

BAB III LANDASAN TEORI

3.1 Multimedia

Teknologi informasi memegang peranan yang sangat penting dalam menyampaikan pesan-pesan baik dalam bentuk teks, gambar maupun suara kepada pengguna di seluruh dunia. Salah satu perkembangan teknologi informasi yang berkembang pesat adalah multimedia (Yulianto & Noviyanto, 2014). Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai program aplikasi (*software*) yang terdiri dari berbagai unsur media seperti teks, grafik (gambar), animasi, *audio*, dan *video* yang disajikan untuk keperluan pembelajaran (Rozanda & Maisaroh, 2012). Kombinasi tersebut merupakan satu kesatuan kerja (*integrated*), supaya kerja tersebut optimal dituntut spesifikasi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang handal (sesuai dengan kebutuhan aplikasi) sehingga diharapkan bisa mewujudkan suatu aplikasi yang informatif. Sistem multimedia berkaitan erat dengan komputer grafik, tanpa adanya sistem grafik yang baik mustahil sebuah sistem mampu menampilkan aplikasi multimedia dalam bentuk grafik, animasi, teks maupun *video* dengan kualitas yang tinggi (Aradea, 2008).

Menurut Hofstetter (2001), komponen multimedia terbagi atas lima jenis yaitu:

1. Teks

Teks merupakan elemen multimedia yang menjadi dasar untuk menyampaikan informasi, karena teks adalah jenis data yang paling sederhana dan membutuhkan tempat penyimpanan paling kecil. Teks merupakan cara yang paling efektif dalam mengemukakan ide-ide kepada pengguna, sehingga penyampaian informasi akan lebih mudah dimengerti oleh masyarakat. Jenis-jenis teks seperti *Printed Text*, yaitu teks yang dihasilkan oleh *word processor* atau *word editor* dengan cara diketik yang nantinya dapat dicetak. *Scanned Text* yaitu teks yang dihasilkan melalui

proses scanning tanpa pengetikan. Dan *Hypertext* yaitu adalah jenis teks yang memberikan *link* ke suatu tempat / meloncat ke topik tertentu.

2. Grafik

Grafik sangat bermanfaat untuk mengilustrasikan informasi yang akan disampaikan terutama informasi yang tidak dapat dijelaskan dengan kata-kata. Jenis-jenis grafik seperti *bitmap* yaitu gambar yang disimpan dalam bentuk kumpulan *pixel*, yang berkaitan dengan titik-titik pada layar monitor. *Digitized picture* adalah gambar hasil rekaman *video* atau kamera yang dipindahkan ke komputer dan diubah ke dalam bentuk *bitmaps*. *Hyperpictures*, sama seperti *hypertext* hanya saja dalam bentuk gambar.

3. Audio

Multimedia tidak akan lengkap jika tanpa *audio* (suara). *Audio* bisa berupa percakapan, musik atau efek suara. Format dasar audio terdiri dari beberapa jenis:

a. WAVE

Merupakan *format file digital audio* yang disimpan dalam bentuk *digital* dengan ekstensi WAV.

b. MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*)

MIDI memberikan cara yang lebih efisien dalam merekam musik dibandingkan *wave*, kapasitas data yang dihasilkan juga jauh lebih kecil. MIDI disimpan dalam bentuk MID.

4. Video

Video menyediakan sumber yang kaya dan hidup untuk aplikasi multimedia. Dengan video dapat menerangkan hal-hal yang sulit digambarkan lewat kata-kata atau gambar diam dan dapat menggambarkan emosi dan psikologi manusia secara lebih jelas.

5. Animasi

Animasi adalah simulasi gerakan yang dihasilkan dengan menayangkan rentetan *frame* ke layar. *Frame* adalah satu gambar tunggal pada rentetan gambar yang membentuk animasi (Caroline, 2014).

3.2 Android

Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler berbasis Linux yang dirilis pertama kali pada tanggal 5 November 2007. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan membuat berbagai macam aplikasi. Dengan disediakan *platform* yang terbuka bagi para pengembangnya tidak menutup kemungkinan sistem operasi Android mengalahkan sistem operasi lainnya yang sudah ada lama sebelumnya (Adi, et al., 2013).

3.3 Adobe Flash

Flash merupakan *software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta muda dipelajari. Flash tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini flash juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan game, presentasi, membangun *web*, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan *film*. Animasi yang dihasilkan flash adalah animasi berupa *file movie*. *Movie* yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud disini adalah grafik yang berbasis vektor, sehingga dapat diakses melalui *internet*, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu flash juga memiliki kemampuan untuk mengimpor *file* suara, *video* maupun *file* gambar dari aplikasi lain.

Flash adalah *program* grafis yang diproduksi pertama kali oleh Macromedia corp, yaitu sebuah vendor *software* yang bergerak di bidang animasi *web*. Macromedia Flash pertama kali diproduksi pada tahun 1996. Macromedia telah diproduksi dalam beberapa versi. Versi terakhir dari Macromedia Flash adalah Macromedia Flash 8. Flash sekarang telah berpindah *vendor* ke Adobe. Semua *tools* pada dasarnya sama, hanya yang membedakan disini adalah adanya jenis Actionscript 3.0. Actionscript ini merupakan versi terbaru dari penulisan actionscript di flash. Namun actionscript 2.0 masih berlaku di Adobe Flash (Izham, 2012).

3.4 Bengkulu

Bengkulu merupakan salah satu propinsi yang terletak di Sumatera dengan luas area sebesar 19.788,70 km² yang berbatasan dengan:

1. Utara: Sumatera Barat
2. Selatan: Lampung
3. Barat: Samudra Hindia
4. Timur: Jambi dan Sumatera Selatan.

Musim yang terjadi di wilayah Propinsi Bengkulu sebagaimana wilayah lainnya di Indonesia dikenal dua musim, yaitu musim hujan yang terjadi di bulan Desember-Maret dan musim kemarau yang terjadi di bulan Juni-September. Sementara pada bulan April-Mei dan Oktober-November merupakan masa peralihan atau pancaroba. Secara administrasi pemerintahan Propinsi Bengkulu terbagi dalam 10 kabupaten/kota, yaitu Kabupaten Bengkulu Selatan, Kabupaten Rejang Lebong, Kabupaten Bengkulu Utara, Kabupaten Kaur, Kabupaten Seluma, Kabupaten Mukomuko, Kabupaten Lebong, Kabupaten Kepahiang, Kabupaten Bengkulu Tengah dan Kota Bengkulu (<http://bengkuluprov.go.id/>).

3.5 Pariwisata

Undang-Undang Nomor 10 tahun 2009, mengatakan bahwa wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara. Pariwisata itu sendiri adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah. Kepariwisataan berfungsi memenuhi kebutuhan jasmani, rohani, dan intelektual setiap wisatawan dengan rekreasi dan perjalanan serta meningkatkan

pendapatan negara untuk mewujudkan kesejahteraan rakyat. Tujuan dari kepariwisataan di antaranya yaitu:

- a. Meningkatkan pertumbuhan ekonomi,
- b. Meningkatkan kesejahteraan rakyat,
- c. Menghapus kemiskinan,
- d. Mengatasi pengangguran,
- e. Melestarikan alam, lingkungan, dan sumber daya,
- f. Memajukan kebudayaan,
- g. Mengangkat citra bangsa,
- h. Memupuk rasa cinta tanah air,
- i. Memperkukuh jati diri dan kesatuan bangsa, dan
- j. Mempererat persahabatan antarbangsa
(<http://peraturan.go.id/uu/nomor-10-tahun-2009.html>).

3.6 Pariwisata Bengkulu

Provinsi Bengkulu dikenal sebagai “Sang Bumi Rafflesia” merupakan salah satu daerah tujuan wisata di Indonesia. Banyak obyek wisata menarik yang dapat dikunjungi oleh wisatawan. Hal menarik pertama yang perlu diketahui, secara geografis Bengkulu memiliki pantai indah sepanjang 525 kilometer dan sebagian wilayahnya adalah kawasan hutan lindung yang sangat memukau (<http://bengkuluprov.go.id/>).

Kategori wisata di Bengkulu dibagi menjadi 5 jenis yaitu wisata bahari, wisata alam, wisata sejarah, wisata budaya, dan wisata buatan. Pengertian dan contoh dari 5 jenis kategori wisata tersebut yaitu:

1. Wisata Bahari: tempat wisata yang didominasi oleh perairan dan kelautan. Contoh wisata bahari di Bengkulu: Pantai Laguna Ujung Lancang, Pantai Linau, Pantai Seluma, Pantai Panjang, Pantai Sungai Suci, Pulau Tikus dan lain-lain.
2. Wisata Alam: tempat wisata yang didominasi dengan pemandangan alam. Contoh wisata alam di Bengkulu: Air

Terjun Curug Embun, Bukit Kaba, Kebun Teh Kabawetan dan lain-lain.

3. Wisata Sejarah: tempat wisata yang memiliki sejarah bagi bangsa Indonesia sebelum kemerdekaan. Contoh wisata sejarah di Bengkulu: Bunker Coa Sako, Fort Marlborough, Monumen Tugu Thomas Parr, Rumah Fatmawati, Rumah Soekarno dan lain-lain.
4. Wisata Budaya: tempat wisata untuk mengetahui budaya dan adat istiadat. Contoh wisata budaya di Bengkulu: Museum Bengkulu dan Festival Tabot.
5. Wisata Buatan: tempat wisata yang dibuat oleh manusia. Contoh tempat wisata buatan di Bengkulu: Bendungan Air Nipis, Bendungan Seluma, Air Majunto dan lain-lain (<http://pariwisata.bengkuluprov.go.id/>).

3.7 Oleh-Oleh

Oleh-oleh adalah sesuatu yang biasanya dibawa oleh wisatawan ketika sehabis berpergian ke tempat wisata. Biasanya wisatawan membawa makanan ataupun hasil kerajinan khas yang hanya ada di tempat wisata tersebut. Wisatawan lokal maupun mancanegara terkadang membelinya untuk dibagikan kepada sanak saudara mereka ataupun untuk diri mereka sendiri. Oleh-oleh sendiri memiliki berbagai macam *range* harga yang berbeda-beda. Makanan khas yang dijadikan oleh-oleh masih dapat dikatakan murah, contohnya seperti Pempek dari Palembang, bolu meranti dari Medan, Bay Tat dari Bengkulu dan lain-lain. Kerajinan tangan yang dijadikan oleh-oleh memiliki harga dari murah hingga mahal, hal ini tergantung dari cara pembuatannya. Contoh dari kerajinan tangan yang berharga murah biasanya adalah gantungan kunci.