

RANCANG BANGUN MEDIA PROMOSI TEMPAT WISATA KABUPATEN TEMANGGUNG BERBASIS MULTIMEDIA

Arief Prasetyo Bayu Aji
Fakultas Teknik Informatika S1
Universitas Dian Nuswantoro

ABSTRACT : Information technology has become a staple in everyday life, hence the good media informatics is needed to help smooth in getting the information. The results showed that most of the people in Kabupaten Temanggung not many people know about the attractions that have the potential to be visited.

Design Build Media Promotions Tourist Attractions Kabupaten Temanggung Based Multimedia was created to facilitate the public who want to know about the tourist places located in Kabupaten Temanggung in the promotional efforts for the development at tourist attractions in Kabupaten Temanggung.

The media campaign is about explanation tourist spots which include tourist attractions Pikatan Waterpark, Posong Nature, Travel Jumprit, and other tourist attractions, as well as a picture or video and map directions downstairs tour. Design Build Media Promotion using Adobe Flash CS3 software, the series of Adobe Flash output that can incorporate a variety of multimedia elements, such as text, images, animation and sound. With Action Script, an interactive movie can be made to be interesting.

Keywords : Media Promotions, Technology, Tourism, Information, Multimedia

ABSTRAK : Teknologi informatika telah menjadi kebutuhan pokok dalam kehidupan sehari-hari, karenanya media informatika yang baik sangat diperlukan untuk membantu kelancaran dalam mendapatkan suatu informasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat di Kabupaten Temanggung belum banyak yang mengetahui tentang tempat wisata yang mempunyai potensi untuk dikunjungi.

Rancang Bangun Media Promosi Tempat Wisata Kabupaten Temanggung Berbasis Multimedia ini dibuat untuk mempermudah masyarakat yang ingin mengetahui tentang tempat pariwisata yang terdapat di Kabupaten Temanggung sehingga dapat digunakan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata di Kabupaten Temanggung dalam usaha untuk pengembangan promosi tempat wisata di Kabupaten Temanggung.

Media promosi ini berisi tentang penjelasan tempat-tempat wisata yang meliputi Tempat wisata Pikatan WaterPark, Wisata Alam Posong, Wisata Jumprit, dan tempat wisata lainnya, serta terdapat foto maupun video dan peta petunjuk arah letak tempat wisata tersebut. Rancang Bangun Media Promosi ini menggunakan software Adobe Flash CS3, seri dari Flash keluaran Adobe yang dapat menggabungkan berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, animasi dan suara. Dengan Action Script, sebuah movie interaktif dapat dibuat menjadi menarik.

Kata Kunci: Media Promosi, Teknologi, Tempat Wisata, Informasi, multimedia

A. Latar Belakang

Adanya media promosi yang kurang interaktif serta promosi wisata yg dilakukan dinas pariwisata sangat kurang sehingga masyarakat kurang tahu akan potensi wisata yg dimiliki kota Temanggung ini.

Belum adanya teknologi informasi yang menarik yang digunakan untuk mempromosikan tempat wisata di Kabupaten Temanggung ini sehingga perlu dibuat suatu media promosi berbasis multimedia tersebut.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang dan mengimplementasikan suatu sistem untuk mengelola informasi yang dapat memuat potensi pariwisata dan kebudayaan di wilayah Kabupaten Temanggung sehingga menjadi suatu aplikasi berbentuk suatu animasi multimedia yang interaktif serta sederhana agar menjadi lebih dikenal oleh masyarakat?

C. Batasan Masalah

Membahas dan memperkenalkan tempat wisata unggulan yg meliputi Pikatan Water Park, Wisata Alam Posong, dan Umbul Jumprit serta tempat wisata lainnya yang ada di kabupaten Temanggung yang di dalamnya terdapat informasi wisata tersebut.

Pembuatan multimedia ini dengan menggunakan *Adobe Flash CS3*, *Adobe Premier Pro CS3*, *Adobe Photoshop CS3*, dan *Audacity*

D. Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan ini adalah

Untuk menciptakan .suatu media dalam mempromosikan tempat wisata di Kabupaten Temanggung berbasis multimedia agar dapat digunakan sebagai sarana pengenalan objek wisata kepada masyarakat agar tempat wisata tersebut lebih dikenal oleh masyarakat.

E. Manfaat

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini, diharapkan dapat berguna bagi :

a. Bagi Penulis

Menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman penulis mengenai objek wisata di Kabupaten Temanggung dan menerapkan ilmu yang telah didapat selama kuliah.

b. Bagi Akademik

Memberikan masukan yang dapat melengkapi referensi pustaka akademik sekaligus menjadi bahan acuan yang dapat dikembangkan bagi kemungkinan pengembangan konsep dan materi lebih lanjut.

c. Bagi Masyarakat

- 1) Untuk mencoba memberikan kemudahan bagi masyarakat Temanggung agar lebih mengetahui tentang potensi wisata di Kabupaten Temanggung
- 2) Sebagai sarana program bantu yang dapat diakses setiap saat bagi masyarakat yang sibuk dan tidak mempunyai waktu

untuk mengunjungi tempat wisata di Kabupaten Temanggung

- 3) Sebagai sarana program bantu dalam pemahaman alternatif selain dari promosi yang dilakukan oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan di kota Temanggung

F. Teknik Pengumpulan Data

✕ Wawancara

Metode ini dilakukan dengan mewawancarai orang yang mengerti tentang tempat wisata. Dalam hal ini melakukan wawancara kepada Kabag Humas Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Temanggung, petugas-petugas yang menjaga objek-objek wisata tersebut serta masyarakat di sekitar objek wisata tersebut.

✕ Studi Pustaka

Dengan cara melakukan pencarian data melalui literatur, misalnya buku – buku referensi, artikel – artikel maupun sumber lain yang ada hubungannya dengan materi media promosi tempat wisata di Kabupaten Temanggung ini

✕ Observasi

Yaitu dengan melakukan pengamatan langsung tentang hal – hal yang berkaitan langsung dengan media promosi tempat wisata. Dalam hal ini dilakukan pengamatan langsung dengan cara mengambil foto-foto ditempat wisata dan mengambil video tentang tempat wisata tersebut.

G. Landasan Teori

a. Media Promosi

Banyak orang menganggap bahwa promosi dan pemasaran mempunyai pengertian yang sama, dimana sebenarnya promosi hanya merupakan salah satu bagian dari kegiatan pemasaran. Walaupun promosi sering dihubungkan dengan penjualan tetapi kenyataannya promosi mempunyai arti yang lebih luas dari penjualan karena penjualan hanya berhubungan dengan pertukaran hak milik yang dilakukan oleh tenaga penjual, sedangkan promosi adalah setiap aktivitas yang ditujukan untuk memberitahukan, membujuk atau mempengaruhi konsumen untuk

tetap menggunakan produk yang dihasilkan perusahaan tersebut

Promosi meliputi semua alat-alat dalam kombinasi pemasaran yang peranan utamanya adalah untuk mengadakan komunikasi yang sifatnya membujuk promosi merupakan suatu proses komunikasi dari penyampaian amanat atau berita tentang produk/barang atau jasa dari penjual kepada para pembeli potensial (konsumen). Promosi adalah bersangkutan dengan metode komunikasi yang ditujukan kepada pasar yang menjadi target tentang produk yang tepat yang dijual pada tempat yang tepat dengan harga yang tepat. Promosi mencakup penjualan oleh perseorangan, penjualan massal dan promosi penjualan.

b. Pariwisata

Menurut pengertian secara *Etimologis* (ilmu tentang asal mula kata), kata “pariwisata“ yang berasal dari bahasa Sanskerta, sesungguhnya bukanlah berarti “tourisme” (bahasa Belanda) atau

“tourism” (bahasa Inggris). Kata Pariwisata menurut pengertian ini sinonim dengan pengertian “tour”. Pendapat ini berdasarkan pemikiran yaitu kata pariwisata terdiri dari dua suku kata “pari” dan “wisata”. Kata “pari” yang berarti banyak, berkali-kali, berputar-putar, lengka dan kata “wisata” yang berarti perjalanan, bepergian yang dalam hal ini bersinonim dengan kata “travel” (bahasa Inggris)

Dengan demikian 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, 2002: 103)

c. Multimedia

Multimedia berasal dari dua kata, yaitu multi dan media. Multi berarti banyak dan media biasa diartikan sebagai alat untuk

menyampaikan atau membuat sesuatu, perantaraan, alat pengantar, suatu bentuk komunikasi seperti surat kabar, majalah atau televisi.

Multimedia yang dimaksud di sini adalah suatu teknologi yang menggabungkan berbagai sumber media seperti teks, grafik, suara, animasi, video dan sebagainya, yang disampaikan dan dikontrol oleh sistem komputer secara interaktif.

d. Adobe Flash CS3

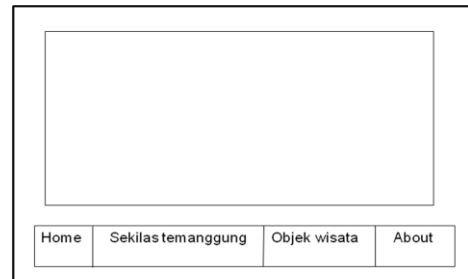
Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain

itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam Flash, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas action script, filter, custom easing dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV.

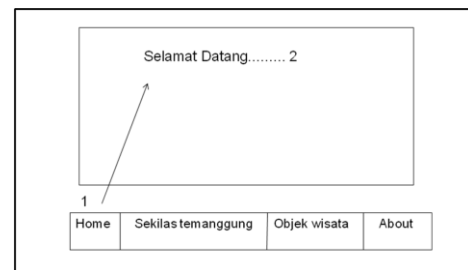
Keunggulan yang dimiliki oleh Flash ini adalah ia mampu diberikan sedikit code pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya.

H. Perancangan

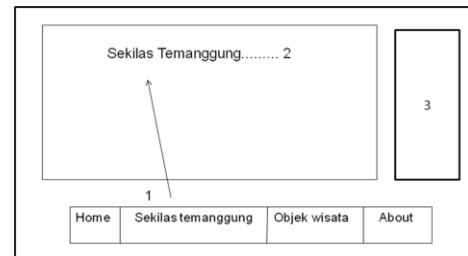
a. Desain antar muka program



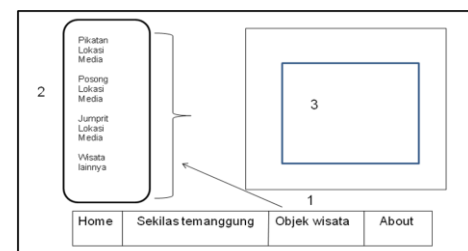
Desain Rancangan Menu Utama



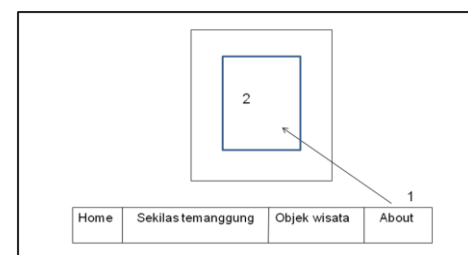
Desain Rancangan Menu Home



Desain Rancangan Menu Sekilas Temanggung

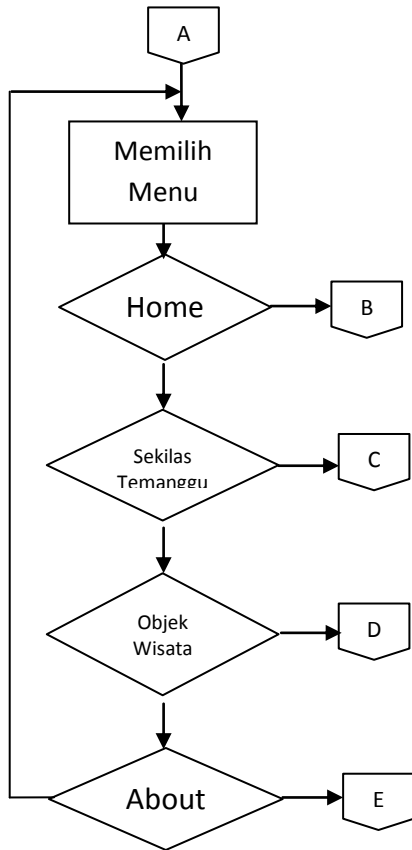


Desain Rancangan Menu Objek Wisata



Desain Rancangan Menu About

b. Flowchart Menu Utama



c. Tampilan Sekilas Tmg



d. Tampilan Menu Objek Wisata Y



e. Tampilan Menu About



I. Implementasi program

a. Tampilan Menu Utama



b. Tampilan Menu Home



J. Kesimpulan

- 1) Program rancang bangun ini dibuat untuk masyarakat luas yang ingin mengetahui potensi wisata yang dimiliki oleh Kabupaten Temanggung ini. Sehingga dapat bermanfaat untuk

- bekal pengetahuan tentang tempat wisata tersebut.
- 2) Sumber belajar bukan hanya guru saja, tetapi juga sumber belajar lainnya yang mempunyai unsur – unsur edukatif. Sumber belajar yang dapat dimanfaatkan diantaranya lingkungan sekitar, perpustakaan, narasumber, serta media elektronik dan komputer.
 - 3) Melalui Media Promosi Tempat Wisata Kabupaten Temanggung ini, para *user* lebih dapat memahami lagi tentang tempat wisata yang ada di Kabupaten Temanggung
 - 4) Desain tampilan dari program media promosi ini sangat mudah digunakan dan materi yang diberikan mudah dipahami, serta disertai animasi sehingga media promosi ini dapat dipahami lebih mudah.

K. Daftar Pustaka

- Anonymous. *Wisata Alam Posong*. <http://kabarjingga.blogspot.com/2012/07/wisata-alam-posong-temanggung.html> diakses tanggal 4 november 2012
- Anonymous. Primadona dari Temanggung <http://www.temanggungkab.go.id/potensi.php?mnid=95> diakses 8 oktober 2012
- Bagian Humas Setda kab Temanggung. 2010. Gema Bhumi Phala edisi 2010, Temanggung
- Deni Eko Purwanto dan Bambang Eka Purnama. 2012. *Pembangunan Profil PT Radio Gema Panca Arga Pacitan Berbasis Multimedia*, Surakarta
- Kantor sekretariat DPRD kab Temanggung. 2011. *Suara Bambu Runcing edisi II*, Temanggung
- Madcoms dan Andi Offset. 2009. *Adobe Flash CS4 Untuk Pemula*. Yogyakarta : Andi Offset
- Mulyanta. 2009. *Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Universitas Atma Jaya
- Pratama, Bayu. *Adobe Premier*. <http://asiaaudiovisualra09nizwarriva.n.wordpress.com/tag/adobe-premier/> diakses 22 Oktober 2012
- Priyanto Hidayatullah, M. Amrullah Akbar dan Zaky Rahim. 2011.

*Animasi Pendidikan Menggunakan
Flash.* Bandung : Informatika.

Welly Marizka Sandy dan Lies
Yulianto. 2012. *Pembuatan Media
Informasi Tempat Wisata Budaya
Kabupaten Pacitan Berbasis
Multimedia*, Surakarta: Universitas
Surakarta