

PEMBISIK VIRTUAL SEBAGAI PEMENUHAN KEBUTUHAN REKREASI KELOMPOK DIFABEL NETRA DALAM MENONTON FILM

Aesha Yusi Mahameru¹, Langgeng Prima Anggradinata^{1*}, Ahsani Taqwim Aminuddin¹, Widhia Afrida¹,
Andriawan¹,

¹Universitas Pakuan

*) Surel korespondensi : langgeng@unpak.ac.id

Kronologi Naskah: diterima 1 Desember 2023; direvisi 14 Desember 2023; diputuskan 31
Desember 2023

Abstract

Groups of people with visual disabilities have obstacles in fulfilling their recreational needs, especially watching films. This community service activity aims to provide technological assistance to blind groups to watch films. The activity implementation method consists of creating a website, creating audio descriptions, testing, and implementation. The results of the activity show that the visually impaired group is able to understand audio descriptions. Apart from that, the visually impaired group feels that their recreational needs in watching films are satisfied.

Keywords: *audio description, film, website.*

Abstrak

Kelompok disabilitas netra memiliki hambatan dalam memenuhi kebutuhan rekreasi, khususnya menonton film. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memberikan bantuan teknologi kepada kelompok disabilitas netra untuk menonton film. Metode pelaksanaan kegiatan terdiri atas pembuatan situs web, pembuatan audio deskripsi, uji coba, dan implemmentasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa kelompok disabilitas netra mampu memahami audio deskripsi. Selain itu, kelompok disabilitas netra merasa bahwa kebutuhan rekreasi dalam menonton film terpenuhi.

Kata Kunci: audio deskripsi, film, situs web.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini semakin pesat. Hampir seluruh aktivitas masyarakat telah terdigitalisasi. Internet menawarkan berbagai fasilitas yang mudah untuk diakses, sehingga masyarakat dapat dengan cepat mengadaptasi kehidupannya dengan internet. Seluruh informasi, dapat diakses dengan mudah hanya dalam waktu yang singkat. Selain itu, seluruh informasi ini seharusnya terbatas pada usia, profesi, letak geografis, dsb. Menurut data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (2020), khususnya pada masa pandemi Covid-19, pengguna internet di Indonesia mencapai 196,7 juta jiwa. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar penduduk Indonesia telah dapat mengakses internet. APJII melaporkan bahwa pada tahun 2018, pengguna internet di wilayah perdesaan mencapai 64,4%. Artinya, penduduk desa telah cukup mampu mengakses internet.

Internet memiliki peran penting dalam upaya pengembangan pariwisata. Sektor pariwisata menjadi peran penting dalam pembangunan nasional sebagai penghasil pendapatan. Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah dan pemerintah daerah. Pada dasarnya berwisata/berekreasi adalah hak setiap orang, termasuk penyandang disabilitas. Dalam Undang-undang No. 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata Pasal 18 ayat 1 butir a disebutkan (Republik Indonesia, 2009), setiap orang berhak memperoleh kesempatan memenuhi kebutuhan wisata. Dalam upaya implementasi *Sustainable Development Goals* (SDGs) yang inklusif terhadap penyandang disabilitas, sektor pariwisata harus mempromosikan peluang bagi penyandang disabilitas salah satunya sebagai konsumen dan pengguna produk dan jasa pariwisata.

Dalam hal aktivitas pariwisata dan rekreasi, salah satu kelompok yang perlu mendapatkan perhatian adalah kelompok difabel. Kelompok difabel kerap menjadi warga kelas dua dalam kehidupan sosial. Fasilitas umum yang disediakan untuk membantu kehidupan kelompok difabel belum memadai, tak terkecuali dalam bidang pariwisata. Padahal, difabel di Indonesia cukup banyak. Menurut Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas), pada tahun 2003, prevalensi difabel di Indonesia mencapai 2.454.359 jiwa. Angka tersebut semakin bertambah dengan adanya bencana, konflik, dll. Survei yang dilakukan pada tahun 2019 menunjukkan jumlah difabel di Indonesia mencapai 9,7% atau 26 juta jiwa. Sementara itu, jumlah tunanetra di Indonesia tahun 2020 berjumlah sekitar 1,5% atau 4 juta jiwa. Pada tahun 2009, UN ESCAP melakukan survei untuk memperoleh data kesehatan dan disabilitas di Indonesia berbasis *International Classification of Functioning, Disability, and Health* (ICF). Hasilnya, sebanyak 1,38% penduduk Indonesia adalah difabel, yakni sebesar 3.063.000 jiwa (Irwanto, Kasim, Eva Rahmi, Lusli, Mimi, Siradj, 2010).

Pada dasarnya, negara telah membuat regulasi terkait dengan pemenuhan hak kelompok difabel. Pada tahun 1997, pemerintah telah mengesahkan Undang-Undang No. 4 Tahun 1997 tentang Difabel. Selain itu, pemerintah juga telah membuat Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 43 Tahun 1998 tentang Upaya Peningkatan Kesejahteraan Sosial Difabel, Keputusan Menteri Pekerjaan Umum Republik Indonesia No. 468/KTPS/1998 tentang Persyaratan Teknis Aksesibilitas pada Bangunan Umum dan Lingkungan, dan Undang-Undang No. 28 Tahun 2002 tentang Bangunan Gedung. Bahkan, pada tahun 2005, Presiden RI ke-6, Susilo Bambang Yudhoyono memerintahkan kepada kepala daerah, khususnya Gubernur, untuk membangun fasilitas untuk difabel (Kristianto, 2018). Price dan Takamine (Irwanto, Kasim, Eva Rahmi, Lusli, Mimi, Siradj, 2010) memuji langkah-langkah yang dilakukan pemerintah Indonesia dalam pemenuhan hak kelompok difabel dari sektor kebijakannya. Namun, dalam

pada tataran praksis, pemerintah Indonesia belum menerapkan kebijakan itu secara maksimal. *Country Study Report* tahun 2005 (Kristianto, 2018) menyebutkan bahwa anggaran yang dialokasikan untuk penyediaan fasilitas untuk difabel hanya 0,5% dari APBN.

Berdasarkan diskusi kelompok terpumpun yang dilaksanakan bersama Perhimpunan Penyandang Disabilitas Indonesia Kota Bogor, terdapat masalah yang dihadapi oleh kelompok difabel dalam pemenuhan kebutuhan wisata dan rekreasi, di antaranya adalah (1) difabel netra tidak dapat menikmati wisata dalam ruangan (museum), (2) difabel netra tidak dapat menikmati wisata alam (taman, pegunungan, dll.), tetapi mereka menyukai wisata pantai, dan (3) difabel netra tidak dapat menikmati rekreasi film di bioskop karena tidak ada sukarelawan sebagai pembisik yang mendampingi difabel netra.

Masalah ketiga ini menjadi prioritas. Salah satu kebutuhan difabel netra adalah menonton film. Namun, saat menonton film, khususnya film bioskop, mereka tidak dapat mengetahui adegan yang ditayangkan dalam film. Oleh sebab itu, pendengar film difabel netra membutuhkan “pembisik” yang menjelaskan adegan film. Pada dasarnya, beberapa komunitas di kota besar menjadi sukarelawan untuk menjadi pembisik. Namun, saat ini, sulit menemukan sukarelawan yang dapat mendampingi difabel netra saat menonton film. Oleh sebab itu, dibutuhkan “pembisik virtual” yang dapat digunakan saat difabel netra menonton film.

Pada dasarnya, “Pembisik Virtual” ini adalah film dalam bentuk audio. Film yang dimaksud adalah film yang tayang di bioskop. Tim memodifikasi film tersebut dengan menambahkan narasi. Narasi itu disebut sebagai pembisik. Pembisik itu seolah membisik kepada difabel netra dan menceritakan visualisasi film, sehingga difabel netra dapat mengetahui adegan dalam film yang didengar.

Pembisik adalah istilah yang lazim digunakan untuk sukarelawan (manusia) yang membantu difabel netra dalam menonton. Di Bandung, terdapat “Bioskop Harewos”. Bioskop tersebut menyediakan sukarelawan yang membantu difabel netra saat menonton film. Namun, menurut Karolina et. al (2020), terdapat hambatan komunikasi antara pembisik dengan difabel netra. Hal itu terjadi karena penyampaian narasi dan deskripsi dilakukan secara spontan, sehingga kalimat yang dituturkan tidak tertata dengan baik. Selain itu, terdapat hambatan waktu dan sumber daya manusia. Jika pembisik adalah manusia, pembisik tidak selalu tersedia setiap saat. Mereka hanya dapat hadir saat kegiatan tertentu, misalnya menonton bersama. Oleh sebab itu, diperlukan pembisik yang dapat tersedia pada setiap tempat dan waktu.

Pada tahun 2018, komunitas Difalitera membuat produk *audio book* untuk pemenuhan kebutuhan informasi dan pengetahuan. Dalam tataran praksis, komunitas ini membuat *audio book* yang berisi cerpen dan puisi. *Audio book* tersebut dapat diakses di www.difalitera.org. *Audio book* ini dapat diunduh secara gratis berdasarkan judul cerpen atau puisi, seperti halnya mengunduh sebuah lagu. *Audio book* itu berisi rekaman pembacaan cerpen atau puisi dengan musik latar.

Berbeda dengan “Bioskop Harewos” dan *audio book* Difalitera, produk “Pembisik Virtual” dirancang sebagai aplikasi untuk membantu kelompok difabel netra ikut merasakan sensasi “menonton” suatu film melalui narasi film yang didengarkan oleh difabel netra. Narasi dan deskripsi yang disampaikan menggunakan kalimat yang mudah dipahami dan menggunakan emosi, sehingga difabel netra dapat memahami alur film dan merasakan emosi yang dibangun oleh film. Prototipe awal Pembisik Virtual telah diuji dan mendapat umpan balik yang positif dari kawan netra. Pada prototipe kedua, Pembisik Virtual akan hadir dalam fail audio, situs web, dan CD.

Menurut Undang-Undang No. 8 tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas menjelaskan bahwa aksesibilitas adalah kemudahan yang disediakan bagi semua orang yang berkebutuhan

khusus (disabilitas) guna mewujudkan kesamaan kesempatan dalam segala aspek kehidupan dan penghidupan. Pada pasal 18 terdapat penjelasan lebih lanjut yang menyatakan bahwa penyandang disabilitas mendapatkan aksesibilitas untuk memanfaatkan fasilitas publik dan mendapatkan akomodasi yang layak sebagai bentuk aksesibilitas bagi individu. Aksesibilitas sendiri merupakan kemudahan yang dapat dicapai oleh orang terhadap suatu objek, pelayanan ataupun lingkungan. Penyandang disabilitas, baik penyandang netra ataupun pengguna kursi roda harus bisa menggunakan semua fasilitas umum.

Dari penjelasan di atas, konsep aksesibilitas merujuk pada kemudahan atau keteraksesan. Aksesibilitas berarti kemudahan yang diberikan bagi para penyandang disabilitas yang berupa pemodifikasian sarana dan prasarana yang dapat membantu mereka melakukan aktivitas sehari-hari secara mandiri. Saat ini, berbagai tempat wisata telah dilengkapi dengan perangkat yang dapat membantu kelompok disabilitas.

Tovani (2020) menjelaskan bahwa Kebun Raya dan Kebun Binatang Gembira Loka telah melengkapi tempat wisata mereka dengan perangkat yang dapat memudahkan kelompok difabel, khususnya difabel netra dalam berwisata dengan *ramp*. Namun, kedua perangkat itu masih belum membantu kelompok difabel netra dan difabel daksa karena posisi *ramp* yang terlalu curam. Pada lokasi Kebun Raya dan Kebun Binatang pun, belum tersedia informasi audio bagi kelompok difabel.

Bagi kelompok difabel netra, informasi audio memiliki peran yang penting. Oleh sebab itu, layanan informasi, pengetahuan, dan rekreasi seharusnya memiliki sifat inklusif dengan memanfaatkan teknologi yang berbasis audio, misalnya, layanan perpustakaan. Kang, Jwa, dan Park (2017) menjelaskan bahwa *smart audio* yang berbasis pada GPS dan *text to speech* dapat membantu difabel netra dalam memenuhi kebutuhan saat mereka mendatangi lokasi wisata. Kombinasi kedua teknologi itu dapat menjadi pemandu wisata virtual bagi difabel netra.

Hakim (2018) menjelaskan bahwa perpustakaan dapat menjadi tempat yang inklusif dengan teknologi yang ditujukan untuk kelompok difabel, khususnya difabel netra. Teknologi yang telah berkembang saat ini adalah Buku bicara, koran bicara dan terbitan berkala berbicara, buku tercetak dengan ukuran besar, *easy-to-read books*, buku braile, VCD dan DVD, *e-book*, dan *tactile picture books*. Selain itu, perpustakaan yang inklusif telah dilengkapi dengan teknologi pembaca layar, perangkat *text to speech*, situs web untuk mengoversi teks ke dalam suara, dan *Optical Character Recognition*.

Teknologi ini telah berkembang agar terjadi peningkatan informasi dan pengetahuan bagi kelompok difabel netra. Selain itu, diperlukan pula penciptaan layanan rekreasi yang inklusif. Komunitas Difalitera memproduksi alih wahana karya sastra tulis menjadi karya sastra audio. Selain memproduksi (*audio book*), mereka juga melakukan beragam aktivitas lainnya (Ramdani, 2022). Menurut Ramdani (2022), *audio book* yang diproduksi digunakan untuk menunjang aktivitas lainnya. Aktivitas membaca buku menjadi aktivitas utama dari komunitas ini.

Berdasarkan diskusi kelompok terpumpun yang dilakukan bersama Perhimpunan Penyandang Disabilitas Indonesia, *audio book* dapat membantu difabel netra dalam membaca atau melakukan rekreasi. Namun, kelompok difabel netra lebih memilih pembaca layar untuk membaca buku daripada *audio book*. Hal ini terjadi karena *audio book* terkesan lambat dalam proses membaca, sehingga difabel netra merasa bosan saat mendengarkan *audio book*.

Kemudian, Karolina, et al. (2020) meneliti implikasi genre film dan pemahaman difabel netra saat menonton film di "Bioskop Harewos". Bioskop tersebut adalah bioskop yang ditujukan untuk difabel netra. Di bioskop itu, sukarelawan (pembisik) mendampingi difabel netra saat menonton film. Hasilnya, menunjukkan bahwa terdapat hambatan komunikasi antara pembisik (sukarelawan) dengan difabel netra. Hambatan fisik tersebut terjadi saat pembisik

mendampingi difabel netra saat menonton film horror. Difabel netra tidak dapat merasakan ketegangan dan ketakutan dari film itu karena kelemahan pembisik dalam menarasikan dan mendeskripsikan visual film.

METODE PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Tahap Perancangan Desain Alat

Pada tahapan ini, tim merancang desain alat Pembisik Virtual dengan model alat yang sederhana dan praktis. Desain tahap awal untuk aplikasi Pembisik Virtual berupa rekaman audio yang berisikan narasi film. Rancangan desain lanjutan untuk Pembisik Virtual berupa CD untuk digunakan pada kegiatan “Dengar Bersama” dengan kelompok difabel netra. Rancangan desain akhir untuk Pembisik Virtual berupa aplikasi yang mampu membantu kelompok difabel netra untuk mendengarkan film yang mereka inginkan.

Tahap Persiapan Alat dan Bahan

Mendata berbagai kebutuhan alat dan bahan dengan meninjau dari segi harga dan kualitas yang digunakan agar dapat menghasilkan produk yang sesuai dengan target awal dan alokasi dana yang tersedia. Adapun alat dan bahan yang digunakan untuk pembuatan produk ini adalah

1. Satu set alat rekaman
2. Software iMove
3. Skrip film/pembisik virtual

Tahap Pembuatan Alat

Berikut ini adalah beberapa tahapan yang dilakukan untuk pembuatan produk Pembisik Virtual:

a. Memilih Film

Pada tahap ini, tim akan memilih film apa yang akan dibuatkan pembisik virtualnya. Pada tahapan ini, tim akan membuat naskah narasi pembisik virtualnya dari film tersebut.

b. Merekam Narasi Film

Pada tahap ini, tim akan merekam naskah pembisik virtual dari film yang telah dipilih. Tim mengunduh terlebih dahulu film. Kemudian, tim merekam suara pembisik. Setelah itu, tim menyinkronisasi suara pembisik dengan film melalui aplikasi iMovie. File luaran dari aplikasi ini berformat m4a atau audio. Rekaman ini akan menjadi prototipe awal dari aplikasi Pembisik Virtual untuk nantinya diubah ke rancangan desain lanjutan berbentuk CD (*compact disc*) dan/atau aplikasi.

c. Menguji Coba Aplikasi

Pada tahap ini, tim akan menguji coba prototipe yang telah dibuat. Kemudahan penggunaan dan efektivitas akan menjadi variabel utama.

d. Mengevaluasi Aplikasi

Pada tahap ini, tim akan mengevaluasi prototipe setelah mendapatkan umpan balik dari pengguna, baik berupa umpan positif atau negatif. Tim kemudian akan memperbaiki kesalahan dan kekurangan yang terdapat pada prototipe.

e. Melakukan Uji Coba Tahap Akhir

Pada tahap ini, setelah tim memperbaiki prototipe awal, tim akan melakukan uji coba tahap

akhir. Pada uji coba tahap akhir, tim akan mewawancarai pengguna/difabel netra secara mendalam tentang resepsi mereka terhadap film dan tingkat kepuasan. Uji coba ini akan menjadi pedoman untuk perbaikannya selanjutnya.

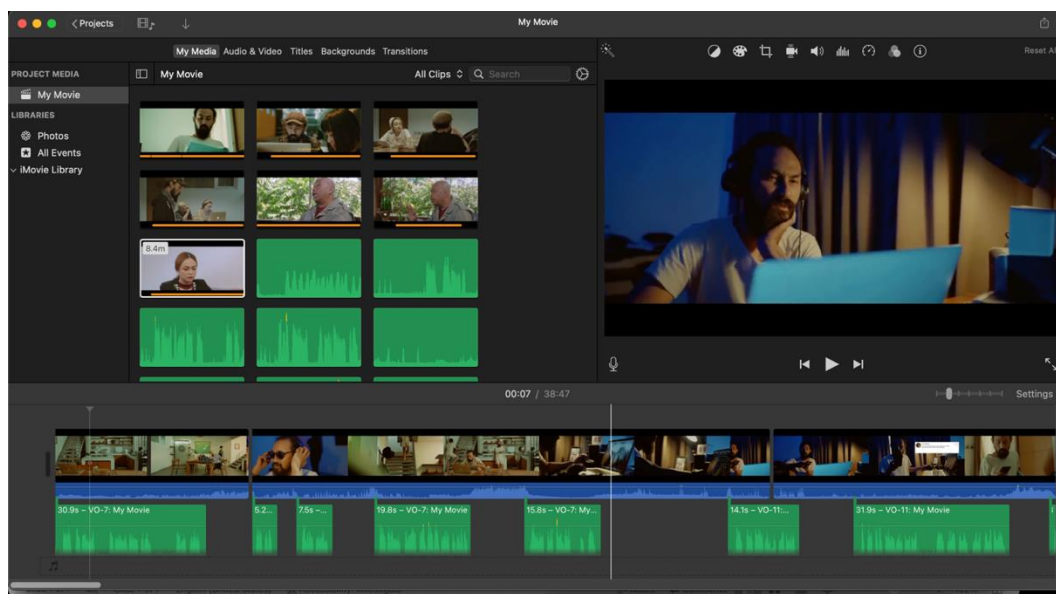
1.1 Tahap Pembuatan Laporan

Tahapan pembuatan laporan dilakukan setelah semua tahap selesai dilakukan. Tahapan ini akan dituliskan rincian produk, pembuatan produk, anggaran dan dana yang dipakai secara rinci sesuai dengan data yang ada.

HASIL KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Hasil Uji Prototipe Tahap 1

Sebagaimana yang telah dijelaskan di atas, audio memiliki peran penting dalam pemenuhan kebutuhan difabel netra dalam mengakses informasi, pengetahuan, dan rekreasi. Atas dasar itu, Pembisik virtual akan mengonversi film ke dalam bentuk audio dan menambah narasi atau deskripsi film untuk menjelaskan adegan kepada pendengar. Karena dalam penyampaian narasi dan deskripsi membutuhkan emosi agar adegan tersampaikan, pengisian suara dilakukan secara manual dengan memanfaatkan aplikasi pengeditan film, misalnya iMovie, Adobe Premier, dsb.



Gambar 1. Gambaran Editing Pembisik Virtual dengan iMovie

Gambar 1 di atas menunjukkan gambaran editing pembisik virtual dengan menggunakan iMovie. Blok hijau adalah *voice over* yang berisi narasi dan deskripsi film. VO disinkronisasi dengan visual film kemudian rendering dilakukan ke bentuk audio.

Pada bulan Januari 2023, tim memproduksi pembisik virtual untuk film pendek berdurasi 40 menit yang berjudul “Abikama”. Kemudian, fail pembisik virtual disebar ke komunitas difabel netra melalui Whatsapps. Berikut ini adalah resepsi komunitas difabel netra atas pembisik virtual film “Abikama”.

Umpan Balik

1. Kawan netra menyambut baik pembisik virtual kerana dapat membantu kawan netra dalam menonton film.
2. Adegan dapat dipahami oleh kawan netra.

3. Aplikasi ini bisa menggantikan pembisik konvensional.

Kritik dan Saran dari Kawan Netra

2. Kawan netra sulit untuk mengakses karena file dalam format Google Drive.
3. Kawan netra menginginkan film yang tersedia di bioskop seperti *Avangers*, *Fast and Furious*, dll.
4. *Sound* di film “Abikama” kurang bagus, sehingga terdapat dialog yang tidak terdengar.

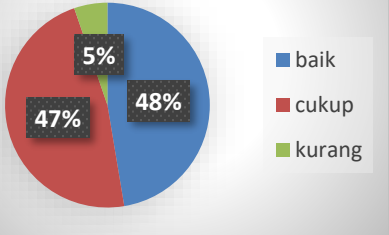
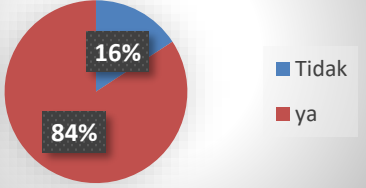
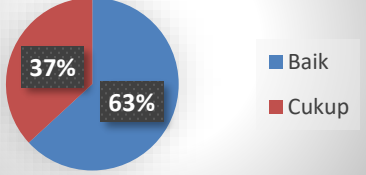
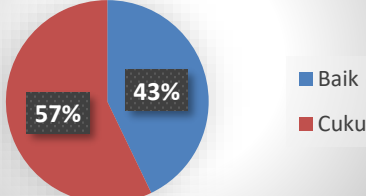
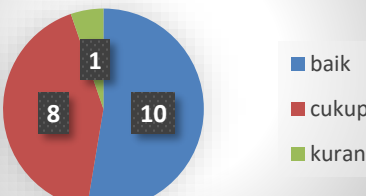
Atas umpan balik itu, pada kegiatan selanjutnya, tim akan membuat pengembangan prototipe dengan menggunakan film yang tayang di bioskop. *Output* pembisik virtual berupa fail, situs web, dan CD. Tim akan membuat situs web yang berisi pembisik virtual dan bekerja sama dengan rumah produksi untuk legalitas. Tim juga akan membuat CD yang dapat diputar oleh pengguna.

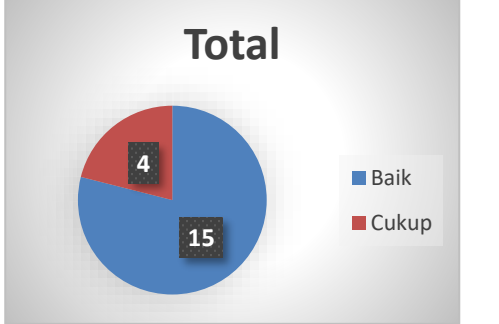
Hasil Respons Kelompok Difabel Netra

Untuk mengukur keberhasilan dan kebermanfaatan hasil implementasi Pembisik Virtual, tim mengadakan sesi wawancara dengan difabel netra dan para peserta kegiatan yang dilaksanakan sebelumnya. Kegiatan pelatihan peningkatan literasi digital diikuti sejumlah 15 difabel netra sedangkan untuk rangkaian kegiatan peluncuran dan dengar bareng pembisik virtual ikut dihadiri oleh teman mahasiswa Universitas Pakuan. Tim melakukan wawancara pada tiap hadirin kegiatan dan mengumpulkan jawaban tiap individu melalui kuesioner GoogleForm.

Adapun pertanyaan dan jawaban yang menjadi indikator keberhasilan dan kebermanfaatan implementasi adalah sebagai berikut.

PENILAIAN UNTUK SITUS WEB PEMBISIK VIRTUAL										
Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Hasil Jawaban								
Kemudahan dalam penggunaan website pembisik virtual	Baik, Cukup dan Kurang	<p>Total</p> <table border="1"> <tr><th>Kategori</th><th>Jumlah</th></tr> <tr><td>Baik</td><td>12</td></tr> <tr><td>Cukup</td><td>7</td></tr> </table>	Kategori	Jumlah	Baik	12	Cukup	7		
Kategori	Jumlah									
Baik	12									
Cukup	7									
Website pembisik virtual mudah digunakan oleh pengguna difabel netra	Baik, Cukup dan Kurang	<p>TOTAL</p> <table border="1"> <tr><th>Kategori</th><th>Persentase</th></tr> <tr><td>Baik</td><td>63%</td></tr> <tr><td>Cukup</td><td>37%</td></tr> </table>	Kategori	Persentase	Baik	63%	Cukup	37%		
Kategori	Persentase									
Baik	63%									
Cukup	37%									
Website pembisik virtual sederhana untuk digunakan	Baik, Cukup dan Kurang	<p>Total</p> <table border="1"> <tr><th>Kategori</th><th>Persentase</th></tr> <tr><td>Baik</td><td>48%</td></tr> <tr><td>Cukup</td><td>47%</td></tr> <tr><td>Kurang</td><td>5%</td></tr> </table>	Kategori	Persentase	Baik	48%	Cukup	47%	Kurang	5%
Kategori	Persentase									
Baik	48%									
Cukup	47%									
Kurang	5%									

<p>Website pembisik virtual memuat informasi tentang konten film yang disajikan</p>	<p>Baik, Cukup dan Kurang</p>	<p style="text-align: center;">Total</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>baik</td> <td>48%</td> </tr> <tr> <td>cukup</td> <td>47%</td> </tr> <tr> <td>kurang</td> <td>5%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	baik	48%	cukup	47%	kurang	5%
Kategori	Persentase									
baik	48%									
cukup	47%									
kurang	5%									
PENILAIAN KONTEN FILM										
<p>Apakah anda memahami film yang disajikan dalam website ini?</p>	<p>Ya dan Tidak</p>	<p style="text-align: center;">Total</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Tidak</td> <td>16%</td> </tr> <tr> <td>ya</td> <td>84%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	Tidak	16%	ya	84%		
Kategori	Persentase									
Tidak	16%									
ya	84%									
<p>Apakan narasi Pembisik Virtual dalam film jelas untuk anda dengarkan?</p>	<p>Baik, Cukup dan Kurang</p>	<p style="text-align: center;">Total</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Baik</td> <td>63%</td> </tr> <tr> <td>Cukup</td> <td>37%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	Baik	63%	Cukup	37%		
Kategori	Persentase									
Baik	63%									
Cukup	37%									
<p>Apakah narasi Pembisik Virtual membantu anda memahami jalan cerita film?</p>	<p>Baik, Cukup dan Kurang</p>	<p style="text-align: center;">Total</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Baik</td> <td>43%</td> </tr> <tr> <td>Cukup</td> <td>57%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	Baik	43%	Cukup	57%		
Kategori	Persentase									
Baik	43%									
Cukup	57%									
<p>Apakah narasi Pembisik Virtual membantu anda memahami penggambaran latar cerita film?</p>	<p>Baik, Cukup dan Kurang</p>	<p style="text-align: center;">Total</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>baik</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>cukup</td> <td>8%</td> </tr> <tr> <td>kurang</td> <td>1%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	baik	10%	cukup	8%	kurang	1%
Kategori	Persentase									
baik	10%									
cukup	8%									
kurang	1%									
<p>Apa pesan yang anda petik dari film yang telah anda dengarkan di Pembisik Virtual?</p>	<p>Jawaban berdasarkan pemahaman masing-masing individu</p>	<p>70% Pendengar Pembisik Virtual dapat menyampaikan pesan dari film.</p>								
PENILAIAN FUNGSI DAN MANFAAT PEMBISIK VIRTUAL										

Pembisik Virtual mampu menjadi media rekreasi/hiburan untuk pengguna difable netra dalam menikmati film	Baik, Cukup dan Kurang	 <p>The pie chart, titled "Total", displays the distribution of responses. The blue segment represents "Baik" with a value of 15, and the red segment represents "Cukup" with a value of 4. A legend on the right side of the chart identifies the colors: a blue square for "Baik" and a red square for "Cukup".</p> <table border="1"><thead><tr><th>Kategori</th><th>Jumlah</th></tr></thead><tbody><tr><td>Baik</td><td>15</td></tr><tr><td>Cukup</td><td>4</td></tr></tbody></table>	Kategori	Jumlah	Baik	15	Cukup	4
Kategori	Jumlah							
Baik	15							
Cukup	4							

Hasil wawancara menunjukkan sebagian besar difabel netra merasakan manfaat dari inovasi Pembisik Virtual. Maka tim dapat menyimpulkan tujuan pelaksanaan inovasi Pembisik Virtual dalam memenuhi kebutuhan rekreasi dan membuka akses akan informasi melalui film dan peningkatan pengetahuan serta kemampuan literasi digital hampir berhasil dicapai dengan sempurna.

SIMPULAN

Produk inovasi Pembisik Virtual memiliki keunikan tersendiri. Jika melihat pasar di Indonesia, Pembisik Virtual karya tim Pasukan Pembisik Virtual adalah produk audio deskripsi film untuk pemenuhan kebutuhan difabel netra pertama buatan Indonesia. Produk sejenis sebenarnya dimiliki oleh platform penyaji film yaitu Netflix, hanya saja untuk mengaksesnya pengguna harus berlangganan dengan biaya yang cukup mahal. Hal ini tentu menjadi potensi besar bagi Pembisik Virtual untuk terus dikembangkan dan disebarluaskan secara meluas di pasar Indonesia. Jika dilihat dari uji coba dan resepsi kelompok disabilitas netra, pembisik virtual mampu dipahami dan dinikmati oleh pendengarnya.

REFERENSI

- APJII, 2020. Laporan Survei Internet APJII.
- Hakim, H.A.B., 2018. Kompetensi pustakawan dan optimalisasi teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas layanan pemustaka difabel. *Jurnal Ikatan Pustakawan Indonesia* 3, 56–63.
- Irwanto., Kasim, Eva Rahmi., Lusli, Mimi., Siradj, O., 2010. Analisis situasi penyandang disabilitas di Indonesia : sebuah desk-review, Pusat Kajian Disabilitas FISIP UI.
- Kang, K., Jwa, J., Park, S.E., 2017. Smart Audio Tour Guide System using TTS, *International Journal of Applied Engineering Research*.
- Kristianto, P.E., 2018. Pengembangan Inklusifitas Bagi Difabel Melalui Dakwah Dalam Kerangka Filosofis Islam Kontemporer. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat: Media Pemikiran dan Dakwah Pembangunan* 1, 321. <https://doi.org/10.14421/jpm.2017.012-06>
- Karolina, C.M., Maryani, E., Sjachro, D.W., 2020. Implikasi genre film dan pemahaman penonton film tuna netra di “Bioskop Harewos.” *123 ProTVF* 4, 123–142.
- Ramdani, I.N., 2022. Peran komunitas Difalitera dalam upaya pemenuhan hak literasi bagi kalangan difabel netra di Kota Surakarta. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Republik Indonesia, 2009. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, Pemerintah Republik Indonesia.
- Tovani, B.R., 2020. Strategi difabel dalam menghadapi hambatan berwisata di Kebun Raya dan Kebun Binatang Gembira Loka. Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.