

## PERANCANGAN IKON-IKON BETAWI MENJADI DESAIN PRODUK SEBAGAI SARANA MELESTARIKAN KEBUDAYAAN INDONESIA

Riya Wahyuni\*

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI

Jl. Nangka No. 58c, Tanjung Barat, Jagakarsa, Jakarta, Indonesia

\*Penulis Korespondensi: [riaharun3@gmail.com](mailto:riaharun3@gmail.com)

**Abstrak.** Kebudayaan di Indonesia memiliki keunikan yang dapat menarik perhatian orang-orang, entah itu dari Nusantara sendiri maupun dari luar Indonesia dan salah satu kebudayaan yang menarik perhatian adalah kebudayaan Betawi. Betawi memiliki kesenian yang menjadi ikon khasnya dimana saat orang melihatnya mereka dapat mengenali bahwa itu merupakan ciri khas milik orang Betawi. Maka dari itu, menjadikan budaya sebagai salah satu ide untuk usaha terutama di bidang desain juga merupakan salah satu cara untuk melestarikan dan mempromosikan budaya pada kalangan luar, baik itu di luar pulau Jawa atau di luar negeri. Penelitian ini memfokuskan pada pengambilan ide desain produk baru usaha *small business Art\_room*. Id yang mengusung tema budaya nusantara terutama budaya Betawi sebagai desainnya, dengan hasil akhir pembuatan produk menggunakan sablon digital nantinya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, metode kualitatif merupakan metode menganalisis sebuah konsep desain yang menghasilkan data deskriptif terkait asal desain tersebut sebelum di aplikasikan pada media produk yang akan dipakai yakni tote bag.

**Kata Kunci:** Betawi, Kebudayaan, Desain,

**Abstract.** Culture in Indonesia has a uniqueness that can attract the attention of people, from Nusantara to abroad and one of the interesting cultures from Indonesia is Betawi culture. Betawi art has become an ikon where when people see it they will recognize that it is a characteristic of the Betawi people. Therefore, making culture an idea for business, especially in the field of design, is also a way to preserve and promote culture to the public both at home and abroad. This research focuses on taking design ideas for new *small business Art\_room* products which carry the theme of "archipelago culture/Budaya Nusantara" especially Betawi culture as the design, with the final result being made using digital screen printing. Using qualitative methods in this research is a way of analyzing design concepts which produces descriptive data regarding the origin of the design before it is applied to the product media that will be used, namely tote bags.

**Keywords:** Betawi, Culture, Design

### Pendahuluan

Indonesia merupakan salah satu Negara yang memiliki banyak kesenian dikarenakan keragaman budayanya. Keragaman tersebut antara lain tradisi, adat, pertunjukan, karya seni, dll. Semua keragaman tersebut memiliki ciri khas tersendiri sesuai dengan daerahnya masing-

masing. Selain digunakan untuk hiburan, kesenian daerah merupakan warisan nenek moyang (Siti & Atiqa, 2023) yang harus dilestarikan keberadaannya, karena kebudayaan di Indonesia memiliki keunikan yang dapat menarik perhatian orang-orang, entah itu dari nusantara sendiri maupun dari luar Indonesia dan salah satu kebudayaan yang menarik perhatian adalah kebudayaan Betawi.

Betawi merupakan salah satu suku bangsa di Indonesia yang menempati wilayah pulau Jawa di ibu kota Jakarta. Orang Betawi telah ada jauh sebelum Jan Pieterzoon Ceon membakar Jayakarta pada tahun 1619 dan mendirikan kota baru bernama Batavia (Mita, 2010) yang artinya jauh sebelum Indonesia merdeka Jakarta sudah ada di Indonesia. Itu sebabnya kebudayaan Betawi sarat akan pengaruh Belanda dan beberapa Negara serta suku lainnya seperti Cina, Arab, India dan Portugis.

Meskipun sarat akan pengaruh dari Negara dan budaya lain Betawi memiliki kesenian yang menjadi ikon dimana saat orang melihatnya mereka akan mengenali bahwa itu merupakan ciri khas milik Betawi. Beberapa kesenian Betawi antara lain adalah tari topeng, keunikan rumah adat betawi dengan motif gigi balang dan warna yang kuat, kesenian musik pada tanjidor dan juga silat betawi serta yang paling sering terlihat dan dikenali adalah ondel-ondel, selain dalam bentuk kerajinan juga terdapat masakan khas betawi seperti roti buaya, soto betawi dan kerak telur dll.

Setiap ragam kesenian tersebut memiliki visual yang menarik dan menjadi daya tarik bagi Betawi sendiri, hingga banyak yang menjadikannya sebagai ide usaha dan ide pembuatan karya seni entah itu karya seni lukis, kerajinan bahkan desain untuk rancangan baju, merek, logo, sablon digital dll. Desain merupakan salah satu pemecahan masalah dalam melakukan kreatifitas dengan serangkaian langkah dan tata urutnya sehingga dalam membuat sebuah desain di butuhkan ide-ide yang kadang muncul dengan tidak terduga. Ada yang membutuhkan ketenangan, ada pula yang perlu berpergian untuk menemukan ide dalam pembuatan design sesuai dengan tujuan desain dibuat, dimana proses kreatif memiliki kepekaan terhadap masalah dalam kapasitas menghasilkan banyak ide (Idarti, 2020).

Kali ini penulis juga akan merancang sebuah desain yang mengusung budaya sebagai sebuah tema. Proses pembuatan desain kali ini adalah dengan mengambil ide dari salah satu budaya nusantara Indonesia yakni kesenian Betawi sebagai ide dalam pembuatan desain produk baru yakni desain gambar tote bag dengan teknik sablon digital dari sebuah *small* bisnis yang bergerak di bidang jasa hand *lettering* dan lukis yang bernama Art\_room.id.

Menjadikan budaya sebagai salah satu ide untuk usaha terutama di bidang desain juga merupakan cara untuk mempromosikan budaya pada kalangan luar entah itu di luar pulau Jawa atau di luar negeri. Bahkan menjadikan budaya nusantara sebagai ide desain juga merupakan upaya pelestarian budaya agar tidak tergerus dengan perkembangan modern dan budaya-budaya luar yang mulai masuk ke Indonesia dan lebih mudah diserap atau diikuti oleh generasi sekarang.

Art\_room.id merupakan *small business* yang bergerak di bidang seni dengan pembuatan produk-produk berupa lukisan, *hand lettering* dengan teknik manual atau dikenal dengan *hand made* dalam bentuk pajangan baik dengan menggunakan media kanvas maupun kertas yang diberi bingkai. Kali ini Art\_room.id akan mencoba membuat *hand lettering* dengan ide desain menggunakan nuansa Nusantara yakni “Ikon Budaya Betawi” namun tidak lagi menggunakan kanvas atau kertas melainkan hasil akhirnya adalah sebuah tote bag dengan pengerjaan akhir desain menggunakan sablon digital.

Desain master akan dirancang secara manual dengan tema nusantara “Ikon Budaya Betawi” dan kemudian dibuat *mock-up* pada tote bag sebelum nantinya akan di cetak

menggunakan sablon digital, dan pada kesempatan ini penulis akan menjabarkan bagaimana rancangan desain tote bag dengan tema nusantara yakni salah satunya “Ikon Budaya Betawi” menjadi salah satu ide desain pada produk baru dari *small business Art\_room.id*.

Tujuan penelitian ini adalah membuat sebuah desain dengan teknik gambar doodle art pada produk usaha kecil dengan mengusung tema nusantara “ikon budaya betawi” yang juga merupakan salah satu usaha melestarikan kebudayaan daerah. Dengan adanya desain produk yang unik dan modern, diharapkan mampu menjadi daya tarik suatu produk dan meningkatkan daya beli produk lokal.

## Konsep Media

Penelitian ini dilakukan di Jakarta menggunakan metode kualitatif deskriptif, yang kemudian di deskripsikan pada paper ini, Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2006) juga menjelaskan penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data kualitatif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang maupun perilaku yang diamati. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan tujuan untuk memberikan gambaran mengenai tahapan-tahapan proses perancangan ide desain menjadi sebuah desain baru untuk produk baru dari *small* bisnis yang bernama *Art\_room.id* yang dilakukan berdasarkan hasil penelitian. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan studi pustaka, yang mengacu pada buku cetak, jurnal ilmiah dll hingga diperoleh teori-teori yang diperlukan terkait tentang ide desain yang akan dirancang. Kemudian dilakukan observasi dengan melakukan pengamatan pada produk dan target pasaran tote bag sablon digital.

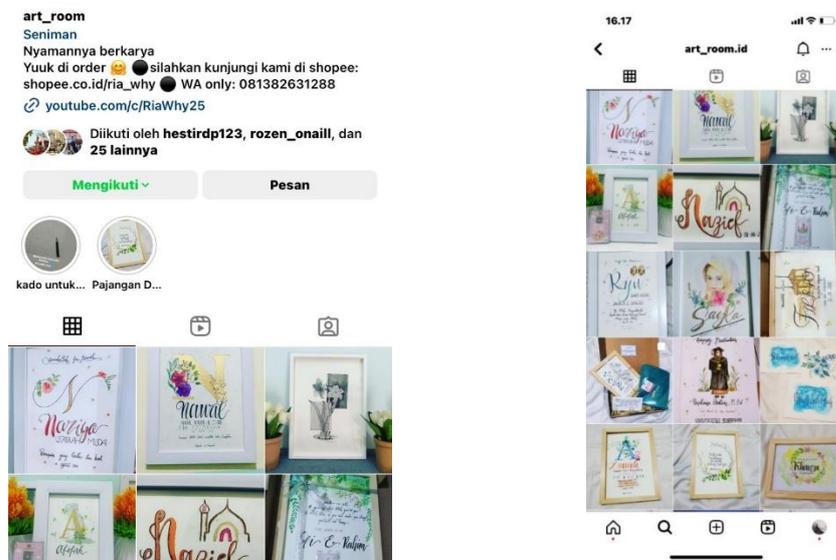
Membuat sebuah desain hendaknya memiliki sebuah nilai estetik, karena desain mengarah pada perancangan cita rasa kreativitas, bukan hanya untuk visualisasi mata saja namun mencakup seluruh aspek budaya, bisnis, filosofi dan teknis (Sijabat, 2021) itulah mengapa sebuah desain dibuat tidak hanya bertujuan untuk keindahan semata namun juga memperhitungkan kegunaan yang nantinya bermanfaat dan berguna bagi orang lain.

## Perkenalan *Art\_room.id*

*Art\_room.id* merupakan jenis usaha online yang menyediakan jasa penulisan *hand lettering* dan lukisan tangan dengan pemasaran produk melalui *olshope* atau *online shope* dan Instagram, namun kali ini *Art\_room.id* mencoba membuat gebrakan baru dengan mengusung tema nusantara secara digital pada produk yang biasa dihasilkan.

*Art\_room.id* mulai berdiri sejak tahun 2019 dan telah menghasilkan banyak karya yang dibuat dengan manual menggunakan cat. Setiap karya yang dihasilkan memiliki ciri khas tumbuh-tumbuhan dan *lettering* yang dibuat secara manual.





Gambar 1: Instagram Art\_room.id

## Konsep perancangan

Dalam membuat konsep rancangan desain doodle art untuk produk tote bag menggunakan ikon budaya betawi akan dibagi menjadi beberapa bagian; pertama memulai dengan eksplorasi dimana akan dijelaskan ikon betawi apa saja yang dipakai dalam membuat desain tote bag serta nilai makna dan arti ikon tersebut bagi masyarakat betawi dengan menggunakan pendekatan histori. Kedua; menjelaskan bagaimana improvisasi objek atau ikon pada desain yang dibuat yang sebelumnya telah dipahami arti dan makna yang terkandung. Ketiga; perancangan dengan menguji desain pada tote bag dengan membuat mock up secara digital.

Produk yang akan dibuat merupakan sebuah tote bag dengan tema nusantara “Ikon Budaya Betawi”. Betawi merupakan masyarakat etnik yang tidak bisa lepas dari Jakarta, karena masyarakat betawi sudah ada jauh sebelum “Jakarta” ada dan menjadi ibu kota Negara Indonesia. Betawi yang memiliki campuran budaya dari Negara lain bahkan dari daerah sekitar tetap memiliki ciri khas tersendiri dimana saat orang lain melihatnya orang tersebut dapat mengenali identitasnya, bahwa karya tersebut berasal dari betawi yang merupakan salah wilayah Nusantara di Indonesia.

Karya-karya betawi yang unik dengan ciri khasnya tersebut menjadi inspirasi bagi banyak orang untuk menjadikannya ide dalam pembuatan maha karya tidak terlepas dari Art\_room.id sendiri. Beberapa karya seni ciri khas yang ada di betawi antara lain: Seni music seperti tanjidor dan lagu-lagu betawi seperti Ondel-ondel, Kincir-kincir, Keroncong Kemayoran dll. Makanan tradisional betawi seperti, Kerak Telor, Soto Betawi, Nasi Ulam, Roti Buaya, Gabus Pucung dll. Benda pakai dan Monument Nasional seperti Golok betawi, Baju adat betawi, Rumah adat betawi dan Monument Nasional Jakarta yakni Monas (Monumen Nasional) yang terkenal dengan kobaran api terbuat dari emas asli, Masjid Istiqlal, yang berada di Jakarta pusat, Museum, patung selamat datang, serta ondel-ondel dll. Selain itu juga ada Motif atau Ornamen etnik betawi seperti Gigi balang, Kembang kelapa, Melati gambir, motif Ondel-ondel, motif Salakanagara dll.

Semua karya seni tersebut dijadikan acuan dalam menemukan ide-ide untuk konsep desain bagi para seniman hingga orang-orang yang ingin membuka usaha. Bahkan saat sekarang ini Dinas Kebudayaan Jakarta juga sedang gencar-gencarnya kembali memperkenalkan kebudayaan betawi dan ciri khasnya kepada khalayak ramai agar tidak tertinggal oleh kemajuan zaman yang bahkan banyak anak-anak muda saat sekarang ini lebih tertarik dengan budaya luar yang mulai masuk ke Indonesia khususnya Jakarta.

Konsep perancangan desain tote bag oleh Art\_room.id juga dibuat berdasarkan ciri khas kebudayaan betawi dikarenakan tema dalam produk baru kali ini adalah “Nusantara” dan di mulai dari kesenian kebudayaan betawi sebagai sumber ide yakni “Ikon Budaya Betawi” tetapi tidak meninggalkan ciri khas Art\_room.id yang mengusung konsep *lettering* serta flora dan fauna sebagai pengembang visual. Proses perancangannya dilakukan dengan menggabungkan beberapa motif dan ikon betawi menjadi satu kesatuan agar terlihat estetik dengan melakukan pengayaan visual distorsi dan dekoratif menggunakan teknik gambar *doodle art*. Peng-aplikasian *doodle art* dalam konsep budaya betawi akan membuat produk menjadi unik dan menarik dan modern tanpa menyingkalakan identitas aslinya (E. Rosita et.all. 2021)

Terdapat beberapa aspek yang menjadi tahapan dalam proses perancangan desain dengan ide “Ikon Budaya Betawi” yang akan dilakukan nantinya:

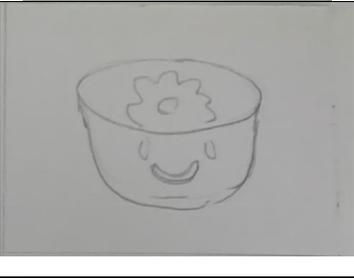
#### **Eksplorasi:**

Eksplorasi dilakukan dengan mengamati motif dan karya seni betawi serta mencari tau karakter dari setiap karya seni untuk mendukung terciptanya sebuah desain selain itu dilakukan juga pendekatan histori untuk mengetahui makna yang terkandung dari ikon tersebut. Bentuk-bentuk yang dipilih dari banyaknya ikon budaya betawi antara lain:

1. Bentuk geometris dipakai untuk memvisualisasikan bentuk kembang kelapa agar lebih jelas visualnya pada desain dan dengan penambahan sentuhan titik-titik.
2. Gigi balang merupakan hiasan atau ornament yang ada pada rumah adat betawi berbentuk segitiga dan diletakkan bersusun di depan rumah adat tersebut.
3. Alat music tanjidor salah satu ikon yang di ambil adalah alat music yang ada pada kesenian Tanjidor betawi berbentuk alat music tiup.
4. Ragam garis yang digunakan untuk membuat kesan estetik pada desain yang dibuat. Seperti garis lurus dan garis putus-putus.
5. Kembang kelapa yang menyerupai visual kembang api yang berada di langit dengan warna yang beragam memiliki makna bagi orang betawi sebagai perlambangan kemakmuran dan hidup yang bermanfaat seperti pohon kelapa.
6. Siangko Pengantin Betawi (wanita) salah satu aksesoris yang dipakai oleh pengantin wanita Betawi di bagian kepala adalah Siangko yang melambangkan kesucian seorang gadis yang terjaga dengan baik dan siangko juga melambangkan status sosial pengantin.
7. Monas atau Monumen Nasional merupakan bangunan bersejarah di kota Jakarta yang dibangun pada tahun 1961 dan merupakan simbol dari kegigihan rakyat Indonesia saat melawan kolonialisme Belanda.
8. Masjid Istqlal merupakan bangunan masjid yang bersebrangan dengan gereja Katedral Jakarta dan merupakan masjid terbesar di Asia Tenggara.
9. Mangkok soto betawi merupakan salah satu makanan khas nusantara yang berasal dari Jakarta yang digemari oleh banyak orang.

Semua bentuk ikon betawi tersebut akan dibuat dalam bentuk *doodle art* namun tidak meninggalkan identitas dari objek tersebut sebagai ikon budaya betawi. Hal ini merupakan cara pengembangan dalam mempertahankan budaya nusantara, dikarenakan upaya pengembangan dan pelestarian budaya merupakan pradigma yang perlu dikembangkan dalam proses

pembangunan global saat ini (Y. Rukiah et.all.. 2021). Berikut ini merupakan gubahan dari bentuk desain serta ide awal desain menjai sebuah doodle art

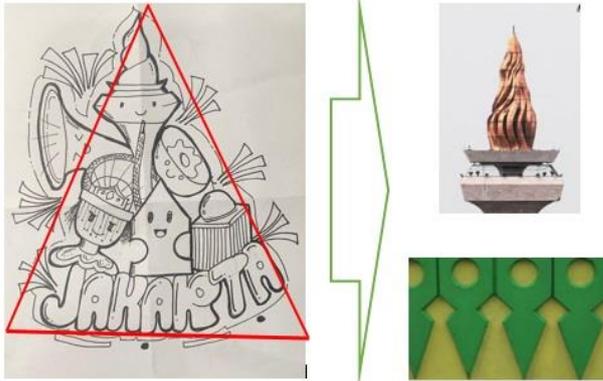
<p style="text-align: center;"><b>IDE DESAIN</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>DOODLE</b></p>
	
	
	
	
	
	

Gambar 2: table bentuk eksplorasi doodle

### Improvisasi desain

Ikon-ikon Jakarta yang merupakan ragam artefak yang telah disebutkan di atas merupakan sebagian dari banyaknya ikon budaya Betawi yang akan menjadi ide desain yang akan di susun dan diubah bentuknya menjadi sebuah *doodle art* dan memberikan sentuhan nama daerah yakni “Jakarta” pada bagian bawah gambar desain. mengembangkan estetika budaya local merupakan upaya yang dapat dilakukan untuk melestarikan dan mempengaruhi keadaan sosial di lingkungan masyarakat (Piliang, 2023).

Bentuk utama dari susunan *doodle art* adalah improvisasi dari bentuk segi tiga yang yang mengadopsi dari bentuk ikon monas dan gigi balang.



Gambar 3. Konsep rancangan susunan *doodle art* “ikon budaya betawi”

Setelah mendapatkan bentuk utama dari konsep desain selanjutnya menentukan susunan posisi dari ikon-ikon tersebut. Diawali dengan meletakkan monas pada bagian tengah dengan dilingkari oleh alat music tiup tanjidor, dan didampingi bentuk mangkok dari soto betawi pada bagian depan bawah dijejerkan beberapa ikon mulai dari sisi kiri yang merupakan visualisasi pengantin betawi yang memakai siangko dan bersebelahan dengan gigi balang di tengah dan masjid istiqlal pada sisi kanan terakhir menempatkan tulisan “Jakarta” pada bagian bawah desain. Agar desain lebih terlihat ramai dan memiliki kesatuan, gambar tersebut dikelilingi oleh garis putus-putus dan titik untuk menambah kesan estetik dan visualisasi ikon kembang kelapa dengan diwakili melalui susunan bentuk geometris segitiga disekitar motif yang telah disusun menyesuaikan bentuk utama.

Desain master



Desain digital



Gambar 4 : Desain Master *Doodle Art* Ikon Budaya Betawi

Pada tahap improvisasi desain ini, *doodle art* dibuat secara manual di atas kertas menggunakan pensil dan dipertebal dengan menggunakan pulpen, kemudian di *scan* atau di foto untuk mendapatkan file digital dan dirapikan untuk disesuaikan pencahayaannya. Pewarnaan yang diberikan hanya menggunakan hitam putih atau monokrom agar terlihat simple dan warna monokrom merupakan warna yang dapat berbaur dengan apa saja serta lebih terlihat *eye-catching* dan tidak ketinggalan zaman karena memiliki daya tarik sendiri.

## Hasil Perancangan

Setelah mengamati dan memikirkan improvisasi yang merupakan bagian dalam penciptaan desain baru menjadi sebuah karya seni. Konsep dari sketsa motif yang dipilih di gambarkan menggunakan teknik distorsi dengan memberikan gaya berupa perubahan bentuk dan susunan dengan menggabungkan atau menumpuk beberapa motif pada sebuah bidang segi tiga dengan tampilan *doodle art* selain itu juga memberikan kesan estetik dengan menambahkan garis putus-putus pada gambar serta tipografi *lettering* “Jakarta” yang sesuai dengan bentuk gambar yang telah didesain.



Gambar 5. Tootbag desain gambar doodle art ikon betawi

Ilustrasi dengan menggunakan gambar *doodle art* menjadi visual utama dalam mengembangkan ide desain untuk produk tote bag yang dapat menjadi *point of sale* saat penjualan di pasaran. Ide desain seperti ini dipilih selain sebagai media promosi dan pelestarian secara tidak langsung dalam mempertahankan budaya nusantara terutama budaya Betawi juga merupakan alternatif lain yang lebih menarik selain dari menggunakan logo ataupun tulisan biasa saja. Selain itu, desain yang digambarkan juga memiliki pendekatan historis dimana terdapat makna dari setiap bentuk objek ikon budaya betawi yang dipilih dan yang di ilustrasikan dalam bentuk *doodle art*.

## Simpulan

Melalui rancangan desain mengusung tema nusantara yakni “Ikon Budaya Betawi” pada penelitian dengan judul “Perancangan ikon-ikon Betawi menjadi desain produk sebagai sarana melestarikan kebudayaan Indonesia” sebagai salah satu ide produk yang dipasarkan, juga akan

membantu usaha pemerintah dalam melestarikan kebudayaan daerah Indonesia terutama kebudayaan betawi. Ditengah maraknya kebudayaan luar yang masuk ke Indonesia dan lebih dikenali dan digemari oleh generasi muda, menciptakan sebuah desain unik yang di gambarkan dengan lebih kreatif dengan ide desain diambil dari artefak Indonesia diharapkan dapat menimbulkan rasa ketertarikan terhadap kebudayaan Indonesia terutama kebudayaan betawi, upaya ini juga merupakan media promosi yang kreatif, menarik dan tepat sasaran dikarenakan produk ini secara tidak langsung memberikan informasi kepada orang-orang terkait kebudayaan khas betawi.

## Daftar Pustaka

- Halimah, S. L., & Sabardila, A. (2023). Aspek Pembelajaran dari Kesenian Barongan bagi Masyarakat Desa Bejirejo. *Jurnal Budaya Nusantara*, 6(1), 181-194. [https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal\\_budaya\\_nusantara/issue/view/500/235](https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_budaya_nusantara/issue/view/500/235)
- Indarti, I. (2020). Metode Proses Desain dalam Penciptaan Produk Fashion dan Tekstil. *BAJU: Journal of Fashion & Textile Design Unesa*, 1(2) 128-137. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/baju/article/view/37340/33132>
- Moleong, L. J. 2006. Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi. Bandung: Rosda.
- Piliang, N. D. A., Rachman, A., & Kurniawan, R. A. (2023). Implementasi Motif Kain Lurik Dalam Karakter Animasi Berbasis Kearifan Nusantara. *Jurnal Desain*, 10(3), 421-433. <https://doi.org/10.30998/jd.v10i3.13094>
- Purbasari, M. (2010). Indahnya Betawi. *Humaniora*, 1(1), 1-10. [https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal\\_budaya\\_nusantara/issue/view/500/235](https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_budaya_nusantara/issue/view/500/235)
- Rosita, E., Astuti, E. P., & Fadilah, I. (2021). Doodle Art dalam Kemasan Kembang Goyang. *Paravisual: Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia*, 1(1), 9-16. [https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/paravisual/article/view/2497/pdf\\_3](https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/paravisual/article/view/2497/pdf_3)
- Rukiah, Y., Saptodewo, F., & Alam, B. P. (2021). Makna Ornamen Pada Arsitektur Rumah Kebaya Tradisional Betawi. *Deskompvis: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual Seni Rupa Dan Media*, 2(1), 33-42. <http://dx.doi.org/10.38010/dkv.v2i1.32>
- Sijabat, S., Indah, T. A., Ramadhan, F., Pulungan, A. R., & Hasibuan, S. H. (2021). Faktor-Faktor Yang Menentukan Keberhasilan Produk Melalui Desain Logo Pada Produk Og Home Care. *Kesatria: Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer dan Manajemen)*, 2(4), 195-199. <https://pkm.tunasbangsa.ac.id/index.php/kesatria/article/view/82/82>