



**PENGEMBANGAN KONTEN NARASI FIKSI “DI
ANTARA JEJAK DAN WAKTU” SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PARIWISATA BERBASIS ESTETIKA
WABI-SABI PADA KOTA LAMA SEMARANG**

コタラマスマランにおけるワビサビ美学に基づく観光プロモーションメディアとしてのフィクションナラティブコンテンツ

“DI ANTARA JEJAK DAN WAKTU” の開発

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Terapan Program Studi STr. Bahasa Asing Terapan

Oleh:

Dewi Sundari

40020522650109

PROGRAM STUDI STr. BAHASA ASING TERAPAN

SEKOLAH VOKASI

UNIVERSITAS DIPONEGORO

2026

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi / penjiplakan.

Nama : Dewi Sundari

NIM : 40020522650109

Tanda Tangan :



Tanggal : 14 Juli 2026

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PENGEMBANGAN KONTEN NARASI FIKSI “DI ANTARA JEJAK DAN WAKTU” SEBAGAI MEDIA PROMOSI PARIWISATA BERBASIS ESTETIKA *WABI-SABI* PADA KOTA LAMA SEMARANG

Oleh:

Dewi Sundari

NIM: 40020522650109

Semarang, 14 Juli 2026

Disetujui oleh,

Dosen Pembimbing



Windy Harsiwi, S.Pd., M.Int.Cul.

NIP. 199111262024062002

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

NAMA : Dewi Sundari

NIM : 40020522650109

Program Studi : STr. Bahasa Asing Terapan

Judul Tugas Akhir : Pengembangan Konten Narasi Fiksi “Di Antara Jejak dan Waktu” Sebagai Media Promosi Pariwisata Berbasis Estetika *Wabi-Sabi* pada Kota Lama Semarang

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan (STr.) pada Program Studi Bahasa Asing Terapan Sekolah Vokasi, Universitas Diponegoro.

TIM PENGUJI

Pembimbing : Windy Harsiwi, S.Pd., M.Int.Cul. ()

Penguji I : Sriwahyu Istana Trahutami, S.S., M.Hum. ()

Penguji II : Althaf Gauhar Auliawan, S.Hum., M.Si. ()

Semarang, 10 Agustus 2026

Ketua Prodi Bahasa Asing Terapan,



Sriwahyu Istana Trahutami, S.S., M.Hum.

NIP. 197401032000122001

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Pengembangan Konten Narasi Fiksi ‘Di Antara Jejak dan Waktu’ Sebagai Media Promosi Pariwisata Berbasis Estetika *Wabi-Sabi* pada Kota Lama Semarang” ini. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan perkuliahan pada Program Studi Sarjana Terapan (S.Tr) Bahasa Asing Terapan. Fakultas Sekolah Vokasi, Universitas Diponegoro.

Dalam proses pelaksanaan Tugas Akhir ini, tentu saja penulis tidak dapat menyelesaikan tugas bantuan dan dukungan baik moril maupun materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang turut terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini. Khususnya penulis sampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang senantiasa memberikan rahmat, kekuatan, dan petunjuk dalam setiap langkah perjalanan penyusunan tugas akhir ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir
2. Kepada kedua orang tua penulis, Bp. Sugeng Purwanto dan Ibu Triana, yang selalu memberikan doa, kasih sayang, motivasi, serta dukungan, baik moral maupun material, sehingga penulis dapat menjalani proses pendidikan hingga mampu menyelesaikan tugas akhir ini
3. Prof. Dr. Suharnomo, S.E., M.Si. selaku rektor Universitas Diponegoro
4. Prof. Dr. Ir. Budiyono, M.Si. selaku Dekan Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro
5. Sriwahyuni Istana Trahutami, S.S., M.Hum. selaku kepala program studi Bahasa Asing Terapan
6. Windy Harsiwi, S.Pd., M.Int.Cul. selaku dosen pembimbing, atas segala arahan dan masukan selama proses penyusunan tugas akhir ini

7. Bp. Muhammad Ramli Nafis selaku sekretaris Pemandu Wisata Kota Lama Semarang (Dutakola), atas kerja sama serta informasi yang diberikan selama proses penelitian dan produksi konten
8. Muchamad Arozzaq, yang dengan ketulusan menjadi penyemangat dan tempat berbagi bagi penulis. Kehadiran dan dukungan yang diberikan sangat berarti dalam membantu penulis melewati berbagai tantangan dan tekanan akademik hingga tugas akhir ini dapat diselesaikan
9. Deni selaku teman masa kecil yang selalu memberikan saran, masukan, serta dukungan sejak proses mencari perguruan tinggi hingga penyusunan tugas akhir ini
10. Asifa, Rara dan Abia selaku teman penulis yang telah kebersamai penulis selama menjalani proses perkuliahan hingga penyusunan tugas akhir ini selesai
11. Keluarga besar dan semua teman penulis yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan
12. Terakhir, kepada diri penulis. Banyak proses, perjalanan panjang, keluh kesah yang telah dijalani, dihadapi, dan diselesaikan. Terima kasih telah bertahan, berusaha, dan berkomitmen untuk menyelesaikan seluruh proses perkuliahan, serta penyusunan laporan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa pelaksanaan tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Penulis berharap laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi pijakan untuk terus belajar dan menghasilkan karya yang lebih baik di masa depan.

Semarang, 14 Juli 2026



Dewi Sundari

ABSTRAK

Penelitian ini menggambarkan kawasan Kota Lama Semarang sebagai destinasi wisata budaya yang memiliki karakter visual khas berupa bangunan-bangunan kolonial dengan jejak waktu yang kuat. Media promosi pariwisata yang tersedia saat ini masih bersifat informatif dan berfokus pada aspek visual semata, sehingga belum banyak yang mengangkat pendekatan narasi dengan nilai estetika dari ketidaksempurnaan bangunan bersejarah untuk membangun pengalaman emosional bagi calon wisatawan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan konten narasi fiksi berjudul “Di Antara Jejak dan Waktu” sebagai media promosi pariwisata berbasis estetika *wabi-sabi*, serta menganalisis efektivitas penggunaan narasi fiksi dalam menciptakan pengalaman emosional dan imajinatif bagi audiens. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Proses pengembangan konten melalui observasi dan studi pustaka kemudian dilanjutkan dengan tahap pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi, hingga uji coba produk menggunakan angket. Hasil penelitian ini adalah sebuah konten promosi pariwisata berdurasi 9 menit 4 detik yang menggambarkan perjalanan emosional seorang tokoh di kawasan Kota Lama Semarang, dilengkapi dengan narasi berbahasa Indonesia serta *subtitle* dalam bahasa Inggris dan Jepang. Berdasarkan penilaian terhadap 30 responden, sebagian besar responden memberikan tanggapan “setuju” terhadap aspek yang dibahas dalam penelitian ini, yang menunjukkan efektivitas produk tersebut sebagai media promosi pariwisata.

Kata Kunci: narasi fiksi, *wabi-sabi*, promosi pariwisata, ADDIE, Kota Lama Semarang.

要旨

本研究では、コタラマスマランを文化観光地として捉え、その特徴的な景観であるコロニアル建築と時間の痕跡に着目した。現在の観光プロモーションは主に情報提供や視覚的要素に偏っており、物語性や感情的な体験を重視したアプローチはまだ十分ではない。そこで、本研究は“*Di Antara Jejak dan Waktu*”というフィクション・ナラティブコンテンツを制作し、ワビサビの美学を取り入れた観光プロモーションとして開発すること、およびフィクションナラティブの有効性を分析することを目的とする。本研究は、*Research and Development (R&D)* 方法と *ADDIE* モデル (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) を用いて行った。分析段階では、観察と文献研究を通してデータ収集を行い、コンセプト、制作、視聴者に関する必要性を明らかにした。また、複数の主要ロケーションを選定した。設計段階では、ワビサビの美学に基づいたアイデア、ストーリーライン、およびストーリーボードを作成した。開発段階では、撮影およびナレーション録音を行うプロダクションと、編集、字幕翻訳、音楽追加などのポストプロダクションを実施した。実装段階では、専門家による検証と改訂を行った後、アンケート調査を実施した。評価段階では、30名の回答者を対象としたアンケート調査の結果、多くの回答者が“同意する”と回答し、各側面において高い評価が得られ、全体的に肯定的な結果が示された。本研究の成果は、約9分4秒の観光プロモーション映像であり、コタラマスマランを舞台にした人物の感情的な旅を描くものである。また、この映像にはインドネシア語のナレーションと英語および日本語の字幕を付けた。本作品はオンライン上で公開するとともに、観光関連団体にも提供した。以上の結果から、本研究で開発したコンテンツは観光プロモーション媒体として有効であることが示された。

キーワード：フィクションナラティブ、ワビサビ、観光プロモーション、*ADDIE*、コタラマスマラ

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
要旨.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat.....	4
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	4
1.4.2 Manfaat Praktis.....	5
1.5. Luaran.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Media Promosi Pariwisata.....	6
2.2 Pengembangan Konten.....	7
2.2.1 Tahapan Pengembangan Konten	7
2.2.2 Peran Konten Video dalam Promosi Pariwisata	9
2.3 Narasi Fiksi.....	10
2.3.1 Unsur-Unsur Naratif dalam Video.....	10
2.3.2 Storytelling	11
2.4 Wabi Sabi Sebagai Landasan Estetika	12
2.4.1 Konsep Dasar Estetika Wabi-Sabi.....	13
2.4.2 Karakteristik Wabi-Sabi	13
2.5 Subtitle.....	15
2.6 Tinjauan Karya Terdahulu.....	15
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	18

3.1 Metode Penelitian.....	18
3.2 Objek dan Subjek Penelitian	19
3.2.1 Objek Penelitian.....	19
3.2.2 Subjek Penelitian	20
3.3 Produk Penelitian	20
3.4 Lokasi Penelitian	21
3.4.1 <i>Timeline</i> Pelaksanaan.....	21
3.5 Teknik Pengumpulan Data	23
3.5.1 Observasi	23
3.5.2 Studi Pustaka	24
3.5.3 Angket.....	24
3.6 Model Pengembangan ADDIE.....	25
3.6.1 <i>Analysis</i> (Analisis).....	25
3.6.2 <i>Design</i> (Perancangan).....	27
3.6.3 <i>Development</i> (Pengembangan)	29
3.6.4 <i>Implementation</i> (Implementasi).....	32
3.6.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	33
3.7 Pembagian Tugas	37
3.8 Rincian Anggaran Biaya.....	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Hasil.....	39
4.1.1 Model Pengembangan ADDIE	39
4.2 Pembahasan	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	62
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tinjauan Karya “The Tourism Promotion Video Design of Jembrana”	16
Gambar 2.2 Tinjauan Karya “Jelajahi Keindahan Wisata Alam Gunung Dago: Destinasi Wajib yang Harus Dikunjungi”	16
Gambar 3.1 Metode Model ADDIE.....	19
Gambar 4.1 Ide dan Tema Cerita	42
Gambar 4.2 Storyline	43
Gambar 4.3 Storyboard	43
Gambar 4.4 Lembar Perizinan Lokasi	44
Gambar 4.5 Rumah Akar	46
Gambar 4.6 Museum Kota Lama Semarang.....	46
Gambar 4.7 Taman Srigunting.....	47
Gambar 4.8 Gereja Blenduk.....	47
Gambar 4.9 Talent Utama	48
Gambar 4.10 Pengumpulan Voice Over	49
Gambar 4.11 Website DeepL Translator	49
Gambar 4.12 Takoboto dan Mazii	50
Gambar 4.13 Validasi Ahli Media	53
Gambar 4.14 Validasi Ahli Bahasa Jepang.....	54
Gambar 4.15 Revisi Produk	55

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Timeline Pelaksanaan Penelitian	22
Tabel 3.2 Penilaian Aspek Narasi dan Penyampaian Cerita	34
Tabel 3.3 Penilaian Aspek Audiovisual	34
Tabel 3.4 Penilaian Aspek Efektivitas Media Promosi.....	35
Tabel 3.5 Interval Skor Skala Likert	36
Tabel 3.6 Pembagian Tugas	37
Tabel 3.7 Rincian Anggaran Biaya	38
Tabel 4.1 Penerjemahan <i>Subtitle</i> Bahasa Jepang	50
Tabel 4.2 Aspek Penilaian Narasi dan Penyampaian Cerita	56
Tabel 4.3 Aspek Penilaian Audiovisual	56
Tabel 4.4 Aspek penilaian Efektivitas Media Promosi.....	57
Tabel 4.5 <i>Formula of Interval</i>	58