

Artikel khusus

Paper terbaik Seminar Virtual FSMR ISI Yogyakarta 2020 “Seni dan Media di Masa Pandemi Covid-19”

PERANCANGAN PLATFORM INTERAKTIF KOLABORATIF: MENGGUNAKAN ANIMASI UNTUK MENCERITAKAN KISAH - KISAH SENSITIF PARA PEKERJA MIGRAN EKS- KAPAL PESIAR DI AMERIKA SERIKAT PADA MASA PANDEMI COVID-19

Zul Tinarbuko

MFA in Communication Media Arts Scripps College of Communication Ohio University
zt421918@ohio.edu

Abstrak

Bercerita mengenai kisah-kisah para penyintas yang telah berhasil keluar dari tekanan masalah yang dialaminya tentu mempunyai tantangan tersendiri. Memberi rasa aman dan nyaman dalam menyimpan rahasia identitas asli para penyintas tersebut adalah hal yang paling penting dalam proyek ini. Cerita mengenai pekerja migran yang berhasil keluar dari tekanan pekerjaan di kapal pesiar dan mendapatkan pekerjaan baru di daratan Amerika Serikat sangat sulit diwujudkan karena status legalitas keimigrasian mereka. Hal ini kemudian membuat kondisi mereka menjadi sangat rentan, mengingat identitas asli mereka tidak bisa dibuka untuk publik secara gamblang dikarenakan adanya ancaman deportasi dan tagihan denda dalam jumlah besar apabila mereka tertangkap. Melalui proyek ini, penulis bermaksud untuk merancang platform *online* interaktif yang menghubungkan pihak penyintas dengan pihak pembuat animasi, sehingga mereka dapat berkolaborasi dan membuat satu film animasi mengenai cerita sang penyintas. Penggunaan medium animasi dirasa sangat tepat untuk isu-isu sensitif, karena animasi dapat menceritakan hal yang kompleks secara sederhana, singkat, menjangkau semua umur, dan dapat menceritakan kembali hal-hal sensitif secara terbuka dan cenderung tidak menakutkan. Tujuan utama proyek ini adalah untuk mengakomodasi suara-suara para penyintas dan memberdayakan mereka agar dapat bercerita secara aman, nyaman dan tetap inklusif. Terlebih pada masa pandemi covid-19, platform *online* dan temu virtual menjadi solusi ideal dalam berinteraksi antar pengguna.

Kata kunci: UI/UX Desain, Media Interaktif, Animasi, Cerita Penyintas, Media untuk Perubahan, Pekerja Migran Indonesia di Amerika Serikat.

Abstract

Telling sensitive stories from those who have overcome an oppressed situation can be very challenging. Protecting the identity of these survivor is the most important key for this project, and to make it happen it needs a careful design which involves a multi-disciplinary collaboration. Story of undocumented migrant workers who have escaped from their under-pressured job on the cruise ship and find a job in the U.S main land are very complex. This kind of survivors are on a vulnerable situation because of their undocumented immigration status. It's not an easy job to open their true identity to the public, deportation and big amount of fine are waiting for them if they get caught. This project uses an online digital interactive platform that connects those migrant workers and animation artists so then they can produce a collaborative work about a sensitive/unspoken story using animation. Animation is an effective tool for social change as it can convey complex ideas in a short time, can appeal to various age groups, and can address sensitive issues in an open and unthreatening way. During the Covid-19 pandemic, utilizing online digital platform has become a necessity, the development of this medium needs a careful approach in terms of ethics as well as taking a

respectful manner to the users. The main purpose of this project is to give a voice to the voiceless, to empower them with effective storytelling as well as using a comfortable, friendly and inclusive medium of storytelling.

Keywords: *User Experience Design, Interactive Media, Animation, Survivor Stories, Media for Social Change, Indonesian Undocumented Migrant Worker in the U.S, Marginalized Community.*

Pendahuluan

Penggunaan media sebagai penggerak perubahan sosial membutuhkan persiapan dan penanganan yang serius, terutama terkait dengan aturan etis untuk menghargai pihak-pihak yang menjadi bagian dari proses perubahan tersebut. Salah satu contohnya adalah ketika bekerja sama dengan komunitas yang terpinggirkan ataupun dengan pihak yang masih mengalami tekanan dan trauma. Menceritakan kembali kisah-kisah dengan kondisi tersebut tentu memiliki tantangan tersendiri.

Penulis yang memiliki pengalaman menggunakan video sebagai media untuk bercerita mengenai kisah-kisah manusia, komunitas dan aktivitasnya dengan konsep non-fiksi melalui film dokumenter rasanya masih belum cukup untuk menyelesaikan masalah di atas. Meskipun teknologi video dan film semakin canggih dan mampu merekam gambar dengan sangat tajam dan jelas, namun ketika harus menceritakan kembali kisah-kisah yang sensitif tersebut selalu saja terdapat batasan-batasan yang bermunculan. Terutama terkait dengan perlindungan identitas asli subjek-subjek tersebut.

Kegelisahan di atas terus bertahan dan menimbulkan banyak tanda tanya bagaimana sebaiknya menggunakan media sebagai alat yang tepat untuk menyelesaikan masalah di atas. Mencari jalan terbaik yang aplikatif dan efektif untuk menceritakan kisah-kisah sensitif di atas menjadi sebuah urgensi yang sangat penting, dan untuk mencapainya dibutuhkan persiapan yang matang dan desain yang membutuhkan kolaborasi interdisipliner. SURV adalah platform interaktif yang menghubungkan para subjek penyintas dan pembuat animasi, sehingga mereka bisa berkolaborasi dan menciptakan animasi dokumenter pendek mengenai cerita sensitif tersebut. Ada dua media yang digunakan dalam proyek ini, yaitu animasi dan interaktif media.

Pemilihan Medium

Animasi adalah media yang sangat efektif apabila digunakan sebagai bagian dari penggerak perubahan sosial, karena dengan animasi kita bisa menceritakan hal yang kompleks dalam waktu singkat, bisa menjangkau bermacam usia penonton, dan menjelaskan isu-isu sensitif dengan lebih terbuka dan tidak menakutkan (Carnegie, 1996). Peran utama penulis dalam proyek ini adalah sebagai perantara, si penyintas dan pembuat animasi adalah aktor utama yang akan berkolaborasi dalam platform ini. Ide pembuatan platform ini muncul sebagai adaptasi perubahan teknologi digital dan revolusi industri 4.0. Masa di mana kita memiliki kemampuan untuk terkoneksi/terhubung secara langsung melalui internet dan gawai yang canggih seperti telepon pintar, tablet komputer, dll. Melalui koneksi tersebut, kita dapat berinteraksi secara langsung bahkan dapat dilakukan secara *realtime* dengan menggunakan platform online, salah satunya adalah sosial media. Melalui sosial media, kita dapat menciptakan konten sendiri dan mempublikasikannya secara luas.

Tujuan utama proyek ini adalah untuk mengakomodasi suara-suara para penyintas yang masih mempunyai perasaan takut dan tertekan dalam menceritakan kembali kejadian yang mereka alami. Harapannya melalui proyek ini, mereka dapat berdaya dan mampu menemukan cara untuk menceritakan kisah-kisah traumatis mereka. Sejauh ini, sesuai dengan pengalaman penulis sebagai seorang videografer, penulis belum menemukan platform yang relatif aman untuk bercerita mengenai kisah-kisah sensitif tersebut. Karena pada umumnya para penyintas ini menginginkan agar identitas asli mereka dapat disamarkan dengan aman. Hal ini dikarenakan mereka masih merasa takut untuk bercerita langsung di depan kamera untuk publik luas, karena terkait dengan keamanan mereka sendiri atau keamanan keluarga, kerabat dan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, tindakan untuk menyamarkan demi melindungi identitas asli mereka secara aman menjadi hal yang sangat penting untuk proyek ini. Ide untuk mengeksplorasi medium mana yang aman sebagai alat para penyintas ini bercerita secara efektif bukanlah pekerjaan yang mudah. Sehingga penggunaan animasi dalam proyek ini menjadi penawaran yang ideal.

Pada satu titik tertentu, penyintas yang mempunyai pengalaman buruk dan traumatis tidak mengerti bagaimana caranya bercerita dan mengutarakan masalahnya.

Bukan hanya karena mereka masih takut akan posisi mereka yang sangat rentan tapi juga karena adanya stigma yang menempel bahkan setelah mereka berhasil mengatasi masalah mereka. Oleh karena itu, saat ada penyintas yang berhasil menceritakan masalah mereka, biasanya hal tersebut akan menginspirasi penyintas lainnya untuk bercerita mengenai masalah yang sama. Salah satu contohnya adalah ketika orang-orang ini mulai bercerita mengenai pengalaman mereka saat mendapat pelecehan seksual pada saat meledaknya #MeTooMovement. Melalui contoh ini, kita dapat melihat bagaimana sebuah perubahan terjadi, di mana akhirnya membawa kita semua menjadi lebih sadar akan kesetaraan gender dan hal-hal remeh temeh lainnya yang ternyata mampu memberikan dampak besar terhadap orang lain. Harapannya, melalui platform ini akan semakin banyak bermunculan perubahan-perubahan yang lain. Perubahan yang muncul melalui media yang aman dan nyaman untuk bercerita.

Metode Produksi

Proyek ini dikembangkan dalam 5 tahapan, setiap tahap akan membahas proses dan teknik yang berbeda untuk keperluan pengambilan data dan juga untuk membangun pengalaman pengguna (*user experience*) dalam desain. Berikut adalah detail tahapannya;

- Tahap 01 (musim panas Juni-Agustus 2020) – Pengambilan data, observasi cerita dan menjangkau para calon kolaborator.

Dengan menggunakan teknik perekaman cerita dan pendekatan riset partisipatoris, penulis akan memulai proses pengumpulan cerita dari para peyintas migran tersebut. Proses perekaman cerita akan dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara dan melalui perekaman audio saja. Perekaman audio dipilih karena dalam proses keseluruhan proyek ini data perekaman visual diminimalisir sebanyak mungkin karena terganjal oleh isu sensitivitas identitas subjek. Dalam prosesnya, penulis mendapatkan ide untuk mengolah kembali beberapa hasil wawancara tersebut menjadi *podcast* berseri. Ide *podcast* ini sedang berjalan di salah satu streamer populer dan telah menghasilkan seri dokumentasi cerita para pekerja migran sebanyak 5 episode.



Gambar 1. Hasil wawancara bersama para calon kolaborator di halaman situs podcast (<https://anchor.fm/sobat-migran> 2020-11-02 at 8.50.13 PM)

- Tahap 02 (Musim gugur September-Oktober 2020)- Panduan desain dan *sitemap*. Pada tahapan ini penulis akan masuk pada tahapan pengerjaan desain platform interaktif. Tahapan yang pertama meliputi mengerjakan panduan desain yang di dalamnya termasuk panduan penggunaan *font*, warna, logo dan beberapa detail lainnya. Pada proses ini, penulis memanfaatkan beberapa aplikasi yang berbeda untuk mengerjakan detail proses pada panduan desain, *sitemap* dan kerangka layar. Beberapa aplikasi yang digunakan adalah Adobe Illustrator, Figma, dan Balsamiq Wireframe Tools. Penulis menggunakan Adobe Illustrator untuk mendesain logo pada platform ini. Logo ini berfungsi sebagai identitas visual. Dalam proses desainnya, penulis terinspirasi oleh interaksi yang terbangun antara penulis dengan para penyintas saat melakukan wawancara, terutama pada proses bagaimana membuat interaksi yang nyaman, aman dan penuh dengan rasa percaya antar satu sama lain saat bercerita.



Gambar 2. Desain logo dan tampilan awal platform interaktif (sumber pribadi 2020-11-02 at 8.55.13 PM)

Zul Tinarbuko

Perancangan Platform Interaktif Kolaboratif: Menggunakan Animasi untuk Menceritakan Kisah - Kisah Sensitif Para Pekerja Migran Eks- Kapal Pesiar di Amerika Serikat pada Masa Pandemi Covid-19

Tahapan selanjutnya adalah membuat peta interaktif. Peta ini diperlukan agar interaksi antar pengguna dan kolaborator dapat dijalankan secara jelas dan berurutan. Tahapan terakhir pada proses ini adalah mentransformasikan peta tersebut ke dalam *frame* rancangan kasar yang biasa disebut *wireframe*. Pada *frame* rancangan kasar ini dapat dilihat bahwa peletakan beberapa komponen desain seperti tombol, ikon, gambar dan lainnya mulai dipasangkan ke dalam rencana desain platform.



Gambar 3. Kerangka desain
(sumber pribadi 2020-11-02 at 9.00.15 PM)

- Tahap 03 (Musim gugur Oktober-Desember 2020) – Membuat purwarupa



Gambar 4. Gambar purwarupa
(sumber pribadi 2020-11-02 at 9.05..13 PM)

Pada triwulan kedua musim gugur ini penulis akan memulai pengerjaan purwarupa platform interaktif ini dan akan berfokus pada penggunaan *aplikasi figma*.

- Tahap 04 (Musim dingin Desember 2020 – Januari 2021) – User testing/ uji coba pada pengguna.

Pada liburan musim dingin di bulan Desember hingga Januari tahun depan, diharapkan purwarupa sudah selesai dan bisa masuk pada tahap uji coba kepada calon pengguna. Para calon pengguna tersebut termasuk si penyintas migran dan calon animator yang akan terlibat dalam proses kolaborasi pertama pada musim semi tahun 2021 yang akan mendatang.

- Tahap 05 (Musim semi Februari-Mei 2021) – Menulis studi kasus dan mengerjakan tahapan kolaborasi pertama.

Tahap akhir dari keseluruhan proses perancangan platform interaktif ini, penulis akan menuliskan studi kasus melalui *online website* yang berisi seluruh tahapan desain, dan tahapan uji coba pengguna. Tujuan penulisan studi kasus ini adalah untuk meninjau ulang proses perancangan platform interaktif ini sehingga dapat diakses oleh semua pihak yang merasa mempunyai koneksi dalam proses perancangan platform ini. Selain itu, pada tahapan ini juga akan dilakukan proses kolaborasi pertama antara si penyintas migran dengan ceritanya dan animator yang akan membuat beberapa animasi sesuai dengan tujuan awal platform interaktif ini.

Pembahasan

Pekerja Migran Indonesia Tanpa Dokumen Legal di Amerika Serikat.

Pada seri pertama untuk keperluan proyek ini, penulis mengangkat cerita-cerita para pekerja migran yang ada di daratan Amerika Serikat. Para pekerja migran ini, yang selanjutnya akan penulis sebut sebagai penyintas migran, adalah para ex-pekerja migran yang sebelumnya bekerja di kapal pesiar lepas pantai Amerika Serikat. Para pekerja migran yang bekerja di kapal pesiar tersebut tidak ditempatkan di bagian dek atas kapal yang biasanya cukup mewah, seperti di bagian hiburan, bar, kafe atau restoran atau sebagai awak operasional kapal seperti kapten, staf navigasi atau para penjaga kapal. Melainkan sebagai penanggung jawab di sektor *hospitality*, dapur (bagian cuci piring)

dan *laundry*. Pekerjaan mereka dianggap sebagai strata paling rendah dalam struktur organisasi kerja di kapal pesiar.

Mengutip wawancara dari Manola Abella di sebuah artikel tentang *Labor Education* oleh ILO pada tahun 2002, pekerja migran termasuk menjadi bagian komunitas yang sangat rentan akan tekanan pekerjaan dan stres dalam lingkungan kerja (2002, p. 1). Banyak kasus yang terjadi bahwa mereka datang ke tempat tujuan bekerja karena para penduduk lokal tidak menginginkan pekerjaan tersebut. Oleh karena itu, biasanya posisi para pekerja migran ini rentan akan pelecehan, penyalahgunaan wewenang, eksploitasi dan adanya diskriminasi dalam pekerjaan. Pada prosesnya hal ini terkenal dengan istilah “3D’s (*dirty, degrading and dangerous*)” atau diterjemahkan sebagai pekerjaan yang “kotor, level bawah dan berbahaya”.

Dapat disimpulkan bahwa para pekerja migran yang bekerja di kapal pesiar tersebut berpotensi memiliki resiko yang besar untuk dieksploitasi oleh atasan mereka di tempat kerja seperti jam kerja yang berlebihan namun dengan upah yang sangat rendah. Berdasarkan beberapa laporan dan hasil riset mengenai lingkup kerja para pekerja migran ini, posisi mereka di kapal pesiar berada di bagian paling bawah. Kondisi tidak adil yang berlangsung selama bertahun-tahun ditambah diskriminasi antar pekerja mendorong mereka untuk meninggalkan pekerjaan mereka di atas kapal dan membuat mereka menjadi pekerja migran tanpa dokumen resmi di daratan Amerika Serikat (Han, 2002).

Salah satu majalah komunitas Indonesia-Amerika yang berbasis di San Fransisco bernama Kabari, melaporkan pada tahun 2008 bahwa paling tidak 3 dari 10 pekerja migran Indonesia di Amerika Serikat melarikan diri dari pekerjaan mereka di kapal pesiar dan menyalah gunakan status visa mereka untuk mendapatkan pekerjaan lain di daratan. Fenomena ini sangat dikenal oleh kalangan para pekerja migran sebagai “*Jump-ship*” (*Digital Kabari#16 Jun08, 2008*).

Pada mulanya penulis menjalin interaksi bersama para ex-pekerja migran tersebut hanya sebagai sebatas sesama orang Indonesia di perantauan. Penulis belum tertarik untuk mendalami isu migrasi lebih dalam sebelum berjumpa dengan para penyintas migran ini. Pada prosesnya, penulis melihat keunikan komunitas diaspora ini dan mencoba melakukan observasi mendalam terkait dengan kehidupan mereka di rantau. Berbekal

pengalaman penulis sebagai seorang pembuat dokumenter, penulis mulai memantau lebih dalam kegiatan mereka dengan rencana *kasar* yang mana nantinya cerita kehidupan mereka di rantau diharapkan bisa dijadikan salah satu cerita untuk proyek film dokumenter .

Selama pengamatan tersebut, penulis menemukan satu pola yang menarik dari kegiatan mereka, yakni pola yang terus berputar dari awal hingga akhir dan kembali lagi ke awal. Pada pola ini terdapat keterkaitan dengan penggunaan media dan teknologi masa kini salah satunya sosial media. Para pekerja migran ini dengan sadar menggunakan social media sebagai strategi untuk masuk, mendobrak, dan mencari celah bagaimana agar mereka bisa masuk ke daratan Amerika Serikat secara tidak resmi. Sehingga secara tidak sadar, membuat mereka menemukan pola migrasi tidak resmi yang belum terdeteksi.



Gambar 5. Persona salah satu calon kolaborator
(sumber pribadi 2020-11-02 at 9.10.13 PM)

Menurut beberapa sumber dan rujukan yang membahas isu-isu migrasi global terkini, ada kaitan erat antara kemudahan konektivitas melalui jaringan internet dengan jumlah populasi migrasi global (Dekker & Engbersen, 2014; Dekker, Riane et al., 2018; Komito, 2011; Lee, 2012). Ditambah dengan kemudahan untuk mendapatkan gawai murah nan canggih dan beberapa platform sosial media yang saling terhubung membuat pekerja migran ini dapat dengan mudah mendapatkan informasi mengenai jalur migrasi dan tempat tujuan untuk bermigrasi. Berdasarkan pengamatan tersebut akhirnya penulis mencoba untuk membuat koneksi agar para penyintas migran ini bisa dengan efektif menggunakan platform *online* dan digital untuk mengekspresikan cerita-cerita mereka secara langsung.

Pemilihan penggunaan platform *online* interaktif melalui sosial media juga menjadi salah satu alasan yang sangat ideal pada kondisi pandemi Covid-19 yang terjadi di seluruh dunia pada saat proses pengembangan media ini berlangsung.

Media yang lebih inklusif untuk para subjek terpinggirkan

Pada akhir taun 2019 lalu, ada satu kasus menarik yang melibatkan beberapa praktisi media yang tak berdokumen resmi di Amerika Serikat. Mereka mengajukan surat permintaan maaf dari para produser tayangan berseri dari Netflix yang berjudul “Undocumented”. Film dokumenter berseri tersebut bercerita mengenai bagaimana rasanya menjadi imigran tanpa dokumen resmi di Amerika Serikat. Selama proses pra-produksi, para produser pembuat film seri tersebut menghubungi beberapa organisasi lokal dan para aktivis imigrasi dengan harapan dapat menemukan satu atau dua subjek yang tertarik untuk dapat diangkat ceritanya melalui tayangan berseri tersebut. Timbul masalah saat salah satu praktisi media tanpa dokumen tersebut berpikir bahwa ini kesempatan yang bagus untuk mereka dapat terlibat dalam proses produksi film berseri ini secara langsung. Mereka berharap agar keterlibatan tersebut bisa membawa mereka menjadi bagian inti dari produksi film tersebut. Akan tetapi, tanpa adanya pertimbangan lebih lanjut mengenai ide kolaborasi tersebut, para produser Netflix tersebut tidak dapat memenuhi permintaan mengenai kolaborasi tersebut.

Berdasarkan surat permintaan maaf di atas, kolektif praktisi media tersebut memprotes bahwa cara pandang orang dari luar komunitasnya dalam membuat cerita mengenai mereka dan tanpa melibatkan mereka secara inklusif dalam proses produksi sudah berulang kali terjadi. Masalah terkait dengan eksklusifitas seperti ini terus terjadi karena status para pembuat media ini yang tidak memiliki dokumen legal untuk tinggal dan bekerja di Amerika Serikat. Masalah seperti ini sudah berjalan bertahun-tahun lamanya dan sepertinya tidak ada jalan keluar yang jelas.

Oleh karena itu, masalah di atas menjadi satu dari berbagai pemicu kenapa sebuah platform yang lebih inklusif dan partisipatif harus dikembangkan secara serius. Platform ini tidak hanya untuk mendukung aspek inklusifitas yang sudah disebut sebelumnya namun juga diharapkan dapat memberi kekuatan agar sang subjek dapat menemukan cara yang lebih baik, aman, nyaman serta mampu bercerita secara mandiri tanpa harus

bergantung pada produser lain atau rumah produksi besar untuk menceritakan kisah mereka sendiri.

Kesimpulan

Titik permasalahan yang ingin penulis angkat melalui proyek ini adalah mengenai inklusifitas dan anonimitas dalam proses produksi dan kolaborasi bersama para penyintas migran. Sejauh ini, proyek ini masih dalam proses pengembangan. Namun bagaimana platform ini akan digunakan perlu dijelaskan lebih lanjut. Animasi akan dipergunakan sebagai medium untuk menutupi identitas asli para penyintas migran dengan menggunakan karakter animasi dan representasi visual yang menyamarkan identitas asli. Kemudian media interaktif akan digunakan sebagai pendukung proses kolaboratif dan partisipatif antar dua pihak yang terlibat. Beberapa poin pendukung lebih lanjut untuk kejelasan tujuan proyek ini:

- Menawarkan medium alternatif yang layak untuk para penyintas migran agar bisa menceritakan kisahnya secara aman, nyaman, etis, dan menghargai sepenuhnya.
- Memberikan para penyintas migran tersebut akses untuk bercerita dengan baik sesuai dengan cara komunikasi yang tepat.
- Membuat cerita yang dapat memberi inspirasi dari komunitas untuk komunitas.
- Membuat cerita yang lebih kolaboratif dan partisipatif antar pihak-pihak dengan latar belakang yang sama sekali berbeda.
- Memberdayakan para penyintas migran dengan memberikan pembelajaran alternatif terkait dengan keahlian dalam hal bercerita.
- Memberikan cara pandang baru pada pembuat media terkait dengan siapa mereka bekerja sama/berkolaborasi.
- Membuka peluang baru bagi para pembuat animasi professional agar bisa berkontribusi dalam proyek media sebagai penggerak perubahan.
- Menemukan cara agar para penyintas migran yang lain dapat terinspirasi dan bisa menceritakan cerita mereka.

Referensi

- Abella, M. (2002, April). Migrant Workers Rights Are Not Negotiable. *Labor Education*, 129, 1.
- Dekker, R., & Engbersen, G. (2014). How social media transform migrant networks and facilitate migration. *Global Networks*, 14(4), 401–418.
<https://doi.org/10.1111/glob.12040>
- Dekker, Riane, Engbersen, Godfried, Klaver, Jeanine, & Vonk, Hanna. (2018). Smart Refugees: How Syrian Asylum Migrants Use Social Media Information in Migration Decision-Making. *Social Media + Society*.
<https://doi.org/10.1177/2056305118764439>
- Digital kabari#16 jun08*. (2008, June 16). Issuu.
https://issuu.com/kabari/docs/digital_kabari_16_jun08
- Komito, L. (2011). Social media and migration: Virtual community 2.0. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 62(6), 1075–1086.
<https://doi.org/10.1002/asi.21517>
- Lee, H.-Y. (2012). At the crossroads of migrant workers, class, and media: A case study of a migrant workers' television project. *Media, Culture & Society*, 34(3), 312–327. <https://doi.org/10.1177/0163443711433666>