

PENERAPAN MEDIA PROMOSI WEBSITE PADA KAMPUNG TEMATIK TEHYAN DI KOTA TANGERANG

Dzaky Raka Shidqi, Iwan Zahar
Universitas Esa Unggul
Jl. Arjuna Utara No.9, RT.1/RW.2, Duri Kepa, Kec. Kb. Jeruk,
Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11510
iwan.zahar@esaunggul.ac.id

Abstract

The media website is the right choice to be the target of media promotion for the Tehyan village. With the website, it will be easier for business actors in the Tehyan village to be able to connect with consumers, because this website has email, telephone, whatsapp and instagram features. To obtain updated information, the observation method is used, then there is the interview method, and the literature study method. This Tehyan village website uses Adobe XD software, using a resolution size of 1280Px x 820Px. By using red and yellow colors taken from the Chinese culture. The application of the design to the website uses WordPress with the Boldbuilder template and uses SEO to optimize the thematic village website.

Keywords : Website, China Fort, Tehyan Thematic Village

Abstrak

Media website menjadi pilihan yang tepat untuk menjadi sasaran media promosi bagi kampung tehyan. Dengan adanya website, akan mempermudah pelaku usaha yang ada di kampung tehyan untuk dapat terhubung dengan para konsumen, karena website ini mempunyai fitur email, telepon, whatsapp dan instagram. Untuk mendapatkan informasi terupdate, digunakan metode observasi, lalu ada metode wawancara, dan metode studi literature. Website kampung tehyan ini menggunakan software Adobe XD, menggunakan ukuran resolusi 1280Px x 820Px. Dengan menggunakan warna merah dan kuning yang diambil dari kebudayaan Tiohoa. Pengaplikasian desain ke dalam website menggunakan Wordpress dengan template Boldbuilder dan menggunakan SEO untuk mengoptimalkan website kampung tematik tehyan.

Kata Kunci : Website, Cina Benteng, Kampung Tematik Tehyan

Pendahuluan

Kota Tangerang adalah salah satu kota yang sedang berkembang dengan cara memanfaatkan potensi-potensi dengan program kampung tematik. Kampung Tematik merupakan titik sasaran dari sebagian wilayah Kelurahan yang dilakukan perbaikan dan memanfaatkan potensi-potensi pada kampung tersebut.

Kampung Tehyan adalah kampung tematik Tionghoa atau biasa disebut cina benteng yang berada di Kota Tangerang. Kata Tehyan sendiri berasal dari sebuah alat musik Tionghoa yang bernama Tehyan. Alat musik tehyan ini yang menjadikan kampung tehyan menjadi salah satu kampung yang dijadikan kampung tematik oleh Pemerintah Kota Tangerang.

Namun belum banyak yang mengetahui keberadaan kampung Tehyan ini. Masih kurangnya sosialisasi dengan menggunakan media social atau website tentang kampung tehyan, yang membuat kampung ini belum banyak dikenal oleh masyarakat luas. "Sampai saat ini belum ada yang membuat website resmi untuk kampung tehyan, kebanyakan orang hanya datang untuk berdoa di kelenteng atau

membuat video untuk diunggah kedalam youtube." Ujar pak goyong

Pada kesempatan kali ini saya ingin membuat Perancangan Website tentang Kampung Tehyan agar memudahkan wisatawan dari luar maupun dalam kota untuk mengetahui apa saja yang ada di kampung tehyan ini. Bukan hanya itu, website ini juga dapat mempermudah pelaku usaha yang ada di kampung tehyan untuk dapat langsung terhubung dengan para konsumen, karena website ini mempunyai fitur kontak email, telepon, whatsapp dan instagram.

Metode Penelitian

Data Yang Dibutuhkan

a. Data Primer

Data primer dalam perancangan ini diperoleh dari observasi dan hasil wawancara dengan pengurus dan pelaku usaha yang ada di kampung tehyan. Data yang diperoleh berupa hasil wawancara, foto konten seputar kampung tehyan.

b. Data Sekunder

Dalam perancangan ini data sekunder didapat dari studi pustaka melalui buku jurnal maupun internet.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yaitu suatu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan peneliti dalam merancang dan memecahkan masalah. Pada perancangan ini metode pengumpulan data yang digunakan antara lain:

a. Observasi

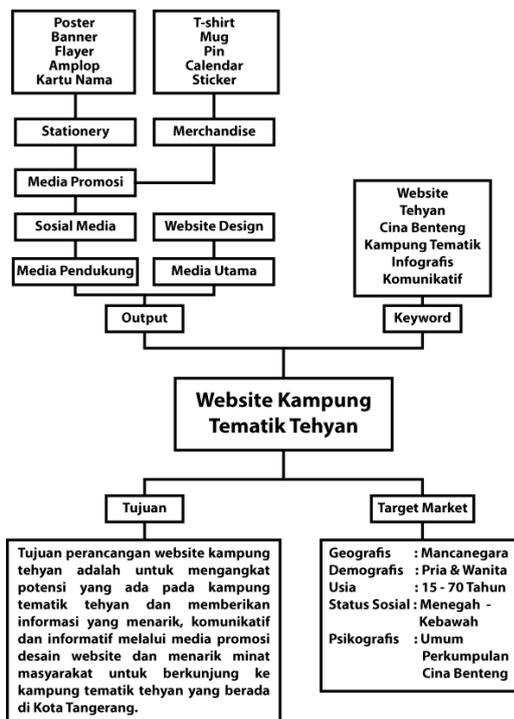
Metode pengumpulan data yang akurat mengenai Kampung Tematik Tehyan dengan melakukan kegiatan pengamatan secara langsung ke lokasi yang berada di Kota Tangerang.

b. Wawancara

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada responden yang dipercaya sebagai narasumber, khususnya mengenai kondisi dan potensi apa saja yang ada pada Kampung Tematik Tehyan

c. Studi Literatur

Studi literatur adalah cara yang dipakai untuk menghimpun data - data atau sumber - sumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam suatu penelitian. Studi literatur bisa didapat dari berbagai sumber, seperti jurnal, buku dokumentasi, internet, pustaka, dan sumber informasi lainnya



Gambar 1
Kerangka Pemikiran

Hasil dan Pembahasan

1. Konsep Media

Website ini merupakan website yang yang dapat di akses oleh semua kalangan mengingat fungsi dari website ini adalah memudahkan semua orang untuk dapat menemukan informasi sekaligus untuk dapat langsung terhubung dengan pengelola dan pengurus kampung tehyan ini. Memiliki konsep UI & UX yang modern tetapi mudah untuk dimengerti oleh user yang akan menggunakan website ini, dimana penggunaan website ini adalah dari mulai anak-anak hingga dewasa dan semua kalangan dapat mengakses website ini.

2. Keyword

Keyword dalam pembentukan identitas visual sangatlah penting mengingat kata kunci merupakan subjektivitas dalam pembuatan desain identitas. Oleh karena itu, keyword yang telah ditentukan dalam pembentukan identitas visual Website Kampung Tematik Tehyan ini adalah mudah dicari, sederhana, dan dapat diingat oleh audience. Dalam menentukan keyword, penulis melakukan survey pada halaman website "answer the public" yang dapat menyaring atau mengidentifikasi keyword apa yang cocok untuk kampung tematik tehyan.

3. Strategi Kreatif

Strategi kreatif sering dianggap sebagai hasil terjemahan dari berbagai informasi mengenai produk, pasar dan konsumen sasaran kedalam suatu posisi tertentu dalam komunikasi yang kemudian dapat dipakai untuk merumuskan tujuan promosi.

a. Warna

Warna merupakan salah satu unsur visualisasi yang menentukan ambience yang dibawakan oleh suatu tampilan desain, warna pun dapat merangsang kepekaan otak terhadap emosi sehingga dapat menimbulkan rasa haru, sedih, emosi, gembira dan lain sebagainya.

Warna pada identitas visual website kampung tematik tehyan didominasi dengan warna merah dan kuning. Merah dalam budaya cina memiliki filosofi kemakmuran, kehangatan, keberanian dan kasih sayang sedangkan warna kuning melambangkan kesetiaan, kesungguhan dan kesucian.

b. Tipografi

Pemilihan tipografi untuk Webstie Kampung Tematik Tehyan ini menggunakan font dari keluarga sans sebagai jenis huruf utamanya karena keterbacaan di layar lebih baik dari pada jenis font lain. Oleh karena itu, khusus untuk halaman penyajian materi ini menggunakan font sans karena keterbacaannya lebih baik. Pada website kampung tehyan menggunakan font Montserrat untuk Headline dan Roboto Untuk Text.

c. Image

Pada dasarnya, pengertian gambar atau image adalah hasil penggabungan dari titik, garis, bidang serta warna yang menjadi suatu bentuk. Dalam media website image sangat berperan penting sebagai penjelas kepada audience, agar dapat lebih mengerti dari setiap penjelasan di setiap fitur pada halaman website. Dalam website kampung tematik tehyan, image dimaksudkan untuk menambah atau memberi penjelasan atas suatu maksud secara visual dan memperindah suatu tampilan visual di dalam website yang dibahasnya. Jenis gambar yang digunakan pada website ini adalah gambar fotografi.

d. Identitas Visual

Identitas visual adalah sebuah elemen desain yang dapat menyatukan antara satu dengan yang lain atau menjadi sebuah trademark yang menjadi ciri sebuah desain dan turunannya. Identitas visual dapat berbentuk tipografi atau gambar.

Sehubungan dengan Desain Website Kampung Tematik Tehyan, identitas visual yang dapat menghubungkan desain tersebut adalah bentuk ilustrasi vector alat musik tehyan dan sedikit ditambahkan elemen geografis yang membuat terlihat seperti gaya desain yang unik, menyenangkan, dan minimalis.

e. Gaya Desain

Gaya desain yang digunakan dalam website kampung tematik tehyan ini adalah gaya desain *Bauhaus* dengan tema minimalis dengan menggunakan ornamen geometris pada setiap page yang ada di website. Karena dalam gaya desain ini memiliki suatu prinsip desain yang sangat cocok untuk digunakan atau diaplikasikan pada gaya desain website kampung tematik tehyan ini, mengingat target audience dari website kampung tematik tehyan ini adalah semua kalangan, makan dari itu gaya desain yang digunakan adalah minimalis dengan sedikit tambahan elemen geometris yang di ambil dari gaya desain Bauhaus.

f. Layout

Layout merupakan salah satu bagian dari kegiatan desain grafis yang mana didalamnya terdapat penataan unsur-unsur grafis dalam layout diantaranya berupa penataan gambar, tulisan dan logo agar sesuai serta menarik untuk dilihat. Layout pun mengacu prinsip-prinsip desain yang meliputi keseimbangan, kesederhanaan, kontras, keharmonisan dan penekanan.

Dalam hal ini media promosi dirancang dengan keseimbangan asimetris dan perpaduan elemen yang rapi sehingga terdapat penekanan dalam setiap komponen website. Perancangan media promosi ini tidak lepas dari bantuan grid dan layouting untuk menciptakan komposisi visual.

4. Logo

Dalam proses menanamkan brand image pada Website Kampung Tematik Tehyan, maka diperlukan sebuah identitas yaitu logo yang menjadi karakteristik website ini. Logo harus bersifat unik, mudah diingat, serta dapat di aplikasikan ke berbagai media.

Terdiri dari 2 icon yang ada di kampung tehyan, yaitu klenteng dan juga alat music tehyan. Dengan menggabungkan 2 icon ini, diharapkan orang yang melihat logo langsung mengetahui identitas dari kampung tehyan ini. Dengan menggunakan 2 warna utama yaitu merah dan kuning. Merah dalam budaya cina memiliki filosofi kemakmuran, kehangatan, keberanian, dinamika, kasih sayang sedangkan warna kuning melambangkan kesetiaan, kesungguhan dan kesucian.

Langkah – langkah dalam pembuatan logo website kampung tematik tehyan :

1) Awal pembuatan konsep logo website kampung tematik tehyan dimulai dari membuat sketsa digital gapura klenteng tjong tek bio dan alat musik tehyan yang akan digunakan.



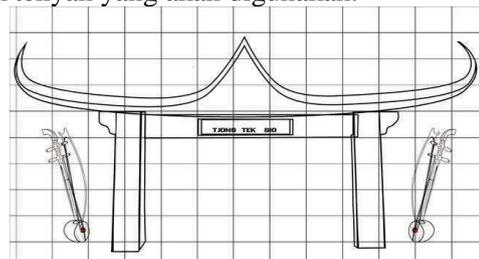
Gambar 2
Alat Musik Tehyan



Gambar 3

Gapura Kampung Klenteng Tjong Tek Bio

2) Awal pembuatan konsep logo gram website kampung tematik tehyan dimulai dari membuat sketsa digital gapura klenteng tjong tek bio dan alat musik tehyan yang akan digunakan.



Gambar 4
Sketsa Logo Gram

3) Untuk Logo Type yang digunakan kali ini, penulis menggunakan font Montserrat pada tulisan kampung dengan ukuran 14pt dan Monotype Corsiva pada tulisan Tehyan dengan ukuran 56pt.



Gambar 5

Sketsa Logo Type

4) Setelah membuat sketsa logo gram dan logo type, dilakukan pemilihan warna yang sesuai dengan kampung tehyan. Pada logo ini dipilih warna kuning yang melambangkan kesetiaan, kesungguhan dan kesucian dan warna merah yang melambangkan kehangatan, keberanian dan kasih sayang.



Gambar 6

Pemilihan Warna

5) Setelah membuat sketsa logo gram dan logo type, dilakukan penggabungan dari kedua sketsa yang sudah dibuat dan dilakukan pewarnaan pada sketsa logo.



Gambar 7
Final Logo

5. Media Utama

1) Website

Website Kampung Tematik Tehyan ini dibuat menggunakan *Wordpress* dengan membuat layout dan desain website menggunakan *Boldbuilder*. Serta terdapat Search Engine Optimization (SEO) untuk mengoptimalkan score website kedalam pencarian google. Domain Website Kampung Tematik Tehyan ini dinamakan sesuai dengan nama domain www.kampungtehyan.com

Dimuat dalam jurnal Guntur Wibisono, Wahyu Eko Susanto (2015) bahwa menurut pendapat Arief (2011:7), “Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen–dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (hypertext transfer protokol) dan untuk mengakses menggunakan perangkat lunak yang disebut browser”

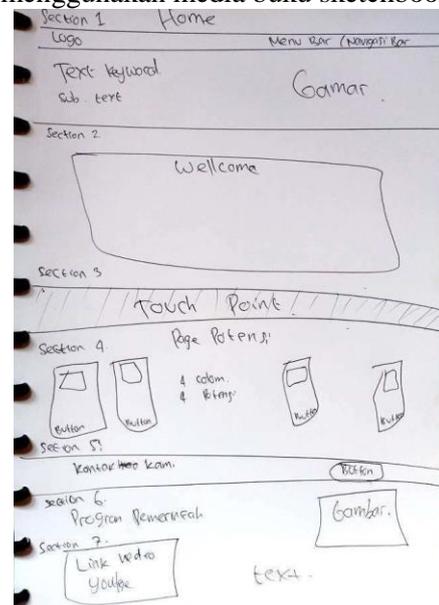


Gambar 8

Halaman Utama Website

2) Proses Desain Layout Website a. Sketsa Kasar

Pada sketsa kasar ini penulis membuat layout desain menggunakan media buku sketchbook.



Gambar 9
Sketsa Kasar

b. Sketsa Digital

Tahapan kedua adalah sketsa digital menggunakan aplikasi adobe XD, pada adobe xd sudah ada settingan beberapa ukuran dari artboard yang kita inginkan.



Gambar 10
Sketsa Digital

3) Final Desain Website



Gambar 11
Page Home



Gambar 12
Touch Point



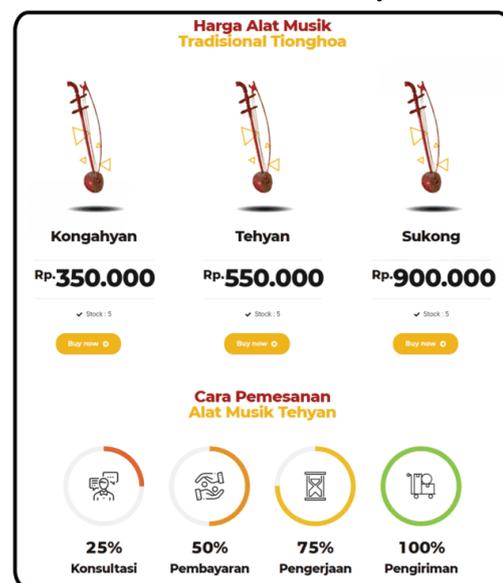
Gambar 13
Potensi Pada Website



Gambar 14
Informasi Program Pemerintah



Gambar 15
Informasi Maestro Tehyan

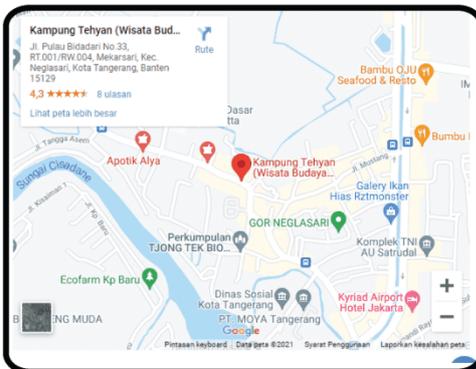


Gambar 16
Harga dan Cara Pemesanan



Gambar 17
Kontak

Gambar 18
Form Pertanyaan atau Masukan



Gambar 19
Lokasi Kampung Tehyan



Gambar 20
Footer

4) Media Promosi

1) Media Cetak

Media cetak ini merupakan media promosi yang dalam prosesnya melalui tahap percetakan, dimana setiap jenis media di cetak dalam ukuran, bahan, dan format yang berbeda – beda. Beberapa diantaranya adalah : Poster, X-Banner, Flayer, Kartu Nama, Amplop dan Kop Surat.



Gambar 21
Poster



Gambar 22

Flayer



Gambar 23

X-Banner



Gambar 24
Amplop



Gambar 25
Kop Surat



Gambar 26
Kartu Nama



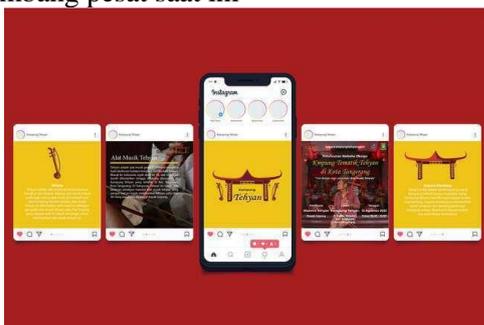
Gambar 28
T-Shirt



Gambar 29
Kalender

2) Media Digital

Promosi melalui media digital merupakan suatu marketing strategy yang sedang marak digunakan saat ini, karena seiring perkembangan zaman, mayoritas orang lebih banyak menghabiskan waktu melihat layar digital dibandingkan kertas, dan hal ini sudah lazim di era teknologi yang sedang berkembang pesat saat ini



Gambar 27
Feeds Instagram



Gambar 30
Sticker

3) Merchandise

Merchandise adalah cinderamata atau *souvenir* atau kenang-kenangan yang biasanya diberikan jika menghadiri sebuah acara ataupun sekedar sebagai pelengkap yang diberikan secara cuma-cuma atau bahkan dijual untuk mempromosikan produk website kampung tematik tehyan ini secara *soft-medium selling*.



Gambar 31
Pin



Gambar 32
Mug

Kesimpulan

Didapatkan kesimpulan dari laporan yang telah dipaparkan bahwa dalam merancang suatu website sistem yang terkonsep dan juga penerapan fitur yang berfungsi dengan baik, dibutuhkan pemahaman kajian yang baik dari *layout*, *user behaviour* maupun konten yang menarik dan mengetahui bagaimana mencari data sesuai prosedur. Pada proses pembuatan Website Kampung Tematik Tehyan ini, penulis mempelajari cara membuat website yang tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga sebagai media promosi untuk penjualan potensi-potensi yang ada di kampung tehyan.

Dimulai dengan *brainstorming*, yang berfungsi sebagai landasan bagaimana website ini akan bekerja, serta fungsi apa saja yang akan diterapkan, setelah itu proses pembuatan *wireframe* yang bertujuan sebagai tuntunan untuk mengetahui alur sistem pada website dan proses kerjanya. Setelah mengetahui alur kerja website, maka penulis melanjutkan dengan membuat *User Interface* dari *mockup* yang telah dibuat setelah proses *wireframe*, tidak sampai disini saja, penulis juga melakukan tahap *prototyping* dari visual *User Interface* yang telah dibuat.

Promosi dari website kampung tematik tehyan ini tidak terlepas dari penggunaan media pendukung berupa media cetak dan digital antara lain poster, brosur, x-banner, media sosia dan lain lain. Media promosi sangat dibutuhkan untuk memasarkan sebuah produk, karena tanpanya maka tidak mungkin suatu produk dapat dikenal oleh masyarakat.

Daftar Pustaka

Buku:

- Eco, Umberto. (2011). Teori Semiotika. terj. Inyiah Ridwan Muzir. Bantul: Kreasi Wacana.
Kardinata, Hanny. (2015 : 99). Desain Grafis Indonesia: Pusaran Desain Grafis Dunia. Jakarta, Indonesia.

Suyanto, M. (2011). Analisis & Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran, Yogyakarta, Andi Offset.

Jurnal:

- Anwar, N., Swandy, R., Akbar, H., Pambudi, A., Satriawan, A., & Marwan, R. H. (2021). Perancangan Sistem Komunitas Seni Dan Konten Digital Melalui Platform Berbasis Laman. *Prosiding Sisfotek*, 5(1), 234-238.
Fuad, A., & Susanto, B. (2018). Penggunaan Format Bitmap Dan Vektor Pada Spanduk Warung Makan Pedagang Kaki Lima. *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri Dan Arsitektur*, 6(1).
Hashim, N. A., Muhammad, S. A., Anwar, T. F. T., Zahar, I., & Shuhaimi, N. F. (2021). Public Awareness Of British Pillboxes In Bachok, Kelantan From A Heritage Tourism Perspective. *Environment-Behaviour Proceedings Journal*, 6(18), 219-229.
Lucius, C. R., & Fuad, A. (2017, December). Coloring Your Information: How Designers Use Theory Of Color In Creative Ways To Present Infographic. In *Iop Conference Series: Materials Science And Engineering* (Vol. 277, No. 1, P. 012044). Iop Publishing.
Lucius, C. R., Imanto, T., & Roespinoedji, D. (2021). Identification Of Old Javanese Food In Serat Chentini Through Visual Storytelling. *Review Of International Geographical Education Online*, 11(6), 1332-1339.
Mustaqim, K., Rabbani, S. A., Surya, G. G., & Agustian, Y. (2021). Design Of Mini Plants With Self-Watering Features Using Environmentally Friendly Materials. *Review Of International Geographical Education Online*, 11(6), 1355-1367.
Pertiwi, R., Judianto, O., & Fuad, A. (2021, March). Pelatihan Keterampilan Kerajinan Tangan Menggunakan Media Kertas Origami "Pengenalan Alam Dan Binatang" Sebagai Proses Kreatif Siswa/I Kb/Tk Islam Salsabila. In *Seminar Nasional & Call Of Papers Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat* (Vol. 1, No. 01).
Pertiwi, R., Widyastuti, P. A., & Huddiansyah, H. (2019, February). Visualisasi Permainan Tradisional Dakon Era Revolusi Industri 4.0. In *Senada (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 2, Pp. 279-287).
Priambudi, Ilham (2020) Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pengembangan Kampung Tematik Di Kampung Rolak Kelurahan Kedungkandang.
Rochyat, I. G., & Fauzi, M. (2019). The Beauty Of New Outrigger Craft Structures On Fisherman

Boat After Tsunami At Pangandaran 2006. In *Icacs: International And Interdisciplinary Conference On Arts Creation And Studies* (Vol. 1, Pp. 25-33).

Wahyudi, T. (2020). *Seniman Mengajar Sebagai Metode Program Pendampingan Psikobudaya Masyarakat*. *Artchive: Indonesia Journal Of Visual Art And Design*, 1(1), 59-71.

Wibisono & Susanto. 2015. *Perancangan Website Sebagai Media Informasi Dan Promosi Batik Khas Kabupaten Kulonprogo*.

Widyastuti, P. A., Pertiwi, R., & Huddiansyah, H. (2019, February). *Peran Digitalisasi Dalam Fenomena Perubahan Produk Cosplay Buatan Cosmaker Pada Industri Cosplay Indonesia*. In *Senada (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 2, Pp. 272-278).

Situs Internet:

Liputan 6, (2021, April 31) *Kampung Tehyan, Tempat Kumuh yang Kini Jadi Pusat Alkukturasi Budaya China dan Betawi* [Artikel Webblog] Diakses dari <https://www.liputan6.com/news/read/4546508/kampung-tehyan-tempat-kumuh-yang-kini-jadi-pusat-alkukturasi-budaya-china-dan-betawi>

Tangerang Ekspres, (2018, November 14). *Kampung Tehyan Bakal Jadi Icon Wisata* [Artikel Webblog]. Diakses dari <https://www.tangerangekspres.co.id/2018/11/14/kampung-tehyan-bakal-jadi-icon-wisata/>

Skripsi/Tesis/Disertasi

Shidqi, Dzaky Raka. (2021) *Perancangan Website Kampung Tematik Tehyan di Kota Tangerang*. Fakultas Desain Komunikasi Visual Universitas Esa Unggul, Jakarta

Wawancara:

Yang, Oen Sin. 2021. *Wawancara Pribadi “Kesenian Alat Musik Tehyan di Kota Tangerang” Observasi langsung ke kampung tehyan 12 Juni 2021*.