

BAB II

LANDASAN TEORI

Pada bab ini, akan dijelaskan mengenai pengertian dan juga teori-teori tentang istilah-istilah yang akan digunakan, seperti pengertian dari cagar budaya, objek wisata, cagar budaya sebagai objek wisata, trowulan, multimedia, interaktif, keutamaan media interaktif, peranan media interaktif terhadap cagar budaya/objek wisata, teknik load movie dan juga kelebihan dari load movie.

2.1 Cagar Budaya

Menurut UU No. 11 tahun 2010 tentang cagar budaya, cagar budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, Struktur Cagar Budaya, Situs Cagar Budaya, dan Kawasan Cagar Budaya di darat dan/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan melalui proses penetapan.

Benda Cagar Budaya adalah benda alam dan/atau benda buatan manusia, baik bergerak maupun tidak bergerak, berupa kesatuan atau kelompok, atau bagian-bagiannya, atau sisa-sisanya yang memiliki hubungan erat dengan kebudayaan dan sejarah perkembangan manusia. Bangunan Cagar Budaya adalah susunan binaan yang terbuat dari benda alam atau benda buatan manusia untuk memenuhi kebutuhan ruang berdinding dan/atau tidak berdinding, dan beratap. Struktur Cagar Budaya adalah susunan binaan yang terbuat dari benda alam dan/atau benda buatan manusia untuk memenuhi kebutuhan ruang kegiatan yang

menyatu dengan alam, sarana, dan prasarana untuk menampung kebutuhan manusia. Situs Cagar Budaya adalah lokasi yang berada di darat dan/atau di air yang mengandung Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, dan/atau Struktur Cagar Budaya sebagai hasil kegiatan manusia atau bukti kejadian pada masa lalu. Kawasan Cagar Budaya adalah satuan ruang geografis yang memiliki dua Situs Cagar Budaya atau lebih yang letaknya berdekatan dan/atau memperlihatkan ciri tata ruang yang khas.

2.2 Objek Wisata

Menurut Chafid Fandeli (2000), obyek wisata adalah perwujudan daripada ciptaan manusia, tata hidup, seni budaya serta sejarah bangsa dan tempat atau keadaan alam yang mempunyai daya tarik untuk dikunjungi wisatawan. Sedangkan obyek wisata alam adalah obyek wisata yang daya tariknya bersumber pada keindahan sumber daya alam dan tata lingkungannya. Dalam dunia kepariwisataan, segala sesuatu yang menarik dan bernilai untuk dikunjungi dan dilihat, disebut atraksi atau lazim pula dinamakan objek wisata (Nyoman S. Pendit, 1999).

Sebuah objek wisata yang baik harus dapat mendatangkan wisatawan sebanyak-banyaknya, menahan mereka dilokasi tersebut dalam waktu yang cukup lama dan dapat memberi kepuasan kepada wisatawan yang datang berkunjung atau dapat menarik wisatawan yang telah berkunjung untuk datang kembali ke lokasi tersebut.

2.3 Cagar Budaya Sebagai Objek Wisata

Bangunan ataupun situs cagar budaya, dapat dijadikan sebagai objek wisata sejarah, sekaligus tempat pembelajaran yang tepat bagi siswa sekolah (antaranews.com). Dengan menjadikan cagar budaya sebagai objek wisata, pemerintah, wisatawan dan bangunan atau situs cagar budaya tersebut akan banyak mendapatkan keuntungan, diantaranya adalah:

1. Bangunan ataupun situs cagar budaya tersebut bias menjadi asset wisata budaya dan sejarah
2. Bangunan ataupun situs cagar budaya tersebut dapat lebih terawat karena mendapat tanggung jawab dan perhatian lebih dari pemerintah
3. Pemerintah akan dapat memperoleh pemasukan retribusi dari pengunjung atau wisatawan, yang bisa digunakan untuk membiayai perawatan bangunan tersebut
4. Pengunjung ataupun wisatawan akan dapat mengetahui sejarah objek wisata tersebut dan dapat ikut membantu untuk melestarikannya

2.4 Trowulan

Trowulan adalah sebuah kecamatan yang terletak di kabupaten Mojokerto, Jawa Timur, letaknya tepat di tengah-tengah kabupaten Mojokerto dan kabupaten Jombang. Trowulan merupakan sebuah situs kota yang luasnya hampir mencapai 100 km². Di kecamatan ini terdapat banyak sekali situs-situs peninggalan bersejarah yang berupa candi, arca, gerabah, artefak, serta pemakaman peninggalan masa kerajaan Mojopahit. Menurut Roni Khoiron dalam situsnya

(<http://jejakwisata.com/>), pada jaman dahulu, Trowulan adalah pusat peradaban atau ibukota dari kerajaan Majapahit. Jejaknya sampai sekarang banyak ditemukan tersebar di seluruh penjuru kota. Tak kurang dari 24 candi, petirtaan dan makam kuno bertebaran di kota ini. Sejak tahun 2009 Trowulan bahkan telah dicalonkan sebagai *Situs Warisan Dunia UNESCO*. Beberapa situs/objek wisata yang berada di Trowulan diantaranya adalah, candi wringin lawang, candi brahu, candi gentong, kolam segaran, makam putri cempa, museum, candi bajang ratu, candi tikus, dan banyak lainnya.

2.5 Media

Kata “media” berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Menurut Heinich, (1993) media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (printed materials), komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (messages) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Heinich juga mengaitkan hubungan antara media dengan pesan dan metode (methods).

2.6 Multimedia

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu dan koneksi sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Istilah multimedia sendiri berasal dari dua buah kata yaitu *multi* dan *media*, kata *multi* berarti banyak atau lebih dari satu, sedangkan kata *media* berarti alat/sarana/piranti komunikasi melalui lebih dari satu media komunikasi untuk menyampaikan informasi. Sedangkan untuk pengertian multimedia komputer yaitu sarana atau piranti komunikasi berbasis komputer untuk penyampaian suatu informasi.

Definisi atau makna lain dari multimedia, yaitu dengan menempatkannya dalam konteks, seperti yang dijelaskan Hofstetter (2001), multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Suyanto dari Hoffstetter, 2003:21). Kelebihan inilah yang menyebabkan tampilan multimedia lebih dinamis dan menyenangkan bagi user.

Menurut Maroebeni (2008), Multimedia dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu *multimedia content production* dan *multimedia communication*. Multimedia content production menggunakan dan memproses beberapa media yang berbeda untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan produk multimedia atau penggunaan sejumlah teknologi yang berbeda yang memungkinkan untuk menggabungkan media dengan cara yang baru untuk tujuan komunikasi. Dalam

kategori ini media yang digunakan diantaranya adalah media teks, audio, video, animasi, gambar, interaktif, dan efek khusus. Sedangkan multimedia communication, menggunakan media massa seperti televisi, radio, internet, cetak, music, atau game untuk mempublikasikan/menyiarkan material advertising, hiburan, pendidikan, berita, dan lain-lain.

2.7 Media Interaktif

Segala macam bentuk hubungan antara pengguna/*user* dengan media, dapat dikatakan sebagai media interaktif. Media interaktif tidak dibatasi oleh media elektronik, atau media digital. Menurut Wandah Wibawanto dalam situsnya (<http://www.wandah.org>), permainan papan tulis, *gamebooks*, adalah beberapa contoh media interaktif. Buku dengan daftar isi sederhana atau index, dapat juga digolongkan interaktif karena tidak adanya mekanisme kontrol non-linier dari media, tapi dapat juga digolongkan bukan interaktif karena kemampuan pembaca yang langsung membaca berkelanjutan sehingga tidak membutuhkan daftar isi. Disebut media dikarenakan memiliki unsur audio-visual (termasuk animasi). Disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Karena itu, media ini dapat berupa CD, maka dapat dikelompokkan sebagai bahan ajar e-Learning (Arsyad, 2002).

2.8 Keutamaan Media Interaktif

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah info yang ditampilkan lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu untuk belajar di lapangan dapat dikurangi, proses pengaplikasiannya dapat dilakukan di mana dan kapan saja. Sebagai komponen sistem komunikasi dan informasi, pemilihan dan penggunaan komponen lain dalam multimedia interaktif harus diperhatikan, seperti tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi. Keutamaan media interaktif diantaranya adalah:

1. Dapat memiliki lebih dari satu unsur media yang dapat diubah-ubah, misalnya menggabungkan unsur audio dan unsur visual.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, memberi kemudahan dan kelengkapan konten sehingga pengguna dapat menggunakan media interaktif tanpa bimbingan dari orang lain.
4. Mampu memperkuat respon pengguna dengan cepat dan dengan interval yang singkat, serta mampu mengontrol laju kecepatan informasi yang ingin didapatkan oleh pengguna.
5. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

Adapun kelebihan media interaktif menurut Maroebeni (2008), diantaranya adalah, yang pertama, penggunaannya bisa berinteraksi dengan komputer karena dalam media interaktif terdapat menu-menu khusus yang dapat diklik oleh user

untuk memunculkan informasi berupa audio, visual maupun fitur lain yang diinginkan oleh pengguna. Kemudian yang kedua adalah menambah pengetahuan. Pengetahuan di sini adalah informasi/materi yang dirancang kemudahannya dalam media Interaktif bagi pengguna. Kelebihan ketiga adalah tampilan audio visual yang menarik. Kemenarikan di sini utamanya karena sistem interaksi yang tidak dimiliki oleh media cetak (buku) maupun media elektronik lain (film TV, audio).

2.9 Peranan Media Interaktif terhadap Cagar Budaya/Objek Wisata

Pada umumnya, media interaktif dapat membantu objek wisata ataupun cagar budaya untuk dipromosikan ke khalayak, karena dapat membantu wisatawan dalam mencari data ataupun informasi seputar objek wisata yang akan mereka kunjungi. Menurut Ismayanti (2011), kegunaan media interaktif terhadap objek wisata bagi wisatawan adalah:

1. Wisatawan dapat mencari informasi obyek wisata dan akomodasi tentang destinasi dari mana saja dan kapan saja.
2. Biaya relatif murah sehingga keterbatasan dana promosi dan lemahnya jaringan pemasaran yang sering menjadi kendala dapat diatasi.
3. Akses yang mudah, wisatawan dapat menjalankan media dari rumah, kantor, restoran dan berbagai tempat yang memiliki komputer.
4. Informasi yang disebarakan selalu terkini (*up to date*) dan rinci, sehingga wisatawan dapat memiliki banyak referensi sebelum mengunjungi lokasi wisata.

5. Memperpendek rantai distribusi melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, karena seluruh informasi dan upaya komunikasi dilakukan melalui bentuk layanan telematika/digital.

2.10 Load Movie

Menurut Rubberduck (2009), Load movie (`loadMovie`) adalah salah satu script yang terdapat dalam action script 2 dan 3, yang berfungsi untuk membuat link dengan file flash ataupun gambar eksternal yang berada di luar file utama. Load movie (`loadMovie/loadMovieNum`) digunakan untuk membuka file swf eksternal ke dalam movie. Dengan menggunakan action/teknik ini, file flash dipastikan berukuran jauh lebih kecil dan pengeksesusiannya pun dapat lebih cepat. Penggunaan load movie dapat menggunakan dua cara, yaitu load movie file flash (*.swf) dengan level atau dengan target. Ketika menggunakan level, action *loadMovie* berubah menjadi *loadMovieNum*. Sedangkan ketika menggunakan target, action tetap tidak berubah. `loadMovieNum` adalah script yang digunakan untuk menampilkan file berformat swf, jpeg, gif, dan png ke dalam sebuah swf dengan level kedalaman (*depth*) yang dapat diatur. Penulisannya: "`loadMovieNum (url, depth);`". Yang dimaksud dengan *url* adalah lokasi dimana file yang diinginkan untuk *diload* disimpan, misalnya saja file yang ingin *diload* adalah file bernama "Tes.swf" dan berlokasi di *desktop*, maka pada url dituliskan `C:\Users\Nama User\Desktop\Tes.swf`. Sedangkan yang dimaksud dengan *depth* adalah level kedalaman file tersebut untuk *diload*, level dapat diisi dengan angka mulai dari 0 hingga tak terhingga, semakin banyak angka yang ditulis, maka

semakin di atas lah posisi file tersebut akan di load. Sebagai contoh, file dengan *depth* 10, akan selalu berada di atas file dengan *depth* 5, dan seterusnya.

2.10.1 Keutamaan Load Movie

Teknik Load movie mempunyai banyak kelebihan, menurut Mursyid dalam situsnya (<http://mmursyidpw.com>) beberapa kelebihan menggunakan metode load movie diantaranya adalah :

1. Menjaga agar file Flash tetap kecil karena membagi satu movie Flash menjadi beberapa file kecil.
2. Mempercepat proses aplikasi, karena teknik ini melakukan pengambilan data dari file eksternal atau di luar file utama.
3. Mempermudah proses pengeditan, karena jika ada konten yang salah pengubahan konten hanya dilakukan pada file itu sendiri tanpa harus mengubah keseluruhan program.
4. Jika program tersebut diperuntukkan untuk internet (html) maka pengguna internet bisa men-download hanya animasi Flash yang mereka inginkan dengan waktu yang cukup singkat.