

MEDIA INFORMASI INTERAKTIF WISATA BUDAYA KABUPATEN PACITAN BERBASIS MULTIMEDIA:

STUDI KASUS UPACARA ADAT UNGGULAN KECAMATAN

Welly Marizka Sandy, Maryono, LiesYulianto

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Surakarta

wemab@yahoo.co.id

Abstract: At the writing of scientific papers Making Media Travel Information-Based Multimedia Cultural Pacitan the author tries to explain about the making of the media information of cultural tourism based multimedia Pacitan which aims to provide information to the public about the type of each sub-culture featured in Pacitan. At present media culture Pacitan travel information is lacking because the process of delivering information is often used brochures. Media multimedia and web-based information is still lacking and not been able to reach out to all segments of society.

In making media-based interactive multimedia information, the author tried to use Adobe Flash CS3. Existing facilities in the Western media-based interactive multimedia, among others, contains information ceremonial flagship of each district in Pacitan, photos and videos

Keyword: Culture

Abstrak: Pada penulisan karya ilmiah Pembuatan Media Informasi Wisata Budaya Kabupaten Pacitan Berbasis Multimedia ini penulis mencoba memaparkan tentang pembuatan media informasi wisata budaya Kabupaten Pacitan berbasis multimedia yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat mengenai wisata budaya unggulan tiap kecamatan di Kabupaten Pacitan.

Pada saat ini media informasi wisata budaya Kabupaten Pacitan masih sangat kurang karena dalam proses penyampaian informasi masih seringkali menggunakan brosur. Media informasi berbasis multimedia dan website masih sangat kurang dan belum mampu menjangkau ke seluruh lapisan masyarakat.

Dalam pembuatan media informasi interaktif berbasis multimedia tersebut, penulis mencoba menggunakan Adobe Flash CS3. Fasilitas yang ada dalam media informasi interaktif berbasis multimedia ini antara lain memuat informasi upacara adat unggulan dari tiap kecamatan di Kabupaten Pacitan, foto-foto serta video.

Kata Kunci : Wisata Budaya

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebudayaan merupakan identitas suatu bangsa. Hal ini menunjukkan betapa kebudayaan merupakan aspek yang sangat penting bagi suatu bangsa, karena kebudayaan menunjukkan jati diri bangsa itu sendiri (KPPO Bappenas, Ringkasan Eksekutif Bidang Kebudayaan, 2010). Namun, derasnya arus informasi mengakibatkan interaksi budaya berjalan semakin intensif dan terbuka sehingga berdampak pada lunturnya kecintaan masyarakat terhadap peninggalan budaya tradisional warisan nenek moyang. Hal ini diperparah dengan adanya golongan yang apatis dan apriori terhadap budayanya sendiri (Huzamah, 2010).

Begitu halnya yang terjadi di Kabupaten Pacitan, dimana 61,39% masyarakatnya tidak mengenal kebudayaan asli daerah. Kondisi ini diperparah dengan kurangnya peran pemerintah dalam mempromosikan wisata budaya yang merupakan salah satu aset bagi Kabupaten Pacitan. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya media promosi dan belum terdokumentasinya bermacam wisata budaya yang dimiliki (Welly, 2012).

Pemerintah semestinya melakukan inventarisasi, kodifikasi dan selanjutnya publikasi identitas kebudayaan secara serentak, terorganisir dan menyeluruh. Faktanya, saat ini pemerintah Kabupaten tidak memiliki data lengkap mengenai kebudayaan di seluruh kecamatan. Perlindungan hak cipta terhadap seni budaya juga sangat lemah, sedangkan publikasi multimedia mengenai produk seni budaya lokal masih sangat minim. Akibatnya semakin banyak khasanah budaya yang hilang akibat dari kelalaian kita dalam menyikapi sekaligus mengelola kekayaan itu (Welly, 2012). Lemahnya kepedulian dan penghargaan terhadap kebudayaan dapat mengakibatkan upaya legalitas hukum untuk mematenkan klaim atas kesenian yang kita miliki, seperti yang telah terjadi atas tarian Kethek Ogleng yang merupakan kesenian asli Kabupaten Pacitan. Haruskah kita kehilangan Kethek Ogleng-Kethek Ogleng yang lain?

Berdasar latar belakang diatas dan guna menunjang promosi kebudayaan daerah yang merupakan salah satu aset pariwisata Kabupaten Pacitan, maka dibuatlah suatu dokumentasi yang nantinya akan dikemas dalam sebuah CD interaktif wisata budaya Kabupaten Pacitan.

1.2 Rumusan Masalah

- Bagaimana Merancang dan mengimplementasikan suatu media untuk mengelola informasi yang dapat memuat potensi pariwisata, kebudayaan dari tiap kecamatan dan peta Kabupaten Pacitan menjadi suatu aplikasi berbentuk animasi interaktif yang sederhana untuk mendapatkan sebuah informasi yang variatif?
- Bagaimana mendokumentasikan wisata budaya unggulan dari tiap kecamatan di Kabupaten Pacitan yang berbasis multimedia?
- Bagaimana agar wisata budaya di Kabupaten Pacitan dapat lebih dikenal oleh masyarakat umum, dan masyarakat Kabupaten Pacitan khususnya?

1.3 Batasan Masalah

- Penelitian dilakukan di 12 kecamatan di Kabupaten Pacitan
- Media ini disajikan dalam CD interaktif
- Software yang digunakan adalah Adobe Flash CS3
- Software ini hanya dapat digunakan di komputer dan tidak dapat digunakan menggunakan VCD player.

1.4 Tujuan

- Menghasilkan CD interaktif sebagai media informasi tentang kebudayaan masyarakat Pacitan,
- Mendokumentasikan wisata budaya Kabupaten Pacitan dalam bentuk CD Interaktif,
- Melalui CD interaktif ini masyarakat mengetahui bermacam wisata budaya di Kabupaten Pacitan.

1.5 Manfaat

- Masyarakat umum mendapatkan informasi mengenai seni budaya masyarakat Kabupaten Pacitan,
- Sebagai media pengetahuan bagi masyarakat umum,
- Dapat digunakan sebagai media promosi bagi Kabupaten Pacitan.

2.1. Landasan Teori

a. Pariwisata

Pariwisata dapat diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berkali-kali atau berputar-putar berangkat dari suatu tempat menuju dan singgah di suatu atau beberapa tempat dan kembali ke tempat asal semula, serta tidak bermaksud untuk tinggal menetap di tempat

yang menjadi tujuan perjalanannya (Oka A. Yoeti, 1991:103).

b. Kebudayaan

Prof. Dr. Koentjaraningrat menyebutkan bahwa kebudayaan adalah keseluruhan manusia dari kelakuan dan hasil kelakuan yang teratur oleh tata kelakuan yang harus didapatkannya dengan belajar dan yang semuanya tersusun dalam kehidupan masyarakat.

c. Multimedia

Multimedia dapat diartikan sebagai lebih dari satu media. Multimedia oleh Ariesto Hadi Sutopo (2003:196), diartikan sebagai kombinasi dari macam macam objek multimedia, yaitu teks, *image*, animasi, audio, video dan link interaktif untuk menyajikan informasi.

d. Adobe Flash CS3

Adobe Flash CS3 merupakan program aplikasi standar *authoring tool* profesional yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. (Andreas Suciadi: 2003)

2.2. Kajian Pustaka

Menurut Dewi Kartikasari dalam jurnalnya yang berjudul Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pokok Bahasan Aksara Jawa Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo bahwa Media Komputer Pembelajaran adalah media yang menggunakan teknologi berbasis komputer. Penggunaan media ini dalam proses pembelajaran dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pengetahuan serta keterampilan. Pada mata pelajaran Bahasa Jawa dengan pokok bahasan Aksara Jawa, siswa dituntut untuk mampu menguasai materi yakni dengan kompetensi dasar berupa membaca serta menulis aksara Jawa dengan baik dan benar. Dengan banyaknya konsep yang harus diserap serta proses pembelajaran yang digunakan masih bersifat klasikal sehingga menyebabkan siswa bosan dengan pembelajaran dikelas serta guru harus seringkali mengulangi materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk membuat suatu media pembelajaran Interaktif Aksara Jawa bagi Sekolah Menengah Pertama, agar dapat membantu para pengajar untuk bisa lebih mudah dan efektif dalam melakukan proses mengajar selain itu dapat digunakan sebagai sarana belajar sendiri. Penelitian ini menggunakan metode observasi,

kepastakaan, perancangan, pembuatan, uji coba dan implementasi. Penelitian ini dapat membantu dalam proses belajar mengajar dan dapat menambah referensi baru pembelajaran aksara jawa bagi Sekolah Menengah Pertama.

Menurut **Dias Hidayati** dalam jurnalnya yang berjudul **Pembuatan video profil Istana Mangkunegaran Surakarta berbasis multimedia** bahwa Multimedia merupakan salah satu yang tepat untuk menyampaikan informasi dalam bentuk audio dan video. Multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu yang biasa menjadi lebih menarik. Istana Mangkunegara Surakarta adalah tempat wisata dan kebudayaan adat jawa yang belum mempunyai video profil sebagai sarana promosi.

Tujuan pembuatan video profil ini untuk memperkenalkan Istana Mangkunegaran Surakarta kepada masyarakat, agar masyarakat lebih mudah mengenal Istana Mangkunegaran Surakarta. Manfaat pembuatan video profil ini digunakan sebagai media promosi dan sebagai media dokumentasi.

Metode ini menggunakan beberapa penelitian adalah Pustaka, Observasi, Wawancara, Analisis, Perancangan, Pengambilan gambar, Capturing, Editing, Perekaman suara dan Implementasi.

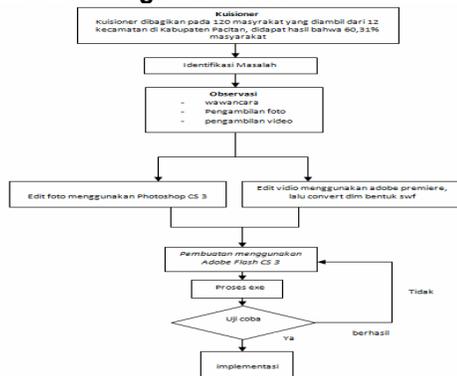
Pembuatan video profil ini menggunakan komputer berbasis multimedia sebagai media promosi Istana Mangkunegaran Surakarta.

3.1. Analisis dan Perancangan

a. Analisis permasalahan

Dari hasil observasi didapatkan bahwa 60,31% masyarakat kabupaten Pacitan belum mengenal Wisata budaya lokal. Dan dari hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media promosi wisata budaya di Kabupaten Pacitan masih sangat minim.

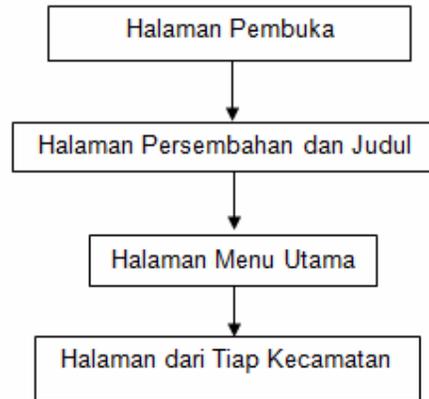
b. Kerangka Masalah



Gambar 2. Kerangka Pemikiran

c. Struktur Link

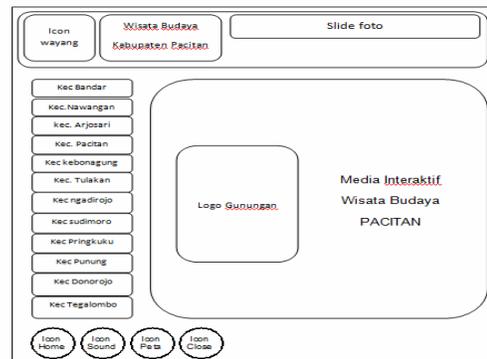
Struktur link ini diperlukan untuk menentukan alur dari visualisasi dari awal sampai akhir, dimana tampilan utamanya berisi link-link yang menghubungkan ke halaman berikutnya. Sehingga pengguna akan mudah menggunakan atau menemukan halaman yang diinginkan. Struktur link :



Gambar 3. Struktur link

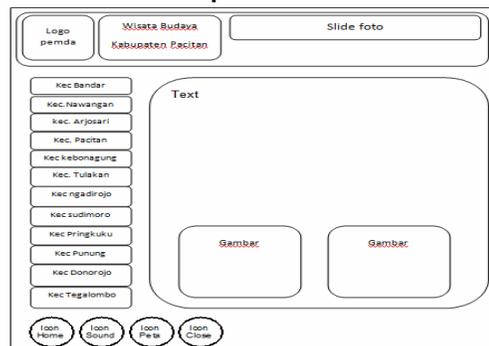
d. Perancang Antarmuka atau Interface

1. Halaman menu Utama



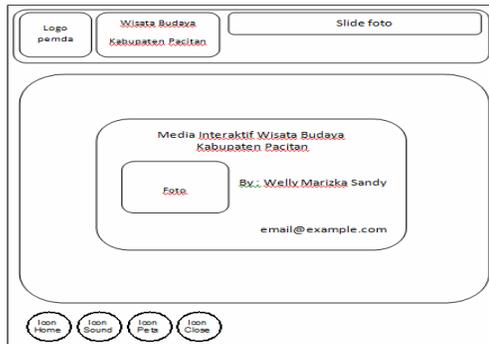
Gambar 4. Rancangan Halaman menu utama

2. Halaman Tiap Kecamatan



Gambar 5. Rancangan Halaman Tiap Kecamatan

3. Halaman Kredit



Gambar 6. Rancangan Halaman Kredit

4.1. Pembahasan

Dibawah ini adalah halaman menu utama pada cd interaktif.

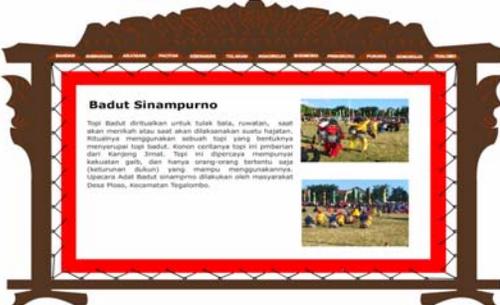
a. Halaman Menu Utama

Pada halaman ini terdapat menu dari tiap kecamatan



Gambar 7. Tampilan Halaman Menu Utama

b. Halaman Tiap Kecamatan



Gambar 8. Tampilan Halaman Tiap Kecamatan

4.2. Uji Coba

Selain uji coba secara langsung, juga diberikan kuisioner kepada masyarakat, Kabupaten Pacitan. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan langsung kepada masyarakat Kabupaten Pacitan dengan 120 responden, 75% mengatakan bahwa CD interaktif ini mudah digunakan dan cukup dapat

memberikan informasi mengenai wisata budaya Kabupaten Pacitan

5.1. Kesimpulan

- Dalam memberikan informasi kepada masyarakat masih kurang maksimal karena dalam proses penyampaian informasi masih menggunakan kertas yang ditempel pada dinding pengumuman.
- Dengan adanya cd interaktif ini maka dapat membantu menyampaikan informasi kepada masyarakat.
- Dengan menggunakan adobe flash CS3 praktikan mendapat kemudahan dalam membuat suatu situs yang dinamis.

Daftar Pustaka

- [1] **Herlambang Ferry.** Mendesain Web dan Animasi dengan Photoshop dan ImageReady CS, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2004.
- [2] **Kurniawan Yahya.** Macromedia Flash 8, Jakarta: PT. Elex Komutindo, 2006.
- [3] **Suciadi, Andreas.** *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash MX.* PT. Elex Media Komputindo. Jakarta. 2003.
- [4] **Sutopo, Ariesto Hadi.** *Multimedia Interaktif dengan Flash.* Graha Ilmu : Yogyakarta. 2003.
- [5] **Kartikasari, Dewi.** *Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran bahasa jawa Pokok Bahasan Aksara jawa Pada sekolah Menengah Pertama Negeri 2 tawangSari kabupaten Sukoharjo.* ISSN : 977 2088015 : Surakarta. 2012
- [6] **Hiadayati, Dias.** *Pembuatan video profil Istana Mangkunegaran Surakarta berbasis multimedia.* ISSN 2088- 0154 : Surakarta. 2012
- [7] **Suyatno, Bambang Eka Purnama,** *Pembuatan Media Pembelajaran Coreldraw X4,* Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 11 Vol 8 No 2 – Agustus 2012, ISSN 1979 – 9330
- [8] **Wawan Saputra, Bambang Eka Purnama, Endang Puji Rahayu,** *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer,* Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 12 Vol 9 No 1 - Februari 2012, ISSN 1979 – 9330