

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Tujuan dibuatnya buklet sebagai media untuk berkomunikasi maupun menyebarkan informasi sudah umum dilakukan karena buklet cocok sebagai salah satu media untuk promosi karena bentuknya yang praktis dan menarik untuk dibawa maupun dibaca. Referensi pertama yang mendasari tinjauan pustaka ini adalah “Perancangan Komunikasi Visual Booklet Promosi Pariwisata Danau Kembar Alahan Panjang” oleh Putra (2016) yang memiliki isi pembahasan tentang potensi wisata Danau Kembar Alahan Panjang kepada khalayak umum yang dikemas secara rinci dan menyeluruh. Untuk melengkapi referensi lain, penulis menggunakan salah satu laporan penelitian, “Buklet Bahasa Indonesia Bahasa Jepang Sebagai Media Promosi Museum Nasional” oleh Permana (2021) yang membahas tentang pengenalan isi museum nasional sebagai media promosi ke masyarakat umum khususnya negara luar yakni Jepang. Adapun laporan penelitian sebagai referensi ketiga yang digunakan penulis yaitu, “Buku Glosarium Multibahasa Sebagai Media Peningkatan Pemahaman Kosakata Kebandaraan” oleh Rofiqoh (2024) yang menjelaskan tentang kegunaan glosarium sebagai panduan untuk pemula dalam bidang aviasi yang ditulis dalam bahasa Indonesia dan bahasa Jepang.

Beberapa referensi yang terpilih digunakan penulis untuk tinjauan pustaka karena kesinambungan antar objek penelitian. Hal ini yang mendasari penulis untuk dapat membuat buklet yang digunakan untuk panduan di bandara bagi mahasiswa yang pertama kali mendatangi Jepang untuk melakukan internship. Harapan yang diinginkan penulis adalah dengan dibuatnya buklet ini, mahasiswa tidak perlu bingung ketika melewati bagian imigrasi ataupun menggunakan fasilitas yang ada di bandara Jepang.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Bandara

Bandara adalah suatu tempat untuk pesawat terbang melakukan kegiatan penerbangan, Menurut Annex 14 dari organisasi internasional ICAO, bandara dideskripsikan sebagai area tertentu yang berada di daratan atau perairan yang diperuntukkan untuk kedatangan, keberangkatan dan pergerakan pesawat. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2009 tentang Penerbangan menyatakan bahwa pengertian dari bandara adalah kawasan yang ada di daratan dan/atau perairan dengan batasan tertentu yang digunakan untuk kegiatan penerbangan seperti mendarat atau lepas landas, pergantian naik turun penumpang, bongkar muatan kargo atau barang bawaan, dan tempat perpindahan antar mode transportasi yang dilengkapi dengan fasilitas keamanan dan keselamatan dalam penerbangan serta fasilitas penunjang lainnya.

Sesuai dengan pernyataan dari Peraturan Direktur Jenderal Perhubungan Udara Nomor SKEP. 77/VI/2005 tentang dibuat berdasarkan Keputusan Menteri Perhubungan KM Nomor 47 tahun 2002, yaitu pembahasan wilayah bandar udara yang tidak langsung berhubungan dengan kegiatan penerbangan merupakan salah satu bagian dari sisi darat dari suatu bandar udara. Dalam bagian tersebut, terdapat salah satu pembahasan mengenai fasilitas sisi darat yang berkaitan dengan pergerakan penumpang maupun barang. Fasilitas sisi darat meliputi terminal penumpang, terminal barang (kargo), bangunan operasi, dan fasilitas penunjang bandar udara yang akan dijelaskan sebagai berikut:

- (a) Fasilitas terminal penumpang merupakan bangunan yang melayani penumpang mulai dari keberangkatan hingga kedatangan. Di dalam bangunan terminal ini terdapat tiga bagian yang perlu diperhatikan yaitu fasilitas keberangkatan, kedatangan, dan peralatan penunjang bandar udara.

1. Fasilitas keberangkatan

Terdapat area check-in yaitu bagian konter yang digunakan untuk mengurus tiket pesawat yang ingin ditukarkan jelang keberangkatan dan area untuk mengecek berat bagasi yang dibawa oleh penumpang. Setelah melakukan check-in, penumpang dapat menunggu di area *waiting room* yang telah disediakan pihak bandar udara. Untuk memandu penumpang selama berada di dalam bangunan bandar udara, terdapat rambu atau papan informasi mengenai petunjuk dari fasilitas yang tersedia di dalam bandar udara.

2. Fasilitas Kedatangan

Terdapat area kedatangan yang memuat penumpang yang baru saja turun dari pesawat. Dalam area kedatangan biasanya dilengkapi dengan pos klaim bagasi yang berguna apabila penumpang tidak menemukan bagasi yang ada di *conveyor belt*. Dalam area conveyor belt, akan ada barang-barang yang sebelumnya ada di bagasi pesawat yang sudah bisa diambil oleh masing-masing penumpang. Lalu sama seperti wilayah keberangkatan, rambu atau petunjuk banyak tersebar di sekitar bagian kedatangan untuk mengedukasi penumpang mengenai fasilitas yang sudah ada.

- (b) Fasilitas terminal kargo yaitu bangunan terminal yang berfokus untuk mengurus bagian muat barang (kargo) dalam jalur udara. Terminal ini meliputi gudang, kantor administrasi, tempat parkir pesawat, gedung operasi, jalan masuk, dan tempat parkir kendaraan umum. Aspek yang telah disebutkan merupakan fasilitas standar yang wajib dimiliki oleh masing-masing bandar udara agar operasional dapat berjalan dengan lancar.
- (c) Fasilitas bangunan operasi merupakan bagian bandar udara yang berfungsi untuk mendukung pengoperasian dari segi

administrasi maupun lalu lintas bandar udara. Dalam bangunan ini, terdapat beberapa bagian gedung antara lain:

1. Gedung operasional yang berisi PKP-PK, Menara kontrol, stasiun meteorologi, gedung NDB, gedung VOR, dan gedung DME.
2. Bangunan teknik penunjang yang berisi power house dan stasiun bahan bakar.
3. Bangunan administrasi dan umum yang terdiri dari kantor bandara, kantor keamanan, kantin, dan tempat ibadah.

(d) Fasilitas penunjang bandar udara merupakan fasilitas yang ditujukan untuk pengunjung baik untuk penumpang maupun non-penumpang yang meliputi seperti sarana prasarana yang ada di jalan (jembatan, drainase, turap, pagar keamanan, taman). Bagian ini merupakan salah satu layanan keterkaitan intermoda yang digunakan bandar udara untuk menjalin kesinambungan dengan tempat luar.

Bandara di Jepang secara keseluruhan memiliki fasilitas yang mirip dengan bandara yang ada di Indonesia hanya saja untuk bagian industri aviasi khususnya bagian imigrasi disana memiliki perbedaan karena warga Jepang yang pasif dalam menggunakan bahasa Inggris. Sulitnya berinteraksi ataupun berkomunikasi menggunakan Bahasa Jepang baku atau bisnis (*keigo*) adalah salah satu alasan yang membuat pendatang baru dari Indonesia merasa kebingungan karena fasilitas dan pelayanan di Jepang dominan menggunakan bahasa Jepang daripada bahasa internasional atau bahasa Inggris.

2.2.2 Bahasa

Bahasa adalah aspek paling dasar dalam kehidupan manusia yang berfungsi sebagai alat komunikasi dari individu ke individu yang lain. Dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, bahasa adalah sistem

lambang bunyi yang digunakan oleh suatu masyarakat untuk dapat saling bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Sejarah dari bahasa dimulai dari masa prasejarah, ketika manusia mulai menggunakan isyarat berupa suara yang sederhana untuk hidup berdampingan. Sejalan dengan pembahasan Crystal (2010), bahasa awalnya berupa suara dinamis yang lama kelamaan berkembang menjadi lebih kompleks seiring dengan perkembangan manusia. Proses inilah yang mencerminkan bahasa bukanlah hanya sebagai alat komunikasi saja, namun dapat digunakan sebagai identitas dari suatu kelompok.

Informasi dan pengetahuan yang ada di Indonesia disampaikan dalam bahasa persatuan yaitu Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia menjadi bahasa pengantar di dalam penyusunan media massa dan karya ilmiah sehingga menjadi sarana penting di dunia pendidikan dan dapat menyampaikan serta mendiskusikan berbagai cabang dari ilmu pengetahuan (Chaer & Agustina, 2010). Peran penting bahasa Indonesia mendukung terjadinya pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Rahardi, 2019).

Perkembangan zaman membuat Bahasa Indonesia menghadapi banyak tantangan yang harus diperhatikan. Tantangan kontemporer yang ada dalam pengembangan bahasa Indonesia seperti pengaruh globalisasi, penyebaran informasi mengenai teknologi, dan dinamika sosial-budaya yang ada di dalam masyarakat mendominasi tantangan untuk penggunaan bahasa Indonesia di khalayak umum (Nurjannah, 2021).

2.2.3 Bahasa Jepang untuk Komunikasi Umum

Bahasa Jepang merupakan bahasa yang digunakan oleh penduduk Jepang sebagai media komunikasi nomor satu di negara tersebut. Bahasa Jepang memiliki keunikan tersendiri yaitu memiliki bentuk aksara yang berbeda dan beragam. Huruf yang dimiliki bahasa Jepang berkembang dari aksara Cina yang sudah menyebar sejak dahulu kala. Jenis huruf yang dimiliki ada empat macam yaitu huruf *hiragana*, huruf *katakana*, huruf

kanji, dan huruf romaji atau huruf yang biasa dikenal oleh khalayak umum yang berguna untuk menyampaikan bahasa dalam bentuk tulisan.

Berbeda dengan huruf hiragana dan katakana, huruf kanji memiliki puluhan ribu makna karena dalam satu kanji sudah menyimpan lebih dari satu arti tertentu sebagaimana pernyataan Ishida yaitu terdapat kurang lebih 50.000 huruf kanji yang terdaftar dalam kamus *Daikanwa Jiten* (Sudjianto, 2004, p.57). Huruf-huruf dalam Bahasa Jepang diterapkan dalam berbagai tulisan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu penggunaan huruf dalam bahasa Jepang adalah untuk menuliskan suatu kosakata. Kosakata dalam bahasa Jepang ditulis dengan huruf *kana*, *hiragana* untuk menulis kosakata asli Jepang sedangkan *katakana* digunakan untuk menuliskan kosakata serapan.

Manfaat yang diperoleh untuk mempelajari Bahasa Jepang sekarang tengah dirasakan oleh banyak masyarakat Indonesia. Hal tersebut didukung dengan pernyataan bahwa Bahasa Jepang menempati peringkat ketiga belas sebagai bahasa yang memiliki penutur terbanyak di dunia (Eberhard, dkk., 2019). Keuntungan besar yang akan didapat oleh pembicara bahasa Jepang salah satunya adalah dapat memahami budaya dan mempermudah untuk dapat berlibur ke Jepang. Dengan menguasai bahasa Jepang, tentunya perjalanan akan terasa mudah dan lancar karena dapat berinteraksi langsung dengan warga lokal serta dapat mengeksplor banyak tempat yang belum ramah turis dikarenakan masih banyak tempat yang mana penduduk Jepang di daerah tersebut tidak fasih dalam berbahasa asing.

2.2.4 Media Komunikasi

Revolusi dalam industri dan perkembangan mengenai teknologi komunikasi di abad ke-19 hingga ke-20 membawa pengaruh besar dalam memahami konteks maupun topik yang sedang dibicarakan. Munculnya media komunikasi yang beragam seperti media cetak, televisi, media sosial membuat informasi dapat dengan mudah dijelajahi oleh seluruh masyarakat.

Menurut pembahasan dari Mesiono, dkk. (2021), terdapat empat fungsi komunikasi yang mendasari bagaimana media komunikasi dapat terbentuk yaitu:

1. Fungsi informatif yang berfungsi untuk menyampaikan informasi dan memberikan data atau keterangan yang berguna untuk seluruh manusia.
2. Fungsi edukatif yang memiliki peran untuk dapat mendidik seluruh kalangan masyarakat dalam mencapai kedewasaan yang bersifat mandiri.
3. Fungsi persuasif yang digunakan untuk membujuk atau mempengaruhi orang lain untuk dapat melakukan sesuatu seperti yang dikehendaki oleh komunikator.
4. Fungsi rekreatif yang dapat memberikan unsur hiburan dalam informasi yang disampaikan.

Seluruh fungsi komunikasi yang telah dijabarkan berkesinambungan dengan pernyataan dari Badusah (2000) yang menyatakan bahwa media komunikasi berfungsi sebagai perantara dalam berkomunikasi satu sama lain yang menggunakan gambar, berita, atau lainnya untuk dapat menyampaikan pesan dan pandangan satu sama lain. Dalam penerapannya, media komunikasi juga dapat sejalan dengan fungsi dari media pembelajaran yang berperan untuk mengedukasi individu tentang ilmu atau informasi baru yang sebelumnya belum diketahui secara luas.

Dengan fungsi media komunikasi yang beragam, penyebaran informasi dapat digunakan untuk beberapa tujuan salah satunya sebagai media edukatif untuk proses belajar. Media tersebut adalah media pembelajaran yang berisi cara, alat atau proses untuk menyampaikan beberapa pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan, yang muncul dalam proses pendidikan, keinginan dan minat pada suatu hal yang baru, motivasi dan rangsangan untuk meningkatkan hasil dari kegiatan pendidikan, bahkan bisa juga menjadi dampak positif untuk efek psikologis

pada siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam suatu proses pengajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi belajar, merangsang kegiatan belajar, bahkan membawa efek psikologis bagi siswa. Dalam prakteknya, ada tiga unsur yang paling utama untuk mengidentifikasi sebuah kegiatan belajar menjadi ciri media pembelajaran, antara lain:

- a) Suara (audio), yang juga terbagi menjadi sarana penyiaran (telekomunikasi) dan lingkungan rekaman.
- b) Visual, dibagi menjadi tiga unsur pokok, yaitu gambar, garis, dan simbol yang bisa menjadi sebuah rangkaian bentuk yang dapat dirasakan oleh indra penglihatan.
- c) Gerak (audiovisual), dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri lingkungan belajar yang baik adalah perangkat pembelajaran berupa perangkat pembelajaran yang dapat berupa suara, gambar, rekaman, film/video, garis, simbol yang dapat berubah ke sebuah objek berupa ringkasan kejadian, kemudian ditampilkan kembali sebagai animasi yang lebih menarik di mata.

2.2.5 Buklet

Media dalam berkomunikasi khususnya media cetak ada banyak jenisnya, salah satunya adalah buklet. Buklet merupakan media pembelajaran berukuran kecil yang berisi tulisan dengan ilustrasi yang menarik perhatian (Aini & Habibi, 2020). Penyampaian informasi dalam buklet dinilai cukup efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan kutipan dari Khotimah, Husain, dan Ramdani (2022) yang menyatakan bahwa buklet layak untuk digunakan sebagai pemahaman dari suatu materi atau pokok bahasan.

Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam pembuatan buklet, seperti yang dipaparkan oleh Hapisah, dkk. (2022) bahwa buklet memiliki kelebihan berupa pemaparan informasi dapat dengan mudah dipahami oleh pembaca karena penyusunan materinya tidak terlihat

berbelit-belit, halamannya dan ukurannya pun praktis sehingga pembaca merasa buklet adalah media pembelajaran yang praktis dan dapat dibawa kemana-mana. Kelemahan buklet yang dimaksud adalah ketika pembuatan buklet menggunakan anggaran biaya yang minim, maka kertas atau produk akan mudah rusak sehingga dibutuhkan kertas kualitas tinggi untuk dapat bersaing lebih kuat di pasaran, serta pembuatan buklet membutuhkan waktu yang cukup lama dikarenakan perlu adanya perancangan desain yang menarik agar dapat menarik daya baca dari pembaca. Selain itu, buklet adalah media cetak yang mana penyampaian informasi hanya bersifat satu arah saja sehingga dapat menurunkan minat literasi pembaca.

Buklet yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran yang memadukan konsep buku kecil yang memiliki informasi dan ilustrasi menarik mengenai bandara di Jepang dengan jumlah 65 halaman. Ukurannya menggunakan kertas ukuran A5 yang nantinya akan memakai kertas *ivory* 230 gram sebagai sampul depan dan belakang dan *cts* 150 gram sebagai kertas untuk memuat materi buklet yang membuat pembelajaran terasa praktis dan tidak mengurangi daya tarik dari produk. Buklet ini akan didominasi oleh warna biru tua, biru muda, dan merah muda dan dihiasi ornamen seperti animasi gambar bandara dan pohon bunga sakura. Buklet dikembangkan sebagai bentuk inovasi dalam membuat media pembelajaran yang dapat digunakan dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Pembuatan buklet juga diharapkan dapat membantu dan mempermudah pembaca dalam proses pembelajaran Bahasa Jepang di masa mendatang.

2.2.6 Internship atau Magang

Internship atau yang biasa dikenal dengan magang merupakan sebuah kegiatan yang penting bagi mahasiswa masa kini berupa pelatihan kerja. Program ini bermaksud agar mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama kuliah dengan bentuk bekerja di lingkungan yang sesuai dengan kemampuan yang dikuasai.

Selain membantu mahasiswa untuk memperluas keterampilan praktis, internship juga memperbesar peluang untuk meraih pekerjaan setelah lulus dari kuliah (Gault, Leach, & Duey, 2010). Dengan pengalaman internship yang telah diperoleh, maka hal tersebut dapat menjadi salah satu faktor dalam kesuksesan berkarir di masa mendatang.

Manfaat yang diperoleh selama internship juga beragam salah satu diantaranya adalah berperan sebagai jembatan antara dunia karir dan pendidikan yang ditempuh secara formal, sehingga diharapkan dapat membangun koneksi atau jaringan profesional untuk pendidikan maupun karir kedepannya. Pernyataan ini didukung dengan hasil penelitian dari Jolo, Indama, dan Pacio (2023) yang menyatakan bahwa sebagian mahasiswa mendapatkan umpan balik dan bimbingan dari pihak profesional selama menjalani program internship.

Adapun peraturan mengenai internship telah diatur oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan serta Kementerian Riset dan Teknologi yang ditulis dalam Permendikbudriset No. 63 Tahun 2024 yang mengatur tentang penyelenggaraan magang antara lain seperti peserta magang yang harus terdaftar dalam perguruan tinggi dan memenuhi syarat yang ditetapkan oleh institusi pendidikan, penyelenggara magang yang harus memiliki izin dan telah memenuhi standar dari pemerintah, serta jangka waktu magang yang batas minimum tiga bulan dan maksimum satu tahun sesuai dengan ketentuan yang berlaku.