

## PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF DALAM Mendukung Pengembangan Pariwisata Rumah Gadang Istano Basa Pagaruyung Menggunakan QR Code

Tedy Wiraseptya<sup>1</sup>, Agung Eko Budiwaspada<sup>2</sup>, Ganal Rudiyanto<sup>3</sup>

### **Abstract**

*The strength in conveying messages to communicants is a form of media activity. There are many things and forms of media that are developing in the digital era today. Surely the development of the media to be more friendly and closer to the community will make it easier to deliver messages. The media is also an important part in supporting the tourism sector. Especially in the cultural tourism sector that we know as cultural heritage or historical heritage. one of them is the Rumah Gadang Istano Basa as a relic of the history of West Sumatra. QR Code or quick response created in Japan by Denso Wave provides technological updates. This makes it easier to share information through digital technology such as smartphones. This interactive media design method will adapt the Waterfall design method created by Pahl and Beitz. In the design process will go through the requirements stage analysis, design, implementation, integration testing and end with maintenance. Of course interactive design that uses the QR Code must follow a structured stage of the Waterfall method. Then, the design that becomes an important point in this design is the concept of infographics that is clear and has strength in readability.*

**Keywords:** design media, tourism, rumah gadang, QR code

### **Abstrak**

Kekuatan dalam menyampaikan pesan kepada komunikan ialah suatu bentuk keaktifan sebuah media. Ada banyak hal dan bentuk media yang berkembang dalam era digital saat ini. Tentunya perkembangan media menjadi lebih ramah dan dekat dengan masyarakat akan mempermudah menyampaikan pesan. Media juga menjadi bagian terpenting dalam mendukung sektor pariwisata. Apalagi dalam sektor wisata budaya yang kita kenal dengan warisan budaya atau peninggalan sejarah. salah satunya ialah Rumah Gadang Istano Basa sebagai peninggalan sejarah sumatera barat. *QR Code* atau quick respon yang diciptakan di Jepang oleh Denso Wave memberikan pembaharuan teknologi. Hal ini mempermudah membagikan informasi melalui teknologi digital seperti *smartphone*. Metode perancangan media interaktif ini akan mengadaptasi metode perancangan *Waterfall* yang ciptakan oleh Pahl dan Beitz. Dalam proses perancangan akan melalui tahap *requirement analisis, design, implementation, integration testing* dan diakhiri dengan *maintenance*. Tentunya perancangan interaktif yang menggunakan *QR Code* ini harus mengikuti tahap yang terstruktur dari metode *Waterfall*. Kemudian, desain yang menjadi poin penting dalam perancangan ini ialah konsep infografis yang jelas dan mempunyai kekuatan dalam keterbacaan.

**Kata kunci:** media desain, pariwisata, rumah gadang, QR code

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Magister Desain Produk FSRD Universitas Trisakti

<sup>2</sup> Staf Pengajar Magister ITB – Magister Usakti

<sup>3</sup> Staf Pengajar Magister Usakti, e-mail: ganalrudi@yahoo.com

## **Pendahuluan**

Kondisi perkembangan media saat ini terlihat semakin ramah lingkungan. Hal ini terbantu dengan banyaknya teknologi yang dekat dengan masyarakat. Apalagi di dukung dengan desain yang kreatif yang mampu mengkolaborasikan kebutuhan dengan tren terbaru. Ini dimaksud untuk mendekatkan desain secara emosional pada masyarakat. Jika kita artikan media dalam konteks desain maka media adalah sebuah alat atau sarana komunikasi. Seperti Koran, majalan, radio, televisi, film, poster, spanduk dan lain-lain. Intinya alat sebagai perantara dan penghubung.

Dalam sektor pariwisata media justru berperan untuk menunjang pengembangan pariwisata. Pemerintah menggunakan media sebagai sarana utama mengenalkan kekuatan wisata pada turis lokal dan turis asing. Hal ini sangat relevan bahwa media hingga saat ini menjadi faktor kekuatan dalam memberikan informasi pada pengunjung wisata.

Wisata budaya yang paling terkenal di Sumatera barat ialah Rumah gadang istano basa Pagaruyung yang terletak di kabupaten Tanah datar. Rumah gadang adalah bentuk rumah adat suku Minangkabau, suku asli yang mendiami wilayah Sumatera Barat. Rumah gadang istano basa adalah hunian raja pada dahulunya yang sekarang sebagai simbol kekayaan budaya Minangkabau dan bisa dikunjungi karna menjadi sebuah objek wisata budaya di Sumatera barat. Jika menilik Rumah gadang istano basa ini, infomrasi yang ada tidak cukup mampu memberikan penjelasan terhadap wisatawan. Bahkan media informasi yang ada sebagai keterangan benda-benda sejarah sudah sangat lama dan tidak ada pembaharuan. Akibatnya Rumah gadang istano basa menjadi tempat dokumentasi photo saja tanpa kita bisa mengetahui sejarah rumah gadang tersebut.

Dengan kurangnya media interaktif di Istano basa saat ini, terlebih lagi di era digital. Sudah seharusnya Istano basa memiliki media yang mampu berinteraksi terhadap wisatawan. Untuk mengembangkan pariwisata budaya yang interaktif tanpa menghilangkan esensi budaya minangkabau Rumah gadang Istano basa maka salah satu media teknologi yang bisa digunakan ialah *QR Code*. Keberadaan *QR Code* yang sudah lama ada dilingkungan masyarakat dengan cepat akan membuat wisatawan lebih menikmati Istano basa.

QR Code sebenarnya sudah ada disetiap lingkungan masyarakat. Untuk itu, akan menjadi mudah bagi wisatawan mengaplikasikan QR Code. Hal ini seperti yang ditulis pada laman mashable.com (2011), kode QR ada dimana-mana. Namun seolah-olah konsumen hanya memutuskan untuk tidak mempertanyakan keberadaan QR Code sudah menjadi tren di dunia. Sebuah media pemindaian sederhana yang mampu memberi kekuatan media informasi virtual pada wisatawan.

### **Media**

Media adalah sarana atau alat komunikasi yang terletak antara dua pihak antar perorangan, kelompok dan sebagainya. Dalam desain perantara itu ialah media Koran, radio, televisi dan lain-lain.

Rincian beberapa media desain:

1. Cetak, sarana media massa yang dicetak dan diterbitkan secara berkala seperti surat kabar, majalah dan lain-lain.
2. Elektronik, sarana media massa yang mempergunakan alat- alat elektronik modern. Seperti televisi, radio, dan *smartphone*
3. Film, sarana media masa yang disiarkan dengan menggunakan peralatan film.
4. Periklanan, sarana komunikasi massa yang menyediakan beberapa bentuk periklanan.

Menurut Arsyad, 2002; Sadiman, dkk.,1990, mengatakan bahwa media (bentuk jamak dari kata medium), merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'.Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (*software*) dan/atau alat (*hardware*).

Masing-masing jenis media ini mempunyai kelebihan dan keterbatasannya. Kelebihan dari media jadi adalah hemat dalam waktu tenaga dan biaya untuk pengadaannya. Sebaliknya untuk mempersiapkan media yang dirancang secara khusus untuk memenuhi kebutuhan tertentu dan memeras banyak waktu, tenaga maupun biaya karena untuk mendapatkan hasil dan keasliannya diperlukan serangkaian kegiatan validasi.

### **Media Digital**

Media digital sebuah bentuk media elektronik dimana data disimpan dalam format digital. Media digital juga bentuk kemajuan teknologi dalam

pengembangan kebudayaan. Media digital dipanggil dengan media baru. Dimana mempunyai karakteristik yang kuat untuk memberikan informasi.

Denis McQuail (1987:16-17) mengatakan, media baru sebagai media telematik yang merupakan perangkat teknologi elektronik yang berbeda dengan penggunaan yang berbeda pula.

Perangkat media elektronik atau media digital ini mencakup beberapa sistem teknologi, sistem transmisi (kabel dan satelit), sistem miniaturisasi, sistem penyimpanan dan pencarian informasi dan juga sistem penyajian gambar. Untuk penyajian gambar dalam digital bisa berupa media video, flyer, photo dan lainnya seperti media cetak dengan bentuk yang berbeda.

### **Pariwisata Rumah Gadang Istano Basa**

Rumah gadang istano basa pagaruyung merupakan bangunan bersejarah yang didirikan oleh raja yang bernama Adityawarman. Istano basa pagaruyung merupakan sebutan istana bagi suku Minangkabau. Nama pagaruyung berasal dari dua kata yaitu "paga" (pagar) dan "ruyung" (ruyung) yaitu daerah kekuasaan Adityawarman yang dipagari ruyung atau pohon kuamang di wilayah kabupaten Tanah datar (Sjarifoedin, 2011: 205).



Gambar 1. Rumah Gadang Istano Basa Pagaruyung  
(Sumber: batusangkarnews.com)

### **QR Code**

Menurut defenisinya, *QR code* adalah satu jenis kode matriks atau kode batang dua dimensi yang dikembangkan oleh Denso Wave, salah satu divisi Denso Corporation yang merupakan perusahaan dari Jepang dan di publikasikan pada

tahun 1994 dengan fungsional utama yaitu dapat dengan mudah dibaca oleh pemindai QR yang merupakan singkatan dari *quick response* atau respon cepat. Sesuai dengan tujuannya adalah untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan mendapatkan respons yang cepat pula. Berbeda dengan kode batang, yang hanya menyimpan informasi secara horizontal QR Code dapat menampung informasi yang lebih banyak dari pada kode batang.

### Metode Perancangan

Dalam perancangan media interaktif rumah gadang sitano basa ini akan di gunakan metode *waterfall*. Nama model ini sebenarnya adalah "*Linear Sequential Model*". Model ini sering disebut dengan "*Classic Life Cycle*" atau model *Waterfall*. Model ini adalah model yang pertama kali muncul 1970. Model ini sering dianggap kuno tetapi merupakan model yang paling banyak digunakan oleh perancang.

Ada lima tahap dalam metode *waterfall*, yaitu:

1. Requirement Analysis,
2. System Design,
3. Implementation,
4. Integration & Testing,
5. Operation & Maintenance.



Gambar 2. Kerangka Perancangan Waterfall yang sudah diadaptasi

Metode perancangan waterfall yang telah diadaptasikan pada perancangan media interaktif rumah gadang istano basa:

1. Requirement Analisis

Pada tahap ini pengumpulan data melalui metode kualitatif dan analisis swot. Data akan di kumpulkan untuk dirumuskan batasan-batasan masalah. Kegiatan ini termasuk mulai dari survey, dokumentasi hingga diskusi yang telah dilakukan.

## 2. Design

Menentukan tahapan desain dan penggunaan media yang cocok sebagai media interaktif. Seperti poster, peta lokasi, video documenter dan web informasi digital. Setiap perancangan akan dilakukan satu-persatu menurut tahapan-tahapan merancang desain.

## 3. Implementation

Mengelompokkan hasil desain yang sudah dirancang. Kemudian membuat QR Code desain melalui software pembuatan QR Code. Media bisa di masukkan dalam QR Code.

## 4. Integration Testing

Melakukan pengujian QR Code yang didalamnya akan terhubung pada media perancangan interaktif. Pengkajian ini akan menentukan berjalan atau tidaknya sebuah perancangan.

## 5. Maintenance

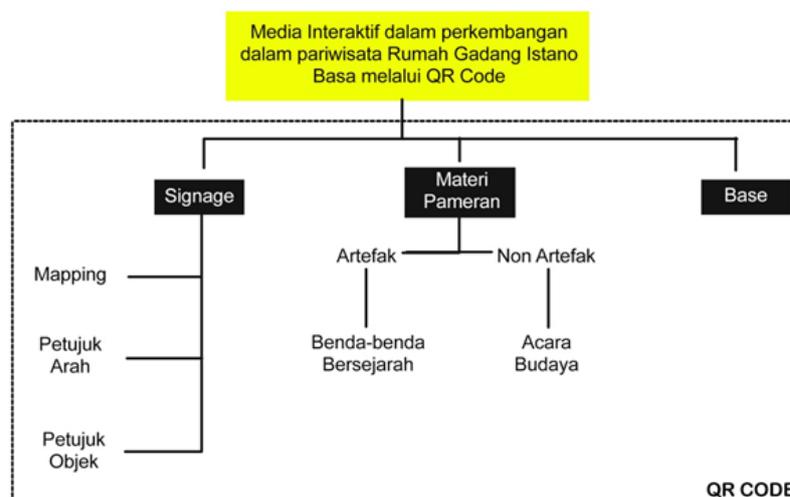
Perancangan sudah bisa dijalankan melalui QR Code. Sudah bisa di simpulkan apakah berhasil atau tidak. Secara berkala media informasi interaktif di Rumah gadang Istano Basa ini bisa di ganti dan di sesuaikan dengan kondisi.

## Perancangan

Dalam perancangan ada beberapa bangunan yang menjadi fokus dalam perancangan, yaitu rumah gadang istano basa, rangkiang, tabuah larangan, surau, dapua, balairung.

Perancangan ini meliputi:

1. Map/Signage Istano Basa
2. Infografis Artefak



Gambar 3. Nama Tempat Objek Wisata



### 3. Warna

Warna memiliki peranan yang penting dalam setiap kegiatan manusia, karna warna berpengaruh dalam penyampaian pesan atau kesan untuk suatu bentuk visual. Dalam perancangan map, menggunakan beberapa warna yang sudah dikenal secara universal, antara lain sebagai berikut:



Gambar 6. Warna dalam map

### 4. Tipografi

Tipografi yang digunakan merupakan penyeragaman dari hasil bentuk desain yang formal dan keterbacaan visual jelas, yaitu jenis *Myriad pro* dengan menggunakan *bold condensed* digunakan sebagai teks utama. Pemilihan font didasarkan pada fungsi map agar jelas keterbacaannya.



Gambar 7. Font Myriad Pro

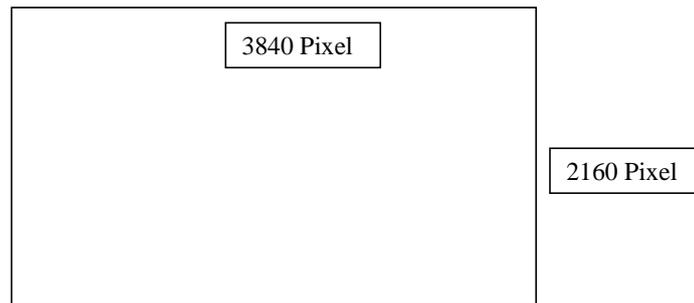
### 5. Hasil



Gambar 8. Hasil map

## 6. Perancangan Infografis Artefak

Perancangan infografis menggunakan canvas pixel berukuran 3840 x 2160 pixel, ukuran ini mengacu untuk landscape dan potrait. Rancangan infografis sebaiknya full frame dalam smartphone. Maka, portrait menjadi pilihan untuk canvas media.



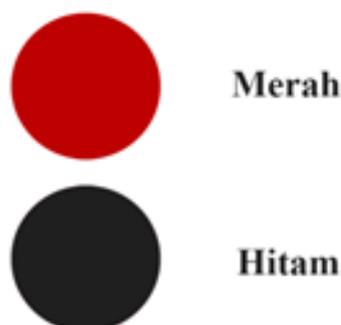
Gambar 9. Canvas 3840 x 2160 pixel

## 7. Warna

Menurut Munsell dalam bukunya *a pigment color system and notation*, warna pokok terdiri dari merah, kuning, hijau, biru dan jingga. Sementara warna sekunder terdiri dari warna jingga, hijau muda, hijau tua, dan nila.

Karakteristik warna menurut Munsell terbagi menjadi warna hangat, warna sejuk, warna tegas, warna tua dan gelap, warna muda atau terang.

Warna Merah sebagai warna hangat akan memberikan efek semangat dalam perancangan. Kemudian warna hitam sebagai warna netral dan sebagai keseimbangan warna dalam keterbacaan sebuah pesan dalam media.



Gambar 10. Warna perancangan media artefak

Hitam melambangkan perlindungan, mengikat dan kekuatan. Sangat tepat rasanya untuk memberi kesan misteri pada artefak peninggalan kerajaan istano basa.

## 8. Desain

Dalam desain artefak perancangan ini mengambil dan melakukan proses cutting pada photo artefak.

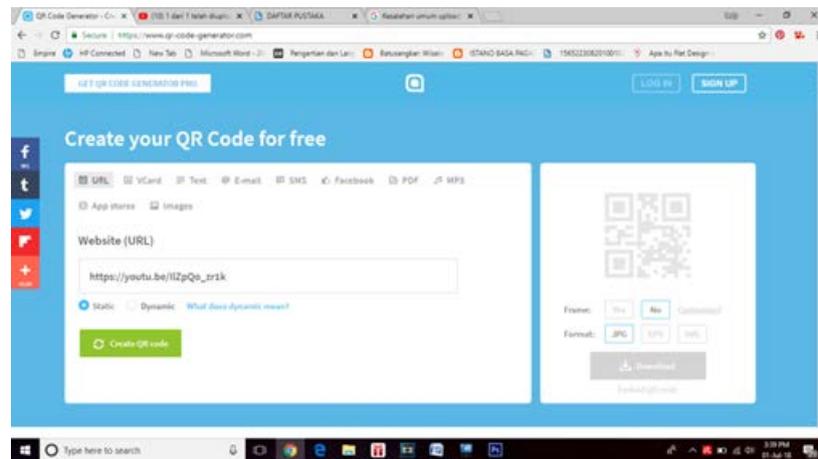


Gambar 11. Warna perancangan media artefak

## 9. Alternatif Desain

Alternatif desain adalah sebagai hasil yang sudah melalui tahapan-tahapan desain. Penciptaan alternatif desain pada umumnya mempertimbangkan faktor kebutuhan fungsional, faktor estetis, faktor ketebacaan serta faktor kenyamanan dalam sebuah media.





Gambar 13. qr code generation(software)



Gambar 14: qr codehasil dari aplikasi

### Simpulan

Bagi Istano basa perlunya media yang mampu berinteraksi langsung pada pengunjung akan menjadi peranan yang penting. Dibalik megahnya istano basa dengan menjaga keunikannya sebagai sebuah budaya. Tentunya berharap bahwa ada yang tahu ini berasal dari sebuah sejarah panjang. Butuh media yang bisa selalu memberikan info kepada setiap orang yang datang yang mampu menjawab cepat.

Media interaktif melalui *qr code* bisa menjawab pertanyaan tersebut. Dengan ada perkembangan teknologi dan kemudahan mengakses informasi akan menjadi poin positif bagi rancangan ini.

Namun, teknologi akan terus berkembang, banyak inovasi teknologi baru muncul kemudian menggantikan yang lama. Tapi, selagi kebutuhan orang akan handphone masih ada perancangan ini akan sangat fleksible untuk membagi informasi.

## Referensi

- Abidin, Yunus. 2009. *Metode Perancangan*. Bandung: PT. Tarsito Bandung
- Ariadi. 2011. "*Analisis dan Perancangan Kode Matriks Dua Dimensi Quick Response (QR) Code*". Skripsi. Universitas Sumatera Utara, Medan
- Gamayanti (2005). *Tujuan Pembelajaran Menggunakan Media Audio Visual Jakarta*: PT Raja Grafindo Persada.
- Karyono, Hari (1997). *Kepariwisataaan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Mcintosh, R., Goeldner C.R., Ritchie, Brent, J.R., 1995. *Tourism: Principles, Pratices, and Philosophy*.Canada: John Wiley & Sons, Inc.

## Website

- Denso-Wave. (2017, September). "*about QR Code*". [Online]  
<http://www.wrcode.com/en/about/qr/html>  
[http://id.wikipedia.org/wiki/\\_istana\\_basa](http://id.wikipedia.org/wiki/_istana_basa)