

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi, teknologi informasi dan komunikasi telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia. Internet dan platform digital memungkinkan penyebaran informasi secara cepat, luas, dan mudah diakses. Hal ini mendorong kemudahan dalam berbagi pengetahuan dan membangun hubungan antarpengguna. Oleh karena itu, media digital seperti *website* menjadi sarana penting dalam menyebarkan informasi secara global tanpa batasan waktu dan tempat. Perkembangan ini menunjukkan bahwa kehadiran media digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat modern.

Website sebagai salah satu media digital kini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki peran penting dalam penyebaran informasi edukatif (Suswanta & Resky, 2020:579). Pada awalnya *website* lebih dikenal sebagai platform dengan tujuan utama untuk interaksi sosial dan hiburan (Nazan, dkk., 2011:607). Namun, *website* kini dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara daring, seperti *Edmodo*, *Quipper School* dan Ruang Guru yang menyajikan materi pembelajaran interaktif dan soal bagi pelajar maupun masyarakat umum (Harfina & Pramudi, 2019:50-51). *Website* tersebut dirancang untuk meningkatkan literasi dan juga memberikan kesempatan belajar yang setara bagi berbagai kalangan (Bishop dalam Harfina & Pramudi, 2019:48). Maka dari itu, fungsi edukatif dari *website* menjadi semakin luas. *Website* kini berfungsi sebagai media untuk mengenalkan budaya suatu negara kepada masyarakat internasional. Konten visual dan interaktif mempermudah pengguna memahami budaya tanpa harus hadir langsung (Paul dalam Adirini, 2017:39). Contohnya, *website* Wonderful Indonesia yang menyajikan informasi untuk pengguna mancanegara seputar destinasi, budaya, dan kuliner Indonesia (*Website* Indonesia Travel, 2025).

Kuliner menurut UNESCO dalam Ali & Shoa (2021:28), merupakan salah satu aspek budaya yang paling mudah diterima dan dekat dengan keseharian masyarakat di seluruh dunia. Hal ini sejalan dengan premis dasar oleh Paul dalam

Adirini (2017:38) yaitu “*the best way to win hearts and mind is through the stomach*”, yang menegaskan bahwa makanan dapat menjadi gerbang awal yang efektif dalam mengenalkan kebudayaan suatu negara. Oleh karena itu, penggunaan *website* sebagai media edukasi kuliner tidak hanya memperluas jangkauan informasi, tetapi juga memperkuat pemahaman budaya di kalangan masyarakat global. *Website* menjadi sarana yang tepat untuk memperkenalkan kuliner tanpa perlu mengunjungi langsung tempat asalnya (Paul dalam Adirini, 2017:39). Dengan hanya mengakses *website*, masyarakat global dapat mempelajari berbagai jenis kuliner, bahan, cara penyajian sekaligus dapat memahami aspek budaya yang terkandung dalam suatu kuliner (Adirini, 2017:39).

Budaya kuliner menurut Fazri, Teuku, dan Windy (2019:140), mencakup cara penyajian, proses pembuatan, sejarah, serta nilai dan identitas yang melekat pada makanan. Seperti Rendang, yang berasal dari daerah Padang di Indonesia. Demikian pula di negara lain seperti Jepang, budaya kuliner berkembang dengan sangat beragam di setiap daerah di Jepang, mencerminkan kekayaan alam, iklim, serta tradisi setempat. Contoh kuliner Jepang yang telah dikenal luas secara global adalah *sushi* (寿司), yang tak hanya terkenal karena rasa, tetapi juga nilai simbolis dan estetika Zen di dalamnya (Rahmawati, Lusiana, dan Widodo, 2023:14-16). Estetika Zen adalah filosofi seni Jepang yang berakar dari Buddhisme Zen, yang mendorong rasa tenang dan kesadaran penuh melalui seni, desain dan kehidupan sehari-hari (*Website Fiveable*, 2024). Menurut Shinichi Hisamatsu dalam Galuh (2016:44-45), estetika Zen terdiri dari tujuh ciri-ciri, yaitu *fukinsei* (不均整) atau asimetris, *kokou* (考古) atau esensi waktu, *seijaku* (静寂) atau ketenangan, *yuugen* (幽玄) atau kedalaman dan kehalusan, *shizen* (自然) atau alami, *kansou* (簡素) atau kesederhanaan, dan *datsuzoku* (脱俗) atau kebebasan. Tujuh ciri-ciri tersebut terkandung dalam aspek bahan, metode memasak, metode penyajian dan etiket (Rahmawati, dkk., 2023:14). *Sushi* (寿司) menggambarkan kesederhanaan dan estetika melalui penggunaan bahan-bahan alami yang disusun secara rapi dan elegan. *Sushi* (寿司) juga mencerminkan hubungan dengan alam dan musim karena bahan-bahannya sering berubah sesuai musim (Rahmawati, dkk., 2023:28). Selain itu, cara makan *sushi* (寿司) juga penting untuk menghargai proses makan dan

menghormati orang yang menyajikan. Menurut Ami Rokach (2020:80), *sushi* (寿司) juga menjadi simbol dari kebersamaan karena sering digunakan sebagai sarana untuk membangun atau memperkuat hubungan antarindividu. Salah satu bentuk budaya kuliner Jepang yang merepresentasikan nilai keseimbangan antara bahan dari alam dan musim, cara makan, dan penghormatan tradisi yang tercermin dalam hidangan ini dikenal dengan istilah *washoku* (和食).

Menurut Tajima Hiroshi dalam jurnal yang berjudul 「和食の心とかたち」 (2019:97-98), mengartikan *washoku* (和食) sebagai berikut:

- 1) 和食は、地域の新鮮で多彩な食材を大切にし、四季おりおりの自然の恵みに対する感謝の心とこれを大切にする精神に支えられ、地域や家族をつなぐ日本人の生活文化です。
- 2) 和食は、米飯を主食とし、ご飯に合った多様な汁・菜・漬物によって構成される献立を基本に、正しく箸や椀などを使う日本の食習慣です。
- 3) 味わいはだしのうま味をベースとし、醤油、味噌、酢などの伝統的な調味料を用いてつくられます。
- 4) 伝統的なすしや郷土の食、うどんや蕎麦などの粉食、また日本で生まれ育てられて日本人の生活に定着しているものも和食といえましょう。
- 5) 和食は、多種、多様な食材の利用を通じて、日本人の健康に寄与することが期待されます。

(1. *Washoku wa, chiiki no shinsen de tasai na shokuzai wo taisetsu ni shi, shiki oriori no shizen no megumi ni taisuru kansha no kokoro to kore wo taisetsu ni suru seishin ni sasaerare, chiiki ya kazoku wo tsunagu Nihonjin no seikatsu bunka desu.*

2. *Washoku wa, beihan wo shushoku to shi, gohan ni atta tayou na shiru, sai, tsukemono ni yotte kousei sareru kondate wo kihon ni, tadashiku hashi ya wan nado wo tsukau Nihon no shokushuukan desu.*

3. *Ajiwai wa dashi no umami wo be-su to shi, shoyu, miso, su nado no dentouteki na choumiryou wo mochiite tsukuraremasu.*

4. *Dentouteki na sushi ya kyoudo no shoku, udon ya soba nado no funshoku, mata nihon de hagukumare tsuchikawarete nihonjin no seikatsu ni teichaku shite iru mono mo washoku to ie mashou.*

5. *Washoku wa, tashu, tayou na shokuzai no riyou wo tsuujite, nihonjin no kenkou ni kiyo suru koto ga kitai saremasu.)*

Terjemahan :

1. *Washoku* (和食) adalah budaya hidup masyarakat Jepang yang menghargai bahan makanan lokal yang segar dan beragam, serta didasarkan pada semangat menghormati dan mensyukuri anugerah alam di setiap musim, yang sekaligus menghubungkan keluarga dan komunitas di masing-masing daerah.
2. *Washoku* (和食) merupakan kebiasaan makan orang Jepang yang menjadikan nasi sebagai makanan pokok, dilengkapi dengan berbagai

jenis sup, lauk-pauk, dan acar yang cocok disantap bersama nasi, serta menggunakan peralatan makan seperti sumpit dan mangkuk dengan cara yang tepat.

3. Cita rasanya didasarkan pada umami dari kaldu atau *dashi* (出汁), dan dibuat menggunakan bumbu tradisional seperti kecap asin atau *shoyu* (醤油), *miso* (味噌), dan cuka.

4. Makanan seperti *sushi* (寿司) tradisional, masakan daerah, serta makanan berbahan tepung seperti *udon* (饅頭) dan *soba* (荞麦) yang telah tumbuh dan mengakar dalam kehidupan masyarakat Jepang juga termasuk dalam kategori *washoku* (和食).

5. *Washoku* (和食) diharapkan dapat berkontribusi pada kesehatan masyarakat Jepang melalui pemanfaatan berbagai macam bahan makanan yang beragam.

Berdasarkan kutipan di atas, *washoku* (和食) adalah budaya makanan Jepang yang menghargai bahan lokal segar, mengutamakan rasa syukur terhadap alam, dan berfokus pada nasi dengan pelengkap seperti sup, sayuran, dan acar. *Washoku* (和食) mendukung kesehatan melalui penggunaan bahan alami dan tradisional. Menurut *Website UNESCO* (2013), *washoku* (和食) merupakan sistem kuliner Jepang yang diwariskan secara turun-temurun, terutama dalam perayaan Tahun Baru. *Washoku* (和食) juga telah diakui sebagai warisan budaya tak benda dunia oleh UNESCO (*Website BBC*, 2013). Pengakuan ini menunjukkan pentingnya upaya pelestarian budaya kuliner Jepang, baik oleh masyarakat maupun pemerintah. Selain makanan-makanan yang sudah dikenal luas secara global, *washoku* (和食) juga mencakup *kyoudo ryouri* (郷土料理) atau makanan khas daerah.

Menurut *website Kurashiru* (2023), *kyoudo ryouri* (郷土料理) adalah masakan tradisional Jepang yang menggunakan bahan alami dari tiap daerah dan diolah dengan metode khas yang diwariskan secara turun-temurun. Sebagai negara kepulauan dengan iklim dan geografi yang beragam, Jepang memiliki pertanian, kehutanan, dan perikanan yang berbeda di setiap wilayah (FAO, 2016:6). Hal tersebut menghasilkan keanekaragaman bahan pangan lokal, seperti hasil laut dari Hokkaido (*Website National Geographic*, 2025). Tradisi makan pun menjadi bervariasi, seperti *shoujin ryouri* (精進料理) di Kyoto yang mencerminkan nilai spiritual Buddha (Tokuno, 2018:5-6). Keanekaragaman inilah yang membentuk *kyoudo ryouri* (郷土料理), yang kini dilestarikan salah satunya melalui *website MAFF*.

Website MAFF atau *Ministry of Agriculture, Forestry and Fisheries* (農林水産省) adalah *website* resmi lembaga pemerintahan Jepang yang menyajikan berbagai konten seputar pertanian, kehutanan, perikanan, serta budaya kuliner Jepang. Salah satu topik utama adalah *Rural Development and Tourism* yang memuat program seperti *SAVOR JAPAN* dan *EAT! MEET! JAPAN*, serta sistem pertanian berkelanjutan seperti *Globally Important Agricultural Heritage Systems* (GIAHS). MAFF juga menyajikan info tentang *Geographical Indication* (GI), *Japanese Agricultural Standard* (JAS), karantina hewan-tumbuhan, keamanan pangan, dan program MIDORI. Salah satu bagian yang penting dan menarik dalam *website* ini adalah pembahasan mengenai *washoku* (和食), informasi sertifikasi restoran, hingga edukasi gizi dan pengenalan kuliner dari berbagai daerah di Jepang. Alasan *website* MAFF dipilih sebagai objek penelitian dibandingkan *website* pemerintah resmi Jepang lainnya seperti JNTO (*Japan National Tourism Organization*) dan MHLW (*Ministry of Health, Labour, and Welfare*) adalah karena *website* MAFF menyajikan informasi yang tidak hanya memperkenalkan kuliner daerah secara singkat, tetapi juga dilengkapi dengan sejarah dan budaya dari kuliner tersebut. Sementara itu, JNTO yang juga membahas kuliner daerah, lebih berfokus pada promosi destinasi wisata (*Website Japan Travel, n.d.*), sedangkan MHLW membahas makanan dari sudut pandang kesehatan dan gizi (*Website MHLW, 2025*), sehingga keduanya tidak memberikan cakupan seluas *website* MAFF untuk pembelajaran kuliner daerah Jepang.

Website MAFF menyajikan informasi kuliner dari berbagai wilayah Jepang, mulai dari Kyushu, Kansai, Tohoku, hingga Hokkaido, yang masing-masing memiliki ciri khas kuliner dipengaruhi oleh geografis, iklim, budaya, dan sejarah lokal. Di antara wilayah yang ditampilkan di *website*, Hokkaido menjadi sorotan utama karena keberagaman bahan pangan dan kuliner khas yang kaya (*Website Japan Food Guide, 2024*). Terletak di antara tiga laut utama yaitu laut Jepang, laut Okhotsk, dan samudra pasifik, serta memiliki iklim dingin yang ekstrem, memungkinkan Hokkaido memproduksi hasil laut melimpah seperti kepiting, kerang, dan ikan musiman (*Website National Geographic, 2025*), serta komoditas pertanian unggulan seperti jagung (Yamada, 2009:4-11), kentang

(Iwama, 2009:2-15), dan beras (Iwama, 2009:2-9). Wilayah ini juga mendukung peternakan sapi (Nakatsuji, 2009:5-5) dan domba berkualitas tinggi (Nakatsuji, 2009:5-9). Selain itu, keberadaan suku Ainu sebagai penduduk asli Hokkaido juga memberikan kontribusi penting dalam memperkaya variasi kuliner dengan tradisi dan penggunaan bahan pangan lokal yang unik dan beragam (*Website BBC Travel*, 2020). Berbeda dengan prefektur lain seperti Aomori dan Niigata, yang memiliki fokus produk spesifik seperti Aomori yang terkenal dengan produksi apel (Izumi, 2018:87-89) dan bawang putih (Atsushi, dkk., 2020:121), juga Niigata yang terkenal dengan produksi beras (*Website Niigata Prefecture*, 2021), Hokkaido lebih unggul dalam hal keberagaman bahan pangan. Oleh karena itu, kombinasi faktor geografis, iklim, sumber daya alam, dan budaya membuat Hokkaido menjadi pusat keragaman bahan pangan dan kuliner yang layak dijadikan objek penelitian.

Beberapa makanan khas Hokkaido antara lain adalah *Zangi* (ザンギ) yaitu ayam goreng khas Hokkaido, *Ruibe* (ルイベ) yaitu ikan salmon yang dibekukan, *Sekihan* (赤飯) yaitu nasi ketan merah, *Ikameshi* (烏賊飯) yaitu cumi-cumi yang diisi nasi, dan *Imomochi* (いももち) yaitu mochi yang terbuat dari kentang. Hidangan-hidangan ini tidak hanya mencerminkan ketersediaan bahan pangan lokal seperti hasil laut, produk pertanian, dan produk susu, tetapi juga menggambarkan cara masyarakat Hokkaido mengolah makanan sesuai dengan hasil bahan alam dan gaya hidup mereka (*Website VisitInside Japan*, 2025), namun keberadaan dan keunikan kuliner ini masih belum dikenal secara luas di luar daerah tersebut (*Website Matador Network*, 2024). Dalam *website* MAFF, makanan-makanan tersebut dijelaskan secara lengkap sebagai bagian dari konten pengenalan kuliner daerah Jepang. Melihat isi dan ragam informasi yang disajikan, *website* MAFF bisa relevan untuk digunakan dalam konteks pendidikan budaya Jepang, khususnya budaya kuliner, di beberapa negara yang memasukkan kurikulum bahasa dan kebudayaan Jepang sebagai bagian dari pendidikan formal. Salah satu negaranya adalah Indonesia.

Di Indonesia, beberapa perguruan tinggi menyediakan program studi Bahasa dan Budaya Jepang, termasuk Universitas Darma Persada. Mahasiswa jurusan ini mempelajari budaya dan sejarah Jepang melalui mata kuliah seperti

Nihon Bunka Shakai (日本文化社会). Oleh karena itu, mahasiswa angkatan 2021 yang sudah mengambil mata kuliah ini dipilih sebagai subjek penelitian. Dalam pembelajaran, bagian *website* MAFF yang membahas *kyoudo ryouri* (郷土料理) dapat menjadi sumber tambahan untuk memahami keberagaman kuliner daerah Jepang, khususnya Hokkaido, karena memuat sejarah, bahan dan cara pengolahan khas yang mencerminkan nilai budaya dan sejarah lokal Jepang.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti bagaimana *website* MAFF dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif dalam memperkenalkan budaya kuliner Jepang, khususnya daerah Hokkaido kepada masyarakat luas, khususnya mahasiswa jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Angkatan 2021 Universitas Darma Persada.

1.2 Penelitian yang Relevan

1. Skripsi yang ditulis oleh Aliffiyan Fajar Nurasdi (2019) dari Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta yang berjudul “*Upaya Jepang dalam Pendayagunaan Kuliner Tradisional (Washoku) sebagai Instrumen Diplomasi Budaya di Indonesia (Periode 2013–2018)*”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan studi Pustaka. Hasil menunjukkan bahwa Jepang memanfaatkan *washoku* sebagai alat diplomasi budaya, seperti melalui festival dan kampanye media. Persamaan penelitian ini dengan skripsi penulis adalah sama-sama membahas budaya kuliner Jepang, terutama *washoku*, sebagai sarana penyebaran budaya. Perbedaan penelitian ini dengan skripsi penulis adalah skripsi ini berfokus pada fungsi *washoku* dalam diplomasi budaya antarnegara, sedangkan skripsi penulis fokus pada bagaimana *washoku* dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran lewat media digital.
2. Jurnal yang ditulis oleh Tia Martia & Metty Suwandany (2021) dari Universitas Darma Persada dengan judul “*JLPT Test Sebagai Multimedia Pembelajaran JLPT N4 (Moji Goi) bagi Mahasiswa Prodi Bahasa Jepang Universitas Darma Persada pada Smartphone Berbasis Android*”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode survei

deskriptif dan analisis data berbasis persentase jawaban kuesioner. Mengacu pada teori media pembelajaran Hamdani (2013), hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *JLPT Test* mendapat respon positif dari mahasiswa, terutama dari segi tampilan, kemudahan penggunaan, dan materi kosakata serta kanji. Persamaan penelitian ini dengan skripsi penulis adalah sama-sama membahas efektivitas media digital sebagai sarana pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan skripsi penulis adalah media yang digunakan berupa aplikasi yang berfokus pada persiapan JLPT level N4 (*Moji Goi*), sedangkan skripsi penulis menggunakan *website* resmi milik pemerintah Jepang (MAFF) sebagai media pembelajaran budaya kuliner Jepang, khususnya daerah Hokkaido.

3. Jurnal yang ditulis oleh Muhammad Yunus, M. Riski Ardiansyah, Jufri Adyanata, dan Agung Setiawan (2023) dari Universitas Rokania yang berjudul "*Pengaruh Pembelajaran Berbasis Website terhadap Hasil Belajar Siswa*". Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan pengumpulan data melalui dokumentasi dan tes terhadap 20 siswa jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMKN 2 Rambah, serta angket untuk mengetahui pengaruh penggunaan *website* dalam pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Dalam menganalisis data, penulis menggunakan teori konstruktivisme. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *website* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaan penelitian ini dengan skripsi penulis adalah sama-sama membahas efektivitas *website* sebagai media pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan skripsi penulis terletak di objek penelitian, yaitu penelitian ini berfokus pada pembelajaran akademik di sekolah, sedangkan skripsi penulis berfokus pada penggunaan *website* MAFF untuk pembelajaran budaya kuliner Jepang pada mahasiswa.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Minimnya platform digital yang dikeluarkan resmi oleh pemerintah Jepang yang mempromosikan budaya kuliner daerah Jepang untuk audiens internasional.
2. Wilayah Hokkaido memiliki iklim ekstrem, namun tetap menunjukkan keberagaman bahan pangan dan kuliner daerah.
3. Kuliner Hokkaido masih kurang dikenal secara luas di luar Jepang, meskipun wilayah ini memiliki banyak makanan khas.
4. Pemanfaatan *website* MAFF oleh mahasiswa sebagai media pembelajaran budaya Jepang, khususnya budaya kuliner daerah, belum optimal.
5. *Website* MAFF belum dapat dipastikan efektif dalam menyampaikan informasi mengenai kuliner khas daerah, khususnya daerah Hokkaido sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa.

1.4 Pembatasan Masalah

Agar pembahasan ini tidak meluas, maka penulis membatasi pembahasan hanya pada penggunaan *website* MAFF sebagai media pembelajaran budaya kuliner Jepang, khususnya makanan khas daerah Hokkaido. Fokus penelitian akan mengkaji efektivitas *website* dalam menyajikan informasi mengenai kuliner Hokkaido, serta daya tarik visual, dan kesesuaian konten dengan kebutuhan pembelajaran mahasiswa jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang angkatan 2021 Universitas Darma Persada.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada bagian latar belakang tersebut, penulis dapat merumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana pendapat mahasiswa terhadap tampilan visual *website* MAFF dan pengetahuan mahasiswa terhadap kuliner Jepang, khususnya daerah Hokkaido?
2. Melalui media apa saja mahasiswa memperoleh informasi mengenai kuliner daerah Hokkaido?

3. Apakah *website* MAFF efektif sebagai media pembelajaran budaya kuliner Jepang, khususnya daerah Hokkaido bagi mahasiswa?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat diketahui tujuan penelitian adalah untuk:

1. Mengetahui dan memaparkan tanggapan mahasiswa terhadap tampilan visual *website* MAFF dan pengetahuan mahasiswa terhadap kuliner daerah Hokkaido.
2. Memaparkan dan menganalisa media yang menjadi sumber informasi mahasiswa dalam mengenal kuliner daerah Hokkaido.
3. Memaparkan dan menganalisa efektivitas *website* MAFF sebagai media pembelajaran budaya kuliner Jepang, khususnya daerah Hokkaido bagi mahasiswa.

1.7 Landasan Teori

1.7.1 Media Pembelajaran

Menurut M. Sahib Saleh, dkk. (2023:6), media pembelajaran adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator kepada komunikan sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Sedangkan menurut Hamzah Pagarra, dkk. (2022:11), media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif.

Fungsi media pembelajaran sendiri tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai pemusat perhatian, penggugah emosi dan motivasi, pengorganisasi materi belajar, penyama persepsi, serta pengaktif respon peserta didik. Selain itu, media juga mampu menjembatani keterbatasan indera, ruang, dan waktu dalam proses belajar (Pagarra dkk., 2022:17-21). Dalam pengelompokkannya, media pembelajaran diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis seperti media visual, audio, audiovisual, dan multimedia, sesuai dengan karakteristik sensorik yang dilibatkan

(Pagarra dkk., 2022:25-26). Selain itu, prinsip penggunaan media harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta efektivitas dan efisiensinya (Pagarra dkk., 2022:95-98).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari komunikator kepada komunikan secara efektif dan efisien. Media ini berfungsi untuk memfasilitasi proses belajar dengan menarik perhatian, meningkatkan motivasi, dan menjembatani keterbatasan ruang, waktu, serta indera.

1.7.2 Budaya Kuliner

Menurut Sri Utami (2018:37), kuliner tidak hanya sekadar urusan memasak atau makan, tetapi juga punya kedudukan penting dalam budaya masyarakat. Makanan bisa mencerminkan siapa kita, dari mana asal kita, dan bagaimana cara kita hidup. Makanan juga menyimpan nilai-nilai, cerita sejarah, dan identitas sosial suatu kelompok. Bahkan, dalam konteks globalisasi, kuliner berperan sebagai media komunikasi budaya yang mampu memperkenalkan suatu bangsa kepada bangsa lain. Sedangkan menurut Wuriyanto dalam Odien, dkk. (2021:51), kuliner secara budaya menggambarkan identitas lokal suatu pendukung budaya yang mencirikan lingkungan dan kebudayaan sekaligus menggambarkan representasi, regulasi, konsumsi, dan produksi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa budaya kuliner merupakan identitas suatu masyarakat yang mencerminkan sejarah, nilai, dan cara hidup, serta berperan sebagai media untuk mengenalkan budaya di era globalisasi.

1.7.3 Washoku

Washoku (和食) merupakan budaya kuliner Jepang yang tidak hanya berfokus pada makanan, tetapi juga mencerminkan penghormatan terhadap alam, nilai estetika, serta memiliki keterkaitan erat dengan tradisi dan kehidupan sosial masyarakat. Seperti yang dijelaskan oleh Tajima Hiroshi (2019:98), sebagai berikut:

「和食」は、料理そのものだけでなく、自然の尊重という精神に支えられ、自然の美しさの表現、年中行事・人生儀礼との密接な結びつき、さらに食べ方や器などの特徴を持つ

世界に誇るべき食文化であり，古来より私たち日本人の健康と家族や地域の人びととの繋がりを守るなど，重要な役割を果たしてきた。

("Washoku" wa, ryōri sono mono dake de naku, shizen no sonchō to iu seishin ni sasaerare, shizen no utsukushisa no hyōgen, nenjū gyōji jinsei girei to no missetsu na musubitsuki, sara ni tabekata ya utsuwa nado no tokuchō o motsu sekai ni hokoru beki shokubunka de ari, korai yori watashitachi Nihonjin no kenkō to kazoku ya chiiki no hitobito to no tsunagari o mamoru nado, jūyō na yakuwari o hatashite kita.)

Terjemahan :

Washoku (和食) bukan sekadar masakan, melainkan sebuah budaya kuliner yang dilandasi oleh semangat menghormati alam. *Washoku* (和食) merepresentasikan keindahan alam melalui tampilan makanannya, memiliki keterkaitan erat dengan perayaan musiman serta upacara kehidupan, dan menunjukkan keunikan dalam tata cara makan serta penggunaan peralatan makan. Sejak zaman dahulu, *washoku* telah berperan penting dalam menjaga kesehatan masyarakat Jepang serta mempererat hubungan dalam keluarga maupun komunitas.

Washoku (和食) pun memiliki unsur estetika, tidak hanya pada makanan tetapi juga dalam penyajiannya, alat makan yang digunakan, dan keramahan dalam menyambut orang lain. Seperti yang dijelaskan oleh Yusida Lusiana, dkk. (2022:2), sebagai berikut:

Washoku (和食) isn't just about food and ingredients. It includes the structure of the menu, the aesthetics of the food, the use of traditional Japanese lacquerware, and the impeccable *omotenashi* or hospitality provided.

Terjemahan :

Washoku (和食) bukan hanya tentang makanan dan bahan-bahan. Ini mencakup struktur menu, estetika makanan, penggunaan peralatan tradisional Jepang seperti peralatan makan berbahan kayu, dan *omotenashi* atau keramahan yang luar biasa yang diberikan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *washoku* (和食) lebih dari sekadar makanan. Ini adalah budaya kuliner yang mencerminkan penghargaan terhadap alam, estetika, tradisi, dan nilai sosial dalam setiap aspek penyajiannya.

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, yaitu penelitian yang difokuskan untuk menjawab pertanyaan siapa, apa, di mana, dan bagaimana suatu peristiwa terjadi, lalu dikaji secara mendalam untuk menemukan pola-pola yang muncul (Kim, dkk. dalam Wiwin, 2018:84). Objek penelitian adalah konten *website* MAFF versi bahasa Inggris (<https://www.maff.go.jp/e/>) terkait pengenalan budaya kuliner daerah Jepang, khususnya Hokkaido. Subjek penelitian adalah mahasiswa Bahasa dan Kebudayaan Jepang angkatan 2021 Universitas Darma Persada yang telah mengambil mata kuliah *Nihon Bunka Shakai* (日本文化社会). Data diperoleh melalui kuesioner daring yang disebar ke 106 responden selama 15 hari (10-24 Juni 2025), dengan 70 dari 80 responden memberikan jawaban valid. Penilaian meliputi kejelasan konten, tampilan visual *website*, dan relevansi informasi dengan materi pembelajaran. Studi pustaka juga dilakukan untuk memperkuat teori, sementara data dianalisis secara deskriptif berdasarkan persentase jawaban responden untuk menilai efektivitas *website* sebagai media pembelajaran budaya kuliner Jepang.

1.9 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Sebagai referensi penunjang bagi peneliti berikutnya yang tertarik untuk mengembangkan kajian lebih lanjut dengan topik yang sama dengan menggunakan teori media pembelajaran menurut Hamzah Pagarra, dkk.

2. Manfaat Praktis

Sebagai masukan bagi mahasiswa dan pengajar dalam memilih media pembelajaran yang sesuai, serta memberikan rekomendasi bagi pengelola *website* MAFF dalam mengembangkan konten yang lebih sesuai bagi pelajar di luar Jepang.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Penulisan skripsi ini terdiri dari empat bab dengan pembagian sebagai berikut:

Bab I merupakan bagian pendahuluan yang berisikan latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, landasan teori, metode penelitian, serta sistematika penyusunan skripsi.

Bab II merupakan bagian yang membahas tentang gambaran umum *website* MAFF, mulai dari profil *website*, konten-konten yang dimuat di dalam *website*, serta menjelaskan contoh kuliner salah satu daerah di Jepang (Hokkaido) yang ditampilkan di *website* ini.

Bab III merupakan bagian yang memaparkan gambaran umum daerah Hokkaido dan keberagaman bahan pangannya serta hasil analisis data kuesioner mengenai efektivitas *website* MAFF sebagai media pembelajaran budaya kuliner Hokkaido bagi mahasiswa Bahasa dan Kebudayaan Jepang angkatan 2021 Universitas Darma Persada.

Bab IV merupakan bagian yang berisi kesimpulan dari hasil penelitian

