

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Buku Sebagai Media Edukasi

Media dalam konteks pendidikan adalah alat yang sangat penting dalam mempengaruhi suksesnya proses belajar dan mengajar. Hal ini karena keberadaannya secara langsung dapat menciptakan dinamika yang unik bagi para siswa dan mahasiswa. Kata media pengajaran diambil dari Bahasa Latin "medius" yang secara sederhana berarti "di tengah" penghubung, atau penyampai (Arsyad.A 2011). Dalam Bahasa Arab, media berfungsi sebagai penghubung atau penyampai informasi dari pengirim kepada penerima.

Asyhari dan Silvia (2016). Peran buku sangat penting, karena buku berfungsi sebagai sumber pengetahuan. Para pengajar perlu berupaya menjadikan buku lebih menarik agar mahasiswa atau siswa merasa senang untuk melihat dan membaca buku. Ketika mahasiswa atau siswa tertarik untuk membaca buku, maka kegiatan membaca dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca mereka, dengan adanya media sebagai sarana pembelajaran bisa membuat peserta didik lebih mudah dalam membaca dan pemahamannya dalam membaca menjadi lebih baik.

2.2. *Internship*

Magang adalah kegiatan pelatihan ataupun kursus yang dilakukan oleh mahasiswa untuk meningkatkan kompetensi *soft skill* yang dimiliki. Kegiatan magang yang dilakukan oleh mahasiswa tidak hanya dapat memberikan manfaat kepada mahasiswanya melainkan perusahaan bisa mendapat banyak manfaat dari kegiatan tersebut, salah satunya bisa meningkatkan citra perusahaan di mata orang banyak, (Lee & Chao, 2013 dalam Kipreos, 2016), program *internship* sering dijalani oleh mahasiswa sebagai cara untuk melatih *skill* mereka sebelum memasuki dunia profesional (Lutfia & Rahadi, 2020). Saat berada di bangku kuliah, mahasiswa umumnya belum memiliki pengalaman bekerja, sehingga

program *internship* ada untuk mengatasi kesenjangan itu. Program *internship* juga bisa menjadi salah satu cara mahasiswa untuk mendapatkan uang saku tambahan.

Selain di dalam negeri, mahasiswa juga memiliki kesempatan untuk mengikuti program magang di luar negeri dan salah satu yang paling diminati adalah negara Jepang. Selain banyak memberikan peluang magang di berbagai bidang, terdapat kolaborasi antara lembaga pemerintah dan swasta, seperti kerja sama antara perguruan tinggi dan Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) atau perusahaan yang ada di Indonesia.

Meskipun antusiasme dan kesempatan untuk melakukan magang di Jepang sangat besar, tak jarang ada berbagai kendala yang menjadi pertimbangan bagi mahasiswa yang berniat untuk melakukan magang, antara lain:

- a) Keterbatasan dalam bahasa dan komunikasi dalam bidang yang di-*apply* disebabkan oleh keterbatasan waktu dalam persiapan.
- b) Ketakutan terhadap lingkungan kerja, dan penyesuaian kerja disebabkan oleh kesiapan mental yang masih kurang.
- c) Tak jarang, masalah finansial juga menjadi salah satu kendala bagi peserta yang ingin melakukan *internship* di Jepang.

2.3. Subjek Pembahasan

Subjek yang akan dibahas kali ini adalah tentang penginapan tradisional Jepang (*ryokan*) dan hospitality di Jepang (*omotenashi*).

2.3.1. Pengertian *Ryokan*

Ryokan merupakan tempat penginapan bergaya tradisional di Jepang dengan ciri khas bangunan yang masih dari kayu dan juga lantainya menggunakan *tatami* yaitu sejenis tikar yang berasal dari Jepang yang dibuat secara tradisional menggunakan jerami dengan cara ditenun. Menggunakan kasur lantai ala Jepang (*futon*) sebagai alas untuk tidur, mengenakan *yukata* dan biasanya setiap *ryokan* dilengkapi dengan

pemandian air panas (*onsen*) dan juga tamu yang menginap akan disuguhkan makanan dengan menu *kaiseki ryouri*. (*Hakone Tourist Associatioan, 2023*)

Ryokan sulit ditemukan di Tokyo dan kota-kota besar dan biasanya dapat ditemukan di area pedesaan atau jauh dari kota-kota besar karena memberikan pengalaman menginap yang tenang dan berfokus pada kenyamanan tamu serta penyajian suasana alam Jepang dengan balutan arsitektur tradisional.

2.3.2. Perbedaan *Ryokan* dengan Hotel

Banyak orang yang bertanya tentang apa yang dimaksud dengan *ryokan* dan perbedaannya dengan hotel biasa. Secara sederhana, *ryokan* adalah jenis akomodasi tradisional Jepang yang jelas menawarkan berbagai budaya dan keunikan yang tidak bisa ditemukan di hotel konvensional. Namun, menurut Wijayanti. W.N dan Akhmad Saifudin (2021) perbedaan paling umum antara *ryokan* dengan hotel konvensional yaitu:

1. Unsur tradisional dan budaya yang masih kental.
2. Memiliki nilai sejarah, karena di setiap unsur bangunan *ryokan* memiliki makna dan arti dan kisahnya.
3. Memiliki pemandian air panas (*onsen*) dan pemandian air panas luar ruangan (*rotenburo*).

Hal-hal yang sudah dijelaskan diatas merupakan gambaran sederhana mengenai perbedaan *ryokan* dan hotel konvensional.

2.3.3. *Ryokan* Sebagai Simbol Budaya

Ryokan merupakan tempat menginap dimana tamu yang menginap dapat merasakan budaya Jepang yang khas. Sehingga menjadikan *ryokan* sebagai salah satu representasi dari budaya Jepang. Selain dari desain arsitekturnya dan fasilitas pemandian air panasnya, salah satu elemen yang membuat *ryokan* dan negara Jepang begitu otentik adalah pelayanan yang

diberikan yaitu konsep keramahtamahan di Jepang yang dikenal dengan istilah *omotenashi*. konsep pelayanan yang mengedepankan ketulusan dan perhatian penuh terhadap kebutuhan tamu tanpa mengharapkan imbalan secara langsung. Konsep ini telah melekat kuat dalam budaya Jepang, (Ishii, 2018 dalam Harsiwi. W dan Wicaksono,A 2025).

Salah satu konsep *omotenashi* yang paling banyak dikenal adalah tidak memberikan tip untuk setiap layanan yang diberikan, baik di restoran, hotel, maupun tempat lainnya. Karena hal ini dianggap kurang umum di Jepang yang didasarkan pada *omotenashi*, yaitu layanan yang menekankan ketulusan, kesempurnaan, dan dedikasi penuh tanpa mengharapkan imbalan di luar kompensasi resmi.

2.4. Penelitian Terdahulu

Terdapat salah satu penelitian terdahulu yang relevan dan menjadi referensi dan data pendukung dalam membuat proyek ini. Penelitian tersebut mengenai *ryokan* dengan judul “Representasi Budaya Jepang dalam *Ryokan* pada anime *Hansaku Iroha*” oleh San San dan Ni Putu Ari Sulatri, (2023) Universitas Udayana. Hal yang menjadi pembeda antara penelitian ini dengan proyek penulis bisa dilihat yaitu hasil akhir yang dimana berupa penelitian sedangkan penulis berupa proyek yang hasil akhirnya berupa produk fisik yaitu buku, lalu metode penelitian yang digunakan oleh peneliti tersebut yaitu simak catat sedangkan proyek penulis menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Dalam hal pengumpulan data Ari Sulastri menggunakan anime sebagai media untuk pengumpulan data, dan penulis menggunakan metode seperti observasi dan wawancara untuk mendapatkan data yang akan diolah ke dalam proyek nantinya.

Penelitian lain yang menjadi data pendukung dalam proyek ini berjudul “Analisis Nilai-Nilai Budaya penyajian *Kaiseki Ryouri* di Penginapan Tradisional Ala Jepang (*Ryokan*)” oleh Dewi Susanti (2020) Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA. Dalam penelitian ini, Dewi Susanti menerapkan metode pengumpulan data yaitu studi literatur dan wawancara

secara online melalui Instagram dengan pengguna akun *@justonecookbook* yang dikenal sebagai Nami-san, merupakan seorang pakar dalam masakan Jepang dan membagikan berbagai resep masakan Jepang melalui akun Instagram, YouTube, dan situs webnya. Lalu terdapat penelitian terdahulu juga berjudul “*Omotenashi: Budaya Keramahtamahan Di Jepang (Akar Budaya Dan Manifestasinya)*” dari Lina Rosliana (2018), Universitas Diponegoro yang membahas mengenai *omotenashi* baik dari segi asal, representasi dan manifestasinya.