

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Pengertian Budaya

Budaya atau kebudayaan secara etimologi berasal dari bahasa sanskerta yaitu *Buddhayah* yaitu merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) yang kemudian diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut *culture*, yang berasal dari kata latin *Colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan atau dapat pula diartikan sebagai mengolah tanah atau bertani. Kata *culture* juga kadang di terjemahkan sebagai “kultur” dalam bahasa Indonesia.

Budaya merupakan suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya yang ada ini terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu di pelajari. Budaya adalah suatu pola hidup yang menyeluruh. Budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Banyak aspek budaya turu

menentukan perilaku komunikatif. Unsur-unsur sosio-budaya ini tersebar dan meliputi banyak kegiatan sosial manusia.

2.2. *Multimedia*

2.2.1. Pengertian Multimedia

Turban, 2002 : Multimedia adalah Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar. Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia biasanya digunakan dalam dunia hiburan. Selain dari dunia hiburan, Multimedia juga diadopsi oleh dunia *Game*.

Multimedia merupakan kombinasi dari teks, gambar, seni grafik, suara, animasi dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital. Tampilan dan cita rasa dari proyek multimedia harus menyenangkan, estetis, mengundang dan mengikat. Proyek harus memuat konsistensi visual, hanya dengan menggunakan elemen-elemen yang mendukung pesan keseluruhan dari program.

2.2.2. Jenis Multimedia

Menurut Turban, 2002 dalam perkembangannya, multimedia dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan teknik pengoperasiannya, yaitu:

a. Multimedia Interaktif

Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan.

b. Multimedia Hiperaktif

Multimedia jenis ini memiliki suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna dapat mengarahkannya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan atau *link* yang menghubungkan elemen multimedia yang ada.

c. Multimedia Linear

Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan). Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir.

2.2.3. Elemen Multimedia Menurut Turban dan kawan-kawan, 2002 :

Menurut Turban, 2002 dalam Kerangka bangun suatu sistem multimedia tidak dapat dipisahkan dari elemennya, yaitu teks, gambar, suara, animasi, video, dan interaksi. Hal ini dimaksudkan agar pembuatan sistem multimedia dapat memanfaatkan komponen-komponen pembentuknya secara maksimal.

a. Teks

Teks sudah mulai digunakan sejak 6.000 tahun yang lalu di Mesir dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Teks semacam ini disebut piktograf dan merupakan awal dari seni gambar yang merekam objek atau peristiwa yang terjadi di kehidupan masyarakat.

b. Gambar

Ada dua jenis gambar yang dapat dihasilkan oleh komputer, yaitu :

- 1.) *Bitmap* yaitu sebuah gambar yang dibentuk dari sebuah matriks yang terdiri dari titik-titik warna. Variasi warna di dalam gambar *bitmap* ditentukan dengan bit yang ditampilkan, dimana *n-bit* gambar *bitmap* memiliki dua macam warna.
- 2.) *Vector drawing* adalah gambar yang dihasilkan dari perhitungan koordinat *carthesian* oleh komputer yang biasanya digunakan untuk menghasilkan bentuk garis, persegi, lingkaran, *oval*, dan *polygon*.

c. Suara

Penggunaan suara dalam multimedia dapat menghasilkan sebuah perbedaan dari presentasi multimedia yang biasa dengan presentasi multimedia yang profesional. Walaupun begitu, penggunaan suara yang tidak pada tempatnya dapat merusak presentasi tersebut. Bidang multimedia, suara merupakan media ampuh untuk menyajikan informasi tertentu, misalnya untuk memperdengarkan cara melafalkan huruf, angka, atau kata-kata dalam bahasa inggris, arab, dan sebagainya dengan maksud sebagai bantuan untuk melafalkan kata atau meniru suara dengan tepat.

d. Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu *anime* yang berarti jiwa atau *animare* yang memiliki arti nafas kehidupan. Animasi dalam bahasa Inggris yaitu *animation* yang berasal dari kata *animated* atau *to animate* yang memiliki arti memerikan hidup, menggerakkan, memberikan kehidupan, jiwa, atau kreativitas terhadap sesuatu. Animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman *web* yang dibuat.

2.2.4. Faktor Tambahan Elemen Multimedia

Menurut Turban, 2002 faktor tambahan untuk elemen multimedia dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas produk multimedia sesuai prinsip DKV (Desain Komunikasi Visual). Faktor tambahan tersebut adalah sebagai berikut :

a. Media

Media adalah tempat elemen-elemen multimedia akan diterapkan. Format media ditentukan oleh ukuran layar monitor komputer dalam hitungan *pixel*. Ukuran standar adalah 600 x 800 *pixel*, tetapi dapat disesuaikan berdasarkan tempat produk multimedia akan dimainkan.

b. Warna

Warna adalah elemen penting dalam pengembangan multimedia pembelajaran. Pemilihan warna dalam pengembangan multimedia

pembelajaran merupakan hal penting yang turut menentukan kelayakan sebuah program paket multimedia. Penggunaan warna yang sesuai dalam multimedia pembelajaran dapat membangkitkan motivasi, perasaan, perhatian, dan kesediaan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, pemahaman yang baik dalam pemilihan warna sangat diperlukan bagi para pengembangan multimedia.

c. Latar belakang (*Background*)

Background digunakan untuk semua bidang teks yang berisi informasi dengan bentuk (corak atau warna saja). Warna latar sebaiknya disesuaikan dengan teks agar lebih mudah dibaca, dan disesuaikan agar tidak membuat mata cepat lelah.

d. Latar depan (*Foreground*)

Foreground adalah segala sesuatu (*berupa* corak atau warna) yang berada diatas *background*. *Foreground* harus disesuaikan dengan *background* dengan alasan agar *match*, estetis, dan informatif. Penggunaan *foreground color* yang dipadukan dengan *background color* dapat memberikan kesan terhadap produk yang dibuat.

e. Tipografi

Tipografi adalah rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat yang memiliki kemampuan menyuarakan suatu citra atau kesan visual. Tipografi yang baik dapat menambah keindahan disain dan kenyamanan dalam membaca, sebaliknya tipografi yang buruk dapat mengakibatkan

pengguna frustrasi dalam membaca setiap baris kalimat dalam sebuah tulisan, seberapa baikpun tulisan tersebut.

f. Tata letak

Layout atau tata letak adalah komposisi yang mencerminkan pesan, sifat, atau karakter secara langsung maupun tidak langsung. *Layout* digunakan untuk memudahkan dan mengarahkan untuk mendapatkan informasi sebanyak mungkin dengan pengelompokan nilai informasi. *Layout* meliputi semua bentuk penempatan dan pengaturan untuk teks, gambar, audio, video, dan animasi.

g. Isi atau konten

Isi atau konten multimedia adalah konten yang dimuat, dapat didistribusikan, ditransmisikan, dibuat, dapat diakses, dan atau disimpan melalui perangkat multimedia. RPM (Rancangan Peraturan Multimedia) terdapat lima muatan yang dilarang yaitu berita bohong yang menyesatkan dalam transaksi elektronik, menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan SARA, pemerasan dan ancaman kekerasan, privasi seseorang, dan hak kekayaan intelektual tanpa izin.

h. Navigasi

Setiap rencana dalam pembuatan produk multimedia akan dibuat desainnya dan kemudian diproduksi menjadi produk jadi yang bersifat sementara. Di samping itu, tahap ini mencakup perencanaan struktur navigasi yang baik untuk antarmuka penggunaannya. Ada empat struktur

dasar yang digunakan pada produk multimedia, yaitu linear, hierarkis, non linear, dan komposit.

1.) Navigasi Linear

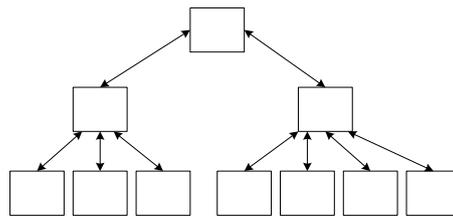
Pengguna melakukan navigasi secara berurutan dari informasi yang satu ke yang lainnya.



Gambar 2.1. Struktur Navigasi Linear

2.) Navigasi Hierarkis

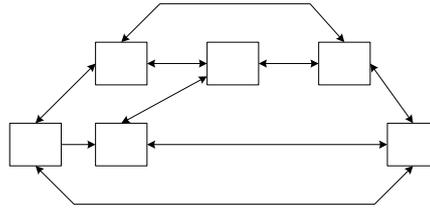
Struktur dasar ini juga disebut sebagai struktur linear dengan percabangan. pengguna melakukan navigasi di sepanjang cabang pohon struktur yang terbentuk.



Gambar 2.2. Struktur Navigasi Hierarkis

3.) Navigasi Non Linear

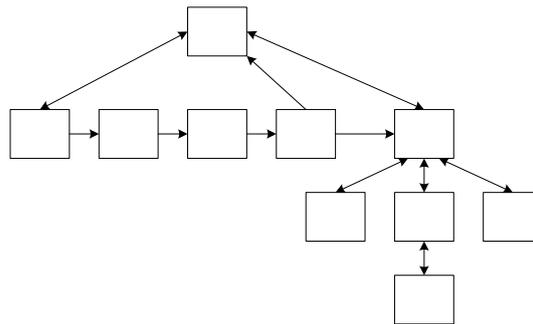
Pengguna melakukan navigasi secara bebas, tidak terikat dengan jalur yang sudah ditentukan.



Gambar 2.3. Struktur Navigasi Non Linear

4.) Navigasi Komposit

Pengguna melakukan navigasi dengan bebas (secara non-linear), tetapi terkadang dibatasi presentasi linear atau informasi penting pada data yang terorganisasi secara logis pada suatu hierarki.

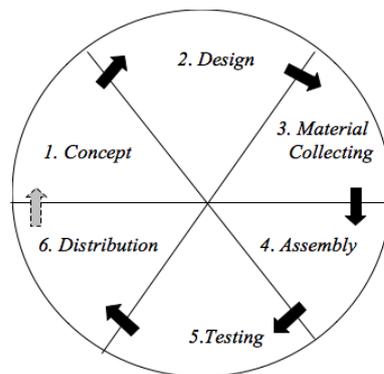


Gambar 2.4. Struktur Navigasi Komposit

2.2.5. Rekayasa Produk Multimedia

Menurut Luther., A. C., 1994, Rekayasa perangkat lunak adalah disiplin ilmu yang membahas semua aspek produksi perangkat lunak, mulai dari tahap awal spesifikasi sistem sampai pemeliharaan sistem. Beberapa metode yang dapat digunakan untuk membangun suatu produk multimedia diantaranya adalah metode Vaughan, metode Luther, metode Luther-Sutopo.

Sutopo mengadopsi metode Luther dengan memodifikasi tahapan-tahapannya. Dari keenam tahapan Luther, menurut Sutopo harus dilakukan secara berurutan, dimulai dari konsep dan diakhiri dengan tahap distribusi. Namun tahap *Material Collecting* dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap *Assembly*. Tahapan versi Luther-Sutopo adalah konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pemasangan elemen multimedia (*assembly*), pengujian (*testing*), dan distribusi (*distribution*).



Gambar 2.5. Multimedia Versi Luther-Sutopo.

Penelitian ini menggunakan metode rekayasa perangkat lunak multimedia versi Luther-Sutopo, metode ini dianggap paling tepat karena memiliki tahapan yang jelas dan didalamnya terdapat tahapan *material collecting* atau tahap pengumpulan bahan.

2.2.6. Kelebihan Pembelajaran Menggunakan Multimedia

Menurut Luther., A. C., 1994, Pembelajaran menggunakan multimedia memiliki beberapa keuntungan, yaitu:

- a. Multimedia masuk akal sehingga dapat meningkatkan pembelajaran.
- b. Multimedia meningkatkan ekspresi diri dengan membiarkan pelajar untuk memutuskan sendiri.
- c. Multimedia membuat pelajar menjadi 'pemilik' sehingga mereka bisa menciptakan apa yang hendak mereka pelajari.
- d. Multimedia menciptakan suasana yang aktif, sehingga pelajar dapat terlibat langsung.
- e. Multimedia dapat menjembatani komunikasi pelajar dengan instruktur.
- f. Pemakaian multimedia sudah tidak asing lagi karena telah digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti video *game* dan televisi.

2.3. Android Studio

Android Studio, 2013. [Diakses 14 Desember 2017]. Android Studio merupakan suatu aplikasi yang bisa kalian gunakan untuk membuat suatu aplikasi yang dapat berfungsi pada perangkat smartphone android dengan jenis ekstensi APK atau XAPK . Tetapi untuk pengertian android studio secara spesifik, bisa kita definisikan sebagai berikut. Android Studio adalah sebuah IDE untuk Android Development yang dikenalkan pihak google pada acara Google I/O di tahun 2013. Android Studio merupakan suatu pengembangan dari Eclipse

IDE, dan dibuat berdasarkan IDE Java populer, yaitu IntelliJ IDEA. Android Studio merupakan IDE resmi untuk pengembangan aplikasi Android.

2.4. Android

2.4.1. Pengertian Android

Android menurut Nazaruddin (2012 : 1) merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android merupakan OS (*Operating System*) Mobile yang tumbuh ditengah OS lainnya yang berkembang dewasa ini. OS lainnya seperti Windows Mobile, i-Phone OS, Symbian, dan masih banyak lagi. Akan tetapi, OS yang ada ini berjalan dengan memprioritaskan aplikasi inti yang dibangun sendiri tanpa melihat potensi yang cukup besar dari aplikasi pihak ketiga. Oleh karena itu, adanya keterbatasan dari aplikasi pihak ketiga untuk mendapatkan data asli ponsel, berkomunikasi antar proses serta keterbatasan distribusi aplikasi pihak ketiga untuk platform mereka.

2.4.2. Karakteristik Android

Menurut Nazaruddin (2012 : 1) Android adalah sebuah kumpulan perangkat lunak untuk perangkat mobile yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi utama *mobile*. Android memiliki beberapa karakteristik, karakteristik tersebut adalah sebagai berikut:

a. Terbuka

Android dibangun untuk benar-benar terbuka sehingga sebuah aplikasi dapat memanggil salah satu fungsi inti ponsel seperti membuat panggilan, mengirim pesan teks, menggunakan kamera dan lain-lain.

b. Semua aplikasi dibuat sama

Android tidak memberikan perbedaan terhadap aplikasi utama dari telepon dan aplikasi pihak ketiga (*third-party application*). Semua aplikasi dapat dibangun untuk memiliki akses yang sama terhadap kemampuan sebuah telepon dalam menyediakan layanan dan aplikasi yang luas terhadap para pengguna.

c. Memecahkan hambatan pada aplikasi

Android memecah hambatan untuk membangun aplikasi yang baru dan inovatif. Misalnya, pengembang dapat menggabungkan informasi yang diperoleh dari *web* dengan data pada ponsel seseorang seperti kontak pengguna, kalender atau lokasi geografis.

d. Pengembangan aplikasi yang cepat dan mudah

Android menyediakan akses yang sangat luas kepada pengguna untuk menggunakan aplikasi yang semakin baik. Android memiliki sekumpulan *tools* yang dapat digunakan sehingga membantu para pengembang dalam meningkatkan produktivitas pada saat membangun aplikasi yang dibuat.

2.4.3. Versi Android

Menurut Nazaruddin (2012 : 1) Terdapat beberapa versi dari android, diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Android versi 1.1, Pada 9 Maret 2009, Google merilis Android versi 1.1.
- b. Android versi 1.5 (*Cupcake*), pada pertengahan Mei 2009, Google kembali merilis telepon seluler dengan menggunakan Android dan SDK (*Software Development Kit*) dengan versi 1.5 (*Cupcake*).
- c. Android versi 1.6 (*Donut*), *donut* (versi 1.6) dirilis pada September dengan menampilkan proses pencarian yang lebih baik dibanding sebelumnya.
- d. Android versi 2.0/2.1 (*Eclair*), pada 3 Desember 2009 kembali diluncurkan ponsel Android dengan versi 2.0/2.1 (*Éclair*).
- e. Android versi 2.2 (*Froyo: Frozen Yoghurt*), pada 20 Mei 2010, Android versi 2.2 (*Froyo*) diluncurkan. Perubahan – perubahan umumnya terhadap versi-versi sebelumnya antara lain dukungan Adobe Flash 10.1.
- f. Android versi 2.3 (*Gingerbread*), pada 6 Desember 2010, Android versi 2.3 (*Gingerbread*) diluncurkan.
- g. Android versi 3.0/3.1 (*Honeycomb*), android *Honeycomb* dirancang khusus untuk tablet. Android versi ini mendukung ukuran layar yang lebih besar.

- h. Android versi 4.0 (ICS: *Ice Cream Sandwich*), diumumkan pada tanggal 19 Oktober 2011.
- i. Android versi 4.1 (*Jelly Bean*), android Jelly Bean yang diluncurkan pada acara Google I/O lalu membawa sejumlah keunggulan dan fitur baru.
- j. Android versi 4.2/4.3 (*Kitkat*), android *Kitkat* yang diluncurkan baru-baru ini membawa sejumlah perbaikan dan pembaruan dari android versi sebelumnya.
- k. Android Versi 5.0 (*Lollipop*), Fitur baru Android 5.0 *Lollipop* merupakan salah satu versi sistem operasi android terbaru yang merupakan hasil *upgread* dari OS Android 4.4 *KitKat*.
- l. Android 6.0 (*Marshmallow*) merupakan pemutakhiran yang akan datang untuk sistem operasi telepon genggam Android, kemungkinan besar akan dirilis pada Q3 2015.

2.5 Penelitian Terkait

Penelitian yang dilakukan mengacu pada beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, diantaranya penelitian yang pernah dilakukan dan dijadikan sebagai acuan referensi dapat dilihat pada tabel 2.1 dibawah ini :

Tabel 2.1 Penelitian Terkait

No	Penulis	Judul	Deskripsi/Hasil
1.	Sofyan Saoqi Futaki (2018)	APLIKASI KAMUS ISTILAH KEBUDAYAAN INDONESIA BERBASIS DESKTOP MENGUNAKAN METODE FISHER-YATES	Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android pada tahun 2013 milik Murtiwiyati dan Gleen Lauren. Pembuatan aplikasi pembelajaran budaya tersebut dengan menggunakan software berbasis Java dan XML. Pengembangan aplikasi tersebut menggunakan model waterfall. Aplikasi tersebut menampilkan informasi tentang budaya Indonesia yang akan dibagi ke dalam 6 kategori, yaitu: pakaian adat, rumah adat, tarian adat, senjata tradisional, alat musik, dan suku.
2.	Siti Aisyah, M.Pd (2016)	PENGEMBANGAN MEDIA PENGENALAN KEARIFAN LOKAL BUDAYA CIREBON BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER BAGI MAHASISWA	Dari desain awal yang telah dirancang pada tahap define dan design, dilakukan validasi produk awal oleh ahli materi (dosen/wakil rektor bidang akademik), ahli media (praktisi teknologi informasi), dan praktisi (abdi dalem keraton). Hasil validasi menunjukkan bahwa dari kriteria media aplikasi android. Kearifan Lokal Cirebon yang meliputi aspek konten, desain grafis-layout, serta gambar/foto, seluruhnya dinilai dalam kategori "baik". Berdasarkan validasi triangulasi ini maka media aplikasi android Kearifan Lokal Cirebon layak digunakan sebagai media pendidikan karakter bagi mahasiswa dengan merevisi beberapa kriteria sesuai saran/masukan dari validator. Produk hasil revisi validasi ini

			kemudian diuji cobakan di lapangan.
3.	Agus Purnomo, Rudi Hartono, Hartatik, Berliana Kusuma Riasti, Insani Nur Hidayah (2016)	PENGEMBANGAN APLIKASI INFO LAGU NUSANTARA BERBASIS ANDROID UNTUK MELESTARIKAN WARISAN BUDAYA INDONESIA	Aplikasi yang berhasil dikembangkan bermodel client-server artinya terdapat aplikasi yang berkeja di sisi client dan terdapat aplikasi yang bekerja disisi server. Aplikasi client menyajikan informasi tentang lagu nusantara yang diperuntukan bagi pengguna. Sedangkan aplikasi server menyajikan fasilitas untuk melakukan update data info lagu nusantara yang berupa diskripsi dari masing masing lagu, lirik lagu, upload file lagu dengan format mp3 dan link video dari setiap lagu.
4.	Putri Ludvyah Ekawati, Achmad Zakki Falani, S.Kom., M.Kom (2017)	PEMANFAATAN TEKNOLOGI GAME UNTUK PEMBELAJARAN MENGENAL RAGAM BUDAYA INDONESIA BERBASIS ANDROID	Hasil yang didapat pada penelitian ini merujuk pada sistem pembangunan game development disesuaikan dengan hasil yang diperoleh dari analisa data berupa studi literatur media cetak dan online dan hasil dari observasi kuisisioner sehingga dapat disimpulkan melalui skenario, modelling, dan pada akhirnya akan diimplementasikan pada pembangunan Game Amazing Culture of Indonesian.
5.	Muhammad Iqbal Hanafri, Agus Budiman, Nugroho Arif Akbar (2016)	Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android	Proses pengajaran dengan cara konvensional sangat sulit dimengerti oleh anak dan para orang tua kesulitan untuk mengajarkannya. Selain kendala tersebut ada juga kendala seperti anak tersebut malas untuk belajar bahasa Jawa dikarenakan bahasa tersebut dianggap kuno dan tidak ada gunanya untuk dia, dia (si anak) lebih memilih

			untuk mempelajari bahasa lainnya, ya benar bahasa asing misalnya bahasa Inggris, Mandarin, Jepang, dan lainnya. Atau lebih memilih untuk bermain game biasa yang mereka mainkan tanpa yang tidak ada edukasinya khususnya bahasa Jawa
--	--	--	---