

PERANCANGAN ULANG PUBLIKASI DIGITAL SITUS *WEB* 'IRAMA NUSANTARA' SEBAGAI MEDIA PENGARSIPAN MUSIK POPULER INDONESIA

Pedro Timothy¹, Brian Alvin Hananto²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

e-mail: s00000015081@student.uph.edu, sendohpedro@gmail.com¹

ABSTRAK

Irama Nusantara merupakan organisasi nirlaba non-pemerintah, yang menginisiasikan upaya pendataan dan pengarsipan musik populer Indonesia. Pengarsipan dinilai sebagai hal yang sangat penting, mengingat ini merupakan kegiatan untuk mendokumentasikan perjalanan sejarah. Publikasi digital dalam hal ini *website* digunakan sebagai media untuk pengarsipan musik Indonesia, sehingga bisa diakses dengan mudah oleh semua kalangan. Sangat disayangkan jika *website* yang digunakan tidak memiliki kemudahan dan efisiensi bagi para penggunanya. Perancangan ini dibuat untuk memperbaiki *website* yang sebelumnya sudah ada namun terbilang tidak cukup mudah dalam pemakaiannya. Sebelumnya beberapa metode dilakukan sebelum perancangan ini yaitu, wawancara, studi pustaka, observasi. Saat ini penulis masih berada di tahap eksplorasi desain, sembari melakukan wawancara dan studi pustaka yang diperlukan untuk pemenuhan data. Kedepannya setelah tahap ini bisa dilalui, penulis akan memulai mengerjakan alternatif desain sehingga bisa fokus pada masalah utama proyek ini. Harapannya dengan perancangan ulang ini, *website* memiliki aksesibilitas yang mudah, sehingga semakin banyak orang yang ingin menggunakan *website* Irama Nusantara dan ingin tahu tentang arsip musik populer Indonesia.

Kata Kunci: Publikasi digital, *Website*, Irama Nusantara

PENDAHULUAN

Pada buku yang ditulis oleh Prof. Dr. Alo Liliweri, M.S Komunikasi Serba Ada Serba Makna dimuat beberapa definisi tentang publikasi. Secara spesifik pada butir nomor 13, ditulis bahwa publikasi berarti tindakan penerbitan berarti setiap tulisan, buku, majalah, jurnal ilmiah, surat kabar yang diterbitkan dalam eksemplar atau setiap situs web (Liliweri 2011, hal. 459). Berdasarkan topik yang diangkat penulis, maka publikasi dalam hal ini dibatasi dalam ruang lingkup digital, yang secara spesifik adalah situs web. Alasan dari pengambilan ruang lingkup digital ialah karena, dewasa ini internet sudah menjadi sebuah kebiasaan di kalangan masyarakat. Bahkan, menurut survey pada tahun 2019 yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), dari total populasi sebanyak 264 juta jiwa penduduk Indonesia, ada sebanyak 171,17 juta jiwa atau sekitar 64,8% yang sudah terhubung ke internet (APJII. <https://tekno.kompas.com/read/2019/05/16/03260037/apjii-jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-171-juta-jiwa>, Oktober 2020). Angka ini menunjukkan bahwa lebih dari setengah penduduk Indonesia sudah bisa mengakses internet. Jika dikaitkan dengan kondisi sekarang di situasi pandemi COVID-19, dimana keadaan memaksa kita

untuk membatasi segala aktivitas yang membutuhkan kehadiran secara fisik. Maka dari itu, baik dari segi konteks keadaan masyarakat, efisiensi waktu ataupun kemudahan untuk mengakses, situs digital merupakan hal yang sangat relevan untuk menjawab tantangan sekarang.

Di sisi lain, pengarsipan merupakan sebuah hal yang penting dilakukan sebuah bangsa. Karena dengan mengarsipkan data serta informasi, sebuah bangsa dapat memiliki catatan sejarah tentang apa yang telah terjadi, sehingga bisa menjadi bahan pembelajaran atau rujukan atas apa yang akan dilakukan di masa mendatang. Tidak terkecuali dengan musik, namun seperti yang ditulis oleh Irama Nusantara dalam halaman situsnya bahwa seiring dengan waktu dan kurangnya budaya pengarsipan di Indonesia, bukti nyata dan dokumentasi tentang kekayaan musik Indonesia tersebut menjadi barang langka bagi generasi setelahnya (Irama Nusantara. <http://iramanusantara.org/#/about>, Oktober 2020). Untuk itu Irama Nusantara hadir, sebagai upaya pelestarian dan pengarsipan data serta informasi musik populer Indonesia. Irama Nusantara sendiri merupakan organisasi nirlaba non-pemerintah, yang menginisiasikan upaya pendataan dan pengarsipan musik populer Indonesia. Saat ini pengarsipan dan pendataan difokuskan pada era musik 20-an sampai dengan 80-an.

Sebagai media untuk mengarsipkan musik populer Indonesia, Irama Nusantara menggunakan situs *web* yang bisa diakses secara bebas bagi siapapun. Situs *web* yang menjadi garda utama dalam pengarsipan tentu harus memiliki tampilan yang baik dan menarik. Untuk itu, penulis melalui proyek ini ingin melakukan perancangan ulang terhadap situs *web* Irama Nusantara, yang dinilai belum memiliki tampilan yang baik dan menarik. Jika dilihat tampilan visual yang dimiliki oleh situs *web* Irama Nusantara sekarang secara garis besar memiliki beberapa permasalahan seperti pada, kemudahan penggunaan, tampilan visual, dsb. Harapannya ke depan, melalui proyek ini penulis akan melakukan perancangan ulang sesuai dengan kaidah *UI/UX* pada situs *web*, serta berdasarkan penambahan data yang diperoleh dari hasil wawancara. Tujuannya agar situs *web* mudah digunakan oleh pengakses dan mampu mengoptimalkan fungsi dari media pengarsipan musik populer Indonesia. Sehingga harapannya ketika situs *web* memiliki aksesibilitas yang mudah, maka semakin banyak orang yang ingin menggunakan *website* Irama Nusantara dan ingin tahu tentang arsip musik populer Indonesia.

KAJIAN TEORI

Pada pembuatan sebuah *website* membutuhkan sebuah perancangan tampilan visual, untuk menunjukkan konten yang ada di dalam sebuah *website*. Sebagaimana dengan apa yang dikatakan Robin Landa bahwa desain grafis adalah bentuk komunikasi untuk menyampaikan informasi, yang diciptakan dari buah pemikiran dan pemilihan elemen tertentu (Landa 2011, hal. 2). Disinilah peran penulis sebagai desainer grafis pada proyek ini, ialah membuat tampilan visual *website* Irama Nusantara sebagai topik yang diangkat agar menjadi lebih baik. Desain visual bukan hanya berbicara tentang estetika, namun juga berfungsi dan memberikan kemudahan dalam pengalaman penggunaannya (Landa 2011, hal. 376). Ketika berbicara tentang memberikan informasi kepada pengguna, kita berbicara tentang manusia sebagai pengguna. Dalam perancangan sebuah tampilan *website* haruslah ada pertimbangan mengenai kebutuhan dan kelemahan

manusia, dan selama itu menyangkut pengguna, masalah *User Interface* adalah kuncinya (Raskin 2011, hal. 50-51).

Untuk itu sangat penting bagi sebuah website agar memperhatikan prinsip *User Interface* dan *User Experience (UI/UX)*. *User Interface (UI)* merupakan sebuah interaksi antar manusia dan mesin, dimana *User Interface (UI)* merupakan hal yang terintegrasi dengan *User Experience (UX)*. Tujuan dari perancangan *UI/UX* adalah agar mudah digunakan, efisien, serta menyenangkan bagi pengguna (Adobe XD. <https://xd.adobe.com/ideas/process/ui-design/>, Oktober 2020). Sehingga dapat disimpulkan bahwa proyek perancangan ulang *website* Irama Nusantara ini, bertujuan agar memberikan kemudahan serta efisiensi bagi para pengguna atau pengakses *website*.

METODOLOGI

Pada proses pengerjaan proyek ini, penulis mengacu pada metodologi 'Key Steps Website Development' dari Robin Landa dalam buku 'Graphic Design Solutions'. Namun, dalam hal ini ada beberapa penyesuaian, disesuaikan dengan konteks terkait proyek saat ini. Penyesuaian dilakukan karena ada beberapa batasan yaitu, pada proyek ini lebih fokus untuk mendesain ulang *UI/UX* dan tidak sampai *website* yang berjalan 100%. Jadi, variabel mengenai apakah *website* berjalan dengan baik atau baik buruknya performa *website* bisa dihilangkan.



Gambar 1. Tahapan Perancangan yang Sudah Disesuaikan.
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2020)

Berdasarkan tahapan perancangan yang sudah disesuaikan dengan konteks proyek saat ini, ada 3 tahapan besar yaitu tahap pengumpulan data, tahap analisis data, dan tahap perancangan. Saat ini penulis masih banyak berkecukupan pada tahap analisis data karena ada beberapa data yang dinilai belum cukup, sembari meneruskan proses untuk pembuatan *moodboard* awal dan menentukan kata kunci.

PEMBAHASAN

Pembahasan Data:

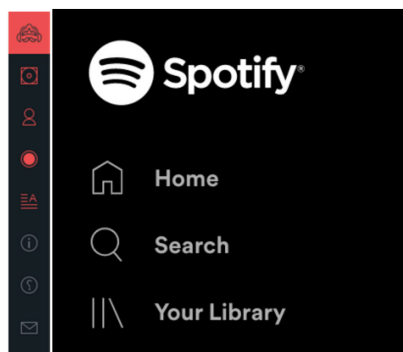
Situs lama Irama Nusantara saat ini sudah memiliki lebih dari 1000 rilisan musik populer Indonesia dan akan terus bertambah. Kedepannya masih banyak konten yang akan dimasukkan ke dalam pustaka Irama Nusantara. Dari pihak Irama Nusantara sendiri memang menyadari bahwa perjalanan untuk mengarsipkan musik populer Indonesia masih jauh dari kata ideal, namun mereka percaya bahwa gerakan yang mereka lakukan bisa menjadi bentuk konkret kepada dukungan

musik Indonesia, dan akan terus berproses semakin baik kedepannya.

Menurut beberapa tokoh musik Indonesia yang telah diwawancarai sebelumnya, mereka percaya bahwa memang Irama Nusantara sudah berada di tangan yang tepat, dan kedepannya besar harapannya untuk semakin berkembang lagi dan semakin dikenal masyarakat luas. Sebagai media utama untuk pengarsipan musik, *website* Irama Nusantara memang menjadi hal yang penting, karena akan selalu diakses oleh masyarakat luas.

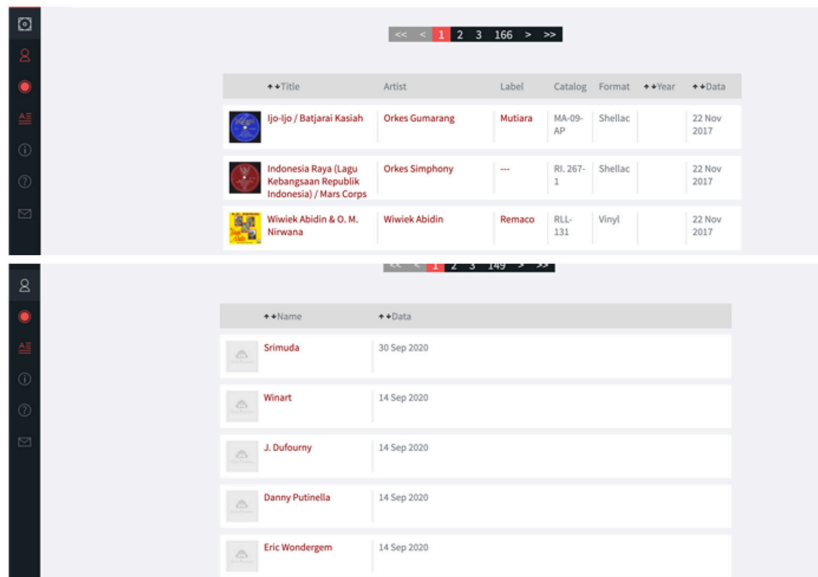
Berdasarkan wawancara dengan pihak Irama Nusantara secara luring pada 5 Oktober 2020. Penulis mendapatkan konfirmasi mengenai beberapa hal utama dibalik proyek Yayasan Irama Nusantara. Bahwa rencana pengembangan *website* Irama Nusantara memang sudah mulai dibicarakan namun, untuk saat ini Yayasan Irama Nusantara sendiri sedang berfokus kepada beberapa agenda utama seperti, kerjasama dengan Kemendikbud. Hal selanjutnya yang bersinggungan langsung dengan visual ialah mengenai alasan dibalik visual *website* yang digunakan sekarang ini. Dikatakan bahwa visual yang digunakan sekarang adalah hasil ekstraksi dan identitas visual Irama Nusantara itu sendiri, seperti penggunaan warna hitam-merah yang menjadi warna dasar. Selain itu, dari para pencetus memang ingin *website* Irama Nusantara terlihat sederhana, dan minim akan elemen tambahan yang dinilai bisa menjadi distraksi. Dijelaskan bahwa *website* ini pada penggunaannya memang berfokus pada konten yang terkandung di dalamnya. Untuk fitur-fitur yang digunakan juga sudah disesuaikan dengan standar pengarsipan.

Selain itu, penulis juga melakukan studi pustaka terhadap kaidah-kaidah dalam merancang sebuah *website*, penulis melihat dari *website*-nya sendiri memang memiliki beberapa kekurangan utama. Berdasarkan dengan Prinsip dalam *User Interface* menurut Jef Raskin bahwa sebuah desain harus bisa mengkomunikasikan dengan jelas dan sederhana yang mudah dimengerti pengguna. Desain juga harus memberikan semua kebutuhan terlihat tanpa menyusahakan pengguna (Raskin, 2011). Dalam hal ini penggunaan *navigation bar* yang hanya memiliki visual tanpa langsung memberikan teks, yang jelas memberikan masalah. Karena sebuah visual tentu harus memiliki konteks tertentu, dan agak sulit dimengerti secara umum jika dibandingkan dengan penggunaan *navigation bar* yang langsung menggunakan teks (contoh: Spotify).



Gambar 2. Perbandingan Navigasi Bar yang Ada Sekarang pada *Website* Irama Nusantara (kiri) dan Navigasi Bar pada Situs Pemutar Musik Online *Spotify* (kanan)
Sumber: iramaNusantara.org dan Open.spotify.com, 2020

Selanjutnya masih dalam Prinsip User *Interface*, Jef Raskin juga mengatakan bahwa desain harus memberitahukan pengguna atas pergantian tahapan atau keadaan agar tidak membingungkan pengguna. Sesuai dengan apa yang dikatakan Raskin, dalam hal ini *website* Irama Nusantara tidak memiliki *Title Page* yang jelas di setiap halamannya, dan langsung menyuguhkan konten. Hal ini tidak memberikan arahan atau informasi yang jelas kepada para pengguna, saat mengakses fitur-fitur tertentu dalam laman situs Irama Nusantara.



Gambar 3. Contoh Halaman dari Situs Irama Nusantara. (Sumber: iramanusantara.org, 2020)

Di sisi lain, data juga didapatkan berdasarkan wawancara yang sudah dilakukan oleh penulis secara daring dan luring pada 30 September – 6 Oktober kepada para sampel pengguna/pengakses, yang dinilai sebagai representatif dari berbagai bidang. Maka, penulis mengambil beberapa poin penting yang dinilai menjadi pertimbangan dan masukan untuk proyek perancangan kedepannya.

Pada praktiknya pengakses terbagi dalam 2 kategori yaitu, pertama pengguna yang sudah tau sebelumnya mengenai apa yang ingin dicari baik itu lagu, album, dsb. Untuk itu fitur 'Search' menjadi hal yang esensial bagi para pengguna ini. Fitur 'Search' harus jelas untuk digunakan kapan saja. Kategori selanjutnya ialah, pengguna yang baru pertama kali dan akan melihat-lihat terlebih dahuluisi dari situs Irama Nusantara. Untuk pengguna ini dapat disimpulkan bahwa halaman utama menjadi hal yang penting sebagai impresi awal ketika membuka *website* Irama Nusantara penggunaan yang mudah dimengerti dan tampilan yang menarik menjadi pertimbangan pengguna kategori ini.

Walaupun dikatakan penggunaan *website* cukup mudah karena memang tidak banyak fitur yang ada pada *website*-nya sendiri. Namun tampilan Tampilan visual *website* secara umum dinilai terlalu minim *effort*, karena memiliki tampilan yang terlalu polos dan kurang mencerminkan karakter musik itu sendiri yang identik dengan sesuatu yang dinamis dan eksploratif. Hal yang sama juga disinggung pada halaman utama yang dikatakan kurang eksploratif dalam penyuguhan

kategori atau pengelompokkan, dimana hanya menyediakan 2 kategori saja yaitu, 'editor's choice', dan 'new uploads'.

Creative Brief

Dari hasil pengumpulan data melalui wawancara dan studi pustaka, penulis kemudian merangkum beberapa hal menjadi *Creative Brief* untuk pengerjaan proyek kedepannya.

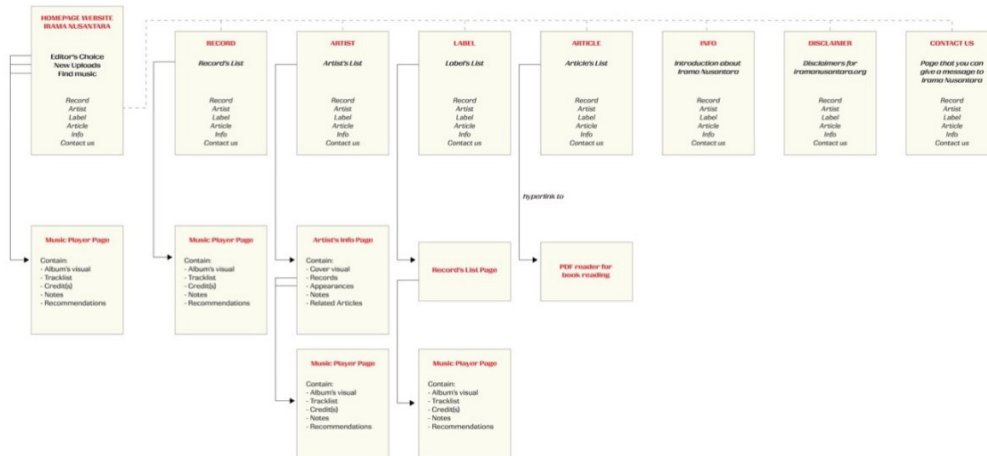
Yayasan Irama Nusantara merupakan sebuah kolektif non-pemerintah yang menginisiasikan pengarsipan musik populer Indonesia. Hal ini dilandasi oleh kesadaran bahwa betapa pentingnya bagi masyarakat untuk mengenal dan memahami musik modern Indonesia sebagai bagian dari identitas bangsa. Dalam proyek ini lebih khusus adalah *website* Irama Nusantara yang akan diangkat sebagai topik pembahasan. Objektifnya dalam hal ini ialah perancangan ulang memberikan solusi atas permasalahan sebelumnya, baik dalam kemudahan penggunaan, ataupun tampilan visual. Sehingga memudahkan untuk pengakses kedepannya untuk menggunakan *website* Irama Nusantara. Pengakses sendiri memiliki beberapa pengkategorian, seperti dari sisi psikografis yang ditujukan untuk orang-orang yang suka dengan musik Indonesia, dan lebih jauh ingin mengenal musik Indonesia era 20-an s/d 90-an. Dari segi umur *website* bisa diperuntukkan bagi 2 kelompok yakni, orang yang berumur 40 tahun ke-atas yang ingin bernostalgia, dan bagi anak muda berumur 20-an sampai 30-an yang ingin mengenal musik Indonesia dari era sebelumnya.

Kedepannya setelah melakukan studi pustaka dan wawancara, maka penulis akan melakukan perancangan ulang *website* Irama Nusantara secara keseluruhan baik dari fitur pengarsipan musik maupun fitur pengarsipan majalah, agar secara keseluruhan *website* bisa diperbaiki sesuai dengan prinsip *UI/UX*. Tentu saja penulis juga mempertimbangkan masukan yang telah didapatkan dari hasil wawancara, sebagai bagian dari data untuk proyek perancangan ulang ini, agar desain *website* bisa memudahkan dan memberikan efisiensi bagi para pengguna/pengakses kedepannya. Walaupun dikatakan sebagai perancangan ulang *website* tapi perancangan ini memiliki beberapa batasan, itulah kenapa dalam metodologi perancangannya ada beberapa penyesuaian konteks. Batasan masalah yang dimaksud ialah, bahwa perancangan ini berfokus memberikan solusi visual untuk *website* Irama Nusantara sehingga variabel mengenai performa *website* ini serta apakah semua fungsinya berjalan dengan baik atau tidak, menjadi tidak relevan dengan proyek kali ini. Kemudian proyek ini juga agak mengesampingkan mengenai spesifikasi teknis, pengaplikasian teknologi nyata, ataupun biaya untuk pemeliharaan *website* ini seperti pada perancangan *website* yang ideal. Selaras dengan itu, dapat dikatakan bahwa proyek kali ini ialah sebuah simulasi perancangan dengan studi kasus *website* Irama Nusantara, karena memang tidak melakukan semua tahapan perancangan *website* secara utuh.

Eksplorasi Desain

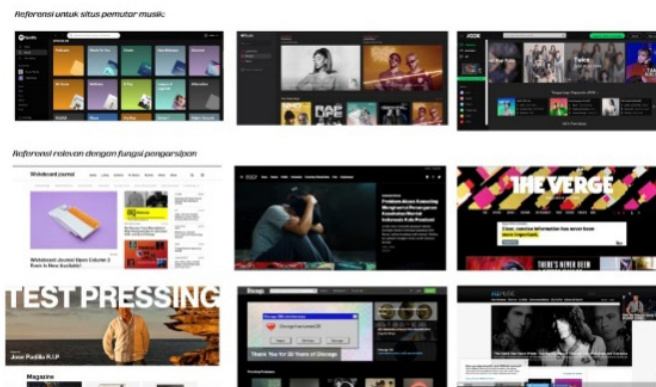
Eksplorasi desain dimulai dengan membedah *wireframe* yang ada saat ini dari *website* Irama Nusantara, sebagai bagian dari analisis data visual. Hal ini dilakukan agar kita mengetahui bagian-bagian yang ada sebelum kita memulai perancangan.

Perancangan Ulang Publikasi Digital Situs Web 'Irama Nusantara' sebagai Media Pengarsipan Musik Populer Indonesia
 Pedro Timothy, Brian Alvin Hananto



Gambar 4. Wireframe Website Irama Nusantara yang Ada Saat Ini.
 (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2020)

Setelah melakukan tahap analisis data visual, pada tahap ini penulis memulai dengan mengumpulkan referensi yang relevan dengan fungsi *website* seperti, pemutar musik, pengarsipan, penyedia artikel. Dalam tahap ini juga, penulis mencoba membuat gambaran *moodboard* kira-kira arahnya akan dibawa kemana, sembari pengumpulan data berjalan.



Gambar 5. Referensi Terhadap Perancangan Website. (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2020)



Gambar 6. Moodboard Awal Sebelum Perancangan Dimulai.
 (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2020)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Simpulan

Pengarsipan musik Indonesia sebagai pencatatan perjalanan sejarah penting dilakukan, karena jika hal ini tidak dilakukan maka semua data dan informasi mengenai musik Indonesia lama kelamaan akan semakin pudar. Untuk itu Irama Nusantara hadir, sebagai upaya pelestarian dan pengarsipan data serta informasi musik populer Indonesia. Penggunaan media digital yang dalam hal ini *website*, digunakan karena relevansi dengan keadaan sekarang dimana aksesibilitas media digital yang mudah. Dengan jangkauan yang luas, sangat disayangkan *website* sebagai media pengarsipan oleh Irama Nusantara yang ada sekarang terbilang belum baik karena tidak sesuai dengan kaidah-kaidah *UI/UX*. Untuk itu, proyek ini bertujuan merancang ulang *website*, agar sesuai dengan kaidah-kaidah *UI/UX* dan memudahkan pengakses dalam penggunaannya. Saat ini penulis masih berada pada tahap awal perancangan dengan pengolahan beberapa data, sebelum selanjutnya akan masuk ke tahap selanjutnya yaitu perancangan visual.

Rekomendasi

Dalam sebuah perancangan ulang, sebaiknya memiliki kelengkapan data atas topik atau isu yang diangkat. Proses pengumpulan data ini menjadi krusial karena harus berpacu dengan waktu. Jadi, manajemen waktu adalah hal selanjutnya yang harus diperhatikan karena jika terlalu lama dalam pengumpulan data maka akan sangat sulit untuk lanjut ke proses selanjutnya. Untuk entitas atau topik yang berhubungan dengan pengarsipan atau suatu informasi yang berada di era sebelumnya, mungkin akan sulit dalam pencarian data sehingga aksesibilitas harus diperhatikan juga. Baiknya, jika kita mengenal beberapa narasumber yang kompeten dengan bidang ini agar tidak sulit mengumpulkan data.

DAFTAR PUSTAKA

Design Sojourn. Diakses pada September 13, 2020, dari <https://designsojourn.com/dieter-rams-and-his-10-design-commandments/>

Irama Nusantara. Diakses pada September 13, 2020, dari <http://iramanusantara.org/#/about>

Irama Nusantara. Diakses pada September 13, 2020, dari <http://iramanusantara.org/#/record>

Adobe XD. Diakses pada Oktober 12, 2020, dari <https://xd.adobe.com/ideas/process/ui-design/>

Kompas. Diakses pada September 13, 2020, dari <https://tekno.kompas.com/read/2019/05/16/03260037/apjii-jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-171-juta-jiwa>

Liliweri, A. (2011). *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*. Jakarta, DKI JAKARTA: Kencana Prenada Media Group.

Nisberg, J. N. (1988). *The Random House Handbook Of Business Terms*: Jay N.

Nisberg. New York City, New York: Random House.

Y., S. Kom, Mooduto, I., & Hidayat, R., ST. (2009). Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Management System Joomla Edisi Revisi. Jakarta, DKI Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Raskin, J. (2011). The humane interface: New directions for designing interactive systems. Boston: Addison-Wesley.

Landa, R. (2011). Graphic design solutions. Boston, MA: Wadsworth/Cengage Learning.