

# ANALISIS EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA AUDIO PADA ANIMASI “GREEN TOURISM”

Sulthanul Rizqu Fadhillah<sup>(I)</sup>, Gendhy Dwi Harlyan<sup>(II)</sup>

Politeknik Negeri Batam Jurusan Informatika Prodi Animasi  
Jl. Ahmad Yani, TLK. Tering, kec. Batam Kota, Kota Batam  
Kepulauan Riau 29461, Indonesia Kode Pos,

Email: (I) [sulthanfadhillah20@gmail.com](mailto:sulthanfadhillah20@gmail.com), (II) [ghendy@polibatam.ac.id](mailto:ghendy@polibatam.ac.id)

## Abstrak

*This study aims to analyze the effectiveness of using audio media in the short animation "Green Tourism." The animation employs a pop-up book visual concept, illustrating sustainable tourism principles. The audio media, including foley techniques and voice-over, are designed to support the storyline and evoke emotions in the audience. A descriptive quantitative approach was used, following the Villamil-Molina development stages: development, pre-production, production, post-production, and delivery. Results indicate that audio media in "Green Tourism" effectively supports the narrative, builds emotions, and enhances viewer comprehension of the conveyed message. Testing with 30 students from Politeknik Negeri Batam revealed that 91.3% of respondents found the audio media highly helpful in delivering the message. This study concludes that audio media significantly enriches the viewing experience and educates the public about the importance of sustainable tourism.*

Keywords : *Green tourism*, animation, audio media, effectiveness.

## 1. PENDAHULUAN

*Green tourism* adalah bentuk aktivitas wisata alam yang populer di kalangan umum, tidak hanya menawarkan pengalaman wisata yang menarik tetapi juga menekankan prinsip-prinsip keberlanjutan lingkungan (Bambini, 2021). Dengan meminimalisir dampak terhadap lingkungan, *green tourism* menegaskan komitmen terhadap pembangunan berkelanjutan di tempat-tempat wisata alam. Perhatian yang terus berkembang terhadap lingkungan ini semakin ditekankan dalam pengelolaan destinasi wisata (Agni, 2022). *Green tourism* merupakan upaya pemerintah dalam mengatasi jumlah pencemaran yang dihasilkan oleh kegiatan pariwisata.

Penggunaan media audio dalam film khususnya di animasi terus mengalami perkembangan seiring berjalannya waktu. Suara dalam film animasi dapat didesain untuk menghasilkan suara yang sesuai dengan kebutuhannya. Fungsi penggunaan media audio dalam film animasi antara lain adalah untuk mendukung alur cerita dengan membangun emosi melalui *exchange*, musik, dan efek suara. Beberapa suara di antaranya menyatu dengan gambar (diegetik), sementara yang lain, seperti musik dan *voiceover*, berada di luar gambar (non-diegetik) (Tathohud & Julio, 2021), Namun menurut Sonnenshcein didalam Kuba & Prasetya (2021) para audience terkadang melupakan makna dan pesan yang disampaikan pada film animasi yang disajikan karena hanya berfokus pada visual nya saja, maka dengan itu terdapat beberapa

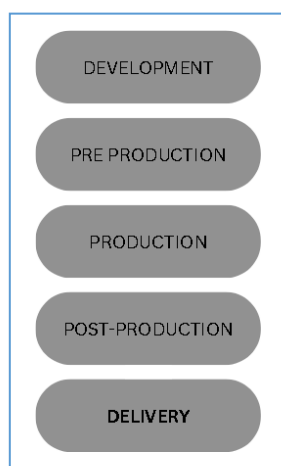
permasalahan yang perlu diteliti lebih lanjut. Pertama, bagaimana cara mengimplementasikan media audio pada film animasi yang mendukung alur cerita dan membangun emosi penonton dalam konteks green tourism. Dan yang kedua, seberapa efektif penggunaan media audio dalam animasi pendek Green Tourism dalam menyampaikan pesan kepada penonton.

Pada penelitian ini, penulis berperan sebagai penata suara pada animasi pendek Green Tourism. Animasi ini menggunakan konsep visual berupa *pop-up book* yang berisikan bagaimana penerapan green tourism. Tampilan visual yang disajikan hanya menampilkan beberapa *icon* utama yang berkaitan dengan *storytelling* yang disampaikan, sehingga media audio sangat dibutuhkan dalam menyampaikan makna dan pesan yang ada pada animasi green tourism agar penonton dapat memahami isi animasi yang disampaikan.

Sehingga batasan penelitian ini berfokus pada aspek media audio yang digunakan pada animasi *Green Tourism* bertujuan untuk membuktikan pengimplementasian media audio pada film animasi dalam membangun emosi dan pemahaman *audience* agar pesan yang disampaikan dapat diserap dengan baik. Keefektifitas dari pemanfaatan media audio menghasilkan animasi yang lebih informatif, menarik, dan mudah dipahami, sehingga meningkatkan pemahaman penonton secara keseluruhan.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif deskriptif, yaitu Penelitian ini menggambarkan, memeriksa, dan menjelaskan suatu objek yang dipelajari dalam keadaan aslinya serta menyimpulkan fenomena yang dapat diamati dengan menggunakan data numerik (Listiani, 2017). Metode ini hanya menggambarkan isi suatu variabel dalam penelitian dan tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu (Marlina, 2020). Dalam penelitian ini, metode pengembangan yang digunakan adalah metode Villamil-Molina yang mencakup lima tahapan pengembangan multimedia yaitu pengembangan (*development*), pra-produksi (*pre-production*), produksi (*production*), paska-produksi (*post-production*), dan distribusi (*delivery*) (Binanto, 2013).



**Gambar 1 Alur Villamil-molina**

Sumber: Dokumen pribadi penulis

### ***Development***

Pada tahap ini, langkah-langkah diambil untuk menentukan ide konsep serta daftar keperluan untuk proses produksi audio yang akan dibuat. Ide yang diperoleh adalah mengimplementasikan teknik *foley* dan *voice over* dalam sebuah film animasi tentang *green tourism*.

**Tabel 1 Tahapan *Development***

DEVELOPMENT	
IDE	Implementasi penerapan media audio dalam animasi <i>Green tourism</i>
KONSEP	Animasi yang dipadukan dengan penyampaian secara <i>storytelling</i> tentang penerapan pariwisata berkelanjutan yang berfokus pada dua aspek yaitu pariwisata dan lingkungan. menggunakan media audio sebagai penjelas suasana yang terjadi pada video animasi <i>green tourism</i>
ALAT	<i>Laptop, Midi keyboard, Microphone, Software DAW, Recorder.</i>

### ***Pre-Production***

Tahapan kedua dari Villamil-Molina berfungsi untuk mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan sebelum proses produksi dimulai, seperti penulisan naskah untuk *voice over*, perancangan *mood* untuk musik latar, dan perancangan bahan untuk membuat suara *foley*.

- ***Perancangan script untuk voice over***

Naskah dibuat pada tahap *pre-production* kemudian dibacakan oleh *voice over talent* pada saat pengambilan suara. Berikut merupakan potongan naskah untuk *voice over*. Menurut Alten (2013), *voice over* adalah istilah yang digunakan ketika pemain merekam bahan audio yang bukan bagian dari narasi. Dan berikut (Gambar 2) merupakan potongan dari perancangan naskah.

```

EXT.OUTSIDE THE BOOK
Sebuah buku terlihat. Buku terbuka dan tampak bersinar.

INT.INSIDE THE BOOK
Buku itu menceritakan sebuah kisah.

NARATOR (V.O.)
Berlibur adalah sebuah kegiatan
yang sangatlah menyenangkan.
Apalagi jika berlibur ke tempat
wisata alam. Rasanya tenang
banget kita bisa menyegarkan
pikiran, bersenang-senang atau
hanya sekedar menikmati
pemandagan.

Bicara soal tempat wisata mungkin
temen-temen udah pada tau nih,
bahwa Indonesia merupakan salah
satu destinasi wisata yang
menarik bagi para turis lokal dan
mancanegara.
    
```

**Gambar 2 Naskah *Voice Over***

Sumber: Dokumen pribadi penulis

- ***Perancangan teknik foley***

Berikut ini (Tabel 2) merupakan pengelompokkan suara-suara yang digunakan sebagai *foley* dalam animasi *green tourism*. *Foley* merupakan jenis suara yang dibuat untuk mengisi *noise* pemain dalam film pada waktu yang sebenarnya atau nyata (David, 2001).

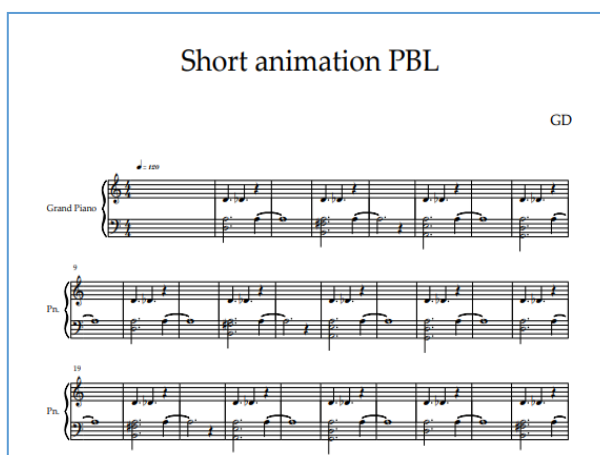
**Tabel 2 Aset Suara**

No	SUARA YANG DIHASILKAN	CARA PENGAMBILAN
----	-----------------------	------------------

1	Suara angin	Merekam suara angin yang berasal dari AC ( <i>Air Conditioner</i> ).
2	<i>Ambience</i> pantai	Berasal dari <i>open sources</i> .
3	Suara buku	Suara berasal dari lembaran buku.
4	Suara <i>pop up</i>	Suara berasal dari <i>software</i> DAW.
5	Suara sampah plastik	Suara berasal dari plastik.
6	Suara burung camar	Suara berasal dari <i>open sources</i> .
7	Suara <i>drop box</i>	Suara yang berasal dari kardus yang di jatuhkan.
8	Suara kertas yang diacak	Suara yang berasal dari kertas yang di remas-remas.
9	Suara tong sampah jatuh	Suara seng yang dijatuhkan.

- **Perancangan musik latar**

Berikut ini merupakan instrumen suara-suara yang digunakan dalam perancangan musik latar dalam animasi *green tourism* berserta notasi balok yang sudah terekam. Musik latar sendiri adalah musik yang digunakan untuk mengiringi suatu kegiatan atau gerakan, memiliki fungsi ekspresi yang tidak terbatas, dan dapat mempengaruhi perasaan, emosi, dan pembelajaran (Andaryani, 2019).



**Gambar 3 Tampilan Partiture pada Musik Latar**

Sumber: Dokumen pribadi penulis

Pada gambar (Gambar 3) diatas ini menampilkan *partiture* musik latar yang digunakan pada animasi *Green tourism*, Tempo 120 bpm yang dimana termasuk kedalam tempo cepat atau *allegro*, yang kemudian menggunakan ketukan 4/4.

**Tabel 3 Daftar Instrumen yang digunakan.**

NO	SUARA INSTRUMEN YANG DIGUNAKAN
1	Piano
2	Piano elektrik
3	Bass

4	String
5	Gitar nilon
6	Biola
7	Tuba
8	Trompet

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### PRODUCTION

- ***Voice Over***

Proses pembuatan *voice over* dimana *voice actor* membacakan narasi atau script yang sudah dibuat dengan bantuan *screenplay* yang telah disediakan kemudian suara dari *voice actor* direkam. *Voice over* ini berisi informasi tambahan atau penjelasan tentang gambaran visual dan bertujuan untuk menyampaikan pesan mengenai pentingnya menjaga lingkungan di tempat wisata, khususnya terkait masalah sampah plastik.

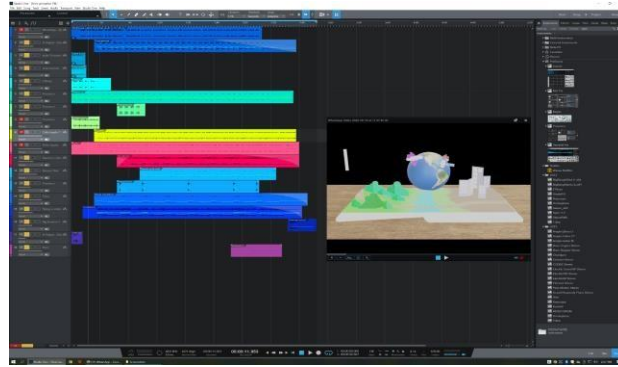


**Gambar 4** Proses Rekaman *Voice over*

Sumber: Dokumen pribadi penulis

- ***Music/Background***

Proses pembuatan musik atau *background* animasi ini menggunakan perangkat lunak *Studio One 5* dan beberapa alat bantu seperti *PC*, *keyboard MIDI*, *sound card*, *headset*, *sustain*, serta *speaker*. Dalam proses ini, dibutuhkan berbagai *plug-in* pendukung untuk menciptakan efek suara yang dapat meningkatkan kualitas musik. Beberapa *plug-in* tersebut meliputi *Spectrasonics Omnisphere*, *Kontakt*, dan *EZkeys*. *Plug-in* yang digunakan dalam perangkat lunak untuk menghasilkan audio dikenal sebagai *VST (virtual studio technology)*. Instrumen yang digunakan dalam pembuatan musik mencakup berbagai macam, seperti gitar nilon, biola, viola, cello, *double bass*, piano, E piano, *celeste*, tuba, *french horn*, serta efek big boomer. Menurut Demos, Alexander (2018), dengan tempo 120 bpm dan ketukan 4/4, yang termasuk dalam kategori tempo cepat atau *allegro*, bertujuan untuk memberikan kesan energetik namun tetap elegan dalam menggambarkan semangat dan kegembiraan.



**Gambar 5** Proses *Mixing* lagu

Sumber: Dokumen pribadi penulis

- **Foley**

Proses pembuatan *foley* disini bertujuan untuk menciptakan efek suara-suara tambahan yang memberikan kesan lebih detail terhadap setiap bagian *scene* cerita. adapun juga dalam prosesnya menggunakan bantuan dari *voice recorder* yang dimana suara-suara efek yang dibuat menggunakan alat-alat bantu yang terdapat pada tabel 2 kemudian direkam, kemudian *software FL Studio 20* yang berperan sebagai media *workstation* pengeditan suara efek. dan juga mencari suara efek dari *website* untuk suara-suara yang tidak mungkin sempat direkam, hal ini terkendala oleh waktu pengerjaan dan juga *deadline* dari lomba itu sendiri. *Foley* yang dihasilkan pun berupa efek suara pantai, *pop up*, *drop box*, *remote tv*, *garbage*.

**Tabel 4** *Timeline Media Audio*

<i>TIMELINE MEDIA AUDIO PADA ANIMASI GREEN TOURISM</i>			
Menit	Naskah <i>Voice actor</i>	<i>Foley</i> yang digunakan	Musik Latar
0.00 - 0.04	-	-	Musik latar masuk secara perlahan dengan <i>Fade in</i> , dengan diiringi <i>instrument</i> biola dan piano
0.05	-	-	Alunan <i>string</i> mulai masuk pada menit ini.
0.09	-	-	Alunan gitar nilon dan tuba mulai masuk pada menit ini
0.12 – 0.15	“Berlibur adalah sebuah kegiatan yang sangatlah menyenangkan.”	<i>Foley</i> suara membuka buku.	-
0.16 – 0.20	“Apalagi jika berlibur ke tempat wisata alam. Rasanya tenang banget”	<i>Foley</i> suara <i>pop up</i> dan juga suara angin diterapkan pada <i>scene</i> tersebut.	Instrumen bass dan <i>vibraphone</i> mulai masuk pada menit ini.
0.21 – 0.28	“Kita bisa menyegarkan pikiran, bersenang-senang	<i>Foley</i> membuka buku, <i>foley</i> suara muncul <i>pop up</i> dan juga <i>foley</i> suara pantai.	-

	atau hanya sekedar menikmati pemandangan.”		
0.29 - 0.43	“Bicara soal tempat wisata mungkin temen-temen udah pada tau nih, bahwa Indonesia merupakan salah satu destinasi wisata yang menarik bagi para turis lokal dan mancanegara.”	<i>Foley</i> membuka buku, dan <i>foley</i> suara muncul <i>pop up</i> .	Instrumen piano elektrik mulai masuk pada menit ini.
0.44 – 0.53	“Namun pada kenyataannya tidak seindah itu ternyata masih ada permasalahan penumpukan sampah di tempat wisata, terkhusus sampah plastik.”	<i>Foley</i> membuka buku, suara <i>ambience</i> pantai, suara burung camar, suara <i>pop up</i> , suara tong sampah jatuh dan suara sampah plastik	-
0.55 – 1.02	“Menurut studi di media <i>Science</i> , Indonesia merupakan negara yang mengelola sampah plastik dengan buruk nomor 2 teratas.”	Suara <i>foley</i> membuka buku, suara plastik, suara <i>remote</i> .	Instrumen trompet mulai mengisi pada menit ini.
1.03 – 1.12	“Contohnya Bali, Riset dari NatGeo Bali dilaporkan mengalami penumpukan sampah plastik di Pantai Kedonganan di 2019.”	Suara <i>foley</i> membuka buku, suara kertas yang di acak, kemudian suara <i>pop up</i> .	-
1.13 – 1.25	“Lalu, Apa yang bisa dilakukan untuk mengurangi jumlah penumpukan sampah plastik ditempat wisata? Menurut kami setidaknya ada 2 hal.”	Suara <i>foley</i> membuka buku, suara kertas yang di acak kemudian suara buku terbuka.	-
1.26 – 1.38	“Pertama, mengedukasi para wisatawan dan juga pengelola wisata untuk menganjurkan penggunaan <i>totebag</i> , Langkah ini diperkirakan akan mengurangi penumpukan	Suara <i>foley</i> muncul <i>pop up</i> .	-

	sampah plastik secara signifikan”		
1.39 – 1.53	“Kedua, menciptakan tempat wisata yang ramah lingkungan. Hal ini sudah diperkenalkan oleh pemerintah kota Bali dengan program <i>Green tourism</i> . Yaitu program wisata berkelanjutan dengan konsep ramah lingkungan.”	Suara <i>foley</i> membuka buku, suara muncul <i>pop up</i> di ikuti suara kardus jatuh	-
1.54 – 1.58	“Oleh karena itu kami dari mahasiswa Politeknik Negeri Batam”	Suara <i>foley</i> buku terbuka dan suara muncul <i>pop up</i> .	-
1.59 – 2.20	Berinisiatif untuk mengadakan kegiatan gotong royong di tempat wisata terdekat, dengan cara ini kami harapkan dapat membantu mengurangi sampah plastik ditempat wisata. Kami juga mengajak kepada semua kalangan untuk ikut berperan dalam program ini. Mari buat perubahan dengan aksi nyata.	<i>Foley</i> suara membuka buku, suara muncul <i>pop up</i> .	-
2.21- 2.40	-	-	Musik latar mulai <i>fade out</i> dan kemudian berhenti.

## POST-PRODUCTION

Pada tahapan *post-production* dilakukan 2 tahapan akhir, diantaranya proses *finishing* produk yang telah dikembangkan pada tahap produksi dan tahap pengujian terhadap produk yang telah di lakukan proses *finishing*. selanjutnya produk yang telah selesai di kembangkan memasuki tahapan pengujian. Tahapan pengujian dilakukan kepada 25 responden untuk diberikan kuesioner mengenai implementasi media audio pada animasi *green tourism*.

- **proses *finishing***

Setelah produk dikembangkan pada tahap produksi, selanjutnya produk memasuki tahap *post-production*. Pada tahapan ini suara yang dihasilkan kemudian dikumpulkan dan masuk ke proses editing. Selanjutnya suara *foley*, *voice over* dan musik latar yang telah di *recording* dan diedit akan disinkronisasi ke dalam video dan diletakkan didalam *scene-scene* yang dibutuhkan.

- **Analisis dan pengujian**

Produk yang telah selesai di kembangkan selanjutnya akan diuji. Pengujian dilakukan dengan mengumpulkan data melalui kuesioner yang memuat pernyataan tertulis dan tautan ke video animasi di YouTube. Responden diharuskan menonton video tersebut, kemudian mengisi kuesioner. Skala Penilaian menggunakan skala dikotomis (ya/tidak) dari responden dengan pernyataan yang telah disediakan. "IYA" atau "TIDAK" dan hasil jawaban dari kuesioner ini akan digunakan sebagai data penelitian (Bahrun, Alifah, & Mulyono, 2018). Rumus perhitungan skala dikotomis dapat dilihat melalui gambar 8.

**Nilai Jawaban “ya”= 1**  
**Nilai Jawaban “Tidak”= 0**  
**Dikonversikan dalam pesentase: Jawaban “Ya” :  $1 \times 100\% / 100\%$**   
**Jawaban “Tidak” :  $0 \times 100\% / 0\%$  (sehingga tidak perlu dihitung)**

**Gambar 6 Rumus skala dikotomis**

Sumber: Dokumen pribadi penulis

Sebelum melakukan pengujian, dilakukan identifikasi untuk menentukan populasi dan sampel. Lingkup populasi yang digunakan pada pengujian ini adalah mahasiswa Politeknik Negeri Batam prodi Animasi. Sampel yang digunakan menerapkan metode pengumpulan *probability sampling* dengan menggunakan model *simple random sampling*. Pengujian dilakukan terhadap 30 responden yang merupakan mahasiswa Prodi Animasi angkatan 2020 Politeknik Negeri Batam. Menurut Roscoe didalam Mokoagow, Kalangi, dan Tamengkel (2018) ukuran yang baik untuk dijadikan sampel berkisar minimal 30-500 sampel/responden. Kuesioner tersebut disebar melalui *platform* Google Form. Penggunaan Google Form menjadi pilihan karena memudahkan dalam menyajikan data kuesioner dan situs video yang akan diisi oleh responden.

***hasil pengumpulan data***

Setelah melakukan pengumpulan data dengan membagikan kuesioner kepada responden, responden rata-rata berusia seperti tabel 5 dan tabel 6 berikut:

**Tabel 5 Jumlah Responden Berdasarkan Usia**

No	Usia	Jumlah
1	21	7
2	22	18
3	23	5
	TOTAL	30

**Tabel 6 Jumlah Responden Berdasarkan Gender**

No	pria	wanita
1	19	11

Maka dapat disimpulkan data berdasarkan Tabel 7 sebagai berikut:

**Tabel 7 Hasil Data Kuisioner**

No	Pertanyaan	YA	TIDAK	Keberhasilan
1	Apakah pesan yang disampaikan mudah dipahami?	100%	0%	100%
2	Apakah pesan yang disampaikan informatif (jelas)?	100%	0%	100%
3	Apakah pesan yang disampaikan sesuai dengan adegan yang ada di animasi?	100%	0%	100%
4	Apakah pesan yang disampaikan dapat memotivasi?	93,3%	6,7%	93,3%
5	Apakah tanpa adanya video animasi, pesan masih mudah dipahami dengan mendengarnya saja?	73,3%	26,7%	73,3%
6	Apakah pemilihan kata dalam <i>voice over</i> mudah dipahami?	100%	0%	100%
7	Apakah narator menjelaskan informasi tentang <i>green tourism</i> secara relevan dan menarik?	76,7%	23,3%	76,7%
8	Apakah pemilihan kata dalam <i>voice over</i> sudah sesuai dengan animasi?	100%	0%	100%
9	Apakah musik latar menghalangi pesan yang disampaikan?	73,3%	26,7%	73,3%
10	Apakah suara <i>voice over</i> terhalangi suara musik latar?	73,3%	26,7%	73,3%
11	Apakah musik latar dan <i>foley</i> sesuai dengan animasi yang dibuat?	100%	0%	100%
12	Apakah musik latar memberikan kesan terhadap animasi?	90%	10%	90%
13	Apakah suara efek memberi kesan unik kepada animasi (suara angin, suara <i>pop up</i> , dsb)?	96,7%	3,3%	96,7%
14	Apakah instrumen yang terdapat pada musik latar sudah sesuai dan mendukung animasi <i>green tourism</i> ?	96,7%	3,3%	96,7%
15	Apakah jika tanpa adanya suara efek berpengaruh terhadap animasi?	96,7%	3,3%	96,7%

Perhitungan persentase jawaban iya dan tidak didapatkan setelah dilakukan perhitungan dengan rumusan seperti digambar 9 berikut ini.

$$\text{Persentase Ya} = \left( \frac{\text{Jumlah Jawaban Ya}}{\text{Total Responden}} \right) \times 100\%$$

$$\text{Persentase Tidak} = \left( \frac{\text{Jumlah Jawaban Tidak}}{\text{Total Responden}} \right) \times 100\%$$

**Gambar 7 Rumus mencari persentase jawaban responden**

Sumber: Dokumen pribadi penulis

Kemudian hasil persentase jawaban iya dibagi dengan jumlah pertanyaan. Rumus mencari hasil rata-rata yang akan dijadikan sebagai nilai persentase adalah sebagai berikut;

**Jumlah Total Keberhasilan**

-----  
**Jumlah pertanyaan**

(Rumus mencari rata-rata)

Kemudian hasil dari data tersebut didapatkan nilai rata-rata sebagai berikut:

$$\frac{100 + 100 + 100 + 93,3 + 73,3 + 100 + 76,7 + 100 + 73,3 + 73,3 + 100 + 90 + 96,7 + 96,7 + 96,7}{15} = 91,3\%$$

Sehingga bila digambarkan dalam skala :

0%-----50%-----91,3%-----100%

Berdasarkan skala dari penelitian Pranatawijaya, Handrianus (2019) hasil analisis skala dikotomi, titik kesesuaian berada diatas 50% yaitu **91,3%**, sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media audio dalam video animasi *green tourism* tersebut terbukti sangat membantu dalam memberikan kontribusi terhadap pengaruh emosi, pemahaman dan juga kesan kepada *audience* dari animasi yang sudah disajikan.

**DELIVERY**

Pada tahapan ini Animasi *Green tourism* yang sudah melalui tahapan *post-production* yang akan ditayangkan melalui *platform* Youtube. Setelah dilakukan penyebaran kuesioner melalui Google Form untuk melakukan pengujian terlebih dahulu.

**4. KESIMPULAN**

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media audio dalam animasi "*Green tourism*" sangat efektif dalam mendukung alur cerita, membangun emosi, dan meningkatkan pemahaman penonton terhadap pesan yang disampaikan. Media audio tidak hanya memperkaya pengalaman menonton tetapi juga memainkan peran penting dalam edukasi dan penyampaian informasi tentang pentingnya pariwisata berkelanjutan. Ini menunjukkan bahwa dengan pemanfaatan media audio yang tepat, animasi dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam mengedukasi dan menginspirasi masyarakat untuk lebih peduli terhadap lingkungan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Bambini, C. (2021). *Green tourism* what it is and why it is so important. Diakses dari <https://heritagehotelsfofeurope-com.translate.goog/green-tourism-what-it-is-and-why-it-is-so-important/? x tr sl=en& x tr tl=id& x tr hl=id& x tr pto=op.sc>, pada 6 September 2022.

Agni, G. A. A. (2022). Dinamika Pariwisata Ramaha Lingkungan/*GREEN TOURISM* Pasca Pandemi (SUATU TINJAUAN PUSTAKA). *Jurnal Pesona Pariwisata*. 1(1), 64-67.

Tathohud, Julio, et al. "IMPLEMENTASI TEKNIK *FOLEY* DAN *Voice over* DALAM PEMBUATAN FILM DOKUMENTER WONDERFUL BATAM." *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, vol. 5, no. 1, 2021.

Listiani, N. M. (2017). Pengaruh Kreativitas Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Produktif Pemasaran Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Tuban. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 2(2), 263.

Marlina, E. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Aplikasi Sevima Edlink. *Jurnal Padagogik*, 3(2), 104–110.

Anas, M. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Adapembelajaran Sholat Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Min Beji: Motivasi Belajar, Muhammad Anas.

Bahrn, S., Alifah, S., & Mulyono, S. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Survey Pemasaran Dan Penjualan Berbasis Web. *TRANSISTOR Elektro Dan Informatika*, 2(2), 81–88.

I.Binanto, "Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak," *Prosiding Seminar RiTekTra*, Yogyakarta, 2013

Mokoagow, G. L., Kalangi, J. A. F., & Tamengkel, L. F. (2018). Pengaruh Periklanan Terhadap Keputusan Konsumen Untuk Membeli Di Alfamidi R.E Martadinata Manado. *JURNAL ADMINISTRASI BISNIS (JAB)*, 7(001), 9–14. <https://doi.org/10.35797/jab.v7.i001.9-14>

Eka Titi Andaryani. (2019). Pengaruh Musik Sebagai Moodboster Mahasiswa. *Musikolastika*, 1(2), 109–115. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v1i2.31>

Pranatawijaya, Viktor Handrianus, et al. "Penerapan Skala Likert Dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online." *Jurnal Sains Dan Informatika*, vol. 5, no. 2, 8 Dec. 2019, pp. 128–137, <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>. Accessed 9 July 2024.

Demos, Alexander P., et al. "A Longitudinal Study of the Development of Expressive Timing." *Psychology of Music*, vol. 48, no. 1, 16 July 2018, pp. 50–66, <https://doi.org/10.1177/0305735618783563>. Accessed 18 Sept. 2021.

David, S. (2001). *Sound Design the Expressive Power of Music Voice and Sound Effects in Cinema*. ISBN 0941188264, 9780941188265

Alten, S. R. (2013). *Audio in media*. Cengage Learning. ISBN 1133957625, 9781133957621