

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

**コタ・ラマ・スマランにおける侘び寂び美学に基づいたオ
ーディオビジュアル観光プロモーション視聴覚「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
Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Semarang**

Oleh:

Abia Feza Putri

40020522650080

**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 : Abia Feza Putri
NIM : 40020522650080
Tanda Tangan : 
Tanggal : 14 Juli 2026

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR
PENGEMBANGAN MEDIA PROMOSI PARIWISATA AUDIOVISUAL “DI
ANTARA JEJAK DAN WAKTU” BERBASIS ESTETIKA *WABI-SABI*
PADA KOTA LAMA SEMARANG

oleh

Abia Feza Putri
40020522650080

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 : Abia Feza Putri
NIM : 40020522650080
Program Studi : S.Tr. BAHASA ASING TERAPAN
Judul Skripsi/Tugas Akhir : Pengembangan Media Promosi Audiovisual “Di Antara Jejak dan Waktu” Berbasis Estetika *Wabi-sabi* pada Kota Lama Semarang

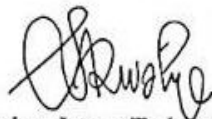
Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan (STr.) pada Program Studi Sarjana Terapan Bahasa Asing Terapan Sekolah Vokasi, Universitas Diponegoro

TIM PENGUJI

1. Pembimbing : Windy Harsiwi, S.Pd., M.Int.Cul. ()
2. Penguji I : Sriwahyu Istana Trahutami, S.S., M.Hum. ()
3. Penguji II : Althaf Gauhar Auliawan, S.Hum., M.Si. ()

Semarang, 10 Agustus 2026

Ketua Program Studi Bahasa Asing Terapan



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

NIP. 197401032000122001

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala atas segala rahmat, karunia, serta ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Pengembangan Media Promosi Pariwisata Audiovisual ‘Di Antara Jejak dan Waktu’ Berbasis Estetika *Wabi-Sabi* pada Kota Lama Semarang” dengan baik. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan pada Program Studi Bahasa Asing Terapan, Fakultas Sekolah Vokasi, Universitas Diponegoro.

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis memperoleh banyak bantuan, bimbingan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyadari bahwa terselesaikannya Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dukungan dan kontribusi berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan petunjuk, rahmat serta hidayah-Nya sehingga pelaksanaan berikut laporan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik
2. Kepada kedua orang tua penulis, Ibu Riza Martliana Sari dan Bapak Ferry Haryadi Saptanto, yang selalu memberikan doa, kasih sayang, Serta dukungan. khususnya untuk Ibu Terima kasih atas segala perjuangan, kesabaran, dan kepercayaan yang diberikan kepada penulis. Seluruh proses dan pencapaian semua berkat doa yang tidak pernah berhenti mendoakan penulis hingga akhirnya dapat menyelesaikan Tugas Akhir dan meraih gelar Sarjana Terapan.
3. Kepada kakak tercinta, Muhammad Rizki dan Dannisa Feza Ananda, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas dukungan yang telah diberikan, baik secara moral maupun material.
4. Prof. Dr. Ir. Budiyo, M.Si. selaku Dekan Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro

5. Sriwahyu Istana Trahutami, S.S., M.Hum. selaku kepala program studi Bahasa Asing Terapan
6. Windy Harsiwi, S.Pd., M.Int.Cul. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
7. Bp. Muhammad Ramli Nafis, selaku Tourguide Kota Lama Semarang yang telah berperan dalam mendukung kelancaran penyusunan Tugas Akhir ini.
8. Kepada sahabat penulis, Adel, terima kasih telah menjadi teman seperjuangan sejak awal perkuliahan. Terima kasih atas setiap kebersamaan, dukungan, doa, dan selalu hadir dalam setiap proses, baik suka maupun duka.
9. Kepada sahabat penulis, Marissa, Joshua, dan Tesa, terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, dukungan, dan semangat.
10. Kepada Rara, Feli, Dewi, dan Cipa, terima kasih atas segala bantuan, dukungan, dan kebersamaan yang telah diberikan kepada penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
11. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Shevcenko Sirait Terima kasih telah menjadi bagian dalam proses perjalanan hidup penulis menyusun skripsi. Berkontribusi baik tenaga, waktu, menemani, mendukung, selalu kesedihan mendengarkan keluh kesah penulis.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki kekurangan dan belum sepenuhnya sempurna. Meskipun demikian, penulis berharap Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Semarang, 14 Juli 2026



Abia Feza Putri

ABSTRAK

Kota Lama Semarang merupakan kawasan wisata budaya yang kaya akan nilai sejarah, mulai dari bangunan bergaya kolonial hingga tekstur bangunan yang berubah seiring waktu, namun keunikan tersebut belum banyak diangkat melalui media promosi yang mampu menghadirkan suasana dan pengalaman visual secara mendalam. Penelitian ini bertujuan memproduksi media promosi pariwisata audiovisual “Di Antara Jejak dan Waktu” dengan memadukan estetika *wabi-sabi* dan pendekatan *storytelling* sebagai media promosi dan pengenalan wisata budaya Kota Lama Semarang. Metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE digunakan untuk merancang, memproduksi, dan mengevaluasi video agar layak tayang dan efektif. Data diperoleh melalui observasi dan studi pustaka, lalu dievaluasi menggunakan angket berskala Likert yang melibatkan 30 responden. Hasil menunjukkan bahwa video dinilai mudah dipahami, menarik secara audiovisual, serta mampu merepresentasikan suasana dan karakter Kota Lama Semarang, sehingga dinyatakan efektif sebagai media promosi. Diharapkan video ini dapat menjadi media yang efektif dalam memperkenalkan Kota Lama Semarang sebagai destinasi wisata budaya kepada masyarakat luas.

Kata Kunci: promosi pariwisata, audiovisual, *wabi-sabi*, Kota Lama Semarang, ADDIE

要旨

コタ・ラマ・スマランは、歴史的価値に富んだ文化観光地区である。同地区には、オランダ統治時代に建てられたコロニアル様式の建造物が数多く残っており、加えて、長い年月を経て風化・変化してきた建物の質感そのものにも、独自の趣が感じられる。しかし、そうした魅力を、単なる情報としてではなく、雰囲気や視覚的な体験として深く伝えることのできるプロモーションメディアは、これまで十分に制作されてこなかったのが実情である。そこで本研究では、侘び寂びという美意識と、ストーリーテリングという手法を組み合わせた映像作品「Di Antara Jejak dan Waktu」を制作することを目的とする。本映像は、単にコタ・ラマ・スマランの外観を紹介するだけでなく、時間の経過によって生まれる風合いや静けさといった、侘び寂び的な美しさを物語形式で表現することにより、観る者に情緒的な印象を与えることを目指している。研究方法としては、Research and Development(R&D)を採用し、その中でもADDIEモデルを用いて研究を進め。ADDIEモデルは、分析(analysis)、設計(design)、開発(development)、実施(implementation)、評価(evaluation)という5つの段階から構成されており、本モデルに基づき、映像の企画から制作、そして最終的な評価に至るまでを体系的に行った。これにより、完成した映像が上映に値し、かつプロモーションとして効果的なものとなることを図った。データ収集の方法としては、まず現地での観察と文献調査を行い、コタ・ラマ・スマランの歴史的背景や建築的特徴、雰囲気に関する情報を集めた。その後、完成した映像の評価を行うため、30名の回答者を対象に、リッカート尺度を用いたアンケート調査を実施した。その結果、本映像は内容が分かりやすく、映像表現としても魅力的であり、さらにコタ・ラマ・スマランの持つ独特の雰囲気や特徴を的確に表現できていると評価された。以上のことから、本映像はプロモーションメディアとして効果的であると結論づけられる。今後、本映像が、コタ・ラマ・スマランを文化観光地として広く一般に紹介するための効果的な手段となることが期待される。

キーワード： 観光プロモーション、視聴覚、侘び寂び、コタ・ラマ・スマラン、ADDIE

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.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan.....	5
1.4 Manfaat.....	5
1.5 Luaran Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Media Promosi	6
2.2 Audiovisual	7
2.3 Proses Pembuatan Media Audiovisual	8
2.3.1 Tahap Praproduksi	8
2.3.2 Produksi	9
2.3.3 Pascaproduksi	13
2.4 Estetika <i>Wabi-Sabi</i> dalam Sinematografi	13
2.5 Tinjauan Karya Terdahulu.....	15
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	17
3.1 Metode Penelitian.....	17
3.2. Objek dan Subjek Penelitian	18
3.2.1 Objek Penelitian.....	18
3.2.2 Subjek Penelitian	19
3.3 Produk Video Konten Promosi.....	19

3.4 Lokasi Penelitian	20
3.4.1 Timeline Pelaksanaan	21
3.5 Pengumpulan Data	21
3.5.1 Observasi	22
3.5.2 Studi Pustaka.....	22
3.5.3 Angket.....	22
3.6 Model Pengembangan ADDIE.....	22
3.6.1 Analysis (Analisis)	23
3.6.1.1 Analisis Masalah.....	23
3.6.1.2 Analisis Kebutuhan.....	23
3.6.2 Design (Perancangan).....	24
3.6.2.1 Praproduksi	25
3.6.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	26
3.6.3.1 Produksi	26
3.6.3.2 Pascaproduksi	27
3.6.4 <i>Implemention</i> (Implementasi).....	28
3.6.4.1 Validasi Ahli	28
3.6.4.2 Revisi Produk Awal	30
3.6.5 Evaluation (Evaluasi)	30
3.6.5.1 Uji Coba Produk	30
3.6.5.2 Revisi Produk Akhir	32
3.6.5.3 Penyebaran Produk	33
3.7 Pembagian Tugas	33
3.8 Rincian Anggaran Biaya	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Hasil.....	35
4.1.1 Model Pengembangan ADDIE.....	36
4.1.1.1 <i>Analysis</i> (Analisis)	37
4.1.2 <i>Design</i> (Perancangan).....	38
4.1.2.1 Praproduksi	39
4.1.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	40
4.1.3.1 Produksi	40

4.1.3.2 Pascaproduksi	45
4.1.4 <i>Implementation</i> (Implementasi)	55
4.1.4.1 Validasi Ahli	55
4.1.4.2 Revisi Produk Awal	57
4.1.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	58
4.1.5.1 Uji Coba Produk	59
4.1.5.2 Revisi Produk Akhir	62
4.2 Pembahasan	63
BAB V PENUTUP	65
5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tinjauan Karya “The Tourism Promotion Video Design of Jembrana” (YouTube: Ramdhani)	15
Gambar 2. 2 Tinjauan Karya “Jelajahi Keindahan Wisata Alam Gunung Dago: Destinasi Wajib yang Harus Dikunjungi” (YouTube: Wisatagunungdago)	16
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE	18
Gambar 4. 1 Pengambilan Footage 1	41
Gambar 4. 2 Pengambilan Footage 2	42
Gambar 4. 3 Pengambilan Footage 3	42
Gambar 4. 4 Pengambilan Footage 4	43
Gambar 4. 5 Pengambilan Footage 5	44
Gambar 4. 6 Pengambilan Footage 6	44
Gambar 4. 7 Website Translator Deepl	45
Gambar 4. 8 Pemilihan Footage	47
Gambar 4. 9 Scene 1 Stasiun Tawang	48
Gambar 4. 10 Scene 2 Rumah Akar	49
Gambar 4. 11 Scene 3 Museum Kota Lama	49
Gambar 4. 12 Scene 4 Taman Srigunting	50
Gambar 4. 13 Scene 5 Gedung Marba	51
Gambar 4. 14 Scene 6 Gereja Blenduk	52
Gambar 4. 15 Pemilahan Backsound	52
Gambar 4. 16 Color grading	54
Gambar 4. 17 Subtitle	55
Gambar 4. 18 Validasi Ahli Media	56
Gambar 4. 19 Validasi Ahli Bahasa	57
Gambar 4. 20 Revisi Produk Awal ke-1	58
Gambar 4. 21 Revisi Produk Awal ke-2	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Lokasi Penelitian	20
Tabel 3. 2 Timeline Pelaksanaan	21
Tabel 3. 3 Aspek Narasi dan Penyampaian Cerita	31
Tabel 3. 4 Aspek Audiovisual.....	31
Tabel 3. 5 Aspek Efektivitas Media Promosi	31
Tabel 3. 6 Panduan Interval.....	32
Tabel 3. 7 Pembagian Tugas.....	33
Tabel 3. 8 Rincian Anggaran Biaya.....	34
Tabel 4. 1 Penilaian Aspek Narasi dan Penyampaian Cerita	59
Tabel 4. 2 Penilaian Aspek Audiovisual.....	60
Tabel 4. 3 Penilaian Aspek Efektivitas Media Promosi	61
Tabel 4. 4 Panduan Interval.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Storyboard	70
Lampiran 2. Footage Terpilih.....	73
Lampiran 3. Hasil Kuesioner	75
Lampiran 4. Perizinan	77
Lampiran 5. Hak Kekayaan Intelektual (HKI).....	78
Lampiran 6. Berita Acara Serah Terima dan Dokumentasi.....	79
Lampiran 7. Hasil Turnitin.....	80
Lampiran 8. Barcode Youtube.....	81