

Video pembelajaran ramah disabilitas bagi komunitas e-sports ability Indonesia

Laporan Pengabdian Kepada Masyarakat

Charlie Tjokrodinata, Cendera Rizky Anugrah Bangun,
Helga Liliani Cakra Dewi, Dian Nuranindya, Riatun
Universitas Multimedia Nusantara
charlie.tjokrodinata@lecturer.umn.ac.id

English Title: Disability-friendly learning videos for the Indonesian e-sports ability community

Received: 23-01-2022, Revised: 27-02-2022, Acceptance: 30-03-2022

Abstrak

E-Sports Ability Indonesia (EAI / IG @ebility.id) merupakan sebuah komunitas esports yang disetarakan untuk kawan-kawan difabel. Komunitas yang didirikan sejak 2019 ini berhasil mendapatkan 123 anggota. Salah satu tujuan didirikannya EAI adalah untuk menjadi tempat bernaung bagi para difabel agar dapat mengembangkan minat dan bakat mereka dalam bidang esports. Masih minimnya penyedia lapangan pekerjaan yang ramah untuk para difabel membuat mereka kesulitan dalam mencari pekerjaan di luar aktivitas komunitas. Selain itu, pengetahuan para difabel mengenai bagaimana teknik melamar pekerjaan atau membuat CV yang baik juga masih sangat minim. Terlebih di masa pandemi COVID-19 saat ini, perusahaan-perusahaan justru terpaksa mengurangi jumlah karyawan bahkan tutup untuk menekan biaya operasional. Sementara kebutuhan sehari-hari harus tetap terpenuhi. Salah satu alternatif yang bisa dilakukan oleh para difabel di tengah keterbatasan-keterbatasan yang ada saat ini adalah dengan berjualan *online* melalui *e-commerce*. Selain tidak memerlukan keberadaan toko secara fisik, berjualan *online* juga dapat dipelajari dengan mudah. Untuk itu, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini ditujukan untuk menyediakan materi pelatihan untuk memudahkan proses pencarian atau melamar pekerjaan dalam bentuk video yang ramah disabilitas. Sehingga para disabilitas dapat dengan mudah mengikuti serta memahami materi-materi pelatihan yang disajikan. Diharapkan pengguna video ini memperoleh pengetahuan praktis tentang bagaimana langkah-langkah dalam melamar pekerjaan serta bagaimana menambah penghasilan dengan berjualan online melalui *ecommerce*.

Kata Kunci: *Disabilitas; Komunikasi Digital; Difabel; Advokasi; Video Pembelajaran*

Abstract

E-Sports Ability Indonesia (EAI / IG @ebility.id) is an esports community that is equalized for people with disabilities. The community, which was founded in 2019, has managed to get 123 members. One of the goals of establishing EAI is to become a shelter for people with disabilities so that they can develop their interests and talents in the field of esports. The lack of friendly job providers for the disabled makes it difficult for them to find work outside of community activities. In addition, the knowledge of people with disabilities on how to apply for a job or make a good CV is still very minimal. Especially during the current COVID-19 pandemic, companies are forced to reduce the number of employees and even close to reduce operational costs. One alternative that can be done by people with disabilities in the midst of the current limitations is to sell online through e-commerce. In addition to not requiring a physical store presence, selling online can also be learned easily. For this reason, this Community Service activity is intended to provide training materials to facilitate the process of finding or applying for jobs in the form of disability-friendly videos. So that people with disabilities can easily follow and understand the training materials presented. It is hoped that users of this video will gain practical knowledge about how to apply for a job and how to increase income by selling online through e-commerce.

Keywords: *Disability; Digital Communication; Advocacy; Different Ability; Learning Video*

1. PENDAHULUAN

E-Sports Ability Indonesia (EAI / IG @ebility.id) merupakan sebuah komunitas olahraga elektronik yang disetarakan untuk kawan-kawan difabel. Komunitas ini merupakan salah satu komunitas yang memberikan tempat bernaung dan berekspresi diri bagi kawan-kawan difabel. Untuk mewujudkan hal tersebut, E-Sports Ability Indonesia mengadakan berbagai aktivitas yang berkaitan dengan *mobile gaming* dan peningkatan kapasitas dari para anggotanya. Selain itu, E-Sports Ability Indonesia juga sudah bergabung dengan organisasi keolahragaan nasional seperti IESPA (Perkumpulan Olahraga Elektronik Indonesia / Indonesia Esports Association) sebagai bentuk dalam memperjuangkan kesetaraan dan kesejahteraan *gamer* difabel. IESPA sendiri adalah Induk Organisasi Cabang Olahraga yang sesuai dengan UU Sistem Keolahragaan Nasional Republik Indonesia.

Pandemi COVID-19 (World Health Organization, 2021) yang terjadi di seluruh dunia sejak awal tahun 2020 juga memengaruhi anggota E-Sports Ability Indonesia dan juga para difabel lain secara ekonomi. Sebelum pandemi, kawan-kawan difabel sudah mendapatkan hambatan-hambatan dalam mencari pekerjaan akibat ketidaksetaraan yang didapatkan mereka. Belum lagi sulitnya mendapatkan akses bimbingan atau pelatihan yang memadai. Kondisi pandemi membuat hambatan-hambatan tersebut bertambah karena lapangan pekerjaan juga semakin menyempit akibat banyaknya perusahaan-perusahaan yang mengurangi jumlah karyawan atau menutup usaha mereka karena pengeluaran untuk biaya operasional yang tidak sepadan dengan pemasukan perusahaan. Hal ini menyebabkan

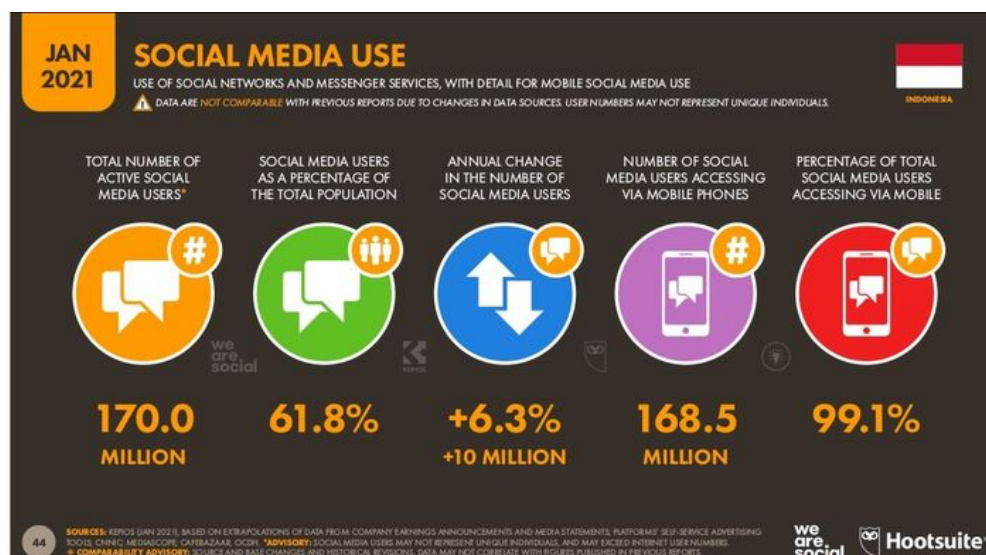
penurunan dalam sektor pemasukan pendapatan, baik perusahaan maupun perseorangan, membuat cukup banyak orang mengalami kesulitan. Dampak ini tidak terkecuali juga dirasakan oleh para penyandang difabel. (Ellis & Goggin, 2015a)(Fitzgerald et al., 2020)(Goggin & Ellis, 2020) (Fitzgerald dkk, 2020)

Tak hanya masalah ekonomi, interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari penyandang disabilitas dari berbagai negara otomatis berubah. Seperti dikutip dari artikel yang ditulis oleh Nilawaty (Nilawaty, 2020). Bagi tunanetra, terdapat sejumlah hambatan yang dialami sejak terjadi *physical distancing*, diantaranya adalah:

1. Tidak diterima oleh penduduk di sekitar tempat tinggal
2. Tidak ada yang mau mendampingi saat berada di dalam fasilitas umum
3. Sulit membeli barang di pasar swalayan
4. Kesulitan berjalan lurus di antara rak barang
5. Kesulitan menyebrang jalan
6. Kesulitan mengetahui informasi gizi dari makanan antar
7. Merasa kesepian karena tidak bersosialisasi

Tidak hanya bagi tuna netra, tetapi teman-teman difabel lainnya juga mengalami kesulitan yang kurang lebih sama. Misalnya saja ketika semua informasi mengharuskan diakses melalui internet, teman tuli kesulitan untuk melihat video tanpa penerjemah Bahasa isyarat ataupun *closed captions*. Menurut Ellis & Kent (Ellis & Kent, 2016)kesulitan teman-teman difabel seperti ini juga terjadi sebelum pandemi karena segregasi kelompok non-disabilitas, baik itu secara sadar atau tidak sadar, juga terjadi di dunia maya. Hal ini menjadi teramplifikasi di masa pandemi.

Adanya pembatasan berkala selama pandemi, membuat masyarakat lebih sering mengakses internet. Seperti dapat dilihat pada gambar berikut, populasi masyarakat Indonesia yang mengakses internet cukup banyak. Tidak hanya sebagai media untuk mendapatkan informasi, tapi juga sebagai sarana edukasi, maupun akses yang memudahkan pengguna sesuai kebutuhannya ketika menggunakan internet. Mujiono (Mujiono & Susilo, 2021) dalam penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa Institusi pendidikan terkena dampak langsung dari kebijakan PSBB yang memaksa sistem belajar mengajar beralih dan beradaptasi dengan sistem berbasis online atau dalam jaringan (daring).



Gambar 1 Data Pengguna Media Sosial di Indonesia tahun 2021 ((Social, 2021))

Menurut data dari We Are Social ((Social, 2021) tersebut, pengguna Internet yang juga menggunakan media sosial di Indonesia sudah mencapai lebih dari 170 juta (61,8%) dan dari jumlah tersebut, sebanyak 168,5 juta penduduk Indonesia menggunakan telepon genggam untuk mengakses media sosial. Jumlah ini menggambarkan tingginya penggunaan Internet dan aplikasi-aplikasi seperti media sosial dalam kehidupan mereka sehari-hari. Laporan yang sama juga menggambarkan bahwa sebanyak 87,1% dari responden mereka juga telah melakukan pembelian produk secara online. (Social, 2021)

Berdasarkan hal tersebut, sebagai salah satu alternatif, berjualan *online* melalui *ecommerce* nampaknya bisa dijadikan solusi untuk memperoleh pendapatan di tengah kondisi yang tidak pasti saat ini. Beberapa hal yang menjadi kelebihan berjualan *online* adalah tidak diperlukannya toko secara fisik, jangkauan konsumen yang luas, serta kemudahan dalam mempelajarinya. Hanifawati dan Listyaningrum (Hanifawati & Listyaningrum, 2021) berargumen bahwa pemasaran online dapat membantu UMKM dalam meningkatkan kinerja UMKM. Hal ini mendorong penulis untuk membuat materi pembelajaran yang dapat membantu teman-teman difabel untuk menggunakan teknik-teknik pemasaran online dalam usaha mereka bertahan hidup di tengah pandemi.

Sebetulnya sudah banyak materi-materi baik dalam bentuk *online* maupun *offline* yang menjelaskan tentang cara membuat CV, cara mengirimkan lamaran, cara mempersiapkan diri menghadapi wawancara di berbagai media sosial, hingga cara berjualan online. Akan tetapi, materi tersebut masih perlu disesuaikan supaya kawan-kawan difabel dapat lebih mudah mengakses dan menyerap informasi tersebut. Hal tersebut tentunya membuat teman-teman difabel kesulitan dalam mengembangkan potensi yang mereka miliki. Keinginan yang kuat untuk belajar tanpa adanya akses yang memadai tentunya akan menjadi sia-sia. Hal ini menjadi seharusnya menjadi tanggung jawab kita bersama. Sehingga kesetaraan memperoleh kesempatan yang sama dalam hal pekerjaan dan usaha dapat terwujud di Indonesia.

Urgensi Permasalahan Mitra

E-Sports Ability Indonesia sebagai komunitas difabel dengan fokus pada *mobile gaming* sudah banyak berperan dalam membantu kawan-kawan difabel untuk mengekspresikan diri dan meningkatkan kapasitas mereka untuk dapat bersaing dengan non-difabel. Akan tetapi sumber daya yang terbatas serta tidak terdapatnya akses terhadap keahlian teknis tertentu membuat peningkatan kapasitas ini menjadi terhambat. Khususnya dalam hal membuat materi yang ramah difabel. Menurut Ellis dan Goggin (Ellis & Goggin, 2015b), materi yang ramah difabel seperti itu dapat membantu memberikan akses dan kesempatan yang lebih besar kepada teman-teman difabel untuk berpartisipasi pada kehidupan bermasyarakat.

Menurut penelitian sebelumnya oleh Azahari (Azahari et al., 2017), hasil penelitian yang ada menunjukkan bahwa aplikasi mobile cocok untuk anak autis dengan menggunakan pendekatan visual untuk melatih ketrampilan atas interaksi sosial. Hal ini juga didukung oleh temuan Hollier (Hollier, 2016) yang menguji dampak dari penerapan teknologi terhadap akses teman-teman tuna netra yang cenderung positif. Akan tetapi, Kent (Ellis & Kent, 2016) berargumen bahwa walaupun dampak positif pemakaian teknologi dapat membantu akses bagi teman-teman difabel, hambatan dan kesulitan juga akan ditemukan dalam pemakaian teknologi tersebut. Oleh karena itu, penting bagi pengembang teknologi untuk memahami perspektif teman-teman difabel dalam menggunakan teknologi. Dikutip dari hasil pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Albertus, dkk (Prestianta et al., 2021), disebutkan bahwa pembelajaran daring perlu melihat baik aspek teknis dan maupun akses pedagogis dari sisi aksesibilitas dan juga inklusi itu sendiri. Selain itu cukup penting ketika pembelajaran daring (tidak secara langsung) perlu melihat aspek teknis maupun akses pedagogis dari sisi aksesibilitas dan juga inklusi itu sendiri.

Akses terhadap sumber daya teknis dan non teknis yang dimiliki oleh Universitas Multimedia dapat dikombinasikan dengan pengetahuan akan materi ramah difabel E-Sports Ability Indonesia untuk membuat materi peningkatan kapasitas secara *online* sehingga dapat memperkaya informasi yang dapat membantu kawan-kawan difabel. Sehingga bukan saja kemampuan teknis yang mampu mereka kuasai, namun motivasi serta kepercayaan diri dalam menghadapi persaingan di dunia kerja/usaha bagi masing-masing difabel tentunya akan turut meningkat. Untuk itulah, solusi yang ditawarkan berbentuk materi dengan format audio visual yang disesuaikan dengan kebutuhan kawan-kawan difabel. Masing-masing individu difabel memiliki kebutuhan yang berbeda-beda karena keterbatasan yang dimiliki pun berbeda. Ada yang memiliki keterbatasan pendengaran (tuli), bicara (bisu), daksa (fisik). Oleh karena itu, materi pembelajaran dibuat dengan mempertimbangkan kebutuhan-kebutuhan yang berbeda-beda bagi kawan-kawan difabel tersebut seperti tersedianya terjemahan bahasa isyarat dan teks di dalamnya. Selain itu bahasa yang digunakan serta contoh aktivitas dibuat sesederhana mungkin agar mudah untuk dipahami.

Materi tersebut dapat diunggah ke *platform* media sosial untuk memperluas akses, tidak hanya kepada komunitas saja, tetapi juga kepada khalayak

difabel yang lebih luas. Proses pembuatan materi tersebut dibuat selama 6 bulan, terhitung sejak bulan Juni 2020.

Jenis luaran yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

1. Materi berbentuk audio visual atau video dilengkapi dengan terjemahan bahasa isyarat
2. Laporan hasil evaluasi
3. Modul berisikan materi pelatihan

Tujuan dan Manfaat PKM

Adapun tujuan dan manfaat PKM ini adalah sebagai berikut:

1. **Tujuan** PKM ini adalah untuk membantu advokasi komunikasi digital E-Sports Ability dalam membuat materi ramah difabel yang dapat membantu menambahkan informasi praktis tentang proses pencarian pekerjaan.
2. **Manfaat** PKM ini adalah meningkatkan kapabilitas kawan-kawan difabel tentang proses pencarian pekerjaan.

2. METODE

Kegiatan pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat sesuai dengan metode pelaksanaan yang dipilih, contohnya di dalam metode pengabdian dilakukan beberapa tahapan kerja, yaitu:

- **Persiapan**

Di tahap persiapan ini, proposal kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang sudah dibuat dikirimkan dulu kepada pihak LPPM yang akan melihat apakah proposal sudah sesuai atau belum. Setelah proposal disetujui maka tahapan yang dilakukan kemudian adalah melakukan penjajakan kepada pihak komunitas serta melakukan analisis kemungkinan pengabdian yang akan dilakukan apakah sudah sesuai dengan kebutuhan dari komunitas. Berdasarkan hasil diskusi dan analisis yang penulis lakukan, tim PKM menemukan bahwa proposal awal yang ditujukan untuk melakukan perancangan strategi komunikasi digital serta melakukan pelatihan untuk menjalankan strategi tersebut kurang tepat. Oleh karena itu, tim PKM kemudian mengubah bentuk kegiatan PKM yang dilakukan menjadi pembuatan materi ramah difabel tentang proses pencarian pekerjaan dan berjualan *online*.

Terdapat empat macam materi yang kemudian diputuskan untuk dibuat:

1. Cara memotret dengan HP

Pada materi cara memotret ini, teman-teman difabel dapat menggunakan materi tersebut untuk proses pencarian pekerjaan seperti sebagai foto dalam CV, maupun dalam rangka memotret barang-barang untuk dapat dijual secara online.

2. Persiapan sebelum wawancara

Melalui materi persiapan sebelum wawancara ini, teman-teman difabel dapat menggunakan materi tersebut untuk proses persiapan apa saja yang harus dilakukan sebelum melakukan wawancara, agar dapat mempersiapkan dokumen maupun hal selain dokumen.

3. Cara wawancara

Melalui materi cara melakukan wawancara ini, teman-teman difabel dipersiapkan untuk bagaimana melakukan wawancara yang baik dan benar. Kami melakukan riset kecil dulu terhadap beberapa sumber yang menyebutkan cara melakukan wawancara dengan baik dan benar.

4. Berjualan online

Pada materi berjualan online ini, teman-teman difabel diberikan materi mengenai apa saja tahapan yang sebaiknya dilakukan ketika hendak melakukan penjualan secara online. Mulai dari melakukan foto produk (di materi 1) sampai mengunggah hasilnya di marketplace yang dipilih oleh teman difabel dalam memasarkan produknya.

Ketiga materi pertama berkaitan dengan proses pencarian pekerjaan, sedangkan materi keempat dibuat untuk membantu memberikan informasi dan mendorong kawan-kawan difabel untuk dapat mencari alternatif memenuhi kebutuhan ekonomi mereka, di luar pekerjaan yang diberikan pihak lain.

- **Pelaksanaan**

Pada tahap pelaksanaan dibagi menjadi tiga bagian

1. Bagian pertama adalah pengambilan materi video atau *shooting* yang dilakukan dengan bantuan tim E-learning UMN di fasilitas *shooting* yang berlokasi di Kampus UMN, Serpong. *Shooting* tersebut dilakukan selama satu hari pada tanggal 16 Oktober 2020. Para pengisi materi tersebut diambil dari anggota tim PKM yang menjalankan aktivitas ini.
2. Bagian kedua adalah proses *editing* video pertama oleh tim e-learning dan penambahan animasi untuk melengkapi materi video tersebut. Bagian kedua ini selesai pada pertengahan November 2020.
3. Bagian ketiga adalah penambahan terjemahan bahasa isyarat yang dilakukan oleh tim Pusat Layanan Juru Bahasa Isyarat Indonesia (PLJ BISINDO). Bagian ini selesai pada tanggal 20 Januari 2021

- **Pengujian dan Evaluasi Hasil**

Setelah materi selesai dibuat dan didistribusikan, maka langkah selanjutnya pada tahap pengujian dan evaluasi hasil akan dilakukan asesmen terhadap tanggapan dari komunitas E-Sports Ability Indonesia terhadap materi tersebut. Asesmen ini dilakukan setelah keempat materi video bahan ajar sudah dicoba bagikan kepada teman-teman difabel di komunitas E-Sports Ability Indonesia.

3. DISKUSI

Pada tahap persiapan, pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat dimulai dari mengunjungi tempat teman-teman dari E-Sports Ability

Indonesia berkumpul, yaitu di sebuah restoran di daerah Cipete. Tujuan dari kunjungan tersebut adalah untuk melihat kegiatan mereka dalam bermain *game online*, mempelajari bagaimana berinteraksi dengan mereka, dan mewawancarai mereka untuk mengetahui kebutuhan mereka dalam hal materi pembelajaran. Di tempat tersebut, Pak Charlie, Bu Dian, dan Bu Cendera Rizky mewakili kelompok PKM Internal untuk bertemu dengan salah satu founder E-Sports Ability Indonesia yaitu Shena Septiani. Kegiatan ini dilakukan sebelum adanya pandemi, sehingga penulis dapat bertemu secara langsung.

Ketika melakukan kunjungan, penulis melihat bahwa banyak sekali teman-teman tuli yang sedang bermain *mobile games*. Meski demikian, terdapat hal yang cukup menarik perhatian penulis, yaitu ketika terasa tidak ada keriuhan ketika bermain *games* yang agaknya jarang terjadi di komunitas *gamer* pada umumnya. Komunitas ini sebetulnya terdiri dari teman-teman difable dengan keterbatasan yang berbeda-beda. Namun kebetulan ketika penulis datang, seluruh teman-teman difable yang hadir merupakan difabel tuli. Mereka dengan senang hati menerima penulis dan berusaha berdialog dengan membaca gerakan bibir. Terkadang penulis kesulitan untuk memahami apa yang mereka sampaikan, begitu pula sebaliknya. Namun hambatan tersebut dapat diminimalisir dengan mengetikkan teks pada *smartphone* masing-masing. Sehingga penulis dapat membaca dan memahami maksud ucapan masing-masing. Berdasarkan dialog yang penulis lakukan, komunitas E-Sports Ability Indonesia ini memiliki beberapa tim-tim permainan yang terpisah. Masing-masing tim bisa saja saling berkompetisi dalam permainan. Setiap tim dibedakan dengan baju yang mereka kenakan. Sehingga mudah untuk mengenali. Selain itu terdapat emblem di baju mereka yang menunjukkan asal tim, negara, nama, serta tingkat kemahiran masing-masing *gamer*.

Kami juga sempat diajarkan untuk memahami Bahasa Isyarat oleh teman-teman difabel dalam komunitas E-Sports Ability Indonesia . Dari situ penulis mengetahui bahwa bahasa isyarat digunakan secara universal di seluruh dunia. Mereka cukup antusias dengan rencana kegiatan yang penulis tawarkan karena mereka menyadari bahwa minimnya akses informasi bagi teman-teman difabel. Kami pun berdiskusi mengenai teknis penyampaian materi yang dapat memudahkan mereka dalam menyerap dan mempelajari informasi yang disampaikan. Hal ini dilakukan sebagai bentuk awal dari komitmen penulis untuk dapat memberikan kontribusi bagi teman-teman tuli.

Beberapa poin penting yang mereka sampaikan adalah jika pelatihan dilakukan secara *offline*, maka mereka membutuhkan layar besar di beberapa sudut yang menampilkan penerjemah bahasa isyarat ketika penulis menyampaikan materi atau alternatif lainnya adalah dengan membagi peserta pelatihan ke dalam beberapa kelompok di mana masing-masing kelompok tersebut tersedia penerjemah bahasa isyarat. Hal tersebut berguna agar mereka dapat memahami materi dengan baik, meskipun ketika penulis berbicara terlalu cepat atau gerakan bibir penulis tidak terbaca oleh mereka yang posisi duduknya jauh dari pembicara.

Memang, sebelumnya penulis ingin mengadakan pelatihan secara langsung, akan tetapi sejak ada pandemi ternyata cukup memberikan

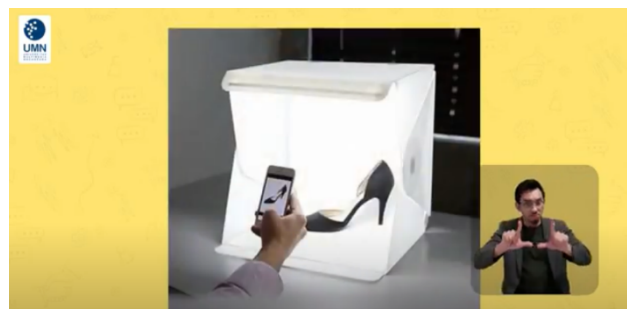
pengaruh bagi kegiatan Pengabdian ini. Untuk itulah, penulis sempat melakukan wawancara kembali dengan Shena melalui Zoom. Berdasarkan wawancara dengan Shena, penulis mendapatkan informasi mengenai materi apa yang paling dibutuhkan, tatacara penyampaian yang mudah dimengerti, serta atribut apa saja yang harus ada di dalam video pembelajaran sehingga memudahkan teman-teman difabel. Sebetulnya tingkat pengetahuan teman-teman difabel yang tergabung dalam E-Sports Ability Indonesia cukup beragam. Beberapa anggota yang sempat bertemu dan berdialog dengan penulis sebelumnya misalnya, mereka merupakan mahasiswa di salah satu perguruan tinggi. Namun dari hasil wawancara dengan Shena, mayoritas anggota justru tidak seberuntung itu. Mereka berasal dari tingkat pendidikan yang rendah. Sehingga materi yang disampaikan harus menggunakan kata-kata yang sederhana agar mudah dimengerti. Materi yang paling dibutuhkan oleh teman-teman difabel adalah hal-hal praktis seputar topik-topik melamar pekerjaan, teknik wawancara pekerjaan, berjualan *online*, atau teknik foto. Setelah penulis mendapatkan apa yang dibutuhkan oleh komunitas, sebagaimana dipaparkan dalam metode pelaksanaan, maka langkah selanjutnya adalah membuat *storyboard* agar diperoleh alur yang tepat dalam penyampaian materi, kemudian penulis melakukan syuting, dan produksi modul pembelajaran.

Modul pembelajaran berupa video yang sudah selesai diproduksi kemudian dikirimkan kepada Pusat Layanan Jasa. Bahasa Isyarat (PLJ) untuk dapat ditambahkan materi Bahasa isyarat agar ramah bagi teman-teman tuli. Modul pembelajaran ini sendiri memang ditujukan khusus bagi teman-teman tuli karena sesuai dengan komitmen dari awal. Selanjutnya, modul ini akan dikirimkan bagi teman-teman tuli yang tergabung dalam E-Sports Ability Indonesia, lalu akan diunggah juga ke dalam platform digital seperti Youtube dan media digital lainnya. Untuk asesmen sendiri belum dapat dilakukan dan akan dilaksanakan menyusul.



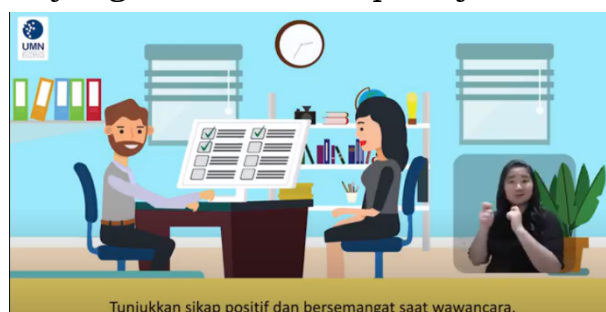
Gambar 2 Video cara berjualan di market place (data primer, 2021)

Gambar 2 di atas menunjukkan salah satu modul pembelajaran yang berjudul “Cara Berjualan di Market Place”. Modul pembelajaran tersebut membahas tentang langkah-langkah untuk memulai berjualan di berbagai macam marketplace seperti Tokopedia, Bukalapak, dan Shopee. Video pembelajaran tersebut dilengkapi dengan visualisasi yang menggambarkan konsep serta langkah-langkah teknis yang dapat diikuti, subtitle yang disesuaikan dengan gaya berkomunikasi teman tuli, serta *video caption* yang menghadirkan petunjuk dalam bahasa BISINDO.



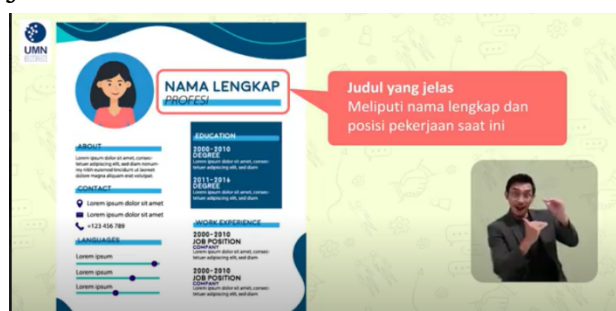
Gambar 3 Video teknik melakukan pengambilan foto (data primer, 2021)

Untuk mendukung modul “Cara Berjualan di Marketplace”, dibuat modul kedua yang berjudul “Teknik Melakukan Pengambilan Foto”. Modul ini dibuat untuk memberikan gambaran teknik-teknik melakukan pengambilan foto yang baik, sehingga foto yang diambil dapat diunggah dalam *listing* produk di toko online mereka. Selain itu, teknik tersebut juga dapat diaplikasikan untuk mengambil foto diri, yang dapat digunakan dalam resume teman tuli yang akan melamar pekerjaan.



Gambar 4 Video cara melakukan wawancara (data primer, 2021)

Modul ketiga yang dibuat adalah modul pembelajaran “Cara Melakukan Wawancara”. Modul ini mencoba mengilustrasikan proses wawancara yang mungkin dilalui oleh teman tuli, termasuk tips-tips untuk melalui proses wawancara dengan baik. Tujuan dari modul ini adalah membantu untuk mempersiapkan teman tuli dalam menghadapi wawancara kerja.



Gambar 5 Video teknik membuat resume (data primer, 2021)

Modul terakhir adalah modul yang bertujuan membantu teman tuli dalam menyusun resume atau riwayat pekerjaan yang dibutuhkan dalam melamar pekerjaan. Seperti modul pertama, ketiga modul lainnya juga dilengkapi dengan visualisasi yang menggambarkan konsep serta langkah-langkah teknis yang dapat diikuti, subtitle yang disesuaikan dengan gaya

berkomunikasi teman tuli, serta *video caption* yang menghadirkan petunjuk dalam bahasa BISINDO.

Pembahasan

Dalam konsep *Digital Disability*, disebutkan bahwa Teknologi dipandang memiliki nilai-nilai yang melekat di dalamnya, dan nilai-nilai tersebut secara aktif beroperasi untuk melumpuhkan beberapa orang—yang kita sebut penyandang disabilitas. Bahwa kemudian ada ruang budaya yang ditransformasikan dan diciptakan melalui digitalisasi, sehingga memiliki implikasi penting terhadap bagaimana disabilitas dipahami dari sudut pandang ini. Melalui PKM ini, penulis memiliki tujuan untuk membantu teman-teman E-sports Ability Indonesia dalam membuat materi ramah difabel yang dapat membantu menambahkan informasi praktis tentang proses pencarian pekerjaan dan berjualan *online*. Meskipun pada awalnya dibuat lebih tertuju bagi teman-teman tuli, karena jumlah mayoritas anggota E-Sports Ability adalah teman-teman dengan keterbatasan pendengaran (tuli), akan tetapi pada prosesnya, kelompok PKM berpikir untuk dapat memberikan kontribusi bagi teman-teman difabel lainnya di luar dari E-Sports Ability.

KESIMPULAN

Saat ini, materi praktis yang berhubungan dengan proses pencarian pekerjaan dan berjualan online sangat dibutuhkan oleh teman-teman difabel untuk memberikan kesempatan kerja dan usaha yang setara agar mampu bersaing di tengah masyarakat. Meski di luar sana banyak informasi-informasi seputar pencarian kerja dan berjualan online yang dengan mudah didapatkan, tetapi informasi sejenis yang ramah difabel masih sangat sulit diperoleh. Sehingga pengetahuan yang dimiliki oleh teman-teman difabel menjadi sangat terbatas. Kurangnya akses dalam memperoleh informasi membuat keinginan teman-teman difabel untuk mengembangkan potensi diri mereka pun menjadi terhambat. Hal tersebut agaknya mempengaruhi semangat, motivasi, serta kepercayaan diri mereka. Dengan adanya kondisi yang memungkinkan munculnya ruang media baru bagi penyandang disabilitas untuk memberikan lebih dari sekadar praktik melumpuhkan di pinggiran digitalisasi, penulis mencoba membantu untuk memberikan praktik langsung melalui pembuatan video bahan ajar ini.

Pembuatan materi pembelajaran kepada teman-teman difabel tentunya berbeda dengan membuat materi pembelajaran umum. Ada beberapa poin-poin penting yang harus diperhatikan agar informasi dapat diserap dan dimengerti dengan baik, tidak menyinggung, dan mampu diimplementasikan secara langsung oleh teman-teman difabel. Poin-poin penting yang dimaksud pada dasarnya berhubungan dengan penyesuaian materi yang ditampilkan dengan kebutuhan teman-teman difabel. Misalnya, adanya teks dan bahasa isyarat untuk memudahkan teman tuli, adanya suara untuk teman netra, dan tidak adanya gerakan-gerakan peraga yang justru menyulitkan teman-teman yang memiliki keterbatasan fisik (daksa). Melalui modul pembelajaran berupa video ini, semoga dapat memberikan manfaat bagi teman-teman

difabel dalam memahami alur proses pencarian pekerjaan dan berjualan online melalui *ecommerce*.

ACKNOWLEDGEMENT

Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada E-Sports Ability Indonesia dan Shena yang telah meluangkan waktunya untuk membantu memberikan perspektif kawan-kawan disabilitas, sehingga penulis dapat mengembangkan video ramah disabilitas. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Universitas Multimedia Nusantara yang telah memberikan dukungan dalam pengembangan video pembelajaran ramah disabilitas dan penulisan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Azahari, I. N. N. A., Wan Ahmad, W. F., Hashim, A. S., & Jamaludin, Z. (2017). User experience of autism social-aid among autistic children: AUTISM social aid application. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-70010-6_36
- Ellis, K., & Goggin, G. (2015a). Disability media participation: Opportunities, obstacles and politics. In *Media International Australia*. <https://doi.org/10.1177/1329878x1515400111>
- Ellis, K., & Goggin, G. (2015b). Disability media participation: Opportunities, obstacles and politics. *Media International Australia*, 154, 78–88. <https://doi.org/10.1177/1329878x1515400111>
- Ellis, K., & Kent, M. (2016). Disability and social media: Global perspectives. In *Disability and Social Media: Global Perspectives*. <https://doi.org/10.4324/9781315577357>
- Fitzgerald, H., Stride, A., & Drury, S. (2020). COVID-19, lockdown and (disability) sport. *Managing Sport and Leisure*. <https://doi.org/10.1080/23750472.2020.1776950>
- Hanifawati, T., & Listyaningrum, R. S. (2021). Peningkatan Kinerja UMKM Selama Pandemi Covid-19 melalui Penerapan Inovasi Produk dan Pemasaran Online. *Warta LPM*, 24(3), 412–426. <https://doi.org/10.23917/warta.v24i3.12615>
- Hollier, S. (2016). The growing importance of accessible social media. In *Disability and Social Media: Global Perspectives*. <https://doi.org/10.4324/9781315577357>
- Mujiono, M., & Susilo, D. (2021). Alternative learning media post-covid-19: uncertainty reduction theory perspective. *Jurnal Komunikasi Profesional*, 5(5), 469–480. <https://doi.org/10.25139/jkp.v5i5.4242>
- Nilawaty, C. (2020, May 3). *Kesulitan yang Dialami Tunanetra Saat Physical Distancing*. <https://difabel.tempo.co/read/1345502/kesulitan-yang-dialami-tunanetra-saat-physical-distancing>
- Prestianta, A. M., Bangun, C. R. A., Perdana, I. H., & Vivrie, T. L. (2021). Pemanfaatan Sistem Manajemen Pembelajaran Bagi Guru dan Orang Tua Siswa Disabilitas Netra di SLB A Pembina Tingkat Nasional. *Jurnal Komunikasi Profesional*, 5(1), 88–102. <https://doi.org/10.25139/jkp.v5i1.3552>
- Social, we are. (2021). *Digital 2021 Indonesia*. Datareportal.Com. <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>
- World Health Organization. (2021). Critical Preparedness, Readiness and Response Actions for COVID-19: Interim Guidance. World Health Organization. *WHO Global Site*, 2(27 May 2021), 1–3. <https://www.who.int/publications-detail/critical-preparedness-readiness-and-response-actions-for-covid-19>
<https://www.who.int/publications/i/item/critical-preparedness-readiness-and-response-actions-for-covid-19>
<https://www.who.int/en/>