

INTERACTIVE MULTIMEDIA STORYTELLING: KESULITAN
ANAK AUTISME DALAM MENGEMBAN PENDIDIKAN



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Darlene Verica Angel

00000054123

PROGRAM STUDI JURNALISTIK
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026

***INTERACTIVE MULTIMEDIA STORYTELLING: KESULITAN
ANAK AUTISME DALAM MENGEMBAN PENDIDIKAN***



Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Program Jurnalistik

Darlene Verica Angel

00000054123

PROGRAM STUDI JURNALISTIK

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Darlene Verica Angel

Nomor Induk Mahasiswa : 00000054123

Program studi : Jurnalistik

Interactive multimedia storytelling dengan judul:

Kesulitan Anak Autisme dalam Mengemban Pendidikan

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, 6 Januari 2026



(Darlene Verica Angel)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

HALAMAN PENGESAHAN

Interactive Multimedia Storytelling dengan judul
Kesulitan Anak Autisme dalam Mengemban Pendidikan

Oleh

Nama : Darlene Verica Angel

NIM : 00000054123

Program Studi : Jurnalistik

Fakultas : Ilmu Komunikasi

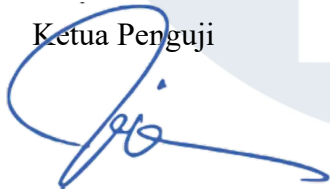
Telah diujikan pada hari Kamis, 15 Januari 2026

Pukul 13.00 s.d 14.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

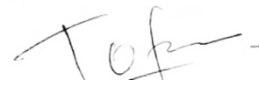
Ketua Penguji



Fransiscus Xaverius Lilik Dwi Mardjianto,
S.S., M.A., PhD

0327088202

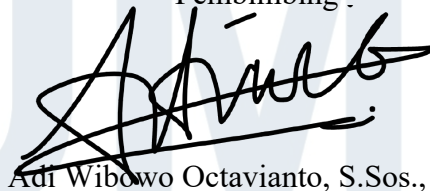
Penguji



Taufan Wijaya, S.Sos, M.A.

0314078303

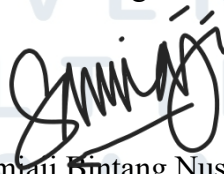
Pembimbing



Adi Wibowo Octavianto, S.Sos., M.Si.

0329107051

Ketua Program Studi Jurnalistik



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

0324037702

iii

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Darlene Verica Angel
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054123
Program Studi : Jurnalistik
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2
Jenis Karya : Skripsi
Judul Karya Ilmiah : Interactive Multimedia Storytelling:
Kesulitan Anak Autisme dalam Mengemban Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ 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 bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
- ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 6 Januari 2026



Darlene Verica Angel

* Pilih salah satu opsi tanpa harus menghapus opsi yang tidak dipilih

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

KATA PENGANTAR

Atas berkat dan rahmat Tuhan Yesus Kristus yang Maha Esa, penulis mengucapkan puji syukur yang berlimpah. Berkat kasih karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi berbasis karya dengan judul “*Interactive Multimedia Storytelling: Kesulitan Anak Autisme dalam Mengemban Pendidikan*” secara maksimal. Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah untuk menyelesaikan Program Strata I, Program Studi Jurnalistik, Fakultas Ilmu Komunikasi, di Universitas Multimedia Nusantara.

Dalam pembuatan skripsi ini, banyak pihak yang terlibat dalam memberikan dukungan baik secara bimbingan akademis, teknis, emosional, dan juga spiritual. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus, sebagai pegangan utama dan penolong penulis dalam segala aspek, termasuk dalam pembuatan tugas akhir. Tanpa bimbingan dan kekuatan dariNya, penulis tidak akan bisa sampai pada titik ini.
2. Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Dr. Rismi Juliadi, S.T., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Samiaji Bintang Nusantara S.T., M.A., selaku Ketua Program Studi Jurnalistik, Universitas Multimedia Nusantara.
5. Adi Wibowo Octavianto, S.Sos., M.Si., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dari awal hingga selesainya tugas akhir ini.
6. Keluarga saya, terutama ayah dan ibu tercinta, Verry Happy dan Francisca Setiawan, yang telah memberikan bantuan dukungan moral, emosi, dan material.
7. Teman-teman 3C, Adila Firani, Lucia Adira Kemala, Olivia Laurent, Tiara Febriani, dan Vanessa Annabelle Herlin yang telah menjadi teman

terdekat, pendukung, dan penghibur penulis selama masa perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara.

8. Shannia Bonita, Cindy Filian, dan Vivia Alysia sahabat seperjuangan penulis sejak SMP yang terus menjadi penghibur dan sahabat selama masa persekolahan hingga perkuliahan saat ini.
9. DATE JPCC Permata Buana 11 untuk segala doa dan pertemanan dalam Tuhan yang selalu mengingatkan penulis untuk mendekatkan diri kepadaNya di dalam segala situasi.
10. Ibu Mona Hutagalung, narasumber utama di dalam karya ini yang telah memberkati penulis dan para pembaca karya ini lewat cerita hidupnya yang begitu luar biasa dan perjuangannya yang tak kenal lelah. Berkat ibu Mona, penulis bisa mendapatkan inspirasi dan juga keinginan yang begitu kuat untuk terus mengeksplorasi dunia pendidikan bagi anak-anak berkebutuhan khusus di kemudian hari.
11. Semua narasumber lainnya, yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk diwawancarai oleh penulis serta bersedia memberikan jawaban yang terbaik untuk pembuatan skripsi ini.

Penulis berharap karya ini dapat dipahami dan berguna bagi siapapun yang membacanya. Tidak hanya itu, penulis juga berharap karya ini dapat menjadi berkat dan edukasi tambahan bagi mereka yang mungkin ingin mengetahui lebih banyak tentang dunia anak-anak berkebutuhan khusus.

Tangerang, 6 Januari 2026



(Darlene Verica Angel)

INTERACTIVE MULTIMEDIA STORYTELLING: KESULITAN ANAK AUTISME DALAM MENGEMBAN PENDIDIKAN

Darlene Verica Angel

ABSTRAK

Akses pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus, terutama anak dengan autisme merupakan isu yang masih berkelanjutan di Indonesia. Padahal, pendidikan yang berkualitas dan tepat sasaran merupakan aspek penting dalam perkembangan anak autis di masa depan. *Interactive Multimedia Storytelling* dalam kluster *Reporting-Based* berjudul ‘Kesulitan Anak Autisme dalam Mengemban Pendidikan’ dimulai dengan cerita kesulitan Mona, seorang ibu dengan anak autis, yaitu Abraham dalam mencari sekolah. Selain itu, karya ini juga membahas mengenai pentingnya pendidikan bagi anak autis, implementasi peraturan pemerintah mengenai pendidikan inklusif di lapangan, dan juga tantangan yang menghambat akses pendidikan inklusif bagi anak-anak autis. Karya ini didasari konsep multimedia interaktif, *narrative & digital storytelling*, dan *web design* dalam keseluruhan pembuatannya. Dengan format ini, audiens diharapkan lebih tertarik dan mengerti akan isu yang dibawa melalui berbagai unsur multimedia yang interaktif. Pada akhirnya, karya ini memiliki durasi baca selama kurang lebih 15-20 menit dan memiliki dua *output* karya. Karya utama merupakan *interactive multimedia storytelling website* yang di-*publish* mandiri oleh penulis, sedangkan karya sampingan berupa artikel naratif dipublikasikan lewat kanal daring JEO Kompas. Melalui karya ini, penulis berharap dapat meningkatkan kesadaran dan edukasi masyarakat akan pentingnya pendidikan inklusif bagi anak-anak autis.

Kata kunci: *Interactive Multimedia Storytelling*, Autisme, Anak Berkebutuhan Khusus, Pendidikan Inklusif.

INTERACTIVE MULTIMEDIA STORYTELLING: STRUGGLES OF CHILDREN WITH AUTISM IN GETTING THEIR EDUCATION

Darlene Verica Angel

ABSTRACT

Access to education for children with special needs, particularly those with autism, remains an ongoing issue in Indonesia. Quality education is a crucial aspect of an autistic child's future development. This Interactive Multimedia Storytelling project, part of the Reporting-Based cluster and titled “Struggles of Children with Autism in Getting Their Education,” begins with Mona’s challenges in finding a school for her son, Abraham, who is autistic. Additionally, this work discusses the importance of education for autistic children, the implementation of government regulations on inclusive education, and the challenges that hinder access to inclusive education for autistic students. This project is based on interactive multimedia concepts, narrative & digital storytelling, and web design throughout its development. With this format, the audience is expected to be more engaged and gain a deeper understanding of the issue through various interactive multimedia elements. The project has an estimated reading duration of 15–20 minutes and consists of two outputs: the main output is an interactive multimedia storytelling website, published independently by the author, while the secondary output is a narrative article published through JEO Kompas. Through this work, the author hopes to raise awareness and educate the public on the importance of inclusive education for autistic children.

Keywords: *Interactive Multimedia Storytelling, Autism, Special Needs Children, Inclusive Education.*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN	III
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	IV
KATA PENGANTAR	V
ABSTRAK	VII
<i>ABSTRACT</i>	VIII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR GAMBAR	XIII
DAFTAR LAMPIRAN	XIV
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Karya	1
1.2 Tujuan Karya	7
1.3 Kegunaan Karya	7
BAB II KERANGKA KONSEP	8
2.1 Karya Terdahulu	8
2.2 Konsep yang Digunakan	18
2.2.1 Multimedia Interaktif	18
2.2.2 <i>Narrative & Digital Storytelling</i>	20
2.2.3 <i>News Writing</i>	24
2.2.4 Web Design	27

BAB III RANCANGAN KARYA	30
3.1 Tahapan Pembuatan	30
3.1.1 Perencanaan Pembuatan Artikel	30
3.1.1.1 Riset Topik & Riset Lapangan	30
3.1.1.2 Penentuan Alur Karya	38
3.1.1.3 Penentuan Narasumber	40
3.1.1.4 Daftar Pertanyaan	42
3.1.1.5 Pembuatan <i>Shot List</i> dan Gambar yang Dibutuhkan	56
3.1.2 Perencanaan Pembuatan Website	58
3.1.2.1 Pembuatan Wireframe	58
3.1.2.2 Perencanaan Desain Visual	59
3.1.3 Perencanaan Logistik	62
3.1.3.1 Penentuan Tim Produksi	62
3.1.3.2 Perencanaan Keperluan Pembuatan	65
3.1.3.3 Pembuatan Linimasa Produksi Karya	66
3.1.4 Produksi	67
3.1.4.1 Liputan di Lapangan	67
3.1.4.2 Wawancara Narasumber	67
3.1.5 Pasca-produksi	68
3.1.5.1 Penulisan Artikel	68
3.1.5.2 Penyuntingan Gambar Liputan	68
3.1.5.3 Pembuatan <i>Website</i>	68
3.1.5.4 Uji Coba Publikasi	69
3.2 Anggaran	69
3.3 Target Luaran/Publikasi	71
BAB IV	73
4.1 Pelaksanaan Produksi	73
4.1.1 Pembuatan Artikel	73
4.1.1.1 Riset Topik & Riset Lapangan	73
4.1.1.2 Penentuan Narasumber	75
4.1.1.3 Penentuan Akhir Alur Karya	80
4.1.1.4 <i>Editing</i> Artikel	85
4.1.2 Pembuatan Website	85
4.1.2.1 Pembuatan <i>Wireframe</i> dan Prototipe Final	85
4.1.2.2 Pembuatan Elemen Desain Visual	89
4.1.2.3 <i>Website Development</i>	91
4.1.3 Publikasi Karya	94
4.1.3.1 Uji Coba Publikasi	94

4.1.3.2 Publikasi Final	94
4.1.3.3 Promosi Karya	96
4.2 Realisasi Anggaran	97
4.3 Evaluasi	100
4.3.1 Evaluasi Ahli	100
4.3.2 Evaluasi Audiens	101
4.3.3 Evaluasi Pribadi	102
4.3.4 Analitik Audiens	103
BAB V	105
5.1 Simpulan	105
5.2 Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN	115



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Referensi Karya Terdahulu	16
Tabel 3.1 Topik dan Subtopik Karya	35
Tabel 3.2 Perencanaan Awal Alur Karya	38
Tabel 3.3 Daftar Potensi Narasumber	40
Tabel 3.4 Daftar Pertanyaan Narasumber	42
Tabel 3.5 Kebutuhan Gambar.	56
Tabel 3.6 Kebutuhan Elemen Visual dan Ilustrasi.	59
Tabel 3.7 Kebutuhan Logistik Karya.	65
Tabel 3.8 Rencana Anggaran Praproduksi	69
Tabel 3.9 Rencana Anggaran Produksi	70
Tabel 3.10 Rencana Anggaran Pra-produksi.	71
Tabel 4.1 Daftar Narasumber Final	78
Tabel 4.2 Alur Karya Final	81
Tabel 4.3 Anggaran Final Praproduksi.	98
Tabel 4.4 Anggaran Final Produksi.	98
Tabel 4.5 Anggaran Final Pasca-produksi.	99
Tabel 4.6 Hasil Analisa Karya	104



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tangkapan Layar Reportase CNA	8
Gambar 2.2 Tangkapan Layar Visual Interaktif Kompas	10
Gambar 2.3 Tangkapan Layar Tombol Interaktif Sebelum dan Sesudah Ditekan	11
Gambar 2.4 Tangkapan Layar Infografis dan Elemen Visual di dalam VIK	11
Gambar 2.5 Tangkapan Layar Tempo Interaktif ‘Siapa Bilang Apa’	12
Gambar 2.6 Tangkapan Layar Format Permainan dalam 'Siapa Bilang Apa'	13
Gambar 2.7 Tangkapan Layar Dokumenter OnlyHuman	14
Gambar 2.8 Shot Interaksi Guru dengan Anak-Anak Autis di Sekolah.	15
Gambar 2.9 Shot Interview Orang Tua Bersama dengan Anak Mereka	15
Gambar 2.10 Story Arc dalam Narrative Storytelling.	22
Gambar 3.1 Kegiatan Motorik di PAUD Ecclesia	33
Gambar 3.2 Kegiatan di Kelas Diamond PAUD Ecclesia.	34
Gambar 3.3 Perencanaan Awal Wireframe Website	59
Gambar 3.4 Linimasa Praproduksi.	66
Gambar 3.5 Rencana Linimasa Produksi.	66
Gambar 3.6 Rencana Linimasa Pasca-produksi	66
Gambar 4.1 Wireframe Opening & Closing.	86
Gambar 4.2 Wireframe Newsgames.	86
Gambar 4.3 Wireframe Artikel.	87
Gambar 4.4 Wireframe Side Stories Artikel.	88
Gambar 4.5 Flow Website	89
Gambar 4.6 Branding untuk Visual Website.	90
Gambar 4.7 Contoh Ilustrasi di Dalam Website.	91
Gambar 4.8 Publikasi Artikel di JEO Kompas.	96
Gambar 4.9 Promosi Artikel di Media Sosial Penulis @darleneverica.	97
Gambar 4.10 Kolom Komentar pada Website	102
Gambar 3.1 Kegiatan Motorik di PAUD Ecclesia	33
Gambar 3.2 Kegiatan di Kelas Diamond PAUD Ecclesia.	34
Gambar 3.3 Perencanaan Awal Wireframe Website	59
Gambar 3.4 Linimasa Praproduksi.	66
Gambar 3.5 Rencana Linimasa Produksi.	66
Gambar 3.6 Rencana Linimasa Pasca-produksi	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Hasil Transkrip	115
Lampiran 2: Dokumentasi Liputan dan Wawancara	298
Lampiran 3: Tautan Karya	300
Lampiran 4: Turn It In	301
Lampiran 5: Form Bimbingan	308

