

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hasil Penelitian Sejenis Sebelumnya

Penelitian tentang kajian disabilitas pernah dilakukan dengan judul artikel *Experiencing Mobile Libraries The Use of Digital Talking Book by People with Print Disabilities* yang menganalisis tentang penggunaan DAISY *talkingbook* yang melihat sudut pandang keterbatasan disabilitas netra dalam penggunaan *talkingbook*. Penelitian yang dilakukan pada tahun 2014 oleh Anna Hampson Lundh dan Genevieve Marie Johnson ini menganalisa 12 studi empiris yang berfokus pada pengguna *talkingbook* dan *talkingbook* sebagai objek pembahasan. Penelitian ini diawali dengan pengenalan objek penelitian yaitu *talkingbook*, sebuah teknologi bantu untuk membaca yang digunakan oleh orang dengan keterbatasan penglihatan, yang kesulitan membuka, memilih dan membaca teks, *talkingbook* yang dibahas dalam penelitian ini adalah DAISY atau *Digital Accessible Information System* (Lundh, 2014)

DAISY pertama kali diluncurkan dan dikembangkan oleh *Swedish Agency for Accessible Media* pada tahun 1996 oleh sebuah departemen pada perpustakaan nasional yang bertanggung jawab memproduksi media yang dapat diakses oleh disabilitas netra, semenjak itu perkembangan *talkingbook* ini sangat pesat dan telah merambah pada perpustakaan sebagai *stakeholder*, setelahnya standar produksi

talkingbook ini juga ditingkatkan dari segi aksesibilitas dan kemudahan penggunaannya. Selanjutnya dibahas teori kualitas dari sebuah objek yang berarti pertemuan antara seseorang, objek dan lingkungan yang menunjukkan bahwa kualitas dari *talkingbook* ini didasarkan pada beberapa hal seperti apakah pengguna memiliki keterbatasan penglihatan, dalam level berapa keterbatasan yang mereka miliki, dan apakah mereka memiliki disleksia membaca dan mendengarkan.

Penelitian ini berfokus pada persepsi pengguna saat menggunakan *talkingbook* sebagai sebuah *assessive technology* untuk membantu disabilitas netra dalam mendengarkan teks, kualitas *talkingbook* yang menunjukkan hal ini tidak dapat disimpulkan baik atau buruk namun harus melihat lebih luas yaitu mencakup keterbatasan yang dimiliki oleh pengguna tersebut yang merupakan disabilitas netra. Penggunaan *talkingbook* oleh disabilitas netra satu dengan yang lain akan mengalami perbedaan pengalaman karena kondisi masing-masing disabilitas netra juga berbeda. Persamaan yang nampak dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah sama-sama menjadikan pengalaman menggunakan teknologi bantu baca sebagai objek dan disabilitas netra sebagai subjeknya. Perbedaan yang terlihat yaitu pada jenis teknologi bantu yang digunakan serta kegunaan teknologi bantu tersebut oleh disabilitas netra.

Penelitian serupa lainya berjudul *Accesibility for Person with Dissabilities and Inclusive Future Libraray : A Case of Study in Practice : Providing Accesibility for Persons With Dissabilities at Collage of Staten Island Library* yang dilakukan oleh Kerry Fallon pada tahun 2015. Penelitian ini dilakukan untuk melihat efektivitas pelayanan yang diberikan oleh perpustakaan kaitanya dengan pemberian layanan

informasi inklusif dan layanan kepada penyandang disabilitas baik disabilitas fisik, pendengaran dan penglihatan. melihat layanan yang telah diberikan oleh perpustakaan seperti fasilitas mereka sekarang telah dikonfigurasi dengan JAWS, perangkat lunak pembaca layar; Zoom Text; kaca pembesar / perangkat lunak pembaca; Kurzweil 1000; headphone; pemindai flatbed; CCTV; alternatif keyboard; dan meja yang dapat disesuaikan ketinggiannya untuk memudahkan akses peralatan (Fallon, 2017).

Komputer komputer yang ada juga dapat terhubung mesin potokopi yang dapat diakses oleh pengguna kursi roda terletak di dekatnya. Hasilnya menunjukkan bahwa Perpustakaan ini meninjau kesuksesan di masa lalu dan saat ini untuk membuat inisiatif dalam menyediakan sumber daya dan layanan yang dapat diakses oleh pengguna dengan disabilitas. Penelitian ini membahas mengenai aksesibilitas fasilitas-fasilitas yang ada di perpustakaan untuk pemustaka dengan kebutuhan khusus, dan pada tahap ini perpustakaan tersebut sedang dalam proses pengembangan layanan mulai dari sumber daya manusia dan fasilitas mesin yang berguna untuk masa depan pendidikan inklusi di perpustakaan perguruan tinggi. Penelitian ini membahas mengenai aksesibilitas yang diberikan oleh perpustakaan maka penelitian yang akan dilakukan oleh penulis membahas pengalaman yang dirasakan oleh disabilitas netra dalam menggunakan teknologi bantu berupa *audiobook* yang disediakan oleh komunitas.

Berdasarkan dua penelitian sebelumnya yang telah dibahas nampak bahwa penelitian pertama menunjukkan pengalaman informasi dimaknai sebagai informasi yang didapatkan oleh disabilitas netra saat menggunakan teknologi bantu untuk

mendapatkan informasi, bagaimana pengalaman itu dialami berbeda antar individu menyesuaikan dengan kondisi yang dialami oleh disabilitas netra tersebut, sedangkan penelitian kedua membahas bagaimana pengalaman disabilitas netra menggunakan fasilitas yang menunjang kegiatan mereka, fasilitas yang telah dirancang khusus untuk memudahkan aktifitas mereka. Adapun penelitian yang dibawa oleh penulis adalah pengalaman informasi disabilitas netra pada penggunaan *audiobook* sebagai sumber informasi pada sebuah komunitas sehingga penelitian pengalaman informasi dapat dikembangkan dengan objek yang lain.

Penelitian sejenis ketiga berjudul *Service and Learning Community : A Case Study at A University Audiobook Program for the Blind*, penelitian yang dilakukan pada tahun 2019 oleh Chavakorn Techakesari and Kajornpat Tangyin ini merupakan sebuah penelitian dengan melakukan pembuatan *audiobook*. Program etika yang ada di Assumption University dibentuk dengan tujuan membantu mahasiswa mengembangkan karakter moral mereka, hal ini penting dilakukan karena pembelajaran dikelas dirasa kurang dapat memberikan dan memperdalam pembentukan karakter mahasiswa Assumption University yang merupakan universitas katolik nasional yang berdedikasi pada etika profesional. Komunitas etika ini sangat berfokus pada relasi internal antar anggota komunitas tersebut.

Service learning adalah sebuah program yang mempromosikan pembelajaran berbasis layanan yang diberikan kepada komunitas tertentu dengan cara ini maka *Service learning* menghubungkan individu secara personal dengan komunitas yang lebih besar, selain itu alasan dilakukannya program ini adalah karena Perpustakaan Nasional Thailand mengalami hambatan dalam hal pemenuhan

kebutuhan informasi untuk penyandang disabilitas netra, mereka memiliki banyak koleksi yang menunggu untuk dikonversikan menjadi audio namun tidak banyak memiliki volunteer yang berkualitas. Penelitian ini membahas mengenai pemenuhan kebutuhan informasi penyandang disabilitas netra dengan mengaudiokan teks secara massal oleh mahasiswa Universitas Asumption, sama dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis bahwa bagaimana *audiobook* dijadikan sebagai sumber informasi oleh penyandang disabilitas netra.

Penelitian terdahulu keempat dilakukan oleh Wondwossen Mulualem dan Thomas Godwin pada tahun 2017 dengan judul *Accesible Search and The Role of Metadata* penelitian ini hadir dari keresahan dari ketidakseimbangan aksesibilitas desain, perkembangan desain yang universal yang dapat digunakan oleh siapapun bahkan oleh mereka yang berbeda umur, gender, budaya, kemampuan dan berbagai faktor lain (Beyene & Godwin, 2017). Paper ini melihat metadata dari sebuah aplikasi yang digunakan oleh disabilitas netra untuk mendapatkan informasi, yang dilihat dari segi perspektif penggunaan dan aksesibilitas yang nantinya diharapkan dapat membantu pengguna disabilitas netra dalam peningkatan kualitas layanan perpustakaan.

Perspektif ini diketahui dengan mengadakan penyebaran kuesioner yang berisikan tiga buah pertanyaan terbuka yang diposting secara online, pertanyaan tersebut antara lain

- Q1. Masalah terkait pencarian apa yang biasanya dihadapi pengguna disabilitas netra?
- Q2. Informasi metadata apa yang mereka anggap lebih relevan dari yang lain?
- Q3. Bagaimana metadata dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman mereka dalam sumber daya penemuan dan akses?.

Aplikasi yang dimaksud adalah Lydhør, sebuah aplikasi *audiobook*, responden yang didapat terkumpul sebanyak 113 respon dari partisipan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menargetkan partisipan dengan disabilitas netra yang menggunakan aplikasi tersebut. Metadata yang dilihat dari aplikasi Lydhør disesuaikan dengan kebutuhan penggunaannya yaitu disabilitas netra untuk meningkatkan pengalaman mereka dalam penggunaan serta aksesnya.

Hasil yang didapat dari penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden menyebutkan ketidaktoleranan Lydhør terhadap kesalahan pengejaan sebagai masalah yang mereka hadapai paling banyak. Beberapa menyarankan penggunaan metadata terseleksi, seperti genre, untuk mempermudah pencarian dan eksplorasi untuk mengimbangi frustrasi atau kekesalan yang dirasakan oleh pengguna yang disebabkan oleh kesalahan pengejaan. Sebagian besar responden juga menunjukkan pentingnya ringkasan yang akan ditampilkan di antara hasil pencarian untuk sekali lagi memudahkan agar pengguna menuju hasil yang mereka inginkan, hal ini menyiratkan frekuensi mereka untuk melakukan pencarian.

Penelitian terdahulu kelima berjudul *Preference And Attitude of Audiobook Users in Sweden : Surveying Swedish Audiobook Groups on Facebook*. Penelitian oleh Martina Dokic pada tahun 2019 ini bertujuan untuk lebih memahami pilihan dan perilaku dari pengguna *audiobook* di Swedia yang tergabung dalam grup *Swedish Facebook Audiobook group*. Fenomena perkembangan *audiobook* yang pesat tetapi masih sedikit sekali penelitian mengenainya. Pertumbuhan *audiobook* yang pesat ini tidak lain adalah dampak dari perkembangan teknologi digital

dikehidupan modern ini, penelitian ini menggunakan metode kuesioner *selfcompletion* yang disebarakan melalui grup *swedish audiobook facebook group*, yang anggotanya terdiri dari pengguna *audiobook* disabilitas netra maupun pengguna *audiobook* awas, dalam penelitian ini penulis berusaha mengungkap mengapa, bagaimana dan sejauh mana anggota menggunakan *audiobook* dan apa sikap yang ditunjukkan pengguna terhadap *audiobook*.

Penelitian ini menggunakan teori penggunaan dan gratifikasi dari McLuhan sebagai kerangka teori. Penelitian ini mengungkapkan bahwa *audiobook* menjadi pilihan karena dapat didengarkan sambil melakukan kegiatan rumah dan genre yang paling digemari adalah triller dan misteri, tidak hanya digunakan sebagai sumber informasi tambahan, informan juga ada yang secara eksklusif menggunakan *audiobook* sebagai sumber informasi utama, hal lain yang diperhatikan adalah narator dan sumber yang mereka gunakan untuk mendapat *audiobook* antara lain dengan berlangganan sebuah laman atau meminjam ke perpustakaan daerah.

Penelitian terdahulu keenam berjudul *Information Behaviour of Students Living With Visual Impairments in University Libraries: A Review of Related Literature* oleh Stephen Mutula dan Rebecca M Majinge. Penelitian yang dilakukan pada tahun 2016 ini membahas mengenai perilaku informasi mahasiswa disabilitas netra yang merupakan pengunjung perpustakaan universitas. Penelitian ini dilakukan pada pengunjung perpustakaan universitas yang menunjukkan bahwa mahasiswa dengan disabilitas netra ini membutuhkan informasi untuk menulis tugas, tes, ujian, penelitian seperti mahasiswa awas lainnya. Sumber informasi yang

lebih disukai oleh mahasiswa disabilitas netra adalah asisten dari unit disabilitas yang membatu membacakan teks, OPAC, dan *database* lainnya, selanjutnya literatur ini mengungkap bahwa teknologi bantu dapat secara efektif digunakan untuk memfasilitasi akses informasi oleh mahasiswa dengan disabilitas netra di perpustakaan universitas. Teknologi bantu saat ini menjadi tantangan utama yang mempengaruhi akses dan penggunaan informasi oleh mahasiswa disabilitas netra, oleh karena itu perlu adanya intervensi dari perpustakaan sehingga teknologi bantu, infrastruktur, dan sumber daya yang tersedia di perpustakaan hadir untuk mengatasi tantangan yang dihadapi oleh penyandang disabilitas netra di perpustakaan universitas.

Penelitian terdahulu yang terakhir berjudul Perilaku Penemuan dan Penggunaan Informasi pada Mahasiswa Tunanetra di Pusat Studi Layanan Disabilitas Netra Universitas Negeri Surabaya. Penelitian oleh Dwi Bani Desrian Syukur pada tahun 2018 ini bertujuan untuk memahami aktivitas penemuan dan penggunaan informasi mahasiswa dengan disabilitas netra di Universitas Negeri Surabaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, informan direkrut dengan teknik *snowball sampling* dan mendapatkan lima orang informan. Penelitian ini menunjukkan bahwa proses perilaku penemuan informasi dan penggunaan informasi ini dipengaruhi oleh faktor nilai sosial dan budaya, lingkungan fisik, personal atau karakteristik biologis, serta pengaruh spiritual, setelahnya informan akan masuk ketahap pertama yaitu *needs formulation* berupa kebutuhan informasi yang didasarkan kebutuhan informasi akademis, tahap selanjutnya yaitu tahap mencari dan menggunakan informasi *personal network*,

media dan institusi lalu tahap terakhir adalah *information use* dimana ditahap ini mahasiswa menggunakan dan memanfaatkan informasi untuk memenuhi kebutuhan perkuliahan, *sharing* dengan teman dan dijadikan sebagai pengetahuan baru. Sebagai hasil ditemukan dua tipe proses penemuan dan penggunaan informasi yaitu *confidence behaviour* dan *unconfidence behaviour*.

Penelitian ketiga membahas mengenai pembuatan *audiobook* oleh sejumlah mahasiswa di Assumption University sebagai langkah pemenuhan kebutuhan informasi disabilitas netra, lalu pembahasan lain muncul dari penelitian keempat yang membahas metadata yang digunakan dalam sebuah aplikasi penyedia *audiobook* yang dilihat dari perspektif pengguna dalam hal penggunaan dan aksesibilitasnya. Penelitian terdahulu kelima berfokus pada pilihan dan perilaku yang ditunjukkan oleh sekelompok orang dari penggunaan *audiobook*, penelitian terdahulu keenam membahas mengenai bagaimana perilaku penyandang disabilitas netra yang merupakan pengunjung perpustakaan universitas dalam memilih dan menggunakan sumber informasi yang aksesibel untuk penyandang disabilitas netra di perpustakaan universitas, lalu penelitian terdahulu yang terakhir membawa fokus pada penemuan dan penggunaan informasi oleh penyandang disabilitas netra di sebuah perpustakaan universitas.

Dari penelitian tersebut penggunaan *audiobook* dan berbagai *assessive technology* serta bagaimana penyandang disabilitas netra memilih, menemukan dan menggunakan sumber informasi lain telah dibahas oleh berbagai penelitian namun nampak bahwa pengalaman informasi masih belum menjadi topik pembahasan yang utama, eksplorasi yang banyak dilakukan berkisar pada perspektif teknologi

dan kemampuan disabilitas netra dalam mencari informasi untuk itu penulis melihat *gap* yang nampak tersebut untuk diteliti lebih dalam menggunakan perspektif pengalaman informasi.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Kebutuhan Informasi Penyandang Disabilitas Netra

Penyandang disabilitas netra pada hakikatnya memiliki kebutuhan informasi yang sama dengan orang awas pada umumnya, kebutuhan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan sebagai sesuatu yang sangat penting dan sangat diperlukan, sedangkan kebutuhan informasi adalah informasi apa yang diinginkan oleh manusia untuk pekerjaan, melakukan penelitian, memenuhi kepuasan rohani dan menjalankan pendidikan. Kebutuhan informasi dialami oleh seluruh manusia sebagai cara untuk mengatualisasikan diri, disabilitas netra dalam hal ini juga membutuhkan informasi untuk memenuhi kebutuhan harinya serta untuk meningkatkan pengetahuan demi dapat mengikuti derasnya perkembangan zaman. Komunitas Braille'iant Indonesia merupakan komunitas yang bergerak dalam kegiatan-kegiatan yang inklusi terutama untuk disabilitas netra, pembuatan dan penyebarluasan *audiobook* menjadi salah satu sarana yang digunakan oleh komunitas ini untuk memberikan pengalaman berinteraksi dengan informasi oleh disabilitas netra.

Informasi lazimnya berbentuk visual, hal itu menyebabkan penyandang disabilitas netra mengalami keterbatasan untuk mengaksesnya, mengaudiokan informasi menjadi jembatan untuk pemenuhan kebutuhan informasi disabilitas

netra, seperti halnya anggota komunitas Braille'iant Indonesia yang menggunakan *audiobook* sebagai salah satu sumber informasinya. *Audiobook* ini dibuat secara mandiri dengan bantuan relawan yang direkrut oleh panitia kemudian hasilnya didistribusikan untuk sekolah-sekolah khusus dan untuk anggota komunitas.

2.2.2 Konsep pengalaman Informasi

Era digital seperti saat ini menjadikan manusia sangat bergantung pada informasi dan menjadikan alat pemenuhan kebutuhan informasi berkembang pesat sejalan dengan banyaknya informasi yang dibutuhkan setiap harinya. Tidak hanya dibutuhkan setiap harinya, kehadiran informasi juga dapat dilihat dimana saja (Bruce, 2014) menyatakan bahwa manusia dan informasi tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan sehari-hari. Banyaknya informasi yang tersedia mendorong kita untuk selalu berinteraksi dengan informasi tersebut. Keterkaitan manusia dengan informasi dalam kehidupan sehari-hari dilihat Bruce sebagai *information experience* atau pengalaman informasi.

Gagasan mengenai pengalaman informasi ini sangat kompleks dan multidimensional yang melihat keterkaitan manusia dengan informasi dalam kehidupan di dunia nyata dan sifat multidimensional inilah yang membedakan pengalaman informasi dari paradigma penelitian lainya dalam hal ini pengalaman informasi dapat mencakup perasaan, ekspresi, bagaimana informan mendapatkan informasi serta bagaimana peran dan pengaruhnya dalam kehidupan penyandang disabilitas netra saat memanfaatkan *audiobook* sebagai sumber informasi. Pengalaman sendiri pada dasarnya merupakan atribut pribadi yang diperoleh dari

waktu ke waktu atau kondisi emosional seperti kecemasan atau kepercayaan diri (Kuhlthau, 1999) Pengalaman merupakan sebuah aspek yang lebih dalam dan kuat serta berkesan bagi manusia dibandingkan dengan *skills* saat menggunakan sesuatu.

Meneliti mengenai pengalaman informasi seseorang maka akan membawa kita kedalam posisi orang tersebut untuk mengeksplorasi apa saja yang dialami seseorang sebagai informasi dan bagaimana informasi tersebut hadir atau muncul dan peran serta pengaruhnya dalam kehidupan (Bruce, 2011) *Information experience* dapat dikonsepsikan sebagai cara seseorang memaknai hubungan mereka dengan informasi dalam kehidupan, tidak hanya dilihat sebagai sebuah cara untuk memaknai entitas objektif yang diidentifikasi sebagai informasi, namun memaknainya dengan lebih dalam sebagai aspek untuk mempertimbangkan apa yang memberitahu mereka dan bagaimana mereka terinformasi.

Ben Sherman menyatakan dalam tulisanya bahwa ada hubungan spiritual dan nilai-nilai dalam pengalaman informasi dan melihat bahwa *information experince* sebagai ruang dimana informasi, pengetahuan dan pembelajaran merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan. Segala hal yang melibatkan interaksi dengan informasi dapat dimaknai sebagai pengalaman informasi seperti yang dinyatakan oleh (Hughes, 2013) bahwa pengalaman informasi mencakup sadar atau tidak nya seseorang dengan informasi dalam segala bentuk, hal ini sejalan dengan temuan Bruce, Patridge dan Davis yang menyatakan bahwa pengalaman informasi seluruh partisipan mencakup kesadaran mereka terhadap informasi pada suatu peristiwa.

Objek yang diteliti pada pengalaman informasi dapat mencakup pengalaman informasi individu dan pengalaman informasi kolektif serta variasi dalam pengalaman informasi yang terkait dengan praktik, konsep maupun *skill*. Pengalaman informasi yang dialami oleh individu dalam sebuah kelompok pernah diteliti oleh Bruce yang menyoroti perbedaan literasi informasi pada lima komunitas yang berbeda dengan tujuan akhir mengeksplorasi potensi penggunaan lensa *informed learning* untuk melihat pengalaman informasi komunitas dan memahami pengalaman dari informasi yang digunakan untuk belajar.

Pengalaman informasi dapat dimaknai pula sebagai proses natural dan alami dalam interaksi manusia dengan informasi dalam kehidupan sehari-hari serta dalam pekerjaan mereka, lebih dalam pengalaman informasi dapat digunakan untuk memahami situasi seseorang serta mengerti apa yang mereka butuhkan. Seperti halnya yang pernah diungkapkan oleh Bruce, bahwa pengalaman informasi lebih dalam ingin mengetahui bagaimana pengalaman itu hadir, tercipta dan apa pengaruhnya terhadap kehidupan manusia tersebut (Bruce, 2011) *engagement* manusia dengan informasi terjadi diberbagai aspek mulai dari proses pencarian informasi, *sharing* dan penggunaan informasi, hal ini menjadikan pandangan yang sangat luas terhadap pengalaman informasi oleh karenanya pengalaman informasi dapat diadopsi oleh berbagai perperspektif, pengalaman informasi ini menjadi penting untuk melihat fokus, kebutuhan dan ketertarikan manusia terhadap informasi dunia.

2.2.3 Penyandang Disabilitas Netra

Individu yang mengalami gangguan pada indera penglihatan lebih akrab disebut dengan penyandang disabilitas netra. Pengertian disabilitas netra tidak hanya merujuk kepada individu yang mengalami kebutaan, namun juga termasuk mereka yang memiliki gangguan pada penglihatan sehingga pandangannya menjadi kabur, sehingga dapat menghambat dalam pemenuhan kebutuhan dan kepentingan hidup sehari-hari terlebih untuk kepentingan belajar. Seseorang dengan kondisi penglihatan yang tidak sempurna namun tidak sepenuhnya buta “pandangan yang lemah”, “*low vision*”, atau lazim juga disebut dengan rabun merupakan bagian dari kelompok anak tunanetra (Somantri, 2007). Selanjutnya disebutkan oleh Jeanne Ellis Ormrod (2008) bahwa seseorang dengan gangguan atau kekurangan pada indera visual biasanya memiliki beberapa atau semua dari karakteristik seperti biasanya indera yang lainya berfungsi normal seperti kemampuan audio atau pendengaran, indra peraba atau sentuhan, dan lainya.

Secara umum penyandang disabilitas netra ini memiliki kemampuan belajar atau menangkap pengetahuan yang sama dengan manusia awas lainya, mengenai perbendaharaan kata dan pengetahuan umum yang lebih terbatas karena tidak banyak hal yang dapat mereka lihat. Karakter selanjutnya lainya yaitu menurunnya kapasitas atau kemampuan untuk meniru perilaku orang lain, selanjutnya (Ormrod, 2008) menambahkan bahwa disabilitas netra juga tidak mampu atau kurang dalam mengamati bahasa tubuh orang lain dan tanda-tanda nonverbal, mereka juga akan merasa bingung serta cemas dalam keadaan tertentu seperti bila tengah berada di

tempat yang banyak orang berlalu lalang karena memiliki pengetahuan yang terbatas mengenai peristiwa-peristiwa yang sedang berlangsung.

Penyandang disabilitas netra ini berdasarkan tingkat kemampuannya dalam melihat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu penglihatan rendah atau lemah (*low vision*) dan buta sepenuhnya (*totally blind*). Penglihatan rendah (*low vision*), yakni mereka yang memiliki pandangan yang kurang jelas atau kabur ketika mereka melihat suatu objek, untuk itu, penderita tunanetra jenis *low vision* perlu menggunakan kacamata atau kotak lensa atau dapat juga menggunakan kaca pembesar, tergantung pada kemampuan melihatnya. Adapun yang dimaksud dengan buta sepenuhnya (*totally blind*), yakni mereka yang sama sekali tidak mampu melihat rangsangan cahaya dari luar (Smart, 2010) Faktor yang menyebabkan kebutaan sangat beragam mulai dari kebutaan yang terjadi sebelum kelahiran atau disebut *pre-natal* yaitu seperti faktor keturunan dan atau perkembangan janin yang tidak sempurna pada saat dalam kandungan dan tuna netra *post-natal* atau kebutaan yang dialami setelah masa kelahiran, yaitu seperti pada saat persalinan atau kecelakaan.

Mohammad Efendi (2009) menyimpulkan bahwa walaupun kekurangan yang diderita penyandang disabilitas netra ini beragam, namun kecerdasan yang dimilikinya sama dengan orang awas jika lingkungannya memberikan dukungan dan kesempatan kepada difabel netra ini untuk terus berkembang dan bertumbuh sejalan dengan lingkungan sosial mereka (Efendi, 2009). Kekurangan yang dimiliki oleh disabilitas netra ini hendaknya tidak menjadi penghambat mereka mendapatkan informasi sebagai haknya. Hak-hak ini termasuk didalamnya aksesibilitas baik fisik

maupun non fisik yang ada, aksesibilitas bukan fisik/ non-fisik dapat dimaknai dengan bagaimana sebuah informasi, komunikasi dan teknologi dapat digunakan atau dipahami penyandang disabilitas.

2.2.4 Pemanfaatan Teknologi Bantu *Audiobook* sebagai Sumber Informasi

Teknologi bantu atau dalam bahasa Inggris disebut dengan *assistive technology* adalah sebuah *tools* yang dapat digunakan untuk membantu dalam mempercepat akses informasi ke berbagai sumber. Menurut (Hersh, 2008) “*Assistive technology to enable them to carry out many of their desired activities.*” yang dimaknai dengan seseorang membutuhkan teknologi bantu untuk menjalankan kegiatan apa yang mereka inginkan.

Apa saja yang menjadi unsur dari teknologi bantu menurut (Hersh, 2008), yaitu kemudahan dalam akses, tujuan dari penggunaan, pelatihan lanjutan, dan dokumentasi. Kemudahan akses teknologi bantu tentunya sangat membantu bagi disabilitas netra dalam mengakses informasi. Menurut (Hersh, 2008) “*Ease and attractiveness of use includes a range of factors, such as whether the assistive technology is designed to be ‘user friendly’ and intuitive to use.*” Kemudahan dan daya tarik dalam penggunaan teknologi bantu dirancang untuk menjadi “*user friendly*” saat digunakan.

Audiobook menjadi teknologi bantu yang banyak digunakan oleh penyandang disabilitas netra karena kemudahan akses dan cara penggunaannya. Perkembangan *audiobook* ini diawali dengan penemuan alat perekam suara oleh Thomas Edison yang memungkinkan perekaman suara dan dapat diputar kembali

secara berulang-ulang. Alat perekam suara ini kemudian menginvasi sektor komunikasi dan informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber informasi bagi mereka yang memiliki keterbatasan penglihatan karena mereka lebih mengandalkan indera pendengaran. *Audiobook* diproduksi oleh berbagai pihak mulai dari perekaman secara profesional di studio rekaman, namun ada pula komunitas yang memproduksi *audiobook* dengan peralatan perekam yang tidak profesional seperti alat rekam rumahan dan handphone yang kemudian di edit dengan menambahkan efek suara atau bisa juga langsung digunakan.