

Eksperimentasi Arah Dengar Penyandang Disabilitas Sensorik Netra terhadap Munculnya Audio

Author:

Della Dwinanti Sumpena¹
Ibrahim Adi Surya²
Kenmada Widjajanto³
Muhammad Akbar⁴

Affiliation:

Universitas Widyatama^{1,2,3,4}

Corresponding email

della.dwinanti@widyatama.ac.id

Histori Naskah:

Submit: 2024-08-01
Accepted: 2024-08-07
Published: 2024-08-08



This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Abstrak:

Pada umumnya media film menjadi sebuah media hiburan yang sudah umum di kalangan masyarakat, yang sejatinya dapat dinikmati dalam segi visual dan audio. Namun dalam pengalaman menonton film terdapat kebutuhan khusus bagi penyandang disabilitas sensorik netra yang memiliki keterbatasan dalam penglihatan. Alih media menjadi hal yang akan dilakukan dalam proses penelitian ini, sehingga esensi dari film itu sendiri dapat tetap dinikmati oleh penyandang disabilitas sensorik netra. Melalui metode penelitian kualitatif, dengan melakukan pendekatan secara observasi kepada penyandang disabilitas sensorik netra terhadap alih media film menjadi penyampaian komunikasi dari media film yang umumnya terdiri dari video dan audio menjadi media audio. Mendukung Sustainable Development Goals (SDG's) yang salah satu tujuannya untuk mengedepankan pendidikan inklusif dan berkualitas setara, khususnya dalam hal ini yaitu bagi para penyandang disabilitas sensorik netra. Proses eksperimentasi ini dilakukan sebagai riset awal dalam pengembangan dalam cara dan teknik bertutur media audio untuk dapat diterima dengan baik oleh para penyandang disabilitas sensorik netra, secara informatif dan berdasarkan pesan yang disampaikan di dalamnya. Adapun kesimpulan dari penelitian ini menghasilkan sebuah analisis mengenai pengalaman mengidentifikasi arah dengar bagi penyandang disabilitas netra. Melihat bentuk audio film perlu dibentuk dengan memperhatikan detail dari kebutuhan setiap penyandang disabilitas netra, maka proses ini menjadi hal yang perlu diuji terlebih dahulu. Sehingga dari sample yang ditemukan terdapat beberapa identifikasi yang perlu diuji lebih lanjut, dan proses ini menjadi satu hal yang akan diujikan Kembali untuk mendapatkan analisis yang lebih sesuai dengan kebutuhan penyandang disabilitas netra.

Kata kunci: Arah Suara; Disabilitas Netra; Eksperimentasi; Kualitatif; SDG's

Pendahuluan

Film pada dasarnya terbentuk dari adanya audio dan video, dan memiliki penuturan cerita di dalamnya yang dibentuk dengan adanya struktur dramatik. Bertutur melalui film membuat penontonnya mampu memahami karakter dan pengadeganan yang ada di dalam film tersebut. Hal tersebut dapat dipahami penonton karena adanya video yang menjelaskan melalui gambar bergerak dan audio sebagai yang juga memperkuat suasana dan maksud yang disampaikan dalam gambar bergerak tersebut.

Di dalam sebuah film penuturan melalui video dan audio telah menjadi suatu kesatuan yang utuh. Melalui kedua hal tersebut penonton akan dibuat paham mengenai maksud dari adegan tersebut. Dalam bidang perfilman terdapat banyak genre atau jenis film yang dapat dinikmati oleh penonton, Pratista (2008:21) membagi film menjadi tiga jenis di antaranya yaitu film fiksi, film dokumenter, dan juga film eksperimental. Film sendiri terbentuk karena adanya unsur pembentuk film yang terdiri dari unsur naratif dan unsur sinematik. Penyampaian alur atau cerita film akan terasa lebih utuh dengan mempertimbangkan kedua aspek tersebut. Seperti yang diketahui bahwa di dalam sebuah film terdapat informasi, edukasi dan juga hiburan.

Alih media akan dilakukan dalam penelitian ini karena pada dasarnya penyandang disabilitas sensorik netra tidak bisa menangkap secara utuh mengenai informasi, edukasi, maupun hiburan yang disampaikan melalui visual. Sebagai sebuah media yang akan mengirimkan informasi kepada penontonnya, maka perlu dipahami media yang lebih relevan dalam penyampaian informasi, edukasi dan juga hiburan. Pada akhirnya media audio menjadi media yang diharapkan dapat dikembangkan dan lebih efisien untuk menyampaikan informasi dalam alur atau penuturan dari sebuah film. Melihat permasalahan tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian mengenai Alih Media Narasi Film (Audio-Visual) Menjadi Media Audio Untuk Pengembangan Konten Hiburan Bagi Penyandang Disabilitas Sensorik Netra.

Media audio menjadi sebuah media yang dirasakan mampu menyampaikan lingkungan secara nyata. Penggunaan suara 3D akan membangun suasana menjadi lebih nyata, sehingga akan memunculkan kehadiran apabila terdapat pemeran atau karakter yang menuturkan. Teknik yang dapat dilakukan adalah dengan cara memanfaatkan ambisonic microphone. Anugrah (2018:1) menyebutkan bahwa Mikrofon ambisonik adalah mikrofon yang terdiri dari empat buah kapsul dengan keluaran empat buah sinyal yang dinamakan sinyal W, X, Y, dan Z. Sinyal W adalah sinyal suara yang ditangkap dari segala arah (omnidireksional) sementara sinyal X, Y, dan Z adalah sinyal yang ditangkap pada sumbu X, Y, dan Z (output bidireksional). Melalui teknologi dalam audio ini, penelitian akan dilakukan dengan adanya percobaan dengan pengaplikasian alur cerita film yang akan kembali dituturkan dengan melakukan elaborasi media audio, baik dengan output audio 3D dan menggunakan ambisonic microphone. Menurut Arief S. Sadiman, dkk. (2009: 49), media audio adalah media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal.

Eksperimentasi akan dilakukan pada penelitian ini dengan merekonstruksi cerita film dalam bentuk video dan audio, menjadi media audio secara utuh. Suasana di dalam cerita dibangun sedemikian rupa dengan pemanfaatan teknik audio yang digunakan. Proses eksperimentasi awal ini akan disesuaikan dengan teknik pembuatan audio yang memungkinkan digunakan sebagai contoh untuk dapat mengirimkan informasi yang dibutuhkan.

Urgensi penelitian ini dilakukan karena informasi yang telah dibuat dalam bentuk media audio tersebut akan diterima oleh penyandang disabilitas sensorik netra sebagai subjek utama. Seperti yang diketahui terdapat keterbatasan yang dimiliki penyandang disabilitas sensorik netra dalam menerima aspek visual. Dalam mendukung Sustainable Development Goals (SDG's) penelitian ini ditujukan sebagai suatu pengembangan media tutur bagi penyandang disabilitas sensorik netra yang memiliki keterbatasan dalam penglihatan.

Melalui Eksperimentasi Alih Media Narasi Film (Audio-Visual) Menjadi Media Audio Untuk Pengembangan Konten Hiburan Bagi Penyandang Disabilitas Sensorik Netra ini diharapkan terdapat

metode dalam pembuatan alih media bagia penyandang disabilitas sensorik netra dalam mendapatkan pengalaman yang sama seperti pengalaman dalam menonton film pada umumnya.

Studi Literatur

Studi literatur tentang Pengalaman Aural Individu Penyandang Disabilitas Netra dalam menonton film yang diterbitkan dalam *Journal of Audio-Visual Media Studies* dengan judul "Aural Experiences of Visually Impaired Individuals in Cinematic Contexts" (Smith, J., & Brown, L., 2020) membahas temuan tentang bagaimana pengalaman penonton netra penyandang dis. Melalui konsentrasi kelompok dan wawancara, penelitian berpendapat bahwa elemen-elemen suara, narasi audio deskriptif, dan suara latar sangat penting bagi penyandang disabilitas netra dalam proses pemahaman dan menikmati film. Pentingnya pengembangan teknik audio deskriptif yang mampu memuaskan kebutuhan individual semua penyandang netra cukup jelas melalui penelitian ini. Pengertian unsur.

Kajian tentang Efek Audio Deskriptif pada Pemahaman Penyandang Disabilitas Netra dalam Film berjudul "Pengaruh Deskripsi Audio pada Pemahaman Penonton Netra" (Martinez, R., & Lopez, A., 2021) dalam *Jurnal Internasional Akses Media* mengkaji bagaimana deskripsi audio pada media itu sendiri. Melalui eksperimen kelompok kontrol, penelitian ini membuktikan bahwa audio deskriptif yang tepat, terperinci dalam waktu, dapat meningkatkan tingkat pemahaman dan keterlibatan emosional penyandang disabilitas netra terhadap film. Penelitian ini juga mengkonfirmasi pentingnya rincian dalam audio deskriptif, yang merupakan aspek yang terkait dengan cara teknik media audio deskriptif harus dirancang dalam eksperimen.

Dua salinan karya "Eksperimen dengan Kesadaran Spasial Auditory pada Penyandang Ketunaan Visual" (Wang, H., & Lee, C., 2019) yang diterbitkan dalam *Journal of Sensory Studies*. Eksperimen ini menjelaskan ketajaman spasial auditif pada penyandang disabilitas netra. Dalam eksperimen laboratorium yang di jal. Hasil ini membuktikan bahwa individu netra dapat dengan mudah mendeteksi sumber suara, dan penemuan ini membantu dalam mengeksplorasi media suara. Oleh karena itu, penelitian ini menyajikan wawasan tentang kemampuan individu netra dalam mendeteksi sumber suara. Penemuan ini berharga dalam eksperimen yang dilakukan di bawah penelitian ini, khus. Studi-studi lain memberikan fondasi teoritis dan empiris yang kuat untuk eksperimen arah dengar yang mencoba menanggapi kebutuhan dan keinginan kelompok populasi sensorik netra dalam kaitan dengan detail-deskriptif suara dalam media audio non-real time. Berdasarkan studi-studi tersebut, karakteristik detail-deskriptif audio, penempatan audio, dan persepsi spasial dalam audio akan menjadi faktor penting dalam usaha untuk membuat media audio.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode ini dipilih untuk menggali informasi secara mendalam tentang fenomena yang sedang diteliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi langsung terhadap objek atau subjek penelitian, studi pustaka, wawancara, analisis data, dan validasi data. Observasi dilakukan untuk memahami fenomena yang terjadi di lapangan, sedangkan wawancara memungkinkan peneliti mendapatkan informasi langsung dari narasumber atau subjek penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan, dari Mei hingga Agustus 2023, dengan fokus pada penyandang disabilitas sensorik netra. Lokasi penelitian berada di Bioskop Berbisik Sentra Abiyoso di Kota Cimahi, yang dipilih karena relevansinya dengan topik penelitian. Observasi dan eksperimentasi di lokasi ini memberikan wawasan mengenai respons dan pengalaman penyandang disabilitas sensorik netra terhadap media audio dalam konteks bioskop.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari proses eksperimentasi penayangan film yang dirancang khusus untuk penyandang disabilitas sensorik netra, sedangkan data sekunder berasal dari studi literatur dan wawancara dengan narasumber yang relevan. Data yang terkumpul dianalisis untuk mengorganisasi dan memahami informasi yang ada.

Validasi data dilakukan melalui triangulasi untuk memastikan keakuratan dan keabsahan informasi. Triangulasi ini melibatkan komparasi data yang diperoleh dari berbagai sumber dan teknik pengumpulan data, sehingga dapat menghasilkan pemahaman yang komprehensif dan kredibel tentang pengalaman penyandang disabilitas sensorik netra di bioskop berbisik.

Hasil

A. Nonton Bareng Film Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI)



Gambar 4.1. Nonton Bareng Film NKCTHI

Film Nanti Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI) dipilih dalam penelitian sebagai materi menonton bareng bersama penyandang disabilitas netra yang diundang hadi ke Bioskop Berbisik Sentra Abiyoso Kota Cimahi. Film ini karena memiliki tema keluarga yang di dalamnya terdapat cerita mengenai permasalahan hingga kebahagiaan di dalam sebuah keluarga antara orangtua dan anak. Film ini menjadi cukup relevan dengan peserta nonton bareng yang telah di survey sebelumnya. Peserta yang diundang merupakan disabilitas netra dari Sentra Wyataguna Kota Bandung. Dalam situasi nonton bareng ini, peserta menikmati film dan seluruh isi cerita melalui pemaparan audio dari film dan dengan dengan menerapkan pembaca visual. Film ini dirasa memiliki segmentasi penonton yang sesuai dengan usia peserta yang diajak untuk dapat menikmati film.

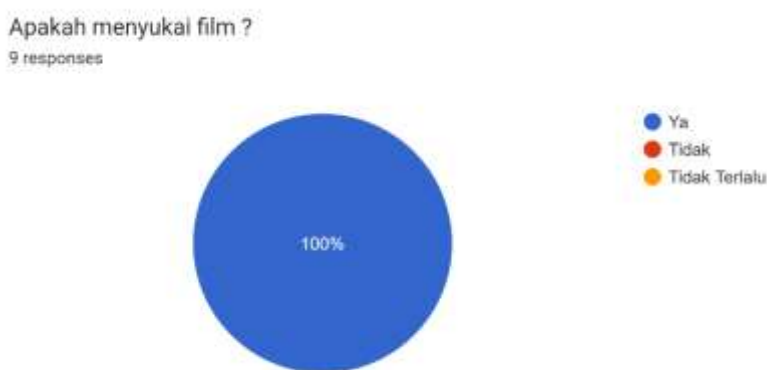
B. Identifikasi Arah Suara Dengan Mendengarkan Atmosfir Suara

Pada penelitian ini, peserta tidak hanya diajak untuk menonton film, namun peserta diajak untuk mendengarkan sebuah audio untuk dapat mengidentifikasi arah suara. Audio tersebut berisi suara atmosfer dengan jenis yang sama, namun arah suara yang diterapkan diubah dengan memindahkan posisi munculnya suara. Kemunculan suara ini diterapkan dari depan hingga berputar ke belakang dan peserta diminta untuk dapat mengidentifikasi dari mana arah suara itu berasal. Identifikasi arah suara ini dirasa penting karena dapat diterapkan dalam pembangunan tensi maupun emosi dalam audio film yang akan dibuat selanjutnya. Sehingga kemunculan motivasi suara pada pendengaran

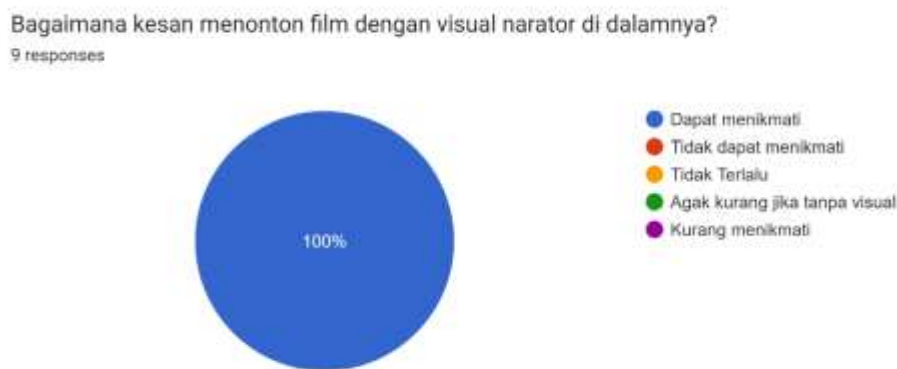
disabilitas netra dapat diidentifikasi dengan baik, dan pesan dari narasi maupun cerita yang disampaikan dapat dinikmati secara keseluruhan.

C. Pengalaman Menonton Film NKCTHI

Pada penelitian ini, pengalaman menonton tetap menjadi suatu hal yang penting untuk diteliti. Dari pemaparan 9 orang peserta yang juga merupakan responden ini dapat diketahui bahwa seluruhnya menyukai film. Setelah proses menonton film dilakukan, selanjutnya beberapa pertanyaan diajukan dalam rangka pengumpulan data. Dari seluruh responden tersebut menjawab pertanyaan yang disampaikan tim peneliti dalam rangka mengidentifikasi pengalaman menonton dan secara umum dapat mengidentifikasi arah suara di dalam film.



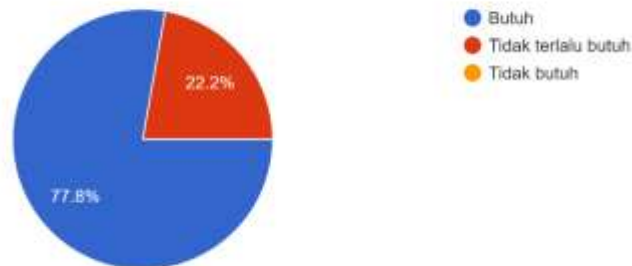
Gambar 4.2. Respon Responden Mengenai Ketertarikan Terhadap Film



Gambar 4.3. Respon Responden Mengenai Kesan Menonton Dengan Visual Reader

Apakah butuh hiburan menonton film dengan judul lainnya ?

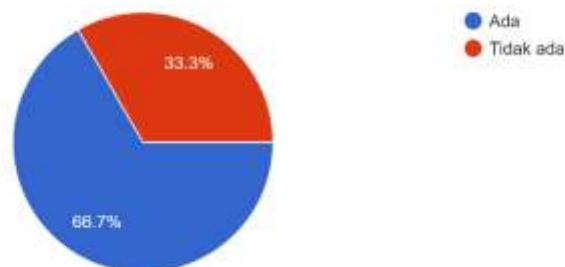
9 responses



Gambar 4.4. Respon Responden Mengenai Kebutuhan Menonton Film

Ada kendala tidak ketika mendengarkan suara melalui headphone ?

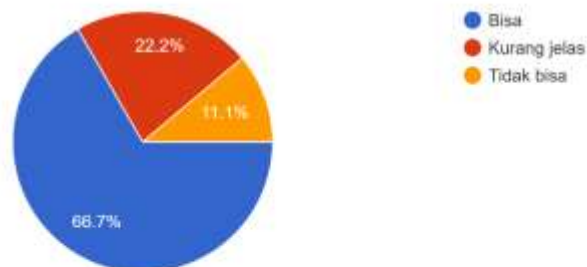
9 responses



Gambar 4.4. Respon Responden Mengenai Kendala Mendengarkan Suara Melalui Headphone

Apakah bisa menentukan arah suara dari suara-suara yang di dengarkan di dalam film ?

9 responses



Gambar 4.5. Respon Responden Mengenai Identifikasi Arah Suara

Seluruh diagram tersebut di atas memaparkan pengalaman responden setelah menonton film yang ditontonkan. Dari diagram di atas sebanyak Sembilan orang menyukai film, kemudian sebanyak sembilan orang dapat menikmati menonton dengan menggunakan pembaca visual atau *visual reader*

yang sudah langsung disertakan di dalamnya, lalu sebanyak tujuh orang mengatakan butuh hiburan film dengan judul lainnya, sebanyak enam orang mengatakan memiliki kendala dalam mendengarkan suara melalui headphone, dan sebanyak enam orang dapat mengidentifikasi arah suara secara umum di dalam film.

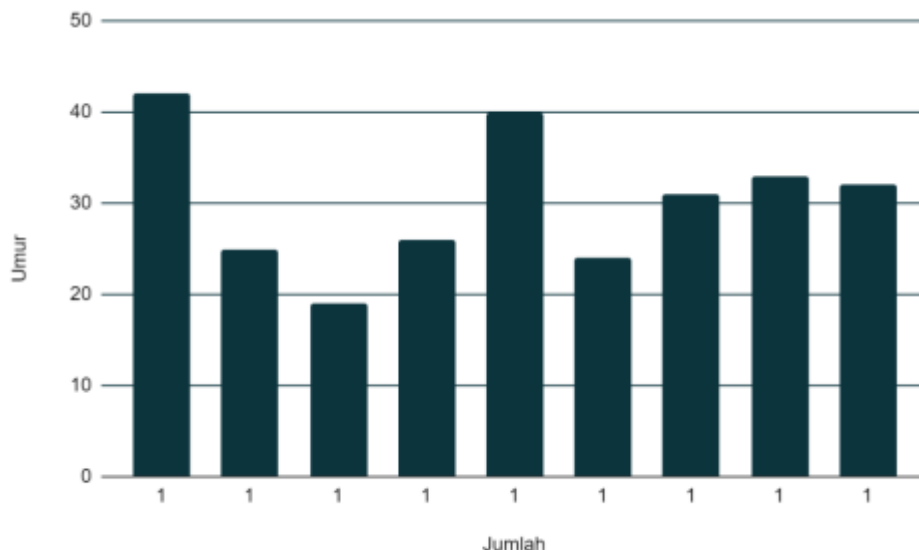
Pembahasan

Pada penelitian ini, dilakukan juga proses mendengarkan atmosfer suara kepada seluruh responden untuk mengidentifikasi arah suara secara langsung. Proses identifikasi ini dilakukan secara bergantian dengan proses tim meneliti memperhatikan dan melakukan tanya jawab untuk dapat merespon secara langsung ekspresi dan respon yang diberikan responden pada saat mendengar. Hal ini dilakukan dengan memberikan tanda arah suara pada setiap durasi di dalam audio, dan meminta responden untuk memberitahukan arah suara yang didengar.



Gambar 4.6. Proses Identifikasi Arah Suara

Melalui gambar di atas tersebut dapat terlihat bahwa tim peneliti merespon langsung hasil identifikasi yang disampaikan oleh responden. Proses ini dilakukan untuk mengetahui kesulitan yang dihadapi saat menentukan arah suara dan juga kendala saat menggunakan headphone seperti yang disampaikan pada pengalaman menonton Film NKCTHI.



Gambar 4.7. Umur Responden



Gambar 4.8. Identifikasi Respon Menentukan Arah Suara

Keterangan Durasi:

- detik 00 - 11 : Depan
- detik 11 - 17 : Berputar ke kanan
- detik 18 - 22 : L dan R di Kanan
- detik 23 - 34 : L dan R di Belakang
- detik 34 - 39 : L dan R Berputar ke kiri
- detik 40 - 50 : L dan R dari Sudut Kiri Belakang
- detik 51 - 55 : L dan R Berputar ke depan
- detik 56 - menit 01.07 : Dari depan L dan R bergerak ke arah masing-masing
- menit 01.09 - 01.12 : Dari masing-masing L dan R bergerak ke depan
- menit 01.13 - 01.18 : L dan R bersamaan berputar dari depan ke belakang

Berdasarkan diagram di atas dapat terlihat bahwa responden yang terlibat dalam penelitian ini mulai dari usia 19 hingga 42 tahun. Selanjutnya responden mendengarkan suara atmosfer dan mengidentifikasi arah suara yang muncul dari setiap durasinya. Sebanyak Sembilan orang tidak dapat mengidentifikasi arah suara yang berasal dari arah depan, dan keseluruhan menjawab sumber suara tersebut muncul dari arah atas.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil dan diskusi, penelitian ini dapat disimpulkan pada dua persoalan utama yaitu; 1) Proses penyampaian pesan visual oleh visual reader pada penonton disabilitas netra yang sudah digabungkan secara langsung dalam satu output, dan 2) gambaran tentang proses identifikasi arah suara oleh responden disabilitas netra.

Pada pokok persoalan pertama, penelitian ini menyimpulkan bahwa tahap penyusunan pesan narasi visual yang dibacakan oleh visual reader saat penayangan film merupakan tahap yang sangat penting dalam model pembacaan visual di bioskop berbisik Sentra Abiyoso Cimahi. Tahap ini melibatkan aktivitas pemilihan dan penyusunan bagian-bagian visual mana pada film yang perlu dinarasikan.

Selanjutnya, proses penelitian ini masih memerlukan beberapa langkah untuk menyempurnakan informasi dan karya tulis ilmiah yang akan menjadi paparan hasil penelitian yang telah dilakukan. Penyempurnaan penelitian terus dilakukan untuk menyesuaikan dengan tenggat akhir pengumpulan laporan.

Dengan demikian, penelitian ini menekankan pentingnya proses penyusunan pesan narasi visual dalam model pembacaan visual di bioskop berbisik Sentra Abiyoso Cimahi, dan peneliti masih berupaya menyempurnakan data dan karya tulis ilmiah untuk menghasilkan paparan yang komprehensif dan berarti dari hasil penelitian ini.

Referensi

- Sadiman, Arief S. Rahardjo. Anung Haryono. Harjito. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Harditya, A., & Matahari, T. (2021). *Virtual Reality and Ambisonics as Effective Combination of Immersive Media in Raising Awareness for Indonesia's Birds Conservation Organization*. *Lekesan: Interdisciplinary Journal of Asia Pacific Arts*, 4(2), 95–101.
- Krissandy. (2014). *Unsur-Unsur Film*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Martinez, R., & Lopez, A. (2021). *Impact of Audio Description on Comprehension in Visually Impaired Viewers*. *International Journal of Media Accessibility*.
- Moloeng, L.J. (2004). *Metode Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Koentjaraningrat. (1997). *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Pratista, Himawan. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Setyanto, A. Eko. (2015). *Memperkenalkan Kembali Metode Eksperimen dalam Kajian Komunikasi*. *Jurnal: Ilmu Komunikasi*, 3 (1), 37 – 48.
- Smith, J., & Brown, L. (2020). *Aural Experiences of Visually Impaired Individuals in Cinematic Contexts*. *Journal of Audio-Visual Media Studies*.

Sudarsono, Anugrah, S. (2018). *Aplikasi Mikrofon Ambisonik Untuk Pengukuran Kebisingan*. Tesla: Jurnal Teknik Elektro Universitas Tarumanegara, 20(1), 1 – 8.

Bappenas. (2022, November). *Sustainable Development Goals*. <https://www.sdg2030indonesia.org>.

Zaenal, Ica Afwatunisa, Febri Saputra, M. Tio Nugraha, Ayi Rustandi, Angga Laksana, Rudi Agustian, Yuswanda, Robi Armadatanama, disabilitas netra Sentra Wyata Guna, diwawancarai oleh Prodi Produksi Film dan Televisi, 20 Juli 2023, Sentra Abiyoso Cimahi.