

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Jepang adalah negara kepulauan di Asia Timur, terdiri dari empat pulau utama — Honshu, Hokkaido, Kyushu, dan Shikoku — beserta ribuan pulau kecil di sekitarnya. Secara geografis, Jepang terletak di dalam Cincin Api Pasifik sehingga rentan terhadap bencana gempa bumi dan tsunami. Namun dibalik keterbatasan tersebut, Jepang tetap konsisten masuk dalam jajaran ekonomi terbesar di dunia. (International Monetary Fund, 2026).

Rank	Country	GDP 2025 (B)	2025 Annual Real GDP Growth
1	us United States	\$30,616	2.0%
2	cn China	\$19,399	4.8%
3	de Germany	\$5,014	0.2%
4	jp Japan	\$4,280	1.1%
5	in India	\$4,125	6.6%

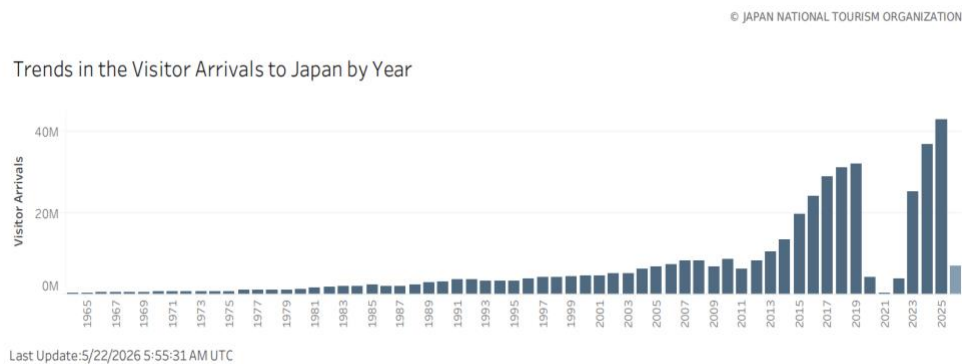
  

Rank	Country	Projected GDP in 2026 (B)
1	us United States	\$31,821
2	cn China	\$20,651
3	de Germany	\$5,328
4	in India	\$4,506
5	jp Japan	\$4,464

Gambar 1.1 Peringkat produk domestik bruto 2025 dan 2026 (Sumber: <https://www.visualcapitalist.com/>)

Berdasarkan kedua tabel peringkat Produk Domestik Bruto (PDB), Jepang menduduki peringkat keempat di tahun 2025, dan kelima di tahun 2026. Kemajuan Jepang juga erat terikat dengan nilai budaya masyarakat Jepang. Afriani et al. (2025) menyebutkan bahwa prinsip budaya seperti kesopanan, ketepatan waktu, kebersihan, dan penghormatan terhadap orang lain telah menjadi komponen prioritas yang membentuk etos kerja yang berorientasi pada kualitas masyarakat Jepang. Perpaduan antara kemajuan ekonomi dan kekayaan budaya inilah yang mendorong daya saing Jepang serta minat wisatawan mancanegara untuk mengalami langsung keunikan yang ditawarkan Jepang (Lasisi et al., 2024).

Salah satu sektor yang mengalami perkembangan signifikan adalah sektor pariwisata. Jepang mulai memanfaatkan kekayaan alam, budaya, dan tradisinya sebagai daya tarik utama untuk menarik wisatawan mancanegara (Japan National Tourism Organization, 2024). Berbagai destinasi wisata seperti kuil bersejarah, pemandangan alam, serta festival budaya menjadi magnet bagi wisatawan. Dengan demikian, pariwisata menjadi sektor penting yang berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi Jepang, serta menjadi jembatan dalam memperkenalkan budaya Jepang ke ranah internasional (Japan Tourism Agency, 2024).



Gambar 1.2 Kedatangan pengunjung ke Jepang berdasarkan tahun (Sumber: <https://www.jnto.go.jp/en/>)

Berdasarkan data yang diunggah pada situs resmi Japan National Tourism Organization (JNTO), Jepang berhasil menunjukkan pertumbuhan pariwisata internasional, dibuktikan dengan pencapaian rekor kunjungan wisatawan asing sebesar 42,68 juta pada tahun 2025 (JNTO, 2026). Dengan pertumbuhan pariwisata, permintaan akan fasilitas pendamping yang memadai secara bersamaan meningkat. Salah satunya adalah penyedia akomodasi wisatawan, yaitu sektor perhotelan. Sektor ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat penginapan, tetapi juga sebagai sarana pelayanan yang mewujudkan kualitas pengalaman wisata secara keseluruhan.

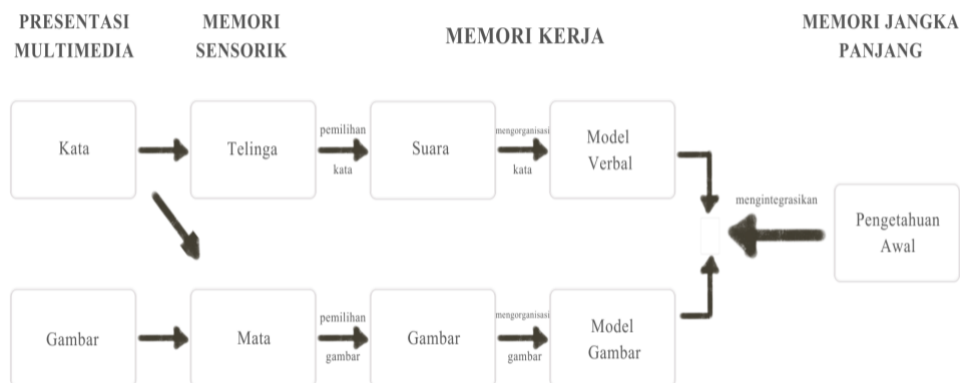
Dalam menjalankan operasional sektor perhotelan, Departemen Food and Beverage Service memiliki peran penting dalam memberikan pengalaman menyeluruh kepada tamu melalui penyajian makanan dan minuman (Suardana & Pandiangan, 2025). Penyajian makanan dan minuman memiliki beberapa elemen pendukung yang harus diperhatikan, menurut Khoiri & Asnur (2024) elemen-elemen tersebut adalah pemilihan *tableware*, bentuk hidangan, dan penggunaan

*garnish*. Tanaka (2024) juga menyatakan bahwa penyajian hidangan Jepang terpengaruh oleh filosofi *wabi-sabi*, yang berarti penyajian hidangan harus memperhatikan pemilihan *tableware*, potongan hidangan, dan juga hiasan yang selaras. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan pengalaman bersantap yang estetis, autentik, dan selaras dengan alam.

Di Jepang, elemen-elemen tersebut tercermin secara nyata dalam praktik penyajian set menu Jepang (*washoku*). Pada tahun 2013, United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) menetapkan *washoku* sebagai Warisan Budaya Takbenda Dunia karena merepresentasikan praktik sosial dan budaya masyarakat Jepang, termasuk dalam aspek penyajian, komposisi, dan estetika makanan (UNESCO, 2013). Praktik penyajian set menu *washoku* ini juga diterapkan di Hotel The Park Jodogahama, yang menjadikan set menu Jepang sebagai salah satu hidangan yang disajikan kepada tamu.

Oleh karena itu, pembelajaran mengenai penyajian set menu *washoku* menjadi aspek penting di Hotel The Park Jodogahama. Berdasarkan pengalaman *internship* yang dilaksanakan penulis di Hotel The Park Jodogahama, serta hasil wawancara awal dengan sesama peserta *internship*, diketahui bahwa proses pembelajaran set menu *washoku* masih bergantung pada observasi langsung dan arahan lisan dari staf senior. Belum tersedia media pembelajaran yang merangkum penyajian set menu *washoku* secara sistematis, sehingga pemahaman antar-*intern* berpotensi tidak merata. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kompleksitas set menu *washoku* dengan metode pembelajaran yang masih bersifat informal.

Seiring berkembangnya teknologi pendidikan, pemanfaatan media pembelajaran berbasis visual dinilai mampu mendukung pemahaman yang lebih efektif dan terstruktur. Seperti halnya *booklet* yang memiliki keunggulan dalam hal kenyamanan penggunaan dan penyajian materi secara ringkas (Nomleni, 2022).



Gambar 1.3 Model teori kognitif pembelajaran multimedia (Sumber: Mayer, 2014)

Berdasarkan Gambar 1.3, teori oleh Mayer (2014) menjelaskan bahwa individu memproses informasi melalui dua saluran kognitif yang berbeda, yaitu saluran visual dan saluran verbal. Kedua saluran tersebut memiliki kapasitas terbatas sehingga informasi yang disajikan perlu disusun secara terstruktur agar tidak menimbulkan beban kognitif berlebihan. Dalam konteks pembelajaran penyajian set menu *washoku*, visualisasi *tableware*, visualisasi hidangan, dan keterangan dari keduanya sangat dibutuhkan.

Oleh karena itu, penggunaan *booklet* berbasis visual yang memadukan ilustrasi dan teks menjadi relevan untuk membantu peserta *internship* memahami penyajian set menu *washoku* secara lebih komprehensif, sekaligus mendapatkan akses informasi yang lebih fleksibel dan dapat dipelajari secara berulang sesuai kebutuhan peserta *internship*.

Dengan mempertimbangkan hal-hal tersebut, penulis mengusulkan pembuatan *trilingual booklet* sebagai media pembelajaran visual penyajian set menu *washoku* bagi peserta *internship* di Hotel The Park Jodogahama. Responden dalam penelitian ini meliputi calon *internship*, *internship*, dan *ex-internship* Hotel The Park Jodogahama. Produk ini dirancang untuk memadukan elemen visual dan elemen verbal secara terstruktur, dan diharapkan mampu menjadi solusi pembelajaran yang selaras dengan standar hotel, sekaligus mendukung peningkatan kompetensi dan profesionalitas peserta *internship*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pembuatan *trilingual booklet* dalam menginformasikan penyajian set menu *washoku* di Hotel The Park Jodogahama?
2. Bagaimana keefektifan *trilingual booklet* dalam menginformasikan penyajian set menu *washoku* di Hotel The Park Jodogahama?

## **1.3 Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan proses pembuatan *trilingual booklet* dalam menginformasikan penyajian set menu *washoku* di Hotel The Park Jodogahama.
2. Mendeskripsikan keefektifan *trilingual booklet* dalam menginformasikan penyajian set menu *washoku* di Hotel The Park Jodogahama.

## **1.4 Manfaat**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi sumber pembelajaran mengenai penyajian set menu *washoku* di Hotel The Park Jodogahama.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menyumbang pemikiran mengenai media pembelajaran untuk penyajian set menu *washoku* di Hotel The Park Jodogahama.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan informasi kepada peserta *internship* mengenai penyajian set menu *washoku* di Hotel The Park Jodogahama.

2. Memberikan kontribusi positif dalam pembuatan media pembelajaran penyajian set menu *washoku* di Hotel The Park Jodogahama.

## 1.5 Luaran

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah *trilingual booklet* berjudul “Washoku+: Jodogahama Park Hotel Edition” yang memuat enam jenis penyajian set menu *washoku* di Hotel The Park Jodogahama, yaitu Set Rombongan A, Set Rombongan B, Set Kaiseki Premium, Set Kamar Ramah Peliharaan, Set Sarapan Kunjungan Studi, dan Set Makan Malam Kunjungan Studi. Keenam set menu tersebut merupakan set yang menjadi tanggung jawab peserta *internship* pada Departemen Food and Beverage Service di Hotel The Park Jodogahama.

*Booklet* ini disusun dalam bahasa Indonesia, Inggris, dan Jepang, mengingat keberagaman asal negara peserta *internship* di hotel tersebut. Secara konten, *booklet* mencakup pengenalan *washoku*, profil Hotel The Park Jodogahama, pengenalan set menu, jenis *tableware*, serta komponen setiap hidangan. *Booklet* terdiri dari 90 halaman dan dicetak pada kertas CTS 120 gram dengan sampul *soft cover* berlaminasi. Ukuran A5 dengan orientasi *landscape* dipilih untuk menampilkan keseluruhan satu set menu *washoku* secara utuh dan proporsional, sehingga memudahkan peserta *internship* dalam memahami tata letak penyajian secara visual.

Dari segi desain, seluruh ilustrasi dibuat mandiri menggunakan aplikasi IbisPaint, sementara tata letak dan tipografi disusun menggunakan Canva tanpa menggunakan template apapun. Palet warna *booklet* terinspirasi dari empat musim Jepang dalam nuansa pastel agar tampilan lebih estetik. *Booklet* ini difungsikan sebagai panduan kerja bagi peserta *internship* pada Departemen Food and Beverage Service di Hotel The Park Jodogahama, sehingga dapat digunakan secara langsung dalam kegiatan operasional hotel.