



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

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 Pasal 1 menyatakan apabila penyandang disabilitas merupakan individu yang memiliki keterbatasan baik dalam segi fisik, mental, ataupun sensorik yang dapat mempengaruhi tingkat kesulitan individu dalam berpartisipasi secara penuh dan layak dibandingkan dengan warga negara lainnya berdasarkan dari kesamaan hak yang diterima. Ragam penyandang disabilitas seperti fisik, mental, intelektual, dan sensorik tersebut dapat dialami dalam jangka waktu yang lama, baik secara tunggal, ganda, maupun multi, sesuai dengan ketetapan tenaga medis berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Disabilitas intelektual merupakan disabilitas yang memiliki keterbatasan dalam memproses pemikiran yang rumit dan mengalami kesulitan dalam berkomunikasi. Disabilitas intelektual memiliki kekurangan dalam aspek intelektual dengan IQ yang berada di bawah standar rata-rata berdasarkan dari usia kronologisnya. Kekurangan pada aspek intelektual tersebut dapat menjadi hambatan bagi penyandang dalam mempelajari keterampilan yang seharusnya dapat dilakukan oleh individu yang memiliki usia yang sama. Kategori disabilitas ini membutuhkan perhatian dan pikiran yang terbuka bagi masyarakat untuk memahami kondisi yang mereka alami (EMC, 2019).

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Pasal 28D Ayat (2) menuturkan apabila setiap warga negara memiliki hak untuk mendapatkan pekerjaan dan mendapatkan imbalan serta perlakuan yang adil dan layak dalam hubungan kerja. Undang-Undang penyandang disabilitas pasal 53 ayat (1) dan ayat (2) menyatakan jika pemerintah, pemerintah daerah, BUMN (Badan Usaha Milik Negara), dan Badan Usaha Milik Daerah diwajibkan untuk mempekerjakan penyandang disabilitas paling sedikit sebesar 2% dari jumlah pekerja dan

perusahaan swasta sebesar 1% dari jumlah pekerja. Namun, jika dilihat berdasarkan data berjalan Tingkat Partisipasi Angkatan Kerja (TPAK) disabilitas pada tahun 2021 yang dikeluarkan oleh Menteri ketenagakerjaan, partisipasi disabilitas hanya mencapai 44% dari jumlah 7,7 juta orang. Angka tersebut termasuk rendah jika dibandingkan dengan Tingkat Partisipasi Angkatan Kerja Nasional yang mencapai 69%. Menurut Riani Rachmawati, partisipasi rendah disabilitas khususnya disabilitas intelektual dalam angkatan kerja diakibatkan karena kesulitan dalam melacak dan pendataan yang berkaitan dengan angkatan kerja disabilitas sehingga menghambat proses penentuan strategi nasional yang bertujuan untuk mengatasi tingkat rendahnya partisipasi kerja secara efektif.

Hal tersebut sangat disayangkan, karena menurut Firli Herdiana, penyandang disabilitas intelektual juga memiliki potensi untuk bekerja khususnya di bidang ekonomi kreatif dikarenakan keunggulan mereka dalam bidang seni, baik di bidang visual, kinestetik, ataupun musikal. Tak hanya itu saja, mereka juga memiliki keunikan tersendiri dalam menghasilkan karya sehingga hasil karya yang mereka hasilkan memiliki perbedaan ciri khas tersendiri yang dapat menjadi *unique selling-point*. Namun, tidak semua pengusaha mengetahui hal tersebut dan masih memberikan pandangan yang negatif mengenai penyandang disabilitas intelektual. Oleh sebab itu, diperlukannya sebuah kampanye sebagai media persuasi untuk merubah persepsi masyarakat khususnya pengusaha terhadap potensi yang dimiliki oleh penyandang disabilitas intelektual sehingga meningkatkan minat pengusaha untuk mempekerjakan ataupun bekerja sama dengan penyandang disabilitas intelektual.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena yang sudah dijabarkan, masalah yang dirumuskan adalah bagaimana cara merancang kampanye interaktif untuk merubah persepsi negatif pengusaha terhadap potensi yang dimiliki oleh penyandang disabilitas intelektual.

1.3 Batasan Masalah

Berikut merupakan segmentasi dari rancangan kampanye interaktif yang dilakukan.

1) Demografis

Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan

Usia : Dewasa awal (25 sampai 40 tahun)

Usia diambil dari usia mayoritas individu yang bekerja di bidang ekonomi kreatif berdasarkan dari data terakhir yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik pada tahun 2016.

Pendidikan : Lulus kuliah (minimal D3)

Pekerjaan : Pegawai atau pekerja, pengusaha

Kelas ekonomi : SES B sampai SES A+

2) Geografis

DKI Jakarta

Pemilihan geografis berada di daerah DKI Jakarta dikarenakan Jakarta merupakan pusat ekonomi, bisnis dan investasi dengan perputaran ekonomi sebesar 50% (Ahmad, 2021). Tak hanya itu, Jakarta juga merupakan tempat pemerintahan pusat yang dikelilingi oleh tempat industrial dan perkantoran dengan jumlah tenaga kerja sebanyak 4.659.251 orang (Badan Pusat Statistik Jakarta, 2020).

3) Psikografis

a) Individu yang memiliki persepsi negatif pada penyandang disabilitas intelektual (khususnya yang bekerja di bidang industri kreatif).

b) Individu yang meragukan potensi yang dimiliki oleh penyandang disabilitas intelektual (khususnya yang bekerja di bidang industri kreatif).

c) Individu yang menyediakan lapangan pekerjaan di bidang industri kreatif.

d) Individu yang bekerja dibagian HRD (*Human Resources Department*).

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang kampanye interaktif untuk mengubah persepsi negatif pengusaha terhadap potensi yang dimiliki oleh penyandang disabilitas intelektual dan meningkatkan minat pengusaha untuk merekrut atau berkerjasama dengan penyandang disabilitas intelektual.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Berikut merupakan manfaat dari perancangan kampanye interaktif yang bertujuan untuk mengubah persepsi negatif pengusaha terhadap potensi yang dimiliki oleh penyandang disabilitas intelektual.

1) Manfaat bagi penulis

Penulis mendapatkan pengalaman dalam mengaplikasikan hal-hal yang telah dipelajari selama berkuliah di Universitas Multimedia Nusantara. Tak hanya itu saja, penulis juga mendapatkan ilmu-ilmu dari hasil riset pengambilan data yang dilakukan selama perancangan khususnya seputar disabilitas intelektual. Tugas akhir ini juga dapat bermanfaat sebagai pemenuhan dari syarat kelulusan.

2) Manfaat bagi orang lain

Manfaat perancangan bagi orang lain adalah untuk menimbulkan rasa empati dan simpati masyarakat untuk turut beraksi dan bagi andil dalam melakukan pekerjaan sosial. Tak hanya itu saja, perancangan juga dilakukan untuk meningkatkan minat pengusaha untuk turut berpartisipasi dalam meningkatkan tingkat partisipasi kerja penyandang disabilitas, khususnya disabilitas intelektual.

3) Manfaat bagi universitas

Manfaat perancangan bagi universitas adalah sebagai panduan bagi mahasiswa, khususnya jurusan Desain Komunikasi Visual, yang turut menjalani proses pelaksanaan Tugas Akhir di Universitas Multimedia Nusantara.