

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil**

Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) Borg dan Gall yang dimodifikasi menjadi delapan tahapan. Langkah-langkah tersebut meliputi penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan bentuk awal produk, uji coba lapangan awal, revisi produk utama, uji coba lapangan utama, revisi produk akhir, serta diseminasi dan implementasi.

Produk yang dikembangkan berupa buku *travel guide* yang memuat penjelasan komprehensif tentang konsep *auberge* sebagai penginapan yang mengintegrasikan akomodasi dengan pengalaman kuliner regional. Tujuan utamanya adalah memperkenalkan konsep *auberge* kepada pembaca, terutama mereka yang berminat pada budaya perhotelan dan gastronomi Jepang, melalui uraian mengenai definisi evolusi historis, karakteristik restoran *auberge* hotel (kapasitas dining intim, filosofi dapur milik chef, rotasi menu musiman), menu serta teknik French-Japanese fusion (pembuka kecil dan *appetizer*, hidangan utama, filosofi pairing), festival kuliner berdasarkan empat musim, serta kuliner regional pendukung (varian wagyu lokal, spesialisitas seafood pesisir, produk susu dan keju artisan, serta sayuran pusaka dan rempah).

Struktur buku mencakup sampul depan belakang, kata pengantar, daftar isi, materi inti, dan biodata penulis. Materi disusun dalam bab-bab yang membahas konsep dasar *auberge*, sejarah perkembangannya, karakteristik restoran dan pengalaman menginap, serta peran kuliner regional dalam pengalaman *auberge fine dining*. Konten akan dikompilasi dari studi literatur dan pengalaman langsung maupun wawancara dengan yang ahli di bidangnya selama *internship* di Hotel Arcana Izu, Jepang, dimana menjamin aktualitas dan konteks lokal. Buku *travel guide* ini juga dilengkapi dengan ilustrasi serta visual pendukung untuk memfasilitasi pemahaman, desain menarik yang memudahkan pembaca mengapresiasi *auberge* sebagai elemen budaya pariwisata dan kuliner Jepang.

Keunggulan produk ini meliputi:

- a. Materi berbasis pengalaman *internship* langsung di Jepang untuk keaslian dan relevansi.
- b. Integrasi visual dan ilustrasi yang memperjelas konsep *auberge* secara intuitif.
- c. Penyajian ringkas, sistematis, dan mudah dipahami oleh pembaca umum.

#### **4.1.1 Penelitian dan Pengumpulan Data (*Research and Information Collecting*)**

- a. Studi Literatur

Dalam tahap penelitian dan pengumpulan informasi, proses ini dilakukan secara komprehensif dengan menelusuri berbagai sumber tertulis maupun digital yang relevan dengan konsep hotel *auberge* dan kuliner Jepang. Penulis mengumpulkan data dari berbagai sumber terpercaya, mencakup website resmi hotel *auberge*, artikel berita pariwisata, serta jurnal ilmiah terkait *hospitality* dan gastronomi. Selain itu, untuk mendapatkan perspektif yang lebih luas mengenai pengalaman nyata wisatawan, penulis juga menelusuri konten visual dari pengunjung di Instagram, video vlog atau review perjalanan di YouTube, serta ulasan dari situs pemesanan hotel seperti Booking.com atau TripAdvisor. Melalui konten visual dan ulasan tersebut, penulis juga dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai atmosfer *fine dining* di restoran *auberge* Jepang, mencakup tata letak ruang makan, pencahayaan, serta interaksi antara pelayan dan tamu. Data yang diperoleh mencakup profil lengkap hotel, fasilitas yang tersedia, hingga informasi mendetail mengenai restoran dan pengalaman kuliner yang ditawarkan, termasuk detail menu, gaya pelayanan, hingga suasana interior. Di antara berbagai sumber yang ditelusuri, terdapat beberapa website hotel dengan konsep restoran *auberge* yang menjadi rujukan dalam pengembangan *travel guide* ini, yaitu Hotel Arcana Izu, Fugaku Gunjo, *Auberge de Primavera*, Enowa Yufuin, dan *Auberge 'eaufeu'*. Namun, secara jelas Arcana Izu yang menjadi representasi dan rujukan utama konten

yang ada *travel guide* ini, sedangkan keempat hotel lainnya sebagai rekomendasi *auberge* di Jepang.

Secara spesifik, Hotel Arcana Izu dipilih sebagai sumber data utama karena tingkat relevansinya yang paling tinggi dengan topik yang akan dibahas dalam buku *travel guide* mengenai restoran *auberge*, di mana konsep integrasi akomodasi dan kuliner lokalnya paling mendekati definisi yang digunakan dalam penelitian ini. Selain itu, website dari Hotel Fugaku Gunjo, *Auberge de Primavera*, Enowa Yufuin, dan *Auberge "eafeu"* digunakan sebagai sumber untuk memperkaya informasi dan gambar serta memastikan akurasi data yang disajikan. Pemilihan sumber-sumber ini didasarkan pada kesesuaian konsep *auberge* yang mengintegrasikan akomodasi dengan pengalaman kuliner lokal, sehingga informasi yang dikumpulkan dapat menjadi landasan yang kuat dalam penyusunan konten buku *travel guide* yang informatif, akurat, dan dapat dipertanggungjawabkan bagi wisatawan.

b. Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan pemahaman langsung mengenai kondisi aktual di lapangan, baik terkait lingkungan hotel maupun pengalaman kuliner. Meskipun penulis melakukan magang di departemen *housekeeping*, penulis juga mendapatkan kesempatan untuk terlibat dalam tugas *steward* di area kitchen. Melalui tugas ini, penulis dapat mengamati secara langsung proses persiapan makanan, termasuk penyajian dessert dan makanan pembuka oleh chef, sehingga memahami alur kerja dapur dan standar kebersihan yang diterapkan. Selain itu, penulis juga memahami alur penyajian makanan di restoran *auberge*, mulai dari *starter course* hingga *dessert course*, yang menjadi bagian penting dari pengalaman *fine dining*.

Penulis juga melakukan kunjungan langsung saat kegiatan internship berlangsung ke restoran Hotel Arcana Izu pada saat tidak ada tamu atau istilahnya *no guest* untuk mengamati suasana secara lebih mendalam tanpa gangguan. Kunjungan ini memungkinkan penulis untuk mencatat detail letak meja yang strategis, pencahayaan yang redup dan

intim, serta konsep *open kitchen* di mana chef memasak di depan pengunjung, yang memberikan kesan eksklusif dan interaktif. Data visual dan pengalaman langsung ini menjadi dasar penting untuk mendeskripsikan atmosfer *fine dining* di restoran *auberge* Jepang secara akurat dalam buku *travel guide*, sehingga wisatawan dapat membayangkan pengalaman yang akan mereka rasakan sebelum berkunjung.

c. Wawancara

Teknik pengumpulan data terakhir yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara. Wawancara dilakukan untuk memperkuat dan memastikan keakuratan data yang telah diperoleh melalui observasi lapangan dan studi literatur, sehingga terjadi proses triangulasi data yang valid. Dalam hal pelaksanaannya, wawancara dilakukan secara langsung dengan staf dari departemen *food and beverages* (F&B) Hotel Arcana Izu, yaitu tempat penulis melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL). Pemilihan narasumber dilakukan secara purposif, di mana mereka dipilih berdasarkan keterlibatan langsung dalam operasional restoran, khususnya dalam hal service makanan kepada tamu secara langsung. Melalui sesi wawancara ini, penulis memperoleh informasi mendalam mengenai pandangan profesional tentang alur *fine dining* di restoran *auberge* Jepang, termasuk detail teknis mengenai penyajian course, standar pelayanan, serta etika yang berlaku. Hasil wawancara ini menjadi validasi penting untuk memastikan bahwa informasi yang disajikan dalam buku *travel guide* tidak hanya akurat secara teknis, tetapi juga sesuai dengan standar operasional yang sebenarnya diterapkan di lapangan. Selain itu, penulis juga melakukan wawancara secara informal kepada *target users* untuk mengetahui kebutuhan, preferensi, dan harapan mereka terhadap produk buku *travel guide* yang dikembangkan, sehingga isi dan penyajian produk dapat disesuaikan dengan kebutuhan *target users*. Hasil wawancara menjadi validasi penting untuk memastikan bahwa informasi yang disajikan dalam buku *travel guide* tidak hanya akurat secara teknis, tetapi juga relevan,

mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan wisatawan Indonesia sebagai calon pengguna produk.

#### 4.1.2 Perencanaan (*Planning*)

##### a. Menentukan Target Audiens

Pada tahap ini, penulis menetapkan target audiens buku *travel guide* yang dibuat. Buku ditargetkan bagi wisatawan Indonesia kategori *repeater tourist*, yakni mereka yang sudah berpengalaman menginap di hotel dan rutin bepergian wisata. Dalam konteks penelitian ini, *repeater tourist* didefinisikan sebagai wisatawan yang melakukan perjalanan dan menginap di jenis penginapan seperti hotel biasa, ryokan, resort, villa, ataupun *guest house* sebanyak 1-3 kali dalam setahun terakhir karena kelompok ini cenderung mencari variasi pengalaman wisata yang lebih kaya ketimbang pemula perjalanan. Penulis menyebarkan kuesioner kepada wisatawan Indonesia untuk memperoleh data terkait jenis penginapan yang pernah mereka gunakan, sebagai dasar untuk mengidentifikasi apakah *target users* termasuk kategori *repeater tourist*. *Target users* buku ini adalah wisatawan yang mengutamakan pengalaman menginap yang autentik dan berkesan. Oleh karena itu, buku ini memperkenalkan restoran *fine dining* yang berada di hotel *auberge* Jepang, termasuk konsep yang diusung, karakteristik hidangan yang disajikan, serta pengalaman bersantap yang dapat dinikmati oleh para tamu.

##### b. Pemilihan Gaya Tulisan

Dalam penyusunan buku *travel guide* ini, penulis mengadopsi pendekatan gaya bahasa penekanan khusus pada elemen Sensori, terutama saat membahas kuliner. Seperti yang ada di dalam buku *travel guide* yang membahas urutan hidangan yaitu: Penyajiannya yang artistik memanjakan mata, sementara aroma dan cita rasa yang dihadirkan memberikan kesan pertama terhadap identitas kuliner restoran. Dalam satu atau dua gigitan, tamu dapat merasakan perpaduan tekstur dan karakter bahan yang menjadi pembuka perjalanan gastronomi sepanjang santapan. Pendekatan ini dipilih karena objek yang dibahas bukan sekadar tempat makan biasa, melainkan

sebuah pengalaman *fine dining* dan *auberge* Jepang yang kaya akan filosofi. Gaya Informatif di sini digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep penting, seperti filosofi restoran, perpaduan kuliner French-Jepang, alur menu, hingga istilah-istilah kuliner yang digunakan. Tujuannya agar pembaca paham 'mengapa' dan 'bagaimana' proses makan di restoran *auberge* Jepang. Sementara itu, gaya Deskriptif diterapkan untuk menggambarkan ruang makan, desain interior, dan storytelling yang ada di dalamnya, dengan tujuan agar pembaca bisa membayangkan suasananya. Terakhir, elemen Sensori dimasukkan untuk mendeskripsikan rasa, aroma, dan tekstur makanan secara mendalam. Kombinasi ini diharapkan bisa membuat buku *travel guide* ini tidak hanya informatif, tetapi juga imersif, membantu wisatawan Indonesia memahami budaya kuliner Jepang secara utuh sebelum mereka mengalaminya sendiri.

c. Penetapan Struktur Buku

Pada tahap ini, penulis merumuskan konten dan kerangka buku "*Auberge Experience*" agar penyampaian materi berlangsung logis dan mudah dipahami audiens. Pemilihan isi didasarkan pada visi utama, yaitu menyediakan panduan lengkap tentang konsep hotel *auberge* beserta pengalaman akomodasi dan gastronomi yang ditawarkannya kepada pengunjung.

Konten disusun secara bertahap, mulai dari dasar konsep *auberge* hingga sensasi tamu selama bermalam. Kerangka buku disesuaikan dengan profil pembaca target, yaitu wisatawan Indonesia kategori *repeater tourist*, mereka yang sudah berulang kali bepergian dan menginap di hotel dalam periode tertentu. Materi disajikan dengan gaya naratif informatif namun ringan untuk memastikan pemahaman optimal tentang esensi *auberge*.

Secara keseluruhan, buku terbagi menjadi tiga segmen utama: pendahuluan, inti, dan akhir. Segmen pendahuluan mencakup sampul, pengantar, serta daftar isi yang memberikan pratinjau isi secara keseluruhan. Segmen inti mengeksplorasi konsep *auberge* dalam perhotelan, evolusinya di Eropa dan Jepang, perbandingan dengan hotel/*ryokan*/resort, filosofi

*hospitality* (prinsip *terroir*, *omotenashi* berpadu layanan Prancis, penginapan intim dekat alam), pengalaman menginap dari reservasi hingga sarapan, serta fokus restoran *auberge* dengan pembahasan restoran sebagai inti pengalaman *auberge* meliputi karakteristik restoran *auberge* hotel, pengalaman *dinner* di restoran *auberge*, menu dan kuliner *auberge*, dan kuliner regional pendukung *auberge* dining. Panduan praktis menginap, rekomendasi seperti Arcana Izu, serta refleksi potensi bagi wisatawan Indonesia. Segmen akhir berisi profil penulis dan tambahan pendukung.

Dengan struktur ini, pembaca diharapkan memperoleh pemahaman menyeluruh tentang *auberge*, dari fondasi hingga aplikasi praktis. Adapun kerangka buku yang telah disusun oleh penulis adalah sebagai berikut:

- a. Judul Buku: *Auberge Experience*
- b. Kata Pengantar
- c. Daftar Isi
- d. BAB I : Pengenalan Konsep *Auberge*
  - 1) Pengertian *Auberge* dalam Industri Perhotelan
  - 2) Sejarah Perkembangan *Auberge* di Eropa dan Jepang
  - 3) Perbedaan *Auberge* dengan Hotel, *Ryokan*, dan Resort
- e. BAB II : Filosofi dan Konsep *Hospitality* dalam *Auberge*
  - 1) Filosofi *Auberge* sebagai Culinary Destination
  - 2) Prinsip *Terroir* dalam *Auberge* Cooking
  - 3) *Omotenashi* Meets French Service Excellence
  - 4) Peran Kuliner dalam Konsep *Auberge*
- f. BAB III : Karakteristik Hotel *Auberge*
  - 1) Skala Penginapan yang Intim dan Eksklusif
  - 2) Lokasi *Auberge* yang Dekat dengan Alam
  - 3) Konsep *Boutique* dan *Personalized Service*
  - 4) Konsep Desain dan Tata Ruang *Auberge*
- g. BAB IV : Pengalaman Menginap di *Auberge*
  - 1) Proses Reservasi dan Kedatangan Tamu
  - 2) Penyambutan Tamu dan Konsep *Hospitality*

- 3) *Dinner Experience* sebagai Bagian dari *Stay*
- 4) *Morning Experience* dan Breakfast
- 5) Pengalaman Suasana Menginap di *Auberge*
- h. BAB V : Restoran sebagai Inti Pengalaman *Auberge*
  - 1) Karakteristik Restoran *Auberge* Hotel
    - i. Kapasitas *Dining* Intim
    - ii. Filosofi Dapur Milik Chef
    - iii. Rotasi Menu Musiman
    - iv. Filosofi Pairing
  - 2) Pengalaman *Dinner* di Restoran *Auberge*
    - i. Alur *Dinner* Restoran *Auberge*
    - ii. Etika Makan di Restoran *Auberge*
  - 3) Menu dan Kuliner *Auberge*
    - i. Tasting Menu
    - ii. *à la carte*
  - 4) Kuliner Regional Pendukung *Auberge Dining*
    - i. Varian *Wagyu* Lokal
    - ii. Spesialitas *Seafood* Pesisir
    - iii. Produk Susu dan Keju Artisan
    - iv. Sayuran Pusaka dan Rempah
- i. BAB VI : Panduan Menginap di *Auberge*
  - 1) Tips Memilih *Auberge*
  - 2) Estimasi Biaya Menginap
  - 3) Waktu Terbaik Mengunjungi *Auberge*
  - 4) Etika Selama Menginap di *Auberge*
- h. BAB VII : Rekomendasi *Auberge* di Jepang
  - 1) Arcana Izu (Shizuoka)
  - 2) Fugaku Gunjo (Shizuoka)
  - 3) *Auberge* de Primavera (Karuizawa)
  - 4) ENOWA Yufuin (Oita)
  - 5) *Auberge* “*eaufeu*” (Ishikawa)

j. BAB VIII : Insight dan Refleksi

1) Keunikan Konsep *Auberge*

2) *Auberge* dalam Tren Pariwisata Modern

3) Potensi Konsep *Auberge* bagi Wisatawan Indonesia

Profil Penulis

Referensi

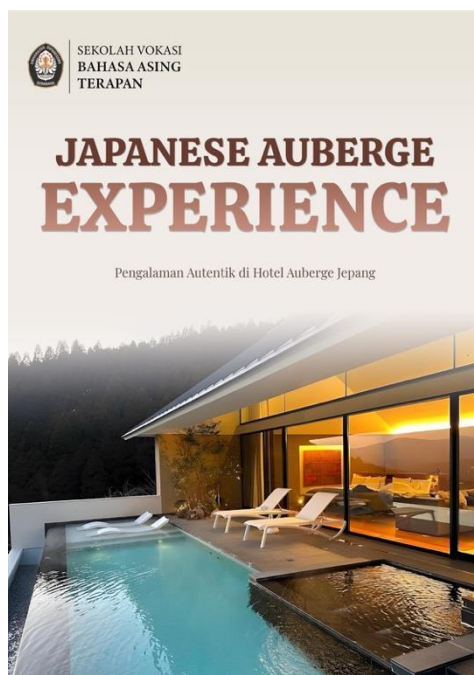
**4.1.3 Draft Produk Awal (*Develop Preliminary Form of Product*)**

a. Visual Desain

1. Cover

Pada tahap ini, penulis merancang desain sampul buku "*Auberge Experience*" sebagai representasi visual promoter yang secara efektif menggambarkan substansi keseluruhan materi. Pendekatan desain sampul difokuskan untuk membentuk persepsi awal pembaca terhadap tema sentral buku, yaitu eksplorasi pengalaman bermalam sekaligus petualangan kuliner di hotel *auberge* khas Jepang.

Konsep visual sampul mengintegrasikan cita arsitektur penginapan bergaya modern minimalis yang menyatu harmonis dengan panorama alam terbuka, menampilkan latar pegunungan hijau yang menjulang dan kolam air yang memantulkan cahaya senja di bagian terdepan bangunan. Pemilihan elemen visual ini secara sadar dirancang untuk menangkap esensi karakteristik *auberge*, yaitu suasana tenang dan intim yang eksklusif, kedekatan alami dengan lingkungan sekitar, serta janji pengalaman menginap yang penuh privasi dan relaksasi dimana semua ini menjadi ciri ikonik dari filosofi penginapan bergaya *auberge* Jepang.



Gambar 4. 1 Cover buku Japanese auberge experience

Judul utama "*Auberge Experience*" ditempatkan secara strategis di bagian superior sampul dengan tipografi bold dan dimensi font dominan, menjadikannya pusat perhatian visual desain keseluruhan. Di bawahnya, sub judul "*Exploring Authentic Stay and Dining in Japanese Auberge*" disusun untuk menyediakan ringkasan esensial isi buku bagi calon pembaca. Tata letak judul dan subjudul diterapkan dengan prinsip minimalisme, memastikan estetika sampul tetap rapi dan optimal untuk keterbacaan. Selanjutnya, elemen identitas institusi institusional ditempatkan di zona superior sampul sebagai penanda kredibilitas karya akademik yang dihasilkan penulis. Secara holistik, komposisi desain sampul mengedepankan kesederhanaan yang artistik namun memikat, menciptakan impresi profesional sambil secara efektif merefleksikan fokus tematik buku pada pengalaman akomodasi autentik dan gastronomi di hotel *auberge* Jepang.

## 2. Visual Design Konsep dan Layout

Buku *travel guide "Auberge Experience"* dikembangkan melalui pendekatan minimalis yang selaras dengan identitas hotel *auberge* Jepang dimana menandakan ketenangan eksklusif serta pengalaman akomodasi dan gastronomi

berkualitas. Pilihan gaya ini sengaja dibuat untuk menghasilkan tampilan sederhana namun artistik, yang memikar minat pembaca secara instan.

Layout halaman mengintegrasikan harmonis antara narasi tekstual dan elemen grafis, memastikan penyampaian informasi yang tajam sekaligus pengalaman visual yang memikat. Posisi visual ditempatkan proporsional agar tidak mengganggu alur baca, menciptakan keseimbangan optimal antara konten dan estetika. Beberapa segmen halaman menerapkan format dua kolom untuk organisasi teks yang lebih terstruktur dan efisien. Gambar strategis dikonfigurasi di zona khusus untuk memperkaya interpretasi narasi, memfasilitasi pemahaman pembaca secara intuitif. Konsep dan layout ini diharapkan akan menghadirkan proses membaca yang kaya informasi dan bernilai estetis tinggi.

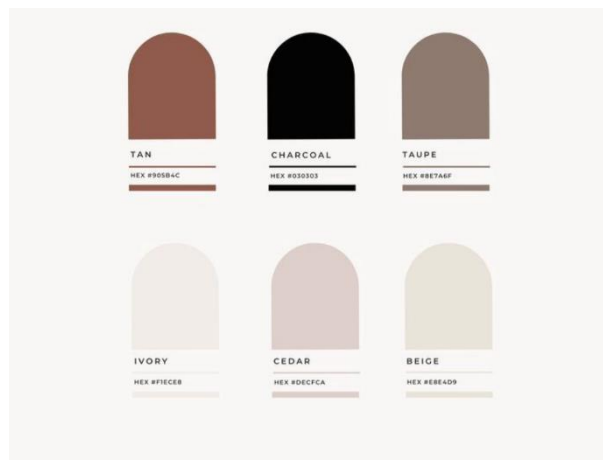
### 3. Font

Sepanjang buku *travel guide* berjudul *Japanese Auberge Experience*, penulis menggunakan tiga jenis font yang berbeda untuk mendukung tampilan visual dan kenyamanan pembaca. Font pertama yang digunakan adalah *Playfair Display*, yang didasarkan pada karakter visualnya yang elegan dan modern, sehingga mampu menarik perhatian pembaca. Kontras antara garis tebal dan tipis pada huruf juga memberikan kesan profesional serta estetik, menjadikannya sesuai untuk media visual seperti buku *travel guide*.

Font kedua, yaitu *Cooper BT*, digunakan pada teks deskripsi di setiap subbab. Font ini dipilih karena memiliki bentuk huruf yang lembut, bulat, dan mudah dibaca, sehingga menciptakan kesan ramah dan santai bagi pembaca. Selain itu, tampilannya yang jelas membantu meningkatkan keterbacaan teks, khususnya pada bagian penjelasan informasi yang disampaikan.

Sementara itu, *Libre Baskerville* digunakan sebagai font pendukung karena memiliki tampilan yang klasik, rapi, dan nyaman dibaca. Penggunaan font ini juga membantu menciptakan keseimbangan visual dengan font judul yang lebih dekoratif, sehingga keseluruhan desain buku terlihat harmonis, terstruktur, dan memiliki estetika yang menarik.

### 4. Pewarnaan



Gambar 4. 2 Pewarnaan

Pewarnaan yang terdiri dari warna *Tan*, *Charcoal*, *Taupe*, *Ivory*, *Cedar*, dan *Beige* sangat cocok untuk penyusunan dan pembuatan buku *travel guide* karena warna-warna ini mencerminkan kesan alami, elegan, dan hangat yang sesuai dengan konsep hotel *auberge* Jepang yang mengedepankan kesederhanaan dan keharmonisan dengan alam. Selain itu, warna charcoal memberikan nuansa mewah dan formal yang pas dengan *fine dining*, sementara warna netral seperti *ivory*, *cedar*, dan *beige* menciptakan suasana nyaman dan lembut, memudahkan pembaca untuk focus pada konten dan foto. Pewarnaan ini juga mudah diterima oleh wisatawan Indonesia.

#### 5. Penetapan Jenis Kertas Percetakan

Penetapan jenis kertas percetakan dilakukan dengan mempertimbangkan kualitas visual, kenyamanan membaca, serta kesesuaian dengan konsep desain *travel guide* bertema *auberge* di Jepang. Pada bagian isi digunakan kertas art paper 120 gsm karena mampu menampilkan warna gambar dan fotografi dengan lebih tajam serta detail yang jelas, sehingga mendukung penyampaian informasi visual dalam buku *travel guide*. Selain itu, penggunaan art paper juga memberikan tampilan yang lebih rapi dan menarik layaknya buku perjalanan. Sementara itu, bagian cover menggunakan art carton 26 gsm dengan laminasi doff agar produk lebih kuat, tahan lama, dan memiliki kesan premium.

## 6. Aplikasi yang Digunakan

Dalam pembuatan dan penyusunan buku *travel guide* ini aplikasi yang digunakan adalah Canva. Platform desain online ini dipilih karena kesederhanaan dan fleksibilitasnya dalam menghasilkan layout profesional untuk publikasi cetak maupun digital. Alasan lain yaitu mencakup antarmuka user friendly dengan sistem drag and drop yang memudahkan penataan halaman, cover, dan elemen visual tanpa latar belakang desain, koleksi elemen siap edit yang dapat disesuaikan dengan tema buku *travel guide* ini, serta fitur ekspor ke format PDF berkualitas tinggi untuk printing atau *e-book*. Canva juga menyediakan aset gratis seperti foto destinasi kuliner, ikon restoran, dan tipografi elegan, ditambah kemampuan kolaborasi tim serta integrasi dengan *unsplash* untuk gambar berkualitas, menjadikan canva efisien dan hemat biaya untuk menghasilkan buku *travel guide* menarik yang mempromosikan *auberge* secara komprehensif.

### b. Deskripsi Materi Buku

#### 1. Restoran sebagai Inti Pengalaman *Auberge*

##### i. Karakteristik Restoran *Auberge*

Bagian ini akan membahas bahwa restoran *auberge* bukan sekadar tempat mewah, melainkan pusat pengalaman fine dining yang dirancang dalam suasana intim dan eksklusif. Pembahasan mencakup kapasitas kursi yang terbatas, penataan meja yang lega, serta suasana makan yang sering menghadap taman, pegunungan, atau aliran sungai sehingga menciptakan pengalaman bersantap yang tenang dan personal.

##### ii. Filosofi Dapur Milik Chef

Bagian ini akan membahas peran chef sebagai pusat kendali penuh atas menu, bahan, dan presentasi hidangan dalam restoran *auberge*. Penjelasan mencakup konsep menu degustasi yang disusun sebagai perjalanan rasa, penggunaan open kitchen sebagai ruang interaksi langsung antara chef dan tamu, serta sentuhan personal dari chef yang menjelaskan asal-usul hidangan secara langsung.

##### iii. Rotasi Menu Musiman

Bagian ini akan menjelaskan bahwa menu *auberge* akan selalu

berubah mengikuti musim dan ketersediaan bahan lokal terbaik. Pembahasan ini mencakup peran prinsip farm to table dan zero waste, penggunaan bahan musiman seperti uni, wasabi pegunungan, matsutake, chestnut, dan bahan lokal lainnya, serta bagaimana perubahan menu ini menciptakan pengalaman dining yang hidup, autentik, dan berkelanjutan.

#### iv. Filosofi *Pairing*

Bagian ini membahas filosofi pairing makanan dan minuman dalam restoran *auberge* bergaya French-Japanese fusion. Isi pembahasannya meliputi penyesuaian wine atau sake dengan jenis hidangan, alur pairing yang mengikuti course meal, serta alasan mengapa banyak *auberge* menyediakan kamar menginap agar tamu dapat menikmati wine pairing dengan nyaman tanpa harus memikirkan perjalanan pulang.

### 2. Pengalaman *Dinner* di Restoran *Auberge*

#### i. Alur *Dinner* Restoran *Auberge*

Bagian ini akan menjelaskan urutan pengalaman makan malam di restoran *auberge*, mulai dari penyambutan tamu, penyajian course menu secara bertahap, pairing minuman, hidangan utama, hingga dessert dan minuman penutup. Penjelasan disusun agar pembaca memahami bahwa *dinner* di *auberge* bukan sekadar makan malam, tetapi rangkaian pengalaman yang terstruktur dan berkesan.

#### ii. Etika Makan di Restoran *Auberge*

Bagian ini akan membahas etika yang perlu diperhatikan tamu saat menikmati hidangan *dinner* di restoran *auberge*. Pembahasan mencakup pentingnya datang tepat waktu, menghindari parfum berlebihan, mengikuti urutan course, menggunakan peralatan makan dengan benar, menghargai presentasi hidangan, serta bersikap sopan kepada staf restoran.

### 3. Menu dan Kuliner *Auberge*

#### i. Tasting Menu

Bagian ini akan membahas konsep tasting menu atau course menu yang menjadi ciri khas restoran *auberge*. Pembahasan mencakup hidangan dari *amuse bouche* hingga *dessert*, porsi kecil yang memungkinkan menikmati berbagai rasa,

serta cara chef menggabungkan teknik kuliner Prancis dengan bahan lokal Jepang untuk menghasilkan pengalaman gastronomi yang utuh.

ii. *à la carte*

Bagian ini akan menjelaskan pilihan menu *à la carte* bagi tamu yang menginginkan hidangan premium di luar rangkaian course utama. Pembahasan mencakup contoh menu seperti abalone, lobster, dan wagyu premium, serta perlunya pemesanan lebih awal karena bahan yang digunakan biasanya terbatas dan membutuhkan persiapan khusus.

4. Kuliner Regional Pendukung *Auberge* Dining

i. Varian Wagyu Lokal

Bagian ini membahas wagyu lokal sebagai bahan utama premium yang sering digunakan dalam restoran *auberge*. Pembahasan meliputi karakter wagyu yang memiliki marbling halus, tekstur lembut, serta cara pengolahan sederhana seperti grilling atau roasting untuk menonjolkan cita rasa alaminya.

ii. Produk Susu dan Keju Artisan

Bagian ini akan menjelaskan penggunaan produk susu dan keju artisan dari daerah seperti Hokkaido dalam menu *auberge*. Isi pembahasannya mencakup susu, butter, cream, dan keju yang diolah dalam saus, sup, dan *dessert* bergaya Prancis sehingga memperkaya karakter rasa hidangan.

iii. Spesialitas Seafood Pesisir

Bagian ini membahas pemanfaatan hasil laut segar sebagai ciri khas kuliner *auberge* di wilayah pesisir. Pembahasan mencakup bahan seperti abalone, lobster, kerang, dan ikan segar yang menjadi highlight dalam seafood course dan memperkuat identitas kuliner daerah setempat.

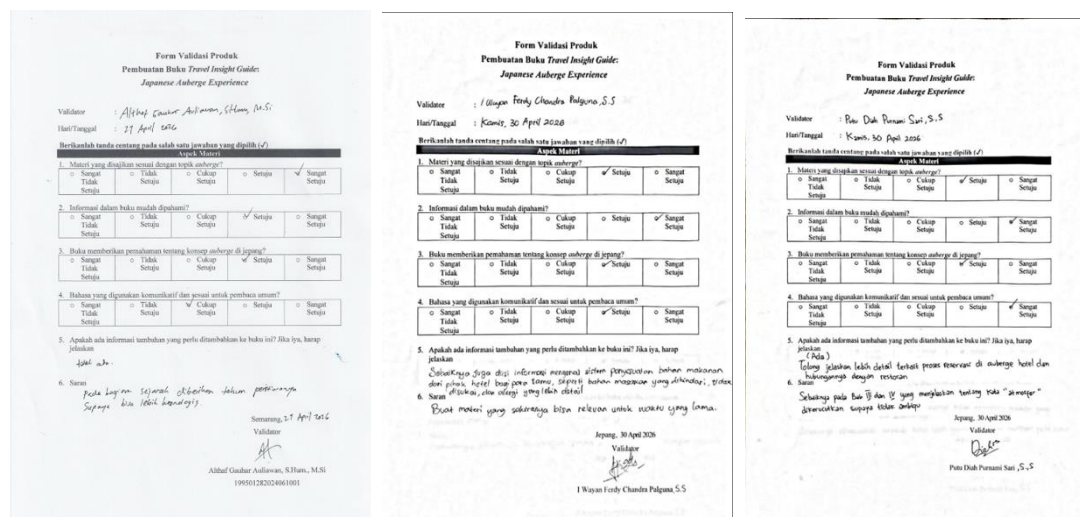
iv. Sayuran Pusaka dan Rempah

Bagian ini akan menjelaskan peran sayuran musiman dan heritage vegetables dalam membentuk karakter rasa menu *auberge*. Pembahasan mencakup contoh seperti *Kyo-yasai*, penggunaan tanaman aromatik, serta rempah lokal yang memberikan lapisan rasa lebih kompleks dan mendukung konsep *local gastronomy*.

#### 4.1.4 Uji Coba Lapangan Awal (*Preliminary Field Testing*)

Setelah produk awal berhasil disusun, penulis melakukan uji coba lapangan awal. Tahapan ini merupakan tahap di mana penulis melakukan validasi produk untuk mengevaluasi proses pembuatan produk. Validasi ini dilakukan oleh Althaf Gauhar Auliwan, S.Hum, M.Ssi. selaku validator dan juga dosen pembimbing dari proyek tugas akhir ini. Selain itu I Wayan Ferdy Chandra Palguna, S.S dan Putu Diah Purnami Sari S.S. selaku validator kedua dan ketiga sekaligus selaku ahli di bidang perhotelan dan F&B. Sebelum proses validasi dilakukan, para validator telah memberikan persetujuan secara verbal untuk berpartisipasi dalam penilaian produk yang dikembangkan dan menyetujui pencantuman identitas mereka sebagai validator dalam laporan penelitian. Aspek penilaian yang diajukan berupa aspek materi dan aspek desain secara keseluruhan. Untuk memberikan gambaran mengenai jumlah keseluruhan penilaian, validasi ini terdiri dari lima pernyataan pilihan ganda pada masing-masing aspek penilaian.

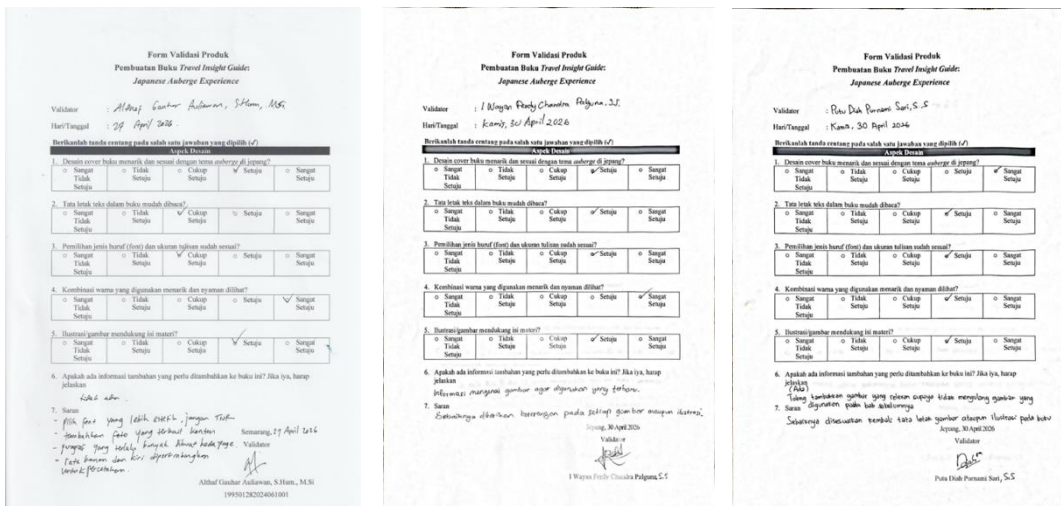
Berdasarkan hasil analisis dari semua validator, buku *travel guide* dengan judul *Japanese Auberge Experience* dinyatakan telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari segi media maupun materi dengan beberapa catatan. Untuk tampilan form validasi yang lebih jelas, dapat dilihat pada lampiran satu dan dua.



Gambar 4. 3 Hasil Validasi Materi oleh Validator

Pada bagian materi terdapat beberapa catatan dan saran dari para validator, yaitu supaya ditambahkan informasi mengenai sistem penyesuaian bahan makanan dari pihak hotel bagi para tamu, seperti bahan masakan yang dihindari, tidak disukai, dan alergi yang lebih detail. Validator juga meminta untuk dijelaskan lebih detail terkait proses reservasi di hotel *auberge* dan hubungannya dengan restoran.

Adapun saran dari para validator tentang aspek materi ini adalah pada bagian sejarah diberikan tahun peristiwanya menjadi lebih rinci supaya pembaca mengerti alur kronologisnya, materi dibuat relevan untuk waktu yang lama, dan pada bab 3 dan 4 yang menjelaskan kata 'atmosfera' dikerucutkan lagi supaya tidak ambigu.

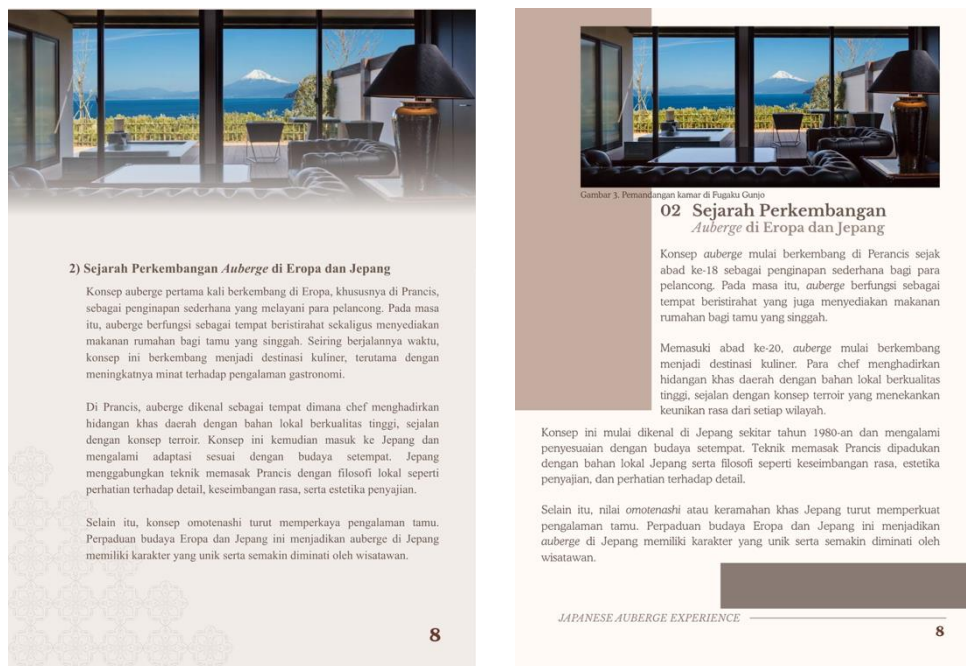


Gambar 4. 4 Hasil Validasi Desain oleh Validator

Pada bagian desain terdapat beberapa catatan dan masukan dari para validator, yaitu informasi mengenai gambar agar memakai gambar terbaru dan tidak mengulang gambar yang sudah digunakan sebelumnya. Pada bagian saran yaitu penggunaan font yang menarik, paragraf terlalu banyak supaya disederhanakan tanpa mengurangi esensi poin yang disampaikan, pertimbangan tata letak kanan kiri untuk percetakan, pada setiap gambar ataupun ilustrasi diberikan keterangan, dan disesuaikan kembali tata letak gambar ataupun ilustrasi pada buku *travel guide*.

#### 4.1.5 Revisi Hasil Uji Coba (*Main Product Revision*)

Langkah selanjutnya adalah revisi hasil uji coba, pada tahap ini produk disesuaikan berdasarkan hasil yang diperoleh melalui proses validasi yang dilakukan oleh para validator. Fokus revisi tentunya terletak pada perbaikan isi materi dan desain buku *travel guide*.



Gambar 4. 5 Isi Materi sebelum dan setelah Revisi

Penulis melakukan penyempurnaan pada bagian materi "Sejarah Perkembangan *Auberge* di Eropa dan Jepang" berdasarkan masukan dan saran dari validator dosen pembimbing. Pada desain awal, penyajian informasi sejarah mengenai perkembangan *auberge* dinilai masih kurang menunjukkan waktu yang jelas, sehingga alur perkembangan konsep *auberge* dari Eropa ke Jepang belum tersampaikan secara kronologis. Selain itu, penjelasan mengenai asal-usul *auberge* di Prancis juga belum didukung dengan penanda periode waktu yang spesifik.

Selain memperjelas aspek kronologis, revisi ini juga dilakukan untuk meningkatkan kualitas penyampaian materi agar lebih informatif dan akademis. Dengan adanya penambahan penanda waktu, hubungan antara perkembangan budaya kuliner dan penginapan di Prancis dengan proses adaptasinya di Jepang menjadi lebih mudah dipahami.



Gambar 4. 6 Desain Tata Letak sebelum dan setelah Revisi

Pada tahap revisi desain, dilakukan restrukturisasi tata letak halaman untuk meningkatkan keterbacaan informasi dan keseimbangan visual. Desain awal didominasi oleh blok teks panjang satu kolom yang padat serta elemen dekoratif bunga besar di area bawah yang mendistraksi fokus pembaca, sehingga tahapan pengalaman *dinner* kurang tersampaikan secara sistematis. Setelah dilakukan revisi, tata letak diubah menjadi lebih modern dengan menerapkan sistem card layout (kotak informasi terpisah) yang membagi alur dineer ke dalam poin-poin runtut. Penggunaan ikon ilustratif ditambahkan pada setiap kotak informasi sebagai penanda visual yang jelas. Penggunaan ikon ilustratif ditambahkan.

#### 4.1.6 Uji Coba Pelaksanaan Lapangan (*Operational Field Testing*)

Berdasarkan hasil revisi yang telah dilakukan, produk dinyatakan layak untuk diimplementasikan pada tahap uji coba lapangan untuk mengetahui respon dan penilaian dari target pengguna. Tahap ini dilakukan dengan cara membagikan kuesioner dalam bentuk link google form kepada responden. Penyebaran kuesioner ini dilakukan untuk memperoleh umpan balik dan responss responden terhadap

buku *travel guide* yang telah dikembangkan, sekaligus mengetahui kesesuaian produk dengan kebutuhan, minat, dan karakteristik pembaca sasaran. Melalui tahap ini, penulis dapat mengetahui bagaimana penerimaan responden terhadap isi, tampilan, dan daya tarik buku sebagai media informasi mengenai konsep restoran auberge Jepang berbasis pengalaman kuliner. Uji coba produk ini melibatkan responden yang terdiri dari responden yang telah melakukan perjalanan wisata/menginap di hotel di Indonesia maupun Jepang dengan kategori jenis penginapan hotel biasa, ryokan, resort, villa, ataupun *guest house* selama 1-2 kali dalam 1 tahun terakhir, 3-4 kali dalam 1 tahun terakhir, 5 kali dalam 1 tahun terakhir, dan lebih dari 5 kali selama 1 tahun terakhir.

<b>Jenis Responden</b>	<b>Jumlah</b>
Wisatawan melakukan perjalanan wisata/menginap di hotel kategori jenis penginapan hotel biasa, ryokan, resort, villa, ataupun <i>guest house</i> selama 1-2 kali dalam 1 tahun terakhir	32
Wisatawan melakukan perjalanan wisata/menginap di hotel kategori jenis penginapan hotel biasa, ryokan, resort, villa, ataupun <i>guest house</i> selama 3-4 kali dalam 1 tahun terakhir	10
Wisatawan melakukan perjalanan wisata/menginap di hotel kategori jenis penginapan hotel biasa, ryokan, resort, villa, ataupun <i>guest house</i> selama 5 kali dalam 1 tahun terakhir	3
Wisatawan melakukan perjalanan wisata/menginap di hotel kategori jenis penginapan hotel biasa, ryokan, resort, villa, ataupun <i>guest house</i> selama lebih dari 5 kali dalam 1 tahun terakhir	7
<b>Total</b>	52

Selanjutnya, penulis menggunakan kuesioner dengan pernyataan terstruktur untuk mengetahui tanggapan responden terhadap produk yang dikembangkan. Kuesioner ini mencakup beberapa aspek penilaian, seperti tampilan visual, isi informasi, tingkat interaktivitas, serta kemudahan materi

untuk dipahami. Melalui instrumen ini, penulis dapat menilai sejauh mana produk mampu mencapai tujuan sebagai media pengenalan konsep hotel *auberge* di Jepang.

Tabel 4. 1 Pernyataan Kuesioner

No	Pernyataan
<b>Aspek Materi</b>	
1.	Informasi mengenai konsep <i>auberge</i> disampaikan dengan jelas
2.	Isi materi membantu saya memahami perbedaan <i>auberge</i> dengan hotel biasa
3.	Materi mengenai pengalaman menginap di <i>auberge</i> mudah dipahami
4.	Produk ini memberikan gambaran mengenai <i>hospitality</i> dan suasana <i>auberge</i> di Jepang
5.	Produk ini bermanfaat bagi turis yang memiliki minat untuk menginap di hotel <i>auberge</i> Jepang
<b>Aspek Desain</b>	
1.	Tampilan visual magazine-style <i>travel guide</i> ini menarik untuk dibaca
2.	Pemilihan warna, tata letak, dan foto membuat produk nyaman dilihat
3.	Jenis huruf (font) yang digunakan mudah dibaca
4.	Penyusunan halaman dan pembagian bab terlihat rapi dan terstruktur
5.	Desain produk meningkatkan minat saya untuk membaca isi materi
Kritik dan Saran	

Data yang diperoleh dari hasil pengisian kuesioner oleh responden kemudian dianalisis dengan menggunakan skala Likert sebagai alat penilaian. Proses analisis bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis umpan balik dan respon responden terhadap buku *travel guide Japanese Auberge Experience* yang telah dikembangkan.

Tabel 4. 2 Hasil Kuesioner dalam Skala Likert

Aspek	Nomor Pernyataan	Skala					Total Rata-Rata Poin	Interval Rata-Rata Poin Aspek
		1	2	3	4	5		
Aspek Materi	1	0	0	5	18	29	4,46	4,40
	2	0	0	4	25	23	4,36	
	3	0	0	3	29	20	4,32	
	4	0	0	6	20	26	4,38	
	5	0	0	4	17	31	4,52	
Aspek Desain	1	0	0	5	18	29	4,51	4,36
	2	0	0	4	26	22	4,35	
	3	0	0	3	27	22	4,34	
	4	0	0	3	29	20	4,33	
	5	0	1	5	24	22	4,28	
Total Rata-rata							4,38	

Berdasarkan hasil penilaian responden, buku *travel guide Japanese Auberge Experience* yang telah dikembangkan memperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 4,37 dari skala 5,00 dan termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Penilaian pada setiap aspek menunjukkan hasil yang positif, yaitu aspek materi memperoleh skor 4,40 dan aspek desain memperoleh skor 4,35. Hasil tersebut menunjukkan bahwa responden memberikan tanggapan baik terhadap kualitas dan fungsi buku *travel guide* sebagai media informasi. Oleh karena itu, berdasarkan umpan balik dan respon positif dari responden, buku *travel guide Japanese Auberge Experience* ini dinilai layak digunakan sebagai pengenalan konsep hotel *auberge* di Jepang bagi wisatawan yang memiliki ketertarikan untuk menginap di hotel *auberge* Jepang.

#### 4.1.7 Revisi Produk Akhir (*Final Product Revision*)

Pada kuesioner yang telah dibagikan selain pernyataan penilaian, kuesioner yang dibagikan juga memuat pertanyaan terbuka guna memperoleh kritik, saran, dan masukan dari para responden terhadap buku *travel guide* yang telah dikembangkan. Masukan tersebut digunakan sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui bagian-bagian yang masih perlu diperbaiki agar kualitas buku menjadi lebih baik. Berdasarkan hasil tanggapan yang terkumpul, responden memberikan berbagai macam komentar dan saran sebagai bahan evaluasi lebih lanjut.

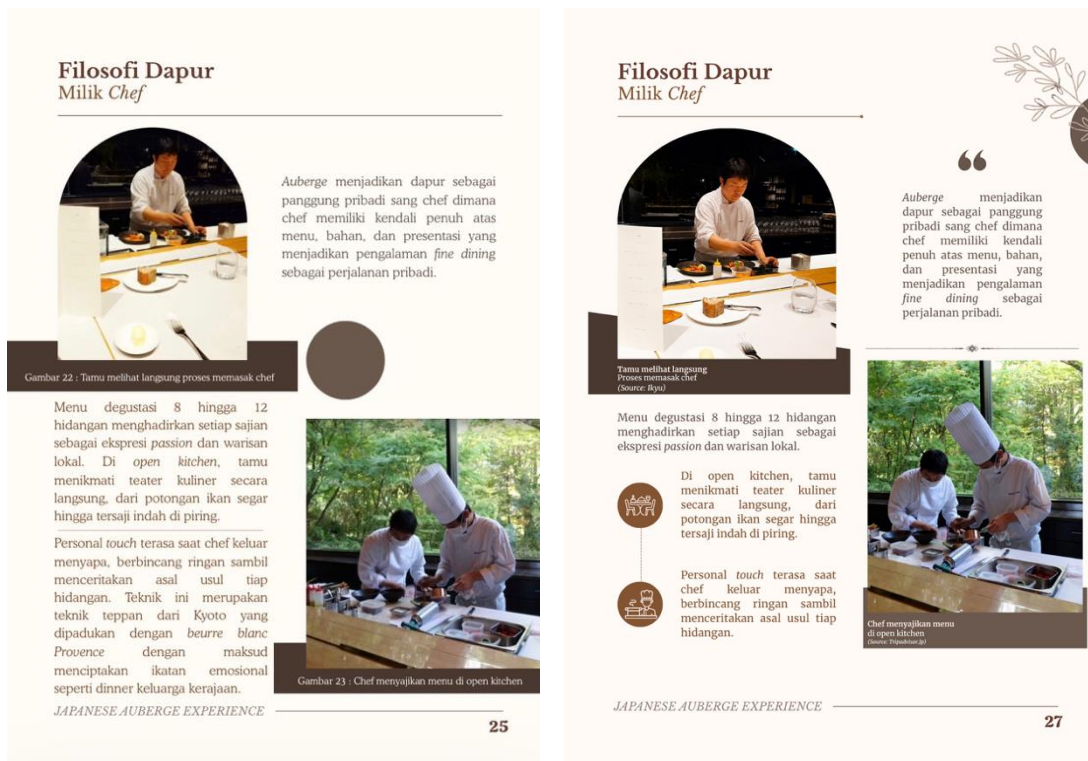
Tabel 4. 3 Rangkuman Kritik dan Saran Responden

R3	Font di materi buku menurut saya terlalu tipis, jadi kurang bisa terbaca... mungkin bisa agak ditebelin sedikit aja, over all udah sangat okeeee
R15	saran sedikit untuk penulisan di setiap lembarnya lebih to the point atau pakai font yg berbeda biar ga monoton dan eye catching saat diliat pertama kali, overall udah baguss □□
R35	Seluruh konsep sudah bagus dan sangat detail, saya pribadi suka dan jadi memiliki gambaran terkait <i>Auberge</i> . Saran dari saya mungkin jika akan dicetak secara fisik bisa ditambahkan barcode menuju ke website di bagian masing-masing hotel, agar bisa di scan melalui mobile phone.
R37	Jangan terlalu crowded halaman nya
R44	Gambar yang jernih dan konsep yang tepat sangat penting dalam membuat buku, penataan ruang yang cocok untuk pengambilan gambar juga perlu di perhatikan
R52	tambahkan beberapa elemen di desain halaman supaya tidak terlalu flat, untuk keseluruhan sudah bagus dan pengambilan color pallate yang sangat baik.

Berdasarkan hasil masukan, kritik, dan saran yang diperoleh, penulis merangkum beberapa tanggapan responden sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan, khususnya pada aspek penggunaan font yang dinilai terlalu

tipis, kurang terbaca, kurang konsisten, dan berpengaruh terhadap keterbacaan isi konten sebagaimana masukan dari responden R3, R15, dan R37.

Perubahan desain dari gambar sebelah kiri ke sebelah kanan menunjukkan adanya peningkatan pada aspek keterbacaan dan penataan visual. Pada desain awal, materi masih terlihat padat karena penggunaan font yang relatif kecil, line spacing yang rapat, serta penyusunan teks yang cukup panjang sehingga kurang optimal dalam mendukung kenyamanan membaca. Sementara itu, pada desain revisi, materi dibuat lebih ringkas dan terstruktur, ukuran font diperbesar, jarak antarbaris diperlebar, serta komposisi elemen visual ditata lebih seimbang sehingga informasi yang tersampaikan dengan lebih jelas, rapi, dan menarik.



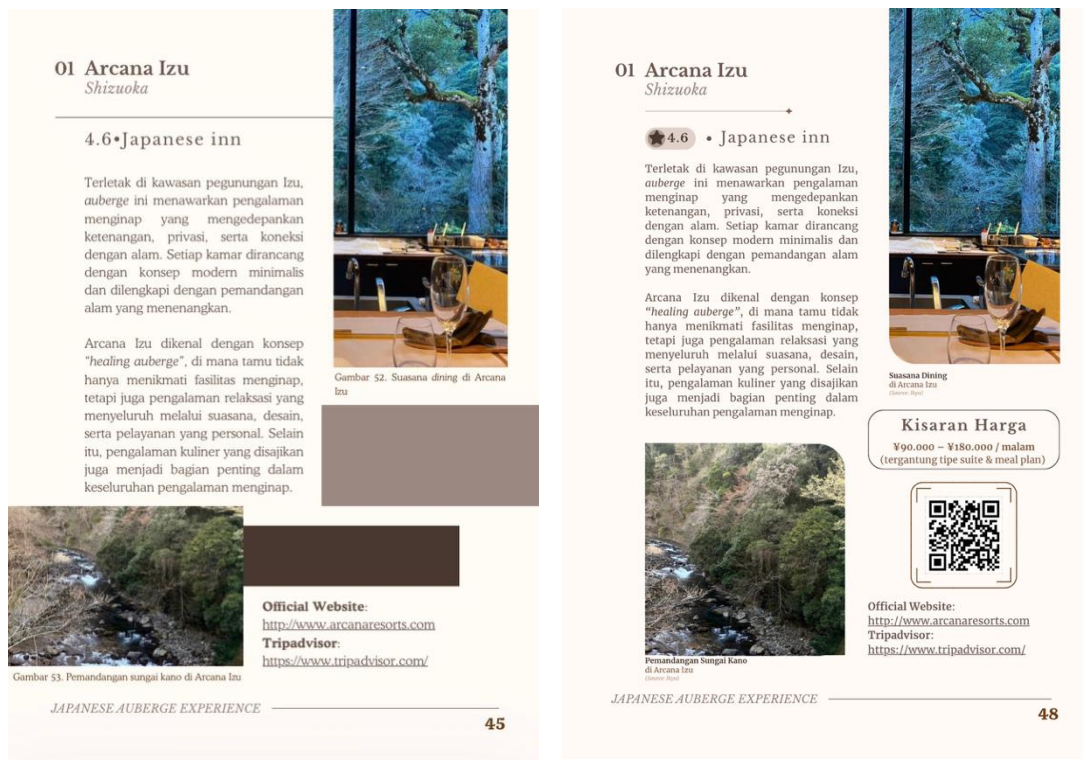
Gambar 4. 7 Bentuk dan Penataan Font sebelum dan setelah Revisi

Berdasarkan masukan dari responden R44 dan R52, revisi desain dilakukan dengan mengganti warna background menjadi *light ivory* agar isi materi lebih jelas dan mudah dibaca dibanding desain sebelumnya yang kurang kontras, serta memperbaiki penataan ruang dan komposisi visual agar lebih seimbang. Selain itu, ditambahkan beberapa elemen dekoratif seperti ilustrasi bunga Jepang, siluet Gunung Fuji, ornamen garis, batu, dan tanaman agar halaman tidak terlihat terlalu flat. Revisi ini membuat tampilan buku menjadi lebih hidup, menarik, dan tetap harmonis dengan konsep Japanese *auberge* melalui penggunaan color palette bernuansa earthy dan elegan.



Gambar 4. 8 Elemen Desain sebelum dan setelah Revisi

Berdasarkan masukan dari responden R35, pada revisi produk desain ditambahkan QR code yang terhubung langsung ke website masing-masing hotel sehingga memudahkan pembaca mengakses informasi lebih lanjut melalui mobile phone. Penambahan QR code ini membuat desain tidak hanya lebih informatif, tetapi juga lebih interaktif dan praktis bagi pembaca yang ingin melihat detail hotel secara langsung.



Gambar 4. 9 Penambahan QR Code

Masukan terkait penambahan versi bahasa Inggris dari responden R18 dipertimbangkan sebagai saran pengembangan produk di masa mendatang. Namun, pada tahap final pengembangan, produk difokuskan untuk pembaca nasional karena konsep *auberge* masih belum banyak dikenal oleh masyarakat Indonesia. Oleh sebab itu, produk dirancang sebagai media pengenalan dan sumber informasi yang lebih mudah dipahami oleh target audiens utama, yaitu wisatawan dan masyarakat Indonesia yang tertatik terhadap budaya serta *hospitality* Jepang.

#### **4.1.8 Diseminasi dan Implementasi (*Disseminating and Implementing*)**

Setelah produk selesai direvisi sesuai dengan hasil evaluasi yang telah dilakukan, buku *Japanese Auberge Experience* didaftarkan hak cipta melalui Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) sebagai upaya perlindungan terhadap karya yang telah dikembangkan. Buku tersebut kemudian dicetak dalam ukuran A4 (21 × 29,7 cm) dan dijadikan sebagai produk akhir tugas akhir yang memuat informasi mengenai konsep *auberge* di Jepang bagi pembaca Indonesia.

Selanjutnya, tahap diseminasi dilakukan dengan cara menyerahkan buku *Japanese Auberge Experience* kepada Perpustakaan Universitas Diponegoro, Perpustakaan Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro, serta Program Studi Bahasa Asing Terapan, dan dipublikasikan secara digital yang bekerja sama dengan DISBUDPAR Kota Semarang melalui website resminya agar lebih mudah diakses oleh masyarakat luas, khususnya wisatawan yang tertarik dengan pengalaman menginap di hotel *auberge* di Jepang. Melalui distribusi tersebut, produk diharapkan dapat menjadi media informasi dan pengenalan mengenai hotel *auberge* di Jepang bagi calon wisatawan di masa mendatang.

#### **4.2 Pembahasan**

Berdasarkan seluruh proses perancangan dan pengembangan produk, *travel guide* berjudul *Japanese Auberge Experience* berhasil dikembangkan sebagai media informasi dan promosi yang memperkenalkan konsep hotel *auberge* di Jepang kepada masyarakat Indonesia. Produk ini dirancang tidak hanya untuk memberikan informasi mengenai penginapan *auberge*, tetapi juga untuk memperkenalkan pengalaman menginap, konsep *hospitality*, *dining experience*, filosofi *pairing*, hingga rekomendasi beberapa hotel *auberge* di Jepang. Penyajian materi didukung dengan visual, *layout* minimalis, *color palette* yang selaras dengan konsep *auberge*, serta elemen tambahan seperti QR code berdasarkan hasil masukan dari responden R35 yang terhubung langsung ke website resmi hotel agar informasi lebih mudah diakses oleh pembaca. Melalui pendekatan visual dan naratif tersebut, *travel guide* ini diharapkan mampu membantu pembaca memahami konsep *auberge* yang masih belum banyak dikenal di Indonesia sekaligus meningkatkan ketertarikan terhadap wisata menginap bergaya *auberge* di Jepang.

Berdasarkan hasil uji coba melalui penyebaran kuesioner kepada responden, produk memperoleh tanggapan positif baik dari segi materi maupun desain visual dengan rata-rata skor keseluruhan sebesar 4,37 dari skala 5,00 dan termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Responden 52 orang menilai bahwa penyajian informasi dalam buku sudah cukup informatif, menarik, dan mudah dipahami. Beberapa masukan yang diberikan responden kemudian dijadikan bahan evaluasi dalam tahap revisi produk, seperti penambahan elemen desain agar tampilan tidak terlalu flat, pengaturan layout yang lebih seimbang, peningkatan keterbacaan teks melalui penyesuaian background, hingga penambahan QR code menuju website hotel untuk memudahkan akses informasi melalui mobile phone. Setelah melalui proses revisi dan penyempurnaan, produk menjadi lebih optimal sebagai media promosi visual yang informatif sekaligus estetis.

Perancangan *travel guide* ini didasarkan pada studi terhadap beberapa karya dan penelitian terdahulu mengenai media promosi wisata berbasis visual. Namun, sebagian besar karya sebelumnya lebih berfokus pada pengenalan destinasi wisata secara umum dan belum membahas secara spesifik mengenai konsep hotel *auberge* di Jepang. Oleh karena itu, produk yang dikembangkan dalam tugas akhir ini memiliki keunggulan karena mengangkat tema yang lebih spesifik dan jarang dibahas, yaitu pengalaman autentik menginap dan *dining* di hotel *auberge* Jepang. Selain menyajikan informasi mengenai hotel, produk ini juga membahas nilai pengalaman, suasana, filosofi pelayanan, hingga budaya kuliner menjadi ciri khas *auberge*. Dengan demikian, *travel guide* ini tidak hanya berfungsi sebagai media promosi, tetapi juga sebagai media edukatif mengenai konsep *hospitality* dan wisata menginap di Jepang.

Proses pengembangan produk ini dimulai dari tahap observasi dan pengumpulan data yang dilakukan penulis selama menjalani program internship di hotel *auberge* Jepang. Dari pengalaman tersebut, penulis memperoleh gambaran langsung mengenai konsep pelayanan, suasana menginap, *dining experience*, hingga karakteristik tamu yang menginap di *auberge*. Selanjutnya dilakukan tahap penyusunan konsep, pengumpulan materi dari berbagai sumber, proses desain layout, penilihan font, color palette, serta penyesuaian visual agar sesuai dengan

identitas *auberge* yang elegan dan minimalis. Setelah desain selesai, produk melalui tahap validasi dan uji coba kepada responden untuk memperoleh kritik dan saran sebagai bahan evaluasi. Tahap akhir dilakukan melalui revisi produk, pengajuan Hak Kekayaan Intelektual (HKI), serta persiapan distribusi produk melalui media digital yang bekerja sama dengan DISBUDPAR Kota Semarang melalui website resminya agar dapat diakses lebih luas oleh masyarakat.

Dalam proses pengembangannya, penulis juga menghadapi beberapa kendala, terutama dalam menyusun layout yang seimbang antara teks dan visual agar tetap nyaman dibaca namun tidak terlihat monoton. Selain itu, penulis perlu menyesuaikan desain dengan konsep *auberge* yang mengutamakan kesan tenang, eksklusif, dan natural sehingga pemilihan warna, tipografi, hingga elemen dekoratif harus dipertimbangkan secara detail. Penulis juga menghadapi tantangan dalam menyederhanakan informasi mengenai konsep *auberge* agar mudah dipahami oleh pembaca Indonesia yang sebagian besar masih belum familiar dengan jenis penginapan tersebut. Meski demikian, seluruh proses tersebut menjadi pengalaman penting dalam mengembangkan media promosi visual yang informatif dan memiliki nilai estetika.

Melalui pengembangan *travel guide Japanese Auberge Experience* ini, penulis berharap produk dapat menjadi salah satu media alternatif yang efektif untuk memperkenalkan konsep *auberge* Jepang kepada masyarakat Indonesia. Selain memberikan informasi mengenai penginapan dan wisata kuliner, produk ini juga diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai pengalaman menginap yang lebih personal, tenang, dan berfokus pada kualitas pelayanan khas *auberge*. Dengan penyajian visual yang menarik dan informasi yang terstruktur, *travel guide* ini berpotensi membantu meningkatkan minat wisatawan Indonesia terhadap pengalaman menginap di hotel *auberge* Jepang di masa mendatang.