

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di beberapa Negara berkembang khususnya Indonesia, masih dijumpai sejumlah kasus penyandang difabel yang belum mendapat perlakuan selayaknya. Tidak jarang pula mereka mendapat bullying. Padahal, mereka juga memiliki hak sama dengan masyarakat lain pada umumnya. Data dari International Labour Organization (ILO) tahun 2014 menyebutkan 15 persen penduduk bumi tergolong sebagai difabel. 84 persen dari penyandang difabel tersebut tinggal dan menetap di negara berkembang. Data terakhir yang dikeluarkan oleh Lembaga Penyelidikan Ekonomi dan Masyarakat (LPEM) Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) UI tahun 2016 mengatakan terdapat 30 juta penyandang difabel (12,15 persen dari total keseluruhan penduduk Indonesia). Keadaan tersebut semakin diperparah dengan sebuah temuan yang dikeluarkan oleh *Talkpoverty.org* (2014) yang dimana disebutkan bahwa difabel adalah penyebab dan konsekuensi dari kemiskinan. Selain itu, jika ditarik pada kategori-kategori umum layaknya pada pendidikan, data dari Survei Sosial Ekonomi Nasional (SUSENAS, 2012) yang dilaksanakan Biro Pusat Statistik dengan Kemensos melaporkan bahwa lebih dari 40 persen anak-anak dengan difabel tidak bersekolah. Dari jumlah ini, sekitar 35 persen tinggal di daerah perkotaan dan sekitar 48 persen tinggal di daerah pedesaan.

Kehadiran difabel masih dianggap sebagai sebuah aib bagi keluarga. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Prasetya (2013) dari Universitas Brawijaya menyebutkan mimpi difabel masih bergantung di tangan Negara. Penyandang difabel juga berhak memiliki mimpi-mimpi sekecil apapun itu. Ketidakberdayaan masyarakat difabel bukanlah suatu hal yang sifatnya fenomena temporer, namun menimbulkan efek psikis maupun sosial yang berkepanjangan. Masalah ini menjadi hal yang biasa pada beberapa daerah di Indonesia. Banyak sekali faktor yang menyebabkan masyarakat difabel tidak berdaya baik dalam segi kesetaraan, produktivitas yang rendah dan minimnya

dukungan dari pihak terkait, dan lain sebagainya. Sudibyo Markus (2002) melakukan pengamatan dimana terdapat evaluasi mengenai hak-hak penyandang difabel untuk bekerja bagi ILO (*International Labour Organization*). Pernyataannya menunjukkan bahwa implementasi instrumen hukum di Indonesia sangat lemah. Gerakan persamaan hak dan tuntutan untuk aksesibilitas fisik maupun non-fisik sudah lama terjadi di Indonesia, melalui kegiatan filantropi, aktivis-aktivis penyandang difabel yang tergabung dalam organisasi mandiri penyandang difabel atau *DPO (Disabled People Organisation)* dengan tegas menuntut diadakannya sarana dan prasarana aksesibilitas yang memungkinkan mereka mengakses layanan publik dan persamaan kesempatan untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kehidupan sehari-hari, pendidikan, kemasyarakatan, dan politik. *DPO* merupakan wadah pemberdayaan, mempromosikan dan mengupayakan kegiatan filantropi dengan tujuan kemandirian dan akses bagi masyarakat difabel. Para praktisi dan pemerhati filantropi Indonesia dalam sebuah lokakarya nasional di Jakarta pada tahun 2001 merumuskan dan memaknai filantropi sebagai perpindahan sumber daya secara sukarela untuk tujuan sedekah, sosial, dan kemasyarakatan yang terdiri atas dua bentuk utama yaitu pendayagunaan hibah sosial dan pembangunan.

Seperti yang sudah diketahui, di Indonesia ada sosok filantropi yang cukup terkenal dan banyak mendanai kegiatan-kegiatan sosial kemanusiaan, yakni Irwan Hidayat. Beliau adalah *Owner dan Chairman of The Herbal Medicine and Property Sidomuncul Group*. Irwan Hidayat mengeluarkan dana sebanyak US\$280.000 per tahun untuk Mudik Gratis, grup miliknya tersebut terkenal dengan acara yang mendanai para pekerja dengan penghasilan rendah di daerah Jakarta untuk pulang ke kampung halamannya selama Idul Fitri. Dimulai dari 22 tahun yang lalu, dan telah memulangkan sekitar 190.000 orang ke kampungnya dengan menyewa 300 bus per tahunnya. Sejak tahun 2010 ia mulai mendermakan uangnya sekitar US\$ 2,5 juta per tahun untuk operasi mata gratis bagi para penderita katarak yang bekerja sama dengan 97 rumah sakit swasta dan 100 rumah sakit militer se Indonesia.

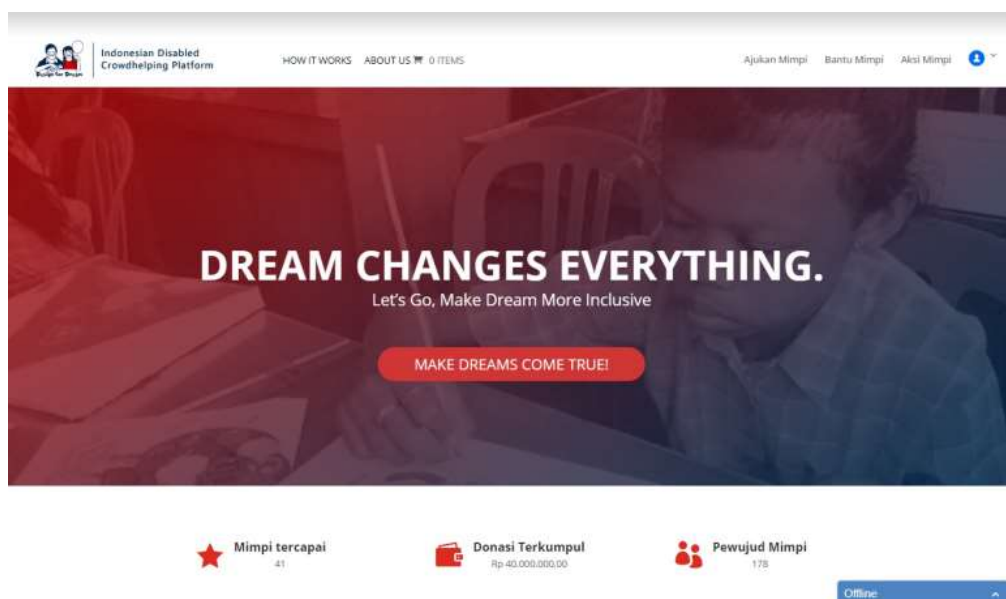
Selain itu, tokoh filantropiterkenal dunia adalah Bill Gates. Bill Gates adalah pemilik sebuah perusahaan teknologi yakni *Microsoft*. Entrepreneur sukses itu menggandeng istrinya Melinda Gates untuk mendirikan dan menjalankan yayasan bernama *Gates Foundation*. Dilansir dari Forbes.com, 15 Agustus 2017, Bill Gates memberikan US\$ 4,6 miliar saham Microsoft pada Juni tahun 2000 untuk amal pribadinya. *Gates Foundtion* melakukan kegiatan sosial dan kemanusiaan untuk memerangi penyebaran virus malaria melalui pendistribusian kelambu berinsektisida. Donasi diberikan kepada keluarga di wilayah Inhambane di Mozambique, di mana penyakit ini masih lazim.

Kehadiran para filantropis pada era new media sudah semakin banyak. Hal tersebut disebabkan oleh munculnya berbagai *platform* donasi *online*, setiap orang kini dengan mudahnya menyalurkan bantuan tanpa mendatangi lokasi secara langsung. Dahulu masyarakat masih menggunakan cara yang konvensional yakni dengan berdonasi secara manual. Filantropis harus meluangkan waktu untuk pergi ke tempat yang bersangkutan. Selain itu, dulu kampanye sosial dilakukan secara langsung yakni dengan turun ke jalan, mendatangi rumah-rumah warga untuk dimintai sumbangan, menyodorkan amplop kepada warga, hal tersebut bagi sebagian orang dianggap cukup mengganggu. Cara ini dianggap tidak praktis dan sangat melelahkan. Kini, perkembangan teknologi menjawab segala problema tersebut dengan dukungan akses internet yang semakin memudahkan para filantropis untuk ikut serta dalam berbagai kegiatan sosial kemanusiaan. Kehadiran filantropi dianggap penting bagi pembangunan berkelanjutan di Indonesia. Dengan adanya perkembangan teknologi saat ini, khususnya di bidang informasi digital memberikan banyak dampak positif. Berbasis konsep *CMC (Computer Mediated Communication)* proses komunikasi manusia terbantu oleh komputer, menembus jarak dan waktu. John December (1997) berpendapat bahwa *Computer Mediated Commnication* juga termasuk proses manusia berkomunikasi dengan menggunakan via komputer, dengan melibatkan

seseorang, dalam situasi konteks tertentu, dengan terlibat dalam proses untuk membentuk media sebagai tujuan.

Setelah penandatanganan Konvensi Hak Orang dengan Difabel (UNCRPD) pada bulan Maret 2017 menyatakan bahwa harus ada perubahan paradigma terkait orang dengan difabel. Yang mana para difabel bukan hanya obyek amal yang berhak mendapat perlindungan sosial, namun mereka juga memiliki kesempatan untuk memperjuangkan hak nya serta mampu membuat keputusan atas hidupnya dan layak dianggap sebagai anggota masyarakat seperti pada umumnya.

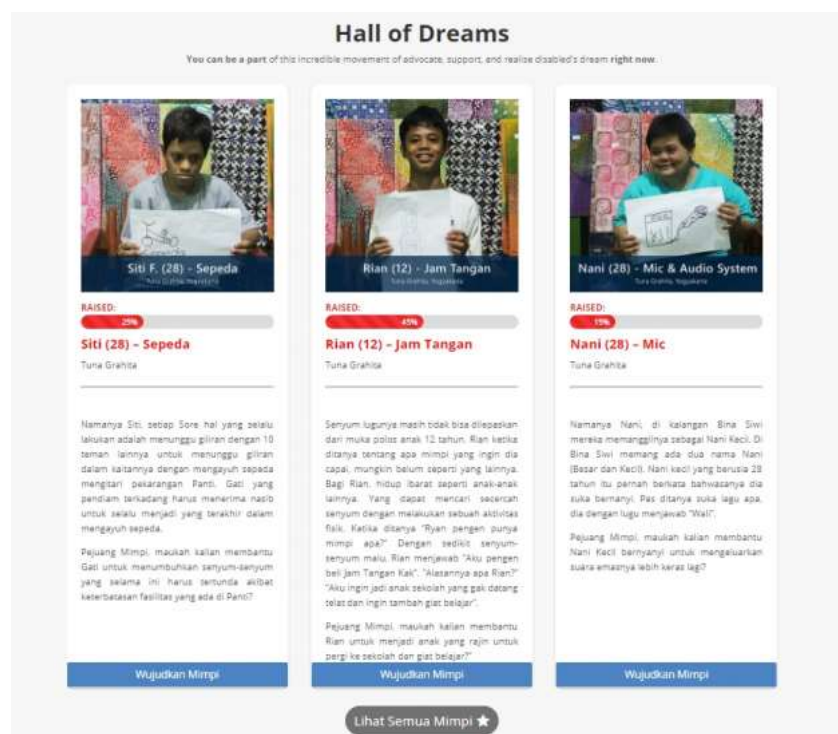
Melalui *Designfordream.com*, mimpi-mimpi difabel mulai terwujud. Hadir sebagai bentuk Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) berbasis *platform startuponline* difabel pertama di Indonesia (*Indonesian Difabel Crowdfunding Platform*) yang bertujuan untuk mengadvokasi, mendukung, dan merealisasikan (*empowering*) mimpi penyandang difabel yang memiliki keterbatasan ekonomi untuk dapat terbantu dan mampu memperjuangkan hak-hak nya. *Designfordream.com* sebagai jembatan penghubung antara difabel dengan dunia luar, berkonsep *social enterprise*



Gambar 1.1 Situs Designfordream.id

Sumber : <https://Designfordream.com>

PlatformStartup ini diluncurkan oleh Irvandias Sanjaya bersama tim pada 1 Juli 2017. Tim Designfordream.com memiliki ketertarikan dan kepedulian yang tinggi terhadap isu difabel. Dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi untuk melakukan kegiatan kemanusiaan dengan tujuan membuat mimpi difabel menjadi lebih inklusif dalam satu *Platform* yakni *Designfordream.com*. Dari awal berdirinya *Kitabisa.com* pada 2017 lalu di Yogyakarta hingga saat ini, terus mengalami perkembangan. *Platformonline* yang berbasis *philantrophy* seperti *Designfordream.com*, tidak hanya memiliki fitur donasi *online* seperti kebanyakan website (*kitabisa.com*, *yukbantu.com*, *IndoKasih*, dll) namun juga berupa program-program pemberdayaan masyarakat difabel namun dirancang untuk membuat mimpi difabel menjadi lebih *inklusif*, memiliki *value* yang berbeda dibanding *platform* donasi *online* pada umumnya, dengan visi pemberdayaan (*empowering*) difabel melalui cara yang lebih inklusif untuk mewujudkan mimpi mereka. Seperti pada gambar 1.2 di bawah ini.



Gambar 1.2 Halaman Kampanye

Sumber : <https://Designfordream.com/galeri/>

Untuk itulah peneliti ingin mengetahui lebih lanjut bagaimana aktivitas filantropi yang dilakukan oleh Designfordream.com dengan model bisnis berbasis *social enterprise* dalam berbagai programnya yang dapat memberikan nilai-nilai manfaat pada pemberdayaan masyarakat difabel.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, penulis mengambil permasalahan adalah sebagai berikut:

- 1.2.1. Bagaimana aktivitas digital filantropi muncul dalam platform Designfordream.com?
- 1.2.2. Bagaimana strategi penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dalam model bisnis platform Designfordream.com?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada latar belakang masalah dan rumusan masalah yang dikemukakan maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji dengan lebih dalam tentang bagaimana sosiopreneurship muncul pada sebuah kampanye sosial serta aktivitas kedermawanan di Indonesia dalam dunia siber yakni di Desig For Dream.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat untuk beberapa pihak yang terkait antara lain yaitu:

1.4.1 Manfaat Akademis

- a. Penelitian ini diharapkan berguna dan bermanfaat bagi pengembangan bidang keilmuan, terutama mengenai penggunaan platform ICT (startup) dalam aktivitas filantropi.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya khususnya terkait bidang mengenai penggunaan platform ICT (startup) dalam aktivitas filantropi.

- c. Penelitian ini diharapkan menjadi temuan baru untuk penelitian mengenai penggunaan platform ICT (startup) dalam aktivitas filantropi.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan yang lebih mendalam bagi lembaga filantropi.
- a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran dan data tentang penggunaan platform ICT (startup) dalam aktivitas filantropi.
- b. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi masukan positif untuk pembaca dan masyarakat Indonesia terkait penggunaan platform ICT (startup) dalam aktivitas filantropi serta dampaknya di masyarakat khususnya difabel.