarkan pengalaman pribadi, keadaan, dan situasi sekitar saat ini. Kegiatan menggambar 'doodle' bertujuan untuk mengarahkan siswa agar lebih produktif dengan dikenalkannya 'doodle' dan

mengurangi trauma pasca gempa lantaran 'doodle' merupakan bentuk dari terapi seni. Metode yang digunakan dalam PKM ini ialah metode demonstrasi melalui pendekatan diskusi kelompok oleh mahasiswa dengan siswa SMP. Metode pelaksanaan yang dilakukan adalah membagi siswa SMP menjadi beberapa kelompok, membagikan tas berisi alat untuk kegiatan, mengikuti arahan dosen yang melakukan demonstrasi membuat beragam bentuk garis dengan berbagai arah sembari didampingi mahasiswa, siswa berkreasi sendiri dengan membuat komposisi garis yang sudah dipraktikkan, dan mewarnai 'doodle' mereka dengan *soft pastel* dan *watercolor*. Hasil dari pelaksanaan kegiatan ini siswa yang sebelumnya lebih sering berada di tenda pengungsian menjadi punya kegiatan yang lebih terarah dan produktif yaitu menggambar 'doodle'. Dengan kegiatan menggambar 'doodle' juga mengurangi rasa trauma mereka pasca gempa yang dilihat dari ekspresi siswa saat mengikuti rangkaian kegiatan ini.

**Kata Kunci:** Doodle, Menggambar, Siswa SMP, Terapi Seni, Trauma

## 1. PENDAHULUAN

Tepat pada tanggal 21 November 2022 terjadi bencana gempa bumi yang menimpa wilayah Cianjur. Gempa ini memiliki kekuatan magnitudo 5,6. SR. Tidak lama setelah itu terjadi gempa susulan. Bencana ini menimbulkan banyak sekali korban jiwa, meninggalkan luka yang mendalam bagi para warga. Tidak sedikit siswa pada kegiatan ini mengalami trauma pasca gempa. Trauma didefinisikan sebagai peristiwa ekstrim yang mempengaruhi *coping skills* seseorang dan mengancam rasa aman mereka (Voith et al., 2018). Selain itu, bencana ini juga menyebabkan banyak sekali kerugian materiil yang cukup parah. Ditemukan banyak rumah dengan kondisi sudah hancur tak berbentuk. Begitu juga dengan sarana dan prasarana di sekitar kejadian gempa.

Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di Desa Ciherang, Kecamatan Pacet, Kota Cianjur. Desa Ciherang merupakan salah satu dari banyaknya desa yang terkena dampak gempa secara langsung. Bangunan sekolah yang runtuh mengakibatkan para siswa tidak dapat kembali bersekolah seperti biasa. Alat penunjang untuk bersekolah juga menjadi terbatas. Hal ini semakin menghambat kegiatan bersekolah anak-anak. Agar anak-anak secara perlahan kembali belajar dan tetap terhibur dalam waktu yang bersamaan, dibuatlah kegiatan belajar menggambar *doodle*. Menggambar bisa diartikan sebagai pencarian suatu ekspresi visual mengenai ide, emosi, dan pengalaman tertentu (Martikainen & Hakoköngäs, 2022). Menggambar memberikan orang-orang sarana untuk berhubungan dengan pikiran dan emosi yang sulit diungkapkan atau bahkan mungkin tidak mereka sadari (Martikainen & Hakoköngäs, 2022).

*Doodle* merupakan sebuah aktivitas menggambar dengan bebas atau abstrak yang biasanya ditujukan untuk mengekspresikan diri. Bukan hanya itu saja, *doodle* juga dapat menggambarkan pengalaman pribadi, keadaan, dan situasi sekitar yang sedang ada pada saat ini. (Watson, 2008; Watts, 2005). *Doodle* dapat diartikan sebagai cara menyampaikan berbagai makna tentang pikiran, perasaan batin, dan aspirasi kaum muda (Manera, 2019). Seseorang yang melakukan kegiatan *doodle* dengan berfokus pada motif tertentu yang sering ia gambar adalah cerminan dari lingkungan sekitarnya (Nash, 2021). Dengan membuat *doodle*, anak-anak diharapkan dapat melatih dan mengembangkan kreativitas mereka. *Doodles* mampu mempresentasikan isi hati manusia, isi hati ini disalurkan melalui kerja sama antara otak dan tangan manusia (Robert Burns, 2006; Pillay, 2016). Karakteristik *doodles* sering kali dibuat dalam keadaan tidak hadirnya pikiran, ide-ide grafis yang berbeda seperti fisiognomis, ornamen, dan arsitektural dapat mempengaruhi bagaimana *doodles* dibuat (Maclagan, 2014).

*Doodles* merupakan kegiatan menggambar yang seringkali dilakukan tanpa sadar. Kedua belahan otak digunakan dalam kegiatan menggambar (Caine & Caine, 1990; Tadayon & Afhami, 2016). Dalam mempelajari suatu pembelajaran yang dianggap tidak menarik oleh seorang individu, *doodles* dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan mengingat dan juga menyimpan informasi yang disebabkan oleh terjadinya peningkatan konsentrasi dalam belajar (Andrade,



2010; Tadayon & Afhami, 2016). Namun, perlu diperhatikan kembali *doodles* selain mampu meningkatkan konsentrasi dan daya ingat dalam belajar, *doodles* juga mampu melakukan hal sebaliknya. *Doodle* dalam pembelajaran jika dilakukan secara tidak terstruktur atau tidak terkait dengan mata pelajaran yang sedang dijalani mampu menghancurkan daya ingat dan konsentrasi individu (Meade & Fernandes, 2019). Sebaliknya, jika *doodles* dilakukan secara terstruktur dengan efektif mampu meningkatkan daya ingat dan konsentrasi individu (Meade & Fernandes, 2019). Maka dari itu diperlukan pemahaman lebih dalam mengenai hubungan antara *doodle* dengan daya ingat dan konsentrasi untuk menghasilkan hasil yang lebih efektif.

Terapi seni (*art therapy*) merupakan salah satu dari berbagai macam jenis terapi yang ada dalam psikologi. Ini merupakan salah satu jenis terapi yang cenderung digunakan untuk anak. Pelopor terapi ini adalah Edith Kramer, seorang terapis yang juga merupakan seorang pelukis. Ia menyatakan bahwa melalui aktivitas kesenian, sebuah tingkah laku yang dapat timbul dari impuls destruktif dan agresif dapat ditahan bahkan dicegah sehingga tidak terjadi. Contohnya seperti emosi destruktif individu yang dialihkan menjadi aktivitas yang dapat menghasilkan suatu karya seni kolase. Dalam proses ini, anak diharapkan dapat memegang kendali atas perasaan dan tingkah lakunya yang nantinya dapat menimbulkan perubahan sikap (Waller, 2006 dalam Kramer, 1958, 1971). Ada beberapa macam jenis aktivitas terapi seni dan *doodle* merupakan salah satunya.

Pada latihan dasar ini, para siswa diberi bekal pengetahuan dasar menggambar yang dapat dikembangkan menjadi berbagai kreativitas visual yang berdasar gambar. Menggambar merupakan hal-hal yang disukai oleh anak-anak, karena didalamnya terdapat unsur bermain, berimajinasi, berkreasi dan juga berlatih kesabaran. Selama kegiatan berjalan, para siswa mampu mengikuti contoh yang disampaikan. Bahkan, para siswa dapat membuat improvisasi dari garis-garis yang sudah dipraktikkan.

Selanjutnya, siswa juga belajar kreativitas menyusun garis secara bebas dan belum memiliki makna, hal ini disebut juga dengan menggambar *doodle* yaitu garis yang dibuat secara spontan untuk mendukung pemikiran atau ide yang muncul di pikiran, serta dapat menjadi salah satu terapi rileks. Menurut Coward (2021), dalam salah satu hasil penelitiannya ditemukan bahwa perasaan rileks seseorang dapat dilihat dari hasil gambar *doodle* mereka. Mereka yang sedang serius terlibat dalam proses menggambar biasanya cenderung menghasilkan *doodle* yang mewakili proses berpikir mereka pada saat itu. Membuat komposisi garis untuk membentuknya menjadi kreativitas, sesuai dengan definisi dari *doodle*, dapat menjadi kegiatan yang positif.

Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan tiga aktivitas seni visual yang membawa siswa untuk dapat mengekspresikan diri sendiri. Ketiga aktivitas seni tersebut diantaranya adalah melakukan *doodling*, menggambar, dan mewarnai. Penelitian yang dilakukan oleh Kaimal et al., (2017) menunjukkan bahwa *doodling*, menggambar, dan mewarnai dapat menghasilkan aktivasi yang signifikan dari korteks prefrontal medial yang memiliki peran dalam fungsi eksekutif, ingatan, intelijen, bahasa dan visualisasi manusia. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa kegiatan tersebut memberikan dampak positif seperti meningkatkan kemampuan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan mengatur perasaan, mengatur perilaku aktif hingga menimbulkan rasa kepuasan atau kepercayaan diri. Ketiga kegiatan tersebut yang dilakukan, berdasarkan observasi, ditemukan bahwa adanya antusiasme para siswa dalam melakukan kegiatan *doodling*, menggambar, dan juga mewarnai. Kemudian jika kegiatan ini telah selesai, para siswa dapat mengembangkannya sendiri sesuai dengan kreativitas dan imajinasi mereka masing-masing.

Dengan kegiatan menggambar *doodle* ini, yang sebelumnya anak-anak melakukan kegiatan yang relatif tidak terarah di pengungsian diharapkan menggunakan waktunya untuk kegiatan yang lebih produktif.

## 2. METODE PELAKSANAAN PKM

Dalam pelaksanaan latihan dasar Doodle ini, metode yang digunakan secara diagramatis adalah sebagai berikut:

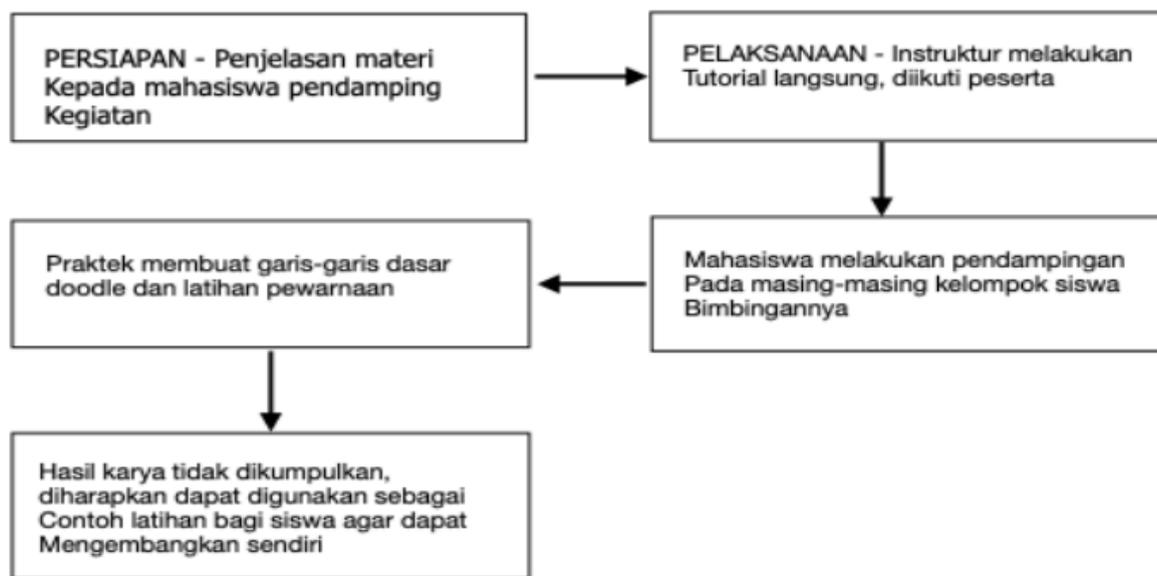


Diagram pelaksanaan Kegiatan PKM Latihan Menggambar Doodle  
untuk siswa SMP di Desa Ciherang, Cianjur

### Persiapan

Tahap persiapan yang dilakukan adalah: 1. Tahap persiapan materi, pada tahap ini dilakukan simulasi materi yang akan disampaikan pada siswa, dicobakan terlebih dahulu pada mahasiswa pendamping. 2. Tahap persiapan peralatan yakni menyiapkan barang-barang yang diperlukan oleh siswa untuk menunjang kegiatan pelatihan dasar *doodle*. Mahasiswa mengemas tas yang di dalamnya memuat papan jalan, tempat pensil berisi ATK (pensil, penghapus, rautan, pulpen, penggaris), buku sketsa A3, kain untuk *soft pastel*, *drawing pen*, *watercolor*, dan *soft pastel*. 3. Persiapan di lapangan, yakni di tenda pengungsian Desa Ciherang, mahasiswa terlebih dahulu membersihkan tenda darurat sehingga layak digunakan untuk ruang kelas pembelajaran siswa. Selain itu juga dipersiapkan beberapa alat pendukung pengajaran seperti kertas HVS, papan gambar, spidol, *drawing pen*, *soft pastel* dan cat air.

### Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dimulai pada tanggal 16 Desember 2022 pukul 13.30 WIB di tenda darurat sebagai ruang kelas pembelajaran siswa. Setelah para siswa berkumpul di tenda darurat, mereka dibagi menjadi beberapa kelompok kemudian mengisi daftar hadir yang telah disiapkan oleh mahasiswa. Para siswa diminta untuk duduk rapi dan tertib setelah itu, dilakukan pembagian tas yang berisi perlengkapan pembelajaran untuk menunjang kegiatan PKM ini oleh mahasiswa. Saat siswa sudah duduk berkelompok dan mendapatkan tas, setiap mahasiswa mendampingi

setiap kelompok siswa untuk melakukan kegiatan *doodle*. Tahapan selama proses pembelajaran yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Siswa mengikuti arahan dari dosen yang melakukan demonstrasi: tahapan ini berupa latihan membuat berbagai bentuk garis dengan berbagai arah dalam menggoreskan garis tersebut. Sebagai contoh membuat garis vertikal dari bawah ke atas, membuat garis horizontal dari kanan ke kiri, membuat garis diagonal dari atas ke bawah, garis menyilang, garis lengkung, elips dan lingkaran.
- b. Siswa dapat mengikuti atau berkreasi sendiri secara bebas dengan membuat komposisi garis-garis yang sudah dipraktekkan.
- c. Siswa dipersilahkan mewarnai *doodle* yang sudah mereka buat dengan *soft pastel* dan *watercolor* yang sudah diberikan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM latihan menggambar dasar *doodle* untuk siswa SMP di Desa Ciherang, rata-rata para siswa dapat meniru apa yang dicontohkan oleh instruktur, dibantu para mahasiswa pendamping. Adapun hasil karya siswanya sangat memuaskan, sebagai sebuah latihan awal menggambar *doodle*. Secara umum setiap siswa dapat mengikuti arahan bentuk-bentuk garis yang sudah dicontohkan. Metode ini cukup efektif dikarenakan siswa dapat mengikuti secara langsung proses tutorialnya, apabila terlewat atau kurang faham, siswa bisa bertanya pada pendamping, atau para pendamping pro aktif mengingatkan siswa apa yang harus mereka lakukan.

Sebagai tambahan pengetahuan, setelah membuat gambar *doodle*, siswa diberikan pengetahuan tips pewarnaan menggunakan soft pastel dan pewarnaan menggunakan cat air. Gambar-gambar yang sudah dibuat didokumentasi menggunakan kamera, dan sengaja tidak dikumpulkan untuk di nilai atau dibuat dokumentasi fisik. Adapun pertimbangannya adalah agar setiap siswa merasa bahwa menggambar *doodle* itu sebenarnya mudah, beragam bentuk garis dapat mereka kuasai dengan baik, selanjutnya apabila tertarik dengan menggambar *doodle* sebagai hooby atau hendak mengembangkannya, hal yang diperlukan adalah banyak melihat referensi contoh-contoh *doodle* karya orang lain dan terus mencoba melatih diri dengan bentuk-bentuk yang baru.

#### Gambar 1.

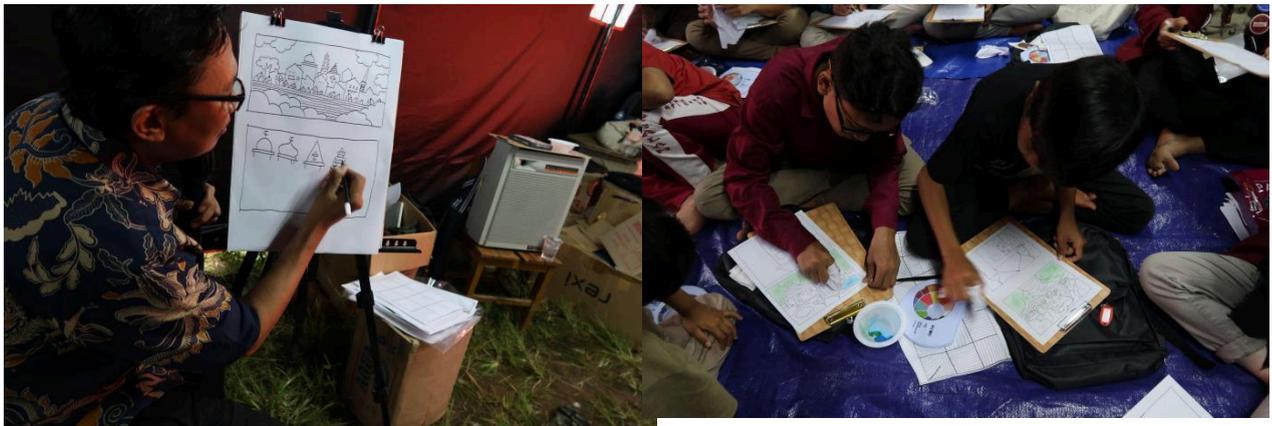
Instruktur melakukan tutorial secara langsung, mendemonstrasikan proses membuat garis-garis sederhana sebagai unsur dasar pembuatan gambar *doodle*. Pada tahap ini para siswa langsung mengikuti dengan menirunya, sehingga spontanitas kemampuan siswa dapat dilihat.



Setelah latihan membuat garis-garis dasar doodle, para siswa diminta mencoba berkreasi sendiri dengan mengeksplorasi bentuk-bentuk yang baru. Instruktur memberikan contoh membuat modifikasi susunan garis-garis tersebut menjadi gambar tempat-tempat ibadah, atau hal lainnya. Bersamaan dengan itu, para siswa mengikuti arahan yang diberikan yang kemudian hasil kreasi gambar masing-masing siswa diwarnai menggunakan pastel yang telah disiapkan oleh mahasiswa.

### Gambar 2.

Kegiatan mengembangkan susunan garis menjadi sebuah gambar dan dilanjutkan kegiatan mewarnai gambar tersebut menggunakan soft pastel. Mengingat para siswa masih baru mengenal material ini, mahasiswa berperan membantu untuk memberitahu cara penggunaannya. Tampak pada foto sebelah kanan adalah siswa mencoba mewarnai gambar menggunakan soft pastel.



### Gambar 3.

Kegiatan mewarnai menggunakan watercolor, merupakan kegiatan untuk menambah wawasan keterampilan dalam teknik pewarnaan, siswa diberi tahu cara penggunaan dengan benar sehingga dapat menerapkannya dengan baik dan efektif.



## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil pelatihan ini didapat kesimpulan bahwa pada dasarnya para siswa SMP di desa Ciherang bisa menggambar dasar doodle dengan baik. Menggunakan metode tutorial secara langsung, siswa dapat mengikuti bentuk-bentuk yang dicontohkan. Hal ini mengindikasikan



bahwa rata-rata siswa bisa menggambar. Namun demikian, untuk mengembangkan bentuk-bentuk selain yang dicontohkan, tidak semua anak-anak bisa bereksplorasi dengan baik, hal ini wajar karena tidak semua anak suka dengan menggambar dan mereka belum terbiasa atau belum pernah menirunya. Oleh karena itu, siapapun yang berkeinginan belajar menggambar doodle atau menggambar apapun, hal yang perlu ditingkatkan adalah tekun berlatih dan banyak melihat referensi bentuk-bentuk yang lain dari karya seniman-seniman terkenal untuk memotivasi. Dalam sebuah karya seni rupa, nilai estetika sangat dipengaruhi pada prinsip-prinsip seni seperti adanya kesatuan bentuk, pengulangan bentuk, irama, penekanan (*emphasis*), *point of interest*, keseimbangan, serta keselarasan.

### **Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)**

Ucapan terima kasih Kepada Dirjen Dikti yang telah mempercayakan kepada Universitas Tarumanagara untuk melaksanakan Program Insentif Pengabdian Kepada Masyarakat Terintegrasi dengan MBKM Berbasis Kinerja IKU Bagi PTS tahun 2022, Bapak Buldan selaku Ketua RW Desa Ciherang yang telah berkoordinasi dengan baik untuk keperluan kegiatan PKM ini.

### **REFERENSI**

- Andrade, J. (2010) What does doodling do?. *Applied Cognitive Psychology*, 24. 100– 106. <http://pignottia.faculty.mjc.edu/math134/homework/doodlingCaseStudy.pdf>
- Caine, R. N. & Caine, G. (1990) Understanding a brain based approach to learning and teaching, *Educational Leadership*, 48(2), 66–70. <https://eric.ed.gov/?id=EJ416439>
- Kaimal, G., Ayaz, H., Herres, J., Dieterich-Hartwell, R., Makwana, B., Kaiser, D. H., & Nasser, J. A. (2017). Functional near-infrared spectroscopy assessment of reward perception based on visual self-expression: Coloring, doodling, and free drawing. *The Arts in Psychotherapy*, 55, 85-92.
- Kramer, E. (1958). *Art therapy in a children's community*. Springfield.
- Kramer, E. (1971). *Art therapy with children*. Schocken Books.
- Maclagan, D. (2014). *Line Let Loose : Scribbling, Doodling and Automatic Drawing*. Reaktion Books LTD, United Kingdom.
- Manera, A. B. (2019). Doodle: Towards a hermeneutical appreciation in jacques derrida's deconstruction. *Asian EFL Journal*, 24(4.2), 191-204.
- Martikainen, J., & Hakoköngäs, E. (2022). Drawing as a method of researching social representations. *Qualitative Research Volume 0: Ahead of Print*. <https://doi.org/10.1177/14687941211065165>
- Meade, M. E., Wammes, J. D., & Fernandes, M. A. (2019). Comparing the influence of doodling, drawing, and writing at encoding on memory. *Canadian Journal of Experimental Psychology / Revue canadienne de psychologie expérimentale*, 73(1), 28–36. <https://doi.org/10.1037/cep0000170>
- Nash, C. (2021). Doodling as a measure of burnout in healthcare researchers. *Culture, Medicine, and Psychiatry*, 45(4), 565-598.
- Nash, C. (2021). COVID-19 limitations on doodling as a measure of burnout. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*. <https://doi.org/10.3390/ejihpe11040118>
- Pillay, S. (2016). *Tinker Dabble Doodle Try: Unlock the Power of the Unfocused Mind*. Ballantine Books, New York.

- Tadayon, M., & Afhami, R. (2016). Doodling effects on junior high school students' learning. *International Journal of Art and Design Education*. <https://doi.org/10.1111/jade.12081>
- Watson, B. (2008). Oodles of doodles? Doodling behaviour and its implications for understanding for understanding Palaeoarts. *Rock Art Research*, 25(1), 36-30.
- Watts, M. (2005). *Doodle Interpretation*. Hodder & Stoughton.