

Media Audio Visual Sebagai Alternatif Media Kampanye dan Penyebaran Pengetahuan *Disability Awareness*

**Sinta Swastikawara¹, Azizun Kurnia Illahi², Charisma Asri Fitrananda³,
Muhammad Elga Johan Prasetyo⁴, Fitri Syamsuddin⁵, Adinda Irfayani⁶, Syafina
Hidayah⁷**

^{1,2,4,5,6,7} Universitas Brawijaya, Indonesia

³ Universitas Pasundan, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Sinta Swastikawara

E-mail: sintaswastika@ub.ac.id

Abstrak

Pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan disability awareness melalui produksi media yang inklusif dan partisipatif. Bersama Komunitas Peduli Inklusi Nusantara (KOPINUS), kegiatan ini merancang dan memproduksi film dokumenter berjudul Sudut Pandangku: Suar Untuk Kesetaraan sebagai media kampanye inklusi. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatori, yang melibatkan anggota komunitas difabel dan non-difabel dalam seluruh proses produksi, mulai dari perencanaan hingga penyebarluasan konten. Hasil kegiatan ini tidak hanya menghasilkan media audio-visual yang aksesibel, tetapi juga memperkuat keterlibatan masyarakat dalam memahami konstruksi sosial disabilitas yang selama ini membatasi ruang gerak difabel. Dokumenter ini telah dipublikasikan melalui kanal media sosial KOPINUS (Instagram dan YouTube) dan digunakan sebagai sarana edukasi publik. Kegiatan ini membuktikan bahwa media inklusif berbasis partisipasi dapat menjadi alat pemberdayaan sekaligus strategi advokasi yang efektif dalam memperluas perspektif kesetaraan dan hak difabel di masyarakat.

Kata kunci – film pendek, disability awareness, inspiration porn, kampanye sosial, inklusivitas

Abstract

This community engagement project aims to promote disability awareness through the production of inclusive and participatory media. In collaboration with Komunitas Peduli Inklusi Nusantara (KOPINUS), a documentary titled Sudut Pandangku: Suar Untuk Kesetaraan was developed as an advocacy tool. Using a participatory approach, both disabled and non-disabled individuals were involved in the entire production process. The project resulted in accessible audiovisual content that fosters public understanding of the social construction of disability and its impact on limiting opportunities for persons with disabilities. Disseminated through KOPINUS's Instagram and YouTube channels, the documentary also serves as an educational resource. This initiative highlights the potential of inclusive media as an empowering and effective strategy for advocating disability rights and equality.

Keywords - short movie, disability awareness, inspiration porn, social campaign, inclusivity

PENDAHULUAN

Penggunaan platform media sosial seperti Instagram, Youtube, hingga X dipandang efektif menjadi platform untuk media kampanye disabilitas. Misalnya, platform media Indonesia, KamiBijak, menggunakan infografis dan video untuk menjangkau khalayak luas dan mempromosikan hak-hak disabilitas (Ratsongko & Alvin, 2023). Penggunaan platform media sosial ini terbukti efektif dalam mendifusikan kampanye *disability awareness* sehingga memungkinkan keterlibatan masyarakat, visibilitas, dan advokasi dari masyarakat disabilitas yang selama ini dinilai menjadi kelompok yang terpinggirkan.

Media sosial seperti Instagram saat ini juga telah menjadi platform yang mampu menyuarakan isu disabilitas atas kesetaraan dan memberikan ruang untuk dimulainya aktivitas advokasi atas isu disabilitas (Cahyadi & Setiawan, 2020a). Hal ini menjadi bukti bahwa media sosial menjadi ruang bagi para pembuat konten untuk melawan konstruksi masyarakat yang ada selama ini dan juga menyuarakan kepada pemerintah atas kondisi bias sosial yang ada selama ini (Sannon et al., 2023). Pada akhirnya, sudah bukan menjadi hal yang asing aktivitas kampanye *disability awareness* melalui sosial media, baik yang dilakukan oleh akun komunitas maupun akun pribadi.

Salah satu komunitas yang giat melakukan gerakan inklusi ini adalah komunitas KOPINUS (Komunitas Peduli Inklusi Nusantara). Melalui beberapa platform media seperti Instagram (@ko_pinus) dan Youtube (Komunitas Peduli Inklusi Nusantara), komunitas ini berfokus pada kegiatan berbasis inklusi bagi masyarakat luas. Pada beberapa kegiatan yang dilakukan oleh KOPINUS, menasar pada beberapa kelompok mulai dari anak-anak hingga remaja dan dewasa. Jenis kegiatan yang diselenggarakan pun juga beragam, mulai dari kampanye dan sosialisasi yang melibatkan sekolah, pembuatan podcast, hingga pembuatan audiobook yang dipublikasikan melalui platform Youtube mereka.

Aktivitas *social campaign* tentang *disability awareness* kepada masyarakat yang dilakukan KOPINUS memiliki target sasaran yang beragam. Beberapa aktivitas rutin untuk mengedukasi masyarakat melalui *social campaign* tentang *disability awareness* menasar pada anak-anak pada rentang sekolah dasar hingga menengah, selain itu juga menasar pada masyarakat umum melalui kegiatan yang dilakukan dengan melaksanakan pengabdian di pedesaan. Kegiatan di pedesaan yang langsung berhubungan dengan masyarakat ditujukan tidak hanya untuk memberikan edukasi saja, namun juga untuk mendekatkan masyarakat dengan teman-teman difabel di KOPINUS sehingga masyarakat.

Aktivitas yang cukup tinggi bagi KOPINUS dalam melakukan edukasi dan menyebarkan literasi kepada masyarakat, banyak menggunakan beragam alat mulai dari cetak hingga audio visual sebagai bentuk ragam sajian konten. Aktivitas ini tidak hanya dilakukan secara luring saja, namun aktivitas secara daring juga dilakukan oleh KOPINUS yaitu melalui berbagai platform media sosial. Namun, kendala yang seringkali dihadapi adalah pembuatan konten tidak selalu dapat berjalan secara rutin karena hanya didasarkan pada kegiatan yang dijalankan oleh KOPINUS. Seiring dengan permasalahan tersebut, dibutuhkan konten berbentuk audio visual yang dapat disajikan pada saat melakukan kampanye baik secara daring maupun luring.

Salah satu tantangan terbesar dalam pembuatan konten dengan konteks *disability awareness* ini adalah membuat konten tersebut aksesibel bagi seluruh masyarakat, baik difabel maupun non difabel. Konten dalam media sosial selama ini seringkali memiliki permasalahan terkait aksesibilitas, karena para pembuat konten umumnya hanya berpikir tentang ide namun tidak dipikirkan pula bagaimana konten ini dapat diakses oleh masyarakat difabel (Altinay et al., 2016). Maka dari itu, dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, Tim Pengabdian Masyarakat berkolaborasi dengan KOPINUS menargetkan pembuatan media *disability awareness* yang aksesibel sebagai media alternatif untuk mengkampanyekan *disability awareness* pada kalangan anak-anak hingga remaja.

Solusi untuk menyelesaikan permasalahan ini adalah dengan membuat media alternatif untuk kampanye *disability awareness* melalui media audio visual. Media ini nanti akan disusun berdasarkan kebutuhan yang dilakukan pembacaan terlebih dahulu secara bersama antara Tim

Pengabdian Masyarakat dan KOPINUS sebagai mitra dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat. Penggunaan media audio visual ini nantinya akan dipatenkan bersama antara Tim Pengabdian Masyarakat dengan KOPINUS sehingga media ini nantinya akan menjadi hak cipta bersama.

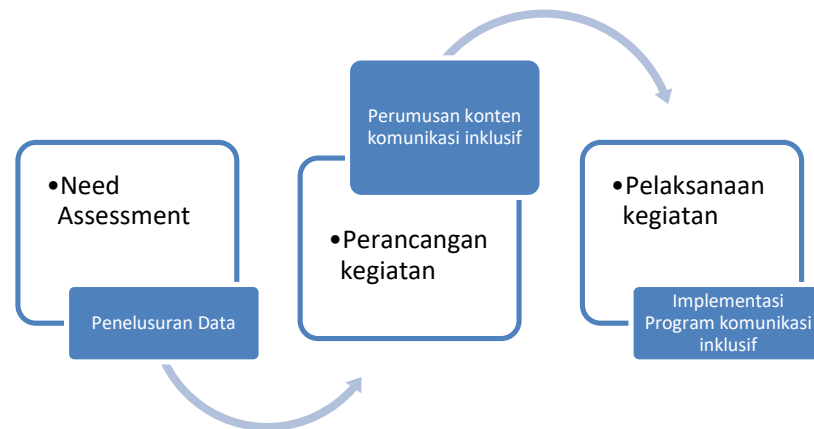
Secara publikasi, media ini akan digunakan sebagai media publikasi dan media bantuan kampanye saat melakukan sosialisasi secara tatap muka guna menarik perhatian para audience sosialisasi. Pada akhirnya, media audio visual ini tidak hanya sebagai pelengkap konten semata, namun juga memberikan dampak yang baik saat kegiatan sosialisasi secara tatap muka dengan audience anak-anak hingga remaja yang lebih tertarik dengan media berbasis audio visual. Kerjasama antara Tim Pengabdian Masyarakat dengan KOPINUS menjadi salah satu upaya perwujudan penerapan Ilmu Komunikasi dan Disabilitas dalam aktivitas *community service*.

METODE

Metode kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Melakukan *need assessment* dengan melakukan diskusi bersama KOPINUS. Selanjutnya dari diskusi tersebut akan digali dan ditelusuri kondisi yang ada di lapangan, kesulitan yang dihadapi pada saat upaya sosialisasi, dan solusi apa saja yang telah mereka upayakan selama ini.
2. Melakukan perancangan kegiatan bersama dengan melakukan diskusi secara intensif baik ide utama dari konten tersebut hingga rancangan eksekusi pembuatan media audio visual yang akan disusun bersama. Pembuatan konten ini melibatkan mahasiswa yang nantinya juga akan bertugas untuk membuat video dalam konten tersebut.
3. Pelaksanaan kegiatan yaitu dengan melakukan pembuatan media audio visual antara Tim Pengabdian Masyarakat dengan KOPINUS. Pembuatan ini juga melibatkan mahasiswa yang bertugas sebagai videografer pada Tim Pengabdian Masyarakat.

Proses yang telah dipaparkan di atas, dapat disederhanakan dalam bagan alir berikut ini:



Gambar 1.
Metode Kegiatan Pengabdian Masyarakat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini dipaparkan sesuai dengan metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat pada Gambar 1. Merujuk pada Gambar 1, pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan dengan melaksanakan need assessment dalam bentuk penelusuran data yang melibatkan KOPINUS, perancangan kegiatan dalam bentuk penyusunan skenario konten, dan pelaksanaan kegiatan dalam bentuk pembuatan konten *disability awareness*. Aktivitas ini semua melibatkan pihak KOPINUS secara menyeluruh.

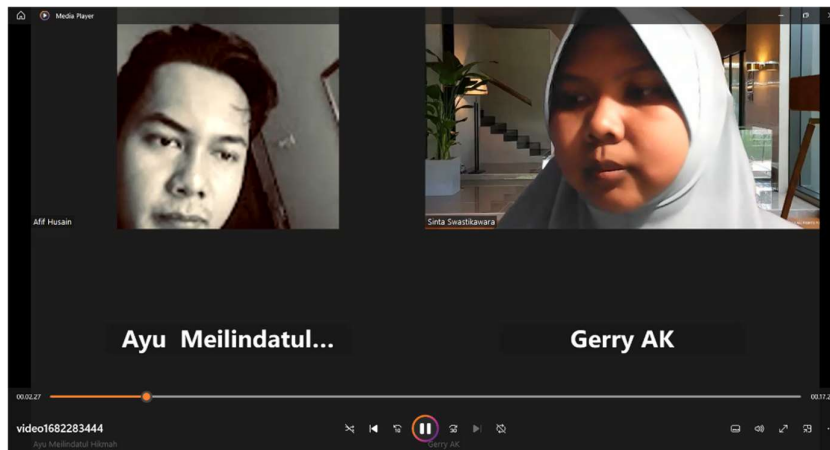
Siklus pertama yaitu dengan melaksanakan need assessment bersama pihak KOPINUS. Dalam proses need assessment, tim pengabdian masyarakat melakukan diskusi secara intensif dengan

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

KOPINUS dengan poin-poin sebagai berikut:

- Membaca kebutuhan media audio visual
- Pemetaan target yang disasar dengan konten
- Jenis konten pada media audio visual
- Memberikan pendekatan yang tidak berunsur *inspiration porn*

Kebutuhan media audio visual adalah hasil pemetaan kebutuhan yang ditemukan oleh tim pengabdian masyarakat setelah berdiskusi dengan KOPINUS. Kebutuhan media audio visual ini ditemukan dari hasil diskusi yang menyatakan bahwa selama ini kegiatan kampanye *disability awareness* pada masyarakat, khususnya untuk usia pelajar, selalu menggunakan video untuk media, namun KOPINUS seringkali kesulitan mendapatkan video yang sesuai dengan tujuan mereka. Mayoritas dari video masih banyak menggunakan pendekatan *inspiration porn*.



Gambar 2.
Diskusi Daring Bersama Pihak KOPINUS

Target yang disasar konten audio visual ini adalah kelompok pelajar, terutama di rentang sekolah tingkat menengah yang banyak tertarik dengan media audio visual. Target ini ditetapkan sebagai dasar jenis konten yang akan dibuat dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini. Selain, penetapan target pada anak sekolah tingkat menengah karena berkaitan dengan akses mereka terhadap konten di sosial media, sehingga aktivitas literasi tidak hanya terjadi secara luring namun juga secara daring.

Sesuai dengan target sasaran yang telah ditetapkan dan jenis media yang akan diproduksi, tim pengabdian masyarakat dan KOPINUS menyepakati pembuatan film pendek sebagai media yang tepat. Film pendek dipandang mampu memberikan pemahaman yang lebih mudah bagi target sasaran, serta menjadi daya tarik tersendiri bagi mereka. Film pendek ini juga dapat dilakukan *rewatch* melalui platform KOPINUS di Youtube.

Penekanan utama dalam film pendek yang akan disusun adalah menghilangkan unsur *inspiration porn*. *Inspiration porn* pada dasarnya mengacu pada penggambaran individu difabel dengan cara mengobjektifikasi dan merendahkan martabat mereka, mereduksi pengalaman mereka hanya untuk sekedar menjadi sumber inspirasi bagi mereka non difabel. Poin ini menjadi poin penting dan akhirnya menentukan pada bentuk film pendek yang dibuat.

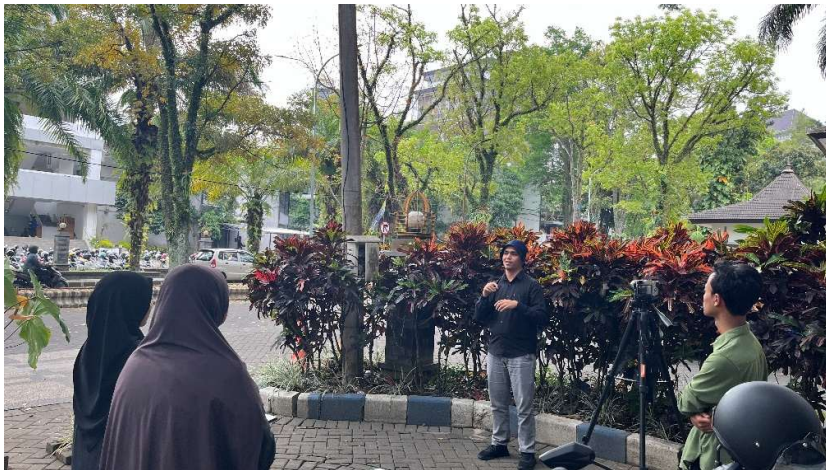
Upaya untuk menghilangkan unsur *inspiration porn* pada film pendek diwujudkan dalam bentuk melibatkan KOPINUS dalam menyusun rancangan skenario yang menjadi siklus kedua dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini. Dari hasil diskusi yang dilakukan, tim pengabdian masyarakat mendapatkan masukan dari KOPINUS dengan menggunakan Teori *Self Acceptance* yang dipetakan ke

dalam beberapa poin yaitu autonomi, penguasaan lingkungan, hubungan dengan orang lain dan penerimaan diri. Pemilihan teori ini menjadi ide dasar untuk menghapus *inspiration porn* pada difabel, yang menekankan seluruhnya pada sudut pandang yang dialami oleh difabel di kehidupan mereka.

Selanjutnya, pemilihan tokoh yang dilibatkan dalam film pendek ini melibatkan 10 orang yaitu 2 orang Tuli, 2 orang Disabilitas Fisik (Tuna Daksa) bawaan dan dapatan, 2 orang Disabilitas Sensori (Tuna Netra bawaan dan dapatan), 1 orang Disabilitas Mental (Autism), 1 orang Disabilitas Intelektual (Grahita), dan 2 orang pegiat isu disabilitas. Masing-masing aktor diberikan pertanyaan sesuai dengan teori *Self Acceptance*, perbedaan pada pegiat isu disabilitas yang diberikan pertanyaan dengan sifat jawaban kritis. Keterlibatan aktor tersebut dengan melibatkan KOPINUS yaitu dengan melibatkan anggota dari KOPINUS.

Sebelum proses *shooting* dilakukan, tim pengabdian masyarakat melakukan diskusi lagi dengan KOPINUS tentang panduan yang akan digunakan dalam melakukan wawancara dengan seluruh informan. Masukan yang diterima adalah untuk memetakan sesuai dengan jenis disabilitas, sehingga dapat semakin menggambarkan pengalaman dari masing-masing informan. Merujuk dari hasil diskusi panduan wawancara yang telah dilakukan tim pengabdian masyarakat mulai melakukan aktivitas pengambilan gambar yang menjadi siklus ketiga dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini.

Siklus ketiga dalam kegiatan ini yaitu pelaksanaan *shooting* dengan 10 informan yang telah ditetapkan. Dalam beberapa kegiatan *shooting* ada yang harus melibatkan pendamping seperti Juru Bahasa Isyarat untuk memudahkan komunikasi dan pengambilan gambar dengan informan Tuli. Keterlibatan Juru Bahasa Isyarat menjadi perantara yang sangat tepat bagi tim pengabdian masyarakat mengingat tidak ada yang fasih dengan bahasa isyarat.



Gambar 3.
Kegiatan Shooting Dengan Informan Tuli Dibantu JBI

Kegiatan *shooting* juga harus mempertimbangkan lokasi, terlebih dengan informan dengan spektrum autism dan grahita yang mengalami kesulitan di situasi yang penuh dengan stimulus. Merujuk pada kondisi tersebut, pemilihan lokasi banyak dilakukan di kafe dengan suasana tenang dan sepi. Kondisi ini dipandang penting mengingat kondisi kenyamanan informan juga menjadi prioritas utama. Pemilihan lokasi juga didasarkan pada hasil diskusi yang dilakukan terlebih dahulu dengan para informan.



Gambar 3.
Suasana Tenang Lokasi Shooting

Setelah proses shooting selesai, tim pengabdian masyarakat mulai melakukan proses editing. Proses editing dilakukan secara intensif dengan memilah dan memilih potongan wawancara dari informan yang dapat mencerminkan pengalaman masing-masing informan. Tim pengabdian masyarakat memotong wawancara dari informan karena pertimbangan durasi film pendek yang dibuat. Durasi film pendek ini dibuat 15 menit demi mempertahankan fokus target sasaran pada film pendek. Tim mendapatkan judul film pendek Sudut Pandangku: Suar Untuk Kesetaraan. Judul ini merepresentasikan konten film ini yang melihatnya dari sudut pandang informan difabel.



Gambar 4.
Suasana Menonton Bersama film pendek Sudut Pandangku: Suar Untuk Kesetaraan

Aktivitas terakhir adalah dengan melakukan screening bersama dengan KOPINUS. Dalam aktivitas screening tersebut, tim pengabdian masyarakat mendapatkan beragam respon dari KOPINUS dengan nada positif. KOPINUS dan informan yang juga anggota KOPINUS memberikan apresiasi positif karena menilai film pendek ini tidak lagi membuat isu disabilitas sebagai sosok yang dikasihani. Sejalan dengan menghindari *inspiration porn*, film pendek ini dipandang memberikan perspektif baru yang berangkat dari pengalaman informan difabel tanpa mencampuradukkan dengan memposisikan

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

kelompok difabel sebagai kelompok tak berdaya.

Penghindaran konten yang mengarah pada *inspiration porn* ukanlah sesuatu yang mudah. Selama ini, masyarakat sudah terbiasa dengan sajian konten yang membahas disabilitas dalam sudut pandang disabilitas sebagai sosok yang lemah dan ketika mereka berprestasi disajikan seolah-olah sebagai sesuatu yang luar biasa dan menjadi inspirasi bagi non disabilitas. Memposisikan bahwa masyarakat non disabilitas harusnya bisa bersyukur tidak seperti teman-teman disabilitas, mengkonstruksikan tentang betapa menjadi disabilitas adalah kondisi yang dikasihani. *Inspiration porn* dalam konteks penyajian konten tentang disabilitas merujuk pada representasi individu penyandang disabilitas yang dikonstruksikan secara tidak sensitif dan sering kali berlebihan untuk tujuan menginspirasi orang lain, meskipun mereka tidak diminta untuk menjadi inspirasi (Mitchell & Snyder, 2015).

Istilah *inspiration porn* sering digunakan untuk menggambarkan bagaimana media, sosial, atau budaya populer, menyajikan individu dengan disabilitas dengan cara yang memperkuat stereotip, memperlakukan mereka sebagai objek yang hanya ada untuk memberi pelajaran atau inspirasi bagi orang lain tanpa memperhitungkan kehidupan mereka secara utuh atau hak mereka untuk memiliki kehidupan yang penuh dan kompleks. Penyajian ini mendistorsi individu dengan disabilitas diharapkan untuk menjadi contoh ketabahan atau keuletan semata, bukan dilihat sebagai individu yang memiliki kompleksitas, tantangan, dan kebahagiaan seperti orang lain tanpa disabilitas. Dalam banyak kasus, hal ini mengabaikan realitas kehidupan disabilitas yang lebih luas dan memperlakukan orang dengan disabilitas lebih sebagai "motivasi" atau "objek inspirasional" ketimbang sebagai individu dengan hak yang setara. (Shakespeare, 2006).

Upaya menghapus *inspiration porn* yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah dengan menggunakan metode *participatory action*. Pendekatan *participatory action* dapat sangat efektif dalam menciptakan konten video tentang disabilitas yang terhindar dari jebakan *inspiration porn* (UNICEF, 2020). Pendekatan ini menekankan pada partisipasi aktif dari penyandang disabilitas dalam semua tahap pembuatan konten, dari perencanaan hingga pelaksanaan dan evaluasi. Melalui pendekatan ini membantu memastikan konten yang dihasilkan benar-benar mencerminkan suara, pengalaman, dan kebutuhan orang-orang yang ditampilkan dalam sajian konten media yang dihasilkan oleh tim pengabdian masyarakat (Cahyadi & Setiawan, 2020b; Dobransky & Hargittai, 2006).

Pendekatan ini menghadirkan pandangan baru dalam memberikan pengetahuan kepada masyarakat tentang disabilitas. Pengetahuan masyarakat tentang disabilitas yang banyak terjebak dalam konteks *inspiration porn* menciptakan suasana masyarakat untuk lebih inklusif menjadi susah digapai karena pemahaman masyarakat tentang disabilitas hanya mengarah pada pandangan belas kasihan (Haegele & Hodge, 2016; Millati, 2016). Pengetahuan yang ada di masyarakat yang saat ini didominasi oleh wacana belas kasihan pada disabilitas ditambah lagi dengan menjadikan disabilitas sebagai bentuk inspirasi karena kemampuan mereka yang berbeda dengan non disabilitas, menjadikan wacana bahwa disabilitas memiliki keterbatasan semakin kuat. Kondisi ini menandakan bahwa *disability awareness* pada masyarakat masih belum dipahami dengan tepat.

Penggunaan media audio visual melalui platform sosial media menjadi media yang tepat untuk mempercepat penyebaran *disability awareness* pada masyarakat (Columna et al., 2009; Heward et al., 2015; Santoso, 2019). Setidaknya terdapat beberapa cara yang dapat diterapkan guna menghindari *inspiration porn* dalam konten *disability awareness* yaitu:

1. Pusatkan pada perspektif disabilitas. Libatkan penyandang disabilitas secara langsung dalam proses pembuatan konten. Berikan mereka ruang untuk berbagi pengalaman, perspektif, dan pandangan mereka sendiri. Hindari membuat konten dengan sudut pandang semata-mata dari orang yang tidak memiliki disabilitas.
2. Jauhi fokus yang berlebihan pada rasa kasihan atau pujian berlebihan. Hindari menonjolkan cerita dengan cara yang hanya menonjolkan rasa kasihan, simpati, atau memosisikan mereka sebagai

pahlawan semata karena "mengatasi" disabilitas mereka. Fokus pada aspek kehidupan mereka secara keseluruhan—keseharian, tantangan, pencapaian, hobi, dan cita-cita, tanpa glorifikasi berlebihan.

3. Gunakan bahasa yang tepat dan tidak merendahkan. Hindari penggunaan istilah atau label yang memperkuat stereotip atau membatasi pandangan. Pastikan bahasa yang digunakan bersifat inklusif dan penuh rasa hormat.
4. Hindari membuat konten yang hanya bertujuan menjadi "inspirasi". Tanyakan pada diri sendiri: apakah tujuan utama konten ini? Jika tujuannya hanya untuk "menginspirasi" audiens non-disabilitas dengan menampilkan penderitaan atau perjuangan individu disabilitas, maka konten tersebut kemungkinan berisiko mengandung elemen porn inspiration. Fokuslah pada cerita atau misi yang mereka pedulikan dan bukan bagaimana mereka "menjadi inspirasi" bagi orang lain.
5. Ceritakan kisah dengan realisme, bukan sentimentalisme. Tampilkan individu disabilitas sebagaimana mereka, dengan kehidupan yang realistis. Misalnya, diskusikan keberhasilan atau tantangan mereka dengan konteks yang realistis, tanpa manipulasi emosi yang berlebihan.
6. Dukung kesetaraan dan hak-hak penyandang disabilitas. Jelaskan bagaimana orang-orang dengan disabilitas menavigasi dunia, memperjuangkan hak-hak mereka, atau berkontribusi di masyarakat. Hal ini menunjukkan nilai mereka sebagai anggota penuh masyarakat, bukan sekadar objek untuk "menginspirasi" orang lain.
7. Lakukan wawancara dengan perspektif terbuka. Saat mewawancarai individu dengan disabilitas, hindari pertanyaan yang menempatkan mereka dalam posisi defensif atau membuat mereka berbicara hanya tentang "kesulitan" mereka. Berikan ruang untuk berbicara tentang impian, pekerjaan, atau isu lain yang mereka anggap penting.
8. Konsultasikan dengan komunitas disabilitas. Sebelum mempublikasikan konten, konsultasikan dengan komunitas disabilitas untuk mendapatkan umpan balik. Mereka bisa memberikan perspektif yang membantu menghindari elemen-elemen yang mengarah pada porn inspiration.
9. Jangan memanipulasi emosi secara berlebihan dengan musik atau visual. Hindari menambahkan musik atau efek visual yang bertujuan untuk membangkitkan emosi tertentu (seperti belas kasihan atau kekaguman ekstrem). Biarkan kisah atau pesan yang disampaikan berbicara sendiri.
10. Angkat keberagaman dan perspektif yang berbeda. Sajikan berbagai aspek kehidupan dan beragam perspektif dari individu dengan disabilitas untuk menyoroti bahwa pengalaman disabilitas sangat bervariasi dan tidak hanya satu narasi.

Menerapkan *participatory action* pada komunitas untuk menciptakan media audio visual *disability awareness* yang menghapus nilai *inspiration porn* menjadi cara yang tepat guna menciptakan pengetahuan inklusi bagi masyarakat.

KESIMPULAN

Dari pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *participatory action*, *disability awareness*, dan pencegahan *inspiration porn* saling terkait dan memperkuat dalam upaya menciptakan konten yang bermakna dan bermartabat tentang penyandang disabilitas. Pendekatan *participatory action* memberikan ruang bagi penyandang disabilitas untuk berperan aktif dalam proses pembuatan konten, memungkinkan mereka memiliki kontrol atas narasi dan representasi diri mereka sendiri. Dengan cara ini, konten yang dihasilkan menjadi lebih otentik, adil, dan jauh dari eksploitatif. Ini sekaligus menjamin bahwa suara mereka didengar dan dihargai sebagai subjek aktif, bukan sekadar objek yang dipertontonkan.

Disability awareness disajikan melalui konten yang dihasilkan dengan pendekatan partisipatif, karena konten tersebut mencerminkan kehidupan, tantangan, dan keberhasilan penyandang disabilitas secara nyata dan mendalam. Konten ini mengedukasi masyarakat untuk melihat penyandang disabilitas sebagai individu yang setara dan memiliki potensi, bukan sebagai sosok yang

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

hanya layak dikasihani atau dikagumi.

Pencegahan *inspiration porn* dicapai dengan memastikan bahwa konten yang dibuat tidak memanfaatkan penderitaan atau keberhasilan penyandang disabilitas hanya untuk memberikan inspirasi kepada audiens non-disabilitas. Pendekatan partisipatif mencegah eksploitasi ini dengan cara memberikan kendali kepada penyandang disabilitas dan mengedepankan narasi yang autentik, berdaya, serta fokus pada kesetaraan dan penghormatan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada KOPINUS (Komunitas Peduli Inklusi Nusantara) yang telah berkenan menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan oleh tim Penulis. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada FISIP Universitas Brawijaya yang telah memberikan kepercayaan kepada Penulis untuk melaksanakan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Altinay, Z., Saner, T., Bahçelerli, N. M., & Altinay, F. (2016). The role of social media tools: Accessible tourism for disabled citizens. *Educational Technology and Society*, 19(1), 89–99.
- Cahyadi, A., & Setiawan, A. (2020a). Disability and Social Media: Exploring Utilization of Instagram Platform As a Tool for Disability Advocacy. *Al-Balagh : Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 5(2), 223–250. <https://doi.org/10.22515/al-balagh.v5i2.2746>
- Cahyadi, A., & Setiawan, A. (2020b). Disability and Social Media: Exploring Utilization of Instagram Platform As a Tool for Disability Advocacy. *Al-Balagh : Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 5(2), 223–250. <https://doi.org/10.22515/al-balagh.v5i2.2746>
- Columna, L., Yang, S., Arndt, K., & Lieberman, L. (2009). Using Online Videos for Disability Awareness. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 80(8), 19–24. <https://doi.org/10.1080/07303084.2009.10598369>
- Dobransky, K., & Hargittai, E. (2006). The disability divide in internet access and use. *Information Communication and Society*, 9(3), 313–334. <https://doi.org/10.1080/13691180600751298>
- Haegele, J. A., & Hodge, S. (2016). Disability Discourse: Overview and Critiques of the Medical and Social Models. *Quest*, 68(2), 193–206. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1143849>
- Heward, M., Palfreman-Kay, J., & Innes, A. (2015). In their words: How television and visual media can raise awareness of dementia and other health conditions that carry stigma, including disabilities. *Journal of Popular Television, The*, 3(2), 229–242. https://doi.org/10.1386/jptv.3.2.229_1
- Millati, S. (2016). Social Relational Model dalam Undang-Undang Penyandang Disabilitas. *INKLUSI: Journal of Disability Studies*, 3(2), 285–304. <https://doi.org/10.14421/ijds.030207>
- Mitchell, D. T., & Snyder, S. L. (2015). *The Biopolitics of Disability*. University of Michigan Press. <https://doi.org/10.3998/mpub.7331366>
- Ratsongko, D., & Alvin, S. (2023). Breaking Barriers: Inclusive Brand Awareness on KamiBijak's Instagram. *Dinasti International Journal of Management Science*, 5(1), 34–43. <https://doi.org/10.31933/dijms.v5i1.2022>
- Sannon, S., Young, J., Shusas, E., & Forte, A. (2023). Disability Activism on Social Media: Sociotechnical Challenges in the Pursuit of Visibility. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*. <https://doi.org/10.1145/3544548.3581333>
- Santoso, A. D. (2019). Social media campaigns on disability awareness: A content analysis of official government Twitter accounts. *Life Span and Disability*, 22(1), 95–112.
- Shakespeare, T. (2006). Disability rights and wrongs. In *Disability Rights and Wrongs*. <https://doi.org/10.4324/9780203640098>
- UNICEF. (2020). *Social and Behavioural Change Interventions to Strengthen Disability-Inclusive Programming*.