



**PRODUKSI *DIGITAL TOURISM GUIDEBOOK*
MENGUNAKAN DUKUNGAN *AUGMENTED REALITY*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI MUSEUM MANUSIA PURBA SANGIRAN**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Terapan Program Studi Informasi dan Hubungan Masyarakat
Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro

Oleh:

Barru Setia Hafidh

40020621650063

**PROGRAM STUDI INFORMASI DAN HUMAS
SEKOLAH VOKASI
UNIVERSITAS DIPONEGORO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa tugas akhir 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 tugas akhir 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 : Barru Setia Hafidh

NIM : 40020621650063

Tanda Tangan : 

Tanggal : 24 September 2025

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PRODUKSI *DIGITAL TOURISM GUIDEBOOK*
MENGUNAKAN DUKUNGAN *AUGMENTED REALITY*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI MUSEUM MANUSIA PURBA SANGIRAN**

Oleh

Barru Setia Hafidh

40020621650063

Semarang, 24 September 2025

Disetujui oleh,

Dosen Pembimbing



Dr. Dra. Liliek Budiastuti, M.Si.

NIP. 196201311987032001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir diajukan oleh :

Nama : Barru Setia Hafidh

Program Studi : Informasi dan Humas

Judul Tugas Akhir : Produksi *Digital Tourism Guidebook* Menggunakan Dukungan *Augmented Reality* Sebagai Media Promosi Museum Manusia Purba Sangiran

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

TIM PENGUJI

Pembimbing : Dr. Dra. Liliek Budiastuti, M.Si.

NIP. 196201311987032001

Penguji I : Arifa Rachma Febriyani, S.I.Kom., M.I.Kom

NIP. 199202122020122022

Penguji II : Marlina Mutiara Dewi, M.I.Kom

NIP. 199012212024062001

()
()
()

Semarang, 24 September 2025

Ketua Prodi Informasi dan Humas



Arifa Rachma Febriyani, S.I.Kom., M.I.Kom
NIP. 199202122020122022

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Salah satu pengkerdilan terkejam dalam hidup adalah membiarkan pikiran yang cemerlang menjadi budak bagi tubuh yang malas, yang mendahulukan istirahat sebelum lelah” –

Buya Hamka.

Barru Setia Hafidh

Persembahan

Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk:

1. Instansi Perguruan Tinggi Penulis, Universitas Diponegoro,
2. Sekolah Vokasi,
3. Program studi yang penulis banggakan, S.Tr Informasi & Hubungan Masyarakat,
4. Museum Manusia Purba Sangiran,
5. Keluarga yang saya cintai,
6. Pasangan tercinta,
7. Semua rekan-rekan tercinta

UCAPAN TERIMA KASIH

Proses penyusunan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, dan peran berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi selama berlangsungnya penelitian dan penulisan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak berikut:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Eko Widodo dan Ibu Sutri Asiyah, yang senantiasa memberikan doa, nasihat, dukungan, semangat, serta fasilitas selama penulis menempuh pendidikan.
2. Dr. Dra. Liliek Budiastuti Wiratmo, M.Si., selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberikan arahan, bimbingan, serta dukungan moral kepada penulis dalam proses pengerjaan proyek maupun penulisan Tugas Akhir.
3. Minto dan Reza Andrea Syahputra, selaku Staf Humas Museum Manusia Purba Sangiran, yang telah memberikan dukungan, arahan, serta bantuan selama pelaksanaan proyek Tugas Akhir di Museum Manusia Purba Sangiran.
4. Seluruh dosen Program Studi Informasi dan Humas, yang telah mendidik, membimbing, dan memberikan bekal ilmu pengetahuan di bidang kehumasan kepada penulis.
5. Mas Andhi Sandi Nugroho, selaku kakak penulis yang selalu memberikan dukungan serta motivasi dalam perjalanan akademik dan kehidupan penulis.
6. Saudari Siti Nur Chalisah, selaku pasangan penulis, yang telah mendampingi serta membantu dalam penyusunan Tugas Akhir dan memberikan dukungan moral kepada penulis.

7. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Informasi dan Humas Angkatan 2021, khususnya Kelas A dan komunitas *Sumbot Fams*, yang menjadi sahabat seperjuangan selama menempuh pendidikan di tanah perantauan.
8. Seluruh pihak lainnya yang telah memberikan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa tidak semua pihak dapat disebutkan secara rinci dalam kesempatan ini, namun hal tersebut tidak mengurangi rasa hormat dan penghargaan yang mendalam. Semoga segala bantuan, dukungan, serta kebaikan yang telah diberikan memperoleh balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Produksi *Digital Tourism Guidebook* Menggunakan Dukungan *Augmented Reality* sebagai Media Promosi Museum Manusia Purba Sangiran”. Penyusunan Tugas Akhir ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan Sains Informasi pada Program Studi S.Tr. Informasi dan Hubungan Masyarakat Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro.

Tugas Akhir ini disusun sebagai bentuk inovasi dalam strategi promosi yang bertujuan untuk meningkatkan minat calon pengunjung sehingga diharapkan dapat berdampak pada peningkatan jumlah kunjungan ke situs purbakala penting di Indonesia khususnya Museum Manusia Purba Sangiran. Strategi promosi dipandang sebagai aspek krusial mengingat masih terdapat permasalahan terkait jumlah pengunjung yang belum mencapai target optimal sehingga diperlukan upaya peningkatan melalui pendekatan yang lebih efektif. Di sisi lain, Situs Sangiran memiliki peranan signifikan dalam perkembangan ilmu kepurbakalaan dunia yang menjadikannya memiliki nilai historis, ilmiah, sekaligus komersial yang sangat tinggi. Dengan demikian, Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadi salah satu rujukan ilmiah serta memberikan kontribusi pengetahuan bagi masyarakat dan pihak-pihak yang berkepentingan.

Penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan pengetahuan, kemampuan, dan pengalaman yang dimiliki. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan agar penulisan karya di masa mendatang dapat lebih baik. Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menghadapi berbagai kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, serta dukungan baik secara moril maupun materil dari berbagai pihak, penulisan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan kepada semua pihak

yang telah berkontribusi, serta semoga karya ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis secara pribadi maupun bagi pembaca secara umum.

Semarang, 25 Agustus 2025

Penulis

ABSTRAK

Pariwisata merupakan sektor strategis dalam pembangunan ekonomi nasional, termasuk destinasi berbasis warisan budaya seperti Museum Manusia Purba Sangiran yang telah diakui UNESCO sebagai Situs Warisan Dunia. Namun, jumlah kunjungan museum dalam lima tahun terakhir menunjukkan tren yang belum stabil salah satunya karena keterbatasan media promosi yang masih konvensional. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media promosi inovatif berupa *digital tourism guidebook* yang didukung teknologi *Augmented Reality* (AR) sebagai solusi untuk meningkatkan daya tarik wisatawan. Produksi dilakukan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator untuk desain panduan digital, Blender 3D untuk rekonstruksi objek purbakala, dan diintegrasikan melalui *platform* Assemblr Studio. Hasil karya mendapat penilaian positif dari pihak Museum Manusia Purba Sangiran, baik dari aspek visual, konten informatif, maupun implementasi fitur AR yang berfungsi 100%. *Digital tourism guidebook* ini memuat informasi seluruh klaster museum, rute perjalanan, hingga koleksi utama yang disajikan dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris serta dapat diakses melalui QR Code. Kehadiran AR memungkinkan visualisasi 3D fosil Homo erectus dan artefak prasejarah sehingga menghadirkan pengalaman interaktif. Kesimpulannya, inovasi ini berpotensi menjadi media promosi efektif yang mampu merepresentasikan identitas Museum Manusia Purba Sangiran sekaligus mendorong peningkatan jumlah kunjungan wisatawan secara lebih merata di seluruh klaster.

Kata kunci: Museum Manusia Purba Sangiran, Promosi Digital, *Digital Tourism Guidebook*, *Augmented Reality*, Pariwisata Budaya.

ABSTRACT

Tourism is a strategic sector in national economic development, including cultural heritage destinations such as the Sangiran Early Man Museum, which has been recognized by UNESCO as a World Heritage Site. However, the number of visitors over the past five years has shown an unstable trend, partly due to the limitations of conventional promotional media. This study aims to produce an innovative promotional medium in the form of a digital tourism guidebook supported by Augmented Reality (AR) technology as a solution to enhance tourist appeal. The production was carried out using Adobe Illustrator for the digital guidebook design, Blender 3D for prehistoric object reconstruction, and integrated through the Assemblr Studio platform. The final product received positive feedback from the Sangiran Early Man Museum, particularly in terms of visual design, informative content, and fully functional AR features. This digital tourism guidebook provides information on all museum clusters, travel routes, and main collections, presented in both Indonesian and English, and accessible via QR Code. The presence of AR enables 3D visualization of Homo erectus fossils and prehistoric artifacts, offering an interactive experience. In conclusion, this innovation has the potential to become an effective promotional medium that represents the identity of the Sangiran Early Man Museum while encouraging an increase in tourist visits across all clusters.

Keywords: Sangiran Early Man Museum, Digital Promotion, Digital Tourism Guidebook, Augmented Reality, Cultural Tourism.

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	19
1.3 Tujuan.....	20
1.4 Manfaat.....	20
1.5 Luaran.....	21
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	22
2.1 Kajian Karya Terdahulu	22
2.2 Landasan Teori	24
2.2.1 <i>Public Relations</i> / Hubungan Masyarakat	24
2.2.2 Promosi	28
2.2.3 Pariwisata.....	31
2.2.4 <i>Tourism Guidebook</i>	35
2.2.5 <i>Public Relations Writing</i>	37
2.2.6 Desain Grafis	39
2.2.7 <i>Augmented Reality</i> (AR).....	43
2.2.8 Adobe Photoshop.....	47
2.2.9 Adobe Illustrator	53
2.2.10 3D Blender	54
2.2.11 ARCore	56
BAB III METODE PENGKARYAAN	58

3.1 Klien	58
3.2 Profil Klien	58
3.3 Target Pasar	63
3.4 Rancangan Karya	63
3.4.1 Rancangan Isi <i>Digital Tourism Guidebook</i>	63
3.4.2 Warna.....	67
3.4.3 Huruf	69
3.5 Metode Penciptaan Karya.....	70
3.6 Publikasi	74
3.7 <i>Sustainability</i> / Keberlanjutan Karya.....	74
3.8 <i>Key Performance Indicator</i>	75
3.9 <i>Timeline</i> Pelaksanaan	76
3.10 Rancangan Anggaran Biaya	77
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	78
4.1 Gambaran Umum Mitra	78
4.2 Analisis Permasalahan.....	79
4.3 Proses Pembuatan Karya	80
4.3.1 Pra Produksi.....	80
4.3.2 Produksi	83
4.3.3 Pasca Produksi	89
4.4 Analisis Hasil Karya.....	92
4.5 Hasil <i>Review</i>	101
4.6 KPI.....	102

4.7 Keberlanjutan Karya.....	108
4.8 Hambatan dan Solusi.....	109
4.8.1 Hambatan	109
4.8.2 Solusi	109
BAB V PENUTUP.....	111
5.1 Kesimpulan.....	111
5.2 Saran	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Grafik Data Jumlah Pengunjung Seluruh Klaster Museum Sangiran	5
Gambar 1. 2 Grafik Data Pengunjung Situs Candi Borobudur	7
Gambar 1. 3 Grafik Data Jumlah Pengunjung Seluruh Klaster Museum Sangiran	8
Gambar 1. 4 <i>Leaflet</i> Milik Museum Sangiran.....	10
Gambar 1. 5 Isi Konten <i>Leaflet</i> Klaster Museum Sangiran	12
Gambar 1. 6 Halaman Profil Akun Media Sosial Youtube dan X Serta Contoh Konten	13
Gambar 1. 7 Halaman Profil Akun Instagram, Tiktok, dan Facebook Museum Manusia Purba Sangiran	14
Gambar 1. 8 Contoh Konten <i>Platform</i> Instagram, Tiktok, dan Facebook	15
Gambar 3. 1 Palet Warna	67
Gambar 3. 2 Informasi Penggunaan Warna	68
Gambar 3. 3 Informasi Penggunaan <i>Font</i> Funnel Display.....	69
Gambar 3. 4 Informasi Penggunaan <i>Font</i> Barriecito	70
Gambar 3. 5 Diagram Alur Penciptaan Karya	74
Gambar 4. 1 Referensi Isi Konten <i>Guidebook</i>	80
Gambar 4. 2 <i>Drive</i> Penyimpanan Rekapitulasi Data	81
Gambar 4. 3 Website Penelusuran Konsep Desain <i>Guidebook</i>	82
Gambar 4. 4 Penulisan Naskah	83
Gambar 4. 5 Produksi Desain <i>Guidebook</i>	84
Gambar 4. 6 Desain Isi Konten <i>Guidebook</i>	85
Gambar 4. 7 Desain Isi Konten <i>Guidebook</i>	86
Gambar 4. 8 Produksi Desain Rekonstruksi 3D.....	87
Gambar 4. 9 Mengunggah Desain Rekonstruksi 3D.....	88
Gambar 4. 10 Proses <i>Review</i> dan Revisi oleh Klien	89

Gambar 4. 11 Pengunggahan dan Pembuatan <i>Digital Tourism Guidebook</i>	90
Gambar 4. 12 Proses Uji Coba dan Finalisasi Hasil Karya.....	91
Gambar 4. 13 Cover <i>Digital Tourism Guidebook</i>	92
Gambar 4. 14 Hasil Uji Coba Efektivitas <i>Digital Tourism Guidebook</i>	106

DAFTAR TABEL

TABEL 1. 1 ANALISIS SWOT MUSEUM MANUSIA PURBA SANGIRAN	4
TABEL 3. 1 <i>CREATIVE WORK PLAN (CWP)</i>	63
TABEL 3. 2 <i>KEY PERFORMANCE INDICATOR (KPI) DIGITAL TOURISM GUIDEBOOK</i>	75
TABEL 3. 3 <i>TIMELINE PELAKSANAAN</i>	76
TABEL 3. 4 RANCANGAN ANGGARAN BIAYA.....	77
TABEL 4. 1 ANALISIS <i>COVER DIGITAL TOURISM GUIDEBOOK</i>	92
TABEL 4. 2 ANALISIS DAFTAR ISI MATERI <i>DIGITAL TOURISM GUIDEBOOK</i>	93
TABEL 4. 3 HASIL UJI COBA <i>DIGITAL TOURISM GUIDEBOOK</i>	107