

INTERACTIVE MULTIMEDIA STORYTELLING
“MELAMPAUI BATASAN : KISAH INSPIRATIF KAWAN
WIRABILITAS”



Iglo Montana Dharmawan

00000045448

PROGRAM STUDI JURNALISTIK
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024

**INTERACTIVE MULTIMEDIA STORYTELLING
“MELAMPAUI BATASAN: KISAH INSPIRATIF KAWAN
WIRABILITAS”**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi.

Iglo Montana Dharmawan

00000045448

PROGRAM STUDI JURNALISTIK

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Iglo Montana Dharmawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045448

Program Studi : Jurnalistik

Tugas akhir dengan judul:

Interactive Multimedia Storytelling “Melampaui Batasan: Kisah Inspiratif Kawan Wirabilitas” yang merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 3 Juni 2024



Iglo

Iglo Montana Dharmawan

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berbasis karya dengan judul

INTERACTIVE MULTIMEDIA STORYTELLING “MELAMPAUI BATASAN : KISAH INSPIRATIF KAWAN WIRABILITAS”

Oleh

Nama : Iglo Montana Dharmawan

NIM : 00000045448

Program Studi : Jurnalistik

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Skripsi Berbasis Karya Universitas Multimedia Nusantara

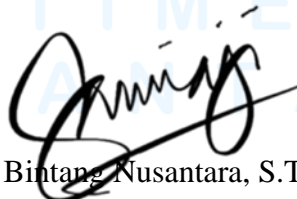
Tangerang, 3 Juni 2024

Pembimbing



Rosalyn Ayu Asmarantika
NIDN: 0320058905

Ketua Program Studi Jurnalistik



Samiaji Bintang Nusantara, S.T., M.A.
NIDN: 0324037702

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berbasis karya dengan judul

INTERACTIVE MULTIMEDIA STORYTELLING “MELAMPAUI BATASAN : KISAH INSPIRATIF KAWAN WIRABILITAS”

Oleh

Nama : Iglo Montana Dharmawan

NIM : 00000045448

Program Studi : Jurnalistik

Fakultas : Ilmu Komunikasi

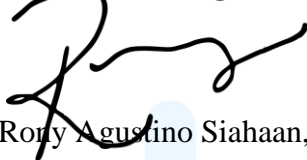
Telah diujikan pada hari Kamis, 6 Juni 2024

Pukul 15.30 s.d 17.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



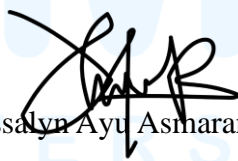
Dr. Rony Agustino Siahaan, M.Si.

Penguji



Dr. Niknik Mediyawati, S.Pd., M.Hum.

Pembimbing



Rossalyn Ayu Asmarantika

Ketua Program Studi Jurnalistik



Samiaji Bintang Nusantara, S.T., M.A.

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Iglo Montana Dharmawan
NIM : 00000045448
Program Studi : Jurnalistik
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : *Interactive Multimedia Storytelling* “Melampaui Batasan: Kisah Inspiratif Kawan Wirabilitas”

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia :

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori *Knowledge Center* sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial. Saya tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Tangerang, 3 Juni 2024



Iglo Montana Dharmawan

* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada rahmat Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan skripsi berbasis karya ini dengan judul *Interactive Multimedia Storytelling “Melampaui Batasan: Kisah Inspiratif Kawan Wirabilitas”* yang dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) Jurusan Jurnalistik Pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara. Atas berkatnya, penulis dimampukan untuk menyelesaikan seluruh karya dan juga laporan dengan maksimal. Saya juga menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, M.A. selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Ir. Andrey Andoko, M.Sc. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Samiaji Bintang Nusantara, M.A. selaku Ketua Program Studi Jurnalistik Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ibu Rossalyn Ayu Asmarantika, S.Hum., M. A. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang membina penulis selama proses pembuatan karya dan laporan.
5. Keluarga besar penulis (Papa, Mama, Jason, Iik) yang berada di Semarang ataupun Jakarta yang selalu mendukung penulis selama berkuliah.
6. Julio Gayus (Tambunan), selaku bolo penulis yang terus menyemangati dengan mengejek di suka maupun duka, dan bantu penulis ambil-ambil foto.
7. Disya Shaliha, Bernadetta Katrinka, dan grup Whatsapp Biar Ga Pusing yang menjadi teman seperjuangan bersama penulis.

8. Henry Tantyo Suparno selaku teman (bapak-bapak) penulis yang membantu penulis dalam mengembangkan *website* karya akhir.

9. Seluruh narasumber karya penulis yang sudah bersedia memberikan informasi sehingga karya ini dapat memberikan pengetahuan baru dan informasi penting kepada pembaca.

10. Untuk semua teman-teman yang tidak bisa penulis jabarkan satu-satu di sini, terima kasih telah menjadi teman penulis

11. Terakhir dan tidak ketinggalan, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri. Semoga semua kerja keras ini membuahkan hasil yang terbaik dan *vamos!!*

Semoga karya yang dihasilkan dapat dinikmati oleh masyarakat luas, memberi dampak yang baik, serta memperoleh pengetahuan baru.

Tangerang, 3 Juni 2024

Yang menyatakan,



Iglo Montana Dharmawan

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

INTERACTIVE MULTIMEDIA STORYTELLING

“MELAMPAUI BATASAN : KISAH INSPIRATIF KAWAN WIRABILITAS”

Iglo Montana Dharmawan

ABSTRAK

Isu disabilitas konsisten diangkat di ranah media. Namun, gambaran dominan penyandang disabilitas sebagai penerima dan dipandang tidak mampu produktif bekerja, pembingkaiannya ini semakin menekankan stigma negatif pada representasi penyandang atau pekerja disabilitas dalam lingkungan formal. Menurut data BAPPENAS tahun 2023, jumlah masyarakat disabilitas di Indonesia mencapai 22,97 juta jiwa atau 8,5% dari seluruh total populasi penduduk Indonesia. Namun, indeks inklusivitas Indonesia menurut Kementerian PPN di tahun 2022, masih tergolong rendah dengan peringkat 115 dari 134 negara. Alhasil, isu disabilitas terkait ketenagakerjaan membutuhkan keterlibatan pihak lintas sektor. Oleh sebab itu, seiring berjalannya waktu, kemunculan wirausahawan disabilitas menjadi salah satu solusi lain dalam mendukung upaya inklusif pemberdayaan pekerja disabilitas di Indonesia. Hal ini terbukti dalam data Sakernas dari tahun 2023, ditemukan bahwa mayoritas sebanyak 274 ribu dari 764 ribu pekerja disabilitas di Indonesia, bekerja di sektor wirausaha. Dari sini, muncul pertanyaan bagaimana praktik wirausaha disabilitas ini berjalan di Indonesia. Mulai dari segi wirausahawan, pemerintah, swasta, dan masyarakat umum. Pertanyaan ini yang penulis berusaha jawab melalui karya *interactive multimedia storytelling* “Melampaui Batasan: Kisah Inspiratif Kawan Wirabilitas” yang dikemas dalam *website* interaktif dengan elemen multimedia foto, video, dan artikel *longform* sehingga lebih mendalam dan mudah disebarkan ke masyarakat luas. Hingga laporan ini ditulis, karya ini diunggah dalam situs *website* dengan tautan wirabilitaskisah.com dan telah dikunjungi sebanyak 162 kali.

Kata kunci: *interactive media storytelling*, penyandang disabilitas, wirausaha

Kluster karya: *reporting based*

INTERACTIVE MULTIMEDIA STORYTELLING

“BEYOND LIMITS: INSPIRATIONAL STORIES BEHIND DISABLED ENTREPRENEURS”

Iglo Montana Dharmawan

ABSTRACT

The issue of disability is consistently raised by the media. However, the dominant portrayal of people with disabilities as recipients and viewed as unproductive workers only emphasizes the negative stigma associated with the representation of people with disabilities or disabled workers in formal environments. According to BAPPENAS data from 2023, the number of people with disabilities in Indonesia reached 22.97 million or 8.5% of the total population of Indonesia. However, Indonesia's inclusivity index, according to the Ministry of National Development Planning in 2022, is still relatively low, ranking 115 out of 134 countries. As a result, disability issues related to employment require cross-sectoral involvement. Therefore, over time, the emergence of disabled entrepreneurs has become an alternative solution to support inclusive empowerment efforts for disabled workers in Indonesia. This is evidenced by Sakernas data from 2023, which found that the majority of 274 thousand out of 764 thousand disabled workers in Indonesia are working in the entrepreneurial sector. This raises the question of how the practice of disabled entrepreneurship operates in Indonesia. This is the question the author seeks to answer through the interactive multimedia storytelling work "Beyond Limits: Inspirational Stories of Wirabilitas Friends," packaged in an interactive website with multimedia elements such as photos, videos, and long-form articles to provide an in-depth and easily disseminated narrative to the public. As of the writing of this report, the work has been uploaded to the website with the link wirabilitaskisah.com and has been visited for 162 times.

Keywords: *interactive media storytelling, person with disabilities, entrepreneurship*
Work Cluster: *reporting based*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMISI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Karya.....	1
1.2 Tujuan Karya.....	5
1.3 Kegunaan Karya.....	6
BAB II KERANGKA KONSEP.....	7
2.1 Karya Terdahulu.....	7
2.2 Teori dan Konsep.....	11
2.2.1 <i>Interactive Journalism</i>	11
2.2.2 <i>Web Design Usability</i>	12
2.2.3 <i>Longform Journalism</i>	13
2.2.4 <i>Feature Writing</i>	14
2.2.5 <i>Penyandang Disabilitas</i>	17
2.2.6 <i>Inclusive Entrepreneurship</i>	18
BAB III RANCANGAN KARYA.....	20
3.1 Tahapan Pembuatan.....	20
3.1.1 Praproduksi: Ide Topik Cerita dan Persiapan.....	20
3.1.1.1 Perencanaan Ide Topik dan Cerita.....	20
3.1.1.2 <i>Timeline</i> Persiapan Aset Multimedia dan Narasumber.....	21
3.1.2 Produksi: Liputan Wawancara dan Perancangan Media Visual.....	23

3.1.3 Pascaproduksi: <i>Testing</i> dan <i>Coding</i>	24
3.2 Rencana Anggaran	25
3.3 Target Luaran/Publikasi	26
BAB IV HASIL KARYA	27
4.1 Tahapan Pembuatan	27
4.1.1 Praproduksi	27
4.1.1.1 Proses Menghubungi Narasumber	27
4.1.2 Produksi	31
4.1.2.1 Wawancara dan Dokumentasi Liputan.....	31
4.1.3 Pascaproduksi	44
4.1.3.1 Layout Website.....	44
4.2 Evaluasi	53
4.2.1 Evaluasi Ahli	53
4.2.2 Evaluasi Pembaca.....	54
4.2.3 Hasil Analisis Karya.....	55
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	58
5.1 Simpulan	58
5.2 Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	63



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbedaan Elemen Multimedia dan Interaktivitas Referensi Karya	9
Tabel 3.1 Tabel <i>Outline Wireframe</i> Cerita.....	19
Tabel 3.2 Tabel Perencanaan Jadwal <i>Timeline</i> Karya.....	22
Tabel 3.3 Tabel Rincian Anggaran Dana.....	25
Tabel 3.4 Tabel Alur Waktu Wawancara.....	31



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Piramida lima babak tragedi Freytag (1872).....	2
Gambar 2.1 <i>Homepage</i> website Frontline PBS The Last Generation.....	7
Gambar 2.2 <i>Homepage</i> website Mengulik Kekerasan Pada Anabul	8
Gambar 2.3 <i>Homepage</i> website VIK Kompas Srikandi Bhayangkara	9
Gambar 4.1 Dokumentasi Tangika Valencia mengajar muridnya	34
Gambar 4.2 Dokumentasi penulis meliput di Treestori Coffee	36
Gambar 4.3 Dokumentasi Aryani (Tengah) dan teman barista Blind Coffee meracik minuman kopi	38
Gambar 4.4 Dokumentasi Bu Samsi (kiri) dan muridnya di kelas tata boga setelah memasak <i>snack cheese stick</i>	40
Gambar 4.5 Dokumentasi Bu Ratmartini saat proses wawancara	42
Gambar 4.6 Dokumentasi Jonna Aman Damanik saat proses wawancara	44
Gambar 4.7 Tampilan <i>header</i> halaman karya <i>longform</i>	45
Gambar 4.8 Tampilan <i>quotes</i> pengantar halaman karya <i>longform</i>	46
Gambar 4.9 Tampilan infografis disabilitas dalam angka, alur pengantar halaman karya <i>longform</i>	46
Gambar 4.10 Tampilan paragraf pengantar halaman karya <i>longform</i>	47
Gambar 4.11 Tampilan alur pilih cerita narasumber pada halaman karya <i>longform</i>	48
Gambar 4.12 Tampilan <i>image carousel</i> narasumber pertama pada halaman karya <i>longform</i>	49
Gambar 4.13 Tampilan video youtube narasumber kedua pada halaman karya <i>longform</i>	49
Gambar 4.14 Tampilan slide foto dengan tombol <i>link</i> sosial media narasumber ketiga pada halaman karya <i>longform</i>	50
Gambar 4.15 Tampilan halaman <i>gallery</i> dalam <i>website</i> karya	51
Gambar 4.16 Tampilan tombol tautan pilihan kisah narasumber pada halaman <i>gallery</i>	51

Gambar 4.17 Tampilan fitur <i>close up</i> dan <i>image carousel</i> foto liputan pada halaman <i>gallery</i>	52
Gambar 4.18 Tampilan menu navigasi dan <i>layout</i> halaman <i>gallery</i>	53
Gambar 4.19 Logo UMN, <i>credits</i> , dan tombol tautan menuju sosial media penulis pada halaman <i>gallery</i>	53
Gambar 4.20 Form <i>feedback</i> pembaca terhadap karya <i>longform</i>	56
Gambar 4.21 Grafik <i>traffic</i> pengunjung <i>website</i> karya.....	56
Gambar 4.22 Fitur <i>monsterinsights</i> yang membagi empat pengelompokan data <i>traffic</i> pengunjung <i>website</i> karya	57
Gambar 4.23 Data <i>traffic</i> halaman paling banyak yang dikunjungi di <i>website</i> karya	57
Gambar 4.24 Data <i>traffic</i> pengunjung baru dan penggunaan perangkat pengunjung dalam mengakses <i>website</i> karya.....	58

