

Alfredo Valentino

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Penciptaan Seni Rupa.
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
e-mail : valentinoedo32@gmail.com

ABSTRAK

Perancangan desain website sebagai media informasi dan budaya berawal dari masalah dimana *website* mulai menunjukkan tampilan tampilan yang monoton sehingga satu produsen dengan produsen lain memiliki cara cara yang hampir sama dalam memasarkan produknya di dalam tampilan *website*. Penciptaan ini ditujukan untuk memberikan suguhan desain baru dan lebih segar terhadap tampilan *website*. Metode yang digunakan dalam penciptaan ini adalah metode design thinking yang dimana pendekatan ini berpusat pada manusia terhadap inovasi yang diambil dari perangkat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan pengguna dalam perangkat itu sendiri. Data yang diambil dari penciptaan ini adalah berupa data suasana tempat tempat wisata yang terdapat di kota Yogyakarta sebagai acuan bentuk visual pada desain *website* wisata. Penulis akan melakukan uji coba untuk mendapatkan hasil maksimal dari calon pengguna *website* yang diciptakan.

Kata kunci: *website*, budaya, Yogyakarta, desain.

ABSTRACT

The design of the website design as a medium of information and culture began with a problem where the website began to show a monotonous appearance so that one producer and another had almost the same way of marketing their products on the website display. This creation is intended to provide a new and fresh design treat to the appearance of the website. The method used in this creation is the design thinking method which is a human-centered approach to innovation taken from the designer's device to integrate user needs into the device itself. The data taken from this creation is in the form of data on the atmosphere of tourist attractions in the city of Yogyakarta as a reference for visual forms in the design of tourist websites. The author will conduct trials to get the most out of potential users of the website created.

Keyword: *website*, budaya, Yogyakarta, desain.

PENDAHULUAN

Masa kini *website* menjadi bagian penting dari pemasaran suatu produk. Dengan menggunakan internet orang orang kini mulai berbondong bondong berbelanja, mencari informasi, hingga mengkonsumsi hal hal yang bersifat digital melalui internet. *Website* juga menjadi pionir dimana penggunaannya dirasa telah sangat membantu pelaku ekonomi selaku produsen dimana *website* dapat menjangkau lebih luas konsumen melalui pemasarannya menggunakan media digital. Dalam desain *website* terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam proses perancangannya. Desain *user interface* merupakan desain sistem yang memungkinkan manusia berinteraksi dengan komputer. desain *user interface* merupakan alat mempercantik sebuah aplikasi karena tidak mungkin seorang pengguna menggunakan sebuah aplikasi disaat masih berbentuk angka-angka ataupun kode (Galitz, 2002:

1). Mendesain suatu *website* dapat juga digambarkan seperti seorang yang sedang mendongeng. Dimana dalam perancangannya sang desainer diharuskan memiliki rasa tentang bagaimana pengguna tersebut merasakan perjalanan menelusuri halaman *website* seperti peta halaman perjalanan yang telah dia buat dan proses perjalanan yang ia ciptakan. Pemilihan konten halaman *website* juga sangat penting dimana pengguna dapat dengan mudah memahami bagian mana yang dapat ia telusuri terlebih dahulu juga bagaimana mereka mengerti pesan yang ingin disampaikan oleh sang desainer website.

Namun saat ini juga *website* mulai menunjukkan tampilan tampilan yang monoton sehingga satu produsen dengan produsen lain memiliki cara cara yang hampir sama dalam memasarkan produknya di dalam tampilan website. Memang beberapa bahkan hampir semua tampilan website memiliki kesamaan atau memiliki tampilan yang serupa satu dengan lainnya. Hal ini

dikarenakan di dalam *website* hanya terdapat beberapa gaya penyuguhan visual produk seperti gerak geser foto produk, menuju halaman *website* lain ketika menekan salah satu visual produk didalam *website*, menekan tombol untuk menunjukkan fitur website lebih banyak, hingga deretan gambar yang memberikan suguhan pilihan produk yang terdapat dalam *website* tersebut. Cara cara ini digunakan untuk memberikan suguhan tampilan website yang memberikan pengalaman menjelajah isi *website* dengan bervariasi juga mampu memberikan beragam informasi terkait produk UMKM yang diperjual belikan pada tempat wisata yang ada di kota Yogyakarta. Manfaat dan keuntungan menggunakan ecommerce adalah media promosi dalam rangka untuk meningkatkan volume penjualan, baik untuk penjualan online maupun konvensional (Supardi, 2009).

Selain tata letak yang beragam, gambar visual yang terdapat dalam *website* juga sangat berpengaruh terhadap rasa menggugah pengunjung *website* dalam menjelajahi isi yang terdapat dalam suatu *website*. Isi yang terdapat dalam *website* atau Database adalah suatu koleksi data komputer yang terintegrasi, diorganisasikan, dan disimpan dengan suatu cara yang memudahkan pengambilan kembali (McLeod, 2004). Dalam *website* yang menawarkan jasa paket berlibur misalnya. Dalam *website* ini gambar yang disuguhkan pasti gambar gambar yang menyuguhkan suasana berlibur yang sangat menyenangkan juga keindahan panorama tempat tempat wisata apa yang nantinya akan di tuju. Akan tetapi apakah pengunjung *website* dapat tertarik untuk mengeksplor lebih luas tentang *website* tersebut, apakah pengunjung *website* dapat sendirinya dengan mudah memesan dan mengatur jadwal hingga akomodasi sendiri, apakah pengunjung *website* dapat memahami dengan mudah isi dari *website* tersebut, apakah produk UMKM pada setiap tempat wisata dapat di mengerti dan menumbuhkan rasa ingin membeli pada pengunjung situs *website*, maka dari itu diciptakan lah rancangan *website* *only fun* ini.

Rumusan Penelitian

Pada rumusan penciptaan penulis mengajukan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana sebuah *website* berlibur dapat menampilkan sesuatu yang berbeda dan menarik konsumen?
2. Bagaimana sebuah *website* berlibur dapat membantu memasarkan produk UMKM hingga kancah mancanegara?

Tujuan Penelitian

1. Memberikan tawaran produk yang dapat di akses secara mandiri "*fitur self service*"
2. Sebagai media informasi dengan desain ilustrasi.

3. Memberdayakan UMKM di Yogyakarta.

METODE PENELITIAN

Dalam perancangan kali ini penulis menggunakan metode *Design Thinking*. Dimana pendekatan ini berpusat pada manusia terhadap inovasi yang diambil dari perangkat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan pengguna dalam perangkat itu sendiri. *Design Thinking* digunakan sebagai acuan dalam perancangan desain *website* yang mana dalam alur perancang nya dirasa cocok dalam pembuatan desain itu sendiri. Berikut Berikut tahapan perancangan yang akan dilakukan dalam dalam perancangan ini adalah:



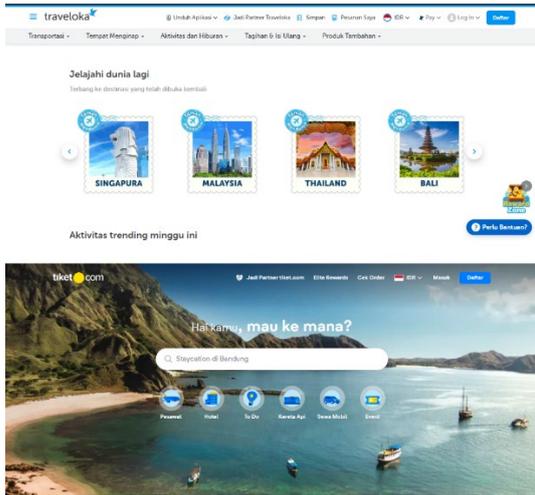
Gambar 1: *Graphic Design Thinking*

1). *Empathize*

Pada tahap ini langkah awal yang dilakukan adalah empati terhadap pengguna. Dimana pada tahapan ini juga terdapat pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis berupa data literatur dan data tipologi. Banyak sekali *website* berlibur yang menyuguhkan tampilan tampilan berupa keindahan tempat wisata semata tetapi tidak memberikan detail dengan jelas tentang ada apa saja di tempat wisata tersebut, hal apa saja yang seharusnya di hindari dalam suatu tempat wisata juga produk UMKM apa saja yang dapat di jual di dalam suatu *website* wisata.

2). *Define*

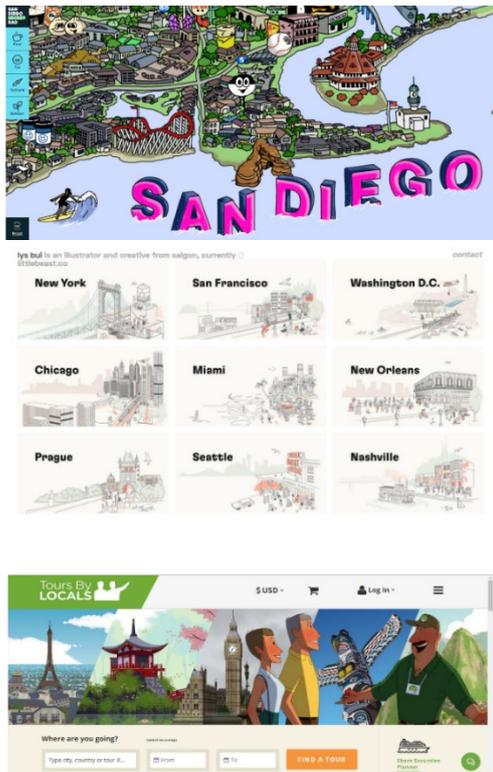
Pada tahap ini dilakukan pendefinisian masalah yang didapatkan dari hasil tahap pertama yakni melakukan empati terhadap pengguna dan pengumpulan data. Dalam tahap ini terdeteksi dimana tidak semua *website* memiliki tingkat kepercayaan yang sama juga sebagian besar *website* memiliki pola tampilan yang hampir serupa.



Gambar 2: Contoh tampilan website berlibur.

3). Ideate

Dalam tahap ini penulis mulai membuat rancangan desain berdasarkan tahap yang telah dilalui yakni *Emphatize* dan *Define*. Dalam tahap ini penulis ingin membuat setiap detail yang terdapat dalam suatu objek wisata menggunakan karya ilustrasi. Seperti contohnya menggambarkan tempat wisata keraton. Dimana penulis akan menggambarkan suasana keraton juga hal hal apa saja yang dapat pengunjung temui disana.



Gambar 3: Referensi desain website ilustrasi

4). Prototype

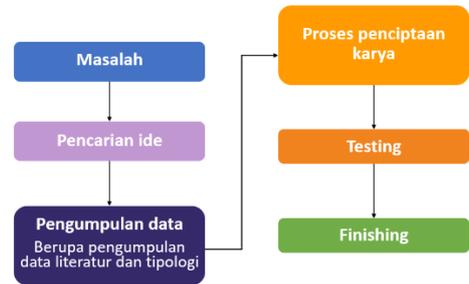
Pada tahap ini penulis akan merancang website ilustrasi yang menggambarkan tempat tempat wisata yang berada di jogja. Bukan hanya tempat wisata namun penulis juga ingin memberikan ilustrasi terkait rekomendasi kuliner juga tempat berbelanja.

5). Test

Setelah semua tahapan telah dilalui maka tahapan terakhir yang harus dilakukan adalah tahapan *Test*. Pada tahap ini rancangan desain dapat diuji untuk mendapatkan nilai hasil kelebihan maupun kekurangan rancangan desain yang telah dibuat oleh penulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancangan desain website ini terdapat kerangka berpikir yang digunakan sebagai acuan selain menggunakan metode penelitian berupa *Design Thinking*. Berikut gambaran kerangka berpikir yang digunakan sebagai acuan penciptaan:



Gambar 4 : Kerangka berpikir

Masalah

Berawal dari dua permasalahan yang diangkat oleh penulis yang sudah dijelaskan di bagian rumusan masalah yakni :

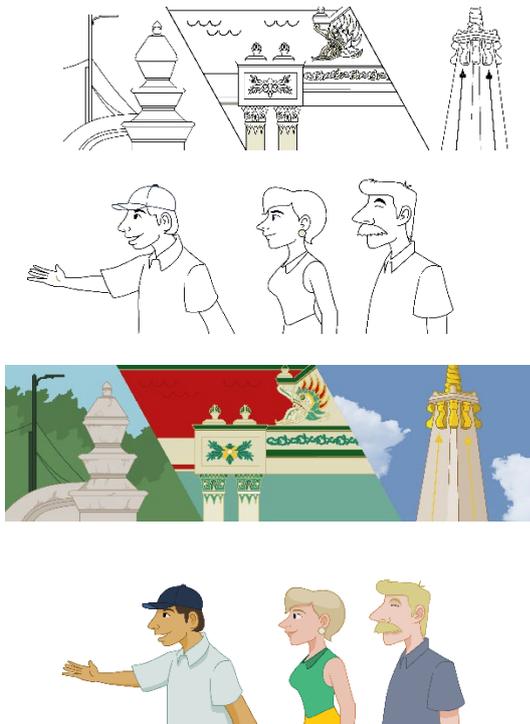
1. Bagaimana sebuah *website* berlibur dapat menampilkan sesuatu yang berbeda dan menarik konsumen?

Dengan menggunakan rancangan penulis berupa pemberian karya ilustrasi pada *website* perancangan berlibur dimana biasanya situs *website* berlibur lebih mengutamakan foto ril berupa gambar visual di lapangan. Penulis mencoba menggunakan karya visual berupa ilustrasi tempat wisata yang dapat dikunjungi di kota Yogyakarta untuk menggambarkan bagaimana gambaran suatu tempat wisata tersebut. Ilustrasi dipilih untuk memberikan kesan menarik pada suatu website juga memberikan pengalaman baru bagi pengguna website yang telah dirancang nantinya. Berikut beberapa contoh header atau bagian yang dari dokumen yang muncul di margin atas, sedangkan footer adalah bagian dari dokumen yang muncul di margin bawah.



Gambar 5 : Ilustrasi header jadi

Gambar gambar ilustrasi yang digunakan sebagai header dalam perancangan website menggunakan sketsa outline hitam putih pada Microsoft Paint dengan menggunakan metode pewarnaan berupa blok bucket paint.



Gambar 6 : Tahapan sketsa dan warna pada ilustrasi

Kemudian dalam tahap *finishing* atau tahap akhir kemudian karya ilustrasi terpisah antara background dan objek karakter disatukan kemudian diberikan efek dramatis berupa

bayangan dan tambahan cahaya dengan menggunakan Adobe Photoshop.



Gambar 7 : hasil ilustrasi sebelum dan sesudah di *finishing*.

Yang membuat rancangan desain website ini berbeda dengan website yang lain adalah dimana dalam desain *website* ini memberikan fitur "*Self Service*" dimana pengguna dapat leluasa memesan dan mengatur jadwal sendiri keberangkatan berliburnya di kota Yogyakarta. Biasanya situs *website* berlibur sudah memberikan paket wisata dengan jadwal bepergian yang sudah di tetapkan oleh perusahaan berlibur atau suatu PT.

2. Bagaimana sebuah *website* berlibur dapat membantu memasarkan produk UMKM hingga kancah mancanegara?

Dalam suatu tempat wisata tentu saja memiliki spot spot tertentu dimana biasanya pihak pengelola tempat wisata sudah memberikan area khusus untuk memberikan wadah bagi produk UMKM untuk memasarkan produknya. Pelaku ekonomi ini sangat bergantung tentunya terhadap wisatawan yang datang berkunjung untuk membeli produk sebagai buah tangan ketika berpulang dari suatu tempat wisata.





Gambar 8 : Pasar oleh oleh di kawasan tempat wisata Candi Prambanan.

Dalam membantu memasarkan produk UMKM di sekitar kawasan tempat wisata, penulis menambahkan deskripsi naratif pada halaman halaman web yang memiliki tiap sub tempat wisata masing masing. Contohnya jika suatu halaman memuat tempat wisata tentang Candi Prambanan maka hal pertama yang disuguhkan adalahh desain header berupa karya ilustrasi Candi prambanan. Kemudian yang disuguhkan kedua dibawah header karya ilustrasi adalah deskripsi tentang apa itu Candi Prambanan juga sedikit tentang sejarahnya. Ketiga atau yang terakir adalah narasi tentang produk produk UMKM yang ditawarkan pada pasar oleh oleh yang terdapat dalam kawasan wisata Candi Prambanan.

PENUTUP

Desain adalah suatu komponen penting bagaimana rancangan visual dapat membantu pengguna suatu *website* memahami dan menyelami isi suatu situs *website* wisata di Yogyakarta dengan mudah. Desain juga memberikan pengalaman baru tentang bagaimana suatu pengguna mendapatkan

kenyamanan juga tertarik untuk menggunakan suatu produk *website* wisata. Akan tetapi karya rancangan ini belum sepenuhnya dapat diluncurkan dalam keutuhan suatu *website* sehingga output karya hanya berupa desain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada narasumber yang sudah berkenan untuk melakukan sesi wawancara dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan juga kelancaran penelitian penciptaan desain *website* sebagai media informasi wisata dan budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- McLeod, R., 2004. Sistem Informasi Manajemen, Edisi terjemahan, Jakarta : Prenhallindo
- Supardi, J., 2009. Rancang Bangun Collaborative Sistem Pemasaran Hotel Secara On-line dengan Pendekatan Mediator Based, Jurnal Sistem Informasi, 1(2)
- TAM (Technology Acceptance Model) (Davis, 1989)
- Wilbert O. Galitz, The Essential Guide to User Interface Design. Canada: Wiley Publishing, Inc, 2007.
- Alexander, Y.Y., 2002. Enabling E-Commerce Growth Through The Social Construction Of A Virtual Community's Culture, Journal of Electronic Commerce Research, 3(4).
- Powel, Thomas A. (2002), Web Design: The Complete Reference Second Edition, McGraw-Hill/Osborne.
- Ryan, Johny. (2010) A History of the Internet and The Digital Future, Reaction Book, London.
- Fitro Nur Hakim, (2012). Kajian Estetik dan Makna Visual pada Web UNIKOM dan Web CMS Indonesiaseni.