



## *Design of The Culinary Pecel Madiun Website As A Media for Preserving Intangible Cultural Heritage Of Indonesia*

### **Perancangan Website Kuliner Pecel Madiun Sebagai Media Pelestarian Warisan Budaya Tak Benda Indonesia**

**Bagus Insanu Rokhman<sup>1\*</sup>, Naomi Haswanto<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi Magister Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain,  
Institut Teknologi Bandung, Indonesia

E-Mail: <sup>1</sup>bagusinsanurokhman@gmail.com, <sup>2</sup>naomi.haswanto@itb.ac.id

*Received Oct 04th 2023; Revised Dec 09th 2023; Accepted Jan 13th 2024*  
*Corresponding Author: Bagus Insanu Rokhman*

#### **Abstract**

*Culinary has been a subject of study used in various disciplines through diverse perspectives. Pecel Madiun is one of Indonesia's intangible cultural heritage that has received recognition from the Ministry of Education and Culture and Technology. Intangible cultural heritage is at greater risk and can be lost for good. Through the form, style and pattern of visual communication that wants to be realized in the website of the culinary cultural heritage of pecel Madiun. The main purpose of this design is to identify and map information about pecel Madiun culinary based on data findings that contain the identity of pecel Madiun based on local tradition culture. The benefits of this design can be a reference and basic reference for designing an information media in the form of a website that has an emphasis on finding the meaning of human relationships with the activities they carry out. This design produces a website that contains information on the culinary heritage of pecel Madiun based on local tradition culture with a visual approach, identity and design style that is relevant to the state of local tradition culture of the Madiun region.*

*Keyword: Culinary, Cultural Heritage, Information Media, Local Tradition, Website*

#### **Abstrak**

Kuliner telah menjadi subjek studi yang digunakan dalam berbagai disiplin ilmu melalui beragam perspektif. Pecel Madiun merupakan salah satu warisan budaya tak benda Indonesia yang telah mendapat pengakuan dari Kemendikbudristek. Warisan budaya *intangible* memiliki risiko lebih besar dan dapat hilang untuk selamanya. Belum adanya media yang menampilkan informasi secara spesifik membahas lebih dalam warisan budaya tak benda kuliner pecel Madiun menjadi tantangan yang besar bagi kuliner ini di masa depan. Metode etnografi desain dalam proses perancangan berfungsi untuk mendapatkan jawaban atas permasalahan yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Melalui bentuk, gaya serta pola komunikasi visual yang ingin diwujudkan dalam *website* warisan budaya kuliner pecel Madiun. Tujuan utama perancangan ini adalah mengidentifikasi dan memetakan informasi tentang kuliner pecel Madiun berbasis temuan data yang memuat identitas pecel Madiun berbasis budaya tradisi lokal. Manfaat dari perancangan ini dapat menjadi acuan serta referensi dasar untuk merancang sebuah media informasi berupa *website* yang memiliki penekanan pada penemuan arti dari keterkaitan manusia dengan aktivitas yang dilakukannya. Perancangan ini menghasilkan sebuah *website* yang berisi informasi warisan budaya kuliner pecel Madiun berbasis budaya tradisi lokal dengan pendekatan visual, Identitas serta gaya desain yang relevan dengan keadaan budaya tradisi lokal wilayah Madiun.

Kata Kunci: Kuliner, Media Informasi, Tradisi Lokal, Warisan Budaya, Website

#### **1. PENDAHULUAN**

Kuliner telah menjadi subjek penelitian yang digunakan dari berbagai sudut pandang. Kuliner terkait dengan tradisi dan budaya suatu daerah. Oleh karena itu, kuliner telah berkembang secara historis dengan berbagai perubahan sesuai dengan kondisi dan selera masyarakat. Wisatawan sering menggunakan kuliner sebagai sumber utama untuk mengalami pengalaman unik. Menurut Pasal 14 Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Pariwisata, ada 13 bidang usaha pariwisata, salah satunya adalah atraksi wisata dan bisnis makanan dan minuman. Dengan menciptakan lapangan pekerjaan dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat, usaha ini akan meningkatkan ekonomi dan pertumbuhan sosial. Setiap daerah memiliki daya tarik

wisata tersendiri guna untuk menarik wisatawan untuk datang berkunjung termasuk Madiun dengan potensi wisata kuliner berupa pecel Madiun.

Warisan budaya *intangible* memiliki risiko lebih besar dan dapat hilang untuk selamanya. Warisan budaya *intangible* seperti pecel Madiun dapat dengan mudah terdisrupsi oleh bentuk kebudayaan lain dari luar. Di masa depan, kuliner pecel Madiun akan menghadapi tantangan besar karena kurangnya informasi yang spesifik tentang warisan budaya tak benda dari makanan ini. Masyarakat terbentuk sebagai kelompok yang unik dalam suatu populasi melalui kepemilikan bersama terhadap konsep dan prinsip kebudayaan. Identitas kolektif muncul sebagai hasil dari evolusi visual dan karakteristik pedagang pecel Madiun sebagai kelompok orang yang tinggal dan beraktivitas bersama. Dapat diketahui bahwa pelestarian budaya lokal juga mempunyai muatan ideologis yaitu sebagai gerakan untuk mengukuhkan kebudayaan, sejarah dan identitas[1].

Kuliner tradisional khas suatu daerah menjadi sebuah identitas kelompok masyarakat yang sangat populer dan disukai oleh seluruh masyarakat. Wujud budaya sesungguhnya meliputi 3 macam yaitu ide, tindakan dan artefak[2]. Pecel Madiun merupakan salah satu warisan budaya tak benda Indonesia yang telah mendapat pengakuan dari Kemendikbudristek Nomor 2194/F4/ KB.09.06/2022 tertanggal 21 Oktober 2022. Dengan adanya banyak penjual pecel yang tumbuh pesat yang menutupi tiap sudut Madiun perancangan ini bertindak sebagai pembeda dan pelopor antara destinasi wisata kuliner Madiun dengan yang lain. Media yang didalamnya memiliki sebuah informasi yang lengkap dan mendalam, serta identitas yang mampu menggambarkan secara umum karakteristik pecel Madiun melalui pendekatan budaya tradisi lokal. Bentuk komunikasi serta informasi tentang pecel Madiun juga belum terorganisasi dan terstruktur dengan baik dalam suatu media untuk menjangkau masyarakat luas.

Karena banyaknya pengguna internet di Indonesia, proses penyampaian media informasi di dunia digital, yang mencakup website yang menggabungkan elemen tradisi budaya lokal, menjadi lebih mudah. Karakteristik yang terbentuk ini menjadi identitas yang membedakan dan membuat kuliner Madiun unik. Untuk membuat identitas pecel Madiun yang berasal dari masyarakat dan tradisi mudah dipahami dan berdampak pada pengalaman wisata kuliner masyarakat dan wisatawan, identitas ini harus diperkenalkan melalui media online dengan bentuk visual yang disesuaikan dengan tradisi lokal. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi sebuah temuan dalam perancangan di bidang desain, khususnya desain komunikasi visual yang membahas sosial budaya, kuliner dan tradisi. Serta menjadi bagian dari upaya melestarikan, dan memanfaatkan secara berkelanjutan guna meningkatkan kesejahteraan masyarakat di Kawasan Madiun. *Website* dapat ditayangkan berbagai penggunaan seperti informasi tarif perjalanan, ulasan perjalanan, atau keduanya[3]. *Website* dapat menampung berbagai jenis media, seperti gambar, teks, video, audio, dan animasi [4]. Informasi di web dapat ditemukan di layar komputer atau browser Anda. "*Good web design is an experience*" *Website* yang baik adalah yang mampu menciptakan pengalaman masuk ke dalam lingkungan tersendiri, di mana pengguna memiliki kontrol dalam menggunakan *website* tersebut sehingga pengguna memiliki kebebasan tersendiri, namun tetap dibatasi oleh perancangan desain *website*[5]. Dengan berinteraksi dengan *websitter*, pengguna dapat mendapatkan informasi tertentu yang mereka inginkan. Bagian dari bidang keilmuan studi interaksi manusia-komputer (HCI) adalah user interface (UI). HCI adalah studi tentang bagaimana manusia dan komputer bekerja sama sehingga kebutuhan manusia dapat terpenuhi dengan paling efisien [6]. Tiga aspek utama terdiri dari pengalaman pengguna (UX) yang baik: 1) *Usefulness*, yaitu seberapa baik layanan dan fungsi dasar produk sesuai dengan kebutuhan dan sasaran pengguna; 2) *Usability*, yaitu seberapa baik produk dan pengguna berinteraksi; dan 3) *Desirability*, yaitu seberapa baik pengguna dapat memiliki ikatan emosi dengan produk tersebut atau menggambarkan perasaan spontan pengguna tentang produk tersebut [7]. Menurut buku "An introduction to information design" ada tiga jenis media informasi: 1) Print-based information Design; 2) Interactive information Design; 3) Environmental information Design. Media informasi adalah alat grafis yang digunakan untuk mengumpulkan dan memproses kembali informasi visual. Ini juga berguna untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dengan baik kepada penerima[8].

Meskipun warisan budaya adalah sumber daya yang mungkin, seringkali menjadi sumber konflik antara berbagai kelompok yang ingin mendapatkan keuntungan dan manfaat dari kekayaan budaya ini[9][10]. UNESCO mendefinisikan kebudayaan sebagai sekumpulan karakteristik spiritual, material, intelektual, dan emosi masyarakat atau kelompok sosial. Kebudayaan tidak hanya mencakup seni dan sastra, tetapi juga gaya hidup, cara hidup bersama, sistem nilai, tradisi, dan kepercayaan[11]. Tradisi merupakan kumpulan warisan mengenai apa dan bagaimana seni itu berdasarkan pemahaman masyarakatnya[12]. Peninggalan budaya, pusaka budaya, situs budaya, atau "warisan budaya" dalam bahasa Inggris dapat merujuk pada simbol kolektif yang diwariskan oleh generasi sebelumnya.

Melalui kreativitas dan inovasi, budaya dan tradisi lokal masyarakat memiliki kekhasan atau identitas. Kebudayaan dapat didefinisikan sebagai suatu ciptaan, karya, tindakan, aktivitas, atau perbuatan yang dilakukan oleh manusia dalam masyarakat, sehingga sifatnya konkret[13]. Koridor penelitian gastronomi biasanya menekankan empat (empat) hal, yaitu:

1. Sejarah: Menjelaskan mengenai asal usul dan bahan baku, bagaimana dan dimana dibudidayakan.
2. Budaya: Menjelaskan mengenai faktor yang mempengaruhi masyarakat setempat mengkonsumsi makanan tersebut.
3. Lanskap Geografis: Mengenai faktor lingkungan (alam serta etnis yang mempengaruhi masyarakat memasak makanan tersebut)
4. Metode Memasak: Mengenai proses memasak secara umum. Bukan mengenai teknis memasak karena seseorang gastronom tidak harus bisa memasak[14].

Kuliner merupakan elemen budaya dari suatu bangsa yang sangat mudah dikenali sebagai identitas suatu masyarakat. Kuliner merupakan salah satu unsur dari budaya dan menunjukkan adanya hubungan sosial. Kuliner tidak akan bermakna kecuali dilihat dari sisi kebudayaannya[15]. Kriteria atau karakteristik makanan tradisional adalah adanya penggunaan bahan endogen yang digunakan dalam masakan yaitu adanya bahan baku lokal yang unik dan khas setempat[16]. Kuliner adalah bagian dari branding identitas nasional[17]. Makanan tradisional atau kuliner lokal adalah produk makanan yang sering dikonsumsi oleh suatu kelompok masyarakat atau dihadirkan dalam perayaan dan waktu tertentu, diwariskan dari generasi ke generasi, dibuat sesuai dengan resep secara turun-temurun, dibuat tanpa atau dengan sedikit rekayasa, dan memiliki karakteristik tertentu yang membedakannya dengan kuliner daerah lain[18]. Kondisi ini memperlihatkan suatu daerah dan kuliner lokalnya berkaitan erat. Oleh karena itu, masyarakat dapat memperkuat identitasnya melalui kuliner khas yang melambangkan daerah dimana kuliner tersebut berasal. Sejak abad ke-17 atau masa Kerajaan Mataram Islam, nasi pecel sudah menjadi makanan sehari-hari rakyat[19]. Pecel merupakan hidangan yang sudah ada sejak zaman Mataraman. Hidangan tradisional tersebut tercantum dalam naskah Babad Tanah Jawi. Hidangan yang terbuat dari sayur rebus yang airnya telah diperas dan itu disebut pecel[20].

Gagasan dan perwujudan *website* warisan budaya kuliner pecel Madiun sebagai media informasi berbasis tradisi lokal didasarkan pada unsur identitas tradisi kelokal wilayah Madiun. Masyarakat sebagai kelompok yang khas dalam suatu populasi terbentuk melalui kepemilikan bersama terhadap ide dan gagasan dalam sebuah kebudayaan. Visual dan karakteristik para pedagang pecel Madiun terus berkembang sebagai satu kelompok masyarakat yang tinggal dan beraktivitas bersama menyebabkan munculnya identitas yang bersifat kolektif. Kuliner yang sudah ditetapkan sebagai warisan budaya tak benda Indonesia tersebut belum memiliki media yang menampilkan informasi secara spesifik membahas lebih dalam warisan budaya tak benda kuliner pecel Madiun sehingga menjadi tantangan yang besar bagi kuliner ini di masa depan.

## 2. METODE PERANCANGAN

Penelitian menggunakan metodologi kualitatif dengan pendekatan metode etnografi desain. Metode tersebut digunakan sebagai cara untuk menggambarkan dan menjelaskan situasi yang ada pada lokasi penelitian. Lokasi penelitian berada pada dua wilayah yaitu Kota Madiun dan Kabupaten Madiun. Karena terdapat banyak penjual pecel sebagai bagian dari pengumpulan data untuk melihat sebuah permasalahan secara holistik dengan pendekatan partisipatif.

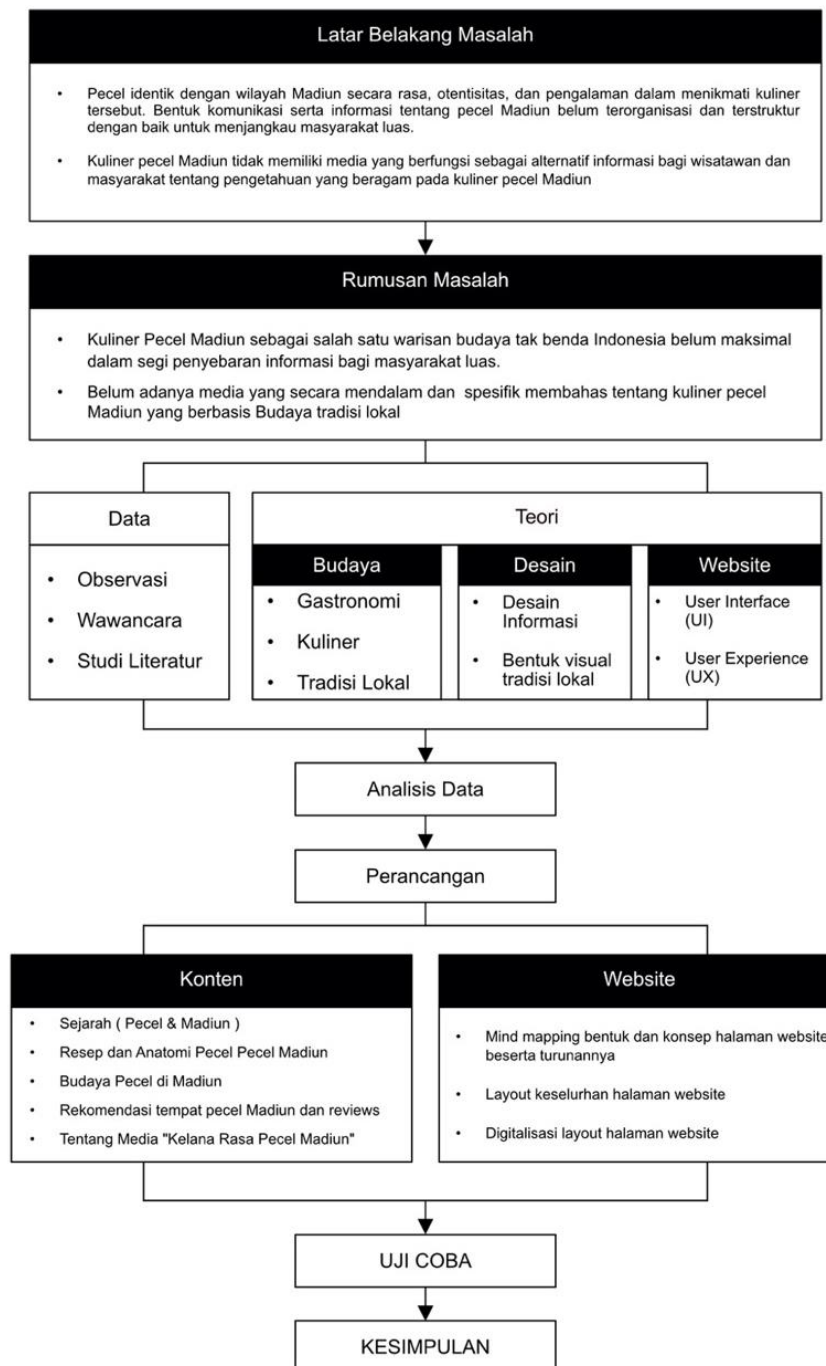
Tahap akhir pada proses perancangan ini menggunakan media digital berbentuk *website*. Proses perancangan ini merupakan proses produksi halaman *website* yang dihasilkan dari analisis informasi tentang kuliner pecel Madiun yang telah didapat. Dengan demikian penggunaan teori *website* sebagai konsep dasar dari proses penyusunan *website* yang menghadirkan beberapa bentuk media di penelitian ini dilakukan dengan metodologi kualitatif dan metode etnografi desain. Situasi saat ini di lokasi penelitian digambarkan dan dijelaskan dengan cara ini. Penelitian terletak di Kota Madiun dan Kabupaten Madiun. Karena banyak penjual pecel, kami mengumpulkan data untuk melihat masalah secara menyeluruh dengan pendekatan partisipatif.

Pada tahap akhir proses perancangan ini, media digital digunakan, yaitu *website*. Proses perancangan ini adalah proses pembuatan halaman web yang dihasilkan dari analisis data kuliner pecel Madiun. Oleh karena itu, teori *website* [4] digunakan sebagai konsep dasar untuk proses pembuatan situs web, yang menggabungkan berbagai jenis media, seperti gambar, teks, dan animasi. Setelah itu, data yang telah dikumpulkan digabungkan menjadi satu kesatuan data yang dapat diakses dan ditampilkan pada halaman web yang telah dirancang. Konsep desain informasi didefinisikan sebagai penyusunan informasi.) yang mencakup *facilitating interpretation and learning*, *information structure (perspectives)*, *clarity (legibility of text & legibility of visuals)*, *simplicity (readability of text & readability of visuals)*, *unity*, *securing quality*, *limiting the total costs*, dan *copyright* [21].

Untuk menunjang penyampaian informasi pada *website* agar dapat diterima dengan baik oleh pengguna, baik dari segi tampilan maupun interaktifitasnya, konsep perancangan yang telah dibuat disesuaikan dengan aspek *User Interface* (UI) menurut (Galitz, 2002), aspek *User Experience* (UX). Pada proses perancangan tersebut menggunakan 3 tahapan sebagai bagian dari proses perancangan, meliputi:

1. Langkah perancangan konsep
2. Langkah perancangan dan pembuatan asset visual
3. Langkah Prototipe[7]

Pengujian dilakukan kepada target pengguna yaitu masyarakat diluar wilayah Madiun. Uji coba dilakukan dengan cara responden mengoperasikan *website* dan kemudian menjawab kuesioner online berupa angket pilihan alternatif jawaban menggunakan skala likert. Penggunaan skala likert bertujuan untuk mengetahui kecenderungan pilihan jawaban responden apakah sudah sesuai atau masih diperlukan perbaikan.



**Gambar 1.** Metodologi Perancangan

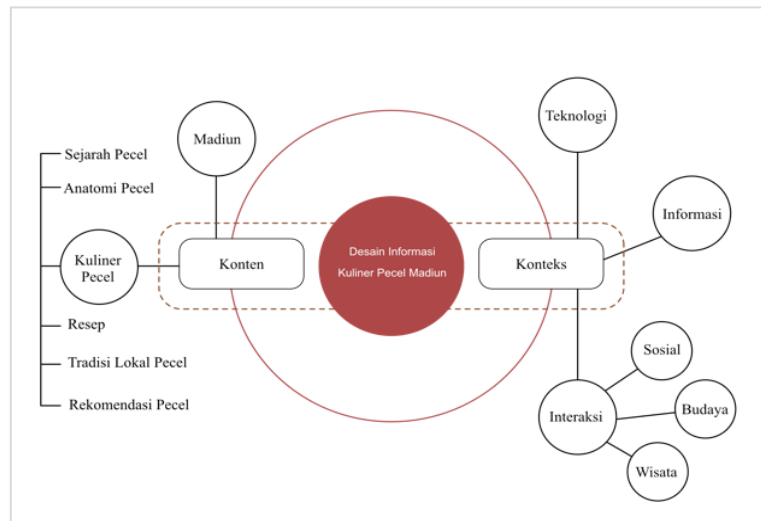
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan dari perancangan ini adalah menentukan ide-ide visual yang dituangkan dalam beberapa tahapan sebagai berikut.

#### 3.1. Konsep Umum

Sebelum melakukan perancangan, diperlukan sebuah proses menentukan gaya visual yang akan digunakan. Meliputi warna, tipografi, dan tata letak. Dengan memanfaatkan beberapa komponen visual tersebut, rancangan akan lebih mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna, serta dapat memberikan

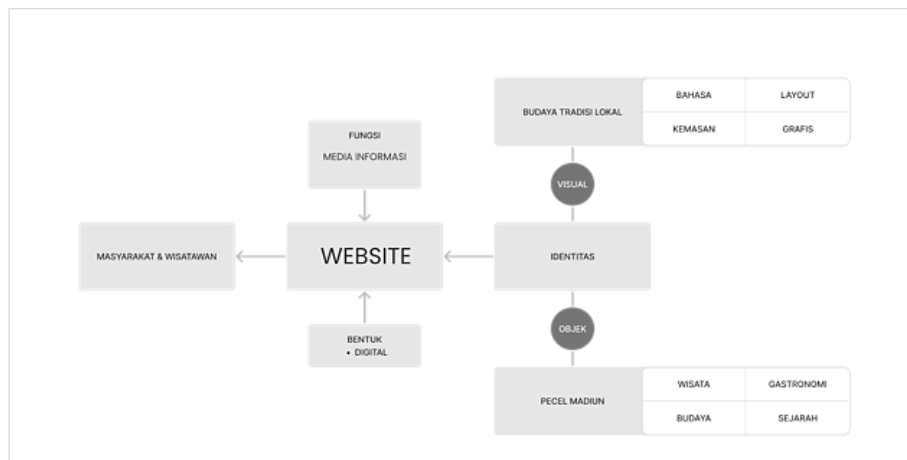
pengalaman yang lebih baik bagi pengguna. Konsep tersebut didasari dari hasil analisis data yang diperoleh melalui pengumpulan data yang telah dilakukan.



**Gambar 2.** Konsep umum perancangan  
(Sumber: Peneliti, 2023)

### 3.2. Konsep Visual

Dalam memvisualkan identitas visual kuliner pecel Madiun pola penerapannya berbasis pada budaya tradisi lokal yang berada pada wilayah madiun meliputi sejarah kesenian, keragaman kuliner, serta pola hidup masyarakat lokal. Identitas ini akan diterapkan pada *website* secara keseluruhan.



**Gambar 3.** Konsep Visual  
(Sumber: Peneliti, 2023)

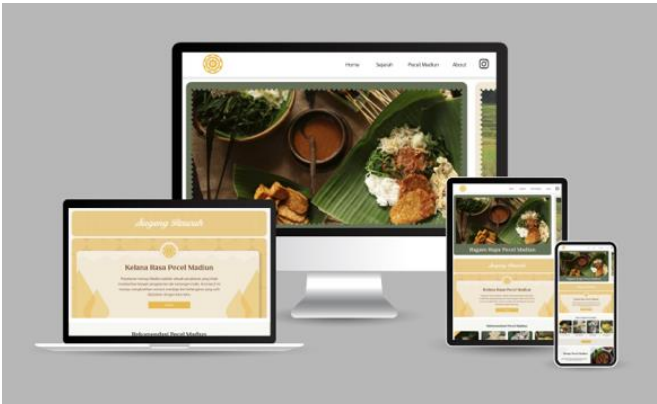
Branding pecel Madiun digunakan sebagai penanda dan identitas. Proses perancangan ini berbasis pada budaya tradisi lokal wilayah Madiun. Selain berasal pada temuan visual berupa kemasan, papan nama penjual pecel, layout penjual pecel, serta ornamen yang merepresentasikan Madiun secara umum. Bahwasanya pecel yang identik dengan Madiun memiliki otentisitas dalam segi rasa. Hal ini sejalan dengan proses visualisasi perancangan identitas "Kelana Rasa Pecel Madiun" yang mengedepankan otentisitas dan kekhasan bentuk visual dan narasi didalamnya.

**Kelana Rasa  
Pecel Madiun**

**Gambar 4.** Nama website  
(Sumber: Peneliti, 2023)

3.3. Konsep Media

Media yang akan digunakan pada perancangan ini adalah sebuah *website* yang bisa diakses pengguna melalui browser, baik secara desktop (PC/komputer), tablet, maupun *smartphone*. Alasan pemilihan media ini adalah kemudahan bagi para pengguna untuk mengaksesnya di mana saja dan kapan saja melalui browser yang telah banyak tersedia pada media desktop, tablet, maupun *smartphone*.



Gambar 5. Tampilan Website  
(Sumber: Peneliti, 2023)

Penggunaan *website* sebagai media utama dalam menyampaikan informasi tentang panduan kuliner pecel Madiun perlu didukung dengan media internet lainnya yang saling terhubung agar lebih banyak khalayak yang mengetahui keberadaannya. Dalam hal ini, penggunaan media sosial digunakan sebagai media pendukung *website* panduan kuliner pecel Madiun.

3.4. Aspek Konten

Konten yang ditampilkan dalam penerapan website warisan budaya kuliner ini adalah sebagai berikut:

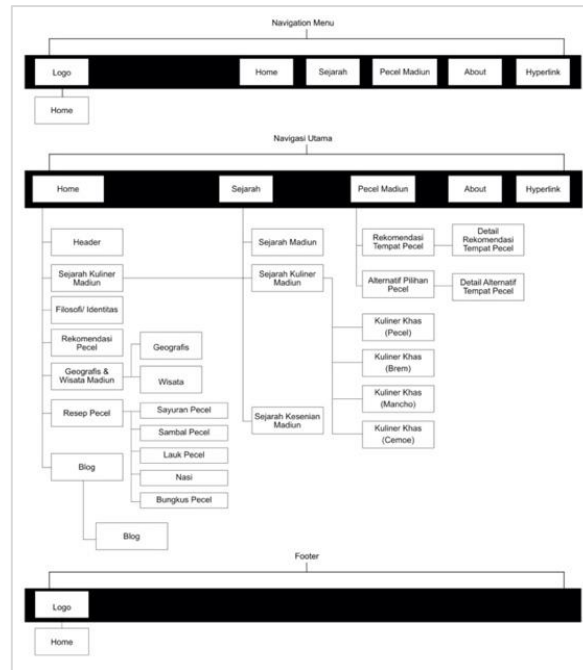
Tabel 1. Aspek Konten

No	Isi Konten	Keterangan
1	Header	Berisikan visualisasi grafis Pecel Madiun sebagai sebuah penanda berbagai konten atau <i>shortcut</i> pada halaman tertentu
2	Konten Pecel Madiun Reviews	1. Berisi Pecel Madiun yang direview berupa Foto dan tambahan elemen grafis seperti <i>twibbon</i> sebagai upaya salah satu upaya menerapkan bentuk budaya tradisi lokal terhadap pecel Madiun. 2. Maps Lokasi Pecel Madiun 3. Review berupa pengalaman menikmati kuliner tersebut 4. Rating 5. Harga 6. Story 7. Galeri foto
3	Top Pecel List	Berisi rekomendasi Tempat penjual Pecel Madiun dengan review terbaik dikelompokkan dari kecamatan atau daerah tertentu
4	Resep Pecel Madiun	Berisi ulasan resep dan proses membuat pecel Madiun dan memberikan gambaran umum mengapa pecel Madiun berbeda dengan daerah yang lain
5	Sejarah	Berisi konten sejarah Madiun, kuliner khas Madiun, serta kesenian.
6	Social Media link	1. Berisi link sosial media untuk kelana rasa pecel Madiun
7	About	2. Berisi ulasan tentang panduan kuliner pecel Madiun beserta <i>brandbook</i> identitas pecel Madiun yang bisa digunakan oleh masyarakat.
8	Blog	Berisi cerita tentang Madiun meliputi kegiatan serta cerita yang berada di Madiun
9	Filosofi Identitas	Berisi tentang proses perancangan identitas " <i>Kelana Rasa Pecel Madiun</i> " yang akan diterapkan pada visual <i>website</i> .

3.5. Halaman Tampilan Website dan Sistem Navigasi

Dalam perancangan website kuliner pecel Madiun menggunakan teknologi digital berbasis internet dalam hal ini menggunakan media website maupun sosial media sebagai saluran yang digunakan untuk

menyebarkan informasi tersebut agar berupaya untuk menjangkau secara luas target audience. Dengan menggunakan media secara digital, informasi yang diberikan menjadi lebih mudah dan dapat diterima lebih luas. Layout halaman website disesuaikan dengan tujuan dari perancangan yaitu untuk memberikan informasi kuliner pecel Madiun dalam rangka sebagai suatu media yang mampu memberikan informasi yang mendalam dan menyeluruh. Format desktop dipilih sebagai tampilan utama website untuk dapat memaksimalkan proses penyampaian informasi.



**Gambar 6.** Flowchart Website  
(Sumber: Peneliti, 2023)

Pada *website* "kelana rasa pecel Madiun", tata letak atau *wireframe* dari tampilan mengacu pada hierarki yang mewakili kerangka kerangka situs web. Berikut merupakan penerapan dari tata letak halaman pada *website*:



**Gambar 7.** Wireframe Flowchart  
(Sumber: Peneliti, 2023)



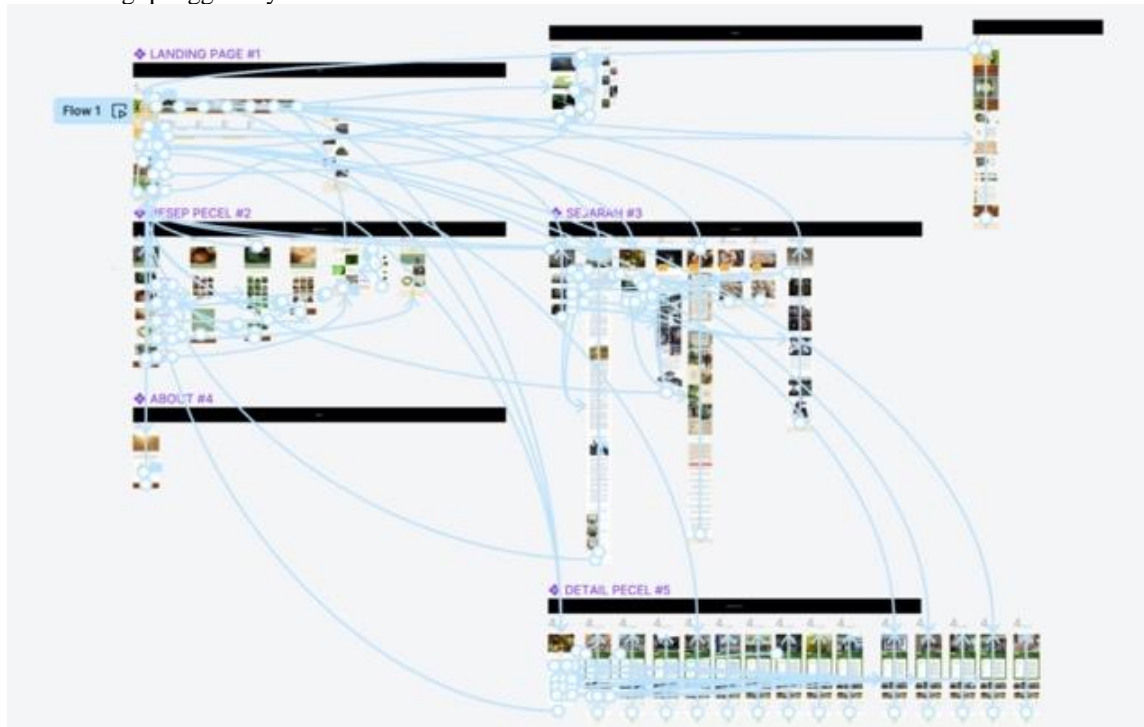
Masing-masing halaman pada *website* memiliki *layout* yang berbeda. Namun, satu konsep yang sama diterapkan pada seluruh halaman seperti skema warna dan navigasi. Berikut beberapa tampilan dari halaman tersebut.



**Gambar 8.** Keseluruhan halaman website  
(Sumber: Peneliti, 2023)



Dalam prototype halaman *website* ini, perancang membuat dalam halaman *figma* untuk memberikan interaksi atau menghubungkan antara halaman satu dengan halaman lainnya. Sehingga *website* menjadi interaktif bagi penggunaanya.



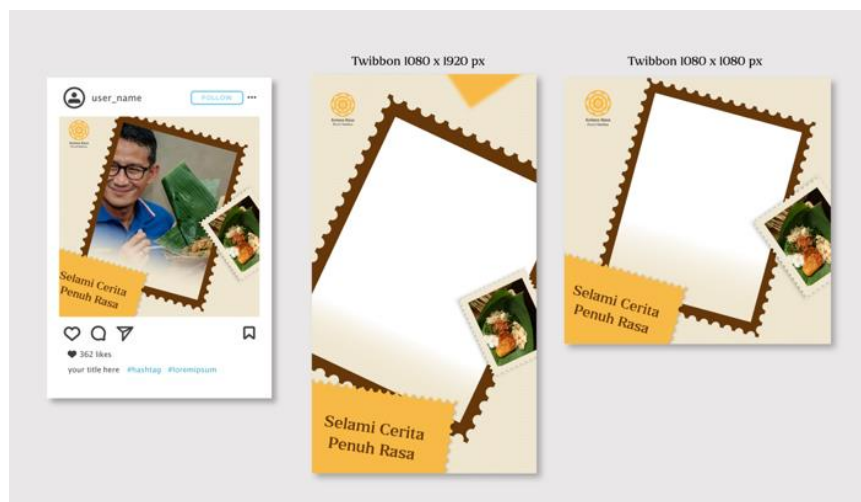
**Gambar 9.** Interaksi antar halaman website  
(Sumber: Peneliti, 2023)

### 3.6. Media Pendukung

Media pendukung ini berfungsi sebagai bagian dari interaksi antara masyarakat dengan media yang dirancang. Sehingga masyarakat luas lebih leluasa mengakses dan ikut serta berpartisipasi atas rancangan media tersebut. Kesadaran akan partisipasi masyarakat pada warisan budaya tak benda kuliner pecel Madiun merupakan wujud kepedulian pada kuliner ini. Berikut merupakan media pendukung yang digunakan:

#### 1. Twibbon

*Twibbon* digunakan dalam media pendukung dengan tujuan untuk mengcover lebih banyak target audience sebagai bagian interaksi dan kampanye pada masyarakat luas. *Twibbon* mudah dalam share informasi sehingga pergerakan arus informasi menjadi sangat luas dan besar.



**Gambar 10.** Twibbon  
(Sumber: Peneliti, 2023)

2. Poster

Poster digunakan sebagai salah satu media yang mudah digunakan untuk mengakses *website* "Kelana Rasa Pecel Madiun". *Scan barcode* digunakan pada poster tersebut. Masyarakat umum telah terbiasa dengan sistem tersebut. Penempatan poster tersebut disesuaikan dengan kebutuhan target audience yang ingin dicapai.



Gambar 11. Tampilan Poster  
(Sumber: Peneliti, 2023)

3.7. Uji Coba

Untuk mendapatkan respon terhadap hasil perancangan website 'Kelana Rasa Pecel' Madiun, dilakukan uji coba website pada sejumlah responden sesuai dengan sasaran pengguna dalam perancangan ini yaitu masyarakat diluar wilayah Madiun. Pengambilan respooden dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling. Teknik purposive sampiing, merupakan teknik pengambilan data non acak yang dilakukan berdasarkan pertimbangan ilmiah tertentu sesuai dengan tujuan perancangan yang telah dibuat. Pengujian dilakukan kepada target pengguna masyarakat umum.

Tabel 2. Jumlah Responden

Domisili	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki Laki	Perempuan	
JATIM	6	20	26
DIY	-	2	2
JABAR	1	1	2
Total			30

1. Aspek Visual

Pernyataan-pernyataan pada aspek visual bertujuan untuk mengetahui bagaimana tanggapan responden terhadap tampilan visual website 'kelana rasa Pecel Madiun'. Tampilan visual yang dimaksud adalah dari segi pemilihan warna, tata letak (*layout*), ilustrasi, tipografi, elemen pendukung lainnya (animasi, komposisi, dsb. Ada tiga pernyataan dengan menggunakan skala likert yang diajukan kepada responden.

Tabel 3. Hasil jawaban responden tentang aspek visual

Pernyataan	Poin Nilai					Skor	Presentase
	1	2	3	4	5		
1	0	1	2	15	12	128	85,33 %
2	0	2	3	8	17	130	86,67 %
3	0	1	3	14	12	127	84,67 %

2. Aspek Komunikatif

Pernyataan-pernyataan pada aspek komunikatif bertujuan untuk mengetahui bagaimana tangeapan responden terkait tentang penggunaan website 'Kelana Rasa Pecel Madiun' Aspek komunikatif yang

dimaksud diantaranya navigasi website, tampilan menu dan tombol pada website, serta bentuk penyampaian informasi aksara Jawa yang ditampilkan. Ada empat pernyataan dengan menggunakan skala likert yang diajukan kepada responden.

**Tabel 4.** Hasil jawaban responden tentang aspek komunikatif

Pernyataan	Poin Nilai					Skor	Presentase
	1	2	3	4	5		
1	0	0	4	8	18	134	89,33 %
2	0	0	4	11	15	131	87,33 %
3	0	0	4	12	14	130	86,67 %
4	0	0	2	11	17	135	90,00 %

### 3. Aspek Apresiasi

Pernyataan-pernyataan pada aspek apresiasi bertujuan untuk mengetahui bagaimana tanggapan responden terkait fitur-fitur yang ada pada website "Kelana Rasa Pecel Madiun". Fitur tersebut diantaranya, Rekomendasi Pecel Madiun, Pilihan direktori alternatif pecel, dan halaman filosofi serta sosial media. Ada tiga pernyataan dengan menggunakan skala likert dan pernyataan tanggapan yang diajukan kepada responden.

**Tabel 5.** Hasil jawaban responden tentang aspek apresiasi

Pernyataan	Poin Nilai					Skor	Presentase
	1	2	3	4	5		
1	0	1	1	11	17	134	89,33 %
2	0	2	1	14	13	126	84,00 %
3	0	2	3	9	16	129	86,00 %

## 4. KESIMPULAN

Perkembangan kuliner hingga menemukan bentuknya seperti sekarang ini merupakan hasil dari sebuah proses akulturasi budaya yang sangat panjang. Proses perancangan ini melibatkan beberapa aspek meliputi media digital berupa *website*, warisan budaya, serta kuliner. Website ini dirancang sebagai suatu sarana melestarikan warisan budaya tak benda Indonesia. Identitas visual melalui tradisi lokal yang mengakar dan relevan dalam kehidupan sehari-hari masyarakatnya. Pecel Madiun sebagai suatu kuliner khas yang telah ditetapkan sebagai salah satu warisan budaya tak benda Indonesia harus tetap dipertahankan kekhasannya sehingga tidak terdisrupsi kebudayaan luar lainnya. Perancangan media yang mampu menjawab secara khusus informasi kepada khalayak luas tentang kuliner pecel Madiun melalui implementasi visual yang diterapkan pada media tersebut. Dalam perancangan ini media *website* dipilih serta relevan dengan kebutuhan masyarakat era modern saat ini. Kelana Rasa Pecel Madiun dipilih menjadi nama media *website* tersebut karena mencakup sejarah panjang perjalanan kuliner ini pada wilayah Madiun. Identitas visual yang digali pada kuliner pecel Madiun melalui tradisi lokal menjadi tolak ukur kuliner nusantara lainnya, yang memiliki ciri khas yang menonjol dan beragam.

## REFERENSI

- [1] M. Lewis, *Conservation: A Regional Point of View*. Canberra: Australian Government Publishing Service., 1983.
- [2] R. Prayogi and E. Danial, "Pergeseran Nilai Budaya Pada Suku Bonai Sebagai Civic Culture Di Kecamatan Bonai Darussalam Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau," *Humanika*, vol. 23, no. 1, p. 79.
- [3] A. P. D. Lončarić, J. Dlačić, "ATTRACTING YOUNG TRAVELLERS TO A TOURIST DESTINATION: EXPLORING MILLENNIALS' DREAMS," *ToSEE – Tour. South. East. Eur.*, vol. 5, pp. 405–417, 2019.
- [4] T. Garrand, *Writing for Multimedia and The Web second edition*. Butterworth-Heinemann, United States of America.
- [5] B. Miller, *Above the Fold. Understanding the Principles of Successful Web Site Design*. Ohio: How Books, 2011.
- [6] W. O. Galitz, *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- [7] J. Kalbach, "Designing Web Navigation, Optimizing The User Experience." Canada.
- [8] K. Coates and A. Ellison, *An Introduction to Information Design*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- [9] B. Sulistyanto, *Resolusi Konflik Dalam Manajemen Warisan Budaya Sangiran*. Disertasi Depok UI.
- [10] R. Skeats, "Debating The Archaeological Heritage, Dutchworth," *Soebadio, Haryati*, vol. 1, no. 1, pp. 7–10.

- [11] UNESCO, *UNESCO Universal Declaration on Cultural Diversity*. Paris: UNESCO, 2001.
- [12] J. Sumardjo, *Filsafat Seni*. Bandung: ITB, 2000.
- [13] Koentjaraningrat, *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: RinekaCipta.
- [14] I. Ketaren, *Gastronomi Upaboga Indonesia*. Jakarta: IGA Press.
- [15] Y. Nurti, "Kajian Makanan dalam Perspektif Antropologi," *J. Antropol. isu-isu Sos. budaya*, vol. 19, no. 1, pp. 1–10.
- [16] C. Xiaomin, "City of Gastronomy" of UNESCO Creative Cities Network: From international criteria to local practice," *Soc. Syst. Stud.*, pp. 55–67, doi: <http://www.ritsumei.ac.jp/acd/re/ssrc/result/memoirs/tokusyuugou201707/tokusyuugou201707-08.pdf>.
- [17] P. O. Berg and G. Sevón, "Food-branding places – A sensory perspective," *Place Brand. Public Dipl.*, vol. 10, no. 4, pp. 289–304, doi: 10.1057/pb.2014.29.
- [18] M. Pieniak, Z., Verbeke, W., Vanhonacker, F., Guerrero, L., & Hersleth, "Association between traditional food consumption and motives for food choice in six European countries," *Appetite*, pp. 101–108, 2009, doi: <https://doi.org/10.1016/j.appet.2009.05.019>.
- [19] H. M. Zaenuddin, *Pecel Pincuk Madiun. Salad Madiun Merambah Mancanegara*. Tangerang Selatan: Indocamp, 2019.
- [20] U. Santoso, *Makanan Tradisional Indonesia Seri 2: Makanan Tradisional yang Populer*. pp.332. Indonesia: Gramedia Pustaka Utama.
- [21] R. Pettersson, *Information design, an introduction*. Amsterdam/ Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.