

KARSA SASTRA: APLIKASI PINTAR BERBASIS DIGITAL AUDIO SEBAGAI WAHANA INKLUSI SASTRA BAGI PENYITAS TUNANETRA GUNA MEWUJUDKAN EKONOMI KREATIF PASCAPANDEMI

Melly Vila Melani¹, Restu Aditi², Alif Farkhatunnisa³

¹Universitas Negeri Semarang, Sidigede, Welahan, Jepara; ²Universitas Negeri Semarang, Jl. Karimun Jawa II, Kota Tegal; ³Universitas Negeri Semarang, Sambiroto, Kajen, Pekalongan.

mellyvilamelani@gmail.com¹, restu161001@gmail.com²,
Aliffarkhatunnisa@gmail.com³

Abstrak: Penyandang tunanetra secara global pada tahun 2012 mencapai jumlah 248 juta jiwa. Indonesia sebagai negara yang menduduki tingkat tertinggi penyintas tuna netra di Asia Tenggara, dengan laju prevalensi mencapai 1,47% tiap menitnya. Dan setiap tahunnya meningkat 0,1% di Indonesia. Adapun berdasarkan data berjalan tahun 2020 dari Biro Pusat Statistik (BPS), jumlah penyintas disabilitas di Indonesia mencapai 22,5 juta jiwa dan menempati urutan ke dua sebagai negara dengan jumlah penduduk tunanetra terbanyak di dunia. Adanya perbedaan fisik tunanetra mengakibatkan tunanetra mengalami tingkat kepercayaan tinggi yang rendah sehingga memberikan dampak psikis yang buruk. Dari ketidakpercayaan diri tersebut, sastra dapat memberikan efek positif terhadap tunanetra untuk menaikkan kepercayaan diri dan karakter serta memberikan nilai moral terhadap kehidupan sehari-harinya. Tujuan penulisan yaitu untuk mendeskripsikan fitur dan strategi pengembangan Aplikasi Karsa Sastra berbasis digital audio sebagai strategi inklusi sastra bagi penyintas tunanetra. Aplikasi Karsa Sastra terdiri dari beberapa fitur utama yaitu : (1) Sastraku, (2) Tentang, (3) Pilih Sastra, (4) Unggah Bakat, (5) Aku Bisa. Tujuan dari adanya aplikasi ini yaitu untuk membantu anak atau penyintas tunanetra meningkatkan kepercayaan diri dan memenuhi kebutuhan belajar penyintas tuna netra mengenai sastra sehingga dapat dikembangkan untuk bekal prestasi penyintas tuna netra dalam bidang sastra sehingga hak belajar dapat terpenuhi

untuk semua kalangan. Oleh karena itu, Karsa Sastra ini hadir untuk memberikan rasa semangat penyintas tunanetra untuk tujuan pendidikan berkualitas menuju tercapainya *Sustainable Development Goals* serta mengupayakan pendidikan layak untuk semua orang dan meningkatkan kesejahteraan ekonomi penyintas melalui teknologi pascapandemi.

Kata kunci: *Aplikasi, Inklusi, Kepercayaan Diri, Sastra, Tunanetra,*

Abstract: *Globally blind people in 2012 reached 248 million people. Indonesia as a country that occupies the highest rate of blind survivors in Southeast Asia, with a prevalence rate of 1.47% per minute. And every year it increases 0.1% in Indonesia. Meanwhile, based on current data for 2020 from the Central Bureau of Statistics (BPS), the number of people with disabilities in Indonesia reached 22.5 million people and ranks second as the country with the largest number of blind people in the world. The existence of physical differences in the blind causes the blind to experience a high level of low confidence so that it has a bad psychological impact. From this distrust, literature can have a positive effect on the blind to increase self-confidence and character and provide moral values for their daily lives. The purpose of writing is to describe the features and strategies for developing the Karsa Sastra application based on digital audio as a literary inclusion strategy for visually impaired survivors. The Karsa Sastra application consists of several main features, namely: (1) Sastraku, (2) About, (3) Choose Literature, (4) Upload Talent, (5) I Can. The purpose of this application is to help children or visually impaired survivors increase their self-confidence and fulfill the learning needs of blind survivors regarding literature so that it can be developed to equip blind survivors' achievements in literature so that learning rights can be fulfilled for all people. Therefore, Karsa Sastra is here to provide a sense of enthusiasm for the visually impaired survivors for the purpose of quality education towards achieving the Sustainable Development Goals as well as seeking decent education for everyone and improving the economic welfare of survivors through post-pandemic technology.*

Keywords: *Application, Inclusion, Confidence, Literature, Blind,*

Pendahuluan

Penyintas tunanetra memiliki gangguan dalam penglihatan, sehingga memiliki keterbatasan dalam tingkat dan variasi pengalaman, dalam menemukan sesuatu, dan dalam interaksi sosial (Rudiyati, 2009). Penyandang tunanetra secara global mencapai total 248 juta orang (Tarsidi, 2012). Dan menurut World Health Organization (WHO) memperkirakan bahwa jumlah tunanetra di Asia Tenggara mencapai 82,6 juta tunanetra atau sekitar sepertiga dari populasi tunanetra di dunia. Indonesia merupakan negara dengan tingkat tertinggi penyintas tunanetra dengan laju prevalensi kebutaan kurang lebih mencapai 1,47%. Setiap menitnya terdapat empat orang menjadi buta di Indonesia, jumlah itu terus meningkat 0,1% setiap tahunnya. Adapun berdasarkan data berjalan tahun 2020 dari Biro Pusat Statistik (BPS), jumlah penyintas disabilitas di Indonesia mencapai 22,5 juta jiwa dan menempati urutan ke dua sebagai negara dengan jumlah penduduk tunanetra terbanyak di dunia. Di samping itu, tunanetra dalam kehidupan bermasyarakat dipandang sebelah mata, menjadi golongan orang tidak berdaya, seseorang yang patut untuk kita kasihani dan mengaggap golongan yang berbeda.

Adanya keadaan yang dialami oleh tunanetra tersebut, membuat tunanetra kehilangan rasa kepercayaan diri, menurut Soematri (2007) mengatakan bahwa dampak dari ketidakpercayaan diri akan menimbulkan dampak negatif terhadap penyandang tunanetra, yang ditandai dengan timbulnya rasa cemas, khawatir, takut, malu dan dampak negatif lainnya. Kepercayaan diri yaitu cara kita menunjukkan secara perilaku maupun penampilan bahwa kita mampu dan yakin pada diri kita, keyakinan diri adalah upaya untuk yakin terhadap kelebihan dan kemampuan diri untuk memenuhi harapan (Mansur, 2009).

Peningkatan kepercayaan diri pada tunanetra dapat melalui sebuah sastra, sastra membawa banyak kebermanfaatannya dan nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya (Bagas, 2010). Selain berfungsi untuk melatih ekspresi dan emosional, tunanetra dapat mengenal sastra sebagai karya yang indah dan dapat berprestasi melaluinya, ungkapan itu didukung dengan ungkapan Herfanda (2008:131) yang mengatakan bahwa sastra adalah sesuatu yang

memiliki potensi besar dalam perubahan masyarakat, terutama pada perubahan karakter. Sebagai ekspresi seni bahasa yang memiliki sifat represif dan ekspresif, sastra dapat menjadi pendorong dalam perubahan mental dan ekspresi penyaluran rasa masyarakat tunanetra yang pada dasarnya kebanyakan memiliki rasa kurang percaya diri yang tinggi.

Peningkatan kepercayaan diri penyintas tunanetra melalui sastra mendukung adanya *Sustainable Development Goals (SDG's)* pada poin keempat mengenai pendidikan berkualitas yang layak dan inklusif serta mendorong kesempatan belajar seumur hidup bagi semua orang, tak terkecuali penyintas tunanetra. Mereka berhak atas kehidupan dan pendidikan layak untuk mempertahankan hidup yang dinamis dan percaya diri, seperti yang tertera pada UU No. 11 pasal 1 tahun 2009 tentang kesejahteraan sosial, yaitu mengenai kondisi terpenuhinya kebutuhan material, spiritual, dan sosial warga negara agar dapat hidup layak dan mampu mengembangkan diri, sehingga dapat melaksanakan fungsi sosial, serta dapat terpenuhi hak disabilitas sebagaimana tertera dalam UU No. 8 tahun 2016.

Di sisi lain, mengenai adanya zaman yang semakin berkembang, dari sistem konvensional menuju ke ranah sistem digital, Karsa Sastra hadir dalam bentuk aplikasi digital audio yang dapat diakses oleh tunanetra melalui aksesibilitas dan dapat diakses siapa saja untuk turut membantu penyintas tunanetra dalam mengenal sastra sebagai upaya peningkatan kepercayaan diri dan berprestasi dalam bidang sastra, serta untuk mengupayakan pendidikan yang berkualitas menuju *Sustainable Development Goals (SDG's)* untuk Indonesia lebih baik. Tunanetra hanya kehilangan fungsi indra penglihatan, dia tetap bisa menerima informasi dengan cara rangsangan, pendengaran dan kepekaan, bahkan kecerdasan orang penyintas tunanetra tak jauh kalah dengan orang normal, penyintas keterbatasan fisik bisa tetap berprestasi dan bersaing dalam mempertahankan kelayakan hidupnya.

Keterbatasan fisik pada tunanetra menjadikan salah satu faktor sulitnya beradaptasi dengan lingkungan kerja (Febriani, 2021). Kesejahteraan masyarakat terutama masyarakat disabilitas

menjadikan hal yang penting untuk dilihat dan diperhatikan solusinya. Banyak perusahaan yang tidak mau menerima karyawan disabilitas karena meminimalisasi risiko kedepan apalagi pada masa pandemi covid-19. Masa pandemi covid-19 merupakan masa peralihan ke serba digital, Aplikasi Karsa Sastra hadir memiliki salah satu tujuan yaitu sebagai peningkatan kesejahteraan masyarakat terutama penyintas disabilitas dalam berinovasi dan meningkatkan kualitas diri serta ekonomi melalui ranah digital.

Tujuan penulisan karya tulis ini adalah untuk mendeskripsikan fitur Karsa Sastra sebagai Aplikasi Pintar Berbasis Digital Audio sebagai Wahana Inklusi Sastra bagi Penyintas Tunanetra guna Mewujudkan Ekonomi Kreatif Pascapandemi. Serta, untuk Menjelaskan strategi pengembangan Accture sebagai Aplikasi Pintar Berbasis Digital Audio sebagai Wahana Inklusi Sastra bagi Penyintas Tunanetra guna Mewujudkan Ekonomi Kreatif Pascapandemi.

Kajian Pustaka

Hakikat Sastra

Sastra merupakan sarana dalam menyampaikan kebenaran dengan menggunakan bahasa yang indah dan khas dalam pengajaran (Fananie 2010). Sastra secara etimologis terbentuk dari dua kata bahasa sansekerta yaitu sas dan tra. Sas yang memiliki arti mendidik, mengajar, atau memberi instruksi. Sedangkan kata tra yang dapat diartikan sebagai alat. Jadi secara etimologis, sastra merupakan alat untuk mendidik atau usaha untuk mendidik.

Melalui sastra, pribadi dapat menyalurkan pikiran dan idenya. Seperti menurut sumardjo dan sains (1988: 3) mengatakan bahwa definisi sastra adalah ungkapan manusia secara pribadi mengenai pengalaman, ide, pemikiran dan perasaan dalam suatu bentuk konkret yang membangkitkan pesona dalam alat bahasa. Sedangkan menurut (Wellek dan Werren) sastra adalah suatu kegiatan kreatif, imajinatif dalam sebuah karya seni dalam bentuk tertulis atau cetak.

Dilihat dari isinya, sastra merupakan karya imajinatif yang tidak terlepas dari sebuah realitas. Melalui karya sastra, pengarang dapat mengekspresikan perasaan dan pengalamannya di kehidupan sehari-hari yang dituangkannya dalam sebuah tulisan atau lisan, sehingga banyak nilai-nilai kehidupan yang dapat ditemui dalam karya sastra tersebut. Sastra merupakan hasil suatu proses pengolahan jiwa pengarang, yang dilalui dengan perenungan panjang mengenai hakikat kehidupan. Sastra ditulis dengan penuh penghayatan untuk dihasilkan karya yang jika diapresiasi akan menjadi karya yang menyentuh hati.

Tunanetra

Tunanetra merupakan suatu keadaan individu yang kehilangan atau memiliki ketidakfungsian indera penglihatan (Soemantri, 2007). Seorang penyintas tunanetra sejak lahir, diakibatkan oleh gen, keracunan saat dalam kandungan, kondisi psikis ibu saat hamil, kurangnya gizi pada ibu hamil dan akibat maltunasi (kekurangan gizi pada embrio berumur 3-8 minggu saat dalam kandungan). Individu penyintas tunanetra bukan sejak lahir atau setelah lahir mengalami tunanetra diakibatkan oleh kurangnya vitamin A, kecelakaan, akibat terkena alat medis saat dilahirkan, serta bisa juga akibat virus dan racun yang diterima oleh individu sehingga merusak fungsi organ mata, hal tersebut seperti apa yang dikatakan oleh Sutjihati Soemantri (2006, 66-67) bahwa faktor adanya tunanetra disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal.

Terjadinya ketunanetraan menunjukkan dampak signifikan terhadap perkembangan afektifitas seorang penyintas tunanetra, hal tersebut dinyatakan dari penelitian Rosa (Heryanti & Herlina, 2008). Berdasarkan penelitian yang diambil, diperoleh hasil bahwa penyintas tunanetra dari lahir akan merasakan kebahagiaan dalam hidupnya. Merasa kehilangan atau melihat sesuatu yang membuat sedih. Berbeda dengan penyintas tunanetra yang terjadi karena suatu faktor eksternal yang mengakibatkan individu kehilangan fungsi indera penglihatannya, mengakibatkan kecenderungan dampak negatif terhadap tunanetra dalam menerima keadaan hidupnya.

Kepercayaan Diri

Menurut M. Scott Peak, kepercayaan diri terbagi menjadi dua, yaitu secara batin dan secara lahir. Kepercayaan diri secara batin, yaitu apa saja yang individu rasakan dalam suatu perasaan bahwa dia merasa dalam kondisi baik. Sedangkan kepercayaan diri secara lahir, yaitu cara kita menunjukkan secara perilaku maupun penampilan bahwa kita mampu dan yakin pada diri kita.

Dan menurut Enung Fatimah, komponen dari kepercayaan diri yaitu berani menjadi diri sendiri, yakin akan kemampuan diri, memiliki pandang yang positif, memiliki internal *locus of control*, dan memiliki suatu harapan yang ingin dia capai. Sedangkan menurut waterman kepercayaan diri pada individu terlihat pada kemampuan bekerja secara efektif, melaksanakan tugas dengan baik, dan mampu melaksanakan rencana masa depannya. Kepercayaan diri dalam individu akan menjadikan individu tersebut percaya akan kemampuan diri mereka bahwa mereka bisa dan tidak membandingkannya dengan orang lain.

Sustainable Development Goals

Pada tahun 200-2015 Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) memiliki program pembangunan *Millenium Development Goals (MDGs)* kemudian setelah berakhirnya program MDGs dilanjutkan dengan program *Sustainable*

Development Goals (SDGs) yang sudah disahkan pada akhir September 2015. Program pembangunan SDGs ini ingin dicapai sampai tahun 2030 (Subandi, 2017). Dipilihnya SDGs sebagai pengganti MDGs karena daya dukung alam terhadap kehidupan manusia semakin menurun sehingga perlu penyelamatan (Rahardian, 2016). Indonesia adalah salah satu negara yang ikut dalam mengimplementasikan program SDGs. Pemerintah menetapkan perpres TPB/SDGs melalui integrasi 94 dari 169 targer TPB/SDGs dalam RPJMN 2015-2019 dan penerbitan Peraturan Presiden No. 59 Tahun 2017 tentang pelaksanaan pencapaian TPB/SDGs di Indonesia melalui Media Briefing. Dalam hal ini pemerintah membuktikan komitmen dan keseriusannya pada tujuan SDGs (Kementrian Bappenas 2017).

Sustainable Development Goals memiliki 17 tujuan, salah satunya adalah perdamaian, keadilan, dan lembaga yang efektif. Artinya, meningkatkan perdamaian termasuk masyarakat untuk pembangunan berkelanjutan, menyediakan akses untuk keadilan bagi semua orang termasuk lembaga dan bertanggung jawab untuk seluruh kalangan, serta membangun institusi yang efektif, akuntabel, dan inklusif di seluruh tingkatan.

Metode

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif berdasarkan kajian kepustakaan. Pemilihan pendekatan ini diharapkan mampu memberikan gambaran secara cermat mengenai potensi dari objek kajian. Dalam hal ini penulis memberikan konsep Aplikasi Accture Berbasis Digital Audio Sebagai Strategi Inklusi Sastra Bagi Penyintas Tuna Netra. Penulisan karya tulis ini mengambil sumber data dari sumber-sumber yang berasal dari jurnal ilmiah, buku-buku, artikel dan teori yang relevan dengan topik penulisan karya tulis. Sumber kajian ini diharapkan mampu memperkuat pembahasan topik. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik studi pustaka sekaligus memilah sumber-sumber pustaka yang mendukung penyelesaian permasalahan dalam karya tulis dan melakukan observasi secara langsung di lapangan.

Analisis data dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif yaitu melakukan penyelidikan terhadap objek yang tidak dapat diukur dengan angka-angka. Penelitian dilakukan secara deskriptif yang cenderung menggunakan analisis pendekatan induktif. Penyusunan karya tulis ini melalui tahapan-tahapan yang sistematis. Adapun langkah-langkah adalah: a) menemukan dan merumuskan masalah, b) mencari dan menyeleksi sumber-sumber kepustakaan yang relevan, c) menganalisis data untuk menjawab permasalahan, d) merumuskan pembahasan masalah, e) menarik simpulan dan merekomendasikan saran, dan f) menyusun karya tulis.

Hasil dan Pembahasan

Bagian hasil berisi data hasil penelitian dari permasalahan secara kuantitatif dan/atau kualitatif secara tepat dan lengkap yang dapat menggunakan informasi dalam bentuk gambar/grafik/tabel/uraian. Gambar/grafik/tabel diletakkan di bagian bawah atau bagian atas halaman untuk mempermudah visualisasi.

Pembahasan merupakan bagian penting dalam sebuah artikel, berisi uraian hasil analisis data penelitian secara jelas, interpretasi atau penafsiran temuan di lapangan, keterkaitan hasil penelitian dengan konsep, teori, atau hasil penelitian lain yang relevan, menyusun teori baru atau memodifikasi yang sudah ada serta implikasi terhadap perkembangan keilmuan di bidang masing-masing.

Aplikasi Karsa Sastra merupakan aplikasi android yang berisikan kumpulan karya sastra yang di dalamnya terdapat rekaman suara dengan iringan musik yang sesuai dengan tema karya sastra. Karya sastra dalam Aplikasi Karsa Sastra berbentuk digital audio yang ditujukan untuk seorang dengan penyintas tunanetra dalam mengapresiasi karya sastra untuk memberikan mereka peluang dalam berprestasi dan menumbuhkan rasa percaya diri. Accture ini hadir untuk memberikan rasa semangat penyintas tunanetra untuk tujuan pendidikan berkualitas menuju tercapainya *Sustainable Development Goals* serta mengupayakan pendidikan layak untuk semua orang. Aplikasi Karsa Sastra terdiri atas beberapa fitur guna mencapai tujuan preservasi dan revitalisasi karya sastra untuk penyintas tunanetra.

Bagan 4.1 Fitur Aplikasi Karsa Sastra



Sastraku

Sastraku merupakan salah satu fitur yang terdapat di halaman Aplikasi Accture, juga merupakan fitur utama dalam mewujudkan tujuan aplikasi untuk membantu penyintas tunanetra dalam menumbuhkan rasa kepercayaan diri, karakter dan diharapkan tunanetra juga dapat mengapresiasi sastra dengan baik. Pada fitur Sastraku ini terdapat beberapa karya sastra yang tersedia melalui proses pemilihan karya sastra, yaitu meliputi karya sastra puisi, cerpen dan dongeng yang di dalam karya sastra tersebut dilengkapi dengan deskripsi dan musik pengiring.

Sastraku berisikan karya sastra yang berbentuk audio untuk diperdengarkan para penyintas tunanetra dalam merenungi dan memahami isi sastra yang disampaikan. Selain itu, dalam fitur ini memberikan deskripsi karya sastra dan teknik dalam membacanya, sehingga para penyintas tunanetra yang mendengarnya dapat terlebih dahulu memahami isi karya sastra yang didengarnya dengan tepat dan tidak salah tafsir, sehingga para penyintas tuannetra dapat mengambil nilai moral dari karya sastra dengan baik. Adapun tujuan dalam fitur Sastraku ini juga mengenalkan para penyintas tunanetra dalam mengenal sastrawan

hebat Indonesia untuk menjadi tokoh idola yang akan membawa pengaruh positif dalam hidupnya.

Adanya tambahan musik pengiring juga diberikan dengan tujuan untuk memberikan efek nyaman dan dapat mengendalikan psikis dan emosi bagi pendengarnya, seperti yang dikatakan dr. Zain Muhammad seorang dokter psikologi klinis yang telah melakukan observasi mengenai musik untuk psikis tunanetra. Bagian yang terdapat dalam fitur Sastraku terbagi menjadi 3 karya sastra:

a. Puisi

Puisi merupakan salah satu jenis karya sastra yang terdapat dalam fitur Sastraku. Banyak para sastrawan yang menuangkan perasaan dan idenya melalui sebuah puisi, karena itu sebuah pembacaan puisi akan membuat pendengarnya terbawa dalam keadaan dan situasi yang pengarang buat. Melalui puisi, pendengar dapat menerima pesan yang terkandung dalam puisi, dan untuk mendukung adanya penyampaian pesan dalam puisi tersebut maka fitur Sastraku menyediakan deskripsi yang terkandung dalam puisi tersebut. Sehingga penyintas tunanetra tidak akan salah tafsir dalam menangkap isi puisi serta menerima pesan moral yang terkandung di dalamnya. Adapun judul puisi yang terdapat di fitur Sastraku, diantaranya:

1. Penghidupan, Chairil Anwar
2. Doa, Chairil Anwar
3. Krawang-Bekasi, Chairil Anwar
4. Dua Sajak di Bawah Satu Nama, Sapardi Djoko Damono
5. Tentang Tuhan, Sapardi Djoko Damono
6. Kenangan, Sapardi Djoko Damono
7. Dengan Puisi, Aku, Taufik Ismail
8. Silhuet, Taufik Ismail
9. Membaca Tanda-tanda, Taufik Ismail
10. Makna sebuah Titipan, W.S Rendra
11. Doa Seorang Serdadu Sebelum Perang, W.S Rendra
12. Hai, Kamu!, W.S Rendra

b. Cerpen

Cerpen merupakan karya sastra yang menjadi salah satu fitur terpilih dalam membantu penyintas tunanetra kembali percaya diri

dan berprestasi melalui sastra. Dalam cerpen terdapat unsur ekstrinsik yang akan melatih daya imajinasi dan membuat pendengarnya merasakan apa yang penulis tulis dalam cerpen tersebut. Adapun judul cerpen yang terdapat dalam fitur sastraku, diantaranya :

- a. Bersiap Kecewa Bersedih Tanpa Kata-kata, Putu Wijaya
 - b. Boikot, Putu Wijaya
 - c. Pengemis dan Shalawat Badar, Ahmad Tohari
 - d. Desa dan Orang-orang Kecil, Ahmad Tohari
 - e. Rembulan di Mata Ibu, Asma Nadia
 - f. Menganyam Kesabaran, Asma Nadia
- c. Dongeng

Dongeng dalam fitur ini memiliki sasaran untuk anak penyintas tunanetra yang masih berumur 5-13 tahun, namun tidak memungkiri bahwa dongeng dalam aplikasi ini akan bermanfaat juga untuk penyintas tunanetra berumur dewasa. Selain mengenalkan dongeng dan memberi efek hiburan untuk penyintas tunanetra, adanya dongeng dalam aplikasi ini memberikan nilai konservatif terhadap penyebaran dongeng yang semakin menurun.

Dengan dongeng, anak akan lebih terlatih dalam imajinasinya dan dapat menangkap nilai-nilai dan norma-norma yang diselipkan untuk upaya pengembangan aspek moral anak (Ayah-bunda, 7 Desember 2009). Diharapkan atas adanya dongeng dalam aplikasi ini, anak penyintas tunanetra dapat mengekspresikan diri dan mengembangkan bakat mendongeng untuk membuktikan bahwa penyintas tunanetra bisa bersastra. Penyampaian dongeng dalam Aplikasi Karsa Sastra dikemas dengan menggunakan rekaman audio dengan deskripsi dan musik pengiring sebagai daya dukung aplikasi. Dongeng yang diberikan dalam aplikasi ini, yaitu dongeng fabel, cerita anak dan cerita rakyat yang ditulis oleh ahli dongeng yang berkerjasama dengan pihak pembuat Aplikasi Karsa Sastra

Tentang

Fitur tentang yang terdapat di dalam Aplikasi Karsa Sastra merupakan halaman aplikasi yang menjelaskan mengenai guna atau tujuan Aplikasi Karsa Sastra itu tercipta. Supaya orang dapat memahami dengan jelas, mengapa sastra sangatlah

berpengaruh untuk kehidupan, jiwa dan psikis bagi penikmatnya, terutama tujuan aplikasi tercipta untuk membantu penyintas tunanetra dalam perbaikan kepercayaan diri dan mental.

Pilih Sastra

Fitur pilih sastra dalam Aplikasi Karsa Sastra memberikan kesempatan pengguna untuk memilih dan meminta (request) karya sastra kepada server untuk dihadirkan dalam pilihan karya sastra di fitur “Sastraku” agar dapat didengarkan. Dalam halaman pilih sastra terdapat form yang harus diisi untuk dikirimkan dan diproses. Form tersebut antara lain berisi jenis karya sastra, judul, pengarang dan email pengirim, yang kemudian akan diproses dan dipilih untuk dijadikan karya sastra tambahan dalam Aplikasi Karsa Sastra sebagai bentuk evaluasi dan pembaharuan.

Unggah Bakat

Setelah melakukan proses belajar dan mendengarkan karya sastra, mengharapkan penyintas tunanetra untuk memberikan hasil dari proses belajarnya dalam bentuk video yang terhubung ke youtube dengan judul “Semua Bisa Bersastra”. Dengan itu, semua orang akan bisa melihat dan sadar bahwa anak penyintas tunanetra juga dapat berprestasi dalam bidang sastra. Bagi penyintas tunanetra yang mengirimkan bakatnya melalui video akan diunggah di youtube admin dengan judul “Semua Bisa Bersastra” dan mendapat timbal balik yang bermanfaat sebagai upaya apresiasi dan meningkatkan semangat bagi penyintas tunanetra.

Apresiasi yang akan diterima oleh pengunggah berbentuk uang pembinaan. Dalam pemberian apresiasi, nantinya pengunggah akan mendapatkan pesan melalui surel. Pada pesan tersebut pengunggah dapat mendapatkan uang pembinaan yang dapat dikirim melalui uang elektronik atau transfer berbagai bank. Selain itu pula, pihak karsa sastra memberikan kesempatan kepada pengunggah untuk menyalurkan uang pembinaannya untuk didonasikan kepada penyintas tunanetra yang lebih membutuhkan. Nantinya, hasil donasi tersebut akan digunakan untuk berbagai kebutuhan penyintas tunanetra.

Aku Bisa

Aku Bisa dalam halaman Aplikasi Karsa Sastra berisikan video motivasi dan pembelajaran hidup orang lain serta dorongan

untuk anak penyintas tunanetra untuk tetap semangat dan bersyukur menerima segala keadaan yang dialaminya, juga dapat memberikan dorongan semangat hidup dan berprestasi.

Langkah Pengembangan Karsa Sastra

Prapengembangan

1. Manajemen Tim

Pengelola Aplikasi Karsa Sastra terdiri atas beberapa bagian, antara lain sebagai berikut:

a. Penanggung Jawab

Penanggung jawab bertugas mengatur seluruh kinerja tim pengelola, menentukan target dan membuat rancangan kerja. Penanggung jawab bertanggung jawab penuh terhadap tampilan dan isi Aplikasi Accture.

b. Server

Server bertugas mengurus administrasi yaitu diantaranya menjalankan aplikasi, menerima unggahan karya, dan mempublikasikan rekaman karya sastra ke Aplikasi Karsa Sastra.

c. Tim desain

Tim desain bertugas untuk membuat desain aplikasi sesuai dengan kebutuhan letak fitur dan kegunaan Aplikasi Karsa Sastra.

d. Tim pengisi suara

Tim pengisi suara bertugas mengisi suara dengan cara mendeskripsikan terlebih dahulu isi atau tema karya sastra sebelum mulai membacakan. Dalam pengisian suara terdapat juga terdapat musik pengiring untuk menambah rasa dalam sebuah karya sastra tersebut.

e. Tim pemilih karya sastra

Tim pemilih karya sastra bertugas untuk memilih karya sastra apa saja yang akan dihadirkan dalam Aplikasi Karsa Sastra. Dengan dasar manfaat dan tujuan yang tepat.

Proses Pengembangan

Proses pengembangan aplikasi dimulai dengan melalui pengumpulan data secara langsung maupun tidak langsung sehingga menjadikan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna masyarakat. Pengumpulan data tersebut diperoleh dari sumber secara langsung dengan cara melakukan wawancara.

1. Analisis data

Berikut termasuk data tabel analisis kebutuhan penyintas tuna netra dalam Aplikasi Karsa Sastra:

Tabel 4.1 Analisis Data

No.	Data	H a s i l
1.	Karya Sastra	Menurut hasil yang didapat, penyintas tunanetra menyukai karya sastra berbentuk puisi dan prosa.
2.	Musik	Penyintas Tunanetra menyukai musik untuk refleksi diri.
3.	Pengetahuan	Penyintas tunanetra tidak banyak tahu tentang karya sastra, seperti puisi, cerpen dan dongeng.

2. Pembuatan

Tahapan pembuatan merupakan tahapan utama dari konsep Aplikasi Karsa Sastra. Pembuatan Aplikasi Karsa Sastra menggunakan *software development*. Pembuatan Aplikasi berdasarkan pada *Use Case* model. Aplikasi Karsa Sastra selanjutnya dapat di daftarkan di *play store* dan dapat diunduh oleh masyarakat.

Pascapengembangan

1. Publikasi

Publikasi Aplikasi Karsa Sastra dilakukan dalam dua ranah, yaitu ranah pendidikan dan daring. Publikasi Aplikasi Karsa Sastra ke ranah pendidikan khususnya di Sekolah Luar Biasa (SLB) yang bertujuan untuk mengenalkan aplikasi kepada guru dan siswa tunanetra dari jenjang dasar hingga tinggi. Publikasi ke ranah pendidikan dilakukan dengan cara bekerja sama dengan lembaga pendidikan dan sosialisasi.

Publikasi dengan cara daring sangat efektif diterapkan pada zaman sekarang, karena perkembangan teknologi begitu cepat

menyebarkan informasi kepada masyarakat. Ranah publikasi daring ini difokuskan kepada youtube dan instagram atau sesuai dengan penggunaan masyarakat saat ini, guna menyebarkan informasi Aplikasi Karsa Sastra kepada masyarakat Indonesia bahkan sampai mancanegara. Hingga menjadikan masyarakat ikut tergerak memberikan bantuannya kepada penyintas tunanetra dalam menumbuhkan rasa percaya diri dan berekspresi melalui sastra.

2. Evaluasi

Strategi pascapengembangan yang terakhir yaitu evaluasi. Evaluasi diadakan untuk memperbaiki konsep maupun fitur yang ada di dalam Aplikasi Karsa Sastra guna sebagai langkah perbaikan menuju aplikasi yang sesuai dengan zaman dan kebutuhan masyarakat.

Cara Mengakses

1. Pastikan gawai memiliki akses aksesibilitas untuk anak penyintas tunanetra mengakses aplikasi.
2. Pada tampilan awal Aplikasi Karsa Sastra sudah tersedia berbagai pilihan fitur. Yang pertama dapat menekan menu Sastraku, setelah itu akan muncul tampilan mengenai karya sastra seperti puisi, cerpen, dan dongeng.
3. Selanjutnya, dapat beralih pada fitur lain dengan klik menu Aku Bisa yang berisikan motivasi hidup dalam bentuk audio.
4. Setelah anak dapat mendengarkan motivasi. Anak dapat melanjutkan pada fitur selanjutnya yaitu Pilih Sastra yang dapat digunakan untuk meminta pilihan sastra yang diinginkan, kemudian diproses dalam bentuk audio.
5. Selanjutnya dapat menekan pada fitur Unggah Bakat. Dalam fitur ini digunakan bagi penyintas tunanetra untuk mengunggah hasil karyanya melalui e-mail. Dalam fitur ini bagi anak yang mengunggah akan mendapat apresiasi yang akan diterima dalam bentuk uang pembinaan. Akan ada pilihan untuk pengiriman uang baik dalam bentuk uang elektronik atau transfer bank. Selain itu, terdapat pula pilihan untuk mendonasikan kepada penyintas tunanetra.
6. Kemudian, anak bisa menekan fitur Tentang yang berisi informasi mengenai tujuan Aplikasi Karsa Sastra. Jika setelah

selesai mengoperasikan aplikasi, anak dapat kembali ke halaman awal atau dapat langsung menekan tombol keluar.

Manajemen Risiko

Upaya meminimalisasi risiko yang mungkin terjadi dalam penggunaan Aplikasi Karsa Sastra, akan dijelaskan bagaimana manajemen risiko apabila dilihat dari faktor internal dan eksternal.

Tabel 4.2 Manajemen Risiko Karsa Sastra

No	Analisis Faktor Internal	Analisis Faktor Eksternal
1.	<p>Penyintas tunanetra kurang percaya akan hadirnya Aplikasi Karsa Sastra dalam membantu tunanetra mengapresiasi karya sastra untuk jalan prestasi.</p> <p><i>Solusinya:</i> memberi arahan kepada guru atau orang tua guna atau tujuan Karsa Sastra itu dibuat. Perlu dukungan orang lain juga dalam menumbuhkan rasa kepercayaan diri tunanetra sebagai bentuk keberhasilan Aplikasi Karsa Sastra.</p>	<p>Aplikasi Karsa Sastra tidak dapat diakses sampai ke daerah terpencil karena kurangnya sarana dan prasarana di daerah tersebut.</p> <p><i>Solusinya:</i> sosialisasi lebih digalakkan kembali dengan cara lebih luas dan terjun langsung ke masyarakat.</p>
2.	<p>Sebagian masyarakat masih acuh tak acuh mengenai manfaat sastra untuk penyintas tunanetra.</p> <p><i>Solusinya:</i> menggalakan sosialisasi lebih luas dan menggunakan teknik yang tepat untuk memberikan informasi ke masyarakat.</p>	<p>Aplikasi mengalami gangguan.</p> <p><i>Solusi:</i> memperbaharui aplikasidengan adanya data evaluasi dariberbagai pihak. Sehingga menjadikn aplikasi lebih baik.</p>

Pihak-Pihak yang Mendukung

Dalam rancangan Aplikasi Karsa Sastra perlu adanya dukungan pihak-pihak yang terkait supaya dapat bermanfaat dan diterima secara maksimal di lingkungan masyarakat. Pihak-pihak

yang dapat mendukung Aplikasi Karsa Sastra sebagai strategi inklusi sastra bagi penyintas tunanetra dikelompokkan menjadi beberapa aspek pendukung yang dinamakan *Sustainable Smart Literature* atau Sastra Pintar Berkelanjutan yang menjadi salah satu aspek pendukung keberhasilan dari Aplikasi Karsa Sastra. Pada *Sustainable Smart Literature* atau Sastra Pintar Berkelanjutan dibagi menjadi empat pilar yang bertujuan sama dan harus saling bekerja sama, antara lain sebagai berikut.



Gambar 2. Empat Pilar

1. *Smart Education*

Pilar *Smart Education* dilaksanakan oleh pihak Kemedikbud dalam bidang pendidikan. Kemendikbud sebagai lembaga pemerintah yang memiliki wewenang tinggi dalam kebijakan pendidikan dan pelestarian kebudayaan sangat dibutuhkan dalam tercapainya tujuan Aplikasi Karsa Sastra. Kemendikbud memiliki peran dalam mewujudkan tujuan aplikasi dengan cara mengkampanyekan secara masif Aplikasi Karsa Sastra ke sekolah luar biasa yang ada di Indonesia.

2. *Smart Economy*

Pilar selanjutnya yaitu *Smart Economy*, bergerak dibidang kesejarteraan ekonomi dan penghasilan. Pihak yang turut berkontribusi pada pilar *Smart Economy* yaitu Badan Ekonomi Kreatif (Be Kraf) sebagai lembaga yang menaungi terciptanya produk-produk inovatif dan bernilai jual tinggi dapat memberikan peran bantuan dalam Aplikasi Karsa Sastra. Be Kraf dapat memberikan rekomendasi pemasaran Aplikasi Karsa Sastra yang baik agar diterima masyarakat hingga ke mancanegara.

3. *Smart Learning*

Pilar *Smart Learning* berkerjasama dengan Sekolah Luar Biasa untuk mencapai kebutuhan pendidikan dan akses belajar yang memadai. Sekolah Luar Biasa merupakan pihak yang akan turut membantu dalam pelaksanaan sosialisasi dan penerapan aplikasi secara langsung kepada penyintas tunanetra. Supaya guru dan

siswa dapat memahami tujuan dan manfaat Aplikasi Karsa Sastra dengan tepat.

4. *Smart Government*

Lembaga atau komunitas disabilitas merupakan pihak yang dipilih dalam pelaksanaan kerjasama pada pilar *Smart Government* yang memiliki peran sama dalam menyampaikan dan menggunakan manfaat dari Aplikasi Karsa Sastra untuk penyintas tunanetra. Serta dapat juga berkerjasama dalam tim untuk menjadikan Aplikasi Karsa Sastra menjadi aplikasi yang lebih berkembang dan diminati untuk membantu kaum penyintas tunanetra dalam menaikkan taraf semangat hidup dan kepercayaan diri.

Kesimpulan

Adapun simpulan dari karya tulis ini adalah:

1. Aplikasi Karsa Sastra merupakan aplikasi android yang berisikan kumpulan rekaman audio karya sastra sastrawan terkenal yang bertujuan untuk menumbuhkan rasa kepercayaan diri penyintas tunanetra dalam bersastra. Aplikasi ini dirancang dengan *software development*. Fitur dalam Aplikasi Karsa Sastra antara lain Sastraku, Pilih Sastra, Aku Bisa, Unggah Bakat, dan Tentang.
2. Strategi pengembangan Aplikasi Karsa Sastra dirumuskan berdasarkan langkah-langkah pengembangan Karsa Sastra, cara mengakses, manajemen risiko, dan pihak-pihak yang mendukung.

DAFTAR RUJUKAN

- Korniawati, Yanik. 2013. *Hubungan antara Dukungan Sosial dan Konsep Diri dengan Kepercayaan Diri pada Penyandang Tunanetra*. Skripsi. Psikologi. Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Sastra Anak dan Pembentukan Karakter*. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Firnanda, Andika, Fatmawati. 2019. "Strategi Tunanetra X Berprestasi dalam Olahraga Catur Tingkat Internasional". *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*. VII(2), 2622-5077.
- Ariani, Pratiwi Nova. 2016. *Gambaran Kemampuan Perawatan Diri (Self Care Agency) pada Anak Disabilitas (Tuna Grahita dan Tuna Netra) di Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Bantul*. Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Khusnia, Ssuniatul. 2010. *Hubungan Dukungan Sosial dan Kepercayaan Diri pada Remaja Tunanetra di Panti Rehabilitasi Sosial Bina Cacat Netra Budi Mulya Malang*. Skripsi. Psikologi. Fakultas Dakwah. Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Fajrie, Nur. 2016. "Pengenalan Kegiatan Seni Rupa untuk Anak Tunanetra dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Sensitivitas", *Jurnal Imajinasi*, Vol X(2). <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi>
- Nadhila, Nurin. 2016. *Motivasi Penyandang Disabilitas Fisik Tuna Netra Usia Dewasa Awal dan Dewasa Madya*. Universitas Pembangunan Jaya: Banten.
- Nurhayani, Titik. 2013. *Prestasi Diri Penyandang Tunanetra (Studi Kasus Sekolah Luar Biasa Bagian Tunanetra/SLB A-YKAB SURAKARTA Tahun Ajaran 2012/2013)*. Skripsi. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Universitas Muhammadiyah Surakarta\