

# PERANCANGAN WEBSITE UNTUK PELESTARIAN BUDAYA MELAYU RIAU

## WEBSITE DESIGN FOR THE PRESERVATION OF RIAU MALAY CULTURE

Bintang Jagad Dewata<sup>1</sup>, Fariha Eridani Naufalina<sup>2</sup> dan Taufiq Wahab<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1,  
Terusan Buahbatu - Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257

[bintangjagad@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:bintangjagad@student.telkomuniversity.ac.id), [farihaen@telkomuniversity.ac.id](mailto:farihaen@telkomuniversity.ac.id)

[taufiqwahab@telkomuniversity.ac.id](mailto:taufiqwahab@telkomuniversity.ac.id)

**Abstrak :** Budaya Melayu merupakan salah satu budaya yang beraneka ragam yang ada di Indonesia. Pudarnya warisan budaya Melayu Riau dalam perkembangan zaman, pengetahuan masyarakat tentang nilai nilai yang ada di budaya Melayu Riau hanya sedikit. Dengan merancang media informasi budaya Melayu Riau bagi masyarakat Riau yang berada di kota Pekanbaru untuk mengetahui dan melestarikan budaya Melayu Riau yang sudah mulai pudar. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan studi pustaka, observasi, wawancara dan metode kuantitatif menggunakan kuesioner. Media informasi yang mudah diakses berupa media *online* untuk mempermudah masyarakat mengakses informasi mengenai budaya Melayu Riau kapan saja. Melalui media ini dilakukan penelitian dengan output *website* sebagai wadah menginformasikan budaya Melayu Riau secara online. Dapat disimpulkan dari hasil penelitian ini, *website* dapat menjadi media *online* untuk mencari dan menyebarkan informasi sebagai upaya mengetahui dan pelestarian budaya Melayu Riau.

**Kata kunci:** *website*, pelestarian kebudayaan, budaya melayu riau.

**Abstract :** Malay culture is one of the diverse cultures that exist in Indonesia. With the fading of Riau Malay cultural heritage in the development of the times, people's knowledge about the values that exist in Riau Malay culture is only a little. By designing Riau Malay cultural information media for people in the city of Pekanbaru to find out and preserve Riau Malay culture which has begun to fade. The method used is qualitative with literature study, observation, interviews and quantitative methods using questionnaires. Information media that is easily accessible is in the form of online media to make it easier for people to access information about Riau Malay culture at any time. Through this media, research was carried out with the output of the website as a forum to inform Riau Malay culture online. It can be

*concluded from the results of this study, the website can be an online media to find and disseminate information as an effort to find out and preserve Riau Malay culture.*

**Keywords:** *website, cultural preservation, riau malay culture*

## PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak suku dan budaya, pada umumnya budaya berkaitan erat dengan cara hidup sebuah suku maupun masyarakat yang diturunkan dari generasi ke generasi. Di Indonesia, tepatnya di Riau mempunyai suku dan budaya Melayu. Budaya Melayu Riau merupakan budaya lokal yang berfungsi sebagai pendukung budaya nasional.

Budaya Melayu Riau merupakan salah satu budaya yang beraneka ragam hidup, tumbuh dan berkembang di negeri ini. Budaya melayu merupakan budaya yang diturunkan secara turun temurun oleh masyarakat. Budaya melayu merupakan salah satu pilar budaya nasional Indonesia pada khususnya dan budaya global pada umumnya, disamping banyak budaya lainnya. Budaya melayu tumbuh subur dan hadir dalam masyarakat Indonesia.

Fungsi kebudayaan pada umumnya adalah untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia. Pada era globalisasi budaya Melayu Riau mulai pudar karena banyaknya pengaruh dari luar. Hal ini disebabkan oleh Riau yang letaknya sangat strategis untuk masuknya daerah lain. Banyak daerah luar dan daerah asing yang masuk ke Riau membuat budaya di Riau pudar (KOMPASIANA, 2022). Karena masyarakat riau masyarakat majemuk banyak budaya daerah lain masuk ke budaya Melayu Riau seperti budaya Minang, Batak, Hokkien, dan lain-lainnya. Terpengaruh

budaya lain membuat Riau kehilangan identitasnya sebagai daerah Melayu.

Dalam upaya menciptakan dan melestarikan budaya, desain grafis dapat menjadi media yang relevan sebagai bentuk ekspresi budaya serta memperluas informasi budaya untuk memudahkan akses informasi yang terkandung di dalamnya. Maka dari fenomena diatas, penelitian ini berfokus pada perancangan media informasi berupa *website* guna memberi pengetahuan mengenai budaya Melayu Riau.

## **METODE PENELITIAN**

### **Studi Pustaka**

Studi pustaka merupakan proses membaca buku agar referensi yang dimiliki menjadi semakin luas serta mengisi frame of mind. Dengan studi pustaka juga dapat memperkuat perspektif dan kemudian meletakkannya di dalam konteks. (Soewardikoen, 2013:6)

Pada penelitian ini dilakukan studi pustaka pada buku-buku dan literatur yang digunakan untuk mendapatkan teori.

### **Observasi**

Dalam observasi, dicari data aspek imaji diunduh dari youtube, film, iklan, dokumenter, sehingga penelitian dapat mengunduh serta merinci dengan menangkap layar komponen. (Soewardikoen, 2013:19).

Observasi dilakukan dengan mengamati dan mengobservasi data.

### **Kuesioner**

Kuesioner adalah cara untuk memperoleh data dalam waktu relatif singkat karena dapat menghubungi banyak orang sekaligus

dengan menggunakan daftar pertanyaan yang harus diisi oleh responden (Soewardikoen, 2019: 60).

Dalam perancangan ini, kuisioner dilakukan secara daring melalui *google form* kepada target audiens dari objek penelitian untuk mendapatkan data aspek khalayak sasaran.

### **Wawancara**

Wawancara merupakan percakapan yang bertujuan sebagai penggalan pemikiran, konsep, pengalaman pribadi, pandangan narasumber untuk memperoleh informasi dari narasumber tentang kejadian yang tidak dapat diamati secara langsung. (Soewardikoen, 2019:53).

Wawancara dilakukan dengan narasumber salah satu budayawan Melayu Riau.

## **HASIL DAN DISKUSI**

### **Konsep Pesan**

Konsep pesan yang akan disampaikan ialah berupa informasi dan dokumentasi adat dan budaya Melayu Riau dalam upaya pelestarian budaya untuk anak-anak maupun remaja. Melalui *website* ini diharapkan anak-anak muda di Riau yang berusia 17-25 tahun dapat mengetahui budaya melayu Riau dan aktif melestarikan budaya melayu Riau. Perancangan *website* ini juga tidak hanya memfokuskan kepada anak muda yang ada di Riau saja melainkan untuk seluruh anak muda yang berada di Indonesia baik melayu maupun non melayu.

## Konsep Visual

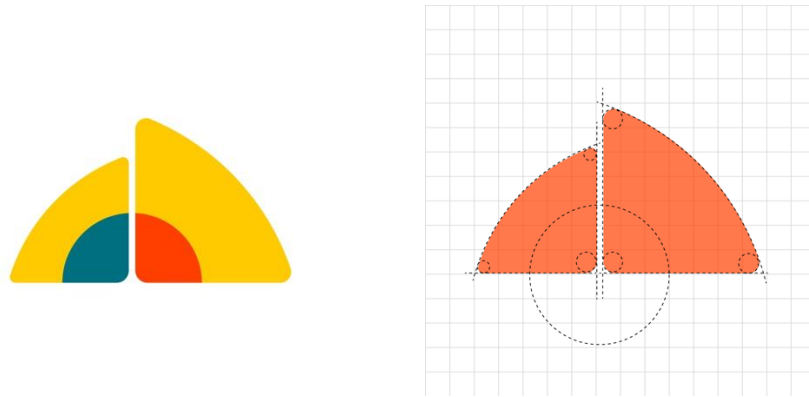
Konsep visual memuat berbagai unsur visual yang diperlukan dalam perancangan website ini, seperti warna, tipografi, ilustrasi, dan unsur-unsur visual lainnya.

### 1. Logo



Gambar 1 Logo Website  
Sumber: Bintang Jagad Dewata, 2022

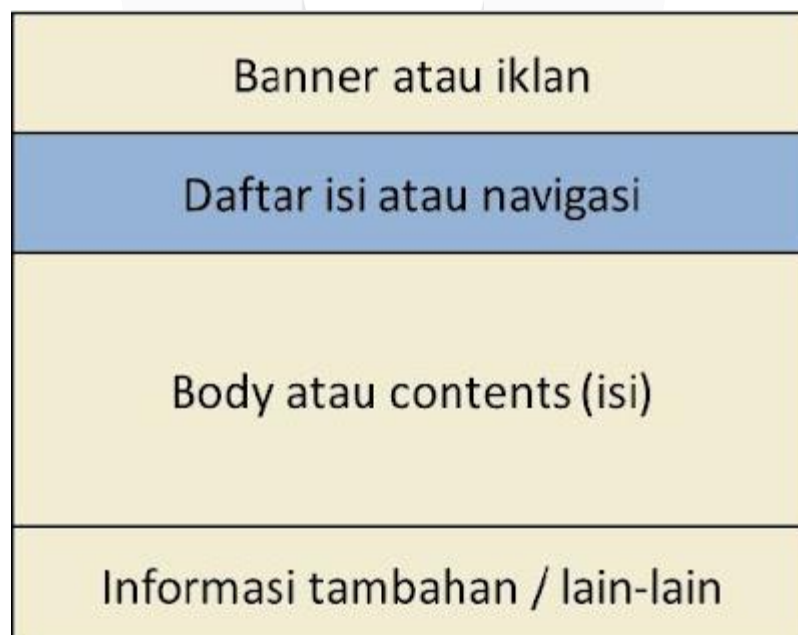
Logo ini merupakan logo yang telah dirancang dengan seksama dan melambangkan provinsi Riau. Logo ini dirancang untuk membedakan dinas kebudayaan provinsi Riau dan Website agar website yang dirancang sebagai pusat informasi mengenai budaya Melayu Riau.



Gambar 2 Logo dan Logo Grid  
Sumber: Bintang Jagad Dewata, 2022

Logo ini mengambil bentuk dari layar perahu Lancang Kuning yang merupakan transportasi utama sultan Melayu. Logo ini mengambil warna kuning yang merupakan identitas suku Melayu Riau karena warna kuning bagi suku Melayu Riau melambangkan keagungan, kemegahan, kejayaan, kesucian. Warna hijau yang melambangkan kesuburan dan kesetiaan, serta warna merah darah yang melambangkan keberanian dan kepahlawanan.

## 2. Layout



Gambar 3 Layout Website  
Sumber: Bintang Jagad Dewata, 2022

Dalam perancangan *website* ini *layout* akan menggunakan jenis *layout top index*. Jenis ini merupakan jenis yang banyak digunakan desain *website* manapun dan sudah akrab bagi banyak orang.

### 3. Tipografi

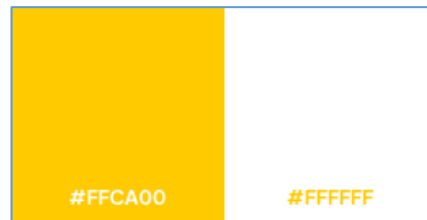
Berdasarkan teori dan analisis matriks visual yang telah dilakukan, jenis tipografi yang nyaman untuk digunakan dalam Website ialah jenis sans serif karena cocok digunakan untuk *headline* dan memiliki liabilitas yang baik untuk *bodycopy*.

Dari penjelasan tersebut, maka tipografi yang akan digunakan pada *website* ini ialah jenis sans-serif. Nama font yang dipilih ialah *Space Grotesk* sebagai *Headline*, *Plus Jakarta Sans* sebagai *bodycopy*, dan *Tajawal* sebagai huruf arab melayu.

### 4. Warna

Warna utama yang dipakai adalah warna identitas dari Budaya Melayu Riau yaitu kuning dan menggunakan warna putih. Warna-warna tersebut memiliki arti sebagai berikut:

- a. Warna Kuning yang memiliki arti kehangatan dan keceriaan
- b. Warna putih digunakan sebagai warna netral yang agar tampilan *website* bersih dan rapi, selain itu warna putih memiliki arti kesederhanaan dan kenyamanan.



Gambar 4 Palet Warna  
Sumber: Bintang Jagad Dewata, 2022

## 5. Ilustrasi

Pada Website menggunakan simbol atau icon dari pengayaan flat design. *flat design* akan membantu memfokuskan pembaca pada teks dan yang mudah dikenali untuk membaca informasi.



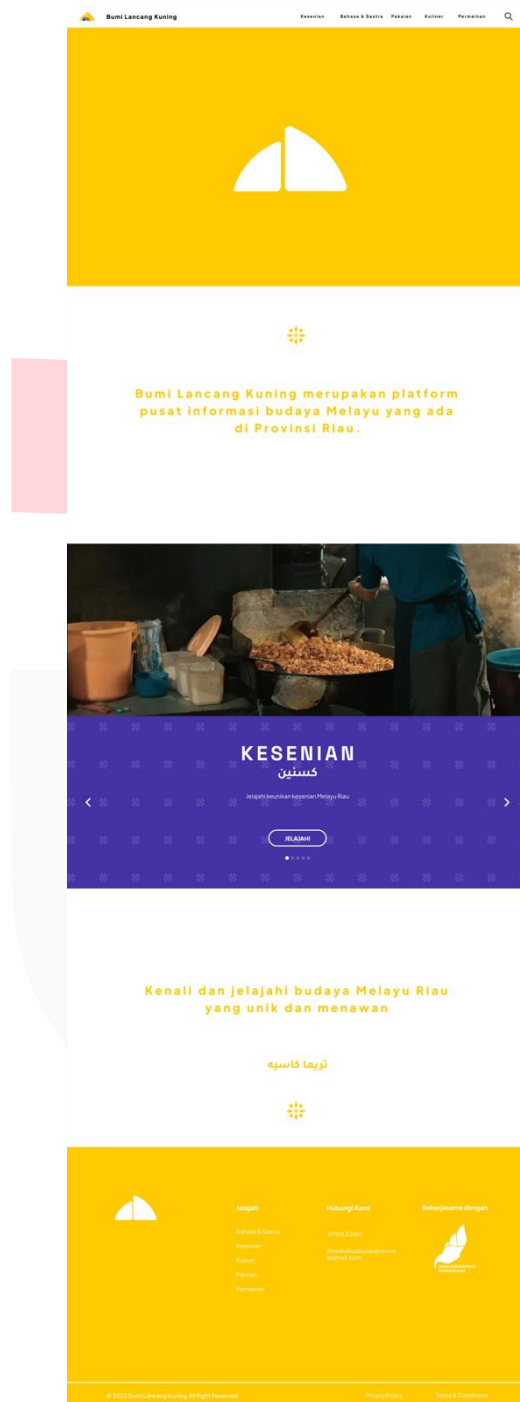
Gambar 5 Icon Website  
Sumber: Bintang Jagad Dewata, 2022

## Konsep Media

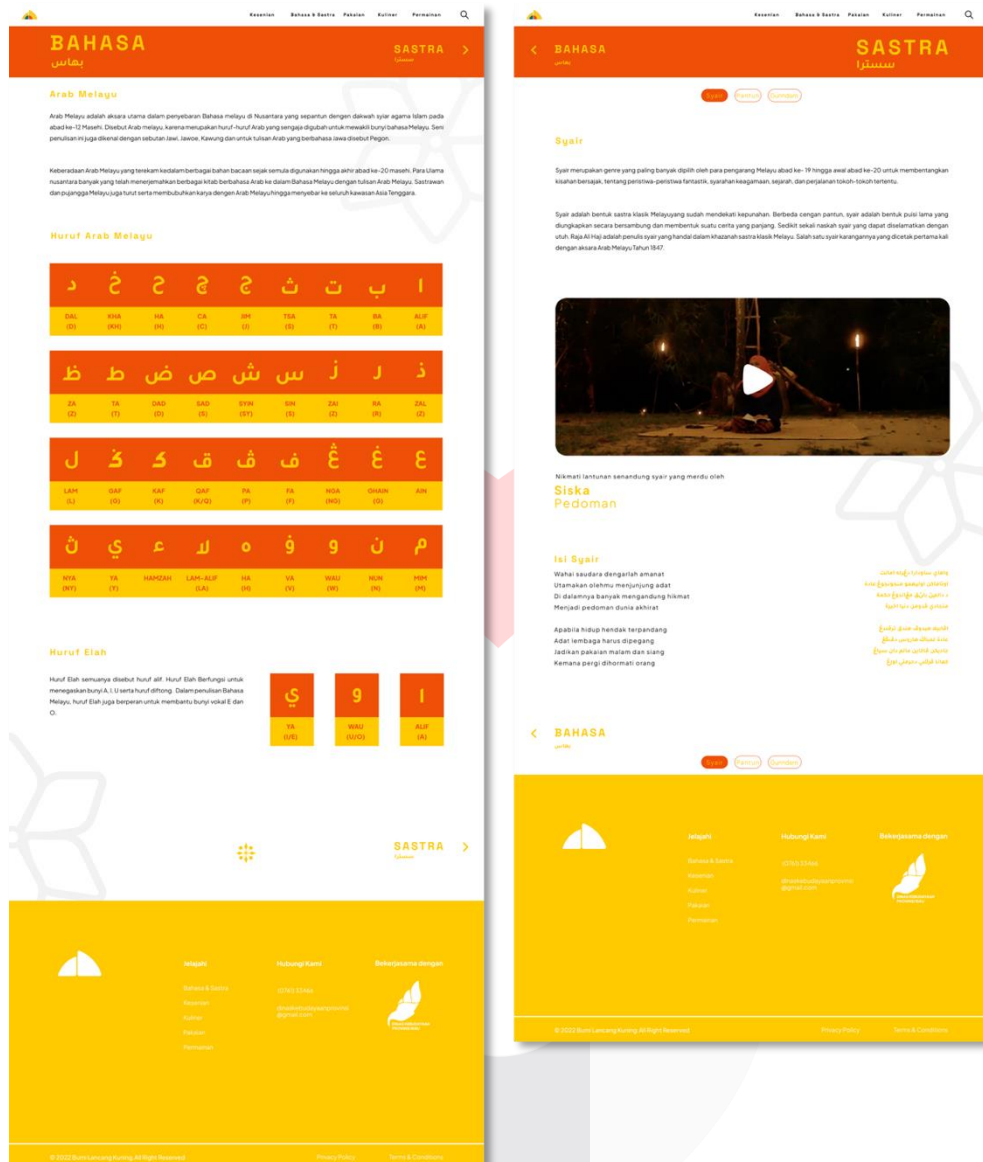
Perancangan ini akan menggunakan *website* sebagai media utamanya agar dapat diakses dengan mudah oleh anak-anak muda Riau dan luar Riau. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan *website* diyakini menjadi media yang efektif, yang bisa diakses dimana saja dan dapat disebar luaskan melalui media sosial.



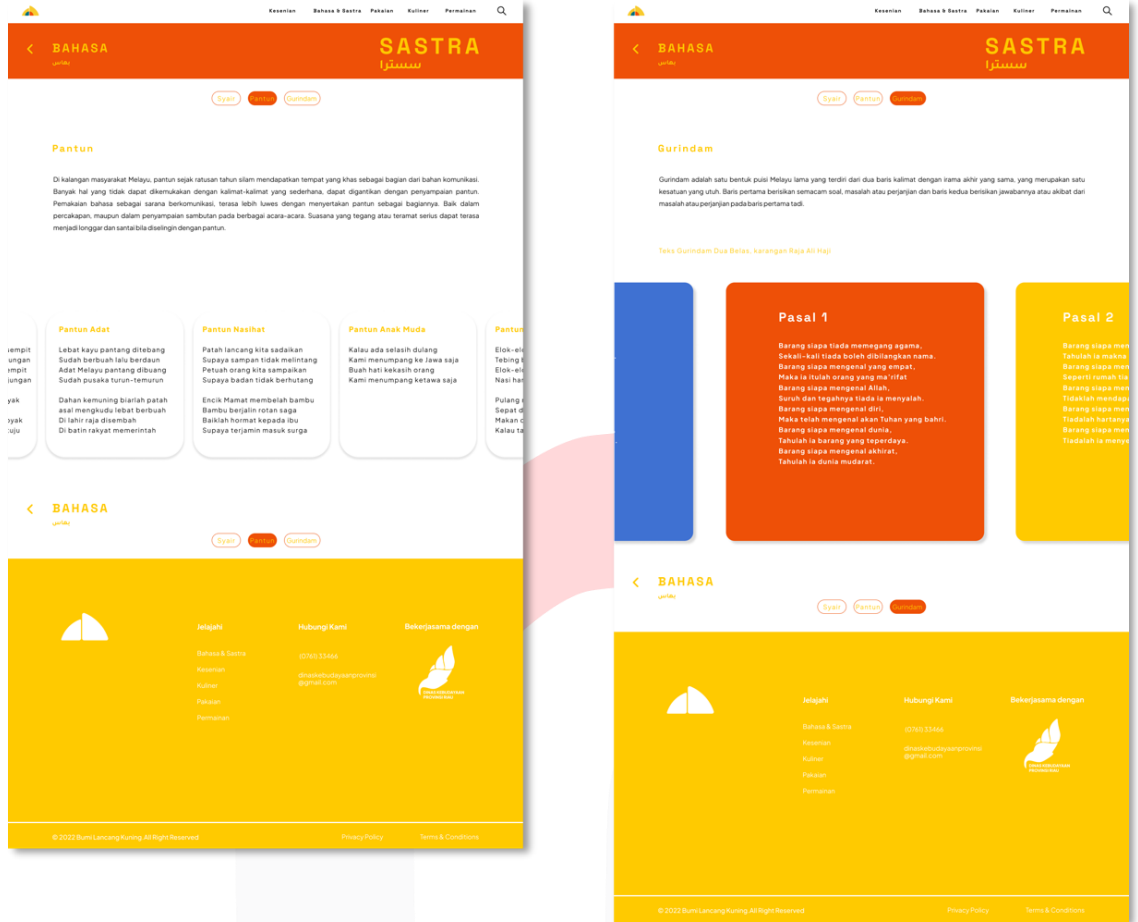
## Hasil Perancangan



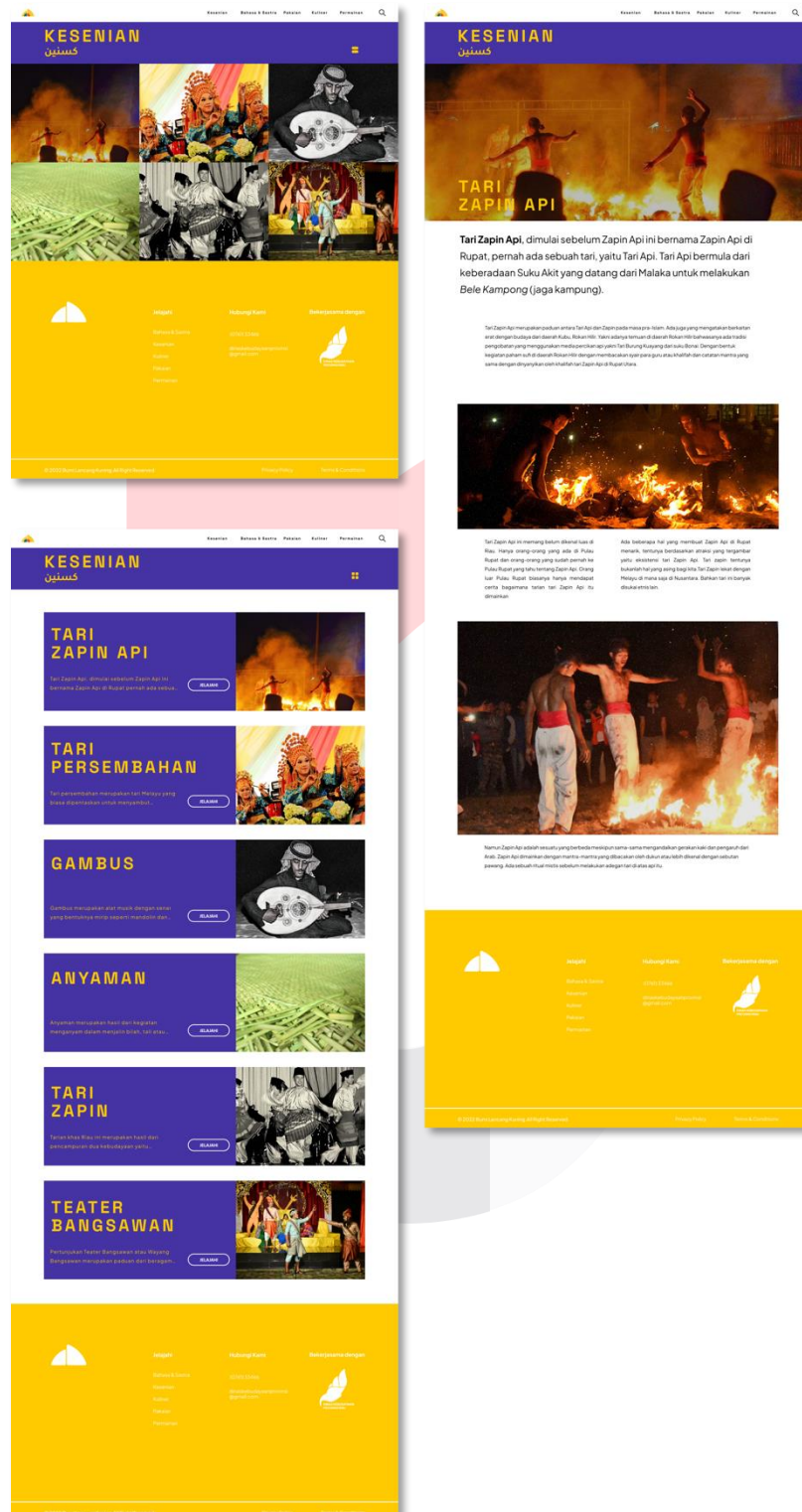
Gambar 6 *Homepage* Website  
Sumber: Bintang Jagad Dewata, 2022



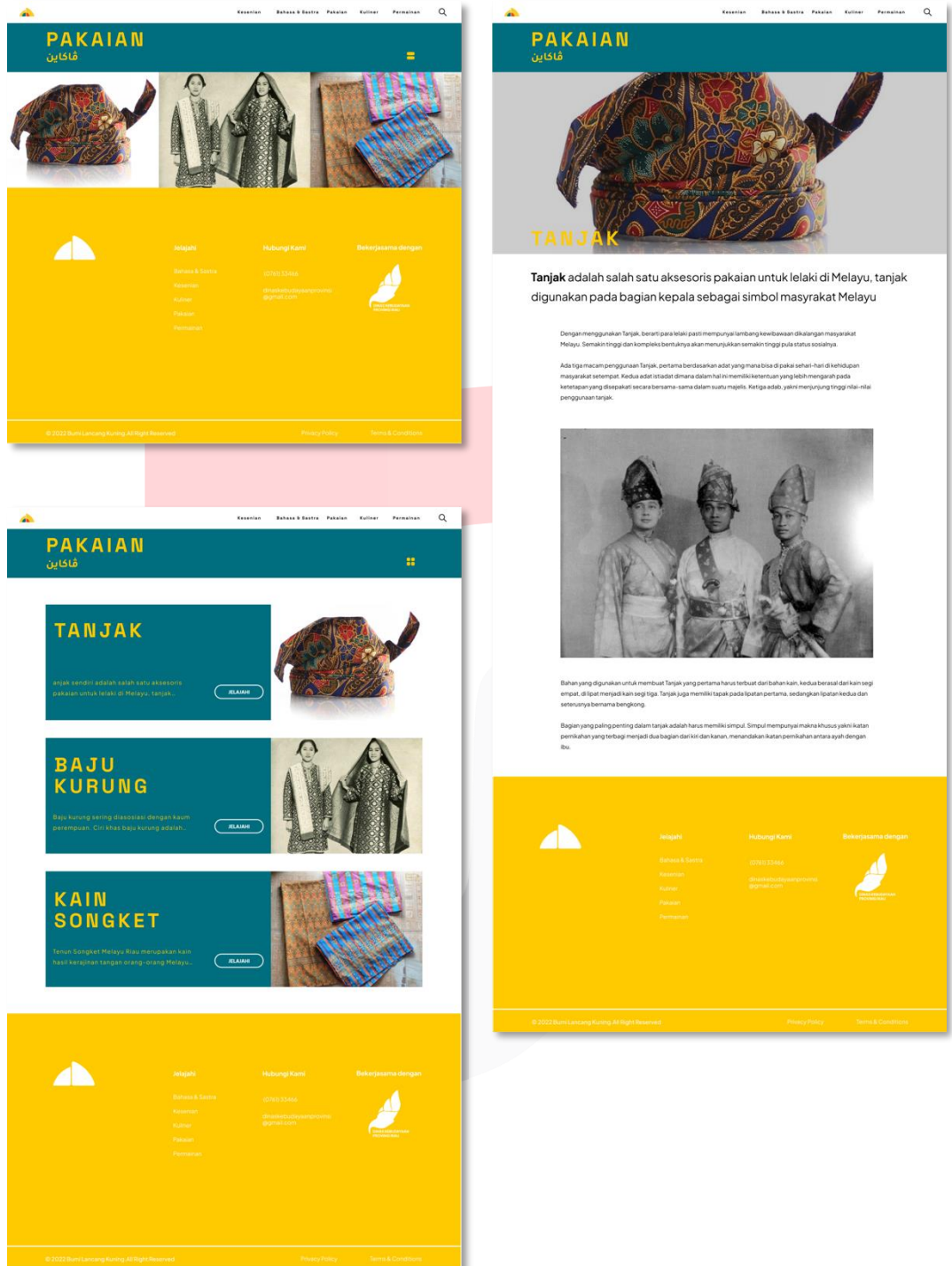
Gambar 7 Bahasa & Sastra Page  
Sumber: Bintang Jagad Dewata, 2022



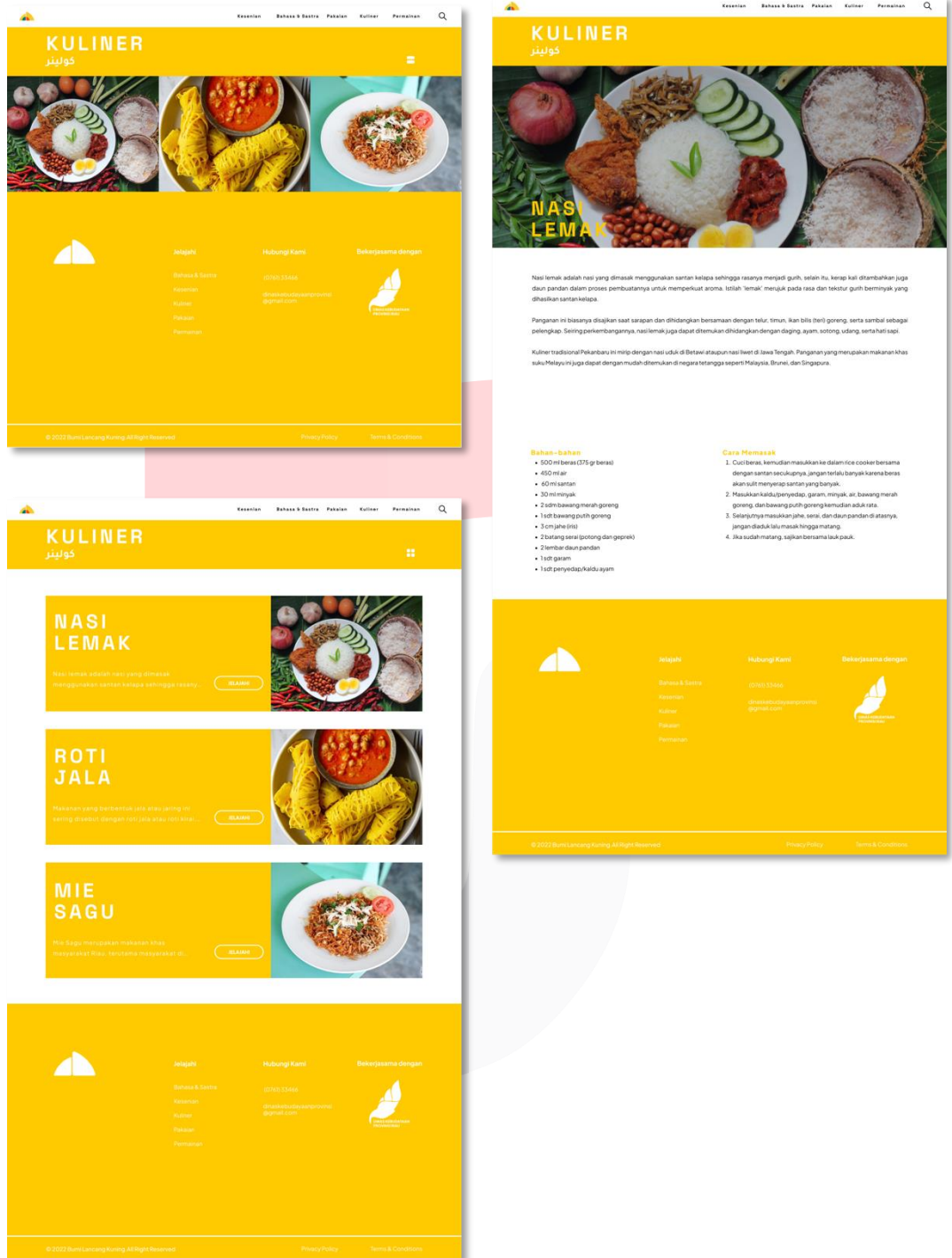
Gambar 8 Bahasa & Sastra Page  
Sumber: Bintang Jagad Dewata, 2022



Gambar 9 Kesenian Page  
Sumber: Bintang Jagad Dewata, 2022

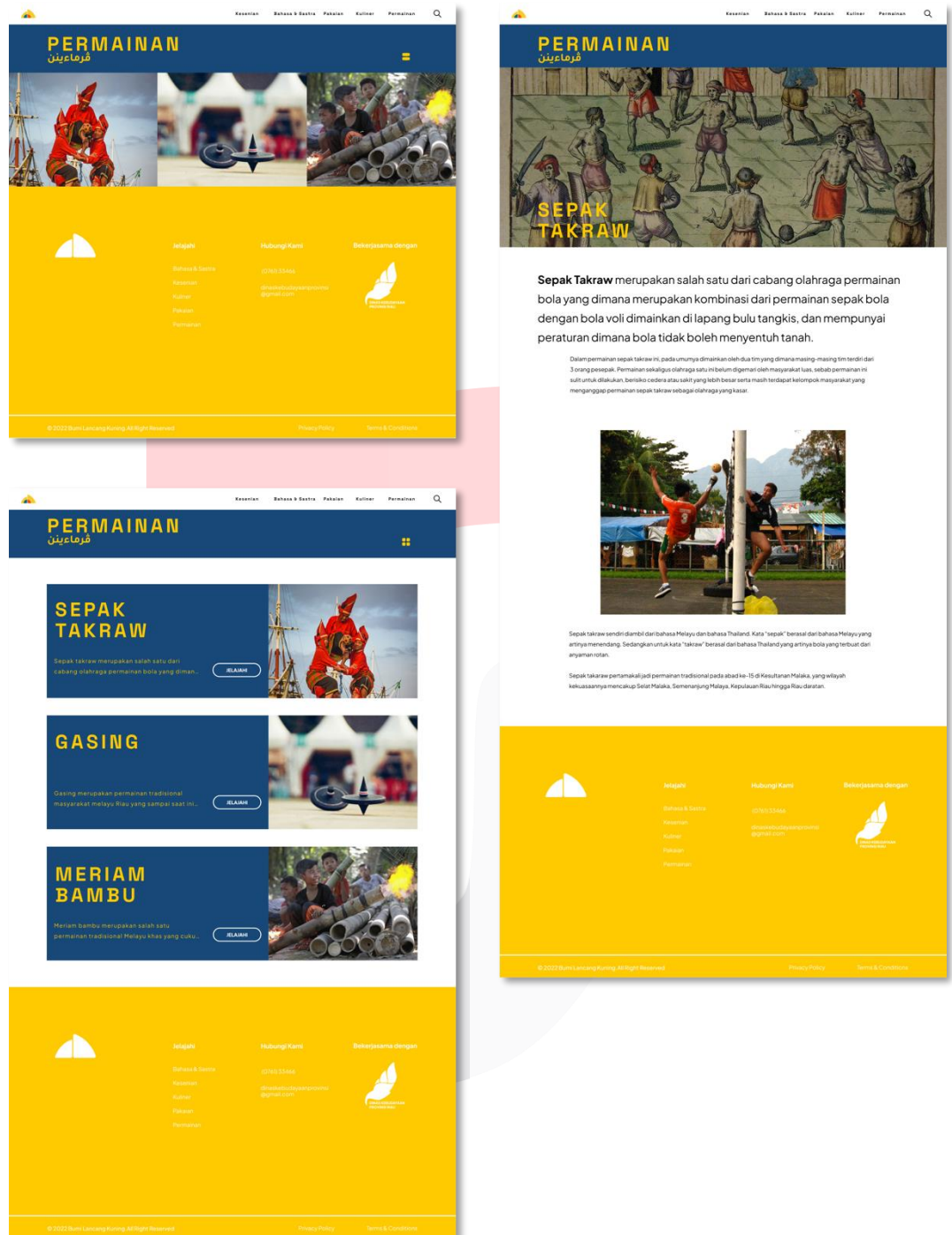


Gambar 10 Pakaian Page  
Sumber: Bintang Jagad Dewata, 2022

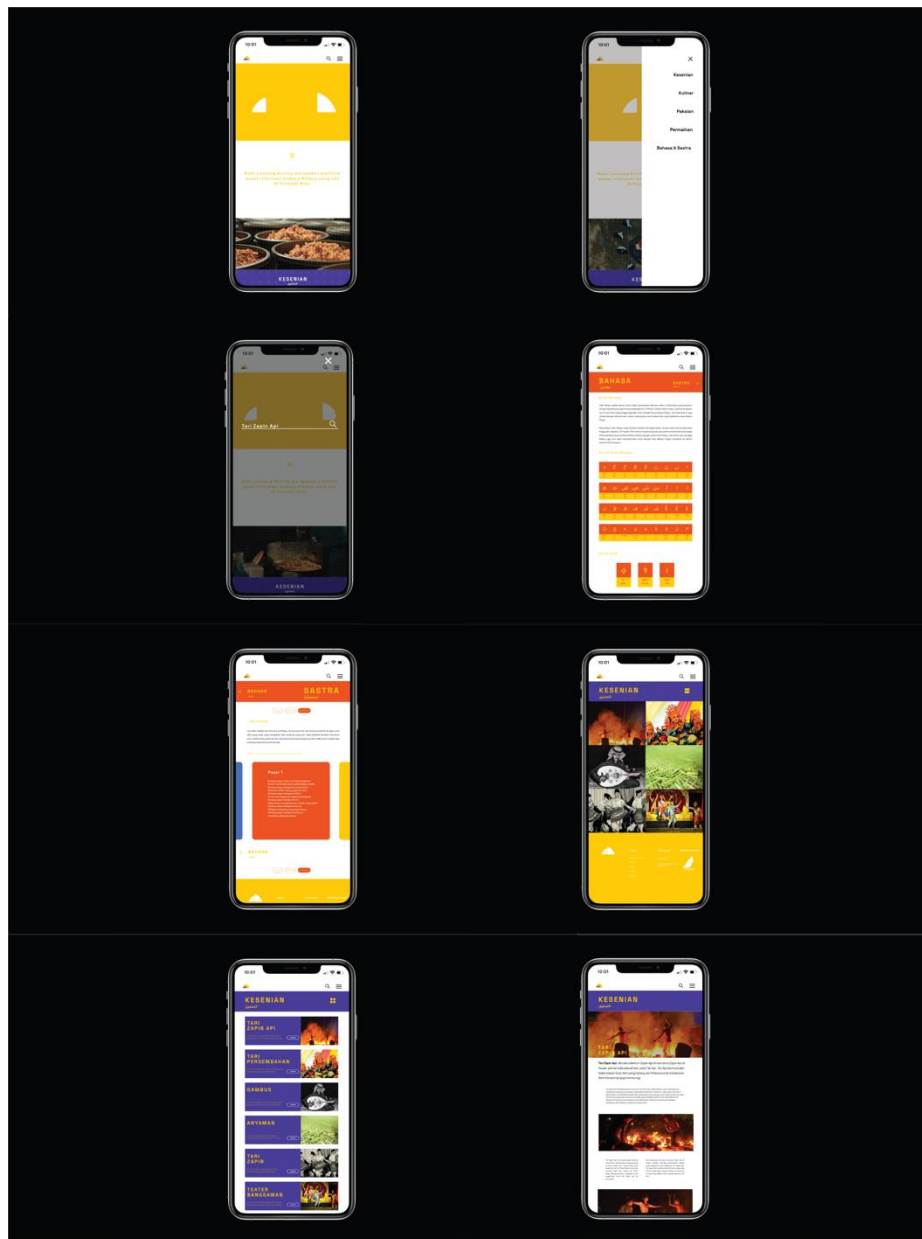


Gambar 11 Kuliner Page  
Sumber: Bintang Jagad Dewata, 2022





Gambar 12 Permainan Page  
 Sumber: Bintang Jagad Dewata, 2022



Gambar 13 Tampilan Mobile  
Sumber: Bintang Jagad Dewata, 2022



## KESIMPULAN

Perancangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat menyimpulkan mengenai media informasi ini dapat meningkatkan informasi dan pengetahuan mengenai budaya melayu Riau. Setelah melakukan analisis, perancangan, dan implementasi dalam berbentuk *prototype* pada *website* yang dapat diakses dengan desktop atau smartphone memudahkan pengguna untuk mengakses informasi mengenai budaya Melayu Riau.

Perancangan media informasi mengenai Budaya Melayu Riau ini masih memiliki berbagai keterbatasan pemanfaatan, dan kekurangan yang sangat jauh dari kata kesempurnaan, oleh karena itu perlu dilakukannya dukungan suatu pengembangan sistem selanjutnya yang mendatang.



## PERNYATAAN PENGHARGAAN

Pernyataan Penghargaan ini saya berikan kepada Kedua orang tua saya yang senantiasa memberikan dorongan dalam keadaan apapun dan dalam segala hal yang telah saya lewati, baik itu material maupun non-material. Ibu Fariha Eridani Naufalina, S.Ds., M.Ds. selaku dosen pembimbing 1 mata kuliah Tugas Akhir prodi DKV Fakultas Industri Kreatif yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan saran serta waktu berharganya. Bapak Taufiq Wahab, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing 2 mata kuliah Tugas Akhir prodi DKV Fakultas Industri Kreatif yang telah memberikan bimbingan, saran, dan masukan serta waktu berharganya. Bapak Idhar Resmadi S.Ikom., M.T.selaku dosen wali kelas GD 42 C yang telah membantu segala urusan selama tingkat akhir ini. Ibu Yessi Rizal selaku budayawan Melayu Riau yang telah bersedia meluangkan waktu berharganya untuk memberikan data dan informasi tentang budaya Melayu Riau. Seluruh masyarakat dan teman-teman yang telah membantu meluangkan waktu dan bersedia untuk mengisi kuesioner yang telah diajukan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R., 2018. 7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Anggraini, Lia S. & Nathalia, K. (2016). Desain Komunikasi Visual Dasar – Dasar Panduan Untuk Pemula. Penerbit Nuansa Cendikia.
- Ainiyah, N. (2018). Remaja Millennial dan Media Sosial: Media Sosial Sebagai Media Informasi Pendidikan Bagi Remaja Millennial. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(2), 221-236.
- Ariesya, T. M., & Wahab, T. (2018). Perancangan Media Informasi Bagi Calon Ibu Dan Ayah Tentang Pentingnya Baby Blues Syndrome. *eProceedings of Art & Design*, 5(2).
- Beard, Jason dan James George. (2016). *The Principles of Beautiful Web Design*. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Dwi Nugraheny 2016. Analisis *User Interface* dan *User Experience* pada *Website* Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Kedirgantaraan (SENATIK Vol. II, 26 November 2016, ISSN: 2528-1666: Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta
- Fandhilah, Pratmanto Dany, and A. Fatakhudin. 2017. "Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Paket Pernikahan Dan Preweding Berbasis Web." *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering Rancang* 3 (2): 68–76.
- Hildigardis M. I. Nahak. 2019. Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*. Vol. 5; No. 1. April 2019. 71-72. doi: [//doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76](https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76)
- Kotler, Philip. 2012. Manajemen Pemasaran Edisi 13, Bahasa Indonesia Jilid 1 dan 3 Cetakan. Jakarta: Rajawali
- Koentjaraningrat. 2015. *Pengantar Ilmu Antropologi / Koentjaraningrat*. Cetakan 8. Jakarta. Rineka Cipta.
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). *Design Thinking* David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 02(01), 1–11.

Ramadhani, S. P., Naufalina, F. E., & Supriadi, O. A. (2020). Perancangan Website Kamus Batik Sebagai Media Informasi Untuk Kampung Batik Laweyan Solo. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).

Rustan, Suriyanto. (2014). *LAYOUT*, Dasar & Penerapannya. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama

Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2019. Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: PT. Kanisius.

Swasty, W., & Adriyanto, A. R. (2017). "Does Color Matter on Web User Interface Design". *CommIT Journal: Communication and Information Technology*, 11(1), hal.17– 24.

Triedman, Karen. 2015. *Colour: The Professional's Guide: Understanding and Mastering Colour in Art, Design and Culture*. UK: Hachette. pp. 158

Tinarbuko, Sumbo. 2015. DEKAVE Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global. Yogyakarta: *Center for Academic Publishing Service*

Zakiah, Nafisah Nur. 2021. Perancangan *Website* untuk Komunitas Bandung Design Friendly. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom. Bandung.

### SUMBER LAIN

Adityawarman, Muhamad Reza. 2018. Tips dan Cara Melakukan *Usability Testing*. Diakses pada <https://medium.com/hoomix/tagged/tips-usability-testing> (18 April 2022, 22:45)

Team, Dewaweb. 2021. Pengertian *User Interface*, Fungsi dan Karakteristiknya. Diakses pada <https://www.dewaweb.com/blog/user-interface/> (18 April 2022, 21:34)

Suyanto, Asep Herman. 2015. *Design Website* Diakses pada [www.geocities.ws/sriwuriwulansari/DESAIN WEB SITE.pdf](http://www.geocities.ws/sriwuriwulansari/DESAIN%20WEB%20SITE.pdf) (5 April 2021, 2:49)

Kompasiana. 2022 . Budaya Melayu Riau. Diakses pada <https://www.kompasiana.com/aadam91862/62da615708a8b5772643e4e2/budaya-melayu-riau> (18 April 2022, 21:34)