

PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF untuk PROFIL WISATA KOTA SOLO

Maharani Ayuning Tyas, Rosiyah Faradisa, M.Hasbi Assidiqi

Prodi Multimedia Broadcasting, Jurusan Telekomunikasi,

Politeknik Elektronika Negeri Surabaya

Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya

Kampus PENS-ITS, Keputih, Sukolilo, Surabaya

Telp : +62+031+5947280; Fax. +62+031+5946011

Email : Pratama_39@yahoo.com

Abstrak

Perkembangan multimedia membuat penyampaian informasi menjadi lebih praktis. Solo merupakan sebuah kota kecil yang memiliki potensi wisata yang merupakan peninggalan sejarah. Masalahnya adalah media untuk mempromosikan aset wisata tersebut belum maksimal dan masih konvensional, yaitu berupa brosur. Informasi di dalam satu brosur cenderung terbatas dan mudah rusak.

Untuk itulah dibuat sebuah aplikasi yang berisi informasi wisata di Kota Solo. Aplikasi ini bersifat interaktif dimana *user* bisa memilih lokasi mana yang ingin diketahui. Di dalam aplikasi juga disertai peta wisata minimalis yang berisi lokasi wisata dan hotel. Untuk audio menggunakan dari *instrument* Jawa. Selain itu juga ditambahkan sekilas informasi berisi daftar hotel, transportasi, *restaurant*, *money changer*, lokasi pemesanan tiket pesawat dan *agent travel* di sekitar area wisata.

Output ini nantinya adalah sebuah file aplikasi berbasis *flash* (.swf) yang berisi informasi mengenai lokasi wisata di kota Solo yang dikemas dalam bentuk CD. Output berupa file akan bisa disimpan dalam jangka waktu yang lama dan lebih praktis. Aplikasi ini diharapkan dapat digunakan oleh masyarakat Solo untuk mempromosikan aset wisata di kotanya. Dengan adanya media ini diharapkan pula dapat menumbuhkan minat masyarakat di luar Solo untuk mengunjungi obyek wisata di Kota Solo.

Kata kunci: Aplikasi, Wisata, *Flash*, *Interactive User*

Pendahuluan

Pengenalan lokasi wisata kepada masyarakat sebagai simbol budaya dan peninggalan sejarah sangat diperlukan sebagai sarana pelestarian aset daerah. Kota Solo merupakan salah satu kota dengan potensi aset

wisata yang memiliki nilai budaya dan sejarah tinggi. Masalahnya penyebaran informasi setiap tempat wisata menggunakan media yang berbeda-beda sehingga manfaatnya menjadi tidak maksimal. Misalnya media yang dinakan berupa pamflet, brosur, maupun media *print out* lainnya.

Masalah tersebut dapat diselesaikan jika terdapat media yang memuat sekumpulan informasi tempat wisata dalam satu profil dan dilengkapi informasi pendukung kepariwisataan lainnya. Dimana media tersebut juga mendukung *interactive user* sehingga akan menjadi lebih menarik. Untuk itulah dibuat suatu media interaktif untuk profil wisata Kota Solo sebagai wadah untuk menampung berbagai informasi wisata di Kota Solo. Media interaktif ini selain berisi informasi wisata Kota Solo juga dilengkapi informasi lokasi *money changer*, *restaurant*, hotel, taxi, dan *agent travel*.

Media interaktif untuk profil wisata ini sangat diperlukan di era informasi global seperti sekarang. Distribusi informasi melalui media yang konvensional mengakibatkan penyebaran informasi tidak maksimal dan terbatas. Karenanya diperlukan sebuah aplikasi (perangkat lunak) berupa sebuah media interaktif profil wisata untuk mempromosikan aset budaya dan sejarah dengan lebih menarik, efektif dan efisien.

1.1 Rumusan Masalah

Masalah-masalah yang dibahas dalam proyek akhir ini :

- Bagaimana pembuatan suatu media interaktif untuk sebuah profil wisata.
- Bagaimana menambahkan sebuah peta minimalis yang berisi lokasi wisata pada media interaktif.

1.2 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam proyek akhir ini :

- Perangkat lunak ini berisi informasi singkat mengenai lokasi wisata yang berada di Kota Solo.
- Referensi data sejarah dan deskripsi lokasi wisata diambil dari brosur resmi Dinas Pariwisata Kota Solo.
- Peta wisata hanya meliputi nama jalan, lokasi wisata, dan lokasi hotel.
- Output dari proyek akhir ini berupa CD.

1.3 Tujuan

Tujuan dari Proyek Akhir ini adalah :

- Dapat diperoleh sebuah aplikasi mengenai profil wisata untuk mempromosikan wisata Kota Solo.
- Menciptakan aplikasi informasi wisata sebagai pengganti media brosur sehingga penyampaian informasi menjadi lebih efektif dan efisien.
- Membuat aplikasi yang mudah diakses *user* (pengguna) dimana saja dan kapan saja.
- Memberi kesempatan kepada *user* dalam memilih sendiri informasi wisata yang diinginkan.
- Memberikan informasi kepada masyarakat agar mengetahui dan mengenal obyek wisata di Solo.
- Menumbuhkan minat masyarakat untuk mengunjungi obyek wisata di Kota Solo.

2. Dasar Teori

2.1 Tinjauan Sejarah

Surakarta, juga disebut Solo atau Sala, adalah kota yang terletak di provinsi Jawa Tengah. Kota dengan luas 44 km² ini berbatasan dengan Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Boyolali di sebelah utara, Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Sukoharjo di sebelah timur dan barat, dan Kabupaten Sukoharjo di sebelah selatan. Sisi timur kota ini dilewati sungai yang terabadikan dalam salah satu lagu keroncong, Bengawan Solo. Bersama dengan Yogyakarta, Solo merupakan pewaris Kerajaan Mataram yang dipecah pada tahun 1755.

Eksistensi kota ini dimulai di saat Kesultanan Mataram memindahkan kedudukan raja dari Kartasura ke Desa Sala, di tepi Bengawan Solo. Secara resmi, keraton mulai ditempati tanggal 17 Februari 1745. Akibat perpecahan wilayah kerajaan, di Solo berdiri dua keraton: Kasunanan Surakarta dan Praja Mangkunegaran, menjadikan kota Solo sebagai kota dengan dua administrasi. Kekuasaan politik kedua kerajaan ini dilikuidasi setelah berdirinya Republik Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945. Selama 10 bulan, Solo berstatus sebagai daerah setingkat provinsi, yang dikenal sebagai Daerah Istimewa Surakarta. Selanjutnya, karena berkembang gerakan antimonarki di Surakarta serta kerusakan, penculikan, dan pembunuhan pejabat-pejabat DIS, maka pada tanggal 16

Juni 1945 pemerintah RI membubarkan DIS dan menghilangkan kekuasaan raja-raja Kasunanan dan Mangkunegaran. Status Susuhunan Surakarta dan Adipati Mangkunegara menjadi rakyat biasa di masyarakat dan Keraton diubah menjadi pusat pengembangan seni dan budaya Jawa. Kemudian Solo ditetapkan menjadi tempat kedudukan dari residen, yang membawahi Karesidenan Surakarta (*Residentie Soerakarta*) dengan luas daerah 5.677 km². Tanggal 16 Juni diperingati sebagai hari jadi Kota Solo era modern.

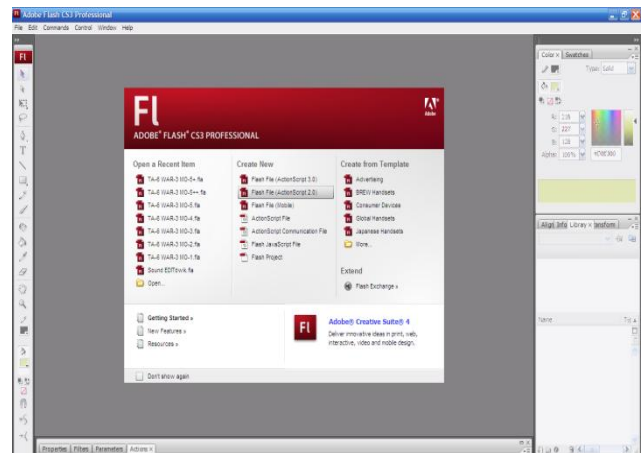
Surakarta memiliki semboyan “Berseri”. Untuk kepentingan pemasaran pariwisata, Solo mengambil slogan pariwisata *Solo The Spirit of Java* (Jiwanya Jawa) sebagai upaya pencitraan Kota Solo sebagai pusat kebudayaan Jawa. Selain itu Kota Solo juga memiliki beberapa julukan, antara lain Kota Batik, Kota Budaya dan Kota Liwet.

2.2 Sekilas Tentang Adobe Flash

Adobe flash merupakan *software* multimedia. Adobe flash biasa digunakan untuk membuat berbagai macam aplikasi seperti animasi web, kartun, multimedia interaktif sampai aplikasi untuk ponsel. Oleh karena itu adobe flash dipilih dalam pembuatan media interaktif ini.

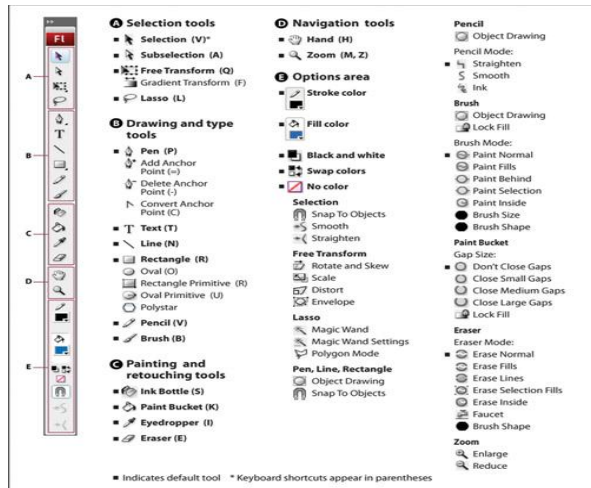
Pada Adobe Flash CS3 terdapat beberapa *tool* yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media interaktif ini. *Tool-tool* yang dapat digunakan tersebut pada kondisi default berada disebelah kiri *workspace*.

Setiap *tool* memiliki fungsi yang berbeda-beda. Pada Adobe Flash juga terdapat beberapa jendela kecil yang dapat mempermudah dalam melakukan aktifitas didalamnya seperti misalnya Properties, Library, Timeline dan sebagainya.



Gambar 1 : Tampilan Awal Adobe Flash

Tools Panel dalam Adobe Flash meliputi selection tools, drawing dan painting tools, dan navigation tools. Berbagai pilihan pada Tools panel memudahkan dalam memodifikasi tools yang diseleksi.



Gambar 2. Tools Panel

Adobe flash merupakan suatu *software* yang dapat digunakan untuk membuat suatu file animasi atau presentasi yang di dalamnya dapat di tambahkan animasi. Adobe flash mempunyai kemampuan yang sangat lengkap misalnya, mengimpor file yang berupa gambar, video maupun animasi untuk kemudian dimanfaatkan pada file yang akan dibuat.

Beberapa fitur yang dapat digunakan pada adobe flash CS3 untuk pembuatan file berbasis flash diantaranya:

- **Graphic**

Graphic adalah simbol berupa gambar diam. Simbol ini di dalam tampilan sebuah file presentasi biasanya dijadikan sebagai background presentasi.

- **Button**

Button adalah simbol yang berfungsi sebagai tombol yang dapat diklik. Ini merupakan aset keunggulan yang menunjukkan betapa interaktifnya Flash. Terdapat 4 state atau keadaan pada button yang bisa kita gunakan agar button lebih menarik. Kondisinya sama yakni dengan layer kita bisa meletakkan lebih dari satu item pada button. State itu antara lain **UP state**, **Over state**, **Down state**, dan **Hit state**.

- **Movie Clip**

Movie Clip adalah simbol yang merupakan serangkaian gambar didalamnya. Secara default movie ini akan dimainkan secara berulang-ulang. *Movie Clip* Adalah salah satu jenis simbol, namun sering terjadi kekeliruan dengan *movie*. *Movie* adalah keseluruhan file shockwave, sementara *movie clips* merupakan

bagian yang lebih kecil lagi, yakni sejenis simbol yang boleh dikatakan merupakan sejenis *movie* di dalam *movie*. Misal menyusun sebuah animasi, maka terdapat sebuah struktur yang terus menerus berputar sepanjang *movie*, itulah *movie clips* simbol. Salah satu bentuk simbol yang lain adalah *graphics*, juga memiliki *time line* seperti *movie clips* bedanya bila *movie clips* akan terus bermain meskipun frame telah berakhir atau digunakan actions stop, sementara *graphic* akan berhenti. Namun demikian walaupun secara default movie clip ini terus bermain, kita bisa mengontrol movie clip ini dengan memberikan *action stop*, *go to*, atupun memberi action pada tombol untuk mengontrol *movie clip*.

- **Timeline Effect**

Timeline effect dapat digunakan pada semua objek pada stage untuk memberikan transisi dan animasi, seperti *fade-ins*, *flyins*, *blurs*, *spins*, dan sebagainya.

- **Panel Behaviours**

Behaviours digunakan untuk membuat sebuah animasi interaktif tanpa harus menuliskan kode-kode tertentu Sebagai contoh *Behaviours* untuk membuat link ke suatu situs tertentu, menampilkan gambar, serta file-file video.

- **Accessibility Support**

Accessibility Support merupakan salah satu kemudahan dalam Flash, berupa kumpulan shortcut untuk mengontrol berbagai interface, seperti panel, *property inspector*, kotak dialog, stage, serta objek dalam stage. Dengan demikian semua komponen tersebut dapat digunakan tanpa menggunakan mouse.

- **Video Import Wizard**

Fitur ini digunakan untuk mempermudah dalam mengimpor file-file video ke dalam dokumen Flash. Terdapat beberapa metode impor yang dapat digunakan, apakah berupa *embedded* file atau *linked* file. *Wizard* ini akan muncul secara otomatis setiap kali akan mengimpor file.

3. Metodologi dan Perencanaan

3.1 Metodologi

Untuk perancangan aplikasi media interaktif profil wisata ini dibutuhkan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Merupakan tahapan dalam pengumpulan informasi mengenai beberapa lokasi wisata di Solo dan Adobe Flash yang meliputi cara pengoperasian Adobe Flash, fungsi-fungsi di dalam Adobe Flash dan Action Script yang digunakan di dalam Flash, terutama Action Script 2 (AS2).

2. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menggunakan dua tahap yaitu observasi dan kepustakaan.

 - a. Pengamatan (*Observasi*)

Merupakan metode pengumpulan data dan informasi dengan cara mengunjungi langsung sasaran lokasi.
 - b. Kepustakaan (*Library Research*)

Merupakan metode pengumpulan data dan informasi dengan cara mengunjungi langsung sasaran lokasi.
 - c. Wawancara (*Interview*)

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mewawancarai langsung narasumber baik dengan cara tatap muka maupun via telepon.
3. Pembuatan *Mockup*.

Pembuatan mokeup merupakan tahap dalam menentukan desain awal aplikasi yang akan dibuat. *Mockup* ini digunakan sebagai acuan dalam pembuatan perangkat lunak.
4. Pembuatan Aplikasi

Pada Pembuatan Sistem ini dilakukan pembuatan aplikasi dengan Adobe Flash CS3 Professional.
5. Pengujian dan Analisa

Dalam tahap ini dibuat form kuesioner untuk melihat respon dari masyarakat tentang aplikasi ini. Dari metode ini pula digunakan sebagai evaluasi untuk parameter keberhasilan pembuatan aplikasi.



Gambar 3. Tampilan Intro

Halaman utama merupakan halaman inti dari aplikasi media interaktif profil wisata ini. Pada halaman ini terdapat peta minimalis yang berisi button lokasi wisata dan hotel. Disebelah kanan peta terdapat box deskripsi informasi. Dibawah peta terdapat informasi tambahan berupa restaurant, hotel, *money changer*, transportasi, airlines, dan surrounding. Disebelah kanan *surrounding* adalah box travel agent.



Gambar 4. Tampilan Halaman Utama

3.2 Tempat dan Waktu

Penelitian ini dilakukan di gedung D3 lantai 3, Lab Audio & Video Editing, Politeknik Elektronika Negeri Surabaya.

Adapun waktu penelitian dari Implementasi Proyek Akhir ini dimulai dari bulan Februari 2011 sampai Juni 2011.

4. Pembuatan Sistem dan Analisa

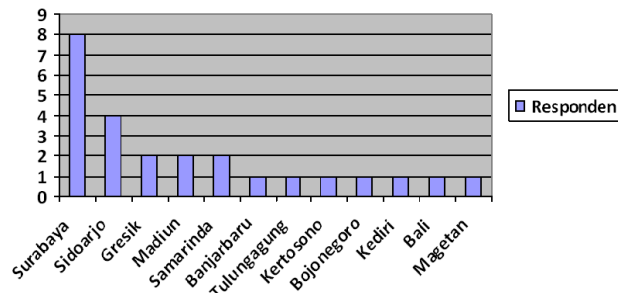
Pada media interaktif ini terdapat intro atau tampilan awal. Intro merupakan tampilan awal atau pembuka pada saat aplikasi dijalankan. Intro pada media interaktif ini berbentuk *movie clip*. Di dalam *movie clip* ini terdapat frame berjalan atau motion.

Jenis *Font* yang digunakan adalah *Font Mas Usup Jawa* yang merupakan jenis font jawa palsu. *Font* tersebut *free* dan didapatkan dengan cara *download* terlebih dahulu. Agar *font* tersebut bisa dibaca oleh PC yang tidak *support* jenis *font* tersebut, maka teks dengan *font* tersebut harus dijadikan *graphic*.

Pada saat aplikasi dibuka, intro menjalankan *movie clip* sebagai opening dari aplikasi. *Movie clip* intro disertai dengan sound yang akan berhenti pada saat intro berakhir dan berpindah ke halaman utama. Pergerakan into menggunakan *motion tween*.

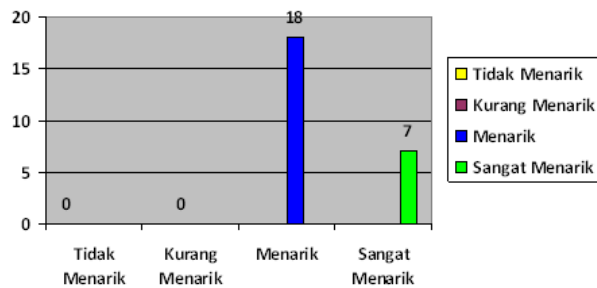
Setelah intro berakhir maka halaman utama otomatis akan terbuka. Button pada peta saat di *mouse over* akan muncul informasi nama *button*. Sedangkan pada saat di klik, maka indikator *button* akan muncul. Jika tombol lain di luar peta dieksekusi, maka informasi akan berubah dan indikator pada peta yang semula menyala, secara otomatis akan menjadi nonaktif.

Untuk mengetahui kualitas dari aplikasi ini maka dilakukan survei kepada pengguna. Penilaian dilakukan terhadap dua puluh lima responden yang merupakan mahasiswa/i. Dari responden tersebut 100% merupakan responden yang berdomisili asli dari luar Kota Solo. Data responden dan hasil data setelah diolah ditunjukkan pada gambar.



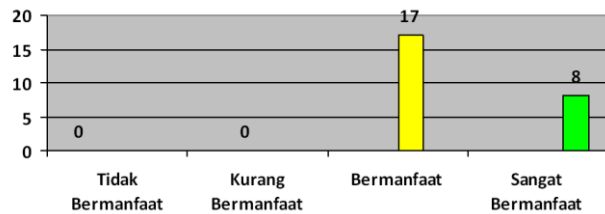
Gambar 5. Diagram Domisili Responden

Apakah aplikasi ini lebih menarik jika dibandingkan dengan metode brosur?



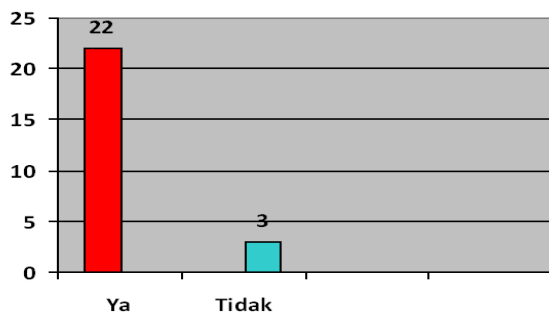
Gambar 6. Diagram Ketertarikan Masyarakat

Apakah aplikasi ini bermanfaat?



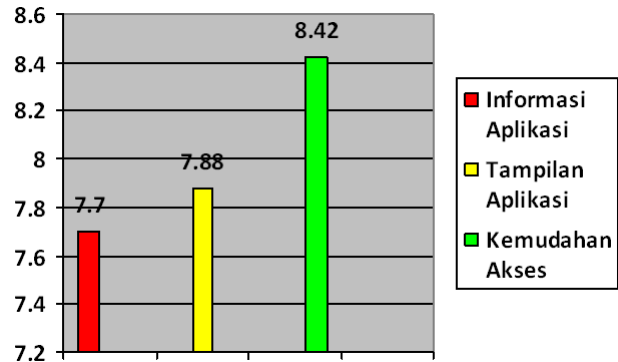
Gambar 7. Diagram Survey Manfaat Aplikasi

Apakah aplikasi ini membuat anda berkeinginan untuk mengunjungi obyek wisata di Solo?



Gambar 8. Diagram Respon Masyarakat

Penilaian modul?



Gambar 9. Penilaian Aplikasi

Dari gambar dapat diketahui bahwa promosi wisata dengan aplikasi lebih menarik dibandingkan dengan metode brosur dan bermanfaat. Selain itu, dengan adanya sebuah aplikasi wisata dapat meningkatkan keinginan pengguna untuk mengunjungi obyek wisata di Solo. Sedangkan nilai dari aplikasi yang dibuat dinilai oleh responden dengan nilai rata-rata 8 dari range antara 1-10.

5. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat di ambil dari pembuatan mediainteraktif profil wisata ini adalah :

1. Aplikasi profil wisata diperlukan sebagai suatu wadah informasi wisata di Kota Solo.
2. Aplikasi profil wisata dapat digunakan untuk mempromosikan aset wisata Kota Solo.
3. Aplikasi ini dapat disimpan dalam jangka waktu yang lebih lama.
4. Aplikasi profil wisata menumbuhkan minat masyarakat untuk mengunjungi obyek wisata di Solo.

6. Daftar Pustaka

- [1]Adobe Creative Team, *Adobe Flash CS Professional Classroom in a Book*.2007.USA:Adobe Press
- [2]Chandra, *7 Jam Belajar Interaktif Flash Profesional 8 Untuk Orang Awam*.2006.Bandung:Maxicom.
- [3]*Solobeyond Panduan Wisata Solo Raya 03/Desember 2010/Tahun Ke-1*.Surakarta:Orsolindo.
- [4]*Let's go to Solo the Spirit of Java*.2010.Surakarta:Dinas Kebudayaan dan Pariwisata.
- [5]*Solo and Surrounding*.2010.Surakarta:Dinas Kebudayaan dan Pariwisata.