

BAB IV

HASIL DAN DISKUSI

4.1 Hasil

4.1.1 Relevansi Buku *Pop-Up* Interaktif Sebagai Media Pengenalan Wisata

Salah satu komponen penting dalam pembangunan ekonomi dan pelestarian budaya suatu negara adalah pariwisata. Strategi promosi yang menarik dan informatif diperlukan untuk meningkatkan minat wisatawan domestik dan asing. Buku *pop-up* interaktif adalah salah satu jenis media promosi yang mulai mendapat perhatian.

Buku *pop-up* interaktif adalah jenis buku tiga dimensi yang memiliki kemampuan untuk membuat ruang terlihat lebih nyata dengan menggunakan fitur seperti lipatan, tarik, putar, dan animasi. Jenis-jenis teknik yang digunakan oleh penulis dalam membuat buku *pop-up* interaktif adalah teknik transformation, pull-tabs, peepshow. Media ini tidak hanya memberikan informasi secara teks, tetapi juga memungkinkan pembaca untuk berinteraksi secara langsung dengan konten. Khususnya dalam pengenalan destinasi wisata, interaksi ini dianggap dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman pembaca terhadap informasi yang disampaikan.

Penelitian dalam bidang literasi visual dan media pembelajaran menunjukkan bahwa media berbasis visual dan kinestetik mampu meningkatkan retensi informasi dan minat belajar, terutama bagi anak-anak dan remaja (Mayer, 2009). Dalam konteks promosi wisata, buku *pop-up* interaktif dapat berperan sebagai jembatan antara edukasi dan hiburan (edutainment), di mana pembaca tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang objek wisata, tetapi juga mengalami proses eksplorasi yang menyenangkan.

Keunggulan lain dari buku *pop-up* interaktif adalah kemampuannya untuk membangkitkan emosi dan imajinasi pembaca. Misalnya, representasi bangunan bersejarah dalam bentuk *pop-up* dapat memberi gambaran yang lebih konkret dan menarik dibandingkan gambar dua dimensi biasa. Hal ini menjadikan buku *pop-up* sangat potensial digunakan sebagai media pengenalan wisata, terutama untuk kalangan

pelajar atau wisatawan keluarga.

Di era digital saat ini, buku *pop-up* juga dapat dikembangkan secara digital atau hybrid (gabungan cetak dan teknologi digital), seperti penggunaan *QR code* yang menghubungkan ke google maps untuk menjangkau destinasi wisata tersebut, sehingga memperkaya pengalaman interaktif pembaca. Inovasi ini memperluas jangkauan dan efektivitas media dalam menyampaikan informasi pariwisata secara lebih dinamis dan mendalam.

Dengan demikian, buku *pop-up* interaktif memiliki relevansi yang tinggi sebagai media pengenalan wisata. Selain menghadirkan pendekatan yang kreatif dan edukatif, media ini juga mampu menjangkau berbagai kalangan dengan pendekatan visual dan partisipatif. Potensi ini perlu digali lebih lanjut melalui pengembangan desain yang kontekstual serta uji coba efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan minat terhadap objek wisata yang diangkat.

4.1.2 Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji efektivitas dan daya tarik buku *pop-up* sebagai media pengenalan wisata Kota Aizuwakamatsu. Teknik pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner yang disusun berdasarkan skala Likert empat poin dinilai mulai dari “sangat tidak setuju” hingga “sangat setuju” dengan responden dalam penelitian ini terdiri dari wisatawan lokal dan mancanegara yang dikategorikan berdasarkan wisatawan yang sudah pernah ke Jepang tetapi belum pernah ke Aizuwakamatsu, wisatawan yang sudah pernah ke Jepang dan sudah pernah ke Aizuwakamatsu, wisatawan yang belum pernah ke Jepang dan Aizuwakamatsu, dan juga warga lokal dari Aizuwakamatsu. Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk melihat kecenderungan responden dalam menilai keefektifan media buku *pop-up* interaktif serta sejauh mana media ini dapat meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap destinasi wisata yang ada di Kota Aizuwakamatsu.

1. Observasi

Selama menjalani Praktik Kerja Lapangan (PKL) dari Maret 2024 hingga

Maret 2025, penulis secara langsung melakukan pengamatan ke sejumlah destinasi wisata unggulan di Kota Aizuwakamatsu. Lokasi yang menjadi fokus utama observasi antara lain Kastil Trusuga dan Kuil Sazae. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk merekam elemen visual yang mencolok, menangkap nuansa khas dari setiap lokasi, serta mengidentifikasi aktivitas budaya unik yang menjadi bagian dari identitas lokal. Dokumentasi dilakukan tidak hanya melalui catatan tertulis, tetapi juga melalui pengambilan foto, yang kemudian digunakan sebagai referensi visual dalam perancangan desain *pop-up* pada buku yang dikembangkan.

2. Wawancara

Metode pengumpulan data berikutnya dalam penelitian ini adalah wawancara, yang dilakukan untuk memperkuat dan memverifikasi temuan dari hasil observasi lapangan. Wawancara dilaksanakan secara langsung dengan staf Hotel Marumine Kankou, tempat penulis menjalani Praktik Kerja Lapangan (PKL). Narasumber dipilih karena keterlibatan aktif mereka dalam industri pariwisata lokal, khususnya dalam melayani wisatawan selama berlangsungnya festival budaya di Aizuwakamatsu. Dari wawancara ini, penulis mendapatkan wawasan mengenai persepsi masyarakat terhadap peran festival budaya dalam menarik wisatawan, serta respons mereka terhadap penggunaan media promosi visual yang dapat menampilkan kekayaan budaya daerah. Informasi tersebut menjadi dasar dalam perancangan konten dan pendekatan visual pada buku *pop up* interaktif, agar media ini mampu menyajikan pengalaman budaya yang imersif dan sesuai dengan konteks lokal.

3. Kajian Literatur

Untuk menunjang penyusunan konten buku *pop-up* yang informatif dan menyeluruh, penulis mengumpulkan berbagai data serta informasi terkait destinasi wisata di Kota Aizuwakamatsu. Proses pengumpulan data ini terutama dilakukan melalui situs resmi pemerintah Kota Aizuwakamatsu, yaitu <https://samurai-city.jp/en/>. Website tersebut dipilih karena menyajikan

informasi yang lengkap dan terpercaya mengenai berbagai aspek pariwisata di Aizuwakamatsu, mulai dari situs bersejarah, festival budaya, kuliner khas, hingga panduan transportasi. Melalui eksplorasi terhadap situs resmi ini, penulis mampu mengidentifikasi destinasi-destinasi unggulan yang memiliki daya tarik visual dan naratif yang sesuai untuk dikembangkan ke dalam format buku *pop-up*. Informasi yang dikumpulkan mencakup ringkasan sejarah dari setiap lokasi maupun acara budaya, serta gambar pendukung yang relevan. Dalam proses ini, penulis juga memperhatikan gaya bahasa dan penyajian informasi di situs resmi agar materi dalam buku *pop-up* tetap selaras dengan citra pariwisata Kota Aizuwakamatsu. Selain itu, penulis turut mengumpulkan informasi tambahan dari brosur dan booklet destinasi wisata yang tersedia di hotel tempat penulis melaksanakan PKL.

4.1.3 Penyusunan Isi Materi dan Desain Buku Pop Up Interaktif

A. Materi

Dalam tahapan penyusunan ini, buku *pop-up* interaktif akan memuat materi sebagai berikut :

1. Cover dengan gambar Tsuruga Jo sebagai ikon objek wisata yang terkenal di Kota Aizuwakamatsu.
2. Deskripsi singkat sejarah dan informasi umum mengenai Kota Aizuwakamatsu.
3. Foto dalam model *pop-up* dari ikon objek wisata sebagai visualisasi untuk memberikan gambaran kepada pembaca beserta informasi singkatnya.
4. Penjelasan dari masing-masing objek wisata meliputi jam operasional, biaya tiket masuk ataupun harga menu.
5. Alamat dan fitur *QR code* untuk menunjang pemahaman pembaca mengenai lokasi wisata tersebut.

Adapun kategori wisata di kota Aizuwakamatsu yang dimuat dalam

buku ini, terbagi menjadi tiga, yaitu:

1. Wisata Sejarah Budaya
 - a. Kastil Tsuruga
 - b. Kuil Sazae
 - c. Aizu Bukeyashiki
 - d. Ouchi Juku
2. Acara atau Festival Budaya
 - a. Ouchi Juku Festival Musim Dingin
 - b. Tsuruga Jo Festival Sakura Musim Semi
 - c. Bon Odori Festival Musim Panas
 - d. Festival 3 Hari Memperingati Perang Boshin di Aizuwakamatsu
3. Makanan Khas Kota Aizuwakamatsu
 - a. Kozuyu
 - b. Wappa Meshi
 - c. Aizu Katsudon
 - d. Sashimi Daging Kuda

Untuk pembahasan isi materi buku, penulis mengumpulkan data dan informasi mengenai kuliner yang ada di Kota Aizuwakamatsu. Berikut materi informasi dari kuliner yang telah penulis kurasi sesuai dengan kebutuhan isi buku:

1. Kozuyu (こずゆ)

Kozuyu merupakan sup khas tradisional dari wilayah Aizu, Prefektur Fukushima, Jepang. Hidangan ini dulunya populer di kalangan samurai dan masyarakat umum sejak era Edo hingga awal Meiji. Menggunakan kaldu dashi berbahan dasar kerang kering, kozuyu

kerap disajikan dalam berbagai acara penting seperti perayaan Tahun Baru dan pernikahan.

2. Wappa Meshi (わっぱめし)

Wappa adalah wadah bundar yang terbuat dari lembaran kayu tipis melengkung, yang digunakan sebagai kotak makan siang oleh para penebang kayu sejak zaman dahulu. Seorang pemilik restoran di Aizu muncul dengan ide untuk mengisi wadah wappa dengan campuran makanan musiman yang berwarna-warni untuk dijual sebagai hidangan asli, wappa-meshi. Nuansa wadah yang sederhana dan membumi sangat cocok dengan makanan yang ditampungnya, dan wappa-meshi dengan cepat menyebar hingga menjadi salah satu hidangan standar Aizu.

3. Sashimi Daging Kuda (ばさし)

Masakan daging kuda konon berkembang di Aizuwakamatsu karena banyaknya kuda beban yang dulu dipelihara oleh toko-toko dan penginapan untuk mengangkut pelanggan dan barang-barang di masa lalu ketika Aizu masih menjadi stasiun pos di jalan raya Echigo di Edo, Jepang. Cara Aizu Wakamatsu adalah menyantap sashimi daging kuda dengan kara-miso (pasta kacang kedelai panas). Praktik ini rupanya dimulai bertahun-tahun yang lalu ketika Rikidozan, seorang pegulat profesional yang sangat populer, datang ke Aizu untuk sebuah tur. Ia memesan daging kuda mentah dan memakannya dengan hiasan kara-miso, yang dibawanya saat tur.

4. Aizu Katsu Don (カツ丼)

Semangkuk nasi ditutupi dengan lapisan kubis parut dan diberi potongan daging babi goreng segar yang diberi saus khusus. Setiap restoran memiliki resep rahasia sendiri untuk sausnya, di mana

potongan daging dicelupkan ke dalam tingkat yang tepat untuk mempertahankan kerenyahannya. Kombinasi tersebut, bersama dengan aksen renyah kubis, menghasilkan harmoni rasa yang sempurna. Hidangan ini mungkin terlihat sederhana, tetapi rasanya surgawi.

B. Materi

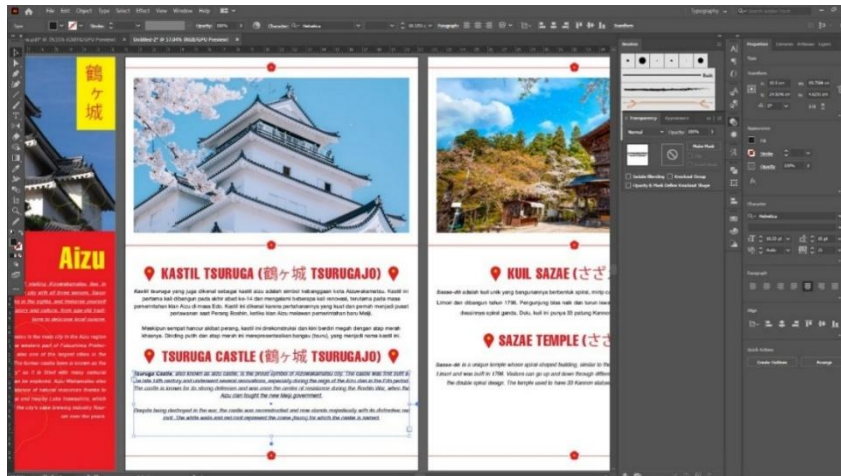
Proses desain buku *pop-up* dimulai dengan pemilihan *color palette* yang mencerminkan suasana khas Kota Aizu, seperti warna-warna alam pegunungan, bangunan bersejarah, dan nuansa budaya tradisional Jepang. Warna-warna seperti merah, kuning, dan putih dipilih agar harmonis dengan konten visual sekaligus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



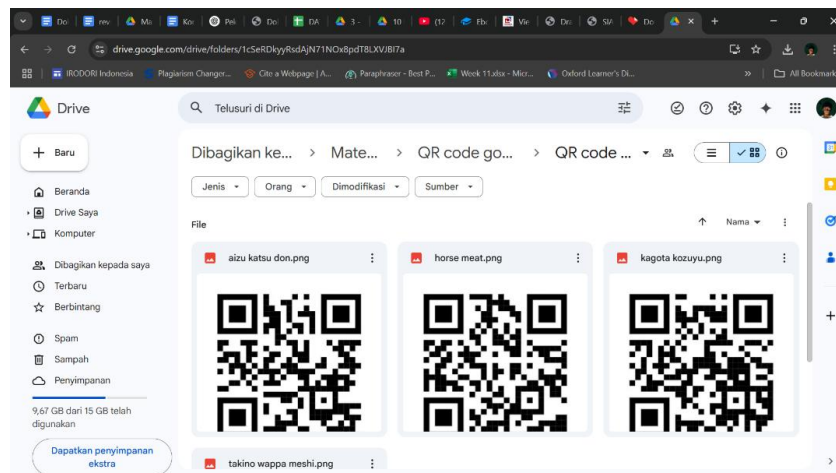
Gambar 4. 1 *Color Palette*



Gambar 4. 2 Proses Desain Buku *Pop-Up* Interaktif



Gambar 4. 3 Proses Desain Buku *Pop-Up* Interaktif



Gambar 4. 4 Barcode

4.1.4 Validasi Desain

Setelah buku *pop-up* selesai disusun, penulis melakukan uji coba bersama dosen pembimbing dari Departemen Bahasa Asing Terapan, Bapak Althaf Gauhar Auliawan, S.Hum., M.Si. yang merupakan ahli dalam media dan materi pembelajaran. Uji coba ini dilakukan untuk mengevaluasi kelayakan serta kesesuaian produk buku *pop-up* yang telah dikembangkan. Formulir validasi terdiri dari dua bagian, yaitu penilaian terhadap materi dan media dalam buku *pop-up* interaktif pengenalan wisata Kota Aizuwakamatsu. Validasi materi mencakup 6 pertanyaan dengan empat pilihan jawaban sedangkan validasi desain terdiri dari 7 pertanyaan dengan format jawaban serupa. Selain itu, kedua formulir validasi juga dilengkapi dengan dua pertanyaan terbuka yang memungkinkan validator memberikan masukan, saran, dan kritik guna meningkatkan kualitas dari buku *pop-up* ini.

Form Validasi Produk
Buku Pop Up Interaktif Pengenalan Wisata Kota Aizuwakamatsu

Validator : Althaf Gauhar Auliawan, 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 Aizuwakamatsu?

☐ 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.
Diperlukan untuk lebih singkat lagi dalam hal informasi mengingat buku pop up.
6. Saran
Paragraf yang terlalu banyak kalimat supaya bisa untuk dibacakan / singkat tanpa mengurangi poin penting

Gambar 4. 6 Form Validasi Materi

Form Validasi Produk
Buku Pop Up Interaktif Pengenalan Wisata Kota Aizuwakamatsu

Validator : Althaf Gauhar Auliawan, 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 disampaikan lagi
7. Saran
Sudah memadai

Gambar 4. 5 Form Validasi Desain

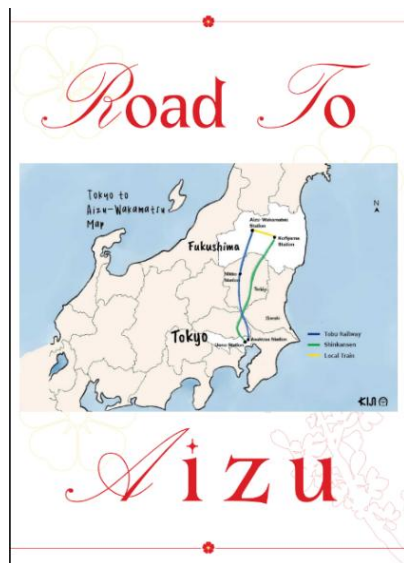
Berdasarkan analisis terhadap dua lembar validasi yang telah dilakukan oleh

validator, dapat di simpulkan bahwa buku *pop-up* interaktif telah memenuhi standar kelayakan baik dari segi materi maupun desain. Validator memberikan penilaian bahwa materi yang diberikan di buku ini sudah sangat lengkap dan mudah dipahami, mamastikan pembaca dapat dengan mudah memahami setiap halaman buku. Validator juga memberikan saran dalam hal paragraf untuk diringkas kembali tanpa mengurangi poin penting yang di sampaikan, mengingat buku yang kita buat adalah buku *pop-up* supaya tidak bertele-tele dan mudah dipahami ketika dibaca.

Dari segi desain, validator menilai bahwa desain buku *pop-up* interaktif ini sudah bagus dan sangat menarik. Selain itu, font dan juga pemilihan warna sudah sangat jelas dan sesuai. Validator juga menilai agar *pop-up* nya lebih disempurnakan dan dikembangkan.

4.1.5 Revisi Desain

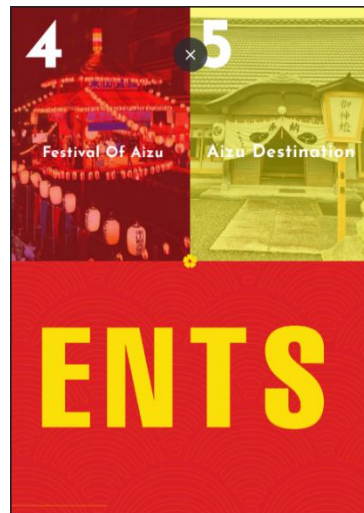
Setelah menerima masukan dari validator, buku yang hendak diproduksi akan melalui tahap pembaruan dan penyesuaian. Proses ini mencakup beberapa aspek seperti penambahan daftar isi pada buku yang sebelumnya 5 menjadi 6, *road to aizu* diubah menjadi *access to aizu* dan pada halaman terakhir yang sebelumnya ucapan terima kasih menjadi gambaran umum tentang aizu.



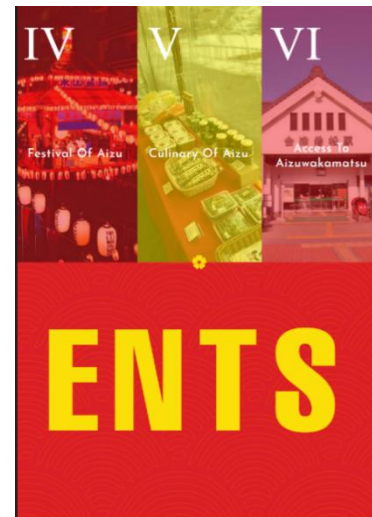
Gambar 4. 8 Desain *Road To Aizu* Sebelum Revisi



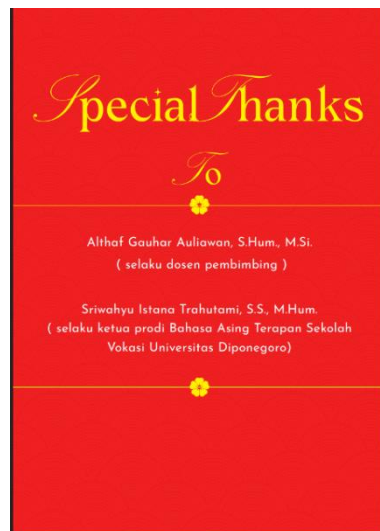
Gambar 4. 7 Desain *Road To Aizu* Setelah Revisi



Gambar 4. 10 Desain Daftar Isi Sebelum Revisi



Gambar 4. 9 Desain Daftar Isi Setelah Revisi



Gambar 4. 12 Desain Halaman Belakang Sebelum Revisi



Gambar 4. 11 Desain Halaman Belakang Setelah Revisi

4.1.6 Uji Coba Produk

Tahapan pengujian ini dilakukan secara langsung dan juga daring dalam konteks pengenalan wisata di Kota Aizuwakamatsu. Uji coba ini melibatkan para 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

Responden	Jumlah
Wisatawan atau pelajar yang belum pernah ke Jepang	20
Wisatawan atau pelajar yang pernah ke Jepang tetapi belum pernah ke Aizuwakamatsu	13
Wisatawan 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, untuk mengukur tanggapan responden terhadap produk, disusun kuesioner yang memuat sejumlah pertanyaan terstruktur. Pertanyaan-pertanyaan tersebut mencakup aspek visual, isi informasi, interaktivitas, dan daya tarik media, serta keterpahaman materi yang disampaikan. Kuesioner ini disusun sebagai instrumen untuk menilai sejauh mana produk telah memenuhi tujuan edukatif dan promosi wisata yang diharapkan.

Tabel 4. 2 Hasil Kuesioner Dalam Skala Likert

Aspek	Nomor Pernyataan	Skala				Total rata-rata poin	Interval rata-rata poin aspek
		1	2	3	4		
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	4	0	2	18	26	3,52	3,55
	5	0	1	21	24	3,5	
	6	0	0	17	29	3,63	
Aspek Manfaat	7	0	0	15	31	3,67	3,67
Total rata-rata							3,58

Tabel di atas menyajikan hasil evaluasi terhadap berbagai komponen dalam buku yang telah dikembangkan. Berdasarkan respon yang diberikan oleh para partisipan, buku ini meraih skor rata-rata keseluruhan sebesar 3,58 dari skala maksimal 4,0, yang tergolong dalam kategori “Sangat Baik”. Nilai rata-rata pada masing-masing aspek meliputi aspek materi sebesar 3,53, aspek desain sebesar 3,55, dan aspek manfaat sebesar 3,67. Capaian ini mencerminkan tingkat kepuasan yang cukup tinggi dari para responden terhadap kualitas buku. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa buku *pop-up* interaktif ini memiliki potensi yang kuat untuk dijadikan referensi wisata, khususnya dalam menyampaikan informasi mengenai sejarah, festival budaya, kuliner, serta akses transportasi Kota Aizuwakamatsu.

4.1.7 Revisi Produk

Kuesioner yang dibagikan berisi pertanyaan terbuka yang bertujuan menggali masukan, kritik, dan saran dari para responden. Tujuan utama dari pengumpulan data ini adalah untuk mengidentifikasi bagian-bagian dalam buku yang perlu ditingkatkan atau diperbaiki. Tanggapan dari responden menjadi elemen penting dalam upaya meningkatkan kualitas buku secara keseluruhan. Berdasarkan hasil kuesioner tersebut, terdapat sejumlah poin yang memerlukan revisi. Berikut ini adalah rangkuman masukan, kritik, dan saran yang telah diterima:

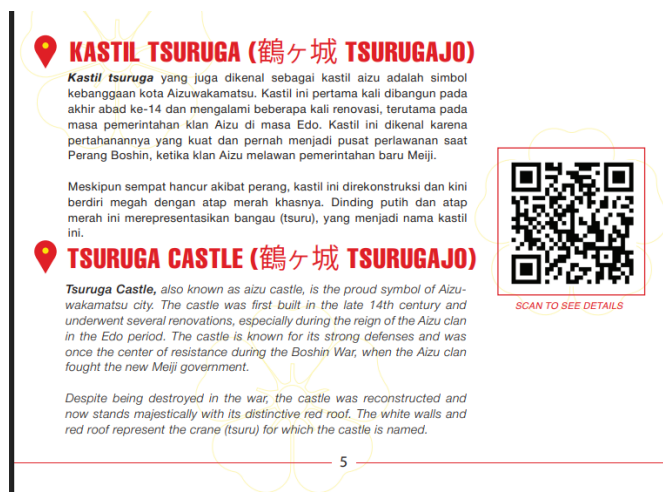
Tabel 4. 3 Hasil Kritik dan Saran

R2	besar kecil font diperhatikan lagi
R3	Sejauh ini bukunya menarik ditambah dengan pemilihan colour palette yang cocok, mungkin kalau saran alangkah baiknya pada bagian kuliner agak diperbanyak dikit.
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
R26	Bagian overview sebaiknya ada inggrisnya juga
R37	Ada nomor halaman yang acak, selebihnya sudah bagus
R46	Consider making the font larger for better readability.

Berdasarkan kritik dan saran yang telah dihimpun, penulis merangkum sejumlah masukan penting dari para responden. Salah satu masukan yang paling menonjol berkaitan dengan penggunaan *font* yang dinilai kurang rapi dan tidak konsisten, sebagaimana disampaikan oleh responden R2, R6, R8, R17, R25, dan R46. Selain itu, responden R21 dan R37 memberikan catatan bahwa terdapat halaman yang tersusun secara terbalik. Menindaklanjuti hal tersebut, penulis melakukan perbaikan dengan merapikan format penulisan *font* agar lebih jelas dan konsisten, serta membetulkan penomoran halaman yang tidak sesuai.

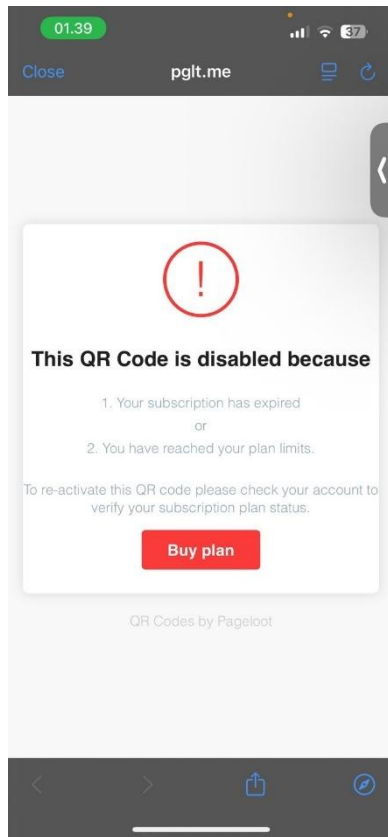


Gambar 4. 13 Penulisan *Font* Sebelum Revisi

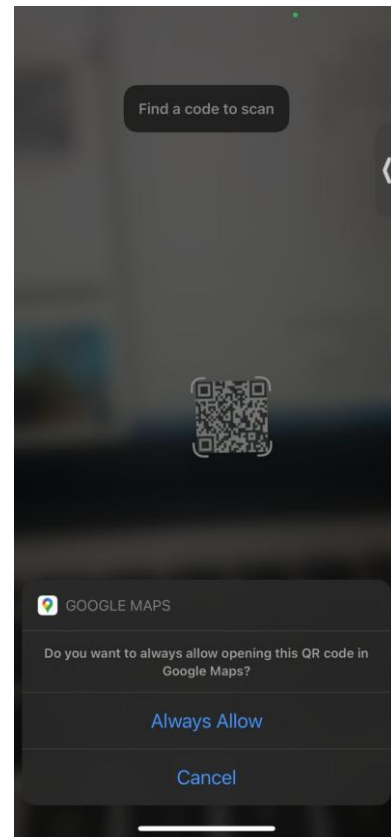


Gambar 4. 14 Penulisan *Font* Setelah Revisi

Tanggapan dari responden R4 mengenai barcode yang tidak dapat digunakan telah ditindaklanjuti oleh penulis dengan melakukan penggantian gambar barcode yang sebelumnya bermasalah. Barcode lama diganti dengan versi terbaru yang telah diuji fungsionalitasnya, sehingga dipastikan dapat diakses dan berfungsi dengan baik. Perbaikan ini dilakukan untuk meningkatkan kenyamanan pengguna serta memastikan bahwa setiap elemen digital dalam buku dapat menunjang pengalaman pembaca secara maksimal, khususnya dalam mengakses informasi tambahan terkait destinasi wisata melalui perangkat digital.

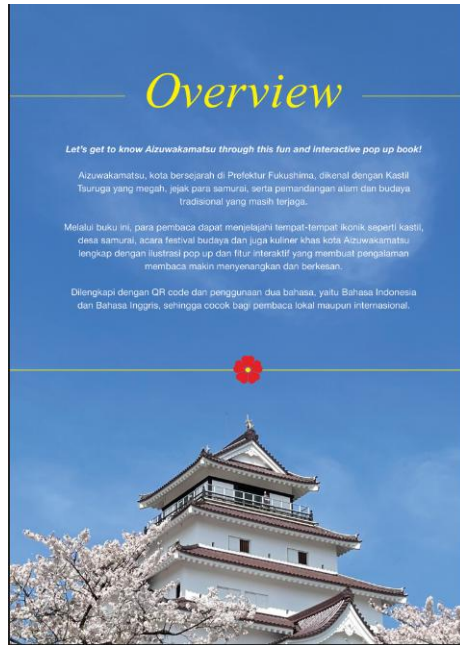


Gambar 4. 16 Barcode Tidak Bisa Sebelum Revisi

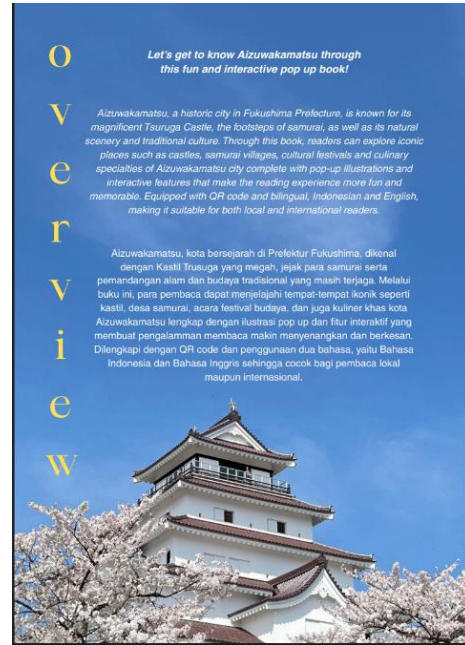


Gambar 4. 15 Barcode Sudah Bisa Setelah Revisi

Responden R3 memberikan saran agar jumlah konten pada bagian kuliner ditambah. Namun, usulan tersebut tidak dapat diakomodasi karena setiap kategori dalam buku ini dirancang untuk memuat empat materi agar tetap seimbang secara keseluruhan. Menambahkan konten pada satu bagian saja akan menimbulkan ketidakharmonisan dalam struktur isi buku. Sementara itu, responden R26 menyarankan agar bagian *overview* dilengkapi dengan terjemahan berbahasa Inggris. Penulis sudah menambahkan terjemahan Bahasa Inggris *overview* sesuai saran dari responden.



Gambar 4. 18 *Overview*
Sebelum Revisi



Gambar 4. 17 *Overview*
Setelah Revisi

4.1.8 Produk Akhir

Setelah menyelesaikan tahapan revisi akhir terhadap produk, penulis melanjutkan dengan mendaftarkan hak cipta atas buku *pop-up* yang telah dirancang. Tujuan utama dari pendaftaran ini adalah untuk memperoleh perlindungan hukum, sekaligus mencegah terjadinya plagiarisme maupun penyalahgunaan terhadap karya tersebut. Selain sebagai upaya perlindungan, proses pendaftaran hak cipta juga berfungsi sebagai bentuk pengakuan resmi terhadap orisinalitas, kreativitas, dan dedikasi penulis selama proses pengembangan buku berlangsung.



Gambar 4. 19 Sampul Halaman Depan

Tampilan akhir dari buku pop-up ini secara keseluruhan tidak mengalami perubahan signifikan dibandingkan dengan versi pada tahap uji coba produk. Beberapa penyesuaian dilakukan di bagian dalam buku, khususnya terkait ukuran huruf agar lebih nyaman dibaca. Selain itu, penggunaan elemen pop-up pada setiap kategori isi juga telah disempurnakan untuk meningkatkan kualitas visual dan fungsionalitasnya.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil uji coba terhadap buku *pop-up* interaktif, produk ini memperoleh skor rata-rata sebesar 3,58 dari total skala 4,00. Nilai tersebut tergolong dalam kategori “Sangat Baik”, yang menunjukkan bahwa buku ini dinilai mampu memberikan informasi yang relevan dan dibutuhkan wisatawan terkait referensi destinasi wisata sejarah, festival, serta kuliner di Kota Aizuwakamatsu. Penelitian ini menghasilkan sebuah buku *pop-up* interaktif yang menghadirkan empat ikon kuliner khas Aizuwakamatsu, yaitu Kozuyu, sup tradisional yang biasa disajikan dalam acara seremonial; Wappa Meshi, hidangan nasi dalam wadah kayu yang mencerminkan tradisi lokal; Sashimi Daging Kuda, sajian unik yang merefleksikan kebiasaan dan sejarah masyarakat setempat; serta Aizu Katsu Don, nasi dengan irisan daging babi dan saus khas yang menjadi salah satu kuliner paling populer. Setiap hidangan ditampilkan

dalam bentuk *pop-up* tiga dimensi, dilengkapi narasi singkat, latar belakang sejarah, dan barcode yang mengarahkan langsung ke lokasi kuliner terkait.

Penelitian ini merupakan pengembangan dari karya sebelumnya milik Wulansari (2023), yang juga mengangkat tema kuliner sebagai fokus utama. Salah satu kekurangan pada produk terdahulu adalah terbatasnya cakupan konten, di mana penyajian hanya terfokus pada makanan tanpa mengaitkannya dengan unsur budaya. Dalam penelitian ini, dilakukan penyempurnaan dengan menambahkan aspek budaya sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih kontekstual dan edukatif. Buku *pop-up* yang dihasilkan tidak hanya menampilkan visual interaktif yang menarik untuk berbagai kelompok usia, tetapi juga mengintegrasikan elemen digital melalui *QR code* serta mengangkat kuliner sebagai representasi budaya dan identitas lokal, bukan sekadar hidangan konsumsi.

Pengembangan konten juga diperkuat melalui observasi langsung di lapangan selama pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL), yang memberikan kontribusi nyata terhadap validitas isi buku. Proses observasi ini memilah informasi apa saja yang dimasukkan ke dalam buku dalam memperkenalkan dan mempromosikan Kota Aizuwakamatsu. Setelah itu, penulis mengajukan dan menkonsultasikan kepada dosen pembimbing. Pada tahap pengumpulan materi, penulis mencari beberapa sumber dengan sumber utamanya adalah *website* resmi Aizuwakamatsu. Setelah pengumpulan data selesai, selanjutnya melakukan proses desain, yang meliputi elemen visual seperti tipografi mencakup jenis, ukuran, dan gaya *font*, *color palette*, serta *layout*. Setelah proses desain selesai, penulis melakukan validasi materi dan desain kepada dosen pembimbing. Kemudian, buku melaksanakan tahap uji coba kepada responden yang telah memberikan kritik dan saran untuk memperbaiki dan menyempurnakan agar buku *pop-up* menjadi lebih efektif dan edukatif. Setelah melalui revisi produk, selanjutnya adalah pendaftaran hak cipta sebagai bentuk produk menjadi milik sepenuhnya penulis serta perlindungan karya.

Dalam proses pengembangan buku *pop-up* interaktif, penulis menghadapi beberapa kendala. Salah satu tantangan yang muncul adalah ukuran *font* yang dianggap

mengganggu kenyamanan dalam membaca. Untuk mengatasi hal tersebut, penulis melakukan revisi desain berdasarkan masukan dari responden. Selain itu, terdapat masalah pada *barcode* yang tidak berfungsi secara optimal, sehingga perlu dilakukan penyempurnaan dan pengujian ulang untuk memastikan fungsinya berjalan dengan baik. Tantangan lainnya muncul dalam tahap perakitan buku, di mana penulis mengalami kesulitan karena keterbatasan keterampilan teknis. Solusi yang diambil adalah dengan mencari referensi melalui video tutorial dan mempelajari berbagai teknik lipatan kertas, yang akhirnya berhasil diterapkan dalam pembuatan buku.

Melalui serangkaian tahapan yang telah dilalui, buku ini memberikan sejumlah manfaat, di antaranya sebagai sarana promosi kuliner dan budaya lokal Aizuwakamatsu yang menarik serta edukatif bagi wisatawan, khususnya mereka yang ingin mengeksplorasi kota-kota di luar kawasan wisata utama atau “*Golden Triangle*”. Buku ini juga menegaskan bahwa kuliner bukan hanya soal makanan, tetapi merupakan representasi dari tradisi, budaya, dan identitas suatu daerah. Produk buku *pop-up* ini berhasil mengintegrasikan unsur visual, edukasi, dan promosi dalam satu media yang kreatif. Dengan menitikberatkan pada wisata kuliner, buku ini tidak hanya berfungsi sebagai panduan informasi, melainkan juga sebagai media pencerita yang mengangkat kekayaan budaya lokal. Oleh karena itu, buku ini layak dijadikan referensi dalam upaya promosi pariwisata berbasis budaya yang berkelanjutan.