

**Perancangan Media Interaktif Candi Muara Takus
Sebagai Upaya Melestarikan Wisata Bersejarah Di
kampar**

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Desain
Pada
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Institut Teknologi Nasional Bandung

Bandung, 17 Agustus 2023

Mengetahui / Menyetujui,

Dosen Pembimbing I



Inko Sakti Dewanto, S.T., M.Ds.
NID/NIDK: 0401108804

Dosen Pembimbing II



Wiwi Isnaini, S.sn., M.ds.
NID/NIDK: 0430048701

**Program Studi Desain Komunikasi Visual
Ketua,**



Aldrian Agusta, S.Sn., M.Ds.
NID/NIDK: 0416086901

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF CANDI MUARA TAKUS SEBAGAI UPAYA MELESTARIKAN WISATA BERSEJARAH DI KAMPAR

AHLUL AMIN ¹, INKO SAKTI DEWANTO ², WIWI ISNAINI ³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Nasional Bandung
Email : Ahlulamin013@gmail.com

ABSTRAK

Candi muara takus adalah sebuah situs candi buddha yang terletak di desa muara takus kecamatan XIII. koto kabupaten kampar riau, indonesia situs ini berjarak kurang lebih 135 kilometer dari kota pekanbaru. Rendahnya jumlah pengunjung wisatawan disebabkan oleh masih lemahnya sistem mengenai informasi yang ditemukan dalam sebuah wisata candi muara takus. Untuk itu perlu dikembangkan suatu model informasi objek dan daya tarik wisata serta petunjuk fasilitas wisata sebagai upaya untuk meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan di kabupaten Kampar. Website salah satu media promosi terpopuler saat ini. Website memiliki jangkauan waktu dan ruang yang tak terbatas. Untuk memperoleh website sebagai media efektif dalam menyampaikan informasi, diperlukan penerapan strategi tertentu sehingga kegiatan promosi website yang dilakukan mencapai hasil yang maksimal. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui, observasi, dan wawancara. Analisis data menggunakan Analisis SWOT. Konsep perancangan ini bertujuan untuk dapat banyak dijangkau oleh wisatawan yang akan berkunjung ke wisata bersejarah candi muara takus.

Kata kunci: Website, Wisata, Candi Muara Takus, Interaktif

ABSTRACT

Muara Takus Temple is a Buddhist temple site located in Muara Takus Village, XIII Subdistrict, Kampar Regency, Riau, Indonesia. This site is approximately 135 kilometers away from the city of Pekanbaru. The low number of tourist visitors is due to the weak information system regarding the attractions found within the Muara Takus Temple complex. Therefore, an information model of the objects and tourist attractions, as well as tourist facility guidelines, need to be developed in an effort to increase the number of tourist visits to Kampar Regency. Currently, one of the most popular promotional media is websites. Websites have unlimited reach in terms of time and space. To make a website an effective medium for conveying information, specific strategies need to be implemented to ensure that the website promotion activities yield maximum results. This design employs a qualitative method with data collection techniques through observations, and interviews. Data analysis is conducted using SWOT Analysis. The aim of this design concept is to be easily accessible to tourists who plan to visit the historical attraction of Muara Takus Temple.

Keywords: Website, Tourism, Muara Takus Temple, Interactive

1. PENDAHULUAN

Indonesia memiliki banyak potensi wisata alam maupun budaya juga menjadikan pariwisata sebagai salah satu industri yang berperan dalam devisa negara. Berbagai objek wisata di Indonesia telah dikenal tidak hanya di dalam negeri tetapi juga di mancanegara. Provinsi Riau terdiri dari 12 kabupaten/kota. Salah satu kabupaten yang ada di provinsi Riau adalah Kabupaten Kampar. Kabupaten Kampar memiliki banyak potensi objek wisata yang terdiri dari wisata ekosistem/alam maupun wisata religi/budaya.

Salah satu objek wisata yang ada di Kabupaten Kampar adalah candi Muara Takus. Candi ini berada di Desa Muara Takus, Kabupaten Kampar. Objek wisata Candi Muara Takus merupakan salah satu wisata sejarah yang ada di Riau yang mana Candi Muara Takus ini peninggalan sejarah Hindu Budha. Objek wisata ini merupakan objek wisata unggulan Kabupaten Kampar dan juga Provinsi Riau. Sebagai sebuah candi peninggalan Hindu-Budha yang terletak di daerah yang hampir seluruh masyarakatnya beragama. Islam, dan sebagai sebuah objek wisata yang mulai banyak didatangi oleh wisatawan dari berbagai latar belakang etnis, agama dan budaya.

Candi muara takus adalah sebuah situs candi buddha yang terletak di desa muara takus kecamatan XIII. koto kabupaten kampar riau, indonesia situs ini berjarak kurang lebih 135 kilometer dari kota pekanbaru . situs candi muara takus dikelilingi oleh tembok berukuran 74x74 meter yang terbuat dari batu putih dengan tinggi tembok kurang lebih 80 cm. di luar areanya terdapat pula tembok tanah berukuran 1,5 x 1,5 kilometer mengelilingi kompleks ini sampai ke pinggir sungai kampar kanan. di dalam kompleks ini terdapat beberapa bangunan candi yang disebut dengan candi sulung,/tua, candi bungsu, mahligai stupa, dan palangka

Rendahnya jumlah pengunjung wisatawan disebabkan oleh masih lemahnya sistem mengenai informasi yang ditemukan dalam sebuah wisata candi muara takus. Untuk itu perlu dikembangkan suatu model informasi objek dan daya tarik wisata serta petunjuk fasilitas wisata sebagai upaya untuk meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan di kabupaten Kampar. *Morrison (2012)* menjelaskan pemasaran merupakan proses yang berlangsung secara terus menerus dan berkelanjutan, dimana kegiatan yang terjadi di dalamnya adalah merencanakan, meneliti, mengimplementasikan, mengawasi dan melakukan penilaian dalam berbagai aktivitas yang dirancang untuk memuaskan baik kebutuhan dan keinginan pelanggan dan tujuan organisasinya.

Basis pengembangan pariwisata adalah potensi sumber daya, keragaman budaya, seni, dan alam (pesona alam). Pengembangan sumber daya tersebut dikelola melalui pendekatan peningkatan informasi secara terpadu antara pengembangan fasilitas pariwisata dan pengembangan pemasaran pariwisata.

Website salah satu media promosi terpopuler saat ini. *Website* memiliki jangkauan waktu dan ruang yang tak terbatas. Untuk memperoleh website sebagai media efektif dalam menyampaikan informasi, diperlukan penerapan strategi tertentu sehingga kegiatan promosi *website* yang dilakukan mencapai hasil yang maksimal. Pemanfaatan koneksi internet sebagai salah satu media informasi yang dapat menjangkau khalayak lebih banyak. Sebagaimana telah diketahui bahwa perkembangan internet sebagai media promosi dan informasi terus berkembang pesat. Hal ini menuntut proses adaptasi yang cepat dalam bidang strategi promosi di internet

Dari pengamatan awal peneliti bahwa informasi tentang destinasi wisata dan kegiatan kepariwisataan tidak *up to date* dan masih banyak objek wisata yang ada di candi muara takus yang belum dipublikasikan, sehingga proses penyampaian informasi menjadi tidak maksimal dan tidak efektif dalam menyajikan kebutuhan akan informasi oleh calon wisatawan yang akan berkunjung di daerah tersebut. Yang jelas proses keingintahuan terhadap informasi daerah tersebut menjadi tidak maksimal sehingga belum mampu mendorong pelaku bisnis, masyarakat, maupun calon wisatawan untuk mengetahui lebih jauh hal - hal yang menjadi kepentingan mereka, misalnya mendorong pelaku bisnis untuk berinvestasi di daerah tersebut. Dugaan awal muncul karena ketidaksiapan pihak - pihak di balik layar yang seharusnya bertanggung jawab terhadap perbaikan, penambahan informasi - informasi tentang destinasi wisata yang ada di daerah tersebut. Padahal apabila disesuaikan dengan salah satu tugas dan fungsi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata yaitu mempromosikan pariwisata dan kebudayaan daerah.



Gambar 1 : Candi Muara Takus
(Sumber : Jejaklangkahpicture)

A. Masalah Umum

- kurangnya perhatian dan apresiasi terhadap budaya sendiri, masyarakat generasi muda lebih tertarik berkunjung hanya untuk sekedar liburan dan berfoto.
- Kurangnya pengetahuan mengenai tentang sejarah candi muara takus, hanya pernah mendengar atau mengetahui sedikit tentang candi muara takus.
- Kurangnya sumber informasi dan dokumentasi mengenai candi muara takus dan kegiatan yang ada di candi muara takus.

B. Masalah Dkv

- Diperlukannya media informasi khusus candi muara takus yang dikemas secara menarik untuk para pengunjung wisatawan lokal maupun mancanegara.

Tujuan dan Manfaat Perancangan

1. Tujuan Perancangan

- menambah informasi mengenai candi muara takus
- menambah keminatan para pengunjung
- Dapat memberikan semangat baru bagi para penjual UKM setempat

2. Tujuan Jangka Panjang

- Merubah persepsi audiens terhadap candi muara takus
- menumbuhkan rasa bangga dan rasa kepemilikan yang seharusnya dimiliki oleh setiap masyarakat indonesia

Dasar Teori Perancangan

Candi Muara Takus

Candi Muara Takus merupakan salah satu bukti peninggalan sejarah masa silam di Riau. Candi ini bernuansa dan berarsitektur Budha, dan ini merupakan bukti bahwa Buddha pernah berkembang dan ada di Riau pada masa lalu. Namun demikian hingga saat ini belum dapat diketahui secara pasti kapan Candi Muara Takus ini didirikan. Mengenai penamaan Muara Takus, ada berbagai macam versi dan pendapat. Di sebuah literatur yang merupakan hasil penelitian candi Muara Takus pada tahun 1960 mengatakan bahwa penamaan Candi Muara Takus, berasal dari nama sebuah anak sungai yang bermuara ke Batang Kampar Kanan. dan pendapat lain mengatakan bahwa , menurut Duta Besar Singapura yang pernah berkunjung ke Muara Takus pada tahun 1977 menyatakan bahwa Muara takus terdiri dari dua kata yaitu "Muara" dan "Takus", menurut pendapatnya "*Muara*" berarti tempat dimana sebuah sungai mengakhiri alirannya ke laut atau sungai yang lebih besar, sedangkan "*Takus*" berasal dari Bahasa China yang artinya : TA = besar, KU = Tua, SE = Candi. Jadi arti keseluruhannya adalah Candi Tua yang besar yang terletak di Muara Sungai.

Candi Muara Takus merupakan candi Buddha, terlihat dari adanya stupa, yang merupakan lambang Buddha Gautama. Ada pendapat yang mengatakan bahwa candi ini merupakan campuran dari bentuk candi Buddha dan Siwa. Pendapat tersebut didasarkan pada bentuk bentuk Candi Mahligai, salah satu bangunan di kompleks Candi Muara takus, yang menyerupai bentuk lingga (kelamin laki-laki) dan yoni (kelamin perempuan). Arsitektur candi ini juga mempunyai kesamaan dengan arsitektur candi-candi di Myanmar.

Sejarah Penemuan Candi Muara Takus Desa Muara Takus terkenal baik didalam negeri maupun di luar negeri khususnya di Asia karena adanya Gugusan Candi Muara Takus. Menurut pengembara china I-Tsing Candi Muara Takus tidak terlepas dari Sriwijaya dan ia menyebutkan bahwa ibukota Sriwijaya berada di suatu tempat dimana pada tengah hari tidak terlihat bayangan seseorang yang berdiri.

Candi Muara Takus ditemukan pada tahun 1860 oleh *Cornet De Groot*, hasil penemuannya dituangkan dalam sebuah tulisan yang berjudul "KOTO CANDI", tulisan tersebut dimuat dalam "Tijdschrift voor Indische Taal, Land en Volkenkunde". Kemudian G DU RUY VAN BEST HOLLE menulis dengan judul "beschrijving Van de Hindoe, cudheden te Muara Takus" yang jika diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia berarti Lukisan Bangunan Purbakala dari Zaman Hindu di Muara Takus, dan tulisan ini di publikasi kan dalam Tijdschrift oor Indische Taal Land en Volkenkunde, sehingga Candi Muara Takus mulai dikenal orang dan mulai saat itu banyak dilakukan penelitian dan ekspedisi untuk mencari Candi Muara Takus.

Pada tahun 1880 seorang berkebangsaan Belanda yang bernama W.P. GRONEVELD mengadakan penelitian terhadap gugusan candi Muara Takus dan hasil penelitiannya menyatakan bahwa candi Muara Takus bangunan purbakala Budha yang terdiri dari beberapa biara dan candi, dan hasil penelitian ini dijadikan rujukan dan referensi oleh R.D.M VERBEEK dan E.TH. VAN DELDEN untuk melakukan penelitian lebih lanjut, dan Pada tahun 1880 R.D.M VERBEEK dan E.TH. VAN DELDEN melakukan ekspedisi ke Muara Takus, dan ia mereka membuat jalan dari payakumbuh ke Muara Takus yang terletak di sebelah barat Sungai Kampar Kanan, mereka menemukan sebuah tembok keliling yang mengelilingi Komplek Percandian Muara Takus dan pada tahun 1881 Verbeek dan Van Delden menulis pendapatnya tentang keberadaan Candi Muara Takus dengan judul " De Hindow Ruinen Bij

Moeara Takoos aan De Kampar Rivier" dan dimuat dalam Verhandeligen van Hat bat Genootschap dan dalam tulisan tersebut juga ada sebuah gambar.

Candi Muara Takus merupakan salah satu bukti peninggalan sejarah masa silam di Riau. Candi ini bernuansa dan berarsitektur Budha, dan ini merupakan bukti bahwa Buddha pernah berkembang dan ada di Riau pada masa lalu. Namun demikian hingga saat ini belum dapat diketahui secara pasti kapan Candi Muara Takus ini didirikan.

Website

Menurut Ariffud Muhammad (2023:6), Website adalah serangkaian halaman web berisi informasi yang terhubung satu sama lain dan diakses melalui internet. Pada era digital saat ini, website telah menjadi salah satu elemen penting di dalam kehidupan manusia. Bagi pengunjung, website memberikan akses yang mudah dan cepat untuk mencari informasi, membeli produk, atau mendapat pengalaman baru. Sedangkan bagi pelaku bisnis, website dapat meningkatkan branding perusahaan serta memfasilitasi penjualan produk secara online.

Website pertama di dunia diluncurkan pada tahun 1991 oleh ahli komputer asal Inggris bernama Sir Timothy John "Tim" Berners-Lee. Awalnya, tujuan Tim dalam merancang website adalah untuk memfasilitasi pertukaran dan pembaruan informasi antar sesama peneliti di tempat kerjanya.

pada tahun 1996, muncul inovasi bernama CSS (Cascading Style Sheets). CSS adalah teknologi yang diperkenalkan untuk mempercantik tampilan website. Di tahun yang sama, bahasa pemrograman JavaScript dirilis ke publik sebagai bahasa yang memungkinkan website menjadi lebih interaktif dan dinamis. Kemudian pada dekade 2000-an, teknologi Flash diluncurkan untuk membuat animasi dan video interaktif pada halaman web. Inovasi lain dalam perkembangan website adalah munculnya responsive design. Website responsif adalah halaman situs yang dapat menyesuaikan diri dengan ukuran layar pengguna. Inovasi ini penting mengingat tren penggunaan smartphone dan tablet untuk mengakses internet.

Berdasarkan teori tersebut maka perancangan sign system yang akan dibuat Website Company Profile Pengertian website company profile adalah jenis website yang dibuat untuk memperkenalkan suatu perusahaan atau bisnis. Situs web ini berisi informasi tentang sejarah perusahaan, produk dan jasa, serta visi misi perusahaan.

Interaktif

Website interaktif adalah website yang dirancang untuk dapat saling berinteraksi antar penggunanya. Jenis situs ini biasanya tergolong ke dalam platform media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan platform social media yang lain.

2. METODOLOGI

Pada penelitian ini, metode yang digunakan yaitu mengikuti pendekatan metode kualitatif. Metode yang digunakan ini diharapkan dapat mengumpulkan berbagai macam pendapat dari berbagai pihak dan segala informasi masyarakat serta pengunjung Candi Muara Takus yang nantinya didapatkan oleh peneliti. Serta metode ini juga dapat menjadi acuan dalam merumuskan masalah dan mengumpulkan atau mencari intisari dari masalah tersebut. Kemudian dikumpulkan menjadi sebuah solusi yang efektif dan jelas. Uraian metode yang digunakan yaitu, sebagai berikut:

Observasi

Pada penelitian ini juga melakukan metode observasi, metode ini dibutuhkan guna mengumpulkan data secara langsung atau kunjungan lapangan, yang bertujuan untuk mendapatkan hasil aspek-aspek dari objek wisata Candi Muara Takus. Aspek tersebut mulai dari kegiatan pengunjung yang ada di kawasan Candi Muara Takus.

Wawancara

Metode ini dilakukan setelah melakukan keseluruhan observasi dan kunjungan lapangan, pada tahap ini melakukan proses wawancara. Subjek utama pada wawancara ini adalah pengunjung yang berada di kawasan Candi Muara Takus. Tidak hanya fokus pada pengunjung saja, penelitian perancangan Website ini peneliti melakukan wawancara kualitatif kepada pengawas dan pedagang setempat.

Kuesioner

Pada tahap ini melakukan pengambilan data pada daerah yang akan dituju terutama pada sektor pulau sumatra bertujuan untuk mengetahui seberapa tahu dan minat para pengunjung wisata candi muara takus.

2.1 Metode Perancangan

Pada perancangan Website pada wisata Candi Muara Takus ini, menggunakan metode Think feel do Di dunia yang multi-kanal saat ini, persaingan untuk mendapatkan perhatian audiens berada pada level tertinggi. Mengatasi tantangan ini berarti mengubah cara kita berinteraksi dan melibatkan audiens target kita - dengan menerapkan prinsip-prinsip mendasar dari Berpikir, Merasakan, dan Melakukan.

Think

Memanfaatkan data dan analitik untuk membangun wawasan yang mendalam dan bermakna. Mengintegrasikan data tentang apa yang dilakukan pelanggan dengan pemahaman tentang mengapa mereka melakukannya - wawasan ini mengenai kebutuhan konsumen yang sangat penting untuk mengembangkan dan meningkatkan penargetan pesan Anda.

Feel

Memahami dorongan dasar konsumen Anda untuk meningkatkan keterlibatan dan mempengaruhi persepsi merek.

Do

Merancang "Pengalaman Total" bagi pelanggan Anda melalui berbagai saluran dan titik kontak. Sekarang tidak lagi cukup hanya memanfaatkan pengetahuan Anda tentang audiens target untuk mempersonalisasi penawaran - para pemasar saat ini perlu mengambil langkah lebih lanjut dengan menyediakan "pengalaman total" melalui berbagai titik kontak fisik dan digital.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada perancangan Website wisata Candi Muara Takus ini, menggunakan metode analisis permasalahan yang digunakan untuk kawasan objek wisata Candi Muara Takus ini adalah SWOT. Analisis SWOT merupakan singkatan dari Strength (kekuatan), Weakness (kelemahan), Opportunities (Kesempatan), dan Threats (Ancaman).

3.1 Analisis SWOT

1. Strengths (S) kekuatan

- Candi muara takus merupakan candi kerajaan sriwijaya
- Candi muara takus memiliki sejarah dan bangunan yang menarik
- Candi muara takus tempat belajar sejarah bagi anak-anak sekolah
- Beberapa wisata alam sekitaran candi muara takus

2. Weaknesses (W) Kelemahan

- Kurang diapresiasi oleh masyarakat setempat terutama generasi muda
- kurangnya pemandu informasi untuk wisatawan mancanegara
- Jauhnya jarak akses menuju lokasi candi muara takus
- Area yang panas

3. Opportunities (O) peluang

- Ada banyak destinasi wisata yang bisa dikunjungi sekitaran candi muara takus
- Kegiatan budaya adat yang masih ada
- Adanya dukungan dari para UKM yang berada di sekitar candi muara takus

4. Threats (T) ancaman

- Sejarah yang terancam dilupakan oleh generasi muda
- Budaya populer yang terus menyebar di kalangan generasi muda

3.2 Matriks SWOT

Strengths & Opportunities	Strengths & Threats
Dibuatnya media informasi yang menjelaskan mengenai sejarah candi muara takus dan wisata pendukung yang ada di candi muara takus yang akan memberikan suatu media informasi terbaru yang dapat mengembalikan keminatan para pengunjung.	Keunikan dan nilai-nilai sejarah yang ada pada candi muara takus dapat lebih membanggakan dibanding dengan budaya populer atau budaya luar
Weaknesses & Opportunities	Weaknesses & Threats
Adanya media informasi yang menjelaskan mengenai candi muara takus akan membantu melestarikan sejarah tersebut dan mempermudah pengetahuan dan sarana pembelajaran.	Mengetahui asal-usul budaya/sejarah di kab, kampar dan mengapresiasi candi tersebut akan memperkecil kemungkinan terpengaruh budaya luar

Tabel 1 Matriks SWOT

3.3 Problem Statement dan Problem Solution

3.3.1 Problem Statement

Dibutuhkan media informasi candi muara takus yang dapat menambah pengetahuan lebih terhadap generasi muda dan para wisatawan yang dikemas secara menarik.

3.3.2 Problem Solution

Meningkatkan pengetahuan mengenai candi muara takus agar para wisatawan terutama dari

luar maupun warga setempat dapat lebih mengerti dan menyukai sejarah yang ada di candi muara takus.

3.4 Segmentasi Target

Target audiens yang dipilih sebagai perancangan Website untuk kawasan Candi Muara Takus ini adalah orang-orang yang memiliki hobi eksplor dan berwisata untuk mengunjungi tempat-tempat yang menakutkan dan bersejarah untuk didokumentasikan.

3.4.1 Demografis

- Laki-Laki & Perempuan
- Dewasa 18 - 25 tahun
- Mahasiswa, Pegawai Baru

3.4.2 Geografis

- Provinsi Riau dan sekitarnya

3.4.3 Psikografis

- Pengguna gadget
- Pengguna media sosial
- traveler, influencer

3.3.4 Teknografis

- Peduli budaya lokal
- aktif
- menyukai yang otentik

3.5 Personifikasi Target



Gambar 2 : Hari Yono
(Sumber : Hari Yono)

Hari Yono baru saja lulus kuliah. Hari menghabiskan waktu luangnya dengan belajar dan berkebun namun tetap memiliki keinginan yang bisa membuat hari menambah wawasan di waktu luang. sebagai mahasiswa baru lulus hari kerap bepergian ke tempat wisata alam maupun wisata bersejarah dan juga mencari inspirasi baru dalam hidupnya. Hari memiliki kebiasaan menonton dan bermain game. ketika nonton terkadang hari suka mencari dan membaca berita sehari-hari dan referensi wisata yang ingin dikunjungi. namun terkadang hari merasa sedih karena untuk bepergian membutuhkan biaya yang lumayan. hal itu yang membuat hari harus membantu berkebun untuk bisa mencapai keinginan yang ia mau

3.6 General Message

Mengenali dan memahami budaya candi muara takus adalah salah satu cara melestarikan budaya tersebut

A. What To Say

"Lebih Mudah Dijangkau Untuk Lebih Tau"

Mengajak audiens untuk mengenali lebih dekat mengenal candi muara takus yang merupakan bagian sejarah yang terdapat di riau. dengan mengetahui candi bersejarah ini diharapkan audiens akan lebih bangga terhadap budayanya sendiri.

B. How to say

Perancangan media interaktif dengan konsep "kasiko candi muara takus" yaitu dalam artian mengajak kembali untuk membuka lebih luas dan lebih dalam mengenai sejarah candi muara takus agar audiens dapat mengenal dan mencintai sejarah yang ada di riau website memberikan wawasan informasi yang menarik dan mudah dipahami oleh para pengunjung wisatawan.

3.7 Creative Approach

A. Website

Memberikan informasi seputar bangunan dan sejarah yang bisa didapat dari candi muara takus untuk menambah wawasan oleh para audiens untuk dapat mengetahui lebih dan audiens dapat mengakses dengan mudah untuk mengetahui candi muara takus.

B. Before - After

Memberikan kenyamanan bagi para pengunjung untuk dapat lebih mudah mengetahui dan memahami sejarah candi muara takus dengan rasa senang tanpa harus berkeliling candi

3.8 Strategi Komunikasi

Think (To inform)	Feel (To inspire)	Do (To persuade)
Memberitahu informasi tentang bangunan candi dan menjelaskan proses terbentuknya candi muara takus hingga beberapa kegiatan saat ini	Memberitahu riwayat penemuan candi muara takus melalui foto yang ditemukan pada masa lampau	Beberapa kegiatan pada candi muara takus yang mudah dipahami audiens agar dapat mengapresiasi dan melestarikan wisata sejarah candi muara takus
Media : Website dan instagram	Media : Website dan instagram	Media : Website dan poster

Tabel 2 Strategi Komunikasi

PERANCANGAN MEDIA

1. Tone & Manner

1) Tipografi

Berikut adalah beberapa jenis huruf atau typeface yang digunakan dalam perancangan website dan poster, penggunaan typeface pada website dan poster disesuaikan dengan konsep kreatif

Grid yang digunakan dalam perancangan menciptakan desain website yang terlihat sederhana dan mudah dipahami. Website ini juga menggunakan alternating layout untuk membantu memperjelas informasi. Mereka memasangnya pada halaman yang memerlukan teks dengan media. Seperti video, Galeri foto, dan lain-lain. Sehingga, tampilan informasi menjadi lebih menarik dan mudah dicerna.

4. Referensi Perancangan



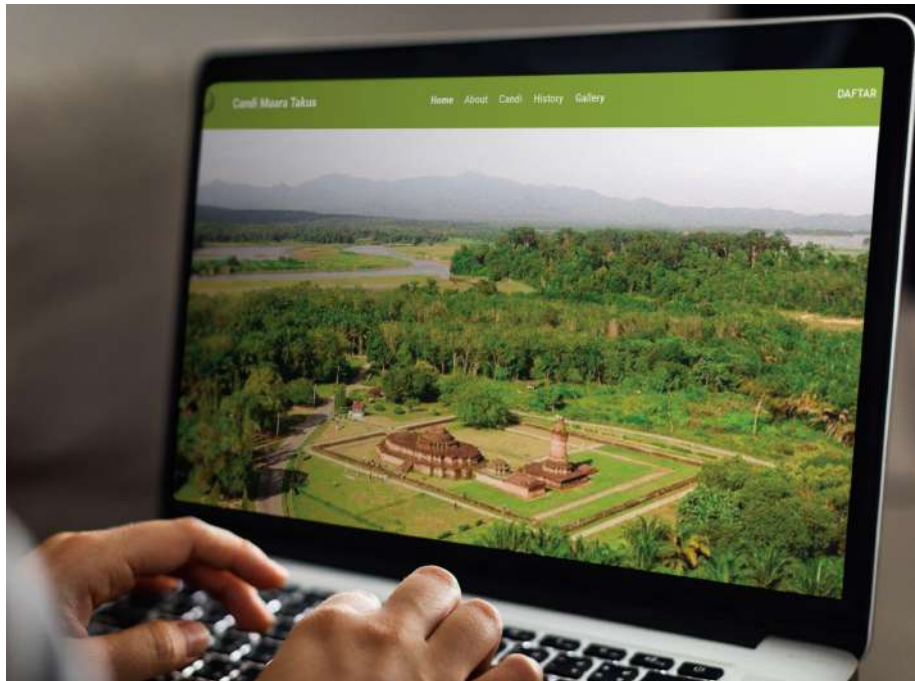
Gambar 5 Referensi Perancangan

Pada perancangan ini pembuatan Website berdasarkan kebutuhan dan mewakili lokasi lingkungan pada Candi Muara Takus bentuk

5. Hasil Perancangan Visual

A. Website

Website yang bisa diakses dimana saja dan kapan saja untuk mendapatkan informasi sejarah Candi Muara Takus



Gambar 6 Website

B. Poster

Adapun Media tambahan seperti poster yang bertujuan untuk mempermudah para pengunjung wisatawan untuk mendapatkan informasi tentang Candi Muara Takus



Gambar 7 Poster

C. Media Sosial

Adapun media informasi pendukung melalui instagram candi Muara Takus



Gambar 8 Social Media Candi Muara Takus

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari kesimpulan perancangan media interaktif candi muara takus ini dapat membantu bagi para wisatawan untuk mendapatkan informasi tentang sejarah, struktur bangunan, jenis bangunan dan keunikan pada candi muara takus. dengan adanya media interaktif ini diharapkan para pengunjung wisata candi muara takus dapat memahami sejarah yang dimiliki oleh daerah sendiri dengan begitu maka para wisatawan akan menjaga dan melestarikan sejarah religi kita sendiri untuk dapat berkembang dan banyak dikenal oleh masyarakat luas tentunya. tentunya harapan dari perancangan media interaktif ini juga dapat membantu sebagai media belajar bagi semua orang untuk lebih tau candi muara takus.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] AR Fajrin, G Wijayanto, SE Kornita. (2021). Pengaruh Fasilitas dan Lokasi terhadap Kepuasan dan Minat Berkunjung Kembali Wisatawan Candi Muara Takus Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar
<https://journal.uir.ac.id/index.php/kiat/article/view/7406>
- [2] Anggia, eka. (2017). PENGEMBANGAN OBJEK WISATA CANDI MUARA TAKUS DI KABUPATEN KAMPAR. Faculty Of Economic Riau University, Pekanbaru Indonesia
<https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFEKON/article/viewFile/12174/11819>
- [3] H Asmariva, Z Rusli, H Tua. (2017). STRATEGI PENGEMBANGAN KAWASAN OBJEK WISATA CANDI MUARA TAKUS
<https://jiana.ejournal.unri.ac.id/index.php/JIANA/article/view/4851>
- [4] Indonesia, R. (2014). Candi muara takus sumatra. indonesia
https://candi.perpusnas.go.id/temples/deskripsi-sumatra-candi_muara_takus
- [5] Makmur, fany. (2023). data dan analisis aspek kesejarahan kawasan
<https://adoc.pub/queue/data-dan-analisis-aspek-kesejarahan-kawasan.html>
- [6] Hidayati, khairina f. (2022). Visualisasi Menarik untuk Tampilkan Informasi dengan Lebih Apik. <https://glints.com/id/lowongan/infografik-infographic-adalah/>
- [7] Swarnadwipa, arvira. (2020). Design Thinking
<https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>