

BAB II. BIOSKOP UNTUK TUNANETRA

II.1. Landasan Teori

Landasan teori adalah merupakan definisi, ide, konsep, hingga sejarah yang disusun menjadi dasar yang kuat dari sebuah perancangan. Menjadikan landasan teori ini bertambah dua. Pertama tentang bioskop itu sendiri sebagai ruang publik. Kedua mengenai tunanetra dengan segala jenisnya.

II.1.1. Bioskop

Definisi singkat adalah ruangan yang menampilkan film. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), definisi bioskop adalah pertunjukan yang diperlihatkan dengan gambar (film) yang disorot sehingga dapat bergerak (berbicara), arti kedua adalah gedung pertunjukan film cerita. Definisi yang lainnya adalah sebagai tempat menonton film secara legal.

Pertama kali lahirnya bioskop di tahun 1895 berasal dari pertunjukan yang dilakukan oleh Lumiere Bersaudara. Pada tahun yang sama, Robert Paul dari Inggris berhasil mendemonstrasikan kepada masyarakat tentang proyektor film yang bisa memberikan gambar pada medium layar. Thomas Alva Edison mengembangkan penemuannya yang memperlihatkan *vitascope* hasil ciptaan yang dibuatnya di Amerika Serikat untuk memperlihatkan perilaku manusia (Tjasmadi, 2008, h. 4). Sehingga terciptalah sebuah kesenian baru yang disebut film. Bioskop sendiri menampilkan film yang masih merupakan serangkaian gambar yang masih terlihat statis dan kaku, dibawa oleh masyarakat Belanda sejak tahun 1900 menuju negara ini yang masih bernama Hindia Belanda. Menurut penuturan berikut Tjasmadi (2008) melalui bukunya berjudul *100 Tahun Sejarah Bioskop di Indonesia* menjelaskan bahwa:

Masyarakat Belanda hidup makmur di tanah jajahan tidak mau kalah gengsi, maka di *Netherlands Indies* (Hindia Belanda) yang beribukota di Batavia yang merupakan pelabuhan terbesar di wilayah *nuswantara* waktu itu, hanya selang 5 tahun sesudah tahun 1895 dimana untuk pertama kalinya film dipetunjukkan di Perancis dan Amerika Serikat, masyarakat

Belanda sudah dapat menonton film di Batavia, tepatnya pada tanggal 5 Desember 1900. Jadi tidak bisa disangkal Hindia Belanda merupakan negeri yang makmur (h. 6).

Perjalanan bioskop di Indonesia mengalami tahapan perkembangan sesuai periode. Periode pertama pada tahun 1900-1942 disebut tahap layar membentang, periode kedua pada tahun 1942-1949 sebagai tahap berjuang kondisi produksi film Indonesia yang ditekan oleh Jepang sehingga terjadi kekurangan stok film, periode ketiga pada 1950-1962 sebagai tahap pulih kembali yang dianggap sebagai kebangkitan bioskop di Indonesia, periode keempat pada 1962-1965 memiliki periode berupa tahap hari-hari yang paling riuh dikarenakan aksi boikot dengan masuknya ekspansi budaya Barat melalui media film, periode kelima pada 1965-1970 disebut sebagai tahap masa-masa sulit karena gejolak politik yang membuat kondisi negara sekarat, periode keenam pada 1970-1991 dianggap sebagai tahap gejolak teknologi canggih dan persaingan yang ditandai dengan bioskop Indonesia mulai bisa mengikuti kemajuan teknologi dalam bidang bioskop yang sudah lebih canggih dan mudah digunakan sekaligus munculnya beberapa pembajakan yang membuat persaingan menjadi memiliki banyak cara untuk menonton film (Irawanto, 2004, h. 97).

Sejak melalui banyak perjalanan periode, menonton film kini bisa disaksikan oleh siapa saja. Bioskop pun dikategorikan sebagai ruang publik, yang artinya seluruh lapisan masyarakat dapat menikmati. Masyarakat pergi ke bioskop karena sebagai kebutuhan umum untuk menonton film selayaknya makan dan minum. Bahwa 48% dari penonton pergi ke bioskop dan kemudian menanyakan film apa yang sedang diputar, artinya hampir setengah dari publik tidak memikirkan judul film apa yang akan dilihat dan yang terpenting adalah menonton (Siagian, 2006, h. 25).

Bioskop berfungsi sebagai tempat bertemunya penonton sebagai konsumen dan komoditas yang menayangkan film sebagai distributor. Bioskop kini merupakan sebagai salah satu alat media komunikasi yang efektif memberikan kesenangan, walau bioskop hingga sekarang masih menghadapi persaingan dengan televisi

yang menayangkan tontonan berupa film secara gratis dan adanya layanan *streaming* melalui medium komputer, *laptop*, hingga *smartphone*. Melalui bioskop, penonton dapat melihat refleksi kegiatan yang dilakukan manusia pada umumnya, lalu dapat mempelajarinya. Apresiasi film di bioskop menjadi subjektivitas penonton, salah satunya adalah sebuah kepuasan dalam menonton di bioskop yang memberikan kenyamanan dalam menikmati sebuah tontonan, terkait peran bioskop yang menjadi medium *lifestyle* bagi berbagai kalangan, terutama kaum muda dalam mengisi waktu luang (Rembulan, 2011, h. 41).

Bioskop dikategorikan sebuah ruang publik. Ruang yang dianggap sebagai ruang interaksi dan ruang fisik untuk menciptakan berbagai dinamika sosial (Tamalagi, 2013, diambil dari: filmindonesia.or.id, 23 April 2019). Ruang interaksi yang terjadi ketika suara dari film yang diputar dipahami oleh para penonton sehingga adanya interaksi walaupun hanya satu arah. Sementara itu, ruang fisik adalah ruang yang memiliki isi, sehingga memenuhi kegunaan dan aktivitas sebagaimana dengan ruang yang ada. Konsep ruang fisik dapat terbentuk sesuai ikatan budaya sosial yang telah menjadi asas kehidupan pada lokasi yang berbeda. Klasifikasi bioskop memiliki berbagai macam jenis jika menurut kepada perbedaan berdasarkan lokasi. Pembagian tersebut berjumlah tiga jenis, *key city* yang merupakan bioskop di kota besar dengan potensi pasar yang handal. *Sub key city*, bioskop di kota dengan potensi rata-rata. Kemudian, *up country* sebagai bioskop yang berada di kota kecil (Adien, 2013, h. 14).

Bioskop dapat dibedakan menjadi dua macam, bioskop komersil dan bioskop alternatif. Ruang pertunjukan film sebagai salah satu hiburan dianggap komersil jika mampu menghasilkan keuntungan atau laba, populer di kalangan masyarakat umum karena letak bioskop komersil ini berada di jalan umum dan terletak pada *mall*. Penonton menyukai dan tertarik dengan kultur budaya populer yang ada pada sebuah film sehingga laku di pasaran. Program pemutaran tergantung dari seberapa banyak keinginan para calon penonton untuk mendatangi bioskop yang menjadi sarana menonton sebuah film. Sementara, bioskop alternatif menjadi pilihan kedua yang tidak menjadi rival utama terhadap bioskop komersil, karena

bioskop alternatif sangat *segmented* (pasar konsumen yang kecil) untuk ukuran masyarakat pada umumnya. Kemudian, kapasitas penonton tidak sebesar ruangan pada bioskop komersil. Bioskop alternatif memiliki berbagai macam cerita-cerita yang memiliki ide yang tidak akan diperlihatkan pada bioskop komersil, dan dirancang sebagai ruang alternatif untuk pameran bagi sineas lokal yang ada di lingkungan tersebut. Bioskop ini tidak setiap hari memiliki waktu tayang, terkadang hanya setiap pekan bahkan setiap bulan.

II.1.2. Tunanetra

Tunanetra masuk dalam golongan disabilitas. Secara harfiah, tuna memiliki arti rusak atau kurang, netra memiliki arti penglihatan. Maka arti tunanetra adalah rusaknya penglihatan. Definisi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah tidak dapat melihat atau buta. Tunanetra adalah seseorang yang memiliki kehilangan visual dalam indera penglihatan. Dijelaskan lebih lanjut mengenai tunanetra yaitu kehilangan penglihatan bukan kelainan penglihatan yang menyebabkan kebutaan (Souder, 2009, h.53). Pengertian lain dari tunanetra adalah menggambarkan kondisi penglihatan tidak dapat diandalkan lagi meski dengan alat bantu.

Tunanetra dikelompokkan menjadi beberapa spesifikasi yaitu buta secara total yang dikatakan jika sama sekali tidak mampu menerima rangsang cahaya dari luar, serta *low vision* yang berarti bila masih mampu menerima rangsang cahaya dari luar, tetapi ketajaman mata hanya mampu membaca huruf pada jarak enam meter ketika orang biasa dapat membacanya pada jarak 21 meter (Somantri, 2006, h.66). Kemudian, hal lain mengenai rabun parsial, adanya masalah penglihatan yang memerlukan adanya penyesuaian jika penglihatan lemah, berarti terjadi kerusakan visual parah dengan pandangan jauh atau dekat tidak bisa dikendalikan dengan alat bantu yang diperlukan (Souder, 2009, h.53).

Orang yang mendapati dirinya bermasalah dengan matanya dapat diketahui dengan berkurang tajam penglihatan, dan kerusakan susunan saraf pada otak. Setiap tunanetra memiliki karakteristik akibat kebutaan yang dialami. Beberapa

penyandang tunanetra lebih lanjut dijelaskan melalui buku *Panduan Khusus Pelaksanaan Bimbingan Sosial Penyandang Netra dalam Panti*, sebagai berikut:

1. Gerakan tubuh kurang seimbang dikarenakan tunanetra tidak memiliki gambaran tentang posisi tubuh yang benar;
2. Kurang memahami kebutuhan orang lain, utamanya karena tidak dapat memodifikasi sikap dalam merespon yang terlihat pada ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan gerakan nonverbal lain (Departemen Sosial RI, 2008, h. 14).

Secara ilmiah, karakteristik tersebut didasari dengan faktor hingga tidak bisa melihat lagi. Faktor internal terjadi ketika terdapat kesalahan pada sistem saraf ketika bayi masih berada dalam kandungan atau hal yang bersifat keturunan, gen tersebut terbawa dari sang induk. Bagian lain adalah faktor eksternal yang terjadi kecelakaan setelah lahir dan keluar dari kandungan sang induk. Hal ini bisa terjadi karena berbagai macam hal. Karena kecelakaan, terkena penyakit yang membawa virus dan bakteri, kurang gizi, serta susunan saraf yang rusak pada otak.

Para tunanetra memiliki perkembangan komunikasi yang berbeda dengan orang normal (Delphie, 2006, h.115), hal ini terjadi karena keterkaitannya pada beberapa faktor:

1. Bahasa akan sangat berguna bagi anak dengan disabilitas penglihatan untuk mengetahui apa yang sedang terjadi di lingkungannya, dengan menanyakan apa yang terjadi di lingkungannya, dan akhirnya orang lain mampu berbicara dengannya.
2. Peserta didik dengan disabilitas penglihatan membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan anak awas untuk mengucapkan kata pertama, walaupun susunan kata yang diucapkan sama dengan anak awas.
3. Peserta didik dengan disabilitas penglihatan mulai mengombinasikan kata-kata ketika pembendaharaan katanya mencakup sekitar 50 kata, dan menggunakan kata yang ia miliki untuk berbicara tentang kegiatan dirinya pada kegiatan orang lain.

Dampak ketunanetraan berdasarkan pandangan orang awas bahwa tunanetra memiliki sikap tidak berdaya, memiliki sifat ketergantungan, memiliki tingkat kemampuan rendah dalam waktu dan bersosialisasi. Namun pandangan lainnya mengungkapkan bahwa tunanetra memiliki sikap positif yang ditunjukkan dengan kepekaan terhadap suara, perabaan, ingatan, dan keterikatan lainnya secara tinggi dan antusias terhadap beberapa hal (Kosasih, 2012, h. 189).

Tunanetra total menggunakan tongkat atau pendamping supaya meningkatkan keterampilan hidup untuk kegiatan sehari-hari sebagai pemahaman dan pengenalan terhadap dunia luar, karena perkembangan kognitif cenderung melambat dibanding manusia. Sebagaimana yang dilanjutkan oleh Somantri (2006, h.75) menjelaskan “perkembangan kognitif anak tunanetra sangat tergantung pada bagaimana jenis ketunanetraan anak, kapan terjadinya ketunanetraan, bagaimana tingkat pendidikan anak, dan bagaimana stimuli lingkungan terhadap upaya-upaya pengembangan kognitif uraian di atas cenderung pada perkembangan anak yang mengalami ketunanetraan.” Kemampuan pikir secara visual yang tidak mampu diraih maksimal, sehingga tidak ada pengalaman dalam mengetahui masalah yang terjadi pada lingkungan.

Muncul permasalahan yang dihadapi tunanetra dalam kehidupan sehari-harinya. Pelayanan umum yang tidak menyediakan aksesibilitas bagi penyandang cacat netra untuk bisa bergerak karena berpengaruh terhadap mobilitas dalam berjalan di ruang publik yang mengakibatkan ketergantungan kepada orang lain masih ada (Departemen Sosial RI, 2008, h.16). Struktur sosial masih belum bisa menerima individu yang memiliki ketiadaan bahkan perbedaan salah satu indera dalam kehidupan bermasyarakat, perlu adanya sebuah keterbukaan pemikiran dan aksesibilitas dalam ruang publik yang lebih untuk menyelesaikan masalah tunanetra.

Berdasarkan penuturan ahli yaitu Wagiyem selaku Koordinator Pekerja Panti Sosial Bina Netra (PSBN) Wyata Guna, tunanetra memerlukan *activity daily living* (ADL) dan orientasi mobilitas (OM) yang seimbang. ADL merupakan

kegiatan kehidupan sehari-hari seperti membuka pintu, mencuci piring, hingga mematikan lampu. Sedangkan, orientasi mobilitas bertujuan agar tunanetra mengetahui lingkungan sasaran lokasi secara tepat. Ketika menuju ke suatu tempat, sasaran lokasi sudah tepat, tetapi dalam cara berjalan menabrak atau ada kecenderungan berkelok sehingga menyimpang dan tidak tepat sasaran. Menurut Ismani sebagai salah satu Penjaga Asrama PSBN Wyata Guna, untuk memahami lingkungan tergantung dari kecerdasan individu tunanetra, jika bekerja keras dan memiliki kemauan yang tinggi, akan cepat mengetahui letak objek pada sebuah lingkungan.

Sehingga memberikan kesimpulan mengenai karakteristik tunanetra baik buta total maupun *low vision* bahwa perkembangan kognitif, orientasi mobilitas, dan permasalahan sosial tunanetra harus diajari dan diselesaikan secara beruntun karena pengaruh daya tangkap tunanetra lebih lambat dibanding manusia normal pada umumnya.

II.1.3. Bioskop untuk Tunanetra

Pelaksanaan kegiatan sosial “Bioskop untuk Tunanetra” yang merupakan sebuah kegiatan yang ditujukan untuk kalangan tunanetra bisa menikmati sebuah film. Kegiatan ini sudah dilakukan di beberapa kota besar di beberapa negara, salah satunya adalah India, program Unmukt diselenggarakan oleh Essar Foundation dan Saksham Trust pada tahun 2013 berbasis audio tanpa melibatkan pembisik, dan Indonesia tepatnya di Jakarta pada tahun 2015 bernama Bioskop Bisik yang dilakukan oleh Think.Web dan Fellowship Netra Community (Putri, 2017, par. 20-22).

Salah satu cara pemutaran film untuk tunanetra dilaksanakan adalah memberitahu jalan cerita suatu film kepada tunanetra. Relawan sebagai pendamping tunanetra memberikan deskripsi visual secara rutin hingga film selesai. Sehingga tunanetra mampu memahami arti dan maksud cerita yang tidak bisa dilihat tanpa mendengar.

II.2. Objek Penelitian

Bahwa sebuah objek dapat merepresentasikan sebuah pemikiran-pemikiran sesuai dengan norma dan latar belakang yang berbeda. Teori-teori yang telah disampaikan mencoba untuk mengklasifikasi kesadaran untuk menemukan hasilnya. Uraian kali ini menggabungkan kedua objek dalam satu kegiatan dengan memberi tahu asal mula berdiri kegiatan dan informasi kegiatan.

II.2.1. Bioskop Harewos

Harewos merupakan arti dari kata bisik dalam bahasa Sunda. Bisik memiliki arti kata menurut KBBI adalah suara desis perlahan-lahan. Bisik-bisik merupakan cara yang dilakukan dalam kegiatan bioskop untuk tunanetra ini. Kegiatan ini merupakan sebuah inisiatif dari Dita Widya Putri dan Robby Prasetyo, untuk membuat kegiatan sosial berupa bioskop alternatif bagi tunanetra di Bandung, sebuah rangkaian kegiatan untuk menonton pemutaran film bersama tunanetra.



Gambar II.1 Logo Bioskop Harewos
Sumber: Tim Bioskop Harewos (2018)

II.2.1.1. Sejarah

Program ini dimulai pada 29 Maret 2015. Kala itu, Bandung Film Council melaksanakan acara “1000 Wajah Bandung”, merupakan selebrasi Hari Film Nasional. Berbagai macam kegiatan dilakukan, salah satunya adalah Bioskop Harewos, sebuah kegiatan menonton film bersama teman-teman tunanetra. Film yang diputar adalah *Laskar Pelangi* dan berlokasi di Taman Film Bandung. Setelah acara tersebut selesai, nama Bioskop Harewos tidak terpakai. Pada tahun

2016, Dita Widya Putri mengikuti kegiatan Bioskop Bisik di Jakarta. Kemudian memiliki inisiasi membuat program yang sama di kota Bandung. Setelah berbicara dengan *program manager* Bioskop Bisik, Dita Widya Putri mendapatkan rekomendasi tempat pemutaran yang dapat digunakan yaitu NuArt Sculpture Park. Hasil setelah berbincang dengan *program director* NuArt Sculpture Park, kegiatan bioskop berbisik di Bandung bisa dilaksanakan. Dita Widya Putri meminta izin kepada Bandung Film Council untuk memakai nama Bioskop Harewos agar dapat digunakan untuk pemutaran film khusus tunanetra. Akhirnya, inisiatif sosial berjalan secara mandiri pada 23 September 2016, dengan inisiator Dita Widya Putri dan Robby Prasetyo sebagai *program manager*. Kegiatan sosial ini dilakukan dalam kurun waktu tiga kali per tahun. Hingga bulan April 2019, tercatat sudah sepuluh kali kegiatan Bioskop Harewos ini berjalan.



Gambar II.2 Tim Inti Bioskop Harewos
Sumber: Tim Bioskop Harewos (2019)

Bioskop Harewos dibantu oleh Nita Hidayati Inayah sebagai bagian *public relation*. Kegiatan ini menggunakan *Instagram* dan *Facebook* sebagai media promosi dan informasi mengenai kegiatan ini berlangsung, informasi mengenai keterangan kegiatan, rangkuman pelaksanaan, dan pendaftaran kegiatan sebagai relawan. Calon relawan bisa mendaftar melalui beberapa cara dalam *post* yang diterbitkan pada sosial media pada beberapa waktu ketika acara akan dilaksanakan.



Gambar II.3 Poster Elektronik Bioskop Harewos 8
 Sumber: Tim Bioskop Harewos (2018)

II.2.1.2. Format, Pelaksanaan, & Dana

Format dari kegiatan Bioskop Harewos adalah terdapat sahabat netra sebagai panggilan terhadap teman-teman disabilitas mata, dibantu relawan sebagai para pendamping yang disebut *visual reader*. Jadi, seorang netra akan berpasangan dengan seorang *visual reader*. Pendamping di sebelah sahabat netra memberikan petunjuk secara deskriptif agar bisa memahami arti yang disampaikan oleh film berdasarkan narasi dan visual.

Tabel II.1 Kegiatan dan Tanggal Pelaksanaan Bioskop Harewos
 Sumber: Tim Bioskop Harewos (2019)

Kegiatan dan <i>Tagline</i>	Tanggal Pelaksanaan
Bioskop Harewos 1	24 September 2016
Bioskop Harewos 2	17 Desember 2016
Bioskop Harewos 3	19 Maret 2017
Bioskop Harewos – CGV	13 Mei 2017
Bioskop Harewos 4	23 Juli 2017
Bioskop Harewos 5 “Bioskop Tanpa Batas”	16 Desember 2017
Bioskop Harewos 6 “ <i>Explore together</i> ”	25 Maret 2018
Bioskop Harewos 7 “ <i>Color up your life!</i> ”	12 Agustus 2018
Bioskop Harewos 8 “ <i>Be Gr8ful Be Thankful</i> ”	22 Desember 2018
Bioskop Harewos 9 “ <i>Moving Up!</i> ”	30 Maret 2019

Pada Tabel II.1 merupakan jumlah kegiatan, bersamaan dengan *tagline*, dan tanggal pelaksanaannya. Bioskop Harewos total telah melaksanakan kegiatan dalam rentang waktu tiga tahun (2016-2019). Pelaksanaan setiap kegiatan terbaru memiliki *tagline* menyesuaikan dengan tema. Film yang ditampilkan merupakan film nasional. Pemilihan film dengan berbahasa Indonesia dilakukan karena relawan dan para tunanetra tidak fasih dalam menggunakan bahasa asing. Berikut merupakan film-film yang ditayangkan pada masing-masing kegiatan yang sudah dilakukan:

Tabel II.2 Film yang Ditayangkan Bioskop Harewos
 Sumber: Tim Bioskop Harewos (2019)

Kegiatan	Film yang Ditayangkan
Bioskop Harewos	“Ngenest The Movie”
Bioskop Harewos 2	“Negeri 5 Menara”
Bioskop Harewos 3	“Jomblo”
Bioskop Harewos - CGV	“Surau dan Silek”
Bioskop Harewos 4	“Cek Toko Sebelah”
Bioskop Harewos 5	“Sweet 20”
Bioskop Harewos 6	“Pengabdian Setan”
Bioskop Harewos 7	“Ada Apa dengan Cinta 2”
Bioskop Harewos 8	“Mencari Hilal”
Bioskop Harewos 9	“Rumah Dara”

Kelompok tunanetra menjadi objek tujuan kegiatan ini. Dikarenakan, selain menciptakan sebuah bioskop alternatif khusus sahabat netra, penyandang disabilitas penglihatan ini dianggap tidak berdaya oleh masyarakat sehingga perlu adanya media pengenalan terhadap sahabat netra. Kegiatan ini untuk mempengaruhi proses perkembangan jiwa sosial pada relawan menjadi lebih baik, dan sebagai titik utama kepedulian terhadap tunanetra terhadap Bioskop Harewos.

Dana berasal dari dua sumber yaitu donatur dan sponsor. Pihak donatur menyumbangkan materi secara sukarela dan pihak sponsor memberikan dana

berupa materi, dana yang sudah disepakati atas kerjasama dengan Bioskop Harewos. Inisiasi yang melakukan kolaborasi dengan NuArt Sculpture Park, berisikan *theater* sebagai tempat pemutaran film, alat penguat suara, tempat kegiatan kelompok, hingga konsumsi ditanggung oleh pihak NuArt Sculpture Park. Sehingga, kegiatan Bioskop Harewos dapat dilaksanakan dengan nyaman dan tertib.

II.2.1.3. Observasi Kegiatan

Fungsi observasi berguna untuk menjelaskan, merinci mengenai kegiatan yang terjadi (Rakhmat, 2014, h.84). Diawali dengan proses pendaftaran daring melalui formulir untuk calon relawan. Para relawan ingin mengetahui bagaimana cara berinteraksi dan melihat sebuah film dengan teman netra sembari berbisik. Setelah waktu pendaftaran selesai, dilakukan sesi pendaftaran ulang pada keesokan minggunya dengan jangka waktu yang singkat. Proses daftar ulang dilakukan agar melengkapi data diri sebelumnya dengan salah satu pernyataan adalah alasan mengikuti kegiatan. Relawan-relawan akan memilih satu dari tiga bagian relawan, yaitu sebagai *visual reader* yang menjelaskan arti yang terdapat pada layar bioskop. *Visual reader* menjadi komponen terpenting karena merupakan bagian utama dari Bioskop Harewos. Bagian lainnya adalah bagian dokumentasi untuk mengambil gambar kejadian dan peristiwa selama kegiatan berlangsung yang terbagi menjadi fotografer dan *videographer* yang merangkap bagian transportasi.

Setelah para relawan terpilih, proses berikutnya adalah *briefing*. Proses ini dilakukan satu minggu sebelum kegiatan pemutaran film berlangsung. Selama satu hari penuh, para relawan akan diberikan materi, pengalaman, dan mencoba menjadi seorang tunanetra melalui tahapan demi tahapan. Tim Bioskop Harewos memberikan beberapa permainan untuk mengetahui apa akan terjadi ketika manusia tidak menggunakan mata yang berfungsi sebagaimana normalnya. Simulasi diberikan berbagai tahap. Simulasi berikut adalah:

1. Simulasi tahap pertama, proses meraba terhadap uang kertas. Proses perabaan dilakukan dengan cara saling memberikan uang ke relawan di sampingnya secara estafet hingga waktu berhenti. Setelah mendapat selembar uang,

langkah selanjutnya memegang setiap sudut lembaran uang rupiah untuk mengetahui nominal uang rupiah. Selain dengan perabaan yang menggunakan tangan, cara lain adalah menggunakan hidung atau indera penciuman untuk bisa membedakan setiap uang. Setiap nominal uang memiliki rasa yang berbeda. Uang dengan nominal besar seperti Rp100.000,- dan Rp50.000,- memiliki *bau* uang yang khas, hal ini terkait dengan menaruh uang tersebut di tempat yang baik dan jenis uang berikut jarang dipakai di tempat umum sehingga masih terdapat wangi yang khas. Sedangkan, untuk uang dengan nominal kecil seperti Rp2.000,- dan Rp5.000,- tidak ada *bau* khas karena uang tersebut sudah dalam bentuk yang *lecek*, tidak berbentuk semestinya sehingga akan sulit untuk mengetahui nominal berapa yang dipegang. Setelah menebak, hasil salah atau benar menjadi pembelajaran. Proses ini diulang dua kali. Tujuan dari simulasi ini untuk mendeskripsikan bagaimana seorang manusia tidak bisa melihat objek di sekitar. Tim Bioskop Harewos kemudian mengajak para relawan memberikan pendapat mengenai simulasi yang dilakukan, salah satu pendapat adalah *clueless*, bahwa bagi yang pertama kali merasakan tidak bisa melihat dan merasakan benda merasakan bahwa individu tersebut tidak tahu apapun. Karena tidak melewati proses pembelajaran secara mendalam.



Gambar II.4 *Briefing* Bioskop Harewos
Sumber: Tim Bioskop Harewos (2019)

2. Simulasi tahap kedua adalah proses berjalan atau mata tidak bisa melihat dengan penutup sebagai contoh yang dirasakan tunanetra selama tidak bisa

menggunakan matanya secara sempurna. Proses ini dilaksanakan dengan dua orang saling membantu, satu orang menjadi pendamping atau *visual reader*, sedangkan yang lain sebagai tunanetra. Menuntun seorang tunanetra memiliki cara sebagai berikut sebagai pendamping. Pertama, usahakan agar berada setengah langkah di depan tunanetra baik di sebelah kanan maupun sebelah kiri, hal ini terkait ketika berjalan, tunanetra akan mengikuti kemana pendamping akan berjalan sesuai arah; kedua, apabila terdapat jalan dengan ruang sempit yang hanya bisa dilalui oleh satu badan, posisi pendamping yang berada di sebelah sisi berpindah ke depan teman netra, kemudian tangan pendamping yang dipegang oleh teman netra berpindah menuju belakang badan pendamping (berbentuk seperti pose istirahat pada upacara apel) yang bertujuan agar teman tunanetra berjalan di belakang pendamping; ketiga, beritahu kepada teman tunanetra mengenai *obstacle* yang ada. Menjelaskan semua hal secara detail mengenai halangan pada jalan yang dilalui oleh pendamping dan teman tunanetra. Pendamping memberi tahu, contoh seperti “awas, ada tembok lewat dari tiga langkah” kepada teman tunanetra agar mereka lebih berhati-hati dalam melangkah. Simulasi berjalan dari titik awal ke titik akhir dengan saling bergantian antara dua orang. Proses ini memperlihatkan bagaimana seseorang yang lengkap inderanya membantu seseorang yang tidak mampu melihat untuk menuntun berjalan dengan lancar tanpa halangan apapun. Hasilnya, sebagai *visual reader* harus lebih sabar lagi menuntun teman tunanetra dalam menuntun berjalan, karena teman tersebut memiliki alur berjalan yang cepat. Sementara untuk hasil sebagai tunanetra, merasakan hilang keseimbangan menjadi titik penting menyadari betapa berharganya sebuah mata kepada manusia. Keseimbangan menjadi goyah ketika indera penglihatan tidak bisa dipakai. Dengan tidak adanya mata, seharusnya menggunakan indera lain seperti indera perabaan (dalam hal ini kaki sebagai pijakan terhadap bumi) untuk lebih fokus dalam berjalan, dan indera pendengaran terhadap suara sekitar, merasakan adanya rasa takut ketika mendengar suara mobil atau motor dengan pemikiran akan menabrak kendaraan tersebut.

3. Simulasi tahap ketiga adalah proses mendengar dengan menonton film tanpa melihat. Para relawan akan dipertontonkan sebuah adegan dari film yang diputar menggunakan penutup mata. Simulasi ini diharapkan sebagai gambaran bagaimana seorang tunanetra dengan kehidupan sehari-hari melalui setiap aktivitasnya hanya melalui suara suasana sekitar dan sentuhan perasaan ketika menerima objek visual yang tidak mampu diterima secara sempurna. Hasilnya adalah tidak bisa menebak satu sekalipun judul film yang ditayangkan dari tiga kali percobaan. Sehingga, kesimpulan dari simulasi tahap ketiga ini adalah untuk lebih peka kembali terhadap suara dialog dan suasana sekitar dan memang seharusnya teman-teman tunanetra ketika menonton film harus didampingi oleh pendamping atau alat pendengar pembantu lainnya.

Kegiatan berlangsung pada tanggal 22 Desember 2018, berlokasi di NuArt Sculpture Park. Para relawan sebagai *visual reader* berdatangan terlebih dahulu pukul delapan pagi, bagi para relawan yang datang terlalu awal bisa saling mengenal sesama relawan. Dilanjutkan dengan datangnya teman-teman tunanetra secara berbarengan dengan transportasi yang disediakan oleh relawan lainnya pada pukul sembilan pagi. Begitu datang, para teman-teman tunanetra disambut oleh para pendampingnya sebagai *visual reader* dengan antusias dan saling berinteraksi dengan intim agar terdapat ikatan emosional dan hubungan sosial antar pihak. Pemilihan tempat NuArt Sculpture Park sangat cocok dengan relawan dan sahabat tunanetra karena memiliki *amphiteater outdoor* yang besar sehingga membuat teman-teman tunanetra dan para relawan leluasa melakukan kegiatan yang akan dimainkan berdasarkan tim Bioskop Harewos. Semua relawan dan sahabat netra kepada masing-masing kelompok dan terdapat lima kelompok yang sebelumnya pada kegiatan *briefing* satu minggu yang lalu telah dibentuk.

Kegiatan berlanjut di lapangan dengan mempertunjukkan *perform* masing-masing kelompok. Kelompok-kelompok tersebut menampilkan pertunjukkan berupa sketsa, bernyanyi, memberikan informasi mengenai huruf Braille, memperlihatkan manik-manik hasil buatan teman tunanetra, dan memberikan pedoman ketika

terjadi gempa bumi. Tidak ada kecanggungan atau hal-hal sensitif yang mengganggu teman tunanetra. Teman-teman tunanetra yang paling berisik, saling membalas gurauan, dan beberapa ada yang mendominasi percakapan. Masing-masing memiliki cara tersendiri agar nyaman satu sama lain.

Pada pukul 12.00, tepat dengan waktu istirahat dan salat selama satu jam. Kegiatan dilanjutkan dengan menonton film berjudul “Mencari Hilal” sebagai media rekreasi melihat film. Sahabat tunanetra memiliki cara ketika mengambil duduk. Pendamping yang senantiasa berada di sampingnya, membantu menjulurkan tangannya bersama tangan netra, kemudian membawa tangannya menunjuk bagian yang akan diduduki dengan menepuk bagian itu berulang kali oleh sahabat netra. Hal itu dilakukan untuk mengetahui ukuran luas, jarak yang diraih kursi sehingga teman netra mudah mendapatkan rentangan jarak antara badan tunanetra dengan kursi.



Gambar II.5 Kegiatan Menonton Film Bioskop Harewos
Sumber: Tim Bioskop Harewos (2018)

Kegiatan menonton berjalan adalah para *visual reader* berada disamping akan menemani sahabat netra yang akan diberitahu mengenai objek yang tak terdengar, memberitahu tentang konsep arah, jarak, suasana, dan waktu yang dikuasai oleh verbal. Memberikan deskripsi setiap adegan dengan jelas agar teman tunanetra mengetahui secara rinci apa yang ada didalam *scene*.

Berdasarkan pengamatan, terlihat bahwa para sahabat netra menikmati kegiatan ini. Para relawan juga senang dengan kegiatan sosial ini. Sahabat netra merasa relawan sebagai teman dibanding pendamping.



Gambar II.6 Sahabat Netra dan *Visual Reader* Bioskop Harewos 8
 Sumber: Tim Bioskop Harewos (2018)

Suasana yang terlihat selama kegiatan berlangsung dari pagi hingga sore, sejak teman-teman relawan datang hingga teman netra pulang ke rumahnya masing-masing. Kegiatan dilaksanakan menyenangkan, memberikan pengalaman baru dan menyembuhkan diri, melakukan interaksi dengan sahabat netra dan memberikan perspektif bahwa tunanetra tidak lemah dari masyarakat pikirkan. Setelah kegiatan dilaksanakan dengan seksama, Bioskop Harewos akhirnya usai. Proses refleksi dilakukan sesama relawan untuk menyampaikan pandangan baru terhadap tunanetra, dan menyampaikan *value* yang didapat.

Tabel II.3 Total Relawan dan Total Sahabat Netra Bioskop Harewos 8
 Sumber: Tim Bioskop Harewos (2019)

Bioskop Harewos Pemutaran Ke-8		
Peserta		Total Relawan + Sahabat Netra
Tunanetra	35 orang	80 orang
<i>Visual Reader</i>	39 orang	
Fotografer	3 orang	
Videografer	3 orang	

II.2.1.4. Dokumentasi

Hasil dokumentasi kegiatan ini memperlihatkan bagaimana *visual reader* bersama teman-teman tunanetra saling berkomunikasi dan memberikan deskripsi secara lebih yang terdapat pada objek visualnya. Berikut adalah foto rangkaian kegiatan Bioskop Harewos:



Gambar II.7 Kegiatan Bioskop Harewos 8
Sumber: Tim Bioskop Harewos (2018)



Gambar II.8 Menonton Film *Mencari Hilal* di Theater
Sumber: Tim Bioskop Harewos (2018)

II.2.1.5. Wawancara terhadap *Director* Bioskop Harewos

Dilanjutkan dengan wawancara terhadap pendiri dan pengarah acara Dita Widya Putri, lalu memperkenalkan pendiri lain yaitu Robby Prasetyo sebagai *program manager* sekaligus memegang kendali acara selama kegiatan berlangsung, dan

Keni Soeriaatmadja sebagai *program director* perwakilan dari NuArt Sculpture Park. Dasar dari membuat kegiatan Bioskop Harewos di kota Bandung adalah sebagai rasa empati yang didapat dari pengalaman Bioskop Bisik di Jakarta karena interaksi antara *visual reader* dan tunanetra dapat memberikan *point of view* dan hal yang baru.

Kemudian dilanjutkan bahwa kegiatan ini dimulai sejak berapa tahun yang lalu, proses kegiatan ini berlangsung, dan asal teman-teman tunanetra tinggal. Hasil yang didapat adalah kegiatan ini dimulai pada 23 September 2016. Total telah melaksanakan sepuluh kali Bioskop Harewos, mayoritas dilaksanakan di NuArt Sculpture Park. Satu kali pemutaran khusus di CGV 23 Paskal untuk menonton film “Surau dan Silek”.



Gambar II.9 Poster Elektronik Bioskop Harewos 6
Sumber: Tim Bioskop Harewos (2019)

Sahabat netra diajak berdasarkan beberapa tempat yayasan tunanetra yang berada di Bandung, yaitu Panti Sosial Bina Netra (PSBN) Wyata Guna yang terletak di Jalan Pajajaran no. 52 dan Yayasan Syamsi Dhuha yang berada di Jalan Ir. H. Djuanda no. 369. Alasan memilih tunanetra karena empati yang dimiliki sangat besar terhadap kalangan tunanetra dan mempertemukannya dengan *visual reader* supaya bisa menjalin pertemanan, manfaat, dan pandangan baru. Target yang

diinginkan kedepannya adalah lebih populer melebihi total 234 orang pendaftar kegiatan terakhir.

II.2.1.6. Simulasi Netra, Mengenal Netra, dan Perkenalan Kegiatan

Berdasarkan observasi kegiatan ada simulasi menjadi tunanetra (meraba, mendengar, dan berjalan), *caring* netra, dan perkenalan Bioskop Harewos. Hal ini didasarkan cerita inisator Bioskop Harewos mengatakan salah satu teman mengalami diagnosa penglihatan dan menurun terus menerus hingga terjadi kebutaan, kemudian untuk memudahkan ingatan, teman tersebut berlatih mengenal huruf Braille dan mencium perbedaan uang, karena uang memiliki aroma yang berbeda antar satu sama lain.



Gambar II.10 *Briefing Caring Netra* Bioskop Harewos
Sumber: Tim Bioskop Harewos (2019)

II.3. Analisis

Proses analisis menggabungkan konsep dari Bioskop Harewos, kecenderungan pemikiran terhadap masyarakat dan pemikiran dari tunanetra melalui kuesioner akan menjadi titik temu dan dapat diolah secara teratur. Analisis digunakan untuk memperoleh keterangan lanjutan dari bentuk komunikasi yang disampaikan dalam bentuk lambang (Rakhmat, 2014, h.89). Hasil lambang yang didapat berasal dari perumusan berbagai data objek penelitian, observasi kegiatan, catatan lapangan,

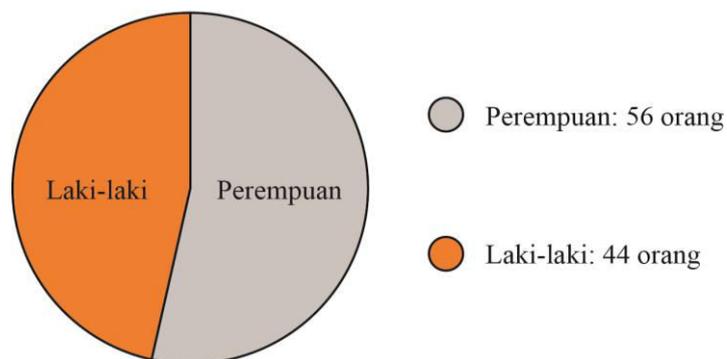
dan daftar pertanyaan kepada responden. Proses analisis pada perancangan, melakukan pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner.

II.3.1. Kuesioner

Penarikan kuesioner mengambil sampel kelompok kecil, kelompok ini mengambil pada wilayah Kota Bandung. Dengan mengambil kelompok kecil, hasil umum dapat digambarkan dan disertakan (Eriyanto, 2014, h. 88). Beberapa proses pertanyaan sebagai kuesioner dilakukan kepada dua bagian, yaitu terhadap masyarakat dan terhadap tunanetra.

II.3.1.1. Kuesioner terhadap Masyarakat

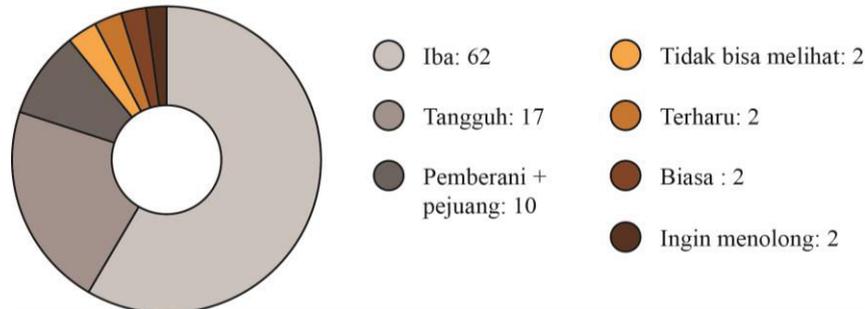
Proses memberikan pertanyaan kepada masyarakat dilakukan untuk mengetahui pengetahuan umum mengenai tunanetra dan kegiatan sosial bioskop untuk tunanetra. Terdapat 50 responden *online* dan 50 responden lain bertemu langsung dan mewawancarai secara seksama. Kuesioner secara *online* disebar sejak tanggal 28 Oktober 2018, sedangkan kuesioner bertemu langsung dilakukan pada 26 Desember 2018 hingga 22 Januari 2019.



Gambar II.11 Kuesioner Responden Profil Masyarakat
Sumber: Pribadi (2019)

Berdasarkan Gambar II.11, jenis kelamin responden berbanding hampir setengah dengan perbandingan perempuan 56 orang dan laki-laki 44 orang. Usia rata-rata pada 17-22 tahun dengan total 42 orang. Pendidikan terakhir responden mayoritas tingkat SMA atau sederajat, dan diploma atau sarjana. Sehingga, pekerjaan

responden rata-rata sebagai mahasiswa, dan pegawai kantor menjadi nilai kedua terbanyak. Profil responden bisa dilihat pada bagian lampiran.



Gambar II.12 Kuesioner Responden Pandangan terhadap Tunanetra
Sumber: Pribadi (2019)

Berdasarkan Gambar II.12, mayoritas responden merasakan iba, kasihan, sedih melihat disabilitas tunanetra dengan 62%. Persentase sebesar 27 orang menyatakan tunanetra pribadi yang tangguh dan pemberani seperti pejuang.



Gambar II.13 Kuesioner Responden Alasan Pandangan terhadap Tunanetra
Sumber: Pribadi (2019)

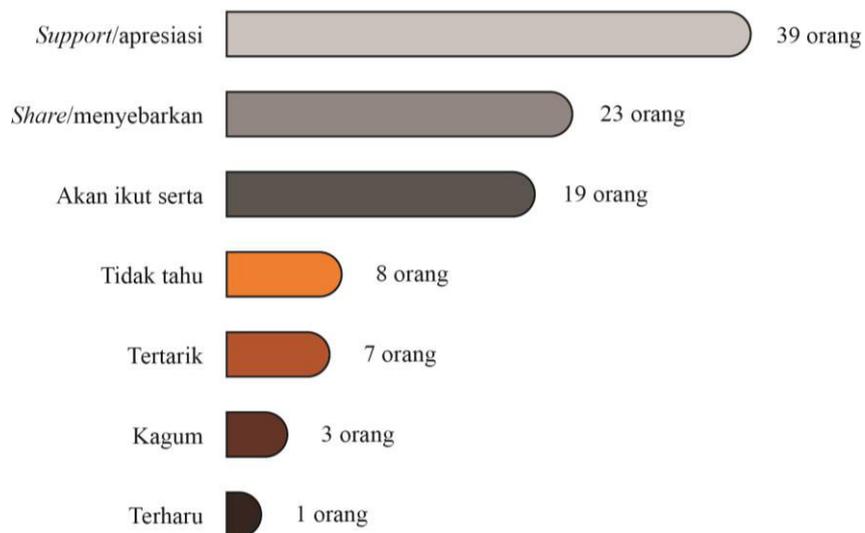
Pada Gambar II.13 alasan tertinggi memiliki nilai bahwa penyandang tunanetra tidak sama seperti manusia lainnya, alasan berikutnya karena telah berhasil bertahan hidup di tengah kekurangan. Kekurangan yang dimaksud adalah tidak

bisa melihat. Alasan lain karena tunanetra tidak bisa melakukan aktivitas secara normal oleh 13 orang dan memiliki cara sendiri untuk hidup menyesuaikan dengan kondisinya diungkapkan oleh 12 orang.



Gambar II.14 Kuesioner Responden Mengetahui Bioskop untuk Tunanetra
Sumber: Pribadi (2019)

Berdasarkan Gambar II.14 hanya sekitar 10 orang kegiatan yang mengetahui bioskop untuk tunanetra dilakukan di Bandung. Ketika melakukan wawancara secara *offline*, kebanyakan responden yang menjawab tidak mengetahui, mulai penasaran dan ingin mengikuti Bioskop Harewos. Hal ini dianggap sebagai medium baru bagi responden sehingga menarik perhatian bagi lingkungan.



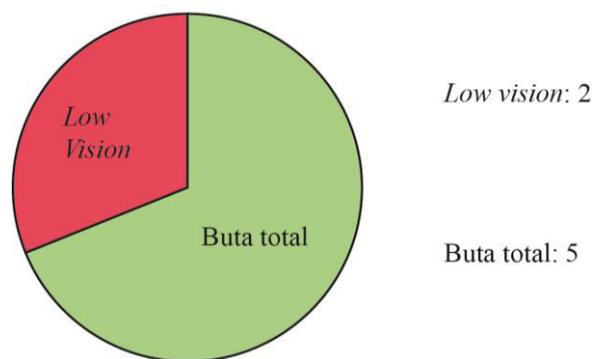
Gambar II.15 Kuesioner Responden Pendapat mengenai Bioskop Harewos
Sumber: Pribadi (2019)

Sebagian responden pada Gambar II.15 mengapresiasi sebanyak 39 orang. Sementara, yang akan ikut serta mendapat angka 19 orang. Hasil dari dua jawaban

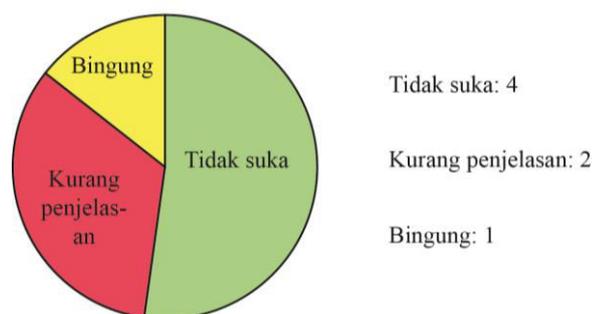
teratas dengan total persentase 62% yaitu apresiasi dan menyebarkan dalam media sosial. Masih sedikit responden yang menyadari bahwa kegiatan ini dapat mendekatkan masyarakat kepada penyandang disabilitas.

II.3.1.2. Kuesioner terhadap Tunanetra

Proses memberikan kuesioner terhadap tunanetra dilakukan untuk mengetahui pemikiran tunanetra. Terdapat tujuh responden yang bertemu secara langsung dan melakukan wawancara secara seksama. Kuesioner dilakukan pada 31 Desember 2018 pada PSBN Wyata Guna, pemilihan tempat ini sebagai salah satu panti netra terbesar dengan asrama netra di Indonesia.



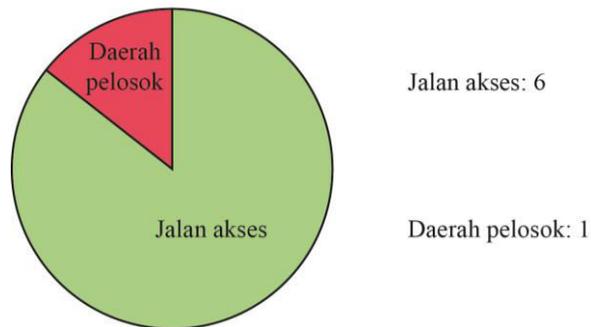
Gambar II.16 Kuesioner Responden Jenis Tunanetra
Sumber: Pribadi (2019)



Gambar II.17 Kuesioner Responden Kendala Tunanetra Menonton Film
Sumber: Pribadi (2019)

Kuesioner kepada tunanetra berdasarkan Gambar II.16, spesifikasi perbedaan adalah dua *low vision* dan lima buta total. Beberapa responden pada Gambar II.17 ketika menyaksikan film merasakan bingung dan kurang penjelasan. Hal ini

terkait dengan suara yang keluar dari film yang tidak terdengar secara jelas, bingung karena tidak mengetahui deskripsi mengenai lokasi dan suasana yang ada pada film tidak bisa didapatkan oleh tunanetra. Sedangkan, setengah dari total responden tidak suka menonton film.



Gambar II.18 Kuesioner Responden Akses Ruang Publik Tunanetra
Sumber: Pribadi (2019)

Ketika menanyakan ruang publik, Gambar II.18 menyebutkan hampir seluruh responden merasa kurang akses untuk disabilitas, sehingga meminta lebih banyak jalan akses. Hal lainnya adalah salah satu tunanetra menginginkan orang lain lebih peka terhadap tunanetra dan tidak merasa canggung kepada tunanetra, karena salah satu responden merasa tidak senang dengan perlakuan orang lain kepada kalangan tunanetra.

II.4. Resume

Beberapa kesimpulan yang diraih terkait kegiatan sosial ini dalam hasil wawancara bersama pendiri Bioskop Harewos, dan masyarakat umum melalui kuesioner:

- Rangkaian kegiatan Bioskop Harewos adalah *briefing* untuk simulasi netra dan pengenalan kegiatan, dilanjutkan dengan kegiatan pemutaran film beserta penampilan setiap kelompok.
- Masalah kegiatan Bioskop Harewos adalah kurang pengetahuan mengenai kegiatan sosial karena informasi yang minim, sehingga perlu informasi mengenai Bioskop Harewos agar lebih banyak yang mengetahui.

- Banyaknya masyarakat yang belum mengetahui kegiatan Bioskop Harewos, 90% dari 100 responden tidak mengetahui adanya Bioskop Harewos ini.
- Umumnya masyarakat, memberikan rasa kasihan, iba, dan sedih pada kekurangan yang dimiliki oleh kaum disabilitas netra. Pandangan ini disampaikan karena manusia normal mampu melihat dengan baik.

II.5. Solusi Perancangan

Setelah melewati berbagai data analisis beserta resume, solusi yang didapatkan adalah perlunya perancangan informasi Bioskop Harewos dengan memberi tahu rangkaian salah satu kegiatan tanggal 30 Maret 2019, pemutaran ke-9 berupa informasi pelaksanaan kegiatan. Diawali dengan penjemputan tunanetra hingga pemutaran film selesai. Informasi tambahan diperlihatkan berupa cara-cara berkenalan, membimbing berjalan, dan mendampingi ketika menonton film kepada tunanetra.