

Perancangan *Webiste* Pusat Dokumentasi Informasi Kebudayaan Minangkabau Sebagai Media Informasi

Nadia Vedri ^{1*}, Ferry Fernando²

¹ Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

² Desain Produk, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

^{1*}nadiavedri24@gmail.com, ²ferrydamara@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi memberikan pengaruh besar terhadap penyebaran informasi, termasuk di sektor pariwisata dan pelestarian budaya. Pusat Dokumentasi dan Informasi Kebudayaan Minangkabau (PDIKM) merupakan lembaga yang menyimpan arsip sejarah dan budaya Minangkabau, namun masih terbatas dalam menjangkau masyarakat luas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan merancang media informasi berbasis *website* untuk meningkatkan akses dan penyebaran informasi mengenai PDIKM.

Proses perancangan menggunakan metode observasi lapangan, wawancara, dan kuisioner, serta pendekatan desain komunikasi visual dengan mengutamakan prinsip UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*). Desain visual mengangkat identitas budaya Minangkabau melalui penggunaan warna marawa (merah, kuning, hitam) serta visualisasi Rumah Gadang sebagai ikon budaya. *Website* dirancang agar interaktif, responsif, dan mudah diakses oleh semua kalangan.

Hasil perancangan menunjukkan bahwa *website* dapat menjadi media efektif dalam menyampaikan informasi sejarah dan budaya PDIKM secara luas. Selain itu, media pendukung seperti poster, brosur, dan merchandise juga dirancang sebagai bagian dari strategi promosi. Diharapkan media ini tidak hanya meningkatkan minat masyarakat dan wisatawan terhadap budaya Minangkabau, tetapi juga mendorong pelestariannya melalui pemanfaatan teknologi digital.

Kata Kunci: Perancangan Website PDIKM kota Padangpanjang

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi memberikan pengaruh besar terhadap penyebaran informasi, termasuk di sektor pariwisata dan pelestarian budaya. Pusat Dokumentasi dan Informasi Kebudayaan Minangkabau (PDIKM) merupakan lembaga yang menyimpan arsip sejarah dan budaya Minangkabau, namun masih terbatas dalam menjangkau masyarakat luas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan merancang media informasi berbasis *website* untuk meningkatkan akses dan penyebaran informasi mengenai PDIKM.

Proses perancangan menggunakan metode observasi lapangan, wawancara, dan kuisioner, serta pendekatan desain komunikasi visual dengan mengutamakan prinsip UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*). Desain visual mengangkat identitas budaya Minangkabau melalui penggunaan warna marawa (merah, kuning, hitam) serta visualisasi Rumah Gadang sebagai ikon budaya. *Website* dirancang agar interaktif, responsif, dan mudah diakses oleh semua kalangan.

Hasil perancangan menunjukkan bahwa *website* dapat menjadi media efektif dalam menyampaikan informasi sejarah dan budaya PDIKM secara luas. Selain itu, media pendukung seperti poster, brosur, dan merchandise juga dirancang sebagai bagian dari strategi promosi. Diharapkan media ini tidak hanya meningkatkan minat masyarakat dan wisatawan terhadap budaya Minangkabau, tetapi juga mendorong pelestariannya melalui pemanfaatan teknologi digital.

METODE

Metode pengumpulan data

Langkah awal dalam pengumpulan data adalah memperoleh informasi mengenai *research user experience* (penelitian pengalaman pengguna). Penelitian ini bertujuan mendukung perancangan UI/UX *website* PDIKM agar menjadi media informasi yang rasional, sistematis, dan empiris sesuai kaidah yang berlaku.

Perancangan yang rasional berarti dapat dipahami oleh pengguna, sistematis merujuk pada langkah yang logis dan terencana, sementara empiris berarti berdasarkan fakta atau pengalaman nyata yang diperoleh melalui observasi atau wawancara langsung. Menurut Paul D. Leedy (2016) dalam bukunya *Practical Research Planning and Design*, terdapat delapan karakteristik dalam *user experience research*, yaitu:

1. Dimulai dari satu pertanyaan atau masalah utama.
2. Memiliki tujuan yang jelas untuk memecahkan masalah.
3. Membutuhkan rencana spesifik, seperti: dari mana data diperoleh, bagaimana mengumpulkannya, dan relevansi data terhadap masalah.
4. Masalah utama dapat dipecah menjadi beberapa submasalah.
5. Didasarkan pada penataan masalah, pertanyaan, atau hipotesis yang spesifik.
6. Membutuhkan penetapan asumsi untuk memperjelas cakupan riset.
7. Riset bersifat siklus, artinya dilakukan secara berulang untuk penyempurnaan.

Wawancara

Penulis melaksanakan kegiatan penelitian lapangan dengan metode wawancara yang ditujukan kepada pihak-pihak yang memiliki keterkaitan langsung dengan objek yang diteliti. Wawancara ini bertujuan untuk mengumpulkan berbagai data dan informasi yang dibutuhkan dalam proses perancangan, sehingga penulis dapat memahami secara mendalam mengenai kegiatan, kebutuhan, serta sistem yang berjalan di lapangan. Pengumpulan data yang akurat dan relevan sangat diperlukan agar rancangan website yang dihasilkan dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan instansi. Adapun teknik wawancara yang digunakan terdiri dari dua bentuk, yaitu wawancara terstruktur, yang dilakukan dengan menggunakan daftar pertanyaan yang telah disusun sebelumnya berdasarkan pokok permasalahan penelitian, serta wawancara tidak terstruktur, yang dilakukan secara lebih fleksibel apabila dalam proses wawancara ditemukan informasi tambahan di luar pertanyaan yang telah disiapkan namun masih berkaitan dengan topik yang diteliti.

Pada tanggal 12 Desember 2023, dilakukan wawancara langsung Bersama bapak syahrial S.Sn selaku pengurus Adyatama Kepariwisata Kota Padang Panjang, dan informasi yang di dapat berdasarkan hasil dari wawancara bahwa PDIKM kota Padang Panjang memang benar belum memiliki Media informasi yang akurat .Wawancara ini dilaksanakan dengan semaksimal mungkin untuk mendapatkan informasi lebih rinci perihal problem statement PDIKM kota Padang Panjang pada saat ini. Pengkary akan menggunakan pendekatan prinsip Emphasis guna memperoleh data lengkap untuk mendukung perancangan ini kedepannya. Pengkary juga akan melakukan proses wawancara dengan beberapa pihak terkait , dari masyarakat, pelajar diluar dan di dalam kota Padang Panjang.

Metode analisis data

a) Analisis Segmentasi Target Audiens

- **Segmentasi Demografis:** Media informasi ini ditujukan untuk usia 12 hingga 35+ tahun, mencakup pelajar, mahasiswa, dan dewasa sebagai sarana edukasi sejarah dan budaya Minangkabau di Padang Panjang.
- **Segmentasi Psikografis:** Menyasar individu yang terbiasa mencari informasi sejarah dan wisata secara cepat melalui perangkat digital, termasuk wisatawan luar daerah dan peminat wisata sejarah di luar Sumatra Barat.
- **Segmentasi Geografis:** Dirancang dengan jangkauan global, media ini dapat diakses oleh siapa saja, di mana pun dan kapan pun.

b) Analisa 5W+1H

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, penulis menerapkan pendekatan analisis 5W 1H dalam perancangan media informasi yang bertujuan untuk mempromosikan PDIKM sebagai objek pariwisata dan edukasi sejarah Budaya Minangkabau.

1) What, Apa informasi yang perlu disampaikan?

Informasi yang perlu disampaikan adalah bagaimana konteks budaya wisata sejarah dan informasi lengkap tentang PDIKM bagi masyarakat Minangkabau.

2) Who, Siapa target sasarannya?

Target sasaran dalam perancangan media informasi tersebut adalah pelajar dan mahasiswa rentang usia 15 tahun sampai 25 tahun, dan usia produktif 25 tahun sampai 35 tahun keatas. Serta pengunjung wisatawan yang berasal dari luar daerah Padang Panjang Sumatra Barat.

3) Where, Dimana media informasi tersebut akan dihadirkan?

Sebagai upaya untuk mencapai jangkauan yang lebih luas, media informasi ini akan dipublikasikan melalui platform *website* dan didistribusikan melalui Pusat Dokumentasi dan Informasi Kebudayaan Minangkabau (PDIKM) yang akan bertindak sebagai pengelola utama.

a) When, Kapan media informasi tersebut tepat disampaikan?

Media informasi tepat disampaikan kepada masyarakat umum pada saat mereka membutuhkan informasi mengenai konteks budaya dan informasi yang lengkap mengenai wisata dan sejarah kebudayaan Minangkabau.

b) Why, Mengapa media informasi tersebut perlu disampaikan?

Mengingat pentingnya pelestarian budaya Minangkabau, maka perlu dilakukan upaya lebih lanjut untuk menyebarkan informasi mengenai keberadaan PDIKM dan perannya dalam mendokumentasikan sejarah serta nilai-nilai luhur budaya Minangkabau yang dapat dijadikan

pedoman bagi generasi mendatang.

c) How, Bagaimana media informasi ini akan disampaikan?

Media informasi ini akan disampaikan kedalam bentuk *website*, karena penyampaian melalui *internet* jangkauannya lebih luas serta dapat dinikmati oleh target *audiens* secara praktis dan global.

Strategi perancangan

Strategi dalam perancangan ini menggunakan strategi verbal, dalam perancangan media informasi PDIKM dirancang untuk menyampaikan informasi secara jelas dan mudah dipahami melalui penggunaan bahasa semiformal. Tujuannya adalah agar audiens, terutama kalangan muda dan wisatawan, dapat memahami bahwa PDIKM bukan sekadar tempat berfoto, melainkan memiliki nilai dan posisi penting dalam konteks budaya Minangkabau. Oleh karena itu, penyampaian informasi dikemas secara informatif melalui media website dengan penggunaan dua bahasa, yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, guna menjangkau audiens lokal maupun internasional. Sementara itu, dari segi strategi visual, website PDIKM mengadopsi gaya desain vintage yang memperkuat nuansa budaya dengan dominasi warna merah, kuning, dan hitam—warna khas Minangkabau. Elemen visual pendukung yang relevan turut memperkaya tampilan dan memperkuat identitas budaya. Fokus utama dalam perancangan adalah pengalaman pengguna (*user experience*), yang diwujudkan melalui fitur pengelompokan kategori serta penerapan efek visual seperti *fade in*, *fade out*, *slideshow*, dan *rollover*. Implementasi ini bertujuan untuk meningkatkan kemudahan navigasi (*usability*) serta memberikan pengalaman menjelajah website yang menarik dan menyenangkan bagi pengunjung.

Pengalaman pengguna akan menjadi fokus utama dalam perancangan website PDIKM. Dengan fitur pengelompokan kategori dan efek visual yang menarik, pengunjung dapat dengan mudah menemukan informasi yang mereka butuhkan dan menikmati pengalaman menjelajah website yang menyenangkan. Dengan adanya Implementasi fitur pengelompokan kategori dan penggunaan efek visual seperti *fade in*, *fade out*, *slideshow*, dan *rollover* pada website PDIKM bertujuan untuk meningkatkan *usability* dan *user experience*, serta memberikan tampilan yang lebih menarik dan profesional.

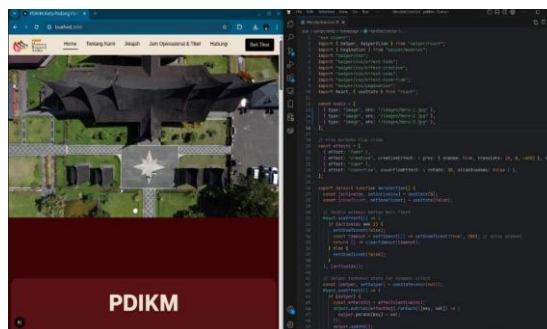
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

A. Media Utama

1. Proses design web

Proses ini adalah tahap digitalisasi dalam pembuatan website dan proses website dapat berjalan secara online. Pada tahap produksi website, perancang menggunakan beberapa software yaitu *figma*, *photoshop*, dan *wordpress* untuk membuat *User interface* dari tahap *Wireframe*, editing foto untuk informasi pendukung, hingga *publish* online website. Berikut ini adalah proses produksi dalam perancangan website :



Gambar 1. Rancangan design website

Pada website PDIKM ini digunakan fitur *user flow* yang merupakan gambaran sistematis mengenai jalur atau alur interaksi yang dilalui oleh pengguna saat menjelajahi antarmuka sebuah sistem atau situs web. *user flow* penting dalam perancangan pengalaman pengguna (*user experience*) karena memberikan pemahaman menyeluruh terhadap struktur navigasi, logika interaksi, serta urutan pengaksesan informasi yang dilakukan oleh pengguna secara natural.

Pada situs web PDIKM Kota Padang Panjang yang beralamat di <https://pdikm.vercel.app>, *user flow* dirancang secara sederhana dan terstruktur guna mendukung akses cepat terhadap informasi mengenai budaya Minangkabau, dokumen, galeri visual, serta profil kelembagaan. Pengguna diarahkan pada sejumlah menu utama yang dapat diakses langsung dari halaman beranda.

pada Alur Navigasi Website Secara garis besar, alur penggunaan website terdiri atas tahapan berikut:

1) Halaman Beranda (Home)

Pengguna akan diarahkan ke halaman utama yang menampilkan ringkasan profil PDIKM, visualisasi gambar-gambar kebudayaan, dan tautan menuju informasi lebih lanjut. Halaman ini bertindak sebagai titik awal interaksi.

2) Menu Tentang Kami

Dari beranda, pengguna dapat memilih menu "Tentang Kami" untuk mengetahui latar belakang, visi-misi, serta sejarah berdirinya PDIKM. Informasi ini disajikan dalam bentuk teks naratif.

3) Menu Koleksi / Galeri Budaya

Salah satu fitur utama adalah halaman galeri yang memuat koleksi digital seperti foto pakaian adat, alat musik tradisional, dan dokumentasi visual lainnya. Pengguna dapat mengeklik salah satu gambar untuk melihat tampilan lebih detail.

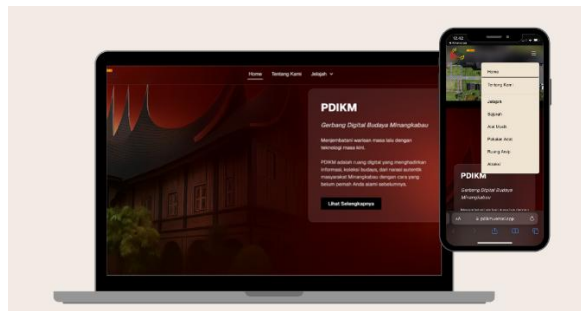
4) Menu Berita / Informasi Terbaru

Pengguna dapat mengakses berita atau artikel yang berkaitan dengan kegiatan kebudayaan Minangkabau. Menu ini mendukung penyebaran informasi aktual kepada pengunjung situs.

5) Kontak dan Sosial Media

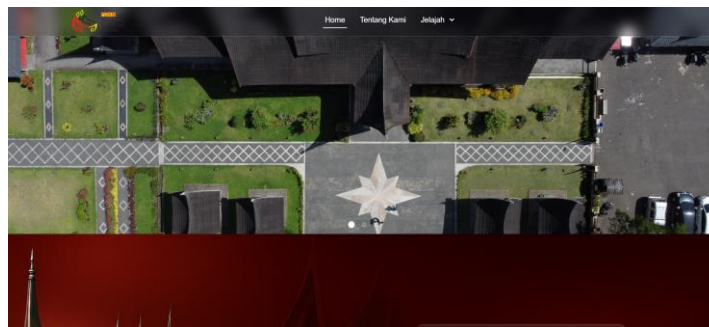
Pada bagian bawah situs (footer), pengguna diberikan akses ke kontak resmi lembaga serta tautan menuju akun media sosial, guna menjalin komunikasi lebih lanjut.

2. Hasil *webiste*



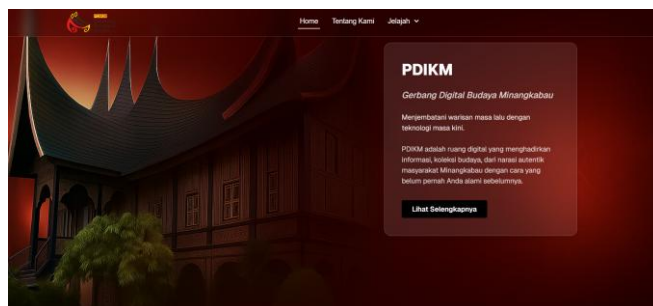
Gambar 2. Tampilan beranda

a. Tampilan beranda



Gambar 3. Tampilan beranda

b. Tampilan jelajah



Gambar 4. Tampilan jelajah



Gambar 5. Tampilan jelajah

B. Media pendukung

a) Poster dan Stand Display



Gambar 6. Poster dan Banner

Media ini memiliki ukuran poster 40cm x 60cm. Poster menjadi media promosi website, untuk menginformasikan bentuk dari media utama nantinya. Media ini juga dilengkapi dengan barcode agar audiens dapat dengan mudah mengunjungi halaman website. Media ini dapat dipajang menyesuaikan lokasi launching website nantinya. Selain itu, dibawah ini terdapat poster pendukung mengenai PDIKM . Poster juga berukuran 40cm x 60cm yang berisikan informasi definisi dari tagline “jelajah menuju sejarah dan adat minangkabau” yang menjelaskan bahwa PDIKM ini merupakan tempat penyimpanan ilmu sejarah minangkabau. Pada poster di atas juga menggunakan font tipe serif adlinaka yang mempermudah audiens untuk melihat media ini.

b) Brosur

Media Pendukung brosur dapat juga disediakan pada meja informasi. Untuk ukuran media ini adalah 21cm x 29,7cm. Informasi dalam brosur menceritakan latar belakang PDIKM . dengan tata letak yang mudah di pahami serta menggunakan warna merah dan cream agar menarik .



Gambar 7. Design Brosur

Brosur PDIKM (Pusat Dokumentasi dan Informasi Kebudayaan Minangkabau) merupakan media cetak berbentuk brosur lipat tiga (tri-fold) yang dirancang untuk memberikan informasi menyeluruh mengenai lembaga PDIKM yang berlokasi di Kota Padang Panjang, Sumatera Barat. Brosur ini mengusung konsep visual yang merepresentasikan identitas budaya Minangkabau, baik melalui unsur warna, tipografi, maupun elemen grafis yang digunakan. brosur ini memiliki ukuran standar dengan sistem lipatan tiga panel. Desain visualnya di dominasi oleh warna merah maroon yang secara simbolis menggambarkan keanggunan, kekuatan budaya, dan kekayaan nilai-nilai tradisional Minangkabau. Warna ini dikombinasikan dengan elemen ornamen khas ukiran Minang di setiap sudut panel, yang memperkuat citra etnis dan lokalitas dalam Desain nya.

Tipografi yang digunakan terlihat elegan dan formal, cocok untuk menyampaikan informasi resmi institusional. Pada bagian sampul depan, judul "PDIKM" ditampilkan secara menonjol disertai dengan subjudul "Pusat Dokumentasi dan Informasi Kebudayaan Minangkabau". Di bagian bawahnya terdapat tagline institusi, yakni "Jendela Menuju Sejarah dan Adat Minangkabau", serta visualisasi Rumah Gadang sebagai simbol utama kebudayaan Minangkabau.

KESIMPULAN

Skripsi karya dengan judul “Perancangan website Pusat Dokumentasi Informasi Kebudayaan Minangkabau sebagai media informasi ” dapat disimpulkan proses perancangan ini berhasil memberikan solusi efektif dalam menjawab permasalahan keterbatasan akses informasi mengenai keberadaan dan nilai sejarah PDIKM. Website ini dirancang dengan pendekatan UI/UX yang mempertimbangkan kenyamanan pengguna, serta mengadopsi elemen visual khas Minangkabau seperti warna marawa (merah, kuning, hitam) dan bentuk visual Rumah Gadang sebagai simbol kultural. Website PDIKM berhasil menjadi media komunikasi visual yang informatif, edukatif, dan interaktif dalam mengenalkan budaya Minangkabau secara lebih luas, baik kepada masyarakat lokal maupun wisatawan. Dengan menyajikan informasi berbentuk digital, akses terhadap sejarah dan kebudayaan Minangkabau menjadi lebih mudah, cepat, dan menyenangkan. Selain itu, berbagai media pendukung seperti poster, brosur, stiker, dan merchandise turut memperkuat strategi promosi dan Branding visual PDIKM.

Penerapan metode observasi, wawancara, dan penyebaran kuisioner telah memberikan data yang valid untuk menyusun konsep perancangan yang relevan dengan kebutuhan target audiens, khususnya generasi muda dan masyarakat digital. Penggunaan platform website sebagai media informasi dinilai lebih efektif dibandingkan media konvensional, terbukti dari respon positif responden yang mayoritas lebih memilih media digital untuk mencari informasi sejarah dan wisata.

Dengan demikian, perancangan media informasi website PDIKM ini tidak hanya berperan sebagai alat promosi, tetapi juga sebagai upaya pelestarian budaya yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Diharapkan karya ini dapat menjadi kontribusi nyata dalam mengangkat nilai budaya lokal melalui Desain komunikasi visual yang inovatif dan fungsional.

DAFTAR PUSTAKA

- Sobur, Alex. (2006). *Semiotika Komunikasi, Analisis Teks Media Suatu Pengantar Untuk Analisa Wacana, dan Analisis Framing*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rustan, Suriyanto. (2009). *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia.
- Rustan, Suriyanto. (2011). *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka
- Utama. Satzinger. (2012). *Systems Analysis and Design in a Changing World*. Canada: Cengage Learning.
- Sobur, Alex. (2006). *Semiotika Komunikasi, Analisis Teks Media Suatu Pengantar Untuk Analisa Wacana, dan Analisis Framing*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zaki, Ali. (2014). *24 jam belajar PHP*. Semarang: Smitdev CommUnity.
- Y.,Eva (2020). *Pengantar Metode dan Riset Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: deepublish
- Heller, Steven. 2012. *Stop, Think, Go, Do: How Typography and Graphic Design Influence Behavior*, dalam <https://bit.ly/3cjMw0W>.
- Hermawan, Agus. 2012. *Komunikasi Pemasaran*. Jakarta : Erlangga
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI
- Dominus Buala Ronaldi Wehalo (2023): *REDESIGN USER INTERFACE/ USER EXPERIENCE WEBSITE MUSEUM PUSAKA NIAS SEBAGAI MEDIA INFORMASI* Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Indonesia
- Coates, K., & Ellison, A. (2014). *An introduction to information design*. London:
- Meilani, M. 2013. *Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana*. Humaniora, 4(1), 326-338.
- Galitz, Wilbert O. 2002. *The Essential Guide to User interface Design*. Indiana Polis: Wiley Publishing.