



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media Interaktif

Kata media memiliki arti sebuah alat yang dimana memiliki fungsi dalam menyampaikan pesan. (Bovee, 1997). Media merupakan salah satu komponen dalam sistem pembelajaran. Sedangkan kata interaktif yang berasal dari kata interaksi, berarti saling melakukan aksi, berhubungan, maupun saling mempengaruhi. Interaktif sendiri berarti segala hal yang berkaitan dengan komunikasi dua arah yang saling melakukan aksi, maupun memiliki timbal balik antara satu dengan yang lainnya. (Warsita,2008). Maka dari itu, media interaktif merupakan media digital yang terdiri dari *text electronic*, grafis, gambar yang bergerak, serta terdapat suara didalamnya. Hal tersebutlah yang dapat menarik masyarakat terhadap informasi yang diberikan. Media digital tidak jauh-jauh dari dunia internet, telekomunikasi, maupun interaktif televisi digital.

Penggunaan media interaktif memiliki beberapa manfaatnya. Diantaranya adalah dimana proses pembelajaran dapat menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisiensi waktu dan tenaga, serta media dapat menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar. Selain itu keuntungan penggunaan media interaktif adalah dapat memberikan pemahaman yang lebih terhadap materi yang diberikan, membantu dalam pengajaran agar menjadi lebih mudah dan cepat, serta menghemat waktu, tenaga, dan biaya.

Media interaktif terbagi menjadi 2 jenis, yaitu :

1. *Two Way* : Adanya interaksi antara pengguna (*user*) dengan media. Dimana terdapat respon dari pengguna itu sendiri. Contohnya adalah CD pembelajaran.
2. *One Way* : Berfungsi hanya untuk menyampaikan pesan dan tidak mengharapkan adanya respon langsung dari pengguna (*user*). Contohnya adalah televisi dan radio.

Sebuah informasi harus di desain semenarik mungkin, agar pengguna dapat lebih mudah untuk memahaminya. Pemilihan media pun sangat mempengaruhi dalam memberikan informasi. Terdapat 2 tipe media yang digunakan untuk menampilkan informasi, yaitu :

1. *Print-based Information Design*

Media informasi yang digunakan berupa media cetak. Media informasi seperti ini sering ditemui dimana-mana, seperti contohnya buku pelajaran.

2. *Interactive Information Design*

Dengan perkembangan jaman, media pun sudah mulai berubah menjadi lebih canggih. Seperti perkembangan komputer dan internet dalam hal mengolah data. Desain informasi interaktif terbentuk dikarenakan perkembangan tersebut. Informasi yang diberikan dapat langsung direspon oleh pengguna. Dengan begitu, pemilihan cara pengoperasiannya harus benar-benar diperhatikan agar sesuai dengan target pengguna.

Dalam pembuatan media interaktif, terdapat proses produksinya, yaitu :

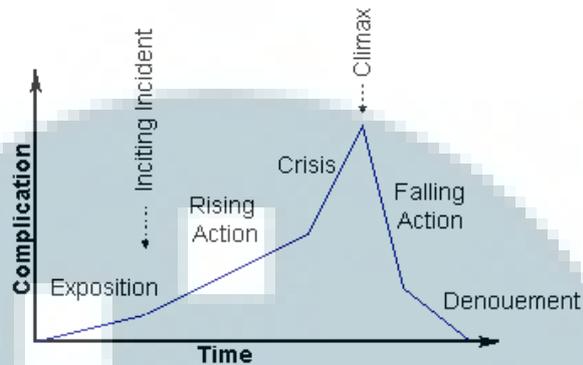
1. *Need Assessment* : Memberikan keterangan mengenai target pengguna media.
2. *Story Telling* : Berbentuk deskriptif yang menggambarkan secara umum media interaktif.
3. *Flow Chart* : Bagan yang berisi simbol-simbol grafis untuk menunjukkan secara umum mengenai media interaktif atau data yang dimiliki program untuk proses eksekusi.
4. *Story Board* : Terdiri dari gambar yang menjelaskan suatu narasi, dimana dengan *scene* dalam *story board*, akan terlihat alur apa saja yang dibutuhkan dalam pasca produksi.
5. Proses Produksi : Mekanisme dalam penyusunan dan pembuatan.
6. Uji Coba : Merupakan tahap operasional media informasi.
7. *Package* : *Packaging* yang dilakukan berupa *layout* desain aplikasi.
8. Pemasaran : Dipasarkan kepada target yang ditunjukkan.

2.1.1. Narasi Interaktif

Dalam kamus KBBI, kata narasi yang berarti pengisihan suatu cerita atau kejadian atau tema suatu karya seni. Selain itu memiliki arti pengembangan paragraf dalam sebuah tulisan yang terdiri dari rangkaian peristiwa dari waktu ke waktu, dimana perlu dijabarkan dengan urutan awal, tengah, dan akhir. Sedangkan arti kata interaktif adalah suatu hal yang saling melakukan aksi, antar hubungan, saling aktif.

Menurut F. Gustav (2005), narasi interaktif terdapat beberapa elemen dalam plot, yaitu :

1. *Introduction* : Dilakukannya pengenalan dari identitas karakter utama dan latar, serta menentukan kondisi dalam drama.
2. *Exciting Force* : Situasi yang terlihat dimana pemain utama mulai dipengaruhi oleh lawan pemainnya.
3. *Rising Movement* : Dalam hal ini, mulainya timbul respon dari pemeran utama dan hasil yang diinginkan. Hal tersebut bertujuan untuk menarik perhatian penonton.
4. *Climax* : Titik puncak dalam narasi. Dimana permasalahan yang terjadi mulai muncul, dan reaksi pada pemain utama menjadi titik balik dari cerita.
5. *Tragic Force* : Kelanjutan dari klimaks, yang mulai dari cerita awalnya titik balik tersebut.
6. *Falling Movement or Return* : Dimana aksi drama masih berlanjut, dan perhatian penonton harus tetap fokus. Dalam situasi seperti ini, tidak diperbolehkan adanya gangguan permasalahan baru.
7. *Force of Final Suspense* : Sebagian besar kejadian didasarkan oleh tindakan sebelumnya.
8. *Catastrophe* : Situasi terakhir dimana terjadinya penutupan cerita dan biasanya yang mengakhiri cerita adalah pemeran utama.



A modern version of "Freytag's Triangle."

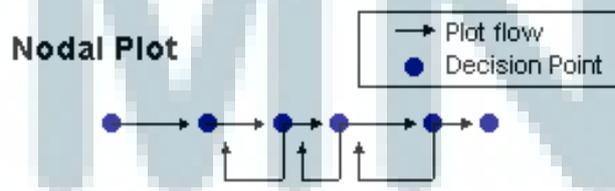
Gambar 2. 1. Teori Freytag

(<http://zach.tomaszewski.name/uh/ics699/intnarr.html>)

Menurut Fullerton (2008), untuk mengarahkan pengguna dalam menjelajahi media yang disediakan, hal tersebut bergantung pada interaktifitas yang disediakan oleh media. Berikut terdapat beberapa alur cerita interakti menurut Zach Tomaszewski (2005) :

1. Nodal plot

Alur cerita dikendalikan oleh penulis, sehingga interaksinya hanya berupa satu arah. Pengguna harus memenuhi tugas terlebih dahulu baru dapat melanjutkan ceritanya.

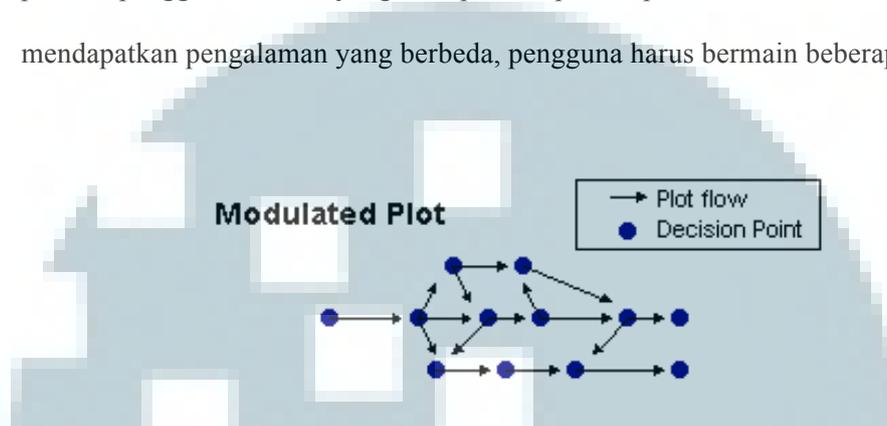


Gambar 2. 2. Nodal Plot

(<http://zach.tomaszewski.name/uh/ics699/intnarr.html>)

2. Modulated plot

Alur yang dibuat berdasarkan beberapa opsional. Hasil dapat bervariasi dengan pilihan pengguna. Hasil yang didapatkan pun dapat lebih dari satu. Jika ingin mendapatkan pengalaman yang berbeda, pengguna harus bermain beberapa kali.

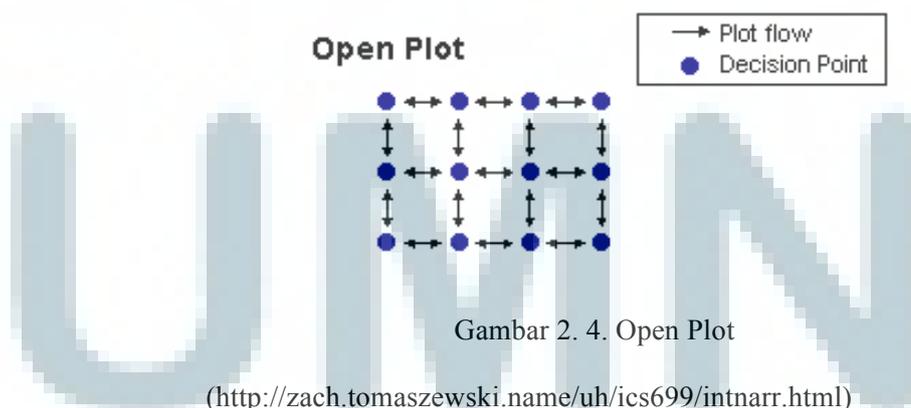


Gambar 2. 3. Modulated Plot

(<http://zach.tomaszewski.name/uh/ics699/intnarr.html>)

3. Open plot

Alur yang dimiliki cukup kompleks. Penulis hanya menyediakan informasi dan pengguna yang harus mengeksplorasi sendiri. Narasi sebagian besar dipegang oleh pengguna, dikarenakan ialah yang menentukan tahap-tahap apa saja yang perlu dilakukan.



Gambar 2. 4. Open Plot

(<http://zach.tomaszewski.name/uh/ics699/intnarr.html>)

2.1.2. Peta Interaktif

Pengertian mengenai kartografi menurut ICA (International Cartograph), adalah seni atau ilmu pengetahuan dan teknologi dalam hal pembuatan peta, serta mencakup dalam studinya mengenai dokumen-dokumen ilmiah dan hasil karya seni. Selain itu menurut Rystedt (2001), arti kartografi adalah disiplin ilmu yang menyatukan antara peta dan pemetaan. Dimana kartografi berfungsi untuk menyatukan fenomena geografi nyata dan virtual. Basis data geografi dan realita virtual merupakan transformasi dari realita ke sebuah tampilan dalam bentuk digital.

Menurut Badan Koordinasi Survei dan Pemetaan Nasional (2005), peta merupakan wahana untuk menyajikan data kondisi lingkungan. Selain itu dapat berfungsi sebagai sumber informasi bagi perencanaan dan pengambilan keputusan pada tingkatan pembangunan. Pembuatan peta berfungsi untuk menunjukkan posisi atau lokasi relatif yang hubungannya dengan lokasi asli, mampu memperlihatkan bentuk dari wilayahnya, dan dapat menyeleksi data dari suatu daerah dan menyajikannya diatas peta dengan simbolisasi.

Dikutip dari buku geografi kelas XII, peta yang dapat dikategorinya baik dan lengkap harus memenuhi beberapa unsur sebagai berikut :

1. Judul Peta

Judul peta terletak di bagian atas yang biasanya terdapat lokasi wilayah yang dipetakan, serta keadaan yang digambarkan dalam peta tersebut.

2. Skala Peta

Menunjukkan angka yang berfungsi sebagai perbandingan jarak dalam peta jika dibandingkan dengan jarak sesungguhnya.

3. Tanda Arah

Biasanya disebut dengan mata angin, biasanya disimbolkan dengan menyerupai panah yang menunjukkan arah utara.

4. Tata Warna

Penggunaan warna berfungsi untuk memperjelas dan mempertegas objek yang ingin ditampilkan.

5. Simbol Peta

Tanda-tanda yang digunakan berfungsi untuk mewakili keadaan yang sesungguhnya ke dalam peta.

6. Lettering

Berisi tulisan maupun angka yang lebih mempertegas arti dari simbol yang ada.

7. Legenda

Berfungsi untuk memperjelas keterangan dari simbol yang ada dalam peta.

8. Inset Peta

Berupaya untuk memberikan tekanan terhadap sesuatu yang ada dalam peta. Dimana berfungsi untuk menunjukkan lokasi yang penting tetapi kurang jelas, serta mempertajam salah satu bagian peta.

9. Garis Astronomis

Berfungsi untuk menentukan lokasi suatu tempat. Biasanya hanya dibuat tanda di tepi atau pada garis tepi dengan menunjukkan angka derajat, menit, dan detiknya.

10. Garis Tepi

Garis ini dapat membantu dalam membuat peta pulau, atau suatu wilayah agar tepat berada di tengah.

Dengan perkembangan teknologi, mulai dikenalnya peta digital. Peta digital merupakan representasi fenomena geografis yang disimpan untuk ditampilkan dan dianalisis oleh komputer. Terdapat beberapa kelebihan dalam penggunaan peta digital dibandingkan peta analog (bentuk kertas), antara lain :

1. Memiliki kualitas yang tetap. Dimana dapat dikembalikan ke bentuk asalnya kapanpun tanpa ada penurunan kualitas.
2. Mudah disimpan dan dipindahkan dari satu media penyimpanan ke media yang lainnya.
3. Peta digital lebih mudah untuk diperbaharui dibandingkan dengan peta analog.

2.2. *Mobile Application*

Menurut teori Buyens (2001), aplikasi merupakan suatu unit perangkat lunak yang berfungsi untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas. Seperti contohnya *software* yang dapat menampilkan berbagai pekerjaan dan dapat berfungsi sebagai penerapan, penggunaan, dan penambahan data. Program aplikasi merupakan

program yang siap dipakai. Contoh aplikasi yang telah dibuat adalah *Web Browser*. Aplikasi akan menggunakan sistem operasi (OS) komputer dan aplikasi yang lainnya yang mendukung.

Pengertian mobile menurut Romdoni.A (2010), adalah perpindahan yang mudah dari satu tempat ke tempat lainnya tanpa terjadi pemutusan komunikasi. Karakteristik dari perangkat mobile adalah sebagai berikut :

1. Ukuran yang kecil

Demi kepentingan kenyamanan dan mobilitas pengguna.

2. Memori yang terbatas

Memiliki memori yang kecil, yaitu primary (RAM) dan secondary (disk).

3. Daya proses yang terbatas

Sistem yang dimiliki mobile tidak setangguh dengan penggunaan desktop.

4. Mengonsumsi daya yang rendah

Perangkat mobile menghabiskan sedikit daya dibandingkan dengan mesin desktop.

5. Kuat dan dapat diandalkan

Dengan alasan penggunaan perangkat mobile yang selalu dibawa kemana-mana, maka pembuatannya harus kuat akan benturan, gerakan, dan bahkan tetesan air.

6. Konektivitas yang terbatas

Perangkat mobile memiliki bandwidth rendah, beberapa dari mereka bahkan tidak tersambung.

7. Masa hidup yang pendek

Perangkat mobile memiliki daya hidup yang pendek, dikarenakan terus dinyalakan oleh pengguna.

Pengertian *mobile application* adalah suatu software yang bergantung pada perangkat mobile dan memiliki fungsi tertentu. Dimana software tersebut mudah untuk diunduh dalam ponsel. Selain itu dapat terjadinya interaksi antara pengguna dan media (MMA, 2008, hlm. 1). Dalam pembuatan *mobile application*, perlu diperhatikan *user interfacenya*. User interface sendiri berfungsi untuk mempermudah pengoperasian software dalam menemukan arah ke informasi dan fitur penting di dalamnya (Salmre, 2005, hlm. 20). Dalam pembuatan *mobile application*, terdapat beberapa karakteristiknya, yaitu :

1. Waktu pembukaan (Startup Time).
2. Cara Tanggap (Responsiveness)
3. Tujuan yang difokuskan.
4. Interaksi yang disesuaikan dengan perangkat sumber informasi secara offline.
5. Konsistensi pengalaman bagi pengguna.

2.2.1. Android

Pengertian android menurut Arifianto,T (2011), adalah perangkat bergerak pada sistem seluler yang berbasis linux. Sedangkan menurut Hermawan (2011), Android merupakan OS (*Operating System*) Mobile yang tumbuh ditengah OS lainnya yang berkembang saat ini. OS lainnya seperti *Windows Mobile*, *i-Phone OS*, *Symbian*, dan yang lainnya. OS Android ini berjalan dengan memprioritaskan aplikasi inti yang dibangun sendiri.

Dalam situs globallavebookx.blogspot.co.id, menyatakan bahwa terdapat karakteristik dari Android, yaitu sebagai berikut :

1. Terbuka.

Android sengaja dibuat terbuka, agar dapat mengguna fungsinya semaksimal mungkin untuk membuat panggilan, mengirim pesan teks, hingga menggunakan kamera. Selain itu dapat secara bebas diperluas untuk memasukkan teknologi baru yang lebih maju . Platform ini harus dibuat terus berkembang, agar membangun aplikasi *mobile* yang lebih inovatif.

2. Semua aplikasi dibuat sama.

Semua aplikasi dibangun agar dapat memiliki akses yang sama terhadap kemampuan sebuah telepon dalam menyediakan layanan dan aplikasi yang luas terhadap para pengguna.

3. Memecahkan hambatan pada aplikasi.

Android memecah hambatan untuk membangun aplikasi yang baru dan inovatif. Seperti contohnya pengembang dapat menggabungkan

informasi yang diperoleh dari web dengan data pada ponsel seseorang, seperti kontak pengguna, kalender, atau lokasi geografis.

4. Pengembangan aplikasi yang cepat dan mudah.

Android menyediakan akses yang sangat luas kepada para pengembangnya. Android memiliki seperangkat tools yang dapat digunakan sehingga dapat membantu para pengembang dalam meningkatkan produktivitas pada saat membangun aplikasi yang dibuat.

Pemilihan penggunaan android berdasarkan keuntungan-keuntungan yang diberikan. Menurut Irsyad.H (2016), terdapat beberapa kelebihan android dibandingkan dengan pesaing-pesaing lainnya, yaitu sebagai berikut :

1. *User Friendly.*

Mudah untuk dioperasikan. Cocok bagi orang yang baru akan Android, dimana mereka akan mudah dalam mengoperasikannya dalam waktu singkat.

2. *Open Source.*

Terbuka untuk umum, dimana siapa pun dapat mengembangkan dan memodifikasi Android tanpa perlu membayar. Hal tersebut dikarenakan Android dibangun di atas kernel Linux.

3. *Merakyat.*

Penggunaan Android diperuntukkan untuk berbagai kalangan, baik kalangan bawah sampai kelas atas. Maka dari itu sistem ini sangat populer di kalangan masyarakat.

4. Dukungan berbagai aplikasi.

Android didukung oleh ribuan aplikasi yang tersedia untuk menunjang kinerja Android.

2.2.2 *Graphical User Interface*

User interface menurut Stopper (2012), adalah cara program dan *user* berkomunikasi. Istilah *interface* biasanya digunakan sebagai pengganti HCI (*Human Computer Interaction*). HCI sendiri merupakan semua yang berhubungan dengan aspek interaksi pengguna dengan komputer. Fungsi dari *user interface* adalah untuk menghubungkan informasi antara pengguna dengan sistem operasi. *User interface* dari sisi *software* bisa berbentuk *Graphical User Interface* (GUI) maupun *Command Line Interface* (CLI). Selain itu terdapat dalam sisi *hardware* yang biasanya berbentuk *Apple Desktop Bus* (ADB), USB, dan *fire wire*.

Interface memiliki 3 jenis tekniknya menurut Lena, S (2012), yaitu :

1. *Linguistic styles*

Penyampaian “aksi” melalui bahasa yang dimengerti oleh komputer. Ciri khasnya adalah masukan aksi melalui papan ketik alphabet yang ditulis atau diketik, bahasa yang dimengerti oleh komputer dan merupakan bagian kecil dari bahasa manusia, serta adanya aturan penulisan dan semantic untuk menyatakan perintah.

2. *Key Modal styles*

Penyampaian aksi melalui penekanan tombol-tombol yang diprogram sebelumnya untuk menjalankan fungsi-fungsi. Ciri khasnya adalah

masuk aksi melalui tombol fungsi atau tombol alphabet, instruksi langkah demi langkah, serta digunakan dalam sistem berjalan.

3. *Direct manipulation styles*

Penyampaian perintah melalui manipulasi objek tertentu. Ciri khasnya adalah ditampilkannya objek untuk interaksi pengguna, ditampilkannya penunjuk untuk memanipulasi objek, perintah diterapkan langsung pada objek, serta respon seketika pada fungsi objek.

Terdapat 2 jenis user interface menurut Stopper (2012), yaitu :

1. *Command Line Interface (CLI)*

Memiliki tiper antar muka, dimana pengguna berinteraksi dengan sistem operasi melalui text terminal. Dimana pemakai mengetikkan perintah-perintah dengan menggunakan perintah dalam bentuk teks. Pengguna CLI biasanya merupakan administrator sistem berbasis sistem operasi LINUX. Pengguna Linux mengenal CLI sebagai terminal, sedangkan Apple atau machintosh bernama *commandshell*.

2. *Graphical User Interface (GUI)*

GUI sering digunakan dalam software. Penggunanya merupakan orang-orang yang sudah terbiasa dengan sistem operai windows. GUI merupakan tiper antarmuka yang digunakan oleh pengguna untuk berinteraksi dengan sistem operasi melalui gambar grafik, kon, dan menggunakan perangkat petunjuk seperti mouse atau track ball. Pada Linux terdapat dua pengembangan utama desktop environment, yang

dimana masing-masingnya menghasilkan produk KDE (*K Desktop Environment*) dan GNOME.

Tujuan dari *user interface* adalah untuk mengkomunikasikan fitur yang berada di sistem, agar user mengerti dan dapat menggunakannya. Perlu diperhatikan dalam penggunaan bahasa, agar dapat mudah dimengerti. Pada umumnya, panduan user interface menyarankan agar menggunakan ikon dengan tidak diberi tulisan. Tetapi terkadang pengguna tidak mengenali bentuk ikon jika tidak disertai dengan tulisan, dikarenakan *icon* yang digunakan tidak bersifat universal. Selain itu dalam dunia desain situs Web yang serba grafis, bahasa terkadang selalu dinomor duakan dibandingkan dengan elemen-elemen interface lainnya.

2.3. Komunikasi dan Informasi

Pengertian komunikasi menurut Fieske (2012) adalah salah satu aktivitas dari sekelompok manusia yang sedang memperbincangkan suatu topik. Komunikasi sendiri memiliki berbagai variasi definisi, seperti contohnya saling berbicara satu sama lain, televisi, penyebaran informasi, kritik sastra, dan yang lainnya. Sedangkan menurut Morissan (2013, hlm. 1), dengan berkomunikasi manusia secara tidak langsung dapat mempengaruhi manusia lainnya.

Menurut Hovland.C (1999), ilmu komunikasi merupakan cara untuk merumuskan secara tegas asas-asas penyampaian informasi serta pembentukan pendapat dan sikap. Hal ini menunjukkan bahwa studi ilmu komunikasi bukan hanya berfokus dalam hal penyampaian informasi saja, melainkan harus

diperhatikan dalam pembentukan pendapat dan sikap publik yang dalam kehidupan sosial memainkan peranan yang sangat penting. Dalam kata lain, komunikasi bertujuan untuk mengubah perilaku orang lain.

2.3.1. Unsur-unsur Komunikasi

Menurut Ruliana.P (2014), unsur-unsur berlangsungnya proses komunikasi adalah sebagai berikut :

1. Pembicara – Penerima.

Dalam berkomunikasi terdapat pembicara yang sering disebut dengan sumber, dan penerima yang merupakan pendengar. Jadi mereka adalah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

2. *Encoding – Decoding.*

Encoding adalah tindakan untuk menghasilkan pesan, dimana berfungsi untuk menuangkan gagasan-gagasan dalam selembar kertas. Sedangkan decoding merupakan tindakan menerima pesan. Maka dari itu, penamaan untuk pembicara atau penulis adalah encoder dan pendengar dan pembaca adalah decoder.

3. Kompetensi Komunikasi.

Merujuk pada kemampuan dalam berkomunikasi secara efektif. Hal ini mencakup pada pengetahuan mengenai peran lingkungan dalam memengaruhi bentuk pesan komunikasi.

4. Pesan dan Saluran.

Pesan dapat disampaikan secara verbal dan nonverbal. Saluran merupakan media yang dilalui pesan, baik media cetak maupun media elektronik.

5. Umpan Balik dan Umpan Maju.

Umpan balik merupakan informasi yang dikirmkan balik dari sumbernya, sedangkan umpan maju merupakan pesan yang akan disampaikan.

6. Gangguan (*Noise*).

Gangguan dapat menghalangi penerima dalam menerima pesan dan sumber pengiriman pesan. Gangguan dapat berupa fisik, psikologi, dan semantik.

7. Efek komunikasi.

Dalam berkomunikasi memiliki efek dan dampak tersendiri bagi orang lain. Efek dapat terjadi secara *kognitif*, *afektif*, dan *behavioral*.

8. Lingkungan.

Komunikasi memiliki tiga dimensi, yaitu fisik, sosial psikologis, dan temporal. Komunikasi berlangsung disebut konteks atau lingkungan fisik.

2.3.2. Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi sangat diperlukan dalam proses komunikasi, dimana dapat menentukan keberhasilan dan keefektifan dalam berkomunikasi. Jika tidak dilakukan strategi komunikasi, kemungkinan akan muncul pengaruh negatif.

Terutama dalam hal komunikasi dalam media massa, harus diperhatikan strategi

yang ada. Pengertian strategi komunikasi menurut Effendi. O dalam buku berjudul “Dimensi-dimensi Komunikasi”, adalah :

“.... strategi komunikasi merupakan panduan dari perencanaan komunikasi (*communication planning*) dan manajemen (*communications management*) untuk mencapai suatu tujuan. Untuk mencapai tujuan tersebut strategi komunikasi harus dapat menunjukkan bagaimana operasionalnya secara taktis harus dilakukan, dalam arti kata bahwa pendekatan (*approach*) bisa berbeda sewaktu-waktu tergantung dari situasi dan kondisi”. (1981 :84)

Menurut Effendi. O (1981), strategi komunikasi terdiri atas dua aspek, yaitu secara makro (*planned multi-media strategy*) dan secara mikro (*single communication medium strategy*). Fungsi dari kedua aspek tersebut adalah untuk menyebarluaskan pesan komunikasi yang bersifat formatif, persuasif, dan instruktif kepada sasaran dan agar dapat memperoleh hasil yang optimal.

Terdapat 4 faktor penting yang harus diperhatikan dalam menyusun strategi komunikasi, yaitu : (Effendi. O, 2003)

1. Mengenal khalayak.

Kita harus mengenal khalayak saat ingin menyampaikan komunikasi. Dimana khalayak dapat saling mempengaruhi antara komunikator dengan komunikan.

2. Menyusun pesan.

Syarat utama dalam mempengaruhi khalayak dalam menyampaikan pesan adalah mampu membangkitkan perhatian. Agar komunikasi yang dilakukan efektif, harus dapat membangkitkan perhatian khalayak

terhadap pesan-pesan yang disampaikan. Hal tersebut harus dibantu dengan cara menentukan tema dan materinya terlebih dahulu.

3. Menetapkan metode.

Dalam menentukan metode, harus diperhatikan dalam 2 aspek, yaitu dalam hal cara pelaksanaannya dan menurut bentuk isinya. Dalam hal pelaksanaannya dapat diwujudkan dalam 2 bentuk, yaitu metode *redundancy (repetition)* yaitu dengan mengulang-ulang pesan dan *canalizing* yaitu mempengaruhi khalayak dalam menerima pesan. Sedangkan dalam bentuk isinya, dikenal dengan menggunakan metode informatif, persuasif, edukatif, dan kursif.

4. Pemilihan media komunikasi.

Pemilihan media sangat mempengaruhi dalam hal komunikasi. Kita dapat menggabungkan beberapa media, tergantung pada tujuan, pesan yang ingin disampaikan, serta teknik yang digunakannya.

2.3.3. Media Informasi

Media informasi merupakan salah satu sarana yang digunakan untuk memberikan informasi kepada masyarakat umum. Melalui media, informasi yang disampaikan akan lebih efektif dan cepat. Media saat ini bukan hanya media cetak saja, melainkan mulai munculnya media digital yang lebih memudahkan untuk dijangkau. Pengertian media informasi menurut Sobur (2006) adalah merupakan alat grafis atau elektronik untuk memproses dan menyusun kembali informasi visual.

Terdapat 3 jenis media informasi yang dikutip dari jurnal Nurholis. M (2012), yaitu sebagai berikut :

1. *Above The Line*

Merupakan media yang langsung bersentuhan dengan target audiens, serta jumlahnya terbatas tetapi jangkauan target yang lebih luas. Seperti contohnya billboard, iklan televisi, iklan radio, dan yang lainnya.

2. *Bellow The Line*

Merupakan media iklan yang tidak disampaikan atau disiarkan melalui media massa. Dimana jangkauan target hanya berfokus pada satu titik saja, seperti contohnya brosur, poster, flyer, dan sign system.

3. *Through The Line*

Merupakan istilah baru yang dimana menjembatani pihak perusahaan jasa komunikasi periklanan yang ingin membuat gambaran kongkrit terhadap segmen jasa kreatif komunikasi yang ditawarkannya.

2.4. Desain Aplikasi

2.4.1. Aplikasi

Pengertian aplikasi menurut Zaki (2007), adalah program yang terinstal pada sebuah perangkat seperti PC, tablet, maupun *smartphone*. Aplikasi ini merupakan software yang langsung berinteraksi terhadap user, dimana program yang dibuat akan berjalan dalam sistem operasi. Sehingga sebelum menggunakan aplikasi ini harus dilakukan penginstalan terlebih dahulu.

2.4.2. Sign System

Pengertian sign menurut Septianto (2010), adalah tanda yang berbentuk simbol dimana dapat berfungsi untuk mengartikan suatu pesan atau istilah. Sign berfungsi untuk membedakan atau membandingkan tanda satu dengan tanda lainnya. Selain itu pengertian system menurut Septianto (2010), adalah suatu cara untuk melaksanakan sebuah perencanaan yang telah ada. Selain itu juga dapat menjadi cara untuk menyampaikan sesuatu dengan baik dan mudah.

Dalam pembuatan sign system memiliki kriteria tersendiri menurut teori Julianto (2010), yaitu :

- Mudah dilihat.
- Mudah dibaca.
- Mudah dimengerti.
- Dapat dipercaya.

Sign system sendiri memiliki berbagai jenisnya, yaitu :

- 1) Tanda pengenal (*identification*).

Tanda yang digunakan untuk membedakan antara suatu objek dengan objek lainnya. Seperti identitas kantor, gedung, perusahaan, atau produk.

- 2) Tanda petunjuk dan informasi.

Tanda yang berfungsi untuk mengarahkan suatu objek atau sasaran dengan menginformasikan dimana suatu lokasi atau benda tersebut berada.

3) Tanda petunjuk arah (*Direction*)

Tanda yang mencakup arah panah yang mampu mengarahkan objek sasaran menuju suatu tempat. Seperti ruangan, jalan, maupun fasilitas lainnya.

4) Tanda larangan dan peringatan (*Regulation*).

Tanda ini bertujuan untuk menginformasikan mengenai apa yang tidak boleh dikerjakan atau dilarang. Selain itu tanda ini juga berfungsi untuk menginformasikan kepada audiens agar berhati-hati.

5) Tanda pemberitahuan resmi.

Tanda ini menunjukkan informasi mengenai pemberitahuan resmi dan agar tidak dikacaukan dengan tanda-tanda petunjuk.

2.4.2.1. *Tanda*

Pengertian tanda menurut Ambrose (2009, hlm. 66), adalah sebuah elemen grafis yang sering digunakan untuk merepresentasikan suatu objek, orang atau ide visual. Dengan tanda, objek tersebut disederhanakan agar lebih mudah untuk dikenali. Dalam berkomunikasi, tanda merupakan elemen yang sering digunakan. Dimana tanda sendiri bersifat universal. Pengertian tanda menurut Landa. R (2011, hlm. 108), adalah

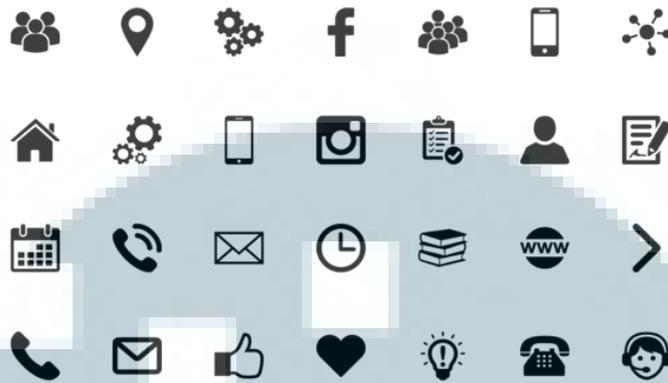
“... a visual mark or a part of language that denotes another thing. For example, the word dog and a pictograph of a dog are both signs used to represent “dog”...”

Maksud dari pengertian tanda menurut Landa adalah tanda merupakan suatu bentuk visual yang menjadi bagian dari bahasa untuk mengartikan bentuk lainnya.

2.4.2.2. Simbol dan Icon

Selain dalam hal penggunaan tanda, terdapat simbol didalamnya. Dimana tanda dan simbol merupakan satu kesatuan dalam menciptakan *sign system*. Pengertian simbol menurut Landa (2011, hlm. 109) adalah, merupakan sebuah bahasa lisan maupun tulisan yang merepresentasikan dari sebuah simbol itu sendiri. Hal tersebut divisualisasikan untuk memberikan jembatan antara penanda dan yang diberi tanda.

Selain itu pengertian *icon* menurut Landa (2011, hlm. 108) adalah, bentuk visual berupa simbol atau gambar yang dapat mewakili suatu benda. *Icon* merupakan representasi dari hal lainnya menjadi lebih disederhanakan. Untuk menyampaikan pesan kepada target dengan cepat dan jelas, dibutuhkan sebuah icon. Dimana desainer diminta untuk menciptakan citra yang sederhana dan jelas saat membuat sebuah icon. Proses pembuatan icon biasanya dilakukan dengan mencari bentuk visual yang identik dengan benda nyata itu sendiri.



Gambar 2. 5. *Icon*
(<http://www.flaticon.com/>)

2.4.2.3. *Pictogram*

Pengertian *pictogram* menurut Meuser (2010, hlm. 35), adalah fungsi dari sebuah nilai semiotika. Dimana merupakan sebuah tanda yang menunjukkan motif dan dapat dihubungkan dengan tanda lainnya atau benda nyata. Penggambaran abstrak yang telah disederhanakan, dimana terdiri dari elemen dasar simbol merupakan salah satu bentuk dari *pictogram*. Unsur-unsur dari elemen simbol adalah titik, garis, bentuk dasar geometris (lingkaran, kotak, segitiga), *arrows*, dan *crosses*.

2.4.3. Teori *Gestalt*

Gestalt merupakan sebuah teori psikologi yang mengatakan bahwa seseorang akan mempersepsikan apa yang dilihat dari lingkungannya sebagai suatu kesatuan yang utuh. Seseorang akan cenderung mengelompokkan apa yang dia lihat disekitarnya menjadi suatu kesatuan yang berdasarkan pola, hubungan, dan

kemiripannya. Teori Gestalt ini dibangun oleh 3 ilmuwan asal Jerman yaitu, Kurt Koffka, Max Wertheimer, dan Wolfgang Kohler (1880-1943).

Gestalt sering digunakan dalam desain grafis, dimana dapat menjelaskan bagaimana persepsi visual bisa terbentuk. Terdapat beberapa prinsip Gestalt yang banyak diterapkan dalam desain grafism yaitu *Proximity* (kedekatan posisi), *Similarity* (kesamaan bentuk), *Closure* (penutupan bentuk), *Continuity* (kesinambungan pola), dan *Figure Ground*.

2.4.3.1. *Proximity (kedekatan posisi)*

Objek-objek yang berdekatan posisinya akan dikelompokkan sebagai suatu kesatuan. Seperti contohnya pada logo Unilever, dimana objek-objek pada logo dipersiapkan sebagai sebuah kelompok huruf “U”, karena memiliki kedekatan posisi satu sama lain.



Gambar 2. 6. Logo Unilever

(<http://www.desainstudio.com/2010/12/teori-gestalt-dalam-desain-grafis.html>)

2.4.3.2. *Similarity (kesamaan bentuk)*

Objek atau bentuk dan elemen yang mirip akan dikelompokkan sebagai suatu kesatuan. Seperti contohnya pada gambar, dimana terdapat 3 segitia yang dibagian bawah logo, sebenarnya merupakan bagian dari ikon burung di logo tersebut. Dikarenakan memiliki kesamaan bentuk dengan segitiga lain, objek tersebut dipersepsikan sebagai bentuk kelompok segitiga yang membentuk lingkaran.



Gambar 2. 7. Ikon Burung

<http://www.desainstudio.com/2010/12/teori-gestalt-dalam-desain-grafis.html>

2.4.3.3. *Closure (penutupan bentuk)*

Suatu objek yang akan dianggap utuh, walaupun bentuknya tidak tertutup sepenuhnya. Tergambar pada contoh logo WWF, dimana kita dapat mengenalinya bahwa ikon pada logo WWF adalah seekor panda. Padahal gambar tersebut tidaklah lengkap dan tidak tertutup sepenuhnya.

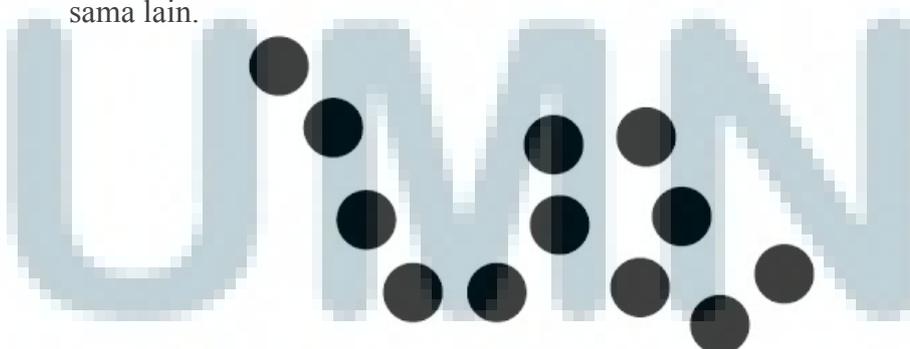


Gambar 2. 8. Logo WWF

(<http://www.desainstudio.com/2010/12/teori-gestalt-dalam-desain-grafis.html>)

2.4.3.4. *Continuity (kesinambungan pola)*

Objek akan dipersepsikan sebagai suatu kelompok karena adanya kesinambungan pola. Pada contoh gambar terdapat lingkaran-lingkaran yang dipersepsikan sebagai suatu kelompok, dimana adanya pola yang berkesinambungan. Walaupun sebenarnya objek-objek tersebut terpisah satu sama lain.

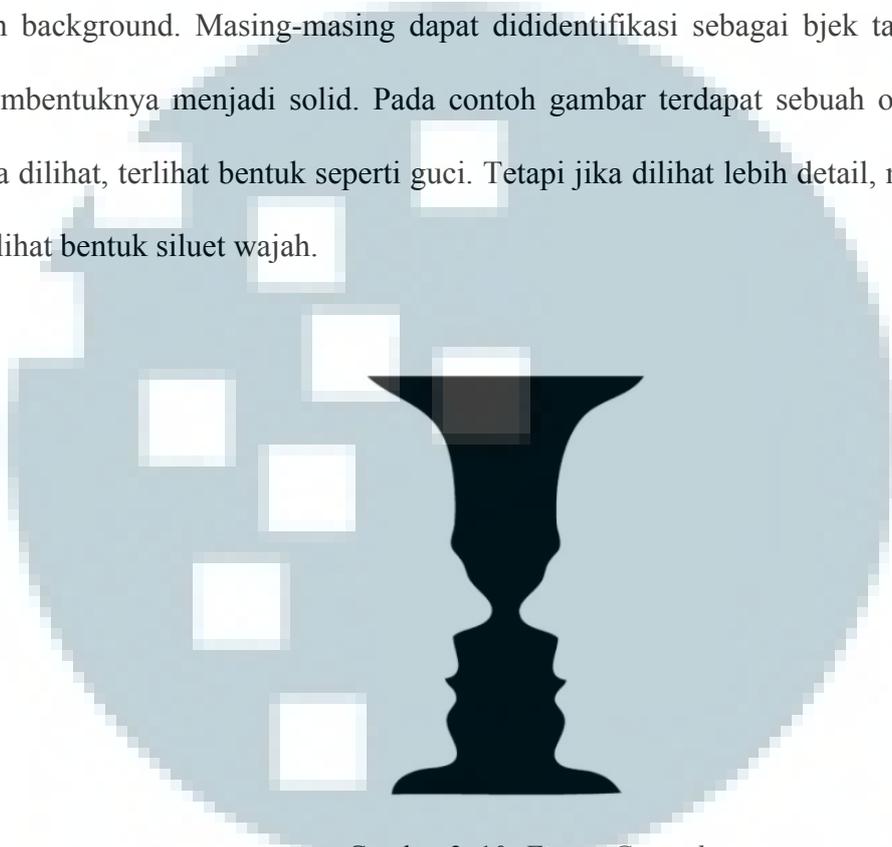


Gambar 2. 9. Pola Lingkaran

(<http://www.desainstudio.com/2010/12/teori-gestalt-dalam-desain-grafis.html>)

2.4.3.5. *Figure Ground*

Sebuah objek yang dapat dilihat sebagai 2 objek dengan permainan foreground dan background. Masing-masing dapat diidentifikasi sebagai objek tanpa harus membentuknya menjadi solid. Pada contoh gambar terdapat sebuah objek yang jika dilihat, terlihat bentuk seperti guci. Tetapi jika dilihat lebih detail, maka akan terlihat bentuk siluet wajah.



Gambar 2. 10. *Figure Ground*

(<http://www.desainstudio.com/2010/12/teori-gestalt-dalam-desain-grafis.html>)

2.4.4. **Ilustrasi**

Pengertian ilustrasi menurut Arwan (2009), adalah proses untuk menciptakan tampilan sebuah publikasi, presentasi, atau situs web yang menarik dan secara logis. Dimana ilustrasi berfungsi untuk menarik perhatian, menambah nilai, meningkatkan minat audiens, simple, terorganisir, serta memberikan penekanan selektif dan menciptakan kesatuan yang utuh. Ilustrasi sendiri biasanya diterapkan dalam media yang statis seperti buku, majala, dan brosur. Dengan berjalannya

jaman, ilustrasi sudah merambah dalam media elektronik yang sering kita sebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia.

Terdapat beberapa elemen dalam ilustrasi, yaitu :

- Garis.

Berfungsi untuk menggabungkan dua bidang yang berbeda. Selain itu berguna untuk mengarahkan pandangan dan memberikan kesan bergerak. Dengan penggunaan garis, dapat meningkatkan keterbacaan.

- Bentuk

Dapat menjadi bagian utama dalam ilustrasi. Ukuran, elemen desain lainnya yang membuat perbandingan ukuran satu bentuk terhadap bentuk lainnya.

- Warna

Elemen warna berfungsi untuk menyampaikan kesan yang diinginkan. Penggunaan warna sangat membantu dalam memberikan keseimbangan dalam sebuah ilustrasi.

- Elemen tekstur

Tekstur menggambarkan sebuah bentuk dengan visualisasi permukaannya. Tekstur ini dapat terbentuk dengan menggunakan garis, bentuk, atau foto. Pemilihan penggunaan tekstur yang baik, dapat menghidupkan suatu gambar.

- Ruang

Ruang dalam ilustrasi dapat berfungsi untuk memberikan efek estetika desain. Dalam bentuknya, ruang digolongkan dalam dua unsur, yaitu objek (*figure*) dan latar belakang. Ruang berpotensi untuk memberikan stabilitas dan kesan elegan.

- **Ukuran**

Ukuran berfungsi untuk memperlihatkan objek mana yang ingin ditonjolkan. Dengan pengaturan ukuran, kita dapat menciptakan kontras dan penekanan pada objek desain. Sehingga orang akan tahu, mana yang akan dilihat dan dibaca terlebih dahulu.

2.4.4.1. Ilustrasi Digital

Dalam situs seputarsenibudaya.blogspot.com, pengertian mengenai ilustrasi digital adalah ilmu yang mempelajari mengenai kemampuan mengeksplorasi kreatif program komputer untuk membuat seni bisual berupa ilustrasi. Dalam ilustrasi digital, terdapat 2 macam gambar yang dapat dihasilkan, yaitu :

- **Gambar Vektor.**

Merupakan hasil garis, kurva, dan bidang. Setiap unsur memiliki fill dan stroke yang dapat diedit sesuai kreasi. Program komputer yang digunakan dalam membuat vektor adalah *corel Draw*, *adobe Illustrator*, dan *Macromedia Freehand*.

- **Gambar *Bitmap*.**

Merupakan gambar yang dibentuk dari sekumpulan titik yang disebut pixel (*picture element*). Titik-titik tersebut akan terlihat sebagai sebuah gambar yang utuh, apabila kita melihatnya dari jarak yang jauh. Jika gambar kita perbesar, maka akan muncul sederetan kotak yang berhimpitan.

Alasan menggunakan jenis gambar vektor dan bitmap adalah, dikarenakan kedua jenis gambar tersebut tidak akan mengalami perubahan pada saat dibesarkan maupun dkecilkan. Dalam ilustrasi digital, dimana kita juga dapat menggunakan foto, baik yang telah melalui proses pengeditan melalui komputer.

2.4.4.2. *Gaya Ilustrasi*

Terdapat beberapa gaya dalam gambar ilustrasi. Jenis-jenis gaya ilustrasi menurut Miantiyo. Y (2015) adalah :

- **Realis**

Gambar dibuat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Baik dari segi proporsisi maupun anatomi yang dibuat sama menyerupai dengan objek yang akan digambar.

- **Karikatur**

Pengertian karikatur adalah merupakan gambar yang dilebih-lebihkan dan biasanya merubah bentuk (deformasi). Gambar karikatur

menampilkan objek seseorang dengan karakter yang aneh dan lucu, dimana mengandung kritikan dan sindiran.

- **Kartun**

Gambar kartun memiliki fungsi untuk menghibur. Seorang tokoh yang bernama William Hogart, dikenal sebagai Bapak Kartun Modern.

- **Dekoratif**

Gambar dekoratif diwujudkan dengan cara mengubah bentuk yang ada di alam tanpa meninggalkan ciri khasnya. Corak dekoratif yang biasanya sering ditemukan dalam gambar rumah.

2.4.5. Sistem *Grid*

Pengertian grid menurut Anggakarti. D (2009), adalah kerangka yang dibangun atas garis dengan posisi vertikal dan horizontal. Grid berfungsi untuk membantu dalam menyusun dan mengatur objek dalam konteks perencanaan dalam ruang gambar. Dalam desain grafis, grid berfungsi sebagai alat bantu dalam hal menyusun dan mengatur komposisi objek visual. Objek tersebut merupakan elemen grafis, yaitu huruf dan *image*.

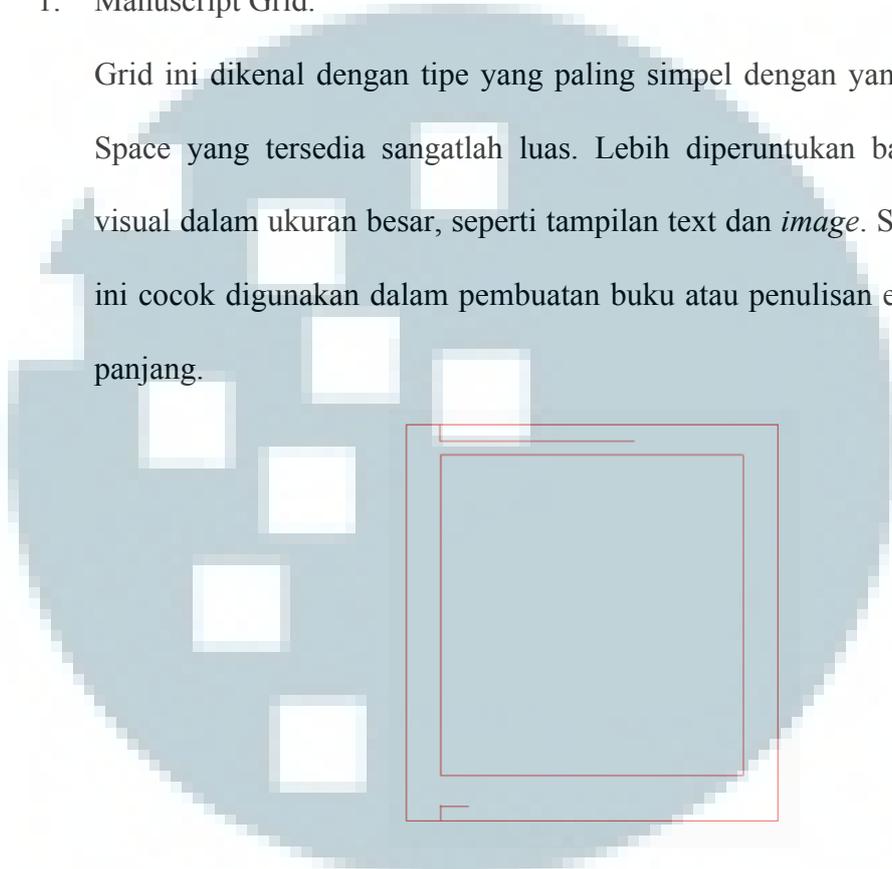
Penggunaan grid dalam desain selain berfungsi sebagai pengaturan komposisi, grid dapat menciptakan sifat-sifat yang berkaitan dengan penampilan dalam bentuk desain, dan menciptakan kesan tertentu. Seperti contohnya memberikan kesan yang bersifat formal, mahal, maupun murah.

Penggunaan grid harus disesuaikan dengan desain visual yang akan disampaikan. Selain itu maksud dan tujuan dari content pun mempengaruhi dalam

pemilihan penggunaan grid sistem. Berikut terdapat 4 macam grid menurut Bradley. S (2011), yaitu sebagai berikut :

1. Manuscript Grid.

Grid ini dikenal dengan tipe yang paling simpel dengan yang lainnya. Space yang tersedia sangatlah luas. Lebih diperuntukan bagi desain visual dalam ukuran besar, seperti tampilan text dan *image*. Sistem grid ini cocok digunakan dalam pembuatan buku atau penulisan essay yang panjang.

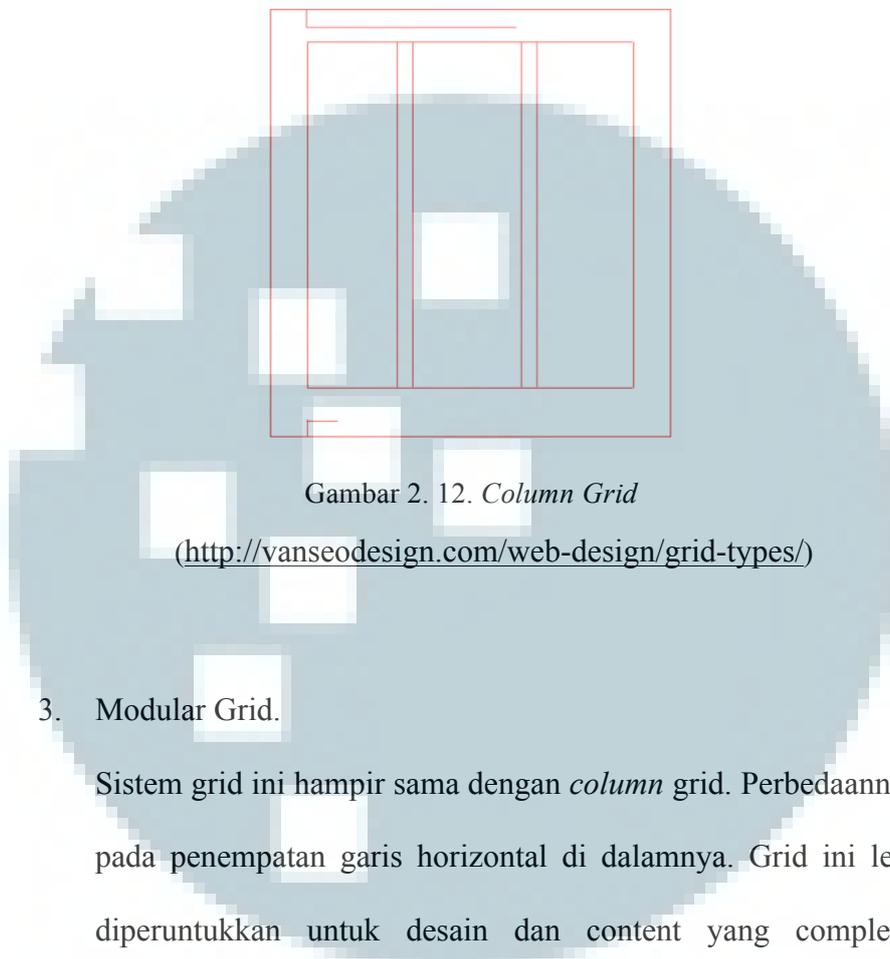


Gambar 2. 11. *Manuscript Grid*

(<http://vansedesign.com/web-design/grid-types/>)

2. Column Grid.

Grid ini cocok digunakan untuk informasi yang berlanjut. Seperti contohnya jika ingin menempatkan text dan gambar dalam kolom yang berbeda, untuk memudahkan dibutuhkan grid kolom untuk memisahkan. Ketebalan kolom dapat diatur sendiri, tergantung dari peletakan dan desain yang ingin ditampilkan.

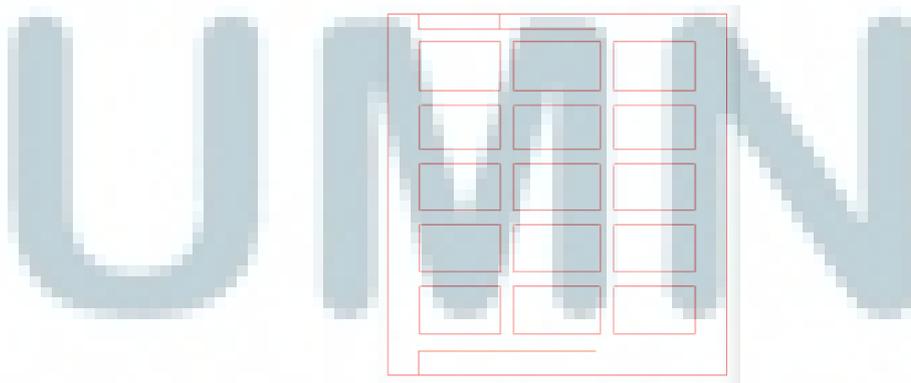


Gambar 2. 12. *Column Grid*

(<http://vanseodesign.com/web-design/grid-types/>)

3. Modular Grid.

Sistem grid ini hampir sama dengan *column grid*. Perbedaannya terletak pada penempatan garis horizontal di dalamnya. Grid ini lebih cocok diperuntukkan untuk desain dan content yang complex, seperti contohnya galeri gambar. Sistem grid ini lebih terlihat seperti bentuk tabel.

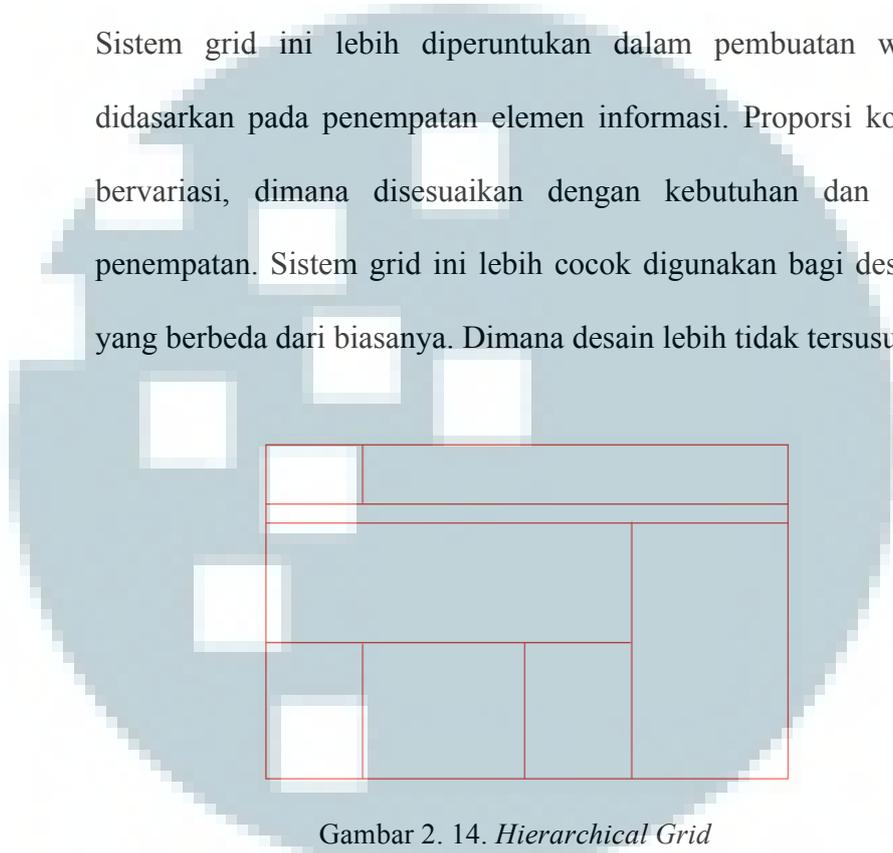


Gambar 2. 13. *Modular Grid*

(<http://vanseodesign.com/web-design/grid-types/>)

4. Hierarchical Grid.

Sistem grid ini lebih diperuntukan dalam pembuatan web, lebih didasarkan pada penempatan elemen informasi. Proporsi kolom lebih bervariasi, dimana disesuaikan dengan kebutuhan dan keindahan penempatan. Sistem grid ini lebih cocok digunakan bagi desain visual yang berbeda dari biasanya. Dimana desain lebih tidak tersusun.



Gambar 2. 14. *Hierarchical Grid*

(<http://vansedesign.com/web-design/grid-types/>)

2.4.6. Warna

Pengertian warna menurut Tselentis. J (2012), adalah suatu elemen yang kompleks dalam hal komunikasi visual, dimana akan sangat mempengaruhi kesan atau pengalaman yang akan disampaikan. Warna yang ditampilkan dapat berbeda dengan apa yang ingin disampaikan. Penentuan pemilihan warna pun tidak dapat sembarangan dilakukan. Beberapa lebih senang menggunakan warna yang glossy, dikarenakan tampilan yang diperlihatkan lebih cerah. Sedangkan beberapa lebih

senang menggunakan warna matte. Kondisi lingkungan pun sangat mempengaruhi efek yang ingin diberikan, seperti keadaan yang natural, terang, maupun gelap.

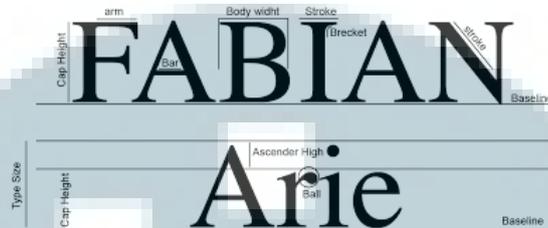
Penggunaan warna dalam digital biasanya menggunakan kode warna RGB, yaitu Red Green Blue. Kode warna tersebut memang dikhususkan penggunaan dalam layar digital, agar penampilan lebih terlihat terang. Menurut teori Hornung, D (2005), warna sendiri memiliki temperatur yang dapat membedakan *content* isi. Terdapat warna “*cool*” seperti warna biru dan warna “*warm*”, seperti warna merah. Pemilihan warna tersebut dapat mempengaruhi maksud dari desain yang ditampilkan.

Warna sendiri terbagi menjadi beberapa tingkatan, yaitu warna primer yang terdiri dari merah, kuning, dan biru. Warna sekunder merupakan campuran 2 warna primer yang terdiri dari warna jingga, hijau, dan ungu. Serta warna tersier yang berupa campuran warna primer dengan warna sekunder, dimana menghasilkan warna kuning hijau, biru hijau, biru ungu, merah ungu, merang orange, dan kuning orange.

2.4.7. Tipografi

Pengertian typografi menurut Hendratman. H (2014), adalah “ilmu yang mempelajari mengenai penempatan, penataan huruf untuk mendapatkan kesan tertentu agar pembaca bisa mendapat informasi secara maksimal”. Setiap huruf memiliki keunikannya sendiri dan fungsinya. Dimana kita harus bisa menentukan huruf mana yang akan kita gunakan dalam sebuah desain. Walaupun huruf berbeda-beda bentuknya, tetapi huruf memiliki anatominya sendiri yang menjadi

standard dalam pembuatan huruf. Batas tersebut ditentukan dalam body size, baseline, meanline, x-height, descender, dan ascender, yaitu sebagai berikut :



Gambar 2. 15. Anatomi Huruf

(<http://ariefabian.blogspot.co.id/2011/11/anatomi-huruf.html>)

Jenis tipografi yang biasanya menjadi standard dalam Android dan Chrome menurut situs *material.google.com* adalah Roboto dan Noto. Jenis Roboto menjadi standard dalam penggunaan di Android, dan Noto biasanya digunakan pada Chrome dan Android. Dalam situs *developer.android.com*, dijabarkan mengenai standard ukuran tulisan dalam aplikasi, yaitu sebagai berikut :

1. ***App Bar***

Title style, medium 20sp

2. ***Buttons***

English : Medium 14sp, all caps.

Dense : Medium 15sp, all caps.

Tall : Bold 15sp.

3. ***Subheading***

English : Regular 16sp (device), 15sp (desktop)

Dense : Regular 17sp (device), 16sp (desktop)

Tall : Regular 17sp (device), 16sp (desktop)

4. *Body 1*

English : Regular 14sp (device), 13sp (desktop)

Dense : Regular 15sp (dense), 14sp (desktop)

Tall : Regular 15sp (device), 14sp (desktop)

5. *Text Contrast Ratios*

Minimum : 4. 5:1

Preferred : 7 : 1

2.5. **Pariwisata Indonesia**

Pengertian pariwisata menurut Spilane (1987), adalah “perjalanan dari suatu tempat ke tempat lain. Bersifat sementara, dilakukan perorangan maupun kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian, dan kebahagiaan dengan lingkungan hidup dalam dimensi sosial, budaya, alam, dan ilmu”.

Pariwisata sendiri terbagi atas beberapa jenis, yaitu :

- Pariwisata untuk menikmati perjalanan (*pleasure tourism*).
- Pariwisata untuk berkreasi (*Recreation tourism*).
- Pariwisata untuk budaya (*Culture tourism*).
- Pariwisata untuk olah raga (*sport tourism*).
- Pariwisata untuk urusan usaha dagang (*business tourism*).
- Pariwisata untuk berkonvensi (*conventional tourism*).

Menurut Pendit (1990), pariwisata mampu menghasilkan pertumbuhan ekonomi. Dikarenakan dapat menghasilkan lapangan kerja, menstimulasi berbagai sektor produksi. Dikemukakan oleh Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata RI

(2011), bahwa pariwisata di Indonesia merupakan sektor ekonomi penting di Indonesia. Pada tahun 2009, pariwisata menempati urutan ketiga dalam hal penerimaan devisa, setelah minyak dan gas bumi serta minyak kelapa sawit.

Pada tahun 2015, tercatat dalam Badan Pemerhati Statistik bahwa jumlah wisatawan asing yang datang ke Indonesia meningkat, sebanyak 9.729.350. Faktor terpenting dalam pariwisata di Indonesia adalah kekayaan alam dan budayanya. Alam Indonesia memiliki kombinasi iklim tropis, serta garis pantai terpanjang ketiga di dunia setelah Kanada dan Uni Eropa (The World Factbook, 2006). Tempat-tempat wisata di Indonesia pun didukung dengan warisan budaya yang kaya. Dimana mencerminkan sejarah dan keberagaman etnis Indonesia yang dinamis dengan 719 bahasa daerah. Hingga tahun 2011, telah ditetapkan oleh UNESCO terdaftar dalam Representatif Budaya Takbenda Warisan Manusia, yaitu wayang, keris, batik, dan angklung.

Menurut Fandeli (1995), terdapat beberapa faktor yang mendorong manusia berwisata, yaitu :

- Keinginan untuk melepaskan diri dari tekanan hidup sehari-hari di kota. Keinginan ini dapat mengubah suasana dan memanfaatkan waktu senggang.
- Kemajuan pembangunan dalam bidang komunikasi dan transportasi.
- Keinginan untuk melihat dan memperoleh pengalaman-pengalaman baru mengenai budaya masyarakat dan di tempat lain.

- Meningkatnya pendapatan yang dapat memungkinkan seseorang dapat dengan bebas melakukan perjalanan yang jauh dari tempat tinggalnya.

Spilane (1987) berpendapat bahwa terdapat beberapa faktor pendorong pengembangan pariwisata di Indonesia, yaitu :

- Berkurangnya peranan minyak bumi sebagai sumber devisa negara jika dibanding dengan waktu lalu.
- Merosotnya nilai ekspor pada sektor nonmigas.
- Adanya kecenderungan peningkatan pariwisata secara konsisten.

Besarnya potensi yang dimiliki oleh bangsa

2.5.1. Wisata Budaya

Pengertian budaya menurut Oktavia. A (2014), merupakan suatu warisan dari leluhur atau nenek moyang kita yang tidak ternilai harganya. Indonesia sendiri ragam akan budayanya, maka dari itu menjadi salah satu daya tarik bangsa lain untuk datang dan mempelajari budaya Indonesia yang sangat unik. Budaya pun merupakan identitas bangsa yang harus dihormati dan dijaga. Selain itu perlunya dilestarikan agar kebudayaan kita tidak hilang dan dapat menjadi warisan bagi anak cucu kita kelak nanti. Hal tersebut tentu menjadi tanggung jawab generasi muda dan juga diperlukannya dukungan dari berbagai pihak untuk terus menjaga ketahanan budaya sebagai identitas suatu negara.

Para pemuda jaman sekarang, mereka lebih senang mempelajari hal-hal yang berbau kebarat-baratan. Contohnya mereka lebih mengetahui lagu-lagu

barat, dibandingkan lagu tradisional Indonesia. Pakar psikologi anak, yaitu Seto Mulyadi mengatakan bahwa pentingnya memperkenalkan berbagai budaya Indonesia pada anak sejak usia dini. Kak Seto mengatakan bahwa, “Poin penting di sini adalah rasa nasionalisme, mengingat hal ini merupakan salah satu inti dari pendidikan. Selain itu, setelah mengenal budaya, mereka juga diharapkan bisa mencintai budaya Indonesia, serta menghargai sejarah masa lalu”.

The logo for Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is displayed. It features a circular emblem with a stylized building or tower structure inside, and the letters 'UMMN' in a bold, sans-serif font below it.