

KOHERENSI LINTAS MODA SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS BUKU DIGITAL DWIBAHASA *BUDHARA* (*BOROBUDUR DALAM HAMPARAN CERITA*)

Sri Mulatsih¹, Raden Arief Nugroho², Valentina Widya Suryaningtyas³, Aloysius Soerjowardhana⁴, Ali Muqoddas⁵, Erika Devi Udayanti⁶

^{1,2,3}Bahasa Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Dian Nuswantoro

⁴Pengelolaan Perhotelan, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Dian Nuswantoro

⁵Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

⁶Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

corresponding author email: sri.mulatsih@dsn.dinus.ac.id¹

Abstrak

Sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas informasi pariwisata Candi Borobudur dan Kawasan Cagar Budaya Borobudur, para peneliti membuat sebuah buku digital yang dinamai *Budhara (Borobudur dalam Hamparan Cerita)*. *Budhara* dikembangkan dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Dalam pengembangannya, prinsip koherensi lintas moda perlu diterapkan untuk menjaga kesinambungan informasi visual dan tulis dalam buku digital tersebut. Jika tidak ada kesinambungan informasi visual dan tulis, wisatawan tidak akan mendapatkan informasi yang lengkap dari sebuah destinasi tujuan wisata. Untuk menganalisis kualitas dari *Budhara*, para peneliti menggunakan paradigma penelitian kualitatif. Dalam pembuatannya, para peneliti melengkapi *Budhara* dengan fitur-fitur, seperti navigasi, manipulasi, kontrol, pencarian, dan dialog. Karena adanya perbedaan perilaku berwisata antara wisatawan lokal dan mancanegara, tim peneliti membedakan visual atau gambar di halaman *Budhara* berbahasa Indonesia dan Inggris. Terlepas dari perbedaan tersebut, tim peneliti tetap mempertahankan koherensi informasi visual dan teks tulisnya dari buku digital ini, karena hal ini dapat mempengaruhi indeks kepuasan wisatawan dan keputusan wisatawan untuk berkunjung kembali.

Kata Kunci: Budhara, Buku Digital, Candi Borobudur, Koherensi Lintas Moda, Pariwisata

Abstract

As an effort to improve the quality of tourism at Borobudur Temple and Borobudur Cultural Heritage Area (Kawasan Cagar Budaya Borobudur), the researchers designed a digital book entitled *Budhara (Borobudur dalam Hamparan Cerita)*. *Budhara* was designed using *Multimedia Development Life Cycle* method (MDLC). In its development, the principle of cross-modal coherence needs to be applied to maintain the continuity of visual and written information in the digital book. If there is no continuity of visual and written information, tourists cannot get comprehensive information from a tourist destination. To analyze the quality of *Budhara*, the researchers used a qualitative research paradigm. In the making, the researchers equip *Budhara* with features, such as navigation, manipulation, control, search, and dialog. Due to dissimilar travel behavior between domestic and international tourists, the researchers differentiate the visualization or pictures in *Budhara's* Indonesian and English pages. Apart from the difference, the researchers must employ cross-modal coherence of *Budhara's* visual information and its written one, in view of the fact that it can impact the tourist satisfaction index and tourist's revisit intention.

Keywords: *Budhara, Digital Book, Borobudur Temple, Cross-modal Coherence, Tourism*

1. PENDAHULUAN

Candi Borobudur adalah salah satu ikon pariwisata Indonesia di dunia. Sayangnya, wisatawan, domestik dan mancanegara, belum memiliki pengetahuan akan pentingnya keberadaan Candi Borobudur sebagai sebuah cagar budaya. Bukti dari kurangnya pengetahuan wisatawan domestik tentang konservasi Candi Borobudur tercermin dari aksi vandalisme ribuan orang yang meninggalkan noda pada batu Borobudur (Prayitno, 2020). Hal ini berpotensi merusak lapisan batuan candi. Wisatawan mancanegara sendiri dipandang juga kurang memiliki pengetahuan tentang Candi Borobudur secara komprehensif. Mereka banyak mengetahui sejarah Borobudur, namun tidak mengerti sejarah desa sekitar pendukung Candi Borobudur (Hartijasti, Tapiheru, & Santoso, 2019). Sejarah desa sekitar Borobudur ini merupakan elemen penting dalam mendukung Borobudur sebagai cagar budaya (Hamzah, Hermawan, & Wigati, 2018). Di samping itu, perlu upaya untuk mempertahankan minat wisatawan untuk berkunjung di Candi Borobudur dan desa sekitarnya di masa pembatasan jumlah pengunjung (Fahlevi, 2021). Untuk itu, diperlukan sebuah cara untuk mengedukasi masyarakat luas tentang sejarah dan upaya konservasi Candi Borobudur serta desa sekitarnya yang memiliki keterkaitan historis dan geografis.

Berdasarkan permasalahan tersebut, para peneliti mengembangkan sebuah buku digital yang dinamakan dengan *Budhara* atau *Borobudur dalam Hamparan Cerita*. Penggunaan buku digital dalam upaya untuk peningkatan kualitas pariwisata sendiri didukung dan direkomendasikan oleh banyak peneliti (Atmadja, Karnadi, & Renaningtyas, 2015; Mudakkir & Sembada, 2019; Nisrina, Noor, & Septyandi, 2022). Atmadja, Karnadi, & Renaningtyas (2015) menekankan pentingnya buku digital dalam pengembangan pariwisata di Pulau Madura karena keragaman fungsinya. Mereka berargumen bahwa buku digital ini bermanfaat bagi wisatawan yang mengunjungi Pulau Madura dengan sepeda motor karena buku digital ini juga dapat berfungsi sebagai GPS nirsinyal. Lebih lanjut, Mudakkir & Sembada (2019) mengungkapkan vitalnya peran *e-book* sebagai media informasi Desa Wisata Cibeusi di Kabupaten Subang. Mereka membuat *e-book* yang berbentuk *digital book* yang dapat diakses di layar komputer atau perangkat elektronik lainnya dan *e-book* ini berisi tulisan, gambar, dan/atau keduanya. Dari penelitian mereka, *e-book* ini memiliki kontribusi terhadap naiknya jumlah pengunjung Desa Wisata Cibeusi, karena sifatnya yang mudah dibagikan melalui beragam *platform* komunikasi, seperti WhatsApp, Telegram, dan sebagainya. Terakhir, Nisrina, Noor, & Septyandi (2022) merancang buku digital untuk wisatawan nomad (*nomadic tourist*). Wisatawan nomad adalah wisatawan yang selalu berpindah-pindah menjelajahi destinasi wisata baru dengan bantuan teknologi. Perancangan buku digital ini mencakup empat fitur, yaitu *attractions*, *accessibility*, *accommodation*, dan *ancillary*. Dengan memanfaatkan aplikasi Canva, buku digital yang dapat diakses melalui *QR Code* ini terbukti dapat membantu wisatawan dan pelaku pariwisata di Kota Bandung.

Buku digital sendiri adalah buku elektronik yang memiliki unsur teks tulis, gambar, dan grafik (gambar bergerak/*motion graphics*) (Masfufah dkk., 2018). Menurut Moreno &

Mayer (2007), sebuah buku digital wajib memiliki lima fitur yang tercermin dalam diagram berikut.



Gambar 1. Hubungan Antarfitur Buku Digital
[Sumber: Moreno & Mayer, 2007]

Fitur navigasi (*navigating*) adalah fitur untuk menjalankan fungsi tombol-tombol di buku digital. Fitur manipulasi (*manipulating*) adalah efek atau hasil akhir yang muncul ketika pengguna mengakses buku digital tersebut. Fitur kontrol (*controlling*) adalah fitur untuk memainkan, menghentikan sementara, dan menghentikan teks grafik. Fungsi pencarian (*searching*) merupakan fitur pencarian melalui *hyperlink* atau pencarian internet. Fitur dialog (*dialoguing*) adalah fitur komunikasi antara peserta dengan administrator. Kelima fitur ini adalah fitur yang saling terkait, namun fitur yang wajib ada dalam sebuah buku digital adalah fitur navigasi, kontrol, dan pencarian (Low & Sweller, 2005).

Selain kelengkapan fitur, hal lain yang dapat meningkatkan kualitas buku digital adalah koherensi lintas moda (*cross-modal coherence*). Koherensi lintas moda adalah kesatuan gambar, teks tulis, informasi tidak tampak (*meta information*), informasi tersirat, dan tujuan yang hendak dicapai oleh teks lintas moda tersebut (Alikhani dkk., 2020). Untuk lebih jelasnya, ilustrasinya muncul pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Koherensi Lintas Moda
[Sumber: Alikhani dkk., 2020]

Dari Gambar 2 di atas, koherensi lintas moda dapat tercipta secara utuh karena gambar dan teks tertulis saling memiliki kaitan. Dengan kata lain, informasi yang terdapat di teks tertulis betul-betul menceritakan atau mendeskripsikan dengan jelas gambarnya. Kesatuan ini merupakan hal yang sangat penting mengingat pembaca bisa jadi belum memiliki pengalaman nyata (*real world experience*) terhadap gambar yang dilihatnya (Suryaningtyas dkk., 2019a). Pelanggaran terhadap koherensi ini akan menghasilkan kualitas informasi yang buruk (Nugroho dkk., 2019a). Seperti yang terlihat pada contoh berikut ini.

<p style="text-align: center;">Museum Ullen Sentalu</p> <p>Sebuah museum seni dan budaya Jawa, Ullen Sentalu mempersembahkan koleksi kesenian dan kebudayaan yang memamerkan kekuasaan Kerajaan Mataram. Merupakan museum yang dikelola oleh pihak swasta dan termasuk museum terbaik di Indonesia versi Tripadvisor. Kunjungi Museum Ullen Sentalu di Jalan Kaliurang Km. 25, buka Selasa-Jumat pukul 08.30-16.00 WIB dan Sabtu-Minggu pukul 08.30-17.00 WIB. Telp. (0274) 895161 (Museum), 880158 (Sekretariat)</p> 	<p><i>Disharmony</i></p> <p>The information in the data are as follows:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Museum yang memamerkan koleksi seni budaya Kerajaan Mataram. (A museum that displays cultural artifacts collection from Mataram Kingdom.) 2. Museum swasta yang termasuk ke dalam museum terbaik Indonesia versi Tripadvisor. (Private-owned museum that becomes one of the best Museum in Indonesia according to Tripadvisor) <p><i>Note:</i></p> <p>The information from linguistic data is not available in the picture. The picture does not display artifacts collection and private-owned museum building.</p>
--	--

Gambar 3. Inkoherensi Lintas Moda
[Sumber: Nugroho dkk., 2019a]

Dari Gambar 3 di atas, Nugroho dkk. (2019a) menunjukkan sebuah inkoherensi lintas moda antara gambar dan teks tulis yang menurunkan kualitas informasi sebuah brosur wisata dwi bahasa. Tidak ada kesinambungan antara gambar dengan teks tulisnya. Dengan kata lain, pembaca tidak bisa mengidentifikasi informasi tentang “koleksi seni budaya Kerajaan Mataram” dan “museum terbaik versi Tripadvisor” berdasarkan gambar yang mereka lihat. Oleh karena itu, dalam penyusunan *Budhara*, para peneliti harus menyusun koherensi lintas moda secara cermat, karena buku digital *Budhara* ini menggabungkan unsur teks tulis, gambar, dan grafik (gambar bergerak/*motion graphics*).

Kecermatan merancang koherensi lintas moda ini semakin dibuat kompleks dengan aspek bilingualisme di buku digital ini. Dengan adanya aspek tersebut, buku digital berbahasa Indonesia dan Inggris ini menarget dua sasaran pembaca, yaitu pembaca lokal (nasional) dan pembaca mancanegara (internasional). Dua kelompok pembaca sasaran ini memiliki karakteristik yang bertolak belakang (Suryaningtyas dkk., 2019a). Karakteristik ini dinamakan dengan *travel behavior* atau perilaku berwisata yang berbeda antara wisatawan domestik (Indonesia) dengan internasional (luar Indonesia). Wisatawan domestik lebih menyukai hal-hal yang terkait dengan wisata belanja dan wisata yang bersifat materialistik, sebaliknya wisatawan internasional (khususnya dari Eropa, Australia, Amerika, dan Jepang) lebih menggemari hal-hal yang bersifat eksotis, seperti wisata alam atau budaya. Hal ini tentu saja berpengaruh pada pemilihan gambar atau visual dalam sebuah media informasi pariwisata. Suryaningtyas dkk. (2019a) berhasil mengidentifikasi adanya perbedaan visualisasi dalam brosur yang

ditujukan untuk wisatawan domestik dan internasional seperti yang terlihat dalam Gambar 4 berikut ini.



Gambar 4. (kiri) Brosur Berbahasa Indonesia, dan (kanan) Brosur Berbahasa Inggris
[Sumber: Brosur Destinasi Wisata Jogja & Brosur Welcome to Jogja, 2017]

Dari Gambar 4 di atas, para peneliti dapat mendapati fakta bahwa untuk memberikan informasi tentang Kebun Binatang Gembira Loka, penyusun brosur menggunakan dua gambar yang berbeda. Untuk teks berbahasa Indonesia, gambar yang ditampilkan adalah gambar orang menunggangi unta, sedangkan di teks berbahasa Inggris, gambar yang muncul adalah gambar hewan komodo. Perbedaan gambar ini memiliki tujuan tertentu, karena seperti yang dituliskan pada paragraf sebelumnya, wisatawan domestik lebih menyukai hal-hal yang bersifat materialistik (menunggang punggung hewan) dan wisatawan internasional lebih menggemari hal-hal yang eksotis (hewan komodo). Dengan demikian, dalam merancang koherensi lintas moda untuk buku digital *Budhara*, para peneliti wajib mencermati kesinambungan antara teks tulis dengan gambar serta memperhitungkan perbedaan karakteristik pembaca berbahasa Indonesia dan Inggris. Untuk itu, pertanyaan penelitian dalam artikel ini adalah:

- a. Apa bentuk koherensi lintas moda yang muncul dalam buku digital *Budhara*?
- b. Apa perbedaan visual yang terdapat dalam buku digital *Budhara* versi Bahasa Indonesia dan versi Bahasa Inggris?

2. METODE PENELITIAN

2.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan dalam merancang koherensi lintas moda dalam buku digital *Budhara*. Dengan menggunakan pendekatan tersebut, para peneliti melakukan perancangan buku digital dwi bahasa *Budhara* yang menerapkan koherensi lintas moda pada unsur gambar dan teks tulis. Menurut Longton (2015), pendekatan deskriptif kualitatif dapat meminimalisir subjektivitas dengan melakukan langkah-langkah, sebagai berikut: (a) memfokuskan perancangan koherensi lintas moda dengan data teks tulis bahasa Indonesia dan Inggris dengan gambar foto (visual); (b) mengacu pada teori koherensi lintas moda (Alikhani dkk., 2020); (c) melibatkan sumber referensi terkait lainnya untuk mendukung perancangan koherensi lintas moda dalam buku

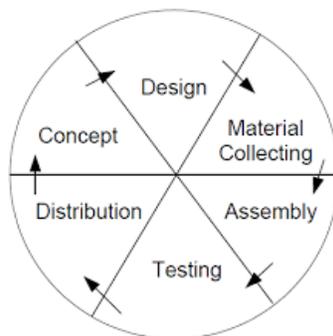
digital ini; (d) membebaskan bias yang muncul dari rasa, emosi, perasaan, dan impresi peneliti, karena bias ini merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari penelitian kualitatif. Sebagai bagian dari penyempurnaan berkelanjutan, bias dalam penelitian ini dapat dijadikan rekomendasi untuk disempurnakan di penelitian-penelitian selanjutnya.

2.2 Sumber Data dan Data

Dalam penelitian ini, para peneliti menggunakan sumber data penelitian dokumen (Sutopo, 2006). Data yang digunakan adalah data foto Candi Borobudur yang diambil oleh para peneliti dalam kurun waktu bulan Agustus – September 2022 dan data teks tulis dikembangkan oleh para peneliti dengan melibatkan tim pakar dari Balai Konservasi Borobudur. Data teks tulis berisi informasi tentang: (a) bangunan Candi Borobudur; (b) sejarah penemuan Candi Borobudur; dan (c) usaha konservasi Candi Borobudur.

2.3 Pengumpulan dan Analisis Data

Untuk mengumpulkan data, menganalisisnya, dan merancang buku digital dwi bahasa *Budhara*, para peneliti menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* atau disingkat MDLC (Binanto, 2010). Metode versi Luther yang dikembangkan oleh Sutopo ini dimulai dari *concept* (konsep), *design* (perancangan), *obtaining material* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (uji coba), dan *distribution* (penyebarluasan). Berikut adalah gambar proses dari MDLC.



Gambar 5. Metode *Multimedia Development Life Cycle*
[Sumber: Binanto, 2010]

Tahap pertama adalah penentuan konsep, yang meliputi penentuan jenis, tujuan, sasaran pengguna (*users*) dan spesifikasi umum dari aplikasi, serta software yang akan digunakan. Berikut adalah gambaran dari spesifikasi umum dari *Budhara*.

- a. Jenis aplikasi: buku digital
- b. Tujuan aplikasi: edukasi tentang bangunan Candi, sejarah, dan konservasi Candi Borobudur
- c. Sasaran pengguna: para wisatawan Candi Borobudur dan sekitarnya

Tahapan selanjutnya adalah desain (perancangan). Pada tahapan ini, konsep yang sudah ditentukan pada tahapan sebelumnya akan dikembangkan dalam spesifikasi

yang lebih rinci mengenai konten, konsep visual dan struktur aplikasi multimedia yang akan dibuat. Hasil dari tahapan design ini dapat berupa *flowchart* dan juga *storyboard*. Pada tahapan pengumpulan bahan, dilakukan pengumpulan bahan seperti: gambar, foto, audio, dan bahan lain yang relevan. Bahan material yang diperlukan dalam aplikasi multimedia dapat diperoleh dari berbagai macam sumber. Pengumpulan bahan ini juga dapat dilakukan paralel dengan tahap pembuatan.

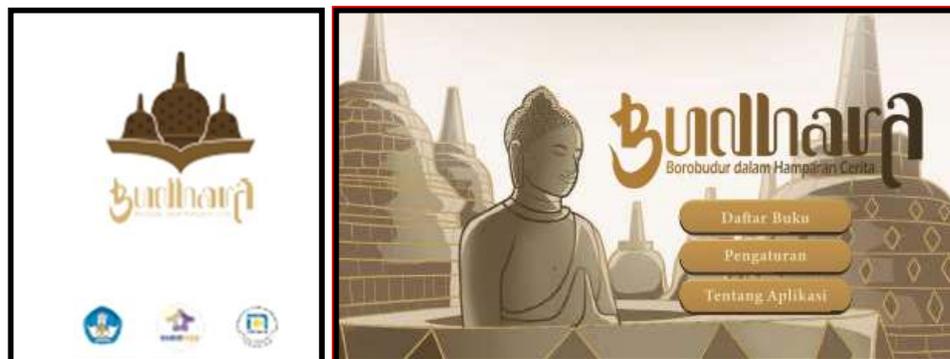
Setelah proses pembuatan selesai, selanjutnya perlu dilakukan proses uji coba. Biasanya pada tahap awal akan dilakukan testing secara *modular* untuk memastikan apakah hasil dari pembuatan sudah seperti yang diinginkan. Aplikasi multimedia yang telah dibuat harus dapat berjalan dengan baik ketika dioperasikan oleh pengguna atau wisatawan, dimana pengguna dapat merasakan kemudahan dan manfaat dari aplikasi tersebut. Terakhir, Setelah aplikasi sudah dapat dipastikan dapat dioperasikan dengan baik, tahap selanjutnya atau tahapan terakhir adalah tahap distribusi. Pada tahapan ini, aplikasi disebarluaskan kepada masyarakat melalui berbagai media.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pembuatan *Budhara*

Buku Digital *Budhara (Borobudur dalam Hamparan Cerita)* merupakan salah satu media informasi untuk memberikan gambaran lebih detail tentang Candi Borobudur (sejarah, fungsi, dan kegiatan pelestarian kawasan candi Borobudur), candi-candi di sekitar Borobudur, dan kawasan sekitar Candi Borobudur. Buku digital ini dikemas dalam dua bahasa yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Buku digital ini juga dilengkapi dengan audio dalam 2 bahasa.

Para peneliti berharap bahwa Balai Konservasi Borobudur dapat memanfaatkan media tersebut untuk memberikan informasi dan edukasi kepada wisatawan di era pembatasan kunjungan wisatawan di Borobudur. Di samping itu, dengan fasilitasi dari PT Wisata Borobudur Indah, pengemudi wisata VW dan pemilik usaha penginapan di Kawasan Cagar Budaya Borobudur dapat menggunakan media tersebut untuk sarana informasi dan edukasi Borobudur. Buku digital *Budhara* ini disusun dengan tujuan untuk memudahkan pengguna yang ingin menggunakan *Budhara* Buku Digital secara maksimal.



Gambar 6. (kiri) Tampilan Depan dan (kanan) Halaman Sampul Buku Digital *Budhara*
[Sumber: Buku Digital *Budhara*]

Pada Gambar 6, para peneliti menggunakan gambar aset Candi Borobudur, seperti stupa Candi Borobudur pada tampilan depan buku dan Siddhartha Gautama beserta stupa-stupa di sekelilingnya pada halaman sampul buku digital *Budhara*. Para peneliti menggunakan kedua gambar tersebut karena stupa Candi Borobudur dan gambar Siddhartha Gautama sudah dikenal luas, baik oleh wisatawan domestik dan internasional. Oleh karena itu, para peneliti memilih ikon terkenal yang bisa merepresentasikan Candi Borobudur.



Gambar 7. Daftar Buku dan Tampilan Isi Buku Digital *Budhara*
[Sumber: Buku Digital *Budhara*]

Gambar 7 merupakan tampilan dari isi Buku Digital *Budhara* yang gambarnya diambil dari foto-foto asli aset Candi Borobudur. Gambar tersebut kemudian para peneliti sunting agar *tone* warnanya senada dengan *tone* Buku Digital *Budhara*. Dalam beberapa bagian, para peneliti membedakan antara foto Buku Digital *Budhara* berbahasa Indonesia dan Buku Digital *Budhara* berbahasa Inggris.



Teks: Wisatawan asing dan lokal menjadikan Candi Borobudur sebagai salah satu prioritas destinasi wisata yang harus dikunjungi di Indonesia
Informasi tidak tampak: Wisatawan lokal nampak melakukan sentuhan fisik dengan Candi Borobudur dan tidak demikian dengan wisatawan asing [wisatawan lokal memegang dinding dan stupa]
Informasi tersirat: Wisatawan asing lebih mematuhi aturan yang ditetapkan pengelola konservasi Candi Borobudur
Tujuan: Menunjukkan Candi Borobudur terkendal di seluruh penjuru dunia, khususnya wisatawan dengan ras Kaukasia (kulit putih) yang sering dianggap dari negara maju

Gambar 8. Koherensi Lintas Digital Buku Digital *Budhara* Berbahasa Indonesia
[Sumber: Buku Digital *Budhara*]



Teks: *As seen from the types of sacred buildings in the past, such as the remains of the temple site located on Penanggungan Hill, Borobudur Temple is thought to have been built in steps to combine the architectural foundations of that time with religious teachings or philosophy* (Sebagaimana jenis bangunan suci masa lampau, seperti sisa situs candi yang terdapat di Bukit Penanggungan ini, Candi Borobudur diperkirakan dibangun berundak untuk memadukan dasar arsitektur pada masa itu dengan ajaran atau filsafat agama)

Informasi tidak tampak: Situs candi tersebut tampak hancur sebagian dan [dalam program identifikasi dan pemeliharaan pihak yang berwenang]

Informasi tersirat: Bangunan candi pada masa lampau banyak yang berwujud bangunan berundak

Tujuan: Menginformasikan bahwa masih ada bangunan suci lain yang belum dieksplorasi, candi di Bukit Penanggungan ini adalah salah satunya dan hal ini menunjukkan bahwa Indonesia adalah negara yang memegang erat religiusitas dari zaman dulu

Gambar 9. Koherensi Lintas Digital Buku Digital *Budhara* Berbahasa Inggris
[Sumber: Buku Digital *Budhara*]

Dari teks bahasa Indonesia dan bahasa Inggris yang para peneliti tampilkan di Buku Digital *Budhara*, para peneliti memilah informasi mana yang cocok bagi pembaca domestik dan yang cocok bagi pembaca internasional. Para peneliti memutuskan bahwa informasi tentang popularitas Candi Borobudur layak untuk dimasukkan ke dalam Buku Digital *Budhara* Bahasa Indonesia. Hal ini para peneliti pandang perlu, karena pembaca Indonesia akan merasa bangga jika aset nasional yang dimilikinya dikenal dan dikunjungi oleh wisatawan internasional, khususnya wisatawan ras Kaukasia (kulit putih) yang dipandang sebagai bagian representasi negara maju. Lebih lanjut, untuk Buku Digital *Budhara* berbahasa Inggris, tim peneliti memutuskan bahwa informasi tentang arsitektur candi masa lampau perlu untuk diketahui pembaca asing. Hal ini para peneliti pandang perlu, karena pembaca asing perlu mengetahui sejarah bangunan suci dan Candi Borobudur di Indonesia, sekaligus menunjukkan bahwa masih banyak bangunan suci atau candi yang masih dieksplorasi di Indonesia.

3.2 Pembahasan

Pengembangan media informasi, khususnya yang melibatkan multimedia, merupakan salah satu cara terkini untuk meningkatkan kualitas media informasi pariwisata. Pelibatan unsur multimedia dalam promosi pariwisata daerah tujuan wisata semakin meningkat setelah pandemi Covid-19 (Gârdan dkk., 2022). Untuk menghasilkan media informasi pariwisata yang berkualitas, Zahedpisheh, Abu Bakar, & Safari (2017)

mengusulkan adanya strategi yang berfokus tentang ketepatan materi dan kedalamannya. Berkaitan dengan hal tersebut, Al-Khatib (2007) meneliti tentang kebutuhan komunikatif para pekerja pariwisata terkait dengan penggunaan teks bahasa Inggris. Dari penelitian tersebut, akurasi menjadi hal terpenting dalam penyampaian sebuah teks pariwisata. Hal ini mendukung temuan dalam penelitian ini yang menunjukkan bahwa akurasi informasi dalam sebuah teks pariwisata adalah sebuah keharusan, dan akurasi tersebut bisa dalam bentuk akurasi informasi atau akurasi multimodalitasnya. Yang dimaksud dengan informasi yang akurat adalah konten yang terdapat dalam sebuah teks pariwisata itu diperbaharui terus menerus (*updated*) dan menampilkan data fakta sesungguhnya (*precise*), sedangkan multimodal yang akurat adalah adanya keterkaitan antara informasi gambar atau visual dengan tulisan yang memuat informasi sebuah daerah tujuan wisata.

Informasi yang faktual tentang kondisi daerah tujuan wisata ini juga harus disampaikan secara akurat kepada para wisatawan, baik wisatawan domestik atau mancanegara, karena jika ada fakta yang salah atau tidak tersampaikan di dalam teks, hal ini akan mempengaruhi kepuasan wisatawan dan akibatnya dapat berimbas pada turunnya tingkat kunjungan balik dan naiknya promosi negatif sebuah daerah tujuan wisata (Nugroho, 2019). Dengan demikian, untuk menjaga akurasi konten teks pariwisata dwibahasa, informasi dan pesan yang disampaikan di dua bahasa harus sama danimbang. Dalam teori penerjemahan teks dwibahasa, hal tersebut disebut sebagai keakuratan atau kesepadanan makna (*meaning accuracy*) (Nababan, Nuraeni, Sumardiono, 2012; Nugroho, Septemuryantoro, Lewa, 2017; Suryaningtyas, dkk., 2019b). Keakuratan atau kesepadanan makna ini merupakan salah satu standar kualitas yang penting dalam terjemahan, selain keberterimaan bentuk dan keterbacaan terjemahan (Nababan, Nuraeni, Sumardiono, 2012). Dalam teks dwibahasa, terdapat dua tipe bahasa yang digunakan, bahasa sumber (*source language*) dan bahasa sasaran (*target language*). Dalam konteks penelitian ini, karena pembuat teks pariwisata dwibahasa bertempat di Indonesia, maka bahasa sumbernya adalah bahasa Indonesia dan bahasa sasarannya adalah bahasa Inggris. Menurut Pratama dkk. (2021), menerjemahkan teks pariwisata dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris sangat sulit karena melibatkan faktor budaya yang berbeda.

Membuat sebuah teks dwibahasa untuk ranah pariwisata membutuhkan pendekatan tersendiri. Teks pariwisata dwibahasa banyak sekali menggunakan kata-kata bermuatan apraisal (*appraisal*) (Suryaningtyas dkk. 2019a; Nugroho dkk., 2019a). Apraisal merupakan ekspresi bahasa yang bertujuan untuk memberikan evaluasi atau penilaian terhadap benda, orang, perilaku, dan ide (Suryaningtyas dkk., 2018). Dengan demikian, pembuat teks dwibahasa tidak bisa sembarangan menerjemahkan bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran. Sebagai contoh, kalimat "*pemandangan desa ini sangatlah menakjubkan*" tidak bisa hanya diterjemahkan menjadi "*the scenery of this village is beautiful*". Ekspresi "*sangatlah menakjubkan*" tidaklah sama derajat keindahannya dengan kata "*beautiful*". Derajat kesamaan makna ini bisa tercapai jika penerjemah menerjemahkan frasa tersebut dengan "*gorgeous*" atau "*stunning*" atau "*very beautiful*". Mungkin hal ini terlihat sepele, namun adanya kata "*very*" dalam

“*very beautiful*” ini mampu menggugah imajinasi dan minat pembacanya untuk berkunjung ke sebuah daerah tujuan wisata (Suryaningtyas dkk., 2018). Untuk itu, penerjemah perlu berhati-hati ketika menerjemahkan teks dengan muatan apraisal ini dan menghindari adanya pengurangan, penambahan, dan pergeseran pesan terjemahan (Nugroho dkk., 2019b).

Dalam buku digital dwibahasa (*Budhara*) yang dikembangkan oleh tim peneliti ini pesan bahasa sumber dan sasaran dibuat sama persis atau sedekat mungkin, karena buku digital adalah gawai yang mudah untuk berpindah tangan di era modern saat ini karena masyarakat sudah banyak yang memiliki gawai canggih, seperti ponsel pintar, yang bisa dipasang buku digital berbentuk .apk (Buhalis & O’ Connor, 2005). Menurut Goenadhi & Rahadi (2020) pembuatan buku digital dwibahasa untuk industri pariwisata ini merupakan langkah yang tepat karena pasar terbesar untuk pariwisata saat ini adalah generasi muda atau disebut juga generasi Z yang sudah terbiasa dengan piranti teknologi tinggi. Di samping itu, Kayumovich (2020) juga menuturkan bahwa dunia pariwisata sekarang sudah bertransformasi menjadi dunia pariwisata digital. Dunia pariwisata digital adalah dunia pariwisata yang menginkorporasikan unsur-unsur digital dalam aspek operasional, pengelolaan, dan atraksinya, misalnya melibatkan unsur digital untuk promosi, administrasi, dan daya tarik wisatanya. Sejak meningkatnya tren pariwisata digital di era pandemi Covid-19, tren ini diprediksi tidak akan turun dan semakin meningkat di masa mendatang (Chirisa dkk., 2020), oleh karena itu pembuatan buku digital dwibahasa harus bisa memenuhi kebutuhan wisatawan yang menginginkan akurasi dan kecepatan informasi pariwisata.

4. KESIMPULAN

Pembuatan buku digital *Budhara* merupakan sebuah terobosan berbasis multimedia bagi usaha promosi dan edukasi wisata Candi Borobudur dan kawasan cagar budaya Borobudur. Dengan adanya fitur navigasi, manipulasi, kontrol dialog, dan pencarian dalam dua bahasa (*dwibahasa/bilingual*), buku digital ini dapat digunakan secara mandiri oleh wisatawan, baik domestik atau mancanegara. Akan tetapi, karena perbedaan preferensi tema wisata antara wisatawan domestik dan mancanegara, para peneliti melakukan modifikasi gambar dan teks tulis di konten bahasa Inggris dan bahasa Indonesia.

Untuk wisatawan mancanegara, foto, video, dan teks keterangan yang terkait bagian Candi Borobudur dibuat lebih dominan. Akan tetapi, untuk wisatawan domestik, sejarah penemuan Candi Borobudur yang banyak bersifat supernatural lebih banyak ditampilkan dalam *Budhara*. Selain perbedaan tersebut, para peneliti juga menekankan pentingnya koherensi lintas moda untuk meningkatkan pemahaman wisatawan terhadap teks keterangan yang tersedia. Kesesuaian antara foto, video, dan teks keterangan dapat menghadirkan informasi yang sinkron bagi wisatawan yang belum memiliki kesempatan berkunjung ke Candi Borobudur.

Untuk meningkatkan kualitas penelitian koherensi lintas moda ke depannya, para peneliti berharap bahwa perlu ada penelitian lanjutan yang terkait dengan aplikasi

koherensi lintas moda di jenis teks yang lain, seperti teks komik, teks *subtitle*, teks *caption*, dan lain sebagainya. Selain itu, penelitian lanjutan tentang pengembangan teks pariwisata juga perlu mempertimbangkan perbedaan karakteristik wisatawan yang lebih detail, misalnya wisatawan dari Asia Timur, Asia Selatan, Asia Tenggara dan sebagainya. Hal ini diperlukan agar desain teks pariwisata ke depannya bisa lebih spesifik dan mengena ke berbagai karakter wisatawan.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Para peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kemenristekdikti yang telah memberi dukungan finansial terhadap penelitian di artikel jurnal ini melalui hibah Matching Fund Kedaireka Tahun 2022. Selain itu, para peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada keterlibatan mitra penelitian dari Balai Konservasi Borobudur dan PT Wisata Borobudur Indah.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Khatib, M. 2005. English in the Workplace: An Analysis of the Communication Needs of Tourism and Banking Personnel. *Asian EFL Journal Vol.7 No.2*.
- Alikhani, M., Sharma, P., Li, S., Soricut, R., & Stone, M. 2020. Clue: Cross-modal Coherence Modelling for Caption Generation. *Proceedings of the 58th Annual Meeting of the Association for Computational Linguistics 2020*.
- Atmadja, O.S., Karnadi, H., & Renaningtyas, L. 2015. Perancangan Buku Digital Panduan Perjalanan Wisata Pengendara Sepeda Motor di Pulau Madura. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra Vol. 1 No.6 2015*.
- Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital: Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Buhalis, D., & O'Connor, P. 2005. Information Communication Technology Revolutionizing Tourism. *Tourism Recreation Research Vol.30 No.3 Hal.7-16*.
- Chirisa, I., Mutambisi, T., Chivenge, M., Mbasera, M., Sidambe, M., Muchenje, B., Mukwashi, T., Mabaso, E., Ncube, R., & Zengeni, D. 2020. Scope for Virtual Tourism in the Times of COVID-19 in Select African Destinations. *Journal of Social Sciences Vol.64 No.1-3 Hal.1-13*.
- Fahlevi, A.I. 2021. *Tutorial Wisata ke Borobudur dan Prambanan Selama PPKM Mikro*. <https://www.tagar.id/tutorial-wisata-ke-borobudur-dan-prambanan-selama-ppkm-mikro>
- Gârdan, I.P. dkk. 2022. User Generated Multimedia Content Impact on the Destination Choice: Five Dimensions of Consumer Experience. *Electronics Vol.11 Hal.2570*.
- Goenadhi, F., & Rahadi, D. R. 2020. Who Is The Target Market Of Digital Tourism 4.0? *FIRM Journal of Management Studies Vol.5 No.1 Hal.50-61*.
- Hamzah, F. Hermawan, H., & Wigati, W. 2018. Evaluasi Dampak Pariwisata terhadap Sosial Ekonomi Masyarakat Lokal. *Jurnal Pariwisata Vol.5 No.3 2018 Hal.195-202*.
- Hartijasti, Y., Tapiheru, J., & Santoso, P. 2019. Borobudur: Commodification Within A Poor Knowledge Conservation. *Proceedings of Indonesia Heritage Tourism Forum 2019*.

- Kayumovich, K. O. 2020. Prospects of Digital Tourism Development. *Economics Vol.1 No.44*. <https://economic-theory.com/images/PDF/2020/44/prospects-of-digital-t.pdf>
- Longton, R.A. 2015. *The Tartan Other: A Qualitative Analysis of the Visual Framing of Alex Salmond and the Scottish National Party in the British Press*. London: London School of Economics and Political Science.
- Low, R. & Sweller, J. 2005. The Modality Principle in Multimedia Learning. Dalam R. Mayer (Ed.) *Cambridge Handbook of Multimedia Learning Hal 147-158*. New York: Cambridge University Press.
- Masfufah, A., Nurkamto, J., Sajidan, Wiranto, & Novenda, I.L. 2018. Conceptual: Digital Book in the Era of Digital Learning Approaches (DLA). *Proceedings of IOP Conference Series: Earth and Environmental Science 243 ICEGE 2018*.
- Moreno, R., & Mayer, R. 2007. Interactive Multimodal Learning Environments. *Educational Psychology Review Vol 19 Hal.309-326*.
- Mudakkir, M.P. & Sembada, G.G. 2019. Perancangan Buku Panduan Wisata (E-Book) sebagai Media Informasi Desa Wisata Cibeusi Kabupaten Subang. *E-proceeding of Art & Design Vol.6 No.3 Desember*.
- Nababan, M.R., Nuraeni, A, & Sumardiono. 2012. Pengembangan Model Kualitas Terjemahan. *Kajian Linguistik dan Sastra Vol.24 No.1 Hal.39-57*.
- Nisrina, A.M., Noor, A.A., & Septyandi, C.B. 2022. Perancangan E-guidebook Wisata Digital Nomad di Kota Bandung. *Prosiding The 13th Industrial Research Workshop and International Seminar*.
- Nugroho, R.A. 2019. Sustaining Tourists' Revisit Intention through Talk-in-interaction Model: A Multicultural Communication Analysis of Guest and Homestay Host. Dalam S. Srivastava (Ed.) *Conservation and Promotion of Heritage Tourism. IGI Global: Pennsylvania*.
- Nugroho, R.A., Septemuryantoro, S.A., & Lewa, A.H. 2017. Penerjemahan: Sebuah Cara untuk Meningkatkan Kualitas Pariwisata Indonesia. *Prosiding Sendi_U Unisbank Hal.800-808*.
- Nugroho, R.A., Suryaningtyas, V.W., Cahyono, S.P., Nababan, M.R., & Santosa, R. 2019a. Appreciation and Visual Semiotic Evaluation in Bilingual Tourism Information Media. *International Journal of Advanced Science and Technology Vol.28 No.18 Hal.178-195*.
- Nugroho, R.A. Basari, A., Suryaningtyas, V.W., Setyaningsih, N., Cahyono, S.P., & Larassati, A. 2019b. Translation as an Alternative to a Language-Based Vocational Course at the Undergraduate Level. *1st Vocational Education International Conference (VEIC 2019) Hal.323-328*.
- Pratama, A.A., Ramadhan, T.B.L., Elawati, F.N., & Nugroho, R.A. 2021. Translation Quality Analysis of Cultural Words in Translated Tourism Promotional Text of Central Java. *Journal of English Language Teaching and Linguistics Vol.6 No.1. Hal.179-193*.
- Prayitno, G. 2020. *Menyedihkan, Batu di Candi Borobudur Ditempeli oleh Ribuan Noda Permen Karet*. <https://www.tribunnews.com/travel/2020/02/14/menyedihkan-batu-di-candi-borobudur-ditempeli-oleh-ribuan-noda-permen-karet>

- Suryaningtyas, V.W., Nugroho, R.A., Cahyono, S.P., Nababan, M.R., & Santosa, R. 2018. Pemanfaatan Teori Appraisal di Media Informasi Pariwisata Bilingual: Upaya untuk Membangun Model Penerjemahan Berbasis LSF. *Prosiding Sendi_U Unisbank Hal.454-458*.
- Suryaningtyas, V.W., Nugroho, R.A., Cahyono, S.P., Nababan, M.R., & Santosa, R. 2019a. Evaluasi Aprasial Teks dan Semiotika Visual pada Brosur Promosi Daerah Tujuan Wisata Bilingual. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia Vol.5 No.2 Hal.187-209*.
- Suryaningtyas, V.W., Nugroho, R.A., Cahyono, S.P., Nababan, M.R., & Santosa, R. 2019b. Translation Learning Enrichment Using Smart Application Creator 3.0: An Attempt to Design a Mobile Application in Translation for Tourism Purpose Course. *2019 International Seminar on Application for Technology of Information and Communication Proceedings*.
- Sutopo, H.B. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Zahedpisheh, N., Abu Bakar, Z.B., & Safari, N. 2017. English for Tourism and Hospitality Purposes (ETP). *English Language Teaching Vol.10 No.9 Hal.86-94*.