

Perancangan Media Informasi Tentang Kuliner Kepulauan Riau

Muhamad Rifqi Akbar^{1*}, Ary Leo Bermama²

¹ Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

² Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

^{1*}stratoseve@gmail.com, ²arybermana90@gmail.com

Abstrak

Kuliner tradisional Melayu Kepulauan Riau merupakan bagian dari warisan budaya yang memiliki nilai sejarah, filosofi, sosial, dan identitas budaya. Namun, informasi mengenai kuliner tradisional Melayu masih tersebar dan belum tersedia secara lengkap serta mudah diakses dalam satu media digital. Perancangan ini bertujuan menghasilkan media informasi berbasis website yang dapat menyajikan informasi mengenai ragam kuliner tradisional Melayu Kepulauan Riau secara informatif, mudah dipahami, dan menarik. Metode perancangan menggunakan pendekatan User-Centered Design (UCD) yang menempatkan kebutuhan pengguna sebagai dasar dalam proses perancangan, melalui tahapan memahami konteks penggunaan, menentukan kebutuhan pengguna, menghasilkan solusi desain, serta melakukan evaluasi terhadap kebutuhan pengguna. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, studi pustaka, dan kuesioner. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa pengguna memiliki minat terhadap informasi kuliner tradisional Melayu Kepulauan Riau dan cenderung memilih media digital sebagai sarana memperoleh informasi. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dirancang website Segantang Lada yang memuat informasi sejarah dan nilai budaya kuliner, jelajah kuliner, katalog resep, galeri, serta informasi pendukung lainnya. Perancangan visual memanfaatkan ilustrasi, fotografi kuliner, tipografi, layout, dan Triwarna Melayu untuk memperkuat identitas budaya Melayu Kepulauan Riau. Pengujian menggunakan System Usability Scale (SUS) menunjukkan penerimaan pengguna yang baik dari aspek kemudahan penggunaan, kejelasan navigasi, konsistensi tampilan, dan kenyamanan visual. Hasil perancangan menunjukkan bahwa website Segantang Lada dapat menjadi media informasi digital yang layak untuk membantu memperkenalkan, mendokumentasikan, dan mendukung pelestarian kuliner tradisional Melayu Kepulauan Riau.

Kata Kunci: Kuliner Tradisional Melayu, Media Informasi, Website, User-Centered Design, Kepulauan Riau.

PENDAHULUAN

Gastronomi Indonesia telah menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat serta memberikan kontribusi besar terhadap perkembangan industri makanan dan minuman (Suroto & Hermawati, 2023). Wisata kuliner berkaitan erat dengan berbagai aspek, seperti aktivitas memasak dan makan, cerita di balik setiap hidangan, ragam budaya, hingga pengalaman menikmati makanan yang berkesan bagi pengunjung (Andini & Nugraha, 2023). Sebagai bagian dari warisan budaya, kekayaan kuliner daerah perlu dikembangkan secara optimal untuk menjadi daya tarik wisata baru yang edukatif dan menarik (Rijal et al., 2020). Kendati demikian, di tengah arus globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, keberadaan kuliner tradisional khususnya kuliner Melayu Kepulauan Riau menghadapi berbagai tantangan serius. Minat dan apresiasi generasi muda terhadap makanan tradisional mengalami penurunan akibat dominasi makanan cepat saji global dan kurangnya keterpaparan informasi yang komprehensif. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini menawarkan solusi berupa perancangan media informasi digital non-cetak berbasis website interaktif yang menyajikan informasi secara mendalam, mulai dari resep, tata cara pengolahan, hingga sejarah dan nilai filosofis budaya di balik setiap hidangan tradisional Melayu Kepulauan Riau.

Sebagai landasan dalam pengembangan penelitian ini, beberapa studi terkait terdahulu telah ditinjau untuk mengidentifikasi celah penelitian (GAP Analysis). Pertama, penelitian oleh Kartika & Harahap (2019) mengkaji mengenai strategi pengembangan wisata kuliner berbasis atraksi, akomodasi, dan aksesibilitas daerah. Kedua, kajian yang dilakukan oleh Artha Wijaya et al. (2021) membahas pentingnya produk wisata kuliner yang didasarkan pada keunggulan lokal di setiap destinasi. Ketiga, penelitian oleh Sufa et al. (2020) menelaah peran gastronomi sebagai aset strategis dalam mengembangkan sektor pariwisata untuk meningkatkan ekonomi masyarakat. Keempat, studi oleh Rahayu et al. (2019) mengeksplorasi pengaruh nilai-nilai keagamaan dan budaya dalam pemilihan bahan serta pengolahan masakan tradisional. Kelima, penelitian oleh Kurniawan (2020) menguraikan bagaimana sejarah akulturasi budaya dari Tionghoa, India, dan Eropa memperkaya cita rasa dan teknik memasak dalam kuliner Melayu. Berdasarkan kelima penelitian terdahulu tersebut, sebagian besar fokus dikaji dari sudut pandang pariwisata, ekonomi, atau sejarah kuliner secara umum, sementara penelitian yang secara khusus mengintegrasikan perancangan media informasi digital berbasis website dengan pendekatan pengalaman pengguna (User-Centered Design) untuk mendokumentasikan nilai filosofis dan budaya kuliner tradisional Melayu Kepulauan Riau secara komprehensif masih sangat

terbatas. Oleh karena itu, GAP Analysis ini menunjukkan perlunya sebuah media informasi digital yang tidak hanya berfungsi sebagai arsip resep, tetapi juga sebagai sarana edukasi identitas budaya yang mudah diakses oleh generasi produktif.

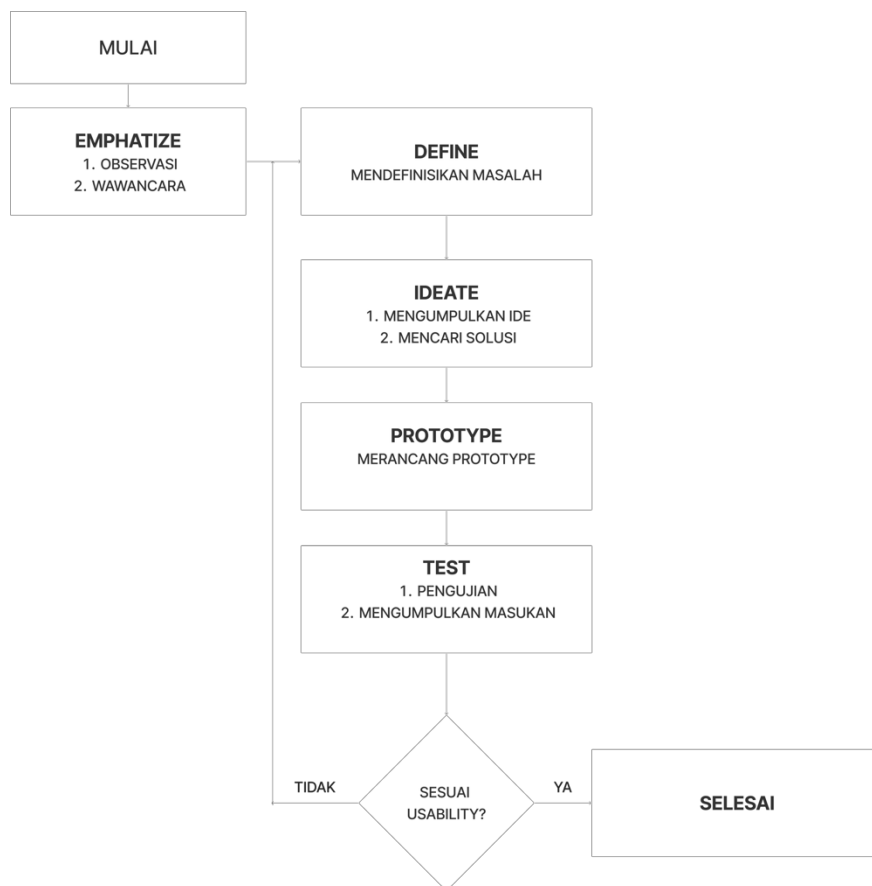
Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah media informasi digital berbasis website mengenai kuliner tradisional Melayu Kepulauan Riau yang informatif, interaktif, dan mudah diakses oleh masyarakat luas. Harapan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah meningkatnya wawasan, pengetahuan, serta apresiasi generasi muda terhadap kekayaan warisan budaya lokal, sekaligus menjadikan website tersebut sebagai sarana pelestarian identitas budaya nasional yang efektif di era digital.

METODE

Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian dalam perancangan media informasi kuliner tradisional Melayu Kepulauan Riau menggunakan pendekatan User-Centered Design (UCD) yang berorientasi pada kebutuhan dan karakteristik target pengguna. Tahapan penelitian meliputi identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis data, perumusan kebutuhan pengguna, perancangan, serta evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka. Data yang diperoleh dianalisis berdasarkan segmentasi demografis, geografis, psikografis, dan perilaku (behavioral) untuk mengidentifikasi karakteristik serta kebutuhan target pengguna. Analisis 5W+1H juga digunakan sebagai dasar dalam merumuskan permasalahan dan menentukan arah komunikasi media.

Proses perancangan selanjutnya mengintegrasikan tahapan UCD, yaitu understand context of use, specify user requirements, produce design solutions, dan evaluate against requirements, dengan pendekatan Design Thinking yang meliputi empathize, define, ideate, prototype, dan test. Hasil analisis dan kebutuhan pengguna menjadi dasar dalam pengembangan konsep komunikasi visual, struktur informasi, navigasi, wireframe, tipografi, warna, fotografi, ilustrasi, serta elemen grafis. Rancangan kemudian diimplementasikan ke dalam media informasi berbasis website statis dan dievaluasi berdasarkan aspek visual, keterbacaan informasi, navigasi, serta kemudahan penggunaan. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar penyempurnaan hingga menghasilkan media informasi kuliner tradisional Melayu Kepulauan Riau yang informatif dan sesuai dengan kebutuhan target pengguna.



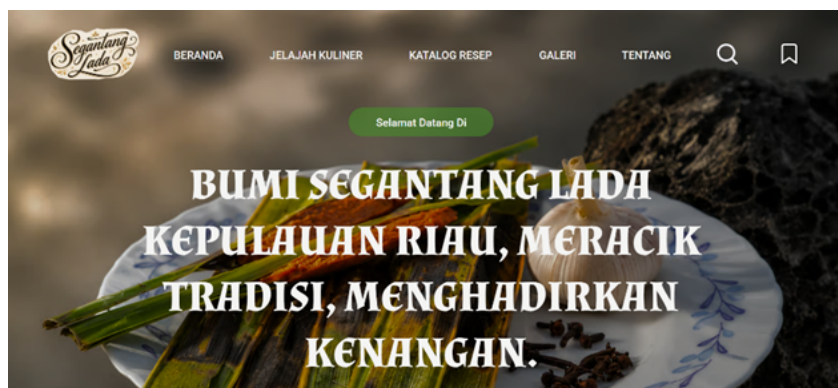
Gambar 1
Tahapan Perancangan Media Informasi
Tentang Kuliner Kepulauan Riau
Sumber: Muhamad Rifqi Akbar, 2026

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Perancangan

a. Website Media Informasi tentang Kuliner Kepulauan Riau

Hasil perancangan berupa media informasi berbasis website yang ditujukan untuk memperkenalkan kuliner tradisional Melayu Kepulauan Riau secara informatif, terstruktur, dan mudah diakses. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan karakteristik target pengguna, website menyajikan informasi berupa nama kuliner, deskripsi, karakteristik, bahan atau komposisi, serta informasi pendukung lainnya. Konsep visual dikembangkan dengan mengadaptasi karakteristik budaya Melayu Kepulauan Riau melalui penerapan tipografi, warna, fotografi, ilustrasi, ikon, dan tata letak yang harmonis serta mendukung keterbacaan informasi. Struktur antarmuka dikembangkan melalui wireframe dan prototipe yang mencakup halaman utama, informasi kuliner, serta navigasi pendukung. Penerapan UCD dan Design Thinking dalam proses perancangan menghasilkan media yang tidak hanya memperhatikan aspek estetika, tetapi juga fungsi, kemudahan navigasi, keterbacaan, dan relevansi informasi, sehingga website dapat menjadi media alternatif dalam memperkenalkan dan meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai keberagaman kuliner tradisional Melayu Kepulauan Riau.



Gambar 2
Media Utama Website Perancangan Media
Informasi Tentang Kuliner Kepulauan Riau
Sumber: Muhamad Rifqi Akbar, 2026

b. Poster

Media pendukung poster dirancang dalam dua format ukuran, yakni dua buah poster berukuran A2 yang masing-masing berfokus pada ilustrasi makanan khas, serta dua buah poster berukuran A1 yang menampilkan rangkuman kumpulan kuliner khas Kepulauan Riau. Poster difungsikan sebagai instrumen komunikasi visual utama di ruang publik untuk menarik atensi audiens secara instan. Desainnya dibuat sederhana dengan menonjolkan ilustrasi berskala besar di bagian pusat dan penerapan ruang negatif yang proporsional untuk menjaga hierarki visual dari jarak jauh. Penggunaan tipografi Sans-Serif yang bersih serta konsistensi gaya digital clean memastikan pesan promosi dan informasi edukatif tersampaikan secara lugas tanpa menimbulkan kelelahan visual bagi audiens yang melintas.



Gambar 3

Media Pendukung Poster A2
Sumber: Muhamad Rifqi Akbar, 2026



Gambar 4
Media Pendukung Poster A1
Sumber: Muhamad Rifqi Akbar, 2026

c. **Roll-up Banner**

Roll-up banner berukuran 60x160 cm berbahan albatros dirancang sebagai pusat informasi portabel yang ditempatkan di area pintu masuk atau lokasi pameran. Tata letak *Roll-up banner* disusun secara vertikal dari atas ke bawah mengikuti arah pandang alami: logo dan judul di bagian atas, fotografi makanan berteknik *digital illustration* di bagian tengah sebagai daya tarik utama, serta informasi tambahan beserta penyertaan QR code di bagian bawah. Penyertaan QR code ini menjadi jembatan krusial yang menghubungkan interaksi fisik pengunjung di ruang pameran menuju akses website secara praktis



Gambar 5
Media Pendukung Roll-up Banner
Sumber: Muhamad Rifqi Akbar, 2026

d. Katalog Resep

Katalog Resep Kuliner Tradisional Khas Melayu Kepulauan Riau di analisis berdasarkan katalog sebagai media baca yang menyampaikan informasi secara mudah dan cepat. Katalog di rancang menyajikan informasi tentang resep kuliner tradisional khas melayu kepulauan riau seperti gulai ikan patin, kue deram-deram dsb. Sehingga mempermudah penyebaran informasi kuliner tradisional melayu khas kepulauan riau.



Gambar 6
Media Pendukung Katalog Resep
Sumber: Muhamad Rifqi Akbar, 2026

e. Stiker

Media pendukung stiker sebagai media informasi yang berbiaya rendah namun memiliki potensi penyebaran brand awareness yang luas. Ketika ditempelkan pada media personal seperti helm, laptop, motor, atau casing ponsel, stiker tersebut menjadikan konsumen sebagai perpanjangan media promosi merek dalam ruang publik.



Gambar 7
Media Pendukung Stiker
Sumber: Muhamad Rifqi Akbar, 2026

Pembahasan Perancangan

Perancangan media informasi kuliner tradisional Melayu Kepulauan Riau menghasilkan sebuah website statis yang menggabungkan penyampaian informasi dengan pendekatan komunikasi visual yang menarik dan mudah dipahami. Konsep perancangan dikembangkan berdasarkan kebutuhan target pengguna melalui penerapan UCD dan Design Thinking, kemudian diwujudkan melalui pemilihan warna, tipografi, fotografi, ilustrasi, ikon, serta tata letak yang merepresentasikan karakteristik budaya Melayu Kepulauan Riau. Struktur navigasi dan penyajian konten dirancang secara sistematis agar pengguna dapat mengakses informasi kuliner dengan mudah. Hasil akhir perancangan berupa website informatif yang diharapkan dapat menjadi media alternatif untuk mengenalkan, mendokumentasikan, dan meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap keberagaman kuliner tradisional Melayu Kepulauan Riau.

KESIMPULAN

Perancangan media informasi kuliner tradisional Melayu Kepulauan Riau menghasilkan media berbasis website statis yang menyajikan informasi kuliner secara informatif, terstruktur, dan mudah diakses. Penerapan pendekatan User-Centered Design (UCD) dan Design Thinking membantu mengarahkan proses perancangan berdasarkan kebutuhan serta karakteristik target pengguna. Penggunaan elemen komunikasi visual berupa tipografi, warna, fotografi, ilustrasi, ikon, dan tata letak yang mengadaptasi karakteristik budaya Melayu Kepulauan Riau menghasilkan media yang tidak hanya memiliki nilai estetis, tetapi juga mendukung keterbacaan dan kemudahan navigasi. Website yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi media alternatif dalam memperkenalkan, mendokumentasikan, dan meningkatkan pengetahuan serta apresiasi masyarakat terhadap keberagaman kuliner tradisional Melayu Kepulauan Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Gardjito, Putri dan Dewi. 2017. *Kuliner Indonesia*. Yogyakarta: Gaja Mada University Press
- Edison, E., & Lestari, R. (2020). KONSEP MAKANAN HALAL DAN THOYYIB DALAM TRADISI MASYARAKAT MELAYU RIAU. *Fikri : Jurnal Kajian Agama, Sosial Dan Budaya*, 5(2), 247–257.
- Rahayu, A. et al. 2019. BUKU REFERENSI Metode Orkes-Ku (Raport Kesehatanku) dalam Mengidentifikasi Potensi kejadian Anemia Gizi pada Remaja.
- Amanda, N. R., & Yasnel, Y. (2025). KREASI MASAKAN ORANG MELAYU. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)*, 2(1), 509-519.
- Triyadi, S. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia. *JUDIKA (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 3(2).
- Hidayat, Y. (2012). Pengaruh Goal Setting dan Self-monitoring dalam Penguasaan Keterampilan Gerak dan Motivasi Intrinsik Siswa Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendidikan*, (3), 86359.
- Salma, K., & Sobur, A. (2020). Independensi media dalam pemberitaan pilpres di media massa online. *Prosiding Jurnalistik ISSN*, 2460, 6529.
- Hariyanto, A. (2015). Efektivitas model problem based learning berbantuan mind map terhadap kemampuan pemecahan masalah fisika. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 21(3), 221-242.
- Kurniawan, H. (2020). *Kepingan narasi tionghoa indonesia: The untold histories*. PT Kanisius.
- Arief S. Sadiman. 2008. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.