

BAB II

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Penyandang Disabilitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam KBBI Departemen Pendidikan Nasional: Gramedia, Jakarta, 2008) penyandang diartikan dengan orang yang menyandang (menderita) sesuatu. Sedangkan disabilitas merupakan kata bahasa Indonesia yang berasal dari kata serapan bahasa Inggris *disability* (jamak: *disabilities*) yang berarti cacat atau ketidakmampuan.

Menurut Undang-Undang No. 19 Tahun 2011 tentang Pengesahan Hak-Hak Penyandang Disabilitas, penyandang disabilitas ialah orang yang memiliki keterbatasan fisik, mental, intelektual atau sensorik dalam jangka waktu lama yang dalam interaksi sosialnya menemui hambatan untuk berpartisipasi penuh dan efektif berdasarkan kesamaan hak. Sedangkan dalam Undang-Undang No. 4 Tahun 1997 tentang Penyandang Cacat dalam pokok-pokok konvensi poin 1 (pertama) memberikan pemahaman bahwa disabilitas ditujukan kepada orang yang memiliki kelainan fisik atau mental yang dapat mengganggu atau menghambat dirinya untuk melakukan kegiatan, yang terdiri dari: penyandang cacat fisik, penyandang cacat mental, serta penyandang cacat fisik dan mental.

Orang berkebutuhan khusus (disabilitas) adalah orang yang hidup dengan karakteristik khusus dan memiliki perbedaan dengan orang pada umumnya. Karena karakteristik yang berbeda inilah memerlukan pelayanan khusus agar dia mendapatkan hak-haknya sebagai manusia yang hidup di muka bumi ini. Orang berkebutuhan khusus memiliki defenisi yang sangat luas, mencakup orang-orang yang memiliki cacat fisik, atau kemampuan IQ (*Intelligence Quotient*) rendah,

serta orang dengan permasalahan sangat kompleks, sehingga fungsi-fungsi kognitifnya mengalami gangguan.

The Convention on The Rights of Persons with Disabilities (CRPD) merupakan Konvensi Internasional Hak-Hak Penyandang Cacat yang disahkan oleh Majelis Umum Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) pada sidang ke-61 tanggal 13 Desember 2006. Pemerintah Indonesia telah menandatangani *Convention on the Rights of Persons with Disabilities* (Konvensi mengenai Hak-Hak Penyandang Disabilitas) pada tanggal 30 Maret 2007 di New York. Kemudian pada Tahun 2011 Indonesia meratifikasi konvensi dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2011 tentang Pengesahan Konvensi Penyandang Disabilitas.

Pasal 24 ayat (1) dalam konvensi menyebutkan “ Negara-Negara Pihak mengakui hak penyandang disabilitas atas pendidikan. Dalam rangka memenuhi hak ini tanpa diskriminasi dan berdasarkan kesempatan yang sama, Negara-Negara Pihak harus menjamin sistem pendidikan yang bersifat inklusif pada setiap tingkatan dan pembelajaran seumur hidup yang terarah kepada” :

- a. Pengembangan seutuhnya potensi diri dan rasa martabat dan harga diri, serta penguatan penghormatan terhadap hak asasi manusia, kebebasan fundamental dan keragaman manusia;
- b. Pengembangan atas kepribadian, bakat dan kreatifitas, serta kemampuan mental dan fisik dari penyandang disabilitas hingga mencapai potensi mereka sepenuhnya;
- c. Memungkinkan penyandang disabilitas untuk berpartisipasi secara efektif di dalam masyarakat yang bebas

Untuk memenuhi ketentuan hak di atas maka pada ayat (2) dinyatakan Negara-Negara Pihak harus menjamin bahwa:

- a. Penyandang disabilitas tidak dikecualikan dari sistem pendidikan umum berdasarkan alasan disabilitas, dan bahwa penyandang disabilitas anak tidak dikecualikan dari pendidikan dasar wajib dan gratis atau dari pendidikan lanjutan berdasarkan alasan disabilitas;
- b. Penyandang disabilitas dapat mengakses pendidikan dasar dan lanjutan yang inklusif, berkualitas dan gratis atas dasar kesetaraan dengan yang lain di dalam masyarakat dimana mereka tinggal;
- c. Penyediaan akomodasi yang beralasan bagi kebutuhan individual tersebut;
- d. Penyandang disabilitas menerima dukungan yang dibutuhkan, di dalam sistem pendidikan umum, guna memfasilitasi pendidikan yang efektif;
- e. Sarana pendukung individu yang efektif tersedia di lingkungan yang dapat memaksimalkan pengembangan akademis dan sosial, konsisten dengan tujuan untuk penyertaan penuh.

2.2 Pengajar Bahasa Inggris

Hamalik (dalam Proses Belajar Mengajar, 2003:27), “Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*Learning is defined as the modification or strengthening of behaviour through experiencing*)”. Yang berarti bahwa, belajar merupakan suatu proses suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu,

yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan.

Istilah belajar dan mengajar adalah dua peristiwa yang berbeda, akan tetapi antara keduanya terdapat suatu hubungan yang erat sekali. Bahkan antara keduanya terjadi kaitan dan interaksi satu sama lain. Antara kedua kegiatan itu saling mempengaruhi dan saling menunjang satu sama lain. Bagi kaum konstruktivis, mengajar bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru ke murid, melainkan suatu kegiatan yang memungkinkan siswa membangun sendiri pengetahuannya. Mengajar berarti partisipasi dengan pelajar dalam membentuk pengetahuan, membuat makna, mencari kejelasan, bersikap kritis, dan mengadakan justifikasi. Jadi, mengajar adalah suatu bentuk belajar sendiri (Suparno, 1997).

Mempelajari suatu bahasa telah dilakukan oleh manusia sejak lahir. Mempelajari bahasa dimulai dari belajar bahasa ibu, yang merupakan suatu hal yang wajar dan alamiah. Namun lain halnya dengan belajar bahasa kedua atau bahasa asing. Secara singkat Littlewood (1984:3) membedakan kedua istilah ini yaitu *“a “second” language has social functions within the community where it is learnt (e.g., as a lingua franca or as the language of another social group), whereas a “foreign” language is learnt primarily for contact outside one’s own community”*. Pendapat tersebut diartikan bahwa bahasa kedua memiliki fungsi sosial dalam masyarakat dimana ini dipelajari (misalnya, sebagai *lingua franca* atau bahasa kelompok sosial lain), sedangkan bahasa asing dipelajari terutama untuk hubungan di luar komunitas sendiri.

Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa asing yang dianggap penting yang harus dikuasai oleh Bangsa Indonesia karena bahasa Inggris memiliki kedudukan yang sangat strategis, yaitu selain sebagai alat komunikasi juga sebagai bahasa pergaulan antar bangsa. Selain itu, bahasa Inggris juga merupakan bahasa asing pertama yang dianggap penting untuk tujuan pengaksesan informasi, penyerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni budaya. Karena hal itu saat ini pengajaran bahasa Inggris dikalangan pelajar maupun masyarakat umum menjadi cukup penting. Terlebih saat ini banyak tempat bimbingan *non-formal* yang banyak bermunculan menandakan bahasa ini menjadi salah satu bahasa asing yang cukup penting perannya dalam kehidupan sosial masyarakat kita.

Agar proses komunikasi dapat berjalan dengan lancar, pembelajar dan juga pengajar bahasa harus dibekali dengan pengetahuan tentang bahasa maupun keterampilan berbahasa dalam hal ini bahasa Inggris. Pembelajar bahasa harus mengenal dan memahami tata bahasa dan kosakata, yang dikategorikan sebagai ranah kognitif. Selain itu, mereka juga harus mengenal dan memahami sistem dan bunyi-bunyi yang berlaku pada bahasa tersebut agar pengucapannya sesuai dengan penutur aslinya.

Pengucapan bahasa Inggris dengan penulisan harus terus dipelajari dan dilatih karena di dalam bahasa Inggris penulisan dan pengucapan sangat jauh berbeda. Hal inilah yang membedakan antara bahasa Inggris dengan bahasa Indonesia. Perbedaan ini merupakan salah satu kendala dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pembelajar perlu dilatih untuk mendengar dan menggerakkan organ-organ tertentu, seperti bibir, lidah, untuk menghasilkan bunyi-bunyi yang sesuai dengan bunyi-bunyi yang diproduksi oleh penutur asli bahasa Inggris.

2.3 Metode Pembelajaran Daring

Pengelolaan sistem pembelajaran daring berbeda dengan sistem konvensional. Sistem pembelajaran daring menuntut keberadaan infrastruktur dan teknologi yang mendukung (*technology suport*), seperti komputer, televisi, satelit, video interaktif, CD ROM, dan sebagainya. Keterlibatan teknologi tersebut tidak bisa digunakan secara spontanitas namun diperlukan sebuah desain pembelajaran yang memadukan teknologi tersebut secara efektif. Pembelajaran daring memiliki variasi sesuai dengan modus yang digunakannya, yaitu daring sepenuhnya atau kombinasi dengan tatap muka (*face to face*). Tatap muka dapat juga dilakukan dengan melibatkan teknologi, misalnya *video conferencing* atau *tele conferencing*. (Munir, 2008).

Menurut Kitao (1998), setidaknya-tidaknya ada 3 fungsi atau potensi *online learning* yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu sebagai alat komunikasi, alat mengakses informasi, dan alat pendidikan atau pembelajaran.

- a) Fungsi Alat Komunikasi : Dengan menggunakan online learning, dapat berkomunikasi kemana saja secara cepat. Misalnya, dapat berkomunikasi dengan menggunakan *e-mail*, atau berdiskusi melalui *chatting* maupun *mailing list*. Berkomunikasi dengan *e-mail* atau *chatting* berbeda dan lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan menggunakan telepon dan *facsimile* (fax) yang juga sama-sama mampu menyampaikan informasi sangat cepat.
- b) Fungsi Akses Informasi : Melalui *online learning*, dapat diakses berbagai informasi, seperti prakiraan cuaca, perkembangan sosial, ekonomi, budaya, politik, ilmu pengetahuan, dan teknologi yang disajikan oleh

berbagai berbagai sumber tanpa harus berlangganan. Pembelajar dapat mengakses berbagai referensi, baik yang berupa hasil penelitian, maupun artikel hasil kajian dalam berbagai bidang. *Online learning* merupakan perpustakaan yang terbesar dari perpustakaan yang ada di mana pun, sehingga pembelajar tidak harus langsung pergi ke perpustakaan untuk mencari berbagai referensi

- c) Fungsi Pendidikan dan Pembelajaran : Perkembangan teknologi *online learning* yang sangat pesat dan merambah ke seluruh penjuru dunia telah dimanfaatkan oleh berbagai negara, institusi, dan ahli untuk berbagai kepentingan termasuk di dalamnya untuk pendidikan dan pembelajaran. Upaya yang dilakukan adalah mengembangkan perangkat lunak (program aplikasi) yang dapat menunjang peningkatan mutu pendidikan atau pembelajaran. Materi pembelajaran elektronik dikemas dan dimasukkan ke dalam jaringan sehingga dapat diakses melalui *online learning*, kemudian dilakukan disosialisasikan ketersediaan program pembelajaran tersebut agar dapat diketahui oleh masyarakat luas khususnya para pembelajar. Para pengajar juga perlu memiliki kemampuan mengelola dengan baik penyelenggaraan kegiatan pembelajaran online melalui internet.

Keuntungan *online learning* lainnya adalah merupakan media yang menyenangkan, sehingga menimbulkan ketertarikan pembelajar pada program-program *online*. Pembelajar yang belajar dengan baik akan cepat memahami komputer atau dapat mengembangkan dengan cepat keterampilan komputer yang diperlukan, dengan mengakses *Web*. Oleh karena itu, pembelajar dapat belajar di mana pun pada setiap waktu.

2.4 Film Dokumenter

Film dokumenter menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan. Namun harus diakui, film dokumenter tidak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi, pendidikan, dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu. Intinya, film dokumenter tetap berpijak pada hal-hal senyata mungkin. Film dokumenter ada dan diakui keberadaannya, karena film dokumenter ini mempunyai tujuan dalam setiap kemunculannya. Film dokumenter memiliki beberapa teknis yang khas yang tujuan utamanya untuk mendapatkan kemudahan, kecepatan, fleksibilitas, efektifitas, serta otentitas peristiwa yang akan direkam. Umumnya film dokumenter memiliki bentuk sederhana dan jarang sekali menggunakan efek visual (Effendy, 2014:2).

Menurut Blandford (2001:73) film dokumenter merupakan pembuatan film yang subyeknya adalah masyarakat, peristiwa atau suatu situasi yang benar-benar terjadi di dunia realita dan di luar dunia sinema. Menurut F. Penney (1991:73) film dokumenter merupakan suatu jenis film yang melakukan interpretasi terhadap subyek dan latar belakang yang nyata. Terkadang istilah ini digunakan secara luas untuk memperlihatkan aspek realistiknya dibandingkan pada film-film cerita konvensional. Namun istilah ini juga telah menjadi sempit karena seringkali hanya menyajikan rangkaian gambar dengan narasi dan *soundtrack* dari kehidupan nyata.

2.4.1 Dokumenter Ekspositori

Bentuk dokumenter ini menampilkan pesan kepada penonton secara langsung, melalui presenter atau narasi berupa teks maupun suara. Kedua media tersebut berbicara sebagai orang ketika kepada penonton.

Penjelasan presenter atau narasi cenderung terpisah dari alur cerita film, itu sebabnya pesan atau *point of view* (PoV) dari ekspositori seringkali dielaborasi lewat suara atau teks ketimbangan lewat gambar. Pada ekspositori gambar disusun sebagai penunjang argumentasi yang disampaikan lewat narasi dan presenter, berdasarkan naskah yang sudah dibuat dengan prioritas tertentu (Tanzil, 2010:7-8).

Dalam hal ini, peneliti memilih gaya bertutur dengan tipe pemaparan eksposisi (ekspositori), karena narator atau wawancara digunakan sebagai penuturan utama yang diperkuat dengan *stock shot* untuk lebih memperjelas informasi yang akan disampaikan. Argumentasi yang dibangun dalam ekspositori umumnya cenderung memaparkan informasi secara langsung kepada penonton, bahkan sering mempertanyakan baik-buruk sebuah fenomena berdasarkan pijakan moral tertentu, dan mengarahkan penonton pada suatu kesimpulan secara langsung.

Narasi yang disampaikan dalam film dokumenter ekspositori dapat berupa suara *Voice Over* (VO) tersebut maupun tulisan. Film “Difabel Pengajar Bahasa Inggris Daring” merupakan dokumenter dengan bentuk ekspositori. Bentuk dokumenter ini menampilkan pesan kepada penonton secara langsung, melalui presenter atau narasi berupa tulisan maupun suara. Fakta yang dipaparkan dalam film dokumenter gaya ekspositori disampaikan melalui narasi berupa teks atau suara untuk memperjelas peristiwa yang terjadi kepada penonton. Penonton dituntun untuk

memahami maksud yang ingin disampaikan sutradara melalui paparan narasi yang ditampilkan.

Narasi dalam dokumenter ekspositori digunakan untuk memberikan informasi yang belum terwakili dalam gambar. Narasi digunakan untuk memberikan sudut pandang yang jelas agar tidak terjadi perbedaan penafsiran antara *teller* (pembuat film) dan *narratee* (penonton). Narasi film dokumenter terdiri dari beberapa sudut pandang berdasarkan pada posisi narator yang menyampaikan cerita. Sudut pandang atau *PoV* tersebut terdiri dari orang pertama, orang kedua, orang ketiga yang bersifat objektif serta orang ketiga yang bersifat subjektif. Film “Difabel Pengajar Bahasa Inggris Daring” menggunakan sudut pandang orang pertama untuk menyampaikan narasi.

2.5 Sinematografi

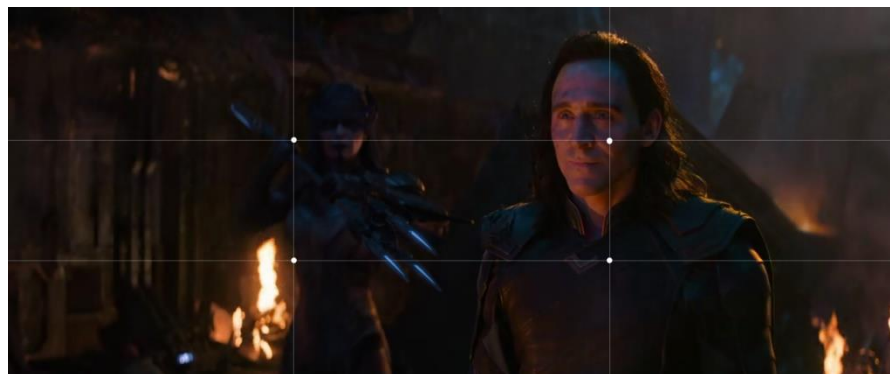
Sinematografi (*Cinematography*) adalah kata serapan dari bahasa Inggris, dan bahasa Latinnya *Kinema* (gambar) dan *Grapho* (menulis). Pratista (2008:89) mengungkapkan dalam sebuah ilmu sinematografi, seorang pembuat film tidak hanya merekam setiap adegan, melainkan bagaimana mengontrol dan mengatur setiap adegan yang diambil, seperti jarak, ketinggian, sudut, lama pengambilan, dan lain-lain.

Menurut Joseph V. Mascelli A.S.C terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan agar pengambilan gambar dalam teknik sinematografi yang akan dilakukan mempunyai nilai sinematik yang baik, yaitu mengatur maksud motivasi dan maksud *shot*-nya serta kesinambungan cerita untuk menyampaikan pesan dari sebuah film, yaitu :

2.5.1 *Composition* (Komposisi)

Komposisi adalah suatu cara untuk meletakkan objek gambar di dalam layar sehingga gambar tampak menarik, menonjol dan bisa mendukung alur cerita (Semedhi,2001). Secara sederhana komposisi dapat diartikan sebagai suatu cara untuk membuat sebuah gambar dalam sebuah frame terlihat menarik dan objek yang ingin ditampilkan terlihat lebih menonjol. Menurut Bambang Semedhi, seperti yang ditulis dalam bukunya, teori komposisi terdiri dari tiga unsur, yaitu

- a. *Interesting of Third* (Teori Sepertiga Layar) Teori sepertiga layar adalah menempatkan pusat atau titik perhatian (*point of interest*) pada sepertiga layar dengan mengupayakan objek atau pusat perhatian berada pada dua bahkan tiga titik untuk hasil yang lebih baik.



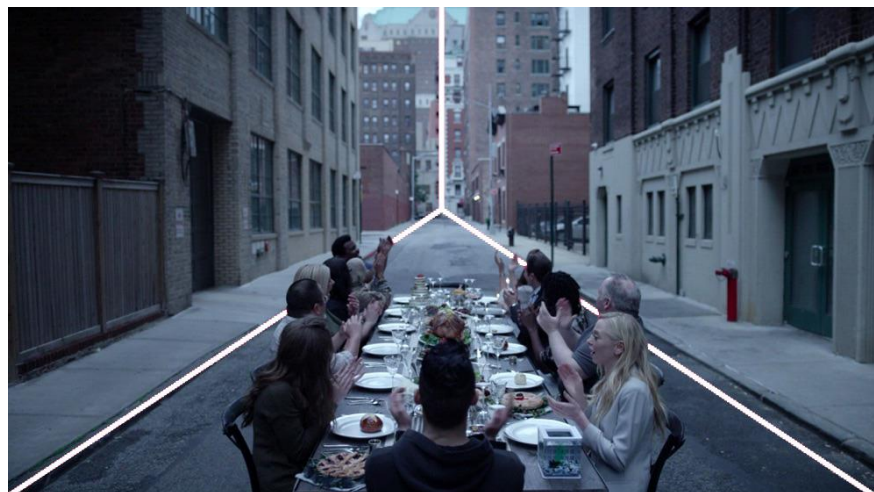
Gambar 2.1 *Composition Interesting of Third* (*Avengers Infinity War* 2018)

- b. *Golden mean area* (area utama titik perhatian) *Golden mean area* (area utama pusat perhatian) adalah suatu cara untuk membuat sebuah komposisi yang baik, khususnya untuk ukuran gambar *close up*. Tujuannya adalah untuk menonjolkan ekspresi atau detail objek.



Gambar 2.2 *Composition Golden Mean Area (Avengers Infinity War 2018)*

- c. *Diagonal depth* adalah suatu panduan untuk pengambilan gambar luas (*long shot*) yang mempertimbangkan unsur-unsur diagonal sebagai komponen gambarnya. Tujuannya untuk memberikan kesan mendalam (*depth*) dan kesan tiga dimensi.



Gambar 2.3 *Composition Diagonal Depth (Mr. Robot 2015)*

2.5.2 *Camera angle* (sudut pandang kamera)

Camera angle merupakan suatu sudut pandang yang mewakili penonton. Pengambilan suatu sudut pandang kamera yang baik harus sangat diperhatikan, karena hasil gambar yang baik akan membuat alur sebuah cerita lebih menarik. Sudut pandang kamera dapat diartikan

mata penonton. Penempatan kamera merupakan sudut pandang penonton dan wilayah yang diliput dalam sebuah *shot*.



Gambar 2.4 *Camera High Angle (A Brief History Of Time 1991)*

2.5.3 *Shot size (ukuran gambar)*

Ukuran gambar biasanya dikaitkan dengan objek manusia, namun ukuran gambar juga bisa digunakan untuk mengambil gambar pada benda. *Shot size* terdiri dari beberapa jenis, yaitu :

a. *Extreme long shot*

Extreme Long Shot merupakan kekuatan yang ingin menetapkan suatu (peristiwa, pemandangan) yang sangat jauh. Panjang dan luas berdimensi lebar. Biasanya gambar yang direkam untuk mengorientasikan panorama sekitar, atau juga objek yang berada di sekitar akan terlihat lebih kecil.



Gambar 2.5 *Extreme long shot* (*The Intouchables* 2013)

b. *Long shot*

Long shot merupakan jenis pengambilan gambar yang menunjukkan keseluruhan tubuh dari kepala sampai kaki. Jenis ini biasanya digunakan saat objek melakukan gerakan, namun detail gerakan masih belum dapat terlihat dengan jelas.



Gambar 2.6 *Long shot* (*The Intouchables* 2013)

c. *Medium long shot*

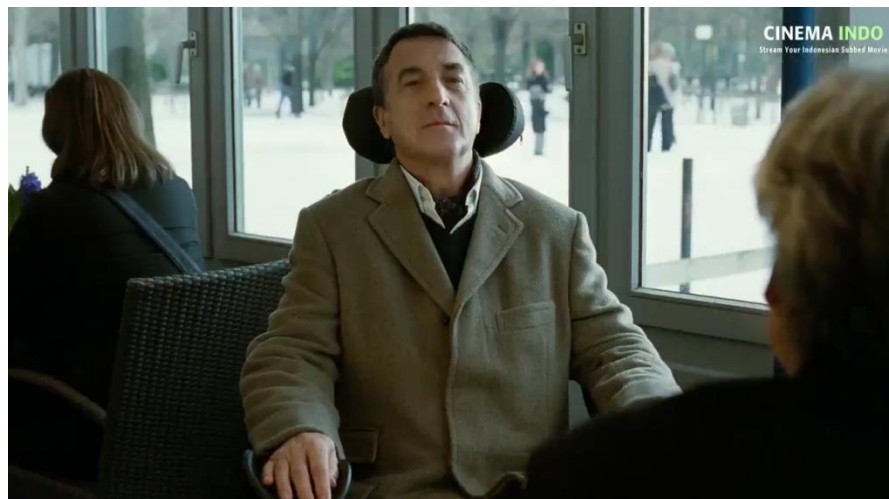
Medium long shot merupakan jenis pengambilan gambar yang menunjukkan mulai dari bagian kepala sampai tepat dibawah lutut.



Gambar 2.6 *Medium Long shot (The Intouchables 2013)*

d. *Medium shot*

Medium Shot merupakan jenis pengambilan gambar yang menunjukkan dari kepala sampai pinggul. Ukuran ini berfungsi menunjukkan siapa yang sedang melakukan kegiatan.



Gambar 2.8 *Medium shot (The Intouchables 2013)*

e. *Medium close up*

Jenis ini merupakan pengambilan gambar yang menunjukkan kepala sampai bawah dada. Jenis ini merupakan jenis standar dalam pengambilan wawancara.



Gambar 2.9 *Medium Close Up (A Brief History Of Time 1991)*

f. *Close up*

Jenis ini hanya mengambil bagian kepala objek yang melakukan kegiatan. Hal ini bertujuan untuk memfokuskan sebuah kegiatan yang sedang dilakukan.



Gambar 2.10 *Close Up (The Intouchables 2013)*

g. *Extreme close up*

Jenis ini menunjukkan gambar yang lebih detail. Misalkan pengambilan gambar mata objek.



Gambar 2.11 *Extreme Close Up (A Brief History Of Time 1991)*

h. *Wide shot*

Jenis ini mengambil ukuran gambar yang memasukan keadaan sekitar. Jadi sudut lebar akan pandangan seluruh keadaan.

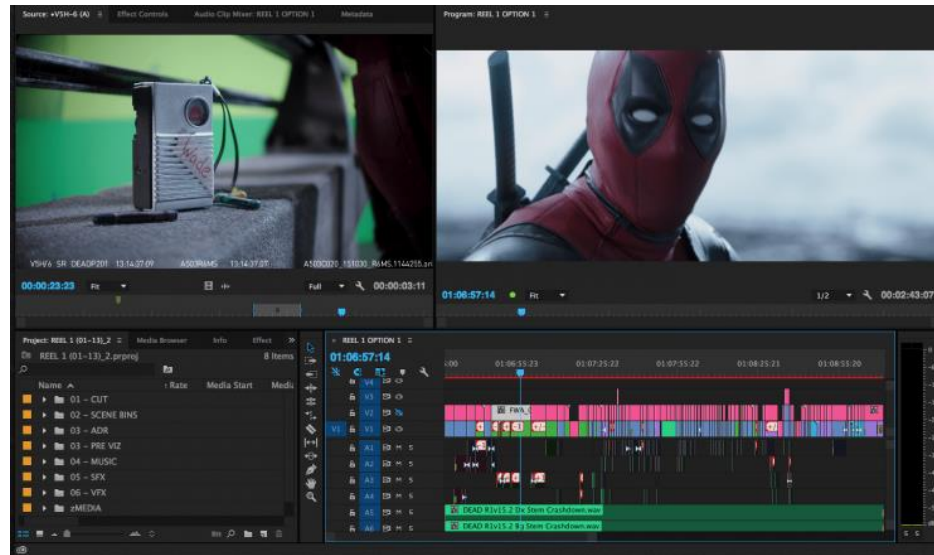


Gambar 2.12 *Wide shot (A Brief History Of Time 1991)*

2.5.4 *Editing (Penyuntingan)*

Editing merupakan suatu proses memilih gambar kemudian ditata untuk mendapatkan gambar yang mempunyai suatu kesatuan cerita.

editing dalam sebuah pembuatan film tidak hanya dilakukan oleh para *editor* saja, melainkan juga bisa dilakukan oleh juru kamera. Seorang juru kamera dituntut untuk bisa memilih gambar untuk film itu sendiri.

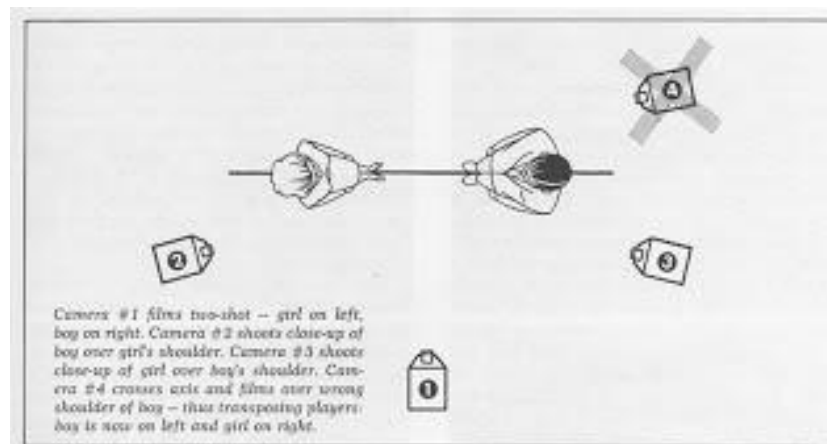


Gambar 2.13 Time Line Editing (Film Deadpool 2016)

2.5.5 Continuity (kesinambungan)

Film merupakan penggabungan beberapa gambar adegan yang ditata menjadi satu kesatuan berdasarkan kesinambungan *scene-scene* dalam film tersebut. Film yang baik adalah yang memberikan gambaran sesuai realitas kehidupan yang nyata. Hal ini tidak hanya berlaku untuk film berdasarkan kenyataan atau hanya film fiksi. Sebuah film harus bisa meyakinkan penontonnya bahwa film ini adalah cerita yang seakan-akan benar terjadi. Hal ini bisa dilakukan dengan kesinambungan tersebut. kesinambungan (*continuity*) adalah suatu kesinambungan cerita dalam sebuah film antara gambar satu dengan gambar yang lainnya atau antara *scene* satu dengan *scene* yang lainnya, kemudian diurutkan sesuai dengan cerita, agar film bisa dinikmati oleh penonton.

Kesinambungan (*continuity*) terbagi menjadi tiga jenis, yaitu kesinambungan waktu, kesinambungan ruang, dan kesinambungan ruang dan waktu. Sebuah contoh untuk mempertahankan kontinuitas adalah dengan memperhatikan Imaginer line. dalam hal ini seorang kameraman tidak boleh melanggar garis imajiner seperti dalam aturan yang disebut sebagai "*180 degree rule*":



Gambar 2.14 Ilustrasi *180 Degree Rule*