

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Permasalahan

Kampoeng Kepiting merupakan salah satu program MAMAKU CSR PT Pertamina Patra Niaga RU IV Cilacap yang dikembangkan menjadi kawasan wisata kuliner sekaligus edukasi bagi masyarakat. Dengan terus bertambahnya jumlah pengunjung setiap tahunnya, kebutuhan akan media informasi yang mampu menjelaskan berbagai inovasi di dalamnya juga semakin besar. Salah satu inovasi yang mampu memiliki nilai edukasi tinggi adalah Rusun Tinggi, sistem budidaya kepiting cangkang lunak berbasis energi terbarukan dengan pemanfaatan lahan sempit. Namun, Rusun Tinggi belum sepenuhnya dikenal dan dipahami oleh pengunjung. Sebagian besar pengunjung datang untuk wisata kuliner, sehingga aspek edukasi sering terabaikan. Hal tersebut, dibuktikan dengan hasil pra survei yang menunjukkan bahwa sebanyak 82,6% responden berkunjung ke Kampoeng Kepiting dengan tujuan wisata kuliner.

Hasil pra survei lain juga menunjukkan bahwa 44,6% responden hanya melihat bangunan bertingkat tanpa mengetahui fungsinya, serta 67,4% tidak memahami bahwa Rusun Tinggi merupakan sarana edukasi budidaya kepiting berkelanjutan. Kondisi tersebut, menandakan bahwa identitas Rusun Tinggi belum sepenuhnya melekat dalam ingatan pengunjung dan masih berada pada tahap *unaware of brand*. Selain itu, Warriyanto mengatakan kendala utama terletak pada keterbatasan sarana informasi, di mana penjelasan lisan saja sering kali membuat pengunjung bingung, terutama peserta *outing class*. Selain itu, akses internet di lokasi juga tidak stabil, sehingga pengunjung tidak dapat mencari informasi tambahan melalui media digital. Minimnya media fisik di titik-titik strategis membuat pengunjung tidak memiliki referensi yang dapat dibaca ulang setelah meninggalkan lokasi.

Berdasarkan kondisi tersebut, permasalahan terletak pada kurangnya *awareness* pada Rusun Tinggi yang disebabkan oleh keterbatasan media informasi fisik yang jelas, terstruktur, dan mudah dipahami oleh audiens, sehingga pesan edukasi mengenai Rusun Tinggi tidak tersampaikan secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan media komunikasi cetak berupa *Booklet* yang mampu menjelaskan Rusun Tinggi secara detail, ringkas, visual, dan mudah dipahami untuk meningkatkan *brand recognition* serta memperkuat pengenalan Kampoeng Kepiting sebagai wisata edukasi berkelanjutan.

4.2 Proses Pengkaryaan dan Pembahasan Hasil

Proses pengkaryaan dimulai dari tahap pra produksi yang mencakup pengumpulan data, perencanaan, dan penentuan elemen desain. Selanjutnya, pada tahap produksi penulis menyusun desain dari keseluruhan konsep dan elemen yang telah ditentukan sebelumnya. Setelah tahap desain selesai, karya masuk ke tahap pasca produksi yang melibatkan proses evaluasi dan peninjauan oleh pihak klien, dosen pembimbing, serta pengunjung yang menjadi target audiens.

4.2.1 Pra Produksi

Dalam tahap ini, proses perancangan *Booklet* yang berjudul “Petualangan Si Piku Rahasia Di Kampoeng Kepiting” dilakukan dengan menentukan konsep karya serta menganalisis kebutuhan informasi yang akan disampaikan kepada pengunjung. Pada tahap pra produksi, dilakukan pengumpulan data primer dan sekunder berupa observasi lapangan, wawancara dengan tim CSR PT Pertamina Patra Niaga RU IV Cilacap dan ketua Kampoeng Kepiting, serta analisis hasil pra survei mengenai tingkat pemahaman pengunjung terhadap Rusun Tinggi. Selain itu, dilakukan penyusunan kerangka materi *Booklet* yang didiskusikan juga bersama dengan tim CSR dan

pengelola Kampoeng Kepiting. Berikut tahapan dari proses pra produksi:

a. Menentukan Topik dan Tujuan

Langkah awal dalam proses pra produksi adalah melakukan identifikasi masalah serta menggali potensi informasi yang berkaitan dengan tingkat pemahaman pengunjung terhadap Rusun Tinggi di Kampoeng Kepiting. Identifikasi masalah ini diperlukan untuk menentukan fokus dan batasan materi yang akan disusun dalam *Booklet*. Dalam permasalahan ini ditemukan isu utama yaitu rendahnya *awareness* pengunjung terhadap konteks dan fungsi Rusun Tinggi yang kurang tersampaikan secara jelas di lapangan.

Topik yang diangkat dalam *Booklet* difokuskan menggunakan konsep visual dan penjelasan sederhana mengenai Rusun Tinggi, dimulai dari pengertian Rusun Tinggi, cara kerja, manfaat, hingga nilai keberlanjutannya agar lebih mudah dipahami oleh target audiens dari berbagai latar belakang. Tujuan dari produksi *Booklet* untuk meningkatkan pengenalan dan pemahaman pengunjung terhadap Rusun Tinggi sebagai inovasi budidaya kepiting cangkang lunak berbasis energi terbarukan yang menjadi bagian penting dari kawasan wisata Kampoeng Kepiting.

b. Menentukan Target Audiens

Berdasarkan hasil kuesioner pra survei serta data statistik kunjungan tahunan di Kampoeng Kepiting, terlihat bahwa Kampoeng Kepiting menjadi magnet bagi peserta *outing class* tingkat sekolah dasar serta pengunjung umum yang didominasi oleh kalangan keluarga dan instansi. Oleh karena itu, *Booklet* ini dirancang khusus untuk menjangkau siswa SD Kelas 5-6 (usia 11-13 tahun) serta pengunjung umum (usia 17-55 tahun) yang memerlukan informasi

edukatif namun tetap *casual*. Penentuan segmentasi ini sangat penting karena memengaruhi penggunaan gaya bahasa yang santai, penerapan teknik *storytelling* melalui maskot Si Piku, serta didominasi elemen visual yang menarik guna menjembatani pemahaman mengenai Rusun Tinggi dan budidaya kepiting yang kompleks.

c. Riset dan Pengumpulan Data

Langkah selanjutnya dalam proses pengkaryaan adalah menghimpun data primer dan sekunder. Penulis melakukan riset primer melalui wawancara mendalam dengan Ketua Kampong Kepiting yaitu Bapak Warriyanto, serta tim CSR PT Pertamina Patra Niaga RU IV Cilacap untuk mengidentifikasi tingkat *brand awareness* dan hambatan di lapangan serta penyebaran Kuesioner pra survei. Sebagai data pendukung, penulis merujuk pada IKM MAMAKU 2025, data statistik kunjungan tahunan, serta literatur ilmiah mengenai Program CSR MAMAKU PT Pertamina Patra Niaga RU IV Cilacap dan teknik budidaya kepiting cangkang lunak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Warriyanto, beliau mengatakan bahwa penyampaian informasi mengenai Rusun Tinggi masih mengalami kendala yaitu metode penjelasan lisan yang membuat pengunjung, terutama peserta *outing class* cenderung bingung dan mudah lupa. Meskipun strategi media digital mulai diterapkan, keterbatasan perangkat pengelola serta kendala akses internet/susah sinyal di lokasi menjadikan media cetak/fisik dibutuhkan untuk menjembatani informasi mengenai Rusun Tinggi secara detail kepada pengunjung.

Selain itu, informasi di lapangan juga divalidasi oleh hasil kuesioner pra survei terhadap 105 responden masyarakat

di Kota Cilacap yang menunjukkan bahwa pengetahuan masyarakat terhadap keberadaan Kampoeng Kepiting sudah cukup tinggi, namun terdapat kesenjangan yang signifikan pada pemahaman mengenai Rusun Tinggi. Total responden yang didapat sebanyak 92 orang (87,6%) menyatakan pernah berkunjung ke Kampoeng Kepiting secara langsung dengan tujuan utama untuk wisata kuliner sebanyak 82,6%. Rendahnya tingkat *awareness* terhadap Rusun Tinggi diidentifikasi berdasarkan fakta kuesioner pra survei bahwa 44,6% responden melihat adanya bangunan bertingkat di lokasi, tetapi mereka tidak mengetahui fungsi bangunan tersebut dan belum pernah mendengar istilah “Rusun Tinggi”. Hal ini dipertegas dengan hasil pra survei yang menunjukkan bahwa sebanyak 67,4% tidak mengetahui bahwa Rusun Tinggi merupakan sarana edukasi budidaya kepiting cangkang lunak berkelanjutan.

Penyampaian informasi juga mengalami hambatan terutama pada aspek komunikasi lisan dan digital, di mana 43,5% responden mengaku kurang memahami secara utuh penjelasan lisan dari pengelola karena sifatnya yang kompleks dan susah diingat. Selain itu, akses digital di lokasi juga terkendala oleh sinyal internet yang tidak stabil dibuktikan melalui penilaian rendah (skala 1-3) oleh sebagian besar responden terkait kemudahan akses internet di Kampoeng Kepiting. Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, sebanyak responden 92,4% menyatakan setuju dan membutuhkan media informasi cetak untuk menjelaskan informasi mengenai Rusun Tinggi secara lebih mendalam serta minat pengunjung untuk memiliki materi informasi cetak sebagai alat bantu pengingat (*aided recall*) sangat tinggi yaitu skor penilaian dalam skala 4 dan 5. Responden juga

memberikan saran terkait penempatan media cetak tersebut pada titik-titik strategis, terutama di papan informasi sebanyak 55,4%, area makan sebanyak 54,3%, dan *learning center* sebanyak 43,5%.

Referensi-referensi tersebut membantu penulis dalam memetakan informasi-informasi penting yang akan disajikan, memastikan kredibilitas informasi, dan menentukan bagian inovasi lainnya yang paling potensial untuk diedukasikan kepada pengunjung.

d. Pembentukan Tim

Sumber daya manusia (*manpower*) yang terlibat dalam proses penciptaan *Booklet* ini dikelola secara kolaboratif untuk menjamin konten yang disampaikan secara faktual dan aktual. Tim kerja terdiri dari penulis sebagai konseptor utama, serta tiga korektor produk yang mencakup tim CSR PT Pertamina Patra Niaga RU IV Cilacap, Ketua Kampoeng Kepiting, dan dosen pembimbing. Untuk mengatasi keterbatasan teknis dalam proses pengkayaan, penulis juga bekerja sama dengan satu orang *graphic designer* profesional.

e. Membuat Kerangka dan Rencana Konten

Setelah mengumpulkan referensi dan data lapangan yang cukup, tahap selanjutnya adalah penyusunan kerangka materi untuk menentukan cakupan informasi atau konten yang akan dimasukkan ke dalam *Booklet*. Dalam proses ini, penulis merancang *Booklet* dengan pendekatan *visual centric* dan *storytelling* untuk memenuhi aspek edukasi yang interaktif bagi audiens anak-anak maupun dewasa. Selain itu, *Booklet* juga akan dikembangkan ke dalam format *ebooklet* yang diintegrasikan ke dalam *website* Kampoeng Kepiting. Alur cerita disusun secara linear mulai dari

pengenalan habitat alami hingga dampak nyata inovasi bagi masyarakat seperti yang terdapat pada tabel 4.1 di bawah ini:

Tabel 4. 1 Kerangka Materi Booklet
(Sumber: Dokumen milik pribadi)

<p>Gerbang petualangan: Salam petualang, Kenalan Yuk! Mengenali apa itu Kampong Kepiting dan inovasi didalamnya.</p>	<p>Pos penjaga: Rahasia benteng hijau mangrove Jagalah mangrove, tanpa mangrove, tidak ada kepiting yang hebat.</p>
<p>Jantung Inovasi: Rusun Tinggi Inovasi untuk budidaya yang berkelanjutan</p>	<p>Budidaya kepiting Keajaiban Ganti baju Melalui Rusun Tinggi, kepiting bisa "ganti baju" dengan aman tanpa takut dimangsa pemangsa di alam liar</p>
<p>Ladang Surya: teknologi pendukung Penggunaan energi bersih (PLTS) menghemat biaya listrik dan menjaga kelestarian lingkungan tanpa emisi gas rumah kaca</p>	<p>Misi jaga bumi: dari bahan bekas jadi manfaat Sampah bukan musuh, tapi solusi. Pengelolaan limbah internal menjaga ekosistem mangrove tetap bersih</p>
<p>Gerbang ilmu: dampak hebat Kampong kepiting adalah pusat belajar (<i>center of excellence</i>) yang telah dikunjungi lebih dari 90 institusi riset</p>	<p>Si penjaga jantung Fakta gizi kepiting cangkang lunak bagi kesehatan</p>

f. Pemilihan Gaya Bahasa dan Format Penulisan

Produksi *Booklet* difokuskan pada fungsi edukasi yang komunikatif untuk meningkatkan pengenalan dan pemahaman pengunjung, sehingga gaya bahasa yang

diterapkan bersifat populer, santai, dan mengalir menggunakan teknik *storytelling*. Penggunaan gaya teknis budidaya yang rumit diminimalisir agar pesan mengenai Rusun Tinggi dapat dipahami dengan mudah oleh audiens lintas usia tanpa mengurangi inti informasi tersebut. Format penulisan dirancang secara *visual centric* dengan komposisi teks yang ringkas namun padat informasi, didominasi oleh gambar dan elemen grafis menarik yang disesuaikan dengan karakteristik segmentasi audiens, yaitu siswa sekolah dasar serta pengunjung umum.

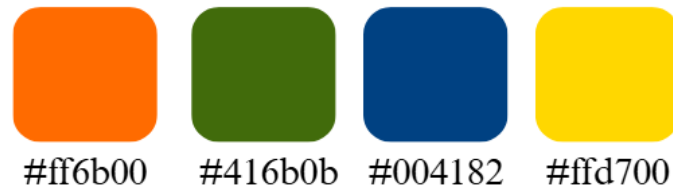
g. Menentukan Format *Booklet*

Tahapan ini mencakup pemilihan perangkat lunak yang digunakan selama proses pengkaryaan. Penyusunan draft narasi dan naskah dilakukan menggunakan *microsoft word* untuk memastikan konten tersusun secara sistematis sebelum masuk ke tahap desain. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengeksekusi desain yaitu karakter maskot Si Piku menggunakan aplikasi Canva serta Adobe Photoshop untuk desain grafis. Luaran akhir karya terdiri dari dua format, yaitu media cetak berukuran A5 untuk didistribusikan di lokasi, serta format digital (*ebooklet*) akan diintegrasikan ke dalam *website* resmi Kampoeng Kepiting untuk fleksibilitas akses bagi pembaca.

h. Perancangan Desain Visual

Tahap ini mencakup skema visual meliputi pengaturan tata letak (*layout*) halaman, pemilihan palet warna, tipografi, serta elemen visual seperti ilustrasi, ikon dan info grafis. Perancangan konsep visual yang estetik dan komprehensif bertujuan untuk memperkuat daya tarik *Booklet* sekaligus mempermudah pengunjung dalam menyerap pesan edukasi mengenai Rusun Tinggi. Dengan

mempertimbangkan ketujuh prinsip desain grafis, terdapat empat warna yang menjadi identitas *Booklet* ini. Berikut merupakan kode warna yang digunakan untuk *Booklet* :



Gambar 4. 1 Kode Warna
(Sumber: Dokumen milik pribadi)

1. Orange

Warna orange merepresentasikan energi, antusiasme, dan semangat. Dalam narasi karakter Si Piku warna ini menggambarkan identitas identitas kepiting secara umum. Selain itu, menciptakan atmosfer yang ceria untuk meningkatkan rasa ingin tahu pembaca, terutama anak-anak sekolah dasar dalam mempelajari Rusun Tinggi dan budidaya kepiting di Kampoeng Kepiting.

2. Hijau

Warna hijau melambangkan kelestarian, pertumbuhan, dan ekosistem mangrove yang menjadi rumah dari kawasan wisata ini. Secara visual, hijau digunakan untuk menegaskan pesan berkelanjutan lingkungan dan kesinambungan antara teknologi budidaya dengan Rusun Tinggi dalam upaya melindungi pesisir mangrove.

3. Biru tua

Biru tua mencerminkan wibawa, profesionalisme, dan kredibilitas perusahaan. Sebagai representasi dari dukungan CSR PT Pertamina Patra Niaga RU IV Cilacap, warna ini memberikan fondasi visual yang kokoh untuk membangun kepercayaan audiens terhadap

validitas informasi teknis dan program pemberdayaan yang dijalankan.

4. Kuning

Kuning memiliki karakter yang identik dengan kecerdasan, optimisme, dan keceriaan. Penggunaan warna kuning pada *Booklet* ini berfungsi sebagai elemen visual yang mampu menarik perhatian pengunjung, terutama pelajar yang menjadi audiens utama. Kuning memberi kesan cerah dan bersahabat yang menghadirkan pendekatan komunikasi yang lebih adaptif dan mudah diterima oleh berbagai kelompok pengunjung.

Selain menentukan kode warna untuk identitas *Booklet*, referensi-referensi desain dikumpulkan untuk mendapatkan pilihan variasi pada *Booklet*. Referensi dikumpulkan dengan memanfaatkan aplikasi Pinterest. Berikut referensi desain dan tata letak yang didapat sebagai acuan desain:



Gambar 4. 2 Referensi Desain Booklet
(Sumber: Pinterest.com)



Gambar 4.3 Referensi Visual
(Sumber: Pinterest.com)

Referensi visual dibutuhkan untuk menentukan tata letak pada halaman-halaman yang menampilkan ilustrasi proses, seperti alur cerita di daftar isi, cara kerja Rusun Tinggi, Budidaya kepiting, hingga penjelasan mengenai PLTS.

4.2.2 Produksi

Tahap produksi mencakup proses pembuatan produk sesuai dengan perencanaan yang telah dilakukan. Dimulai dengan referensi tata letak, desain buku, dan menyempurnakan isi materi *Booklet*. Selain itu, menentukan karakter yang akan dimuat dalam *Booklet*. Dalam proses produksi, penulis bekerja sama dengan jasa *graphic designer* profesional untuk membantu pembuatan ilustrasi cover, daftar isi, ilustrasi pendukung, penyusunan *layout* halaman, serta finalisasi desain *booklet* sesuai dengan konsep yang telah ditentukan. Pemilihan jasa *graphic designer* dilakukan sebagai upaya untuk mengoptimalkan proses visualisasi desain, terutama pada tahap

pengolahan elemen visual yang membutuhkan keterampilan teknis dalam penggunaan perangkat lunak desain grafis. Hal ini dipertimbangkan karena terdapat beberapa elemen visual dalam *booklet* yang memiliki tingkat kompleksitas tertentu sehingga membutuhkan proses pengerjaan yang lebih detail agar hasil akhir dapat sesuai dengan konsep perancangan.

Sementara itu, penulis berperan dalam penyusunan konsep *storytelling*, pembuatan karakter maskot, penulisan *copywriting*, pengumpulan materi, pengambilan dan seleksi foto, serta pemberian arahan visual yang menjadi dasar dalam proses desain. Kolaborasi tersebut dilakukan untuk menghasilkan desain menarik dan dapat menyampaikan informasi dengan jelas. Berikut proses produksi *Booklet* yang berjudul “Petualangan Si Piku Rahasia di Kampong Kepiting”:

a. Penggunaan perangkat lunak desain

Pada tahap produksi, proses perancangan visual *booklet* dilakukan dengan memanfaatkan dua perangkat lunak desain yaitu Canva dan Adobe Photoshop. Canva digunakan pada pembuatan maskot “Si Piku”, pembuatan permainan edukatif dan halaman catatan. Sedangkan Adobe Photoshop digunakan untuk menyusun *layout* halaman, mengatur komposisi elemen visual, penempatan ilustrasi, tipografi, serta penyempurnaan desain akhir setiap halaman. Penggunaan kedua perangkat lunak tersebut bertujuan untuk menghasilkan desain yang lebih menarik dan sesuai dengan konsep visual yang telah ditentukan.

b. Penyusunan Konten dan Ilustrasi

Berdasarkan kerangka materi yang telah disiapkan, proses penulisan konten dilakukan secara detail. Setiap informasi yang disajikan dengan ringkas, jelas, dan sesuai dengan data yang valid. Selain mengumpulkan sumber dari

referensi yang telah ditentukan, penulis juga berdiskusi dengan klien yang menjadi informan ahli untuk menghasilkan konten *Booklet* yang valid dan komprehensif. Berikut merupakan salah satu contoh penulisan konten untuk bagian inti yang membahas mengenai Rusun Tinggi dan Budidaya Kepiting:

Tabel 4. 2 *Konten Bagian III Rusun Tinggi*
(Sumber: Dokumen milik pribadi)

[Monolog si piku][bridging]	
Sobat, karena mangrove adalah rumah asli kami yang harus dijaga, dan hidup di alam tidak selalu aman dari predator. Oleh karena itu, paman kami mencari cara agar kami bisa tumbuh dengan lebih aman tanpa takut dimangsa oleh predator dan tidak merusak hutan mangrove.	
Tahan nafas kalian! Lihatlah bangunan unik dibelakangku ini, inilah solusi yang paman kami buat!	
Yukk simak penjelasan tentang bangunan yang ada dibelakangku dengan seksama!	
TOPIK #3 APA ITU RUSUN TINGGI	
[bubble si piku]	Ternyata apartemen bukan Cuma untuk manusia, tapi bisa juga untuk kepiting bakau lho! Apartemen ini disebut Rusun Tinggi.
[Teksbox penting]	<p>Rusun Tinggi atau Rumah Susun Kepiting Berbasis Energi merupakan inovasi berkelanjutan dalam sistem budidaya kepiting bakau yang menggabungkan teknologi dan energi terbarukan dengan prinsip kelestarian lingkungan.</p> <p>Mengusung konsep “satu kamar satu hunian” Rusun Tinggi memanfaatkan material inovatif berupa limbah galon plastik dan palet bekas sebagai wadah kepiting individu untuk mengeliminasi sifat “teman makan teman” atau kanibalisme serta memastikan pertumbuhannya tetap aman dan sehat.</p>

[bubble si piku]	Budidaya kepiting ternyata bisa dilakukan di rumah lho! Melalui rusun tinggi Masyarakat dapat membudidaya kepiting bakau tanpa memerlukan lahan yang luas dan bahkan budidaya ini dapat dilakukan menggunakan air biasa yang dicampur dengan garam.
TOPIK #4 cara kerja Rusun Tinggi	
[bubble si piku]	Yuk, lihat bagaimana Rusun Tinggi bekerja!
[bubble si piku]	<p>Rusun Tinggi terdiri dari susunan kamar-kamar kecil yang dibuat dari galon plastik bekas dan kayu palet.</p> <p>Setiap kepiting ditempatkan di dalam satu kotak khusus, sehingga tidak bisa saling bertemu atau menyerang.</p> <p>Ukuran kotak dibuat pas agar kepiting tidak banyak bergerak. Dengan begitu, energi kepiting dapat difokuskan untuk tumbuh, terutama saat proses moulting (ganti kulit).</p> <p>Kamar-kamar ini disusun bertingkat sehingga tidak memerlukan banyak lahan, namun tetap dapat menampung banyak kepiting.</p>

*Tabel 4. 3 Konten Bagian IV Budidaya Kepiting
(Sumber: Dokumen milik pribadi)*

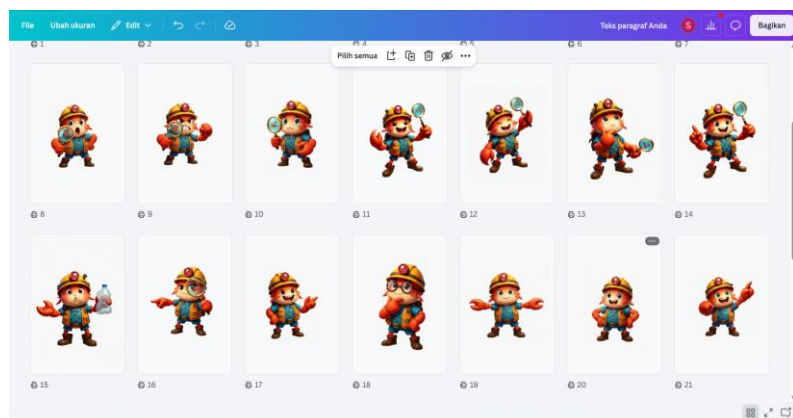
[Monolog si piku]
<p>Sobat Petualang, dalam proses pertumbuhan kepiting, kami harus ganti kulit agar bisa tumbuh dan berkembang dengan sempurna. pernahkah kalian merasa baju kalian jadi sempit karena tubuh kalian makin besar? Nah, kepiting juga merasakannya! Karena kulit mereka keras, mereka tidak bisa melebar. Jadi, untuk bisa tumbuh besar, mereka harus melakukan Moulting atau proses ganti kulit.</p>
<p>Di Kampoeng Kepiting, proses ini adalah momen yang paling ditunggu-tunggu! Kepiting akan melepaskan cangkang lama yang sudah kekecilan dan keluar dengan tubuh baru yang lebih besar, namun sangat lunak seperti jelly. Inilah yang kita sebut Kepiting</p>

<p>Soka! Karena tubuhnya lunak, kepiting ini sangat rentan diserang temannya yang masih keras cangkangnya (Kanibal). Itulah rahasianya kenapa kita pakai Rusun Tinggi dengan sistem 'Satu Kamar Satu Hunian' agar mereka bisa ganti baju dengan aman tanpa takut dimangsa.</p>	
KARAKTER	DIALOG
TOPIK #11 APA ITU MOULTING?	
[Teksbox penting]	<p>Moulting adalah proses alami di mana kepiting melepaskan cangkang lamanya yang keras atau ganti kulit agar tubuhnya bisa tumbuh lebih besar, karena cangkang kepiting tidak bisa melebar. Hasil dari proses ini adalah kepiting cangkang lunak yang seluruh bagian tubuhnya dapat dikonsumsi.</p>
[bubble si piku]	<p>Bagaimana cara paman kami membuat kepiting-kepiting ini ganti kulit lebih cepat dan seragam?</p> <p>Ternyata ada trik rahasia khususnya lho! Paman kami menggunakan Teknik Mutilasi, yaitu melepas capit dan beberapa kaki dengan alat steril agar hormon ganti kulitnya terpancing.</p>
[bubble si piku]	<p>Tenang saja, kepiting punya kemampuan ajaib untuk menumbuhkan kembali bagian tubuh yang hilang saat ganti kulit nanti.</p>
[Bridging]	<p>Nahh, setelah sobat petualang tahu proses moulting, sekarang kita lihat bagaimana teman-teman budidaya kepiting cangkang lunak menggunakan rusun tinggi!</p>
TOPIK #12 TEKNIS BUDIDAYA KEPITING CANGKANG LUNAK	
[bubble si piku]	<p>Budidaya kepiting cangkang lunak dilakukan melalui beberapa tahapan yang saling berkaitan. Mulai dari persiapan hingga proses panen.</p>
[bubble si piku]	<p>Langkah 1: persiapan tempat Rusun tinggi disiapkan menggunakan bahan bekas seperti galon plastik yang disusun bertingkat. Sistem ini di rancang agar kepiting</p>

	<p>memiliki ruang masing-masing dan lingkungan air tetap bersih serta kaya akan oksigen.</p> <p>Langkah 2: Pemilihan kepiting Pilih kepiting bakau yang sehat dengan kondisi tubuh yang baik (tidak cacat).</p> <p>Langkah 3: pemberian pakan dan "Jamu" Rahasia</p> <p>Kepiting diberi pakan ikan kecil secara teratur, biasanya dilakukan pada sore hari dengan tambahan alami ekstrak bayam atau daun pakis untuk membantu mempercepat proses ganti kulit. Masukkan juga secukupnya air kapur untuk menambah kalsium yang dibutuhkan dalam pembentukan cangkang baru.</p> <p>Langkah 4: Perawatan dan pemantauan Setiap kepiting ditempatkan dalam satu kotak untuk mencegah kanibalisme. Lakukan pengecekan setiap 2-3 jam sekali, terutama untuk melihat apakah ada kepiting yang sudah mulai keluar dari cangkang lamanya.</p> <p>Langkah 5: Pemanenan Tepat Waktu (Golden Time) Setelah kepiting selesai ganti kulit dan tubuhnya masih lunak, segeralah memanennya dalam waktu kurang dari 4 jam. Jika terlambat dipanen lebih dari 4 jam, cangkang baru kepiting akan menyerap mineral dari air laut dan mulai mengeras kembali, sehingga tidak bisa lagi disebut sebagai kepiting cangkang lunak.</p>
<p>[Teksbox Penting]</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zat alami dalam bayam dan pakis yang bekerja seperti hormon ganti kulit pada kepiting, membuat proses tumbuh besar jadi super cepat. 2. Manfaat Air Kapur: membantu proses pembentukan cangkang baru yang sempurna sesaat setelah kepiting ganti kulit.

	3. Hewan Nokturnal: Kepiting lebih aktif makan pada malam hari, itulah sebabnya pakan diberikan pada sore hari sesuai kebiasaan waktu makan mereka.
[bridging]	budidaya kepiting melalui Rusun Tinggi ini juga didukung oleh energi terbarukan untuk menjaga air tetap bersih dan mengalir, sehingga kepiting dapat hidup dalam kondisi yang stabil dan kebutuhan oksigen tetap terpenuhi. Hmm... energi terbarukan seperti apa si yang mendukung Rusun Tinggi ini? Simak yaa penjelasan setelah ini!

Selain penulisan konten, berdasarkan rancangan konsep pada BAB III, sketsa karakter “Si Piku” kemudian dieksekusi menjadi visualisasi final yang didominasi warna *orange* terang untuk memberikan kesan ceria dan mudah diingat. Karakter ini dibuat menggunakan perangkat lunak Canva sebagai figur sentral yang memandu alur petualangan dalam *Booklet*. Berikut merupakan visualisasi final karakter maskot Si Piku:



Gambar 4. 4 Visualisasi Karaakter Piku
(Sumber: Dokumen milik pribadi)

c. Pengambilan Gambar

Pengambilan gambar dilakukan untuk memenuhi kebutuhan visual pada *Booklet* . Proses dokumentasi

dilakukan secara langsung di Kampoeng Kepiting selama kegiatan magang dan pengumpulan data. Pengambilan gambar dilakukan menggunakan kamera digital dan *handphone*, penulis juga menerapkan beberapa teknik fotografi berdasarkan tipe *shot* dan *angle*. Teknik *Medium long shot* dan *eye level* digunakan untuk memperlihatkan aktivitas budidaya dan Rusun Tinggi, teknik *close up* serta *low* dan *high angle* digunakan untuk memperlihatkan kepiting, proses *moulting* secara lebih jelas. Berikut beberapa hasil pengambilan gambar sebagai media visual yang mendukung konten informasi mengenai Rusun Tinggi dan budidaya kepiting:



Gambar 4. 5 Teknik *eye level angle* dan *medium long shot* pada gambar pengambilan kepiting bakau
(Sumber: Dokumen milik pribadi)

Teknik *Eye Level Angle* dengan *Medium Long Shot* untuk menampilkan aktivitas pengambilan kepiting bakau secara alami menggunakan wadong (alat penangkap kepiting) sekaligus memperlihatkan tambak sebagai kegiatan budidaya kepiting. Teknik ini dipilih agar audiens memperoleh gambaran lebih jelas mengenai proses pengambilan kepiting bakau di habitat alaminya yang berlangsung di Kampoeng Kepiting Kutawaru.



Gambar 4. 6 Teknik *high angle* dan *long shot* pada gambar kelompok BUNTIKU
(Sumber: Dokumen milik pribadi)

Teknik *High Angle* dengan *Long Shot* pada pengambilan gambar kelompok BUNTIKU membuat keseluruhan anggota kelompok dan area sekitar terlihat dalam satu *frame*. Teknik dipilih untuk menampilkan suasana anggota kelompok dengan beberapa produk yang dihasilkan oleh Kampoeng Kepiting Kutawaru sehingga foto tersebut sebagai pendukung informasi dan *branding* mengenai keberagaman yang ada di Kampoeng Kepiting Kutawaru.



Gambar 4. 7 Teknik *low angle* dan *medium long shot* pada gambar pemberian pakan ikan rucah
(Sumber: Dokumen milik pribadi)

Gambar aktivitas pemberian pakan ikan rucah pada kepiting bakau diambil dengan teknik *low angle* dengan *medium long shot* membuat foto tersebut secara dramatis

menonjolkan detail tangan dengan ikan rucah sebagai fokus utama, bertujuan untuk memberikan gambaran yang nyata mengenai rutinitas perawatan kepiting bakau dengan pemberian pakan.



Gambar 4. 8 Teknik *eye level angle* dan *medium shot* pada gambar pengelola dengan rusun tinggi dan kepiting (Sumber: Dokumen milik pribadi)

Pengambilan gambar menggunakan teknik *eye level angle* dengan *medium shot* yang menampilkan pengelola Kampoeng Kepiting Kutawaru untuk menonjolkan kedekatan humanis dan ekspresi yang komunikatif. Pengambilan gambar juga diambil secara proporsional dengan menangkap elemen penting di latar belakang yaitu Rusun Tinggi. Bertujuan untuk membangun *brand recognition* yang kuat bagi pembaca.



Gambar 4. 9 Teknik *eye level angle* dan *close up* pada gambar wellbag
(Sumber: Dokumen milik pribadi)

Foto wellbag (*pollybag* dari daun nipah) diambil menggunakan teknik *close up* dengan *eye level angle* untuk memperlihatkan detail produk secara presisi. Visual tersebut mendukung tema lingkungan dan berkelanjutan (*sustainability*) yang juga menonjolkan nilai estetika untuk memicu ketertarikan pengunjung terhadap potensi *ecotourism* di Kampong Kepiting Kutawaru

d. Editing dan Penyuntingan

Selama proses pengembangan *Booklet*, terdapat beberapa perubahan dan penyempurnaan yang dilakukan untuk menghasilkan media yang informatif dan mudah dipahami oleh target audiens. Sebagian besar perubahan dilakukan pada aspek desain visual dan tata letak guna meningkatkan keterbacaan teks serta menciptakan keselarasan antara ilustrasi dan isi materi. Perubahan yang paling signifikan adalah pada halaman depan *Booklet* yaitu *cover*. Pada tahap perencanaan, *cover Booklet* didesain menggunakan aplikasi Canva dengan memanfaatkan elemen yang ada pada canva. Namun, setelah berdiskusi kembali terdapat beberapa pertimbangan mengenai rencana desain

dan layout isi *Booklet*, yaitu diperlukan penyesuaian dengan kebutuhan gambar asli agar identitas yang ditampilkan dapat tersampaikan dengan jelas.

Berikut perubahan dan penyempurnaan yang dilakukan saat proses pengembangan produk:



Gambar 4. 10 Perubahan Kode Warna
(Sumber: Dokumen milik pribadi)

Penyesuaian pada aspek warna dilakukan untuk menciptakan tampilan *Booklet* yang lebih selaras dan konsisten. Perubahan *tone* warna dilakukan menjadi sedikit lembut dan seimbang dengan menurunkan satu tingkat dari *tone* warna sebelumnya, agar tampilan *Booklet* tidak terlihat terlalu mencolok saat dibaca dalam waktu lama. Selain itu, penghapusan warna hijau juga dilakukan karena membuat tampilan beberapa halaman terlihat kurang seimbang dengan elemen visual lainnya seperti foto asli dalam isi *Booklet* tersebut.

Selain pada aspek warna penyesuaian juga dilakukan pada aspek *tipografi* yaitu *font*. Sebelumnya, pada tahap perencanaan penulis hanya menggunakan satu jenis *font* saja yaitu Poppins, tetapi saat proses editing terdapat penambahan jenis *font* Atma yang berkarakter *playful* sehingga sesuai dengan konsep dan target audiens yang sudah ditentukan sebelumnya. Jadi, terdapat dua jenis *font* yang digunakan pada proses editing, yaitu Poppins sebagai *font* primer dan Atma sebagai *font* sekunder.

Poppins Poppins Atma

Sebelum

Setelah

Gambar 4. 11 Penambahan Jenis Font
(Sumber: Dokumen milik pribadi)



Sebelum



Setelah

Gambar 4. 12 Revisi Cover Booklet
(Sumber: Dokumen milik pribadi)

Bagian cover dirasa belum selaras dengan konsep desain isi *Booklet* yang mengusung tema edukatif, sederhana, dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan usia. Selain itu, *cover* awal juga belum menampilkan gambaran isi materi secara menyeluruh namun ringkas dan belum mengikuti identitas visual yang telah di tentukan pada tahap perencanaan. Pada proses pengembangan produk, *cover* dibuat dengan menampilkan ilustrasi dan elemen visual yang menggambarkan ringkasan isi *Booklet* sehingga identitas dan tema *Booklet* menjadi lebih jelas serta menarik bagi pembaca anak-anak.

Pada tahap ini juga dilakukan perubahan nama karakter maskot dari “Si Pitung” menjadi “Si Piku”. Sejalan dengan perubahan identitas karakter, judul *booklet* juga mengalami penyempurnaan yaitu menjadi “Petualangan Si Piku Rahasia di Kampong Kepiting”. Perubahan tersebut dilakukan agar lebih sesuai dengan pendekatan *storytelling* yang digunakan. Selain itu juga dikarenakan nama “Pitung” telah dikenal luas sebagai tokoh budaya yang identik dengan masyarakat betawi sehingga dikhawatirkan menimbulkan asosiasi yang kurang relevan dengan konteks Kampong Kepiting Kutawaru. Oleh karena itu, dipilih nama “Piku” yang merupakan singkatan dari “Kepiting Kutawaru”, sehingga lebih mudah diingat dan memiliki keterkaitan yang lebih kuat dengan identitas program.



Sebelum

Setelah

Gambar 4. 13 Revisi Daftar Isi
(Sumber: Dokumen milik pribadi)

Bagian daftar isi mengalami perubahan desain untuk meningkatkan keterbacaan rute materi. Sebelumnya, visual daftar isi hanya menampilkan ilustrasi sederhana karakter Si Piku dan jalur abstrak tanpa mempresentasikan kondisi asli dilapangan. Selain itu, urutan *layout* judul bab pada desain awal tidak beraturan (berpindah dari kiri atas ke kanan atas), sehingga kurang intuitif bagi pembaca. Penyesuaian ini dioptimalkan dengan beberapa elemen visual kawasan

Kampoeng Kepiting serta menyusun urutan judul bab secara melingkar dari atas ke bawah mengikuti rute peta.



Sebelum

Setelah

Gambar 4. 14 Revisi Bagian Budidaya Kepiting
(Sumber: Dokumen milik pribadi)

Desain awal pada halaman penjelasan *moulting* terdapat informasi mengenai teknik mutilasi menggunakan alat steril. Namun, setelah berdiskusi bersama tim korektor materi, fokus pada bagian ini adalah penjelasan mengenai proses *moulting* saja sehingga tidak perlu menyebutkan teknik mutilasi. Terdapat perubahan *layout* gambar dan teks untuk menyesuaikan bacaan, di mana ruang kosong yang sebelumnya digunakan untuk teks “teknik mutilasi” kini menampilkan gambar nyata berupa kepiting sedang dalam proses *moulting*.



Sebelum

Setelah

Gambar 4. 15 Revisi Keterangan Gambar
(Sumber: Dokumen milik pribadi)

Pengenalan kawasan wisata Kampung Kepiting di dalam *Booklet* meliputi visualisasi area Kampung Kepiting, konservasi mangrove, budidaya kepiting, serta inovasi yang ada didalamnya. Revisi pada visual tersebut terdapat pada penambahan *caption* singkat pada setiap gambar agar pembaca atau pengunjung mudah mengidentifikasi dan mengenal beberapa titik yang ada di lokasi.

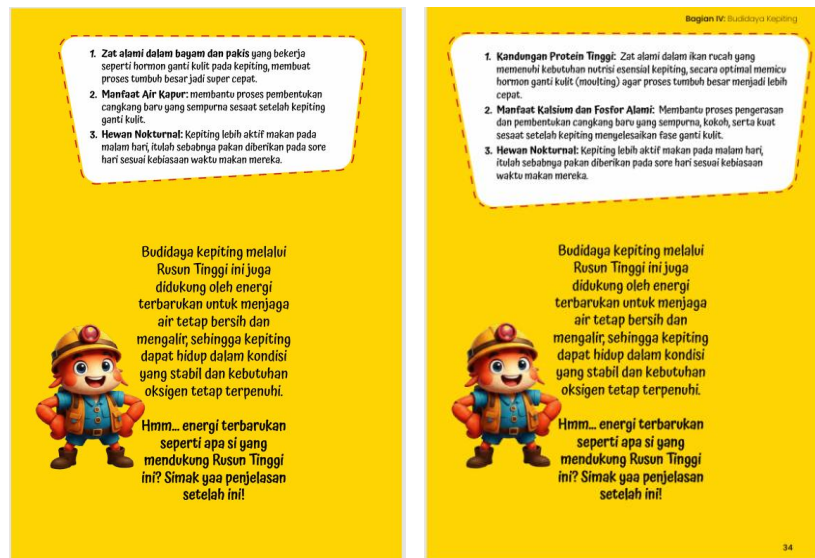


Sebelum

Setelah

Gambar 4. 16 Revisi Langkah budidaya kepiting
(Sumber: Dokumen milik pribadi)

Bagian langkah-langkah budidaya kepiting mengalami perubahan. Setelah berdiskusi dengan tim korektor materi, fokus pada langkah 3 terkait pemberian pakan ini adalah penggunaan ikan rucah sebagai pakan utama sehingga tidak perlu memasukkan pemberian ekstrak bayam dan air kapur karena zat nutrisi yang tinggi di dalam ikan rucah sudah mencukupi untuk menstimulasi ganti kulit (*moulting*) dan mendukung pembentukan cangkang baru.



Sebelum

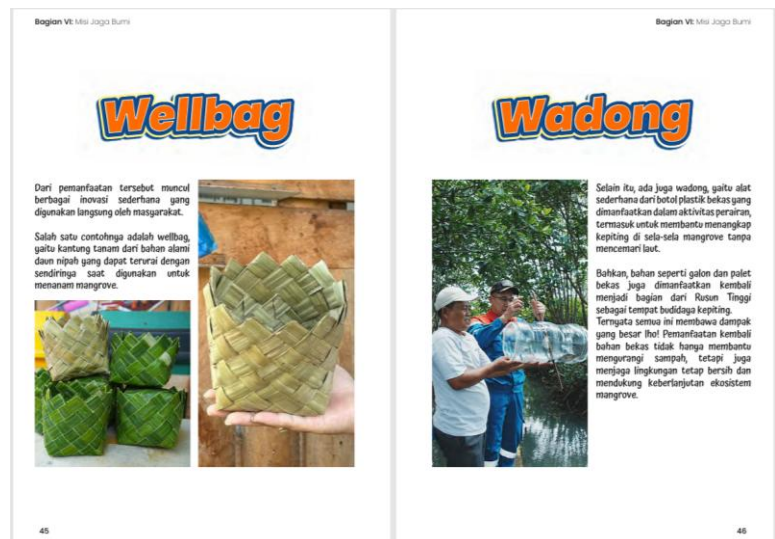
Setelah

Gambar 4. 17 Revisi Bagian Textbox Budidaya
(Sumber: Dokumen milik pribadi)

Penyesuaian informasi penting pada bagian budidaya juga dilakukan. Informasi ini meliputi materi info grafis mengenai kandungan nutrisi pakan dan sifat alami kepiting sebagai hewan nokturnal. Perubahan tersebut diperlukan karena menyesuaikan dengan materi pada halaman langkah-langkah budidaya kepiting. Kedua materi tersebut sangat berkaitan, sehingga jika tidak dilakukan penyesuaian maka dapat terjadi disinformasi dan menyebarkan edukasi yang salah untuk pembaca.



Sebelum

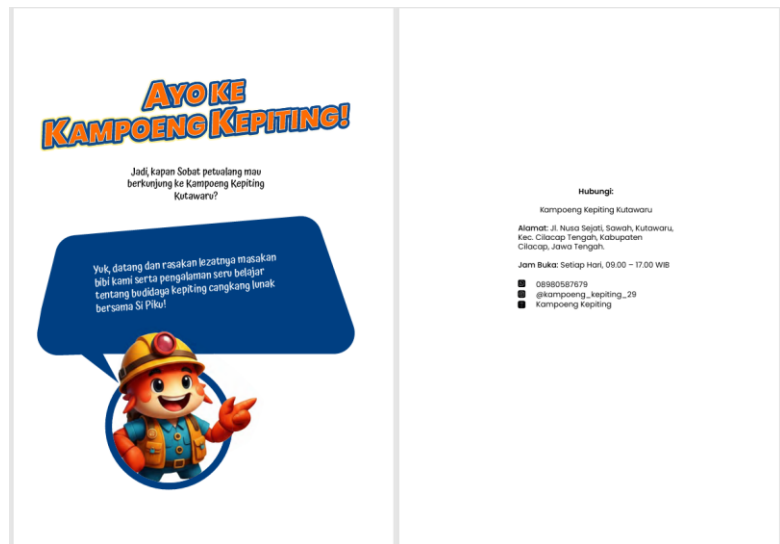


Setelah

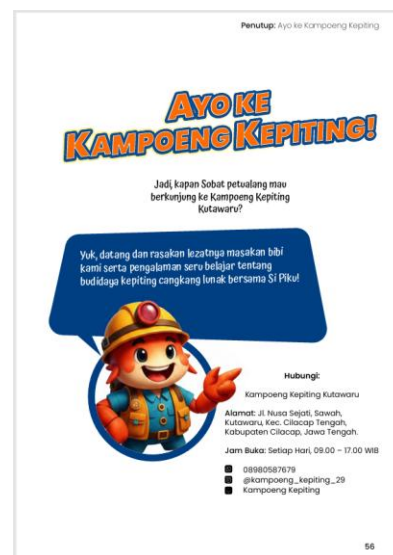
Gambar 4. 18 Revisi Bagian Misi Jaga Bumi
(Sumber: Dokumen milik pribadi)

Halaman inovasi wadong dan wellbag juga mengalami perubahan struktural untuk meningkatkan keterbacaan materi. Sebelumnya, visualisasi halaman dirasa terlalu polos dan minim identitas bab, yang dapat menurunkan daya tarik bagi audiens terutama pada anak-anak. Penyesuaian ini dioptimalkan melalui penambahan judul bab serta penguatan visual judul wadong dan wellbag.

Selain itu, pada ruang kosong di bawah teks penjelasan “wellbag” dimanfaatkan dengan penambahan foto produk tambahan agar *layout* halaman terlihat lebih padat dan seimbang.



Sebelum



Setelah

Gambar 4. 19 Revisi Bagian Penutup
(Sumber: Dokumen milik pribadi)

Halaman informasi kontak Kampoeng Kepting juga mengalami perubahan struktural untuk meningkatkan keterbacaan materi. Sebelumnya, visualisasi halaman terlalu

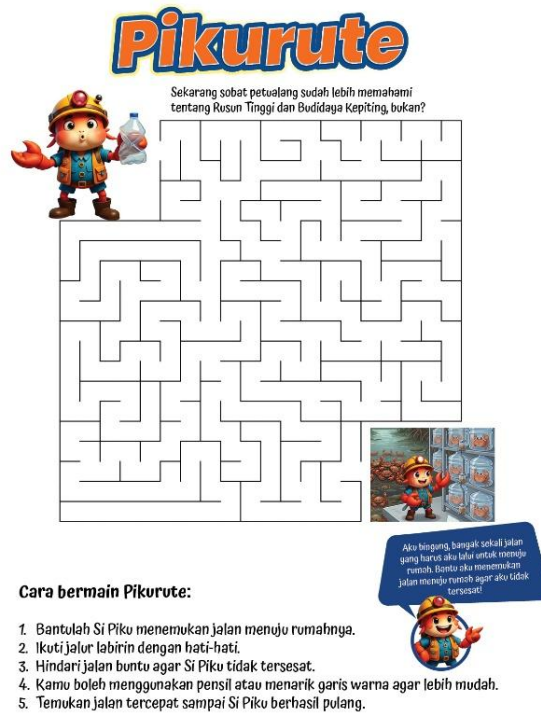
longgar karena memisahkan narasi ajakan maskot dengan informasi detail kontak ke dalam dua halaman terpisah, yang dapat mengurangi efisiensi halaman serta kepadatan informasi bagi audiens. Penyesuaian ini menggabungkan seluruh elemen kontak langsung ke bawah ruang interaksi maskot si Piku.

Adapun penambahan sesi permainan di dalam *Booklet* bertujuan agar audiens, terutama peserta *outing class* tidak bosan jika hanya mendengar penjelasan lisan dan membaca materi saja. Selain mendapat aktivitas fisik di lapangan, permainan edukatif ini dirancang untuk meningkatkan daya ingat pemahaman pembaca terhadap materi yang ada di dalam *Booklet*. Terdapat tiga jenis permainan yang dapat diakses langsung pada lembar *Booklet*, meliputi labirin, teka-teki silang, dan menemukan kata tersembunyi. Berikut tiga jenis permainan yang terdapat pada *Booklet*:

Games: Pikurute

Pikurute

Sekarang sobat petualang sudah lebih memahami tentang Rusun Tinggi dan Budidaya Kepiting, bukan?



Cara bermain Pikurute:

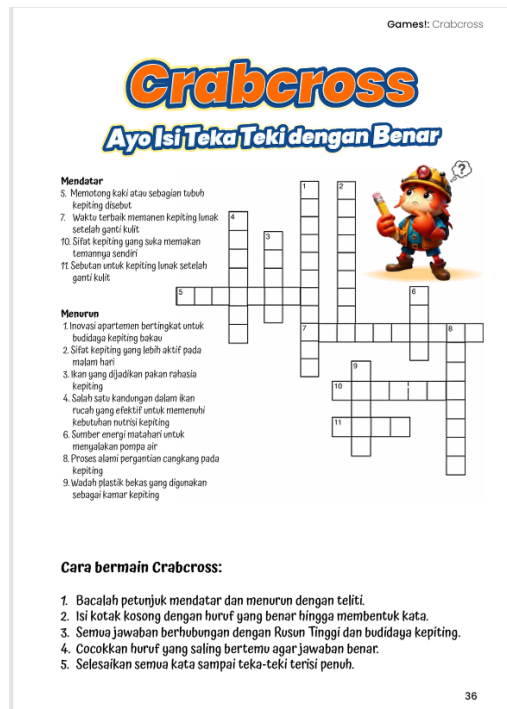
1. Bantulah Si Piku menemukan jalan menuju rumahnya.
2. Ikuti jalur labirin dengan hati-hati.
3. Hindari jalan buntu agar Si Piku tidak tersesat.
4. Kamu boleh menggunakan pensil atau menarik garis warna agar lebih mudah.
5. Temukan jalan tercepat sampai Si Piku berhasil pulang.

Aku bingung, bangak sekali jalan yang harus aku laku untuk menuju rumah. Bantu aku menemukan jalan menuju rumah agar aku tidak tersesat!

35

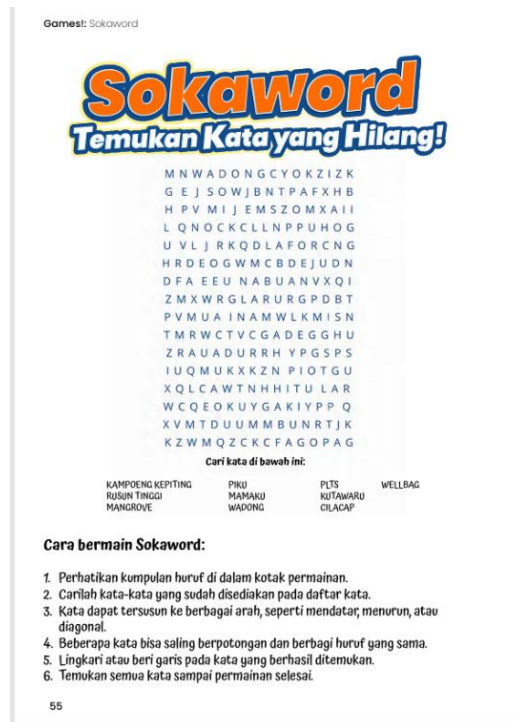
Gambar 4. 20 Permainan Pikurute
(Sumber: Dokumen milik pribadi)

Pikurute adalah permainan mencari jalur (Labirin) dengan cara menarik garis dari posisi awal maskot si piku menuju gambar rumahnya yaitu Rusun Tinggi. Pembaca dapat menyelesaikan tantangan rute ini dengan bantuan petunjuk cara bermain yang sudah dicantumkan di bawah halaman. Permainan disesuaikan dengan kemampuan motorik dan berpikir anak-anak dengan tujuan untuk meningkatkan daya ingat pembaca dalam mengenali Rusun Tinggi.



Gambar 4. 21 Permainan Crabcross
(Sumber: Dokumen milik pribadi)

Crabcross adalah permainan teka-teki silang dengan cara mengisi kotak kosong menggunakan jawaban yang benar hingga membentuk rangkaian kata secara mendatar dan menurun. Pembaca dapat menemukan teka-teki yang ada dengan isi materi *Booklet* yang telah dibaca sebelumnya. Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah serta pemahaman mengenai istilah-istilah penting seperti Rusun Tinggi, Nokturnal, Kanibal pada kepiting, dan lain-lain terhadap target audeins terutama anak-anak.



Gambar 4. 22 Permainan Sokaword
(Sumber: Dokumen milik pribadi)

Sokaword adalah permainan menemukan kata yang tersembunyi dengan melingkari kumpulan huruf acak yang tersusun ke berbagai arah, baik secara mendatar, menurun, maupun diagonal. Permainan ini disesuaikan dengan kemampuan analisis visual dan kecermatan audiens anak-anak.

Selain permainan edukatif, penulis juga menambahkan halaman berupa *notes* dan *tracker* agar anak-anak dapat menulis ringkasan materi yang mereka pahami maupun rangkaian kegiatan yang telah dilakukan secara langsung ke dalam lembar *notes* dan *tracker* yang ada di dalam *Booklet*. Berikut halaman *notes* dan *tracker* yang ada di dalam *Booklet*:

Bagian III. Jantung Inovasi

PikuTracker

	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<				



Gambar 4. 24 Halaman PikuNotes
(Sumber: Dokumen milik pribadi)

PikuNotes adalah halaman halaman catatan bergaris yang dapat digunakan oleh anak-anak peserta *outing class* untuk mencatat poin-poin informasi penting, kesan pesan, rangkuman materi tertentu selama berada di kawasan wisata Kampong Kepiting. Halaman ini bertujuan untuk meningkatkan interaktivitas serta memberikan nilai guna praktis bagi peserta setelah menyerap materi edukasi dari *booklet*.

e. Desain dan *Layout*



Gambar 4. 25 Proses Penyesuaian *Layout*
(Sumber: Dokumen milik pribadi)

Konten teks dan visual diintegrasikan ke dalam *layout* halaman *Booklet* secara dinamis untuk memastikan keterbacaan dan keakuratan materi yang optimal. Pada halaman materi *moulting*, terdapat penyederhanaan konten dengan menghapus narasi teknik mutilasi serta mengganti gambar lama dengan ilustrasi proses *moulting* yang terdapat di halaman selanjutnya, dan memperbarui visual dengan menambahkan gambar proses pemberian pakan serta memberi *caption* dokumentasi.

f. Konversi ke Format *E-Booklet*

Dokumen *Booklet* yang seluruh konten dan desainnya sudah tersusun rapi akan dieksplorasi ke dalam format PDF, kemudian dikonversi ke format Fliphtml5 untuk memberi kesan interaktif berbasis HTML5. Proses ini melibatkan perangkat lunak khusus, yaitu Fliphtml5 untuk mengubah format dokumen digital statis menjadi media *flipbook* yang dinamis dan responsif saat diakses melalui berbagai perangkat. Hasil konversi akan diintegrasikan ke dalam *website* resmi Kampoeng Kepiting, sehingga dapat diakses oleh pengunjung yang tidak berada di lokasi wisata.

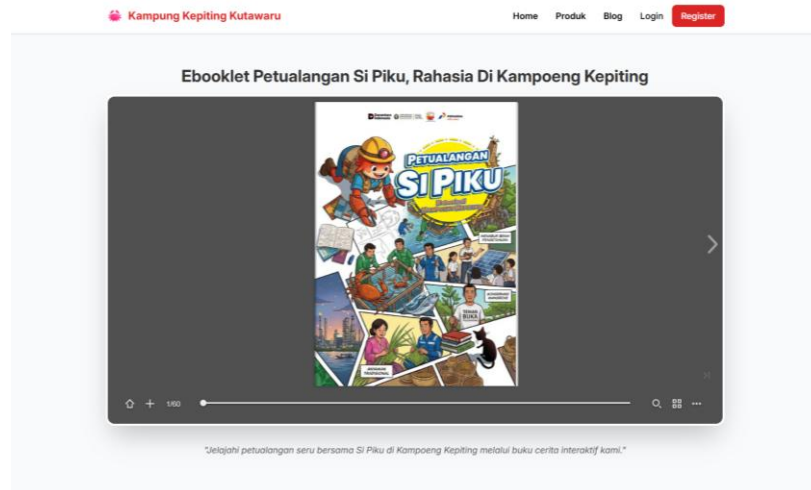
4.2.3 Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahap terakhir dalam pengembangan *Booklet*. Dilakukan proses peninjauan ulang terhadap keseluruhan isi dan desain *Booklet* yang telah disusun menggunakan aplikasi Canva dan Adobe Photoshop. Peninjauan ulang dilakukan oleh tim koreksi, yaitu Ketua Kampoeng Kepiting, tim Comm, Rel, & CSR PPN RU IV Cilacap, serta Dosen Pembimbing. Tim koreksi aktif memberi masukan pada setiap bagian buku dengan memperhatikan elemen desain grafis dan keterbacaan isi materi.

a. Cetak dan Publikasi *Booklet*

Setelah mendapat persetujuan, penulis mencetak sebanyak 8 eksemplar (sampel) *Booklet* berukuran A5. *Booklet* tersebut dicetak menggunakan kertas Ivory 230gsm dengan laminasi *Glossy* pada bagian cover, serta kertas CTS 150gsm untuk isi buku. Proses penjilidan dilakukan dengan staples agar hasil cetakan tetap ringan namun memiliki tampilan yang rapi, profesional, dan maksimal. Selain versi cetak, publikasi juga dilakukan secara digital dalam bentuk *ebooklet flipbook* yang dapat diakses melalui *website*

Kampoeng Kepiting ([Kampoeng Kepiting](#)). Pemilihan media publikasi digital ini bertujuan untuk memudahkan akses informasi bagi masyarakat serta mendukung penyebaran media edukasi secara lebih praktis dan luas.



Gambar 4. 26 Publikasi eBooklet Petualangan Si Piku
(Sumber: [Kampoeng Kepiting](#))

Selama proses produksi, terjadi perubahan pada rancangan anggaran akibat penyesuaian kebutuhan cetak dan publikasi. Awalnya penulis merencanakan produksi *booklet* dalam jumlah besar, namun setelah berdiskusi dengan klien penulis memutuskan untuk mencetak sebanyak 8 eksemplar *booklet* sebagai sampel. Berikut adalah tabel anggaran yang telah diperbarui mengenai alokasi dana:

Tabel 4. 4 Alokasi Biaya Produksi

No.	Nama Barang	Harga	Unit	Jumlah
1.	Canva Pro	Rp 95.000	1 bulan	Rp 95.000
2.	Cetak <i>Booklet</i>	Rp 41.250	8 eksemplar	Rp 330.000
3.	Jasa desain grafis	Rp 800.000	1 orang	Rp 800.000
Total				Rp 1.225.000

b. Pendaftaran Hak Ciptaan

Proses pendaftaran hak cipta merupakan tahapan yang sangat penting dilakukan untuk memperoleh

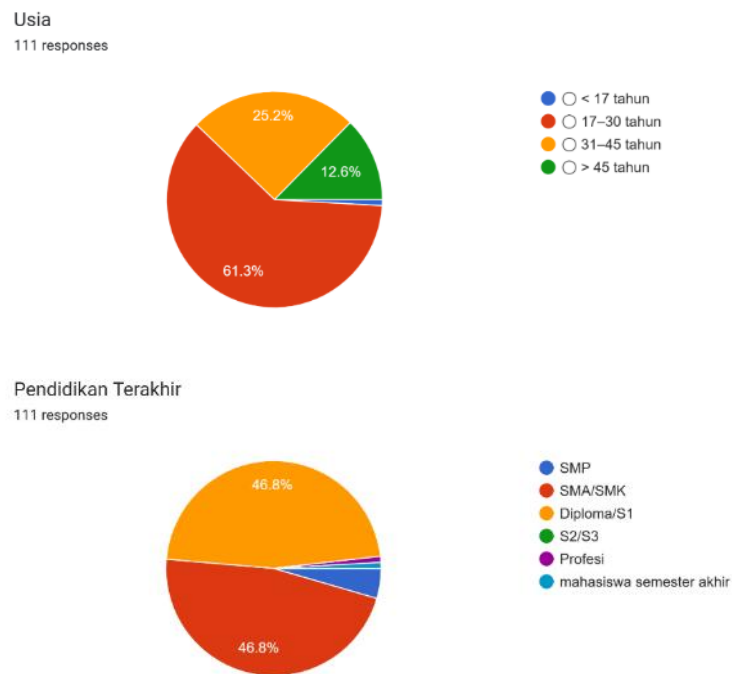
perlindungan hukum terhadap karya yang telah dibuat sehingga pencipta memiliki hak eksklusif atas penggunaan dan pengelolaan karyanya. Pada tugas akhir ini, proses pendaftaran hak cipta dilakukan untuk melindungi produk *Booklet* yang berjudul “Petulangan Si Piku Rahasia di Kampoeng Kepiting” sebagai karya intelektual penulis. Pendaftaran dilakukan secara online melalui *website* Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) Kementerian Hukum Republik Indonesia dengan melengkapi dokumen dan persyaratan yang telah ditentukan.

c. Analisis Hasil Survei

Evaluasi keberhasilan *booklet* “Petulangan Si Piku Rahasia di Kampoeng Kepiting” dalam meningkatkan *brand awareness* Rusun Tinggi di Kawasan Wisata Kampoeng Kepiting Kutawaru tidak dapat dinilai hanya dari segi tampilan visual saja. Meskipun daya tarik visual sangat penting untuk menarik minat pembaca, diperlukan evaluasi yang lebih mendalam untuk melihat sejauh mana materi edukasi dan kehadiran karakter maskot Si Piku mampu meningkatkan kesadaran atau pengenalan audiens terhadap Kampoeng Kepiting terutama inovasi Rusun Tinggi.

Penulis melakukan survei lanjutan (*post survei*) dengan memberikan 13 pertanyaan kepada responden yang sama dengan pra survei. Survei ini bertujuan untuk mengukur peningkatan *brand awareness* responden dari *unaware of brand* menjadi *recognition* terhadap informasi budaya kepiting cangkang lunak, Rusun Tinggi, teknologi pendukung PLTS, serta identitas Kampoeng Kepiting melalui karakter visual “Si Piku” setelah responden membaca *booklet* tersebut.

Responden dalam kuesioner ini dari berbagai latar belakang, dengan mayoritas berusia 17-30 tahun sebanyak 61,3% serta dari segi pendidikan, sebanyak 46,8% adalah lulusan SMA/SMK dan Diploma/S1 seperti data yang dicantumkan di bawah ini:



Gambar 4. 27 Identitas Responden Post Survei
(Sumber: Data Pribadi Penulis)

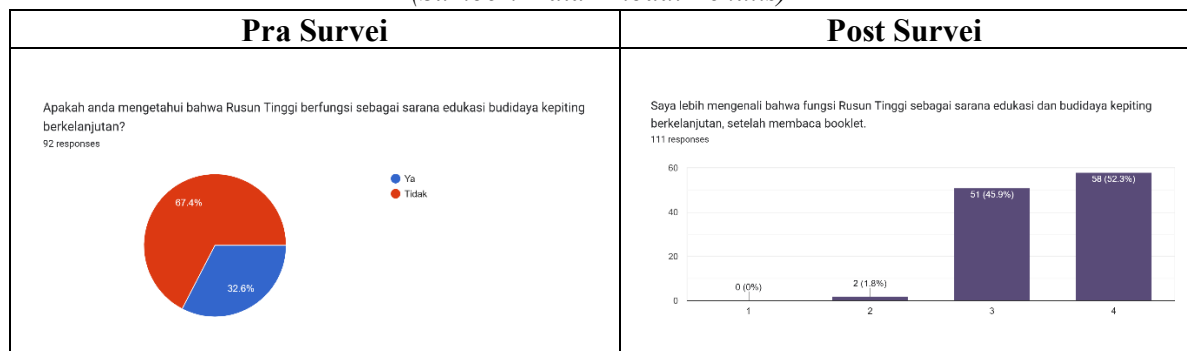
Tabel 4. 5 perbandingan pra survei dan post survei pengenalan keberadaan Rusun Tinggi
(Sumber: Data Pribadi Penulis)

Pra Survei	Post Survei																							
<p>Saat berada di lokasi, apakah anda melihat bangunan bertingkat yang digunakan untuk budidaya sebagai identitas unik Kampoeng Kepiting Kutawaru?</p> <p>92 responses</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Jawaban</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ya, saya melihat</td> <td>32.6%</td> </tr> <tr> <td>Saya melihat, tapi tidak tahu itu apa</td> <td>44.6%</td> </tr> <tr> <td>Tidak melihat</td> <td>22.8%</td> </tr> </tbody> </table>	Jawaban	Persentase	Ya, saya melihat	32.6%	Saya melihat, tapi tidak tahu itu apa	44.6%	Tidak melihat	22.8%	<p>Booklet membuat saya lebih mudah mengenal Kampoeng Kepiting dan Inovasinya dibanding sebelumnya</p> <p>111 responses</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Rating</th> <th>Jumlah</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>0</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>1</td> <td>0.9%</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>30</td> <td>35.1%</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>71</td> <td>64%</td> </tr> </tbody> </table>	Rating	Jumlah	Persentase	1	0	0%	2	1	0.9%	3	30	35.1%	4	71	64%
Jawaban	Persentase																							
Ya, saya melihat	32.6%																							
Saya melihat, tapi tidak tahu itu apa	44.6%																							
Tidak melihat	22.8%																							
Rating	Jumlah	Persentase																						
1	0	0%																						
2	1	0.9%																						
3	30	35.1%																						
4	71	64%																						

Berdasarkan perbandingan hasil pra survei dan post survei diatas, terlihat adanya peningkatan pengenalan

pengunjung terhadap Kampong Kepiting Kutawaru dan inovasi yang dimilikinya. Pada pra survei, hanya 32,6% yang melihat bangunan bertingkat yang digunakan untuk budidaya kepiting, sementara 44,6% responden mengaku melihat bangunan tersebut tapi tidak mengetahui fungsinya. Setelah membaca *booklet*, seluruh responden memberikan penilaian positif terhadap pernyataan bahwa *booklet* membantu mereka lebih mudah mengenal kampong kepiting dan inovasi dibanding sebelumnya, dengan 64% responden memberikan nilai 4 dan 35,1% memberikan nilai 3. Hasil ini menunjukkan bahwa *booklet* berhasil meningkatkan kemampuan pengunjung dalam mengenali keberadaan Rusun Tinggi sebagai salah satu inovasi yang dikembangkan di kampong kepiting kutawaru.

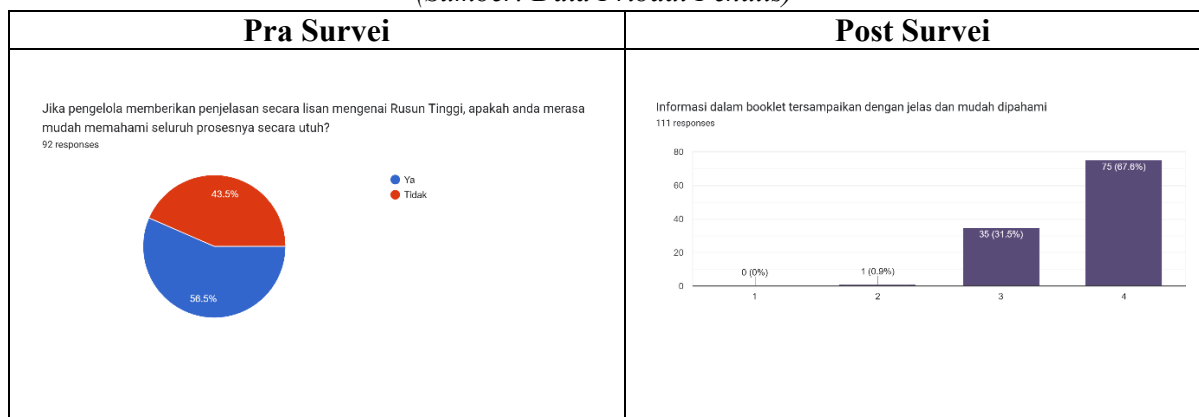
Tabel 4. 6 perbandingan pra survei dan post survei pengenalan fungsi edukasi Rusun Tinggi
(Sumber: Data Pribadi Penulis)



Hasil perbandingan pra survei dan post survei menunjukkan peningkatan pemahaman pengunjung mengenai fungsi Rusun Tinggi sebagai sarana edukasi budidaya kepiting berkelanjutan. Pada pra survei, sebanyak 67,4% responden belum mengetahui fungsi Rusun Tinggi, sedangkan hanya 32,6% responden yang telah mengetahuinya. Setelah membaca *booklet*, mayoritas responden menyatakan lebih mengenali fungsi Rusun Tinggi sebagai sarana

edukasi dan budaya kepiring berkelanjutan, yang ditunjukkan oleh 52,3% responden memberikan nilai 4 dan 45,9% memberikan nilai 3. Temuan ini menunjukkan bahwa booklet mampu menjembatani kesenjangan informasi yang sebelumnya terjadi, sehingga pengunjung tidak hanya mengenali keberadaan Rusun Tinggi secara fisik, tetapi juga memahami fungsi dan manfaatnya dalam kegiatan budaya berkelanjutan.

Tabel 4. 7 perbandingan pra survei dna post survei kemudahan memahami informasi dalam booklet
(Sumber: Data Pribadi Penulis)



Perbandingan hasil pra survei dan post survei diatas juga menunjukkan bahwa *booklet* lebih efektif dalam membantu pengunjung memahami informasi mengenai Rusun Tinggi. Pada pra survei, 43,5% responden menyatakan belum dapat memahami proses Rusun Tinggi secara utuh melalui penjelasan lisan dari pengelola. Setelah membaca *booklet*, sebanyak 67,6% responden memberikan nilai 4 dan 31,5% memberikan nilai 3 terhadap pernyataan bahwa informasi dalam *booklet* disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami. Hasil ini menunjukkan bahwa penyajian informasi melalui kombinasi visual, ilustrasi, dan *storytelling* dalam *booklet* mampu meningkatkan kejelasan pesan yang diterima

pengunjung dibandingkan metode penjelasan lisan yang digunakan sebelumnya.

Hasil perbandingan ini sejalan dengan teori piramida *Brand Awareness* Aaker dalam Alfian *et al* (2024) yang telah dipaparkan pada landasan teori, menyatakan bahwa *brand awareness* berkembang dari tahap *unaware of brand* ke tahap *brand recognition*, yaitu ketika audiens telah mampu mengenali suatu merek melalui informasi, atribut, atau ciri khas yang menjadi identitas dari merek tersebut. *Booklet* terbukti mampu mendorong peningkatan *brand awareness* responden dari tahap tidak mengetahui menjadi mampu mengenali Kampoeng Kepiting Kutawaru dan ciri khas utamanya.

4.3 Evaluasi Key Performance Indicator (KPI)

*Tabel 4. 8 Evaluasi KPI Hasil produksi
(Sumber: Data Pribadi Penulis)*

Indikator Evaluasi	Pra survei	Post survei	Tingkat Peningkatan
Fisik bangunan & inovasi di Kampoeng Kepiting	Sebanyak 44,6% melihat bangunan fisik tetapi tidak tahu fungsinya.	Sebanyak 99,1% responden menyatakan bahwa booklet membuat mereka menjadi tahu dan lebih mudah mengenal Kampoeng Kepiting beserta inovasinya	Media booklet berhasil mengubah pengamatan fisik yang tadinya pasif/tidak tahu apa-apa menjadi sebuah pemahaman informasi yang jelas bagi pengunjung.
Pengenalan fungsi edukasi rusun tinggi	Mayoritas responden sebesar 67,4% tidak mengetahui fungsi	Sebanyak 98,2% responden menjadi lebih mengenali fungsi	Naik Signifikan (+65,6%).

	Rusun Tinggi sebagai sarana edukasi budidaya.	Rusun Tinggi sebagai sarana edukasi	Booklet berhasil mengubah unaware ke recognition melalui tahapan knowlegde. Pengetahuan responden tumbuh dari yang awalnya hanya 32,6% menjadi 98,2%.
Kemudahan memahami proses informasi	Jika hanya mengandalkan penjelasan lisan, terdapat 43% responden yang merasa kesulitan memahami proses budidaya secara utuh.	Sebanyak 99,1% responden menyatakan informasi di dalam booklet tersampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	Sangat Efektif (+42,1%). Booklet terbukti berhasil mengatasi keterbatasan komunikasi verbal/lisan di lapangan dengan menyajikan informasi yang jauh lebih mudah dipahami.

Berdasarkan data pada Tabel 4.8 di atas, terlihat bahwa seluruh indikator keberhasilan (*Key Performance Indicator*) yang ditetapkan pada tahap perencanaan telah berhasil dicapai bahkan melampaui target minimal sebesar 75-80%,. Peningkatan yang paling signifikan terlihat pada aspek pengenalan fungsi edukasi Rusun Tinggi yang melonjak sebesar 65,6%, di mana audiens yang sebelumnya berada pada tahap *unaware of brand* kini telah mencapai tahap *brand recognition*. Keberhasilan ini membuktikan bahwa strategi *booklet* dengan pendekatan *visual centric* dan *storytelling* mampu menjadi solusi atas keterbatasan komunikasi lisan di lapangan. Hal ini dipertegas dengan tingkat kemudahan pemahaman informasi yang mencapai 99,1%, yang menunjukkan bahwa penggunaan media fisik sebagai alat bantu pengingat (*aided recall*) jauh lebih efektif dalam

menjembatani kesenjangan informasi bagi pengunjung di Kampong Kepiting Kutawaru

4.4 Keberlanjutan Produk

Booklet “Petualangan Si Piku Rahasia di Kampong Kepiting” diproduksi tidak hanya sebagai luaran tugas akhir, namun juga sebagai media edukasi yang memiliki nilai keberlanjutan dalam mendukung aktivitas pembelajaran dan peningkatan *brand awareness* Rusun Tinggi di Kampong Kepiting Kutawaru. Sebagai media cetak yang dapat digunakan berulang kali, menjadikan *booklet* ini sebagai informasi mengenai Rusun Tinggi yang tetap dapat diakses oleh pengunjung meskipun kegiatan kunjungan telah selesai dilaksanakan.

Keberlanjutan produk didukung melalui dua bentuk media, yaitu *booklet* cetak dan *ebooklet*. *Booklet* cetak ditempatkan pada titik-titik strategis yang memiliki intensitas interaksi yang tinggi dengan pengunjung, seperti area *learning center*, area makan, kasir, serta lokasi kegiatan *outing class*. Penempatan tersebut membuat pengunjung memperoleh informasi secara mandiri tanpa bergantung sepenuhnya pada penjelasan lisan dari pengelola. Selain dalam bentuk cetak, terdapat *ebooklet* yang ditampilkan di dalam *website* Kampong Kepiting Kutawaru. Pengembangan ini dilakukan untuk memperluas jangkauan informasi sehingga materi mengenai Rusun Tinggi dapat diakses oleh pengunjung yang ingin mempelajari kembali informasi setelah meninggalkan lokasi maupun masyarakat yang belum pernah berkunjung ke Kampong Kepiting Kutawaru.

Selain berfungsi sebagai media informasi, *booklet* juga berperan sebagai media *branding* dan misi edukasi yang memperkuat identitas Rusun Tinggi melalui penyampaian informasi yang konsisten, visual yang menarik, serta karakter Si Piku sebagai identitas visual. Materi yang disajikan secara visual dan *storytelling* membantu pengunjung, khususnya peserta *outing class* memahami konsep budaya kepiting berkelanjutan

dengan lebih mudah. Melalui pemanfaatannya dalam kegiatan kunjungan (*outing class*), *booklet* diharapkan dapat mendukung peningkatan *brand awareness* Rusun Tinggi sekaligus memperkuat fungsi Kampoeng Kepiting Kutawaru sebagai kawasan wisata edukasi berbasis pemberdayaan masyarakat dan lingkungan.

Peran *booklet* dalam menyampaikan pesan edukasi dan membangun *awareness* tersebut sejalan dengan jenis-jenis sosial perusahaan. Produksi media *booklet* “Petualangan Si Piku Rahasia di Kampoeng Kepiting” termasuk dalam jenis *corporate social marketing* sesuai dengan BAB 2 pada landasan teori berdasarkan perspektif Kotler dan Lee (2025) pada tujuan utama *booklet* berfungsi sebagai media kampanye edukasi untuk meningkatkan *awareness* masyarakat terhadap isu lingkungan dan budidaya berkelanjutan. Melalui pendekatan *visual centric* dan *storytelling*, *booklet* tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga berupaya mendorong perubahan pemahaman audiens dari tahap *unaware of brand* menjadi *recognition*.

4.5 Hambatan

Selama proses pengembangan produk terdapat beberapa hambatan yang dialami baik dari aspek sumber daya manusia maupun materi informasi yang dibutuhkan, di antaranya:

- a. Keterbatasan kemampuan dalam membuat beberapa desain visual *Booklet*. Setelah konsep isi dan desain *Booklet* ditentukan, penulis mengalami kendala dalam menyesuaikan visual *layout* dan elemen agar sesuai dengan tema edukatif dan target audiens anak-anak. Penulis juga memiliki keterbatasan kemampuan dalam menggunakan beberapa fitur desain digital seperti iklim Adobe sehingga proses penyusunan visual *Booklet* memerlukan penyesuaian dan revisi secara bertahap.
- b. Keterbatasan informasi dan data materi terkait budidaya kepiting soka serta inovasi Rusun Tinggi di Kampoeng kepiting Kutawaru.

Dalam proses penyusunan isi *Booklet*, penulis mengalami kendala dalam memperoleh informasi yang lengkap dan terstruktur sehingga diperlukan proses observasi, wawancara, serta penyesuaian materi agar informasi yang disampaikan tetap akurat, sederhana, dan mudah dipahami oleh pembaca.

- c. Kendala kesehatan selama proses pengerjaan produk. Dalam proses produksi *Booklet*, pihak ketiga yang merupakan *graphic designer* sempat mengalami penurunan kondisi kesehatan yang memengaruhi fokus dan waktu pengerjaan.

4.6 Tindak Lanjut

Adapun tindak lanjut atau solusi yang dilakukan untuk mengatasi hambatan yang dihadapi selama proses pengembangan produk, di antaranya:

- a. Mencari pihak ketiga yang merupakan *graphic designer* yang memiliki pengalaman dalam bidang desain grafis dan penggunaan aplikasi desain digital seperti Adobe Photoshop untuk membantu proses pengembangan *layout*, ilustrasi, serta penyusunan elemen visual *Booklet* agar sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan. Selain itu, proses desain juga memanfaatkan beberapa aset visual bebas lisensi dari platform digital untuk mendukung tampilan *Booklet* tanpa mengurangi orisinalitas dan identitas visual produk yang dikembangkan.
- b. Melakukan proses observasi langsung, wawancara dengan pihak klien, serta mencari referensi tambahan dari berbagai sumber pendukung seperti jurnal ilmiah. Langkah tersebut dilakukan agar informasi yang disampaikan tetap akurat, relevan dan faktual.
- c. Penulis membagi proses pengerjaan secara bertahap sesuai dengan kemampuan dan kondisi. Selain itu, penulis juga membantu pihak ketiga dalam beberapa proses desain sehingga pengerjaan *Booklet* tetap dapat berjalan dengan baik tanpa mengurangi kualitas hasil akhir produk.