



## Strategi *DisaBisa* Dalam Manajemen Produksi Program Pembelajaran Bagi Calon *Content Creator* Tunarungu

Josephine Filia Dei

Program Studi Manajemen Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjadjaran

Korespondensi penulis : [josephine.fd@gmail.com](mailto:josephine.fd@gmail.com)\*

**Abstrak.** Josephine Filia Dei, 210510190078, Communication Management Study Program, Faculty of Communication Sciences, Padjadjaran University. This research is entitled “DisaBisa’s Strategy in Production Management of Learning Program for Prospective Deaf Content Creators (Qualitative Descriptive Study of DisaBisa’s Strategy in Production Management of Learning Programs for Prospective Deaf Content Creators)” with Dra. Hj. Kismiyati El Karimah M.Si., as the main lecturer, and Dr. Ilham Gemiharto S.Sos., M.Si., as the companion lecturer. This research aims to find out the strategy carried out by DisaBisa in managing the production of learning programs for potential deaf content creators, which will be explored by observing how the DisaBisa website was established, who are the parties involved in it, how is the production process that the DisaBisa team goes through in presenting learning programs on the website, along with its constraints. This research uses a qualitative method with a descriptive analysis approach, and uses data collection techniques through interviews, documentation, observation, and literature study. The informants for this research are the managers of DisaBisa. Using the Miles & Hubberman analysis technique. The research results show the history of the founding of the DisaBisa website which began with a grant program from the Directorate General of Higher Education in Indonesia. The parties involved include the lecturer team, student team and external parties whose who acts as the website developer. The production process that the DisaBisa team goes through is divided into the process of creating learning content “Training to be a Content Creator for the Deaf”, as well as the process of building and developing the DisaBisa website. During this process, several obstacles were also encountered in terms of time, management’s insight into the field of disability, and budget. Through this research, it is hoped that it will be able to produce an overview of the production management process in learning programs for people with disabilities, especially the deaf.

**Keywords:** Production Management, Learning, Deaf, Content Creator

**Abstrak.** Josephine Filia Dei, 210510190078, Program Studi Manajemen Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjadjaran. Penelitian ini berjudul “Strategi *DisaBisa* dalam Manajemen Produksi Program Pembelajaran bagi Calon *Content Creator* Tunarungu (Studi Deskriptif Kualitatif mengenai Strategi *DisaBisa* dalam Manajemen Produksi Program Pembelajaran bagi Calon *Content Creator* Tunarungu)” dengan Dra. Hj. Kismiyati El Karimah M.Si., sebagai Dosen Pembimbing Utama, dan Dr. Ilham Gemiharto S.Sos., M.Si., sebagai Dosen Pembimbing Pendamping. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi yang dilakukan oleh *DisaBisa* dalam manajemen produksi program pembelajaran bagi calon *content creator* tunarungu, yang akan ditelusuri dengan mengamati bagaimana situs web *DisaBisa* didirikan, siapa saja pihak yang terlibat di dalamnya, bagaimana proses produksi yang dilalui oleh tim *DisaBisa* dalam menghadirkan program pembelajaran pada situs web, bersama dengan kendalanya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif, dan menggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi pustaka. Informan dari penelitian ini merupakan para pengelola dari *DisaBisa*. Kemudian, analisis data yang digunakan di dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis Miles & Hubberman. Hasil penelitian menunjukkan sejarah berdirinya situs web *DisaBisa* yang berawal dari sebuah program hibah dari Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi di Indonesia. Pihak-pihak yang terlibat di dalamnya meliputi tim dosen, tim mahasiswa, dan pihak eksternal yang berperan menjadi pembangun situs web. Proses produksi yang dilalui oleh tim *DisaBisa* terbagi menjadi proses pembuatan konten pembelajaran “Berlatih menjadi Content Creator untuk Tunarungu”, serta proses pembangunan dan pengembangan dari situs web *DisaBisa*. Pada proses tersebut ditemui juga beberapa kendala dari segi waktu, wawasan pengelola terhadap ranah disabilitas, serta anggaran. Melalui penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan gambaran terkait proses manajemen produksi pada program pembelajaran bagi disabilitas, khususnya tunarungu.

**Kata Kunci:** Manajemen Produksi, Pembelajaran, Tunarungu, *Content Creator*

Received Desember 31, 2023; Accepted Januari 25, 2024; Published Maret 30, 2024

\* Josephine Filia Dei, [josephine.fd@gmail.com](mailto:josephine.fd@gmail.com)

## **PENDAHULUAN**

Komunikasi merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan setiap manusia, dalam arti lain komunikasi menjadi suatu kebutuhan yang fundamental. Lebih dari itu, dikatakan juga bahwa komunikasi pun kian menjadi roda penggerak bagi berbagai aktivitas antar manusia yang terjadi setiap harinya. Komunikasi menjembatani berbagai interaksi di dalam kehidupan manusia sebagai makhluk sosial.

Melalui komunikasi manusia dapat saling terhubung dengan manusia lainnya, sehingga dapat kita maknai bahwa komunikasi secara langsung membentuk sistem sosial yang saling bergantung. Kemudian juga, komunikasi sendiri turut memberikan peranan integral dari berbagai aspek di dalam kehidupan manusia secara universal. Komunikasi yang terjadi di dalam kehidupan manusia sehari-hari ini pun dapat berlangsung melalui berbagai wujud dan media, baik secara langsung maupun secara tidak langsung.

Memasuki era revolusi industri 4.0, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi tak henti-hentinya mengalami perkembangan yang signifikan. Teknologi informasi dan komunikasi yang kian canggih serta inovatif ini pun turut melahirkan beragam media sosial, yang menghadirkan ruang interaksi bagi masyarakat secara global untuk dapat semakin mudah terhubung satu dengan yang lainnya di dalam ruang informasi dan komunikasi dunia maya.

Keadaan tersebut lambat laun ikut mengubah kebiasaan serta pola komunikasi masyarakat di dalam kehidupan sosial. Masyarakat menjadi lebih nyaman melakukan interaksi dan komunikasi di dunia maya, ketimbang bertatap muka secara langsung. Hal tersebut tidak lain dikarenakan kemudahan dan juga kecepatan yang dihadirkan oleh ruang komunikasi yang lahir dari kemajuan teknologi tersebut. Kemudian juga, adanya kemajuan dari teknologi informasi dan komunikasi yang moderen ini, tidak dapat dipungkiri lagi bahwa keberadaannya turut mempermudah beragam aktivitas lainnya dalam kehidupan sehari-hari secara terintegrasi. Berangkat dari hal tersebut, secara tidak sadar masyarakat pun mulai memiliki kecenderungan dependensi terhadap internet. Dikatakan bahwa rata-rata masyarakat Indonesia menggunakan internet selama 7 jam 42 menit setiap harinya (Dataindonesia.id, 2023).

Melansir dari Katadata, tercatat bahwa taraf penetrasi internet di Indonesia mengalami peningkatan menjadi 78,19% pada tahun 2023, jika dibandingkan dengan presentase di tahun sebelumnya sebesar 77,02%. Hal tersebut menandakan bahwa mencapai 215,62 juta jiwa dari keseluruhan populasi 275,77 juta jiwa penduduk Indonesia yang terkoneksi dengan internet. Angka tersebut mengalami peningkatan sebesar 5 juta jiwa dari keseluruhan warga yang terkoneksi dengan jaringan internet di tahun sebelumnya, yakni sebesar 210 juta jiwa.

Kesimpulan tersebut merupakan hasil dari survei yang bertajuk Penetrasi dan Perilaku Internet 2023 yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII).

Mengkaji dari laporan APJII, berdasarkan klasifikasi usia pengguna, internet paling banyak digunakan oleh masyarakat dengan rentang usia 13-18 tahun, sebesar 98,2% dengan kontribusi 12,15%. Kemudian pada peringkat selanjutnya disusul dengan pengguna dengan rentang usia 19-34 tahun, sebesar 97,17% dengan kontribusi 32,09%, rentang usia 35-54 tahun sebesar 84,04% dengan kontribusi 33,67%, dan sebesar 47,62% pengguna dengan usia 55 tahun ke atas dengan kontribusi 7,19%.

Kemudian bila melihat dari segi pekerjaan, internet paling banyak digunakan oleh kalangan pelajar dan mahasiswa sebesar 98,88%, diikuti oleh kalangan pekerja sebesar 84,72%, ibu rumah tangga sebesar 77,85%, warga tak bekerja sebesar 72,01%, dan pensiunan sebesar 71,84%. Dari laporan tersebut kita dapat melihat bahwa mayoritas pengguna internet pada dua peringkat teratas baik dari klasifikasi usia maupun pekerjaan, didominasi oleh usia produktif dengan pekerjaan sebagai pelajar atau mahasiswa, dan kalangan pekerja.

Keberadaan internet tentunya tidak terlepas dari apa yang saat ini kerap disebut dengan media baru atau *new media*. Media baru dimaknai sebagai berbagai teknologi komunikasi yang hadir bersama digitalisasi serta ketersediaannya yang luas bagi penggunaan pribadi, sebagai alat komunikasi baik untuk melangsungkan komunikasi antar pribadi maupun untuk melangsungkan komunikasi massa (McQuail, 2011). Media baru tercipta dari beragam inovasi media lama yang sudah kurang relevan lagi dengan perkembangan teknologi di masa kini. Beberapa jenis media lama seperti koran, majalah, radio, dan televisi tidak secara serentak menghilang begitu saja, melainkan mengalami proses dan adaptasi secara perlahan-lahan membentuk media baru.

Media baru dititikberatkan pada format isi media yang dielaborasi pada kesatuan data baik berupa teks, audio, visual, dan lain sebagainya dalam wujud format digital, dengan sistem penyebarannya melalui jaringan internet (Flew, 2017). Secara tidak langsung keberadaan internet tidak hanya memudahkan masyarakat untuk mengakses berbagai wujud baru dari media komunikasi, melainkan juga ikut membentuk terciptanya beragam inovasi media komunikasi konvensional ke dalam wujud barunya tersebut. Selain itu juga, media baru turut mengacu pada komando akses menuju konten atau informasi yang sifatnya kapan saja dan dimana saja, pada setiap perangkat digital yang terhubung, adanya umpan balik interaktif dari pengguna, partisipasi kreatif, pembentukan komunitas seputar konten media, dan aspek *real-time*.

Di dalam lingkup media baru, terdapat media *online* yang ikut mencakup situs web (termasuk *blog* dan media sosial), email, radio *online*, dan televisi *online*. Salah satu media *online* yang saat ini cukup akrab dan banyak digunakan oleh masyarakat sebagai kanal komunikasi sehari-hari, tidak lain adalah media sosial. Menurut Laporan We Are Social mengindikasikan bahwa jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia mencapai angka 167 juta jiwa pada Januari 2023. Jumlah tersebut merupakan angka yang setara dengan 60,4% dari populasi di dalam negeri. Adapun durasi yang dihabiskan untuk menyelami sosial media mencapai 3 jam 18 menit setiap harinya, dimana durasi tersebut merupakan yang tertinggi kesepuluh di dunia (DataIndonesia.id, 2023).

Terdapat berbagai jenis media sosial yang sudah tidak asing lagi penggunaannya di dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Beberapa diantaranya adalah Whatsapp, Instagram, Twitter, Facebook, Tiktok, Telegram, Snapchat, Line, dan YouTube. Seluruh media sosial tersebut tentunya hadir dengan karakteristik masing-masing, serta manfaat yang berbeda-beda satu dengan yang lainnya. Saat ini media sosial telah menjadi penghubung antara satu pengguna dengan pengguna lainnya dalam waktu hitungan detik. Tidak hanya untuk sekadar bertukar pesan sehari-hari, namun media sosial juga menjadi sarana bagi penggunanya untuk mencari informasi, inspirasi, motivasi, konten edukasi, ataupun sarana hiburan yang menarik untuk mengisi waktu.

Media sosial tidak hanya menciptakan ruang bagi penggunanya untuk menjadi penikmat konten saja yang dapat memberikan tanggapan dan membagikan konten yang dikonsumsinya. Media sosial juga membuka ruang bagi penggunanya untuk menjadi pencipta konten sesuai dengan minat dan kreativitasnya, serta kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan audiens dari konten-kontennya di platform tersebut. Kemudian juga, tidak hanya antara pencipta konten dan audiensnya yang dapat berinteraksi, melainkan siapa saja dapat berinteraksi satu dengan yang lainnya, termasuk interaksi antara audiens dengan audiens. Secara tidak langsung media sosial menjadi platform atau ruang dari pengguna untuk pengguna.

Melihat sistem yang menjadi fasilitas pada hampir sebagian besar media sosial saat ini, beberapa individu pun menyadari adanya peluang dan lahan profesi baru yang ikut tercipta. Saat ini tentu masyarakat sudah tidak asing lagi dengan hadirnya profesi baru sebagai *content creator* atau pencipta konten. Tidak sedikit juga individu yang akhirnya meninggalkan pekerjaan lamanya dan alih profesi menjadi seorang *content creator*.

Tak hanya dirasa menguntungkan dan banyak mendatangkan kerjasama dalam bentuk kolaborasi dengan berbagai pihak, namun bagi sebagian orang profesi ini juga dirasa memiliki

jam kerja yang relatif cukup fleksibel. Profesi ini pun dapat dilakukan sebagai pekerjaan utama, maupun pekerjaan sampingan, bahkan sekadar sebagai hobi yang juga menghasilkan. Sebagai contoh, seorang dengan pekerjaan utama sebagai dokter, bisa sekaligus juga menyambi profesi sebagai *content creator* dalam bidang edukasi kesehatan.

Profesi menjadi *content creator* pun dapat dilakukan dimana saja, dan dengan cukup bermodalkan peralatan berupa gawai pribadi serta kemampuan *editing* sederhana pada awal mulanya. Namun tentu saja dengan seiring berjalannya waktu, massa yang terus bertambah, dan keuntungan-keuntungan yang diperoleh, seorang *content creator* pastinya akan terus mengembangkan kualitas konten-kontennya dari berbagai aspek. Memiliki alat-alat perekam khusus sampai dapat menyewa studio rekaman, hingga memiliki tim sendiri untuk merencanakan, mengeksekusi, dan mengedit konten, sehingga konten-konten yang dihasilkan lebih teratur dengan kualitas yang terus meningkat.

*Content creator* pun pastinya memiliki bidangnya khususnya masing-masing, sehingga tidak selalu memiliki pasar atau peminat yang sama. Sebagai contoh terdapat *content creator* khusus bidang edukasi, kesehatan, inspirasi pakaian, kecantikan, kuliner, musik, humor, ataupun sekadar membagikan konten pengalaman dan kehidupannya sehari-hari. Itulah mengapa profesi *content creator* tidak hanya mulai mendapat cukup sorotan saat ini, melainkan juga dapat dikatakan sebagai profesi yang sangat menarik.

Bagi beberapa individu yang tertarik dengan profesi ini dan ingin mulai mencoba berkarir menjadi seorang *content creator*, tentu saja perjalanan merintis karir selalu akan menemui kesulitan dan hambatan-hambatannya tersendiri. Hambatan tersebut bisa saja datang baik dari segi eksternal maupun dari segi internal. Sebagai contoh, hambatan dari segi eksternal dapat hadir dalam wujud kurang memadainya gawai atau peralatan perekam lainnya, ataupun kurang kondusifnya keadaan lingkungan sekitar untuk melakukan proses rekaman. Kemudian ada juga hambatan dari segi internal, seperti sulitnya memperoleh ide baru yang masih segar, ataupun adanya keterbatasan pada diri sendiri baik secara fisik maupun psikis.

Adanya keterbatasan pada diri sendiri tentu seringkali cukup menjadi penghambat bagi seseorang untuk melakukan aktivitas dan mengembangkan potensinya. Tetapi hal tersebut dapat diusahakan, dan tidak harus menjadi alasan yang memutus mimpi seseorang. Seorang dengan kondisi disabilitas pun juga boleh memiliki mimpi untuk menjadi seorang *content creator*. Salah satu contoh dari kondisi disabilitas adalah kondisi tunarungu. Tunarungu merupakan sebuah keterbatasan kondisi fisik yang menyebabkan seseorang kehilangan kemampuan mendengar, sehingga menghambat proses informasi bahasanya melalui indera pendengarannya. Hal tersebut membuat individu dengan kondisi tunarungu memiliki gaya

komunikasi yang sedikit berbeda dengan individu lainnya yang tidak memiliki keterbatasan tersebut. Individu dengan kondisi demikian, tentunya akan lebih sulit untuk menangkap informasi yang disampaikan oleh orang biasa, ataupun untuk menyampaikan pesan kepada individu lainnya.

Sebagaimana yang kita ketahui bahwa profesi sebagai *content creator* tentu memerlukan kemampuan komunikasi yang memadai. Tidak hanya ide konten yang harus dibuat semenarik mungkin, melainkan juga bagaimana keberhasilan dari pengemasan pesan agar audiens dapat menangkap pesan yang disampaikan dan menginterpretasikannya sesuai dengan maksud dari si pembuat konten. Secara tidak langsung kita dapat menggarisbawahi bahwa akan lebih mudah bagi seorang *content creator* untuk menarik khalayaknya, bila mereka memiliki gaya dan atribut bahasa yang serupa dengan target khalayak yang diharapkan. Ataupun bila *content creator* tersebut memiliki gaya dan atribut bahasa yang serupa dengan mayoritas pengguna yang ada.

Hal tersebut tentu berlaku tidak sama dengan calon *content creator* yang memiliki kondisi tunarungu. Namun kondisi demikian tidak semata-merta menjadikan seorang dengan keterbatasan sebagai tunarungu menjadi mustahil untuk berkarir sebagai *content creator*. Sebagai contoh, terdapat seorang individu tunarungu yang dapat dikatakan berhasil menjadi *influencer*, serta banyak diundang menjadi narasumber untuk mewakili teman-teman dengan keterbatasan serupa.

Panji Surya Putra Sahetapy, yang lahir pada 21 Desember 1993, merupakan anak ketiga dari mantan pasangan suami-isteri, aktor Ray Sahetapy dan aktris-penyanyi Dewi Yull. Surya Sahetapy sudah divonis memiliki keterbatasan tunarungu sejak menginjak usia 2 tahun. Namun hal tersebut tidak mematikan semangat Surya untuk terus mengembangkan potensinya dan meraih hal yang menjadi cita-citanya. Dengan lingkungan yang mendukung, Surya sudah mempelajari bahasa isyarat sejak dini, melakukan terapi wicara, belajar membaca gerak bibir lawan bicara, serta tekun mempelajari komunikasi secara tulisan. Kemudian juga, walaupun memiliki keterbatasan pendengaran, Surya membuktikan bahwa ia mampu menguasai bahasa Indonesia secara isyarat, lisan, dan tulisan, bahasa Isyarat Amerika dan internasional, serta bahasa Inggris secara tulisan (Kompas, 2020).

Pada tahun 2019 Surya Sahetapy telah berhasil menyelesaikan pendidikan diplomasinya dari Institut Teknologi Rochester, New York dengan gelar *Cum Laude*. Saat ini Surya Sahetapy merupakan seorang Juru Bahasa Isyarat (JBI), dan aktivis tuli di Indonesia. Beliau banyak diundang untuk menjadi narasumber yang mewakili teman-teman tuli, serta beliau pun beberapa kali turut mengunggah konten di media sosial Tiktok pribadinya menggunakan

bahasa isyarat dilengkapi sulih teks sebagai edukasi masyarakat mengenai individu tunarungu, ataupun konten motivasi bagi sesama teman-teman tuli lainnya.

Kehadiran dari Surya Sahetapy merupakan salah satu contoh yang membuktikan bahwa kondisi keterbatasan fisik mungkin dapat menghambat seseorang perjalanan hidup seseorang, tetapi hal tersebut bukan sebuah alasan untuk berhenti berusaha dan mengembangkan potensi diri. Melalui lingkungan yang mendukung dan kerja keras, seseorang dengan keterbatasan fisik pun dapat berhasil serta membawa manfaat bagi banyak orang lainnya. Namun tidak semua orang beruntung memiliki fasilitas berupa lingkungan yang mendukung layaknya Surya Sahetapy.

Akan tetapi saat ini tingkat kesadaran masyarakat terhadap disabilitas sudah lebih meningkat dari sebelumnya. Sehingga saat ini lebih mudah ditemui komunitas-komunitas yang mendukung kaum disabilitas, kelas, dan pembelajaran yang tidak hanya ramah disabilitas, melainkan juga menunjang kaum disabilitas untuk terus berkembang. Salah satu contohnya adalah *DisaBisa*. *DisaBisa* merupakan sebuah situs web pembelajaran komunikasi bagi teman-teman difabel. Inovasi pembelajaran ini digagas oleh Fakultas Ilmu Komunikasi dan Pusat Inovasi Pengajaran dan Pembelajaran Universitas Padjadjaran, dengan dukungan Ditjen Dikti. Situs web ini dikelola serta dikembangkan oleh DPSI Unpad dan tim mahasiswa. Pada laman situs web ini terdapat beberapa program pelatihan yang memang ditujukan untuk meningkatkan potensi serta kemampuan komunikasi dari teman-teman difabel. Selain program pelatihan *public speaking* bagi tunanetra dan tunadaksa, terdapat juga program pelatihan untuk menjadi *content creator* bagi tunarungu.

Teman-teman difabel yang tertarik dengan program pelatihan tersebut dapat mengakses video-video pembelajaran dari program tersebut pada laman situs *web DisaBisa*. Video-video pembelajaran juga turut diunggah pada kanal YouTube Program Studi Manajemen Komunikasi Universitas Padjadjaran untuk memudahkan pengaksesan. Kemudian juga setelah menonton video pembelajaran yang telah tersedia, teman-teman difabel dapat memberikan komentar berkaitan dengan topik pembelajaran yang nantinya akan mendapatkan umpan balik dari tim *DisaBisa*. Program pelatihan ini diharapkan mampu membantu teman-teman difabel dalam mengembangkan kemampuan komunikasinya. Tak terkecuali bagi teman-teman tunarungu yang ingin menjadi seorang *content creator*. Hal tersebut tentu saja merupakan sebuah tantangan, terlebih bila teman-teman tunarungu ingin juga menjangkau individu tunarungu lainnya sebagai target khalayak dari konten-kontennya.

Penjelasan-penjelasan tersebut yang telah dipaparkan oleh peneliti sebelumnya, menjadi sebuah alasan yang mendasari peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut secara

mendalam terkait situs web *DisaBisa*. Penulis bermaksud untuk mengusung penelitian yang berjudul “Strategi *DisaBisa* dalam Manajemen Produksi Program Komunikasi Pembelajaran bagi Calon *Content Creator* Tunarungu (Studi Deskriptif Kualitatif pada Manajemen Produksi Program Pembelajaran bagi Calon *Content Creator* Tunarungu)”.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif, dan menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara, dokumentasi, observasi, dan studi pustaka. Informan dari penelitian ini merupakan para pengelola dari *DisaBisa*. Kemudian, analisis data menggunakan teknik analisis Miles & Hubberman. Jenis dari penelitian kualitatif yang akan digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode deskriptif. J. Moleong menjabarkan bahwa data-data yang dihimpun di dalam sebuah penelitian kualitatif memiliki wujud kata-kata serta gambar, bukan angka-angka (Moleong, 2012).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Situs web *DisaBisa* merupakan situs web yang berdiri pada tahun 2021, dan menyediakan program pembelajaran bagi disabilitas tertentu. Program pembelajaran berupa “Berlatih Public Speaking untuk Tunanetra & Daksa”, serta “Berlatih menjadi Content Creator untuk Tunarungu”. Berdirinya situs web ini dipelopori oleh Dr. Ira Mirawati, M.Si., yang mendalami bidang pemanfaatan media digital, tergerak untuk mengikuti sebuah program hibah dari Ditjen Dikti yang berjudul “Penawaran Program Bantuan Inovasi Pembelajaran dan Teknologi Bantu untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus” di tahun 2021. Walaupun beliau sendiri sebelumnya belum memiliki pengalaman atau wawasan yang mendalam terkait bidang disabilitas, namun pada akhirnya beliau memutuskan untuk tidak menyalahgunakan kesempatan tersebut, dan ikut mengajukan pada program hibah tersebut

Setelah beliau membentuk tim dan mengumpulkan proposal, diumumkan bahwa proposal yang beliau ajukan disetujui oleh Dikti dengan adanya beberapa penyesuaian. Berangkat dari sana Dr. Ira Mirawati, M.Si. bersama dengan tim memutuskan untuk mengusung nama *DisaBisa* yang memiliki arti bahwa disabilitas pun bisa atau mampu. Program pembelajaran pertama yang diproduksi oleh *DisaBisa* di tahun tersebut adalah berlatih *public speaking* bagi jenis disabilitas tunadaksa dan tunanetra. Dr. Ira Mirawati bersama tim *DisaBisa* melakukan produksi video dan pembangunan situs web selama tahun tersebut. Selain untuk mengunggah video-video pembelajaran, situs web juga menjadi media yang interaktif dimana audiens dapat meninggalkan komentar dan mengunggah video latihan mandirinya,

yang nantinya akan mendapatkan umpan balik dari pengelola melalui alamat E-mail pribadi. Kemudian di tahun selanjutnya, yakni tahun 2022, Dr. Ira Mirawati, M.Si., kembali mengajukan program hibah yang sama kepada Ditjen Dikti, dan kembali disetujui. Di tahun tersebut, tim *DisaBisa* mengusung program pembelajaran yang baru, yakni program pembelajaran berlatih menjadi seorang *content creator* bagi jenis disabilitas tunarungu.

Demikianlah awal mula berdirinya situs web *DisaBisa*. Dikatakan oleh Dr. Ira Mirawati, M.Si., bahwa analisis situasi yang dilakukan oleh tim pada tahap awal mula berdirinya *DisaBisa*, adalah menggunakan analisis SOAR. Analisis SOAR menurut pandangan Starvos dan Hinrichs (2009), merupakan sebuah pendekatan inovatif yang berlandaskan pada kekuatan untuk menghasilkan pemikiran serta perencanaan strategis yang mengikutsertakan seluruh individu-individu yang mempunyai minat di dalam proses pemikiran strategis tersebut (Starvos & Hinrichs, 2009). Analisis SOAR sendiri memiliki kepanjangan yaitu, *Strengths* (Kekuatan), *Opportunities* (Peluang), *Aspirations* (Aspirasi), dan *Results* (Hasil).

Pihak yang terlibat di dalam *DisaBisa* sendiri terbagi menjadi beberapa tim, yaitu tim dosen, tim mahasiswa, dan pihak eksternal yang berperan menjadi *developer* dari situs web. Pada tahun pertama tim dosen yang terlibat adalah Dr. Ira Mirawati, M.Si., sebagai Managing Director, Putri Limilia, M.Si., sebagai Content Manager, dan Jimi Narotama Mahameruaji, M.Si sebagai Production Manager, lalu pada tahun berikutnya Jimi Narotama Mahameruaji, M.Si., digantikan oleh Dr. Herlina Agustin, M.T., yang berperan sebagai Difabel Relation Manager. Kemudian dari tim mahasiswa, di tahun pertama *DisaBisa* bekerja sama dengan tim mahasiswa dari Departemen Kewirausahaan Himpunan Mahasiswa Manajemen Komunikasi Kabinet Berkolaborasi, lalu pada tahun kedua *DisaBisa* bekerja sama dengan tim mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Angkatan 2019 dari mata kuliah Konsultasi Komunikasi. Selanjutnya, pada tahun pertama dan kedua *DisaBisa* masih bekerja sama dengan pihak eksternal yang sama, yaitu Achmad Nadhim Chafidz, sebagai *developer* dari situs web *DisaBisa*, yang turut dibantu juga dengan Muhammad Anandi Noerrachman dari tim mahasiswa di tahun pertama.

Proses menghadirkan program pembelajaran “Berlatih menjadi Content Creator untuk Tunarungu” pada situs web, dibagi menjadi proses pembuatan konten pembelajaran “Berlatih menjadi Content Creator untuk Tunarungu”, serta proses pembangunan dan pengembangan situs web *DisaBisa*. Kedua proses tersebut merupakan dua proses yang sangat berbeda pelaksanaannya, namun secara beriringan tidak dapat dipisahkan. Proses pembuatan konten pembelajaran “Berlatih menjadi Content Creator untuk Tunarungu”, terdiri atas tahapan riset dan penentuan target khalayak (di dalam proposal), penyesuaian dengan masukan *reviewer*

Ditjen Dikti dan penetapan luaran yang akan dieksekusi, perincian konten, perancangan konten pembelajaran, pembuatan naskah, pemilihan jenis bahasa isyarat dan Juru Bahasa Isyarat (JBI), pelaksanaan rekaman, pelaksanaan *editing*, dan pengunggahan *playlist* dari produk video pada situs web. Kemudian untuk proses pembangunan dan pengembangan situs web terdiri atas tahapan pengumpulan kebutuhan situs web, penentuan fitur-fitur dan gambaran desain situs web, pembuatan peta situs, pelaksanaan *sprint planning*, pemasangan data *back-end* dan *front-end*, pelaksanaan *testing*, penambahan *playlist* baru, penambahan fitur pemilihan bahasa, dan pemeliharaan.

Perancangan konten dimulai dengan menyusun konten yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran (*awareness*) dari disabilitas terkait, bahwa disabilitas pun bisa dan memiliki peluang yang sama dalam menjadi seorang *content creator*. Selanjutnya, rancangan konten didukung dengan muatan yang berisi pengetahuan terkait *content creator* itu sendiri, serta bagaimana langkah-langkah yang harus ditempuh untuk menjadi seorang *content creator*. Kemudian, baru setelahnya diikuti dengan muatan konten yang berisi keterampilan-keterampilan (*skills*) apa saja yang sekiranya dapat mendukung peserta pembelajaran dalam mencapai tujuan akhirnya, yaitu menjadi seorang *content creator*. Kumpulan keterampilan yang dirasa dibutuhkan tersebut pun, dirumuskan oleh tim *DisaBisa* dengan melakukan riset terlebih dahulu. Dalam merumuskan konten, tim *DisaBisa* tetap melihat dan memperhitungkan juga dari segi waktu produksi dan juga dari segi anggaran. Seluruh konten yang telah dirumuskan, selanjutnya akan disusun menjadi naskah yang akan digunakan sebagai acuan dalam proses rekaman. Berikut adalah rangkaian konten yang telah dirumuskan sebagai berikut:

**Tabel Judul dan Muatan Konten**

No.	Judul Konten	Muatan
1.	Apa Itu Content Creator?	Pengetahuan
2.	Tahapan Menjadi Content Creator	Pengetahuan
3.	Keterampilan Dasar Content Creator	Pengetahuan
4.	Pencarian Ide	Pengetahuan
5.	Pencahaayaan Supaya Foto Bagus	Keterampilan
6.	Bagaimana Komposisi Foto Yang Menarik	Keterampilan
7.	Membuat Konten Foto Dengan Smartphone	Keterampilan
8.	Tutorial Editing Video	Keterampilan
9.	Mendapatkan Penghasilan Dari Media Sosial	Monetisasi

Seluruh rangkaian dari konten yang telah ditetapkan, nantinya akan dieksekusi masing-masing menjadi sebuah video yang dilengkapi dengan penggunaan bahasa isyarat, yang beriringan dengan tulisan serta audio pembacaan naskah. Ditetapkan bahwa bahasa isyarat

yang akan digunakan untuk menyampaikan naskah nantinya adalah Bahasa Isyarat BISINDO. dengan adanya pertimbangan bahwa tujuan utama dari *DisaBisa* adalah ingin membagikan ilmu serta edukasi melalui video pembelajaran, yang selain bermanfaat namun juga dapat dengan mudah benar-benar dipahami oleh target khalayak. Sehingga pada akhirnya diputuskan bahwa bahasa isyarat yang akan digunakan di dalam video adalah Bahasa Isyarat BISINDO, yang merupakan bahasa ibu, serta sudah pasti lebih mudah dipahami oleh teman tuli. Bahasa isyarat tersebut juga akan dibawakan oleh Nirna Nurlelah dari teman tuli sendiri yang akan menjadi Juru Bahasa Isyarat (JBI), dan akan didampingi oleh Iristian Indah.

Keputusan memilih Juru Bahasa Isyarat (JBI) dari teman tuli sendiri, dengan adanya pertimbangan bahwa seorang Juru Bahasa Isyarat (JBI) dari teman tuli langsung dapat memilihkan penggunaan bahasa isyarat yang memang benar-benar dapat diterima dan mudah untuk dipahami oleh target audiens dari program pembelajaran ini, yakni teman tuli itu sendiri. Dengan demikian konten pembelajaran yang hendak disampaikan dapat terkemas dalam bentuk penyampaian pesan yang lebih baik. Hal tersebut dikarenakan adanya kesamaan bahasa sehari-hari yang digunakan antara komunikator (*sender*) dan khalayak (*receiver*). Melebihi itu, apabila tim *DisaBisa* menggunakan pemilihan diksi kata yang dianggap cukup berat dan asing bagi khalayak yang merupakan individu dengan kondisi tunarungu (teman tuli), maka seorang Juru Bahasa Isyarat (JBI) dari teman tuli sendiri mampu mencarikan opsi kata lainnya yang lebih sederhana dan tidak sulit untuk ditangkap oleh audiens. Seorang Juru Bahasa Isyarat (JBI) yang bisa mendengar, tentunya akan memiliki penyampain yang tidak akan sama dengan Juru Bahasa Isyarat (JBI) dari teman tuli sendiri.

Proses rekaman dimulai dengan pemaparan naskah yang telah disusun oleh Putri Limilia, M.Si., selaku Content Manager, kepada Nirna Nurlelah sebagai Juru Bahasa Isyarat (JBI) melalui pendampingnya, Iristian Indah. Sebelumnya, Putri Limilia, M.Si., sudah terlebih dahulu merekam suaranya sendiri saat membaca naskah yang nantinya akan menjadi latar suara dari video-video tersebut. Setelahnya rekaman audio dari suara Putri Limilia, M.Si., tersebut akan dijadikan sebuah video dengan gambar berupa tulisan berjalan (*running text*) dari bagian naskah yang sedang dibacakan. Video tersebut yang pada saat proses rekaman akan dijadikan sebagai *teleprompter* dan ditampilkan pada layar televisi. Kemudian, Iristian Indah bertugas berdiri di samping layar televisi untuk mendengarkan suara dari pembacaan naskah, dan menunjukkan sudah sampai mana audio pembacaan naskah tersebut pada baris dari tulisan berjalan yang berada di layar. Selanjutnya, Nirna Nurlelah yang berada di depan latar hijau akan menerjemahkan kalimat yang berada pada tulisan berjalan di layar sesuai dengan petunjuk

Iristian Indah ke dalam Bahasa Isyarat BISINDO, sembari direkam langsung oleh Dr. Ira Mirawati, M.Si.

Setelah rekaman dilangsungkan, maka tahap selanjutnya yang dilakukan adalah proses *editing* video dari hasil rekaman mentah tersebut. Dr. Ira Mirawati, M.Si., menuturkan bahwa dalam proses editing tersebut, tim *DisaBisa* turut memanfaatkan materi mentah dari hasil rekaman (*footage*) yang dirasa relevan, dari beberapa situs web lainnya. Akan tetapi materi-materi mentah tersebut walaupun tidak berbayar, namun sudah dipastikan bahwa tidak memiliki hak cipta, atau yang dapat digunakan bersama (*CC Lincenses*). Sehingga tampilan akhir dari video pembelajaran tersebut berisi tulisan dari materi yang telah dikemas secara menarik memanfaatkan materi mentah (kumpulan *footage*) relevan, bersama dengan rekaman Nirna Nurlelah selaku Juru Bahasa Isyarat (JBI) yang menerjemahkan materi tersebut, selaras dengan audio rekaman suara dari Putri Limilia, M.Si. Seluruh komponen tersebut telah menjadi satu kesatuan dalam video pembelajaran yang utuh melalui proses *editing*. Pada tahap editing akhir, dihasilkan sembilan video pembelajaran, dimana satu video pembelajaran tersebut memiliki durasi yang berkisaran antara tiga sampai lima menit. Seluruh proses *editing* tersebut sendiri, memakan waktu selama dua minggu lamanya. Seluruh produk video tersebut kemudian akan diunggah pada laman situs web *DisaBisa*, serta dapat diakses oleh masyarakat luas.

Pada berjalannya seluruh proses tersebut ditemukan adanya beberapa kendala. Kendala yang dihadapi oleh tim *DisaBisa* dalam proses pembuatan konten datang dari segi waktu, kemudian juga tidak semua pengelola memiliki wawasan serta pengalaman yang mendalam terkait ranah disabilitas, dan yang terakhir dari segi anggaran. Akan tetapi pada akhirnya tim *DisaBisa* mampu menemukan setiap solusi dari kendala-kendala tersebut, sehingga seluruh proses produksi tetap berjalan, dan mencapai hasil yang diinginkan sesuai tahap perencanaan.

Terakhir, peneliti juga menemukan bahwa pada seluruh proses tersebut, baik proses pembuatan konten pembelajaran maupun proses pembangunan dan pengembangan situs web yang dilakukan oleh tim *DisaBisa*, dalam segi manajemennya berjalan sesuai dengan lima fungsi manajemen yang dikemukakan oleh Henry Fayol dalam Safroni (2012), yang meliputi *planning, organizing, actuating, coordinating, dan controlling*. Kemudian juga, memerhatikan proses produksi konten yang dilakukan oleh tim *DisaBisa*, hal tersebut juga selaras dengan langkah-langkah produksi program yang dikemukakan oleh Kemal Aqwam Maulana & Fatmawati (2018). Menurut pandangan tersebut dikemukakan bahwa proses produksi program terdiri dari tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

## KESIMPULAN

Situs web *DisaBisa* merupakan situs web yang berdiri pada tahun 2021, dan menyediakan program pembelajaran bagi jenis disabilitas tertentu. Program pembelajaran berupa “Berlatih Public Speaking untuk Tunanetra & Daksa”, serta “Berlatih menjadi Content Creator untuk Tunarungu”. Berdirinya situs web ini dipelopori oleh Dr. Ira Mirawati, M.Si., yang mendalami bidang pemanfaatan media digital, tergerak untuk mengikuti sebuah program hibah dari Ditjen Dikti yang berjudul “Penawaran Program Bantuan Inovasi Pembelajaran dan Teknologi Bantu untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus” di tahun 2021. Pihak-pihak yang terlibat di dalam *DisaBisa* meliputi tim dosen, tim mahasiswa, dan pihak eksternal, yaitu Achamd Nadhim Chafidz sebagai *developer* dari situs web. Dimana pada tahun pertama dan kedua terdapat adanya pergantian pada beberapa pihak yang terlibat tersebut.

Proses menghadirkan program pembelajaran “Berlatih menjadi Content Creator untuk Tunarungu” pada situs web, dibagi menjadi proses pembuatan konten pembelajaran “Berlatih menjadi Content Creator untuk Tunarungu” serta proses pembangunan dan pengembangan situs web *DisaBisa*. Dimana seluruh proses tersebut dalam segi manajemennya berjalan sesuai dengan lima fungsi manajemen yang dikemukakan oleh Henry Fayol dalam Safroni (2012), yang meliputi *planning*, *organizing*, *actuating*, *coordinating*, dan *controlling*. Demikian juga dengan proses produksi program yang dilakukan, berjalan selaras dengan dengan langkah-langkah produksi program yang dikemukakan oleh Kemal Aqwam Maulana & Fatmawati (2018).

Pada seluruh proses tersebut juga ditemui adanya kendala yang dihadapi oleh tim *DisaBisa* dalam proses pembuatan konten datang dari segi waktu, kemudian juga tidak semua pengelola memiliki wawasan serta pengalaman yang mendalam terkait ranah disabilitas, dan yang terakhir dari segi anggaran. Dimana seluruh kendala tersebut pada akhirnya menemukan solusinya masing-masing, sehingga seluruh proses produksi tetap berjalan, dan mencapai hasil yang diinginkan sesuai tahap perencanaan.

## REFERENSI

- DisaBisa*. (2022). *Berlatih menjadi Content Creator untuk Tunarungu*. Retrieved from *DisaBisa*.netlify.app: <https://DisaBisa.netlify.app/video-belajar/tuna-rungu>
- Flew, Terry. (2017). *New Media : An Introduction*. London: Oxford University Press.
- Kemal, A. M & Fatmawati. (2018). *Analisis Produksi Program Berita Indonesia Morning Show*. *Profetik Jurnal Komunikasi*, 58-73.
- Lavinda. (2023). *APJII: Pengguna Internet Indonesia 215 Juta Jiwa pada 2023, Naik 1,17%*. [Katadata.co.id](http://Katadata.co.id).
- McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa McQuail*. Jakarta: Salemba Humanika

- Miles, M.B & Huberman A.M. (1984). *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi. 1992. Jakarta : Penerbit Universitas Indonesia.
- Moleong, Lexy J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Rizaty, M. A. (2023). *Pengguna Internet di Indonesia Sentuh 212 Juta pada 2023*. DataIndonesia.id.
- Sandi, Elisabeth Diandra (2020). Yohanes Enggar Harususilo, ed. "*Kisah Inspiratif Surya Sahetapy, Belajar Bangun Indonesia Inklusif hingga ke Amerika*". Kompas.com.
- Safroni, Ladzi, (2012). *Manajemen dan Reformasi Pelayanan Publik dalam Konteks Birokrasi Indonesia*. Surabaya. : Aditya Media Publishing
- Stavros, J., & Hinrichs, G. (2009). *Thin book of SOAR Building Strengh-based Strategy*. Bend,OR: Thin Book Publisher.
- (2023). *Survei APJII Pengguna Internet di Indonesia Tembus 215 Juta Orang*. Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia