



Proyek ini didanai oleh
Uni Eropa



Institut
KAPAL Perempuan
Lingkaran Pendidikan Alternatif Perempuan



PUPUK
perumahaan untuk perempuan (perumahan
untuk perempuan) di kawasan perkotaan



Sapda
Sistem Akademi, Pendidikan, dan Asesmen

PANDUAN MEDIA AKSESIBEL

Program 'ACTION'

(Active Citizens Building Solidarity
and Resilience in Response to COVID-19)





Panduan Media Aksesibel

Penulis & Peneliti:

Mukhotib MD

Tommy (Bjeou Nayaka)

Ayatulloh Rohullo Khomeini

Sholih Muhdlor

Nobertus Mario Baskoro

Sri Surani

Nurul Saadah Andriani

Iwan Muharawan

Editor:

Mukhotib MD

Nobertus Mario Baskoro

Ilustrasi:

Dhinda Sepfitri

Layout & Design:

Nobertus Mario Baskoro

Tommy (Bjeou Nayaka)

Copyright April 2021

Sentra Advokasi Perempuan, Difabel & Anak (SAPDA)

Materi publikasi ini diproduksi dengan bantuan hibah dari Uni Eropa. Pendapat/pandangan yang dinyatakan dalam materi publikasi ini sepenuhnya merupakan tanggung jawab SAPDA dan bukan mencerminkan pendapat/pandangan Uni Eropa.

PENGANTAR

Salam Inklusi untuk semua,

Informasi yang benar dan tepat merupakan kebutuhan dan hak semua orang termasuk penyandang disabilitas. Namun informasi yang benar dan tepat memerlukan syarat, yaitu disampaikan melalui media yang aksesibel serta terjangkau oleh mereka yang memiliki kebutuhan khusus, baik karena hambatan disabilitas maupun keterbatasan ruang gerak, mobilitas, maupun interaksi sosial.

Selama ini pegiat dan produsen media menghadapi tantangan terkait substansi serta cara menyampaikan informasi melalui media yang tepat kepada audiens penyandang disabilitas. Pengetahuan dan keahlian yang terbatas membuat mereka sulit melakukan penyesuaian media terhadap kebutuhan khusus penyandang disabilitas yang beragam. Pegiat dan produsen media juga memiliki kesadaran yang kurang tentang keberadaan anggota masyarakat tertentu yang tidak mampu menjangkau informasi sebagaimana kelompok masyarakat pada umumnya, karena adanya “dinding pembatas” antara penyandang disabilitas dengan mereka yang menganggap dirinya “normal” atau tidak menyandang kondisi disabilitas yang terlihat kasat mata. Keadaan semakin diperumit dengan kurangnya referensi yang memandu pegiat dan produsen media.





Berbagai permasalahan di atas berdampak langsung terhadap penyandang disabilitas dengan tidak tersampainya informasi yang benar dan tepat serta sesuai dengan kebutuhan khususnya. Ini mengakibatkan penyandang disabilitas tidak mendapatkan informasi yang berguna sebagai dasar pemikiran dan pengambilan keputusan dalam kehidupan mereka secara mandiri.

SAPDA menyusun panduan produksi media aksesibel bagi penyandang disabilitas ini dengan tujuan menjawab kebutuhan-kebutuhan khusus penyandang disabilitas akan informasi. SAPDA ingin memastikan bahwa segala media yang ada dapat memenuhi kebutuhan informasi bagi penyandang disabilitas dengan semua ragam bentuk media dan metode penyampaianya.

Panduan ini menyajikan secara lengkap dan jelas konsep design thinking dan petunjuk teknis penyesuaian beragam pilihan media dengan ragam disabilitas tuli, penglihatan, dan intelektual. SAPDA berharap lembaga-lembaga anggota konsorsium ACTION dan pegiat-pegiat media yang lainnya menggunakan panduan ini dalam memproduksi media sosialisasi dan informasi ke depan.

SAPDA juga berharap panduan media aksesibel ini menjadi referensi bagi semua pihak yang ingin memproduksi media yang ramah bagi penyandang disabilitas agar mampu menjangkau mereka yang selama ini tidak terdengar maupun tidak terlihat.



Secara spesifik kami mengucapkan terima kasih kepada:

- 1** Segenap tim pelaksana program ACTION-SAPDA, beserta pengulas eksternal yaitu bapak Mukhotib dan bapak Tommy (Bjeou Nayaka), juga para narasumber dari kelompok penyandang disabilitas yang telah memberikan kontribusi luar biasa dalam penyusunan panduan ini.
- 2** Organisasi anggota konsorsium ACTION lainnya yaitu CISDI, Institut KAPAL Perempuan, Pamflet Generasi, dan PUPUK; dan Hivos sebagai koordinator dalam implementasi program ACTION.
- 3** Uni Eropa yang telah memberikan bantuan hibah sebesar € 2,5 juta atau Rp 42 miliar di dalam implementasi program ACTION termasuk untuk produksi panduan ini.

Salam

Nurul Saadah Andriani
Direktur SAPDA

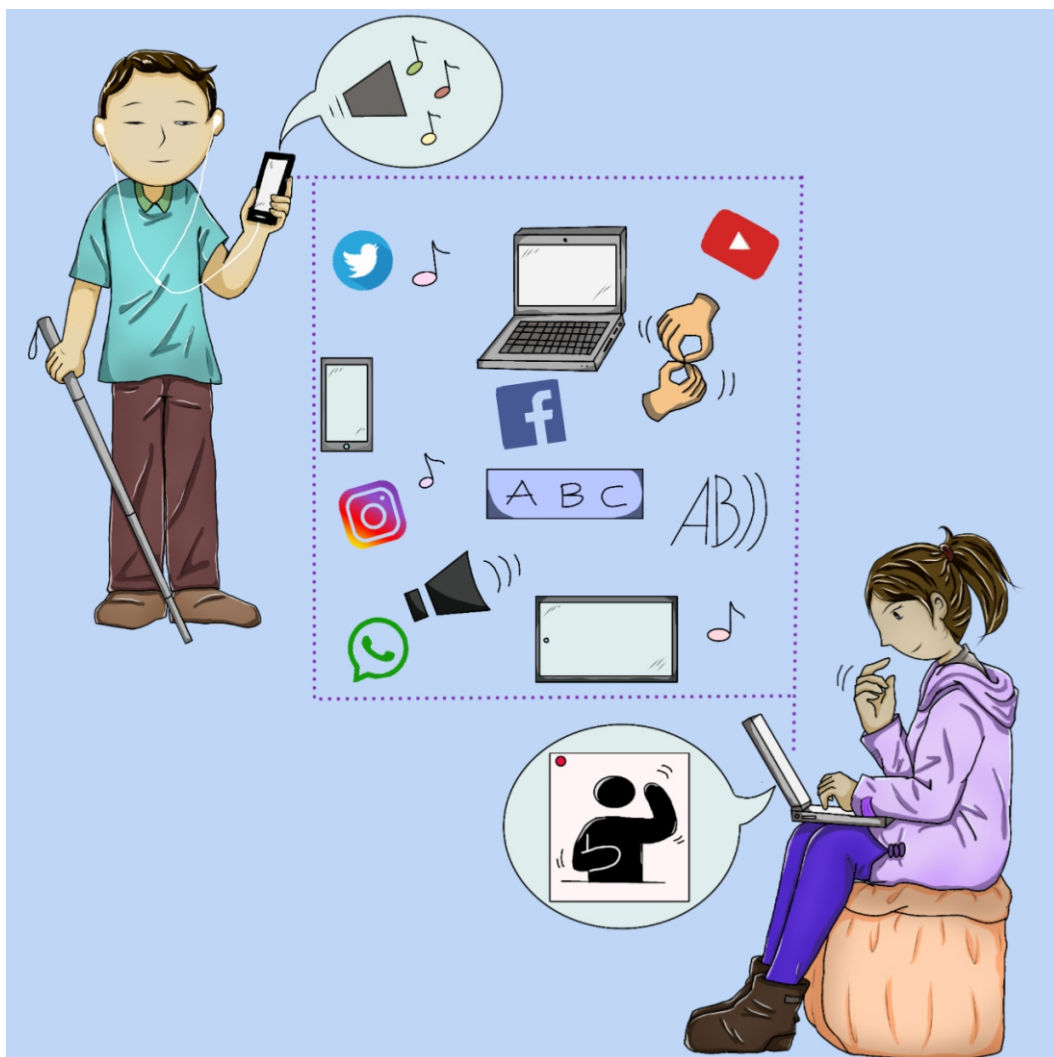


DAFTAR ISI

Kata Pengantar	I
Daftar Isi	IV
BAB I - Pengenalan Media Aksesibel	01
A. Disabilitas	02
B. Media	03
C. Informasi	04
D. Aksesibilitas Media	06
BAB II - Dasar Kebijakan Media Aksesibel	10
A. Hak Atas Informasi bagi Disabilitas	11
B. Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (<i>Sustainable Development Goals</i>)	12
BAB III - <i>Design Thinking</i> (Pemikiran Desain) dalam Produksi Media Aksesibel	14
A. Teori & Sejarah Pemikiran Desain (<i>Design Thinking</i>)	15
B. Mengapa <i>Design Thinking</i> ?	16
C. Proses <i>Design Thinking</i> dalam Produksi Media Aksesibel	18
BAB IV - Menjadikan Media Aksesibel	31
A. Video Aksesibel	34
B. Infografis Aksesibel	40
C. Poster Aksesibel	43
D. <i>Messenger</i> (Pengiriman Pesan) Aksesibel	46
E. Media Sosial Aksesibel	46
F. Dokumen Aksesibel	49
G. <i>Slide</i> (Presentasi) Aksesibel	54
Penutup	58
Referensi	59
Glosarium	61

BAB I

PENGENALAN MEDIA AKSESIBEL



A. DISABILITAS

Indonesia telah secara resmi menggunakan istilah penyandang disabilitas dengan terbitnya Undang-undang Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas. Pasal 1 ayat 1 dari aturan ini menyebutkan definisi penyandang disabilitas yakni sebagai “Setiap orang yang mengalami keterbatasan fisik, intelektual, mental, dan sensorik dalam jangka waktu lama, yang dalam berinteraksi dengan lingkungan mengalami hambatan dan kesulitan untuk berpartisipasi secara penuh dan efektif dengan warga negara lainnya berdasarkan kesamaan hak”.

Pemerintah telah menerbitkan UU Nomor 8 tahun 2016 sebagai perwujudan ratifikasi atas UNCPRD (*United Nation Convention of the rights of Person with Disability*) melalui Undang-undang nomor 19 tahun 2011. UNCPRD sendiri tidak menjelaskan pengertian Penyandang Disabilitas (*Person with Disability*). Namun, UNCPRD menyebut disabilitas sebagai suatu konsep yang terus berkembang. Disabilitas merupakan hasil interaksi antara orang-orang dengan keterbatasan kemampuan, sikap, serta lingkungan yang menghambat partisipasi penuh dan efektif dalam masyarakat berdasarkan kesetaraan dengan yang lainnya. Secara individual, disabilitas berkaitan dengan hambatan untuk melihat, membaca, mendengar, berbicara atau berkomunikasi,

B. MEDIA

Media secara etimologis berasal dari bahasa latin, yaitu *medius* yang berarti "dengan", "perantara", atau "pengantar." Sementara sebagai Bahasa Indonesia, kata media mengandung makna medium yang berarti "antara" (menyatakan posisi) atau "sedang" (menyatakan ukuran).
(1)

Istilah media, menurut Ahmad Rohani dan Santosa S. Hanijaya, secara umum merujuk kepada wadah, alat, atau sarana untuk melakukan komunikasi. Sehingga media secara umum berarti suatu alat perantara atau pengantar yang berfungsi untuk menyalurkan pesan atau informasi dari sumber kepada penerima pesan. Sementara menurut Syaiful Bahri Djamarah media adalah segala bentuk saluran yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Dengan kata lain media dapat didefinisikan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan.

(2) Penggunaan media dapat berlangsung di dalam berbagai bidang, antara lain seperti konsumsi informasi, pembelajaran, dan sebagainya. Media mempunyai fungsi diantaranya:

- 1** Menyampaikan informasi kepada masyarakat.
- 2** Sebagai upaya mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
- 3** Sarana mengekspresikan pendapat, ide, dan gagasan.

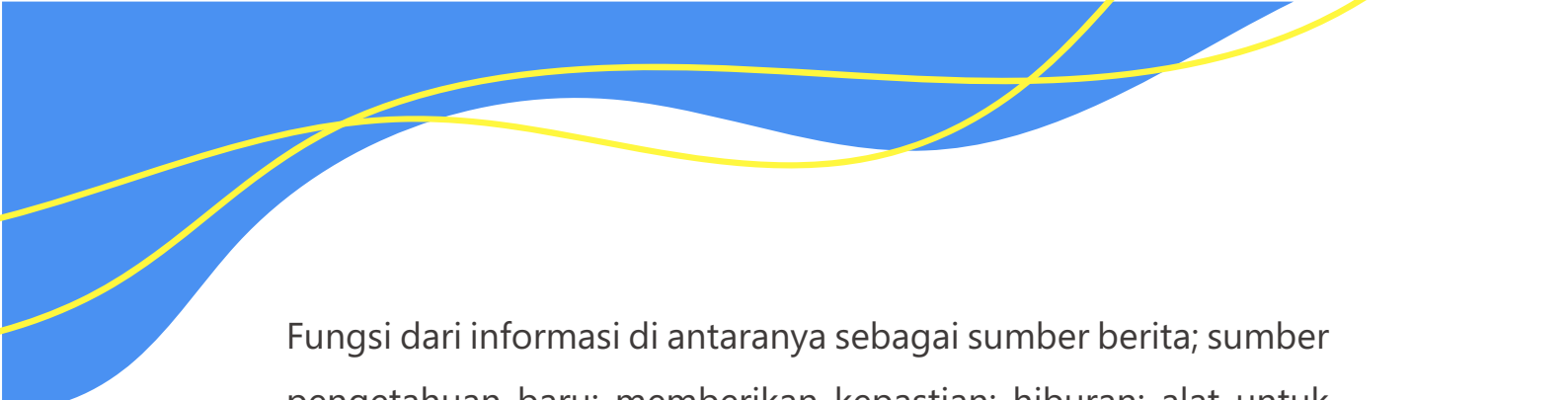
- 4 Sarana untuk mendapatkan hiburan relaksasi dan pengalihan perhatian dari ketegangan sosial.
- 5 Sebagai upaya mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
- 6 Sarana mengekspresikan pendapat, ide, dan gagasan.

C. INFORMASI

Kata “informasi” berasal dari kata Perancis kuno, yaitu *informacion* (tahun 1387) yang diambil dari bahasa Latin *informationem* yang berarti “garis besar, konsep, atau ide”. Sebagai kata benda, informasi berasal dari kata *informare* yang memiliki arti “pengetahuan yang dikomunikasikan.” (3)

Menurut penjelasan Wikipedia, informasi memiliki fungsi penting dalam membantu mengurangi perasaan cemas. Notoatmodjo (2008) mengatakan bahwa semakin banyak informasi, akan mempengaruhi atau menambah pengetahuan seseorang. Pengetahuan juga bisa menimbulkan kesadaran yang membuat seseorang berperilaku sesuai pengetahuan yang dimilikinya. (4)

Informasi juga merupakan pesan atau kumpulan banyak pesan (ekspresi atau ucapan) yang terdiri atas sekuens simbol yang ditafsirkan. Informasi dapat direkam dan ditransmisikan sebagai tanda-tanda atau sinyal gelombang. Informasi bisa dikatakan sebagai pengetahuan yang didapatkan dari pembelajaran, pengalaman, atau instruksi. (5)



Fungsi dari informasi di antaranya sebagai sumber berita; sumber pengetahuan baru; memberikan kepastian; hiburan; alat untuk mensosialisasikan suatu kebijakan; alat untuk memengaruhi masyarakat; serta alat untuk menyampaikan pendapat. Masyarakat sendiri memanfaatkan informasi untuk meminimalisir resiko pengambilan keputusan yang salah; memberikan gambaran terkait situasi yang terjadi pada waktu tertentu; menjadi dasar dalam menentukan solusi atas sebuah masalah; dan sebagainya.

Penyandang disabilitas membutuhkan informasi sebagai dasar untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu; serta membuat keputusan atas diri sendiri, orang lain atau keluarganya. Dengan demikian, penting agar sebuah informasi bisa disajikan secara akurat, tepat waktu, dan relevan.

Informasi juga sebaiknya mempunyai nilai manfaat bagi penerimanya, seperti menambah pengetahuan, keterampilan, ataupun panduan untuk melakukan sesuatu sesuai dengan sektor-sektor yang dibutuhkan baik berkala maupun rutin.

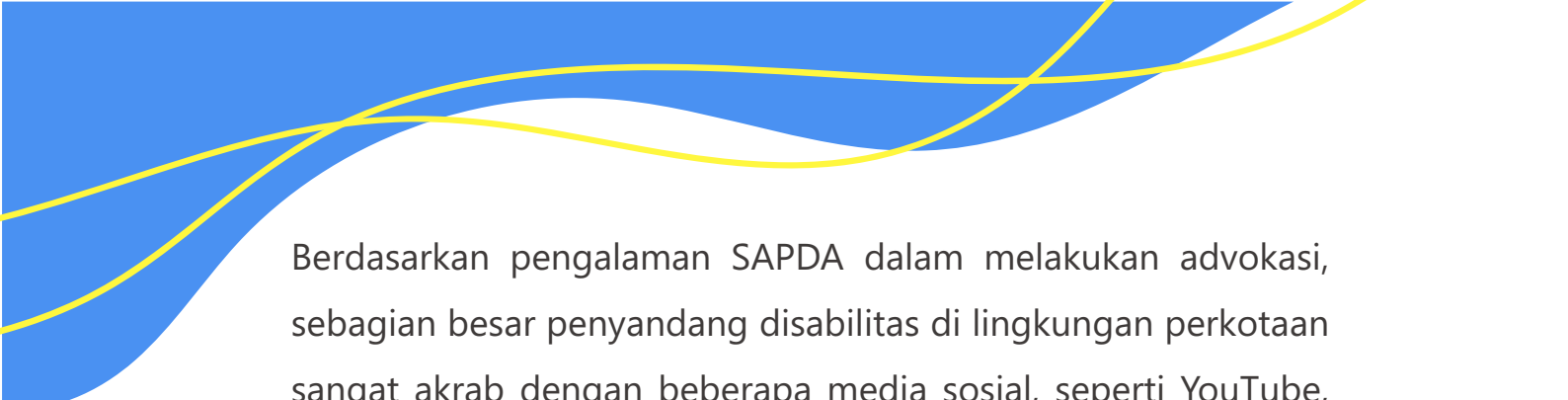
Penyampaian informasi juga harus terhindar dari bias untuk memastikan pesan dapat diterima dan dipahami secara penuh. Kondisi ini berkaitan erat pula dengan aksesibilitas media. Penyedia informasi dituntut untuk memproduksi media yang aksesibel sebagai upaya memenuhi hak-hak penyandang disabilitas.

D. AKSESIBILITAS MEDIA

Bentuk media dan informasi saat ini sangat beragam dan konvergen. Digitalisasi format penyajian informasi telah memberikan kemudahan dalam bertukar informasi. Namun bagi beberapa kelompok masyarakat terutama para kelompok penyandang disabilitas, sekadar memenuhi standar konten informasi yang dapat dipahami semua orang saja belum cukup.

Hambatan penglihatan, pendengaran, komunikasi, dan fokus milik beberapa ragam disabilitas membuat mereka menerima dan mengolah informasi dengan cara yang berbeda. Dengan demikian, aksesibilitas media mutlak dibutuhkan dalam rangka memudahkan penyandang disabilitas dalam menangkap dan memahami informasi dengan benar. Aksesibilitas media, juga memudahkan penyandang disabilitas dalam menyampaikan pemikiran, pengetahuan dan pendapatnya di masyarakat.

Media, ketika dilihat dari pengertian dan fungsi, seharusnya dapat diakses oleh semua lapisan masyarakat tanpa terkecuali. Seiring dengan perkembangan teknologi di media saat ini, terdapat banyak sekali pilihan bentuk dan juga format media yang dapat diakses. Penyandang disabilitas juga membutuhkan akses terhadap media dalam kesehariannya, mulai sekadar mengetahui berita terbaru yang terjadi di dunia dan lingkungan sekitarnya, hingga sebagai saluran advokasi hak-hak mereka.



Berdasarkan pengalaman SAPDA dalam melakukan advokasi, sebagian besar penyandang disabilitas di lingkungan perkotaan sangat akrab dengan beberapa media sosial, seperti YouTube, Instagram, dan Facebook. Sementara untuk media komunikasi, hampir seluruh penyandang disabilitas pemakai telepon pintar dipastikan mempunyai akun aplikasi WhatsApp sebagai aplikasi perpesanan utama.

Selain itu, para penyandang disabilitas juga memiliki kemampuan menggunakan fitur dan juga kelengkapan yang tersedia di dalam perangkatnya untuk dapat menikmati keleluasaan akses terhadap media. Berbagai fitur beserta kelengkapan itulah yang umumnya disebut dengan aksesibilitas, yang bisa hadir sebagai perangkat keras (seperti huruf timbul atau *braille*, papan ketik timbul, kaca pembesar layar); dan juga perangkat lunak (seperti *screen reader* atau alat pembaca layar, pembalik warna, pembesar objek, dan teks alternatif).

Berangkat dari situasi di atas, maka menjadi cukup penting untuk memastikan produk-produk media yang akan disajikan dalam berbagai bentuk dapat diakses secara mudah oleh kelompok penyandang disabilitas melalui fitur-fitur aksesibilitas yang tersedia sebagai saluran advokasi atas hak-hak mereka.

Walaupun sudah memiliki konten yang jelas dan lugas, sebuah media masih perlu disajikan dalam format yang aksesibel dan inklusif, guna memberikan kemudahan bagi para pembuat media dalam menjangkau kelompok audiens yang lebih luas dan beragam.

Aksesibilitas menjadi fasilitas yang disediakan bagi semua orang dengan tujuan untuk mewujudkan kesempatan yang sama di dalam segala aspek kehidupan. Memproduksi media informasi aksesibel bagi penyandang disabilitas perlu memperhatikan sejumlah aspek, antara lain:

- 1 Gaya bahasa.
- 2 Desain.
- 3 Jenis media komunikasi (cetak/digital/audio/video).
- 4 Penerjemahan.
- 5 Pengaturan waktu dan ketersediaan informasi.
- 6 Detail dan kompleksitas informasi.

Mewujudkan aksesibilitas media bagi audiens penyandang disabilitas dapat dilakukan melalui penyesuaian format penyajian informasi secara spesifik dengan satu maupun lebih ragam disabilitas. Penyesuaian ini tentunya dapat dilakukan dengan mempertimbangkan wadah yang digunakan, konten informasi yang akan disajikan, serta sasaran yang dituju.

Pemenuhan aksesibilitas pada media dapat dilakukan dengan teknik dan metode yang sederhana, tanpa harus menambahkan perangkat keras maupun perangkat lunak

Beberapa teknik dasar yang bisa dilakukan sebagai upaya pemenuhan aksesibilitas media antara lain:

- 1 Mempertimbangkan latar belakang.
- 2 Pemilihan jenis dan warna ukuran huruf.
- 3 Penempatan objek atau gambar.
- 4 Penambahan *subtitle* atau Juru Bahasa Isyarat ke dalam video.
- 5 Mempergunakan diksi atau pilihan kata yang populer.
- 6 Menyusun kalimat dalam format yang tunggal dan pendek.
- 7 Memilih dan memisahkan konten untuk dapat dipahami secara bertahap.

BAB II

DASAR KEBIJAKAN MEDIA AKSESIBEL



Ilustrasi: Dhinda Sepfitri

A. HAK ATAS INFORMASI BAGI DISABILITAS

Undang-undang No 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik menjadi landasan pelaksanaan keterbukaan Informasi Publik di Indonesia. Ini sesuai dengan pasal 28F Undang-undang Dasar NKRI 1945 yang secara tegas mengamanatkan setiap orang berhak berkomunikasi dan memperoleh informasi untuk mengembangkan pribadi dan lingkungan sosialnya; dan berhak untuk mencari, memperoleh, memiliki, menyimpan, mengolah, dan menyampaikan informasi dengan menggunakan segala jenis saluran yang tersedia.

Namun hak tersebut belum tentu sepenuhnya bisa dijangkau oleh penyandang disabilitas. Kondisi fisik, sensorik, mental, dan intelektual yang terbatas seringkali menghambat mereka dalam mengakses informasi. Kondisi ini disebabkan karena kondisi Sebagian besar media informasi yang belum begitu didesain secara matang untuk menjawab kebutuhan mereka.

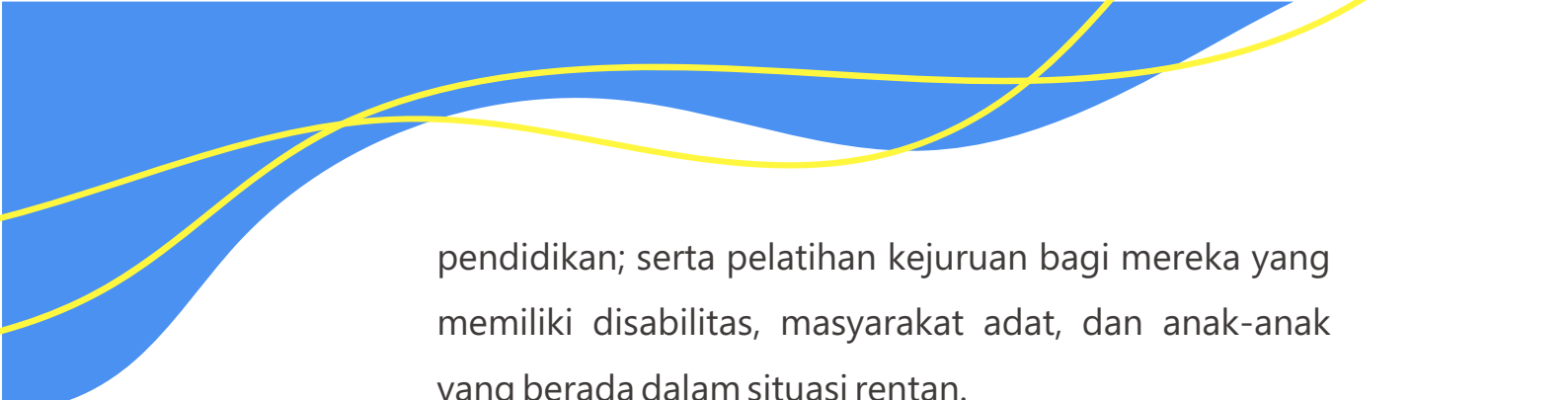
Di dalam isu keterbukaan informasi, peran masyarakat luas pada umumnya adalah sebagai pengguna informasi dan sebagai pemohon informasi. Dalam konteks pengguna informasi, masyarakat berhak untuk mendapatkan 1) Informasi yang wajib disediakan dan diumumkan, dan 2) Informasi berdasarkan permintaan.

Segala informasi publik yang menyangkut kepentingan penyandang disabilitas sudah seharusnya dapat diketahui oleh komunitas dan pegiat hak kaum penyandang disabilitas. Untuk kepentingan pemberdayaan dan advokasi, aktivis penyandang disabilitas perlu mempunyai akses seluas-luasnya kepada informasi yang mereka butuhkan. Dalam upaya yang lebih konkrit, badan-badan publik juga perlu membangun fasilitas dan sarana yang mempermudah akses bagi penyandang disabilitas.

B. TUJUAN PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN

Seperti yang telah dijelaskan di bagian sebelumnya, media didefinisikan sebagai sarana penyampaian informasi. Lebih lanjut, UU KIP telah menyatakan bahwa setiap orang berhak untuk mengakses informasi. Ini tidak terlepas pula dengan dua butir *Sustainable Development Goals* (SDG's/Tujuan Pembangunan Berkelanjutan) (6), yaitu:

- 1 Tujuan ke-4: Memastikan pendidikan yang inklusif dan berkualitas setara, juga mendukung kesempatan belajar seumur hidup bagi semua. Target di tahun 2030 adalah menghilangkan disparitas gender dalam pendidikan; memastikan akses yang setara bagi seluruh tingkatan

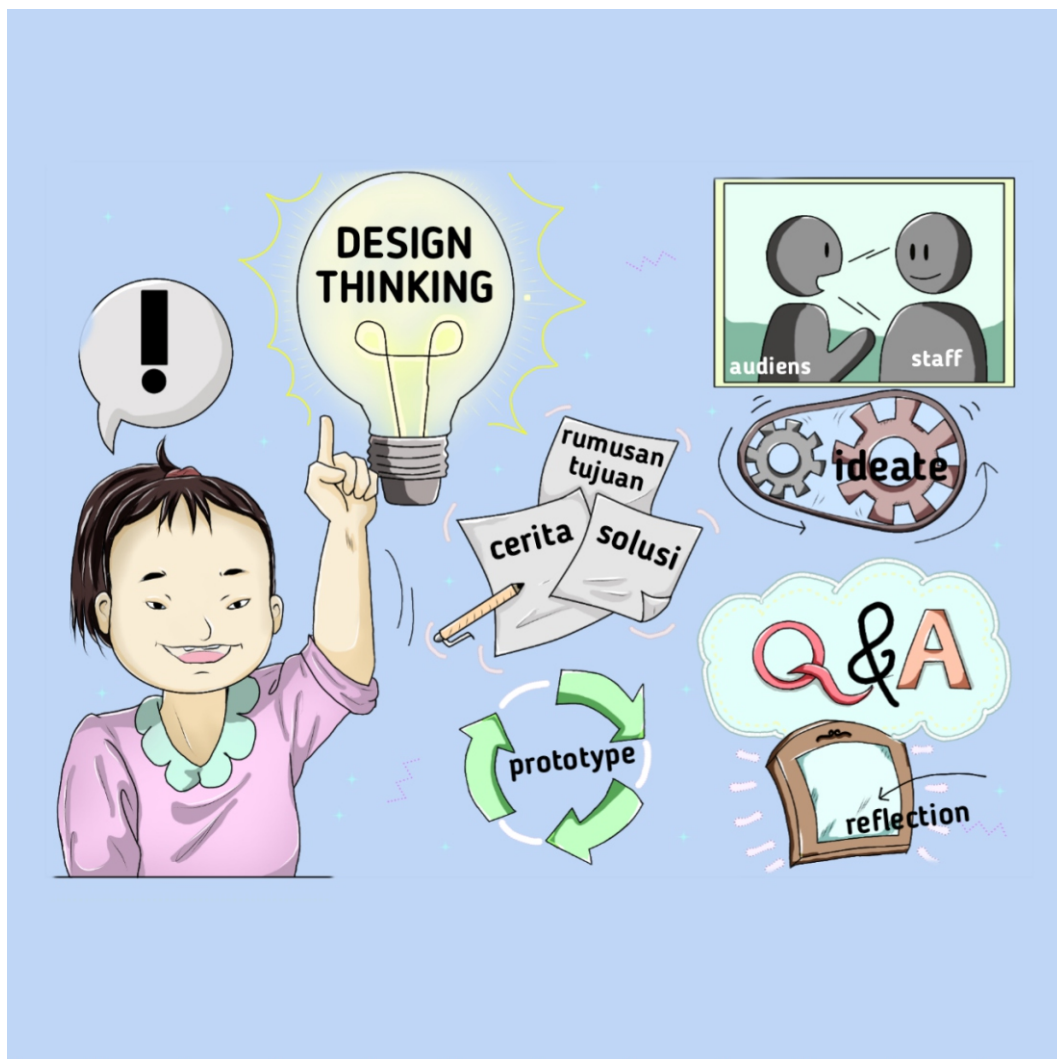


pendidikan; serta pelatihan kejuruan bagi mereka yang memiliki disabilitas, masyarakat adat, dan anak-anak yang berada dalam situasi rentan.

- 2** Tujuan ke-16: Mendukung masyarakat yang damai dan inklusif untuk pembangunan berkelanjutan, serta menyediakan akses terhadap keadilan bagi semua dan membangun institusi-institusi yang efektif, akuntabel dan inklusif di semua level. Upaya ini dilakukan dengan target memastikan akses publik terhadap informasi dan melindungi kebebasan fundamental, sesuai perundang-undangan nasional dan perjanjian internasional.

BAB III

PEMIKIRAN *DESIGN THINKING* (PEMIKIRAN DESAIN) DALAM PRODUKSI MEDIA AKSESIBEL



Ilustrasi: Dhinda Sepfitri

A. TEORI & SEJARAH *DESIGN THINKING* (PEMIKIRAN DESAIN)

Design thinking atau pemikiran desain adalah metodologi desain yang memberikan pendekatan berbasis solusi dalam memecahkan masalah. *Design thinking* sangat berguna dalam mengatasi masalah yang kompleks, dengan memahami kebutuhan pihak-pihak yang terlibat; dengan membingkai ulang masalah; dengan cara-cara yang berpusat pada manusia; dengan menciptakan banyak ide melalui *brainstorming* (tukar-menukar pikiran); dan dengan mengadopsi pendekatan langsung dalam pembuatan ide purwarupa dan pengujian. (7)

Design Thinking merupakan salah satu metode baru dalam melakukan proses desain; sebuah metode penyelesaian masalah yang berfokus pada pengguna. *Design Thinking* dipopulerkan David Kelley dan Tim Brown, pimpinan IDEO –Lembaga konsultan desain yang berlatar belakang desain produk berbasis inovasi. dipopulerkan oleh David Kelley dan Tim Brown pemimpin IDEO, sebuah Lembaga konsultan desain yang berlatar belakang desain produk berbasis inovasi. (8)

“ *Design thinking is a human-centered approach to innovation that draws from the designer's toolkit to integrate the needs of people, the possibilities of technology, and also the requirements for business success.*

- (Tim Brown, Executive Chair of Ideo).

“ Design Thinking adalah pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang diciptakan dari perangkat desainer untuk mengintegrasikan kebutuhan manusia, kemungkinan teknologi, dan juga syarat kesuksesan bisnis.

- (Tim Brown, pimpinan Ideo).

B. MENGAPA DESIGN THINKING?

Membuat produk informasi yang memiliki arti dan berfungsi seperti yang diharapkan bukan semata adalah tanggungjawab desainer. Untuk mencapai tujuan yang diinginkan, keterlibatan antara anggota organisasi, jaringan, dan juga sumber-sumber pengetahuan menjadi sangat penting, termasuk pula melibatkan pengguna nantinya.

Pembuatan produk informasi bagi organisasi bukan sekadar tentang persoalan tata letak, penggunaan warna, penggunaan jenis huruf, atau bentuk media semata, namun juga perlu mempertimbangkan untuk apa dan siapa informasi ini di produksi? Dan apa tujuannya?

Desainer perlu bekerja sama dengan tim dalam organisasi untuk dapat mengakses jaringan serta pengetahuan milik organisasi Sehingga, produk informasi yang dibuat akan tepat sasaran, dan mencerminkan nilai-nilai yang dipercaya organisasi maupun yang berkaitan dengan isu yang sedang diperjuangkan.

“ *Most people make the mistake of thinking design is what it looks like. People think it's this veneer -that the designers are handed this box and told, 'Make it look good!' That's not what we think design is. It's not just what it looks like and feels like. Design is how it works.*

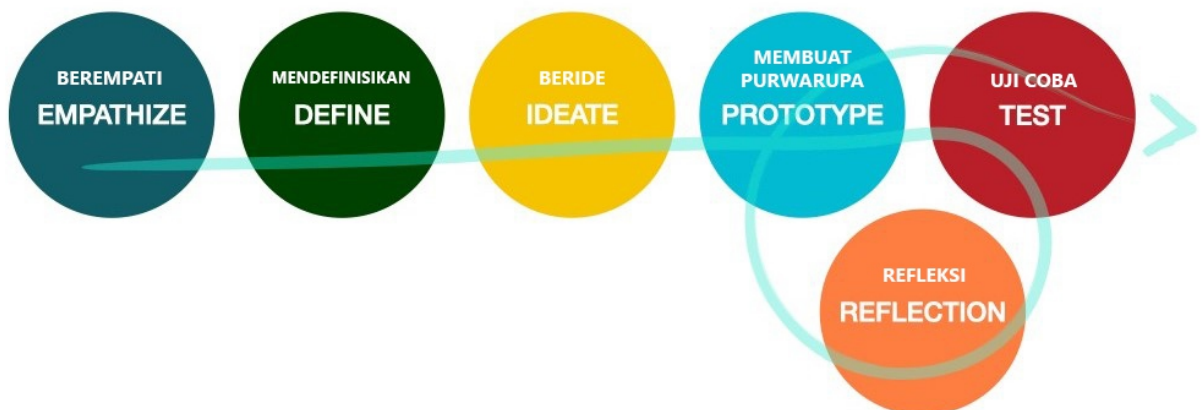
- (Steve Jobs).

“ Kebanyakan orang membuat kesalahan dengan berpikir seperti apa itu desain. Orang-orang mengira inilah intinya -bahwa para desainer diberikan kotak ini dan diberi tahu, 'Buatlah terlihat bagus!' Bukan itu yang kami anggap sebagai desain. Ini bukan hanya seperti apa bentuknya dan rasanya. Desain adalah cara kerjanya

- (Steve Jobs).

C. PROSES *DESIGN THINKING* DALAM PRODUKSI MEDIA AKSESIBEL

Proses *Design Thinking* membuka ruang terhadap pelibatan target audiens, guna lebih memberikan nilai efektivitas dari informasi yang disampaikan. Proses sirkular *Design thinking* dimulai dari Berempati (*Empathize*), Mendefinisikan (*Define*), lalu Beride (*Ideate*), Membuat Purwarupa (*Prototype*), Uji Coba (*Test*), kemudian Refleksi (*Reflection*).



Gambar 1: Siklus *Design Thinking* (oleh: Bjeou Nayaka)

1. *Emphatize* (Berempati)

Empathise (berempati) merupakan tahap pertama di dalam proses *Design Thinking*, yaitu membuka ruang terhadap perlibatan langsung target audiens dan narasumber ahli dalam pembahasan mengenai isu yang sedang dikerjakan. Interaksi dengan audiens dilakukan untuk membangun empati sekaligus mengumpulkan informasi dari mereka.

Mengapa harus melakukan proses *Emphatize*?

Proses berempati sangat penting di dalam proses design thinking yang berpusat pada individu manusia. Empati memungkinkan desainer untuk mengesampingkan asumsi pribadi dan membuka ruang terhadap wawasan lebih luas tentang kebutuhan audiens yang sebenarnya. Empati juga berguna untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam melalui pengalaman, mengenai isu yang sedang diselesaikan.

Bagaimana proses *Emphatize* dalam produksi media aksesibel?



1 Menyimak calon audiens

- 1) Buatlah daftar calon audiens setidaknya dua orang dari masing-masing ragam disabilitas, dan campuran dari wilayah kota dan desa.
- 2) Tentukan konteks. Misalnya konteks dalam program ACTION adalah aksesibilitas informasi tentang COVID-19.
- 3) Buatlah daftar pertanyaan untuk mendapat kebutuhan asli mengenai konteks dari semua ragam disabilitas:
 - a) Data calon audiens.
 - b) Kebiasaan calon audiens mengakses informasi.
 - c) Kebutuhan sebenarnya calon audiens terhadap informasi.

- d)** Masalah yang dihadapi calon audiens dalam mengakses informasi.
- e)** Nilai tambah media yang diperlukan untuk mempermudah calon audiens mengakses informasi.

Berikut adalah saran daftar pertanyaan untuk mendapatkan informasi lengkap dari audiens. Pertanyaan-pertanyaan di bawah ini disusun untuk contoh media informasi tentang COVID-19:

- a)** Data calon audiens.
 - Siapa nama Anda?
 - Dimana lokasi Anda tinggal?
 - Apa ragam disabilitas yang Anda miliki?
- b)** Kebiasaan calon audiens mengakses informasi.
 - Bagaimana cara Anda mengakses informasi tentang COVID-19?
 - Apa kebiasaan yang Anda lakukan untuk mendapatkan informasi tentang COVID-19?
 - Media apa saja yang memudahkan Anda mengakses informasi tentang COVID-19?
 - Tolong urutkan daftar media yang paling mudah diakses! Apa alasannya?
- c)** Kebutuhan sebenarnya calon audiens terhadap informasi.
 - Apa yang Anda ketahui saat ini tentang COVID-19?
 - Kapan Anda mendapatkan informasi tentang COVID-19?
 - Apa saja yang ingin Anda ketahui tentang COVID-19?
- d)** Masalah yang dihadapi calon audiens dalam mengakses informasi.

- Bagaimana tantangan Anda dalam mendapatkan informasi tentang COVID-19?
 - Apa masalah yang sering Anda hadapi dalam mengakses informasi tentang COVID-19?
 - Apa saja yang Anda lakukan untuk mengatasinya?
- d)** Nilai tambah media yang diperlukan untuk mempermudah calon audiens mengakses informasi.
- Apa yang disarankan agar Anda mudah dalam mendapatkan informasi mengenai COVID19?

2 Lakukan tanya jawab dengan calon audiens.

a) Luring:

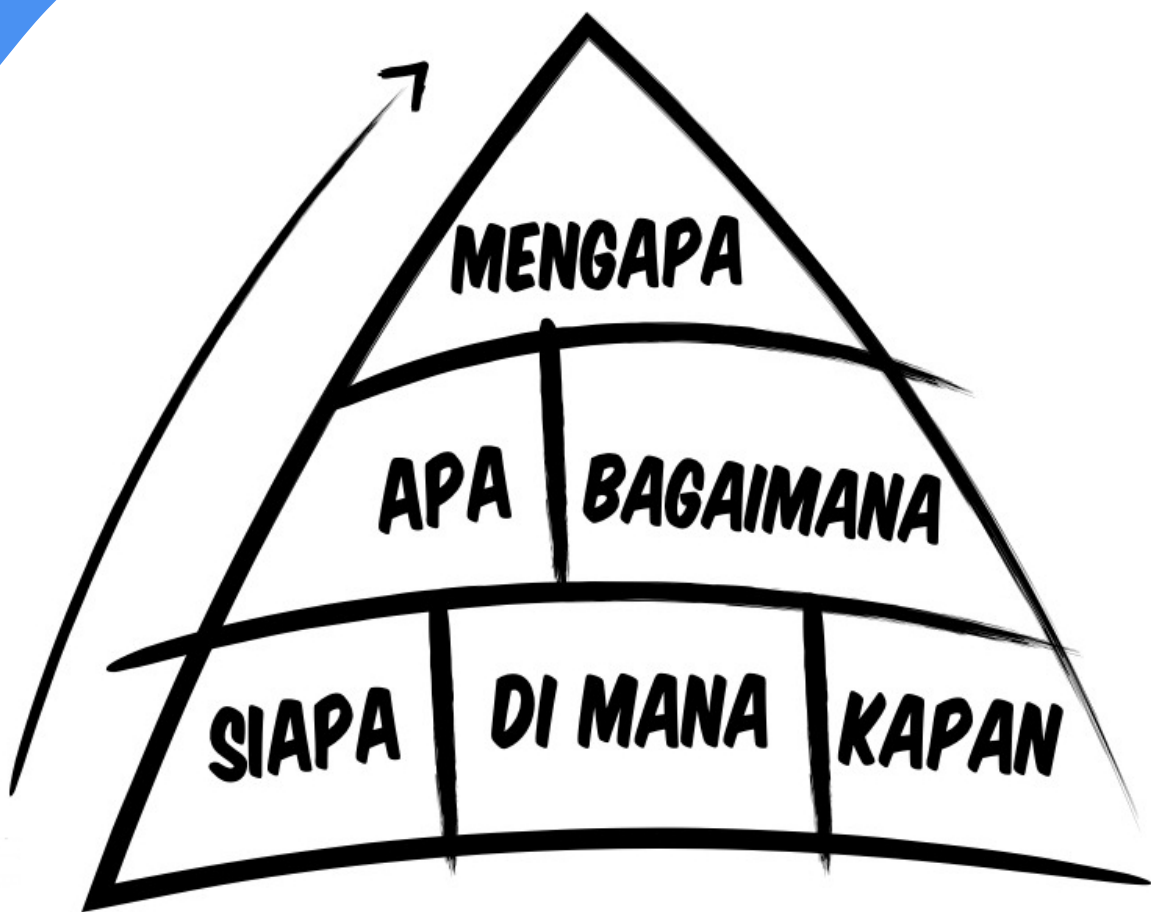
- Bisa dengan cara mengundang calon audiens untuk melakukan *Focus Group Discussion* (diskusi kelompok terarah), atau mendatangi satu-persatu.
- Gunakan alat perekam dengan persetujuan calon audiens.

b) Daring:

- Membuat kelompok diskusi menggunakan WhatsApp.
- Tentukan durasi untuk berdiskusi, misalnya 1 jam.
- Ajukan pertanyaan yang sudah disusun langkah demi langkah.
- Jika ada pertanyaan tambahan, catat terlebih dahulu. Ajukan setelah seluruh pertanyaan awal terjawab tuntas.

3 Mendengar pengalaman dari narasumber.

- 1)** Buatlah daftar narasumber dari masing-masing ragam disabilitas, dan campuran dari wilayah kota dan desa.
- 2)** Buatlah daftar pertanyaan untuk menggali pendapat dari narasumber menggunakan Segitiga Pertanyaan. Silahkan lihat halaman berikutnya untuk memahami lebih lanjut Segitiga Pertanyaan.



Gambar 2: Segitiga Pertanyaan (oleh: Bjeou Nayaka).

Berikut adalah daftar saran pertanyaan untuk menggali pendapat lengkap dari narasumber. Susunan pertanyaan di bawah ini disusun untuk contoh media informasi tentang COVID-19:

- Siapa nama Anda?
- Apa ragam disabilitas yang Anda miliki?
- Berdasarkan pengalaman Anda, apa informasi yang penting bagi Anda terkait COVID-19?
- Berdasarkan ragam disabilitas Anda, apa saja tantangan yang Anda alami dalam mengakses informasi tentang COVID-19?
- Apa cara yang dapat dilakukan untuk memudahkan Anda dalam mengakses informasi tentang COVID-19?

- Menurut pendapat Anda, apa cara yang baik dilakukan untuk bisa menjangkau sasaran penyampaian informasi COVID-19 di desa dan perkotaan?
- Apa saja yang Anda lakukan untuk mengatasinya?

4 Lakukan tanya jawab dengan narasumber.

a) Luring:

- Bisa dengan cara mengundang narasumber untuk melakukan *Focus Group Discussion* (diskusi kelompok terarah) atau mendatangi satu-persatu.
- Gunakan alat perekam dengan persetujuan narasumber.

b) Daring:

- Membuat kelompok diskusi menggunakan WhatsApp.
- Tentukan durasi untuk berdiskusi, misalnya 1 jam.
- Ajukan pertanyaan yang sudah disusun langkah demi langkah.
- Jika ada pertanyaan tambahan, catat terlebih dahulu.
Ajukan setelah seluruh pertanyaan awal terjawab tuntas.

5 Studi dokumen organisasi.

Mintalah ke pimpinan organisasi untuk mendapatkan akses dokumen-dokumen yang bisa melengkapi informasi tentang COVID-19 yang penting bagi penyandang disabilitas.

2. *Define* (Mendefinisikan)

Define atau menetapkan adalah langkah berikutnya setelah tahap empathize, yakni menentukan batasan-batasan yang jelas, dan mendefinisikan temuan-temuan yang diperoleh, sehingga dapat merumuskannya menjadi tujuan yang ingin dicapai. Yang perlu dijadikan pedoman adalah, tujuan tersebut bukan dari perspektif organisasi, melainkan perspektif audiens; apa yang diinginkan terjadi di sisi audiens?. Dalam kaitannya dengan menciptakan media informasi aksesibel, tujuan dirumuskan sebagai: "Media apa yang ingin diciptakan berdasarkan proses *empathize*?" Di sinilah semua anggota tim harus berdiskusi.

Mengapa perlu melakukan langkah *Define*?

Mendefinisikan serta merangkai proses penciptaan media yang aksesibel ke dalam satu tujuan penting untuk dilakukan agar nantinya hasil komunikasi-informasi yang ada dapat diukur.

1 Menunjukkan cerita.

- a) Buatlah peta komunikasi-informasi berdasarkan hasil wawancara dengan calon audiens dan narasumber menggunakan lembar kerja di bawah ini. Tempelkan di dinding dan isi dengan bantuan lembar pesan tempel atau *sticky note*.



Audien	Kebiasaan	Kebutuhan	Tantangan Akses	Saran Akses	Solusi

Gambar 3: Tabel Peta Komunikasi Informasi (oleh: Bjeou Nayaka).

- b)** Bagikan cerita di dalam tim berdasarkan peta komunikasi-informasi tersebut.
- c)** Sesama anggota tim dapat saling menambah data sesuai pengalaman pribadinya berinteraksi dengan penyandang disabilitas.

2 Menetapkan Solusi.

- a)** Diskusikan di dalam tim untuk menemukan pola dari data yang ditampilkan oleh peta komunikasi-informasi.
- b)** Dari hasil diskusi, tentukanlah solusi komunikasi-informasi untuk memudahkan akses media bagi audiens.
- c)** Sebagai hasil akhir dari langkah ini, tim dapat merumuskan tujuan komunikasi-informasi, beserta pertimbangan-pertimbangan solusi yang dapat diambil untuk mendorong aksesibilitas dari komunikasi-informasi tersebut. Sekali lagi, tujuan dirumuskan berdasarkan perspektif audiens, bukan tim atau organisasi. Tujuan juga harus spesifik, sehingga dapat diukur tingkat keberhasilannya.



3

Merumuskan Tujuan.

Berikut adalah saran formula yang bisa digunakan untuk merumuskan tujuan:

*Audiens (**spesifik siapa dia?**) mendapatkan informasi tentang X (**deskripsikan informasi apa**) dengan cara Y (**deskripsikan ide-ide tentang mendorong aksesibilitas yang didapat dari diskusi tim**) agar audiens mampu Z (**deskripsikan aksi lanjutan audien yang dibayangkan setelah informasi dapat diakses**)*

3. *Ideate* (Beride)

Ideate merupakan langkah lanjutan dari define yang berpusat pada kebutuhan audiens. Di dalam proses ini, tim ditantang untuk melakukan proses pembebasan pikiran yang bertujuan memicu pembentukan kreativitas dan inovasi. Organisasi didorong untuk dapat memanfaatkan perspektif kolektif; terbuka pada semua kemungkinan; dan menutup takut akan ide-ide yang beragam dan aneh.

Mengapa perlu melakukan langkah *Ideate*?

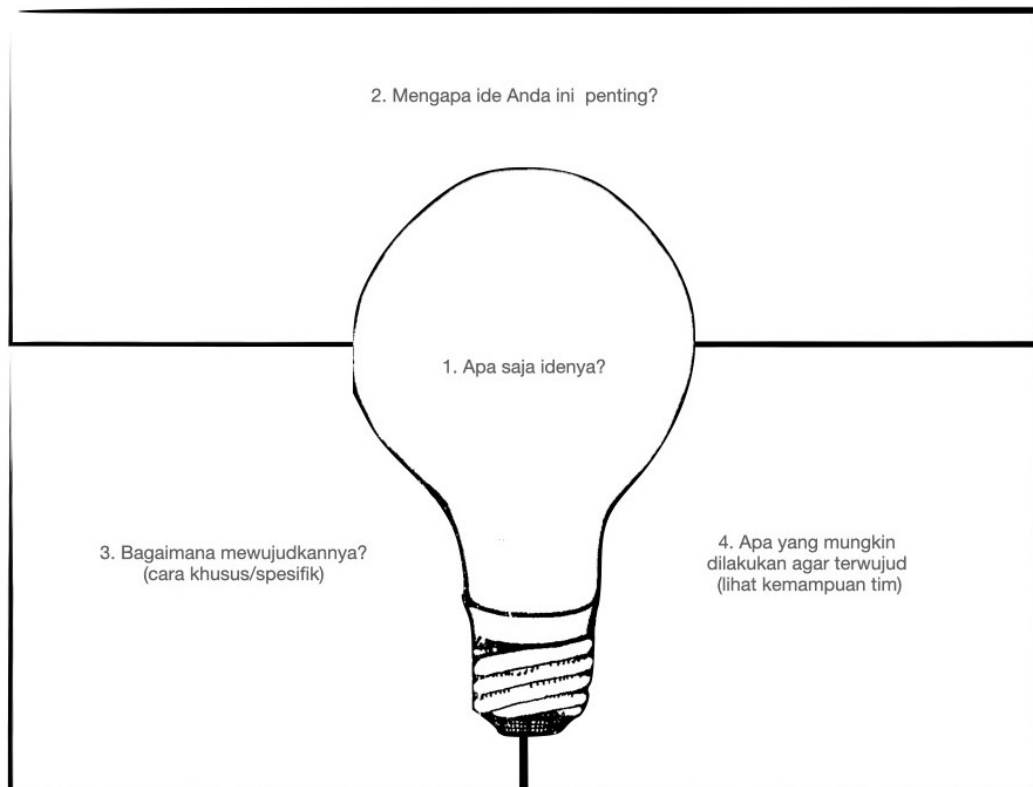
Ideate adalah satu proses yang membebaskan. Proses ideate yang baik adalah ketika semua anggota tim bisa mengeluarkan seluruh pikiran dan kemampuan yang terkadang tersembunyi di dalam benak pikir masing-masing. *Ideate* menciptakan peluang-

yang terkadang tersembunyi dalam benak pikir masing-masing. *Ideate* menciptakan peluang-peluang berinovasi yang segar dan gembira.

Bagaimana proses *Ideate* dalam produksi media aksesibel?

Belanja Ide, *brainstorming* (tukar-menukar pikiran), dan *norming* (menghubungkan). Proses ini dapat dilakukan secara sederhana, hanya dengan menggunakan pengalaman pribadi dan memanfaatkan perkembangan teknologi.

- a)** Berselancar, mencari apapun di internet untuk menstimulasi pikir agar menemukan ide-ide yang dapat dipercaya keren.
- b)** Usahakan masing-masing anggota tim mengumpulkan paling sedikit tiga ide.
- c)** Setiap anggota tim kemudian mempresentasikan hasil temuannya. Presentasi perlu menjawab: "Mengapa ide ini penting untuk dapat menjawab rumusan masalah?"
- d)** Diskusikan hasil presentasi di dalam tim agar anggota bisa saling memahami ide-ide satu sama lain.
- e)** Tentukan satu ide yang menurut tim dapat menjawab rumusan masalah serta mampu diwujudkan dengan mudah.
- f)** Produksi ide dapat dilakukan dengan bantuan kanvas ide seperti contoh di bawah ini. Tempel kanvas ini di dinding dan kerjakan dengan bantuan lembar pesan tempel atau *sticky note*.



Gambar 4: Contoh Kanvas Ide (oleh: Bjeou Nayaka).

4. *Prototyping* (Membuat Purwarupa)

Prototyping adalah proses lanjutan dari ideate, yaitu ide yang dipilih akan diuji: Apakah bisa diwujudkan menjadi kenyataan? *Prototyping* juga perlu dilakukan berdasarkan pertanyaan: Apa yang diperlukan untuk mempermudah upaya mewujudkan ide yang terpilih? Apakah purwarupa yang dibangun ini mampu menjadi solusi atas rumusan masalah yang ada? Apakah itu sudah aksesibel? Bagaimana dengan biayanya?

Bagaimana proses *Prototyping* dalam produksi media aksesibel?

- a)** Membagi tanggung jawab tim. Siapa bertanggung jawab atas narasi, visual, aksesibilitas, dan penyebaran media?
- b)** Masing-masing anggota tim perlu bekerja sesuai dengan tanggung jawabnya.
- c)** Gunakan Panduan pada BAB IV Menjadikan Media Aksesibel.
- d)** Menyatukan hasil kerja dan saling memberi ruang untuk saran dan umpan balik.
- e)** Lakukan pemeriksaan sebelum *prototype* diujicoba.

5. *Testing* (Uji Coba)

Di dalam tahap ujicoba atau testing, purwarupa yang telah dibuat akan diujicobakan kepada para target audiens secara terbatas. Pengalaman uji coba ini juga perlu mendapatkan masukan dari target audiens. Berdasarkan masukan-masukan yang ada, tim dapat menelaah kembali purwarupanya.

Mengapa perlu melakukan langkah *Testing*?

Proses *testing* berguna untuk memastikan produk-produk komunikasi yang telah dibuat dapat menjawab tantangan-tantangan aksesibilitas.

Bagaimana proses *Testing* dalam produksi media aksesibel?

Lakukan tanya jawab dengan calon audiens.

a) Luring:

- Bisa dengan cara mengundang calon audiens untuk melakukan *Focus Group Discussion* (diskusi kelompok terarah) atau mendatangi satu-persatu.
- Gunakan alat perekam dengan persetujuan calon audiens.

b) Daring:

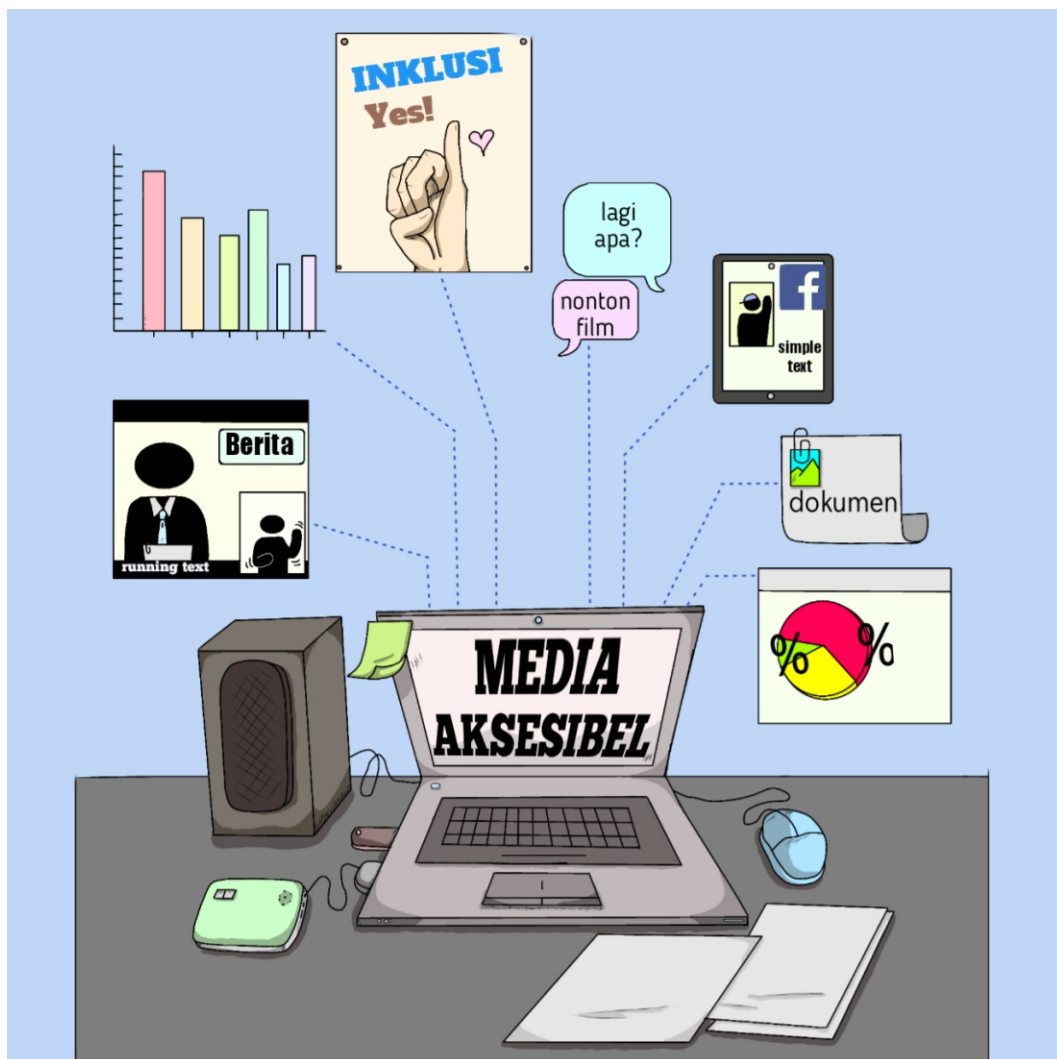
- Membuat kelompok diskusi menggunakan WhatsApp.
- Tentukan durasi untuk berdiskusi, misalnya 1 jam.
- Ajukan pertanyaan yang sudah disusun langkah demi langkah.
- Jika ada pertanyaan tambahan, catat terlebih dahulu. Ajukan setelah seluruh pertanyaan awal terjawab tuntas.

6. Tambahan: *Reflection* (Refleksi)

Reflection atau refleksi merupakan proses dimana tim melihat kembali purwarupa yang diujicoba setelah mendapatkan masukan dari audiens. Anggota tim perlu saling berdiskusi agar mampu mengidentifikasi apakah masukan-masukan yang telah ada sesuai dengan tujuan komunikasi informasi yang dibuat.

BAB IV

MENJADIKAN MEDIA AKSESIBEL



Ilustrasi: Dhinda Sepfitri

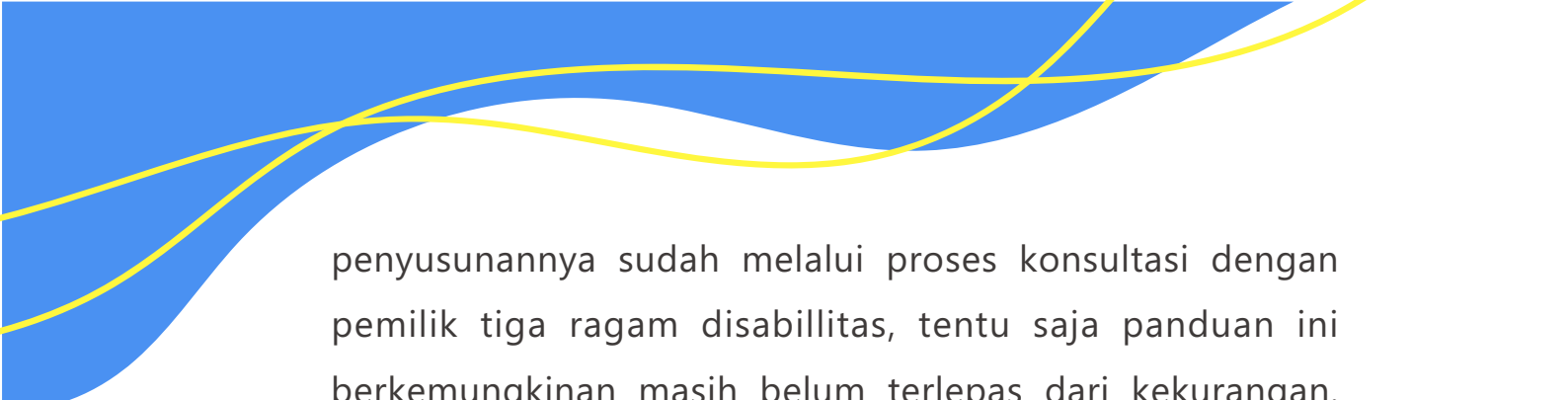


Upaya memproduksi media informasi aksesibel, baik video, infografis, poster, dan dokumen, merupakan bagian penting di dalam serangkaian peningkatan kemampuan individu dengan disabilitas, terutama pemilik hambatan penglihatan, pendengaran, wicara, dan intelektual, sebagai pijakan dalam mengambil keputusan untuk dirinya dan bagi orang lain.

Media yang aksesibel dapat memberikan kesempatan kepada penyandang disabilitas dalam mendapatkan suatu pengetahuan, informasi, narasi, dan temuan lapangan yang memiliki validitas dan kualitas tinggi. Dengan begitu, penyandang disabilitas tak lagi tertinggal ketika mengikuti berbagai wacana dan gerakan perubahan sosial di Indonesia maupun di negara lain.

Dalam konteks ini, partisipasi penuh dan bermakna tentunya bisa disumbangkan oleh para penyandang disabilitas di dalam berbagai proses perencanaan maupun pelaksanaan program-program yang dapat memajukan kehidupan berbangsa tanpa diskriminasi dan stigmatisasi kepada kelompok manapun dari berbagai latar belakang budaya dan sosial.

Modul ini menyajikan beberapa tip tentang memproduksi video, infografis, poster, dan dokumen yang aksesibel bagi penyandang disabilitas netra, tuli dan juga intelektual. Kendati proses



penyusunannya sudah melalui proses konsultasi dengan pemilik tiga ragam disabilitas, tentu saja panduan ini berkemungkinan masih belum terlepas dari kekurangan. Dengan kesadaran tersebut, panduan ini mungkin saja hanya berfungsi sebagai inspirasi untuk menemukan ide yang lebih segar dan tepat guna dalam mendorong aksesibilitas kepada penyandang disabilitas netra, tuli dan intelektual.

A. VIDEO AKSESIBEL

Pengantar

Video memiliki kelebihan mampu menggabungkan aspek visual, suara dan teks di saat yang sama. Pengemasan pesan berbentuk video membuat isi pesan tersampaikan secara lebih lengkap dan jelas. Meskipun begitu, video memiliki keterbatasan dalam menjangkau penyandang disabilitas netra, tuli dan intelektual.

Misalnya, para penyandang disabilitas tuli hanya bisa menangkap aspek visual, sehingga menghadapi hambatan dalam menangkap isi pesan dengan sempurna. Sedangkan penyandang disabilitas netra, hanya bisa menangkap pesan dari aspek suara, sehingga menghadapi hambatan pula dalam menangkap pesan secara lebih keseluruhan. Begitupun penyandang disabilitas intelektual, yang akan menghadapi hambatan dalam konsentrasi atau kehilangan fokus saat menerima pesan dengan visual dan suara cepat dan keragaman pesan yang kompleks..

1. Video untuk Disabilitas Tuli

Agar penyandang disabilitas pendengaran mampu menyerap pesan dari media video, komponen-komponen yang perlu ditambahkan antara lain:

1.1 *Subtitle (Terjemahan Dialog) dan Closed Caption (Terjemahan Latar Belakang)*

Teks dalam video merupakan bagian terpenting yang akan membuka akses bagi penyandang disabilitas tuli. Terdapat dua macam bentuk teks dalam video, yaitu *subtitle* atau terjemahan dialog dan *closed caption* atau terjemahan latar belakang, yang keduanya memiliki fungsi berbeda. Mengutip IBM Watson Media (9), *subtitle* merupakan versi teks dari dialog atau monolog yang diucapkan sepanjang video. Adapun *closed caption* memberikan informasi selain apapun yang dilisankan oleh dialog. Misalnya, memberikan informasi “suara pintu terbuka.” Teks *closed caption* pada umumnya hadir sebagai isyarat untuk menunjukkan konteks suasana dan kebisingan dari adegan demi adegan di dalam video.

Penempatan teks *subtitle* dan *closed caption* sebaiknya memperhatikan beberapa aspek berikut:

- a)** Latar belakang gelap, warna teks terang (putih dan kuning).
- b)** Huruf menggunakan jenis Arial.
- c)** Ukuran tulisan antara 30-50 point.

- d)** *Subtitle* dan *closed caption* bisa menggunakan latar belakang teks dengan transparansi 70% hingga 80% untuk memastikan keterbacaan.

1.2 Juru Bahasa Isyarat.

Bahasa Isyarat jamak digunakan sebagai pengganti unsur suara dalam video. Juru Bicara Isyarat (JBI) berperan sebagai penyampai pesan dengan bahasa isyarat. Melansir dari Tempo Difabel (10), JBI memiliki tugas menerjemahkan bahasa tutur ke bahasa isyarat dan dari bahasa isyarat ke bahasa tutur. JBI juga harus menerjemahkan kata atau mencari padanan yang sesuai, sehingga informasi dapat sampai dan dipahami oleh penyandang disabilitas pendengaran tanpa terjadi disinformasi. Dalam menggunakan jasa JBI, hal-hal berikut patut menjadi pertimbangan:

- a)** Penggunaan JBI mengutamakan video berdurasi 3-5 menit yang sebagian besar berisi narasi atau monolog (contoh: video kampanye).
- b)** Penggunaan JBI bersamaan dengan *subtitle* dan *closed caption* untuk mengakomodir kebutuhan penyandang disabilitas tuli yang beragam.
- c)** Video dengan durasi dari 6 menit yang melibatkan banyak karakter dan dialog (contoh: film pendek) sebaiknya tidak menggunakan JBI karena ia akan mengalami kesulitan dengan menerjemahkan berbagai dialog di dalam video.
- d)** Jika ada, lebih baik sesama penyandang disabilitas tuli yang benar-benar berprofesi sebagai JBI.
- e)** JBI harus terlibat diskusi bersama tim produksi video.

Penempatan JBI di dalam video sebaiknya memperhatikan hal-hal berikut:

- a)** JBI menggunakan pakaian polos berwarna gelap dan datar, seperti hitam, abu-abu, biru dongker.
- b)** Latar belakang JBI menggunakan warna biru. Warna latar belakang tidak perlu menjadi perhatian apabila layar JBI menggunakan *green screen* (layar hijau).
- c)** Tampilan JBI mulai dari perut hingga bagian atas kepala, agar gerakan tangan terlihat dengan jelas.
- d)** Headroom (jarak antara puncak kepala JBI dengan sisi bingkai bagian atas) minimal berjarak 3 jari.
- e)** Bingkai JBI di pojok kanan bawah layar.
- f)** Layar JBI berbentuk landscape (mendatar).
- g)** Ukuran bingkai layar JBI paling kecil 20% dari ukuran layar.

1.3

Narasi sederhana dan memahaminya mudah.

Narasi dalam video menggunakan struktur kalimat dengan kriteria sebagai berikut:

- a)** Orang awam biasa menggunakan kata itu.
- b)** Hindari istilah-istilah teknis dan akademis.
- c)** Menggunakan kalimat aktif dan kalimat tunggal (yang terdiri atas subjek, predikat, dan objek).

2. Video untuk Disabilitas Netra

Produksi video aksesibel untuk audiens penyandang disabilitas penglihatan hendaknya memperhatikan hal-hal berikut:

2.1 Pendamping Sebaya.

Narasi dalam video menggunakan struktur kalimat dengan kriteria sebagai berikut:

- a) Pendamping sebaya menjalankan peran utama sebagai narator meneruskan isi pesan sekaligus mendampingi. Pastikan narator menyampaikan pesan dengan jelas dan detail.
- b) Pendamping sebaya berperan mendeskripsikan visual dari media video, ketika penyandang disabilitas netra memerlukannya sebagai tambahan informasi agar benar-benar bisa memahami isi pesan.

2.2 Tersedia dokumen transkrip berbentuk *softcopy* (digital) yang terlampir bersamaan dengan video.

3. Video untuk Disabilitas Intelektual

Produksi media video aksesibel untuk audiens penyandang disabilitas intelektual sebaiknya memperhatikan hal berikut:

3.1 Menyajikan ilustrasi sederhana yang merepresentasikan isi pesan.

3.2 Menyajikan *subtitle* dan *closed caption* dengan standar sebagai berikut:

- a)** Latar belakang gelap, warna teks terang (putih dan kuning).
- b)** Huruf menggunakan jenis Arial.
- c)** Ukuran tulisan antara 30-50 point.
- d)** *Subtitle* dan *closed caption* bisa menggunakan latar belakang teks dengan transparansi 70% hingga 80% untuk memastikan keterbacaan.



Narasi sederhana dan memahaminya mudah.

Narasi dalam video menggunakan struktur kalimat dengan kriteria sebagai berikut:

- a)** Orang awam biasa menggunakan kata itu.
- b)** Hindari istilah-istilah teknis dan akademis.
- c)** Menggunakan kalimat aktif dan kalimat tunggal (yang terdiri atas subjek, predikat, dan objek).
- d)** Penyampaian narasi berbentuk instruksi tidak lebih banyak dari tiga butir perintah.

Catatan lainnya:

- 1)** Pengaplikasian standar aksesibilitas video bisa untuk semua ragam disabilitas.
- 2)** Pemakaian visual dan suara dari sumber lain perlu mempertimbangkan persoalan berkaitan dengan royalti dan lisensi.
- 3)** Memilih *thumbnail* atau sampul video yang paling mewakili konten.

B. INFOGRAFIS AKSESIBEL

Pengantar

Media infografis, menurut Smiciklas (2012) (11), merupakan bentuk representasi visual dari tumpukan data, informasi, dan juga pengetahuan. Penggunaan infografis bertujuan untuk mempercepat serta mempermudah penyampaian pesan, sebab infografis secara khusus menyasar pada sistem visual manusia dan memungkinkan membaca pola dan tren.

Sebagai bentuk media yang mengandalkan aspek visual, infografis bisa menjadi persoalan bagi penyandang disabilitas netra dan intelektual. Penyandang disabilitas netra tidak mungkin menyerap informasi tanpa sumber informasi pendamping. Bagi para penyandang disabilitas intelektual, infografis akan sulit diakses dengan banyaknya teks dan angka yang biasanya saling terhubung.

Berikut sejumlah penyesuaian yang bisa dilakukan dalam rangka menjadikan media infografis yang aksesibel bagi penyandang disabilitas terutama netra dan intelektual.

1. Infografis untuk Disabilitas Intelektual

Agar penyandang disabilitas intelektual mampu menyerap pesan dalam bentuk infografis, silahkan memperhatikan hal-hal berikut:

1.1 Menggunakan ilustrasi.

Pemakaian ilustrasi membantu penyandang disabilitas intelektual menyerap informasi secara lebih mudah dengan beberapa kriteria sebagai berikut:

- a) Berupa gambar, kartun, simbol, angka, grafis yang langsung menjelaskan informasi.
- b) Menggunakan warna-warna dasar.
- c) Hindari ilustrasi berbentuk abstrak.

1.2 Tulisan terbaca.

Teks dalam media infografis sebaiknya memperhatikan hal berikut:

- a) Menggunakan jenis huruf Calibri, Segoe UI, atau Arial dengan ukuran minimal 16 poin.
- b) Spasi antar baris minimal 1,5 poin.
- c) Tulisan menggunakan warna hitam atau putih.
- d) Ukuran kanvas minimal A4.
- e) Latar belakang menggunakan warna yang tidak kontras dengan warna tulisan dan warna ilustrasi.

1.3 Narasi sederhana dan memahaminya mudah

Infografis sebisa mungkin menggunakan struktur kalimat yang sederhana demi memastikan pesan bisa tersampaikan secara jelas, dengan standar sebagai berikut:

- a) Orang awam biasa menggunakan kata itu.
- b) Hindari istilah-istilah teknis dan akademis.
- c) Menggunakan kalimat aktif dan kalimat tunggal (yang terdiri atas subjek, predikat, dan objek).
- d) Penyampaian narasi berbentuk instruksi tidak lebih banyak dari tiga butir perintah.

2. Infografis untuk Disabilitas Netra

Bentuk media infografis, agar penyandang disabilitas netra bisa mengakses, setidaknya perlu memperhatikan hal-hal berikut:

2.1 Menggunakan sumber informasi terpisah yang menjelaskan pesan infografis, yaitu bisa berupa:

- a) Suara.
- b) Dokumen *softcopy* (digital).
- c) Pendamping sebaya.

2.2 Bagi penyandang disabilitas penglihatan rendah (*low vision*) infografis sebaiknya mengikuti standar tulisan terbaca, antara lain:

- a) Menggunakan jenis huruf Calibri, Segoe UI, atau Arial dengan ukuran minimal 16 poin.
- b) Spasi antar baris minimal 1,5 poin.
- c) Tulisan menggunakan warna hitam atau putih.
- d) Ukuran kanvas minimal A4.
- e) Latar belakang menggunakan warna yang tidak kontras dengan warna tulisan dan warna ilustrasi.

Catatan: penyandang disabilitas tuli tidak menghadapi hambatan dalam mengakses bentuk media infografis.

C. POSTER AKSESIBEL

Pengantar

Poster bertujuan untuk mempercepat dan mempermudah penyampaian pesan lewat perpaduan antara visual dengan teks. Perbedaannya dengan infografis, menurut Eskilson (2007) (12), poster lebih sering untuk mempromosikan ide, produk atau acara secara lebih informatif dan menarik. Pada banyak kasus, visual dari media poster lebih mendominasi ketimbang teksnya. Serupa dengan infografis, poster tidak aksesibel bagi penyandang disabilitas netra dan intelektual. Berikut beberapa hal yang bisa diperhatikan untuk mengatasinya:

1. Poster untuk Disabilitas Intelektual

Agar penyandang disabilitas intelektual mampu menyerap pesan dalam bentuk infografis, silahkan memperhatikan hal-hal berikut:

1.1

Menggunakan ilustrasi.

Pemakaian ilustrasi sebaiknya memenuhi beberapa kriteria sebagai berikut:

- a)** Berupa gambar, kartun, simbol, angka, grafis yang langsung menjelaskan informasi.
- b)** Menggunakan warna-warna dasar.
- c)** Hindari ilustrasi berbentuk abstrak.

1.2 Tulisan mudah terbaca

Teks dalam media infografis sebaiknya memperhatikan hal berikut:

- a)** Menggunakan jenis huruf Calibri, Segoe UI, atau Arial dengan ukuran minimal 16 poin.
- b)** Spasi antar baris minimal 1,5 poin.
- c)** Tulisan menggunakan warna hitam atau putih.
- d)** Ukuran kanvas minimal A4.
- e)** Latar belakang menggunakan warna yang tidak kontras dengan warna tulisan dan warna ilustrasi.

1.3 Narasi sederhana dan memahaminya mudah

Infografis sebisa mungkin menggunakan struktur kalimat sederhana, demi memastikan pesan dapat tersampaikan dengan jelas. Narasi setidaknya perlu memenuhi standar sebagai berikut:

- a)** Orang awam biasa menggunakan kata itu.
- b)** Hindari istilah-istilah teknis dan akademis.
- c)** Menggunakan kalimat aktif dan kalimat tunggal (yang terdiri atas subjek, predikat, dan objek).
- d)** Penyampaian narasi berbentuk instruksi tidak lebih banyak dari tiga butir perintah.

2. Poster untuk Disabilitas Netra

Bentuk media infografis, agar penyandang disabilitas netra bisa mengakses, setidaknya perlu memperhatikan hal-hal berikut:

2.1 Menggunakan sumber informasi terpisah yang menjelaskan pesan poster, bisa berupa:

- a)** Suara.
- b)** Dokumen *softcopy* (digital).
- c)** Pendamping sebaya.

2.2 Bagi penyandang disabilitas penglihatan rendah (*low vision*) poster sebaiknya mengikuti standar tulisan terbaca, antara lain:

- a)** Menggunakan jenis huruf Calibri, Segoe UI, atau Arial dengan ukuran minimal 16 poin.
- b)** Spasi antar baris minimal 1,5 poin.
- c)** Tulisan menggunakan warna hitam atau putih.
- d)** Ukuran kanvas minimal A4.
- e)** Latar belakang menggunakan warna yang tidak kontras dengan warna tulisan dan warna ilustrasi.

Catatan: penyandang disabilitas tuli tidak menghadapi hambatan dalam mengakses bentuk media poster.

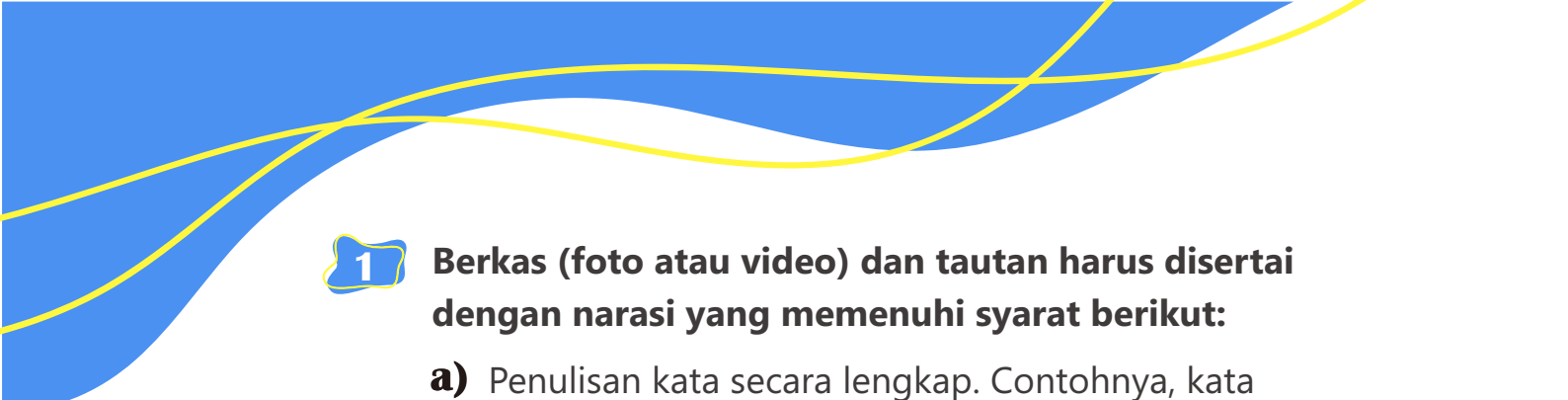
D. MESSENGER (PENGIRIMAN PESAN AKSESIBEL)

Messenger adalah aplikasi pesan pendek dan obrolan jarak jauh berbasis internet, seperti WhatsApp, Line, Telegram, dan aplikasi sejenis lainnya. Penyebaran konten kepada audiens penyandang disabilitas melalui aplikasi *messenger* sebaiknya menyertakan narasi atau deskripsi yang menjelaskan isi konten tersebut. Narasi dan deskripsi perlu memenuhi kriteria berikut:

- 1 Penulisan kata secara lengkap. Contohnya, kata 'tidak' harus ditulis secara utuh, bukan menuliskan akronimnya: 'tdk'.
- 2 Penulisan akronim nama-nama lembaga dan istilah-istilah umum dengan kepanjangannya. Contoh: akronim "UUD" ditulis sebagai "UUD (Undang-undang Dasar)."

E. MEDIA SOSIAL AKSESIBEL

Media sosial adalah aplikasi berbagi informasi dan menjalin jaringan berbasis internet, seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan aplikasi sejenis lainnya. Penyebaran pesan kepada audiens dari kelompok penyandang disabilitas melalui media sosial perlu memperhatikan hal-hal berikut:

**1**

Berkas (foto atau video) dan tautan harus disertai dengan narasi yang memenuhi syarat berikut:

- a)** Penulisan kata secara lengkap. Contohnya, kata 'tidak' harus ditulis secara utuh, bukan menuliskan akronimnya: 'tdk'.
- b)** Penulisan akronim nama lembaga dan istilah umum lengkap dengan kepanjangannya. Contoh: akronim "UUD" ditulis sebagai "UUD (Undang-undang Dasar)."

2

Fitur teks alternatif.

Menurut situs Microsoft (13), teks alternatif merupakan deskripsi yang bertujuan untuk menyampaikan arti dan konteks kiriman dalam bentuk digital. Aplikasi *screen reader* atau pembaca layar akan bisa mengidentifikasi teks alternatif dan membantu penggunaanya memahami apa yang ada dalam gambar. Bagi penyandang disabilitas netra, teks alternatif juga berguna ketika fitur *automatic description* (deskripsi otomatis) pada media sosial tidak berfungsi dengan baik.

Isi teks alternatif tidak sama dengan penjelasan konten, melainkan lebih merujuk kepada deskripsi visual. Contohnya: "Gambar berisi dua penyandang disabilitas yang sedang memberikan satu bungkus paket bantuan pangan."

Berikut adalah petunjuk menambahkan teks alternatif di beberapa media sosial populer:

a) Membuat teks alternatif di Instagram

- Pilih simbol titik tiga di bagian kanan postingan.
- Pilih "Edit".
- Pilih "Edit Teks Alternatif" di bagian kanan bawah foto.
- Tulis "Teks Alternatif" di kolom yang tersedia.
- Pilih simbol centang di sudut kanan atas layar untuk menyelesaikan.

b) Membuat teks alternatif di Facebook.

- Buka foto yang ingin ditambahkan teks alternatif.
- Pilih simbol titik tiga di bagian kanan atas foto.
- Pilih "Edit Teks Alternatif".
- Tulis teks alternatif di kolom yang tersedia.
- Pilih "Simpan" untuk menyelesaikan.

c) Membuat teks alternatif di Twitter.

- Teks alternatif Twitter hanya bisa ditambahkan ketika foto atau video baru akan dipublikasikan.
- Setelah melampirkan foto, pilih "tambahkan deskripsi" (di dalam perangkat telepon, diwakili oleh simbol "+ALT").
- Tulis teks alternatif di kolom yang tersedia.
- Pilih "Selesai" untuk menyelesaikan.



Untuk media sosial dengan konten video seperti YouTube, distribusi konten perlu memperhatikan:

- a)** Deskripsi video berisi transkrip dari dialog dan monolog yang diucapkan dalam video.
- b)** Transkrip juga disediakan dalam bentuk dokumen. Tautan untuk mengunduh dokumen disertakan di dalam kolom deskripsi.

F. DOKUMEN AKSESIBEL

Dokumen merupakan tangkapan informasi, utamanya dalam bentuk tulisan dengan sedikit visual statis seperti foto, gambar, logo, dan sebagainya. Karena tulisan sering mendominasi isi pesan, dokumen menjadi tidak aksesibel bagi ragam disabilitas tertentu.

Sebagai contoh, para penyandang disabilitas netra yang mengandalkan indera pendengaran tidak mampu menyerap informasi dari dokumen tanpa alat bantu aplikasi pembaca layar. Bagi penyandang disabilitas intelektual, penggunaan banyak teks mungkin mengganggu penyerapan informasi karena hambatan daya tangkapnya.

Agar audiens penyandang disabilitas mampu menyerap pesan, media dokumen yang aksesibel perlu memenuhi komponen-komponen aksesibilitas sebagai berikut:



Tulisan mudah terbaca

- a)** Menggunakan jenis huruf Calibri, Segoe UI, atau Arial dengan ukuran minimal 16 poin.
- b)** Spasi antar baris minimal 1,5 poin.
- c)** Tulisan menggunakan warna hitam atau putih.
- d)** Ukuran kanvas minimal A4.
- e)** Latar belakang menggunakan warna yang tidak kontras dengan warna tulisan dan warna ilustrasi.

2

Narasi sederhana dan memahaminya mudah.

- a) Orang awam biasa menggunakan kata itu.
- b) Hindari istilah-istilah teknis dan akademis.
- c) Menggunakan kalimat aktif dan kalimat tunggal (yang terdiri atas subjek, predikat, dan objek).

3

Gunakan fitur-fitur aksesibilitas bawaan.

- a. Gunakan fitur "*Heading*" saat membuat judul. Hindari mengetik judul secara manual, agar pembaca layar mengidentifikasinya sebagai judul.
- b. Gunakan fitur "*Check Accessibility*" untuk memeriksa aksesibilitas dokumen. Berikut langkah-langkah memeriksa tingkat aksesibilitas dokumen di aplikasi pengolah kata Microsoft Word:
 - Pilih "*File*"
 - Pilih "*Inspect Document*"
 - Pilih "*Check Accessibility*"
 - Hasil pemeriksaan dapat dilihat di panel yang tersedia.

4

Teks Alternatif.

- a. Gambar dan grafik yang berhubungan dengan pesan perlu diberikan teks alternatif. Berikut langkah-langkah menambahkan teks alternatif ke elemen visual di aplikasi pengolah kata Microsoft Word:
 - Klik kanan gambar/grafik/bentuk.
 - Pilih "*Edit Alt Text*".
 - Tulis teks alternatif di kolom yang tersedia.

- b.** Logo, kop, tanda tangan, dan gambar lainnya yang tidak menjelaskan informasi perlu diatur sebagai dekorasi. Berikut langkah mengatur elemen visual sebagai dekorasi di aplikasi Microsoft Word:
- Klik kanan logo, kop, tanda tangan, dan lainnya.
 - Pilih *"Edit Alt Text"*.
 - Centang opsi *"Mark as Decorative"* di panel.



Tabel

Penggunaan tabel bertujuan untuk meringkas data dan informasi yang rumit ketika penyajiannya dalam bentuk naratif. Secara umum, desain tabel untuk pembaca penyandang disabilitas sama dengan untuk pembaca pada umumnya. Mereka juga mampu mengoperasikan aplikasi pembaca layar dengan pengaturan membaca tabel.

Meski begitu, agar aplikasi pembaca layar dapat bekerja, penyajian informasi dalam bentuk tabel sebaiknya tidak menggunakan dokumen portabel seperti PDF, tetapi dalam format aplikasi pengolah kata seperti Microsoft Word. Selain itu, Microsoft Word juga menjadi aplikasi paling populer bagi komunitas penyandang disabilitas netra.

Penyajian tabel juga sebaiknya menghindari struktur bercabang, sehingga aplikasi pembaca layar dapat membaca informasi yang ada di dalamnya secara runut. Berikut adalah contoh tabel dengan struktur bercabang:

Nama	Pendidikan				Jenis Kelamin	
	SD	SMP	SMA	S1	Laki-laki	Perempuan

Gambar 5: Contoh tabel bercabang yang tidak aksesibel bagi penyandang disabilitas netra

5

Konversi

Dalam memudahkan proses distribusi, dokumen yang telah dibuat menggunakan aplikasi pengolah kata pada umumnya melalui proses konversi terlebih dahulu ke dalam bentuk dokumen portabel seperti PDF.

Namun, dalam beberapa kasus, proses konversi justru bisa menghilangkan pengaturan aksesibilitas yang telah dibangun di dalam aplikasi pengolah kata. Terdapat dua hal yang perlu mendapatkan perhatian untuk mengatasi masalah tersebut:

- a)** Jika ada, pastikan fitur aksesibilitas di menu konversi tercentang.
- b)** Jika dokumen portabel berasal dari gambar, sediakan deskripsi yang menjelaskan visual sekaligus informasi. Penulisan deskripsi sebelum proses konversi dengan menggunakan aplikasi editor sederhana (contoh: Paint).

- c) Jika awalnya dokumen berbentuk cetak, hindari mengkonversinya melalui *scanner* (alat pemindai). Umumnya aplikasi pembaca layar tidak mampu membaca dokumen hasil pemindaian. Jika terpaksa dan memungkinkan, lakukan pemindaian dengan hasil dokumen dengan format selain gambar.

6 Hipertautan atau *Hyperlink* pada Daftar Isi

Fungsi Hipertautan, menurut situs resmi Microsoft (14), adalah sebagai pintasan bagi pembaca untuk beralih ke lembar kerja di lokasi lain. Bagi penyandang disabilitas netra, Hipertautan sangat berguna ketika diaplikasikan di bagian daftar isi dokumen. Pemanfaatan fitur hipertautan pada daftar isi akan memudahkan pembaca netra untuk menuju bagian lain dari dokumen yang diinginkan tanpa mencarinya secara manual.

G. *SLIDE* (PRESENTASI) AKSESIBEL

Presentasi merupakan bentuk lain media dokumen yang berfungsi untuk menyampaikan informasi dalam kegiatan presentasi atau komunikasi publik. Informasi berbentuk salindia juga memiliki persoalan aksesibilitas serupa dengan dokumen pada umumnya. Agar audiens penyandang disabilitas mampu menyerap pesan dari media berbentuk salindia, berikut hal-hal yang perlu mendapatkan perhatian:

1**Tulisan mudah terbaca**

- a)** Menggunakan jenis huruf Calibri, Segoe UI, atau Arial dengan ukuran minimal 16 poin.
- b)** Spasi antar baris minimal 1,5 poin.
- c)** Tulisan menggunakan warna hitam atau putih.
- d)** Ukuran kanvas minimal A4.
- e)** Latar belakang menggunakan warna yang tidak kontras dengan warna tulisan dan warna ilustrasi.

2**Narasi sederhana dan memahaminya mudah**

- a)** Orang awam biasa menggunakan kata itu.
- b)** Hindari istilah-istilah teknis dan akademis.
- c)** Menggunakan kalimat aktif dan kalimat tunggal (yang terdiri atas subjek, predikat, dan objek).

3**Gunakan fitur-fitur aksesibilitas bawaan**

- a.** Gunakan fitur panel urutan baca. Berikut langkahnya:
 - Dengan presentasi yang terbuka, pilih “Tinjau.”
 - Pilih “Periksa Aksesibilitas.”
 - Pilih kategori “Periksa Urutan Baca” di bagian peringatan untuk membuka daftar. Saat urutan pembacaan objek pada slide tidak cocok dengan salah satu objek umum yang diperintahkan secara spasial, pemeriksa aksesibilitas bisa mencantumkan slide di sini.
 - Arahkan ke nomor slide di dalam daftar, lalu pilih panah turun bawah di sampingnya.
 - Pilih perintah verifikasi urutan objek.

b. Gunakan fitur "*Check Accessibility*" untuk memeriksa aksesibilitas dokumen. Berikut langkah-langkah memeriksa aksesibilitas dokumen di aplikasi pengolah kata Power Point:

- Pilih "*File*".
- Pilih "*Inspect Document*".
- Pilih "*Check Accessibility*".
- Hasil pemeriksaan dapat dilihat di panel yang tersedia.

4 Teks Alternatif

a. Gambar dan grafik yang berhubungan dengan pesan perlu diberikan teks alternatif. Berikut langkah-langkah menambahkan teks alternatif ke elemen visual di aplikasi pengolah kata Power Point:

- Klik kanan gambar/grafik/bentuk.
- Pilih "*Edit Alt Text*".
- Tulis teks alternatif di kolom yang tersedia.

b. Logo, kop, tanda tangan, dan gambar lainnya yang tidak menjelaskan informasi perlu diatur sebagai dekorasi. Berikut langkah-langkah mengatur elemen visual sebagai dekorasi di aplikasi pengolah kata Microsoft Word:

- Klik kanan logo, kop, tanda tangan, atau bentuk lainnya.
- Pilih "*Edit Alt Text*".
- Centang opsi "*Mark as Decorative*" di panel.

5**Konversi**

Terdapat dua aspek yang perlu diperhatikan untuk agar konversi menjadi dokumen portabel tidak menghilangkan aksesibilitas bawaan dokumen:

- a)** Jika ada, pastikan fitur aksesibilitas di menu konversi tercentang.
- b)** Jika dokumen portabel berasal dari gambar, sediakan deskripsi yang menjelaskan visual sekaligus informasi. Penulisan deskripsi sebelum proses konversi dengan menggunakan aplikasi editor sederhana (contoh: Paint).
- c)** Jika awalnya dokumen berbentuk cetak, hindari mengkonversinya melalui *scanner* (alat pemindai). Umumnya aplikasi pembaca layar tidak mampu membaca dokumen hasil pemindaian. Jika terpaksa dan memungkinkan, lakukan pemindaian dengan hasil dokumen dengan format selain gambar.

6**Desain**

Berbeda dengan dokumen kebanyakan, salindia terkadang dirancang dengan lebih menekankan aspek visual ketimbang teks. Hal ini pun kemudian melahirkan persoalan aksesibilitas tersendiri. Karena itu, ada sejumlah standar aksesibilitas dari produk visual yang bisa diaplikasikan ke dalam salindia:

a. Menggunakan Ilustrasi

Ilustrasi bisa berupa gambar, kartun, simbol, angka, grafis yang paling menjelaskan informasi. Hindari penggunaan ilustrasi berbentuk abstrak.

b. Gunakan desain bawaan

Dalam produk visual seperti infografis dan poster, persoalan aksesibilitas warna bisa diatasi dengan pemilihan warna dasar atau warna lain yang tidak kontras. Namun untuk salindia, mengatasi persoalan ini bisa dengan memanfaatkan langsung pilihan desain yang tersedia di dalam aplikasi. Desain bawaan aplikasi umumnya sudah memiliki pengaturan warna yang baik.



Tabel

Agar aplikasi pembaca layar bisa membaca informasi dalam bentuk tabel, usahakan untuk menyajikannya tetap dengan format aplikasi pengolah salindia (seperti Power Point), serta hindari format dokumen portabel seperti PDF.

Apabila merasa ragu apakah penyandang disabilitas netra mampu membaca tabel, ada baiknya penyebaran salindia sekaligus menyertakan lampiran tentang cara mengakses salindia yang sudah tersedia dalam situs resmi Microsoft. (15)

Selain itu, pastikan tabel memiliki struktur tanpa kolom bercabang, sehingga pembaca layar dapat membaca informasi dengan baik.

PENUTUP

Demikian panduan ini dibuat. Kiranya panduan ini menjadi gambaran bahwa sebenarnya setiap orang mampu membuat media menjadi lebih aksesibel serta ramah bagi semua orang, utamanya para penyandang disabilitas dan siapa pun yang memiliki perbedaan cara dalam proses menerima dan memahami informasi.

Nilai manfaat panduan ini tentunya menjadi sangat terasa apabila setiap langkah yang disampaikan didalamnya dapat diterapkan untuk segala produksi media, apapun jenis medianya, serta siapa pun produsennya dan target audiensnya. Akhirnya, panduan ini juga menjadi tumpuan harapan dalam upaya memajukan dan juga meningkatkan keberagaman media informasi yang aksesibel untuk setiap orang.

Salam inklusi.

REFERENSI

- (1) (2) maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-media.html, diakses pada 23 April 2021 pukul 23.20 WIB
- (3) <https://www.etymonline.com/search?q=information>, diakses pada 26 April 2021, pukul 14.46 WIB
- (4) (5) <https://id.wikipedia.org/wiki/Informasi>, diakses pada 26 April, pukul 14.52 WIB
- (6) sdg2030indonesia.org/page/1-tujuan-sdg, diakses pada 23 April 2021 pukul 23.26 WIB
- (7) medium.com/@murnitelaumbanua98/5-tahap-design-thinking-menurut-stanford-d-school-e06f871c45c9, diakses pada 12 April 2021, pukul 12.50 WIB.
- (8) sis.binus.ac.id/2017/12/18/design-thinking-2/, diakses pada 12 April 2020, pukul 12:46 WIB.
- (9) blog.video.ibm.com/streaming-video-tips/closed-captioning-vs-subtitles/, diakses pada tanggal 9 April 2021, pukul 13.10 WIB.
- (10) <https://difabel.tempo.co/read/1439625/5-ketentuan-menjadi-juru-bahasa-isyarat-sampai-detail-urusan-pakaian/full&view=ok>, diakses pada tanggal 9 April 2021, pukul 13.25 WIB.
- (11) 11 The Power of Infographics: Using Pictures to Communicate and Connect with ... - Mark Smiciklas - Google Books, diakses pada tanggal 9 April 2021, pukul 14.29 WIB.
- (12) 12 books.google.co.id/books?id=Kmx6qBz_l68C, diakses pada tanggal 9 April 2021, pada pukul 15.17 WIB.
- (13) 13 support.microsoft.com/id-id/topic/semua-yang-perlu-anda-ketahui-untuk-menulis-teks-alt-yang-efektif-df98f884-ca3d-456c-807b-1a1fa82f5dc2?ui=id-id&rs=id-id&ad=id, diakses pada tanggal 9 April 2021, pukul 16.40 WIB.

REFERENSI

- (14) support.microsoft.com/id-id/office/hyperlink-fungsi-hyperlink-333c7ce6-c5ae-4164-9c47-7de9b76f577f, diakses pada tanggal 9 April 2021, pukul 17.07 WIB.
- (15) support.microsoft.com/id-id/topic/dukungan-aksesibilitas-untuk-powerpoint-9d2b646d-0b79-4135-a570-b8c7ad33ac2f, diakses pada tanggal 9 April 2021, pukul 17.35 WIB.

GLOSARIUM

A

- Abstrak** : Bentuk yang dianggap menyimpang dari berbagai macam wujud dari benda maupun makhluk yang ada di dunia; Objek yang tidak jelas.
- Advokasi** : Suatu bentuk tindakan yang mengarah kepada pembelaan, memberi dukungan, atau rekomendasi berupa dukungan aktif; suatu bentuk upaya untuk mempengaruhi kebijakan publik dengan melakukan berbagai macam pola komunikasi yang persuasif.
- Akronim** : Kependekan yang berupa gabungan huruf atau suku kata; Keterangan yang dilafalkan sebagai kata atau frasa yang wajar.
- Audiens** : Sekumpulan orang atau individu yang menjadi pembaca, pendengar, pemirsa, penerima pesan dari berbagai media.

B

- Braille** : Huruf timbul ciptaan Louis Braille yang digunakan dengan cara disentuh, utamanya oleh penyandang disabilitas netra.

C

Closed Caption

: Teks yang disematkan pada video, berfungsi untuk menjelaskan visual dengan tujuan memberikan informasi tambahan tentang latar belakang, suasana, dan isyarat lainnya.

COVID-19

: Penyakit yang menyerang saluran pernafasan dan disebabkan oleh jenis coronavirus baru yaitu Sars-CoV-2, dilaporkan pertama kali di Wuhan Tiongkok pada tanggal 31 Desember 2019 dan menyebabkan pandemi sejak tahun 2020.

D

Daring

: Dalam jaringan; Terhubung melalui internet dan teknologi komputer.

Disabilitas Intelektual

: Mengalami hambatan dalam berkonsentrasi atau berpikir.

Disabilitas Netra

: Mengalami hambatan dalam melihat.

Disabilitas Tuli

: Mengalami hambatan dalam berkomunikasi secara lisan dan mendengar.

F

Focus Group Discussion

: *Focus Group Discussion* (Diskusi Kelompok Terarah), sebuah metode pengumpulan data melalui proses wawancara kelompok.

I

Inklusif

: Kondisi lingkungan yang terbuka, mengajak, dan mengikutsertakan setiap orang dengan berbagai perbedaan latar belakang, status sosial, karakteristik, kemampuan, etnik, budaya, dan identitas lainnya.

J

JBI

: Juru Bahasa Isyarat; Sebuah profesi yang membantu penyandang disabilitas tuli berkomunikasi dengan menerjemahkan bahasa tutur ke bahasa isyarat dan sebaliknya.

K

Kalimat Aktif

: Kalimat yang subjeknya aktif melakukan perbuatan atau aktivitas; Kalimat yang menempatkan subjek di bagian depan.

Kalimat Tunggal

: Kalimat yang sederhana dan hanya memiliki satu informasi inti; Kalimat yang terdiri atas satu subjek, predikat, dan objek.

Kop

: Identitas organisasi yang ditempatkan di bagian atas surat agar penerima mengetahui darimana asal atau pengirim surat.

Kontras

: Perbedaan warna yang tajam bagi mata manusia.

L

Luring

: Luar jaringan; Tidak terhubung melalui internet atau jaringan komputer.

N

Negentropi

: Konsep tentang kesadaran yang tersusun dengan baik, pengetahuan yang saling terkait, kemampuan seseorang untuk bertindak dengan tujuan yang jelas.

P

Pendamping Sebaya

: Pendamping dengan tingkat usia atau kedewasaan yang sama.

Predikat

: Bagian dari kalimat yang menandai tindakan yang dilakukan subjek.

Purwarupa

: Rupa awal dari sebuah ciptaan untuk tujuan uji coba sebelum dikembangkan dan diproduksi massal.

R

Royalti

: Bayaran yang diterima oleh pemilik hak cipta atau hak paten ketika ciptaannya diproduksi dan dijual.

S

Sebaya	: Sesama dengan tingkat usia atau kedewasaan yang sama.
Sekuens	: Deretan pernyataan yang ditempatkan secara urut dan membentuk suatu makna.
Sensorik	: Kemampuan atau keterampilan untuk menjalankan fungsi indera pada tubuh.
Slide	: Salindia; Lembar kerja pada aplikasi presentasi.
Sticky note	: Pesan tempel; Wadah penulisan pesan berbentuk kertas kecil yang dilengkapi dengan lem di bagian belakangnya untuk direkatkan kembali sementara ke suatu dokumen atau permukaan lain.
Stimulus	: Dorongan; Rangsangan.
Subtitle	: Terjemahan; Teks yang disematkan di bawah video dan berfungsi menerjemahkan dialog.
SDG's	: <i>Sustainable Development Goals</i> atau Tujuan Pembangunan Berkelanjutan; 17 tujuan dengan 169 capaian terukur yang dirumuskan oleh Perserikatan Bangsa-bangsa sebagai satu agenda pembangunan internasional demi keselamatan manusia dan planet bumi.

T

Teks Alternatif	: Teks deskriptif yang menyampaikan konteks visual pada sebuah gambar.
------------------------	--

U

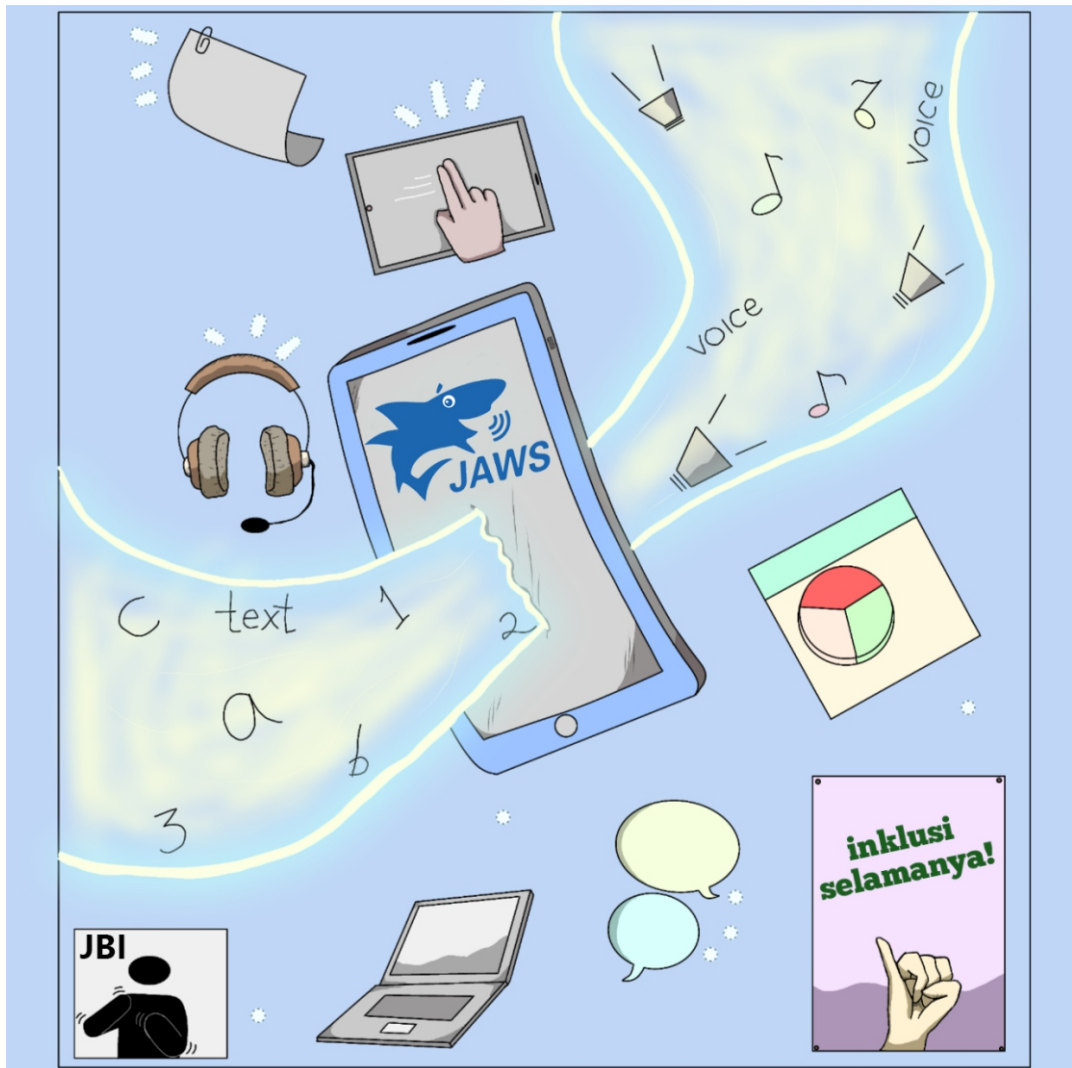
UNCRPD

: *United Nations Convention on the Rights of Persons with Disabilities* atau Konvensi Internasional untuk Hak-hak penyandang disabilitas; Sebuah perjanjian multilateral yang disepakati negara-negara di dunia dengan tujuan melindungi hak dan martabat para penyandang disabilitas.

V

Visual

: Segala sesuatu yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan.



PANDUAN MEDIA AKSESIBEL

Produksi April 2021