

**IDENTIFIKASI KEBUTUHAN AWAL AKAN SISTEM  
PENDUKUNG KOMUNIKASI SOSIAL UNTUK PENDUDUK  
LANJUT USIA (*ELDERLY*) DI INDONESIA**



**Disusun Oleh:  
Dr. Johanna Hariandja, MSc., PDEng  
Dr. Carles Sitompul, MT, MIM**

**Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat  
Universitas Katolik Parahyangan  
2012**

## Abstrak

Belakangan ini, fenomena penuaan populasi (*aging population*) telah melanda di negara-negara berkembang seiring dengan meningkatnya usia harapan hidup penduduk dan jumlah penduduk lanjut usia (*elderly*). Indonesia pun tidak luput mengalami fenomena tersebut, melihat proporsi jumlah penduduk lanjut usia dari total jumlah penduduk Indonesia yang semakin meningkat dari tahun ke tahun. Salah satu implikasi yang cukup penting dari fenomena tersebut adalah peningkatan rasio ketergantungan lanjut usia (*old-age dependency ratio*). Ketergantungan lanjut usia terhadap orang lain cenderung meningkatkan kebutuhan orang lanjut usia untuk bersosialisasi. Di samping itu, waktu yang tersedia untuk bersosialisasi pun relatif menjadi lebih banyak dibandingkan ketika mereka masih belum menginjak usia lanjut. Namun ironisnya banyak orang lanjut usia yang cenderung mengalami masalah kesepian (*loneliness*).

Dalam rangka memfasilitasi aktivitas sosial lansia yang lebih efektif dan efisien, dibutuhkan adanya suatu media komunikasi sosial yang lebih sesuai dengan kebutuhan, pola hidup serta kemampuan fisik dan kognitif mereka. Penelitian ini melihat permasalahan tersebut dari sisi pandang perancangan produk dan teknologi komunikasi dengan mengidentifikasi kebutuhan awal dan menghasilkan konsep desain suatu sistem pendukung komunikasi sosial untuk penduduk lanjut usia di Indonesia.

Dua langkah utama yang dilakukan untuk mencapai tujuan penelitian ini adalah melakukan survei melalui wawancara dengan 40 orang lansia yang berdomisili di 3 kota besar di Indonesia yaitu Bandung, Jakarta dan Surabaya, serta menyelenggarakan suatu *design workshop*. Dari hasil survei diperoleh beberapa kebutuhan awal akan sistem pendukung komunikasi sosial untuk lansia, antara lain perlu dirancang suatu sistem yang memungkinkan komunikasi yang rutin dan mudah, memudahkan penggunaan media komunikasi dengan teknologi masa kini, dan menggunakan media komunikasi yang ergonomis. Berangkat dari persona dan scenario yang disusun berdasarkan kebutuhan-kebutuhan tersebut, dilaksanakan suatu *design workshop* yang diikuti 10 orang mahasiswa yang menghasilkan 5 konsep desain yaitu *FamilyTab*, *L-Pad*, *Just Write it Down*, *CerKom* dan *Fairy Tale Phone* sebagai alternatif konsep sistem pendukung komunikasi sosial untuk lansia.

## Daftar Isi

Abstrak .....	2
Daftar Isi .....	3
Daftar Gambar .....	4
Bab 1 Pendahuluan.....	5
1.1 Latar Belakang .....	5
1.2 Tujuan .....	6
1.3 Urgensi Penelitian.....	6
Bab 2 Tinjauan Pustaka.....	7
2.1 Perancangan untuk Orang Lanjut Usia ( <i>Design for Elderly People</i> ) .....	7
2.2 Komunikasi Sosial ( <i>Social Communication</i> ).....	7
2.3 Desain Produk ( <i>Product Design</i> ) dan Desain Interaksi ( <i>Interaction Design</i> ) .....	9
Bab 3 Metode Penelitian .....	11
Bab 4 Identifikasi Kebutuhan Pengguna .....	13
4.1 Instrumen Penelitian .....	13
4.2 Hasil Survei Pendahuluan .....	14
4.3 Hasil Survei Penelitian.....	15
4.4 <i>Persona &amp; Scenario</i> .....	16
Bab 5 Pengembangan Konsep Desain .....	19
5.1 <i>Design Workshop</i> .....	19
5.2 <i>Concept Generation</i> .....	19
5.3 <i>Storyboard Generation</i> .....	21
Bab 6 Kesimpulan dan Saran .....	28
6.1 Kesimpulan .....	28
6.2 Saran .....	28
Daftar Pustaka .....	29
Lampiran A: Panduan Wawancara Survei Pendahuluan .....	30
Lampiran B: Panduan Wawancara Survei Penelitian.....	33

## Daftar Gambar

Gambar 1 Kelompok orang lanjut usia sebagai target pengguna produk .....	8
Gambar 2 Hirarki kebutuhan Maslow .....	9
Gambar 3 Proses pengembangan konsep produk (Ulrich & Eppinger, 2012) .....	9
Gambar 4 Interaction design lifecycle model (Rogers et al., 2011) .....	10
Gambar 5 Metode dan tahapan penelitian .....	12
Gambar 6 Responden penelitian .....	15
Gambar 7 Persona .....	17
Gambar 8 Scenario .....	18
Gambar 9 Skema jadwal kegiatan <i>design workshop</i> .....	19
Gambar 10 Brainstorming dan Concept Generation dalam Design Workshop .....	20
Gambar 11 Presentasi konsep desain awal .....	20
Gambar 12 Contoh konsep desain awal .....	21
Gambar 13 <i>Storyboard</i> "Family Tab" .....	22
Gambar 14 <i>Storyboard</i> "L-Pad" .....	23
Gambar 15 <i>Storyboard</i> "Just Write it Down" .....	24
Gambar 16 <i>Storyboard</i> "CerKom" .....	25
Gambar 17 <i>Storyboard</i> "Fairy Tale Phone" .....	26



# Bab 1 Pendahuluan

## 1.1 Latar Belakang

Dalam kurun waktu satu dekade terakhir ini, fenomena penuaan populasi (*aging population*) di negara-negara berkembang telah memperoleh perhatian yang cukup besar seiring dengan meningkatnya usia harapan hidup penduduk dan jumlah penduduk lanjut usia (*elderly*)<sup>1</sup>. Sebagai salah satu negara berkembang di Asia, Indonesia pun tidak luput mengalami fenomena tersebut. Proporsi jumlah penduduk lanjut usia dari total jumlah penduduk Indonesia semakin meningkat dari tahun ke tahun. Menurut Biro Pusat Statistik (BPS) Indonesia, pada tahun 2000 jumlah penduduk lanjut usia sudah mencapai 7,18 persen dari total jumlah penduduk Indonesia. Pada tahun 2010, proporsi penduduk lanjut usia ini meningkat menjadi sekitar 9,77 persen dan sudah menyamai proporsi penduduk balita. Pada tahun 2020, proporsi ini diprediksikan meningkat hingga 11,34 persen atau sekitar 30-40 juta jiwa.

Peningkatan jumlah penduduk lanjut usia di Indonesia perlu memperoleh perhatian khusus berkaitan dengan dampak fenomena tersebut terhadap kondisi sosial ekonomi masyarakat Indonesia (Abikusno, 2007). Salah satu implikasi yang cukup penting adalah peningkatan rasio ketergantungan lanjut usia (*old-age dependency ratio*). Ketergantungan lanjut usia ini terjadi disebabkan oleh kondisi orang lanjut usia yang banyak mengalami penurunan kemampuan fisik, psikis dan kognitif. Kemunduran yang dialami orang lanjut usia ini berpengaruh pada aktivitas kehidupan sehari-hari termasuk aktivitas sosial mereka.

Ketergantungan lanjut usia terhadap orang lain cenderung meningkatkan kebutuhan orang lanjut usia untuk bersosialisasi. Di samping itu, waktu yang tersedia untuk bersosialisasi pun relatif menjadi lebih banyak dibandingkan ketika mereka masih belum menginjak usia lanjut. Namun ironisnya banyak orang lanjut usia yang cenderung mengalami masalah kesepian (*loneliness*) yang dapat dikarenakan beberapa hal. Sebagai contoh, anak-anak yang telah dewasa dan meninggalkan rumah bahkan pindah ke lain kota seiring dengan fenomena urbanisasi penduduk usia muda. Berkurangnya aktivitas orang lanjut usia di luar rumah karena keterbatasan fisik pun dapat menyebabkan berkurangnya aktivitas sosial dengan teman atau relasi.

Dalam rangka memfasilitasi aktivitas sosial yang lebih efektif dan efisien, kelompok orang lanjut usia membutuhkan suatu media komunikasi sosial yang lebih sesuai dengan kebutuhan, pola hidup serta kemampuan fisik dan kognitif mereka (Melenhorst et al.,

---

1 Menurut Undang-undang tentang Kesejahteraan Lanjut Usia (Nomor 13 Tahun 1998), penduduk lanjut usia didefinisikan sebagai penduduk yang telah mencapai usia 60 tahun ke atas.

2001). Penelitian ini akan melihat permasalahan tersebut dari sisi pandang perancangan produk dan teknologi komunikasi dengan mengidentifikasi kesempatan akan suatu sistem pendukung komunikasi sosial untuk penduduk lanjut usia di Indonesia.

## **1.2 Tujuan**

Penelitian ini diposisikan sebagai suatu studi pendahuluan akan perancangan sistem pendukung komunikasi sosial untuk penduduk lanjut usia di Indonesia. Fokus penelitian dalam studi pendahuluan ini adalah pengidentifikasian kebutuhan awal kelompok orang lanjut usia akan sistem pendukung tersebut.

Oleh karena itu, tujuan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi kebutuhan awal akan sistem yang mendukung pemenuhan kebutuhan komunikasi sosial untuk penduduk lanjut usia
- 2) Menghasilkan beberapa alternatif konsep sistem pendukung komunikasi sosial untuk penduduk lanjut usia

## **1.3 Urgensi Penelitian**

Sesuai dengan karakteristik suatu studi pendahuluan, urgensi penelitian ini terletak pada kegiatan identifikasi kebutuhan awal penduduk lanjut usia akan sistem pendukung komunikasi sosial. Dari hasil studi pendahuluan ini diharapkan terbentuk suatu pemahaman yang holistik mengenai kebutuhan komunikasi sosial kelompok lanjut usia sebelum beranjak kepada proses perancangan sistem pendukung komunikasi sosial tersebut. Selain itu, dari penelitian ini diharapkan munculnya alternatif-alternatif konsep sistem pendukung yang dikembangkan berdasarkan informasi kebutuhan komunikasi sosial kelompok lanjut usia yang telah teridentifikasi.

## Bab 2 Tinjauan Pustaka

### 2.1 Perancangan untuk Orang Lanjut Usia (*Design for Elderly People*)

Penuaan populasi (*aging population*) di dunia termasuk Indonesia menarik untuk diamati. Meningkatnya usia harapan hidup penduduk Indonesia menyebabkan jumlah penduduk kelompok lanjut usia (*elderly*) yang semakin meningkat juga. Seiring dengan peningkatan proporsi penduduk lanjut usia terhadap total jumlah penduduk di Indonesia, banyak aspek kehidupan kelompok lanjut usia yang memerlukan perhatian dan penanganan khusus untuk menjamin tercapainya kualitas hidup (*quality of life*) yang layak.

Pertambahan usia manusia membawa keterbatasan-keterbatasan khusus pada diri seseorang baik secara fisik maupun mental. Penuaan (*aging*) ditandai dengan berbagai penurunan kemampuan manusia, sebagai contoh: berkurangnya fungsi penglihatan dan pendengaran, berkurangnya kemampuan fisik dan motorik serta berkurangnya kemampuan kognitif (O'Connell, 2007; Tarwaka et al., 2004). Penurunan kemampuan ini bersifat inkremental dan kontinu seiring dengan bertambahnya umur seseorang yang berusia lanjut. Hal ini memunculkan adanya kebutuhan akan produk dan sistem yang ramah-pakai (*user-friendly*) dan memenuhi kebutuhan dan harapan kelompok pengguna yang lanjut usia.

Perancangan yang berpusat pada pengguna (*user-centered design*) dapat menjamin dihasilkannya produk dan sistem yang dapat menjawab kebutuhan pengguna dengan akurat dan menyikapi keterbatasan pengguna dengan tepat (Rogers et al., 2011). Berangkat dari pendekatan *user-centered design*, perancangan produk dan sistem dapat difokuskan lebih lanjut khusus kepada kelompok pengguna tertentu (*design for special populations*), yang salah satu contohnya adalah perancangan khusus bagi kelompok pengguna yang lanjut usia (*design for elderly*). Gambar 1 menunjukkan gambaran kelompok orang lanjut usia yang menjadi target pengguna produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini.

### 2.2 Komunikasi Sosial (*Social Communication*)

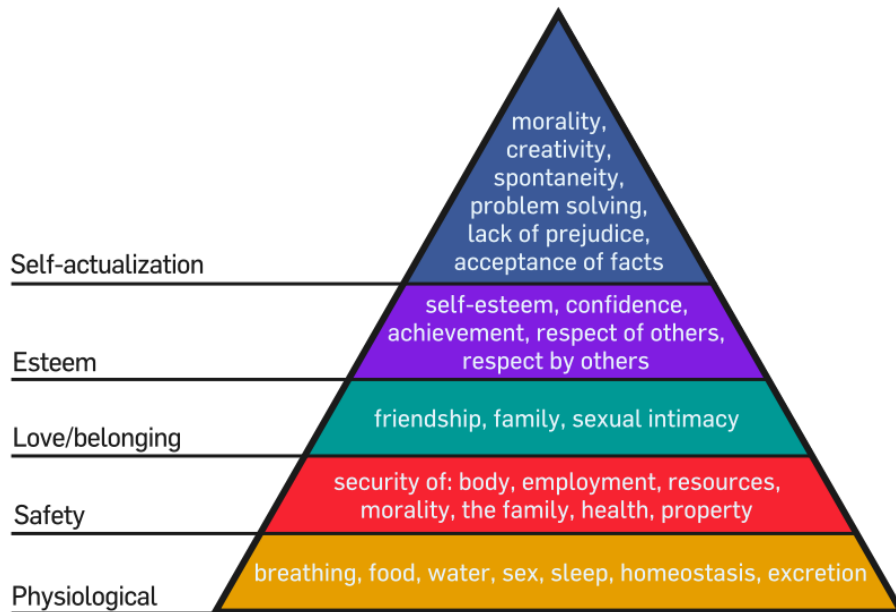
Maslow (1943) melahirkan sebuah teori psikologi yang menyangkut motivasi manusia. Teori yang dikenal sebagai teori Hirarki Kebutuhan Maslow mengemukakan bahwa motivasi manusia dalam melakukan sesuatu hal didasarkan pada usaha memenuhi lima kebutuhan dasar, yaitu kebutuhan fisiologis (*physiological need*), kebutuhan akan keamanan (*safety need*), kebutuhan akan cinta dan kepemilikan (*love/belonging need*), kebutuhan akan penghargaan (*esteem need*), dan kebutuhan aktualisasi diri (*self-actualization need*). Gambar 2 menunjukkan hirarki kebutuhan Maslow.



Gambar 1 Kelompok lanjut usia sebagai target pengguna produk

Berkaitan dengan kelompok orang lanjut usia, salah satu kebutuhan yang menarik untuk diteliti adalah kebutuhan akan cinta dan kepemilikan, yang dapat didefinisikan juga sebagai kebutuhan untuk bersosialisasi. Dengan melakukan aktivitas-aktivitas sosial seperti menjalin hubungan dan komunikasi dengan orang lain, diharapkan manusia dapat memenuhi kebutuhan akan cinta dan kepemilikan tersebut. Salah satu karakteristik dari kelompok orang lanjut usia adalah ketergantungan mereka terhadap orang lain yang secara langsung meningkatkan kebutuhan orang lanjut usia untuk bersosialisasi. Banyaknya waktu luang yang tersedia dan kecenderungan untuk merasakan kesepian pun semakin mendorong pentingnya pemenuhan kebutuhan untuk bersosialisasi tersebut (Leonardi et al., 2008).

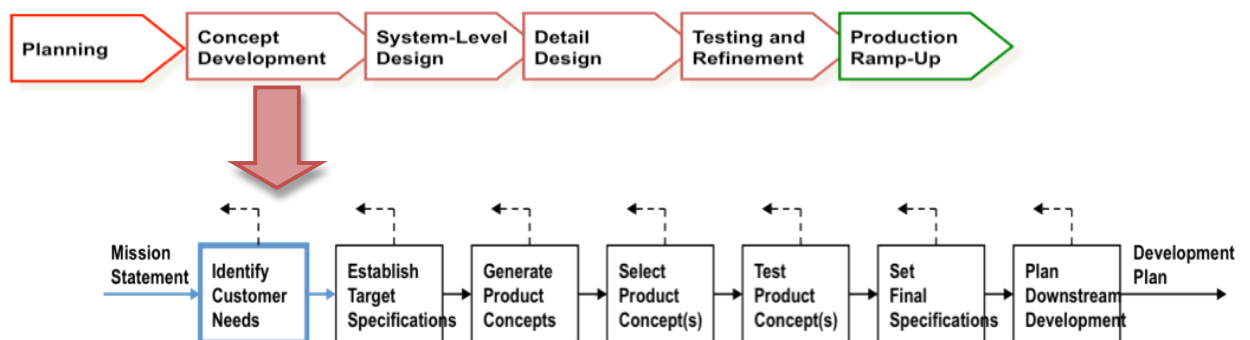
Dasar penelitian ini adalah adanya suatu peluang produk (*product opportunity*) berupa suatu sistem pendukung komunikasi sosial untuk memfasilitasi aktivitas sosial yang lebih efektif dan efisien bagi kelompok penduduk lanjut usia di Indonesia. Melihat keterbatasan yang dimiliki, kelompok orang lanjut usia membutuhkan suatu media komunikasi sosial yang lebih sesuai dengan kebutuhan, pola hidup serta kemampuan fisik dan kognitif mereka. Arah penelitian ini adalah perancangan produk, sistem atau alat komunikasi sosial untuk digunakan oleh kelompok orang lanjut usia dalam kehidupan sehari-harinya di dalam rumah seperti yang telah diteliti sebelumnya oleh Hindus et al. (2001) dan Rodriguez et al. (2009).



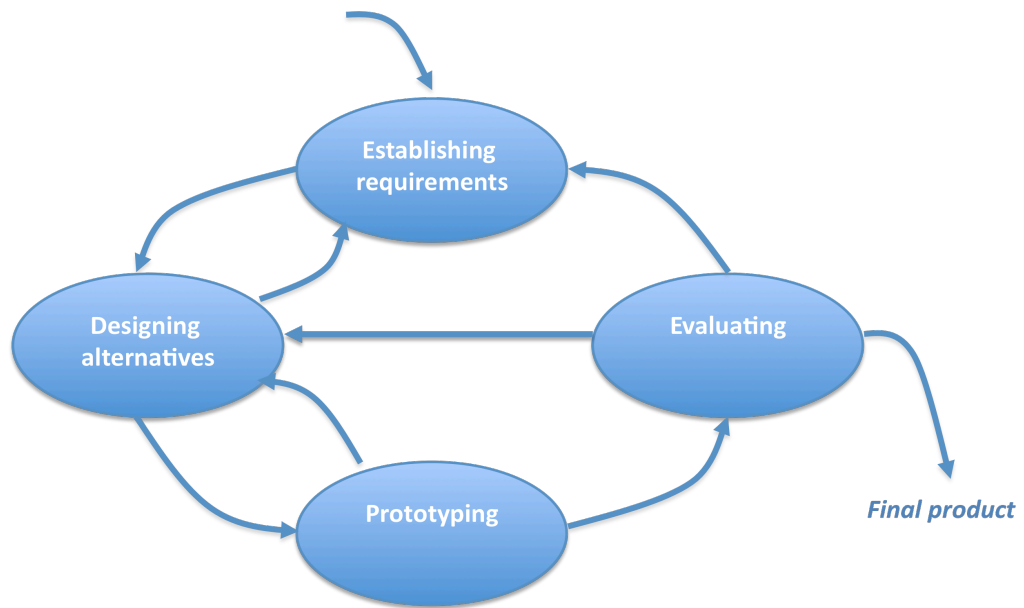
Gambar 2 Hirarki kebutuhan Maslow

### 2.3 Desain Produk (*Product Design*) dan Desain Interaksi (*Interaction Design*)

Proses perancangan sistem pendukung komunikasi sosial untuk penduduk lanjut usia di Indonesia akan mengikuti skema perancangan dan pengembangan konsep produk seperti yang terlihat pada Gambar 3, dikombinasikan dengan model siklus desain interaksi seperti yang terlihat pada Gambar 4. Metode dan tahapan penelitian akan disusun berdasarkan kombinasi dari kedua skema tersebut.



Gambar 3 Proses pengembangan konsep produk (Ulrich & Eppinger, 2012)



Gambar 4 Model siklus desain interaksi (Rogers et al., 2011)

### Bab 3 Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan titik awal dari suatu studi untuk merancang sistem pendukung komunikasi sosial untuk penduduk lanjut usia di Indonesia. Adapun perancangan sistem ini dapat dipandang sebagai perancangan suatu produk yang tipikal umumnya diawali dengan identifikasi kebutuhan konsumen yang diikuti dengan pengembangan konsep desain produk tersebut.

Oleh karena itu, metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini merupakan kombinasi dari metode yang umumnya digunakan dalam perancangan dan pengembangan produk (*product design and development*) seperti yang terlihat pada Gambar 3 dan desain interaksi (*interaction design*) seperti yang terlihat pada Gambar 5.

Adapun tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 5 dan dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Identifikasi dan perumusan masalah.  
Pada tahap awal, dilakukan proses identifikasi permasalahan yang hendak dipecahkan dalam penelitian ini. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, ditentukan dua buah perumusan masalah yang kemudian akan menjadi tujuan dalam penelitian ini yaitu mengidentifikasi kebutuhan awal dan menghasilkan alternatif-alternatif konsep sistem pendukung komunikasi sosial untuk penduduk lanjut usia.
- 2) Studi literatur. Pada tahap ini dilakukan peninjauan dan pendalaman teori-teori yang terkait erat dengan penelitian ini, diantaranya meliputi *design for elderly, social communication, product design* dan *interaction design*.
- 3) Penyusunan instrumen penelitian. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan suatu instrumen penelitian yang akan digunakan dalam survei penelitian untuk mengidentifikasi kebutuhan lansia akan suatu sistem pendukung komunikasi sosial. Pengujian instrumen penelitian dilakukan dalam bentuk survei pendahuluan kepada sejumlah responden. Berdasarkan hasil survei tersebut, instrumen penelitian disempurnakan lebih lanjut.
- 4) Survei penelitian. Dalam tahap ini, instrumen penelitian yang sudah diuji dan disempurnakan akan disebarkan kepada para lansia yang terpilih menjadi responden dalam penelitian ini. Survei penelitian ini dilakukan di tiga kota besar di Indonesia, meliputi Bandung, Jakarta dan Surabaya.
- 5) Identifikasi kebutuhan lansia. Berdasarkan analisis data yang terkumpul dalam survei penelitian, dilakukan proses identifikasi kebutuhan lansia akan sistem pendukung komunikasi sosial yang hendak dirancang dalam penelitian ini.
- 6) Pengembangan konsep desain. Berangkat dari hasil identifikasi kebutuhan lansia, pada tahap ini dilakukan suatu *design workshop* yang bertujuan untuk

mengembangkan beberapa alternatif konsep desain sistem pendukung komunikasi sosial yang menjadi tahapan akhir dalam penelitian ini.



Gambar 5 Metode dan tahapan penelitian



## Bab 4 Identifikasi Kebutuhan Pengguna

### 4.1 Instrumen Penelitian

Dalam rangka mengetahui dasar rancangan sistem pendukung komunikasi sosial untuk lansia, maka akan dilakukan survei untuk mengidentifikasi kebutuhan mereka akan sistem tersebut. Penelitian ini menggunakan metode wawancara (*interview*) terhadap responden yang tergolong ke dalam kelompok lanjut usia (*elderly*) sebagai pengguna potensial dari sistem yang hendak dirancang tersebut. Untuk mendukung proses wawancara tersebut, dilakukan penyusunan suatu instrumen penelitian berupa panduan wawancara yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menjadi panduan (*guidelines*) dalam proses identifikasi kebutuhan pengguna.

Adapun tujuan dari wawancara identifikasi kebutuhan pengguna adalah sebagai berikut:

- Mengidentifikasi tingkat kebutuhan lansia akan komunikasi sosial
- Mengidentifikasi aktivitas komunikasi sosial yang sekarang terjadi
- Mengidentifikasi produk/alat/media yang digunakan sekarang untuk mendukung aktivitas komunikasi sosial tersebut
- Mengidentifikasi kesulitan/kendala (*constraints*) yang dialami ketika melakukan aktivitas komunikasi sosial
- Mengidentifikasi keinginan (*wishes*) yang dimiliki lansia untuk mewujudkan pemenuhan kebutuhan komunikasi sosial yang efektif dan efisien

Berdasarkan tujuan-tujuan yang disebutkan di atas, disusun suatu instrumen pendahuluan seperti yang terdapat pada Lampiran A. Instrumen pendahuluan tersebut kemudian diujikan kepada 10 (sepuluh) orang responden yang berdomisili di Bandung, Bekasi dan Jakarta. Pada umumnya, pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dapat dimengerti dengan baik oleh kesepuluh responden tersebut. Panduan wawancara yang digunakan hanya disempurnakan dengan menambahkan item-item pertanyaan yang meminta responden untuk menjabarkan lebih lanjut mengenai aktivitas komunikasi sosial yang dilakukan serta kesulitan-kesulitan ketika berkomunikasi serta hal-hal yang dapat ditingkatkan untuk meningkatkan kualitas aktivitas komunikasi sosial tersebut. Panduan wawancara yang telah disempurnakan dapat dilihat pada Lampiran B. Panduan inilah yang selanjutnya digunakan pada survei utama dalam penelitian ini.

## 4.2 Hasil Survei Pendahuluan

Selain untuk menguji instrumen penelitian, survei pendahuluan juga bertujuan untuk memperoleh gambaran awal akan aktivitas dan kebutuhan para lansia akan komunikasi sosial. Seperti telah disebutkan di atas, 10 (sepuluh) orang lansia diikutsertakan menjadi responden dalam survei pendahuluan ini. Kesepuluh responden terdiri dari 6 wanita dan 4 pria, yang berkisar antara 60 hingga 76 tahun. Semua responden telah menikah serta memiliki anak dan cucu, 2 dari 10 responden telah menjanda. Semua responden tinggal di rumah sendiri atau tidak ada sanak famili yang tinggal bersama dengan mereka.

Beberapa hal penting yang diperoleh dari survei pendahuluan ini adalah sebagai berikut:

- *Pentingnya peran sanak famili dalam mengatasi rasa kesepian lansia.*  
Hampir semua responden pernah merasakan kesepian dalam satu harinya, terutama jika mereka sedang berada dalam kondisi yang kurang sehat. Selain menonton, kegiatan utama yang paling sering mereka lakukan jika merasakan kesepian tersebut adalah berkomunikasi dengan keluarga.
- *Telepon sebagai media komunikasi yang paling utama.*  
Ketika melakukan komunikasi dengan keluarga, media komunikasi yang paling sering mereka gunakan adalah telepon, baik telepon rumah maupun telepon genggam. Adapun telepon genggam (*handphone*) yang mereka gunakan tergolong konvensional atau tidak mengikuti perkembangan teknologi *handphone* terkini.
- *Kesulitan berkomunikasi dirasakan akibat faktor internal maupun eksternal.*  
Semua responden menyatakan seringkali mengalami kesulitan ketika berkomunikasi dengan keluarga mereka. Hal ini dikarenakan beberapa faktor baik yang berasal dari lansia itu sendiri (internal) seperti kesulitan mendengar dan kesulitan menerima perkembangan teknologi komunikasi; maupun yang berasal dari luar diri lansia tersebut (eksternal) seperti kesibukan sanak famili sehingga sulit berkomunikasi dan jaringan komunikasi yang buruk.

Dari hasil survei pendahuluan diperoleh bahwa komunikasi utama yang dilakukan mayoritas lansia adalah dengan sanak famili mereka yaitu anak dan cucu, terutama yang berada di luar kota atau bahkan luar negeri. Oleh karena itu, pada survei utama penelitian ini ditetapkan untuk merekrut responden yang memiliki karakteristik khusus sebagai berikut:

- Tinggal di rumah sendiri (tanpa sanak famili)
- Memiliki sanak famili atau kerabat di luar kota/negeri

### 4.3 Hasil Survei Penelitian

Survei utama penelitian ini dilakukan dengan mewawancarai 30 (tiga puluh) orang lansia yang berdomisili di 3 kota besar yaitu Bandung, Jakarta dan Surabaya. Semua responden tinggal di rumah sendiri dan memiliki sanak famili yang tinggal jauh dari mereka yaitu di luar kota bahkan luar negeri. Ketigapuluh responden terdiri dari 23 wanita dan 7 pria, yang berkisar antara 60 hingga 84 tahun. Mayoritas responden (67%) telah menjanda karena suami mereka telah meninggal. Gambar 6 menunjukkan beberapa responden yang turut berpartisipasi dalam survei penelitian ini.



Gambar 6 Responden penelitian

Selain validasi dari hal-hal yang ditemukan pada survei pendahuluan, beberapa hal penting lainnya yang diperoleh dari survei utama penelitian ini adalah sebagai berikut:

- *Lansia menginginkan komunikasi yang rutin dan mudah.*  
Untuk mengatasi rasa kesepian yang hampir dirasakan tiap hari, para lansia berkeinginan untuk melakukan komunikasi dengan sanak familinya. Namun terkadang kesibukan sanak famili tersebut ataupun kesulitan menggunakan alat komunikasi seringkali mengakibatkan tidak terpenuhinya keinginan para lansia tersebut.
- *Keterbatasan menggunakan media komunikasi dengan teknologi masa kini.*  
Semua responden masih mengandalkan telepon rumah dan telepon genggam yang konvensional untuk melakukan komunikasi dengan keluarga mereka. Namun dengan adanya sanak famili yang jauh di luar kota atau luar negeri mengakibatkan penggunaan media komunikasi yang standar tersebut menjadi tidak efektif maupun efisien. Hal ini dikarenakan tingginya biaya komunikasi dan perbedaan waktu yang

ada sehingga menyulitkan terjadinya komunikasi langsung (*direct-synchronous communication*).

Hampir setengah dari responden memiliki suatu media komunikasi alternatif yang menggunakan teknologi masa kini seperti komputer/laptop dengan fasilitas internet hingga tablet yang dilengkapi fasilitas 3G. Media-media komunikasi ini sebenarnya memungkinkan para lansia tersebut untuk melakukan komunikasi yang lebih mudah seperti *video chat* atau juga komunikasi yang tidak langsung (*indirect-asynchronous communication*) seperti e-mail atau jejaring sosial yang cenderung lebih murah dibandingkan bertelepon langsung. Walaupun fasilitas komunikasi yang canggih tersedia, namun para lansia tersebut terkadang enggan untuk mempelajari dan menggunakan teknologi baru tersebut sehingga utilitas fitur-fitur canggih dan menguntungkan tersebut menjadi rendah.

- *Desain media komunikasi yang kurang ergonomis untuk lansia.*

Hampir setengah dari responden mengemukakan bahwa telepon genggam yang mereka gunakan dirasakan kurang mengakomodasi keterbatasan mereka yang pada akhirnya seringkali mengakibatkan mereka kesulitan menggunakan telepon tersebut ketika hendak berkomunikasi dengan keluarga mereka. Misalnya desain tombol keypad, huruf, dan layar yang terlalu kecil seringkali menyebabkan para lansia tersebut mengalami kesulitan dalam mengoperasikan telepon genggam mereka dan juga kesulitan dalam melihat atau membaca informasi yang tertera pada layar telepon genggam mereka.

#### **4.4 Persona & Scenario**

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap karakteristik dari keseluruhan responden yang berpartisipasi dalam survei penelitian tersebut, dirumuskan suatu persona yang memberi gambaran akan kelompok lansia yang menjadi fokus kelompok pengguna (*target user group*) dalam penelitian ini. Di dalam persona ini digambarkan pula kebutuhan-kebutuhan lansia yang telah teridentifikasi dan dipaparkan pada sub bab 4.3 dan 4.4. Persona inilah yang akan menjadi dasar rancangan dan titik awal pengembangan konsep sistem pendukung komunikasi sosial lansia dalam penelitian ini. Adapun persona yang dikembangkan/dihasilkan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 7. Setelah persona berhasil dikembangkan, selanjutnya suatu skenario disusun yang menggambarkan tipikal hari yang dijalani sang persona. Gambar 8 menunjukkan skenario 'A day in the life of Ibu Enny' yang kemudian nantinya akan menjadi dasar rancangan *storyboard* dalam pengembangan konsep desain.

## Meet Ibu Enny



Ibu Enny adalah seorang wanita lansia berusia 71 tahun yang berdomisili di Bekasi. Ibu Enny memiliki 4 orang anak (2 laki-laki dan 2 perempuan) dan 6 orang cucu. Suaminya telah meninggal dunia 3 tahun yang lalu.

Sepeninggal suaminya, Ibu Enny tetap tinggal di rumah yang telah ia tempati selama kurang lebih 35 tahun, dengan ditemani anak laki-lakinya yang pertama bersama menantu dan seorang cucu yang sudah duduk di bangku kuliah. Ketiga anak dan menantunya serta 5 cucunya yang lain tinggal di Surabaya, Manado dan Perth (Australia).

Sebelum almarhum suaminya pensiun 10 tahun yang lalu, Ibu Enny aktif terlibat dalam kegiatan dharma wanita di tempat suaminya bekerja. Pada dasarnya Ibu Enny merupakan orang yang senang bergaul dengan orang lain dan juga menyenangi aktivitas-aktivitas sosial. Namun sejak almarhum suaminya pensiun, frekuensi aktivitas sosial Ibu Enny pun berkurang secara signifikan. Kondisi kesehatannya yang semakin menurun pun menyebabkan mobilitas Ibu Enny menjadi terhambat untuk banyak beraktivitas di luar rumah.

Sekarang ini, Ibu Enny lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah dengan bersantai (duduk-duduk, menonton TV, mendengarkan radio, membaca buku dan tidur) dan melakukan kegiatan rumah tangga yang masih sanggup ia kerjakan seperti menyapu dan memasak.

Kesibukan pekerjaan anak dan menantunya serta kesibukan kuliah cucunya menyebabkan Ibu Enny banyak ditinggal di rumah sendirian dengan pembantu. Akibatnya, Ibu Enny seringkali merasa kesepian dan ia mencoba mengatasinya dengan cara melakukan komunikasi yang rutin dengan sanak famili yang lain dan juga beberapa sahabatnya.

Ia kerap kali ingin mengetahui kabar terakhir dan kondisi kesehatan mereka, mengetahui perkembangan cucu-cucunya bahkan rindu menghabiskan waktu bercengkerama dengan mereka. Namun terkadang Ibu Enny mengurungkan niatnya tersebut karena keterbatasannya (gaptek) dalam mengoperasikan media komunikasi yang tersedia atau kadang juga timbul kekhawatiran bahwa ia mungkin akan mengganggu kesibukan orang lain tersebut.

Ibu Enny juga menyadari bahwa ia bukanlah orang yang mudah mempelajari suatu teknologi yang baru. Cucunya sudah berulang kali mengajarkan cara mengirimkan SMS, menggunakan fitur BBM hingga menggunakan jejaring sosial seperti *facebook* atau *twitter*. Ibu Enny merasa tertarik menggunakan fasilitas-fasilitas tersebut namun ia memandangnya sebagai sesuatu yang kurang praktis dan tidak mudah dipelajari di usianya yang sudah lanjut.

*"Ah, andaikan saja ada cara yang lebih mudah....",* pikirnya.

Gambar 7 Persona

## *A day in the life of Ibu Enny*

Matahari mulai beranjak menampakkan dirinya ketika Ibu Enny bangun dari tempat tidurnya. Klakson dan deru mobil Bimo, cucunya yang hendak berangkat kuliah, terdengar keluar dari pintu garasi dan meninggalkan Ibu Enny sendiri di rumah sebelum pembantunya akan datang sekitar sejam lagi. Ibu Enny pun kemudian beranjak memulai aktivitas rutin paginya sehari-hari, menonton TV sambil menikmati secangkir kopi dan setangkup roti bakar, sambil berpikir akan hal-hal apa saja yang akan ia lakukan hari ini. Ibu Enny pun teringat bahwa ia harus menyelesaikan laporan kegiatan sosial yang baru berlangsung minggu lalu.

Setelah ia menyelesaikan laporan tersebut, Ibu Enny tiba-tiba merasakan kesunyian melanda hatinya dan ia pun merasakan kerinduan yang amat sangat terhadap anak cucunya yang tinggal di Perth (Australia). Ibu Enny pun tergerak untuk mengontak mereka via telepon. Namun tatkala ia menyadari perbedaan waktu yang ada, ia pun kemudian mengurungkan niatnya karena ia takut mengganggu anak cucunya yang sedang beraktivitas di tempat kerja atau sekolah mereka.

Bimo pernah menyarankan neneknya tersebut untuk mencoba menggunakan fasilitas SMS, BBM, email atau *facebook* untuk menjalin komunikasi dengan anak cucunya yang tinggal jauh dari mereka. Namun *handphone* yang diberikan anaknya tidak cukup praktis dan tidak cukup mudah digunakan oleh Ibu Enny untuk mengirim SMS. Ibu Enny pun kemudian mencoba menyalakan laptop untuk mengirim sebuah email kepada Anne dan Arya, kedua cucunya yang di Perth, untuk menanyakan kabar sekolah mereka. Namun ia mengalami kesulitan dalam menggunakan laptop tersebut untuk mengakses internet dan mengirim email tersebut. Alhasil, Ibu Enny hanya bisa duduk murung termenung memendam rindu.

Tiba-tiba ia teringat akan sistem komunikasi yang baru dibeli oleh anaknya, Aaron, minggu lalu. Ia hanya pernah mencobanya sekali, namun dia terkesan akan begitu mudahnya berkomunikasi dengan sistem tersebut. Ia pun beranjak ke ruang keluarga untuk menggunakan sistem tersebut.



Gambar 8 Scenario

## Bab 5 Pengembangan Konsep Desain

### 5.1 Design Workshop

Untuk menghasilkan beberapa konsep desain sistem pendukung komunikasi sosial lansia dalam penelitian ini, diadakan suatu workshop desain yang diikuti 10 (sepuluh) mahasiswa Teknik Industri Universitas Katolik Parahyangan yang telah menempuh mata kuliah Perancangan dan Pengembangan Produk. Workshop ini berlangsung selama 5 jam dari pukul 10.00 hingga 15.00 (istirahat makan siang 30 menit) dengan jadwal kegiatan seperti yang terlihat pada Gambar 9.

TIME	ACTIVITY
10.00-10.15	Opening & Round-the-table
10.15-10.30	Meet the Persona
10.30-11.15	Brainstorming & Concept Generation
11.15-11.45	Presentation & Discussion
11.45-12.00	Concept Selection
12.00-12.30	Lunch break
12.30-13.30	Brainstorming & Storyboard Generation
13.30-14.00	Presentation & Discussion
14.00-14.45	Judgement
14.45-15.00	Closing

Gambar 9 Skema jadwal kegiatan *design workshop*

Workshop dibuka dengan perkenalan singkat mengenai latar belakang dan permasalahan penelitian yang disampaikan oleh peneliti yang bertindak sebagai fasilitator dalam workshop tersebut. Perkenalan pun dilanjutkan dengan sesi '*round-the-table*' di mana setiap partisipan memberikan perkenalan diri singkat. Kesepuluh partisipan tersebut pun kemudian dibagi ke dalam 5 kelompok. Setelah itu, persona Ibu Enny pun diperkenalkan kepada seluruh partisipan (lihat Gambar 4).

### 5.2 Concept Generation

Berdasarkan pemahaman partisipan terhadap persona tersebut, tiap kelompok diminta untuk *brainstorming* dan menghasilkan 3 konsep desain untuk menjawab kebutuhan Ibu



Enny dengan kreatif dan berpikir *'out-of-the-box'*. Tiap kelompok diminta untuk mensketsa ide-ide konsep desain mereka dalam waktu 45 menit. Gambar 10 memberikan gambaran suasana *brainstorming* dan *concept generation* dalam *design workshop* tersebut.



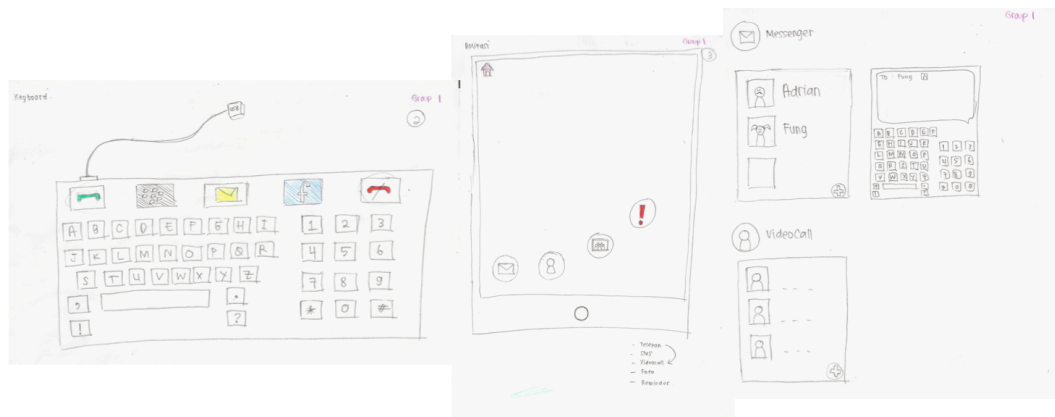
Gambar 10 Brainstorming dan Concept Generation dalam Design Workshop

Sesudah sesi *concept generation* selesai, tiap kelompok diminta secara bergantian untuk mempresentasikan ketiga konsep desain yang dihasilkan kepada kelompok lainnya seperti yang terlihat pada Gambar 11. Gambar 12 menunjukkan contoh tiga konsep desain yang berhasil dibangkitkan oleh satu kelompok.



Gambar 11 Presentasi konsep desain awal



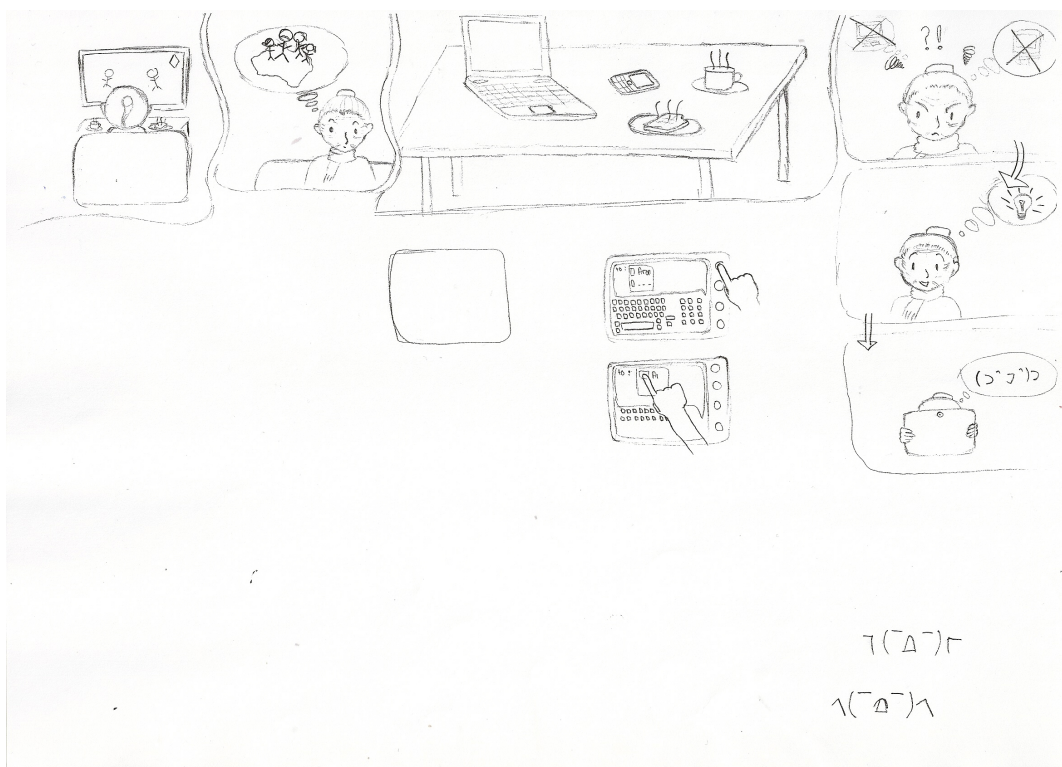
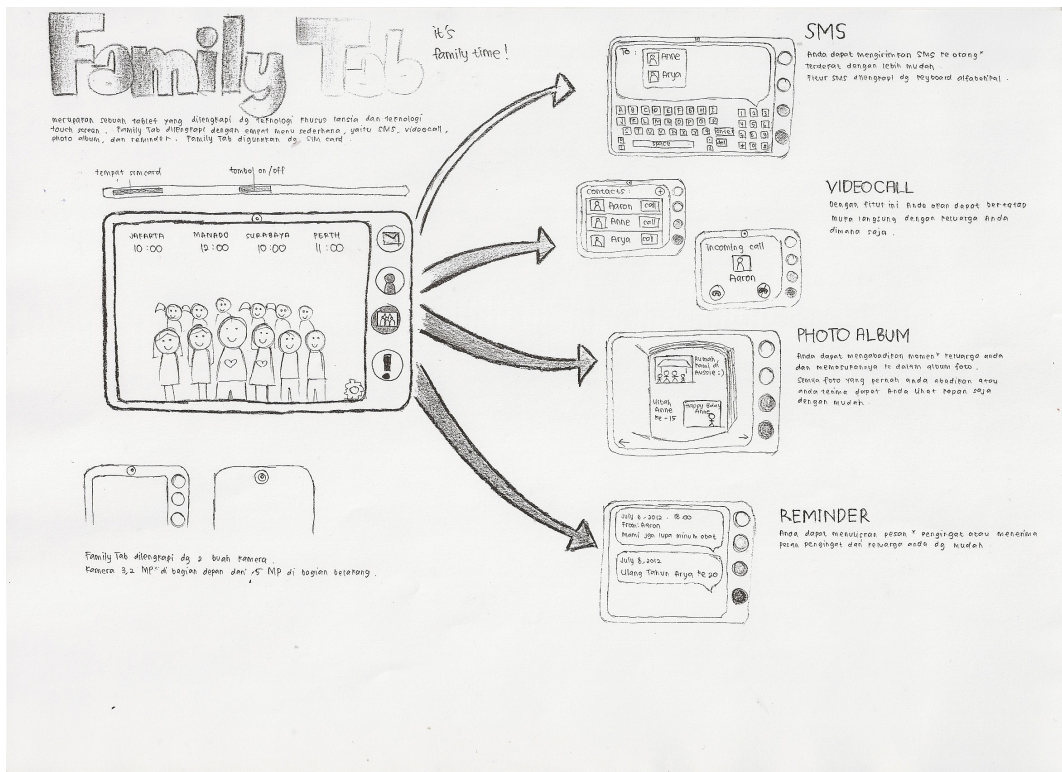


Gambar 12 Contoh konsep desain awal

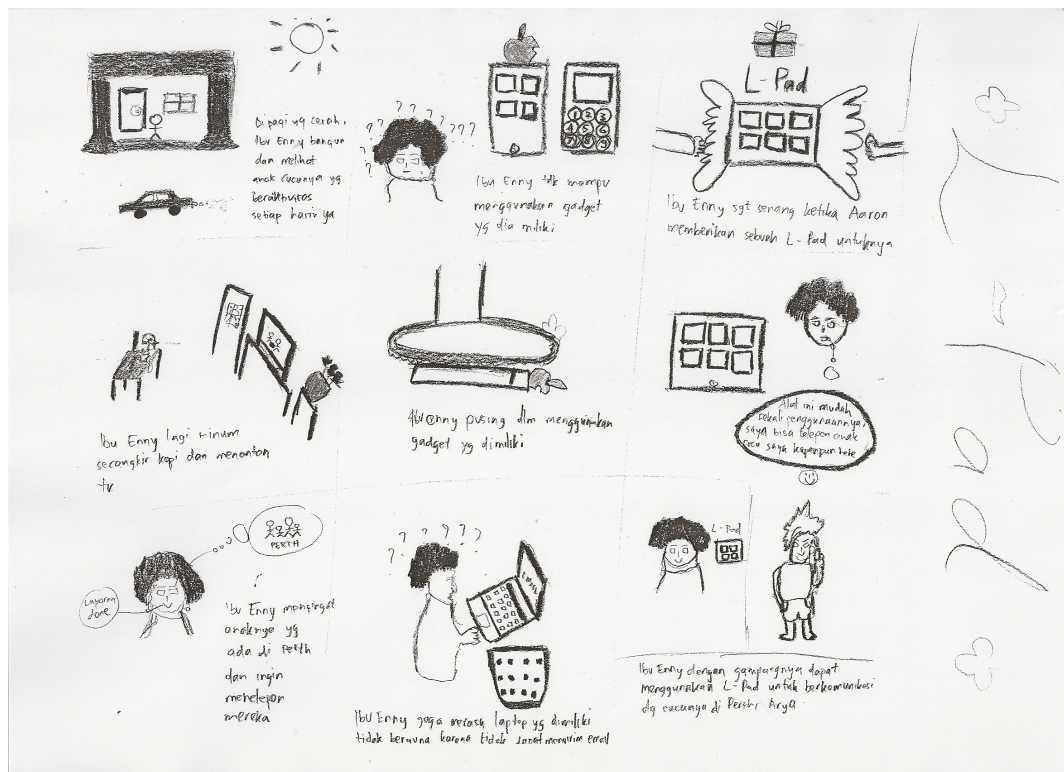
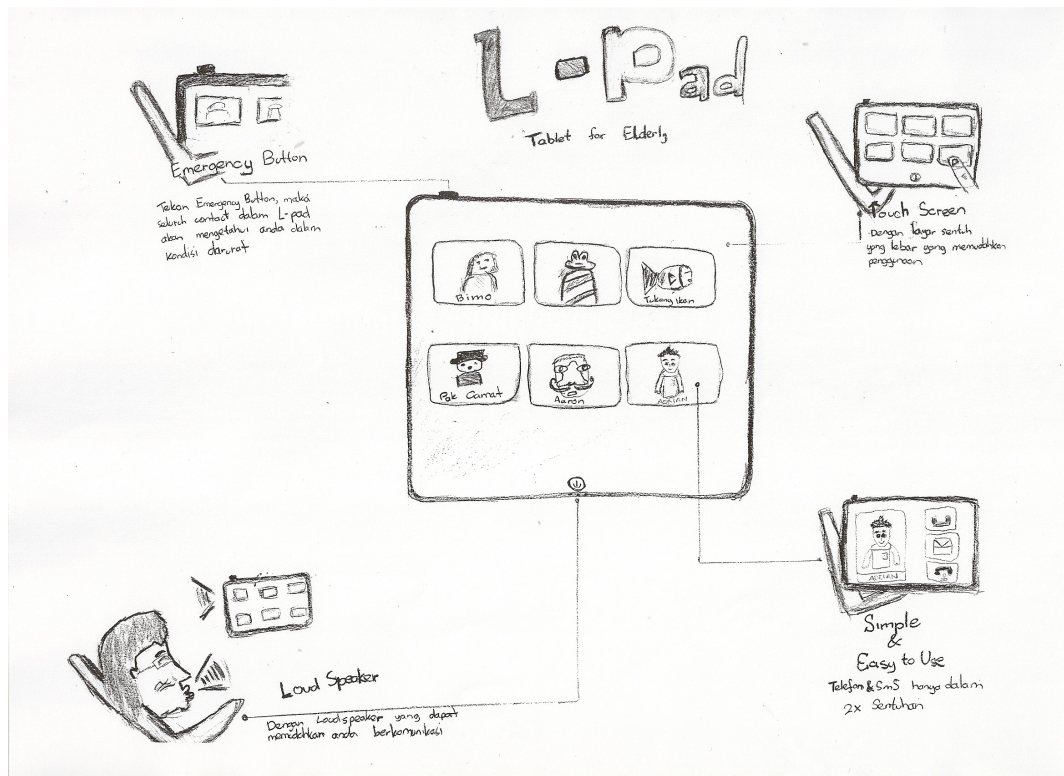
Sesudah semua kelompok selesai mempresentasikan konsep desain awal yang telah dihasilkan, tiap kelompok diberikan kesempatan untuk menilai semua konsep desain yang telah dipresentasikan oleh kelompok lain tersebut. Tiap kelompok memiliki 100 poin untuk dibagikan kepada ketiga konsep desain yang telah dipresentasikan oleh satu kelompok. Untuk tiap konsep desain, dihitung total poin yang terkumpul dari penilaian 4 kelompok lainnya. Berdasarkan total poin tersebut, diperoleh 1 konsep desain terpilih untuk tiap kelompoknya.

### 5.3 Storyboard Generation

*Design workshop* pun kemudian berlanjut dengan *storyboard generation*. Namun sebelum itu, skenario 'A day in the life of Ibu Enny' dipresentasikan kepada para partisipan. Kemudian tiap kelompok diminta untuk membuat 2 buah *storyboard*: *storyboard* yang mengilustrasikan konsep desain terpilih dengan lebih detail dan *storyboard* yang mengilustrasikan interaksi persona dengan produk berdasarkan skenario tersebut. Waktu yang disediakan untuk menyelesaikan kedua buah *storyboard* tersebut adalah 1 jam. Gambar 13-17 menunjukkan *storyboard* dari kelima kelompok yang dihasilkan dalam *design workshop* ini.

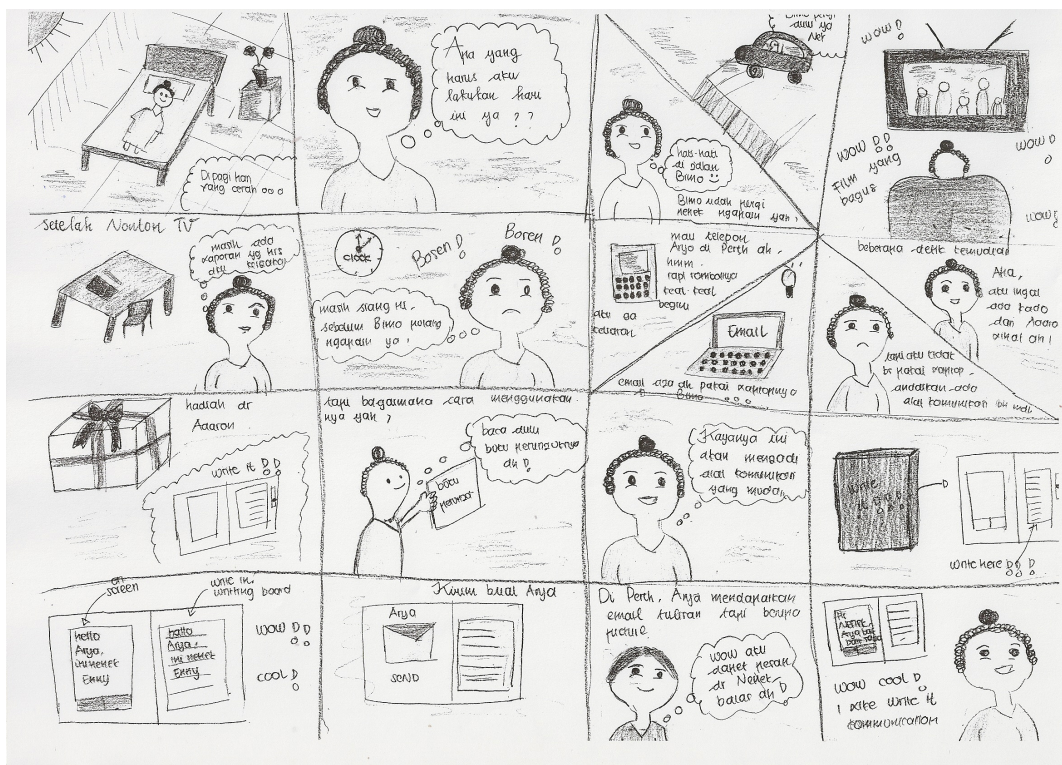
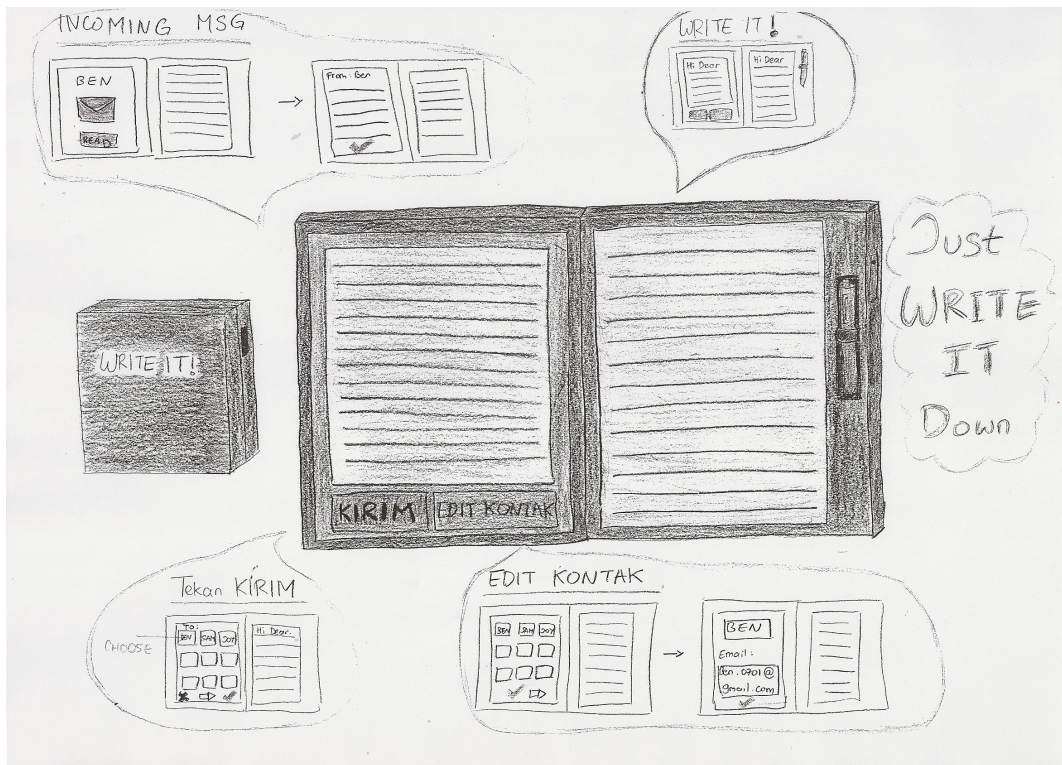


Gambar 13 Storyboard "Family Tab": Ilustrasi konsep (atas) dan ilustrasi interaksi (bawah)



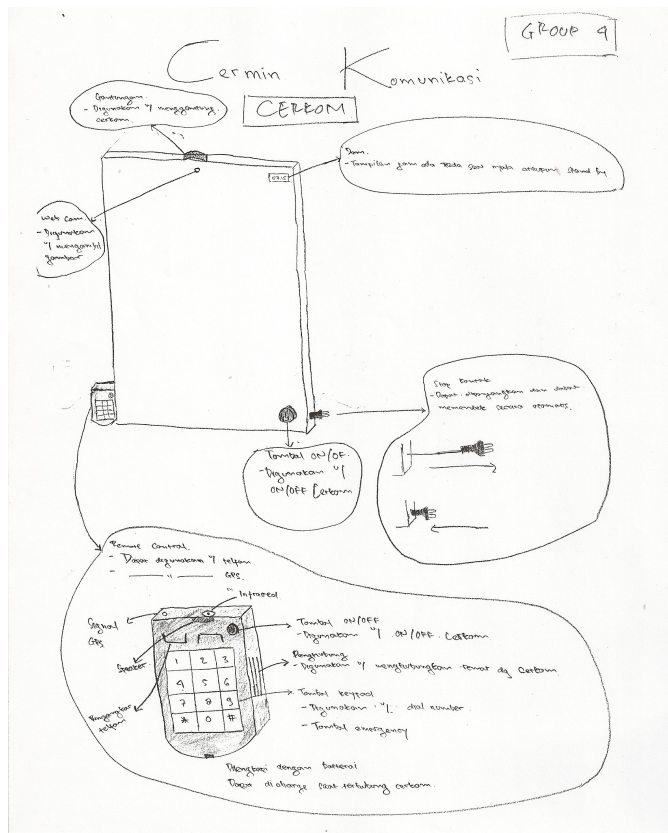
Gambar 14 Storyboard "L-Pad": Ilustrasi konsep (atas) dan ilustrasi interaksi (bawah)



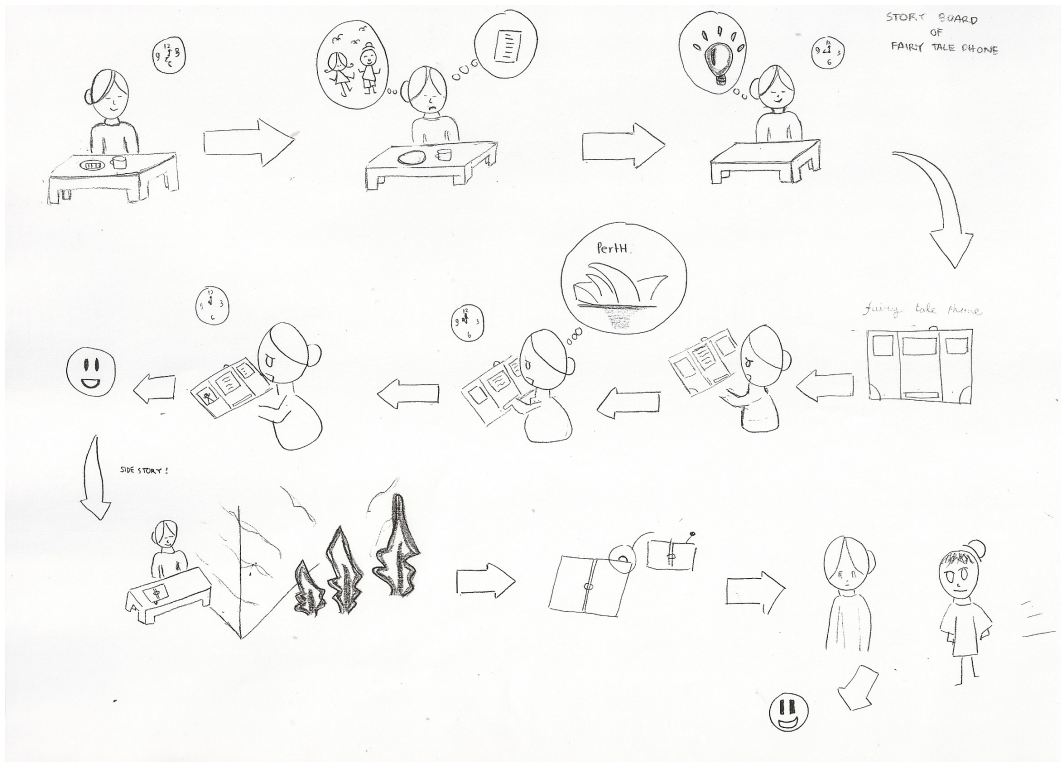
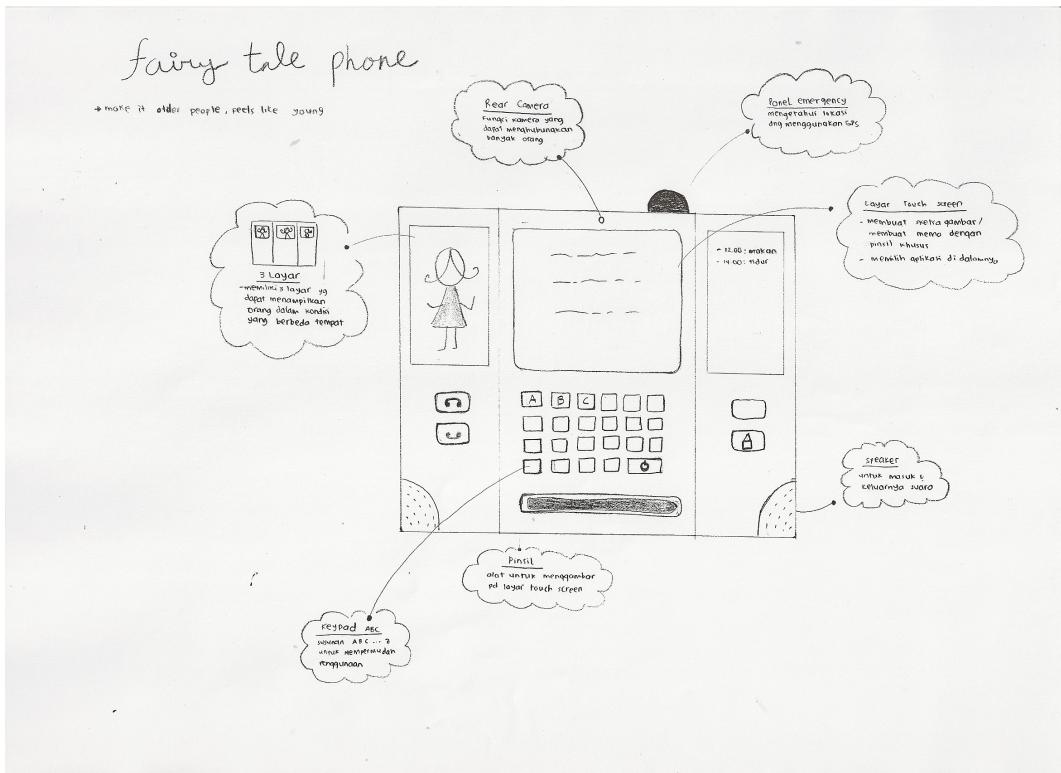


Gambar 15 Storyboard "Just Write it Down": Ilustrasi konsep (atas) dan ilustrasi interaksi (bawah)





Gambar 16 Storyboard "CerKom": Ilustrasi konsep (atas) dan ilustrasi interaksi (bawah)



Gambar 17 Storyboard "Fairy Tale Phone": Ilustrasi konsep (atas) dan ilustrasi interaksi (bawah)

Sesudah semua kelompok selesai mempresentasikan *storyboard* yang telah dihasilkan, tiap kelompok diberikan kesempatan untuk menilai semua *storyboard* yang telah dipresentasikan oleh kelompok lain tersebut. Tiap kelompok memiliki 100 poin untuk dibagikan kepada keempat *storyboard* yang telah dipresentasikan. Untuk tiap *storyboard*, dihitung total poin yang terkumpul dari penilaian 4 kelompok lainnya. Berdasarkan total poin tersebut, diperoleh 1 konsep desain terpilih sebagai konsep pemenang yaitu konsep "*Fairy Tale Phone*".

## Bab 6 Kesimpulan dan Saran

### 6.1 Kesimpulan

Setelah melakukan survei dan *design workshop* sebagai dua tahap utama dalam penelitian ini, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Lansia melakukan aktivitas komunikasi sosial dengan sanak famili untuk mengatasi kesepian yang melanda.
2. Telepon merupakan media komunikasi yang paling utama bagi lansia.
3. Beberapa kebutuhan awal akan sistem pendukung komunikasi sosial untuk lansia berhasil teridentifikasi, sebagai berikut:
  - Sistem memungkinkan komunikasi yang rutin dan mudah.
  - Sistem memudahkan penggunaan media komunikasi dengan teknologi masa kini.
  - Sistem menggunakan media komunikasi yang ergonomis.
4. Lima konsep desain (FamilyTab, L-Pad, Just Write it Down, CerKom dan Fairy Tale Phone) sudah dihasilkan sebagai alternatif konsep sistem pendukung komunikasi sosial untuk lansia.

### 6.2 Saran

Mengingat penelitian ini merupakan suatu studi pendahuluan, maka saran yang dapat diberikan untuk penelitian lebih lanjut adalah sebagai berikut:

1. Melakukan pengujian kelima konsep desain sistem pendukung komunikasi sosial untuk lansia yang telah dihasilkan kepada sekelompok lansia yang representatif.
2. Mengembangkan prototipe (*low-fidelity* maupun *high-fidelity*) dari konsep desain terpilih sistem pendukung komunikasi sosial untuk lansia.
3. Melakukan evaluasi prototipe sistem pendukung komunikasi sosial lansia yang dihasilkan.



## Daftar Pustaka

1. Abikusno, N., 2007. Older population in Indonesia: Trends, issues and policy responses. *Population Ageing* 3, UNFPA.
2. Hindus, D., Mainwaring, S.D., Leduc, N., Hagstrom, A.E., Bayley, O., 2001. Casablanca: Designing Social Communication Devices for the Home. *Proceedings of CHI 2001*, 325-332.
3. Leonardi, C., Mennecozi, C., Not, E., Pianesi, F., Zancanaro, M., 2008. Supporting Older Adults Social Network: the Design of e-Inclusion Communication Services. *Gerontechnology* 7 (2), 153.
4. Maslow, A.H., 1943. A theory of human motivation. *Psychological Review* 50 (4), 370-396.
5. Melenhorst, A.S., Rogers, W.A., Caylor, E.C., 2001. The use of communication technologies by older adults: exploring the benefits from the user's perspective. *Proceedings of Human Factors and Ergonomics Society*.
6. O'Connell, T.A., 2007. The Why and How of Senior-Focused Design. *Universal Usability: Designing Computer Interfaces for Diverse Users* (editor: Jonathan Lazar). John Wiley & Sons Ltd, England, UK.
7. Rodriguez, M.D., Gonzalez, V.M., Favela, J., Santana, P.C., 2009. Home-based communication system for older adults and their remote family. *Computers in Human Behavior* 25, 609-618.
8. Rogers, Y., Sharp, H., Preece, J. 2011. *Interaction Design*. 3<sup>rd</sup> edition. John Wiley & Sons Ltd, England, UK.
9. Tarwaka, Bakri, S.H.A., Sudiajeng, L., 2004. *Ergonomi untuk Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Produktivitas*. UNIBA Press.
10. Ulrich, K., Eppinger, S., 2012. *Product Design and Development*. 5<sup>th</sup> edition. McGraw-Hill.

## Lampiran A: Panduan Wawancara Survei Pendahuluan



### PENELITIAN AWAL

### STUDI KOMUNIKASI SOSIAL DI USIA LANJUT



Terimakasih untuk ketertarikan dan partisipasi Bapak/Ibu dalam studi yang kami selenggarakan ini. Adapun tujuan studi ini adalah untuk memahami aktivitas dan kebutuhan Bapak/Ibu yang berada dalam usia lanjut akan komunikasi sosial. Sebagai langkah pertama, kami hendak mewawancarai Bapak/Ibu untuk memperoleh gambaran awal akan aktivitas dan kebutuhan para lanjut usia (lansia) akan komunikasi sosial tersebut.

#### I. IDENTITAS PRIBADI

Nama

Jenis kelamin

- Pria  
 Wanita

Usia

.... tahun

Status

- Lajang  
 Menikah  
 Duda/janda

Susunan keluarga

.... Anak  
.... cucu  
.... cicit

Pekerjaan

- Bekerja/Pensiun  
Tempat: .....  
Sejak tahun: .....  
Usia Pensiun: .....  
  
 Tidak pernah bekerja

Tinggal

- Rumah sendiri  
Ditemani oleh ....  
 Rumah keluarga: ...  
 Panti jompo: ....  
 DII:

## II. KOMUNIKASI SOSIAL

Deskripsi kegiatan sehari-hari  
(dari pagi hingga malam hari)

Apakah Bapak/Ibu pernah merasa  
kesepian ketika menjalani suatu hari?

Apa yang biasanya Anda lakukan jika  
Bapak/Ibu merasa kesepian?

Dalam satu hari, kepada siapa  
sajakah Bapak/Ibu biasanya  
melakukan komunikasi?

Seberapa sering Bapak/Ibu  
berkomunikasi dengan mereka dalam  
satu hari?

Media apa yang Bapak/Ibu gunakan  
untuk berkomunikasi dengan  
mereka?

- Telepon       Handphone
- Sms             Bbm
- Jaringan sosial: facebook, ....
- Email
- Dll:

Selain orang-orang yang Bapak/Ibu  
sebutkan di atas, kepada siapa  
sajakah Bapak/Ibu juga melakukan  
komunikasi (tidak harian)?

Seberapa sering Bapak/Ibu  
berkomunikasi dengan mereka?

Media apa yang Bapak/Ibu gunakan  
untuk berkomunikasi dengan  
mereka?

- Telepon       Handphone
- Sms             Bbm
- Jaringan sosial: facebook, ....
- Email
- Dll:

III. *CONSTRAINTS DAN WISHES*

Kesulitan-kesulitan atau kendala-kendala apa yang biasanya dihadapi Bapak/Ibu ketika (ingin/sedang) melakukan komunikasi dengan orang-orang yang tadi disebutkan?

Seandainya segala sesuatunya dimungkinkan di dunia ini, kira-kira apa yang Bapak/Ibu inginkan dalam rangka meningkatkan aktivitas komunikasi tersebut?

Komentar tambahan

Demikian wawancara kami untuk penelitian awal kali ini. Sekali lagi terimakasih untuk waktu yang telah Bapak/Ibu luangkan dan juga untuk kerjasama dan bantuan Bapak/Ibu dalam studi kami.

Apakah Bapak/Ibu tertarik dan ingin berpartisipasi dalam kelanjutan studi ini?

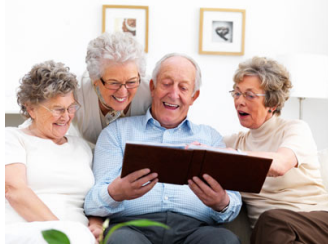
Ya     Tidak

Hormat kami,

(Tim Peneliti)

Tanggal Wawancara: .....

## Lampiran B: Panduan Wawancara Survei Penelitian



### PENELITIAN

### STUDI KOMUNIKASI SOSIAL DI USIA LANJUT



Terimakasih untuk ketertarikan dan partisipasi Bapak/Ibu dalam studi yang kami selenggarakan ini. Adapun tujuan studi ini adalah untuk memahami aktivitas dan kebutuhan Bapak/Ibu yang berada dalam usia lanjut akan komunikasi sosial. Sebagai langkah pertama, kami hendak mewawancarai Bapak/Ibu untuk memperoleh gambaran akan aktivitas dan kebutuhan para lanjut usia (lansia) akan komunikasi sosial tersebut.

#### I. IDENTITAS PRIBADI

Nama

Jenis kelamin

- Pria  
 Wanita

Usia

..... tahun

Status

- Lajang  
 Menikah  
 Duda/janda

Susunan keluarga

..... anak  
..... cucu  
..... cicit

Pekerjaan

- Pernah bekerja, sekarang pensiun  
Tempat: .....  
Pensiun sejak tahun: .....
- Tidak pernah bekerja

Tinggal

- Rumah sendiri  
Ditemani oleh .....
- Rumah keluarga: .....
- Panti jompo: .....
- DII:

## II. KOMUNIKASI SOSIAL

Deskripsi kegiatan sehari-hari  
(dari pagi hingga malam hari)

Apakah Bapak/Ibu pernah merasa kesepian  
ketika menjalani suatu hari?

Apa yang biasanya dilakukan jika Bapak/Ibu  
merasa kesepian?

Apakah Bapak/Ibu mempunyai keluarga dekat  
yang tinggalnya berjauhan dengan Bapak/Ibu?  
Ceritakan lebih lanjut.

Apakah Bapak/Ibu sering merindukan mereka?  
Hal-hal apa sajakah yang biasanya Bapak/Ibu  
rindukan dari mereka?

Seberapa sering Bapak/Ibu berkomunikasi  
dengan mereka?

Apa yang biasanya menjadi dorongan untuk  
berkomunikasi dengan mereka?

Media apa yang Bapak/Ibu gunakan untuk  
berkomunikasi dengan mereka? (\*)

- Telepon       Handphone
- Sms             Bbm
- Jaringan sosial: facebook, ....
- Email
- Dll:

Berdasarkan jawaban atas pertanyaan \* :

Ceritakan lebih lanjut bagaimana Bapak/Ibu  
melakukan komunikasi dengan menggunakan  
media tersebut.

Apa yang biasanya menjadi topik pembicaraan  
ketika berkomunikasi dengan mereka? Hal-hal  
apa sajakah yang biasanya Bapak/Ibu  
komunikasikan dengan mereka?

### III. CONSTRAINTS DAN WISHES

Berdasarkan jawaban atas pertanyaan di atas \* :

Kesulitan-kesulitan atau kendala-kendala apa yang biasanya dihadapi Bapak/Ibu ketika melakukan komunikasi dengan menggunakan media tersebut?

Berdasarkan jawaban atas pertanyaan di atas \* :

Kira-kira apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kualitas aktivitas komunikasi dengan menggunakan media tersebut?

Bagaimana dengan media komunikasi lainnya seperti ..... (yang tidak disebutkan di \*)

Mengapa Bapak/Ibu jarang/tidak menggunakan media komunikasi tersebut?

Menurut Bapak/Ibu, bagaimana bentuk media komunikasi yang paling sederhana dan mudah digunakan supaya dapat lebih sering berkomunikasi dengan keluarga yang tinggalnya jauh tersebut?

Demikian wawancara kami untuk penelitian kali ini. Sekali lagi terimakasih untuk waktu yang telah Bapak/Ibu luangkan dan juga untuk kerjasama dan bantuan Bapak/Ibu dalam studi kami.

Apakah Bapak/Ibu tertarik dan ingin berpartisipasi dalam kelanjutan studi ini?

Ya     Tidak

Hormat kami,

(Tim Peneliti)

Tanggal Wawancara: .....