



**PENGEMBANGAN BUKU *POP UP* INTERAKTIF
SEBAGAI MEDIA VISUAL DAYA TARIK WISATA
KOTA AIZUWAKAMATSU MELALUI WISATA
KULINER**

料理ツーリズムによる会津若松市観光誘致のビジュアル・メディアとしての
インタラクティブ・ポップアップ・本の開発

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Terapan Linguistik Program Studi STr. Bahasa Asing Terapan
Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Semarang

Oleh :

Dimas Permadi Priono

40020521650096

**PROGRAM STUDI STr. BAHASA ASING TERAPAN
SEKOLAH VOKASI
UNIVERSITAS
DIPONEGORO
2025**

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 : Dimas Permadi Priono

NIM : 40020521650096

Tanda Tangan :

Tanggal : 24 Juli 2025

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PENGEMBANGAN BUKU *POP UP* INTERAKTIF SEBAGAI
MEDIA VISUAL DAYA TARIK WISATA KOTA
AIZUWAKAMATSU MELALUI WISATA KULINER**

Oleh

**Dimas Permadi Priono
40020521650096**

Semarang, 24 Juli 2025

Disetujui oleh,



**Dosen Pembimbing
Althaf Gauhar Auliawan, S.Hum., M.Si.
NIP 198609092019032015**

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Dimas Permadi Priono
NIM : 40020521650096
Program Studi : STr. Bahasa Asing Terapan
Judul Skripsi/Tugas Akhir : Pengembangan Buku Pop Up Interaktif sebagai Media Visual Daya Tarik Wisata Kota Aizuwakamatsu melalui Wisata Kuliner

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

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

Semarang, 15 Agustus 2025

Ketua Program Studi
Bahasa Asing Terapan,



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

NIP 197401032000122001

KATA PENGHANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “ Pengembangan Buku Pop Up Interaktif sebagai Media Visual Daya Tarik Wisata Kota Aizuwakamatsu Melalui Wisata Kuliner”. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan pada Program Studi Bahasa Asing Terapan, Sekolah Vokasi, Universitas Diponegoro.

Penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, bantuan serta motivasi dari berbagai pihak yang telah berperan penting selama proses penelitian dan penulisan. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Althaf Gauhar Auliawan, S.Hum., M.Si., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan serta dukungan selama penyusunan tugas akhir ini.
2. Ibu Sriwahyu Istana Trahutami, S.S., M.Hum., selaku Kepala Program Studi Bahasa Asing Terapan, yang telah memberikan dukungan, ilmu, dan kesempatan yang telah diberikan selama masa studi.
3. Bapak Prof. Dr. Ir. Budiyono, M.Sc., selaku Dekan Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro, yang telah memberikan fasilitas dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi.
4. Keluarga Tercinta, khususnya Bapak Supriyono dan Ibu Nurhayati, yang selalu memberikan doa, semangat, motivasi, kasih sayang, dan dukungan moral maupun material dalam setiap langkah penulis dalam perantauan ini.
5. Diri sendiri yang telah berjuang, berusaha, dan bertahan sejauh ini.
6. Kelompokan, Una, Bimsul, Bina, Nova, Anin, Aril, Ori, Ruth, Fatimeh yang telah memberikan bantuan, semangat, dan inspirasi dalam menyelesaikan tugas akhir.
7. Seven playstation, Jul, Adim, Ricad, Rakha yang telah memberikan bantuan,

semangat, dan menemani penulis ketika sedang dalam kesulitan.

8. Faiza, yang telah memberikan doa, semangat, dukungan, bantuan dan menemani dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Tim Aizu, Faisal dan Sekar, yang telah bekerja sama dengan baik dalam pembuatan produk dan tugas akhir.
10. Sleeping With Sirens, Pierce the Veil, Asking Alexandria, Lamb of God, Bring Me the Horizon dan band lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah menemani dan membantu penulis dalam mengerjakan tugas akhir agar tetap enjoy dan tenang.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki kekurangan, baik dari segi isi maupun penyajian. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang.

Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat, baik sebagai bahan referensi akademik maupun sebagai kontribusi kecil dalam pengembangan media promosi wisata khususnya dalam mengenalkan kuliner khas Kota Aizuwakamatsu.

Semarang, 23 Juli 2025

Dimas Permadi Priono

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku *pop-up* interaktif sebagai media visual yang memperkenalkan daya tarik wisata Kota Aizuwakamatsu, Jepang, melalui pendekatan wisata kuliner. Media ini dirancang untuk mempromosikan potensi sejarah, budaya, serta kuliner khas daerah secara kreatif dan edukatif. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model Borg and Gall yang telah disederhanakan menjadi delapan tahap. Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung di Aizuwakamatsu, kajian literatur, dan penyebaran kuesioner kepada 46 responden dari berbagai latar belakang, termasuk wisatawan lokal dan mancanegara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku *pop-up* ini dinilai sangat efektif dalam menyampaikan informasi visual dan naratif mengenai destinasi wisata. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, buku ini memperoleh skor rata-rata 3,58 dari skala 4,00, yang menunjukkan bahwa produk berada dalam kategori “Sangat Baik”. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa buku *pop-up* interaktif dapat menjadi media promosi wisata yang menarik, edukatif, dan mampu meningkatkan ketertarikan wisatawan terhadap destinasi di luar kawasan “*Golden Triangle*” Jepang.

Kata Kunci: Aizuwakamatsu, promosi, kuliner, pariwisata, buku *pop-up*

要旨

本研究は、会津若松市の観光資源を食の観光というアプローチで紹介する視覚媒体として、インタラクティブなポップアップブックを開発することを目的としている。このメディアは、歴史、文化、そして地域の食文化の潜在力を、創造的かつ教育的な方法で促進することを目的としている。研究手法は、ボルグとガルのモデルを8段階に簡略化した研究開発（R&D）である。データ収集は、会津若松市での直接観察、文献調査、そして国内外の観光客を含む様々な背景を持つ46名へのアンケート調査によって実施される。研究の結果、このポップアップブックは観光地に関する視覚的情報と物語的情報を伝達する上で非常に効果的であることが示された。検証と試行の結果に基づき、本製品は4.00点満点中平均3.58点を獲得し、「非常に良い」カテゴリーに分類される。この研究の結論は、インタラクティブなポップアップブックが魅力的かつ教育的な観光促進媒体となり、日本の「ゴールデントライアングル」地域以外の目的地への観光客の関心を高めることができることを確認する。

キーワード: 会津若松、プロモーション、料理、観光、ポップアップブック

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGHANTAR	iv
ABSTRAK	vi
要旨	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Luaran Produk	3
BAB II.....	4
KAJIAN PUSTAKA.....	4
2.1 Pariwisata	4
2.1.1 Wisata Kuliner	5

2.2 Promosi.....	5
2.2.1 Peran Wisata Kuliner Dalam Media Promosi.....	6
2.3 Media Promosi	7
2.4 Buku Pop Up Interaktif Sebagai Media Promosi	9
2.5 Studi Pendahuluan	10
BAB III	12
METODE PENELITIAN.....	12
3.1 <i>Research & Development</i> (R&D).....	12
3.2 Proses Metode Research & Development	12
3.2.1 Potensi dan Masalah	14
3.2.2 Pengumpulan Data.....	14
3.2.3 Desain Produk.....	16
3.2.4 Validasi Desain	17
3.2.5 Revisi Desain	17
3.2.6 Uji Coba.....	17
3.2.7 Revisi Produk.....	21
3.2.8 Produk Akhir.....	21
3.3 Biaya Produksi	21
3.4 Timeline Pelaksanaan.....	22
BAB IV	23
HASIL DAN DISKUSI	23
4.1 Hasil.....	23
4.1.1 Relevansi Buku <i>Pop-Up</i> Interaktif Sebagai Media Pengenalan Wisata	23

4.1.2 Penelitian dan Pengumpulan Informasi	24
4.1.3 Penyusunan Isi Materi dan Desain Buku Pop Up Interaktif.....	26
4.1.4 Validasi Desain	31
4.1.5 Revisi Desain	32
4.1.6 Uji Coba Produk	33
4.1.7 Revisi Produk.....	35
4.1.8 Produk Akhir.....	39
4.2 Pembahasan	40
BAB V.....	43
PENUTUP	43
5.1 Kesimpulan.....	43
5.2 Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Research and Development oleh Borg and Gall	13
Gambar 3. 2 Alur Research and Development Setelah di Sederhanakan	13
Gambar 4. 1 Color Palette.....	29
Gambar 4. 2 Proses Desain Buku Pop-Up Interaktif	30
Gambar 4. 3 Proses Desain Buku Pop-Up Interaktif	30
Gambar 4. 4 Barcode.....	30
Gambar 4. 5 Form Validasi Desain.....	31
Gambar 4. 6 Form Validasi Materi	31
Gambar 4. 7 Desain Road To Aizu Setelah Revisi	32
Gambar 4. 8 Desain Road To Aizu Sebelum Revisi.....	32
Gambar 4. 9 Desain Daftar Isi Setelah Revisi.....	33
Gambar 4. 10 Desain Daftar Isi Sebelum Revisi	33
Gambar 4. 11 Desain Halaman Belakang Setelah Revisi	33
Gambar 4. 12 Desain Halaman Belakang Sebelum Revisi	33
Gambar 4. 13 Penulisan Font Sebelum Revisi.....	37
Gambar 4. 14 Penulisan Font Setelah Revisi	37
Gambar 4. 15 Barcode Sudah Bisa Setelah Revisi	38
Gambar 4. 16 Barcode Tidak Bisa Sebelum Revisi.....	38
Gambar 4. 17 Overview Seteleah Revisi	39
Gambar 4. 18 Overview Sebelum Revisi.....	39
Gambar 4. 19 Sampul Halaman Depan.....	40

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan.....	18
Tabel 3. 2 Skala Likert	20
Tabel 3. 3 Range Skala Likert 1-4	20
Tabel 3. 4 Biaya Produksi	21
Tabel 3. 5 Timeline Pelaksanaan Kegiatan	22
Tabel 4. 1 Jumlah Responden Uji Coba Produk	34
Tabel 4. 2 Hasil Kuesioner Dalam Skala Likert	34
Tabel 4. 3 Hasil Kritik dan Saran.....	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Uji Coba Produk.....	48
Lampiran 2 Hasil Kritik dan Saran Responden	50
Lampiran 3 Form Validasi Materi.....	52
Lampiran 4 Form Validasi Desain	53
Lampiran 5 Dokumentasi Pencetakan dan Perakitan Buku	54
Lampiran 6 Dokumentasi Produk Akhir	55
Lampiran 7 Sertifikat HKI	56
Lampiran 8 Hasil Turnitin.....	57