

Pengembangan Film Animasi untuk Promosi Pariwisata Makassar Berbasis CHSE

Dyah Darma Andayani¹, Dyah Vitalocca², Andi Awalul Rizqy³

^{1,2,3} Universitas Negeri Makassar

E-mail dyahaarma@unm.ac.id

Article Info

Article history:

Received December 02, 2024

Revised December 28, 2024

Accepted January 20, 2025

Keywords:

development, animated film,
tourism promotion, CHSE, ISO,
IEC 25010

ABSTRACT

This research aims to develop an animated film as a tourism promotion medium for Makassar City with the theme "CHSE (Clean, Health, Safety, and Environment Sustainability)". This film is designed to provide interesting and educational information to the public and potential tourists about Makassar City's efforts in maintaining cleanliness, health, safety, and environmental sustainability in the tourism sector. The research method used is Research and Development (R&D) with a waterfall development model. Product quality is tested using the ISO/IEC 25010 standard, with a focus on usability aspects. Usability testing was carried out by introducing animated films to 30 respondents and collecting responses through questionnaires that had been validated by instrument experts. The results of the usability test showed an acceptance rate of 81.63%, which indicates that this animated film is in the very good category and meets the usability aspect. These findings show that the animated film developed is effective in promoting tourism in Makassar City with the CHSE approach.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received December 02, 2024

Revised December 28, 2024

Accepted January 20, 2025

Keywords:

pengembangan, film animasi,
promosi pariwisata, CHSE,
ISO,IEC 25010

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan film animasi sebagai media promosi pariwisata Kota Makassar dengan tema "CHSE (Clean, Health, Safety, and Environment Sustainability)". Film ini dirancang untuk memberikan informasi yang menarik dan edukatif kepada masyarakat dan wisatawan potensial tentang upaya Kota Makassar dalam menjaga kebersihan, kesehatan, keamanan, dan keberlanjutan lingkungan di sektor pariwisata. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan waterfall. Kualitas produk diuji menggunakan standar ISO/IEC 25010, dengan fokus pada aspek usability. Pengujian usability dilakukan dengan memperkenalkan film animasi kepada 30 responden dan mengumpulkan tanggapan melalui kuesioner yang telah divalidasi oleh ahli instrumen. Hasil pengujian usability menunjukkan tingkat penerimaan sebesar 81,63%, yang mengindikasikan bahwa film animasi ini berada dalam kategori sangat baik dan memenuhi aspek usability. Temuan ini menunjukkan bahwa film animasi yang dikembangkan efektif dalam mempromosikan pariwisata Kota Makassar dengan pendekatan CHSE.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Nama penulis: Dyah Darma Andayani

Universitas Negeri Makassar

Email: dyahaarma@unm.ac.id

Pendahuluan

Indonesia, dengan keanekaragaman budaya dan kekayaan alamnya, menjadi salah satu destinasi pariwisata yang menarik bagi wisatawan domestik dan internasional. Sulawesi Selatan, khususnya Kota Makassar, memiliki potensi pariwisata yang besar, yang didukung oleh keragaman budaya, keindahan alam, dan infrastruktur yang memadai. Namun, sektor pariwisata di Indonesia mengalami penurunan signifikan akibat pandemi COVID-19, yang berdampak negatif pada pendapatan lokal dan pengembangan daerah. Menghadapi tantangan ini, sektor pariwisata yang terpuruk memerlukan strategi promosi yang efektif untuk memulihkan minat wisatawan. Sebagai bagian dari upaya pemulihan, protokol kesehatan CHSE (Clean, Health, Safety, and Environment Sustainability) diperkenalkan sebagai langkah untuk menjamin keselamatan dan kesehatan wisatawan. Dengan demikian, penting untuk memberikan informasi yang jelas dan menarik mengenai upaya tersebut kepada calon wisatawan.

Dalam mencari solusi yang efektif, beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan pemahaman dan minat masyarakat terhadap topik-topik tertentu, termasuk protokol kesehatan. Sebagai contoh, sebuah studi oleh Alfatra, Suminto, & Purwacandra (2019) menunjukkan keberhasilan dalam penciptaan film animasi yang mencapai target awal pembuatan film. Meskipun penelitian-penelitian tersebut menunjukkan efektivitas media animasi, terdapat celah yang perlu diperhatikan. Hingga saat ini, belum ada penelitian yang secara khusus mengembangkan film animasi untuk promosi pariwisata Kota Makassar dengan fokus pada protokol CHSE. Kesenjangan ini menciptakan peluang penelitian yang perlu diisi untuk mendorong pemulihan sektor pariwisata di wilayah tersebut.

Berdasarkan analisis kesenjangan tersebut, muncul dua pertanyaan penelitian yang perlu dijawab: Pertama, bagaimana hasil pengembangan film animasi dengan tema CHSE di Kota Makassar menggunakan aplikasi Photoshop dan Adobe Premiere Pro? Kedua, bagaimana respon pengguna, termasuk dinas pariwisata dan masyarakat umum, terhadap media animasi pariwisata dengan tema CHSE untuk event dan wisata di Kota Makassar?

Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan film animasi yang informatif dan menarik guna meningkatkan kesadaran dan minat wisatawan terhadap protokol CHSE. Dengan mengedukasi masyarakat melalui film animasi, diharapkan akan terjadi peningkatan kunjungan wisata dan pemulihan sektor pariwisata di Kota Makassar. Melalui pendekatan ini, penelitian tidak hanya berkontribusi pada pengembangan media promosi yang efektif, tetapi juga pada upaya pemulihan ekonomi daerah melalui sektor pariwisata yang berkelanjutan dan aman.



Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development, R&D) untuk menghasilkan film animasi yang efektif sebagai media promosi pariwisata di Kota Makassar. Fokus penelitian ini adalah pada pengembangan film animasi yang mengedukasi masyarakat serta wisatawan potensial mengenai protokol CHSE (Clean, Health, Safety, and Environment Sustainability). Lokasi penelitian dilaksanakan di Kota Makassar, dengan pengambilan data dilakukan di Kementerian Pariwisata Kota Makassar melalui metode observasi dan wawancara. Populasi yang menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah masyarakat Kota Makassar dan wisatawan yang berpotensi mengunjungi wilayah tersebut. Dari populasi ini, 30 responden dipilih secara purposive untuk keperluan pengujian usability film animasi yang telah dikembangkan.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan mencakup kuesioner untuk mengukur kesesuaian fungsional dan usability dari film animasi, serta checklist yang digunakan untuk mengumpulkan data dari validator ahli mengenai validitas media animasi. Teknik pengumpulan data yang diterapkan terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung lokasi-lokasi wisata di Kota Makassar untuk memperoleh informasi mengenai penerapan protokol CHSE. Selain itu, wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada responden untuk mendalami pemahaman mereka terhadap protokol CHSE, sementara dokumentasi berfungsi untuk mengumpulkan data terkait praktik pengujian produk serta arsip yang relevan. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kuantitatif, dengan menggunakan skala Likert untuk mengevaluasi tanggapan dari ahli media dan pengguna terhadap film animasi yang telah dikembangkan. Hasil dari analisis akan disajikan dalam bentuk persentase untuk menentukan kategori kelayakan media

Hasil Dan Pembahasan

a. Hasil

Pengembangan film animasi promosi pariwisata Kota Makassar dilakukan melalui pendekatan model Waterfall, yang memberikan struktur sistematis dalam setiap tahapan pengembangan. Pendekatan ini memastikan setiap tahap diselesaikan sebelum melangkah ke tahap berikutnya, sehingga hasil yang dicapai lebih terorganisir dan terarah. Adapun tahapan pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Film Animasi dengan Model Waterfall

Pengembangan film animasi promosi pariwisata Kota Makassar mengikuti lima tahapan dalam model Waterfall, yang terdiri dari:

- **Communication (Komunikasi):**

Kebutuhan dan ekspektasi pengguna terkait media promosi pariwisata berbasis CHSE. Hasil dari komunikasi ini mengungkapkan bahwa media animasi yang dapat diakses melalui platform media sosial seperti YouTube dan TikTok sangat dibutuhkan, mengingat tingginya penggunaan smartphone dan preferensi masyarakat terhadap konten visual.



Gambar 1 Kegiatan observasi dan wawancara dengan Dinas Pariwisata Kota Makassar untuk memahami

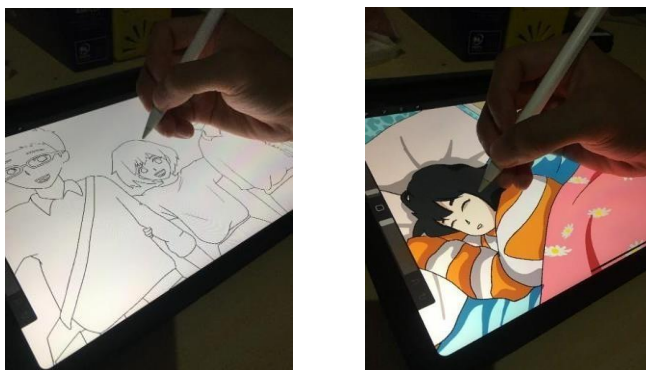
- **Planning (Perencanaan):**

Tahap ini mencakup perencanaan detail terkait sumber daya, perangkat lunak, dan perangkat keras yang diperlukan. Perangkat lunak yang digunakan termasuk Photoshop untuk pembuatan karakter dan Adobe Premiere untuk pengeditan dan penggabungan animasi. Selain itu, perangkat keras yang diperlukan adalah laptop dengan spesifikasi tinggi untuk memastikan animasi berjalan lancar tanpa kendala teknis. Tahap perencanaan juga mencakup jadwal kerja untuk memastikan setiap tahap pengembangan berjalan sesuai rencana.

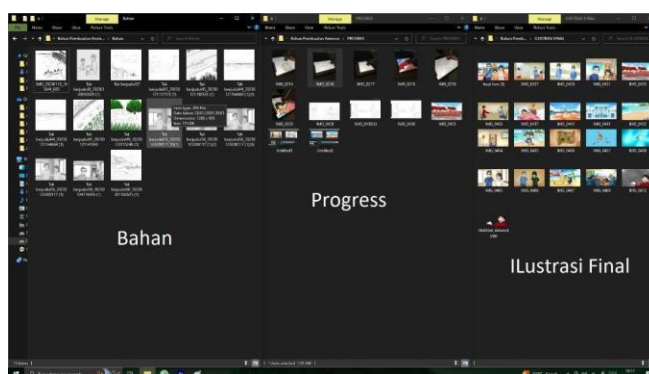
- **Modeling (Pemodelan)**

Pada tahap pemodelan, desain awal dari film animasi dibuat, termasuk desain karakter, lingkungan, dan storyboard. Storyboard memainkan peran penting dalam merencanakan alur cerita dan memastikan animasi sesuai dengan tema CHSE. Pembuatan karakter dan lingkungan dilakukan dengan menggunakan Photoshop, dan storyboard dibuat untuk menggambarkan setiap adegan dari awal hingga akhir.

- **Construction (Konstruksi):**

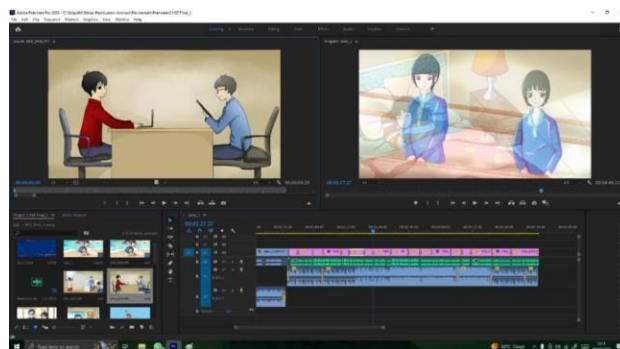


Gambar 2 Perancangan



Gambar 3 Draft rancangan

Di tahap konstruksi, desain yang telah dibuat diimplementasikan menjadi animasi dua dimensi. Aset visual yang telah dirancang diproses menjadi sekuens animasi menggunakan Adobe Premiere, di mana setiap adegan diintegrasikan dengan transisi dan efek untuk menciptakan film animasi yang siap ditayangkan.



Gambar 4 Hasil Rancangan

- **Deployment (Distribusi):**

Setelah animasi selesai, tahap distribusi dilakukan melalui platform media sosial seperti YouTube, TikTok, dan Instagram. Platform ini dipilih karena popularitasnya di kalangan masyarakat dan kemudahan aksesnya, terutama bagi wisatawan potensial yang menggunakan media sosial untuk mencari informasi tentang destinasi wisata.

2. Pengujian Functional Suitability

Pengujian Functional Suitability bertujuan untuk menilai sejauh mana film animasi memenuhi fungsi yang diharapkan oleh pengguna. Pengujian ini dilakukan oleh dua validator ahli yang mengevaluasi kesesuaian fitur yang telah dirancang dengan fungsionalitas yang dihasilkan.

- **Hasil Pengujian:**

Berdasarkan hasil pengujian, animasi berhasil memenuhi semua fungsi yang direncanakan dengan nilai rata-rata **1**, yang berarti setiap fitur berfungsi dengan baik. Validator mengonfirmasi bahwa semua elemen dalam animasi, termasuk alur cerita, visual, dan penyampaian pesan mengenai CHSE, bekerja sesuai dengan yang diharapkan dan mudah dipahami oleh audiens.



Tabel 1 Hasil validasi ahli

No	Nama Ahli Validator	Fitur yang berhasil diuji (I)	Fitur yang dirancang (P)	Feature Completeness (X)
1.	Dr. Muliadi, S.Pd., M.T	28	28	1
2.	Dr. Eng. Ir. Abdul Wahid, M.Kom., IPM	28	28	1
Rata-rata		28	28	1

Sumber: Hasil Olah Data 2023

3. Pengujian Usability

Pengujian Usability bertujuan untuk mengukur seberapa mudah pengguna dapat berinteraksi dengan media animasi dan seberapa efektif animasi tersebut menyampaikan informasi yang diperlukan. Pengujian dilakukan melalui kuesioner yang diberikan kepada 30 responden yang terdiri dari masyarakat umum dan wisatawan potensial.

- **Aspek yang Dinilai:**

Pengujian usability meliputi empat aspek utama:

Usefulness (Kegunaan): Seberapa berguna animasi ini dalam menyampaikan informasi mengenai protokol CHSE.

Ease of Use (Kemudahan Penggunaan): Seberapa mudah pengguna memahami dan menggunakan animasi.

Ease of Learning (Kemudahan Pembelajaran): Seberapa cepat pengguna dapat mempelajari cara menggunakan animasi.

Satisfaction (Kepuasan): Seberapa puas pengguna terhadap keseluruhan pengalaman menggunakan animasi.

- **Hasil Pengujian:**

Tabel 3.2

Responden	Skor Penilaian	Skor Maksimal	Persentase / %	Kategori
R1	85	90	94,44	Sangat Baik
R2	83	90	92,22	Sangat Baik
R3	80	90	88,89	Sangat Baik
R4	88	90	97,78	Sangat Baik
R5	80	90	88,89	Sangat Baik
R6	84	90	93,33	Sangat Baik
R7	84	90	93,33	Sangat Baik
R8	83	90	92,22	Sangat Baik
R9	78	90	86,67	Sangat Baik
R10	79	90	87,78	Sangat Baik
R11	81	90	90,00	Sangat Baik
R12	81	90	90,00	Sangat Baik
R13	80	90	88,89	Sangat Baik
R14	82	90	91,11	Sangat Baik
R15	78	90	86,67	Sangat Baik
R16	84	90	93,33	Sangat Baik
R17	86	90	95,56	Sangat Baik
R18	81	90	90,00	Sangat Baik
R19	79	90	87,78	Sangat Baik
R20	80	90	88,89	Sangat Baik
R21	84	90	93,33	Sangat Baik
R22	80	90	88,89	Sangat Baik
R23	72	90	80,00	Baik
R24	84	90	93,33	Sangat Baik
R25	85	90	94,44	Sangat Baik
R26	85	90	94,44	Sangat Baik
R27	80	90	88,89	Sangat Baik
R28	82	90	91,11	Sangat Baik
R29	86	90	95,56	Sangat Baik
R30	80	90	88,89	Sangat Baik
Total	2454	2700	90,89	Sangat Baik
Rata-Rata	81,8	90	90,89	Sangat Baik

Sumber: Hasil Olah Data, Microsoft Excel, 2023.

$$\begin{aligned}
 x &= \frac{f}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{2.454}{2.700} \times 100\% = 90,89 \text{ (Sangat Baik)}
 \end{aligned}$$

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata usability adalah **90,89%**, yang termasuk kategori **sangat baik**. Mayoritas responden merasa bahwa animasi ini mudah dipahami, relevan dengan kebutuhan mereka, dan sangat berguna dalam mempromosikan pariwisata Kota Makassar dengan fokus pada protokol CHSE.

4. Pengujian Portability

Pengujian Portability dilakukan untuk memastikan bahwa animasi dapat diakses dan ditampilkan dengan baik di berbagai platform dan perangkat. Pengujian ini dilakukan pada tiga platform utama: **YouTube, TikTok, dan Instagram**.

• **Hasil Pengujian:**

Hasil menunjukkan bahwa animasi dapat berjalan dengan baik di semua platform tanpa adanya penurunan kualitas visual atau kendala teknis, sehingga animasi memiliki portabilitas yang tinggi. Ini memastikan bahwa media promosi dapat menjangkau audiens yang lebih luas melalui berbagai media sosial.

No	Sosial Media	Tampilan	keterangan
1.	YouTube		Baik
2.	TikTok		Baik
3.	Instagram		Baik

b. Pembahasan

1. Interpretasi Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan film animasi promosi pariwisata berbasis CHSE di Kota Makassar sangat efektif dalam memberikan informasi kepada masyarakat dan wisatawan. Dengan nilai usability sebesar 90,89%, animasi ini memenuhi kriteria sebagai media yang tidak hanya informatif, tetapi juga mudah diakses dan digunakan. Tingginya skor ini menunjukkan bahwa pengguna merasa nyaman dan dapat dengan cepat memahami pesan yang disampaikan mengenai protokol CHSE.

2. Relevansi dengan Penelitian Sebelumnya

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas penggunaan media animasi dalam menyampaikan informasi edukatif. Sebagai



contoh, penelitian oleh Alfatra et al. (2019) mengindikasikan bahwa animasi dapat meningkatkan pemahaman audiens terhadap informasi yang kompleks. Dengan demikian, temuan ini mendukung asumsi bahwa media audiovisual, seperti film animasi, memiliki daya tarik yang lebih besar dibandingkan dengan media promosi tradisional dalam konteks pariwisata.

3. Pengaruh Terhadap Pariwisata

Implementasi media animasi ini berpotensi besar untuk meningkatkan minat kunjungan wisatawan ke Kota Makassar. Mengingat bahwa protokol CHSE sangat relevan di masa pascapandemi, film animasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat promosi, tetapi juga sebagai sarana edukasi yang dapat membangun kepercayaan masyarakat terhadap keamanan dan kenyamanan dalam berwisata. Penekanan pada aspek kebersihan, kesehatan, dan keselamatan dalam film ini sangat penting untuk menarik perhatian wisatawan yang kini lebih sadar akan protokol kesehatan.

4. Perbandingan dengan Penelitian Lain

Meskipun hasil penelitian ini konsisten dengan studi sebelumnya, penting untuk dicatat bahwa tidak semua media promosi pariwisata menunjukkan hasil yang sama. Penelitian oleh Sutrisno et al. (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media cetak tidak selalu efektif dalam menarik perhatian wisatawan muda. Hal ini menekankan bahwa adaptasi dan penggunaan media digital, seperti animasi, menjadi kunci untuk menarik perhatian audiens yang lebih luas. Dengan keberhasilan penggunaan animasi dalam penelitian ini, penulis meyakini bahwa pendekatan ini lebih relevan di era digital saat ini.

5. Implikasi dan Rekomendasi

Temuan ini menunjukkan bahwa pengembangan media film animasi harus dipertimbangkan sebagai strategi utama dalam promosi pariwisata di daerah lain, tidak hanya di Kota Makassar. Penulis merekomendasikan agar instansi pariwisata lainnya mengeksplorasi penggunaan media animasi untuk memperkenalkan destinasi mereka, terutama dengan tema yang relevan dengan kebersihan dan keselamatan. Selain itu, pengembangan lebih lanjut dari media ini harus melibatkan umpan balik dari pengguna untuk terus meningkatkan kualitas dan efektivitas pesan yang disampaikan.

Kesimpulan

Penelitian ini berangkat dari permasalahan utama terkait kebutuhan akan media promosi pariwisata yang efektif, khususnya di era pascapandemi di mana protokol kesehatan dan keselamatan (CHSE) menjadi perhatian utama. Kota Makassar membutuhkan media yang dapat menyampaikan informasi tentang upaya menjaga kebersihan, kesehatan, keamanan, dan kelestarian lingkungan dengan cara yang menarik dan mudah diakses oleh masyarakat dan wisatawan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan film animasi berbasis CHSE yang mampu menjadi media edukasi dan promosi efektif bagi pariwisata Kota Makassar. Dengan menggunakan model pengembangan Waterfall, solusi yang ditawarkan adalah pembuatan film animasi dua dimensi yang informatif, mudah dipahami, dan diakses melalui platform media sosial populer seperti YouTube dan TikTok.



Kontribusi penelitian ini pada bidang ilmu pariwisata dan media digital adalah pengaplikasian animasi sebagai alat promosi yang tidak hanya memperkuat daya tarik visual, tetapi juga berfungsi sebagai media edukatif mengenai protokol kesehatan yang sangat relevan di era digital. Selain itu, penelitian ini memberikan perspektif baru tentang bagaimana media animasi dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep kebersihan, kesehatan, dan keberlanjutan lingkungan secara global dalam sektor pariwisata.

Saran

1. Pengembangan Fitur Interaktif dan Adaptif
Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar pengembangan media animasi melibatkan fitur interaktif yang memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi secara langsung. Ini bisa meliputi elemen interaktif seperti kuis, pilihan bahasa, atau panduan yang lebih personal terkait protokol CHSE, sehingga animasi tidak hanya mengedukasi tetapi juga meningkatkan keterlibatan pengguna.
2. Ekspansi ke Platform yang Beragam
Penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi penggunaan platform digital yang lebih beragam seperti aplikasi seluler atau VR (Virtual Reality), yang dapat memberikan pengalaman imersif kepada wisatawan dalam memahami protokol kesehatan di destinasi wisata.
3. Penelitian dengan Audiens Lebih Luas
Untuk perbaikan di masa depan, penelitian ini dapat diperluas dengan melibatkan lebih banyak responden dari latar belakang budaya dan demografi yang berbeda untuk mengukur efektivitas animasi di berbagai segmen audiens. Hal ini akan memberikan gambaran lebih komprehensif mengenai bagaimana animasi dapat diterapkan di berbagai daerah dan budaya.
4. Kolaborasi dengan Industri Kreatif dan Pariwisata Penelitian selanjutnya dapat berfokus pada kolaborasi dengan lebih banyak pihak, baik dari industri kreatif maupun pariwisata, untuk memperluas cakupan dan distribusi media animasi. Ini termasuk kerja sama dengan agensi pariwisata atau platform media sosial besar untuk meningkatkan jangkauan media promosi tersebut

Daftar Pustaka

- A. Adinda and A. Adjie, *Film Animasi 2D Berbasis 3D Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul The Postman Story*. Surabaya: Stikom, 2019.
- F. Alfatra, M. Suminto, and P. P. Purwacandra, "Penciptaan Film Animasi 'Chase!' Dengan Teknik 'Digital Drawing,'" *Journal of Animation and Games Studies*, vol. 5, no. 1, pp. 33–56, 2019, doi: 10.24821/jags.v5i1.2799.
- A. Aminuddin, *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Biru, 2019.
- A. Ardiansyah, "1 Prinsip Animasi," Binus University, Retrieved September 12, 2023. [Online]. Available: <https://dkv.binus.ac.id/2010/04/14/12-prinsip-animasi/>.
- B. Bintaro and I. S. Lestari, "Utilization of 3D Animated Videos as a Media Promotion of Medan City Tourism (Case Study: Medan Heritage Area)," *Universitas Komputer*



Indonesia, 2020.

B. M. I. Bram Made, "Kebijakan Pengembangan Pariwisata Kota Provinsi Jawa Timur," Universitas Udayana, 2021.

A. Sutrisno, A. S. Wijaya, and C. D. Setiawan, "Strategi Promosi Pariwisata di Era Digital," Jurnal Pariwisata Indonesia, vol. 12, no. 2, pp. 145–160, 2020.

Databoks, "Penghasilan Berkurang Dampak Pandemi Covid-19 Yang Paling Dirasakan Masyarakat," Katadata.Com, Retrieved 2021. [Online]. Available: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/08/13/penghasilan-berkurang-dampak-pandemi-covid-19-yang-paling-dirasakan-masyarakat>.

Databoks, "Konsumsi Pariwisata Indonesia Anjlok 57% di Tahun Awal Pandemi," Katadata.Com, Retrieved 2020.

Databoks, "Inflasi Tahunan RI Tembus 5.51 Ini Komoditas Penyumbangnya," Katadata.Com, Retrieved 2023.