



**PENGEMBANGAN BUKU POP UP INTERAKTIF SEBAGAI
MEDIA VISUAL DAYA TARIK WISATA KOTA
AIZUWAKAMATSU MELALUI FESTIVAL BUDAYA**

**文化祭を通じた会津若松市への観光客誘致のための映像メディアとしての
インタラクティブなポップアップブックの開発**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Terapan Linguistik Program Studi STr. Bahasa Asing Terapan
Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Semarang

Oleh :

Sekar Fatinah Hasibuan

40020521650006

**PROGRAM STUDI STr. BAHASA ASING TERAPAN
SEKOLAH VOKASI
UNIVERSITAS DIPONEGORO**

2025

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Sekar Fatinah Hasibuan
NIM : 40020521650006
Program Studi : STr. Bahasa Asing Terapan
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Buku Pop Up Interaktif sebagai Media Visual Daya Tarik Wisata Kota Aizuwakamatsu melalui Festival Budaya

Dengan ini penulis menyatakan bahwa tugas akhir ini adalah hasil karya orisinal penulis sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di universitas atau institusi pendidikan mana pun sebelumnya. Semua kutipan, data, dan informasi yang bukan berasal dari pemikiran atau penelitian penulis sendiri telah dicantumkan sumbernya dengan jelas sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang berlaku. Penulis bertanggung jawab penuh atas keaslian dari seluruh isi tugas akhir ini. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi atau penjiplakan.

Semarang, 24 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Sekar Fatinah Hasibuan

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PENGEMBANGAN BUKU POP UP INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA VISUAL DAYA
TARIK WISATA KOTA AIZUWAKAMATSU MELALUI FESTIVAL BUDAYA

Oleh

Sekar Fatimah Hasibuan

40020521650006

Semarang, 24 Juli 2025

Disetujui oleh,

Dosen Pembimbing



Althaf Gauhar Auliawan S.Hum., M.Si.

NIP 199501282024061001

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Sekar Fatinah Hasibuan
NIM : 40020521650006
Program Studi : STr. Bahasa Asing Terapan
Judul Skripsi/Tugas Akhir : Pengembangan Buku Pop Up Interaktif sebagai Media Visual Daya Tarik Wisata Kota Aizuwakamatsu melalui Festival Budaya

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

TIM PENGUJI

Pembimbing : Althaf Gauhar Auliawan S.Hum., M.Si. ()
Penguji I : Sriwahyu Istana Trahutami, S.S., M.Hum. ()
Penguji II : Windy Harsiwi, S.Pd., M.Int.Cul. ()

Semarang, 15 Agustus 2025

Ketua Program Studi
Bahasa Asing Terapan,



Sriwahyu Istana Trahutami, S.S., M.Hum.

NIP 197401032000122001

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul "Pengembangan Buku Pop Up Interaktif sebagai Media Visual Daya Tarik Wisata Kota Aizuwakamatsu melalui Festival Budaya". Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan Linguistik pada Program Studi Bahasa Asing Terapan, Sekolah Vokasi, Universitas Diponegoro. Penyusunan laporan tugas akhir ini merupakan upaya untuk mendalami dan menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan. Selain sebagai syarat akademik, tugas akhir ini juga merupakan upaya penulis dalam menyumbangkan karya kreatif yang memiliki nilai edukatif dan promosi budaya secara visual.

Dalam proses penyusunannya, penulis menyadari bahwa tidak akan dapat terselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas limpahan nikmat, rahmat, kesehatan, dan pertolongan-Nya yang tiada henti sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Ibu Sriwahyu Istana Trahutami, S.S., M.Hum. selaku ketua Program Studi Bahasa Asing Terapan.
3. Bapak Althaf Gauhar Auliawan S.Hum., M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi yang sangat berharga selama proses penyusunan tugas akhir ini sejak awal hingga akhir.
4. Bapak Aditya Nur Patria, S.Hum., M.App.Ling. selaku dosen wali yang senantiasa memberikan nasihat dan arahan kepada penulis selama masa studi.
5. Seluruh dosen dan staf pengajar di Program Studi Bahasa Asing Terapan atas ilmu dan pengalaman yang telah diberikan selama masa studi.
6. Untuk Almarhum Ayah tercinta, meski raga tak lagi membersamai, didikan dan teladannya akan selalu menjadi lentera dalam setiap langkah penulis. Nilai-nilai kehidupan dan kasih sayangnya akan selalu hidup di hati penulis.
7. Untuk Ibu tercinta yang selalu memberikan doa, curahan dukungan moral dan materi. Terima kasih atas keyakinan Ibu yang membuat penulis terus kuat melangkah.
8. Adik tercinta, Panji, terima kasih telah menjadi sumber kekuatan dan penyemangat yang tak ternilai. Canda dan keceriaannya menjadi pengingat bahwa penulis tidak pernah sendiri.

9. Teman-teman tersayang, Ghina dan Pandu yang tak pernah lelah mendampingi setiap langkah dalam perjalanan panjang penyusunan tugas akhir ini. Terima kasih atas kehadiran dan dukungan yang selalu menguatkan.
10. Partner dalam pengerjaan tugas akhir, Faisal dan Dimper. Terima kasih atas kegigihan, kesabaran, dan semangat sejak awal masa *internship* kita di Jepang hingga saat ini. Setiap tantangan yang telah dihadapi bersama menjadi pengalaman yang berharga, terima kasih karena selalu berjalan dan tidak pernah menyerah.
11. Teman-teman seperjuangan Bahasa Asing Terapan, khususnya Kelas Jepang yang telah mengisi hari-hari perkuliahan di Semarang dengan begitu banyak warna dan kebahagiaan. Terima kasih atas setiap momen kebersamaan dan kenangan indah.
12. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan laporan ini.

Penulis berharap tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan pihak yang membutuhkan. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, kritik maupun saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang.

Semarang, 23 Juli 2025



Sekar Fatinah Hasibuan

ABSTRAK

Kota Aizuwakamatsu merupakan sebuah kota di Jepang yang memiliki sejarah yang kaya dengan beragam kebudayaan tradisional yang masih dilestarikan hingga saat ini. Salah satu destinasi utamanya adalah Kastil Tsuruga yang menjadi ikon kota dan tempat bersejarah penting. Meski memiliki daya tarik wisata yang besar, sayangnya kota ini belum terlalu terekspos oleh wisatawan lokal maupun mancanegara. Oleh karena itu, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan mengenalkan dan mempromosikan destinasi wisata di Kota Aizuwakamatsu yang mencakup wisata sejarah, festival budaya, dan wisata kuliner yang dikemas melalui buku *pop-up* interaktif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) model Borg dan Gall yang kemudian disederhanakan menjadi delapan tahapan, yaitu identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain oleh ahli, revisi desain, uji coba produk, revisi dan produk akhir. Hasil dari uji coba produk terhadap 46 responden dengan menggunakan skala Likert didapatkan skor 3,58 dari skala 4,00 yang menunjukkan produk mendapatkan tanggapan positif “Sangat Baik”. Dengan demikian, buku *pop-up* ini diharapkan mampu berfungsi sebagai media alternatif yang menyajikan informasi mengenai wisata di Kota Aizuwakamatsu dengan pendekatan visual dan inovatif.

Kata Kunci: Aizuwakamatsu, pariwisata, promosi, festival budaya, buku *pop-up*

要旨

会津若松市は、さまざまな伝統文化を今に伝える歴史豊かな都市である。主な観光地のひとつは鶴ヶ城で、市のシンボルであり重要な史跡である。観光地としての魅力が大きいのにもかかわらず、地元や外国人観光客への露出はまだ少ない。そこで本研究では、会津若松市の歴史観光、文化祭、料理観光などの観光地について、インタラクティブなポップアップブックが必要がある。本研究では、Borg and Gallモデルの研究開発（R&D）手法を用い、それを8つの段階、すなわち、可能性と問題の特定、データ収集、製品デザイン、専門家によるデザイン検証、デザイン修正、製品トライアル、修正、最終製品に単純化した。46人の回答者を対象としたリッカー尺度による製品トライアルの結果は、4.00点満点中3.58点で、この製品は「非常に良い」という肯定的な回答を得た。このように、このポップアップ・ブックは、会津若松市の観光情報をビジュアルかつ斬新なアプローチで紹介するオルタナティブ・メディアとして機能することが期待される。

キーワード: 会津若松, 観光, プロモーション, 文化祭, ポップアップブック

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
要旨	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Manfaat.....	3
1.5 Luaran.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Pariwisata	5
2.1.1 Wisata Budaya sebagai Bagian dari Pariwisata	6
2.2 Festival Budaya.....	6
2.2.1 Peran Festival Budaya dalam Promosi Wisata.....	7
2.3 Media Promosi	8
2.3.1 Buku Pop Up sebagai Media Promosi	8
2.4 Studi Pendahuluan.....	9

BAB III METODE PENELITIAN.....	11
3.1 Metode Penelitian	11
3.2 Proses Metode <i>Research and Development</i>	11
3.2.1 Potensi dan Masalah.....	12
3.2.2 Pengumpulan Data	13
3.2.3 Desain Produk	14
3.2.4 Validasi Desain.....	15
3.2.5 Revisi Desain Produk.....	15
3.2.6 Uji Coba Produk.....	15
3.2.7 Revisi Produk.....	18
3.2.8 Produk Akhir	18
3.3 Alokasi Tugas	18
3.4 Timeline Pelaksanaan.....	19
3.5 Biaya Produksi	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	20
4.1 Hasil	20
4.1.1 Penelitian dan Pengumpulan Informasi	20
4.1.2 Penyusunan Isi Materi dan Desain Buku <i>Pop-Up</i> Interaktif.....	22
4.1.3 Validasi Desain.....	27
4.1.4 Revisi Desain	29
4.1.5 Uji Coba Produk.....	30
4.1.6 Revisi Produk.....	32
4.1.7 Produk Akhir	35
4.2 Pembahasan.....	36
BAB V PENUTUP.....	40

5.1 Kesimpulan	40
5.2 Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN.....	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur metode research and development oleh Borg dan Gall.....	11
Gambar 3. 2 Alur metode setelah penyesuaian	12
Gambar 4. 1 Proses menyusun materi di google docs	23
Gambar 4. 2 Color Palette.....	26
Gambar 4. 3 Proses Desain Buku.....	27
Gambar 4. 4 Pembuatan QR code	27
Gambar 4. 5 Hasil validasi materi dan desain.....	28
Gambar 4. 6 Materi sebelum revisi	29
Gambar 4. 7 Materi setelah revisi	29
Gambar 4. 8 Desain daftar isi sebelum revisi	29
Gambar 4. 9 Desain daftar isi setelah revisi.....	29
Gambar 4. 10 Font sebelum revisi	34
Gambar 4. 11 Font setelah revisi.....	34
Gambar 4. 12 Akses QR code sebelum revisi	34
Gambar 4. 13 Pembuatan QR code setelah revisi	35
Gambar 4. 14 Desain overview sebelum revisi.....	35
Gambar 4. 15 Desain overview setelah revisi	35
Gambar 4. 16 Tampak depan produk akhir	36

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan Kuesioner	16
Tabel 3. 2 Penilaian skala likert	17
Tabel 3. 3 Range skala likert	18
Tabel 3. 4 Timeline pelaksanaan	19
Tabel 3. 5 Biaya produksi.....	19
Tabel 4. 1 Jumlah responden uji coba produk.....	30
Tabel 4. 2 Pertanyaan kuesioner uji coba produk	31
Tabel 4. 3 Hasil kuesioner dalam skala likert	31
Tabel 4. 4 Rangkuman hasil kritik dan saran	33

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 FORM VALIDASI MATERI	44
LAMPIRAN 2 FORM VALIDASI PRODUK.....	45
LAMPIRAN 3 DOKUMENTASI KUESIONER UJI COBA PRODUK	46
LAMPIRAN 4 HASIL KRITIK DAN SARAN RESPONDEN	47
LAMPIRAN 5 DOKUMENTASI PERAKITAN DAN HASIL PRODUK AKHIR	49
LAMPIRAN 6 SERTIFIKAT HKI.....	50
LAMPIRAN 7 HASIL TURNITIN	52