BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Tahap pertama dalam pengembangan produk ini adalah research and information collecting atau penelitian dan pengumpulan informasi. Tahap ini dilakukan dengan mengidentifikasi potensi dan permasalahan yang menjadi dasar penyusunan produk, sekaligus mengumpulkan data-data yang diperlukan sebagai bahan pengembangannya. Potensi yang mendasari pembuatan e-booklet pariwisata Kota Semarang berbahasa Jepang ini adalah tingginya minat wisatawan asal Jepang untuk mengunjungi destinasi-destinasi di Indonesia, termasuk Kota Semarang yang kaya akan warisan budaya, sejarah, dan kuliner khasnya.

Di sisi lain, permasalahan yang ditemukan adalah keterbatasan ketersediaan media informasi pariwisata Kota Semarang yang disusun dalam bahasa Jepang. Sebagian besar media informasi yang tersedia hanya menggunakan bahasa Indonesia atau bahasa Inggris, sehingga wisatawan berbahasa Jepang mengalami hambatan dalam memperoleh informasi yang mudah dipahami mengenai destinasi wisata maupun kuliner khas Kota Semarang. Kondisi ini memperkuat urgensi pengembangan e-booklet pariwisata Kota Semarang berbahasa Jepang yang memuat komponen wisata dan kuliner secara terpadu.

Berdasarkan potensi dan permasalahan yang telah teridentifikasi, penulis kemudian melakukan pengumpulan data melalui dua pendekatan, yaitu observasi dan studi literatur. Observasi dilakukan secara aktif, di mana penulis terlibat langsung dalam kegiatan kunjungan ke sejumlah destinasi wisata di Kota Semarang. Keterlibatan langsung ini memungkinkan penulis untuk memperoleh gambaran nyata mengenai kondisi dan karakteristik setiap lokasi, mulai dari suasana tempat, keunikan budaya yang ditampilkan, hingga ragam kuliner yang tersedia.

a. Observasi

Observasi dilakukan oleh penulis dengan mengunjungi dan mengamati secara langsung sejumlah destinasi wisata serta kawasan kuliner di Kota Semarang seperti Candi Gedong Songo dan Jalan Pandanaran. Pendekatan yang digunakan adalah observasi partisipatif, sehingga penulis dapat memperoleh gambaran nyata mengenai kondisi objek wisata, suasana kawasan kuliner, informasi yang tersedia, serta hal-hal yang relevan untuk disampaikan kepada wisatawan asing berbahasa Jepang.

Hasil observasi menunjukkan bahwa Kota Semarang memiliki beragam destinasi wisata yang potensial untuk diperkenalkan kepada wisatawan, mulai dari kawasan wisata sejarah, wisata budaya, hingga wisata alam. Selain itu, Kota Semarang juga dikenal dengan kekayaan kuliner khasnya. Namun, informasi mengenai destinasi-destinasi tersebut belum banyak tersedia dalam bahasa Jepang secara terpadu, sehingga penulis menyimpulkan adanya kebutuhan nyata atas penyusunan e-booklet yang memuat informasi pariwisata dan kuliner khas Kota Semarang dalam bahasa Jepang.

b. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk memperkuat data hasil observasi sekaligus memperoleh landasan teoretis yang memadai dalam penyusunan produk. Penulis mengkaji berbagai sumber, seperti buku, artikel ilmiah, serta referensi daring yang berkaitan dengan pariwisata Kota Semarang, pembelajaran dan penggunaan bahasa Jepang dalam konteks kepariwisataan, serta pengembangan media informasi berbasis digital.

Melalui studi literatur, ditemukan bahwa pengembangan media informasi pariwisata berbahasa Jepang yang secara khusus membahas Kota Semarang masih sangat terbatas. Kajian mengenai pengembangan media berbasis e-booklet juga menunjukkan bahwa format digital tersebut terbukti efektif dalam menyampaikan informasi secara ringkas, menarik, dan mudah diakses oleh berbagai kalangan.

4.1.2 Planning

Setelah seluruh data yang dibutuhkan berhasil terkumpul, penulis melangkah ke tahap berikutnya, yaitu perencanaan proyek. Pada tahap ini, penulis

merancang kerangka dasar produk yang akan dikembangkan, menetapkan ruang lingkup konten, serta menyusun rencana pelaksanaan secara menyeluruh. Proses perencanaan ini dilakukan dengan mengacu pada kebutuhan target pengguna, yakni wisatawan berbahasa Jepang yang ingin mendapatkan informasi mengenai pariwisata Kota Semarang secara mudah dan menyenangkan.

Dalam tahap ini, penulis menetapkan bahwa e-booklet yang dikembangkan akan memuat dua komponen utama, yaitu komponen wisata yang menyajikan informasi seputar destinasi-destinasi unggulan di Kota Semarang, serta komponen kuliner yang memperkenalkan berbagai makanan khas kota tersebut. Penentuan tema desain juga dilakukan pada tahap ini, dengan mempertimbangkan estetika visual yang mampu mencerminkan identitas dan kekhasan Kota Semarang.

Adapun pelaksanaan pengembangan produk ini berlangsung selama kurang lebih sepuluh bulan, dimulai sejak bulan Agustus hingga Juni. Rentang waktu tersebut mencakup seluruh tahapan pengerjaan, mulai dari penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan desain produk awal, revisi produk, produksi massal, hingga penyusunan laporan akhir. Sementara itu, rincian anggaran yang dibutuhkan selama proses pengembangan produk disajikan pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1. Anggaran riil pelaksanaan

Komponen	Keterangan	Jumlah	Harga Satuan
Canva premium	Canva premium individu 1 bulan	1	Rp 95.000,-
Transportasi dan observasi	Transportasi dan observasi objek wisata Kota Semaran	1	Rp 800.000,-
Pendaftaran HKI	Biaya pendaftaran HKI di DJKI	1	Rp 200.000,-
Total harga			Rp 1.095.000,-

Karena produk luaran yang akan dihasilkan berupa booklet panduan wisata Kota Semarang dalam bahasa Jepang, maka tema yang akan digunakan adalah desain dengan nuansa budaya Indonesia yang berpadu dengan estetika modern.

Penggunaan bahasa Jepang sebagai bahasa utama dengan memberikan informasi tempat wisata, kuliner, dan tips perjalanan juga menjadi salah satu pertimbangan untuk membantu wisatawan Jepang memahami informasi mengenai Kota Semarang. Seraya menentukan tema yang digunakan, penulis juga menentukan urutan isi booklet. Urutan isi booklet haruslah sistematis agar memudahkan pembaca dalam mencari informasi. Selain itu, susunan isi booklet juga harus jelas dan menarik untuk memastikan bahwa informasi yang diberikan kepada pembaca dapat dipahami dengan mudah dan bermanfaat.

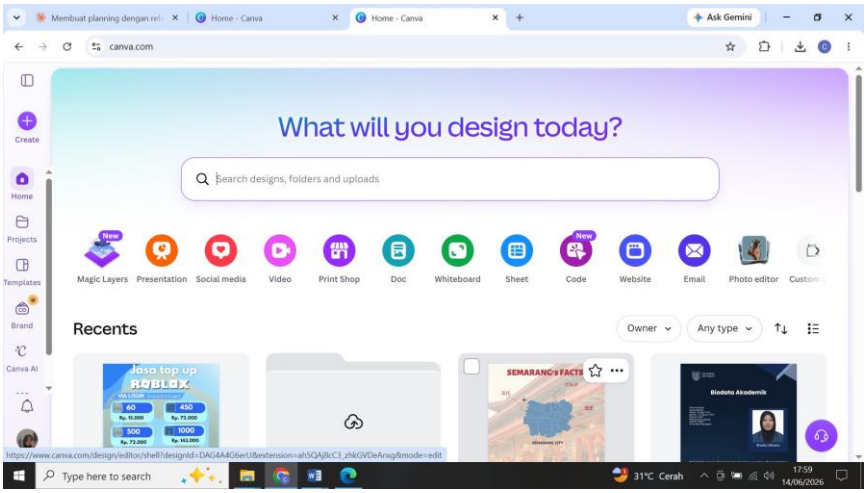
Bukan hanya tema dan urutan isi booklet, dalam menentukan pallet warna yang akan digunakan, penulis juga memperhatikan estetika warna. Hal ini bertujuan agar booklet yang dibuat dapat terlihat menarik dan nyaman dibaca serta memberikan gambaran nuansa Kota Semarang yang kaya akan sejarah dan budaya. Pilihan warna dalam produk dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Pemilihan warna krem dengan kode warna #FAF3E0 digunakan sebagai warna latar utama untuk memberikan kesan bersih, hangat, dan elegan pada tampilan booklet.
b. Pemilihan warna merah tua dengan kode warna #8B1A1A digunakan untuk menonjolkan elemen-elemen penting seperti judul dan nama tempat wisata, yang mencerminkan semangat dan keberanian budaya Jawa.
c. Pemilihan warna coklat dengan kode warna #5C3D1E digunakan untuk teks deskripsi dan keterangan, memberikan kesan klasik dan mudah dibaca yang sesuai dengan nuansa historis Kota Semarang.
d. Pemilihan warna emas dengan kode warna #C8933A digunakan sebagai aksen dekoratif yang menggambarkan kemewahan dan nilai budaya tinggi yang dimiliki oleh Kota Semarang.

Di sisi lain, penggunaan aplikasi desain yang user friendly dengan memiliki banyak pilihan fitur-fitur desain sangat dibutuhkan dalam pembuatan produk. Hal ini untuk mempermudah pembuatan desain dengan fasilitas yang tersedia pada aplikasi. Oleh karena itu, pembuatan produk didesain menggunakan bantuan aplikasi Canva dan beberapa website AI untuk membuat ilustrasi.

4.1.3 *Developing Preliminary Form of Product*

Tahap pengembangan desain produk awal atau *developing preliminary form of product* merupakan tahap di mana penulis mulai menyusun konten booklet secara sistematis dan merancang tampilan visualnya. Pembuatan desain produk secara keseluruhan menggunakan aplikasi Canva sebagai alat desain utama. Proses pengembangan produk awal ini mencakup dua langkah utama, yaitu penyusunan materi dan pembuatan desain produk beserta ilustrasi.



Gambar 4. 1 Aplikasi Canva

a. Penyusunan Materi

Sebelum proses desain dimulai, penulis terlebih dahulu menyusun kerangka materi yang akan dimuat dalam booklet agar informasi tersusun secara runtut dan sistematis sehingga mudah dipahami oleh pembaca. Materi disusun berdasarkan data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya dan diorganisasikan terlebih dahulu ke dalam *Microsoft Word* sebelum dipindahkan ke desain booklet. Struktur konten booklet yang disusun penulis terdiri atas tiga bagian utama yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Struktur Konten Booklet

Bagian	Komponen	Uraian Konten

Bagian Awal	Halaman Sampul	Judul booklet dan ilustrasi visual Kota Semarang
	Kata Pengantar	Sambutan penulis dan tujuan pembuatan booklet
Bagian Utama	Pendahuluan	Gambaran umum Kota Semarang dan sejarah singkat
	Komponen Wisata	Informasi destinasi wisata unggulan Kota Semarang
	Komponen Kuliner	Informasi kuliner khas Kota Semarang
Bagian Akhir	Profil Penulis	Identitas penulis

Pada komponen wisata, penulis menyajikan informasi mengenai destinasi-destinasi unggulan di Kota Semarang beserta deskripsi singkat dalam bahasa Jepang. Daftar destinasi wisata yang dimuat dalam booklet ini disajikan pada Tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4 Daftar Destinasi Wisata dalam Booklet

No	**Nama Destinasi**	**Kategori Wisata**	**Keterangan Singkat**
1	Lawang Sewu	Sejarah	Sebuah bangunan era kolonial yang dikenal karena arsitekturnya yang indah dan suasana mistiknya
2	Sam Poo Kong	Religi	Kuil Tionghoa tertua di Semarang
3	Gereja Blenduk	Religi	Sebuah gereja bergaya Belanda abad ke-18 yang terletak di Kota Lama
4	Kota Lama Semarang	Sejarah	Daerah ini dikenal sebagai "Little Holland"
5	Masjid Agung	Religi	Sebuah bangunan megah yang memadukan arsitektur Jawa, Arab, dan modern
6	Brown Canyon	Alam	Sebuah 'Grand Canyon' mini yang terbentuk akibat penambangan

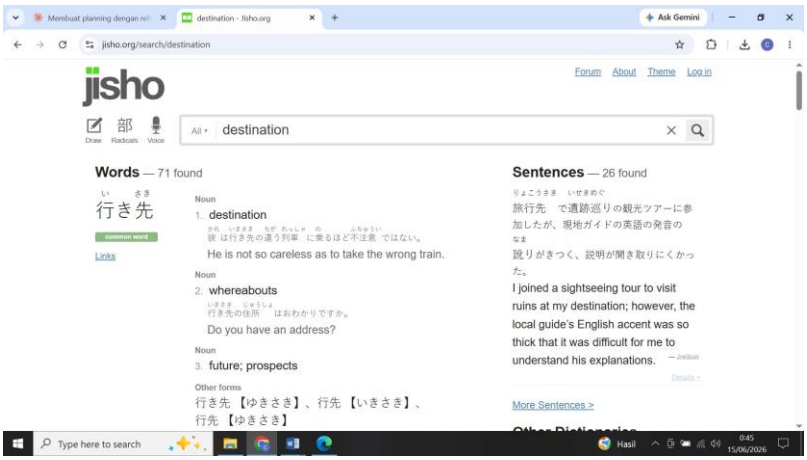
7	Budhagaya Watugong	Religi	Sebuah pagoda 7 lantai setinggi 45 meter
8	Umbul Sidomukti	Alam	Sebuah resor dataran tinggi tempat anda dapat menikmati mata air panas alami
9	Gedong Songo	Sejarah/Alam	Candi Hindu era 8-9 M di lereng Gunung Ungaran
10	Tugu Muda	Sejarah	Monumen Peringatan perang 5 hari
11	Pecinan Semarang	Budaya	Kawasan pecinan bersejarah dengan suasana budaya Tionghoa
12	Museum Ranggawarsita	Budaya	Museum terbesar di Jawa Tengah, koleksi 60.000 benda

Sementara itu, pada komponen kuliner, penulis menyajikan informasi mengenai kuliner khas Kota Semarang secara informatif dalam bahasa Jepang. Daftar kuliner khas yang dimuat dalam booklet ini disajikan pada Tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5 Daftar Kuliner Khas dalam Booklet

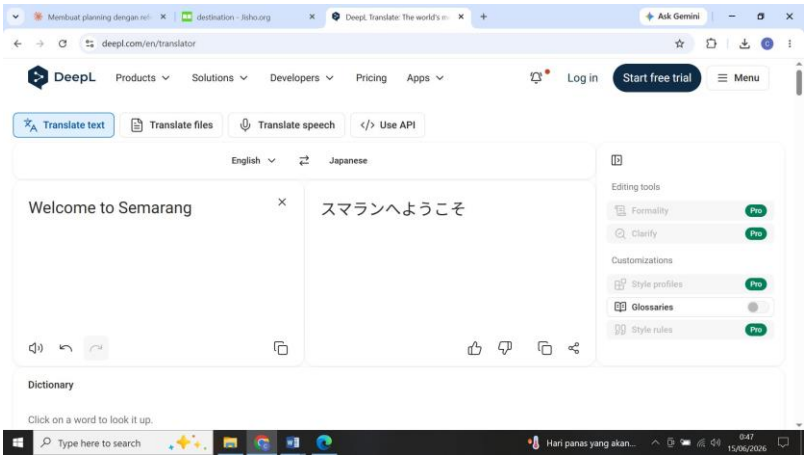
No	**Nama Kuliner**	**Keterangan Singkat**
1	Bandeng Presto	Ikan Bandeng duri lunak
2	Mie Kopyok	Sup mie tradisional
3	Soto Bangkong	Sup ayam tradisional
4	Lumpia	Cemilan isi rebung serta bahan bahan nikmat lainnya
5	Tahu Gimbal	Tahu goreng tepung dengan tambahan tempura udang dan saus kacang
6	Wingko Babat	Kue manisan kelapa

Selama mempersiapkan materi berbahasa Jepang, penulis melakukan pemeriksaan ulang terhadap kosakata dan struktur kalimat yang digunakan. Pemeriksaan tersebut dilakukan dengan memanfaatkan dua alat bantu, yaitu situs kamus *Jisho* untuk memverifikasi penggunaan kanji dan kosakata yang tepat, serta aplikasi *DeepL* untuk memastikan kesesuaian dan kealamiahan terjemahan bahasa Jepang yang digunakan dalam booklet.



Gambar 4. 3 Website Jisho

Website Jisho merupakan kamus bahasa Jepang daring yang dapat diakses secara gratis. Melalui situs ini, penulis dapat mencari kanji beserta artinya, contoh penggunaan dalam kalimat, serta informasi mengenai tingkat dan kelompok kata. Penulis memanfaatkan Jisho dengan memasukkan kata dalam bentuk romaji maupun hiragana untuk memperoleh kanji yang tepat sesuai konteks penggunaan dalam booklet.



Gambar 4. 4 Aplikasi DeepL

Selain Jisho, penulis juga menggunakan aplikasi *DeepL* untuk memeriksa susunan kalimat yang digunakan agar terasa lebih natural dan sesuai kaidah bahasa Jepang. Aplikasi ini membantu penulis memastikan bahwa terjemahan yang dihasilkan tidak hanya akurat secara makna, tetapi juga wajar secara linguistik sehingga dapat dipahami dengan baik oleh pembaca yang merupakan penutur bahasa Jepang.

Selain deskripsi destinasi dan kuliner, booklet ini juga memuat kosakata-kosakata yang berkaitan dengan pariwisata dan kuliner dalam bahasa Jepang guna membantu pembaca memahami istilah-istilah yang lazim digunakan. Kosakata pada komponen wisata dapat dilihat pada Tabel 4.6, sedangkan kosakata pada komponen kuliner disajikan pada Tabel 4.7.

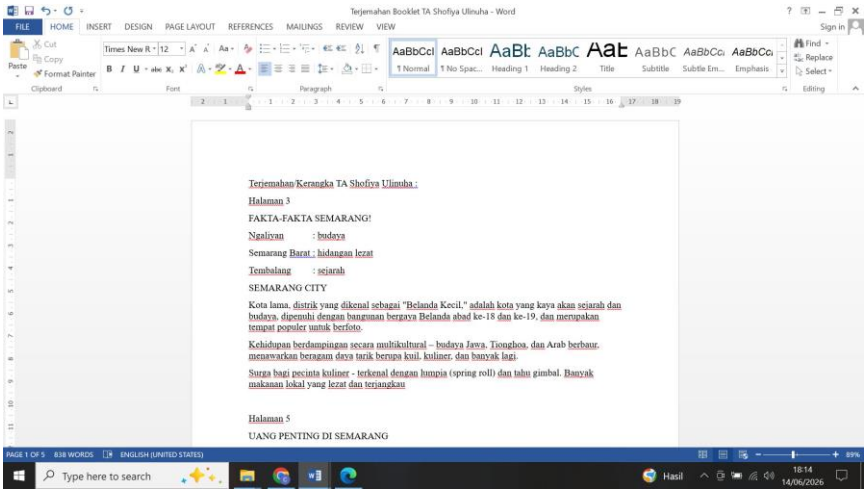
Tabel 4.6 Kosakata Komponen Wisata

No	Kosakata (Romaji)	Aksara Jepang	Arti dalam Bahasa Indonesia
1	Ryokou / Kankou	旅行/ 観光	Perjalanan / Wisata
2	Shiro	城	Kastil
3	Jinja	神社	Kuil Shinto
4	Rekishi	歴史	Sejarah

5	Bunka	文化	Budaya
6	Shizen	自然	Alam
7	Toshi	都市	Kota
8	Midokoro	見どころ	Tempat menarik / daya tarik wisata
9	Iriguchi / Deguchi	入口 / 出口	Pintu masuk / Pintu keluar
10	Chizu	地図	Peta

Tabel 4.7 Kosakata Komponen Kuliner

No	Kosakata (Romaji)	Aksara Jepang	Arti dalam Bahasa Indonesia
1	Shokuji	食事	Makan / Makanan
2	Resutoran / Mise	レストラン / 店	Restoran / Kedai
3	Oishi	美味しい	Enak / Lezat
4	Tabemono	食べ物	Makanan
5	Nomimono	飲み物	Minuman
6	Sakana	魚	Ikan
7	Ryouri	料理	Masakan / Hidangan
8	Yasai	野菜	Sayuran
9	Okashi	お菓子	Kue / Camilan
10	Suupu	スープ	Sup



Gambar 4. 2 Kerangka Materi Booklet

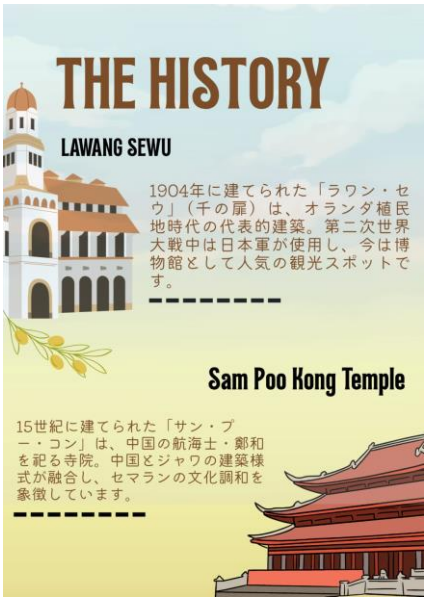
b. Pembuatan Desain Produk dan Ilustrasi

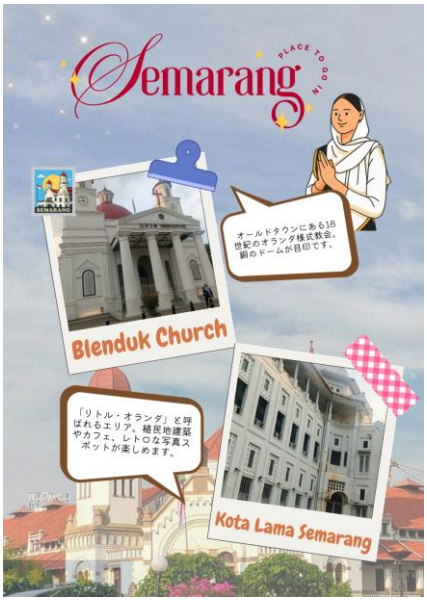
Setelah materi selesai tersusun, penulis beralih ke tahap perancangan tampilan visual booklet menggunakan aplikasi Canva. Proses desain dilakukan dengan mempertimbangkan estetika warna, tata letak halaman, dan keselarasan elemen visual yang mencerminkan nuansa khas Kota Semarang. Penyusunan materi ke dalam desain diselaraskan dengan urutan serta *layout* yang telah ditentukan sebelumnya, sehingga tampilan setiap halaman terlihat rapi dan menarik bagi pembaca.

Desain booklet menggunakan warna dasar krem sebagai warna latar utama yang memberikan kesan hangat dan bersih pada setiap halaman. Elemen judul dan nama tempat wisata menggunakan warna merah tua, sementara teks deskripsi menggunakan warna coklat yang memberikan kesan klasik dan mudah dibaca. Aksen dekoratif menggunakan warna emas yang mencerminkan nilai budaya tinggi Kota Semarang. Penggunaan jenis dan ukuran huruf juga disesuaikan agar dapat dibaca dengan nyaman sesuai format booklet yang akan dicetak dan didistribusikan.


Semarang
ジャワ中部のハート


Semarang
PLACE TO GO IN
「千の扉」で知られる植民地時代の建物。美しい建築と神秘的な雰囲気が魅力です。
Lawang Sewu
セマラン最古の中国寺院。鄭和提督を祀り、ジャワと中国の文化が融合しています。
RECOMMENDED
Sam Poo Kong Temple


THE HISTORY
LAWANG SEWU
1904年に建てられた「ラワン・セウ」（千の扉）は、オランダ植民地時代の代表的建築。第二次世界大戦中は日本軍が使用し、今は博物館として人気の観光スポットです。
Sam Poo Kong Temple
15世紀に建てられた「サン・プー・コン」は、中国の航海士・鄭和を祀る寺院。中国とジャワの建築様式が融合し、セマランの文化調和を象徴しています。


Semarang
PLACE TO GO IN
オールドタウンにある18世紀のオランダ様式教会。緑のドームが目印です。
Blenduk Church
「リトル・オランダ」と呼ばれるエリア。植民地建築やカフェ、レトロな写真スポットが楽しめます。
Kota Lama Semarang



Gambar 4. 5 Desain Awal Produk

Sampul depan booklet dirancang dengan menampilkan judul "Semarang – ジャワ中部のハート" disertai foto ikonik Masjid Agung Semarang sebagai representasi visual utama kota. Pemilihan foto ini bertujuan agar pembaca dapat langsung mengenali identitas Kota Semarang sejak halaman pertama. Penggunaan jenis dan ukuran huruf pada seluruh halaman disesuaikan agar mudah dibaca dan nyaman dinikmati sesuai format booklet yang akan dicetak maupun didistribusikan secara digital.

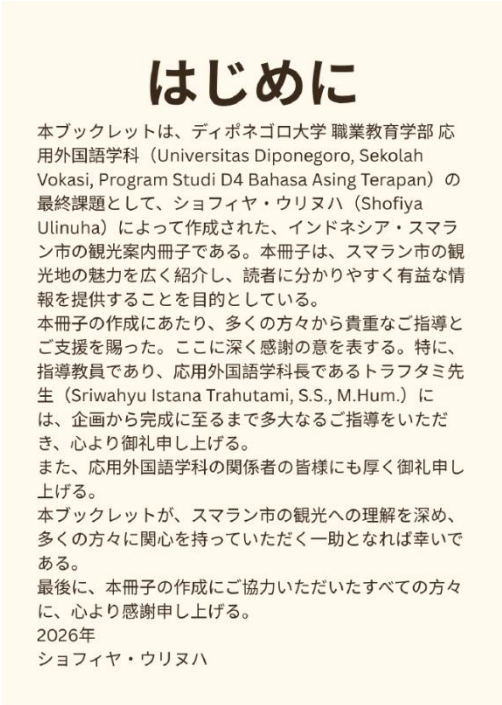
4.1.4 *Main Product Revision*

Revisi produk utama merupakan tahap perbaikan yang dilakukan terhadap Pocket Book Semarang berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator pada uji validasi. Revisi ini bertujuan untuk menyempurnakan desain, tata bahasa, serta penyajian informasi pada produk sehingga lebih komunikatif, akurat, dan nyaman dibaca oleh pengguna. Secara umum, perbaikan yang dilakukan meliputi penyesuaian bahasa pengantar, penyederhanaan tata letak, penambahan informasi yang lebih relevan, serta penyesuaian urutan dan jumlah halaman pada produk.

Berikut merupakan rincian revisi yang dilakukan oleh penulis berdasarkan saran dan masukan dari validator.

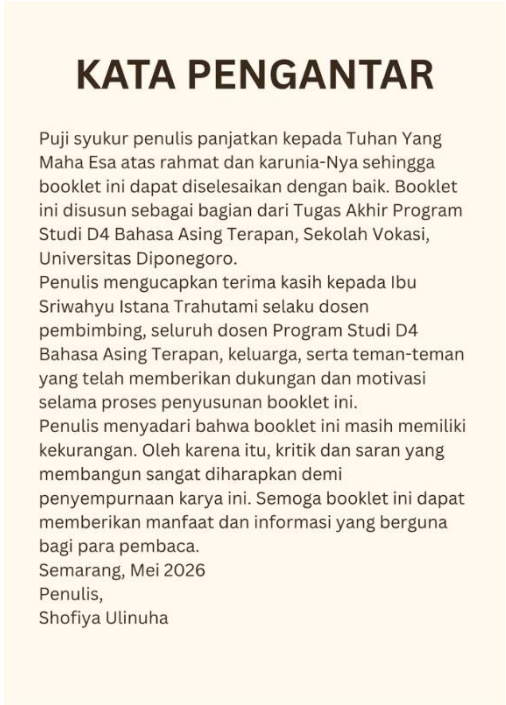
Tabel 4.4 Rincian Revisi Produk

No	**Revisi Desain**	
	Sebelum Revisi	**Setelah Revisi**
1.	**Penggunaan bahasa Jepang pada bagian kata pengantar (はじめに) yang berisi sapaan dan ucapan terima kasih kepada pembimbing serta pihak terkait.**	



はじめに

本ブックレットは、ディポネゴロ大学 職業教育学部 応用外国語学科（Universitas Diponegoro, Sekolah Vokasi, Program Studi D4 Bahasa Asing Terapan）の最終課題として、ショフィヤ・ウリヌハ（Shofiya Ulinuha）によって作成された、インドネシア・スマラン市の観光案内冊子である。本冊子は、スマラン市の観光地の魅力を広く紹介し、読者に分かりやすく有益な情報を提供することを目的としている。
本冊子の作成にあたり、多くの方々から貴重なご指導とご支援を賜った。ここに深く感謝の意を表する。特に、指導教員であり、応用外国語学科長であるトラフタミ先生（Sriwahyu Istana Trahutami, S.S., M.Hum.）には、企画から完成に至るまで多大なるご指導をいただき、心より御礼申し上げる。
また、応用外国語学科の関係者の皆様にも厚く御礼申し上げる。
本ブックレットが、スマラン市の観光への理解を深め、多くの方々に関心を持っていただく一助となれば幸いである。
最後に、本冊子の作成にご協力いただいたすべての方々に、心より感謝申し上げる。
2026年
ショフィヤ・ウリヌハ



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga booklet ini dapat diselesaikan dengan baik. Booklet ini disusun sebagai bagian dari Tugas Akhir Program Studi D4 Bahasa Asing Terapan, Sekolah Vokasi, Universitas Diponegoro.
Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Sriwahyu Istana Trahutami selaku dosen pembimbing, seluruh dosen Program Studi D4 Bahasa Asing Terapan, keluarga, serta teman-teman yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama proses penyusunan booklet ini.
Penulis menyadari bahwa booklet ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini. Semoga booklet ini dapat memberikan manfaat dan informasi yang berguna bagi para pembaca.
Semarang, Mei 2026
Penulis,
Shofiya Ulinuha

Gambar 4.5 Kata pengantar sebelum revisi	Gambar 4.6 Kata pengantar setelah revisi

Pada produk awal, bagian kata pengantar ditulis sepenuhnya dalam bahasa Jepang dengan judul 「はじめに」. Hal ini dirasa kurang tepat karena Pocket Book Semarang ditujukan kepada pembaca berbahasa Jepang yang berkunjung ke Indonesia, sehingga bagian kata pengantar yang bersifat formal dan berisi ucapan terima kasih kepada pihak kampus serta dosen pembimbing seharusnya disesuaikan dengan konteks akademik penulis, yaitu menggunakan bahasa Indonesia. Berdasarkan saran validator, judul 「はじめに」 diubah menjadi “KATA PENGANTAR” dan seluruh isi paragraf ditulis ulang dalam bahasa Indonesia, mencakup ucapan syukur, tujuan penyusunan booklet sebagai tugas akhir, serta ucapan terima kasih kepada dosen pembimbing dan pihak-pihak yang telah membantu proses penyusunan.

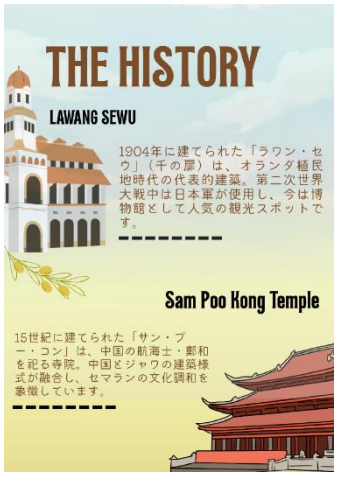
2.	**Penghapusan halaman “Welcome to Semarang” yang dirasa terlalu sederhana dan kurang informatif.**



Gambar 4.7 Halaman Welcome to Semarang sebelum revisi

Pada produk awal, terdapat halaman pembuka tersendiri dengan judul "Welcome To Semarang" yang hanya menampilkan satu foto bangunan ikonik beserta ilustrasi penari tradisional tanpa disertai informasi tambahan apa pun. Validator memberikan masukan bahwa halaman tersebut kurang efektif karena tidak menyampaikan informasi yang dibutuhkan pembaca dan hanya menambah jumlah halaman tanpa nilai konten yang signifikan. Oleh karena itu, halaman ini dihapus pada versi revisi agar booklet menjadi lebih ringkas dan setiap halaman yang ditampilkan benar-benar memuat informasi yang bermanfaat bagi pembaca.

3.	**Penggabungan halaman foto tempat wisata ("Place to Go In") dengan halaman keterangan sejarah ("The History") yang sebelumnya terpisah menjadi satu halaman.**

		
Gambar 4.8 Halaman foto sebelum revisi	Gambar 4.9 Halaman sejarah sebelum revisi	Gambar 4.10 Halaman setelah revisi (digabung)

Pada produk awal, setiap destinasi wisata ditampilkan pada dua halaman yang berbeda, yaitu halaman “Place to Go In” yang menampilkan foto destinasi beserta keterangan singkat dalam bahasa Jepang, dan halaman “The History” yang menampilkan judul besar serta penjelasan sejarah destinasi secara lebih lengkap. Pola ini berulang pada setiap pasangan destinasi, sehingga total halaman yang dibutuhkan menjadi cukup banyak. Validator menyarankan agar kedua jenis informasi tersebut digabungkan dalam satu halaman saja, karena pembaca akan lebih mudah memahami suatu destinasi apabila foto, keterangan singkat, dan penjelasan sejarah dapat dilihat secara bersamaan tanpa harus membalik halaman.

Berdasarkan masukan tersebut, penulis melakukan penataan ulang layout dengan menggabungkan foto destinasi, balon keterangan singkat, dan paragraf penjelasan sejarah ke dalam satu halaman untuk setiap pasangan destinasi. Sebagai contoh, informasi mengenai Lawang Sewu dan Sam Poo Kong Temple yang sebelumnya menempati dua halaman terpisah kini disatukan menjadi satu halaman saja. Pola penggabungan yang sama juga diterapkan pada destinasi Blenduk Church dan Kota Lama Semarang, Masjid Agung dan Brown Canyon, serta Budhagaya Watugong dan Umbul Sidomukti. Penggabungan ini berhasil mengurangi jumlah halaman produk secara signifikan tanpa mengurangi informasi yang disajikan, sekaligus membuat tampilan booklet menjadi lebih ringkas dan efisien.

4.	**Penghapusan halaman destinasi Gedong Songo Temple dan Simpang Lima karena dianggap kurang relevan dengan tema utama booklet.**



Gambar 4.11 Halaman foto Gedong Songo Temple dan Simpang Lima



Gambar 4.12 Halaman sejarah Gedong Songo Temple dan Simpang Lima

Pada produk awal, terdapat dua halaman yang menampilkan destinasi Gedong Songo Temple dan Simpang Lima beserta penjelasan sejarahnya. Validator memberikan masukan bahwa kedua destinasi tersebut berlokasi cukup jauh dari pusat Kota Semarang dan kurang sejalan dengan fokus booklet yang lebih menonjolkan destinasi-destinasi di kawasan kota, sehingga keberadaan halaman tersebut dirasa kurang relevan dan dapat membuat produk menjadi terlalu tebal. Berdasarkan masukan tersebut, penulis menghapus kedua halaman yang memuat informasi mengenai Gedong Songo Temple dan Simpang Lima pada versi revisi, sehingga isi booklet menjadi lebih padat dan fokus pada destinasi-destinasi yang lebih relevan dengan tema perjalanan di pusat kota.

5.	**Penyesuaian kalimat keterangan dan informasi tambahan pada halaman “Money Matters in Semarang”.**

	
Gambar 4.13 Halaman Money Matters sebelum revisi	Gambar 4.14 Halaman Money Matters setelah revisi

Pada produk awal, halaman “Money Matters in Semarang” menampilkan kalimat pengantar 「セマランでは、たった千ルピアで千の笑顔が生まれます。」 serta tambahan keterangan yang membandingkan harga menu seharga Rp50.000 dengan harga segelas teh di Jepang. Validator menyarankan agar perbandingan tersebut diganti karena dirasa kurang akurat dan kurang memberikan gambaran biaya yang sebenarnya dibutuhkan oleh wisatawan selama berada di Semarang. Pada versi revisi, kalimat pengantar diganti menjadi 「両替をお忘れなく。」 yang lebih ringkas dan langsung mengingatkan pembaca untuk menukar uang. Selain itu, informasi tambahan juga diperbarui dengan mencantumkan kisaran harga segelas teh hijau di kafe Indonesia (sekitar Rp30.000 hingga Rp50.000) serta kisaran harga oleh-oleh khas Semarang (sekitar Rp50.000 hingga Rp200.000), sehingga pembaca memperoleh gambaran biaya yang lebih realistis dan bermanfaat selama berwisata.

6.	**Penyesuaian urutan halaman “イチ押しグルメ!” (rekomendasi kuliner) agar lebih sesuai dengan urutan pembahasan destinasi sebelumnya.**



Gambar 4.15 Halaman kuliner pertama (Lumpia dkk.) sebelum revisi



Gambar 4.16 Halaman kuliner kedua (Bandeng Presto dkk.) sebelum revisi



Gambar 4.17 Halaman kuliner pertama (Bandeng Presto dkk.) setelah revisi



Gambar 4.18 Halaman kuliner kedua (Lumpia dkk.) setelah revisi

Pada produk awal, halaman 「イチ押しグルメ!」 yang pertama menampilkan rekomendasi kuliner Lumpia, Tahu Gimbal, dan Wingko Babat, kemudian disusul oleh halaman kedua yang menampilkan Bandeng Presto, Mie Kopyok, dan Soto Bangkong. Validator memberikan masukan bahwa urutan tersebut kurang konsisten dengan alur informasi pada bagian sebelumnya. Berdasarkan masukan tersebut, penulis menukar urutan kedua halaman tersebut pada versi revisi, sehingga halaman yang menampilkan Bandeng Presto, Mie Kopyok, dan Soto Bangkong ditampilkan lebih dahulu, kemudian diikuti oleh halaman yang menampilkan Lumpia, Tahu Gimbal, dan Wingko Babat. Perubahan urutan ini dilakukan untuk membuat alur penyajian informasi kuliner menjadi lebih runtut dan nyaman dibaca.

7.	**Penambahan halaman "Biodata Penulis" pada bagian akhir booklet.**



Gambar 4.19 Halaman Biodata Penulis pada versi setelah revisi

Pada produk awal, booklet diakhiri dengan halaman "Semarang Trip Tips" tanpa adanya informasi mengenai penulis produk. Validator menyarankan agar ditambahkan halaman biodata penulis pada bagian akhir booklet sebagai bentuk

identitas dan pertanggungjawaban atas karya yang telah dibuat, sekaligus memberikan informasi singkat mengenai latar belakang pendidikan penulis kepada pembaca. Berdasarkan masukan tersebut, penulis menambahkan satu halaman baru berjudul “Biodata Penulis” pada bagian akhir produk yang memuat foto, nama lengkap, program studi, serta riwayat pendidikan penulis secara singkat.

8.	**Perbaikan kesalahan penulisan (typo) pada nama destinasi “Masjid Agung” yang tertulis “Masjid Aguhg”.**



Gambar 4.20 Kesalahan penulisan pada judul “Masjid Agung”

Pada bagian judul destinasi Masjid Agung di halaman gabungan “Place to Go In”, ditemukan kesalahan penulisan (typo) pada judul yang seharusnya tertulis “Masjid Agung” namun tertulis “Masjid Aguhg”. Kesalahan ini perlu diperbaiki agar tidak menimbulkan kesan kurang teliti dan tetap memberikan informasi nama destinasi yang benar kepada pembaca. Validator memberikan masukan agar penulis melakukan pengecekan ulang terhadap seluruh teks pada produk, khususnya nama-nama destinasi wisata, sebelum produk dicetak menjadi versi final.

Secara keseluruhan, revisi yang dilakukan pada Pocket Book Semarang mencakup perubahan bahasa pada bagian kata pengantar, penghapusan halaman yang dianggap kurang informatif atau kurang relevan, penggabungan layout antara halaman foto dan halaman sejarah destinasi, penyesuaian kalimat keterangan pada bagian informasi penukaran uang, penyesuaian urutan halaman kuliner, penambahan halaman biodata penulis, serta perbaikan kesalahan penulisan pada judul destinasi. Melalui revisi tersebut, jumlah halaman produk berkurang dari 18 halaman menjadi 12 halaman tanpa mengurangi informasi penting yang ingin disampaikan, sehingga Pocket Book Semarang menjadi lebih ringkas, padat, dan nyaman digunakan sebagai panduan wisata bagi wisatawan berbahasa Jepang yang berkunjung ke Kota Semarang.

4.1.5 *Final Product Revision*

Tahap revisi produk final merupakan tahap penyempurnaan akhir setelah seluruh revisi utama selesai dilakukan. Penulis melakukan pengecekan menyeluruh terhadap akurasi informasi berbahasa Jepang, konsistensi desain visual, kelengkapan informasi setiap destinasi, serta kesesuaian tata letak halaman.

Pocket Book Semarang diproduksi dalam format e-booklet digital yang dapat diakses melalui smartphone, tablet, maupun komputer. Produk akhir berjudul 「ようこそ 中部ジャワの州都 SEMARANG」terdiri dari 33 halaman. E-booklet dapat diakses secara daring melalui tautan berikut: https://drive.google.com/file/d/1cg22QLOBIz944arAWIOlmZkWjKWVLeVo/view?usp=sharing

Berikut ditampilkan perbandingan halaman produk sebelum dan sesudah revisi final, beserta tampilan halaman-halaman yang baru ditambahkan:

Perbandingan 1: Halaman 第1章 歴史と文化のまち (Bab 1: Kota Sejarah dan Budaya)

SEBELUM REVISI	SESUDAH REVISI

Tidak ada halaman pemisah bab; halaman bab tidak ada dalam versi awal. Versi awal langsung masuk ke daftar destinasi.	Ditambahkan halaman pembuka bab dengan judul 第1章 歴史と文化のまち yang menandai bagian destinasi sejarah dan budaya, dilengkapi ilustrasi ikonik Pecinan Semarang. 

Gambar 4.1: Halaman "Halaman 第1章 歴史と文化のまち (Bab 1: Kota Sejarah dan Budaya)" pada Pocket Book Semarang versi final

Perbandingan 2: Halaman Pecinan Semarang (セマラン中華街) — Halaman Baru

SEBELUM REVISI	SESUDAH REVISI
Tidak ada halaman Pecinan Semarang dalam versi awal maupun versi revisi sebelumnya.	Ditambahkan halaman khusus Pecinan Semarang dengan deskripsi dalam bahasa Jepang, informasi praktis (buka 24 jam, gratis), dan gambar peta Google Maps.

Gambar 4.2: Halaman "Halaman Pecinan Semarang (セマラン中華街) — Halaman Baru" pada Pocket Book Semarang versi final

Perbandingan 3: Halaman Museum Ranggawarsita (ランガワルシタ博物館) — Halaman Baru

SEBELUM REVISI	SESUDAH REVISI
Tidak ada halaman Museum Ranggawarsita dalam versi awal.	Ditambahkan halaman khusus Museum Ranggawarsita dengan deskripsi koleksi 60.000 benda bersejarah, informasi tiket (Rp10.000, buka 08.00–15.00), dan gambar peta Google Maps.

Gambar 4.3: Halaman "Halaman Museum Ranggawarsita (ランガワルシタ博物館) — Halaman Baru" pada Pocket Book Semarang versi final

Perbandingan 4: Halaman How to Manners — Halaman Baru

SEBELUM REVISI	SESUDAH REVISI
Tidak ada panduan etika berpakaian/berperilaku dalam versi awal.	Ditambahkan halaman How to Manners berisi panduan etika berpakaian di tempat ibadah (masjid, gereja, pura) dan adab selama berkunjung ke situs budaya dan religi. 

Gambar 4.4: Halaman "Halaman How to Manners — Halaman Baru" pada Pocket Book Semarang versi final

Perbandingan 5: Halaman Gedong Songo (ゲドン・ソンゴ寺院) — Dikembalikan & Diperluas

SEBELUM REVISI	SESUDAH REVISI
Halaman Gedong Songo terhapus secara tidak sengaja pada revisi sebelumnya. Versi awal menampilkan Gedong Songo bersama Simpang Lima dalam satu halaman.	Halaman Gedong Songo dikembalikan dengan format satu halaman tersendiri, dilengkapi deskripsi dalam bahasa Jepang, tiket (Rp15.000+), jam buka (07.00–17.00), dan gambar peta Google Maps. 

Gambar 4.5: Halaman "Halaman Gedong Songo (ゲドン・ソンゴ寺院) — Dikembalikan & Diperluas" pada Pocket Book Semarang versi final

Perbandingan 6: Penambahan Halaman Tugu Muda (トゥグ ムダ)

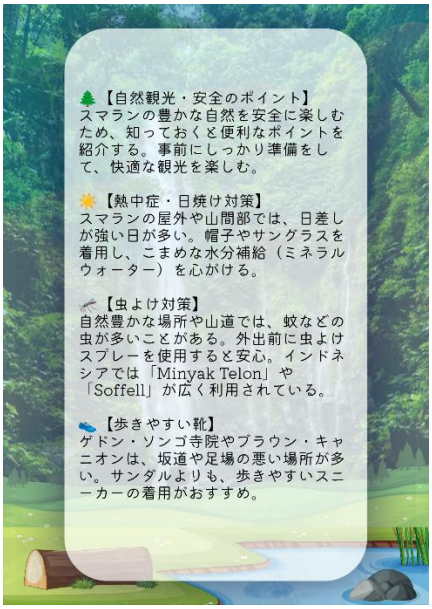
SEBELUM REVISI	SESUDAH REVISI
Tidak ada halaman Tugu Muda dalam versi awal.	Ditambahkan halaman khusus Tugu Muda sebagai monumen bersejarah lima pilar untuk perang 5 hari, informasi sejarah, dan gambar peta Google Maps

Gambar 4.6: Halaman " Penambahan Halaman Tugu Muda (トゥグムダ) " pada Pocket Book Semarang versi final

Perbandingan 7: Halaman 自然観光・安全のポイント (Tips Wisata Alam) — Halaman Baru

SEBELUM REVISI	SESUDAH REVISI
Tidak ada panduan khusus keselamatan dan persiapan wisata alam dalam versi awal.	Ditambahkan halaman berisi tips perlindungan dari panas matahari, pencegahan gigitan serangga (Minyak Telon/Soffell), dan rekomendasi penggunaan sneaker di medan Gedong Songo dan Brown Canyon.

Gambar 4.7: Halaman "Halaman 自然観光・安全のポイント (Tips Wisata Alam) — Halaman Baru" pada Pocket Book Semarang versi final

Perbandingan 8: Halaman How to Explore Semarang (Transportasi) — Halaman Baru

SEBELUM REVISI	SESUDAH REVISI
Tidak ada informasi transportasi dalam versi awal.	Ditambahkan halaman transportasi berisi BRT Trans Semarang (Rp3.500–4.000) dan layanan ride-hailing Grab/Gojek (Rp8.000–60.000) disertai foto dan panduan penggunaan. 

Gambar 4.8: Halaman "Halaman How to Explore Semarang (Transportasi) — Halaman Baru" pada Pocket Book Semarang versi final

Berdasarkan seluruh revisi yang telah dilakukan, produk final Pocket Book Semarang mengalami peningkatan yang signifikan baik dari segi kelengkapan konten maupun kualitas penyajian. Total halaman meningkat dari 12 halaman menjadi 33 halaman, dengan penambahan konten pariwisata yang lebih komprehensif dan setiap destinasi wisata disajikan dalam halaman tersendiri yang dilengkapi informasi praktis dan tautan Google Maps.

4.1.6 Dissemination and Implementation

Tahap terakhir dalam metode pengembangan Borg & Gall adalah dissemination and implementation atau diseminasi dan implementasi. Pada tahap ini, Pocket Book Semarang disebarluaskan kepada penutur asli bahasa Jepang untuk mendapatkan penilaian terhadap produk yang telah dihasilkan melalui media platform game REALITY, Discord, dan Instagram (selengkapnya di lampiran 6).

Diseminasi dilakukan dengan menyebarkan kuesioner berbasis Google Form kepada responden penutur asli bahasa Jepang. Kuesioner menggunakan format skala Likert dengan pilihan jawaban dari「とてもそう思う」(sangat setuju) hingga「全くそう思わない」(sama sekali tidak setuju), mencakup aspek keterbacaan bahasa, kemudahan pemahaman konten, kualitas desain, serta potensi booklet dalam mendorong minat wisata ke Semarang.

Dari kegiatan diseminasi ini berhasil diperoleh sebanyak 7 (tujuh) responden penutur asli bahasa Jepang. Berikut adalah rekap hasil kuesioner:

Tabel 4.5. Hasil Kuesioner Dissemination (n=7 Responden)

No	Pertanyaan (日本語)	Hasil Respons
1	年齢層をおしえてください (Usia responden)	20代 (20–29 tahun): 85,7% | 30代 (30–39 tahun): 14,3%
2	インドネシアへ旅行したことがありますか (Pernah ke Indonesia?)	はい (Ya): 57,1% | いいえ (Tidak): 42,9%
3	このガイドブックは分かりやすかったですか (Guidebook mudah dipahami?)	とてもそう思う: 57,1% | そう思う: 28,6% | どちらとも言えない: 14,3%

4	ガイドブックの日本語は自然だと思いましたか (Bahasa Jepang natural?)	とてもそう思う: 71,4% | そう思う: 14,3% | どちらとも言えない: 14,3%
5	デザインやレイアウトは見やすかったですか (Desain dan layout menarik?)	とてもそう思う: 71,4% | そう思う: 29,6%
6	スマランへ行ってみたいと思いましたか (Tertarik mengunjungi Semarang?)	とてもそう思う: 42,9% | そう思う: 28,6% | どちらとも言えない: 28,6%
7	このガイドブックは日本人観光客に役立つと思いますか (Berguna bagi wisatawan?)	とてもそう思う: 57,1% | そう思う: 42,9%

** Sumber: Hasil Kuesioner Google Form, 2026*

Berdasarkan hasil kuesioner, Pocket Book Semarang mendapatkan respons yang sangat positif. Aspek kealamiahan bahasa Jepang dan kualitas desain mendapat penilaian tertinggi (71,4% sangat setuju). Secara keseluruhan, 100% responden menilai bahwa Pocket Book Semarang bermanfaat bagi wisatawan Jepang.

Diagram hasil kuesioner selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 4.

4.2 Pembahasan

Pengembangan e-booklet pariwisata Kota Semarang berbahasa Jepang ini dilatarbelakangi oleh adanya kesenjangan antara besarnya potensi pariwisata Kota Semarang dengan keterbatasan ketersediaan media informasi berbahasa Jepang yang dapat diakses oleh wisatawan Jepang.

Proses pengembangan menggunakan pendekatan R&D Borg and Gall yang disederhanakan menjadi enam tahapan. Produk akhir berupa e-booklet berjudul「ようこそ 中部ジャワの州都 SEMARANG」dengan total 33 halaman, meningkat signifikan dari versi awal yang hanya 12 halaman.

Penambahan ini mencerminkan upaya penulis dalam memperkaya konten sesuai saran dosen, yakni mengembalikan destinasi yang terhapus (Gedong Songo), menambahkan destinasi baru (Pecinan Semarang, Tugu Muda, dan Museum Ranggawarsita), serta menyertakan konten tambahan berupa panduan transportasi, etika berpakaian di tempat religi (How to Manners), dan tips keselamatan wisata alam.

Perubahan penting lainnya adalah pemisahan kata pengantar menjadi dua bagian: Kata Pengantar dalam Bahasa Indonesia untuk keperluan akademik, dan はじめに dalam Bahasa Jepang yang berfungsi sebagai sapaan kepada wisatawan Jepang. Biodata penulis juga disajikan secara bilingual dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Jepang.

Format penyajian setiap destinasi wisata dalam satu halaman tersendiri, dilengkapi tautan Google Maps berupa gambar peta, memberikan nilai tambah yang signifikan bagi kemudahan navigasi wisatawan. Hasil kuesioner dengan 7 responden penutur asli bahasa Jepang menunjukkan bahwa 100% responden menilai booklet ini bermanfaat, dengan 71,4% menyatakan bahasa Jepang yang digunakan terasa natural. Hal ini sejalan dengan pandangan Ting-Toomey dan Dorjee (2018) yang menyatakan bahwa keberhasilan komunikasi lintas budaya sangat ditentukan oleh penggunaan bahasa yang adaptif dan sesuai dengan latar

belakang budaya pembaca, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima secara alami tanpa hambatan linguistik maupun kultural

Dengan demikian, Pocket Book Semarang versi final ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata dalam mendukung promosi pariwisata Kota Semarang di kalangan wisatawan Jepang.

Tahap terakhir dalam metode pengembangan yang diadaptasi dari Borg & Gall (dalam Sugiyono, 2022) adalah dissemination and implementation atau tahap penyebarluasan dan implementasi produk. Setelah Pocket Book Semarang melewati seluruh proses pengembangan dan revisi, tahap ini menjadi langkah akhir yang menandai disebarluaskannya produk kepada khalayak yang lebih luas.

Pocket Book Semarang diproduksi dalam format e-booklet yang dapat diakses secara digital melalui berbagai perangkat, seperti smartphone, tablet, maupun komputer. Format digital dipilih secara khusus agar sesuai dengan konsep pocket book yang praktis dan fleksibel, sehingga wisatawan dapat dengan mudah mengaksesnya kapan saja dan di mana saja selama berada di Kota Semarang maupun sebelum merencanakan kunjungan . Hal ini sesuai dengan pendapat Taali et al. (2025) yang menyatakan bahwa media informasi pariwisata berbasis digital yang dapat diakses melalui berbagai perangkat terbukti lebih efektif dalam menjangkau wisatawan secara luas, karena sifatnya yang praktis dan fleksibel sesuai dengan kebiasaan wisatawan modern dalam mengakses informasi secara daring. Yuliana (2023) juga menambahkan bahwa penggunaan media digital dalam komunikasi pariwisata memberikan peluang yang jauh lebih besar dalam menjangkau audiens yang lebih luas dibandingkan media konvensional, terutama karena kemudahannya untuk dibagikan secara daring.Penyebarluasan produk ini dilakukan secara digital sehingga memungkinkan produk menjangkau khalayak yang jauh lebih luas tanpa terbatas oleh jarak maupun ketersediaan fisik. Siapa pun dapat langsung membuka dan membaca Pocket Book Semarang kapan saja dan di mana saja melalui perangkat yang mereka miliki.

Melalui format e-booklet ini, diharapkan Pocket Book Semarang dapat dimanfaatkan secara optimal, baik oleh wisatawan berbahasa Jepang yang berkunjung ke Kota Semarang, maupun oleh masyarakat umum yang ingin

mengenal lebih jauh destinasi wisata dan kuliner khas Kota Semarang dalam bahasa Jepang.