

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi berkembang dengan pesat saat ini, khususnya dibidang informasi berbasis Multimedia yang bisa menjadi salah satu media informasi yang sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang, termasuk dalam media promosi. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang informatif dan menarik yang mengkombinasikan teks, audio, video, animasi, dan gambar. Hal ini bersesuaian dengan kutipan dari buku M.Suyanto,(2003) tertulis; Kelebihan lain multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan computer, yaitu Computer Technology Research (CTR), menyatakan bahwa orang hanya mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didegar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Maka multimedia sangatlah efektif. Multimedia menjadi tool yang ampuh untuk pengajaran dan pendidikan serta untuk meraih keunggulan bersaing perusahaan.¹

Kutipan tersebut membuktikan bahwa Multimedia sebagai alat presentasi, dengan berkembangnya teknologi, multimedia menjadi hal yang menarik dan dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk memfariasikan metode pengenalan

¹ M.Suyanto, *Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Penerbit ANDI Yogyakarta, 2003:23

tempat wisata di Indonesia khususnya Museum Karst. Kabupaten Wonogiri adalah sebuah kabupaten di Provinsi Jawa Tengah yang saat ini tengah ditingkatkan pengembangan pariwisatanya. Kabupaten Wonogiri mempunyai banyak objek dan daya tarik wisata baik alam, sejarah maupun wisata budaya, seperti Waduk Gajah Mungkur, Gunung Gandul, Prasasti Nglaroh, Patung Bedol Desa, Kahyangan, Pantai Nampu, Pantai Sembukan, Museum Wayang, dan kawasan karst yang di dalamnya terdapat Museum Karst yang disekitarnya dikelilingi oleh Goa Tembus, Goa Sodong, Goa Potro Bunder, Goa Sapen, Goa Gilap, Goa Sonya Ruri, dan Goa Miri. Secara administratif kawasan yang berada di Kabupaten Wonogiri ini terletak di sebagian besar Kecamatan Parangpupito, Giritontro, Pracimantoro, Giriwoyo dan Kecamatan Eromoko. Bentang alam karst di wilayah Kabupaten Wonogiri disusun oleh aneka bangun asal-pelarutan yang di dalamnya terdiri dari batu gamping.

Kawasan Karst Indonesia pada umumnya mengandung keanekaragaman hayati dan non hayati yang mempunyai nilai-nilai keindahan, keunikan, ilmiah, ekonomi, budaya, sejarah dan kemanusiaan sehingga menarik minat nasional maupun dunia internasional. Tujuan dibangunnya Museum Karst adalah untuk pelestarian dan konservasi kawasan karst, meningkatkan apresiasi masyarakat mengenai kawasan karst, meningkatkan potensi wisata geologi dan wisata pendidikan serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat setempat. Sementara itu, kenaikan jumlah pengunjung yang signifikan menjadi suatu ukuran bahwa museum telah berhasil menarik minat masyarakat untuk datang berkunjung.

Museum Karst Pracimantoro merupakan salah satu sarana untuk mengetahui informasi, mengenalkan kepada anak-anak, dan menambah pengetahuan tentang Museum yang memadukan wisata ilmu pengetahuan mengenai Karst dan spiritual. Para orang tua dan guru menjadi merasa kesulitan ketika harus menjelaskan kepada anak-anak dan murid tentang isi dari Museum Karst yang ada. Hal ini menyebabkan pemahaman dan wawasan yang didapat para pengunjung kurang maksimal. Persoalan tersebut mendorong untuk membuat aplikasi Museum Karst Pracimantoro Virtual Berbasis Multimedia dengan studi kasus Museum Karst Indonesia.

Aplikasi tersebut dibuat dengan *software Adobe Flash*, dan dibantu software lain seperti , *Adobe Photoshop*. Input dari aplikasi ini adalah data, gambar yang telah didapat dan Output dari aplikasi ini adalah berupa informasi yang cukup lengkap bagi pengunjung. Aplikasi ini menggunakan desain antarmuka yang menyerupai peta Museum Karst Pracimantoro disertai video dan animasi menarik sehingga dapat menjadi media informasi atau media promosi yang menarik dan edukatif. aplikasi ini dapat membantu pengunjung mendapatkan informasi yang jelas dan cukup lengkap.

1.1.1 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah : Bagaimana membuat aplikasi Museum Karst Virtual Berbasis Multimedia?

1.1.2 Batasan Masalah

Fokus Pembahasan diatas ruang lingkup multimedia ke dalam lingkup yang lebih kecil yaitu meliputi:

1. Konten yang terdapat di dalam aplikasi mencakup semua objek yang ada di area kawasan wisata Museum Karst.
2. Konten terdiri dari peta lokasi, galery foto, video profil dan sejarah Museum Karst Pracimantoro.
3. Aplikasi yang digunakan untuk pembuatan aplikasi adalah Adobe Flash CS6 dan Adobe Photoshop CS6.

1.2 Tujuan Penelitian

Ada beberapa tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Menambah fasilitas dibidang informasi multimedia di museum karst pracimantoro.
2. Membangun aplikasi yang dapat membantu pengunjung untuk mengenal Museum Karst Pracimantoro lebih rinci dan lebih dekat.
3. Untuk membantu Museum Kasrt Pracimantoro dalam hal peningkatan mutu.

1.3 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Menarik minat masyarakat untuk berkunjung ke Museum Karst.
2. Meningkatkan citra dari Museum Karst.

1.4 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagian berikut :

1.4.1 Observasi

Melakukan pengamatan langsung ke tempat yang akan digunakan sebagai objek penelitian. Adapun hal-hal yang diamati meliputi : sejarah berdirinya museum, barang-barang koleksi museum dan tempat apa saja yang terdapat di museum dan hal-hal lain yang menyangkut objek penelitian.

1.4.2 Interview

Melakukan wawancara kepada ketua Museum Kars Pracimantoro untuk mendapatkan kelengkapan data yang akan digunakan sebagai bahan penelitian.

1.4.3 Keperustakaan

Melakukan pencarian informasi yang berkaitan dengan pokok pembahasan dan laporan tugas akhir ini melalui buku, materi perkuliahan, maupun catatan yang penulis peroleh pada saat kuliah sebagai bahan penunjang penulisan tugas akhir ini.

1.5 Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini disusun dengan menggunakan sistematika penulisan sebagian berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pendahuluan ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memuat teori - teori dari berbagai sumber yang digunakan sebagai referensi untuk mendukung dalam penulisan tugas akhir ini, baik teori umum maupun teori khusus.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Pada bab ini akan membahas mengenai sejarah, profil, visi dan misi, serta fasilitas yang berhubungan dengan Museum Karts Pracimantoro.

BAB IV : PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas tentang rancangan dan implementasi Museum Karts Pracimantoro, uji coba aplikasi yang dibuat serta hasil akhir dari aplikasi tersebut.

BAB V : PENUTUP

Menyampaikan kesimpulan, kritik dan saran yang dapat diambil dari hasil pembuatan Museum Karts Pracimantoro.

Daftar Pustaka