

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Mitra

Museum Manusia Purba Sangiran merupakan salah satu institusi arkeologi terkemuka di Indonesia yang terletak di Desa Krikilan, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen, Provinsi Jawa Tengah. Museum ini berada di kawasan Situs Sangiran yang dikenal sebagai salah satu lokasi penting penemuan fosil manusia purba di dunia. Kawasan ini secara resmi ditetapkan sebagai cagar budaya melalui Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 070/0/1977. Selanjutnya pada 5 Desember 1996, Situs Sangiran memperoleh pengakuan internasional sebagai Warisan Dunia oleh UNESCO dengan nomor registrasi 593 di bawah nama *Sangiran Early Man Site*.

Museum Manusia Purba Sangiran terdiri dari lima klaster yang masing-masing memiliki ciri khas dalam menyampaikan sejarah kehidupan hewan purba dan manusia purba khususnya *Homo erectus*. Klaster Krikilan merupakan pusat utama yang menampilkan koleksi fosil terbaik dari Situs Sangiran, informasi tentang asal-usul kehidupan, serta diorama kehidupan *Homo erectus*. Klaster Dayu yang dibuka pada 2013, menyuguhkan informasi tentang lapisan tanah purba dan perkembangan *Homo Erectus* dalam pendekatan yang edukatif dan *modern*. Sementara itu, Klaster Bukuran memiliki tema utama pada teori evolusi manusia, menampilkan temuan penting *Homo erectus* dan penyajian interaktif tentang proses adaptasi makhluk hidup. Klaster Ngebung merekam sejarah awal penelitian di Sangiran, menampilkan kontribusi tokoh-tokoh peneliti dan beragam temuan fosil penting yang dipresentasikan secara visual dan digital. Terakhir, Klaster Manyarejo menjadi wadah penghargaan atas peran masyarakat dan peneliti, menampilkan kenangan ekskavasi, mitos lokal, serta koleksi memorabilia dalam suasana rumah tradisional yang hangat dan interaktif. Seluruh klaster berada dalam kawasan Situs Sangiran yang memiliki luas wilayah mencapai 56

kilometer persegi dan telah mendapatkan perlindungan resmi sebagai cagar budaya nasional dan internasional.

4.2 Analisis Permasalahan

Museum Manusia Purba Sangiran terdiri atas lima klaster utama, yaitu Klaster Ngebung, Klaster Krikilan, Klaster Dayu, Klaster Bukuran, dan Klaster Manyarejo. Seluruh klaster tersebut berada dalam kawasan cagar budaya Situs Sangiran yang telah memperoleh perlindungan dari UNESCO serta Kementerian Kebudayaan Republik Indonesia. Meskipun memiliki nilai historis dan kultural yang tinggi serta telah mendapatkan pengakuan internasional, Museum Manusia Purba Sangiran masih menghadapi sejumlah permasalahan khususnya terkait rendahnya minat kunjungan calon wisatawan. Kondisi ini berdampak pada jumlah kunjungan yang belum sesuai dengan potensi yang dimiliki, sekaligus menimbulkan ketidakmerataan distribusi wisatawan di antara klaster-klaster museum yang ada.

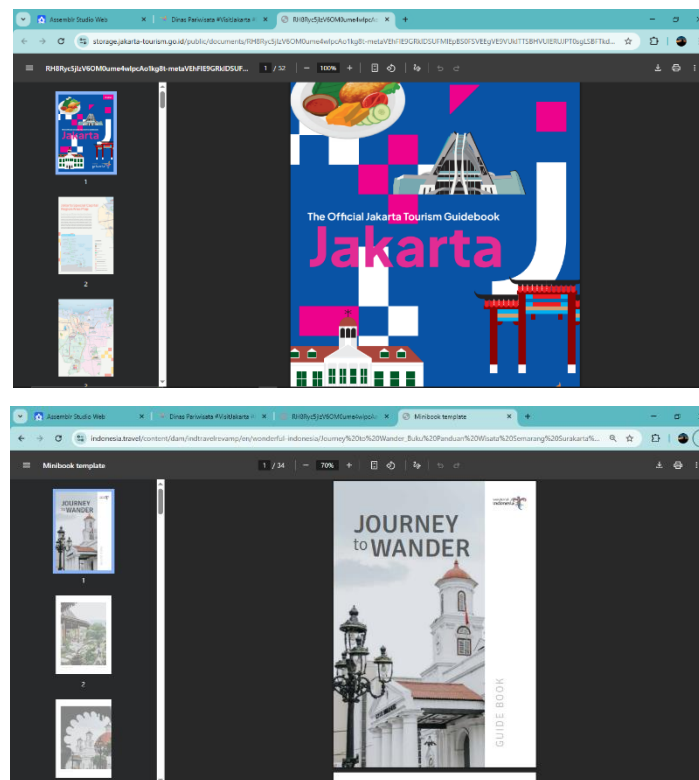
Tantangan utama yang dihadapi terletak pada strategi pemasaran yang belum optimal. Promosi yang dilakukan masih mengandalkan selebaran cetak berupa *leaflet* yang jumlahnya terbatas, tidak terintegrasi antarklaster, dan jarang diperbarui. Tingginya biaya produksi cetak juga menjadi kendala yang diperburuk dengan adanya kebijakan efisiensi anggaran. Selain itu, video profil museum yang terakhir diperbarui pada tahun 2025 belum menampilkan *call to action* yang kuat serta kurang menekankan pengalaman interaktif pengunjung. Dengan mempertimbangkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan *digital tourism guidebook* resmi yang didukung oleh konten *Augmented Reality*. Kehadiran media ini diharapkan dapat menyajikan informasi yang lebih lengkap, terpadu, dan interaktif sehingga mampu meningkatkan daya tarik sekaligus minat kunjungan wisatawan ke Museum Manusia Purba Sangiran.

4.3 Proses Pembuatan Karya

4.3.1 Pra Produksi

Pada tahap pra-produksi, penulis terlibat dalam serangkaian tahapan krusial sebelum memulai proses produksi. Tahapan ini meliputi diskusi intensif dengan klien, penelusuran referensi untuk isi konten *guidebook*, rekapitulasi data yang diperlukan, dan penelusuran referensi desain *guidebook*.

1. Penelusuran Referensi untuk Isi Konten *Guidebook*



Gambar 4. 1 Referensi Isi Konten *Guidebook*

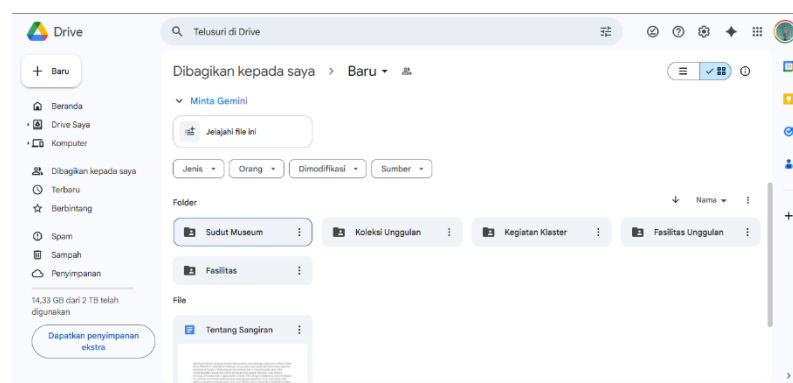
Pada tahap pra-produksi, penulis memulai proses dengan melakukan studi referensi terhadap sejumlah *guidebook* yang telah diterbitkan sebelumnya sebagai upaya untuk merumuskan ide dan struktur isi konten *guidebook* yang akan dikembangkan. Dari hasil kajian tersebut, penulis mengidentifikasi dua *guidebook* yang dianggap

relevan dan representatif untuk dijadikan acuan utama, yaitu *The Official Jakarta Tourism Guidebook* yang diterbitkan oleh Dinas Pariwisata Jakarta, serta *Journey to Wander* yang dipublikasikan oleh Indonesia Travel. Melalui *The Official Jakarta Tourism Guidebook*, penulis memperoleh referensi terkait dengan struktur konten berupa penambahan subbagian “Tips dan Trik” serta “Rute Wisata,” yang dinilai mampu memperkaya informasi dan meningkatkan pengertian pembaca. Sementara itu, dari *Journey to Wander*, penulis mengadopsi gaya penulisan yang komunikatif dan adaptif, serta gaya visualisasi melalui pengeditan foto yang dinilai menarik dan terkesan estetik.

2. Diskusi Intensif Bersama Klien

Pada tahap ini, penulis melaksanakan diskusi dengan pihak klien pada hari Senin, 21 Juni 2025 yang bertempat di Kantor *Tourist Information Center* Sangiran, berlokasi di Jl. Sangiran Km. 4, Kebayanan II, Krikilan, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen, Jawa Tengah. Dalam pertemuan tersebut, penulis memaparkan rancangan awal proyek yang akan dilaksanakan serta melakukan koordinasi terkait kebutuhan data dan informasi yang diperlukan guna menunjang proses pengembangan konten secara optimal.

3. Rekapitulasi Data yang Diperlukan



Gambar 4. 2 *Drive* Penyimpanan Rekapitulasi Data

Pada tahap ini, penulis bersama pihak klien melakukan persiapan dan pengumpulan data yang diperlukan untuk dimuat dalam *guidebook*. Data yang dikumpulkan

mencakup informasi mengenai museum, fasilitas unggulan, koleksi utama, aktivitas yang ditawarkan, serta dokumentasi visual berupa foto-foto dari berbagai sudut museum. Seluruh materi data yang telah diperoleh kemudian diunggah dan disusun dalam platform *Google Drive* guna memudahkan proses pengelolaan, pengarsipan, dan kolaborasi selama tahap produksi konten berlangsung.

4. Penelusuran Referensi Desain *Guidebook*

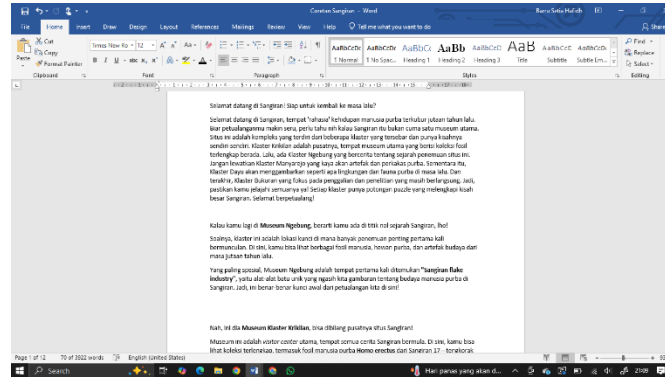


Gambar 4. 3 Website Penelusuran Konsep Desain *Guidebook*

Pada tahapan selanjutnya, penulis melakukan penelusuran referensi terkait tata letak (*layout*) *guidebook* guna memperoleh gambaran visual yang menarik dan sesuai dengan tujuan desain. Dalam proses ini, penulis memanfaatkan *platform Pinterest* sebagai media pencarian ide dan inspirasi desain. Meskipun tidak terdapat satu model tata letak spesifik yang secara langsung diadopsi dari referensi yang ditinjau, penulis mengidentifikasi pola-pola umum dari berbagai contoh *guidebook* yang tersedia. Berdasarkan hasil observasi tersebut, penulis kemudian merumuskan dan mengembangkan secara mandiri konsep tata letak yang akan diterapkan dalam penyusunan *guidebook*.

4.3.2 Produksi

1. Penulisan Naskah



Gambar 4. 4 Penulisan Naskah

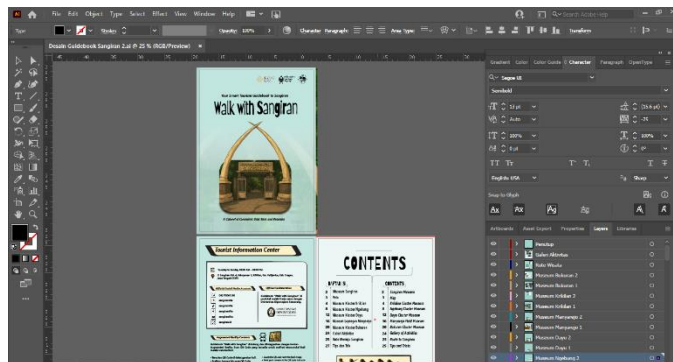
Penulisan naskah merupakan tahapan penting dalam memastikan pesan dan konten yang terkandung dalam *guidebook* dapat tersampaikan dengan baik kepada pembaca. Proses penulisan dilakukan menggunakan perangkat lunak Microsoft Word dengan sebagian besar materi bersumber dari pihak Museum Manusia Purba Sangiran yang kemudian dikembangkan lebih lanjut. Gaya bahasa yang digunakan dirancang agar tidak kaku, tetap formal, namun tetap komunikatif sehingga dapat diterima dengan santai oleh berbagai kalangan pembaca. Selain itu, penulisan naskah *guidebook* juga mengedepankan makna filosofis yang terkandung dalam judul *Walk with Sangiran* yang merepresentasikan ajakan kepada pengguna untuk menikmati pengalaman berjalan santai menelusuri destinasi wisata yang terdapat di Museum Manusia Purba Sangiran.

2. Mendesain *Guidebook*

Pada tahap produksi desain *guidebook*, penulis menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator sebagai alat utama dalam proses desain. Selama pelaksanaan desain, penulis memperhatikan berbagai aspek esensial yang perlu dimuat dalam *guidebook*, dengan tujuan untuk mengoptimalkan penyampaian informasi kepada pengguna. Salah satu strategi visual yang diterapkan adalah penggunaan warna

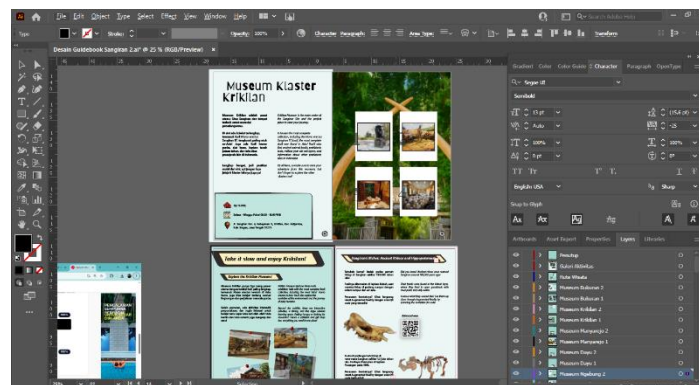
sebagai elemen identitas. Warna utama yang digunakan adalah warna dengan kode #b7dfd4, yang merupakan warna identitas merek (*brand identity*) dari Museum Manusia Purba Sangiran. Warna ini kemudian dipadukan secara harmonis dengan warna hitam, putih tulang, dan coklat untuk menghasilkan tampilan visual yang menarik dan konsisten.

Dalam hal tipografi, penulis memutuskan untuk menggunakan dua jenis *font* yaitu Barriecito dan Segoe UI. *Font Barriecito* digunakan untuk menampilkan judul dan nama setiap klaster museum, sedangkan *font Segoe UI* digunakan untuk menyajikan narasi informatif dalam konten *guidebook*. Pemilihan tipografi ini bertujuan untuk menciptakan hirarki visual yang jelas dan menjaga keterbacaan konten. Dalam aspek fotografi, seluruh foto yang ditampilkan dalam *guidebook* telah melalui proses pengeditan oleh penulis menggunakan aplikasi *Hypic*. Pengeditan dilakukan untuk meningkatkan kualitas visual foto, terutama dalam mengatasi kendala teknis seperti pencahayaan yang kurang, gambar yang terlalu terang, efek blur, serta ketidakseimbangan warna. Langkah ini juga diambil untuk menambah nilai estetika serta meningkatkan daya tarik visual terhadap target audiens yaitu calon pengunjung. Konsistensi dalam pengeditan konten visual menjadi perhatian utama penulis guna menjaga profesionalitas dan keseragaman tampilan *guidebook* secara keseluruhan.



Gambar 4. 5 Produksi Desain *Guidebook*

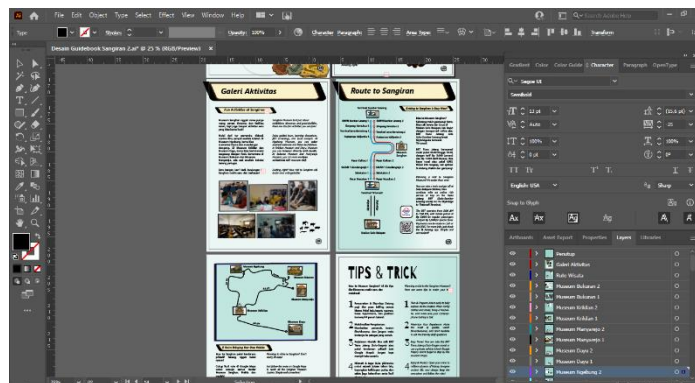
Dalam merancang desain sampul (*cover*), penulis mempertimbangkan berbagai aspek krusial. Judul yang dipilih adalah “*Walk with Sangiran*” yang secara semantik mengandung makna perjalanan santai dan personal, seolah-olah pembaca diajak menjelajahi dan “berteman” dengan sejarah. Di bagian atas judul, penulis menambahkan frasa “*Smart Tourism Guidebook to Sangiran*” sebagai penanda bahwa *guidebook* ini merupakan produk resmi dari Museum Manusia Purba Sangiran. Sementara itu, di bagian bawah judul terdapat tagline “*A Cabinet of Curiosities: Odd, Rare, and Beautiful*” yang memberikan kesan bahwa pengalaman berkunjung ke Sangiran menyatukan unsur keunikan, keanehan, dan keindahan dalam satu narasi perjalanan. Ilustrasi sampul menampilkan gerbang ikonik Sangiran yang berbentuk gading gajah purba dengan gaya ilustratif *western comic* yang bertujuan untuk menciptakan kesan visual yang atraktif. Logo resmi dari Museum Manusia Purba Sangiran, *Indonesian Heritage Agency*, dan Kementerian Kebudayaan Republik Indonesia juga dicantumkan sebagai bentuk pengesahan institusional.



Gambar 4. 6 Desain Isi Konten *Guidebook*

Konten utama *guidebook* memuat penjelasan naratif mengenai lima klaster Museum Manusia Purba Sangiran. Narasi disusun dengan gaya bahasa yang santai dan persuasif, menyerupai gaya bercerita agar informasi lebih mudah diterima oleh pembaca dari berbagai kalangan. Setiap penjelasan klaster diawali dengan

informasi umum seperti tema klaster, harga tiket masuk, jadwal operasional, dan alamat. Selanjutnya, disajikan informasi mengenai ruang pameran, ruang diorama, fasilitas beserta aktivitas yang dapat dinikmati oleh pengunjung. Salah satu fitur dalam *guidebook* Museum Manusia Purba Sangiran adalah konten *augmented reality* (AR) yang diberi subjudul “*Sangiran’s Riches*” atau “Kekayaan Sangiran”. Konten AR ini menampilkan rekonstruksi 3D dari berbagai temuan fosil fauna dan manusia purba di Situs Sangiran, antara lain *Stegodon*, *Bubalus palaeokerabau*, *Bibos palaeosondaicus*, *Hippopotamus*, *Crocodylus*, *Rhinoceros sondaicus*, *E. groeneveldtii*, alat batu dan tulang, serta spesimen manusia purba Sangiran 17 (*Homo erectus*). Rekonstruksi ini dapat diakses melalui pemindaian QR Code yang disediakan berdekatan dengan ilustrasi fosil dan berfungsi sebagai *marker* untuk memvisualisasikan objek rekonstruksi 3D.

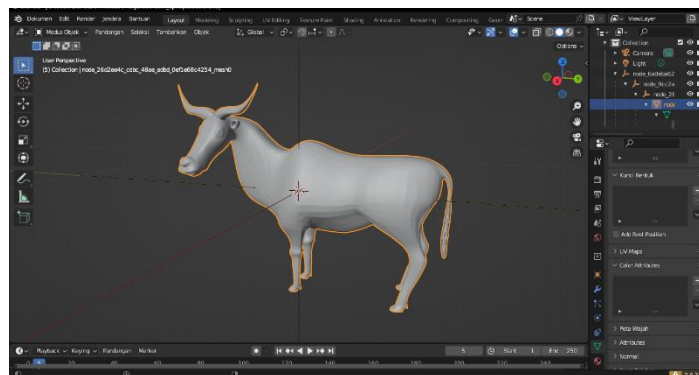


Gambar 4. 7 Desain Isi Konten Guidebook

Selain konten utama, *guidebook* juga dilengkapi dengan bagian “Tips dan Trik” untuk mempersiapkan kunjungan ke Museum Sangiran, serta panduan visualisasi konten AR pada bagian awal *guidebook*. Penulis juga mencantumkan peta lokasi sebaran lima klaster Museum Manusia Purba Sangiran guna membantu pembaca memahami letak geografis masing-masing lokasi. Untuk mendukung perencanaan perjalanan, disediakan juga rute wisata, termasuk rute transportasi publik seperti BRT Trans Jateng rute Solo–Sragen. Penulis menyarankan pengunjung untuk

mengunduh aplikasi Si Anteng guna mempermudah akses informasi dan penggunaan layanan BRT, lengkap dengan *QR Code* yang terhubung langsung ke tautan unduhan aplikasi tersebut. Bagi pengunjung yang menggunakan kendaraan pribadi, penulis mencantumkan *QR Code* yang terhubung ke *Google Maps* untuk masing-masing lokasi klaster. Pada bagian akhir *guidebook*, penulis menyajikan informasi mengenai *Tourist Information Center*, termasuk jam operasional dan alamat lengkapnya. Selain itu, dicantumkan juga akun resmi media sosial Museum Manusia Purba Sangiran pada berbagai platform digital sebagai upaya memperluas jangkauan informasi dan memperkuat komunikasi dengan pengunjung.

3. Membuat Desain Rekonstruksi 3D

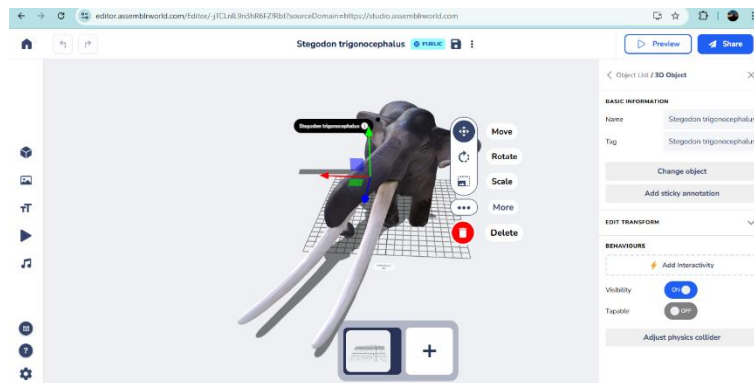


Gambar 4. 8 Produksi Desain Rekonstruksi 3D

Tahap produksi selanjutnya berfokus pada pembuatan konten rekonstruksi tiga dimensi (3D) untuk fitur *augmented reality* (AR) dengan menggunakan perangkat lunak *Blender 3D*. Dalam proses ini, penulis memulai dengan membentuk objek dasar melalui konstruksi geometri yang terdiri atas elemen-elemen dasar seperti titik (*vertex*), garis (*edge*), dan bidang (*face*) yang secara keseluruhan membentuk *mesh* sesuai dengan karakteristik morfologis fauna purba yang direkonstruksi. Setelah struktur dasar model 3D selesai, penulis melanjutkan proses dengan menambahkan material yaitu warna dan tekstur guna memperkaya tampilan visual

objek. Penerapan warna dan tekstur ini bertujuan untuk menciptakan kesan visual yang lebih menarik dan menyerupai bentuk aslinya sehingga mendukung pengalaman imersif pengguna dalam mengakses konten AR. Pada tahap akhir, penulis menambahkan elemen pencahayaan melalui simulasi bayangan (*shadow*) untuk memperkuat efek visual realistis. Penambahan pencahayaan ini tidak hanya meningkatkan kedalaman visual, tetapi juga memperjelas bentuk dan detail permukaan model sehingga hasil rekonstruksi 3D dapat disajikan dengan kualitas visual yang optimal.

4. Unggah Desain Rekonstruksi 3D



Gambar 4. 9 Mengunggah Desain Rekonstruksi 3D

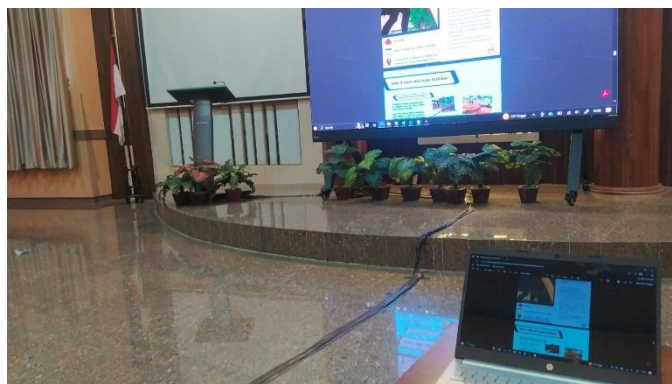
Unggah desain rekonstruksi 3D penting dilakukan agar dapat menghasilkan konten AR. Berikut cara yang dilakukan oleh penulis dalam pengunggahan desain rekonstruksi 3D.

1. Akses laman *studio.assemblrworld.com*.
2. Lakukan proses login pada akun Assemblr.
3. Setelah berhasil masuk, pilih menu “*Create AR Project*”.
4. Tentukan opsi “*Create from Scratch*”.
5. Pilih kategori “*3D Objects*”.
6. Klik menu “*Your 3D*”.
7. Pilih “*Import 3D*”.

8. Unggah berkas 3D hasil rancangan dari aplikasi Blender.
9. Setelah berkas berhasil diunggah, lengkapi identitas objek dengan mengisi ID, menyesuaikan skala, memberikan nama, serta menentukan kategori yang sesuai, kemudian klik “*Next*”.
10. Lakukan *capture* terhadap objek 3D yang telah diunggah atau sebagai alternatif, unggah foto dari berkas yang tersedia kemudian klik “*Next*”.
11. Klik “*Set Preview and Upload*”.
12. Sistem akan kembali ke halaman awal, lalu pilih menu “*3D Object*”.
13. Klik “*Your 3D*”.
14. Pilih objek yang telah diunggah sebelumnya.
15. Sesuaikan posisi objek sesuai kebutuhan.
16. Jika penyesuaian posisi telah selesai, klik “*Share*”.
17. Lengkapi informasi tambahan berupa *image preview*, judul (*title*), deskripsi (*description*), dan kategori, lalu klik “*Next*”.
18. Pilih opsi penggunaan proyek, atur tingkat privasi, kemudian klik “*Publish*”.
19. Proyek 3D berhasil dipublikasikan, dan sistem akan menghasilkan QR Code yang dapat dipindai untuk mengaksesnya.

4.3.3 Pasca Produksi

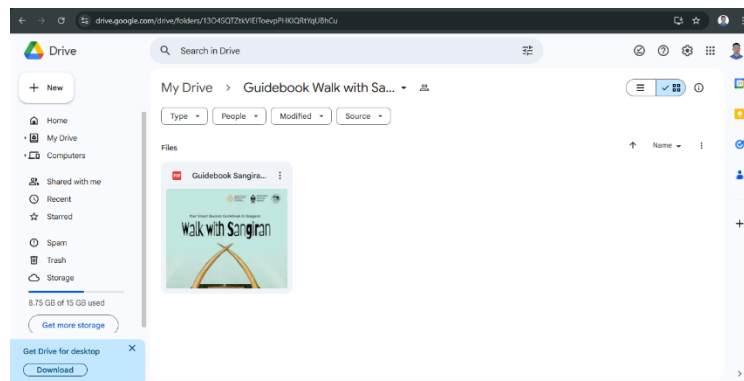
1. Review dan Revisi Klien



Gambar 4. 10 Proses *Review* dan Revisi oleh Klien

Setelah seluruh rangkaian proses produksi selesai, klien melakukan *review* terhadap hasil karya yang telah diselesaikan. Proses *review* dilakukan dengan menampilkan karya pada layar LED untuk kemudian diamati secara menyeluruh oleh klien. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, klien memberikan sejumlah masukan terkait aspek visual dan konten, meliputi penyesuaian warna, ukuran huruf (*font*), tata letak, serta penambahan informasi tertentu. Umpan balik yang diberikan klien memiliki peran penting dalam penyempurnaan karya karena melalui masukan tersebut kualitas produk dapat ditingkatkan sehingga menghasilkan karya yang lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan.

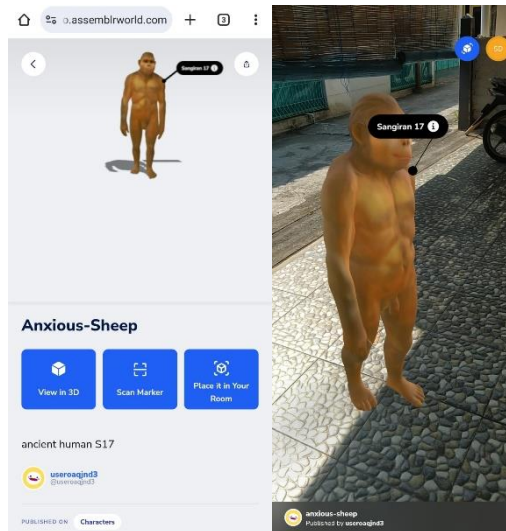
2. Pembuatan *Digital Tourism Guidebook*



Gambar 4. 11 Pengunggahan dan Pembuatan *Digital Tourism Guidebook*

Pada tahap ini, penulis mengunggah hasil karya ke dalam *Google Drive* sebagai media penyimpanan daring. Karya digital yang telah diunggah dapat diakses oleh pihak yang memiliki tautan atau QR Code yang disediakan. Akses yang diberikan bersifat terbatas, yaitu hanya memungkinkan pengguna untuk melihat karya tanpa memiliki kewenangan untuk melakukan pengeditan maupun memberikan komentar. Kemudahan akses disediakan melalui pemindaian *QR Code* atau dengan memasukkan tautan secara langsung pada kolom pencarian peramban.

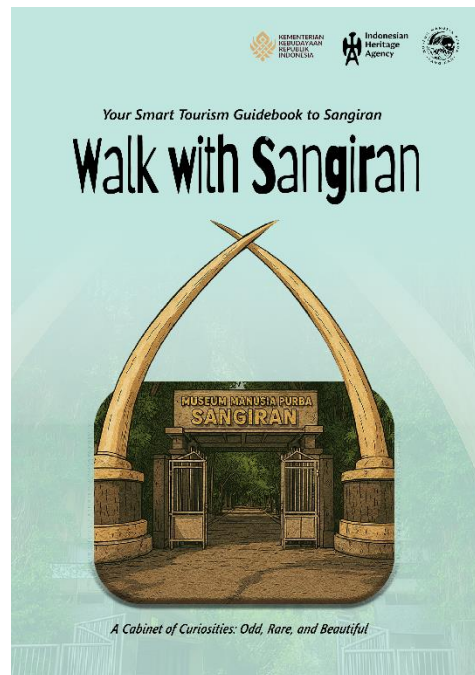
3. Uji Coba Hasil dan Finalisasi



Gambar 4. 12 Proses Uji Coba dan Finalisasi Hasil Karya

Tahap terakhir dalam proses pasca-produksi adalah uji coba hasil sekaligus finalisasi. Uji coba ini memiliki peranan penting, terutama *karena digital tourism guidebook* yang dikembangkan memuat konten *Augmented Reality* (AR) yang perlu diverifikasi agar dapat berfungsi dengan baik. Proses uji coba dilakukan dengan memindai *QR Code* yang telah disediakan, yang kemudian secara otomatis mengarahkan pengguna menuju laman resmi pada alamat <https://studio.assemblerworld.com/>. Melalui tahapan ini, dapat dipastikan bahwa seluruh konten interaktif dapat diakses dengan baik sebelum karya dinyatakan final.

4.4 Analisis Hasil Karya



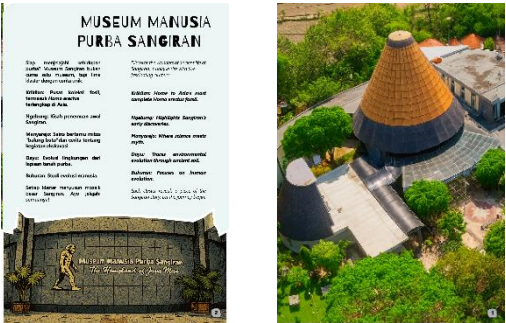
Gambar 4. 13 Cover *Digital Tourism Guidebook*

TABEL 4. 1 ANALISIS *COVER DIGITAL TOURISM GUIDEBOOK*

Komponen	Posisi
Judul	Tengah Atas
Logo Instansi	Kanan Atas
Gambar Museum	Tengah
<i>Tagline</i>	Tengah Bawah
Keterangan <i>Guidebook</i>	Tengah Atas

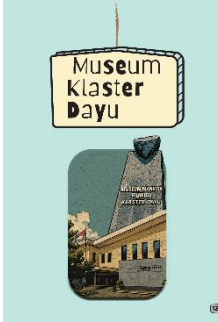
ANALISIS DAFTAR MATERI

TABEL 4. 2 ANALISIS DAFTAR ISI MATERI *DIGITAL TOURISM GUIDEBOOK*

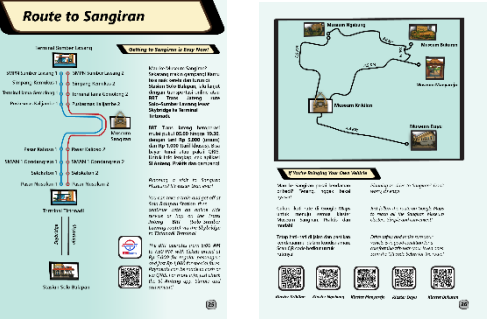
Materi	Judul	Foto	Informasi atau Keterangan	Ruang Pamer atau Koleksi	Konten AR
Museum Manusia Purba Sangiran 	V	V	V	V	

Peta 	V	V			
Museum Klaster Krikilan 	V	V	V	V	V

Take it slow and enjoy Krikilant! Explore the Krikilant Museum Museum Krikilant adalah tempat yang menyimpan koleksi fosil dan artefak prasejarah yang ditemukan di kawasan Krikilant, Kabupaten Pangasinan, Kalimantan Barat. Museum ini memiliki luas area seluas 10 hektar dan dilengkapi dengan fasilitas pameran, auditorium, dan ruang untuk kegiatan edukasi. Koleksi fosil yang ada di Museum Krikilant meliputi fosil mamalia, burung, reptilia, amfibi, dan ikan. Selain itu, museum ini juga menyimpan artefak prasejarah yang ditemukan di kawasan Krikilant, seperti alat-alat batu, tulang, dan keramik.   	Krikilant's rich prehistoric sites and megafauna Krikilant, a rich prehistoric site, is located in the Krikilant area, Pangasinan, Kalimantan Barat. It is a natural heritage site that has been declared a National Monument by the Indonesian government. The site is known for its rich collection of prehistoric sites and megafauna, including the Krikilant Fossil Site, the Krikilant Archaeological Site, and the Krikilant Natural Heritage Site.   Krikilant is a rich prehistoric site that has been declared a National Monument by the Indonesian government. It is a natural heritage site that has been declared a National Monument by the Indonesian government.  					
Museum Klaster Ngebung Museum Klaster Ngebung adalah museum yang terletak di kawasan Ngebung, Kabupaten Pangasinan, Kalimantan Barat. Museum ini memiliki luas area seluas 10 hektar dan dilengkapi dengan fasilitas pameran, auditorium, dan ruang untuk kegiatan edukasi. Koleksi fosil yang ada di Museum Klaster Ngebung meliputi fosil mamalia, burung, reptilia, amfibi, dan ikan. Selain itu, museum ini juga menyimpan artefak prasejarah yang ditemukan di kawasan Ngebung, seperti alat-alat batu, tulang, dan keramik. 		V	V	V	V	V

						
		V	V	V	V	V

<i>Time travel's expensive, but a trip to Mayangjo is the next best thing!</i> Explore The Mayangjo Museum Mayangjo Museum is a place that is full of history and culture. It is a place where you can learn about the history of Mayangjo and the people who lived there. The museum is a great place to visit for anyone who is interested in history and culture. The museum is a great place to visit for anyone who is interested in history and culture. It is a place where you can learn about the history of Mayangjo and the people who lived there. The museum is a great place to visit for anyone who is interested in history and culture. 	Langitmu's Richer Ancient Civilization? Langitmu's Richer Ancient Civilization? This is a place where you can learn about the history of Mayangjo and the people who lived there. The museum is a great place to visit for anyone who is interested in history and culture. The museum is a great place to visit for anyone who is interested in history and culture. It is a place where you can learn about the history of Mayangjo and the people who lived there. The museum is a great place to visit for anyone who is interested in history and culture. 						
Museum Klaster Bukuran Museum Klaster Bukuran is a place where you can learn about the history of Mayangjo and the people who lived there. The museum is a great place to visit for anyone who is interested in history and culture. The museum is a great place to visit for anyone who is interested in history and culture. It is a place where you can learn about the history of Mayangjo and the people who lived there. The museum is a great place to visit for anyone who is interested in history and culture. 	Museum Klaster Bukuran Museum Klaster Bukuran is a place where you can learn about the history of Mayangjo and the people who lived there. The museum is a great place to visit for anyone who is interested in history and culture. The museum is a great place to visit for anyone who is interested in history and culture. It is a place where you can learn about the history of Mayangjo and the people who lived there. The museum is a great place to visit for anyone who is interested in history and culture. 	V	V	V	V	V	V

Rute 	V	V	V		
Tips and Trick 	V		V		

4.5 Hasil Review

Setelah melalui tahapan pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi, mitra memberikan *review* terhadap hasil karya yang telah selesai dibuat. *Review* ini bertujuan untuk menyesuaikan produk dengan kebutuhan serta preferensi mitra sehingga karya yang dihasilkan dapat lebih optimal dalam penyampaian informasi maupun aspek visual. Mitra menyatakan hasil karya sudah bagus tetapi terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan atau diubah sehingga dapat menciptakan hasil karya yang lebih maksimal. Adapun poin-poin evaluasi hasil *review* yang diberikan oleh mitra adalah sebagai berikut:

1. Ukuran *font* dan Gaya Bahasa

Mitra menghendaki penyesuaian pada ukuran *font*. Semula ukuran *font* yang digunakan adalah sembilan *point* kemudian diperbesar menjadi 13 *point* agar lebih mudah dibaca. Selain itu, terkait penggunaan bahasa, mitra menginginkan penyajian teks yang ringkas dan tidak bertele-tele. Dengan demikian, gaya penulisan diubah menjadi lebih sederhana namun tetap mampu menyampaikan informasi esensial secara efektif.

2. Warna

Mitra menilai bahwa warna yang digunakan sebelumnya cenderung gelap atau terkesan lebih tua. Oleh karena itu, dilakukan penyesuaian dengan mengganti warna menjadi lebih cerah agar tampil lebih menarik dan mudah diterima oleh pembaca.

3. Tata Letak Halaman

Mitra memberikan masukan mengenai tata letak konten pada *digital tourism guidebook*. Halaman “*Tourist Information Center*” dipindahkan ke bagian awal, sementara pada bagian akhir ditambahkan halaman “Galeri Aktivitas”. Khusus

untuk halaman “Rute”, dilakukan penambahan informasi berupa rute dari Stasiun Solo Balapan melalui *Skybridge* menuju Terminal Tirtonadi. Selain itu, daftar halte yang ditampilkan dipadatkan dengan hanya menampilkan beberapa halte utama.

4. Penggunaan Gambar

Mitra menginstruksikan untuk menghapus logo Tut Wuri Handayani yang terdapat pada foto gedung di setiap klaster. Hal ini disesuaikan dengan kondisi terkini, di mana Museum Manusia Purba Sangiran berada di bawah naungan Kementerian Kebudayaan.

4.6 KPI

Hasil karya yang telah disusun memperoleh penilaian yang melibatkan Tim Humas Museum Manusia Purba Sangiran. Berdasarkan ulasan yang diberikan, karya tersebut mendapat tanggapan positif, terutama karena *digital tourism guidebook* dinilai sesuai dengan identitas Museum Manusia Purba Sangiran. Implementasi elemen konten, pemilihan warna, serta penyajian informasi juga dinilai telah tepat dan selaras dengan kebutuhan mitra.

Minto selaku Staf Humas senior menyatakan bahwa desain dan isi konten *digital tourism guidebook* telah tersusun dengan baik serta relevan dengan kebutuhan museum. Beliau menekankan pentingnya perluasan media informasi mengenai Museum Sangiran dan klaster-klaster di sekitarnya, serta menyampaikan harapan agar kehadiran *digital tourism guidebook* dapat memudahkan calon pengunjung dalam memperoleh informasi terkait museum.

Selain itu, Reza Andrea Syahputra selaku Staf Humas juga memberikan apresiasi positif dengan menilai karya yang dihasilkan memiliki desain yang menarik, warna yang cerah, serta penyajian informasi yang jelas. Beliau juga menyoroti keberadaan konten *Augmented Reality* (AR) yang memungkinkan pengunjung

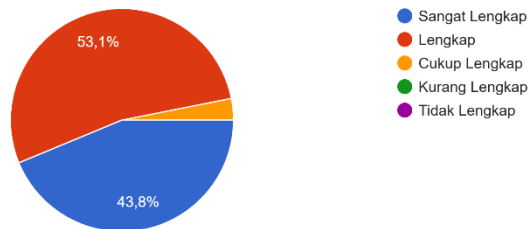
memperoleh gambaran mengenai rekonstruksi fosil di Sangiran. Lebih lanjut, beliau menyampaikan rasa terima kasih karena Museum Sangiran dilibatkan sebagai mitra dalam proyek ini serta berharap karya tersebut dapat menjadi sarana informasi yang efektif bagi masyarakat luas.

Berdasarkan hasil uji coba, konten teks dan visual yang meliputi deskripsi, foto, gambar, serta ilustrasi pada *digital tourism guidebook* 100% telah terselesaikan sepenuhnya dan dapat diakses secara optimal. Dengan demikian, pengguna dapat memperoleh beragam informasi secara lengkap dan terstruktur melalui penyajian teks maupun visual yang disediakan. Pengguna dapat memperoleh beragam informasi meliputi informasi seluruh klaster Museum Sangiran, rute perjalanan, aktivitas yang ditawarkan, dan kontak resmi Museum Manusia Purba Sangiran. Akses terhadap *digital tourism guidebook* juga dipermudah melalui pemindaian QR code yang tersedia. Selain itu, implementasi fitur *Augmented Reality* (AR) berbasis *marker* pada *digital tourism guidebook* 100% berfungsi dengan baik. Melalui pemindaian QR code, pengguna dapat menampilkan rekonstruksi objek tiga dimensi (3D) dari fosil-fosil yang ditemukan di Situs Sangiran. Kehadiran rekonstruksi 3D ini memberikan pengalaman yang lebih komprehensif karena memungkinkan pengguna untuk memahami bentuk utuh hewan maupun *Homo erectus*, mengingat fosil yang ditemukan di lapangan umumnya hanya berupa *fragmen* atau bagian tertentu. *Digital tourism guidebook* diciptakan menggunakan dua bahasa yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Hal tersebut didasarkan pada Museum Manusia Purba Sangiran yang telah berskala internasional memungkinkan wisatawan asing untuk dengan mudah dapat menggunakan *digital tourism guidebook*.

Hasil karya *digital tourism guidebook* dilakukan uji coba oleh penulis dengan melibatkan 32 responden melalui Google Form. Uji coba ini bertujuan untuk memperoleh penilaian terkait aspek-aspek yang telah ditentukan untuk parameter kelayakan *digital tourism guidebook* sebagai media promosi yang efektif. Adapun hasil uji coba yang diperoleh sebagai berikut.

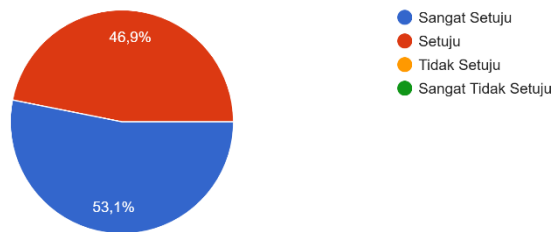
Menurut Anda, apakah informasi destinasi wisata yang disajikan dalam Guidebook Walk with Sangiran sudah lengkap?

32 jawaban



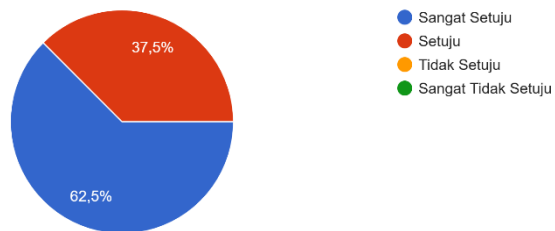
Menurut Anda, Apakah bahasa yang digunakan mudah dipahami?

32 jawaban



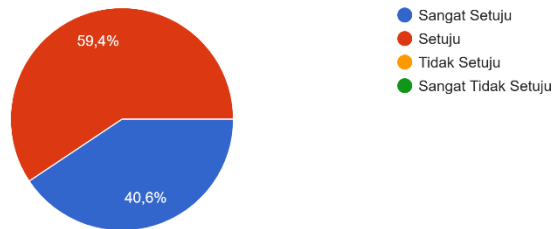
Manurut Anda, apakah tampilan visual (foto, ilustrasi, peta, dsb.) membantu memahami destinasi wisata?

32 jawaban



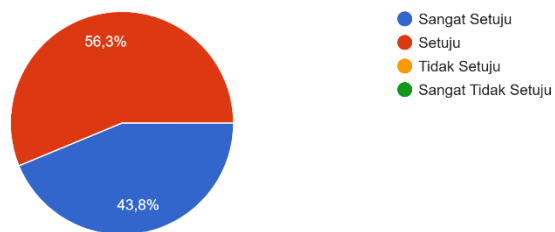
Manurut Anda, apakah Guidebook Walk with Sangiran mudah diakses melalui perangkat Anda?

32 jawaban



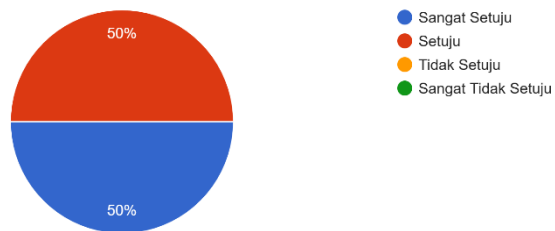
Guidebook Walk with Sangiran menambah minat saya untuk mengunjungi destinasi wisata yang dipromosikan

32 jawaban



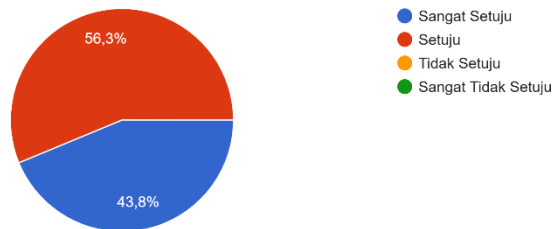
Setelah menggunakan Guidebook Walk with Sangiran, saya merasa lebih mengenal destinasi wisata Museum Manusia Purba Sangiran.

32 jawaban



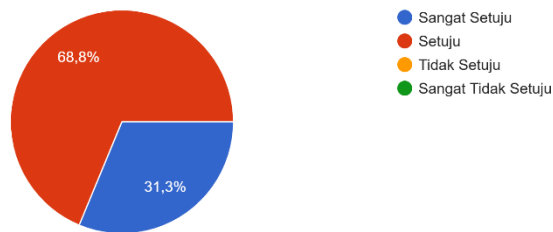
Guidebook Walk with Sangiran lebih menarik dibandingkan media promosi wisata konvensional (brosur cetak, poster, dll.).

32 jawaban



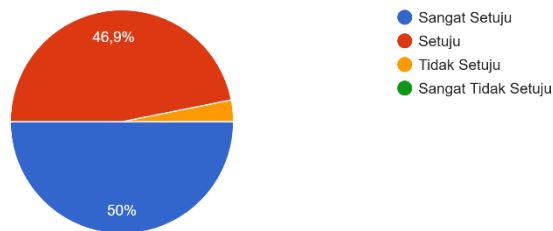
Secara keseluruhan, saya puas dengan Guidebook Walk with Sangiran.

32 jawaban



Guidebook Walk with Sangiran efektif sebagai media promosi dan membantu saya dalam membuat keputusan berwisata ke Museum Manusia Purba Sangiran.

32 jawaban



Gambar 4. 14 Hasil Uji Coba Efektivitas *Digital Tourism Guidebook*

Hasil uji coba yang telah dilakukan pada Gambar 4.13 kemudian dipaparkan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

TABEL 4. 3 HASIL UJI COBA *DIGITAL TOURISM GUIDEBOOK*

Aspek	Sangat Lengkap	Lengkap	Cukup Lengkap	Kurang Lengkap	Tidak Lengkap
Kelengkapan Informasi	14	17	1	0	0
Aspek	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	
Pemahaman Bahasa	17	15	0	0	
Kejelasan Tampilan Visual	20	12	0	0	
Kemudahan Akses	13	19	0	0	
Meningkatkan Minat Berkunjung	14	18	0	0	
Meningkatkan Pengenalan Destinasi	16	16	0	0	
Kemenarikan Dibanding Media Konvensional	14	18	0	0	
Kepuasan Pengguna	10	22	0	0	

Efektivitas Media Promosi	16	15	1	0
---------------------------------	----	----	---	---

Berdasarkan data yang tersaji pada Gambar 4.13 dan Tabel 4.1, dapat diketahui hasil uji coba terhadap *digital tourism guidebook*. Responden menyatakan bahwa *guidebook* tersebut memiliki kelengkapan informasi yang memadai, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta menyajikan tampilan visual yang jelas. Selain itu, kemudahan akses melalui perangkat digital turut mendukung efektivitas penggunaannya. Hasil uji coba juga menunjukkan bahwa *digital tourism guidebook* mampu meningkatkan minat pengguna untuk berkunjung ke destinasi wisata, memperluas pemahaman mereka mengenai objek wisata yang dituju, serta dinilai lebih menarik dibandingkan dengan media promosi konvensional. Responden merasa puas terhadap karya ini dan menilai bahwa *digital tourism guidebook* 96,9% efektif digunakan sebagai media promosi wisata Museum Manusia Purba Sangiran.

Berdasarkan ulasan dan penjelasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa *digital tourism guidebook* yang telah dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga berhasil merepresentasikan identitas Museum Manusia Purba Sangiran serta berfungsi sebagai media promosi yang efektif dalam meningkatkan minat calon pengunjung Museum Manusia Purba Sangiran.

4.7 Keberlanjutan Karya

Produk akhir dari karya yang dihasilkan akan diserahkan dalam bentuk *final artwork* (FA) sudah siap pakai dan dokumen mentah (*raw file*). Penyediaan kedua format tersebut bertujuan agar pihak klien dapat melakukan pembaruan informasi secara mandiri di masa mendatang apabila terdapat perubahan atau penyesuaian terhadap konten yang ingin disampaikan.

4.8 Hambatan dan Solusi

4.8.1 Hambatan

Dalam melaksanakan produksi *digital tourism guidebook* penulis memiliki beberapa kendala teknis yang cukup mengganggu dalam proses pengerjaan. Berikut hambatan yang dialami oleh penulis selama produksi *digital tourism guidebook*.

1. Penulis mengalami kendala teknis selama proses perancangan *digital tourism guidebook*, khususnya terkait dengan performa perangkat keras. Laptop yang digunakan dalam proses desain kerap mengalami *lag* atau keterlambatan respon sistem sehingga menghambat kelancaran proses desain grafis dan pengolahan konten visual secara optimal.
2. Kendala lain yang dihadapi penulis berkaitan dengan aspek dokumentasi visual, yakni kesulitan dalam memperoleh peralatan fotografi. Kamera yang semula direncanakan untuk disewa tidak dapat diakses karena pemiliknya sedang menghadiri acara mendadak dan toko persewaan dalam keadaan tutup.

4.8.2 Solusi

Upaya yang dilakukan oleh penulis sebagai solusi terhadap hambatan yang telah diuraikan sebelumnya terbukti mampu mengatasi kendala yang dihadapi selama proses produksi *digital tourism guidebook*. Adapun langkah-langkah penyelesaian yang diambil oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Dalam rangka mengatasi permasalahan kinerja laptop yang mengalami *lag*, penulis melakukan pembersihan memori internal guna mengosongkan ruang penyimpanan yang tidak diperlukan. Selain itu, penulis juga membawa perangkat ke layanan teknis profesional untuk melakukan pembersihan perangkat keras (*hardware maintenance*), termasuk pembersihan kipas dan sistem pendingin guna meningkatkan performa perangkat selama proses desain.
2. Terkait kendala dalam penyediaan perangkat kamera, penulis semula berupaya mencari alternatif tempat persewaan kamera lainnya. Namun, upaya tersebut tidak

membuahkan hasil. Sebagai solusi, penulis memutuskan untuk menggunakan kamera dari ponsel pribadi yang memiliki kualitas cukup memadai. Hasil foto dari ponsel kemudian melalui proses pengeditan guna meningkatkan kualitas visual. Selain itu, penulis juga melakukan koordinasi dengan pihak klien untuk memperoleh data pendukung berupa foto-foto relevan yang dibutuhkan dalam penyusunan konten *digital tourism guidebook*.