

Makna Di Balik Desain Logo "Kuis Simbol Betawi" Dengan Integrasi Unsur Budaya Betawi

Melita Ananda, Ratih Pertiwi

Desain Komunikasi Visual, Universitas Esa Unggul

Melitaanandaa@student.esaunggul.ac.id

Abstract (English)

This study aims to analyze the meaning of the logo design for the educational game "Kuis Simbol Betawi," which integrates Betawi cultural elements within an educational context. The primary issue investigated is how the logo design elements, particularly the use of Betawi green, along with the symbols "Bir Pletok" and "Kembang Kelapa," reflect and convey Betawi cultural values to players. The method used is a qualitative approach with a case study, including interviews with cultural experts and observations at the Museum Betawi Setu Babakan Jakarta. The research findings indicate that the use of Betawi green in the logo serves as a symbol of harmony, well-being, and connectivity within Betawi culture, while the symbols "Bir Pletok" and "Kembang Kelapa" add deep cultural meaning by representing prosperity and the benefits of human life. The use of these elements helps link the game to Betawi cultural heritage and enhances the learning experience for players. This study contributes to the understanding of effective logo design for educational games focused on local culture.

Article History

Submitted: 6 August 2024

Accepted: 15 August 2024

Published: 16 August 2024

Key Words

Logo, Betawi Green, Bir Pletok, Kembang Kelapa, Betawi Culture, Educational Design

Abstrak (Indonesia)

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis makna desain logo permainan edukasi "Kuis Simbol Betawi," yang mengintegrasikan elemen budaya Betawi dalam konteks edukatif. Masalah utama yang diteliti adalah bagaimana elemen desain logo, khususnya penggunaan warna hijau Betawi, serta simbol "Bir Pletok" dan "Kembang Kelapa," mencerminkan dan menyampaikan nilai-nilai budaya Betawi kepada pemain. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan studi kasus, termasuk wawancara dengan ahli budaya dan observasi di Museum Betawi Setu Babakan Jakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa warna hijau Betawi dalam logo berfungsi sebagai simbol keharmonisan, kesejahteraan, dan keterhubungan dalam budaya Betawi, sementara simbol "Bir Pletok" dan "Kembang Kelapa" menambah makna budaya yang mendalam dengan melambangkan kemakmuran dan manfaat kehidupan manusia. Penggunaan elemen-elemen ini membantu menghubungkan permainan dengan warisan budaya Betawi dan meningkatkan pengalaman belajar bagi pemain. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pemahaman desain logo yang efektif untuk permainan edukasi yang berfokus pada budaya lokal.

Sejarah Artikel

Submitted: 6 August 2024

Accepted: 15 August 2024

Published: 16 August 2024

Kata Kunci

Logo, Warna Hijau Betawi, Bir Pletok, Kembang Kelapa, Budaya Betawi, Desain Edukasi

Pendahuluan

Budaya Betawi, sebagai salah satu budaya lokal yang kaya di Indonesia, memiliki berbagai simbol dan tradisi yang menggambarkan identitas dan sejarah masyarakat Jakarta. Dalam menghadapi era modernisasi dan globalisasi, ada tantangan besar dalam menjaga dan melestarikan budaya tradisional. Salah satu upaya untuk melestarikan budaya Betawi adalah melalui media interaktif seperti permainan edukasi. "Kuis Simbol Betawi" adalah contoh permainan yang dirancang untuk mengenalkan dan mengajarkan simbol-simbol budaya Betawi kepada anak-anak dan remaja dengan cara yang menarik dan edukatif.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan elemen budaya dalam desain grafis dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman tentang budaya tersebut. Contoh-contoh desain grafis yang mengintegrasikan simbol budaya tradisional dalam konteks modern telah menunjukkan keberhasilan dalam promosi dan pelestarian budaya (Wulandari & Santosa, 2022). Namun, belum banyak studi yang secara spesifik membahas desain logo sebagai media pelestarian budaya, terutama dalam konteks permainan edukasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan fokus pada analisis makna di balik desain logo "Kuis Simbol Betawi."

Kebaruan ilmiah dari artikel ini terletak pada pendekatan yang digunakan untuk menganalisis makna filosofis dan budaya dari elemen desain logo dalam konteks permainan edukasi. Penelitian ini tidak hanya mengevaluasi aspek estetika dari logo, tetapi juga menggali simbolisme budaya yang diwakili oleh elemen-elemen desain seperti "Kembang Kelapa" dan "Bir Pletok." Pendekatan ini memberikan wawasan baru tentang bagaimana elemen-elemen desain dapat digunakan untuk menyampaikan pesan budaya yang mendalam.

Masalah utama yang diteliti adalah bagaimana elemen-elemen budaya Betawi yang diintegrasikan dalam desain logo "Kuis Simbol Betawi" berfungsi untuk menyampaikan makna budaya yang signifikan dan mempromosikan pelestarian budaya. Hipotesis yang diuji adalah bahwa desain logo yang menggabungkan simbol-simbol budaya dapat meningkatkan pemahaman dan apresiasi budaya di kalangan target audiens permainan.

Tujuan dari kajian ini adalah untuk menganalisis makna di balik desain logo "Kuis Simbol Betawi," dengan fokus pada bagaimana elemen-elemen budaya Betawi, seperti "Kembang Kelapa" dan "Bir Pletok," digunakan untuk menciptakan representasi visual yang bermakna. Kajian ini bertujuan untuk memberikan wawasan tentang peran desain logo dalam pelestarian dan promosi budaya lokal.

Metode Perancangan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, yang berfokus pada analisis interpretatif terhadap desain logo permainan edukasi "Kuis Simbol Betawi." Penelitian ini dilaksanakan selama periode tiga bulan, dari Maret hingga Mei 2024. Penelitian dilakukan di lokasi yang meliputi studio desain grafis, laboratorium penelitian, serta museum Betawi Setu Babakan Jakarta. Museum ini menjadi tempat penting untuk observasi dan wawancara guna mendapatkan pemahaman mendalam tentang simbol-simbol budaya Betawi.

Sasaran utama penelitian ini adalah logo "Kuis Simbol Betawi," yang dirancang untuk mewakili simbol-simbol budaya Betawi dalam konteks permainan edukasi. Subjek penelitian mencakup elemen-elemen desain logo, seperti "Kembang Kelapa" dan "Bir Pletok," serta tipografi dan palet warna yang digunakan dalam desain tersebut. Prosedur penelitian melibatkan beberapa langkah penting: pertama, pengumpulan data tentang simbol-simbol budaya Betawi melalui studi literatur, wawancara dengan ahli budaya, dan observasi langsung di Museum Betawi Setu Babakan. Kedua, analisis desain logo dilakukan untuk mengidentifikasi elemen-elemen yang mewakili budaya Betawi. Ketiga, interpretasi makna simbolis dari elemen-elemen desain berdasarkan data yang dikumpulkan dari observasi dan wawancara.

**Gambar 1**

Wawancara Bersama Bu Riri Pihak Museum Betawi
Sumber Melita Ananda, 2024

Instrumen penelitian mencakup dokumen desain logo, transkrip wawancara dengan ahli budaya, materi referensi tentang simbol-simbol budaya Betawi, serta catatan observasi dari kunjungan ke Museum Betawi Setu Babakan. Teknik analisis data melibatkan analisis konten untuk mengevaluasi makna dari elemen-elemen desain logo. Data dari wawancara, observasi di museum, dan studi literatur digunakan untuk mengidentifikasi makna filosofis dan budaya yang terkait dengan simbol-simbol dalam logo. Observasi langsung di museum memberikan wawasan berharga mengenai konteks budaya dan estetika dari simbol-simbol yang diintegrasikan dalam desain logo, sedangkan wawancara dengan ahli budaya memperdalam pemahaman tentang makna dan signifikansi simbol-simbol tersebut dalam tradisi Betawi.

Hasil dan Pembahasan

Logo "Kuis Simbol Betawi" berjenis logotype/wordmark yang mengintegrasikan elemen-elemen budaya Betawi dalam desainnya. Berikut adalah analisis mendetail tentang elemen-elemen desain dan makna yang terkandung dalam logo:

**Gambar 2**

Logo Kuis Simbol Betawi
Sumber: Melit Ananda, 2024

Kembang Kelapa: Simbol "Kembang Kelapa" adalah elemen utama dalam logo. Dalam budaya Betawi, "Kembang Kelapa" melambangkan kemakmuran, keberuntungan, dan kehidupan yang bermanfaat. Simbol ini sering digunakan dalam upacara adat dan perayaan untuk mengungkapkan harapan akan kesuburan dan kesejahteraan. Dalam desain logo, "Kembang Kelapa" ditempatkan bersamaan dengan bir pletok untuk menciptakan huruf "I" dan memiliki

kesan positif dan menarik, serta menghubungkan permainan dengan nilai-nilai budaya yang mendalam.

Bir Pletok: Simbol Bir Pletok dalam logo menggambarkan minuman khas Betawi yang melambangkan kehangatan dan keramahan. Warna merah pada simbol ini mengekspresikan energi dan semangat, yang mencerminkan karakteristik masyarakat Betawi yang hangat dan terbuka.

Tipografi dan Palet Warna: Dalam desain logo permainan edukasi "Kuis Simbol Betawi," warna hijau Betawi (kode warna #19AE5D) memiliki makna dan signifikansi yang mendalam. Warna hijau Betawi dipilih karena memiliki keterkaitan yang kuat dengan budaya dan identitas masyarakat Betawi, serta menyampaikan pesan tertentu dalam konteks permainan edukasi ini. Warna hijau sering kali diasosiasikan dengan keharmonisan, kedamaian, dan kesejahteraan. Dalam konteks budaya Betawi, hijau melambangkan keselarasan dengan alam dan kehidupan yang harmonis. Penggunaan warna ini dalam logo mencerminkan nilai-nilai tersebut, menyiratkan bahwa permainan ini tidak hanya bertujuan untuk menghibur tetapi juga untuk memperkuat hubungan antara pemain dan budaya Betawi dengan cara yang menyenangkan.

Kesimpulan

Desain logo "Kuis Simbol Betawi" berhasil mengintegrasikan elemen-elemen budaya Betawi yang signifikan, menciptakan representasi visual yang tidak hanya menarik tetapi juga bermakna. Simbol "Kembang Kelapa" dan "Bir Pletok" memainkan peran penting dalam menyampaikan pesan budaya dan meningkatkan kesadaran tentang pelestarian budaya lokal. Penelitian ini menunjukkan bahwa desain logo yang mencakup elemen budaya dapat memperkuat identitas merek dan meningkatkan pemahaman budaya di kalangan anak-anak.

Ucapan Terima Kasih

Pertama-tama, saya mengucapkan syukur yang sebesar-besarnya kepada Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan nikmat dan bimbingan-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan jurnal ini dengan baik.

Saya juga mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada kedua orang tua saya, yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan doa yang tiada henti. Tanpa kasih sayang dan dukungan mereka, pencapaian ini tidak akan mungkin terwujud.

Terima kasih yang tulus saya sampaikan kepada Dr. Ir. Arief Kusuma A.P., ST., MBA., IPU, ASEAN Eng., selaku Rektor Universitas Esa Unggul, atas dukungan dan fasilitas yang diberikan selama proses penelitian ini. Selain itu, saya juga berterima kasih kepada Bapak Karna Mustaqim, S.Sn., MA., Ph.D, selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif, serta Ibu Ratih Pertiwi, S.Ikom, M.Ds, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, atas arahan dan bimbingan yang sangat berharga.

Penghargaan khusus saya sampaikan kepada Ibu Ratih Pertiwi, S.Ikom, M.Ds, selaku Pembimbing Tugas Akhir, yang dengan sabar telah membimbing dan memberikan motivasi selama proses penyelesaian tugas akhir ini. Terima kasih juga kepada Bapak Dr. Muhammad Fauzi, S.Des., M.Des, dan Ibu Ixsora Gupita Cinantya, S.Pd., M.Pd, selaku Dosen Penguji Sidang Tugas Akhir, atas kritik dan saran yang membangun.

Saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen dan staf Fakultas Desain dan Industri Kreatif yang telah memberikan bantuan dan bimbingan, baik administrasi, akademis, maupun non-akademis, serta atas pelajaran berharga yang telah saya peroleh selama kuliah.

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Ibu Riri dari Museum Betawi yang telah memberikan informasi berharga mengenai budaya Betawi, serta Kak Tomy dari Studio Game Triple Dot yang telah membantu dalam proses pembuatan game.

Terima kasih banyak saya ucapkan kepada Rivaldy yang selalu ada dan sangat sabar menemani saya selama proses pengerjaan ini. Ucapan terima kasih saya juga sampaikan kepada Dea Permata Sari dan Muhammad Rey Alzian Prakoso, kakak dan adik kandung saya, yang telah menemani saya selama pengerjaan tugas akhir ini.

Kepada kakak-kakak saya, Mba Arifah dan Ka Sahrul, terima kasih atas dukungan yang sangat berarti sehingga saya bisa mencapai titik ini. Tidak lupa, saya ucapkan terima kasih kepada anggota grup #Mahasiswa_Senang, yaitu Hario Agung Setiono, Febri Siamboro, Divya Carisa Abraxyla, dan Muhammad Faderi, yang telah berjuang bersama hingga mencapai hasil ini.

Terima kasih juga saya sampaikan kepada teman-teman saya sedari kecil, Muhammad Arik, Feby Ardita, Juveiner Noversyeel, dan Sherly Aulia, yang selalu mendengarkan dan menerima keluh kesah saya.

Akhir kata, terima kasih kepada teman-teman DKV saya, Dityo Prayogi, Patricia Laura, Zhong Jin Long, Steffany Windy Eka Putri, Iqdar Suwanggi, dan yang lainnya yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu di sini. Dukungan dan kebersamaan kalian sangat berarti bagi saya.

Referensi

- Putra, T. P. M. K. T. W. P. D. U. N. (2021). Buku Ajar Teori Warna. Nusa Putra Press.
- Setiawan, A. F. (2023). Seri Game Development: Menjadi Game Designer. CreativeThinking Indiebooks.
- Sugiyono (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung..pdf. (n.d.).
- Witara, K. (2024). Buku Ajar Desain Komunikasi Online. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Yulianti, A. (2020). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR. 05.
- BETAWI CULTURAL VILLAGE AS YOUNG GENERATION COLLABORATION SPACE TO PRESERVE JAKARTA. (2023). International Review of Humanities Studies, 8(2). <https://doi.org/10.7454/irhs.v8i2.1122>
- Ambarwati, M., Wibowo, H. B., Senoprabowo, A., & Muttaqin, H. (n.d.). Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual untuk SMK/MAK Kelas X Semester
- Permastasari, S., Asikin, M., & Adhi, N. R. D. (Nino. (2022). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MATEMATIKA “MaTriG” DENGAN SOFTWARE CONSTRUCT 3 DI SMP. FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.24853/fbc.8.1.21-30>
- BD Provinsi DKI Jakarta Tahun Nomor Tahun 2017. (n.d.). Peraturan Gubernur Nomor 11 Tahun 2017 tentang Ikon Budaya Betawi.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- (TJAHJANINGTIAS 2023) Buku Aku Cinta Jakarta Untuk Kelas 5 SD