

DESAIN VISUAL GOOGLE DOODLE YANG BERTEMA SENIMAN INDONESIA

Deryan Angger Pratama, Moch. Abdul Rohman*, Abdul Rahman Prasetyo

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: moch.abdul.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v4i32024p245-264

Kata kunci

visual
Google Doodle
seniman Indonesia
pesan budaya

Abstrak

Setelah mengamati banyaknya karya Google Doodles yang mengangkat tema budaya Indonesia, terlihat bahwa beberapa di antaranya secara khusus mengilustrasikan para seniman-seniman Indonesia terkemuka. Salah satu contohnya adalah karya Google Doodle yang mengangkat tema ilustrasi dari seniman seperti Bagong Kussudiardja, Tino Sidin, dan Affandi. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Memvisualisasikan tiga karya visual ilustrasi Google Doodle dari Bagong Kussudiardja, Tino Sidin, dan Affandi dengan meninjau bentuk ilustrasi, warna, dan tipografi yang digunakan. 2) Mengkaji keterkaitan ilustrasi Google Doodle Bagong Kussudiardja, Tino Sidin, dan Affandi dengan makna dan isi yang ingin disampaikan. Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk mengkaji secara mendalam dan mendeskripsikan visual Google Doodle bertema seniman Indonesia. Teknik analisis data yang digunakan adalah metode model interaktif yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Subjek penelitian ini adalah beberapa visual gambar ilustrasi dari tiga karya ilustrasi Google Doodle, yaitu karya yang menggambarkan Bagong Kussudiardja, Affandi, dan Tino Sidin. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat dua jenis ilustrasi yang dapat diidentifikasi: pertama, Google Doodle Bagong Kussudiardja dan Affandi termasuk dalam jenis ilustrasi khayalan, yang menggambarkan karakter dan suasana yang lebih imajinatif dan ekspresif. Kedua, Google Doodle Tino Sidin termasuk dalam jenis ilustrasi gambar kartun, yang lebih sederhana dan cenderung menampilkan karakter dengan ciri khas kartun yang mudah dikenali oleh berbagai kalangan. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memahami bagaimana visualisasi seni dan budaya Indonesia diangkat melalui platform digital seperti Google Doodle, serta Bagaimana ilustrasi tersebut dapat mengkomunikasikan makna dan pesan budaya yang mendalam kepada audiens global.

1. Pendahuluan

Google menjadi menu utama setiap kali ingin mencari sesuatu hal yang selalu digunakan di perusahaan, perumahan, sekolah, kampus, atau gedung pemerintahan. Beberapa orang sering menyapa "Mbah Google", beberapa lainnya menyebut sebagai sang maha tahu. Google telah menjadi raksasa dalam kategori *search engine* (mesin pencarian) di dunia internet, tidak hanya di Indonesia saja namun sampai ke seluruh dunia. Perkembangan pada era global yang terjadi saat ini begitu pesat dalam segala bidang di antaranya pada bidang teknologi informasi (TI). Era globalisasi memiliki peran yang besar dalam perkembangan teknologi yang begitu cepat dan lebih mempermudah penggunaannya melakukan kegiatan-kegiatan yang sebelumnya lebih sulit kini menjadi lebih mudah. "Teknologi internet merupakan sumber daya informasi yang menjangkau dunia sehingga dapat diakses oleh semua orang. Fenomena ini terjadi karena antara satu komputer dengan komputer lain di dunia dapat saling berhubungan atau berkomunikasi" (Razaq & Ruly, 2003:9). Menurut Kusrianto (2013), komunikasi visual melalui sinyal-sinyal non-verbal mampu mencapai tingkat pemahaman sebesar 93% dari audiens yang menerimanya.

Google doodle merupakan bentuk komunikasi pemasaran yang dilakukan Google melalui perubahan, visualisasi ulang atau penambahan atribut pada logo Google dengan tujuan untuk

mengangkat tema atau isu lokal maupun global di sebuah atau banyak negara (Bhushan & Datta, 2019), seperti yang terjadi di Indonesia pada tanggal 17 Agustus 2009 berikut:



Gambar 1. Google Doodle Indonesian's Independence Day 2009 dan 2023

Google Doodle mulai dilakukan Google sejak tahun 1998 dan masih berlangsung sampai saat ini. Proses seleksi dan desain Google Doodle merupakan upaya yang disengaja dan cermat untuk memperingati momen-momen penting, seperti ulang tahun dan peristiwa perayaan lainnya, sambil mencerminkan identitas unik dan komitmen Google terhadap inovasi, seperti yang disoroti oleh Jessen (2015). Google Doodle mengangkat isu atau budaya yang terjadi di negara-negara tertentu maupun isu-isu global yang dapat diterima di seluruh belahan dunia sebagai isi pesan komunikasi untuk disampaikan kepada target *audiences* yang sudah ditentukan (Belova, 2021). Google Doodle tidak hanya mengangkat isu lokal sebagai isi pesan komunikasi mereka seperti yang terjadi Indonesia, tetapi Google Doodle juga mengangkat isu global yang dipublikasikan oleh Google di seluruh dunia (Rogers, 2018; Anderson & Smith, 2023).



Gambar 2. Google Doodle Tino Sidin

Setelah mengamati banyaknya hasil dari karya-karya Google Doodles yang mengangkat berbagai macam tema, dari bertemakan mancanegara ataupun bertemakan lokal atau Indonesia. Salah satunya karya Google Doodle yang mengangkat tema ilustrasi para seniman-seniman rupa Indonesia seperti contoh pada Gambar 1 dan 2 Google Doodle Tino Sidin. Google merilis dan menampilkan Google Doodle Tino Sidin pada tanggal 25 November 2020 dibuat dengan bertujuan untuk merayakan ulang tahun ke-95 pelukis legendaris Indonesia Tino Sidin. Biasa dipanggil Pak Tino, cukup dikenal melalui serial televisinya *Gemar Menggambar*, di mana Pak Tino mengajarkan anak-anak menggambar dan memelihara bakat kreatifnya. Karena Google Doodle yang bertemakan seniman tidak setiap tahun rilis, hanya pada saat momen-momen tertentu saja maka dari itu penulis akan mengkaji beberapa hasil dari Google Doodle yang mengangkat tema para seniman Indonesia. Hal ini menetapkan dan mendorong penulis untuk penulisan skripsi yang berjudul sebagai berikut: "Desain visual google doodle yang bertema seniman indonesia". Dalam penelitian ini penulis akan membahas mengenai desain visual pada karya Google Doodle yang bertema seniman di Indonesia.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan prosedur analisis yang tidak menggunakan prosedur analisis statistik atau cara kuantifikasi lainnya (Moleong, 2010:6). Pada penelitian kualitatif, yang

menjadi subjek penelitian adalah situasi sosial yang terdiri atas pelaku, aktivitas dan tempat yang ingin diketahui “apa yang terjadi” di dalamnya, dan di dalam penelitian ini peneliti mengamati aktivitas orang-orang secara mendalam ditempat tertentu (Sugiyono, 2017). Penelitian kualitatif sudah sangat awam digunakan dalam penelitian ilmu sosial, budaya, dan keagamaan mulai abad ke-20 dan seiring waktu metode ini di dimanaatkan tidak hanya dalam lingkaran ilmu sosial (Salim, 2012:28). Objek penelitiannya adalah 3 ilustrasi Google Doodle yang bertema seniman Indonesia yaitu Google Doodle Benyamin Sueb, Google Doodle Affandi, dan Google Doodle Tino Sidin. Penelitian ini difokuskan pada visual ilustrasi pada Google Doodle.

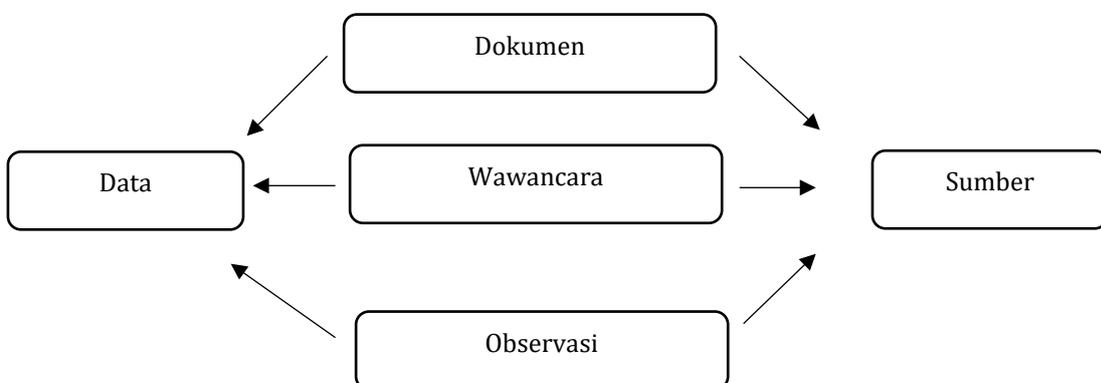
Penelitian ini menggunakan metode model interaktif yang dikemukakan oleh Miles & Huberman (1992:20), yang memiliki tahapan Sumber Data, Reduksi Data, Penyajian Data, dan Penarikan Kesimpulan (Creswell, 2014), sebagai berikut:



Gambar 3. Komponen-komponen analisis data model interaktif (Miles & Huberman, 1992)

Deskripsi Teknik analisis data:

- 1) Sumber Data: Sumber data adalah sumber dari data-data yang diperoleh peneliti ketika melakukan sebuah observasi dalam penelitian ini.
- 2) Reduksi Data: Reduksi data adalah dimana langkah memilah dan mengkategorikan data yang sudah dikumpulkan sesuai dengan datanya, kemudian diperinci sampai menjadi data yang akurat. Menyajikan beberapa data langsung yang diperoleh menjadi data yang ilmiah.
- 3) Penyajian Data: Penyajian data berupa teks yang bersifat naratif, yaitu berupa deskripsi unsur-unsur visual yang dideskripsikan satu persatu lalu kemudahan diinterpretasikan dan diuraikan sesuai dengan tinjauan tentang tujuan penelitian ini, yaitu mengenai analisis visual mulai dari, warna dan ilustrasi Google Doodle Benyamin Sueb, Tino Sidin dan Affandi.
- 4) Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi: Penarikan simpulan adalah kegiatan analisis yang lebih dikhususkan pada penafsiran data yang sudah disajikan dari data yang diinterpretasikan dan diuraikan kemudian dapat ditarik kesimpulan sesuai yang diharapkan yang berkaitan dengan unsur-unsur visual ilustrasi Google Doodle Benyamin Sueb, Tino Sidin dan Affandi.



Gambar 4. Trianggulasi teknik/metode (Sutopo, 2002)

Peneliti akan melakukan perbandingan antara data wawancara dengan data observasi dan juga pada data dokumen. Pertama, peneliti melakukan observasi desain visual ilustrasi Google Doodle Benyamin Sueb, Tino Sidin dan Affandi. Kedua, peneliti melakukan wawancara dengan para desainer yang membuat ilustrasi Google Doodle Benyamin Sueb, Tino Sidin dan Affandi, untuk mendapatkan data pembanding dari data yang pertama. Dalam memastikan lebih akuratnya lagi, maka peneliti juga mengecek ke sumber data tersebut, yaitu kepada beberapa dokumen seperti buku ataupun e-jurnal yang membahas desain visual Google Doodle.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Gambaran Umum

Pada hasil dan pembahasan ini akan membahas tentang analisis data desain visual yang memfokuskan objek yang diteliti, batasan penelitian ini akan merumuskan pada hal-hal sebagai berikut:

Penelitian ini hanya difokuskan pada Google Doodle yang bertemakan Seniman Indonesia. Yaitu terdapat 3 karya ilustrasi Google Doodle, yaitu Benyamin Sueb, Affandi dan Tino Sidin. Alasan pemilihan terhadap 3 karya ilustrasi Google Doodle ini adalah desain visual yang berbeda dan disetiap karya memiliki ciri khas yang berbeda-beda. Peneliti memberikan batasan menganalisis desain visual Google Doodle bertema Seniman Indonesia hanya pada visualisasi warna, tipografi, dan ilustrasi untuk memfokuskan dan memperjelas bidang yang akan diteliti. Berikut ini merupakan rincian visual Google Doodle bertema Seniman Indonesia yang akan dibahas nantinya:

Tabel 1. Daftar Google Doodle Bertema Seniman Indonesia

| No. | Google Doodle Bertema Seniman Indonesia | Tanggal/Bulan/Tahun <i>Update</i> | Desainer |
|-----|---|-----------------------------------|-------------------|
| 1. | Benyamin Sueb | 22/September/2020 | Isa Indra Permana |
| 2. | Affandi | 1/Mei/2017 | Tim Google Doodle |
| 3. | Tino Sidin | 25/November/2020 | Shanti Rittgers |

Pada penelitian ini mengkrucutkan Google Doodle yang bertemakan Seniman Indonesia yakni dengan memilih 3 ilustrasi Google Doodle, yaitu (1) Google Doodle Bagong Kussudiardja yang diupdate oleh tim Google pada tahun 2017, (2) Google Doodle Affandi yang diupdate oleh tim Google pada tahun 2017, dan (3) Google Doodle Tino Sidin yang diupdate tim Google pada tahun 2020. Dengan menampilkan visualisasi ilustrasi yang beragam dan berdeda ilustrasi yang menggambarkan disetiap senimannya.

1) Profil

Google Doodle merupakan gerbang pembuka sebelum orang melakukan pencarian di Google. Coretan yang terlihat lucu, *artsy*, dan kadang menggemaskan. Menyesuaikan dengan tema disetiap momen, dapat berubah setiap harinya.

- a) Nama : Google Doodle
- b) Website : www.google.com/doodles
- c) Ukuran : 1044 x 460
- d) Penyusun : Tim Google Doodle, Pemimpin utama yaitu Dennis Hwang yang dibantu oleh Michael Lopez, Ryan Germick, Susie Sahim, dan Jennifer Hom

2) Sejarah Singkat Google Doodle

Doodle adalah perubahan logo Google yang asyik, mengejutkan, dan kadang spontan, untuk merayakan liburan dan peristiwa penting, serta memperingati kehidupan para seniman, pelopor, dan ilmuwan terkenal.

Pada tahun 1998, bahkan sebelum perusahaan didirikan, konsep *orat-oret* lahir saat pendiri Google, Larry dan Sergey, bermain-main dengan logo perusahaan untuk menandakan kehadiran mereka di festival *Burning Man* di gurun pasir Nevada. Mereka meletakkan gambar orang sederhana di belakang huruf "o" kedua dalam kata Google, dan logo yang direvisi itu dimaksudkan sebagai sebuah pesan komikal bagi para pengguna Google bahwa pendirinya sedang "di luar kantor". Meskipun *orat-oret* pertama relatif sederhana, ide menghias logo perusahaan untuk merayakan acara penting telah dimulai sejak saat itu (MacLeod, 2022; Robinson & Lee, 2023).

Dua tahun kemudian, pada tahun 2000, Larry & Sergey meminta *webmaster* Dennis Hwang, karyawan magang pada saat itu, membuat *orat-oret* untuk Hari Bastille. Pengguna kami menyambut dengan sangat baik atas ditunjuknya Dennis sebagai pembuat *orat-oret* utama di Google dan *orat-oret* mulai semakin sering muncul di beranda Google. Pada awalnya, sebagian besar *orat-oret* merayakan hari besar yang diketahui secara umum; kini, *orat-oret* mengangkat berbagai macam peristiwa dan hari jadi, mulai dari Ulang Tahun John James Audubon hingga Es Krim *Sundae*. Seiring berjalannya waktu, permintaan untuk *orat-oret* telah meningkat di AS dan dunia internasional. Saat ini, membuat *orat-oret* menjadi tanggung jawab tim ilustrator berbakat (yang kami sebut sebagai doodlers) dan insinyur (Turner, 2021). Bagi mereka, membuat *orat-oret* telah menjadi upaya kelompok untuk memeriahkan beranda Google dan membawa senyum ke wajah para pengguna Google di seluruh dunia. (Doodles, 2013, <https://www.google.com/doodles/about>, 25 Februari 2022).

Secara rutin, sekelompok karyawan Google berkumpul untuk bertukar pikiran dan memutuskan acara apa yang akan dirayakan dengan *orat-oret*. Ide untuk *orat-oret* datang dari sejumlah sumber, termasuk Karyawan Google dan pengguna Google. Proses pemilihan *orat-oret* bertujuan untuk merayakan ulang tahun serta perayaan yang menarik dan mencerminkan kepribadian maupun kecintaan Google akan inovasi.

3.2. Wawancara

Untuk mendapatkan hasil analisis yang akurat, maka peneliti melakukan wawancara mendalam dengan seseorang kunci narasumber. Wawancara dilakukan secara daring melalui kontak *chatting* via *WhatsApp*, pada hari Sabtu, tanggal 5 Maret 2022. Wawancara ini dilakukan oleh salah satu ilustrator Google Doodles yang terpilih, yaitu dengan membuat salah satu karya ilustrasi Google Doodle Benyamin Sueb, ilustrator tersebut bernama Isa Indra Permana. Pencipta ilustrasi Google Doodle Benyamin Sueb ini berasal dari Yogyakarta, Jawa Timur, Indonesia. Kecintaannya terhadap seni menggambar sejak kecil mengantarkannya pada salah satu prestasinya di Google Doodle. Pernah menempuh pendidikan menjadi mahasiswa di Surakarta, Jawa Tengah yaitu Universitas Sebelas Maret. (Doodles, 2013, <https://www.google.com/doodles/celebrating-benyamin-sueb>, 27 Februari 2022).

Wawancara dimulai dengan peneliti memperkenalkan diri dan memaparkan maksud dan tujuan penelitian ini saat pembukaan *chatting* awal via *WhatsApp*. Kemudian tanpa panjang lebar perkenalannya, langsung ke topik inti pembahasan yaitu mengenai ilustrasi Google Doodle Benyamin Sueb yang dirilis pada 22 September 2020.

Konsep dari ilustrasi Google Doodle Benyamin Sueb ini adalah terinspirasi dari lagu ‘Kompur Meleduk’. Mas Isa Indra Permana menuturkan bahwa inspirasi saya datang dari beberapa komedian situasi Benyamin yang sangat fenomenal, seperti ‘Si Doel Anak Sekolahan’. Selain itu, gaya berpakaian khas Betawi-nya dan lagu hits ‘Kompur Meleduk’ yang langsung terlintas di benak saat seseorang menyebut nama Benyamin Sueb. Dan topik kali ini yang saya buat sangat bermakna bagi saya.

Ternyata mas Isa Indra Permana sudah mengenal sosok Benyamin Sueb sejak masih kecil. Mas Isa Indra Permana menuturkan bahwa Benyamin Sueb adalah sosok legendaris di perfilman Indonesia, seseorang aktor yang dikenang karena *skill* multi-talenta dan kepribadiannya yang jenaka. Dan saya berharap Goole Doodle Benyamin Sueb ini dapat mengingatkan orang akan kecerdasan dan warisannya. Seni yang melekat pada sosok Benyamin Sueb ini mediumnya untuk mengekspresikan dirinya. Beliau akan terus menjadi sosok yang inspiratif.

Pengguna Google dapat melihat terdapat sosok seniman legendaris asal Betawi tersebut pada huruf ‘G’. Sementara pada keempat huruf lainnya, Google menampilkan empat hal yang berkaitan erat dengan Benyamin Sueb.

Setelah dirasa cukup oleh peneliti untuk mengulik beberapa hal tentang konsep dari pembuatan ilustrasi Google Doodle Benyamin Sueb, pembicaraan semakin asyik dan santai. Dikarenakan Mas Isa Indra Permana adalah orang yang terbuka dan *humble* jadi perbincangan akan semakin panjang jika diteruskan. Peneliti mengakhiri perbincangan bahwa data yang ingin didapatkan sudah cukup memenuhi untuk langkah selanjutnya yaitu analisis ilustrasi Google Doodle.

3.3. Hasil Temuan dan Pembahasan Anaalisis Visual 3 Ilustrasi Google Doodle yang Bertema Seniman Indonesia

Analisis dilakukan pada 3 ilustrasi Google Doodle yang bertemakan Indonesia yaitu yang bertema Google Doodle Benyamin Sueb, Google Doodle Affandi, dan Google Doodle Tino Sidin dengan menjabarkan tiap elemen visual yang dipresentasikan pada ilustrasi Google Doodle melalui tabel analisis.

1) Detail Produk Penelitian Ilustrasi Google Doodle Benyamin Sueb



Gambar 5. Ilustrasi Google Doodle Benyamin Sueb

Tabel 2. Elemen Visual Google Doodle Benyamin Sueb

| Elemen Visual Ilustrasi Google Doodle Benyamin Sueb | Keterangan |
|---|--|
|  | <ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat huruf G yang berwarna biru dan dipenuhi corak setema berwarna biru. 2. Terdapat sosok ilustrasi seorang laki-laki yang memiliki kumis, memakai kopyah, berbaju kaos putih polos, menenakan sarung dileher, dan mengenakan beberapa aksesoris seperti: gelang, cincin akik, dan sabuk. |
|  | <p>Terdapat 2 huruf O, yang pertama dengan gambar <i>roll film</i> berwarna merah hitam yang berbentuk huruf O, dan satunya lagi gambar kompor yang berasap berwarna oren yang membentuk huruf O.</p> |
|  | <p>Terdapat gambar terompet Betawi berwarna biru yang membentuk huruf G.</p> |
|  | <p>Terdapat 251able251h251251del-ondel khas Betawi, mengenakan baju berwarna hijau, lengkap dengan aksesorisnya. Gambar ondel-ondel ini membentuk huruf L.</p> |
|  | <p>Terdapat gambar selendang berwarna merah yang membentuk huruf E.</p> |

| Elemen Visual Ilustrasi Google Doodle Benyamin Sueb | Keterangan |
|---|---|
|  | <p>Terdapat corak-corak gambar kecil-kecil yang mengelilingi tulisan Google. Seperti: palet Lukis, nada, dan serpihan kertas.</p> |

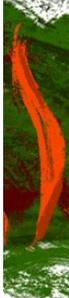
2) Detail Produk Penelitian Ilustrasi Google Doodle Affandi



Gambar 6. Ilustrasi Google Doodle Affandi

Tabel 3. Table Elemen Visual Google Doodle Affandi

| Elemen Visual Ilustrasi Google Doodle Affandi | Keterangan |
|---|---|
|  | <p>Terdapat huruf G yang berwarna oren dengan <i>background</i> berwarna hijau army dengan tipografi huruf yang dihasilkan menggunakan kuas.</p> |
|  | <p>Terdapat huruf o kecil yang berwarna oren dengan <i>background</i> berwarna hijau army dengan tipografi huruf yang dihasilkan menggunakan kuas.</p> |
|  | <ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat gambar sosok lelaki tua berwajah tanpa ekspresi dengan rambut dan jenggot yang berantakan. 2. Terdapat lingkaran di jidat seperti membentuk huruf O. |

| Elemen Visual Ilustrasi Google Doodle Affandi | Keterangan |
|---|---|
|  | Terdapat huruf g kecil yang berwarna oren dengan <i>background</i> berwarna hijau army dengan tipografi huruf yang dihasilkan menggunakan kuas. |
|  | Terdapat huruf l kecil yang berwarna oren dengan <i>background</i> berwarna hijau army dengan tipografi huruf yang dihasilkan menggunakan kuas. |
|  | Terdapat huruf e kecil yang berwarna oren dengan <i>background</i> berwarna hijau army dengan tipografi huruf yang dihasilkan menggunakan kuas. |
|  | <i>Background</i> keseluruhan berwarna gradasi hijau army seperti coretan yang terbentuk dari kuas. |

3) Detail Produk Penelitian Ilustrasi Google Doodle Tino Sidin



Gambar 7. Ilustrasi Google Doodle Tino Sidin

Table 4. Elemen Visual Google Doodle Tino Sidin

| Elemen Visual Ilustrasi Google Doodle Tino Sidin | Keterangan |
|---|---|
|  | <ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat ilustrasi anak kecil laki-laki berambut biru, dan mengenakan baju berwarna kuning dengan garis hijau, yang sedang asyik menggambar burung berwarna biru muda. 2. Burung yang 254able254h254 terdapat garis tebal berwarna biru tua yang membentuk huruf G disela-sela badan si burung yang 254able254h254 anak kecil tersebut. |
|  | <ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat ilustrasi 3 anak kecil, diantaranya 1 anak laki-laki mengenakan kaos berwarna oren, dan 2 anak perempuan, yang satu mengenakan <i>hoodie</i> berwarna merah muda, yang satunya lagi mengenakan baju berwarna hijau sedang menunjuk 254able254h gambaran singa berwarna oren. 2. Gambaran singa berwarna oren, yang membentuk huruf O pada badan bagian belakang badan singa, yang satunya lagi membentuk huruf O dibagian kepala singa. 3. Terdapat gambaran ayam berwarna biru muda membentuk huruf g kecil berwarna biru tua pada bagian tubuh dan ekor ayam. |
|  | <ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat ilustrasi anak kecil perempuan mengenakan baju kodok berwarna biru putih. 2. Terdapat gambar buaya berwarna hijau yang jelas membentuk huruf L dibagian badan hingga ekor buaya. |
|  | <ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat sosok ilustrasi laki-laki dewasa yang mengenakan kemeja berwarna oren, menggunakan topi baret khasnya berwarna biru muda. Seperti muncul keluar dari Televisi jadul. Dan mengatakan "Bagus" mengarah kepada sosok anak kecil perempuan yang ada di huruf L. 2. Terdapat huruf E berwarna oren didalam televisi tepat disebelah kanannya sosok laki-laki dewasa tersebut. |

3.4. Deskripsi Analisis Anaalisis Visual 3 Ilustrasi Google Doodle yang Ber-tema Seniman Indonesia

Deskripsi analisis menjelaskan lebih mendalam analisis singkat pada 254able di sub-bab selanjutnya. Deskripsi analisis ini merupakan penjabaran dari setiap unsur-unsur visual yang terdapat pada elemen ilustrasi Google Doodle yang terdiri dari bentuk ilustrasi, warna, dan tipografi yang di dalamnya terkandung adanya makna-makna tertentu yang berhubungan dengan tema Google Doodle tersebut.

1) Analisis Ilustrasi

a. *Google Doodle Benyamin Sueb*



Gambar 8. Google Doodle Benyamin Sueb

Point of view dari ilustrasi Google Doodle Benyamin Sueb ini adalah terdapat ilustrasi sosok laki-laki yang memakai pakaian khas Betawi di dalam huruf G yaitu Benyamin Sueb. Tipografi Google pada Google Doodle ini sangat *artsy* dengan huruf-huruf yang terbentuk dari elemen-elemen gambar yang identik dengan sosok Benyamin Sueb ini.

Saat melakukan wawancara kepada ilustrator Google Doodle Benyamin Sueb tersebut, mengatakan bahwa terdapat makna-makna pada Google Doodle Benyamin Sueb ini disetiap tipografi mengandung makna yang menggambarkan sosok Benyamin Sueb. Salah satu seniman yang mengangkat budaya Betawi, berkariier sejak tahun 1950-an. Pada Google Doodle tersebut diawali dengan adanya ilustrasi sosok Benyamin Sueb lengkap dengan kostum Betawi didalam huruf G. Kemudian terdapat ilustrasi roll film yang membentuk huruf O menunjukkan bahwa Benyamin Sueb ini adalah sosok legendaris di perfilman. Salah satu yang paling populer adalah filmnya yang berjudul "Si Doel Anak Sekolahan". Lalu di sebelahnya berdempetan dengan ilustrasi asap yang keluar dari kompor yang membentuk seperti huruf O pada bagian asap yang bersebelahan dengan ilustrasi roll film, menunjukkan kompor meleduk yang 255ukis255 ilustrator mengaku terinspirasi dari lagu "Kompor Meleduk" yang mana lagu tersebut adalah salah satu ciptaan Benyamin Sueb yang 255ukis255255 pada masanya. Kemudian disebelahnya terdapat ilustrasi terompet Betawi yang menyerupai huruf G menunjukkan bahwa Benyamin Sueb dapat memainkan alat musik daerah Betawi tersebut. Lalu di sebelahnya terdapat ilustrasi ondel-ondel khas Betawi, membentuk huruf L. Ilustrasi ondel-ondel ini memperkuat ciri khas Betawi yang dibawa oleh Benyamin Sueb. Kemudian terdapat ilustrasi selendang yang membentuk huruf E, yang menandakan bahwa Benyamin Sueb ini jago menari yang 255ukis255 melestarikan tradisi dan budaya Betawi.

Google Doodle Benyamin Sueb ini tayang pada tanggal 22 September 2020 dalam mengenang sosok penting bagi budaya Betawi di Indonesia siapa lagi kalau bukan almarhum Benyamin Sueb. Meninggal pada tanggal 5 September 1995.

b. *Google Doodle Affandi*



Gambar 9. Ilustrasi Google Doodle Affandi

Point of view dari ilustrasi Google Doodle Affandi ini adalah terdapat ilustrasi sosok laki-laki tua berwajah tanpa ekspresi dengan rambut dan jenggot yang berantakan tepat berada di tengah ilustrasi Google Doodle, dan terdapat huruf O dijidat pada sosok laki-laki tua tersebut. Ilustrasi sosok laki-laki tua berwajah tanpa ekspresi tersebut adalah Affandi seorang pelukis yang dikenal sebagai Maestro Seni Lukis Indonesia. Tipografi Google pada Google Doodle ini sangat *artsy* dengan huruf-huruf yang terbentuk dari goresan kuas 256ukis sehingga tampak sangat begitu *artsy*.

Sekilas melihat Google Doodle ini sudah 256ukis256 jelas, bahwa Google Doodle ini merupakan salah satu seniman 256ukis, dilihat dari *background* hingga tipografi dan ilustrasi Affandi yang memperkuat ciri-ciri lukisan. Affandi adalah sosok legendaris di dunia seni rupa dalam Tanah Air maupun hingga sampai mancanegara. Maestro seni rupa ini memiliki nama lengkap Affandi Koesoema tersebut dikenal memiliki gaya khas yang didapat dengan cara membusukkan cat langsung dari kemasannya ke kanvas. Kemudian menggunakan jari jemarinya untuk melukis alih-alih seperti kuasnya. Pada Google Doodle Affandi ini ilustrasi pada garis-garis ilustrasi menggambarkan goresan Affandi dengan menerapkan gaya yang mirip. Garis-garis pada goresan ilustrasi Google Doodle Affandi terlihat *luwes*, bersemangat dengan warna-warna yang dulu pernah dipakainya. Mulai dari *background* yang terlihat seperti coretan abstrak hingga tipografi tulisan Google terlihat sangat *luwes* dengan gaya ekspresionisnya sangat terlihat. Mulai dari huruf G hingga Ditambah dengan adanya sosok Affandi ditengah ilustrasi Google Doodle yang menjadi *point of view* pada Google Doodle ini, sangat terlihat lukisan ekspresionis dan warna yang digunakan sama dengan karya asli yang sudah dibuat oleh sang maestro Affandi ini.

Google Doodle Affandi ini tayang pada tanggal 1 Mei 2017 dalam memperingati hari kelahiran sang maestro Affandi ini. Sang maestro Affandi Kosoema lahir pada tanggal 1 Mei 1907 yang dikenal sebagai maestro seni 256ukis Indonesia.

c. Google Doodle Tino Sidin



Gambar 10. Ilustrasi Google Doodle Tino Sidin

Point of view dari ilustrasi Google Doodle Tino Sidin ini adalah terdapat ilustrasi sosok bapak didalam televisi menggunakan baju kemeja, berkacamata, dan menggunakan topi baret yang khas berwarna biru muda. Dan terdapat anak-anak yang sedang menggambar di kertas yang ditempel ditembok. Tipografi Google pada Google Doodle ini sangat unik dan kreatif. Anak-anak tersebut sedang menggambar berbagai macam hewan yang menyerupai huruf-huruf. Huruf-huruf tersebut berbentuk huruf Google, yang pertama gambar burung berwarna biru berbentuk huruf G pada garis tebalnya gambar. Kemudian disebelahnya terdapat gambar singa berwarna oranye berbentuk 2 huruf O pada garis tebalnya gambar. Selanjutnya terdapat gambar ayam berwarna biru berbentuk huruf G pada garis tebalnya gambar. Lanjut di sebelahnya terdapat gambar buaya berwarna hijau berbentuk huruf L pada garis tebalnya gambar. Dan yang terakhir terdapat gambar sosok bapak tersebut bernama Pak Tino Sidin yang keluar dari dalam televisi, *background* didalam televisi tersebut terdapat huruf E, dan terdapat selogan "Bagus".

Secara keseluruhan ilustrasi Google Doodle ini mengangkat kreativitas anak-anak. Pak Tino Sidin adalah sosok yang penuh kasih sayang, nama Tino Sidin menjadi terkenal sejak acara televisi “Gemar Menggambar” yang dimana beliau mengajarin anak-anak menggambar sekaligus mengasah kreativitas yang ada pada diri masing-masing anak. Pak Tino Sidin lahir pada tahun 1925 di Tebing Tinggi, Sumatera Utara. Beliau pertama kali mengajar di kampung halamannya pada usia 20an dan pada tahun 1960 beliau pergi ke Yogyakarta untuk menimba ilmu dan masuk ke Akademik Seni Indonesia atau saat ini bisa disebut Institut Seni Indonesia. Pada tahun 1962 “Gemar Menggambar” pertama kali ditayangkan di stasiun TV lokal TVRI Yogyakarta, dan pada tahun 1979 acara menggambar tersebut ditayangkan secara nasional. Di setiap hari minggu sore selama satu dekade, Tino Sidin menghadirkan kegembiraan menggambar kepada anak-anak. Beliau mendorong anak-anak untuk tidak takut berbuat salah pada saat menggambar dengan selogan khasnya yaitu “Ya, Bagus”. Di luar kamera Tino Sidin menjadi seniman sukses dengan karya-karyanya yang terinspirasi dari kehidupan sehari-harinya, salah satu karya lukisannya adalah Empat Anak Main, yang menggambarkan keempat putrinya.

Google Doodle ini diilustrasikan oleh seniman berdarah campuran Indonesia-Amerika yang bernama Shanti Rittgers. Tampak Pak Tino Sidin berada di balik televisi dengan menggunakan kacamata dan topi baret khas, sambil mengatakan “Bagus” kepada anak-anak yang di tengah menggambar membentuk tulisan “Google”. Google Doodle Tino Sidin ini tayang pada tanggal 25 November 2020 dalam merayakan Tino Sidin sekaligus memperingati Hari Guru Nasional dalam rangka memperingati berdirinya Persatuan Guru Republik Indonesia yaitu pada tanggal 25 November 1945.

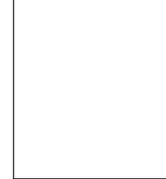
2) Analisis Warna

Pada ilustrasi 3 Google Doodle terdapat warna-warna dominan yang diidentifikasi menjadi warna yang diuraikan sebagai berikut.

a. Ilustrasi Google Doodle Benyamin Sueb

Table 5. Analisis Warna Ilustrasi Google Doodle Benyamin Sueb

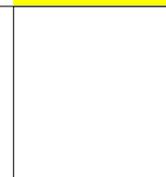
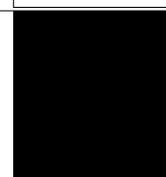
| Gambar | Keterangan |
|---|--|
|  | Warna biru muda merupakan warna dari tipografi tulisan huruf G pada Google Doodle |
|  | Warna biru tua merupakan warna dari kopyah, rambut, alis, kumis Benyamin Sueb dan warna terompet Betawi yang berbentuk tipografi tulisan G kecil |
|  | Warna merah merupakan warna dari <i>roll</i> film yang berbentuk tipografi tulisan huruf O |

| Gambar | Keterangan |
|---|--|
|  | Warna oren merupakan warna dari hiasan pada <i>background</i> Google Doodle |
|  | Warna kuning merupakan warna dari asap yang berasal dari kompor yang berbentuk tipografi tulisan huruf O |
|  | Warna crem merupakan warna dari kulit gambar ilustrasi Benyamin Sueb dan wajah ondel-ondel |
|  | Warna hijau tua merupakan warna dari sarung ondel-ondel dan sarung yang berada di leher ondel-ondel |
|  | Warna hijau muda merupakan warna dari baju ondel-ondel dan hiasan kepala ondel-ondel. Bentuk ondel-ondel ini berbentuk tipografi tulisan huruf L kecil |
|  | Warna ungu merupakan warna dari motif bawah sarung ondel-ondel dan hiasan kepala ondel-ondel |
|  | Warna merah muda merupakan warna dari dalam <i>roll film</i> dan warna hiasan pada <i>background</i> Google Doodle |
|  | Warna putih merupakan warna dari kaos Benyamin Sueb dan warna dasar <i>background</i> Google Doodle |
|  | Warna hitam merupakan warna dari <i>outline</i> pada ilustrasi gambar |

Warna yang digunakan pada ilustrasi Google Doodle Benyamin Sueb menggunakan 7 *hue* warna, yaitu warna biru, merah, kuning, hijau, ungu, putih dan biru. Namun warna yang paling banyak digunakan adalah warna biru. Warna biru bisa diartikan sebagai langit dan laut, dan dikaitkan dengan ruang terbuka, kebebasan, intuisi, imajinasi, luas, inspirasi, dan kepekaan. Sehingga, warna biru merupakan pemilihan warna yang tepat bagi Google Doodle Benyamin Sueb ini karena menggambarkan sosok Benyamin Sueb yang sangat menginspirasi, kreatif, dan seniman membudayakan budaya Betawi.

b. *Ilustrasi Google Doodle Affandi*

Table 6. Analisis Warna Ilustrasi Google Doodle Affandi

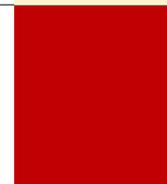
| Gambar | Keterangan |
|---|--|
|  | Warna hijau tua merupakan warna dari <i>background</i> ilustrasi Google Doodle Affandi |
|  | Warna merah kehitaman merupakan warna dari coretan di belakang tipografi tulisan "Google" |
|  | Warna oren merupakan warna dari tipografi tulisan "Google" dan warna dari ilustrasi gambar lukisan Affandi |
|  | Warna kuning merupakan warna dari ilustrasi gambar lukisan Affandi |
|  | Warna putih merupakan warna dari ilustrasi gambar lukisan Affandi |
|  | Warna hitam merupakan warna dari bayangan lukisan Affandi dan warna dari baju Affandi |

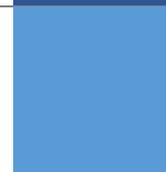
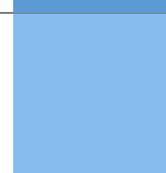
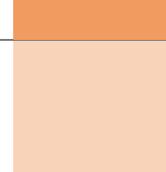
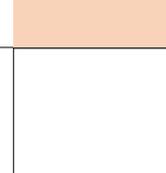
Warna yang digunakan pada ilustrasi Google Doodle Affandi menggunakan 2 warna primer yaitu warna merah dan kuning. Menggunakan warna monoton atau *monotone* yaitu warna hijau tua dan menggunakan warna monokrom yaitu warna merah kehitaman. Terdapat warna sekunder yaitu warna oren. Dan menggunakan warna netral yaitu putih dan hitam. Yang mendominasi pada ilustrasi Google Doodle Affandi ini adalah warna hijau tua pada warna *background*. Warna yang digunakan ini merupakan warna dari lukisan yang pernah dibuat oleh sang Maestro Affandi dalam karyanya dengan aliran ekspresionisme. Aliran ekspresionisme adalah

aliran yang mengangkat ide bahwa seni muncul dari dalam diri seniman, bukan dari penggambaran alam dan dunia disekitarnya.

c. *Ilustrasi Google Doodle Tino Sidin*

Table 7. Analisis Warna Ilustrasi Google Doodle Tino Sidin

| Gambar | Keterangan |
|---|--|
|  | Warna kuning merupakan warna dari <i>background</i> Google Doodle Tino Sidin |
|  | Warna krem merupakan warna dari kanvas media anak-anak menggambar |
|  | Warna merah tua merupakan warna dari tipografi tulisan huruf O kecil pertama pada tulisan "Google" di dalam kanvas |
|  | Warna oren tua merupakan warna dari pinggir tipografi tulisan huruf O kecil pertama yang berwarna merah tua pada tulisan "Google" di dalam kanvas gambar singa |
|  | Warna oren merupakan warna dari gambar ilustrasi televisi. Warna dari gambar singa yang ada di kanvas, membentuk tipografi Tulisan huruf O kecil kedua pada tulisan "Google". Warna dari baju anak laki-laki baris kedua dari kiri yang berambut berwarna coklat. Dan warna dari tipografi tulisan huruf E pada kanvas yang ada di dalam televisi. |
|  | Warna kuning merupakan warna dari anak laki-laki baris pertama dengan corak baju garis-garis hijau yang memakai topi berwarna biru. Dan warna dari dalam tipografi tulisan huruf O kecil kedua pada tulisan "Google" di dalam kanvas yang berbentuk hewan singa tepat dibagian kepala singa. |
|  | Warna merah muda merupakan warna dari hoodie anak laki-laki baris ketiga yang berwarna rambut hitam dengan menggunakan aksesoris kacamata. |
|  | Warna hijau tua merupakan warna dari gambar buaya yang membentuk tipografi tulisan huruf L |

| Gambar | Keterangan |
|---|--|
|  | Warna hijau muda merupakan warna dari baju anak perempuan yang berambut gelombang berwarna hijau tua, memakai aksesoris bando berwarna biru muda. Dan warna dari kepala dan kaki-kaki pada gambar buaya. |
|  | Warna biru tua merupakan warna dari tipografi tulisan huruf G besar pertama pada tulisan "Google" di dalam kanvas, terbentuk dari gambar burung yang lagi hinggap di ranting pohon. Dan warna dari tipografi tulisan huruf G kecil kedua pada tulisan "Google" didalam kanvas, terbentuk dari gambar ayam. |
|  | Warna biru merupakan warna dari garis luar warna biru tua pada gambar burung dan ayam. Warna dari bando anak perempuan yang berbaju warna hijau dan warna pewarna yang dipegang. Warna dari topi anak laki-laki baris pertama. Warna dari kacamata anak laki-laki yang memakai hoodie warna merah muda. Dan warna baju kodok anak perempuan yang dipegang. |
|  | Warna biru muda merupakan warna dari garis yang membentuk gambar burung dan ayam |
|  | Warna coklat tua merupakan warna dari kulit anak perempuan yang rambutnya dikepang yang mengenakan baju kodok berwarna biru |
|  | Warna coklat sedang merupakan warna dari kulit anak laki-laki yang berambut warna coklat yang mengenakan baju berwarna oren kemudian warna kulit anak laki-laki yang memakai hoodie berwarna merah muda yang berada di sebelah kannya si anak laki-laki berbaju warna oren. Dan warna kulit Pak Tino Sidin. |
|  | Warna krem tua merupakan warna dari kulit anak perempuan yang menggunakan baju berwarna hijau. |
|  | Warna krem muda merupakan warna dari warna kulit anak laki-laki pertama yang memakai baju warna kuning garis hijau dan mengenakan tpoi berwarna biru. |
|  | Warna putih merupakan warna dari baju anak perempuan yang memakai baju kodok yang berada di gambar buaya yang membentuk huruf L. Dan warna dari <i>outline</i> gambar ilustrasi orang. |

| Gambar | Keterangan |
|---|---|
|  | Warna hitam merupakan warna dari rambut Pak Tino Sidin dan warna dari rambut anak laki-laki yang menggunakan baju hoodie berwarna merah muda. |

Warna yang digunakan pada ilustrasi Google Doodle Tino Sidin yaitu warna-warna terang dan cerah. Seperti warna primer yaitu merah kuning dan biru. Terdapat juga warna sekunder yaitu warna hijau, dan oren. Kemudian terdapat warna tersier yaitu warna macam-macam coklat, dari yang muda hingga tua. Dan menggunakan warna netral yaitu putih dan hitam. Warna yang paling dominan pada ilustrasi Google Doodle Tino Sidin adalah warna kuning karena sebagai warna *background* pada ilustrasi Google Doodle. Sesuai dengan temanya ilustrasi ini nampak seperti keceriaan seorang anak-anak yang tergambar dari warna-warna pada ilustrasi Google Doodle Tino Sidin yang gemar menggambar.

3) Analisis Tipografi

Pada bagian tipografi, ada di setiap ilustrasi Google Doodle antara lain yaitu di judul utama pada kolom diatas tempat penelusuran Google dengan tulisan "Google" yang sesuai tema perayaan Google Doodle.

Table 8. Identifikasi Tipografi Ilustrasi Google Doodle

| Indikator Tipografi | Identifikasi/Gambar | Kelompok Font | Jenis Font |
|---------------------|---|-------------------|-------------------------------|
| Judul |  | <i>Sans Serif</i> | <i>Custom Decorative Font</i> |
| Judul |  | <i>Sans Serif</i> | <i>Custom Decorative Font</i> |
| Judul |  | <i>Sans Serif</i> | <i>Custom Decorative Font</i> |

Sesuai dengan aturan ilustrasi Google Doodle ini, mewajibkan menampilkan tipografi tulisan "Google" disetiap ilustrasi yang akan ditampilkan pada *home Google Searching*. Dimana setiap tipografi tulisan "Google" disesuaikan dengan tema Google Doodle yang akan diangkat. Yang mana desainer ilustrasi Google Doodle itu sendiri yang membuat tipografi tulisan "Google". Tipografi dari ketiga ilustrasi Google Doodle ini menggunakan kelompok *font Sans Serif* atau kelompok font yang tidak memiliki kaki pada ujung huruf. Dan ketiga ilustrasi Google Doodle ini juga sama-sama tergolong jenis *font Custom Decorative Font*. Yang dimana semua tipografi tulisan "Google" tidak membentuk huruf yang sama dari huruf yang satu dengan lainnya dalam satu tipografi ilustrasi Google Doodle.

4. Simpulan

Analisis 3 ilustrasi Google Doodle yang bertema seniman Indonesia yaitu Google Doodle Benyamin Sueb, Google Doodle Affandi, dan Google Doodle Tino Sidin yang bertujuan untuk mendeskripsikan makna-makna yang terdapat dalam unsur-unsur visual pada Google Doodle tersebut berdasarkan bentuk ilustrasi dan tipografi, serta keterkaitannya dengan tema Google Doodle. Berdasarkan analisis data, dapat dijabarkan hal-hal sebagai berikut ini: (1) Jenis pada gambar ilustrasi ketiga Google Doodle ini menggunakan 2 jenis ilustrasi yaitu Google Doodle Benyamin Sueb dan Google Doodle Affandi termasuk jenis ilustrasi khayalan dan Google Doodle Tino Sidin termasuk ke dalam jenis ilustrasi gambar kartun; (2) Dalam penggunaan bentuk ilustrasi, warna, dan tipografi pada ketiga ilustrasi Google Doodle ini mempunyai makna-makna tersendiri di setiap ilustrasinya, dan tentunya berkaitan dengan isi dari tema yang diangkat pada setiap ilustrasi ketiga ilustrasi Google Doodle ini; dan (3) Pada penggunaan tipografi ketiga ilustrasi Google Doodle ini menggunakan kelompok *font Sans Serif* dengan jenis *font Custom Decorative Font*. Karakter *font* yang dipilih dalam ketiga ilustrasi Google Doodle cenderung menyesuaikan dengan tema yang diangkat pada setiap ilustrasi Google Doodle. Seperti ilustrasi Google Doodle Benyamin Sueb ini menggunakan tipografi tulisan "Google" yang terbentuk dari gambar-gambar sejarah yang ada pada diri Benyamin Sueb. Kemudian ilustrasi Google Doodle Affandi ini menggunakan tipografi tulisan "Google" yang terbentuk dari goresan kuas. Dan yang terakhir ilustrasi Google Doodle Tino Sidin ini menggunakan tipografi tulisan "Google" yang terbentuk dari gambar-gambar hewan yang sedang digambar oleh anak-anak yang menggambar pada kanvas di dinding.

Daftar Rujukan

- Anderson, R. & Smith, L. (2023). Interactive Art in Digital Spaces: The Evolution of Google Doodles. *Digital Humanities Quarterly*, 17(1). Available at: <https://doi.org/10.12345/dhq.v17i1.4567>.
- Belova, A. (2021). *Google doodles as multimodal storytelling*, *Cognition, Communication, Discourse*, (23), pp. 13-29. Available at: <https://doi.org/10.26565/2218-2926-2021-23-01>.
- Bogdan & Taylor. (1975). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remadja Karya
- Creswell, J.W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 4th ed. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Evans, M. (2022). Google Doodles and Their Impact on Public Memory and Education. *Educational Media International*, 59(4), pp. 307-320. Available at: <https://doi.org/10.1080/09523987.2022.2045678>.
- Gunter, B. (2000). *Media Research Methods: Measuring Audiences, Reactions, and Impact*. London: Sage Publications.
- Hadi, S. (1986). *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Afset. Hal 138
- Healy, M. & Perry, C. (2000). Comprehensive criteria to judge validity and reliability of qualitative research within the realism paradigm. *Qualitative Market Research*, 3(3), pp. 118-126.
- Jessen, I.B. (2015). *Variations of a brand logo: Google's doodles*, *Academic Quarter | Akademisk*
- Kress, G. & van Leeuwen, T. (2006). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. 2nd ed. London: Routledge.
- Krippendorff, K. (2018). *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology*. 4th ed. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Kusrianto, Adi. 2013. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. 2007: Penerbit Andi.
- MacLeod, D. (2022). Google Doodle as a Cultural Text: Analyzing Representations and Narratives. *Journal of Visual Culture*, 21(3), pp. 259-278. Available at: <https://doi.org/10.1177/14704129211047358>.
- McQuail, D. (2010). *McQuail's Mass Communication Theory*. 6th ed. London: Sage Publications.
- Miles, M.B & Huberman A.M. 1984. *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan oleh Tjetjep Rohendi. 1992. Jakarta : Penerbit Universitas Indonesia
- Moleong, Lexy J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Patton, M.Q. (2002). *Qualitative Research and Evaluation Methods*. 3rd ed. Thousand Oaks, CA: Sage.

- Robinson, H. & Lee, K. (2023). Visual Storytelling in the Digital Age: A Case Study of Google Doodles. *International Journal of Communication*, 17, pp. 2224-2243. Available at: <https://doi.org/10.3726/ijoc.v17.2023.4567>.
- Rogers, R. (2018) 'Aestheticizing Google critique: A 20-year retrospective', *Big Data & Society*, 5(1), p. 2053951718768626. Available at: <https://doi.org/10.1177/2053951718768626>.
- Rose, G. (2016). *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials*. 4th ed. London: Sage.
- Salim, S. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Cipta Pustaka Media.
- Sichol, L.B. (2019) *From an Idea to Google*. Houghton Mifflin Harcourt
- Silverman, D. (2013). *Doing Qualitative Research: A Practical Handbook*. 4th ed. London: Sage.
- Strauss, A. & Corbin, J. (1998). *Basics of Qualitative Research: Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory*. 2nd ed. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Turner, J. (2021). Commemorating Through Creativity: A Study of Historical Events Represented in Google Doodles. *Journal of Historical Inquiry*, 12(2), pp. 112-130. Available at: <https://doi.org/10.56789/jhi.v12i2.3344>.