

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Dibagian ini penulis akan menjelaskan secara rinci terkait produk yang telah penulis rancang yaitu buku informasi tentang *kaiseki ryouri*. Proses pengembangan buku informasi tentang *kaiseki ryouri* ini didasarkan pada metode penelitian Borg and Gall (1983). Produk yang dirancang penulis ini termasuk ke dalam buku informasi yang berkonsep majalah yang diisi materi terkait *kaiseki ryouri*, adapun tujuan dibuatnya produk ini untuk memperkenalkan budaya makan dan etiket tradisional Jepang kepada peminat kuliner Jepang.

Produk buku informasi *kaiseki ryouri* menghasilkan 39 halaman yang termasuk dengan sampul depan dan belakang, kata pengantar, daftar isi, serta biodata penulis pada halaman akhir buku. Isi materi dari buku ini terdiri dari 4 bab yaitu, sejarah dan latar belakang *kaiseki ryouri*, makna dibalik *kaiseki ryouri*, etiket makan tradisional Jepang dalam *kaiseki ryouri*, dan urutan hidangan *kaiseki ryouri*. Materi dari buku ini diambil berdasarkan pengalaman pribadi penulis ketika melakukan *internship* di hotel. Dibeberapa halaman disajikan ilustrasi untuk menggambarkan materi, konsep ini memudahkan pembaca dalam memahami isi dari buku ini. Namun, yang membedakan buku ini adalah tersedia dengan dua bahasa, yang mana bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Visual yang digunakan merupakan visual yang diambil oleh penulis, dengan menyesuaikan musim yang ada di Jepang.

Berikut ini merupakan beberapa keunggulan produk:

1. Sumber materi terbaru yang dibuat berdasarkan pengalaman penulis saat melakukan *internship* langsung di Jepang.
2. Melalui permainan warna dan visual, pembaca akan meningkatkan pemahaman tentang budaya dan etiket makan tradisional Jepang.

Diharapkan dengan adanya buku ini, pengguna produk dapat memahami larangan dan etiket makan saat mendatangi Jepang khususnya saat merasakan jamuan makan *kaiseki ryouri*, dengan memahami konsep, arti, dan urutan pelaksanaan makan *kaiseki ryouri*.

Materi di dalam buku *kaiseki ryouri* ini telah melalui proses pengerjaan yang panjang dan mengikuti 8 dari 10 tahapan prosedur metode penelitian *Research and Development* Borg and Gall (1983):

4.1.1 Penelitian dan Pengumpulan Data (*Research and information collecting*)

Pembuatan buku *kaiseki ryouri* sebagai pengenalan budaya dan etiket makan tradisional Jepang dilakukan berdasarkan hasil pengalaman langsung penulis serta pengamatan terhadap perbedaan budaya yang ditemui selama melaksanakan program *internship* di Jepang, khususnya saat mengikuti jamuan makan bersama seluruh staf hotel. Pengalaman ini menjadi titik munculnya ide penulisan buku yang membahas secara mendalam tentang makanan tradisional Jepang, nilai budaya, dan etiket makan. Penulis dan rekan penulis mengalami kesulitan dalam mengikuti tata cara jamuan makan Jepang karena kurangnya pengetahuan tentang etiket yang berlaku, seperti posisi duduk, urutan menyantap makanan, hingga cara berinteraksi di meja makan. Pengalaman ini mendukung penulis untuk mencari informasi tambahan melalui berbagai literatur serta melakukan studi pustaka dan kajian budaya yang berkaitan dengan *kaiseki ryouri*.

Langkah pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur dari berbagai buku, artikel, dan jurnal yang membahas tentang *kaiseki ryouri*, *washoku*, serta budaya makan Jepang secara umum. Penulis juga membandingkan pengalaman pribadi dengan sumber akademik untuk menemukan titik temu antara praktik langsung dan teori budaya. Beberapa referensi penting menjadi dasar pendalaman materi seperti buku "*Kaiseki: The Exquisite Cuisine of Kyoto's Kikunoi Restaurant*" karya Yoshihiro Murata dan daring internasional lainnya.

Penulis juga melakukan wawancara informal dengan beberapa rekan mahasiswa yang pernah melakukan *internship* di Jepang, dengan memahami pemahaman serupa mengenai tantangan dalam memahami budaya jamuan makan di lingkungan formal Jepang. Wawancara ini diolah dan dikaji kembali menjadi materi yang dapat diterima dengan mudah oleh pembaca Indonesia. Narasumber merupakan mahasiswi yang sedang berkuliah di Universitas Negeri Surabaya.

Narasumber melakukan *internship* di hotel Ogawaya Gero Onsen, Jepang pada bagian *housekeeping*.

Narasumber menjelaskan setelah menghadiri jamuan makan *kaiseki ryouri* untuk peringatan tahun baru, narasumber resah karena tidak memiliki informasi terkait budaya makan diacara formal *kaiseki* baik pengenalan budaya melalui akademik maupun non akademik. Ini menjadi kali pertama narasumber menghadiri dan mengenal budaya tentang jamuan makan *kaiseki*. Dari pernyataan narasumber yang penulis wawancarai, memunculkan ide penulis untuk berinovasi memperkenalkan *kaiseki ryouri* serta budaya dan makna yang terkandung di dalamnya. Konsep buku dibuat seperti majalah karena penulis ingin menyampaikan detail dari makanan-makanan *kaiseki* ini agar pembaca lebih mudah dalam memahami arti melalui visualnya.

Setelah mendapatkan ide produk apa yang akan dibuat, penulis melakukan pengumpulan data, guna menghasilkan data yang relevan sesuai dengan kebutuhan. Pengumpulan data menggunakan beberapa metode, seperti observasi dan studi pustaka. Dengan penggunaan metode tersebut, penulis berharap dapat memperoleh data yang komprehensif dan akurat, sehingga produk yang dikembangkan nantinya memiliki dasar yang kuat dan inovatif.

Observasi dilakukan setelah penulis menghadiri jamuan makan *kaiseki* di hotel Suimeikan, Jepang pada tanggal 24 Januari 2024. Dalam jamuan makan ini, penulis bersama beberapa rekan kebingungan dengan acara tahunan yang diselenggarakan oleh hotel tempat penulis *internship* dan saat dijadikan disatu meja makan. Setelah berkesempatan mencoba jamuan makan *kaiseki* ini, penulis mewawancarai secara informal rekan yang menjadi rekan meja makan. Dari wawancara informal tersebut, rekan penulis menyatakan kurangnya pengetahuan tentang budaya dan etiket makan tradisional Jepang dalam pembelajaran budaya di kampusnya, sekalipun rekan penulis ini yang sedang menjalani pendidikan di jurusan sastra Jepang, pendidikan bahasa Jepang, dan bahasa dan kebudayaan Jepang.

Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan data terkait industri restoran dengan melakukan riset ketersediaan buku, menganalisis buku-buku,

artikel, serta buku tentang *washoku*. Dalam studi pustaka ini, hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa masih terbatasnya buku yang membahas tentang *washoku* terkhusus *kaiseki*. Selanjutnya, penulis melakukan analisis terhadap buku *kaiseki* karya Yoshihiro Murata “*Kaiseki: The Exquisite Cuisine of Kyoto’s Kikunoi Restaurant*” dan beberapa artikel salah satunya *The Journal of Japanese Studies*.

Dengan metode pengumpulan data yang bersumber dari pengalaman langsung, observasi dan studi pustaka. Buku ini diharapkan dapat memberi gambaran menyeluruh mengenai *kaiseki ryouri* sebagai bentuk pengenalan budaya dan etiket makan tradisional Jepang yang indah, penuh makna, dan nilai-nilai budaya Jepang. Melalui metode ini juga, penulis berupaya menghadirkan informasi yang kontekstual dengan praktik nyata di lapangan. Dengan demikian produk buku ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat untuk siapapun yang ingin memahami tentang *kaiseki ryouri*.

4.1.2 Perencanaan (*Planning*)

Setelah menentukan potensi masalah dan mengumpulkan data yang menjadi dasar pengembangan produk, langkah berikutnya adalah merancang perencanaan produk. Dalam tahap ini mencakup dua elemen sebagai berikut:

1. Menentukan Isi Materi dan Bahasa

Buku *Kaiseki Ryouri* ini dirancang sebagai buku informasi yang ditujukan untuk umum. Maka dari itu, isi dalam buku ini memuat materi-materi yang umum. Buku ini dibuat menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, ada beberapa kosakata bahasa Jepang yang telah diberi terjemahan dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

2. Desain Produk

Langkah awal dalam mengembangkan desain produk yaitu dengan menyusun kerangka dasar dalam penyusunan produk. Dalam pengembangan buku *Kaiseki Ryouri* yang dirancang sebagai media informasi bagi khalayak umum yang memang tertarik pada kuliner Jepang. Penulis melakukan diskusi bersama dosen pembimbing terkait kerangka buku yang akan dibuat. Berikut kerangka buku yang telah disusun oleh penulis:

- a. Judul Buku: Makanan Tradisional *Washoku: Kaiseki Ryouryō*
 - a. Kata Pengantar
 - b. Daftar isi
 - c. BAB I : Sejarah dan Latar Belakang *Kaiseki Ryouryō*
 - 1) Pengertian Kaiseki Ryouryō
 - 2) Sejarah singkat Kaiseki Ryouryō
 - d. BAB II : Makna Dibalik *Kaiseki Ryouryō*
 - 1) *Shun*
 - 2) *Ichi-go ichi e*
 - 3) *Wabi-sabi*
 - 4) *go-mi, go-shiki, go-ho*
 - e. BAB III : Etiket Makan Tradisional Jepang Dalam *Kaiseki Ryouryō*
 - 1) Ungkapan sebelum dan sesudah makan
 - 2) Tata cara dan sikap saat makan
 - 3) Etiket sosial dan lingkungan
 - g. BAB IV : Urutan hidangan dalam *Kaiseki Ryouryō*
 - 1) *Sakizuke*
 - 2) *Hassun*
 - 3) *Mukozuke*
 - 4) *Takiawase*
 - 5) *Futamono*
 - 6) *Shiizakana*
 - 7) *Gohan*
 - 8) *Mizumono*
3. Menentukan Konsep

Pengembangan buku *Kaiseki Ryouryō* ini mengusung konsep majalah. Konsep ini penulis ambil karena ingin mendetailkan gambar pada hidangan yang dijelaskan. Permainan warna yang digunakan yaitu coklat, abu, hitam, dan putih. Warna yang diambil warna-warna hangat yang disesuaikan dengan suasana tenang saat jamuan makan *kaiseki*. Penulis juga mendapat referensi desain dari buku karya Yoshihiro Murata yang membahas tentang

menu *kaiseki* di restoran Kikunoi miliknya. Buku ini dirancang dengan ukuran A4, seperti ukuran majalah pada umumnya dengan tampilan gambar yang detail

4.1.3 Draf Produk Awal (*Develop Preliminary Form of Product*)

Pada tahap ini, penulis mengembangkan produk berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan dengan desain bertema majalah. Pembuatan buku dirancang melalui beberapa tahap seperti, pembuatan desain *cover* buku, pemilihan warna, jenis dan ukuran huruf, ilustrasi gambar menggunakan beberapa platform. Tahap selanjutnya yaitu menyusun isi materi yang akan dimuat dalam buku sesuai dengan kerangka buku yang telah dibuat dalam perencanaan sebelumnya. Berikut uraian tentang proses pembuatan desain produk buku *Kaiseki Ryouri*.

1. Pembuatan Desain *Cover* Depan dan Belakang

Dalam pembuatan desain produk terdapat beberapa langkah perancangan hingga produk siap diberikan kepada dosen pembimbing. Dari pembuatan *cover* depan dan belakang, pemilihan tata letak tiap halaman, dan penentuan gambar terhadap isi materi. Langkah pertama yang penulis lakukan adalah membuat *cover* depan dan belakang produk buku *Kaiseki Ryouri*. Konsep yang diambil melainkan konsep buku majalah. Beberapa poin penting yang harus diperhatikan ketika membuat *cover* depan seperti pemilihan kata, warna dan gambar yang harus disertakan agar pembaca mudah memahami buku mulai dari bagian depannya.



Gambar 4.1 Desain *Cover* Depan

Pada bagian tengah atas terdapat judul buku “MAKANAN TRADISIONAL WASHOKU” yang menggunakan jenis huruf *Minion Variable Concept* dengan ukuran 25pt. Lalu “KAISEKI RYOURI 懐石料理” menggunakan jenis huruf dan ukuran yang sama disertakan dengan tulisan tebal. Visual pada *cover* buku menampilkan ilustrasi makanan *kaiseki* diatas meja dalam ruangan yang bernuansa ruangan tradisional Jepang. Ilustrasi ini yang nantinya akan dibahas didalam isi materi buku tersebut. Dalam *cover* depan buku dibuat tata letak dua kolom, sisi atas diisi dengan ilustrasi gunung Fuji yang menjadi identiknya negara Jepang. Ilustrasi gunung Fuji ini di dapatkan melalui teknologi *AI ChatGPT* dengan memberikan deskripsi sesuai apa yang penulis inginkan. Di bagian bawah *cover* buku terdapat ilustrasi berbagai makanan *kaiseki*, ilustrasi tersebut didapatkan berdasarkan foto asli yang penulis ambil menggunakan kamera *handphone*, kemudian menggunakan bantuan *AI* untuk mempercantik tampilan makanan yang terkonsep sebagai buku majalah.

Tabel 4.1 Hasil Ilustrasi Sebelum dan Sesudah Menggunakan AI

Sebelum <i>AI</i>	Setelah <i>AI</i>
	

Di bawah sisi buku, terdapat identitas penulis sebagai bentuk penghargaan dan penghormatan kepada penulis selama mengembangkan buku “*Kaiseki Ryoury*”.



Gambar 4.2 Desai Halaman *Cover* Belakang

Halaman *cover* belakang di desain dengan warna yang diambil dari musim sakura di Jepang yang dilengkapi dengan elemen visual bangunan kuil salah satu daerah di Jepang, yaitu Arakurayama di Yamanashi yang mana kuil ini juga menjadi identik wisata di Jepang.

2. Palet Warna Desain



Gambar 4.3 Palet Warna Desain

Dalam pemilihan palet warna pada desain produk bagian isi materi penulis menggunakan kombinasi warna yang digunakan dalam desain seperti warna hitam, coklat, abu, dan putih yang direpresentasikan dari palet warna yang hangat setiap bangunan yang ada di Jepang.

3. Pembuatan Desain Tata Letak Buku

Desain Tata Letak buku “*Kaiseki Ryouryori*” menggabungkan teks instruksional serta elemen visual yang dapat mendukung pemahaman pembaca. Penulisan teks ditulis menggunakan jenis *Minion Variable Concept* dengan ukuran huruf bagian bab 25pt, sub bab 20pt, heading 12pt.

BAB I SEJARAH DAN LATAR BELAKANG KAISEKI RYOURI

1. Mengenal Kaiseki Ryouri

Kaiseki Ryouri merupakan salah satu jenis washoku yang dihidangkan secara berurut mulai dari makanan pembuka, makanan utama, dan makanan penutup. Kaiseki Ryouri adalah salah satu bentuk tertinggi dari seni kuliner tradisional Jepang yang menekankan harmonisasi antara makanan, musim, estetika, dan etika makan. Kaiseki Ryouri ini memiliki persamaan seperti fine dining gaya barat. Pengalaman makan yang terstruktur dan bertahap, fokus pada estetika dan presentasi, menggunakan bahan berkualitas tinggi dan musiman, memerlukan keahlian dalam teknik memasaknya, disajikan dengan etika makan formal dalam lingkungan yang tenang.



Gambar 4.4 Desain Tata Letak Buku

Desain tata letak diatas, menggunakan format tata letak dua kolom. Pada bagian atas terdapat penjelasan mengenai bab, sub bab, dan heading. Lalu, dikolom bawah diisi dengan ilustrasi yang menggambarkan materi tersebut. Dengan adanya ilustrasi tersebut bertujuan agar, pembaca memahami konsep dari suasana ruangan dalam *kaiseki* yang digambarkan dengan kondisi yang tenang dan damai.

Pembuatan tata letak pada bab dua juga menggunakan format dua kolom yang terdapat ilustrasi disisi sebelah kiri dan penjelasan disisi sebelah kanan. Ilustrasi yang ditampilkan milik penulis pribadi dengan tujuan menampilkan empat filosofi *kaiseki ryouri* terhadap empat musim yang ada di Jepang.



Gambar 4.5 Tata Letak Penulisan pada Bab Dua

Struktur tata letak pada bab tiga merupakan penjelasan mengenai aturan dan larangan dalam budaya makan orang Jepang. Terdapat isi materi mengenai aturan-aturan saat jamuan makan *kaiseki* dan budaya penggunaan sumpit di Jepang. Tata letak yang digunakan tampilan yang sederhana, lebih menunjukkan poin per poin untuk memudahkan pembaca mengerti isi materi.



Gambar 4.6 Tata Letak Penulisan pada Bab Tiga

4. Pembuatan Isi Materi Buku

Setelah membuat perancangan desain tata letak, langkah berikutnya yang penulis lakukan adalah mengumpulkan materi serta menyusun isi materi yang akan dimuat di dalam buku *Kaiseki Ryoury*. Topik yang dimuat ialah pengertian, sejarah, latar belakang, makna, aturan, dan urutan *kaiseki ryoury*. Materi ini dirancang untuk menginformasikan tentang budaya makan Jepang pada jamuan *kaiseki ryoury*, yang dapat membantu pembaca memahami sejarah, latar belakang, makna, aturan, dan urutan dari *kaiseki* ini. Terdapat topik yang memuat penjelasan tentang urutan hidangan *kaiseki*, yang dimulai dari makanan pembuka hingga penutup. Terdapat juga topik yang membahas tentang perubahan hidangan *kaiseki* dari masa ke masa, mulai dari hidangan simpel hingga menjadi makanan mewah saat ini. Selain itu, isi materi pada buku ini juga mencakup aturan dan larangan umum yang ada saat mengikuti jamuan makan *kaiseki* diranah formal.

5. Pembuatan Ilustrasi



Gambar 4.7 Pembuatan Ilustrasi Menggunakan ChatGPT

Pembuatan ilustrasi pada buku *Kaiseki Ryouri* ini dirancang dengan visual yang menarik. Ilustrasi pada buku ini juga relevan seperti ilustrasi ruang makan, visual dari kuil-kuil serta musim yang ada, dan visual hidangan-hidangan yang dibuat memanjakan mata para pembaca. Proses perancangan ilustrasi pada buku ini dengan mendeskripsikan secara detail mengenai visual yang diinginkan dengan memanfaatkan teknologi *ChatGPT*. Deskripsi yang digunakan penulis seperti “*analyze my food photo and upgrade it to a magazine worthy shot. auto add props, adjust lighting, and select the best background based on the dish’s style. make it look luxurious*”.

4.1.4 Uji Coba Lapangan Awal (*Preliminary Field Testing*)

Setelah buku *Kaiseki Ryouri* terbentuk secara menyeluruh, produk buku ini akan melalui proses uji kelayakan melalui diskusi dengan para ahli, untuk mendapatkan kelayakannya secara menyeluruh dan pertimbangan yang matang. Pada tahap ini penulis melakukan validasi bersama dosen pembimbing, Ibu Lilis Lamsehat Panjaitan, [S.Pd.](#), M.A. sebagai validator untuk mengevaluasi aspek desain produk. Berdasarkan hasil penilaian validasi terhadap aspek desain dan isi, secara keseluruhan buku *Kaiseki Ryouri* dinilai layak digunakan sebagai buku yang menginformasikan tentang pengenalan budaya pada jamuan makan *kaiseki* untuk umum. Penulis menerima beberapa saran untuk revisi pada bagian tertentu yaitu,

menambahkan bahasa asing dengan terjemahan setiap paragraf, mengganti visual yang kurang jelas, dan menambahkan ilustrasi setiap poin. Berikut ini hasil penilaian form validasi pada aspek desain dan isi oleh dosen pembimbing:

Form Validasi Produk
Pembuatan Buku *Kaiseki Ryouri* Sebagai
Pengenalan Budaya dan Etik Makan Tradisional Jepang

Validator : Lili Lamsat Pajaitan, S.Pd., M.A.
 Hari/Tanggal : 13 Juli 2025

Berikanlah tanda centang pada salah satu jawaban yang dipilih (✓)

Aspek Desain

- Desain sampul buku ini menarik dan sesuai dengan tema makanan *kaiseki* Jepang.
☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☒ Cukup Setuju ☐ Setuju ☐ Sangat Setuju
- Tata letak teks dalam buku ini memudahkan untuk dibaca.
☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☒ Cukup Setuju ☐ Setuju ☐ Sangat Setuju
- Kombinasi warna dan pemilihan jenis huruf yang digunakan nyaman untuk dibaca.
☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☒ Cukup Setuju ☐ Setuju ☐ Sangat Setuju
- Ilustrasi atau gambar dalam buku ini mendukung isi materi.
☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☒ Cukup Setuju ☐ Setuju ☐ Sangat Setuju
- Secara keseluruhan, desain dalam buku ini sesuai untuk memberikan informasi terkait *kaiseki ryouri*.
☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☒ Cukup Setuju ☐ Setuju ☐ Sangat Setuju

Aspek Isi Materi

- Materi yang disajikan sesuai dengan topik dan tujuan buku.
☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☒ Cukup Setuju ☐ Setuju ☐ Sangat Setuju
- Isi buku menjelaskan tentang budaya dan etik makan Jepang yang mudah dimengerti.
☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☒ Cukup Setuju ☐ Setuju ☐ Sangat Setuju
- Buku ini bermanfaat sebagai media informasi pengenalan budaya Jepang secara umum.
☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☒ Cukup Setuju ☐ Setuju ☐ Sangat Setuju
- Isilah-isilah Jepang dijelaskan dengan tepat dan tidak misleading.
☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☒ Cukup Setuju ☐ Setuju ☐ Sangat Setuju
- Mohon berikan saran dan masukan tambahan terkait perbaikan atau kekurangan untuk penyempurnaan buku ini.
 Pada bagian Buku 3, ilustrasi *mawu* perlu ditambahkan/ditambahkan lagi agar terlihat lebih jelas disertai dengan gambar, dan mungkin lebih menarik lagi.

Gambar 4.8 Hasil Penilaian Form Validasi Desain

Selain melakukan validasi bersama dosen pembimbing selaku validator yang melakukan penilaian pada aspek desain dan isi materi, penulis juga meminta bantuan kepada rekan kerja saat *internship* di Jepang bidang restoran tepatnya dibagian *kitchen*, untuk menilai isi materi produk. Karena keterbatasan jarak, penulis melakukan konsultasi secara online melalui *WhatsApp*. Berdasarkan hasil penilaian validasi terhadap aspek isi materi, secara keseluruhan buku *Kaiseki Ryouri* dinilai layak digunakan.

Form Validasi Produk
Pembuatan Buku *Kaiseki Ryouri* Sebagai
Pengenalan Budaya dan Etik Makan Tradisional Jepang

Validator : Fawaid
 Hari/Tanggal : Kamis, 26 Juli 2025

Berikanlah tanda centang pada salah satu jawaban yang dipilih (✓)

Aspek Desain

- Desain sampul buku ini menarik dan sesuai dengan tema makanan *kaiseki* Jepang.
☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☒ Cukup Setuju ☐ Setuju ☐ Sangat Setuju
- Tata letak teks dalam buku ini memudahkan untuk dibaca.
☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☒ Cukup Setuju ☐ Setuju ☐ Sangat Setuju
- Kombinasi warna dan pemilihan jenis huruf yang digunakan nyaman untuk dibaca.
☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☒ Cukup Setuju ☐ Setuju ☐ Sangat Setuju
- Ilustrasi atau gambar dalam buku ini mendukung isi materi.
☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☒ Cukup Setuju ☐ Setuju ☐ Sangat Setuju
- Secara keseluruhan, desain dalam buku ini sesuai untuk memberikan informasi terkait *kaiseki ryouri*.
☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☒ Cukup Setuju ☐ Setuju ☐ Sangat Setuju

Aspek Isi Materi

- Materi yang disajikan sesuai dengan topik dan tujuan buku.
☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☒ Cukup Setuju ☐ Setuju ☐ Sangat Setuju
- Isi buku menjelaskan tentang budaya dan etik makan Jepang yang mudah dimengerti.
☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☒ Cukup Setuju ☐ Setuju ☐ Sangat Setuju
- Buku ini bermanfaat sebagai media informasi pengenalan budaya Jepang secara umum.
☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☒ Cukup Setuju ☐ Setuju ☐ Sangat Setuju
- Isilah-isilah Jepang dijelaskan dengan tepat dan tidak misleading.
☐ Sangat Tidak Setuju ☐ Tidak Setuju ☒ Cukup Setuju ☐ Setuju ☐ Sangat Setuju
- Mohon berikan saran dan masukan tambahan terkait perbaikan atau kekurangan untuk penyempurnaan buku ini.
 Setiap bahan yang digunakan berbeda-beda sehingga nama menu yang sama. Hal yang harus diperhatikan bahwa itu sama seperti *stewari*. Sehingga jika menu dengan *stewari*. Jadi untuk setiap menu yang di buat lagi lebih detail lagi nama-nama menu yang di buat, kemudian disajikan dengan gambar yang dipaparkan dalam buku.

Gambar 4.9 Hasil Penilaian Form Validasi Isi Materi

4.1.5 Revisi Hasil Uji Coba (*Main Product Revision*)

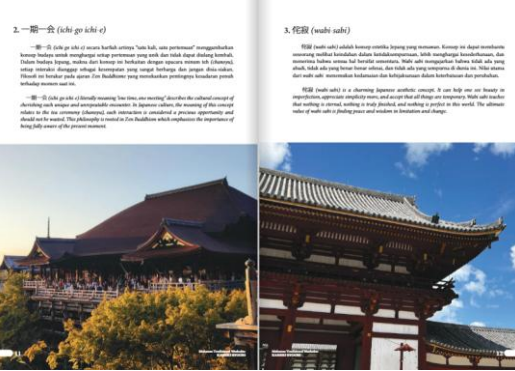
Hasil uji validasi yang sudah dilakukan oleh dosen pembimbing dan rekan kerja sebagai validator pada aspek desain maupun isi materi, terdapat beberapa revisi pada desain dan perbaikan kata. Perubahan pada aspek isi materi tersebut mencakup penambahan bahasa Inggris sebagai penambahan bahasa asing. Pada aspek desain juga untuk tidak menumpuk pada bagian gambar dan tulisan. Hasil perbaikan desain yang telah direvisi sebagai berikut:

Tabel 4.2 Revisi Desain dan Isi Materi Oleh Validator

Sebelum di revisi	Setelah di revisi
 Tidak terdapat nama penulis dibagian cover buku	 Terdapat nama penulis dibagian cover buku

	
---	--

Tabel 4.2 Revisi Desain dan Isi Materi Oleh Validator (Lanjutan)

Sebelum di revisi	Setelah di revisi
 Tulisan dan gambar masih menumpuk terlihat terlalu penuh dan beberapa tulisan tidak terbaca dengan baik	 Tulisan dan gambar sudah tidak menumpuk
 Tidak terdapat penjelasan dalam bahasa Inggris	 Terdapat penjelasan dalam bahasa Inggris
 Tidak terdapat penggunaan ilustrasi dari penjelasan terkait	 Terdapat penggunaan ilustrasi dari penjelasan terkait untuk mempermudah pembaca memahami situasi

4.1.6 Uji Coba Pelaksanaan Lapangan (*Operational Field Testing*)

Setelah memperbaiki kesalahan pada revisi oleh para validator di tahap sebelumnya, penulis berdiskusi kembali kepada dosen pembimbing hingga dinyatakan layak untuk di uji coba lapangan. Uji coba lapangan pada buku *Kaiseki Ryouri* dilakukan dengan pengisian kuesioner melalui *google form* yang berisi sebelas pertanyaan meliputi sepuluh pertanyaan pilihan ganda dan satu pertanyaan terbuka.

Selanjutnya, form kuesioner diajukan kepada responden yang memiliki latar belakang terkait buku *Kaiseki Ryouri* yaitu, mahasiswa bahasa Jepang yang pernah merasakan *kaiseki*, mahasiswa bahasa Jepang yang belum pernah merasakan *kaiseki*, dan mahasiswa umum. Total responden yang dipilih untuk pengisian kuesioner sebanyak 31 responden. Form kuesioner tersebut dibagikan melalui pesan pribadi dalam platform *WhatsApp* berupa tautan formulir kuesioner dan tautan *e-book* sebagai informasi tambahan sehingga responden dapat memahami tentang topik bahasan pada buku *Kaiseki Ryouri*. Waktu yang digunakan penulis untuk mengumpulkan penilaian dari responden mulai dari tanggal 12 - 15 Juni 2025, mendapatkan responden dengan jumlah yang telah ditentukan 31 responden. Berikut ini hasil data responden yang berhasil dikumpulkan.

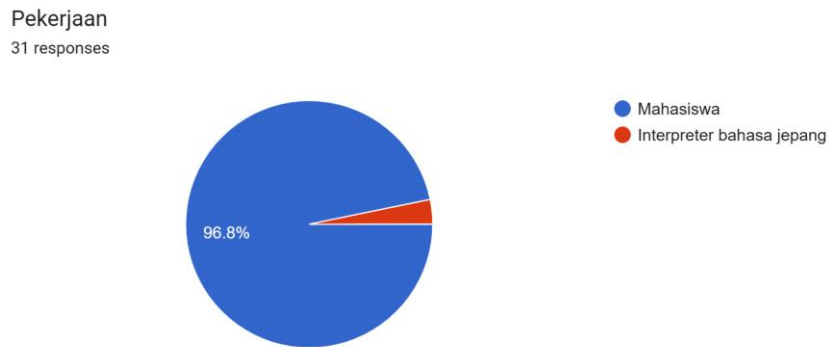
Tabel 4.3 Daftar List Responden

No	Kategori	Mahasiswa/Umum	Jumlah Responden
1	Mahasiswa yang belum pernah merasakan <i>kaiseki</i>	Mahasiswa	12
2	Mahasiswa yang sudah merasakan <i>kaiseki</i>	Mahasiswa	14
3	Lainnya	Umum	5
Total Responden			31

Menurut Wijaya dalam penelitian (Rofiqoh, 2024) Angket atau kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan data atau informasi melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan yang ditujukan kepada seseorang atau sekelompok orang dalam organisasi untuk mendapatkan tanggapan atau jawaban yang selanjutnya akan di analisis oleh pihak yang memiliki tujuan tertentu.

1. Gambaran Umum Responden

Dilihat dari hasil angket uji coba pemakaian yang dilakukan pada responden, didapatkan data mengenai gambaran umum dari para responden yang tertera pada gambar berikut:



Gambar 4.10 Hasil Angket Uji Coba Pemakaian

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat diketahui bahwa sebagian besar responden adalah seorang mahasiswa sebanyak 30 responden (96,8%) dan 1 responden (3,2%) seorang pekerja.

2. Hasil Skor Angket Kelayakan Produk

Tabel 4.4 Hasil Skor Angket Kelayakan Produk

No	Aspek	Indikator	Skor	Kategori
1.	Desain Produk	a. Tampilan ini memudahkan saya untuk memahami materi yang disajikan.	4,64	Sangat Setuju
		b. Penyajian teks, gambar, dan ilustrasi dalam buku ini membantu saya memahami isi materi lebih baik.	4,61	Sangat Setuju
		c. Pemilihan warna dan tata letak dalam buku ini membuat saya lebih nyaman membaca.	4,54	Sangat Setuju
		d. Desain visual buku ini meningkatkan minat saya untuk memahami isi materi.	4,61	Sangat Setuju
		e. Struktur penyusunan bab dan subbab dalam buku ini membantu saya mengikuti isi materi dengan mudah.	4,51	Sangat Setuju

Tabel 4.4 Hasil Skor Angket Kelayakan Produk (Lanjutan)

No	Aspek	Indikator	Skor	Kategori
2.	Isi Materi Buku	a. Penyajian materi dalam buku ini terstruktur sehingga memudahkan saya memahami isi materi.	4,54	Sangat Setuju
		b. Buku ini membuat saya memahami apa itu <i>Kaiseki Ryoury</i> .	4,54	Sangat Setuju
		c. Buku ini memperkenalkan budaya dan etiket makan tradisional Jepang dengan baik.	4,61	Sangat Setuju
		d. Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami.	4,58	Sangat Setuju
		e. Isi materi mengenai urutan sajian <i>kaiseki ryoury</i> membantu saya dalam mengidentifikasi jenis makanan.	4,38	Sangat Setuju
Hasil Skor			4,55	Sangat Layak

3. Hasil Analisis Deskriptif Angket Kelayakan Produk

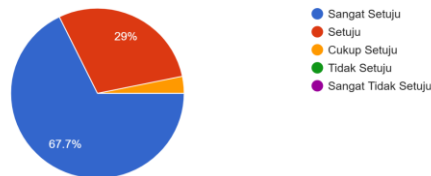
Analisis deskriptif merupakan suatu analisis yang terdiri dari pengumpulan, pengolahan dan penyajian serta interpretasi data secara kuantitatif atau presentase dapat disajikan dalam bentuk tabel atau grafik (Walpole, 1995). Tujuan dari analisis deskriptif ini untuk mengubah sekumpulan data yang masih berupa data mentah menjadi bentuk data yang lebih mudah dipahami, yaitu informasi yang ringkas.

Analisis deskriptif pada penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan jawaban dari setiap aspek serta masing-masing indikator pertanyaan. Terdapat dua aspek penilaian yaitu aspek desain dan isi materi buku. Responden yang terkumpul sebanyak 31 responden, berikut merupakan jawaban dan analisis dari setiap aspek dan indikator pertanyaan:

a. Penilaian Responden Pada Aspek Desain Produk

1) Tampilan Buku Yang Memudahkan Pembaca

Tampilan buku ini memudahkan saya untuk memahami materi yang disajikan.
31 responses

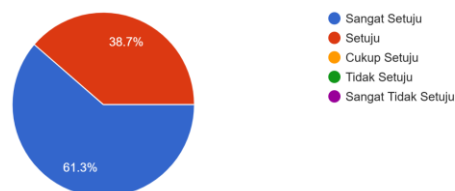


Gambar 4.11 Hasil Angket Responden “Tampilan Buku yang Memudahkan Pembaca”

Data yang didapatkan melalui hasil angket diketahui indikator pertama yaitu mengenai tampilan buku yang memudahkan pembaca, sebanyak 21 responden (67,7%) menyatakan sangat setuju, 9 responden (29%) menyatakan setuju, dan 1 responden (3,2%) menyatakan cukup setuju. Berdasarkan data berikut dapat diperoleh hasil skor pada indikator pertama yaitu 4,64. Nilai ini di dapat dari hasil jumlah nilai setiap responden dibagi jumlah responden atau rata-rata skor pada indikator pertama. **Dalam persen didapatkan nilai 92% dan dikategorikan “sangat setuju”.**

2) Penyajian Teks, Gambar, Ilustrasi Dalam Buku

Penyajian teks, gambar, dan ilustrasi dalam buku ini membantu saya memahami isi materi lebih baik.
31 responses

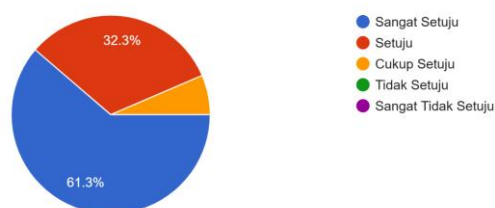


Gambar 4.12 Hasil Angket Responden “Penyajian Teks, Gambar, Ilustrasi dalam Buku”

Data yang didapatkan melalui hasil angket diketahui indikator kedua mengenai penyajian teks, gambar, dan ilustrasi dalam buku yang membantu pembaca memahami isi materi dengan lebih baik, sebanyak 19 responden (61,3%) menyatakan sangat setuju dan 12 responden (38,7%) menyatakan setuju. Berdasarkan data berikut dapat diperoleh hasil skor pada indikator kedua yaitu 4,61. Nilai ini di dapat dari hasil jumlah nilai setiap responden dibagi jumlah responden atau rata-rata skor pada indikator pertama. **Dalam persen didapatkan nilai 92% dan dikategorikan “sangat setuju”.**

3) Pemilihan Warna dan Tata Letak Buku

Pemilihan warna dan tata letak dalam buku ini membuat saya lebih nyaman membaca.
31 responses

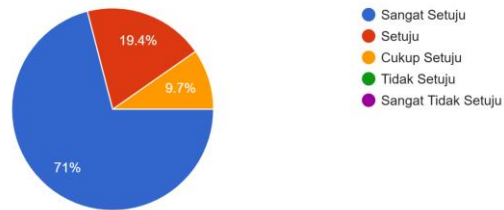


Gambar 4.13 Hasil Angket Responden “Pemilihan Warna dan Tata Letak Buku”

Data yang didapatkan melalui hasil angket diketahui indikator ketiga yaitu mengenai pemilihan warna dan tata letak buku yang membuat nyaman pembaca, sebanyak 19 responden (61,3%) menyatakan sangat setuju, 10 responden (32,2%) menyatakan setuju, 2 responden (6,5%). Berdasarkan data berikut dapat diperoleh hasil skor pada indikator pertama yaitu 4,54. Nilai ini di dapat dari hasil jumlah nilai setiap responden dibagi jumlah responden atau rata-rata skor pada indikator ketiga. **Dalam persen didapatkan nilai 90% dan dikategorikan “sangat setuju”.**

4) Desain Visual Meningkatkan Minat

Desain visual buku ini meningkatkan minat saya untuk memahami isi materi.
31 responses

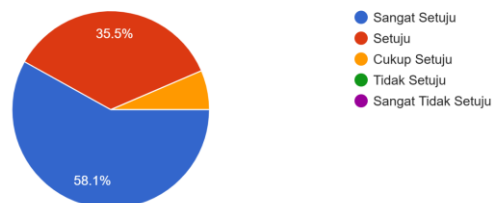


Gambar 4.14 Hasil Angket Responden “Desain Visual Meningkatkan Minat”

Data yang didapatkan melalui hasil angket diketahui indikator keempat mengenai desain visual yang meningkatkan minat pembaca untuk memahami isi materi, sebanyak 22 responden (71%) menyatakan sangat setuju, 6 responden (19,4%) menyatakan setuju, 3 responden (9,7%). Berdasarkan data berikut dapat diperoleh hasil skor pada indikator keempat yaitu 4,61. Nilai ini di dapat dari hasil jumlah nilai setiap responden dibagi jumlah responden atau rata-rata skor pada indikator keempat. **Dalam persen didapatkan nilai 92% dan dikategorikan “sangat setuju”.**

5) Struktur Susunan Bab dan Sub Bab

Struktur penyusunan bab dan subbab dalam buku ini membantu saya mengikuti isi materi dengan mudah.
31 responses



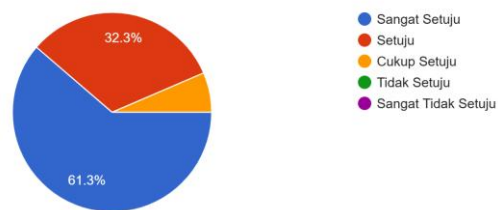
Gambar 4.15 Hasil Angket Responden “Struktur Susunan Bab dan Sub Bab”

Data yang didapatkan melalui hasil angket diketahui indikator kelima mengenai struktur penyusunan bab dan sub bab dalam buku, sebanyak 18 responden (58,1%) menyatakan sangat setuju, 11 responden (35,5%) menyatakan setuju, 2 responden (6,5%). Berdasarkan data berikut dapat diperoleh hasil skor pada indikator kelima yaitu 4,51. Nilai ini di dapat dari hasil jumlah nilai setiap responden dibagi jumlah responden atau rata-rata skor pada indikator kelima. **Dalam persen didapatkan nilai 90% dan dikategorikan “sangat setuju”.**

b. Penilaian Responden Pada Aspek Isi Materi

1) Penyajian Materi Terstruktur

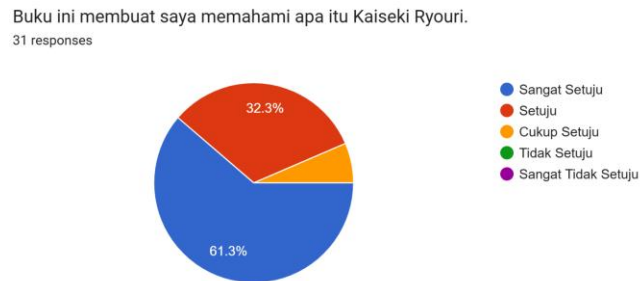
Penyajian materi dalam buku ini terstruktur sehingga memudahkan saya memahami isi materi.
31 responses



Gambar 4.16 Hasil Angket Responden “Penyajian Materi Terstruktur”

Data yang didapatkan melalui hasil angket diketahui indikator keenam terkait aspek isi materi dengan pernyataan penyajian materi dalam buku ini terstruktur, sebanyak 19 responden (61,3%) menyatakan sangat setuju, 10 responden (32,3%) menyatakan setuju, 2 responden (6,5%). Berdasarkan data berikut dapat diperoleh hasil skor pada indikator keenam yaitu 4,54. Nilai ini di dapat dari hasil jumlah nilai setiap responden dibagi jumlah responden atau rata-rata skor pada indikator keenam. **Dalam persen didapatkan nilai 90% dan dikategorikan “sangat setuju”.**

2) Isi Materi Mudah Dipahami



Gambar 4.17 Hasil Angket Responden “Isi Materi Mudah Dipahami”

Data yang didapatkan melalui hasil angket diketahui indikator ketujuh terkait buku ini dapat menyampaikan informasi *kaiseki ryouri*, sebanyak 19 responden (61,3%) menyatakan sangat setuju, 10 responden (32,3%) menyatakan setuju, 2 responden (6,5%). Berdasarkan data berikut dapat diperoleh hasil skor pada indikator ketujuh yaitu 4,54. Nilai ini di dapat dari hasil jumlah nilai setiap responden dibagi jumlah responden atau rata-rata skor pada indikator ketujuh. **Dalam persen didapatkan nilai 90% dan dikategorikan “sangat setuju”.**

3) Pengenala Budaya dan Etiket Makan Jepang Tersampaikan



Gambar 4.18 Hasil Angket Responden “Pengenalan Budaya dan Etiket Makan Jepang Tersampaikan”

Data yang didapatkan melalui hasil angket diketahui indikator kedelapan terkait buku ini dapat menyampaikan informasi

kaiseki ryouri, sebanyak 20 responden (64,5%) menyatakan sangat setuju, 10 responden (32,3%) menyatakan setuju, 1 responden (3,2%). Berdasarkan data berikut dapat diperoleh hasil skor pada indikator kedelapan yaitu 4,61. Nilai ini di dapat dari hasil jumlah nilai setiap responden dibagi jumlah responden atau rata-rata skor pada indikator kedelapan. **Dalam persen didapatkan nilai 92% dan dikategorikan “sangat setuju”.**

4) Bahasa Yang Digunakan Jelas

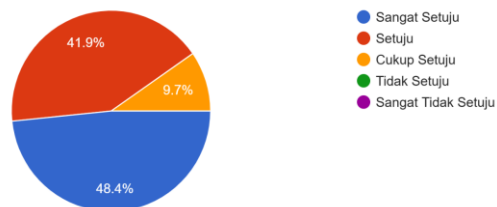


Gambar 4.19 Hasil Angket Responden “Bahasa yang Digunakan Jelas”

Data yang didapatkan melalui hasil angket diketahui indikator kesembilan terkait buku ini dapat menyampaikan informasi *kaiseki ryouri*, sebanyak 20 responden (64,5%) menyatakan sangat setuju, 9 responden (29%) menyatakan setuju, 2 responden (6,5%). Berdasarkan data berikut dapat diperoleh hasil skor pada indikator kesembilan yaitu 4,58. Nilai ini di dapat dari hasil jumlah nilai setiap responden dibagi jumlah responden atau rata-rata skor pada indikator kesembilan. **Dalam persen didapatkan nilai 91% dan dikategorikan “sangat setuju”.**

5) Urutan Sajian Kaiseki Membantu Mengidentifikasi Jenis Makanan

Isi materi mengenai urutan sajian kaiseki ryouri membantu saya dalam mengidentifikasi jenis makanan.
31 responses



Gambar 4.20 Hasil Angket Responden “Urutan Sajian Kaiseki Membantu Mengidentifikasi Jenis Makanan”

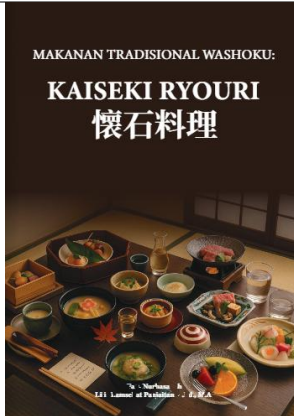
Data yang didapatkan melalui hasil angket diketahui indikator kesepuluh terkait buku ini dapat menyampaikan informasi *kaiseki ryouri*, sebanyak 15 responden (48,4%) menyatakan sangat setuju, 13 responden (41,9%) menyatakan setuju, 3 responden (9,7%). Berdasarkan data berikut dapat diperoleh hasil skor pada indikator kesepuluh yaitu 4,38. Nilai ini di dapat dari hasil jumlah nilai setiap responden dibagi jumlah responden atau rata-rata skor pada indikator kesepuluh. **Dalam persen didapatkan nilai 87% dan dikategorikan “sangat setuju”.**

Selanjutnya saran dan masukan dari pertanyaan terbuka pada kuesioner uji coba produk, disimpulkan bahwa secara keseluruhan tanggapan yang diberikan oleh responden mengenai desain produk pada bagian *cover* buku dibuat lebih menarik lagi atau dibuat lebih senada dengan warna pada isi materi buku. Untuk desain *layouting* sudah cukup baik, dan isi materi sudah cukup lengkap. Namun, terdapat beberapa perbaikan dari kata serapan *kaiseki ryouri* yang belum dibuat miring, terdapat kesalahan ketik di beberapa kata. Pada hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa buku *Kaiseki Ryouri* layak sebagai buku informasi yang bertujuan untuk memperkenalkan budaya dan etiket makan tradisional Jepang.

4.1.7 Revisi Produk Akhir (*Final Product Revision*)

Hasil uji coba produk dilakukan melalui tautan *google form* yang mendapatkan 31 responden, penulis mendapatkan beberapa masukan dan saran yang perlu diperbaiki dan ditambahkan dalam beberapa aspek. Sebelum dilakukannya revisi produk akhir, penulis memilah dan mengidentifikasi terlebih dahulu mengenai masukan dan saran dari responden yang perlu ditindak lanjuti. Penulis berkonsultasi kepada dosen pembimbing untuk memastikan bahwa sudah sesuai dengan tujuan dan aspek-aspek yang diperlukan dari penyusunan buku *Kaiseki Ryouri*. Setelah disetujui oleh dosen pembimbing, penulis melanjutkan ke tahap revisi produk akhir sebagai berikut:

Tabel 4.5 Revisi Produk Akhir

Sebelum revisi	Sesudah revisi
 Didalam <i>cover</i> bagian depan buku terdapat ilustrasi gunung fuji di musim semi.	 Diubah menjadi warna solid agar terlihat lebih senada dengan suasana ruang makan ala Jepang aksen kayu.
 Terdapat ilustrasi Pagoda Arakurayama di musim semi.	 Diubah menjadi ilustrasi tempat makan Jepang karena menyesuaikan konsep dan warna.

Tabel 4.5 Revisi Produk Akhir (Lanjutan)

Sebelum revisi	Sesudah revisi
1. 五味 (go mi) merujuk pada lima rasa dasar tabf dihadirkan dalam makanan kaisuki ryouri, yaitu manis, asin, asam, pahit, gurih (umami). Kelima rasa ini ada pada satu rangkaian dengan tujuan menciptakan pengalaman rasa yang kompleks dan seimbang, serta memuaskan seluruh indera pengecap. 五味 (go mi) refers to the five basic flavors of kaisuki ryouri: sweet, salty, sour, bitter, savory (umami). These five flavors come together to create a complex and balanced taste experience that satisfies all the senses. 2. 五色 (go shiki) merupakan prinsip penggunaan lima warna utama dalam penyajian makanan, yaitu merah, kuning, hijau, putih, hitam (atau ungu, coklat gelap). Tujuan penggunaan lima warna ini agar makanan tidak hanya menarik secara visual melainkan keberagaman nutrisi dan cerminan keseimbangan alam dalam satu hidangan. 五色 (go shiki) is the principle of using five main colors in food presentation: red, yellow, green, white, black (or purple, dark brown). The purpose of using these five colors is to make the food not only visually appealing but also nutritionally diverse and a reflection of the balance of nature in one dish. 3. 五法 (go ho) adalah lima teknik dasar dalam mengolah bahan makanan, yaitu: nabe (direbus secara mentah), nabe (direbus dalam kaldu atau bumbu), menghaluskan tekstur lembut dan kaya rasa), yaku (dibakar atau dipanggang, baik langsung diatas api atau dipanggang), mizu (dikukus dalam wadah tertutup), agura (digoreng dalam minyak panas). Penggunaan lima teknik ini dalam satu set menu kaisuki menciptakan variasi tekstur dan rasa juga menampilkan keahlian koki dalam mengolah bahan makanan. 五法 (go ho) are the five basic techniques for preparing ingredients: nabe (served raw), nabe (immersed in broth or seasoning, resulting in a soft texture and rich flavor), yaku (grilled or roasted, either directly over a fire or in a frying pan), mizu (steamed in a sealed container), agura (deep fried in hot oil). The use of these five techniques in a kaisuki set meal creates a variety of textures and flavors and showcases the chef's skill in preparing the ingredients. 14	1. 五味 (go mi) merujuk pada lima rasa dasar yang dihadirkan dalam makanan kaisuki ryouri, yaitu manis, asin, asam, pahit, gurih (umami). Kelima rasa ini ada pada satu rangkaian dengan tujuan menciptakan pengalaman rasa yang kompleks dan seimbang, serta memuaskan seluruh indera pengecap. 五味 (go mi) refers to the five basic flavors of kaisuki ryouri: sweet, salty, sour, bitter, savory (umami). These five flavors come together to create a complex and balanced taste experience that satisfies all the senses. 2. 五色 (go shiki) merupakan prinsip penggunaan lima warna utama dalam penyajian makanan, yaitu merah, kuning, hijau, putih, hitam (atau ungu, coklat gelap). Tujuan penggunaan lima warna ini agar makanan tidak hanya menarik secara visual melainkan keberagaman nutrisi dan cerminan keseimbangan alam dalam satu hidangan. 五色 (go shiki) is the principle of using five main colors in food presentation: red, yellow, green, white, black (or purple, dark brown). The purpose of using these five colors is to make the food not only visually appealing but also nutritionally diverse and a reflection of the balance of nature in one dish. 3. 五法 (go ho) adalah lima teknik dasar dalam mengolah bahan makanan, yaitu: nabe (direbus secara mentah), nabe (direbus dalam kaldu atau bumbu), menghaluskan tekstur lembut dan kaya rasa), yaku (dibakar atau dipanggang, baik langsung diatas api atau dipanggang), mizu (dikukus dalam wadah tertutup), agura (digoreng dalam minyak panas). Penggunaan lima teknik ini dalam satu set menu kaisuki menciptakan variasi tekstur dan rasa juga menampilkan keahlian koki dalam mengolah bahan makanan. 五法 (go ho) are the five basic techniques for preparing ingredients: nabe (served raw), nabe (immersed in broth or seasoning, resulting in a soft texture and rich flavor), yaku (grilled or roasted, either directly over a fire or in a frying pan), mizu (steamed in a sealed container), agura (deep fried in hot oil). The use of these five techniques in a kaisuki set meal creates a variety of textures and flavors and showcases the chef's skill in preparing the ingredients. 14
Terdapat kesalahan penulisan di halaman 14 pada kata “tabf” seharusnya dituliskan dengan kata “yang”.	Kesalahan penulisan kata “tabf” setelah di perbaiki menjadi “yang”.
4. Dilarang menggeser sesuatu menggunakan sumpit, apabila ingin menggeser mangkuk atau piring gunakanlah tangan. It is forbidden to move things with chopsticks, if you want to move a bowl or plate, use your hands. 5. Makan dengan posisi mangkuk di tangan menjadi kebiasaan umum di Jepang. Apabila dihadangkan menu nasi atau sup angkat mangkuk dengan tangan kiri dan mendekat mulut, lalu makan dengan sumpit di tangan kanan. Eating with the bowl in your hand is a common custom in Japan. When rice or soup is served, lift the bowl with your left hand and bring it close to your mouth, then eat with chopsticks in your right hand. 6. Tidak dianjurkan untuk penggunaan alat komunikasi di dalam jamuan kaisuki apabila tidak ada hal yang penting. It is not recommended to use communication devices during kaisuki meals if it is not important. 3. ETIKET SOSIAL DAN LINGKUNGAN SOCIAL AND ENVIRONMENTAL ETIQUETTE Etiket sosial dan lingkungan di sekitar tempat makan menjadi aspek yang juga penting karena mencerminkan rasa hormat terhadap sesama tamu serta budaya Jepang secara keseluruhan. Beberapa etika sosial dan lingkungan dalam kaisuki ryouri, yaitu: Social and environmental etiquette around the dining venue is also an important aspect as it reflects respect for fellow guests as well as Japanese culture as a whole. Some of the social and environmental etiquette in kaisuki ryouri are: 19	4. Dilarang menggeser sesuatu menggunakan sumpit, apabila ingin menggeser mangkuk atau piring gunakanlah tangan. It is forbidden to move things with chopsticks, if you want to move a bowl or plate, use your hands. 5. Makan dengan posisi mangkuk di tangan menjadi kebiasaan umum di Jepang. Apabila dihadangkan menu nasi atau sup angkat mangkuk dengan tangan kiri dan mendekat mulut, lalu makan dengan sumpit di tangan kanan. Eating with the bowl in your hand is a common custom in Japan. When rice or soup is served, lift the bowl with your left hand and bring it close to your mouth, then eat with chopsticks in your right hand. 6. Tidak dianjurkan untuk penggunaan alat komunikasi di dalam jamuan kaisuki apabila tidak ada hal yang penting. It is not recommended to use communication devices during kaisuki meals if it is not important. 3. ETIKET SOSIAL DAN LINGKUNGAN SOCIAL AND ENVIRONMENTAL ETIQUETTE Etiket sosial dan lingkungan di sekitar tempat makan menjadi aspek yang juga penting karena mencerminkan rasa hormat terhadap sesama tamu serta budaya Jepang secara keseluruhan. Beberapa etika sosial dan lingkungan dalam kaisuki ryouri, yaitu: Social and environmental etiquette around the dining venue is also an important aspect as it reflects respect for fellow guests as well as Japanese culture as a whole. Some of the social and environmental etiquette in kaisuki ryouri are: 19
Dibeberapa halaman terdapat kata serapan yang belum dituliskan menggunakan format miring.	Setelah kata serapan diperbaiki menggunakan format miring.

4.1.8 Desiminasi dan Implementasi (*Desseminating and Implementing*)

Setelah penulis menyelesaikan revisi pada buku *Kaiseki Ryoury* hingga produk dinyatakan layak untuk dipublikasikan. Buku ini didaftarkan hak cipta di lembaga resmi pemerintah yaitu Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) melalui website resmi, untuk mendapatkan pengakuan legal atas produk yang dihasilkan serta melindungi buku *Kaiseki Ryoury* atas klaim dari pihak yang mengaku sebagai pemilik atas karya tersebut. Penulis akan mencetak buku *Kaiseki Ryoury* sebagai penilaian pihak universitas yang akan dijuluki sebagai hasil produk tugas akhir dengan ukuran A4(21 x 29,7 cm) menggunakan jenis kertas *Art paper* 150gsm dan *Art Carton* 260gsm untuk sampul buku bagian depan dan belakang, yang terdiri dari 39 halaman.

Pada tahap implementasi, penulis akan memperkenalkan dan mengaplikasikan buku kepada target pengguna sebagai media informasi mahasiswa/umum yang ingin mengenal lebih tentang budaya Jepang terkhusus budaya dan etiket makan pada jamuan makan *Kaiseki Ryoury*. Selain itu, penulis akan memaparkan produk akhir pada saat sidang skripsi untuk menunjukkan hasil pengembangan produk kepada dosen pembimbing dan penguji.

4.2 Pembahasan

Buku *Kaiseki Ryoury* merupakan buku pengenalan yang disusun dengan gaya visual majalah, menarik dan mudah dipahami oleh pembaca umum maupun peminat kuliner Jepang. Buku ini berisi penjelasan mengenai sejarah, makna dan filosofi, urutan hidangan, serta aturan dan tata cara makan dalam *kaiseki ryoury*, lengkap dengan ilustrasi dan penjelasan etiket yang berlaku dalam budaya makan Jepang.

Kaiseki Ryoury adalah salah satu bentuk seni kuliner Jepang yang menekankan pada rasa, keindahan penyajian, kesamaan musim, dan makna dibalik setiap sajian. Untuk memahami *kaiseki ryoury* membutuhkan pemahaman akan nilai-nilai budaya seperti kesopanan, keseimbangan, dan penghargaan terhadap alam. Oleh karena itu, buku ini juga bertujuan mengenalkan aspek budaya dan etiket makan sebagai sumber informasi kuliner dan sebagai media pembelajaran budaya makan Jepang.

Ide pembuatan buku ini dari pengalaman penulis dalam mengikuti kegiatan magang (*internship*) dibidang *hospitality* di Jepang, terkhusus di hotel *ryokan* yang menyajikan *kaiseki ryouri*. Topik yang disajikan juga berdasarkan pengalaman dan pengetahuan penulis, saat menghadiri pesta jamuan makan dalam peringatan tahun baru yang diadakan hotel. Pengalaman tersebut membuka wawasan bahwa banyak mahasiswa dan masyarakat umum peminat kuliner Jepang yang belum memahami makna dibalik tradisi makan tersebut. Penulis ingin mengembangkan media informasi yang edukatif, informatif, dan menarik secara visual. Dengan fokus materi melalui gambar dan visual yang menarik, penulis berharap pembaca lebih mudah memahami makna budaya dan etiket makan tradisional Jepang yang sesuai.

Proses pembuatan buku “Makanan Tradisional *Washoku: Kaiseki Ryouri*” dilakukan dengan mengikuti model penelitian dan pengembangan (R&D) yang dikembangkan oleh Borg dan Gall, yang terdiri dari delapan tahap utama. Setiap tahap memainkan peran penting dalam menghasilkan buku informatif yang dapat digunakan sebagai media untuk memperkenalkan budaya tradisional Jepang dan etika makan. Tahap pertama adalah pengumpulan data dan informasi, yang didasarkan pada pengalaman pribadi penulis selama magang di Jepang. Masalah yang diidentifikasi adalah kurangnya pemahaman tentang prosedur dan etika yang terlibat dalam makan malam *kaiseki ryōri*. Data pendukung dikumpulkan melalui tinjauan literatur, wawancara informal, dan pengamatan langsung. Tahap kedua adalah perencanaan, di mana penulis merancang struktur buku yang terdiri dari empat bab utama. Buku ini dirancang dalam dua bahasa (Indonesia dan Inggris) dan menggunakan konsep visual bergaya majalah untuk memudahkan pemahaman dan estetika yang menarik.

Selanjutnya, draf awal dikembangkan, termasuk desain sampul, tata letak konten, dan pemilihan ilustrasi. Desain buku dibuat menggunakan Adobe Illustrator, sedangkan ilustrasi diperoleh melalui kombinasi foto pribadi dan modifikasi dengan bantuan *AI (ChatGPT)*. Validasi awal dilakukan oleh dosen pembimbing dan praktisi di industri perhotelan Jepang. Masukan yang diberikan meliputi perbaikan desain visual, penambahan terjemahan, dan penataan ilustrasi yang lebih mendukung konten. Berdasarkan hasil validasi, revisi dilakukan pada produk, baik

dari segi tampilan maupun isi materi. Setelah itu, buku diuji kembali pada pengguna potensial menggunakan kuesioner skala Likert. Responden terdiri dari mahasiswa dan individu yang tertarik pada budaya Jepang.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa buku ini sangat cocok sebagai media pengenalan budaya, dengan skor rata-rata 4,55 dari 5. Aspek yang paling tinggi nilainya adalah visualisasi desain dan kelengkapan konten. Revisi akhir kemudian dilakukan untuk menyempurnakan produk sebelum dicetak dan didaftarkan hak ciptanya. Secara keseluruhan, proses pembuatan buku ini menggabungkan unsur-unsur akademik, visual, dan dunia nyata. Dengan pendekatan berbasis R&D, buku ini tidak hanya informatif tetapi juga dapat berfungsi sebagai sumber belajar lintas budaya.