

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Penerapan model pengembangan ADDIE dalam penelitian ini menghasilkan sebuah konten narasi fiksi berjudul “Di Antara Jejak dan Waktu” sebagai media promosi pariwisata kawasan Kota Lama Semarang yang dikembangkan berdasarkan pendekatan estetika *wabi-sabi*. Analisis kebutuhan mengidentifikasi tiga elemen utama yang diperlukan, yaitu elemen naratif, elemen estetika *wabi-sabi*, dan elemen kontekstual kawasan. Dalam tahap perencanaan, kerangka dan konsep narasi dikembangkan sesuai tujuan penelitian. Pada proses pengembangan, naskah ditulis, pengambilan *footage* dilakukan di lapangan, pengeditan visual, serta ditambahkan *subtitle* Bahasa Jepang dan Bahasa Inggris, dan *voice over* Bahasa Indonesia dalam pengembangan konten narasi fiksi “Di Antara Jejak dan Waktu”.

4.1.1 Model Pengembangan ADDIE

Penerapan model pengembangan ADDIE dalam penelitian ini menghasilkan proses pengembangan konten yang sistematis melalui lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Setiap tahap menghasilkan temuan dan luaran yang berbeda, mulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan konsep, proses produksi, hingga evaluasi produk yang dikembangkan. Penerapan model ini membantu peneliti dalam mengembangkan konten narasi fiksi “Di Antara Jejak dan Waktu” secara terstruktur sehingga sesuai dengan tujuan sebagai media promosi pariwisata kawasan Kota Lama Semarang.

4.1.1.1 Analysis

Tahap analisis menghasilkan data kebutuhan serta penentuan tujuan dalam pengembangan konten narasi fiksi sebagai media promosi pariwisata di kawasan Kota Lama Semarang.

a. Analisis Masalah

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kawasan Kota Lama Semarang, ditemukan bahwa media promosi pariwisata yang tersedia saat ini masih bersifat informatif dan berfokus pada tampilan visual semata, tanpa banyak mengangkat unsur narasi fiksi maupun nilai estetika dari jejak usia dan ketidaksempurnaan bangunan bersejarah. Temuan ini memperkuat perlunya pengembangan konten promosi berbasis narasi fiksi dengan pendekatan estetika *wabi-sabi*, sebagaimana diuraikan melalui hasil analisis kebutuhan berikut.

b. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kawasan Kota Lama Semarang, ditemukan berbagai potensi serta kebutuhan yang mendukung pengembangan konten promosi “Di Antara Jejak dan Waktu”. Kebutuhan tersebut kemudian dianalisis dan dikelompokkan ke dalam beberapa aspek sebagai berikut:

1) Analisis Kebutuhan Konsep

Hasil observasi di kawasan Kota Lama Semarang menunjukkan adanya potensi visual yang mendukung penerapan estetika *wabi-sabi*. Karakter visual seperti bangunan tua, tekstur lapuk, akar pohon yang tidak beraturan, serta suasana kawasan yang tenang menjadi dasar dalam penentuan konsep visual. Elemen-elemen tersebut dinilai mampu merepresentasikan nilai keindahan dalam ketidaksempurnaan serta perjalanan waktu, yang menjadi inti dari estetika *wabi-sabi*. Oleh karena itu, konsep narasi fiksi dipilih untuk memperkuat penyampaian suasana dan pengalaman emosional dalam konten. Berdasarkan hasil observasi, ditentukan empat lokasi utama yang dinilai paling representatif untuk mendukung konsep tersebut, yaitu Rumah Akar, Museum Kota Lama, Taman Srigunting, dan Gereja Blenduk, serta tambahan visual dari Marba.

2) Analisis Kebutuhan Produksi

Peneliti menyediakan kebutuhan teknis yang diperlukan dalam proses pengembangan konten, meliputi kamera iPhone 11 sebagai alat utama perekaman, penentuan titik lokasi pengambilan gambar berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, serta kebutuhan audio berupa *voice over*, musik latar, dan *ambient sound* yang mendukung suasana sesuai dengan konsep *wabi-sabi*.

3) Analisis Kebutuhan Audiens

Melalui proses analisis audiens, peneliti menetapkan bahwa target audiens konten promosi ini mencakup wisatawan domestik maupun mancanegara yang tertarik dengan wisata budaya, khususnya yang belum pernah berkunjung ke Kota Lama Semarang. Kriteria ini digunakan untuk mengukur sejauh mana konten mampu memperkenalkan suasana dan daya tarik kawasan, sekaligus menilai efektivitas konten dalam menumbuhkan minat berkunjung. Berdasarkan hal tersebut, konten disusun dengan narasi berbahasa Indonesia serta *subtitle* bahasa Inggris dan Jepang, guna menjaga keaslian lokal sekaligus memastikan aksesibilitas bagi audiens internasional.

4.1.1.2 Design

Tahap perancangan menghasilkan beberapa *output* yang menjadi acuan dalam proses produksi konten narasi fiksi "Di Antara Jejak dan Waktu", meliputi penentuan ide dan tema cerita, penyusunan *storyline*, *storyboard*, serta konsep visual berbasis estetika *wabi-sabi*.

1) Pra-produksi

a. Ide dan Tema Cerita

Hasil perancangan menetapkan tema cerita yang mengangkat pesan penerimaan terhadap ketidaksempurnaan dan perjalanan waktu, sesuai dengan konsep *wabi-sabi*. Tema ini diwujudkan melalui keselarasan antara konflik batin tokoh fiksi dengan atmosfer fisik bangunan-bangunan tua di kawasan Kota Lama

Semarang, sehingga konten yang dihasilkan tidak hanya bersifat informatif sebagai media promosi, tetapi juga memiliki makna mendalam bagi penonton.

NO	Unsur Cerita	Keterangan
1	Judul	Di antara Jejak dan Waktu
2	Tema	Perjalanan seseorang menemukan ketenangan di tengah kejenuhan rutinitas kehidupan sehari-hari
3	Ide Cerita	Seorang individu yang merasa lelah dengan aktivitas rutin memutuskan mengunjungi Kota Lama Semarang. Melalui pengalaman visual dan suasana Kawasan tersebut, ia menemukan ketenangan dan refleksi diri
4	Bentuk Cerita	Narasi fiksi dengan pendekatan <i>storytelling</i> visual berbasis <i>wabi-sabi</i>
5	Latar Tempat	Kawasan Kota Lama Semarang
6	Latar Suasana	Tenang, hangat, sederhana, dan emosional
7	Tokoh Utama	Seorang perempuan yang mengalami kejenuhan akibat rutinitas harian
8	Konflik	Tokoh utama merasa lelah dan jenuh dengan kehidupan sehari-hari
9	Penyelesaian	Tokoh menemukan ketenangan dan perspektif baru melalui perjalanan dan pengalaman di Kota Lama Semarang
10	Konsep Visual	Mengusung estetika <i>wabi-sabi</i> dengan sinematografi dan pencahayaan alami, serta komposisi visual yang sederhana namun bermakna

Gambar 4.1 Ide dan Tema Cerita

b. *Storyline*

Storyline yang dihasilkan menggambarkan urutan kejadian mulai dari pengenalan situasi tokoh yang mengalami kejenuhan, pengembangan suasana emosional, hingga penyampaian pesan berupa ketenangan yang ditemukan di Kota Lama Semarang. Alur ini menonjolkan daya tarik kawasan melalui penggambaran suasana, karakter, dan pengalaman tokoh, dengan unsur *wabi-sabi* yang terintegrasi melalui penggambaran kesederhanaan, ketenangan, dan jejak waktu pada bangunan serta lingkungan sekitar.

Scene	Shot	Script
Kawasan Stasiun Tawang	Kamera diam (shot air dan bayangan patung)	"Di tempat ini, semua orang datang dan pergi. Membawa cerita masing-masing, tanpa pernah benar-benar saling mengenal. Namun waktu, selalu tinggal lebih lama dari siapa pun. Ia diam, tapi meninggalkan jejak di setiap sudut."
Orang lalu Lalang	Kamera diam (orang berpergian)	"Langkah mereka tergesa-gesa, seolah takut tertinggal oleh sesuatu yang tidak terlihat. Padahal waktu tidak pernah mengejar. Ia hanya berjalan dan kita yang berusaha mengikutinya."
Buka dan tutup laptop	Kamera diam dari depan (shot wajah)	"Aku pernah berpikir, bahwa segalanya harus sempurna agar berarti. Bahwa hidup harus rapi tanpa cela. Sampai akhirnya aku sadar tidak ada yang benar-benar utuh."
Ahunan Musik Tradisional	Dari samping (shot musik gambang)	"Namun suara yang sederhana, justru lebih terasa karena ketidaksempurnaannya."
Gerbang Stasiun Tawang	Kamera Diam dari samping (shot kendaraan yang keluar)	"Gerbang ini telah melihat ribuan cerita. Sebagian datang, sebagian tak pernah kembali."
Jalan Kawasan Kota Lama	Kamera dari belakang (Talent menghadap kamera lalu mulai berjalan membelakangi kamera).	"Aku mulai berjalan, perlahan, meninggalkan keramaian yang tak pernah benar-benar tenang. Bukan untuk mencari sesuatu yang baru tetapi untuk memahami yang telah lama ada."
Duduk di kursi dekat Rumah Akar	Kamera diam dari depan (talent duduk menghadap kamera)	"Di tempat ini aku berhenti sejenak. Membiarkan waktu lewat tanpa mencoba mengejarnya. Ada ketenangan yang tidak bisa dijelaskan hanya bisa dirasakan."
Jalan Kawasan Rumah Akar	Kamera dari samping (Mengikuti Talent berjalan)	"Setiap langkah terasa berbeda, seolah tanah ini menyimpan ingatan. Dinding-dinding tua ini tidak berbicara, tapi seakan mengerti."
Tembok Rumah Akar	Kamera dari samping mendekat ke arah tembok (Menjelaskan sedikit wabi sabi dari bangunan rumah akar)	"Retakan bukanlah kerusakan. Ia adalah jejak waktu yang perlahan bekerja. Sesuatu yang berubah tanpa bisa dihentikan. Dan justru karena itu ia menjadi indah."
Pohon di Rumah akar	Kamera dari atas ke bawah (shot pohon)	"Akar yang menjalar tumbuh tanpa aturan. Tidak rapi tidak sempurna. Tapi tetap bertahan dan terus hidup. Seperti kita yang sering kali belajar dari ketidakteraturan."
Kawasan Rumah Akar	Kamera dari tengah (Menyorot kedua sisi kanan kiri Rumah Akar)	"Keindahan ternyata tidak selalu tentang kesempurnaan. Ia bisa hadir dalam hal-hal sederhana. Dalam yang lapuk, dalam yang tua, dalam yang sering kita abaikan."

Gambar 4.2 Storyline

c. Storyboard

Storyboard disusun dalam bentuk sketsa per *scene* yang memuat *timestamp*, *scene*, *shot*, *set plan*, dan *setting*, sebagai panduan teknis dalam proses produksi. Jenis *shot* dan visual yang dirancang disesuaikan dengan konsep estetika *wabi-sabi*, seperti penggunaan sudut pengambilan yang sederhana, penekanan pada detail bangunan yang mengalami pelapukan, serta suasana yang tenang dan natural.

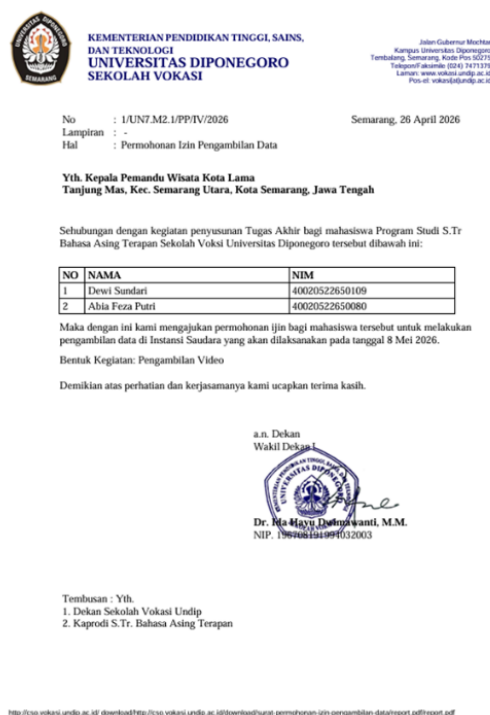
TimeStamp: 00.00–00.30	Scene: 1 Shot: medium close up	Set Plan: Danau kawasan Stasiun Tawang
		Setting: Kawasan Stasiun Tawang Pagi hari, suasana masih tenang Acting: Tidak ada talent (hanya kawasan stasiun Tawang)

Gambar 4.3 Storyboard

d. Persiapan dan Perizinan pengambilan konten

Persiapan peralatan serta pengurusan perizinan sebagai pendukung kelancaran proses produksi dengan menggunakan kamera iPhone 11 untuk pengambilan gambar. *Smartphone* dipilih karena kepraktisannya dalam mendukung mobilitas selama proses pengambilan gambar di beberapa lokasi. Pengambilan konten dilakukan di empat lokasi utama, yaitu Rumah Akar, Museum Kota Lama, Taman Srigunting, dan Gereja Blenduk. Sebelum proses *shooting* dilaksanakan, dilakukan koordinasi dengan pihak pemandu wisata Kota Lama (Dutakola) di setiap lokasi untuk memperoleh izin pengambilan gambar.

Dari segi pencahayaan, proses produksi memanfaatkan pencahayaan alami (natural *lighting*) yang dilakukan pada waktu pagi, siang, dan sore hari. Pemilihan waktu tersebut bertujuan untuk memperoleh kualitas cahaya yang mampu mendukung suasana tenang dan reflektif sesuai dengan konsep estetika *wabi-sabi* yang diangkat dalam konten.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEKOLAH VOKASI

Jalan Gubernur Mochtar
Kampus Universitas Diponegoro
Tembalang, Semarang, Kode Pos 50275
Telepon/faksimile (021) 7471319
Lampiran: www.undip.ac.id
Pis-ef: vokasidipn@undip.ac.id

No : 1/UN7.M2.1/PP/IV/2026
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Pengambilan Data

Semarang, 26 April 2026

Yth. Kepala Pemandu Wisata Kota Lama
Tanjung Mas, Kec. Semarang Utara, Kota Semarang, Jawa Tengah

Sehubungan dengan kegiatan penyusunan Tugas Akhir bagi mahasiswa Program Studi S.Tr
Bahasa Asing Terapan Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro tersebut dibawah ini:

NO	NAMA	NIM
1	Dewi Sundari	40020522650109
2	Abia Feza Putri	40020522650080

Maka dengan ini kami mengajukan permohonan ijin bagi mahasiswa tersebut untuk melakukan pengambilan data di Instansi Saudara yang akan dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2026.

Bentuk Kegiatan: Pengambilan Video

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan I



Dr. Rita Hayu Dharma Wanti, M.M.
NIP. 198406141991032003

Terbacaan : Yth.
1. Dekan Sekolah Vokasi Undip
2. Kaprodi S.Tr. Bahasa Asing Terapan

<http://cs.vokasi.undip.ac.id/downloadhttp://cs.vokasi.undip.ac.id/downloadbunai-permohonan-izin-pengambilan-data/report.pdf?report.pdf>

Gambar 4.4 Lembar Perizinan Lokasi

4.1.1.3 *Development*

Tahap pengembangan menghasilkan produk konten video “Di Antara Jejak dan Waktu” yang direalisasikan melalui proses produksi dan pascaproduksi, berdasarkan rancangan *storyline*, *storyboard* dan konsep visual yang telah disusun pada tahap desain. Pada tahap pengembangan, seluruh konsep yang telah dirancang mulai diwujudkan secara nyata melalui pengambilan gambar dan perekaman audio.

2) Produksi

Pengambilan gambar dilaksanakan di kawasan Kota Lama Semarang, meliputi Rumah Akar, Museum Kota Lama, Taman Srigunting, serta Gereja Blenduk, yang dipilih berdasarkan nilai historis serta relevansinya dengan konsep narasi fiksi berbasis estetika *wabi-sabi*. Proses pengambilan gambar dilakukan oleh rekan satu kelompok dengan memperhatikan pengaturan teknis yang mencakup komposisi sudut pandang kamera, pencahayaan, dan kondisi lingkungan sekitar, sehingga hasil visual yang diperoleh tidak hanya memenuhi aspek estetika, tetapi juga mendukung pesan yang ingin disampaikan melalui media video.

a. Rumah Akar

Pengambilan gambar di Rumah Akar dilaksanakan pada tanggal 9 Mei 2026. Rumah Akar merupakan salah satu bangunan tua di kawasan Kota Lama Semarang yang berlokasi di Jalan Jalak, Purwodinatan, Kecamatan Semarang Tengah, Kota Semarang, Jawa Tengah, dikenal dengan ciri khas akar pohon beringin besar yang tumbuh menjalar dan menyatu dengan struktur dinding bata tua yang mulai terkelupas. Kondisi bangunan yang dibiarkan tidak terawat justru menciptakan karakter visual yang unik, menampilkan perpaduan antara unsur alam dan arsitektur kolonial yang telah lapuk dimakan usia.



Gambar 4.5 Rumah Akar

b. Museum Kota Lama Semarang

Pengambilan gambar di Museum Kota Lama Semarang dilaksanakan pada tanggal 10 Mei 2026 berlokasi di Jalan Cenderawasih No. 1A, Purwodinatan, Kecamatan Semarang Tengah, Kota Semarang, Jawa Tengah. Museum ini menjadi salah satu destinasi wisata edukatif serta pusat informasi sejarah kawasan, menyimpan koleksi artefak, foto, serta narasi visual mengenai perkembangan kawasan Kota Lama dari masa kolonial hingga masa kini. Ciri khas museum ini adalah pendekatan interior modern yang dipadukan dengan elemen historis, menampilkan kontras antara masa lalu dan masa kini secara reflektif dan edukatif.



Gambar 4.6 Museum Kota Lama Semarang

c. Taman Srigunting

Pengambilan gambar di Taman Srigunting dilaksanakan pada tanggal 12 Mei 2026. Taman ini merupakan ruang terbuka hijau yang berlokasi di Jalan

Letjen Suprpto No. 32, Tanjung Mas, Kecamatan Semarang Utara, Kota Semarang, Jawa Tengah, dikelilingi oleh bangunan-bangunan bergaya kolonial, salah satunya Gereja Blenduk dan Gedung Marba yang dikenal sebagai bangunan tertua di kawasan tersebut. Taman Srigunting berfungsi sebagai ruang publik bagi warga dan wisatawan untuk bersantai, sekaligus menjadi latar visual yang tenang dan sederhana, mendukung suasana reflektif dalam narasi yang dikembangkan.



Gambar 4.7 Taman Srigunting

d. Gereja Blenduk

Pengambilan gambar di Gereja Blenduk dilaksanakan pada tanggal 12 Mei 2026 beralamat sama dengan Taman Srigunting yang dijadikan sebagai lokasi klimaks cerita. Bangunan ini dikenal dengan kubahnya yang besar serta menjadi salah satu gereja tertua di Indonesia. Karakteristik dinding yang mulai memudar warnanya serta detail arsitektur yang menunjukkan jejak usia memberikan dimensi estetis dan historis yang kuat, merepresentasikan nilai keindahan dalam ketidaksempurnaan yang menjadi inti dari konsep *wabi-sabi*.



Gambar 4.8 Gereja Blenduk

Pada tahap produksi, selain memperhatikan kesesuaian dengan alur narasi, peneliti turut berperan dalam beberapa aspek pendukung produksi, meliputi penentuan *talent*, perekaman *voice over*, penerjemahan *subtitle* bahasa Jepang, hingga finalisasi narasi, guna menghadirkan kesan estetika *wabi-sabi* secara konsisten pada setiap lokasi. Dalam konteks ini, peneliti menguraikan aspek-aspek produksi tersebut sebagai berikut.

a. *Talent*

Dalam konten narasi fiksi "Di Antara Jejak dan Waktu", pemilihan *talent* memiliki peran penting dalam mendukung penyampaian makna cerita. Dewi ditetapkan sebagai pemeran utama karena dinilai mampu merepresentasikan karakter yang penuh dengan nuansa emosional dan reflektif, sesuai dengan tema cerita tentang perjalanan menemukan ketenangan di tengah kejenuhan rutinitas. Karakter yang diperankannya digambarkan sebagai seorang individu yang merasa lelah dengan aktivitas sehari-hari, kemudian mengunjungi kawasan Kota Lama Semarang dan menemukan suasana yang lebih tenang melalui pengalaman visual di kawasan tersebut.

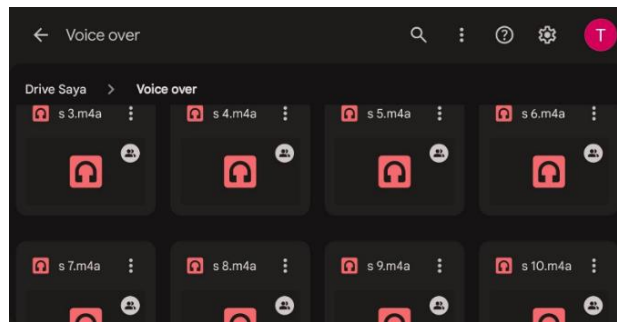


Gambar 4.9 *Talent* Utama

b. Perekaman *Voice Over*

Selain visual, peneliti melakukan perekaman *voice over* menggunakan smartphone Vivo Y36 sebagai narasi pendukung yang memuat ungkapan perasaan tokoh utama sepanjang perjalanan dalam konten. Perekaman dilakukan di lokasi dengan tingkat kebisingan rendah

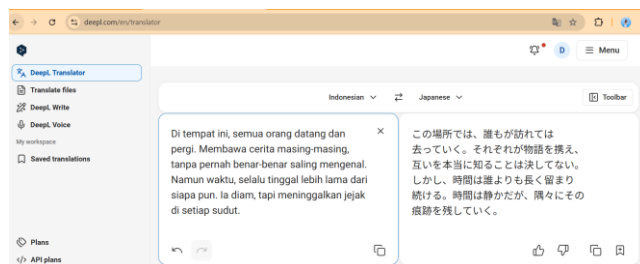
agar hasil suara terdengar lebih jelas. *Voice over* ini berfungsi memperjelas alur emosi tokoh sekaligus menjadi penghubung antar *footage*, sehingga cerita tersampaikan secara utuh dan selaras dengan suasana reflektif dalam konsep estetika *wabi-sabi*.



Gambar 4.10 Pengumpulan *Voice Over*

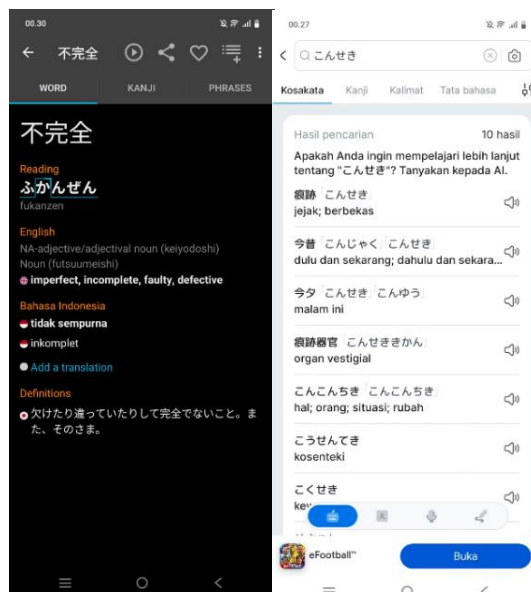
c. Penerjemahan Bahasa Jepang

Proses penerjemahan ke dalam bahasa Jepang pada konten ini dilakukan secara bertahap demi menjaga ketepatan makna serta konsistensi gaya bahasa. Peneliti terlebih dahulu menyusun naskah berbahasa Indonesia sebagai rancangan awal. setelah naskah tersusun rapi lalu setiap kalimat kemudian diterjemahkan satu demi satu melalui platform DeepL Translator, agar terjemahan lebih alami dan tetap selaras dengan konteks cerita yang ingin disampaikan.



Gambar 4.11 Website DeepL Translator

Selanjutnya, peneliti juga memeriksa ulang pilihan kata dan ketepatan kanji dengan bantuan kamus elektronik Takoboto dan Mazii, agar hasil terjemahan lebih akurat dan tetap menyampaikan nuansa emosional dari naskah aslinya.



Gambar 4.12 Takoboto dan Mazii

Berikut adalah penerjemahan *subtitle* bahasa Jepang beserta koreksi dari validator ahli bahasa Jepang:

Tabel 4.1 Penerjemahan *Subtitle* Bahasa Jepang

No	Sumber Bahasa	Bahasa Jepang	Validasi
1.	Di tempat ini, semua orang datang dan pergi. Membawa cerita masing-masing, tanpa pernah benar-benar saling mengenal.	この場所には、多くの人が訪れ、そして去っていった。それぞれの物語を持っていて、お互いのことをよく知らないまま。	この場所には、多くの人が訪れ、そして去っていった。それぞれの話を持っていて、お互いのことをよく知らず。
2	Namun waktu, selalu tinggal lebih lama dari siapa pun. Ia diam, tapi meninggalkan jejak di setiap sudut.	でも、時間は誰よりも長くここにいる。それは静かだった、しかし隅々にまでその痕跡を残していく。	時は誰よりも長くいる。しかし隅々まで跡を残していく。
3	Langkah mereka tergesa-gesa, seolah takut tertinggal oleh sesuatu yang tidak terlihat.	彼らは急いで歩いていて、まるで見えない何かに遅れるのをこわがっている見えていた。	彼らは急いで歩いていて、まるで見えない何かに遅れるのをこわがっているみたいだった。

d. Finalisasi Narasi

Setelah seluruh *footage* dan *voice over* terkumpul, dilakukan proses finalisasi narasi. Pada tahap ini, susunan narasi disesuaikan kembali dengan alur visual yang telah diambil. Tujuan dari proses ini adalah untuk memastikan keselarasan antara cerita, emosi tokoh, dan suasana visual yang dibangun. Finalisasi narasi menjadi tahap penyempurnaan akhir agar pesan yang ingin disampaikan dapat tersusun secara runtut dan sesuai dengan konsep estetika *wabi-sabi*.

3) Pascaproduksi

Tahap pascaproduksi merupakan tahap penyempurnaan seluruh hasil rekaman menjadi satu kesatuan konten yang utuh dan siap ditonton. Pengolahan dilakukan baik dari aspek visual maupun audio, agar alur cerita, suasana, dan pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh audiens. Tahap ini dilaksanakan secara cermat guna memastikan hasil akhir konten selaras dengan konsep estetika *wabi-sabi* yang telah dirancang sejak tahap perencanaan. Tahap ini meliputi beberapa kegiatan utama, yaitu:

- a. *Editing*, yaitu proses penyusunan dan pengolahan *footage* menjadi satu kesatuan video yang utuh menggunakan aplikasi CapCut, dengan menyesuaikan urutan adegan, durasi, serta kesinambungan antar visual.
- b. *Color grading*, yaitu proses penyesuaian *tone* warna natural bernuansa hangat untuk mempertegas karakter visual sesuai konsep *wabi-sabi*.
- c. Penyelarasan *voice over*, narasi berbahasa Indonesia disunting dan diselaraskan dengan tampilan gambar dalam konten promosi. Penyesuaian dilakukan pada durasi, kejernihan audio, volume, serta penempatan narasi agar sesuai dengan visual yang ditampilkan pada setiap adegan. Proses ini bertujuan untuk menciptakan alur penyampaian informasi yang lancar serta memperkuat pemahaman audiens terhadap konten promosi yang disampaikan.

d. Penambahan *subtitle*, yaitu proses penerapan terjemahan bahasa Inggris dan bahasa Jepang ke dalam video sesuai timing *voice over* dan alur adegan.

e. *Background* musik dan efek suara, yaitu proses pemilihan musik serta *sound effect* yang selaras dengan suasana tenang dan reflektif sesuai konsep *wabi-sabi*.

f. Penambahan *credit*, yaitu proses pencantuman informasi pihak-pihak yang terlibat dalam produksi sebagai bentuk penghargaan.

g. Finalisasi keseluruhan, yaitu proses peninjauan akhir terhadap alur cerita, kualitas gambar, dan sinkronisasi audio sebelum video di-render dan dipublikasikan

Penjelasan lebih rinci mengenai setiap kegiatan tersebut, termasuk prosedur, pertimbangan, serta langkah pelaksanaannya, dipaparkan oleh rekan peneliti, Abia Feza Putri, pada bagian berikut. Pembagian penjelasan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas dan menyeluruh terhadap setiap tahap penyempurnaan konten.

4.1.1.4 *Implementation*

Tahap implementasi merupakan proses penerapan produk konten "Di Antara Jejak dan Waktu" yang dikembangkan sebagai media promosi pariwisata Kota Lama Semarang telah melalui serangkaian proses validasi yang melibatkan ahli media dan ahli bahasa Jepang. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan telah memenuhi standar yang ditetapkan, baik dari aspek teknis produksi maupun kebahasaan.

1) Validasi Ahli

Pada tahap ini, penilaian dilakukan oleh beberapa para ahli dengan keterlibatannya didukung melalui lembar validasi resmi sebagai bentuk dokumentasi formal atas kontribusi dan masukan yang diberikan terhadap produk.

a. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Miss Windy Harsiwi, S.Pd., M.Int.Cul. selaku dosen pembimbing peneliti. diperoleh beberapa masukan terkait aspek teknis dan penyajian video. Validator menilai bahwa terdapat beberapa bagian yang masih perlu disempurnakan, terutama pada durasi, audio, serta ritme penyampaian.

Formulir Validasi Produk
"Di Antara Jejak dan Waktu"

Validator : Windy Harsiwi, S.Pd., M.Int.Cul.
Pekerjaan : Dosen Bahasa Asing Terapan
Date of Validation : Semarang, 11 Juni 2026

Ahli Media

Please checklist one of the selected answers (✓)

- Tampilan visual pada video memiliki kualitas gambar yang jelas dan baik.
☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Setuju ☒ Sangat Setuju
- Penggunaan teknik kamera, angle, dan pergerakan kamera telah sesuai dengan konsep video.
☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☒ Setuju ☐ Sangat Setuju
- Komposisi warna, pencahayaan (*lighting*), dan tone visual pada video telah sesuai dengan konsep visual yang digunakan.
☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☒ Setuju ☐ Sangat Setuju
- Penyusunan dan pengolahan gambar pada video telah dilakukan dengan baik dan sistematis.
☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Setuju ☒ Sangat Setuju
- Penggunaan unsur sinematik dan efek visual telah mendukung suasana dalam video.
☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Setuju ☒ Sangat Setuju
- Transisi antaradegan dan pemotongan gambar (*cutting*) terlihat halus dan sesuai.
☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☒ Setuju ☐ Sangat Setuju
- Sinkronisasi antara visual dan audio pada video telah sesuai.
☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☒ Setuju ☐ Sangat Setuju
- Penggunaan dialog, musik, *ambient sound*, dan *sound effect* telah mendukung isi video.
☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☒ Setuju ☐ Sangat Setuju
- Penyampaian isi dan pesan dalam video mudah dipahami.
☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Setuju ☒ Sangat Setuju
- Media audiovisual yang dikembangkan layak digunakan sesuai dengan tujuan pengembangan media.
☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☒ Setuju ☐ Sangat Setuju

11. Kritik dan Saran.
a. 1:12 musiknya terlalu singkat tujuannya untuk apa?
b. 0:58 audio : langkah tergesa video : tidak menunjukkan langkah tergesa bagian ini bisa dibuat video dipercepat
c. tambahkan fungsi
d. 2:45 tidak ada audio, bisa ditambahkan
e. 3:51 ada noise, bisa dikurangi
f. berikan jeda untuk sebelah kalimat karena kadang ada yang terasa tergesa-gesa
g. 6:05 stabilkan suaranya
h. 8:09 perpanjang sedikit musik di ending

Semarang, 11 Juni 2026
Validator
Windy Harsiwi, S.pd., M. Int.Cul
NIP. 199111262024062002

Gambar 4.13 Validasi Ahli Media

b. Hasil Validasi Ahli Bahasa Jepang

Validasi bahasa Jepang dilakukan oleh Sensei Yosep Edison seorang translator dari Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) yang memiliki kompetensi dalam penerjemahan bahasa Jepang serta penutur asli Jepang (*native speaker*), yaitu Raika. Berdasarkan hasil validasi, ditemukan bahwa terdapat beberapa bagian *subtitle* bahasa Jepang yang kurang tepat, baik dari segi pemilihan kosakata maupun struktur kalimatnya.

Konseki to Jikan no Aida ni (Di Antara Jejak dan Waktu)

Validator : YOSEF EDISON
Pekerjaan : TRANSLATOR
Date of Validation : Semarang, 15 Juni 2026

Ahli Bahasa Jepang

Please checklist one of the selected answers (✓)

- Penggunaan tata bahasa Jepang dalam subtitle sudah sesuai dengan kaidah yang benar.

☐ Sangat Tidak Setuju	☐ Tidak Setuju	☒ Setuju	☐ Sangat Setuju
--	---------------------------------------	--	--
- Pemilihan kosakata dalam subtitle sudah tepat, sesuai dengan konteks narasi dan tidak mengubah makna.

☐ Sangat Tidak Setuju	☐ Tidak Setuju	☐ Setuju	☒ Sangat Setuju
--	---------------------------------------	---------------------------------	---
- Struktur kalimat dalam subtitle mudah dipahami oleh penutur bahasa Jepang.

☐ Sangat Tidak Setuju	☐ Tidak Setuju	☐ Setuju	☒ Sangat Setuju
--	---------------------------------------	---------------------------------	---
- Penggunaan bahasa Jepang dalam subtitle mencerminkan kesesuaian dengan konteks budaya yang disampaikan.

☐ Sangat Tidak Setuju	☐ Tidak Setuju	☐ Setuju	☒ Sangat Setuju
--	---------------------------------------	---------------------------------	---
- Penyajian filosofi Jepang dalam video relevan dengan tujuan penyampaian pesan promosi.

☐ Sangat Tidak Setuju	☐ Tidak Setuju	☒ Setuju	☐ Sangat Setuju
--	---------------------------------------	--	--
- Secara keseluruhan, penggunaan bahasa dalam konten narasi fiksi sudah layak digunakan sebagai media promosi wisata budaya.

☐ Sangat Tidak Setuju	☐ Tidak Setuju	☐ Setuju	☒ Sangat Setuju
--	---------------------------------------	---------------------------------	---

Semarang, 15 Juni 2026
Validator


痕跡と時間の間に (Di Antara Jejak dan Waktu)

Validator : Raika
Date : 2026/08/04

Japanese Subtitle Validation

Please checklist one of the selected answers (✓)

- The use of Japanese grammar in the subtitles follows correct grammatical rules.

☐ Strongly Disagree	☐ Disagree	☒ Agree	☐ Strongly Agree
--	-----------------------------------	---	---
- The choice of vocabulary in the subtitles is appropriate, fits the narration context, and does not alter the meaning.

☐ Strongly Disagree	☐ Disagree	☒ Agree	☐ Strongly Agree
--	-----------------------------------	---	---
- The sentence structure of the subtitles is easy for Japanese speakers to understand.

☐ Strongly Disagree	☐ Disagree	☐ Agree	☒ Strongly Agree
--	-----------------------------------	--------------------------------	--
- The use of Japanese in the subtitles is appropriate to the cultural context being conveyed.

☐ Strongly Disagree	☐ Disagree	☒ Agree	☐ Strongly Agree
--	-----------------------------------	---	---
- The representation of Japanese philosophy in the video is appropriate to the purpose of the promotional message.

☐ Strongly Disagree	☐ Disagree	☒ Agree	☐ Strongly Agree
--	-----------------------------------	---	---
- Overall, the language used in this fictional narrative content is appropriate as a medium for cultural tourism promotion.

☐ Strongly Disagree	☐ Disagree	☐ Agree	☒ Strongly Agree
--	-----------------------------------	--------------------------------	--
- Comments and Suggestions.
Subtitle ini ditulis seperti puisi, ya. penulisan sudah benar. Bagi aku pun, menulis puisi bahasa Jepang memang sulit.

04 Agustus 2026
(Raika)

Gambar 4.14 Validasi Ahli Bahasa Jepang

2) Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi ahli, ditemukan bahwa pada salah satu aspek konten terdapat ketidaksesuaian pada penulisan *subtitle* bahasa Jepang. *Subtitle* yang digunakan masih belum sepenuhnya sesuai dengan kaidah bahasa Jepang yang tepat, baik dari segi struktur kalimat maupun pemilihan kosakata, sehingga berpotensi menimbulkan kesalahpahaman bagi audiens internasional.

Menindaklanjuti hal tersebut, peneliti melakukan revisi dengan memperbaiki penulisan *subtitle* bahasa Jepang agar sesuai dengan kaidah bahasa yang benar serta lebih mudah dipahami oleh audiens. Perbaikan dilakukan dengan menyesuaikan struktur kalimat, pemilihan kata, serta konteks terjemahan agar tetap selaras dengan narasi asli dalam bahasa Indonesia.

Setelah dilakukan revisi, hasil akhir menunjukkan bahwa *subtitle* bahasa Jepang menjadi lebih akurat, jelas, dan komunikatif. Hal ini meningkatkan kualitas penyampaian pesan serta memperluas aksesibilitas konten bagi audiens mancanegara.



Gambar 4.15 Revisi Produk

4.1.1.5 Evaluation

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE yang dilakukan dengan penilaian terhadap konten melalui kuesioner yang disebarakan menggunakan *Google Form* kepada 30 responden, yang terdiri atas 10 responden domestik, 10 responden asal Jepang, serta 10 responden warga negara asing (WNA) lainnya. Responden domestik dipilih dari calon wisatawan yang belum pernah berkunjung ke Kota Lama Semarang, sementara responden asal Jepang diperoleh dari Isiziz Co., Ltd., sebuah perusahaan pelapisan logam di Jepang. Penilaian dilakukan berdasarkan tiga aspek utama, yaitu narasi, audiovisual, dan efektifitas media promosi.

Tabel 4.2 Aspek Penilaian Narasi dan Penyampaian Cerita

No	Pernyataan	Rata-rata	Kategori
1	Alur cerita dalam video “Di Antara Jejak dan Waktu” mudah dipahami oleh penonton.	4,46	Setuju
2	Narasi yang disampaikan dalam video mampu menggambarkan suasana dan karakter Kota Lama Semarang.	4,43	Setuju
3	Cerita dalam video mampu membangun suasana dan memberikan pengalaman menonton yang menarik.	4,53	Sangat Setuju
<i>Interval</i>		4,47	Setuju

Berdasarkan perhitungan nilai rata-rata pada aspek narasi dan penyampaian cerita, diperoleh hasil sebesar 4,47 yang termasuk dalam kategori setuju. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum narasi dalam konten “Di Antara Jejak dan Waktu” dinilai baik oleh responden. Narasi mampu dipahami dengan cukup jelas, menggambarkan suasana Kota Lama Semarang, serta memberikan pengalaman menonton yang menarik bagi audiens, meskipun masih terdapat beberapa bagian yang dapat ditingkatkan.

Tabel 4.3 Aspek Penilaian Audiovisual

No	Pernyataan	Rata-rata	Kategori
4	Tampilan visual dalam video mampu menggambarkan keindahan dan suasana Kota Lama Semarang dengan baik.	4,53	Sangat Setuju

5	Perpaduan gambar, musik, <i>voice over</i> , dan efek suara dalam video mendukung penyampaian cerita.	4,46	Setuju
6	Kualitas audiovisual secara keseluruhan membuat video nyaman dan menarik untuk ditonton.	4,26	Setuju
<i>Interval</i>		4,41	Setuju

Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata pada aspek audiovisual, diperoleh skor sebesar 4,41 yang termasuk dalam kategori setuju. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas audiovisual dalam konten “Di Antara Jejak dan Waktu” dinilai baik oleh responden. Unsur visual dan audio yang ditampilkan telah mampu mendukung penyampaian pesan serta menciptakan suasana yang sesuai dengan konsep yang diangkat. Namun demikian, masih terdapat beberapa bagian yang dapat ditingkatkan agar kualitas audiovisual menjadi lebih optimal.

Tabel 4.4 Aspek penilaian Efektivitas Media Promosi

No	Pernyataan	Rata-rata	Kategori
7	Video “Di Antara Jejak dan Waktu” memberikan gambaran mengenai suasana dan daya tarik Kota Lama Semarang.	4,56	Sangat Setuju
8	Video “Di Antara Jejak dan Waktu” mampu memperkenalkan Kota Lama Semarang sebagai destinasi wisata budaya.	4,53	Sangat setuju
9	Video “Di Antara Jejak dan Waktu” mampu meningkatkan ketertarikan	4,56	Sangat Setuju

	audiens untuk mengunjungi Kota Lama Semarang.		
10	Penyajian video “Di Antara Jejak dan Waktu” berhasil menciptakan pengalaman emosional melalui konsep <i>storytelling</i> dan audiovisual yang dikembangkan.	4,60	Sangat Setuju
	<i>Interval</i>	4,56	Sangat Setuju

Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata pada aspek efektivitas media promosi, diperoleh skor sebesar 4,56 yang termasuk dalam kategori sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa konten "Di Antara Jejak dan Waktu" dinilai sangat efektif oleh responden sebagai media promosi pariwisata. Konten mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai suasana dan daya tarik Kota Lama Semarang, memperkenalkannya sebagai destinasi wisata budaya, serta meningkatkan ketertarikan audiens untuk berkunjung secara langsung.

Tabel 4.5 *Formula of Interval*

$Interval = \text{Total Skor} : \text{Total Responden}$

Berdasarkan Hasil penilaian dari 30 responden pada konten “Di Antara Jejak dan Waktu” rata rata keseluruhan nilai sebesar 4,49 yang termasuk dalam kategori “setuju” sehingga menunjukkan bahwa pendekatan narasi fiksi dan audiovisual berbasis estetika *wabi-sabi* yang dikembangkan berhasil menciptakan pengalaman emosional yang kuat bagi audiens.

a. Revisi Produk Akhir

Berdasarkan hasil diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada 30 responden, tidak ditemukan masukan yang mengarah pada perlunya revisi produk secara signifikan. Mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap

keseluruhan aspek konten, meliputi kualitas visual, kejelasan audio, serta kekuatan narasi yang disajikan dalam konten “Di Antara Jejak dan Waktu”. Selain itu, kesesuaian antara konsep estetika *wabi-sabi* dengan penyajian konten dinilai telah tersampaikan dengan baik dan efektif. Hasil penilaian juga menunjukkan bahwa penggunaan narasi fiksi dalam konten mampu menciptakan pengalaman emosional dan imajinatif bagi audiens. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan narasi fiksi yang digunakan berhasil meningkatkan keterlibatan penonton, sehingga pesan promosi tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga memberikan pengalaman yang lebih mendalam.

b. Penyebaran Produk

Penyebaran produk dalam penelitian ini dilakukan melalui platform digital YouTube sebagai media publikasi utama. Konten video "Di Antara Jejak dan Waktu" diunggah pada kanal YouTube Program Studi Bahasa Asing Terapan, guna menjangkau audiens secara lebih luas, baik wisatawan domestik maupun mancanegara. YouTube dipilih karena memiliki jangkauan luas, mudah diakses, serta memungkinkan konten ditonton berulang dan dibagikan kapan saja. Selain itu, produk juga diserahkan secara langsung kepada Bapak Muhammad Ramli Nafis selaku Sekretaris Pemandu Wisata Kota Lama (Dutakola), sebagai bentuk kontribusi nyata penelitian ini bagi pengelolaan dan promosi pariwisata Kota Lama Semarang.

4.2 Pembahasan

Produk akhir dari penelitian ini berupa konten video promosi berbasis narasi fiksi berjudul “Di Antara Jejak dan Waktu” dengan menggabungkan narasi berbahasa Indonesia dengan *subtitle* dalam bahasa Inggris dan bahasa Jepang untuk menjangkau audiens yang lebih luas, baik lokal maupun internasional. Proses pengembangan produk ini dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi. Pada tahap praproduksi, peneliti melakukan pembuatan ide dan penentuan tema cerita, kemudian menyusun *storyline* dan *storyboard* sebagai acuan visual, serta melakukan persiapan dan perizinan

pengambilan gambar di kawasan Kota Lama Semarang. Pada tahap produksi, dilakukan proses pengambilan gambar (*shooting*) dan perekaman *voice over* sebagai narasi utama, disertai dengan proses penerjemahan *subtitle* dari bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang. Selanjutnya, pada tahap pascaproduksi dilakukan proses penyempurnaan suara dan *subtitle* serta finalisasi narasi sebelum dipublikasikan.

Penggunaan bahasa Indonesia sebagai narasi utama bertujuan untuk menjaga keaslian penyampaian cerita dan nuansa emosional yang dibangun, sedangkan penambahan *subtitle* berfungsi untuk meningkatkan aksesibilitas bagi wisatawan mancanegara. Melalui pendekatan narasi fiksi, audiens diajak mengikuti perjalanan emosional tokoh dalam menikmati suasana kawasan Kota Lama Semarang, sehingga mampu membangun keterlibatan yang lebih mendalam terhadap nilai estetika dan historis yang ditampilkan.

Sebelum dipublikasikan melalui platform YouTube Bahasa Asing Terapan, peneliti juga mempertimbangkan pemilihan judul yang mampu merepresentasikan isi konten secara tepat. Judul “Di Antara Jejak dan Waktu” dipilih karena mencerminkan konsep utama konten yang menekankan perjalanan waktu, jejak sejarah, serta pengalaman reflektif yang dialami tokoh di kawasan Kota Lama Semarang. Penggunaan bahasa yang bersifat puitis dan reflektif diharapkan mampu menarik perhatian audiens serta menumbuhkan rasa penasaran untuk mengeksplorasi lebih jauh isi konten yang disajikan.

Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki karakteristik tersendiri. Pamungkas (2022) menyatakan bahwa penggabungan elemen visual dan cerita dalam konten promosi dapat memberikan perspektif yang lebih mendalam bagi calon wisatawan. Hal ini sejalan dengan penelitian ini yang mengintegrasikan narasi fiksi sebagai pendekatan utama dalam penyampaian pesan promosi. Selain itu, Armansyah & Astuti (2023) menjelaskan bahwa estetika *wabi-sabi* menekankan keindahan dalam kesederhanaan dan ketidaksempurnaan. Konsep tersebut diterapkan dalam penelitian ini melalui pemilihan visual bangunan tua, tekstur lapuk, serta suasana tenang yang menjadi ciri khas kawasan Kota Lama Semarang.

Keunikan lain dari penelitian ini terletak pada fokusnya yang tidak hanya menampilkan visual destinasi, tetapi juga membangun pengalaman emosional melalui narasi fiksi. Pendekatan ini berbeda dengan media promosi konvensional yang umumnya bersifat informatif. Dengan adanya unsur cerita, audiens tidak hanya menerima informasi, tetapi juga merasakan suasana dan makna yang ingin disampaikan. Hal ini diperkuat dengan penggunaan teknik sinematografi seperti pergerakan kamera yang lambat, pencahayaan alami, serta *tone* warna hangat yang mendukung konsep *wabi-sabi*.

Pengembangan produk ini memperoleh validasi dari ahli media yang memberikan saran terkait keselarasan antara audio dan visual, tempo narasi, serta kualitas teknis seperti *noise* pada audio dan transisi antar *scene*. Selain itu, validator bahasa Jepang menyoroti ketepatan penggunaan *subtitle* agar sesuai dengan kaidah bahasa yang benar. Seluruh masukan tersebut telah ditindaklanjuti melalui proses revisi, sehingga menghasilkan produk akhir yang lebih rapi dan menarik bagi audiens. Selain itu, dilakukan kuesioner terhadap 30 responden yang menunjukkan respon yang positif terhadap konten video yang dikembangkan. Total rata-rata keseluruhan 4,49, nilai tersebut menunjukkan bahwa konten yang dikembangkan berada pada kategori setuju menjadi konten promosi yang menarik

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konten narasi fiksi “Di Antara Jejak dan Waktu” terbukti sangat efektif dalam menciptakan pengalaman yang tidak hanya informatif, tetapi juga emosional dan imajinatif. Pendekatan ini mampu meningkatkan daya tarik media promosi pariwisata, khususnya dalam memperkenalkan kawasan Kota Lama Semarang kepada audiens yang lebih luas. Dengan demikian, pengembangan konten berbasis narasi fiksi dan estetika *wabi-sabi* dapat menjadi alternatif inovatif dalam strategi promosi pariwisata.