

**KAJIAN GAYA DESAIN GOOGLE DOODLES
OLIMPIADE 2012 LONDON**



PENGKAJIAN

Oleh:

Ahmad Arifin

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2013

**KAJIAN GAYA DESAIN GOOGLE DOODLES
OLIMPIADE 2012 LONDON**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	4212 / H / S / 2013	
KLAS		
TERIMA	26-08-2013	TID 01 P



PENGKAJIAN

Oleh:

Ahmad Arifin



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2013



**KAJIAN GAYA DESAIN GOOGLE DOODLES
OLIMPIADE 2012 LONDON**




Ahmad Arifin

NIM 091 1946 024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana dalam bidang Desain Komunikasi Visual
2013

Tugas Akhir Pengkajian Desain berjudul :
KAJIAN GAYA DESAIN GOOGLE DOODLES OLIMPIADE 2012 LONDON
diajukan oleh Ahmad Arifin, NIM 091 1946 024, Program studi Desain
Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia
Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
pada tanggal 1 Juli 2013 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota


P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn

NIP. 19700106 200801 1 017

Pembimbing II/ Anggota


Andi Haryanto, M.Sn

NIP. 198011252008121003

Cognate/ Anggota


FX. Widyatmoko, M.Sn

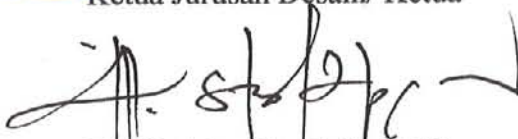
NIP. 197507102005011001

Kaprodi DKV/ Anggota


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn

NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain/ Ketua


M. Sholahuddin, S.Sn., MT

NIP. 19701019 199903 1 001


Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M. Des

NIP. 19590802 198803 2 002

MOTTO



*“Jika Lumba-lumba memiliki tangan untuk menulis atau menggambar,
mereka akan menguasai dunia.”*
-Steven Rosenberg-

PERSEMBAHAN



Untuk kedua orang tua, terimakasih.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan dibawah ini, saya:

Nama : Ahmad Arifin

Nim : 091 1946 024

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa karya ilmiah dengan judul:

“KAJIAN GAYA DESAIN GOOGLE DOODLES OLIMPIADE 2012 LONDON” adalah karya saya sendiri. Karya ilmiah ini sepenuhnya adalah hasil pemikiran saya dan belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun. Dan sepanjang sepengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Demikian pernyataan ini saya secara benar.

Yang Menyatakan

Ahmad Arifin

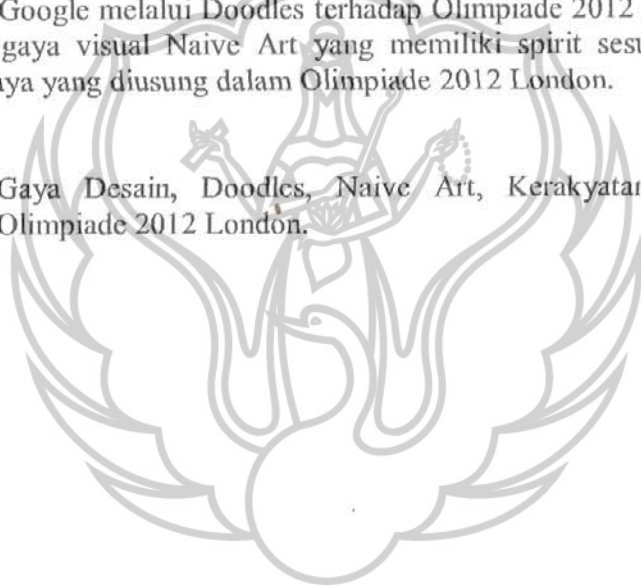
ABSTRAK

Ahmad Arifin

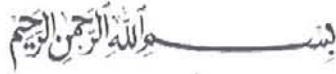
KAJIAN GAYA DESAIN GOOGLE DOODLES OLIMPIADE 2012 LONDON

Karakter visual sebuah desain dapat dijadikan penanda keadaan masyarakat pada masa tertentu. Gaya desain merupakan manifestasi dari sebuah semangat yang ditampilkan dalam bentuk visual. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami dan mengetahui gaya desain yang melatar belakangi penciptaan Doodles sebagai bentuk apresiasi Olimpiade 2012 London dan mencari tahu keterkaitannya. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif melalui kajian gaya desain. Penelitian ini mengungkap pengaruh gaya Naive Art yang lekat dengan kerakyatan dan kesenangan pada Doodles Olimpiade 2012 London serta korelasinya melalui pendekatan Ikonografi. Korelasi yang didapat berupa respon Google melalui Doodles terhadap Olimpiade 2012 London dengan menggunakan gaya visual Naive Art yang memiliki spirit sesuai dengan visi olimpiade budaya yang diusung dalam Olimpiade 2012 London.

Kata kunci: Gaya Desain, Doodles, Naive Art, Kerakyatan, Kesenangan, Olimpiade 2012 London.



KATA PENGANTAR



Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Pengkajian dengan judul KAJIAN GAYA DESAIN GOOGLE DOODLES OLIMPIADE 2012 LONDON dapat diselesaikan dengan baik.

Tugas Akhir Pengkajian ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

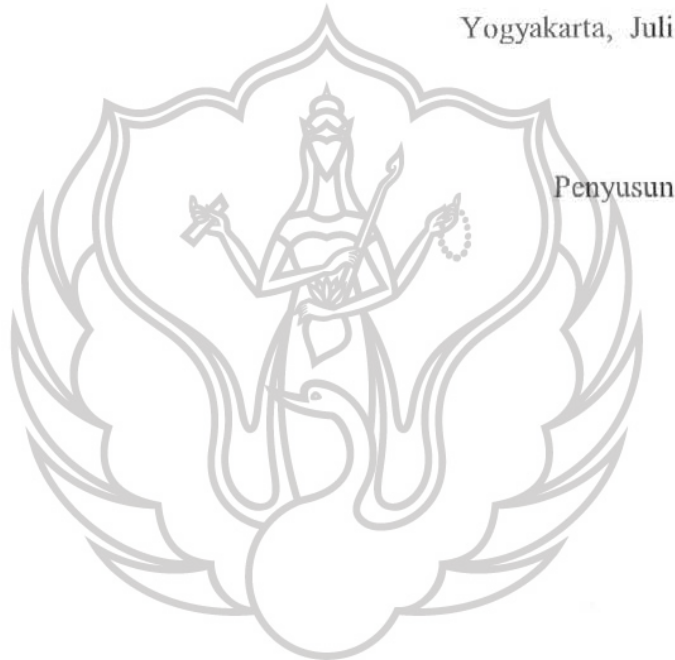
Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada pembimbing umat, Rasulullah Muhammad SAW, bagi keluarganya, para sahabatnya dan umatnya hingga akhir zaman. Amin. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua yang selama ini telah *men-support*.
2. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain
3. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn, selaku Kaprodi DKV.
4. Bapak P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn, selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingannya.
5. Bapak Andy Haryanto, M.Sn., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingannya.
6. Almarhum Drs. Lasiman, Selaku Dosen Wali.
7. Bapak Drs. Baskoro S. Banindro yang telah mensupport dalam bentuk referensi
8. Teman-teman transfer '09 yang keren.
9. Dan semua pihak yang terkait langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan ini.

Dengan segala kerendahan hati penulis menyadari bahwa Tugas Akhir Pengkajian ini masih jauh dari kriteria penelitian yang sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun penulis sangat harapkan. Semoga Tugas Akhir Pengkajian ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan umumnya bagi pembaca serta peneliti selajutnya

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, Juli 2013



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Metode Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. Kajian Pustaka	6
B. Landasan Teori	7
1. Gaya desain	7
2. Google	27
3. Doodles	27
4. Olimpiade London	30
BAB II METODOLOGI PENELITIAN	34
A. Metode penelitian	34
B. Populasi dan sample	37

1. Populasi	37
2. Sampel	39
C. Metode pengumpulan data	40
1. Observasi langsung	41
2. Studi literatur	41
D. Definisi oprasional	42
1. Gaya desain	42
2. Google Doodles	43
E. Prosedur penelitian	44
BAB IV ANALISIS	46
A. Analisis objek	46
B. Bahasan objek penelitian	50
1. Google Doodles	51
2. Olimpiade 2012 London	69
3. Gaya desain	72
C. Hasil penelitian	88
1. Karakter visual	88
2. Spirit ilustrasi	92
BAB V PENUTUP	95
A. Kesimpulan	95
B. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN	101

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Seniman Naive Art	21
Tabel 2. Alur konseptual ikonografis	36
Tabel 3. Tabel Kesesuaian Visual	90



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Frightened Horse oleh Eugene Delacroix	9
Gambar 2. Raft of the Medusa Oleh Theodore Gericault	9
Gambar 3. Auto Retrato Oleh Gustave Courbet	10
Gambar 4. The Milkmaid oleh Jan Vermeer	10
Gambar 5. April Love Oleh Arthur Hughes.....	11
Gambar 6. Ariadne Oleh John William Waterhouse	11
Gambar 7. African Marigold Oleh William Morris.....	13
Gambar 8. “Job” Cigarette Paper Oleh Alphonse Mucha.....	14
Gambar 9. Salon Des Cent Oleh Eugene Grasset.....	14
Gambar 10. Starry Night Oleh Van Gogh.....	15
Gambar 11. The Scream Oleh Edward Munch	15
Gambar 12. Weeping Woman Oleh Pablo Picasso	16
Gambar 13. Glass on a Table Oleh Georges Braque	16
Gambar 14. Vive la France Oleh Filippo Tommaso Marinetti	17
Gambar 15. The Sleeping Gypsy by Henri Rousseau (1897)	23
Gambar 16. Thanksgiving oleh Grandma Moses (1956)	24
Gambar 17. Houses at St Ives, Cornwall by Alfred Wallis (1928-42)	25
Gambar 18. Mousehole by Richard Lodey (1950)	26
Gambar 19. Populasi Google Doodles Olimpiade 2012	28
Gambar 20. Logo Olimpiade London 2012	32
Gambar 21. Aplikasi Branding Olimpiade London 2012	33
Gambar 22. Populasi Google Doodles Olimpiade 2012	38
Gambar 23. Sample Kategori “Ceremony”	39
Gambar 24. Sample Kategori image“Statis”	40
Gambar 25. Sample Kategori “interaktif”	40
Gambar 26. Logo Google	50
Gambar 27. Detail Logo Google	50
Gambar 28. <i>Tone Color</i> Google	51
Gambar 29. Doodles Pertama (1998)	52

Gambar 30. Doodles Heinrich Rudolf Hertz's 155th Birthday	53
Gambar 31. Skema Klasifikasi Bentuk Doodles	54
Gambar 32. Logo Olimpiade London 2012	55
Gambar 33. Aplikasi Branding Olimpiade London 2012	55
Gambar 34. Doodles Opening Ceremony	56
Gambar 35. Doodles Opening Ceremony Pada Skema Klasifikasi Bentuk	57
Gambar 36. Detail Doodles Opening Ceremony.....	58
Gambar 37. Doodles Archery 2012	60
Gambar 38. Jadwal Perlombaan Olimpiade 2012 London	
Tanggal 28/7/2012	61
Gambar 39. Doodles Archery 2012 Pada Skema Klasifikasi Bentuk	62
Gambar 40. Detail Doodles Archery 2012	63
Gambar 41. Doodles Soccer 2012	64
Gambar 42. Jadwal Perlombaan Olimpiade 2012 London	
Tanggal 03/8/2012	65
Gambar 43. Doodles Soccer 2012 Pada Skema Klasifikasi Bentuk	66
Gambar 44. Detail Doodles Soccer 2012	67
Gambar 45. Doodles "Soccer 2012" siaga	67
Gambar 46. Doodles "Soccer 2012" pengarahan	68
Gambar 47. Doodles "Soccer 2012" mulai	68
Gambar 48. Doodles "Soccer 2012" interaksi	68
Gambar 49. Logo Olimpiade London 2012	71
Gambar 50. Aplikasi Branding Olimpiade London 2012	71
Gambar 51. The Sleeping Gypsy by Henri Rousseau (1897)	77
Gambar 52. Detail Lukisan The Sleeping Gypsy Oleh Henri Rousseau (1897)	78
Gambar 33. The Peaceable Kingdom oleh Edward Hicks (1834)	80
Gambar 54. Thanksgiving oleh Grandma Moses (1956)	82
Gambar 55. Houses at St Ives, Cornwall by Alfred Wallis	84
Gambar 56. Mousehole by Richard Lodey (1950)	86
Gambar 57. Detail Lukisan Mousehole by Richard Lodey (1950)	87
Gambar 58. Diagram Korelasi.....	92

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Gaya visual dalam desain desain grafis dapat dijadikan sebagai penanda jaman. Berkembangnya kebutuhan menuntut berkembang pula desain grafis, mulai dari istilah sampai pada gaya visual. Desain grafis merupakan cabang dari ilmu seni rupa. Pada awal kemunculannya desain disebut sebagai seni terapan (*applied art*), untuk membedakan dengan seni murni (*fine art*) (Adityawan 2010:21). Keadaan sosial politik dalam suatu komunitas mempengaruhi perubahan gaya desain dalam komunitas tersebut. Setiap gaya desain dalam periode tertentu memiliki ciri khas masing-masing yang dapat dijadikan penanda kapan dan di mana desain tersebut muncul.

Istilah desain mulai populer saat Revolusi Industri, yang dimaknai sebagai hasil karya manusia yang harus dapat berfungsi untuk memecahkan suatu masalah serta memudahkan masyarakat penggunanya. Revolusi Industri mendorong berkembangnya desain yang berfungsi, yang kemudian populer dengan istilah "*form follow function*", karena pada saat Revolusi Industri seni rupa dimanfaatkan untuk sarana komunikasi yang bersifat komersial. Revolusi Industri memberi dampak perubahan desain secara silih berganti, salah-satunya Art Nouveau yang merupakan kerinduan terhadap sifat manusiawi dalam desain (Kusrianto 2011:124)

Gaya dalam desain grafis berarti keindahan visual yang mempunyai pengaruh besar pada suatu masa dan tempat tertentu (gogorbangsa.wordpress.com). Saat ini gaya desain masih ada yang bertahan, namun ada pula yang hilang ditelan jaman, beberapa ada yang dihidupkan kembali melalui karya-karya desain modern. Berkembangnya media membuat gaya desain yang dulunya hanya bersifat grafis (cetak) sekarang diaplikasikan melalui media digital. Dalam desain modern, gaya desain dapat dijadikan sebagai identitas baik itu sebagai media komunikasi maupun identitas *corporate*.

Gaya desain dalam merek mempengaruhi logo, tipografi warna, bentuk dan ornamen visual yang lain.

Gaya desain dalam identitas *brand* menimbulkan kesan atau citra perusahaan secara visual. Penelitian ini akan mengangkat sistem identitas *brand* Google, dimana Google sering bermain-main identitas *brand* berupa logo. Logo Google dibuat berbeda-beda menurut tema yang ditetapkan. Sistem identitas yang berupa logo ini dinamakan Google sebagai “Doodles”. Doodles muncul dari keisengan Sergey Brin saat perayaan “Burningman” tahun 1998. *Doodles are the fun, surprising, and sometimes spontaneous changes that are made to the Google logo to celebrate holidays, anniversaries, and the lives of famous artists, pioneers, and scientists.* Doodles adalah perubahan menyenangkan, mengejutkan dan kadang-kadang spontan yang dapat dilakukan terhadap logo Google untuk merayakan hari libur, ulang tahun seniman terkenal, pelopor dan ilmuwan (google.com/doodles). Ryan Germick pemimpin tim kreatif Doodles mengatakan “Otak manusia tidak dirancang untuk memahami bagaimana ratusan juta orang menginterpretasikan sesuatu. Bagi saya, yang penting adalah membuat kolega saya tertawa, atau belajar teknik baru. Jika itu sudah tercapai, berarti saya sudah melakukan pekerjaan saya” (www.bbc.co.uk).

Awalnya tujuan penciptaan Doodles murni sebuah kesenangan sampai akhirnya menjadi sebuah strategi yang berkesinambungan sebagai upaya *branding*. Seperti yang dikatakan Healy dalam buku *What Is Branding; ... uncluttered design, occasionally enlivened with a carefree doodles in honor of a special day, reflects this bold confidence* (Healey 2008:83). Desain yang tertata dan kadang-kadang dimeriahkan dengan gambar-gambar yang unik (Doodles) untuk menghormati hari-hari penting, mencerminkan kepercayaan diri yang tinggi tentang merek.

Brand image “menyenangkan” direfleksikan Google melalui ilustrasi Doodles yang dapat dinikmati *audience* atau pengguna Google secara umum. Kesan “menyenangkan” juga ditampilkan Google melalui desain kantor resmi Google yang disebut Googleplex dalam ruang lebih khusus. Penciptaan desain

interior, arsitektur dan penyediaan fasilitas di Googleplex bertujuan untuk menciptakan suasana menyenangkan supaya orang-orang nyaman bekerja di dalamnya.

Juli 2012 diselenggarakan Olimpiade 2012 London, kompetisi olahraga antar negara diikuti oleh 204 negara peserta. Tema utama Olimpiade 2012 London adalah memunculkan kembali Olimpiade Budaya yang awalnya terdapat dalam Olimpiade modern sampai akhirnya menghilang pada penyelenggaraan tahun 1948. Olimpiade Budaya memiliki konten mempertemukan olahraga, budaya dan pendidikan dalam satu kesatuan penyelenggaraan. Semangat Olimpiade Budaya yang ditampilkan Olimpiade 2012 London memungkinkan partisipasi masyarakat umum yang awam sekalipun untuk mengambil bagian dalam penyelenggaraan tersebut.

Berkaitan dengan penyelenggaraan Olimpiade 2012 London, Google merespon penyelenggaraan tersebut melalui Doodles sehingga menambah koleksi ilustrasi Doodles yang sudah ada. Ilustrasi yang ditampilkan Doodles terkesan berbeda dengan *visual identity* acara yang diselenggarakan. Ilustrasi Doodles terkesan kekanak-kanakan dengan gaya kartun sementara *visual identity* resmi terkesan futuristik. Penciptaan ilustrasi Doodles bukan berarti tanpa alasan, pasti ada yang melatar belakangi dibalik penciptaan ilustrasi Doodles Olimpiade 2012 London. Pencapaian ini bertujuan untuk mencari tahu dan memahami keterkaitan ilustrasi Doodles dengan penyelenggaraan Olimpiade 2012 London melalui pendekatan gaya desain.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana memahami keterkaitan gaya desain Google Doodles London 2012 dengan event yang diselenggarakan?
2. Bagaimana memahami gaya desain Google Doodles Olimpiade London 2012 dari aspek desain komunikasi visual?

C. Tujuan penelitian

1. Dapat memahami keterkaitan antara gaya desain Google Doodles London 2012 dengan event yang diselenggarakan.
2. Dapat memahami gaya desain Google Doodles Olimpiade London 2012 dari aspek desain komunikasi visual.

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Dapat menambah pengetahuan dalam ilmu Desain Komunikasi Visual dari sudut pandang gaya desain.

2. Manfaat pragmatis

- a. Bagi masyarakat: dapat menambah pengetahuan dan pemahaman bagi masyarakat tentang gaya desain.
- b. Bagi desainer: dapat menjadi masukan dan wawasan dalam merancang atau mengkaji desain komunikasi visual yang berkaitan dengan gaya desain.

E. Metode penelitian

1. Populasi sampling

Populasi penelitian mencakup semua Doodles yang ditampilkan saat Olimpiade 2012 London. Sampel yang diteliti mengambil tiga objek dari keseluruhan populasi, ketiganya mewakili Ilustrasi *ceremony*, ilustrasi statis dan ilustrasi interaktif.

2. Metode pengumpulan data

a. *Observasi*

Mengamati dan meneliti objek Doodles yang bertepatan dengan event Olimpiade 2012 London secara mendalam. Menurut Nawawi & Martini (1991) observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala dalam objek penelitian (ezickim.wordpress.com).

b. Studi literatur

Survey literatur digunakan dalam pengumpulan data untuk penelitian ini adalah data yang didapat dari sumber literatur, bacaan umum yang berkaitan dengan topik penelitian.

3. Metode penelitian.

Dalam penelitian ini akan menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif tidak mengandalkan bukti bukti berdasar logika matematis, prinsip angka atau metode statistik (Mulyana 2012:150). Analisis dalam penelitian ini akan menggunakan kajian gaya desain dan melalui pendekatan ikonografi, dimana ikonografi memiliki kemampuan dalam membongkar tanda yang dipakai untuk memahami secara kritis bahasa rupa yang terselubung serta ideologi yang direproduksi oleh suatu sistem pertandaan (Banindro, 2011: 1).

