



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 V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Fenomena *aging population society* yang sedang meningkat di Jepang membuat *demand* perawat lansia di Jepang melebihi *supply* tenaga kerja dalam negeri. Pada saat yang sama, di Indonesia sedang mengalami fenomena kelebihan tenaga kerja perawat, yang menyebabkan sekitar 28 ribu lulusan perawat tidak mendapatkan lapangan kerja. Dari situ, Indonesia dan Jepang menjalin kerja sama IJEPA dan SSW yang bertujuan mengirim tenaga kerja perawat dari Indonesia ke Jepang untuk bekerja sebagai *caregiver* (*kaigo*) untuk merawat lansia di Jepang. Namun, terjadi beberapa kendala dikarenakan *caregiver* Indonesia kurang menguasai Bahasa Jepang,

Penulis melakukan riset dan melakukan pengumpulan data dengan melakukan riset sekunder, wawancara dengan pekerja *caregiver* serta pengajar Bahasa Jepang di LPK, serta studi eksisting dan studi referensi. Dari riset yang penulis lakukan, penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Jepang yang diterima oleh para *caregiver* dari Indonesia sangat kurang. Tenaga kerja *caregiver* dari Indonesia hanya mendapat pelatihan bahasa Jepang dasar selama 6 bulan sebagai persiapan syarat ujian untuk menjadi *caregiver*. Hal tersebut membuat *caregiver* banyak mengalami banyak kendala komunikasi pada saat bekerja di Jepang. Akibatnya antara lain: penurunan efektivitas dan efisiensi kerja, dan meningkatkan risiko membahayakan nyawa pasien, sehingga tenaga kerja *caregiver* dapat terancam kehilangan pekerjaannya dan dipulangkan ke Indonesia.

Dari situ, penulis melihat adanya sebuah masalah di mana tidak ada media informasi pembelajaran Bahasa Jepang yang spesifik untuk bidang *caregiver*. Aplikasi seluler merupakan salah satu media yang efektif digunakan untuk pembelajaran karena mudah diakses dan adanya interaksi dua arah yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, penulis merancang sebuah UI/UX aplikasi pembelajaran Bahasa Jepang khusus *caregiver* bagi *caregiver* dan calon

caregiver Indonesia, untuk membantu meningkatkan performa kerja *caregiver* Indonesia, yang secara tidak langsung dapat mempererat hubungan kerja sama Indonesia dengan Jepang dan meningkatkan ekonomi ketenagakerjaan Indonesia,

Penulis menggunakan proses pengembangan aplikasi (*strategy, analysis and planning, UI/UX design, app development, testing*) yang dikemukakan oleh Tim Invonto (2021) dan menggabungkannya dengan metode Human Centered Design (*inspiration, ideation, implementation*) dari IDEO (2015). Penulis memulai perancangan dengan kata kunci *engaging, practical, dan experience*. Dari situ, penulis mendapatkan big idea ‘*learn caregiver Japanese from experience*’, sehingga lahir konsep aplikasi pembelajaran Bahasa Jepang *caregiver* dengan simulasi situasi nyata berbentuk percakapan dengan pasien. Interaksi dilakukan seakan user merupakan *caregiver* yang sedang bekerja merawat pasien. Setelah menentukan konsep, penulis membuat information architecture, menyusun konten pembelajaran, dan merancang UI/UX aplikasi dengan prototype pada platform Figma.com.

Penulis kemudian melakukan uji coba aplikasi dengan memanfaatkan *alpha testing* pada Prototype Day dan *beta testing* langsung dengan target user. Pada proses *alpha testing*, penulis mendapatkan feedback dari sesama desainer, dan melakukan beberapa iterasi minor pada perancangan UI/UX aplikasi. Kemudian, penulis melakukan *beta testing* dengan pekerja *caregiver*, calon *caregiver*, dan pengajar Bahasa Jepang, untuk menerima kritik dan saran terhadap hasil perancangan penulis.

Dari proses tersebut, penulis menerima penilaian yang baik dari para *beta tester*, dan mendapat tanggapan bahwa hasil rancangan penulis dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran Bahasa Jepang untuk *caregiver*. Metode pembelajaran melalui cerita dinilai imersif sehingga user dapat merasakan pengalaman menjadi *caregiver*, sambil mempelajari bahasa yang tidak dapat dipelajari pada media umum. Metode pembelajaran tersebut dinilai efektif dan juga dapat meningkatkan motivasi user untuk mempelajari Bahasa Jepang.

Namun, penulis juga mendapatkan masukan untuk menambah detail konten, terutama pada levelling materi pembelajaran, serta memperbanyak kosakata *caregiver* sehingga dapat memberikan pengalaman yang lebih edukatif dan sesuai dengan tingkat kemampuan bahasa user setelah melakukan pembelajaran menggunakan media tersebut.

5.2. Saran

Seluruh proses perancangan yang dilakukan oleh penulis menjadi pengalaman bagi penulis untuk mengembangkan diri dalam berbagai aspek. Dari proses perancangan Tugas Akhir, penulis belajar bagaimana cara mengatur waktu dengan lebih efisien dan memanfaatkan waktu luang dengan baik untuk mengembangkan diri dengan terus mempelajari hal baru. Penulis juga disadarkan bahwa penulis tidak luput dari kekurangan sehingga penulis tidak dapat melakukan segalanya sendirian. Selama proses Tugas Akhir, penulis menerima banyak dukungan dari orang-orang di sekitar penulis seperti keluarga dan teman, yang membuat penulis menyadari betapa pentingnya untuk mendukung satu sama lain, baik dari kawan yang menggeluti bidang yang sama maupun berbeda.

Berikut ini penulis sarankan bagi peneliti atau mahasiswa lain yang akan mengambil topik penelitian atau perancangan yang serupa dengan penulis:

- 1) Memilih topik penelitian yang sesuai dengan minat, dan juga keahlian diri pada bidang tertentu, untuk menjadi fondasi paling dasar penelitian dan perancangan.
- 2) Melakukan riset yang mendalam terhadap topik yang dipilih melalui beberapa perspektif yang berbeda untuk mendapat *insight* secara menyeluruh dan objektif terkait aspek-aspek yang dibutuhkan dalam penelitian dan perancangan.
- 3) Miliki rasa keingintahuan yang tinggi, bersikap terbuka, dan senantiasa aktif bertukar pikiran dengan siapa pun untuk mendapatkan ilmu baru mengenai topik penelitian maupun perancangan.

- 4) Bersikap kritis terhadap diri sendiri, dan tidak ragu untuk berkonsultasi dan menerima evaluasi dari orang lain untuk pengembangan perancangan yang lebih baik.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA