

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

4.1.1 Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Kota Aizuwakamatsu memiliki potensi pariwisata yang sangat beragam, mencakup warisan sejarah dan budaya yang mendalam, seperti Kastil Tsuruga serta keindahan alam yang memukau dan kegiatan budaya tradisional yang masih dilestarikan hingga kini. Salah satu kebudayaan tradisional yang menjadi daya tarik utama adalah penyelenggaraan berbagai festival budaya khas Aizuwakamatsu, seperti *Bon Odori* pada saat musim panas dan festival musim dingin di Ouchi Juku yang memadukan kegiatan budaya sarat akan sejarah dan tradisi leluhur dengan pertunjukkan kembang api. Namun potensi besar ini sayangnya belum terespos secara maksimal kepada khalayak yang lebih luas, baik wisatawan domestik, khususnya dari Indonesia, maupun wisatawan mancanegara. Kurangnya ketersediaan media informasi yang menarik menjadi poin utama dalam kendala menarik minat kunjungan para wisatawan. Dalam upaya menangani kurangnya eskposur dan ketersediaan media informasi yang menarik mengenai potensi pariwisata Aizuwakamatsu, dibutuhkan inovasi pengembangan media promosi seperti buku *pop-up* yang menarik secara desain visual dan informatif.

Pada tahap ini berfokus pada pengumpulan data dan informasi yang komprehensif terkait proses pengembangan produk. Informasi awal yang didapatkan berfungsi sebagai landasan utama untuk menentukan kebutuhan, merancang desain, dan merencanakan strategi implementasi yang mendukung keberhasilan pengembangan produk. Pengumpulan informasi awal untuk penelitian ini dilakukan melalui beberapa metode, dimulai dengan observasi dokumentasi langsung dan kajian literatur.

1. Observasi

Selama masa PKL, terhitung mulai dari Maret 2024 hingga Maret 2025, penulis melakukan pengamatan dengan mengunjungi secara

langsung beberapa objek wisata unggulan di Kota Aizuwakamatsu. Lokasi-lokasi yang menjadi fokus observasi meliputi Kastil Trusuga dan Kuil Sazae serta menghadiri festival budaya seperti *Bon Odori* yang dilaksanakan pada musim panas. Tujuan utama dari observasi ini adalah untuk mencatat elemen-elemen visual yang menonjol, memahami suasana khas masing-masing tempat, serta mengidentifikasi aktivitas unik yang menjadi ciri khas budaya lokal. Proses pencatatan dilakukan tidak hanya melalui tulisan tetapi juga secara visual melalui pengambilan foto. Foto-foto yang diambil berfungsi sebagai bahan referensi visual untuk mengembangkan desain *pop-up* dalam buku yang dibuat.

2. Wawancara

Teknik pengumpulan data selanjutnya yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara. Wawancara dilakukan untuk memperkuat dan memastikan keakuratan data yang telah diperoleh melalui observasi lapangan. Dalam hal ini, wawancara dilakukan secara langsung dengan staf dari Hotel Marumine Kankou, yaitu tempat penulis melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL). Narasumber dipilih berdasarkan keterlibatan langsung mereka dalam sektor pariwisata lokal, khususnya dalam melayani wisatawan yang datang ke Aizuwakamatsu selama periode festival budaya berlangsung. Melalui wawancara ini, penulis memperoleh informasi mengenai pandangan masyarakat lokal terhadap peran festival budaya dalam menarik minat wisatawan, serta tanggapan mereka terhadap media promosi visual yang mampu memperkenalkan kekayaan budaya daerah. Data yang dikumpulkan menjadi acuan dalam merancang isi dan pendekatan visual pada buku *pop up* interaktif, sehingga media ini dapat menggambarkan pengalaman budaya secara imersif dan kontekstual.

3. Kajian Literatur

Untuk mendukung penyusunan isi materi buku *pop-up* yang komprehensif, penulis mengumpulkan berbagai data dan informasi mengenai destinasi wisata di Kota Aizuwakamatsu. Sumber utama

pengumpulan data ini adalah melalui *website* resmi kota Aizuwakamatsu, yaitu <https://www.aizukanko.com/>. *Website* ini dipilih karena menyediakan informasi yang akurat dan lengkap mengenai berbagai aspek pariwisata di Aizuwakamatsu, mulai dari situs bersejarah, festival budaya, kuliner hingga akses transportasi. Melalui penelusuran *website* tersebut, penulis dapat mengidentifikasi destinasi-destinasi unggulan yang memiliki potensi visual dan naratif untuk diadaptasi ke dalam format *pop-up*. Data yang dikumpulkan meliputi deskripsi singkat mengenai sejarah setiap tempat atau festival budaya serta gambar-gambar pendukung yang relevan. Proses pengumpulan data ini juga mempertimbangkan *tone* dan gaya penyampaian informasi di *website* resmi agar penulisan materi dalam buku *pop-up* tetap konsisten dengan citra pariwisata Kota Aizuwakamatsu. Selain mengumpulkan data dari *website* resmi, penulis juga mengkompilasi informasi dan isi dari brosur maupun booklet mengenai destinasi wisata di Kota Aizuwakamatsu yang tersedia di hotel tempat penulis melakukan PKL.

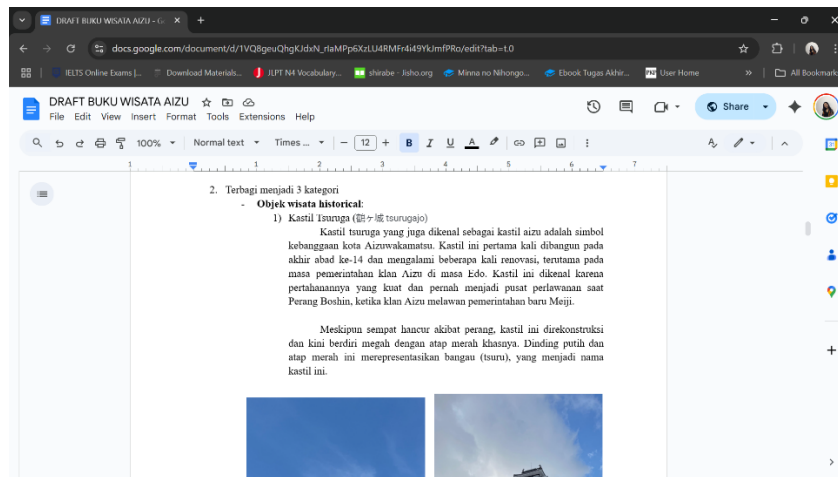
Dengan mengkombinasikan metode observasi langsung di lapangan, dokumentasi yang cermat, dan menghimpun berbagai kajian literatur, potensi wisata di Kota Aizuwakamatsu dapat teridentifikasi secara menyeluruh. Informasi yang terkumpul menjadi dasar untuk mengembangkan buku *pop-up* interaktif sebagai media pengenalan destinasi wisata di Kota Aizuwakamatsu.

4.1.2 Penyusunan Isi Materi dan Desain Buku *Pop-Up* Interaktif

A. Materi

Dalam merancang buku *pop-up* interaktif sebagai media promosi wisata, proses penyusunan isi materi merupakan tahap krusial yang menentukan efektivitas penyampaian informasi kepada pembaca. Penyusunan isi materi didasarkan pada pendekatan informatif yang berfokus pada pengenalan daya tarik wisata budaya, khususnya festival budaya yang menjadi salah satu ciri khas Kota Aizuwakamatsu. Materi yang dimuat disesuaikan dengan konsep dasar dari buku *pop-up* itu sendiri,

yaitu mengedepankan antara elemen visual dan elemen naratif secara harmonis. Di mana narasi dalam buku *pop-up* bersifat ringkas tetapi padat informasi sehingga mampu memberikan konteks yang jelas terhadap ilustrasi dan elemen *pop-up* yang ditampilkan.



Gambar 4. 1 Proses menyusun materi di google docs

Pada tahapan penyusunan ini, buku *pop-up* memuat materi sebagai berikut:

1. Cover dengan foto Kastil Tsuruga sebagai ikon objek wisata yang terkenal di Kota Aizuwakamatsu.
2. Deskripsi singkat sejarah dan informasi umum mengenai Kota Aizuwakamatsu.
3. Foto objek wisata dan makanan terpilih dalam model *pop-up* sebagai visualisasi untuk memberikan gambaran kepada pembaca beserta informasi singkatnya.
4. Informasi tambahan meliputi jam operasional, alamat, dan harga.
5. Fitur QR code yang terintegrasi dengan google maps untuk menunjang pemahaman aksesibilitas ke lokasi wisata tersebut.
6. Akses transportasi umum menuju Kota Aizuwakamatsu\

Adapun kategori yang dimuat dalam buku *pop-up* ini dibagi menjadi 3, yaitu:

- I. Wisata Sejarah Budaya
 - i. Kastil Tsuruga
 - ii. Kuil Sazae
 - iii. Aizu Bukeyashiki
 - iv. Ouchi Juku
- II. Festival Budaya
 - i. Ouchi Juku Festival Musim Dingin
 - ii. Festival Sakura (Hanami Matsuri) di Tsuruga Jo
 - iii. Bon Odori Festival Musim Panas (Natsu Matsuri)
 - iv. Festival 3 Hari Memperingari Perang Boshin
- III. Makanan Khas Kota Aizuwakamatsu
 - i. Kozuyu
 - ii. Wappa Meshi
 - iii. Sashimi Daging Kuda
 - iv. Aizu Katsudon

Dalam alokasi tugas, penulis bertanggung jawab atas penyusunan materi terkait festival budaya. Penulis telah mengumpulkan dan mengkurasi data dan informasi mengenai festival budaya yang diselenggarakan di Kota Aizuwakamatsu sesuai dengan kebutuhan isi buku *pop-up*. Berikut materi yang disajikan dalam buku *pop-up*:

1. Ouchi Juku Festival Musim Dingin

Festival Salju Ouchijuku berlangsung setiap tahun akhir pada akhir pekan kedua bulan Februari. Lentera salju buatan tangan ditempatkan di sepanjang jalan dan dinyalakan saat senja oleh para pria lokal yang mengenakan pakaian tradisional. Pertunjukan kembang api diadakan pada Sabtu malam dan menciptakan kontras yang spektakuler dengan atap bangunan yang tertutup salju dan lentera yang menyala. Festival ini juga menampilkan kompetisi

kostum periode, pertunjukkan drum Taiko, dan festival kompetisi makan mie.

2. Festival Sakura (Hanami Matsuri) di Tsuruga Jo

Dalam Bahasa Jepang, Hanami berarti “melihat bunga” yang telah menjadi tradisi masyarakat saat musim semi untuk berpiknik menikmati keindahan bunga sakura. Salah satu tempat terbaik untuk melihat sakura di kota Aizu ialah di Tsurugajo yang juga mengadakan festival tahunan di minggu kedua bulan April. Ada berbagai kegiatan dalam festival ini, termasuk iluminasi sakura di malam hari, mencicipi sake, upacara minum teh, dan banyak lagi.

3. Bon Odori Festival Musim Panas (Natsu Matsuri)

Selama musim panas di Aizu, setiap akhir pekan dari bulan Juli hingga Agustus dipenuhi oleh berbagai festival yang memikat para wisatawan, mulai dari festival budaya dengan parade kendaraan hias dan kuil-kuil portabel (神輿 mikoshi) hingga tarian tradisional seperti tarian bon (盆踊り bon odori) sangat populer selama minggu obon (お盆) di bulan Agustus. Higashiyama Bon Odori dimulai pada tahun 1944. Penduduk setempat dan tamu pemandian air panas dapat menikmati tarian Bon bersama-sama, menari diiringi lagu daerah “Aizu Bandaisan” di sekitar area Sungai Yukawa yang jernih.

4. Festival 3 Hari Memperingati Perang Boshin

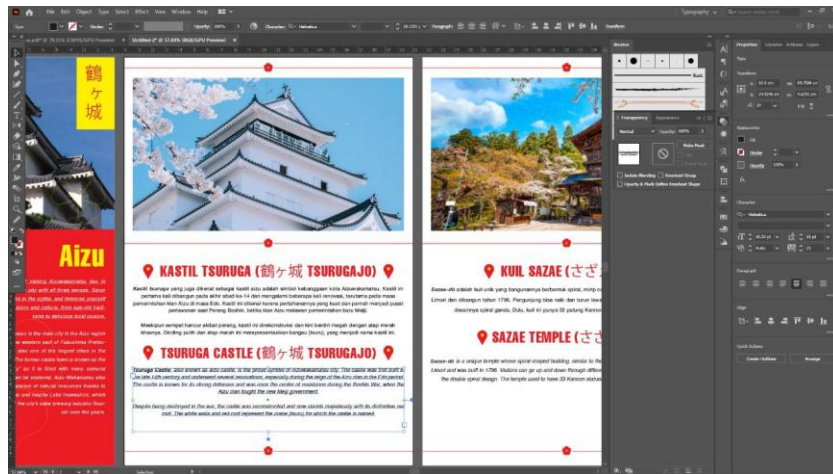
Kota Aizuwakamatsu terkenal dengan warisan samurai yang kaya. Kastil Tsurugajo menjadi terkenal selama Perang Saudara Boshin karena memberikan perlindungan di bawah serangan berat. Setiap tahun, sebuah festival 3 hari diadakan di sekitar kastil dan di jalan utama untuk menghormati 3.000 anggota Klan Aizu yang tewas selama Perang Saudara Boshin. Hari utama festival diadakan setiap tahun pada tanggal 23 September, yang menandai hari terakhir perang yang berakhir dengan kekalahan Aizuwakamatsu pada tahun 1868.

B. Desain

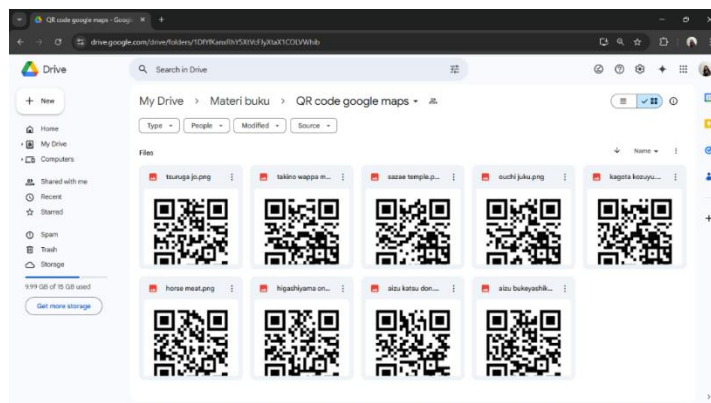
Proses desain buku *pop-up* dimulai dengan pemilihan *color palette* yang mencerminkan suasana khas Kota Aizuwakamatsu, seperti warna-warna alam pegunungan, bangunan bersejarah, dan nuansa budaya tradisional Jepang. Warna-warna seperti merah, kuning, dan putih dipilih agar tercipta harmonisasi visual konten sekaligus menarik bagi pembaca. Selanjutnya, dilakukan pengumpulan dan penyeleksian foto-foto dari objek wisata unggulan di Kota Aizuwakamatsu, seperti Kastil Tsuruga, Kuil Sazae, dan Ouchijuku. Foto-foto ini diseleksi berdasarkan kualitas visual dan relevansinya dengan tema buku yang kemudian diolah secara grafis sesuai dengan format *pop-up 3D*. Untuk menambahkan unsur interaktif, setiap objek wisata juga dilengkapi dengan *QR code* yang mengarahkan pembaca ke *google maps* dari objek wisata tersebut. *QR code* ini dirancang dan diuji agar mudah dipindai serta terintegrasi secara visual dengan desain halaman tanpa mengganggu estetika keseluruhan buku.



Gambar 4. 2 Color Palette



Gambar 4. 3 Proses Desain Buku



Gambar 4. 4 Pembuatan QR code

4.1.3 Validasi Desain

Setelah buku *pop-up* berhasil disusun, penulis melakukan uji validasi desain dengan Bapak Althaf Gauhar Auliwan, S.Hum., M.SSi. selaku validator dan juga dosen pembimbing dari proyek tugas akhir ini. Tahapan validasi bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan dan kesesuaian produk buku *pop-up* yang telah dikembangkan.

Formulir validasi terdiri dari dua bagian, yaitu penilaian terhadap materi dan desain dalam buku *pop-up* interaktif pengenalan wisata Kota Aizuwakamatsu.

Validasi materi memuat 6 pertanyaan dengan 2 di antaranya adalah pertanyaan terbuka termasuk saran dari validator yang bertujuan untuk menilai aspek materi dan relevansi konten yang disajikan. Pada validasi desain dikhususkan untuk penilaian media buku *pop-up* interaktif dengan focus pada desain dan interaktivitas. Terdapat 7 pertanyaan dengan format jawaban serupa, yang mencakup pertanyaan desain *cover*, kesesuaian *font*, pemilihan warna atau *color palette* serta elemen *pop-up* sebagai pengalaman membaca secara keseluruhan.

Form Validasi Produk
Buku Pop Up Interaktif Pengenalan Wisata Kota Alzuwakanatsu

Validator : Alkhaf Gaher Aulman, S.Hum, M.Si
Tanggal : 8-5-2025

Validasi Materi

Silakan centang salah satu jawaban yang tersedia.

1. Apakah materi ini memberikan informasi yang lengkap tentang pengenalan wisata di Kota Alzuwakanatsu?
☐ Tidak Lengkap ☐ Cukup Lengkap ☐ Lengkap ☒ Sangat Lengkap
2. Apakah informasi dalam buku ini bermanfaat bagi pengguna?
☐ Tidak Bermanfaat ☐ Cukup Bermanfaat ☐ Bermanfaat ☒ Sangat Bermanfaat
3. Apakah bahasa yang digunakan di dalam buku ini mudah dipahami?
☐ Tidak Mudah ☐ Cukup Mudah ☐ Mudah ☒ Sangat Mudah
4. Apakah QR code dapat diakses?
☐ Tidak Dapat Diakses ☐ Cukup Dapat Diakses ☒ Dapat Diakses ☐ Sangat Dapat Diakses
5. Apakah ada informasi tambahan yang perlu ditambahkan ke buku ini? Jika iya, harap jelaskan.
 Disarankan untuk lebih singkat lagi dalam hal informasi mengingat buku pop up.
6. Saran
 Paragraf yang terlalu banyak kalimat supaya bisa lebih singkat / ringkas tanpa mengurangi poin penting.

Form Validasi Produk
Buku Pop Up Interaktif Pengenalan Wisata Kota Alzuwakanatsu

Validator : Alkhaf Gaher Aulman, S.Hum, M.Si
Tanggal : 8-5-2025

Validasi Desain

Silakan centang salah satu jawaban yang tersedia.

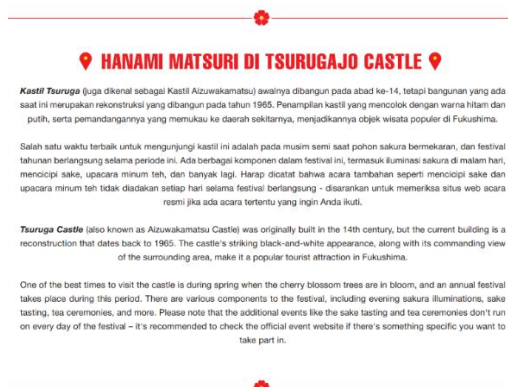
1. Apakah desain cover dan elemen dalam buku terlihat menarik?
☐ Tidak Menarik ☐ Cukup Menarik ☐ Menarik ☒ Sangat Menarik
2. Apakah pemilihan ukuran font serta layout penulisan sudah sesuai?
☐ Tidak Sesuai ☐ Cukup Sesuai ☐ Sesuai ☒ Sangat Sesuai
3. Apakah tema dan pemilihan warna sudah sesuai?
☐ Tidak Sesuai ☐ Cukup Sesuai ☐ Sesuai ☒ Sangat Sesuai
4. Apakah foto pop up terlihat jelas ketika dibuka?
☐ Tidak Jelas ☐ Cukup Jelas ☐ Jelas ☒ Sangat Jelas
5. Apakah ukuran buku pop up ini praktis untuk dipegang?
☐ Tidak Praktis ☐ Cukup Praktis ☒ Praktis ☐ Sangat Praktis
6. Apakah ada informasi tambahan yang perlu ditambahkan ke buku ini? Jika iya, harap jelaskan.
 pop up desainnya supaya disempurnakan lagi.
7. Saran
 Sudah memadai

Gambar 4. 5 Hasil validasi materi dan desain

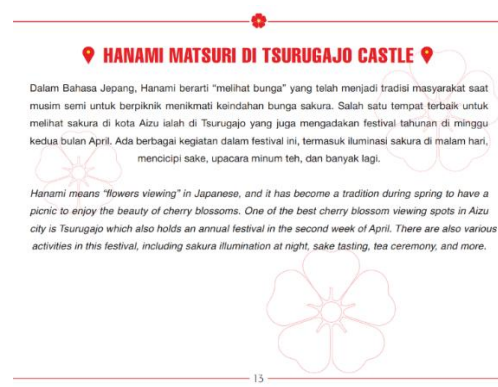
Berdasarkan analisis dari hasil validasi yang telah dilakukan oleh validator, dapat disimpulkan bahwa produk telah memenuhi standar kualitas kelayakan, baik dari segi materi maupun desain, hanya saja validator menyarankan perlu adanya penyesuaian dengan melakukan peringkasan pada paragraf deskripsi yang di beberapa bagian konten kalimatnya masih terlalu panjang tanpa mengurangi esensi poin yang ingin disampaikan. Selain itu, dari segi desain validator memberikan catatan agar desain *pop-up* bisa disempurnakan lagi.

4.1.4 Revisi Desain

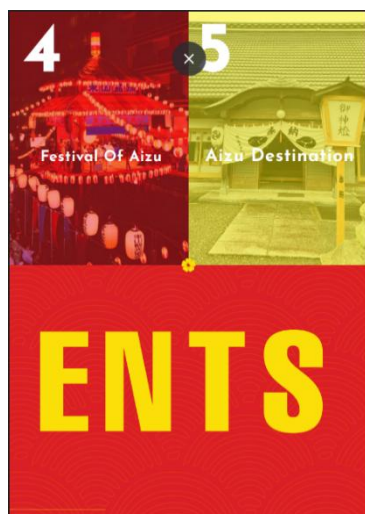
Langkah selanjutnya adalah revisi desain yang sebelumnya telah dievaluasi oleh validator. Fokus utama revisi ini terletak pada perbaikan isi materi. Sebelumnya, isi materi pada beberapa bagian terlalu panjang dan dianggap berpotensi mengurangi efektivitas penyampaian informasi. Oleh karena itu dilakukan pemangkasan dan penyederhanaan agar materi lebih ringkas dan mudah dipahami tanpa mengurangi esensi informasi yang disampaikan. Selain itu, dilakukan pula penambahan daftar isi dari buku dengan mencamtumkan *access to aizu*.



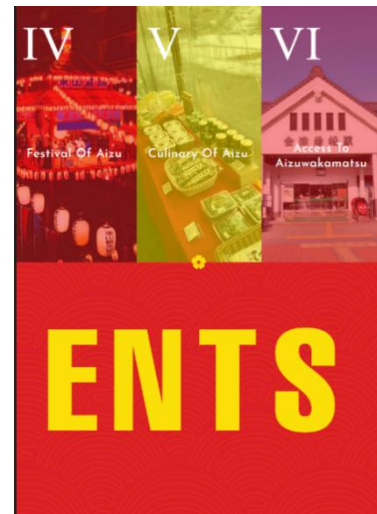
Gambar 4. 6 Materi sebelum revisi



Gambar 4. 7 Materi setelah revisi



Gambar 4. 8 Desain daftar isi sebelum revisi



Gambar 4. 9 Desain daftar isi setelah revisi

4.1.5 Uji Coba Produk

Tahap ini dilakukan dengan cara membagikan formulir kuesioner dalam bentuk *link google form* kepada responden. Uji coba produk ini melibatkan 46 responden yang terdiri dari wisatawan atau pelajar yang belum pernah ke Jepang, wisatawan yang pernah ke Jepang tetapi belum pernah ke Aizuwakamatsu, wisatawan yang pernah ke Jepang dan Aizuwakamatsu, dan juga wisatawan mancanegara yang sudah pernah dan belum pernah ke Jepang atau Aizuwakamatsu.

Tabel 4. 1 Jumlah responden uji coba produk

Jenis Responden	Jumlah
Wisatawan lokal atau pelajar yang belum pernah ke Jepang	20
Wisatawan lokal atau pelajar yang pernah ke Jepang tetapi belum pernah ke Aizuwakamatsu	13
Wisatawan lokal atau pelajar yang pernah ke Jepang dan Aizuwakamatsu	6
Wisatawan mancanegara yang pernah ke Jepang dan Aizuwakamatsu	3
Wisatawan mancanegara yang belum pernah ke Aizuwakamatsu	4
Total	46

Selanjutnya, kuesioner yang berisi pertanyaan terstruktur digunakan untuk mengukur respons responden terhadap produk. Pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner ini meliputi aspek visual, informasi, interaktivitas, dan keterpahaman materi yang disampaikan. Kuesioner ini berfungsi sebagai instrumen untuk mengevaluasi sejauh mana produk mencapai tujuan pengenalan wisata yang diharapkan.

Tabel 4. 2 Pertanyaan kuesioner uji coba produk

No	Pertanyaan
Aspek Materi	
1	Apakah buku <i>pop-up</i> tersebut menarik untuk dijadikan media informasi terkait pengenalan wisata Kota Aizuwakamatsu?
2	Apakah buku <i>pop-up</i> ini dapat memberikan gambaran yang relevan dengan keadaan asli di Kota Aizuwakamatsu
3	Apakah buku <i>pop-up</i> ini dapat memberikan gambaran yang relevan dengan keadaan asli di Kota Aizuwakamatsu
Aspek Desain	
1	Apakah <i>font</i> yang dipilih dapat terbaca dan sesuai?
2	Apakah pemilihan warna (<i>color palette</i>) pada buku <i>pop-up</i> sudah sesuai dan nyaman untuk dibaca secara visual?
3	Apakah penulisan informasi sudah sesuai dengan kaidah kebahasaan?
Aspek Manfaat	
1	Apakah buku <i>pop-up</i> ini dapat membantu memberikan informasi terkait wisata sejarah, acara budaya, dan kuliner di Kota Aizuwakamatsu?
2	Kritik dan Saran

Setelah responden mengisi kuesioner, data yang terkumpul diolah menggunakan skala Likert untuk mengevaluasi kelayakan buku *pop-up* yang dikembangkan. Hasil pengolahan data ini menentukan apakah buku *pop-up* tersebut memenuhi kriteria yang ditetapkan.

Tabel 4. 3 Hasil kuesioner dalam skala likert

Aspek	Nomor Pernyataan	Skala				Total Rata-rata poin	Interval Rata-rata poin aspek
		1	2	3	4		

Aspek Materi	1	0	0	20	26	3,56	3,53
	2	0	2	21	23	3,45	
	3	0	0	18	28	3,60	
Aspek Desain	5	0	2	18	26	3,52	3,55
	6	0	1	21	24	3,5	
	7	0	0	17	29	3,63	
Aspek Manfaat	8	0	0	15	31	3,67	3,67
Total rata-rata							3,58

Tabel di atas menampilkan hasil penilaian terhadap berbagai aspek dari buku *pop-up* yang telah dikembangkan. Berdasarkan umpan balik dari para responden, buku *pop-up* ini memperoleh skor rata-rata keseluruhan sebesar 3,58 dari skala maksimum 4,0 yang tergolong dalam kategori “Sangat Baik”. Rata-rata untuk setiap aspek yang dinilai yaitu aspek materi (3,53), aspek desain (3,55), dan aspek manfaat (3,67). Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat kepuasan responden terhadap buku *pop-up* yang telah dikembangkan cukup tinggi. Dengan demikian, buku *pop-up* interaktif ini dapat menjadi panduan praktis dan referensi bagi wisatawan maupun potensial wisatawan yang ingin mencari informasi mengenai destinasi wisata di Kota Aizuwakamatsu.

4.1.6 Revisi Produk

Pada kuesioner yang telah disebarkan, disertakan pula pertanyaan terbuka untuk masukan, kritik, dan saran dari para responden. Hal tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi aspek apa yang masih perlu disempurnakan atau diperbaiki dalam buku *pop-up* yang dikembangkan. Tanggapan yang diberikan responden menjadi salah satu elemen penting dalam upaya memaksimalkan kualitas buku yang

dirancang. Berdasarkan hasil masukan, kritik, dan saran pada kuesioner, terdapat beberapa aspek yang perlu direvisi.

Dari masukan, kritik dan saran yang telah didapat, penulis merangkum beberapa masukan dari responden. Terdapat beberapa masukan yang paling menonjol untuk melakukan perbaikan pada penggunaan *font* penulisan isi konten yang terlihat terlalu kecil dan tidak konsisten sebagaimana masukan dari responden R2, R6, R8, R17, R25, dan R46.

Tabel 4. 4 Rangkuman hasil kritik dan saran

R2	besar kecil font diperhatikan lagi
R4	barcodenya tidak bisa di pakai
R6	Sudah bagus tapi font nya kekecilan
R8	Hanya tulisannya saja yang kurang kecil kalau dari pdf nya, sisanya bagus dan keren
R17	Beberapa font di halaman ada yang kurang konsisten dari segi ukuran fontnya
R21	Nomor halaman 4 & 5 terbalik
R25	Ukuran font harus konsisten, selebihnya isi kontennya sudah bagus dan sangat menarik
R37	Ada nomor halaman yang acak, selebihnya sudah bagus
R46	Consider making the font larger for better readability.

Selain itu terdapat masukan dari responden R37, R21 bahwa terdapat halaman yang terbalik sehingga penulis melakukan revisi dengan memperbesar ukuran *font* agar terlihat lebih jelas dan memperbaiki urutan penomoran halaman.

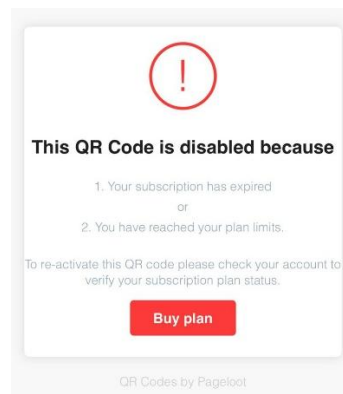


Gambar 4. 10 Font sebelum revisi

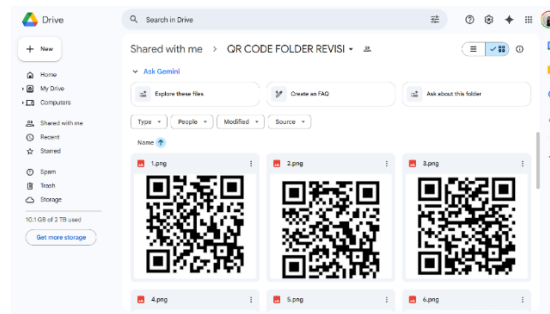


Gambar 4. 11 Font setelah revisi

Masukan dari responden R4 terkait *barcode* atau *QR code* yang tidak bisa digunakan telah ditindaklanjuti dengan mengganti foto QR code dengan yang baru dan telah memastikan bahwa *QR code* tersebut berfungsi dan dapat diakses dengan baik. Kemudian penulis melakukan penambahan versi Bahasa Inggris pada bagian *overview* guna menunjang aksesibilitas bagi pembaca mancanegara berdasarkan masukan dari responden R26.



Gambar 4. 12 Akses QR code sebelum revisi



Gambar 4. 13 Pembuatan QR code setelah revisi



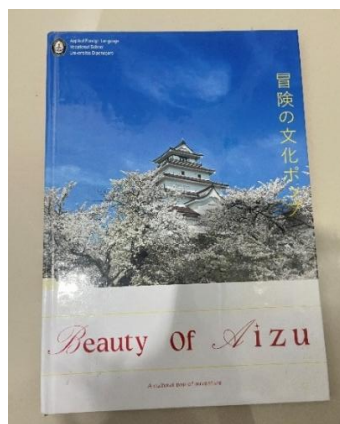
Gambar 4. 15 Desain overview
sebelum revisi



Gambar 4. 14 Desain overview
setelah revisi

4.1.7 Produk Akhir

Setelah menyelesaikan tahap revisi akhir produk, langkah selanjutnya adalah penulis melakukan pendaftaran hak cipta atas buku *pop-up* yang telah dirancang. Pendaftaran hak cipta ini bertujuan terlebih dahulu untuk memberikan perlindungan hukum dan mencegah tindakan plagiarisme atau penyalahgunaan terhadap produk buku *pop-up* tersebut. Selain sebagai bentuk perlindungan, proses ini juga berfungsi sebagai pengakuan resmi atas orisinalitas, kreativitas, dan usaha yang telah dilakukan oleh penulis dalam proses pengembangan buku.



Gambar 4. 16 Tampak depan produk akhir

Tampilan dari produk akhir buku *pop-up* ini tidak terlalu berbeda jauh dari tahapan uji coba produk. Bagian dalam dari buku terdapat beberapa penyesuaian mengenai ukuran *font*. Penggunaan elemen *pop-up* yang terbagi di tiap kategori dari isi konten buku juga telah disempurnakan.

4.2 Pembahasan

Pengembangan buku *pop-up* interaktif yang berfokus pada festival budaya Kota Aizuwakamatsu merupakan salah satu upaya dalam memvisualisasikan potensi wisata secara kreatif. Festival budaya tidak hanya mempresentasikan identitas kultural masyarakat Aizuwakamatsu, tetapi juga menjadi daya tarik wisata yang bernilai tinggi karena sarat akan tradisi dan kearifan lokal yang masih dilestarikan hingga saat ini. Oleh karena itu, pemanfaatan media visual seperti buku *pop-up* yang telah dikembangkan memiliki peran strategis dalam memperkenalkan kekayaan budaya tersebut dan membangkitkan minat wisatawan, baik lokal maupun mancanegara. Sebagai media promosi, buku *pop-up* ini memiliki keunggulan yang memungkinkan pembaca untuk menerima informasi melalui konten yang interaktif, menarik, dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil uji coba melalui penyebaran kuesioner terhadap buku *pop-up* yang telah dirancang, diperoleh skor rata-rata sebesar 3,58 dari skala maksimum 4,00. Nilai tersebut tergolong dalam kategori “Sangat Baik” dan

mencerminkan tanggapan positif dari para responden terhadap kualitas dan efektivitas buku *pop-up* ini sebagai sarana pengenalan dan penyampaian informasi wisata di Kota Aizuwakamatsu. Capaian tersebut menunjukkan bahwa buku *pop-up* ini mampu memenuhi ekspektasi pembaca dalam hal penyajian informasi yang relevan terkait dengan daya tarik wisata di Kota Aizuwakamatsu yang mencakup wisata sejarah, festival budaya, dan wisata kuliner. Dengan demikian, buku *pop-up* tersebut tidak hanya memberikan gambaran umum mengenai destinasi wisata, tetapi juga memperkenalkan kekayaan budaya lokal melalui narasi dan visualisasi festival-festival budaya yang memberikan pengalaman pra-kunjungan yang informatif dan menarik sehingga berpotensi mendorong minat wisatawan untuk menjadikan Aizuwakamatsu sebagai tujuan perjalanan.

Perancangan dan pengembangan buku *pop-up* interaktif berjudul “Beauty of Aizu: A Cultural Pop of Adventure” didasari oleh berbagai studi terdahulu. Penulis menelaah beberapa penelitian terdahulu mengenai penggunaan buku *pop-up* sebagai media promosi. Salah satunya adalah buku *pop-up* yang dikembangkan oleh Andrianto (2019). Meskipun karya tersebut menunjukkan potensi besar sebagai media promosi wisata di Banyuwangi dengan daya tarik visual yang kreatif, studi ini memiliki sejumlah keterbatasan terutama dari segi isi konten. Fokus utama buku tersebut hanya tertuju pada pengenalan destinasi wisata di Banyuwangi tanpa mengulas lebih dalam mengenai kekayaan budaya setempat, seperti tradisi, upacara adat, maupun festival yang menjadi bagian penting dari identitas daerah. Ketiadaan narasi kebudayaan ini membuat pesan yang disampaikan terasa kurang utuh.

Penelitian lainnya oleh Wulansari (2023) lebih berfokus pada promosi wisata kuliner di Semarang dan tidak menggali aspek sejarah maupun budaya dari destinasi wisata secara menyeluruh. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, penulis melihat adanya peluang untuk mengembangkan buku *pop-up* yang lebih informatif, edukatif, dan memiliki daya tarik visual yang tinggi. Oleh karena itu, buku *pop-up* interaktif yang dikembangkan dalam tugas akhir ini tidak hanya menyajikan elemen visual yang atraktif, tetapi juga dilengkapi dengan narasi yang membahas sejarah, nilai budaya, serta keunikan festival di Aizuwakamatsu. Hal ini menjadi kelebihan

utama dibandingkan karya sebelumnya, karena menggabungkan fungsi edukasi, hiburan, dan promosi dalam satu media visual yang interaktif. Dengan pendekatan tersebut, buku ini diharapkan mampu menjadi media alternatif yang efektif dalam mengenalkan potensi wisata budaya kepada para wisatawan.

Proses pengembangan buku *pop-up* ini dimulai dari tahap penelitian dan pengumpulan data, dimana penulis melakukan tahapan tersebut saat melakukan kegiatan PKL. Pada tahap ini penulis melakukan observasi langsung terkait informasi apa saja yang perlu diekspos dalam memperkenalkan dan mempromosikan wisata di Kota Aizuwakamatsu. Setelah mendapatkan data dan materi, selanjutnya penulis memutuskan untuk membuat buku *pop-up* interaktif sebagai media promosi wisata yang inovatif dan dapat menonjolkan elemen visual. Setelah mengajukan konsep perancangan dan menkonsultasikannya kepada dosen pembimbing, penulis melakukan tahapan pengumpulan materi yang akan dicantumkan di dalam buku melalui berbagai sumber dengan sumber utamanya ialah *website* resmi dari Aizuwakamatsu. Selanjutnya dilakukan proses desain, meliputi pemilihan *font*, *color palette*, dan elemen lainnya seperti *QR code*. Setelah buku *pop-up* selesai didesain, validasi terkait isi materi dan desain dilakukan oleh ahli. Kemudian produk melalui tahap uji coba terhadap target responden yang memberikan beberapa masukan, saran, dan kritik untuk dilaksanakan perbaikan dan penyempurnaan agar buku *pop-up* dapat menjadi media promosi yang lebih efektif. Setelah produk selesai direvisi, tahapan akhir dari proses ini adalah pendaftaran hak cipta sebagai bentuk perlindungan karya dan menghindari plagiarisme.

Dalam proses perancangan dan pengembangan buku *pop-up* ini, penulis menghadapi berbagai tantangan teknis yang memengaruhi kelancaran proses produksi. Salah satu kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan pengetahuan serta keterampilan dalam merakit elemen-elemen *pop-up* karena memiliki Teknik lipatan khusus agar dapat berfungsi secara optimal. Untuk mengatasi tantangan tersebut, penulis melakukan pembelajaran mandiri dengan menonton sejumlah video tutorial mengenai teknik dasar dalam pembuatan *pop-up*. Tantangan lainnya adalah waktu yang dibutuhkan dalam proses perakitan, mengingat setiap komponen

harus disusun secara manual dan presisi agar keseluruhan struktur *pop-up* dapat berfungsi dengan baik.

Melalui serangkaian tahapan yang telah dilaksanakan, buku *pop-up* ini berhasil direalisasikan sebagai media visual yang bertujuan untuk memperkenalkan dan mempromosikan keberagaman destinasi wisata yang dimiliki oleh Kota Aizuwakamatsu. Konten yang disajikan meliputi tiga kategori, yaitu wisata sejarah, festival budaya, dan wisata kuliner. Dengan menghadirkan informasi dalam bentuk naratif yang didukung oleh elemen interaktif, buku *pop-up* ini diharapkan dapat memperluas jangkauan promosi wisata Aizuwakamatsu sehingga dapat menarik wisatawan lokal maupun mancanegara yang memiliki ketertarikan terhadap negara dan budaya Jepang.