

**PENGEMBANGAN**  
**Aplikasi**  
**Promosi Pariwisata**  
**Kabupaten Pesisir Selatan Sumatera Barat**  
**BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

**Ilham Eka Putra**  
**Asnan Asrawi**

# BAB I PENDAHULUAN

---

## A. Latar Belakang Penelitian

Kementerian Pembangunan Daerah Tertinggal Republik Indonesia pada 12 Mei 2013 menjelaskan dalam situs resminya <http://www.kemenegpdt.go.id/>, tentang kategori daerah tertinggal di mana daerah tertinggal adalah daerah kabupaten yang masyarakat serta wilayahnya relatif kurang berkembang dibandingkan daerah lain dalam skala nasional. Suatu daerah dikategorikan sebagai daerah tertinggal, disebabkan beberapa faktor, antara lain: geografis, sumber daya alam, prasarana dan sarana, serta daerah terisolasi. Dari 183 kabupaten tertinggal di Indonesia, delapan diantaranya di Provinsi Sumatera Barat, yaitu: Kepulauan Mentawai, Pesisir Selatan, Solok, Sijunjung, Padang Pariaman, Solok Selatan, Dharmas Raya, dan Pasaman Barat.

Kabupaten Pesisir Selatan sebagai salah satu dari delapan kabupaten tertinggal di Provinsi Sumatera Barat mempunyai beragam permasalahan. Dalam situs resminya <http://www.pesisirselatankab.go.id/> dijelaskan bahwa permasalahan itu adalah: 1) kurangnya kawasan budi daya, 2) kekhawatiran akan pemanfaatan sumber daya lahan disebabkan bencana alam, 3) belum optimalnya pemanfaatan sumber daya alam, 4) belum berkembangnya kawasan *hiterland*, 5) pengendalian pemanfaatan ruang yang belum optimal, 6) kurang optimalnya sarana dan prasarana kepariwisataan, dan 7) masih rendahnya sumber daya manusia.

Objek wisata cukup banyak di Pesisir Selatan. Baik itu objek wisata bahari, wisata alam, sejarah, ataupun kuliner. Pemerintah fokus mengembangkan objek wisata yang ada dengan meningkatkan kualitas maupun kuantitas fasilitas yang ada. Menurut *Profile of Tourism in Pesisir Selatan Regency* (2013), jumlah objek wisata di Pesisir Selatan tercatat pada 2012 sebanyak 54 buah objek. Objek wisata yang terkenal di antaranya Objek Wisata Alam dan Bahari: Kawasan Wisata Mandeh, Air Terjun Bayang Sani, Jembatan Akar (Bayang), Pantai Carocok (Painan), Puncak Langkisau (Painan), Air Terjun Timbulun, Pelabuhan Panasahan, Pantai Sago, Pulau Cubadak, Pulau Cingkuak, Pulau Penyu, Pulau Karabak, Pulau Aur, Pulau Semangki, Pulau Pagang, Pulau Marak, Pulau Keong (Batang Kapas), Bekas Pertambangan emas di Salido, Pantai Pasir Putih (Kambang), Air Terjun Telun Berasap di Malepang Tapan, Air Terjun Malaca di Panadah Tapan, Pantai Sembungo Indah di Silaut, Nyiur Melambai. Wisata bawah laut/terumbu karang: kawasan di sekitar Batu Dandang, Kawasan Batu Nago, kawasan selatan, barat, dan timur Pulau Aur, Kawasan Timur Pulau Semangki, Kawasan Barat Laut Pulau Babi, Kawasan Pulau Setan. Objek Wisata Sejarah Budaya: Istana Mande Rubiah di Lunang, Benteng Portugis di Pulau Cingkuk (Painan), puing-puing Istana Kerajaan Inderapura di Muaro Sakai (Inderapura), Sako di Tapan. Sedangkan, untuk wisata kuliner adalah: Pinukuik Batang Kapeh, Palai Bada/ Pepes Ikan, Gulai Ikan Karang, Putu Kambang, Rendang Lokan/ Sate Lokan, Godok Bada, Pisang salai.

Akan tetapi, dengan begitu banyaknya lokasi wisata yang ada di Kabupaten Pesisir Selatan belum mampu mengundang wisatawan lokal maupun asing untuk membanjiri lokasi-lokasi wisata tersebut disebabkan kurangnya sumber informasi yang tersedia. Sumber informasi saat ini merupakan suatu

---

kebutuhan yang harus disediakan oleh setiap instansi. Saat ini Dinas Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Pesisir Selatan dalam penyampaian informasi (promosi) wisata baru dilakukan sebatas pembuatan buku profil pariwisata Kabupaten Pesisir Selatan dan sedikit informasi melalui *website* Pemerintah Kabupaten Pesisir Selatan. Jika penyampaian informasi dilakukan melalui iklan TV & radio serta brosur apalagi dengan media CD interaktif atau visual tentu informasi yang ditampilkan akan lebih atraktif, menarik, dan akan lebih mudah dipahami oleh wisatawan karena merupakan penggabungan antara audio dan gambar.

Kekurangan tersebut menuntut adanya perubahan yang mengacu ke arah kemajuan. Perubahan yang dilakukan ditujukan untuk menyediakan pusat informasi yang lebih baik dan lebih efektif dan juga efisien dengan menggunakan aplikasi multimedia interaktif. Adapun tujuan penelitian ini, yaitu untuk merancang dan mengembangkan penyampaian informasi (promosi) pariwisata pada Dinas Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Pesisir Selatan dengan memanfaatkan aplikasi multimedia berupa CD interaktif agar dapat memperoleh gambaran pariwisata di Kabupaten Pesisir Selatan secara nyata, juga bagaimana cara menyampaikan informasi agar dapat disajikan secara lebih menarik serta bagaimana memanfaatkan teknologi multimedia secara maksimal.

Dinas Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Pesisir Selatan mau tidak mau menjalankan komunikasi promosi sebagai wadah informasi dan pemasaran. Promosi atau iklan adalah suatu hal yang sangat penting untuk pengenalan suatu wilayah wisata maupun suatu instansi pemerintah agar masyarakat menjadi lebih mengenal atau mengetahui tentang suatu wilayah wisata atau perusahaan. Promosi atau iklan juga dapat digunakan untuk meningkatkan atau menambah kepercayaan masyarakat kepada

keterjaminan mutu, keamanan suatu wilayah pariwisata, ataupun instansi pemerintah, karena dengan semakin dikenalnya wilayah wisata atau instansi pemerintah maka semakin banyak pula masyarakat yang mengunjungi wilayah wisata tersebut. Dan, hal ini berarti semakin besar pula tingkat kepercayaan masyarakat terhadap jaminan mutu, keamanan, akuntabilitas, dan kredibilitas lokasi pariwisata tersebut. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan Dinas Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Pesisir Selatan dapat memberikan peningkatan pelayanan informasinya sehingga dapat membantu khususnya dalam mendatangkan wisatawan lokal dan mancanegara.

## **B. Perumusan Masalah**

Untuk memperjelas permasalahan yang akan diteliti maka masalah tersebut dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana dapat dibangun, diterapkan, dan diintegrasikan konsep desain multimedia interaktif dalam rancang bangun aplikasi promosi pariwisata untuk dapat mengomunikasikan visi, misi, informasi pariwisata pemerintah daerah Kabupaten Pesisir Selatan.
2. Bagaimana tahap pengembangan serta menciptakan konsep desain multimedia interaktif dalam pembuatan aplikasi informasi promosi yang mengomunikasikan visi, misi, informasi pariwisata pemerintah daerah.
3. Bagaimana efisiensi dan menciptakan minat penggunaan konsep desain multimedia interaktif dalam pembuatan aplikasi informasi promosi yang mengomunikasikan visi, misi, informasi pariwisata pemerintah daerah.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

---

### A. Media

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti 'perantara' atau 'pengantar'. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Eka Putra, Ilham: 2013). Menurut Heinich, (dalam Eka Putra, Ilham: 2013) media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*messages*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Eka Putra, Ilham: 2013).

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian orang sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi.

### B. Multimedia

Multimedia terdiri atas dua kata: multi = banyak, media = medium atau alat dan cara untuk mengomunikasikan informasi

(Sutopo, Hadi: 2009). Istilah multimedia pertama kali dikenal pada dunia teater, yang mempertunjukkan pagelaran dengan menggunakan gerak, musik, dan video untuk menambah dramatisasi suatu cerita. 1) Media dalam konteks pembelajaran diartikan sebagai bahasa maka multimedia dalam konteks tersebut adalah multibahasa, yakni ada bahasa yang mudah dipahami oleh indra pendengaran, penglihatan, penciuman, peraba dan lain sebagainya; atau dalam bahasa lain multimedia adalah media yang melibatkan banyak indra dan organ tubuh (Sutopo, Hadi: 2009). Sekarang multimedia dikenal dengan panduan dari hasil gambar atau *image*, grafik, teks, suara, TV, dan animasi sehingga menjadi suatu karya yang dapat dinikmati secara audio visual. 2) Multimedia juga sering digunakan dalam dunia hiburan. Selain dari dunia hiburan, multimedia juga diadopsi oleh dunia *game*. Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan dan bisnis. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri. Di dunia bisnis, multimedia digunakan sebagai media profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam sistem *e-learning*.

Lebih singkatnya, multimedia adalah beberapa media yang terintegrasi menjadi satu kesatuan penyajian dengan prinsip-prinsip tertentu, di dalamnya dapat berupa gambar, teks, animasi, narasi, dan video.

### **C. Interaktif**

Interaktif adalah aktivitas atau kegiatan timbal balik atau berasal dari kata interaksi. Interaksi terjadi karena adanya rangsang dan ada respon yang sesuai dengan maksud perangsangnya. Sebuah multimedia disebut interaktif karena multimedia tersebut

---

dirancang dengan melibatkan respons pemakai secara aktif. Dalam konteks pembelajaran, interaktif adalah berarti dapat menyediakan umpan balik (respons) yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Multimedia interaktif adalah media yang terdiri atas banyak komponen atau media yang terhubung satu sama lain dan dapat berinteraksi (Muhammad, Akbar: 2010).

#### **D. Adobe Flash**

*Adobe Flash* adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Secara *default* berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file* ekstensi *.swf* (dot swf). Namun, tidak hanya itu, *flash* memiliki lima *file output* yang memiliki karakteristik berbeda-beda selain yang disebutkan. Di antaranya adalah sebagai berikut (Eka Putra, Ilham: 2013):

1. *.exe* (dot exe) adalah ekstensi yang berbentuk aplikasi, ekstensi ini memiliki kelebihan, yaitu dapat *running* pada semua sistem operasi Windows, tetapi kelemahannya adalah rentan terkena virus.
2. *.html* (dot html) adalah ekstensi yang hanya dapat dibuka dengan dengan *browser* (*mozilla firefox*, internet explorer, opera dan lain sebagainya). Ekstensi ini biasanya berbasis web, seperti halnya pada perancangan *website*.
3. *.avi* (dot avi) adalah ekstensi yang merupakan hasil dari proses ekspor yang karakter kontennya berupa *movie* sehingga akan bisa diputar atau dijalankan dengan menggunakan *software video player* (Windows Media Player, Gom, Windows Media Classic, dan sebagainya).



Kelebihan dan kemampuan *flash* yang lain adalah sebagai berikut:

1. Merupakan teknologi animasi web yang paling populer saat ini sehingga banyak didukung oleh berbagai pihak.
2. Ukuran *file* yang kecil dengan kualitas yang baik, kebutuhan *hardware* yang tidak tinggi.
3. Dapat membuat *website*, CD-interaktif, animasi web, animasi kartun, kartu elektronik, iklan TV, *banner* di web, presentasi cantik, membuat permainan (game), aplikasi *web* dan *handphone*.
4. Dapat ditampilkan di banyak media seperti Web, CD-ROM, VCD, DVD, televisi, *handphone*, dan PDA (Eka Putra, Ilham. 2013).

## **E. Desain Multimedia**

Desain multimedia adalah praktik penyusunan media teknologi komunikasi dan isi untuk membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara perguruan tinggi dan publik. Proses ini berisi penentuan status awal dari pemahaman publik, perumusan tujuan multimedia, dan merancang "perlakuan" berbasis-media untuk membantu terjadinya transisi.

## **F. Multimedia Aplikasi Promosi**

Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan. Selain dari dunia hiburan, multimedia juga diadopsi oleh dunia *game*. Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan dan bisnis. Di dunia bisnis, multimedia digunakan sebagai media profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam sistem *e-learning*.

---

Jika media dalam konteks pembelajaran diartikan sebagai bahasa maka multimedia dalam konteks tersebut adalah multibahasa, yakni ada bahasa yang mudah dipahami oleh indra pendengaran, penglihatan, penciuman, peraba, dan lain sebagainya; atau dalam bahasa lain multimedia pembelajaran adalah media yang mampu melibatkan banyak indra dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung.

Multimedia aplikasi informasi promosi interaktif adalah media yang dapat berfungsi sebagai sumber informasi yang dipahami sebagai segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (siswa) dan memungkinkan (memudahkan) terjadinya proses komunikasi, baik secara individual maupun kelompok. Dengan demikian kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan informasi publik. Artinya, untuk beberapa beberapa hal dapat menggantikan fungsi manajer terutama sebagai sumber informasi.