

PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE WISATA ALAM PULAU SIRANDAH

DESIGNING OF USER INTERFACE SIRANDAH ISLAND NATURE TOURISM WEBSITE

Alvi Syahrin.¹, Asep Kadarisman S, S.Sn. M.Sn.²

^{1,2}Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹alvisyahrin.student.telkomuniversity.ac.id, ²kadarismanasep28@yahoo.com

Abstrak

Kota Padang adalah Provinsi Sumatera Barat yang terletak di pantai barat Pulau Sumatera. Dikenal memiliki wisata alam yang mempesona. Memiliki potensi bahari luar biasa, terdiri dari gugusan pulau-pulau cantik dalam satu kawasan. Kondisi geografis yang berbatasan langsung dengan Samudera Hindia membuat pariwisata unggulan Kota Padang adalah wisata alam pantai dan juga kepulauan nya. Salah satu wisata alam kepulauan Kota Padang yaitu Pulau Sirandah. Terletak di Kecamatan Bungus Teluk Kabung, Kabupaten Padang Pariaman. Untuk menuju ke pulau Sirandah dapat di capai melalui 2 opsi penyebrangan, yaitu Pelabuhan Muaro dan Dermaga Sei Pisang (Sungai Pisang). Pulau Sirandah memiliki potensi wisata alam yang sangat menarik untuk dikunjungi seperti pasir pulau yang putih, terdapat Pulau yang berbentuk penyu terletak di belakang Pulau Sirandah, biota laut dan waterboom laut. Permasalahan media informasi membuat penulis merasa tertarik dalam mengambil judul Perancangan Visual Website Untuk Wisata Alam Pulau Sirandah. Metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, kuesioner, studi pustaka, dan analisis perbandingan untuk membandingkan website tempat wisata dengan kompetitor lainnya dari segi visual. Penulis berharap dengan dirancangnya user interface pada website ini, pengunjung jadi lebih mudah untuk mendapatkan suatu informasi yang valid dan lebih mengenal wisata alam daerah tempat tinggal nya. hal ini juga dapat meningkatkan jumlah pengunjung.

Kata Kunci : Website, Wisata Alam, Pulau Sirandah, Kota Padang

Abstract

The city of Padang is a West Sumatra Province located on the west coast of Sumatra Island. Known for having enchanting natural attractions. Has extraordinary maritime potential, consisting of a group of beautiful islands in one region. The geographical conditions directly adjacent to the Indian Ocean make the flagship tourism of the city of Padang a natural tourist beach and its islands. One of the natural attractions of the city of Padang, namely Sirandah Island. Located in Bungus Bay, Kabung District, Padang Pariaman Regency. Getting to Sirandah Island can be achieved through 2 crossing options, namely Muaro Pelabuhan and Sei Pisang Pier (Banana River). Sirandah Island has a very interesting natural tourism potential to visit such as white island sand, there is a turtle-shaped island located behind Sirandah Island, marine biota and sea water park. The problem of information media makes the author feel interested in taking the design title of the website for Sirandah Island Nature Tourism. Methods of collecting data through observation, interviews, questionnaires, literature studies, and comparative analysis to compare websites of tourist attractions with other composers in terms of visuals. The author hopes that with the design of the user interface on this website, visitors will find it easier to obtain information that is valid and more familiar with the natural attractions of the area where they live. this can also increase the number of visitors.

Keywords: Website, Nature Tourism, Sirandah Island, Padang city

1.Pendahuluan

Kota Padang adalah ibu kota dari Provinsi Sumatera Barat yang terletak di pantai barat Pulau Sumatera. Memiliki potensi pariwisata yang sangat potensial baik dari segi wisata kulinernya, wisata budaya, wisata sejarah, dan wisata alam. Mayoritas etnis masyarakat Kota Padang adalah etnis Minangkabau dan beragama Islam. Menurut PP No. 17 Tahun 1980 luas Kota Padang adalah 694,96 km² dan memiliki 19 pulau. Padang menjadi kota terbesar dan menjadi pusat perekonomian dan pemerintahan Sumatera Barat sejak 29 Mei 1958.

Salah satu wisata alam kepulauan Kota Padang yaitu Pulau Sirandah. Lokasi Pulau Sirandah terletak di Kecamatan Bungus Teluk Kabung, Kabupaten Padang Pariaman. Untuk menuju ke pulau Sirandah dapat di capai melalui 2 opsi penyebrangan, yaitu Pelabuhan Muaro dan Dermaga Sei Pisang (Sungai Pisang). Kata sirandah itu sendiri dalam bahasa Minang yang berarti si rendah. Penggunaan kata tersebut dalam penamaan pulau bukan lah tanpa sebab, mengacu pada bentuk topologi pantai pulau ini yang lebih menjorok landai ke arah laut. Wisata pulau Sirandah saat ini dikelola oleh Lembaga pemberdayaan masyarakat (LPM) Kecamatan Bungus Teluk Kabung

Website merupakan kumpulan halaman yang berisikan konten untuk keperluan informasi dan iklan. Website sebagai media daring yang sangat efektif dalam memberitakan suatu informasi kepada khalayak umum. Peran website dalam bidang bisnis pariwisata yakni masyarakat dengan mudah mendapatkan banyak manfaat seperti pencarian informasi, media promosi, sebagai perantara dalam bertransaksi, serta menyediakan fitur reservasi fasilitas secara online sehingga pengunjung tidak perlu datang untuk memesan fasilitas yang ada di Pulau Sirandah.

Hingga kini Pulau Sirandah tidak banyak dikunjungi oleh wisatawan, ada beberapa hal karena kurangnya informasi tentang apa saja keunikan yang ada di Pulau Sirandah, mengenai cara pemesanan fasilitas yang ada, rute untuk menuju ke Pulau Sirandah dan juga faktor permasalahan pulau yang simpang siur bahwa Pulau Sirandah akan ditutup karena berita yang sudah tersebar di sosial media atau mulut ke mulut. Sehingga wisatawan tidak mengetahui info yang jelas (Sumber: Lembaga Pemberdayaan Masyarakat kec.Bungus Teluk Kabung). Dari fenomena yang terjadi, penulis merasa tertarik dalam mengambil judul Perancangan Visual Website Untuk Wisata Alam Pulau Sirandah. Dengan adanya website, pengunjung dengan mudahnya mendapatkan informasi yang layak serta lebih mudah dalam proses reservasi.

2. Dasar Teori

2.1 Perancangan

Sebuah usulan perencanaan bertujuan untuk membuat atau merubah sesuatu yang lebih baik lagi di dalam perusahaan ataupun prodak yang di sebut perancangan. Didalam perancangan, perancang harus melakukan identifikasi masalah terlebih dahulu serta mengidentifikasi metoda agar suatu masalah dapat dikerucutkan dan menemui titik masalah nya dengan jelas serta permasalahan dapat terpecahkan sesuai harapan yang dibutuhkan. (John Wade. 2012:9)

2.2 Website

Menurut Ardhana (2012:3) dalam menyajikan suatu informasi, web dapat digunakan dengan konsep hyperlink, untuk memudahkan penggunaanya dalam pencarian dan penulisan informasi lewat media internet.

2.3 Pariwisata

Suwantoro (2004:3) mengartikan istilah pariwisata, yaitu kegiatan seseorang dalam suatu perubahan tempat tinggal sementara karena suatu alasan dan tidak sama sekali dengan tujuan untuk menghasilkan suatu upah.

Kepariwisataan merupakan suatu kegiatan yang terkait dengan pariwisata yang bersifat multidisiplin sebagai bentuk kebutuhan orang dalam berinteraksi antara wisatawan dan masyarakat sekitar wisata, serta pengusaha.(UU No.10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataan, revisi dari UU No. 9 Tahun 1990 Kepariwisataan).

2.4 Komunikasi Visual

Komunikasi ini menggunakan mata sebagai alat insitng penglihatan. Komunikasi Visual adalah komunikasi menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dipakai untuk menyampaikan arti, makna, atau pesan (Kusrianto, Adi, 2009:10). Visual ialah sesuatu yang dapat dilihat (Kusrianto, 2009:12 dalam Rigawa, A., Wirasari, I., dan Desintha, S. (2015).

3. Metode, Hasil dan Media Perancangan

3.1 Konsep Pesan

Berdasarkan hasil Analisa dan wawancara yang telah dilakukan sebelumnya. Dalam sebuah perancangan tentu memiliki suatu pesan yang ingin disampaikan kepada masyarakat, dengan tujuan untuk mewedahi suatu informasi mengenai wisata alam Pulau Sirandah yang dapat dengan mudah dijangkau oleh masyarakat dalam kota ataupun luar kota sehingga dimengerti oleh *user* dari semua usia.

Untuk perancangan media informasi ini, penulis ingin menyampaikan pesan tentang citra keunikan yang dimiliki wisata alam Pulau Sirandah. Baik itu dari segi informasi fasilitas yang ada dan juga keindahan alam yang dipadukan dengan suasana yang baru.

Konsep pesan yang ingin disampaikan melalui media informasi sebuah perancangan website wisata alam Pulau Sirandah adalah ketenangan dengan judul “Baliak ka alam” yang diartikan dalam bahasa Indonesia yaitu balik ke alam sedangkan tagline nya “Kemana lagi? Kesini aja !”. Sebuah pesan yang mempunyai arti bahwa wisata alam Pulau Sirandah merupakan salah satu tujuan wisata alam yang sangat tepat untuk dikunjungi oleh wisatawan, yang memiliki kegiatan sangat melelahkan dalam sehari-harinya. Wisata alam Pulau Sirandah dapat menyuguhkan ketenangan dengan adanya fasilitas yang dimiliki dan memanjakan wisatawan yang berkunjung.

Dari hal-hal yang disebutkan diatas, dapat ditarik konsep pesan untuk menjadi acuan dalam perancangan User Interface website ini, sebagai berikut:

1. Tenang
2. Alami
3. Damai

3.2 Konsep kreatif

Dalam menentukan konsep kreatif, penulis dapat melihat perilaku dan kebiasaan dari khalayak sasaran. Khalayak sasaran ini dikhususkan kepada remaja yang menghabiskan waktunya dengan smartphone dan media sosial. Oleh sebab itu desain mengikuti perkembangan zaman dan trend yang berjalan pada saat ini.

Pada konsep kreatif penulis menampilkan suatu kreasi yang dapat memiliki daya tarik visual seperti fotografi, ilustrasi dan transisi visual. Ilustrasi dengan aset visual yang ada berupa ornamen atau benda apa saja yang ada di wisata alam Pulau Sirandah atau Kota Padang yang dapat dipresentasikan dalam bentuk sebuah simbol.

3.3 Konsep Visual

3.3.1 Warna

Warna yang digunakan adalah biru, coklat dan putih warna tersebut adalah dasar-dasar unsur warna alam. Berdasarkan tema dari wisata alam Pulau Sirandah.

- Warna biru merupakan warna yang natural dan alam yang mempresentasikan objek alam seperti ombak dan langit merupakan tema dari wisata alam Pulau Sirandah.
- Warna coklat merupakan warna yang memberi kesan elegan dan hangat.
- Warna putih digunakan sebagai background clearspace.



Gambar 3.1 Pallet Warna

(Sumber : Dokumentasi, Alvi Syahrin 2019)

3.3.2 Tipografi

Jenis font yang digunakan adalah jenis typeface sans serif yaitu menggunakan font comforta. Karakter font comforta sangat cocok untuk mempresentasikan mood ketenangan. Font ini digunakan pada judul dan sub judul.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Gambar 3.2 font comforta

(Sumber : Dokumentasi, Alvi Syahrin 2019)

Karakter font Yu Gothic UI Light Light memberikan kesan simpel dan modern. Memiliki keterbacaan yang baik sehingga cocok digunakan dalam rasio yang lebih kecil. Font ini digunakan pada bodytext dan deskripsi.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Gambar 3.3 font Yu Gothic UI Light Light

(Sumber : Dokumentasi, Alvi Syahrin 2019)

3.3.3 Gaya Desain

Website ini menggunakan gaya desain yang simple, yaitu desain yang minimalis sehingga pengguna merasa mudah saat menggunakan website ini, menggunakan warna-warna yang berhubungan dengan alam seperti Biru, coklat, putih dengan ilustrasi dua dimensi. Penggunaan warna yang “natural” berpengaruh terhadap seberapa nyaman pengguna, dengan demikian menggunakan warna yang cocok dengan website ini diharapkan membuat pengguna merasa nyaman dengan website ini.

3.4 Hasil Perancangan

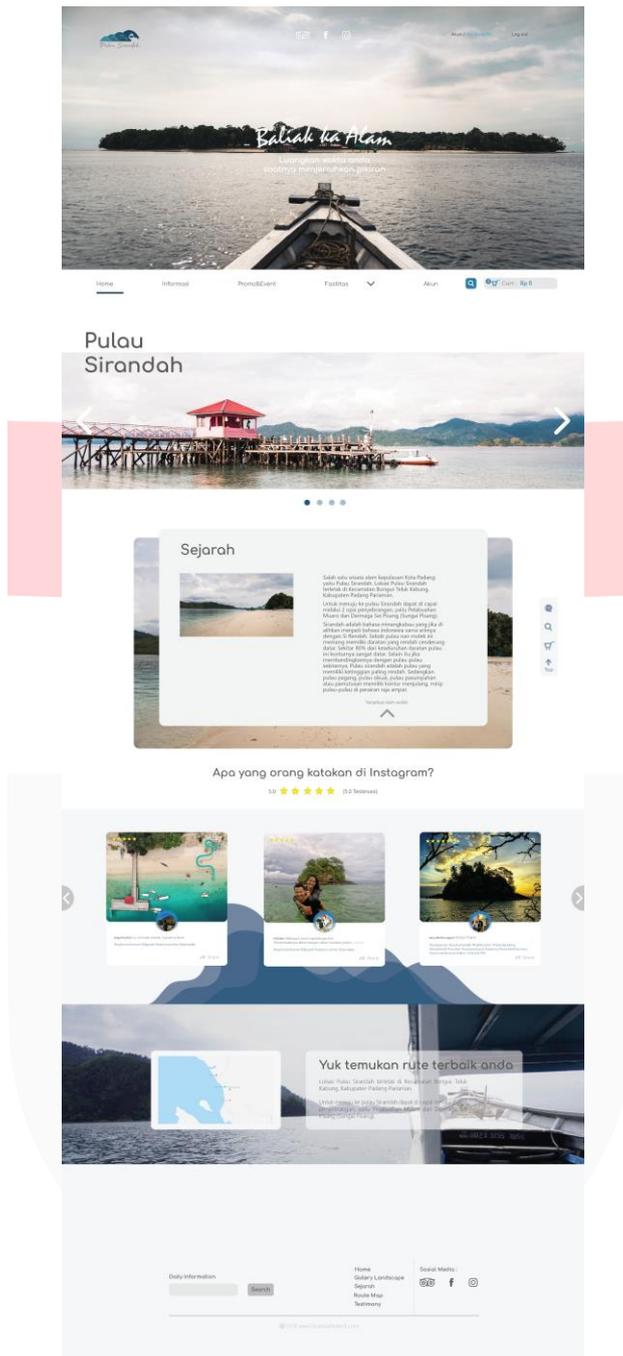
A. Logo Utama



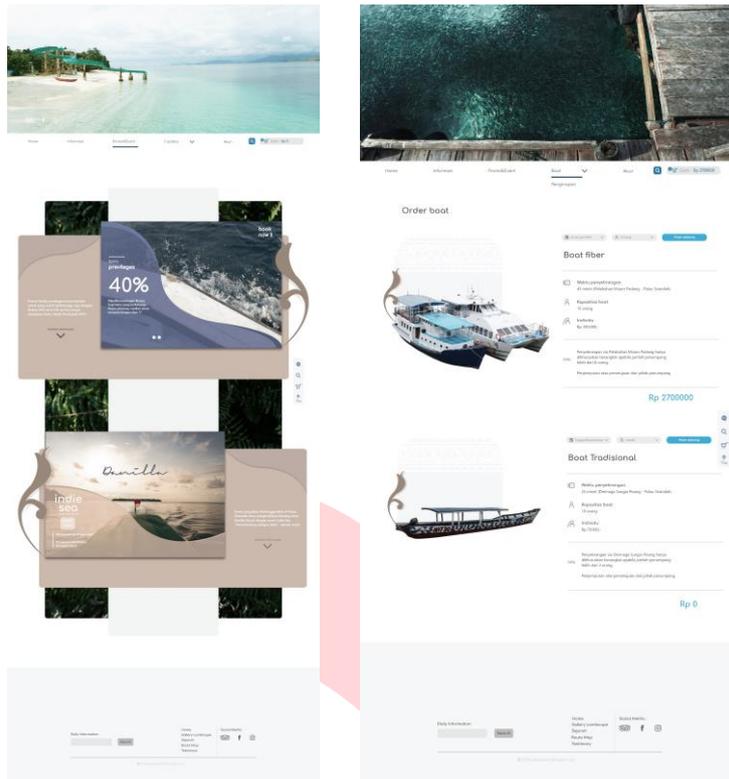
Gambar 3.3 Logo Pulau Sirandah

(Sumber : Dokumentasi, Alvi Syahrin 2019)

B. User Interface

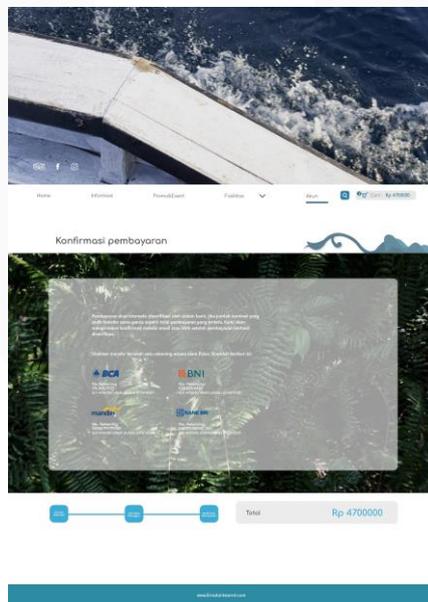


Gambar 3.4 Screenshoot user interface
(Sumber : Dokumentasi, Alvi Syahrin 2019)



Gambar 3.5 Screenshoot user interface

(Sumber : Dokumentasi, Alvi Syahrin 2019)



Gambar 3.6 Screenshoot user interface

(Sumber : Dokumentasi, Alvi Syahrin 2019)

C. Merchandise



Gambar 3.7 Poster A3

(Sumber : Dokumentasi, Alvi Syahrin 2019)



Gambar 3.8 T-shirt dan totebag

(Sumber : Dokumentasi, Alvi Syahrin 2019)

4. Kesimpulan

Pada awalnya, wisata alam Pulau Sirindah tidak banyak dikunjungi oleh wisatawan, ada beberapa hal yaitu kurangnya informasi terhadap wisata alam tersebut dan belum memiliki media informasi atau belum memaksimalkan media promosi yang mencakup seluruh konten informasi yang ada di Pulau Sirindah, sehingga masyarakat belum mengetahui keindahan yang ditawarkan oleh wisata alam ini.

Perancangan website untuk wisata alam Pulau Sirindah dinilai sangat dibutuhkan sebagai media dalam menyampaikan pesan dan informasi kepada khalayak luas karena media ini dapat menampung seluruh konten informasi yang terkandung didalamnya dan website merupakan media interaktif yang dapat diakses oleh segala usia.

Dengan adanya media informasi berupa website, Pulau Sirindah dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas, dan calon pengunjung dapat dengan mudah mencari informasi mengenai wisata alam Pulau Sirindah melalui website, ditambah lagi dengan adanya media pendukung berupa promotional kit seperti brosur, banner, merchandise, dan stationary sehingga banyak wisatawan yang ingin berkunjung ke Pulau Sirindah

Daftar Pustaka

- Asropudin, Pipin. (2013). *Kamu Teknologi Informasi*. Bandung. CV. Titian ilmu.
- Creswell, John W. (2014). *Research Design* Edisi 4. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Darnaprawira, Sulami (2002). *Warna Teori Dan Kreativitas Penggunaannya* Edisi Ke-2. Bandung: Penerbit ITB
- Dewanto, I Joko. (2006). *Desain Web*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Haiqal, MK & Hidayat, S. (2017). Penerapan Identitas Visual Pada Media Promosi website Wisata Kerajinan Rajapolah. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, 182-199.
- Komputer, Wahana. (2014). *Desain Web Inspiratif dengan CSS*, Yogyakarta: CV, Andi Offset.
- Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV, Andi Offset
- Rigawa, A., Wirasari, I., & Desintha, S. (2015). Perancangan Promosi Wisata Danau Linow Di Sulawesi Utara. *EProceedings of Art & Design*, 2(1).
- Rustan, Suriyanto. (2017) *Hurufontipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Rustan, Suriyanto. (2017). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Satzinger, J, W, Jackson, R, B., & Burd, S. D. (2012). *System Analysis And Design in A changing World* Boston, MA: Course Technology.
- Sihombing, Danton. (2015). *Topografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Suyanto, Asep Herman. (2009). *Step by step webdesign theory and practice*. Bandung: Andi Publisher.
- Sudarma, I Komang. (2014). *Fotografi*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Supriyono, Rahmat. (2009). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: CV, Andi Offset.
- Suwantoro, Gamal. (2009). *Dasar-dasar Pariwisata*, Yogyakarta: CV, Andi Offset.

Sumber Lain

- <https://bappeda.padang.go.id/> (2018, 21:05).
- <https://gabeboni.com>, (2018,16:35).
- <http://www.pulaukomodo.com/>
- <http://kepri.travel/>