



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang saat ini sedang mengalami fenomena *aging population society*, di mana lebih dari 20% populasi Jepang memiliki usia 65 tahun ke atas. Hal tersebut membuat Jepang mengalami krisis ekonomi dikarenakan keadaan vakum akibat minimnya tenaga kerja produktif yang dapat mengisi lapangan kerja (The Diplomat, 2019). Untuk mengatasi hal tersebut, pemerintah Jepang membutuhkan 345.150 tenaga kerja asing (Kemnaker, 2020) pada 14 sektor pekerjaan keterampilan spesifik di Jepang hingga tahun 2025 (Merdeka, 2020). Dikarenakan tingginya *demand* untuk keperawatan lansia di Jepang, sektor *caregiving* menduduki posisi teratas dengan kuota 60 ribu tenaga kerja (Kendikbud pada CNN Indonesia, 2020).

Indonesia sendiri menghasilkan lulusan perawat sejumlah 43.150 orang tiap tahunnya. Namun hanya sekitar 15 ribu lapangan kerja nasional yang tersedia, sehingga tiap tahunnya Indonesia memiliki surplus tenaga kerja keperawatan sekitar 28 ribu tenaga kerja (Kominfo PPNI Jateng, 2020). Untuk menekan tingkat pengangguran, Menteri Ketenagakerjaan Ida Fauziyah menyatakan bahwa Indonesia menargetkan akan memenuhi 30% dari kuota total tenaga kerja yang dibutuhkan Jepang (CNBC Indonesia, 2021).

Maka dari itu, Indonesia mendukung pengiriman tenaga kerja perawat ke Jepang (Badan Perlindungan Pekerja Migran Indonesia, 2019), dengan program kerjasama ekonomi *Indonesia-Japan Economic Partnership Agreement* (IJEPA) dan *Special Skilled Workers* (SSW) yang memungkinkan perawat Indonesia untuk bekerja di Jepang (BP2MI, 2019; Merdeka, 2020). Di antara 3.080 *caregiver* IJEPA, hanya 716 yang dapat menjadi perawat resmi (Liputan6, 2021). Menurut Duta Besar Jepang untuk Indonesia, Yasuaki Tanizaki, salah satu faktor yang menjadi tantangan terbesar *caregiver* Indonesia adalah kemampuan berbahasa Jepang (Health Kompas, 2015).

Berdasarkan penelitian oleh Assjari (2019, pp. 7-8), kendala pekerja *caregiver* selama bekerja di Jepang meliputi komunikasi dengan pasien, menulis dokumentasi, serta memahami brief atau laporan dari atasan. Assjari (2019) menyampaikan bahwa hal tersebut disebabkan oleh pelatihan bahasa di Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) lebih fokus pada ujian bahasa, bukan kemampuan berbahasa untuk komunikasi di ranah pekerjaan. Selain itu, perbedaan budaya kerja antara Indonesia dengan Jepang membuat pembelajaran Bahasa Jepang tidak mudah bagi orang Indonesia (Ratna, 2019, p.226-227), terutama bagi tenaga kerja *new comer* yang belum memiliki pengalaman kerja di Jepang (Hanif pada Pemilu.kompas.com, 2019). Padahal, budaya memiliki peran penting dalam penguasaan bahasa karena bahasa merupakan sistem komunikasi yang timbul dari perkembangan budaya (Kramsch, 2003, p.3).

Dari situ dapat dilihat bahwa *caregiver* Indonesia membutuhkan pembelajaran Bahasa Jepang mandiri di luar LPK dengan materi yang spesifik pada bidang *caregiver*, namun media yang dapat digunakan untuk pembelajaran tersebut masih sangat minim. Meskipun saat ini media buku pelajaran cetak khusus untuk Bahasa Jepang *caregiver* sudah diterbitkan, materi yang diberikan kurang fleksibel dan belum menggambarkan situasi asli di *senior daycare* sehingga pembelajaran mandiri di luar LPK menggunakan buku tersebut menjadi kurang efektif.

Proses pembelajaran membutuhkan interaksi dua arah antara pengajar dan pembelajar untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga peran media informasi menjadi sangat penting (Susilana dan Riyana, 2009). Aplikasi seluler merupakan media yang dapat memfasilitasi interaksi dua arah (Griffey, 2020) yang diperlukan dalam pembelajaran independen. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah karya tulis yang berjudul “Perancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang untuk *Caregiver* Indonesia” dengan harapan menjadi solusi atas masalah yang telah penulis paparkan sebelumnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis menuliskan rumusan masalah untuk perancangan media informasi sebagai berikut:

- 1) Bagaimana perancangan media informasi yang sesuai untuk membantu pekerja *caregiver* dalam mempelajari Bahasa Jepang.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan fenomena dan permasalahan yang telah dipaparkan dalam latar belakang dan rumusan masalah, penulis membuat batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1.3.1 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian memiliki batasan seputar bahasa dan budaya Jepang yang digunakan oleh sehari-hari oleh pekerja *caregiver* dari Indonesia yang bekerja di Jepang dalam komunikasi dengan pasien. Bahasa Jepang yang dimaksud di sini meliputi seluruh tingkatan formal maupun informal, yaitu: bahasa biasa, bahasa sopan, bahasa hormat, bahasa merendahkan diri, bahasa meninggikan lawan bicara, dan bahasa pemerhalus, yang ditulis menggunakan gabungan huruf *hiragana*, *katakana*, dan *kanji*.

1.3.2 Subjek dan Target Khalayak

Penulis membatasi target dengan spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Demografis

Perancangan ditujukan untuk target khalayak yang memiliki demografis sebagai berikut:

- a) Usia: 21-30 Tahun (kelompok umur didasarkan pada persyaratan pendaftaran *caregiver* yang tertera pada *website* Badan Perlindungan Pekerja Migran Indonesia).
 - b) Status Pendidikan: D3-S1 Keperawatan
 - c) Pekerjaan: *Caregiver* dan calon *caregiver*.
- 2) Geografis

Perancangan ditujukan kepada calon *caregiver* atau *caregiver* Indonesia di Jepang yang berasal dari pulau Jawa. Lokasi tersebut dipilih berdasarkan pada jumlah LPK dan *Sending Organization* (SO) paling banyak di Indonesia.

3) Psikografis

Target khalayak dibatasi pada calon *caregiver* atau *caregiver* dari Indonesia yang bekerja di Jepang dan sudah memiliki kemampuan Bahasa Jepang dasar tapi belum bisa berkomunikasi dengan bahasa *caregiver*, ingin meningkatkan kemampuan Bahasa Jepang, namun tidak memiliki banyak waktu dan pemandu untuk belajar secara sistematis.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Perancangan karya tulis ini ditujukan untuk merancang media informasi pembelajaran Bahasa Jepang untuk pekerja *caregiver*.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari Tugas Akhir dibagi menjadi tiga bagian, yakni:

1) Manfaat Bagi Penulis

Penulis mampu merancang sebuah media informasi untuk edukasi yang tepat untuk masalah desain sebagai hasil dari menempuh pendidikan Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia, sekaligus untuk meningkatkan wawasan penulis terkait bahasa dan budaya Jepang yang diperlukan dalam dunia kerja khususnya pada bidang *caregiving*.

2) Manfaat Bagi Masyarakat

Masyarakat dapat mengakses informasi dan mempelajari bahasa dan budaya Jepang yang dirancang khusus untuk kerja khususnya untuk tenaga kerja *caregiver*.

3) Manfaat Bagi Universitas

Universitas memperoleh kontribusi penulis pada bidang ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, serta memperoleh referensi bagi mahasiswa lain yang meneliti topik serupa, khususnya mengenai perancangan media informasi interaktif untuk edukasi terutama pembelajaran bahasa.