

1. PENDAHULUAN

Pada Era Digital seperti saat ini, media memiliki peran dan karakteristik yang berbeda. Andrew Dewdney dan Peter Ride dalam buku berjudul *The New Media Handbook* mengatakan bahwa media saat ini menjadi pilar utama penyampaian informasi yang bersifat dua arah. Artinya, siapapun tanpa terkecuali berhak menyampaikan informasi dan siapapun juga berhak memberikan tanggapan atau pendapatnya terhadap informasi yang diberikan oleh pihak pertama. (Hlm. 37)

Seiring perkembangan media dari konvensional menjadi modern timbul beberapa masalah. Beberapa di antaranya adalah kualitas dan kredibilitas informasi yang disampaikan, serta penyerapan tenaga kerja di bidang pembuatan konten informasi di media yang masih kurang di Indonesia, padahal Indonesia memiliki banyak ide dan talenta dari anak-anak mudanya.

Permasalahan ini didasari oleh tidak adanya wadah yang jelas untuk para tenaga kerja di bidang pembuatan konten atau yang biasa disebut dengan kreator. Padahal wadah yang diciptakan dapat menjadi tempat yang baik untuk perkembangan kreator dan memudahkan perusahaan terutama yang bergerak di bidang media digital dalam meningkatkan penyerapan tenaga kerja.

Komunitas kreator adalah wadah yang dibuat Narasi untuk menjadi tempat kreator mengembangkan diri dan mendapatkan lapangan kerja. Komunitas Kreator Narasi berisi talenta-talenta yang memiliki kemampuan dalam pembuatan konten baik itu konten visual, audio visual, dan lain sebagainya.

Penelitian ini membahas peranan Komunitas Kreator Narasi dalam meningkatkan kemampuan, pengetahuan, dan etika kerja seorang kreator, serta kemudahan yang diberikan komunitas kepada Narasi untuk melakukan penyerapan tenaga kerja. Sistem ini memiliki potensi besar bagi industri kreatif Indonesia apabila diteliti lebih dalam dan diaplikasikan oleh lebih banyak perusahaan terutama yang bergerak di bidang media.

1.1. RUMUSAN MASALAH

1. Apa yang dimaksud dengan Komunitas Kreator Narasi?
2. Bagaimana Komunitas Kreator Narasi meningkatkan kualitas kreatornya dalam menghasilkan suatu karya, serta melakukan penyerapan tenaga kerja untuk pembuatan konten media digital?

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan awal yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah memperkenalkan sistem komunitas kreator yang telah dijalankan oleh Narasi ke lingkup yang lebih luas. Kemudian penulisan skripsi penelitian ini juga dilakukan untuk meninjau lebih jauh peran yang dimiliki oleh komunitas kreator dalam mendukung dan mengembangkan para kreator di Indonesia dalam hal kualitas dan kredibilitas karya-karya informatif yang dihasilkan.

Peran Komunitas Kreator Narasi dalam penyerapan tenaga kerja industri kreatif juga ingin ditinjau lebih dalam. Bukan hanya peran yang sudah dijalankan sampai saat ini, tapi juga ekspansi-ekspansi yang mungkin dilakukan untuk memperbesar peran dari komunitas kreator untuk berbagai macam pihak seperti kreator itu sendiri, perusahaan, dan bahkan negara Indonesia.

Penelitian ini juga dilakukan untuk meninjau hal-hal baik dan kurang baik dari sistem Komunitas Kreator Narasi agar dapat menjadi acuan kelanjutan sistem komunitas kreator di industri kreatif Indonesia. Penulisan skripsi ini diharapkan dapat menjadi informasi penting bagi perusahaan terutama yang bergerak pada bidang media digital dalam meningkatkan kualitas konten yang dihasilkan dan penyerapan tenaga kerja yang dilakukan.

1.3. BATASAN PENELITIAN

Penelitian ini berada dalam lingkup komunitas kreator yang dijalankan oleh media digital Narasi saat ini. Data yang dipilih merujuk pada teori yang berhubungan pada topik pembahasan, informasi internal Narasi, dan pandangan eksternal terhadap Komunitas Kreator Narasi.