



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.

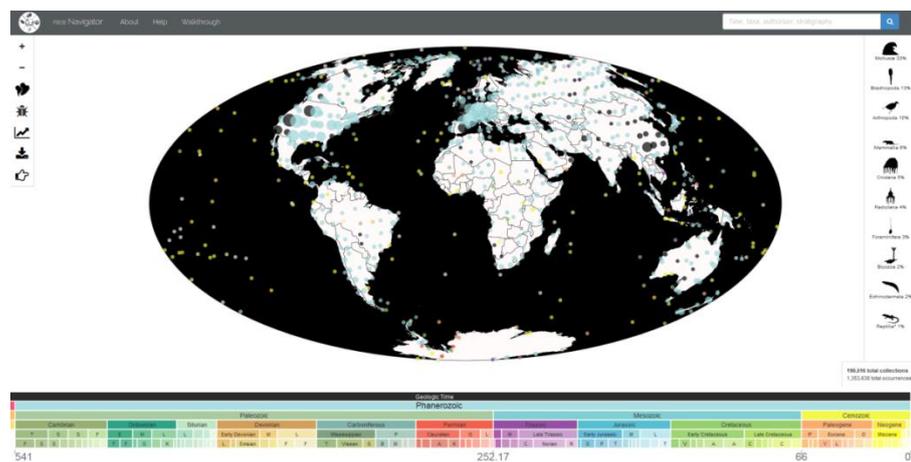
BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1. Tinjauan Karya Sejenis

Terdapat ada beberapa website yang memiliki suatu konsep yang sama, yaitu memberikan informasi interaktif mengenai sejarah purbakala. Berikut merupakan sejumlah contoh website yang memiliki kesamaan dengan rancangan penulis.

2.1.1. Paleobiodb.org



Sumber: Paleobiodb.org

Gambar 2.1. Paleobiodb.org

Judul : The Paleobiology Database, Revealing the *history* of life

Tahun : 2011 (tahun aktif menurut web.archive.org)

Pembuat : National Science Foundation

Paleobiodb merupakan suatu website yang menampilkan segala jenis peninggalan sejarah dan prasejarah prasejarah yang pernah ditemukan di muka bumi dalam satu bentuk peta interaktif. Website ini menyediakan sangat banyak fitur, sehingga pengguna dapat secara spesifik mencari apa yang mereka ingin ketahui. Selain itu, website ini juga menampilkan berbagai bentuk peninggalan dengan rentang waktu yang sangat luas, yakni dari tahun 0 Masehi hingga 541 juta tahun Sebelum Masehi.

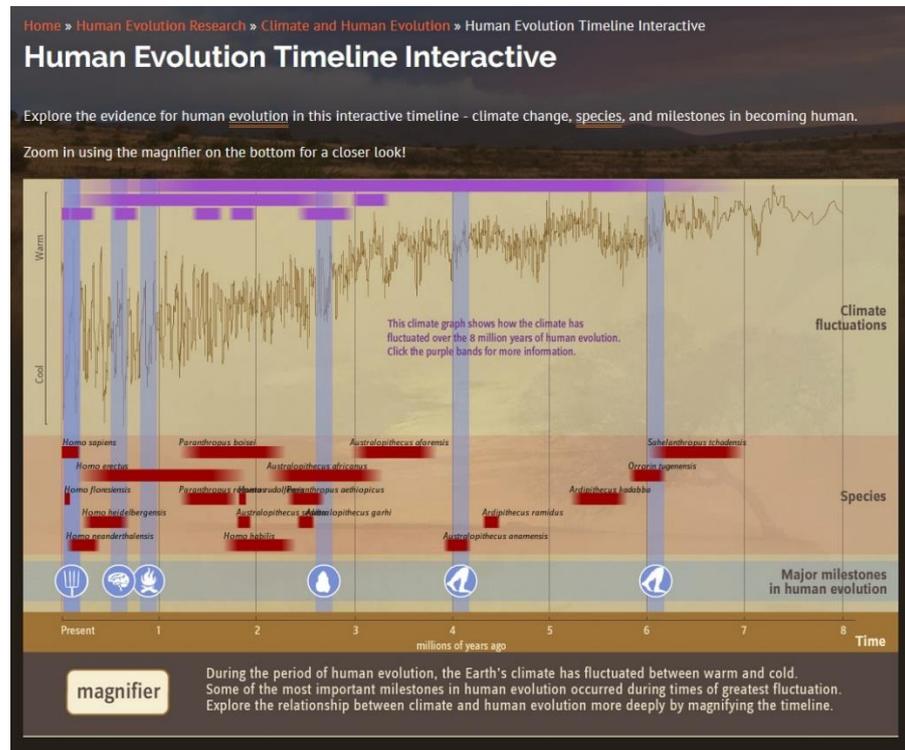
Kelebihan utama dari website ini adalah koleksi data yang dimiliki sangatlah lengkap, dan mampu menampilkan berbagai macam data dari negara-negara di seluruh dunia. Sedangkan kelemahan utama dari website ini adalah jangkauan kontennya yang terlalu luas, sehingga tiap objek tidak mendapatkan penjelasan yang optimal. Selain itu, kelemahan dari website ini adalah kerumitan dalam melakukan navigasi di website ini. Bahkan untuk menjelaskan penggunaan website ini, diperlukan adanya sebuah video yang secara khusus menjelaskan bagaimana menggunakan sejumlah fitur yang disediakan.

Hal yang membedakan website ini dengan website yang ingin penulis kembangkan adalah kuantitas data yang disediakan. Website yang akan penulis kembangkan akan secara spesifik menjelaskan mengenai peninggalan prasejarah yang ditampilkan di Museum Purbakala Sangiran. Penulis juga akan membuat website dengan user

Keunggulan utama dari website ini adalah user interface nya yang mudah untuk dipahami oleh siapa saja, dan tidak memerlukan suatu panduan khusus untuk dapat menggunakan semua fitur di website ini. Keunggulan lainnya dari website ini yaitu arah konsumennya yang jelas, yakni bagi mereka yang ingin mengetahui peta migrasi manusia purba hingga ke seluruh penjuru bumi. Namun, kelemahan utama dari website ini adalah penjelasan dan fitur yang disediakan oleh website ini sangatlah terbatas, sehingga memiliki target pasar yang terbatas. Selain itu, website ini juga kurang kaya akan informasi pendukung, sehingga pengguna kemungkinan besar masih ingin mencari tahu lebih lanjut mengenai hal yang mereka cari.

Hal yang membedakan website ini dengan website yang ingin penulis kembangkan adalah jenis data yang ingin disampaikan. Tidak seperti website calacademy yg lebih menceritakan alur migrasi manusia mula-mula, penulis ingin lebih berfokus untuk menampilkan bukti-bukti penemuan manusia purba, melalui hal-hal yang disajikan dalam Museum Purbakala Sangiran. Penulis juga akan menyampaikan variasi penyajian data yang lebih beragam.

2.1.3. Humanorigins.si.edu/



Sumber: Humanorigins.si.edu/

Gambar 2.3. Humanorigins.si.edu/

Judul : Human Evolution Timeline *Interactive*

Tahun : 2009 (tahun aktif menurut web.archive.org)

Pembuat : Smithsonian National Museum of Natural History

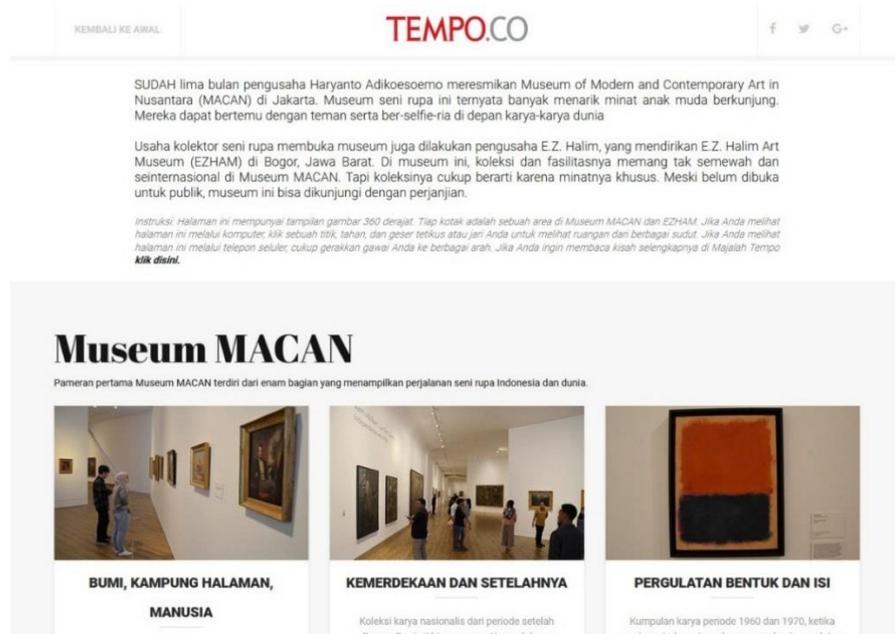
Website ini menjelaskan *timeline* evolusi manusia purba sejak pertama kali ditemukan pada 8 juta tahun yang lalu hingga saat ini. Website ini menjelaskan nama-nama spesies manusia purba yang ditemukan, bentuk fosil yang ditemukan, perkiraan masa hidup spesies, dan juga tempat ditemukannya bukti fosil tersebut.

Website ini memiliki keunggulan utama di navigasi user interface nya yang mudah untuk dipahami. Alur yang jelas dan

pembagian fitur yang jelas juga membuat pesan yang hendak disampaikan melalui website ini menarik dan mudah untuk dimengerti. Kelemahan utama dari website ini adalah tidak ditampilkannya peta yang berguna untuk memudahkan pengguna untuk mencari di mana saja fosil-fosil tersebut ditemukan. Selain itu, karena tampilannya yang sederhana dan mencakup suatu rentang waktu periode yang luas, bukti-bukti fosil yang disertakan dalam website ini tidak terlalu lengkap.

Hal yang membedakan website ini dengan website yang ingin penulis kembangkan adalah skala dari wilayah yang ingin penulis ulas. Peneliti ingin secara spesifik menjelaskan mengenai peninggalan di Pulau Jawa, sehingga hasil akhirnya diharapkan dapat menjadi titik tengah antara kemudahan penggunaan dan kelengkapan data. Website yang akan penulis kembangkan juga akan lebih menggunakan peta sebagai basis utama, bukan berdasarkan periode waktu seperti yang digunakan oleh humanorigins. Selain itu, penulis juga akan menggunakan format yang lebih bervariasi dalam menyampaikan data yang ditemukan.

2.1.4. Investigasi Tempo Eksplorasi Museum Macan & EZ Halim



Sumber: *Investigasi.tempo.co*

Gambar 2.4. Eksplorasi Museum Macan & EZ Halim

Judul : Eksplorasi Museum Macan & E.Z. Halim

Tahun : 2018

Pembuat : Tempo.co

Website buatan Tempo.co ini merupakan salah satu contoh karya yang memanfaatkan media foto 360 derajat untuk menampilkan kontennya. Eksplorasi Museum Macan & Museum EZ Halim menampilkan foto 360 derajat sebagai daya tarik utama dari website ini, disertai dengan sejumlah teks untuk menjelaskan tiap-tiap ruangan yang ada, bila ada beberapa juga disertai oleh foto yang mendukung.

Keunggulan utama dari website ini adalah penggunaan media foto 360 derajatnya yang maksimal. Konten utama dari website ini ditampilkan

Kelemahan utama dari website ini adalah ruangan museum yang ditampilkan dalam website ini cenderung terbatas. Hal itu mungkin dapat disebabkan karena memang hanya sedikit ruangan yang ada dalam Museum Macan dan Museum EZ Halim. Namun, hal itu tidak menghilangkan faktor bahwa nilai kontinuitas dalam penjelajahan museum ini terasa kurang.

Perbedaan yang membedakan website buatan penulis dengan website ini adalah konten yang dihadirkan. Alih-alih menampilkan foto 360 mengenai isi dari museum yang membahas mengenai kesenian, website penulis akan membahas mengenai peninggalan purbakala yang ditampilkan di Museum Purbakala Sangiran.

Tabel 2.1. Kelemahan dan Kelebihan Penelitian Serupa

No	Judul Penelitian	Kelebihan	Kekurangan
1.	The Paleobiology Database, Revealing the <i>history of life</i>	Koleksi data sangat lengkap, menampilkan berbagai macam data dari negara-negara di seluruh dunia	Jangkauan konten yang terlalu luas, sulit untuk digunakan

2.	Human Odyssey <i>Interactive Map</i>	UI yang mudah digunakan, arah konten yang jelas	Fitur dan penjelasan yang sangat terbatas, kurang informasi pendukung
3.	Human Evolution Timeline <i>Interactive</i>	Navigasi dan alur konten yang mudah dipahami	Kurang fitur pendukung untuk memudahkan mencari informasi
4.	Eksplorasi Museum Macan & E.Z. Halim	Penggunaan foto 360 derajat yang maksimal	Konten yang ditampilkan terbatas

Hal utama yang membedakan Jelajah Sangiran dengan website sejenis adalah Jelajah Sangiran memiliki fokus yang jelas, yakni untuk membawa pengguna untuk dapat melihat isi dari museum purbakala Sangiran dalam format 360 derajat, dengan tambahan elemen foto, teks, dan grafis sebagai pelengkap informasi. Hal lain yang membedakan website Jelajah Sangiran adalah informasi yang ditampilkan dalam website ini akan menyeimbangkan antara kelengkapan isi informasi yang bisa didapatkan oleh pengguna, dengan kemudahan pemahaman bagi orang awam.

2.2. Teori dan Konsep yang Digunakan

2.2.1. Tahapan Produksi Konten

Dalam pembuatan karya jurnalistik dengan hasil akhir berupa website interaktif dari museum Purbakala Sangiran, penulis menggunakan teori produksi program televisi oleh Fred Wibowo. Penulis memilih menggunakan teori ini karena terdapat kesamaan utama dalam proses pembuatan karya jurnalistik dari awal pembuatan hingga ke proses pasca-produksinya.

Menurut Fred Wibowo (2007), Tahapan produksi dibagi menjadi tiga tahapan utama, tiap-tiap tahapannya harus jelas kemajuannya dibandingkan dengan tahap sebelumnya (Wibowo, 2007, p. 39). Adapun, ketiga tahap tersebut meliputi.

1. Pra-Produksi

Berdasarkan Fred Wibowo (2007), pra-produksi merupakan tahapan yang penting karena pada tahap inilah seluruh perencanaan produksi dilakukan, jika tahap ini dilaksanakan dengan baik, sebagian pekerjaan dari produksi yang direncanakan sudah beres (Wibowo, 2007, p. 39). Pra-produksi meliputi tiga bagian:

a. Penemuan Ide

Tahap ini dimulai ketika kita menemukan sebuah ide, dan melakukan riset secara lebih mendalam terkait topik tersebut

b. Perencanaan

Tahap ini meliputi penetapan jangka waktu kerja, penyempurnaan naskah, pemilihan lokasi, dan pemilihan *freelancer*. Estimasi biaya juga dilakukan pada tahap ini

c. Persiapan

Tahapan ini meliputi pemberesan seluruh perizinan, latihan, persiapan dan melengkapi peralatan yang diperlukan.

2. Produksi

Pada proses produksi, seluruh proses yang direncanakan pada tahap pra-produksi dilaksanakan, dimulai dengan datang ke lokasi pengambilan gambar, hingga ke proses pengambilan gambar itu sendiri. Selain itu, data-data pendukung lainnya juga diambil dalam proses produksi.

3. Pasca-Produksi

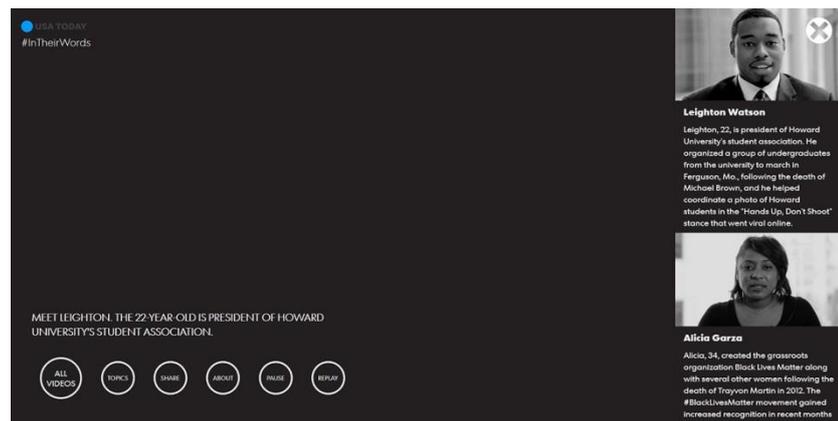
Pada tahap pasca-produksi, seluruh elemen yang telah dikumpulkan pada proses produksi akan

dikumpulkan dan dijahit menjadi satu hasil yang sesuai dengan tujuan awal seperti yang direncanakan pada proses pra-produksi. Sejumlah data yang telah dikumpulkan akan disortir, disunting, dan digunakan untuk membuat hasil akhir yang utuh.

2.2.2. *Interactive Multimedia Storytelling*

Menurut Jane Stevens (2014), *Multimedia Story* merupakan kombinasi dari tulisan, foto, video, audio, dan grafik yang ditampilkan dalam sebuah *website* dengan format *non-linear*, sehingga informasi yang ditampilkan dapat saling melengkapi dan tidak mubazir. *Non-linear* di sini berarti alih-alih menggunakan suatu struktur yang sudah terpaku dalam sebuah narasi, pengguna dapat berjelajah dalam sejumlah elemen yang ditampilkan dalam sebuah *story* (Stevens, 2014, para. 2).

Interaktif sendiri, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (n.d.) memiliki dua arti, yakni bersifat saing melakukan aksi, atau keadaan yang ditandai dengan adanya pertukaran percakapan dari masukan dan keluaran, seperti ketika pengguna memasukkan pertanyaan atau perintah, dan sistem segera memberikan tanggapan (KBBI Daring, n.d., para. 1 & 3).

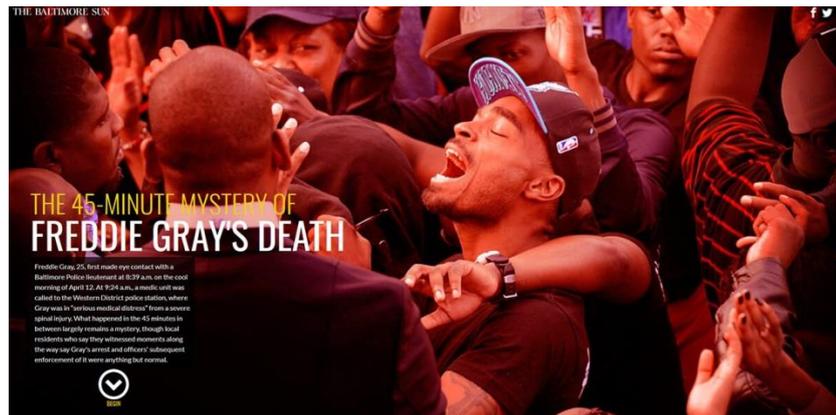


Sumber:

<https://www.usatoday.com/pages/interactives/InTheirWords/#video/leighton-children>

Gambar 2.5. #InTheirWords

Di masa kemajuan internet seperti sekarang ini, tidak sedikit media yang memanfaatkan media internet untuk menampilkan hasil peliputan mereka dengan lebih variatif dan menarik. “*The 45 Minute Mystery of Freddie Gray’s Death*” yang diproduksi oleh Baltimore Sun, serta “#InTheirWords” oleh USA Today merupakan contoh dari penggunaan website interaktif sebagai media alternatif untuk menyajikan hasil peliputan jurnalistik.



Sumber: <http://data.baltimoresun.com/freddie-gray/>

Gambar 2.6. *45-Minute Mystery of Freddie Gray's Death*

Tidak semua konten yang menyediakan *story* dengan menggunakan media internet dapat dikatakan sebagai *interactive multimedia story*. Sebagai contoh, website berita seperti Kompas, Detik, dan Tempo belum dapat dikatakan sebagai platform *multimedia story*. Meski media online tersebut menggunakan kombinasi sejumlah format seperti teks, foto, dan video, media online tersebut masih menampilkan narasi secara linear.

Penggunaan *interactive multimedia* dalam menyajikan informasi memang memiliki banyak keunggulan, tetapi tidak semua informasi dapat ditampilkan dalam bentuk interaktif media secara optimal. Untuk dapat memanfaatkan *interactive multimedia*, sebuah *story* harus memiliki dimensi kompleksitas, serta akan mendapatkan banyak keuntungan dari beragamnya

bentuk format dalam penyampaian datanya (Stevens, 2014, para. 1).

Bentuk penyajian informasi melalui *interactive multimedia* tidak terbatas hanya dalam suatu bentuk tertentu. Bentuk *interactive multimedia* justru membuka peluang akan berbagai macam media penyampaian yang sebelumnya tidak dapat dijangkau oleh media mainstream. Menurut Tristan Ferne (2017) setidaknya ada 12 bentuk yang digolongkan dalam bentuk *interactive multimedia storytelling* (Ferne, 2017, para. 5). Seluruh bentuk tersebut memiliki fungsi dan peran masing-masing, serta akan menjadi lebih optimal jika kita dapat memilih bentuk yang tepat sesuai dengan sasaran konsumen konten. Adapun, 12 bentuk tersebut meliputi:

1. *Short & vertical video*
2. *Horizontal stories*
3. *Longform scrollytelling*
4. *Structured news*
5. *Live blogs*
6. *Listicles*
7. *Newsletter & briefings*
8. *Timelines*
9. *Bots and chats*
10. *Personalised*
11. *Data visualisation*
12. *VR and AR*

Meski secara umum format penyajian *interactive multimedia storytelling* terbagi menjadi 12 bentuk, tidak ada yang membatasi kita untuk menggabungkan dua atau lebih format, dengan tujuan untuk mengoptimalkan penyampaian data kepada pengguna. Sebagai contoh, dalam suatu bentuk data visualisation, kita dapat memasukkan video pendek, atau model teks *longform* untuk memperjelas penyampaian informasi kepada audiens.

2.2.3. Foto 360 Derajat

Konten utama yang penulis gunakan untuk membuat kesan imersif pada karya yang dibuat, adalah menggunakan media foto 360 derajat. Menurut Margaret Rouse (n.d), Foto 360 derajat adalah foto jenis panorama yang sudut pandangnya dapat dikendalikan secara 360 derajat setelah foto selesai diambil. Foto 360 derajat mensimulasikan kondisi seperti seorang fotografer di lapangan, dan melihat ke kanan, kiri, atas, dan bawah sesuai dengan keinginan pengguna (Rouse, n.d., para 2)

Foto 360 derajat telah digunakan sebagai media penyampaian informasi jurnalistik sejak 2005. Sebuah foto 360 derajat bertema jurnalisme dengan topik Badai Katrina dibuat dengan menggunakan gabungan dari 20 foto standar. Foto-foto tersebut kemudian “dijahit” menggunakan software, dan menghasilkan sebuah foto 360 derajat utuh yang mampu

memperlihatkan kedahsyatan efek dari Badai Katrina secara imersif (Keyser, 2018, para. 13).

Dalam pembuatan konten gambar dengan format foto 360 derajat sendiri, penulis menggunakan sebuah kamera 360 derajat dengan merk Brica Insta 360 Air. Proses pengambilan gambar menggunakan kamera 360 derajat ini sendiri harus disertai dengan aplikasi perangkat lunak pendukung dengan nama “*Insta360 Air*” yang tersedia untuk di unduh pada *smartphone* android dan iOs. Pada proses pengambilan gambar ini sendiri, penulis menggunakan *smartphone* android dengan tipe Sony Xperia X.

Setelah aplikasi selesai di unduh pada *smartphone* penulis, penulis kemudian menyambungkan kamera 360 tersebut dengan *smartphone* penulis, dengan cara memasukkan *micro-usb plug* pada kamera 360 ke dalam *micro-usb port* pada *smartphone* penulis. Agar penggunaan kamera 360 dapat maksimal, penulis dianjurkan untuk memegang *smartphone* dengan terbalik supaya kamera 360 berada di bagian atas *smartphone*.

Setelah penyambungan kamera 360 dan *smartphone* selesai, penulis kemudian membuka aplikasi pendukung yang tadi telah di unduh untuk dapat memulai pengaturan dan melakukan pengambilan gambar. Gambar yang telah tersimpan secara otomatis akan tersimpan dalam data penyimpanan *smartphone*.

2.2.4. Jurnalisme Imersif

Faktor utama yang membuat penulis untuk menggunakan konsep *interactive multimedia storytelling* dalam pembuatan karya ini adalah untuk memberikan kesan imersif kepada pengguna. Imersif sendiri, menurut Cambridge Dictionary (n.d.), dijelaskan sebagai suatu kesan yang mengelilingi audiens, yang membuat mereka seakan-akan ikut terlibat dalam sesuatu (Cambridge Dictionary, n.d. para. 1).

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, penggunaan kamera 360 derajat dalam membuat sebuah hasil peliputan lebih berkesan imersif telah dilakukan sejak tahun 2005 (Keyser, 2018, para. 13). Jurnalisme imersif sendiri memiliki kelebihan yang tidak dapat dicapai oleh model jurnalisme konvensional. seperti diungkapkan oleh Shyam Sundar, yang menjelaskan bahwa *story* yang di tampilkan dalam bentuk *virtual reality* secara signifikan mengungguli atrikel berbasis kata dalam sejumlah kategori, seperti memberi kesan keberadaan di lokasi dan tingkat empati yang lebih tinggi pada karakter dalam *story* (dikutip dalam Swayne, 2017, para. 4).

Oleh karena faktor tersebut, penulis merasa penggunaan foto 360 derajat merupakan pilihan tepat untuk memberi kesan imersif. Mengingat tujuan utama penulis dalam membuat karya ini adalah ingin mengajak masyarakat luas untuk lebih peduli

serta merangsang ketertarikan masyarakat terhadap kebudayaan purbakala yang ada di Indonesia, khususnya di Sangiran.

2.2.5. Pembuatan Website dengan Bootstrap

Untuk membuat website karya ini, penulis menggunakan *framework* Bootstrap. Seperti yang dijelaskan oleh Aditya Hengky (2017), tersedianya css dan javascript yang siap pakai dan mudah untuk dikembangkan menjadi alasan utama penulis dalam pemilihan *framework* Bootstrap untuk pembuatan website ini (Hengky, 2017, para. 1).

Techpacker Media (2017), menjelaskan 6 keunggulan utama dari *framework* Bootstrap (Techpacker Media, 2017, para. 6 - 10).

1. Menghemat waktu, karena telah tersedia sejumlah *template* dan kelas yang siap untuk digunakan
2. Fitur yang responsif, karena tidak diperlukan perubahan kode *markup* untuk dapat tampil optimal di perangkat berbeda
3. Mudah digunakan, karena siapapun dengan pengetahuan dasar html dan css sudah dapat menggunakan bootstrap
4. Didukung oleh semua *browser* populer
5. Gratis, karena merupakan *framework open source*

6. Desain yang konsisten, karena komponen Bootstrap mempunyai desain *template* dan *style* yang sama.

Berdasarkan Indri Ratika Dewi (2018), berikut merupakan langkah-langkah yang diperlukan dalam membuat sebuah website menggunakan *framework* bootstrap (Dewi, 2018, para 10 - 18):

1. Menginstal *resources file* bootstrap yang dapat diakses di <http://getbootstrap.com/>
2. Mengunduh JQuery library, dengan tujuan supaya komponen bootstrap dapat berjalan.
3. Menggunakan *code editor* seperti Notepad++ untuk mempermudah membuat *code*,
4. Setelah komponen tersebut selesai diunduh, buat folder baru dengan nama sesuai dengan tujuan pembuatan website, dalam hal ini Jelajah Sangiran.
5. Salin seluruh file bootstrap dalam folder tersebut
6. Salin file JQuery dalam folder Js yang ada di bootstrap
7. Buka code editor, kemudian membuat file html baru, kemudian pilih template yang di inginkan dari web <https://getbootstrap.com>, dan salin ke dalam file html yang baru dibuat.
8. Modifikasi *code* tersebut dan tambahkan *class-class* sesuai dengan kebutuhan.

Dalam pembuatan website ini, penulis mengaplikasikan alur yang dijelaskan di atas. Namun, penulis menambahkan sejumlah langkah yang diperlukan untuk melengkapi komponen dalam pembuatan website Jelajah Sangiran, termasuk untuk penggunaan format gambar 360 dalam website jelajah sangiran. Langkah yang penulis lakukan adalah sebagai berikut.

1. Memilih nama domain.
2. Memesan dan setup hosting.
3. Membuat sketch wireframe layout dan desain
4. Menginstal bootstrap dan javascript library untuk diaplikasikan.
5. Membuat request API Google VR untuk 360 viewer.
6. Mengunggah konten teks setiap halaman
7. Mengunggah file 360 dan generate sphere menggunakan API Google VR.

2.2.6. Desain Website Responsif

Dalam pembuatan website hasil akhir karya, pendekatan desain website harus juga diperhatikan oleh penulis. Pendekatan desain website yang penulis ambil adalah jenis desain web responsif. Menurut Christensson (2013), desain web responsif atau RWD, adalah jenis desain yang memberikan tampilan website secara dinamis, sesuai dengan perangkat yang digunakan untuk mengakses situs tersebut. Sebagai contoh,

desain web responsif akan terlihat berbeda jika dilihat menggunakan desktop, tablet, ataupun *smartphone* (Christensson, 2013, para. 1).

Sabuj Kundu (2014), menjelaskan lima keunggulan utama dari desain web responsif (Kundu, 2014, para. 7-12):

1. Sangat Fleksibel, RWD mampu menyesuaikan tampilan website dengan ukuran layar tempat pengguna mengakses, sehingga tampilan website akan selalu memenuhi layar.
2. *User Experience* yang sangat baik, RWD mampu memberikan tampilan website yang optimal di manapun pengguna mengaksesnya, tidak diperlukan *scrolling* dan *resizing* berlebihan untuk melihat seluruh isi konten.
3. Hemat Biaya, RWD tidak memerlukan pembuat website untuk membuat dua website yang berbeda.
4. RWD direkomendasikan oleh Google
5. Mudah dikelola, RWD memungkinkan pembuat website untuk dapat berfokus dalam mengelola satu website. Contohnya, mengelola SEO untuk satu website dinamis akan lebih mudah dan efektif dibandingkan dengan mengelola SEO untuk dua website.

Penggunaan desain website responsif menjadi faktor penting untuk menjamin isi konten yang penulis sampaikan

dapat ditampilkan secara optimal kepada pengguna yang mengakses menggunakan *desktop* maupun *mobile*.

2.2.7. Peninggalan Purbakala di Sangiran

Tidak berbeda dengan negara lainnya, di berbagai wilayah Indonesia ditemukan berbagai macam peninggalan dari masa purbakala. Peninggalan yang dimaksudkan bisa berupa fosil, artefak, sarkofagus, atau berbagai bentuk peninggalan lainnya. Berdasarkan dari data yang dihimpun dari artikel oleh Encyclopedia Britannica (n.d.) berjudul *Java Man Extinct Hominid*, keberadaan manusia di Pulau Jawa diperkirakan seawal-awalnya pada 1,5 juta hingga 500 ribu tahun yang lalu. Perkiraan ini didapatkan berdasarkan hasil riset terhadap fosil manusia purba yang ditemukan di Trinil, Jawa Timur (Britannica, n.d., para. 5).

Perserikatan Bangsa-Bangsa bahkan mengakui salah satu situs purbakala di Indonesia yang terletak di Sangiran, Kabupaten Sragen dan Kabupaten Karanganyar sebagai situs warisan dunia UNESCO pada 5 Desember 1996 (BPSMP Sangiran, 2016, para. 1). Di Indonesia sendiri, hanya terdapat 4 lokasi yang mendapat predikat sebagai situs warisan dunia, yaitu Candi Borobudur, Candi Prambanan, Situs Purbakala Sangiran, dan sistem pengairan Subak di kawasan Pura Taman Ayun (“Empat Situs,” 2017).



Sumber: Dokumen Pribadi, 2018

Gambar 2.7. Situs Purbakala Sangiran

Situs Sangiran mulai dikenal sejak 1893, ketika seorang geologis asal Belanda Eugene Dubois datang untuk meneliti lokasi tersebut. Namun, temuan fosil manusia purba pertama baru ditemukan pada tahun 1936 oleh penduduk Dusun Ngargorejo yang bertempat tak jauh dari lokasi situs budaya. Setelah penemuan pertama tersebut, paleoantropologi Jerman, G.H.R. Von Koenigswald yang telah melakukan pemetaan situs Sangiran, semakin mengintensifkan pencarian fosil hingga akhirnya menemukan sejumlah fosil dari *Homo Erectus* (Maulipaksi, 2017, para. 4).

Hingga pada tahun 1975, seluruh hasil temuan fosil manusia purba dikumpulkan di rumah kepala desa setempat bernama Toto Marsono (BPSMP Sangiran, 2016, para. 2). Namun, karena semakin meningkatnya jumlah turis yang datang mengunjungi

rumah tersebut, warga setempat kemudian memiliki ide untuk membuat sebuah museum untuk menampilkan seluruh hasil temuan manusia purba. Kini, pada tahun 2018, kawasan Situs Purbakala Sangiran telah memiliki 5 klaster museum yang dilengkapi dengan teknologi digital dalam menyampaikan informasinya.

2.2.8. Pemilihan Warna dan Efek yang Ditimbulkan

Dalam pembuatan logo dan tampilan muka utama dari website Jelajah Sangiran, penulis menggunakan pertimbangan psikologi warna dalam pemilihan warna utama yang digunakan. Nick Kolenda (2016), menjelaskan bahwa ada sejumlah faktor yang membuat manusia memiliki persepsi khusus terhadap warna tertentu, faktor tersebut meliputi pengalaman hidup, budaya, dan konteks. Namun, meski faktor-faktor tersebut dapat berbeda dari tiap individu, secara umum manusia memiliki pengertian yang sama atas suatu set warna (Kolenda, 2016, p. 23 - 26).

Berdasarkan persepsi psikologis terhadap warna yang dijelaskan Nick Kolenda, penulis memilih warna coklat sebagai warna dari tampilan muka website Jelajah Sangiran. Nick Kolenda (2016), menjelaskan bahwa warna coklat memberikan kesan kealamian, kebumian, sensasi di luar ruangan, serta kesolidan (Kolenda, 2016, p. 27). Kesan tersebut penulis rasa

bersinggungan dengan tepat dengan tema dari website Jelajah Sangiran ini yang hendak memperlihatkan peninggalan yang diambil dari dalam lapisan tanah yang ada di Sangiran.