
WEBSITE-BASED DIGITAL MEDIA DESIGN AND ROAD MARKING FOR PAGEDANGAN VILLAGE

Clemens Felix Setiyawan

Faculty of Art and Design. Visual Communication Design Universitas Multimedia Nusantara

e-Mail: clemens.felix@umn.ac.id

Abstract

Multimedia Nusantara University has implemented the Independent Learning program held by the Ministry of Education and Culture simultaneously since Odd Semester 2021/2022. The author and his group colleagues implemented one of the Clusters under the MBKM program, namely the Village Project Cluster with Pagedangan Village as the background village for the design. The Village Project MBKM Cluster design activity was carried out for 6 months from 6 February to 21 July 2023. Seeing the problem regarding the lack of information about villages digitally and conventionally, the author and group then decided to collaborate with the Pagedangan Village Government. The problem of information barriers regarding Pagedangan Village can lead to a stagnant and static village situation without development if left without a solution (Wuryantai, 2013). Due to the urgency of encouraging digital mobility, the author and his group are planning to design digital media based on websites and road signs (Signage) as conventional media which is expected to disseminate information about Pagedangan Village. Through interviews and field observations, the author and the group will collect data that will be used in the appropriate technology to be achieved as the output of the work. The author and group will divide village information into several parts to more effectively convey the information. Apart from that, the author and the group will observe points that will be used as road marking locations, so that they can be used to facilitate access for people outside and inside Pagedangan Village.

Keywords: *Information, MBKM, Village Project, Website, Signage*

PERANCANGAN MEDIA DIGITAL BERBASIS *WEBSITE* DAN PENANDA JALAN BAGI DESA PAGEDANGAN

Clemens felix Setiyawan

Fakultas Seni dan Desain, Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara

e-Mail: clemens.felix@umn.ac.id

Abstrak

Universitas Multimedia Nusantara telah melaksanakan program Merdeka Belajar yang diadakan Kemdikbudristek secara serentak sejak Semester Ganjil 2021/2022. Penulis bersama rekan kelompok melaksanakan salah satu *Cluster* naungan program MBKM yaitu *Cluster* Proyek Desa dengan Desa Pagedangan sebagai desa latar perancangan. Kegiatan perancangan *Cluster* MBKM Proyek Desa dilakukan selama 6 bulan dari 6 Februari hingga 21 Juli 2023. Melihat permasalahan mengenai minimnya informasi tentang desa secara digital dan konvensional, penulis dan kelompok kemudian memutuskan untuk bekerja sama dengan Pemerintahan Desa Pagedangan. Masalah hambatan informasi tentang Desa Pagedangan dapat menyebabkan situasi desa yang stagnan dan statis tanpa perkembangan jika dibiarkan tanpa adanya solusi (Wuryantai, 2013). Oleh karena urgensi dari dorongan mobilitas digital, penulis bersama kelompok merencanakan perancangan media digital berbasis *website* dan penanda jalan (Signage) sebagai media konvensional yang diharapkan dapat menyebarkan informasi Desa Pagedangan. Melalui wawancara dan observasi lapangan, penulis bersama kelompok akan mengumpulkan data yang akan digunakan dalam teknologi tepat guna yang ingin dicapai sebagai luaran karya. Penulis dan kelompok akan membagikan informasi desa menjadi beberapa bagian agar lebih efektif menyampaikan informasi. Selain itu, penulis bersama kelompok akan mengobservasi titik yang akan digunakan untuk menjadi lokasi penanda jalan, sehingga dapat digunakan untuk mempermudah akses masyarakat luar maupun dalam Desa Pagedangan.

Kata Kunci : Informasi, MBKM, Proyek Desa, *Website*, Signage

PENDAHULUAN

Merdeka Belajar Kampus Merdeka atau yang biasa dikenal sebagai MBKM adalah program Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) yang memberikan kesempatan bagi seluruh mahasiswa untuk mengempa kemampuan di luar lingkungan akademi sesuai minat dan bakat yang diinginkan (Kemendikbud, n.d). Program MBKM di UMN telah diterapkan sejak Semester Ganjil 2021/2022 secara serentak untuk seluruh program studi. Friska Natalia selaku Wakil Rektor Bidang Akademik UMN (2021) mengatakan, dalam program ini, kampus akan menyokong kebebasan belajar mahasiswa dengan memberikan fasilitas serta keleluasaan pengambilan SKS di luar program studi mahasiswa dengan tetap memenuhi pembelajaran yang ditetapkan oleh setiap Program Studi. Merdeka Belajar Kampus Merdeka atau yang biasa dikenal sebagai MBKM adalah program Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) yang memberikan kesempatan bagi seluruh mahasiswa untuk mengempa kemampuan di luar lingkungan akademi sesuai minat dan bakat yang diinginkan (Kemendikbud, n.d). Program MBKM di UMN telah diterapkan sejak Semester Ganjil 2021/2022 secara serentak untuk seluruh program studi. Friska Natalia selaku Wakil Rektor Bidang Akademik UMN (2021) mengatakan, dalam program ini,

kampus akan menyokong kebebasan belajar mahasiswa dengan memberikan fasilitas serta keleluasaan pengambilan SKS di luar program studi mahasiswa dengan tetap memenuhi pembelajaran yang ditetapkan oleh setiap Program Studi.

Pertumbuhan zaman yang semakin sadar teknologi mendorong masyarakat untuk terus maju dan berkembang menjadi masyarakat yang mengetahui banyak informasi dalam waktu singkat. Sebuah informasi yang didukung oleh visual saat ini dinilai lebih efektif dibandingkan informasi dalam bentuk teks, karena sifat dasar manusia yang merupakan makhluk visual. Kecepatan manusia yang memproses gambar 60.000 kali lebih cepat, membantu mendorong potensi manusia, memproses sebuah informasi atau data dengan lebih baik (Wulandari, 2021). Penyebaran informasi di desa Pagedangan saat ini mudah dilakukan, karena adanya dukungan dari media dan perangkat yang digunakan. Kemudahan penyebaran informasi dapat dilihat dari perkumpulan Ibu PKK (Pembinaan Kesejahteraan Keluarga) Pagedangan yang dapat dengan mudah dikumpulkan atau saling berinteraksi melalui grup atau pesan digital. Informasi secara personal dan organisasi terbukti mudah disampaikan dan menerima timbal balik. Tetapi, berdasarkan aktivitas pencarian masalah dan observasi yang penulis lakukan bersama kelompok baik secara langsung di desa Pagedangan atau internet, sangat disayangkan ketika informasi mengenai desa Pagedangan sangat minim, bahkan sulit untuk ditemukan. Selain itu, tidak banyak masyarakat desa yang mudah berinteraksi dengan pemerintahan desa. Penulis bersama kelompok menemukan masih banyak masyarakat Desa Pagedangan, terutama yang menghuni pemukiman modern tidak mengetahui hal yang berhubungan dengan Desa Pagedangan. Penghuni pemukiman modern menjadi sangat sulit dijangkau oleh pemerintah desa untuk melengkapi data kependudukan.

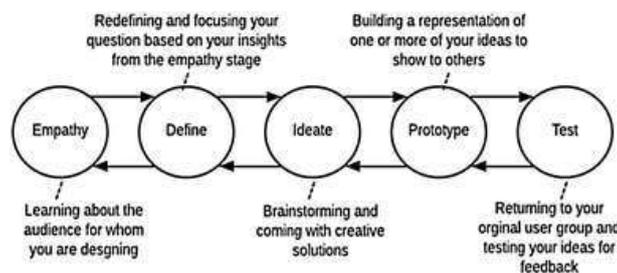
Minimnya informasi faktual tentang desa Pagedangan di internet yang penulis bersama kelompok temui, menyimpulkan sebuah masalah yang menyebabkan tertutupnya potensi perkembangan desa yang seharusnya bermanfaat bagi masyarakat Desa Pagedangan. Tidak hanya itu, penulis bersama kelompok juga menemukan masalah sekunder terkait informasi Desa Pagedangan, yaitu ketiadaan penanda jalan. Penanda jalan yang hampir tidak ada, terutama untuk perbatasan dusun dinilai cukup menyulitkan masyarakat yang ingin mengakses seluruh wilayah Pagedangan terutama mobilitas distribusi barang atau jasa. Permasalahan mengenai penanda jalan juga sesuai dengan pemikiran Sekretaris Desa yang menjadi pembimbing eksternal penulis dan kelompok. Sekretaris Desa menanggapi, jika penanda jalan saat ini dibutuhkan oleh Desa Pagedangan dan perlu diajukan dalam anggaran pembangunan desa. Minimnya informasi terutama secara digital pada era teknologi, menyebabkan hambatan perkembangan potensi yang baik untuk pertumbuhan ekonomi dan pemerintahan desa. Sedangkan jika pemerintahan desa dikembangkan menjadi *e-government*, desa dapat menikmati berbagai keuntungan seperti peningkatan kualitas layanan publik, transparansi keputusan pemerintah, dan pertukaran informasi resmi antar instansi pemerintah (Rachmatullah & Purwani, 2022). Wuryantai (2013) menyatakan dalam jurnalnya, tingkat mobilitas dan arus lalu lintas informasi yang tinggi dapat mengoptimalkan distribusi beragam informasi. Oleh karena itu, pemanfaatan digitalisasi untuk informasi desa Pagedangan sangat penting untuk menyetarakan pesatnya mobilitas informasi di kehidupan masyarakat, sehingga tidak tertinggal dan menyebabkan kondisi perdagangan dan pelayanan masyarakat desa menjadi statis.

Demikian halnya dengan digitalisasi informasi, informasi konvensional berbentuk penanda jalan juga dibutuhkan untuk membantu mengarahkan masyarakat yang memiliki gerakan distribusi yang cukup besar. Kurangnya penanda jalan dapat menjadi faktor sulit ditemukannya Desa Pagedangan di antara pemukiman modern dan desa lainnya. Hanya masyarakat Desa Pagedangan yang tinggal di area pusat desa Pagedangan saja yang familiar dengan jalan dan akses desa. Jika potensi desa menjadi statis dan eksklusif untuk masyarakat desa, maka efektivitas kerja dari banyak pihak yang membutuhkan akses informasi terkait Desa Pagedangan menjadi berkurang, seperti akses informasi mengenai pelayanan desa yang sulit dijangkau, praktik ekonomi UMKM desa yang tidak tersebar luas, dan pengangkatan topik mengenai Desa Pagedangan yang sulit ditemukan. Melihat permasalahan dan urgensi yang ditemukan, penulis bersama kelompok kegiatan berharap agar Perancangan Media Digital Berbasis *Website* dan Penanda Jalan bagi Desa Pagedangan yang ditujukan untuk masyarakat desa Pagedangan dan sekitarnya dengan umur 26—45 tahun yang ingin meningkatkan potensi desa atau mengenal desa Pagedangan lebih baik dapat menjadi media teknologi tepat guna yang lebih informatif dan efektif dalam mengenalkan serta memudahkan akses hubungan masyarakat dengan pemerintah Desa Pagedangan.

METODE

Dalam proses perancangan karya proyek desa, penulis menggunakan tahapan *Design Thinking*. *Design Thinking* merupakan sebuah tahapan pencarian solusi desain yang memberatkan nilai pada kepuasan pengguna. Roterberg (2018), mengatakan *Design Thinking* adalah sebuah pendekatan integratif yang memiliki berbagai pola kerja berbeda dalam satu alur.

Proses *Design Thinking* terdiri dari enam tahapan proses yang saling berkaitan dan bersifat mengulang.



Gambar 1. Proses *Design Thinking*

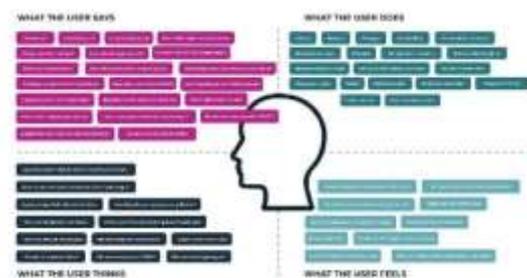
Empathy atau *Empathize*, *Define*, dan *Ideate* disebut dengan lingkup masalah yang merupakan tahapan deskripsi masalah, sementara *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* disebut sebagai lingkup solusi yang menjadi bobot pencarian solusi secara kreatif.

Penggunaan tahapan *Design Thinking* untuk proyek desa merupakan bentuk keselarasan dengan prinsip *Design Thinking* yang menekankan nilai empati dan *human-centric*. Berikut merupakan jabaran tahapan *Design Thinking* yang diimplementasikan kedalam proses pembuatan karya:

1. *Empathy* atau *Empathize*

Dalam tahap *Empathize* penulis bersama kelompok awalnya menerima *brief* untuk mencari masalah di Desa Pagedangan yang dapat diberi solusi kreatif. Kami mencari informasi terkait Desa Pagedangan untuk mengenal desa lebih baik. Melihat minimnya informasi yang beredar di internet mengenai Desa Pagedangan, kami berinisiatif untuk mengunjungi desa sebagai bentuk observasi awal. Ketika kami melakukan observasi lapangan ke desa, kami belum dapat menemukan masalah secara spesifik, karena memang tujuan kami untuk mendapatkan lebih banyak informasi umum dan mengamati pola hidup atau lingkungan Desa Pagedangan. Siang itu, kami tidak sengaja bertemu dengan salah satu masyarakat desa yang sedang menyiram tanaman di Puskesmas desa. Kami berbincang dengan beliau mengenai hal-hal yang ada di Desa Pagedangan. Melalui beliau, kami mengetahui bahwa Kantor Desa Pagedangan sudah tutup di sore hari dan akan kembali buka pagi hari. Oleh karena obrolan singkat dengan salah satu masyarakat desa, kami memutuskan untuk ke Kantor Desa Pagedangan di lain hari untuk bertanya lebih mendalam mengenai desa. Kunjungan berikutnya kami dapat berbicara dengan pak Ikhwan selaku Sekretaris Desa dan Supervisi Eksternal kami. Dalam diskusi singkat tersebut, kami menanyakan masalah atau produk apa yang diperlukan desa. Pak Ikhwan mengatakan pada pertemuan itu, jika akan sangat memudahkan apabila administrasi desa bisa dilakukan secara daring. Pesan atau keinginan tersebut kami catat untuk menjadi pertimbangan solusi desain yang akan kami rancang.

Observasi dan perbincangan yang kami lakukan memberikan kami banyak inspirasi untuk merancang produk solusi. Untuk membantu kami lebih mengenal kebutuhan desa, kami merancang *Empathy Map* yang memetakan perasaan masyarakat.



Gambar 2. *Empathy Map*

Dalam *Empathy Map*, kami berusaha menuangkan pemikiran masyarakat dan perandaian masyarakat umum jika berada di posisi mencari informasi mengenai Desa Pagedangan. *Empathy Map* yang kami rancang menjadi landasan pencarian masalah yang akan kami lakukan di tahap selanjutnya.

2. Define

Define merupakan tahap penemuan dan penjabaran masalah yang ditemukan setelah observasi lapangan. Dalam tahap ini, penulis bersama kelompok membagi permasalahan dalam dua kategori, yaitu permasalahan internal dan eksternal. Berdasarkan pengamatan dan studi literatur yang telah dilakukan, masalah internal Desa Pagedangan terletak pada pelayanan pemerintah yang masih menggunakan cara konvensional, sementara masalah eksternal desa adalah minimnya informasi yang beredar tentang Desa Pagedangan, sehingga tidak banyak khalayak umum yang mengetahui atau mengenal apa itu Desa Pagedangan. Masalah internal dibuktikan oleh adanya permintaan dari Sekretaris Desa untuk membuat layanan daring. Penulis bersama kelompok mempertimbangkan masalah ini, karena layanan daring berpotensi besar meningkatkan layanan masyarakat di pemerintahan desa. Sedangkan, masalah eksternal diangkat untuk diperbaiki, karena penulis dan kelompok mengalami secara langsung, sulitnya mencari informasi mengenai Desa Pagedangan saat studi literatur. Selain menentukan masalah yang akan diberikan solusi, penulis bersama kelompok juga mengambil sampel pengguna yang akan menjadi pengguna produk kami. Kami menargetkan dua tipe pengguna berdasarkan kebutuhan masyarakat desa, yaitu pengguna pemerintah dan pengguna pelaku UMKM.



Gambar 3. *User Persona* Pemerintah

Gambar berikut, merupakan *User Persona* Pemerintah yang kami rancang sesuai dengan target pengguna kami yang merupakan pemerintah Desa Pagedangan. Pengguna pemerintah digambarkan sebagai pengguna yang ingin memberikan dampak dan pelayanan terbaik untuk masyarakat. Pengguna membutuhkan sebuah media yang dapat menjadi jembatan antara masyarakat dan pemerintah, sehingga hubungan yang telah dibangun dapat terjalin lebih erat.

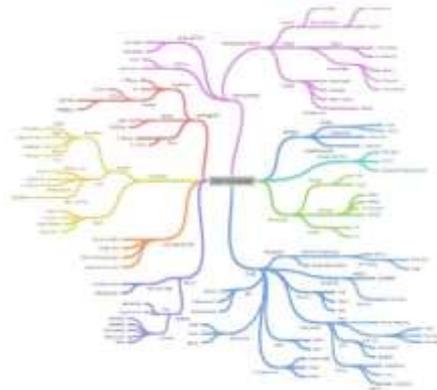


Gambar 4. *User Persona* Pelaku UMKM

Pelaku UMKM dipilih sebagai salah satu target pengguna, karena pelaku UMKM adalah salah satu bagian dari masyarakat desa yang aktif mengembangkan potensi desa. Melalui kedua *User Persona* tersebut, kelompok dapat lebih fokus dengan tujuan atau masalah yang akan diselesaikan.

3. *Ideate*

Pada tahap *Ideate*, penulis bersama kelompok mulai berkonsentrasi mencari solusi desain dari masalah yang sudah dijabarkan di tahap sebelumnya. Solusi desain yang kami cari berawal dari ide singkat yang masih kasar, sehingga dituangkan dalam bentuk beberapa media untuk mempermudah kami memilih atau menentukan ide terbaik yang akan kami wujudkan.



Gambar 5. *Mindmap*

Pertama, kami membuat *mindmap* yang memetakan secara unsur mengenai Desa Pagedangan. Kami membagi informasi mengenai desa menjadi beberapa kategori dan mengaitkannya dengan hal lain yang berhubungan. Melalui *mindmap*, kami menyetujui tiga kata kunci yang akan mendasari solusi desain, antara lain teknologi, informasi, dan pelayanan. Teknologi disimpulkan dari permasalahan desa yang belum memiliki media digital, sehingga penulis bersama kelompok bertujuan membantu pemerintah desa mengembangkan pemerintahan digital. Informasi merupakan bentuk tujuan solusi desain, yaitu sebagai media informasi mengenai Desa Pagedangan. Kemudian, pelayanan adalah jantung dari solusi yang kami kembangkan karena penulis dan kelompok meyakini bahwa pemerintah ingin memberikan pelayanan sepenuhnya terhadap masyarakat, sehingga semakin makmur dan menikmati kehidupan di Desa Pagedangan. Bersama dengan pemerintah desa, kami berharap dapat melayani masyarakat sesuai peran kami sebagai desainer dalam wujud solusi desain.

Melalui tiga kata kunci tersebut, kami akhirnya sepakat untuk membuat *Website* Desa Pagedangan. Tidak hanya itu, melihat masih adanya permasalahan pada bidang navigasi desa secara minor, kami juga merancang penanda jalan sebagai media navigasi untuk membantu masyarakat atau khalayak umum yang datang ke Desa Pagedangan. Selain membuat *mindmap*, kami juga mencari berbagai referensi untuk solusi desain. Referensi yang telah dikumpulkan, akan menjadi acuan atau panduan kami dalam merancang solusi desain. Tidak hanya itu, penulis bersama kelompok tidak lupa menuangkan ide ke dalam bentuk *moodboard*. Terdapat dua buah *moodboard* yang dapat dijabarkan. *Moodboard* pertama merupakan draf awal yang digunakan sepanjang desain pertama kami, sementara *moodboard* kedua adalah bentuk revisi dari *moodboard* pertama yang akhirnya digunakan sebagai visualisasi final solusi desain.



Gambar 7. Sekilas *Graphic Standard Manual* Pertama

Graphic Standar Manual pertama membawa visualisasi warna dari *moodboard* pertama yang mengambil warna pemerintahan dan desa. Namun, karena terdapat beberapa faktor ketidaksesuaian, *Graphic Standar Manual* tersebut diganti sesuai dengan *moodboard* final yang lebih profesional dan semi formal. Sama halnya dengan *moodboard*, terdapat dua *Graphic Standar Manual*, yaitu GSM pertama dan GSM Final.



Gambar 8. Sekilas *Graphic Standar Manual* Akhir

Setelah kami menentukan solusi desain dan landasan visual yang akan digunakan, penulis bersama kelompok mulai membuat *draf* desain *website* dan penanda jalan. Untuk menggambarkan keramahan pemerintah desa, kami membuat maskot desa Pagedangan. Awalnya, kami belum mengetahui bentuk maskot seperti apa yang cocok dengan Desa Pagedangan, namun informasi yang kami dapatkan dari staf desa membantu kami untuk memvisualisasikan hal-hal unik di desa. Dari banyaknya informasi yang diberikan, muncul tiga buah ide maskot dengan tampilan berbeda. Ide pertama adalah maskot berbentuk pemerintah desa yang mewakili pemerintah dalam menyampaikan informasi pada solusi desain. Ide kedua adalah bentuk personifikasi dari Gatot. Gatot adalah makanan khas daerah gunung kidul berbahan dasar galek yang disajikan bersama tiwul. Staf desa mengatakan, Gatot dahulu juga merupakan makanan khas Desa Pagedangan. Maskot berbentuk Gatot dirancang untuk dapat memperkenalkan makanan atau kuliner khas di desa Pagedangan. Kemudian, ide ketiga berbentuk personifikasi dari burung merpati. Burung merpati merupakan burung yang sering kita temui di daerah perkotaan. Sebagai burung yang sering dipelihara, burung merpati mudah beradaptasi dan tidak sulit untuk dirawat. Penggunaan burung merpati melambangkan sifat Desa Pagedangan

yang adaptif terhadap lingkungan sekitar yang semakin maju. Walau berada di tengah pemukiman atau kota yang terkesan modern, Desa Pagedangan masih mempertahankan budaya dan pola hidup sebelumnya dengan tetap berjalan seiring dengan lingkungan modern di luar desa.

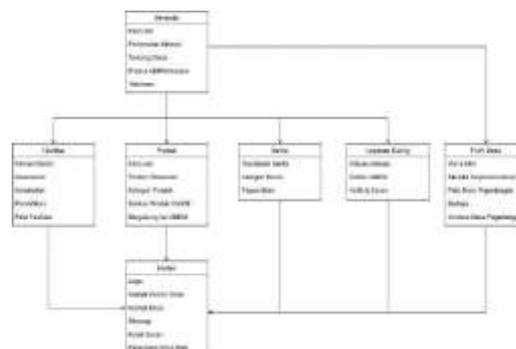


Gambar 9. Maskot Desa Pagedangan

Berikut merupakan maskot final yang akan digunakan dalam *website* dan penanda jalan. Sesuai namanya, Trio PGD terdiri dari Piko, Goto, dan pak De. Piko melambangkan navigasi, adaptasi, dan wisata. Piko digunakan pada visualisasi dengan konten wilayah desa Pagedangan. Goto yang terbentuk dari Gatot menjadi perwujudan kuliner Desa Pagedangan dan digunakan pada visualisasi dengan konten produk UMKM. Di sisi lain, Pak De berperan sebagai pemerintah desa. Maskot Pak De dapat ditemukan pada visualisasi dengan konten pemerintah seperti layanan daring atau kritik dan saran.

4. Prototype

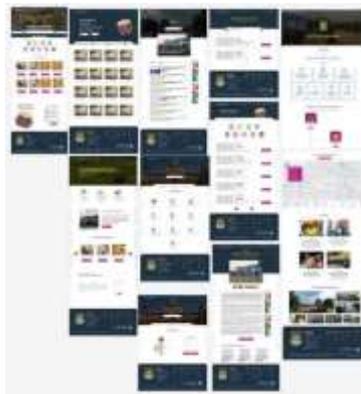
Prototype adalah tahap selanjutnya dari *Design Thinking*. Tahap ini adalah tahap pembentukan visual semirip mungkin dengan desain final. Penulis bersama kelompok melakukan tahap *prototype* pada seluruh solusi desain. Pembuatan *website* desa dimulai dengan penyusunan *sitemap* yang berisi konten



atau fitur yang akan ditampilkan.

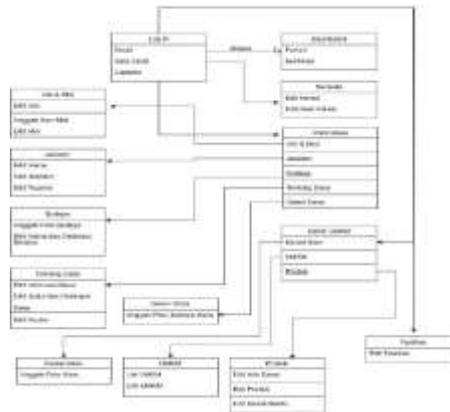
Gambar 10. *Sitemap Website*

Sitemap sangat membantu penulis dan kelompok untuk mengorganisir fitur, sehingga tidak kewalahan dan bingung ketika melanjutkan pengerjaan desain *website*. Dapat dilihat pada *sitemap*, *website* desa akan terdiri dari lima komponen utama, yaitu Fasilitas, Produk, Berita, Layanan Daring, dan Profil desa. Setiap komponen desa akan memiliki konten faktual yang tentunya akan dapat membantu memberikan informasi seputar Desa Pagedangan. Setelah membuat *sitemap*, penulis dan kelompok merancang kerangka atau *Low Fidelity* dari *website*. Setelah itu, kami mulai membuat *High Fidelity* yang pertama. Setelah melakukan asistensi dan evaluasi terhadap desain *website*, penulis dan kelompok menemukan adanya ketidaksesuaian warna dengan nilai yang melandasi pembuatan *website*, sehingga penulis dan kelompok sepakat untuk mengubah *Graphic Standard Manual website*. Perubahan *Graphic Standard Manual* tentunya berperan besar dalam pergantian visual *website*. Tampilan *website* yang telah diperbaharui menjadi lebih segar, semi formal, minimalis, dan profesional.



Gambar 11. *High Fidelity Akhir Website*

Berikut merupakan tampilan desain final *High Fidelity* dari *website* Desa Pagedangan. Meski desain sudah final, ada beberapa revisi terkait yang dilakukan penulis bersama kelompok, atas pertimbangan uji pengguna. Namun, sebelum uji pengguna, penulis bersama kelompok juga telah mempersiapkan desain agar mudah diakses dan dapat memberikan informasi penuh pengalaman pengguna kepada *developer* melalui bentuk *prototype*. *Content Management System (CMS)* dibuat sebagai pelengkap *website* utama, sehingga *website* utama dapat berfungsi lebih efektif dan dinamis. Sebagai tahap pertama mewujudkan CMS untuk *website*, penulis bersama kelompok juga memetakan fitur dan konten CMS dalam bentuk *sitemap*.



Gambar 12. Sitemap Website

High Fidelity CMS berisi tampilan umum halaman-halaman *website* dan pengaturan ubah konten *website*, sehingga admin atau staf desa dapat mengubah konten yang ada pada *website*. Melalui CMS, *website* dapat terus digunakan secara berkelanjutan. Tidak lupa, sebagai bentuk simulasi proses CMS, penulis bersama kelompok juga membuat *prototype CMS*. *Prototype* yang interaktif dan mudah dimengerti atau familiar dengan pengguna akan sangat membantu efektivitas penggunaan CMS. Selain itu, untuk membantu admin atau staf desa yang nanti akan bertanggung jawab atas manajemen *website*, kami juga menyusun sebuah buku panduan CMS yang berisi tahapan penggunaan CMS. Hal ini juga sebagai bentuk antisipasi rasa bingung ketika *website* dan CMS sudah diserahkan kepada pemerintah desa. Untuk penanda jalan, kami membuat beberapa draf desain sebagai bentuk alternatif yang dapat dipilih oleh desa.



Gambar 13. Alternatif Penanda Jalan

Dalam gambar, variasi penanda jalan berbeda karena memiliki fungsi yang berbeda satu dengan yang lain. Penanda jalan yang berbentuk tiang, dapat digunakan sebagai pemberi informasi jalan atau estimasi perjalanan yang akan ditempuh hingga lokasi tertentu, sementara penanda jalan berbentuk tiang lebih efektif jika digunakan sebagai pembatas wilayah seperti dusun dan lain hal sebagainya.

Penulis dan kelompok memang tidak membuat *prototype* penanda jalan secara konvensional dengan menggunakan material hingga berbentuk tiga dimensi, karena memutuskan untuk fokus pada solusi desain yang utama, yaitu *website*, namun kami tetap memasukkan desain penanda jalan dalam bentuk *mockup* sehingga dapat memperlihatkan penggunaan penanda jalan secara nyata.

5. Test

Tahap selanjutnya menurut teori *Design Thinking* adalah Pengujian. Dalam tahap ini, *protoype* dari solusi desain diuji kelayakannya oleh penulis, anggota kelompok, dan pemerintah desa sebagai pihak utama yang akan menggunakan. Kami menguji *website* utama kepada staf desa, sementara mengevaluasi besar CMS sebelum melakukan pengembangan. Kami tidak menguji penanda jalan, karena penanda jalan menjadi rencana pembangunan internal desa. *Flowchart* dibuat untuk mempermudah pengertian alur proses website karena menjabarkan pilihan yang akan ditemui pengguna saat mengakses *website*. Pengujian dilakukan dengan salah satu staf desa. Staf desa yang mengoperasikan *website* kemudian memberikan saran yang akan dikembangkan dalam bentuk revisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Website

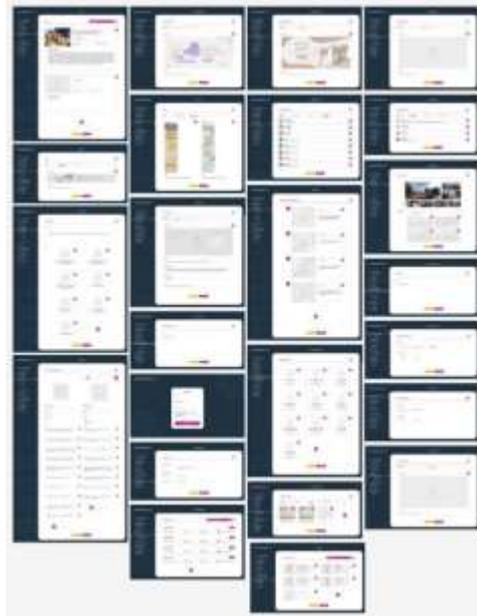


Gambar 14. Sekilas *Website* Desa Pagedangan

Website Desa Pagedangan memiliki beberapa fitur yang melayani kebutuhan Masyarakat atau audiens. Bagian beranda meliputi beberapa fitur yang langsung mengarahkan pengguna pada halaman lainnya. Halaman layanan daring, berisi fitur rikues berkas dan formulir untuk pendaftaran UMKM. Halaman fasilitas, memberikan akses kepada pengguna untuk menjelajahi fasilitas keamanan, pemerintahan, dan kesehatan yang ada di desa Pagedangan. Kemudian, halaman berita menginformasikan berita atau acara mengenai desa. Halaman UMKM, mempromosikan UMKM yang ada di desa Pagedangan, sedangkan halaman terakhir yaitu profil desa, memberikan informasi mengenai desa, antara lain struktur organisasi, budaya, dan geografis desa.

Untuk mencoba tampilan *website*, kunjungi laman berikut: <https://desa-pagedangan.vercel.app/>

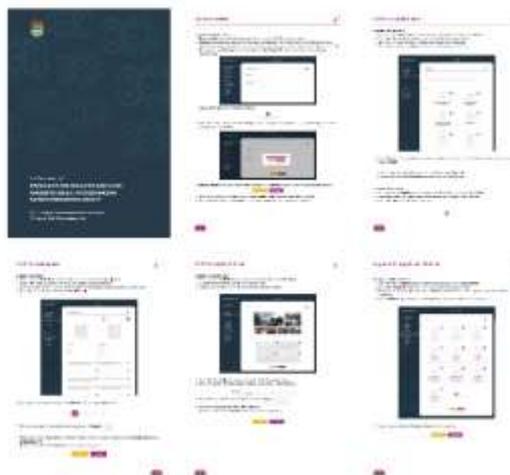
2. CMS



Gambar 15. Sekilas CMS *Website* Desa Pagedangan

CMS berisi tampilan umum halaman-halaman *website* dan pengaturan ubah konten *website*, sehingga admin atau staf desa dapat mengubah konten yang ada pada *website*. Melalui CMS, *website* dapat terus digunakan secara berkelanjutan.

3. Buku Panduan CMS



Gambar 16. Sekilas Buku Panduan CMS

Buku Panduan CMS memuat segala hal teknis mengenai CMS. Buku disusun secara sistematis, sehingga diharapkan dapat memudahkan staf desa dalam mengolah data *website*. Simbol, ikon, atau tampilan tombol sudah diberikan bersamaan dengan instruksi, sehingga diharapkan admin atau *staff* desa dapat mengerti dengan mudah.

4. Penanda Jalan



Gambar 17. Penanda Jalan

Untuk melengkapi solusi desain penanda jalan, kami juga telah menyusun rancangan anggaran pembangunan penanda jalan sesuai dengan riset material. Rancangan anggaran sudah diberikan kepada pemerintah desa untuk diajukan pada pembangunan di tahun depan.

5. Poster

Poster disediakan untuk mempromosikan peluncuran *website* Desa Pagedangan. *Audiens* yang membaca poster diharapkan dapat tertarik untuk mengunjungi *website* desa.



Gambar 18. Poster Peluncuran *Website*

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Melihat kembali tahapan proses desain solusi masalah yang ditemukan di Desa Pagedangan, cara merancang media digital berbasis *website* dan penanda jalan bagi desa Pagedangan yang bertujuan untuk memberikan informasi dan mempermudah interaksi masyarakat dengan tetap memperhatikan kenyamanan target pengguna melalui pengalaman visual yang mumpuni adalah dengan aktif berkomunikasi dan mempercayai tahapan yang telah dilalui. Desa Pagedangan merupakan desa di tengah lingkungan modern yang mawas akan teknologi. Namun, informasi mengenai Desa Pagedangan di internet sangat minim, sehingga potensi besar desa kurang dapat terlihat dan didorong secara maksimal. Data dari staf desa mengungkapkan keselarasan dengan masalah yang ditemukan oleh penulis. Berdasarkan data, wilayah desa membentang luas melingkupi pemukiman modern, namun masyarakat pemukiman modern tersebut belum mengenal Desa Pagedangan. Melalui fakta ini, penulis bersama kelompok merancang solusi desain dalam bentuk perancangan media digital berbasis *website* dan penanda jalan untuk mengantisipasi pengembangan masalah di masa yang akan datang. *Website* diharapkan dapat menjadi media informasi yang menjembatani pemerintah dengan masyarakat baik umum maupun inklusif. Pemerintah dapat mengungkapkan hal-hal resmi dan melayani masyarakat secara daring lewat *website*. Kemudian, penanda jalan diupayakan, agar dapat mengenalkan daerah Desa Pagedangan kepada khalayak umum dan diharapkan dapat memberikan manfaat navigasi masyarakat sekitar desa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada seluruh perangkat pemerintah Desa Pagedangan yang telah menjadi narasumber dan berkontribusi terhadap penyusunan dan perancangan *website* serta penanda jalan desa. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Universitas Multimedia Nusantara yang menjadi media penyalur program MBKM, sehingga penulis bersama kelompok dapat berkesempatan berbakti kepada masyarakat melalui kegiatan tersebut.

DAFTAR REFERENSI

- Rachmatullah, N., & Purwani, F. (2022). Analisis Pentingnya Digitalisasi Infrastruktur Teknologi Informasi Dalam Institusi pemerintahan : E- government. *Jurnal Falsikom*, 12(1), 14–19. <https://doi.org/10.37859/jf.v12i1.3512>
- Wuryantai, A. G. E. (2013). Digitalisasi Masyarakat: Menilik Kekuatan Dan Kelemahan dinamika era Informasi Digital Dan Masyarakat informasi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(2). <https://doi.org/10.24002/jik.v1i2.163>
- Kemdikbudristek. (n.d). Kampus Merdeka. <https://kampusmerdeka.ke mdikbud.go.id/>
- Kementrian Keuangan Republik Indonesia. (n.d.). The power of visuals. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl- balikpapan/baca- artikel/14462/The-Power-of- Visual.html>

Universitas Multimedia Nusantara (2022, 18 Juli). UMN Resmi Terapkan Kurikulum Kampus Merdeka. Universitas Multimedia Nusantara. <https://www.umn.ac.id/umn-resmi-terapkan-kurikulum-kampus-merdeka/>

Plattner, H. (2010). An Introduction to Design Thinking PROCESS GUIDE. Stanford University. <https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>.

Müller-Roterberg, C. (2018). Handbook of Design Thinking Tips & Tools for how to design thinking. Handbook of Design Thinking. https://www.academia.edu/44000625/Handbook_of_Design_Thinking_Tips_and_Tools_for_how_to_design_thinking

Aprilia, S., Wijaya, A., & Suryadi, S. (2014). Efektivitas website Sebagai Media E-Government Dalam Meningkatkan Pelayanan Elektronik Pemerintah Daerah (Studi Pada website Pemerintah Daerah kabupaten jombang). Wacana, Jurnal Sosial Dan Humaniora, 17(3), 126–135. <https://doi.org/10.21776/ub.wacana.2014.017.03.3>

Rizkavirwan, D. (2020). Design Thinking Framework Implementation in Design for Society Course. DOI:10.2991/assehr.k.201202.066

Aprilia, S., Wijaya, A. and Suryadi, S. (2014) ‘Efektivitas website Sebagai Media E-Government Dalam Meningkatkan Pelayanan Elektronik Pemerintah Daerah (Studi Pada website Pemerintah Daerah kabupaten jombang)’, Wacana, Jurnal Sosial dan Humaniora, 17(3), pp. 126–135. doi:10.21776/ub.wacana.2014.017.03