



## **Interface Design Webiste “Syne” Portal Industri Kreatif Sumatera Barat**

Volume 2, Nomor 1 **Nabil Rais Al Faruqi<sup>1</sup>, Dwi Mutia Sari<sup>2</sup>**

Mei 2023

(7-11)

<sup>1,2</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Padang.

e-mail : nabil.rais2706@gmail.com, mutia2011@fbs.unp.ac.id

### **ABSTRAK**

Syne sebagai media lokal yang membahas informasi seputar industri kreatif yang belum memiliki media penyampai informasi yang cepat, lengkap, dan mudah. Perancangan ini bertujuan untuk mempermudah audiens untuk memilih informasi yang ingin dilihat secara lengkap, cepat, dan mudah. *Website* ini nantinya akan menjadi pusat distribusi informasi seputar industri kreatif di Sumatera Barat. Permasalahan utama yang terjadi pada Syne bahwa media sosial yang digunakan Syne saat ini dirasa masih terbatas dari segi penyampaian informasi dikarenakan keterbatasan fitur. Dengan menggunakan metode *Glass Box* yang melalui beberapa tahapan, yaitu persiapan, inkubasi, luminasi, dan verifikasi. Metode *Glass Box* adalah metode yang selalu berusaha menentukan fakta-fakta dan sebab atau alasan faktual yang melandasi terjadinya suatu hal atau kejadian dan kemudian berusaha menentukan alternatif solusi dari masalah yang timbul. Pada perancangan ini akan menghasilkan sebuah media yaitu website yang dirancang dengan mempertimbangkan tampilan yang mudah dipahami dengan dilengkapi fitur-fitur yang akan memudahkan audiens dalam memilih konten ataupun informasi yang ingin dilihat. Selain itu, perancangan ini didampingi oleh media pendukung yang dirancang seperti *Infographic*, *Poster*, *Sticker Pack*, *Zine*, *Social Media Content*, *Foam Board*, dan *Banner*.

**Kata kunci:** *Glass Box*, Industri Kreatif, Informasi, Media, *Website*

### **ABSTRACT**

*Syne is a local media which focuses on creative industry that does not have a fast, complete, and easy information transmitter. This planning aims to ease the audience in selecting which information does the viewer wants to see. Website is expected to be the West Sumatera's creative industry information distribution platform. The main problem that happens in Syne is the social media which used nowadays has a small scope in the delivering the information perspective due to feature limitation. By using the Glass Box method, preparation, incubation, lumination, and verification. The Glass Box is a method which used to determining the facts and reasons of a phenomenon and establishing the alternative solutions of a problem. This planning output will be a media with website as the format that designed with visual consideration due to ease of the reader to understand through features which may helps the viewer in choosing the contents they want to see. The planning also enforced by media supports, for example Infographics, Posters, Sticker Packs, Zine, Social Media Contents, Foam Boards, and Banners.*

**Keyword:** *Creative Industry, Glass Box, Information, Media, Website*

## PENDAHULUAN

Syne adalah media *online* lokal pertama yang berfokus pada industri kreatif lokal di Sumatera Barat. Syne didirikan di Kota Padang, pada tahun 2021 dibawah naungan CV. Monoca Amerta Prakarsa yang merupakan *creative agency* di Sumatera Barat. Saat ini Syne beralamat di Jl. Anyelir No. 3, Flamboyan Baru, Kota Padang, Sumatera Barat. Fokus dari Syne ini adalah menjadi sumber informasi seputar industri kreatif lokal, berita terkini dari dunia industri kreatif lokal, hingga aktivasi dan publikasi *event*.

Berdasarkan hasil observasi data yang telah didapatkan bahwa Heza Putra selaku pendiri Syne muncul sebuah kebutuhan akan media yang lebih lengkap dan mudah diakses dalam penyampaian informasi yang membahas isu mengenai perkembangan industri kreatif. Mengacu pada pemaparan tersebut, dapat diidentifikasi bahwa media sosial yang digunakan Syne saat ini dirasa masih terbatas dari segi penyampaian informasi dikarenakan keterbatasan fitur. Maka, diperlukanlah website sebagai media interaksi lain untuk menunjang penyebaran informasi Syne serta membantu memudahkan audiens dalam memilih fokus kepada informasi sesuai kebutuhan dari audiens.

Menurut Becti (2015: 35) menyimpulkan bahwa: *Website* merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

Dari uraian yang telah dipaparkan, perancangan ini bertujuan untuk mempermudah audiens untuk memilih informasi yang ingin dilihat secara lengkap, cepat, dan mudah. Tampilan *website* Syne akan dirancang dengan tampilan yang menarik secara visual yang akan memudahkan audiens mendapatkan informasi seputar industri kreatif di Sumatera Barat, dimana *website* ini nantinya akan menjadi pusat distribusi informasi seputar industri kreatif di Sumatera Barat.

## METODE PENELITIAN

### A. Metode Perancangan

Metode perancangan *website* Syne adalah dengan menggunakan Metode *Glass box*. Metode *Glass box* adalah metode yang selalu berusaha untuk menentukan fakta-fakta dan sebab atau alasan faktual yang melandasi terjadinya suatu hal atau kejadian dan kemudian berusaha menentukan

alternatif solusi atas masalah yang timbul. Tahapan dari Metode *Glass box* adalah :

#### 1. Tahap Persiapan

Tahap Persiapan adalah tahapan perancang dalam mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan cara mengumpulkan data yang dibutuhkan serta menganalisa masalah yang terdapat pada Syne.

#### 2. Tahap Inkubasi

Tahap Inkubasi adalah tahapan perancang mempersiapkan diri untuk mengolah segala macam informasi yang memungkinkan melahirkan ide-ide. Segala referensi ide nantinya dikumpulkan untuk kebutuhan dalam perancangan *website*.

#### 3. Tahap Inkubasi

Tahap Luminasi adalah tahap dimana ide ide telah muncul dan melahirkan beberapa alternatif desain yang akan dipilih nantinya. Dimulainya perancangan awal *website* dalam bentuk beberapa desain yang akan di verifikasi yang telah berbentuk gambar digital.

#### 4. Tahap Verifikasi

Tahap Verifikasi adalah tahap dimana semua proses desain mengalami pengembangan dan ditinjau kembali untuk melahirkan suatu final desain yang sesuai dengan permasalahan dan pemecahan masalahnya. Ditentukannya salah satu desain yang akan menjadi jalan keluar dari permasalahan tersebut oleh verifikator.

### B. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan perancangan. Dalam merancang *website* Syne, data yang dikumpulkan terdiri dari:

#### 1. Data Primer

Data primer merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari sumber asli (tidak melalui perantara). Data primer dapat berupa opini subjek (orang) secara individual atau kelompok, hasil observasi terhadap suatu benda (fisik), kejadian atau kegiatan, dan hasil pengujian. Metode yang digunakan dalam mendapatkan data primer, yaitu (a) Metode Observasi (b) Metode Wawancara (c) Dokumentasi.

##### a. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya sikap dari responden, namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi dari situasi dan kondisi. Fokus dari Syne adalah menjadi sumber informasi seputar industri kreatif lokal melalui media sosial dan maka dari itu dalam perancangan ini perancang melakukan observasi dari analisa media sosial Syne, dari observasi tersebut perancang menemukan

bahwa, kehadiran Syne mendapat respon positif dari audiens, lingkungan, dan juga dari industri karena sejauh ini banyak pengusaha yang ingin menjalin hubungan kerjasama. Syne telah menunjukkan hasil positif dalam setiap kerjasama dengan berbagai macam jenis kliennya dengan jenis usaha yang bervariasi

b. Wawancara

Wawancara adalah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung atau tidak langsung dengan narasumber dengan cara tanya jawab yang dikerjakan secara sistematis dan berdasarkan tujuan penelitian untuk sebuah *website* yang dibutuhkan. Wawancara dilakukan dengan beberapa klien yang pernah melakukan kerjasama dengan Syne. Tidak hanya dengan klien, perancang juga melakukan wawancara langsung dengan pendiri Syne. wawancara dilakukan guna mendapatkan data dalam proses perancangan.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh perancang secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip (data dokumenter) yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan.

a. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu pengumpulan data dengan melihat langsung sumber-sumber dokumen pendukung yang terkait dengan perancangan *website*. Dengan kata lain dokumentasi sebagai pengambilan data melalui dokumen tertulis maupun elektronik. Digunakan sebagai media pendukung kelengkapan data.

b. Penelitian Pustaka

Penelitian pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan penelaahan terhadap buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan.

C. Metode Analisis Data

Untuk pengolahan data yang telah dikumpulkan, dibutuhkan analisis data sebagai pendukung dalam perancangan. Analisis yang digunakan dalam merancang *website* Syne yaitu menggunakan analisis 5W+1H, yaitu *what, who, where, when, why, how* yang dalam bahasa Indonesia apa, siapa, dimana, kapan, kenapa dan bagaimana. Penggunaan metode 5W+1H adalah untuk menentukan dan memecahkan masalah yang ada pada latar belakang serta mencari solusi dari masalah tersebut.

1. *What* (Apa): Apa masalah yang terjadi?

Masalah yang diangkat untuk karya akhir ini adalah Instagram sebagai media penyebaran informasi yang saat ini digunakan oleh Syne masih terbatas dalam membahas isu mengenai perkembangan industri kreatif kepada pelaku industri kreatif dan masyarakat Sumatera Barat.

2. *Who* (Siapa): Siapa yang mengalami masalah tersebut?

Masalah tersebut dialami oleh Syne sendiri sebagai media penyebaran informasi yang masih terbatas dalam membahas mengenai isu perkembangan industri kreatif serta audiens yang kesulitan mendapatkan informasi mendetail mengenai topik di atas.

3. *Where* (Dimana): Dimana masalah tersebut cenderung terjadi?

Akses informasi digital seperti *website*.

4. *When* (Kapan): Kapan masalah tersebut dialami?

Permasalahan ini terjadi saat ini, di saat teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang.

5. *Why* (Kenapa): Kenapa masalah tersebut dapat terjadi?

Masalah tersebut terjadi karena belum adanya media khusus bagi Syne dalam menjelaskan detail informasi secara langsung dan pemilihan media yang dirasa kurang efisien seperti media sosial yang memang bukan dirancang khusus sebagai media penyebaran informasi yang mendetail.

6. *How* (Bagaimana): Bagaimana cara pemecahan masalah tersebut?

Masalah tersebut akan diberi jalan keluarnya dengan cara merancang *website* yang memuat berbagai konten secara baik, serta mampu menampung berbagai informasi secara detail dan audiens dapat memproses informasi dengan lebih cepat, nyaman dan efisien.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah *user interface website* Syne dalam bentuk *prototype*. Yang berisikan informasi seputar industri kreatif, informasi mendetail tentang *event* yang diselenggarakan, pengguna juga dapat melihat dokumentasi *event* sebagai arsip digital. Dengan dimensi *1080 x 1920 pixel*, yang dapat dijalankan di desktop dengan koneksi internet.



Gambar 1. Website Syne

**B. Media Pendukung**

Selain dari media utama yang telah dirancang media pendukung digunakan sebagai penunjang media utama yang berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi dan promosi. Media pendukung dari perancangan ini berupa *Infographic*, *Poster*, *Sticker*, *Zine*, *Media Sosial*, *Foam Board*, dan *Banner*.



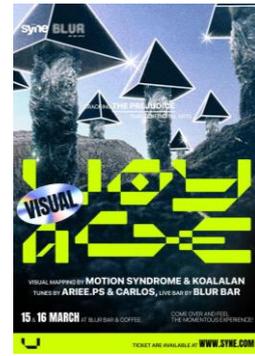
Gambar 2. Media Sosial Instagram



Gambar 3. Infographic



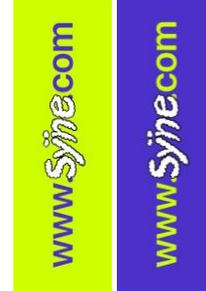
Gambar 4. Zine



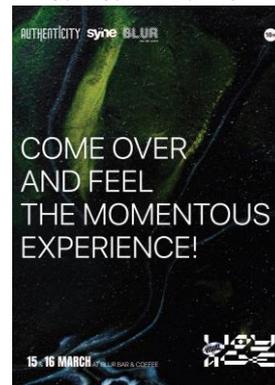
Gambar 5. Poster



Gambar 6. Sticker



Gambar 7. Banner



Gambar 8. Foamboard

**PENUTUP**

Era digital, dimana teknologi juga semakin mudah diakses, industri kreatif di Sumatera Barat juga semakin berkembang. Syne sebagai media lokal yang membahas informasi seputar industri kreatif, belum memiliki media penyampai informasi yang cepat, lengkap, dan mudah, dimana audiens Syne membutuhkan media yang lebih lengkap dan mudah diakses dalam penyampaian informasi yang membahas isu mengenai perkembangan industri kreatif. Serta target audiens yang tertarik terhadap perkembangan informasi seputar industri kreatif di Sumatera Barat untuk kebutuhan

masing masing. Dari hasil perancangan *user interface website Syne* yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *website Syne* diharapkan menjadi pusat distribusi informasi seputar industri kreatif di Sumatera Barat, memuat berita yang aktual dan mudah dipahami, menjadi *platform* dalam beriklan bagi pelaku industri kreatif, menjadi media pengumpulan arsip kegiatan seputar industri kreatif, serta menjadi media penghubung antara media sosial Syne lain seperti Facebook, Instagram, Youtube dan lain sebagainya di Sumatera Barat. Dengan adanya perancangan *user interface website Syne* dapat meningkatkan minat target audiens terhadap industri kreatif di Sumatera Barat melalui

informasi yang dihadirkan oleh *website Syne*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bekti, B. H. 2015. "Mahir Membuat *Website* dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS dan JQuery". Yogyakarta: Andi.
- [2] Putra, I.Y. 2015. "Satu Jam Pasti Bisa Membuat *Website* Gratis Otodidak Tanpa Guru". Jakarta Selatan: PT Serambi Distribus.
- [3] Sihombing, Danton. 2015. "Tipografi Dalam Desain Grafis". Jakarta: Gramedia.
- [4] Thornsby, J. 2016. "*Android UI Design (Plan, design, and building engaging user interfaces for your Android applications)*". Birmingham: PACKT Publishing.