

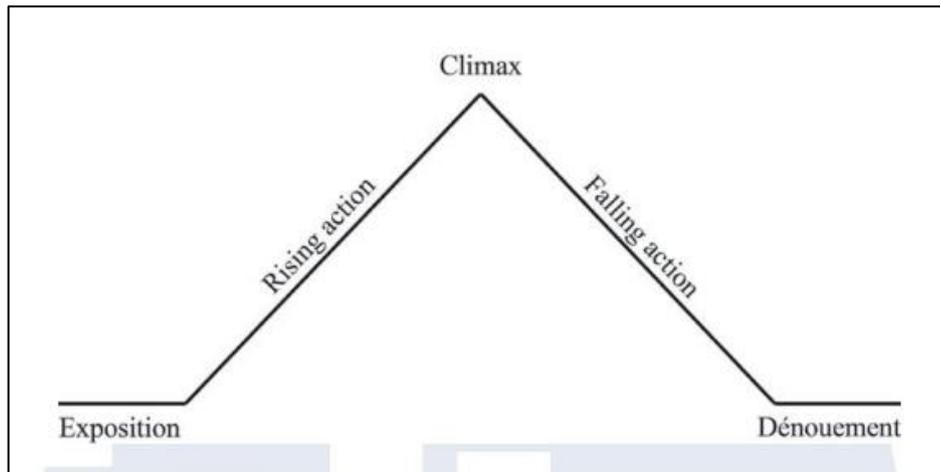
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Karya

Di era teknologi digital ini, pilihan-pilihan informasi baru melalui media digital seperti *website*, blog, podcast, dan bulletin informasi melalui email dan sms semakin banyak. Info terbaru sesaat muncul setelah momen berita terjadi, memilih kategori konten yang menarik bagi kita, dan bisa mengatur seberapa sering atau banyak konten dari berbagai sumber yang diinformasikan kepada kita. (Miller, 2014). Macam fungsi ini membuat media digital dan praktik jurnalistik harus tetap relevan, menyesuaikan perkembangan teknologi yang semakin memiliki banyak variasi genre penyajian berita informasi ke masyarakat (Sambo & Yusuf, 2017).

Salah satu variasi format gaya penyajian informasi yang mulai diterapkan di beberapa media massa adalah *interactive media storytelling (IMS)*. IMS sendiri merupakan penggunaan teknik bercerita yang awalnya digunakan jurnalis pada abad 20 dengan menggabungkan elemen sastra dan jurnalistik, serta menggunakan gaya bercerita naratif yang menghasilkan *output* akhir tulisan objektif (Van Krieken, 2018, p.1). Terdapat lima babak dalam mengorganisasikan narasi IMS, menurut Gustav Freytag (1872; dalam Moloney, 2018, pp. 176-177) yang dimulai dengan pengenalan atau *exposition* (siapa karakter, di mana cerita terjadi, apa yang mendorong narasi). Kedua, *rising action*, tegangan konflik yang makin membesar. Ketiga, *climax*, puncak konflik dialami karakter yang umumnya mengubah atau membentuk pembelajaran baru. Keempat, *falling action*, karakter berproses belajar dari konsekuensi konflik yang dilakukan. Kelima, *denouement* atau resolusi.



Gambar 1.1 Piramida lima babak tragedi Freytag (1872)

Sumber: Moloney, 2018, p.176-177

Sejak perkembangan media baru di tahun 2000-an, produksi cerita jurnalistik berbentuk IMS kemudian juga menambahkan elemen interaktif multimedia seperti foto, video, animasi, grafik dalam menggali *news story* dengan lebih dalam. Bradshaw (2018) juga menyatakan, IMS menawarkan navigasi *user interface*, *video looping* transisi mulus antar konten multimedia, dan struktur narasi yang memperdalam interaksi serta emosi pembaca dengan *news story*. Seorang pembaca IMS, berinteraksi dengan *news story* melalui eksplorasi sudut pandang dari berbagai sumber atau narasumber, berdasarkan refleksi atau berita dan cerita faktual mereka yang sudah dirangkai (Muller & Bakker, 2021).

Format jurnalisme IMS, saat ini cukup lazim digunakan media massa dan jurnalis di seluruh dunia. Format IMS dalam karya jurnalistik digital dinilai dapat menyampaikan informasi yang lebih menarik dan interaktif di tengah pasar media yang kompetitif. Hal ini ditandai dengan perbedaan format IMS, yang lebih mengedepankan kedalaman cerita, dibandingkan berita *online* yang penulisannya singkat di sosial media, hanya menyajikan kurang lebih 1000 kata, dan kurang mengangkat pembahasan informasi narasumber secara mendalam (Krieken, 2018).

Merujuk kepada pernyataan dan pemahaman mengenai IMS sebelumnya, tujuan utama dari format pemberitaan IMS yaitu menggabungkan informasi,

entertainment, dan interaktivitas yang menawarkan audiens atau pengguna untuk lebih terhubung melalui interaksi, partisipasi, dan manipulasi dengan bereksperimen terhadap materi sumber informasi (Miller, 2014). Beberapa contoh pendekatan IMS yang kemudian penulis ambil sebagai referensi terdapat dalam website The Last Generation Frontline (<http://apps.frontline.org/the-last-generation/>) yang mengangkat realita nasib penduduk *Marshall Islands* dalam 100 tahun kedepan yang terancam tenggelam. Cerita dalam *website* ini dijelaskan melalui perspektif 3 narasumber anak-anak menggunakan berbagai jenis medium seperti, video, audio, foto, dan teks interaktif. Masing-masing cerita narasumber terbagi menjadi tiga pilihan konteks waktu (*The Present, The Past, The Future*). *Audience* atau *user* bisa memilih ingin mendalami cerita narasumber sesuai keinginan.

Untuk membuat narasi *storytelling* yang efektif, seperti referensi, cerita yang diangkat atau dilibatkan harus menyertakan beberapa tipe komunikasi dan menyediakan pilihan untuk audiens/pengguna agar dapat memilih alur narasi cerita/informasi yang disampaikan. (Miller, 2014). Referensi-referensi tersebut menjadi landasan penulis untuk membuat karya jurnalisme dengan format genre pemberitaan *interactive media storytelling* (IMS). Karya IMS yang penulis kerjakan dilengkapi dengan macam-macam unsur multimedia yang menarik seperti, foto, video, audio, yang digabungkan dengan konsep *storytelling* dari berbagai perspektif narasumber. Hal ini dilakukan agar pembaca atau audiens tidak bosan, mampu menerima liputan informasi secara lebih emosional sehingga dapat menemukan makna dan keterkaitan lebih dalam terhadap isu penting serta menarik yang diangkat penulis. Selain itu penulis juga memaparkan karya IMS yang dikerjakan melalui medium *website* sehingga lebih *immersive* dan lebih menjangkau ke masyarakat luas dan penyandang disabilitas selaku target audiens dari karya IMS penulis.

Dalam karya IMS ini, penulis ingin menjelajahi isu yang dirasa penting dan menarik yaitu “pemberdayaan bisnis bagi penyandang disabilitas”. (Widinarsih 2019, p. 135), menyatakan bahwa istilah “penyandang disabilitas” merujuk kepada

mereka yang menghadapi keterbatasan fisik, mental, intelektual, atau indera dalam jangka waktu lama, yang dapat menghambat partisipasi penuh dan efektif dalam berinteraksi dengan lingkungan dan masyarakat. Mengutip dari laman *kemnaker.go.id*, menurut Nora Kartika Setyaningrum, Direktur Bina Penempatan Tenaga Kerja Dalam Negeri (PTKDN) Kemnaker, kerja sama kolaboratif dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, sektor swasta, masyarakat, dan penyandang disabilitas sendiri diperlukan untuk mengatasi isu peluang kerja disabilitas.

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 Tentang Penyandang Disabilitas, pasal 56 dan 60 menegaskan kewajiban Pemerintah dan Pemerintah Daerah untuk memberikan perlindungan, jaminan, dan pendampingan berupa pelatihan kewirausahaan kepada penyandang disabilitas yang ingin berwirausaha atau menjalankan unit usaha sendiri.

Namun, menurut laporan Indikator Pekerjaan Layak di Indonesia 2023 dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2023, mayoritas pekerja disabilitas dalam negeri menjalankan wirausaha. Proporsi pekerja disabilitas yang berusaha sendiri atau menjadi wirausaha sebanyak 0,81% atau 274.576 dari total 763.925 pekerja disabilitas (penyandang disabilitas usia 15 tahun ke atas). Sementara sisanya bekerja di sektor pertanian (42,82%), industri (17,55%), dan jasa (39,63).

Penyandang disabilitas masih sering mendapatkan perlakuan yang tidak adil dalam mendapatkan pekerjaan formal karena keterbatasan mereka. Meskipun pemerintah telah memberikan lebih banyak perhatian terhadap peluang dan tantangan di dunia kerja bagi penyandang disabilitas, banyak di antara mereka yang memilih untuk berwirausaha. Menurut Giovani, (2015), berwirausaha dapat meningkatkan kompetensi diri dalam persaingan mencari pekerjaan, dan oleh karenanya dapat menjadi salah satu solusi yang potensial. Wirausaha juga bisa menciptakan lapangan kerja bagi penyandang disabilitas sendiri dan orang lain.

Oleh karena itu, penulis memilih format *interactive multimedia storytelling* yang dipublikasikan dalam platform website *wordpress.com* yang mudah diakses

masyarakat di internet, tidak terlalu membebani *budget* penulis, dan memiliki beberapa bentuk desain yang interaktif. Beberapa bentuk desain interaktif yang penulis implementasikan dalam platform *website* karya antara lain:

1) Menu Navigasi

Bentuk desain interaktif menu navigasi, diimplementasikan sebagai sarana untuk membantu pengunjung pindah atau mengeksplorasi halaman lain selain halaman menu utama dalam *website*.

2) Tombol tautan

Bentuk desain interaktif tombol tautan, diimplementasikan sebagai sarana untuk membantu pengunjung langsung menuju ke bagian isi atau narasi *longform* kisah narasumber yang dipilih, menu navigasi, dan sosial media narasumber karya.

3) Foto *carousel*

Bentuk desain interaktif foto *carousel*, diimplementasikan sebagai sarana yang memungkinkan pengunjung *website* untuk dapat melihat satu per satu gambar foto dokumentasi liputan dengan *scroll* ke kiri atau kanan.

4) Animasi tulisan *longform*

Bentuk desain interaktif foto *carousel*, diimplementasikan sebagai sarana yang memungkinkan pengunjung *website* untuk dapat melihat satu per satu gambar foto dokumentasi liputan dengan *scroll* ke kiri atau kanan.

Penulis juga menggunakan gaya narasi *longform* untuk menceritakan topik wirabilitas dari perspektif kisah beberapa narasumber. Sebab, penulis ingin mengangkat *angle* cerita dari sisi kisah inspiratif maupun edukatif dari masing-masing narasumber. Selain itu, dengan gaya narasi *longform*, penulis juga dapat mengelaborasi lebih dalam beberapa informasi seperti, latar belakang usaha wirabilitas didirikan, jenis dan detail seputar kegiatan wirabilitas yang dilakukan, serta pengalaman pahit manis saat menjalankan wirabilitas

Harapannya, beberapa informasi tersebut dapat meningkatkan lagi *awareness* inklusivitas, menjadi referensi bagi pekerja disabilitas yang ingin mencoba usaha wirabilitas, dan membuktikan bahwa penyandang disabilitas juga bisa mandiri serta menjadi bagian dari masyarakat yang produktif.

1.2 Tujuan Karya

- 1) Menghasilkan karya *interactive media storytelling* dengan mengangkat topik pemberdayaan wirausaha disabilitas yang berdurasi kurang lebih 10 – 20 menit waktu baca dan tonton.
- 2) Mengangkat cerita dan pengalaman 3 narasumber penyandang disabilitas yang berwirausaha dalam menghadapi tantangan serta tetap berjuang mencapai kesuksesan.
- 3) Menjangkau minimal 100 orang pembaca

1.3 Kegunaan Karya

- 4) Memberi informasi edukatif, informatif, dan inspiratif bagi pembaca dengan kisah wirausaha dari narasumber penyandang disabilitas.
- 5) Meningkatkan kesadaran sosial inklusif kepada pembaca *non*-disabilitas dengan penyandang disabilitas
- 6) Menjadi referensi motivasi kreativitas untuk penyandang disabilitas agar tetap terus semangat dalam berkarya, terampil, dan mandiri.