

Kumawula, Vol.9, No.2, Agustus 2026, 706 – 718

DOI: <https://doi.org/10.24198/kumawula.v9i2.64922>

ISSN 2620-844X (online)

ISSN 2809-8498 (cetak)

Tersedia online di <http://jurnal.unpad.ac.id/kumawula/index>

MEREKAM SENTUHAN DAN BUNYI: FILM DOKUMENTER HAPTIC MEMORIES SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SENI RUPA KONTEMPORER BAGI SISWA TUNANETRA SLBN A CITEUREUP CIMAHI

Iqbal Prabawa Wiguna^{1*}, Irfan Azhari¹, Vega Giri Rohadiat¹,
Sheila Nurfitri Wijayanti¹, Nafisah Mufidah¹

¹ Telkom University

*Korespondensi : iqbalpw@telkomuniversity.ac.id, irfanazhariia@telkomuniversity.ac.id,
vegaagiri@telkomuniversity.ac.id, sheilanf12@gmail.com, nafisahmufidahnm21@gmail.com

ABSTRACT

Visual arts education for visually impaired students remains largely oriented toward visual abilities, while access to multisensory contemporary art practices is limited. This community service program aimed to introduce contemporary art through a participatory sound-and-touch workshop and to produce the documentary film Haptic Memories as a communication asset with potential advocacy use for the partner school. The program involved five visually impaired students with diverse visual profiles and two accompanying teachers at SLBN A Citeureup Cimahi. Conducted through six visits between 2 October and 6 November 2024, the program comprised needs mapping, introductions to contemporary and inclusive art, the creation of clay works based on memories evoked by three natural soundscapes, reflective interviews, film production, and a joint evaluation with the school. Evidence from the program was collected through field notes, audiovisual documentation, semi-structured interviews, and evaluation discussions. The evaluation indicated that students experienced creating artworks from their own memories and imagination; teachers identified the combination of sound and touch as a new and potentially applicable teaching strategy; and the school acquired a digital asset for public communication. In this context, the program suggests that shifting from visual dominance toward haptic and auditory experiences can make contemporary art practices more accessible to visually impaired students. Given its small scale and short duration, however, this initiative should be regarded as an initial, context-specific model requiring continued mentoring and greater student involvement in future program design.

Keywords: Arts accessibility; haptic art; inclusive education; multisensory learning; documentary movie

ABSTRAK

Pembelajaran seni rupa bagi siswa tunanetra masih kerap berorientasi pada kemampuan visual, sedangkan akses terhadap praktik seni rupa kontemporer berbasis multisensori masih terbatas. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mengenalkan seni rupa kontemporer melalui lokakarya partisipatoris berbasis bunyi dan sentuhan serta menghasilkan film dokumenter

RIWAYAT ARTIKEL

Diserahkan : 02/07/2026
Diterima : 14/08/2026
Dipublikasikan : 19/08/2026

Haptic Memories sebagai aset komunikasi yang berpotensi mendukung advokasi sekolah mitra. Kegiatan melibatkan lima siswa tunanetra dengan profil penglihatan yang beragam dan dua guru pendamping di SLBN A Citeureup Cimahi. Program dilaksanakan melalui enam kunjungan antara 2 Oktober dan 6 November 2024 yang mencakup pemetaan kebutuhan, pengenalan seni kontemporer dan seni inklusif, penciptaan karya tanah liat berdasarkan ingatan yang dipicu oleh tiga lanskap bunyi alam, wawancara reflektif, produksi film, dan evaluasi bersama sekolah. Bukti pelaksanaan dihimpun melalui catatan lapangan, dokumentasi audiovisual, wawancara semi-terstruktur, dan diskusi evaluatif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa memperoleh pengalaman berkarya berdasarkan ingatan dan imajinasinya sendiri; guru mengenali perpaduan bunyi dan sentuhan sebagai strategi pengajaran yang baru dan berpotensi diterapkan; serta sekolah memperoleh aset digital untuk komunikasi publik. Dalam konteks program ini, peralihan dari dominasi visual menuju pengalaman haptik dan auditori berpotensi membuka akses siswa tunanetra terhadap praktik seni rupa kontemporer. Namun, skala kegiatan yang kecil dan durasi yang singkat menempatkan program ini sebagai model awal yang kontekstual serta memerlukan pendampingan berkelanjutan dan pelibatan siswa yang lebih jauh dalam perancangan kegiatan berikutnya.

Kata Kunci: Aksesibilitas seni; seni haptik; pendidikan inklusif; pembelajaran multisensori; film dokumenter

PENDAHULUAN

Akses siswa tunanetra terhadap pembelajaran seni rupa masih kerap dibatasi oleh asumsi bahwa pengalaman terutama pengalaman artistik bergantung pada penglihatan. Dalam konteks pendidikan inklusif di Indonesia, kesiapan pendidik dan ketersediaan materi belajar adaptif masih menjadi tantangan bagi partisipasi peserta didik dengan disabilitas (Efendi et al., 2022). Hambatan tersebut menjadi lebih spesifik dalam pembelajaran seni rupa ketika pengamatan visual dan ketepatan representasi ditempatkan sebagai tolok ukur utama kegiatan berkarya. Padahal, perkembangan seni rupa kontemporer telah memperluas pengalaman artistik melalui bunyi, sentuhan, gerak, memori, dan eksplorasi material (Kleege, 2018; Wiguna et al., 2026). Dengan demikian, persoalannya bukan terletak pada mampu atau tidaknya siswa tunanetra berkarya, melainkan pada bagaimana pembelajaran dirancang agar menyediakan jalur sensoris yang beragam.

Persoalan tersebut ditemukan pada mitra program, yaitu Sekolah Luar Biasa Negeri Bagian A (SLBN A) Citeureup Cimahi, Jawa Barat. Sekolah ini didirikan pada 1984 dan sejak 1998 dikembangkan sebagai *resource*

center untuk mendukung pendidikan inklusif di Jawa Barat (Admin SLBN A Citeureup Cimahi, 2024). Berdasarkan diskusi awal dengan Wakil Kepala Sekolah bidang kurikulum dan para guru, pembelajaran kesenian bagi siswa tunanetra lebih banyak bertumpu pada musik, seni pertunjukan, dan seni tradisi. Praktik seni rupa belum berkembang secara optimal karena sekolah memiliki keterbatasan pendidik berlatar belakang seni rupa dan belum banyak memperoleh materi mengenai praktik seni kontemporer yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan sensoris siswa.

Pemetaan awal bersama mitra menunjukkan tiga kebutuhan yang saling berkaitan. Pertama, guru membutuhkan alternatif materi dan strategi pembelajaran seni rupa yang tidak bergantung pada pengamatan visual. Kedua, siswa memperlihatkan minat terhadap kegiatan kreatif, tetapi belum memiliki cukup kesempatan untuk mengeksplorasi seni rupa melalui bunyi, sentuhan, dan material. Ketiga, sekolah membutuhkan konten digital yang dapat mendokumentasikan kegiatan dan mengomunikasikan potensi siswa kepada masyarakat. Ketiga kebutuhan tersebut memperlihatkan bahwa persoalan mitra tidak

cukup dijawab melalui pelatihan keterampilan yang bersifat satu arah. Program perlu membuka ruang pengalaman artistik bagi siswa, melibatkan guru sebagai pendamping sekaligus calon pengguna metode, dan menghasilkan luaran yang dapat dimanfaatkan sekolah setelah kegiatan berakhir.

Program ini melanjutkan kerja pengabdian tim bersama komunitas disabilitas di Jawa Barat. Pada kegiatan sebelumnya, tim bersama Yayasan Persatuan Orang Tua dan Anak dengan *Down Syndrome* Jawa Barat memproduksi film dokumenter sebagai media sosialisasi aktivitas yayasan (Wiguna et al., 2024) dan menyelenggarakan pembuatan mural partisipatoris yang juga dimanfaatkan sebagai konten media sosial komunitas (Wiguna et al., 2025). Pengalaman tersebut menunjukkan pentingnya menempatkan mitra sebagai pihak yang terlibat dalam proses berkarya serta merancang luaran audiovisual yang tetap dapat digunakan setelah program selesai. Namun, konteks SLBN A Citeureup menuntut pendekatan berbeda karena kegiatan harus disusun berdasarkan keragaman profil penglihatan dan cara siswa mengakses pengalaman artistik.

Atas dasar itu, program dirancang dengan pendekatan partisipatoris dan multisensori. Dalam pendidikan seni berbasis komunitas, kegiatan berkesenian tidak berhenti pada pemindahan keterampilan, tetapi dibangun melalui interaksi, kerja sama, dan pembentukan makna bersama peserta (Lawton, 2019). Pelibatan anak dan remaja juga perlu memberi ruang bagi suara, pilihan, serta keputusan kreatif mereka, meskipun derajat partisipasinya dapat berbeda pada setiap tahap kegiatan (Eckhoff, 2026). Kajian mengenai siswa dengan hambatan penglihatan menunjukkan bahwa dukungan yang responsif dan pelibatan siswa dalam keputusan terkait kebutuhan belajarnya dapat memperkuat akses serta partisipasi pendidikan (O'Connor et al., 2025). Dalam program ini, sifat partisipatoris diwujudkan melalui kebebasan siswa menafsirkan bunyi, menghubungkannya dengan ingatan, menentukan bentuk, dan

merefleksikan pengalaman berkarya. Istilah partisipatoris tidak digunakan untuk menyatakan bahwa siswa terlibat dalam seluruh perancangan program, karena rancangan awal tetap disusun oleh tim bersama sekolah.

Berdasarkan kebutuhan mitra dan landasan tersebut, tim dan sekolah menyepakati dua bentuk kegiatan. Pertama, lokakarya seni rupa kontemporer berbasis bunyi dan sentuhan yang dirancang untuk memperluas akses siswa tunanetra terhadap pengalaman berkarya sekaligus memperkenalkan alternatif pembelajaran kepada guru. Kedua, produksi film dokumenter pendek *Haptic Memories* yang merekam proses kegiatan sebagai aset komunikasi sekolah yang berpotensi mendukung advokasi seni inklusif. Dokumentasi diposisikan bukan sekadar bukti administratif, melainkan sarana untuk mengomunikasikan proses artistik yang bersifat sementara kepada publik yang lebih luas (Helguera, 2011). Integrasi antara lokakarya multisensori, keterlibatan guru, dan produksi film menjadi kontribusi praktis program ini bagi mitra.

Program pengabdian ini bertujuan memperluas akses siswa tunanetra terhadap praktik seni rupa kontemporer melalui pengalaman bunyi, sentuhan, memori, dan material, sekaligus memperkuat kapasitas guru serta komunikasi digital sekolah. Kegiatan yang sama sebelumnya telah dikaji dalam artikel penelitian yang berfokus pada pola keterlibatan taktil siswa selama lokakarya tanah liat dan bunyi (Wiguna et al., 2026). Berbeda dari kajian tersebut, artikel pengabdian ini berfokus pada kebutuhan mitra, tahapan pelaksanaan, manfaat yang dirasakan siswa dan guru, produksi film dokumenter sebagai luaran, keterbatasan program, serta peluang keberlanjutannya.

METODE

Program pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan model pelatihan dan pendampingan dengan prinsip partisipatoris.

Prinsip tersebut diterapkan pada proses berkarya, yaitu dengan memberi siswa ruang untuk menafsirkan bunyi, menghubungkannya dengan ingatan, memilih cara mengolah material, dan membicarakan pengalaman mereka selama kegiatan. Istilah partisipatoris tidak dimaksudkan sebagai klaim bahwa seluruh rancangan program disusun bersama peserta. Struktur kegiatan, pilihan medium, dan jadwal awal dirumuskan oleh tim melalui konsultasi dengan pihak sekolah, sedangkan keputusan kreatif selama lokakarya berada pada siswa. Program dilaksanakan di SLBN A Citeureup Cimahi melalui enam kunjungan antara 2 Oktober dan 6 November 2024, dengan durasi 60–90 menit pada setiap pertemuan. Rangkaian lokakarya inti disusun dalam lima tahap selama lima minggu. Sedangkan satu kunjungan tambahan untuk melengkapi wawancara dan dokumentasi evaluatif (Wiguna et al., 2026). Peserta lokakarya terdiri atas lima siswa tunanetra dengan profil penglihatan yang beragam dan dua guru pendamping. Wakil Kepala Sekolah bidang kurikulum terlibat dalam pemetaan kebutuhan dan evaluasi kelembagaan, tetapi tidak dihitung sebagai peserta lokakarya.

Pelaksanaan program dibagi menjadi tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, serta evaluasi dan monitoring. Pada tahap persiapan, tim berdiskusi dengan Wakil Kepala Sekolah bidang kurikulum dan guru untuk memetakan kondisi pembelajaran seni, pengalaman siswa menggunakan material, kebutuhan materi ajar, serta kebutuhan sekolah akan dokumentasi digital. Hasil pemetaan digunakan untuk menetapkan dua bentuk intervensi: lokakarya seni berbasis bunyi dan sentuhan serta produksi film dokumenter. Tim kemudian dibagi menjadi kelompok pelatihan dan kelompok dokumenter. Kelompok pelatihan menyiapkan materi pengantar, tanah liat, tiga rekaman lanskap bunyi, serta bentuk instruksi yang dapat disampaikan secara lisan dan bertahap. Kelompok dokumenter menyiapkan alur pengambilan gambar, wawancara, dan kebutuhan penyuntingan film. Penyesuaian akses dilakukan berdasarkan masukan guru,

terutama mengenai kejelasan instruksi, waktu eksplorasi material, dan kebutuhan pendampingan individual.

TAHAPAN PROGRAM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT



Gambar 1. Tahapan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Berdasarkan Gambar 1, tahap pelaksanaan berlangsung melalui rangkaian pengenalan seni rupa kontemporer dan seni inklusif, eksplorasi tanah liat, penciptaan karya berdasarkan stimulus bunyi, percakapan reflektif, dan evaluasi akhir. Pada sesi penciptaan, siswa mendengarkan tiga lanskap bunyi alam yang berbeda, yaitu badai di lautan, hujan, dan suasana alam yang tenang dengan kicau burung serta suara serangga. Setelah setiap bunyi diperdengarkan, fasilitator mengajak siswa membicarakan ingatan, perasaan, atau kesan sensoris yang muncul. Siswa kemudian mengolah tanah liat menjadi bentuk nonrepresentasional tanpa contoh visual dan tanpa tuntutan menghasilkan bentuk yang seragam. Guru mendampingi ketika siswa membutuhkan bantuan teknis, tetapi tidak menentukan bentuk karya. Rangkaian tersebut dirancang agar bunyi dan sentuhan berfungsi

sebagai jalur masuk menuju pengalaman seni rupa, sedangkan pilihan bentuk tetap menjadi keputusan siswa. Desain rinci lokakarya serta pembahasan mengenai keterlibatan taktil peserta telah dilaporkan dalam publikasi penelitian terkait (Wiguna et al., 2026).

Produksi film berjalan bersamaan dengan lokakarya sebagai luaran kelembagaan program. Kelompok dokumenter merekam suasana sekolah, proses pengenalan materi, aktivitas berkarya, serta wawancara dengan siswa dan guru. Materi audiovisual kemudian diseleksi dan disunting menjadi film dokumenter pendek *Haptic Memories*. Penyuntingan diarahkan untuk membangun alur yang memperlihatkan konteks sekolah, proses siswa berinteraksi dengan bunyi dan tanah liat, refleksi guru, serta pengalaman siswa setelah mengikuti kegiatan. Dengan demikian, film tidak diperlakukan sebagai data penelitian atau sekadar bukti administratif, melainkan sebagai produk komunikasi yang dapat digunakan sekolah untuk komunikasi digital dan berpotensi mendukung advokasi seni inklusif.

Evaluasi program dilakukan secara deskriptif-kualitatif dengan menggunakan catatan pelaksanaan, dokumentasi audiovisual, wawancara reflektif dengan siswa dan guru, diskusi akhir bersama pihak sekolah, serta catatan penyerahan film. Bahan evaluasi disusun menurut tiga tingkat manfaat. Pada tingkat siswa, evaluasi diarahkan pada keterlibatan dalam proses berkarya dan kemampuan mengungkapkan pengalaman selama lokakarya. Pada tingkat guru, evaluasi memeriksa penilaian mereka terhadap kebaruan, keterterapan, dan kebutuhan penyesuaian pendekatan bunyi dan sentuhan. Pada tingkat sekolah, evaluasi mencakup penyelesaian dan penerimaan film dokumenter, rencana pemanfaatannya, serta kemungkinan kegiatan lanjutan. Hasil wawancara dan diskusi dirangkum berdasarkan kesamaan isu pada ketiga tingkat tersebut. Artikel pengabdian ini tidak melakukan kembali pengodean atau menjadikan pola keterlibatan taktil individual sebagai hasil evaluasi PPM karena analisis

tersebut telah menjadi fokus artikel penelitian terdahulu dengan tema yang sama.

Kegiatan dilaksanakan atas izin SLBN A Citeureup dan seluruh sesi didampingi oleh guru. Persetujuan siswa serta orang tua atau wali terkait keterlibatan dalam lokakarya telah menjadi bagian dari prosedur etis kegiatan, sebagaimana dilaporkan dalam penelitian sebelumnya (Wiguna et al., 2026). Penelitian tersebut menggunakan kegiatan yang sama untuk menjawab pertanyaan mengenai keterlibatan taktil melalui pendekatan *practice-led research* dan analisis tematik reflektif. Artikel ini tidak mereproduksi perangkat analisis, tabel profil peserta, maupun karya respons artistik peneliti yang telah disajikan dalam publikasi tersebut. Apabila temuan pada tingkat individu diperlukan sebagai konteks, pembahasannya dirujuk pada penelitian sebelumnya dan tidak diklaim sebagai temuan baru. Pelaporan dalam artikel ini difokuskan pada kebutuhan mitra, teknik pelaksanaan pengabdian, manfaat yang dirasakan oleh siswa dan guru, produksi film sebagai luaran bagi sekolah, keterbatasan program, serta peluang keberlanjutannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan dan Pembentukan Bahan Dokumentasi

Program berlangsung melalui enam kunjungan ke SLBN A Citeureup antara 2 Oktober dan 6 November 2024. Lima tahap inti lokakarya bergerak dari pengenalan konteks, eksplorasi material, penciptaan berbasis bunyi, penyelesaian karya, hingga refleksi; satu kunjungan tambahan digunakan untuk melengkapi wawancara dan dokumentasi evaluatif. Perbedaan ini penting karena artikel penelitian terkait menyebut fase lokakarya sebagai program lima minggu, sedangkan laporan akhir pengabdian mencatat seluruh kunjungan tim, termasuk pengambilan bahan dokumenter dan wawancara penutup (Wiguna et al., 2026). Pada 2 Oktober, seperti yang terlihat di Gambar 2 tim memperkenalkan seni rupa kontemporer, seni inklusif, dan Program

Studi Seni Rupa Telkom University, kemudian melakukan wawancara awal dengan guru dan siswa. Pertemuan 9 Oktober digunakan untuk mengenalkan sifat tanah liat dan kemungkinan menerjemahkan emosi ke dalam tekstur serta bentuk. Eksplorasi dilanjutkan pada 16 dan 23 Oktober melalui penciptaan bentuk berdasarkan lanskap bunyi. Wawancara reflektif dengan guru dilaksanakan pada 30 Oktober, sedangkan wawancara akhir dengan siswa dilengkapi pada 6 November.



Gambar 2. Kegiatan minggu pertama dan kedua, pengenalan seni rupa
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Rangkaian tersebut menghasilkan dua jenis luaran yang saling melengkapi. Luaran pertama berupa karya-karya tanah liat yang memperlihatkan keputusan bentuk, tekanan, tekstur, dan ritme yang berbeda pada setiap siswa. Luaran kedua berupa film dokumenter pendek: suasana sekolah, penyampaian materi, percakapan dengan guru dan siswa, detail tangan saat mengolah tanah liat, serta gambar karya yang telah diselesaikan. Bahan audiovisual tidak dikumpulkan untuk mengulang analisis perilaku taktil, melainkan untuk menyusun jejak kegiatan dan mengolahnya menjadi film yang dapat digunakan oleh sekolah.

Lokakarya Bunyi dan Sentuhan sebagai Inti Cerita

Pada tahap pengenalan, peserta tidak langsung diarahkan untuk menghasilkan objek tertentu. Tim terlebih dahulu membicarakan seni rupa kontemporer sebagai praktik yang dapat melibatkan bunyi, sentuhan, ingatan, dan

material. Penjelasan ini membantu menggeser pemahaman seni rupa dari kegiatan yang semata-mata mengandalkan penglihatan menuju pengalaman yang dapat dimasuki melalui jalur sensoris lain. Bagi guru, materi tersebut menyediakan konteks untuk membaca kegiatan mengolah tanah liat bukan hanya sebagai latihan motorik, melainkan sebagai kemungkinan pembelajaran artistik.



Gambar 3. Kegiatan minggu ketiga, praktik seni haptic
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Tahap penciptaan mempertemukan lanskap bunyi dengan tanah liat. Seperti terlihat pada Gambar 3 siswa mendengarkan bunyi badai, hujan, dan suasana alam yang tenang, kemudian menghubungkannya dengan kesan, emosi, atau ingatan sebelum membentuk tanah liat. Mereka tidak diminta menyalin contoh visual ataupun menghasilkan bentuk yang seragam. Hasilnya adalah kumpulan bentuk nonrepresentasional yang lahir dari pilihan masing-masing peserta. Dari sudut pelaksanaan program, temuan terpenting bukanlah pengelompokan pola individual, melainkan kemampuan untuk menjalankan instruksi berbasis bunyi dan sentuhan dengan pendampingan yang fleksibel. Guru menjelaskan bahwa tanah liat telah dikenal sebagai bahan latihan perabaan; kebaruan program terletak pada penggunaan bunyi sebagai pemantik ingatan dan keputusan artistik.



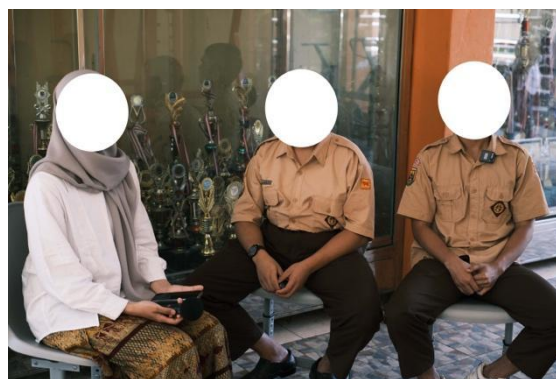
Gambar 4. Kegiatan minggu keempat, wawancara guru SLBN A
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Pada minggu keempat, tim melaksanakan wawancara reflektif dengan para guru SLBN A, termasuk guru dengan hambatan penglihatan yang mengampu mata pelajaran seni rupa dan seni budaya (Gambar 4). Wawancara menunjukkan bahwa praktik seni rupa sebenarnya telah menjadi bagian dari pembelajaran di sekolah. Tanah liat juga bukan material yang sepenuhnya baru karena sebelumnya telah digunakan untuk melatih kepekaan perabaan siswa. Temuan ini memperjelas bahwa kontribusi program tidak terletak pada pengenalan material, melainkan pada pengembangan cara penggunaannya. Melalui perpaduan stimulus bunyi dan sentuhan, tanah liat tidak hanya diposisikan sebagai sarana latihan motorik dan perabaan, tetapi juga sebagai medium untuk menerjemahkan ingatan, emosi, dan imajinasi ke dalam keputusan artistik. Dengan demikian, kebaruan yang dirasakan guru berada pada pergeseran fungsi material: dari media latihan sensoris menuju medium penciptaan seni rupa yang memberi ruang lebih besar bagi interpretasi siswa.

Wawancara tersebut juga mengungkapkan harapan guru agar pembelajaran seni rupa dapat dikembangkan menuju penciptaan karya yang memiliki nilai guna dan potensi ekonomi bagi siswa. Harapan ini menunjukkan adanya orientasi vokasional dalam pendidikan seni di sekolah, terutama berkaitan dengan kemungkinan kemandirian siswa setelah menyelesaikan pendidikan. Namun, pengembangan ke arah produk komersial

memerlukan pendampingan lanjutan yang mencakup penguasaan teknik, pengembangan desain, kualitas produksi, dan akses pemasaran. Orientasi ekonomi tersebut juga perlu ditempatkan secara seimbang agar pengalaman berkesenian siswa tidak semata-mata dinilai berdasarkan kelayakan jual, tetapi tetap mempertahankan fungsi seni sebagai ruang ekspresi dan pengambilan keputusan kreatif.

Secara audiovisual, wawancara direkam menggunakan variasi gambar jarak jauh dan gambar jarak sedang untuk mempertahankan hubungan antara narasumber, pewawancara, dan lingkungan sekolah. Penempatan subjek pada sisi yang berbeda dalam bingkai membangun kesan percakapan yang setara, sedangkan penggunaan pencahayaan alami membantu mempertahankan konteks keseharian tempat kegiatan berlangsung (Hoser, 2018). Pilihan visual tersebut membuat wawancara tidak hanya berfungsi sebagai dokumentasi pernyataan guru, tetapi juga sebagai bagian dari narasi film yang menempatkan guru sebagai mitra reflektif dalam pengembangan pembelajaran seni.



Gambar 5. Kegiatan minggu kelima, wawancara siswa SLBN A
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Pada minggu kelima, tim melaksanakan wawancara reflektif dengan lima siswa yang mengikuti lokakarya (Gambar 5). Wawancara diarahkan untuk memahami pengalaman mereka selama kegiatan, keterlibatan sebelumnya dengan praktik seni, pemaknaan terhadap pendekatan bunyi dan sentuhan, serta harapan terhadap pembelajaran seni rupa

berikutnya. Respons siswa menunjukkan bahwa kebaruan program tidak terutama terletak pada penggunaan tanah liat karena sebagian peserta telah mengenal material tersebut. Pengalaman baru justru muncul ketika mereka memperoleh kebebasan untuk menghasilkan bentuk berdasarkan bunyi, ingatan, dan imajinasinya sendiri tanpa keharusan meniru objek tertentu. Kebebasan tersebut menggeser kegiatan membentuk tanah liat dari latihan yang berorientasi pada ketepatan representasi menuju proses penciptaan yang memberi ruang bagi keputusan artistik setiap siswa.

Para siswa menggambarkan lokakarya sebagai kegiatan yang menantang sekaligus menyenangkan dan menyampaikan keinginan untuk mengikuti kegiatan serupa pada masa mendatang. Respons ini memperlihatkan adanya penerimaan terhadap pendekatan pembelajaran multisensori dan ketertarikan untuk melanjutkan eksplorasi seni rupa. Meskipun demikian, pernyataan tersebut perlu ditempatkan sebagai persepsi peserta pada akhir program, bukan sebagai bukti peningkatan kemampuan artistik atau efektivitas metode secara longitudinal. Program tidak menggunakan pengukuran awal dan akhir serta belum melakukan pemantauan terhadap perkembangan siswa setelah kegiatan. Oleh karena itu, wawancara lebih tepat digunakan untuk membaca pengalaman, minat, dan pemaknaan peserta daripada untuk menyimpulkan perubahan kompetensi.

Dalam film dokumenter, wawancara direkam menggunakan gambar jarak jauh (*long shot*), gambar jarak sedang (*medium shot*), dan sudut dari balik bahu (*over-the-shoulder*). Variasi tersebut mempertahankan hubungan visual antara siswa dan pewawancara sekaligus menempatkan percakapan dalam lingkungan sekolah. Penggunaan pencahayaan alami dan ruang sekolah sebagai latar turut memperkuat konteks bahwa pengalaman yang dibicarakan berhubungan dengan proses pembelajaran sehari-hari (Hoser, 2018). Pemilihan suara siswa dalam penyuntingan juga berfungsi untuk menempatkan peserta sebagai pihak

yang menafsirkan pengalamannya sendiri. Dengan demikian, proses dan hasil kegiatan tidak hanya dijelaskan melalui sudut pandang tim pelaksana, tetapi juga melalui refleksi siswa sebagai pelaku utama lokakarya.

Film Dokumenter “Haptic Memories”

Film pendek Haptic Memories disusun dari bahan yang direkam sepanjang kegiatan. Dokumenter tidak dipahami sebagai salinan netral dari peristiwa, melainkan sebagai representasi yang membangun sudut pandang melalui pemilihan gambar, suara, urutan, dan ritme penyuntingan. Nichols (2017) menyebut konstruksi tersebut sebagai suara dokumenter, yakni cara sebuah film menyampaikan perspektif mengenai dunia yang direkam. Karena itu, keputusan mengubah rekaman kegiatan menjadi alur yang bergerak dari konteks sekolah, proses berkarya, hingga refleksi peserta merupakan bagian dari pembentukan pesan. Bernard (2022) menegaskan bahwa penceritaan dokumenter dapat mengorganisasi kompleksitas pengalaman nyata selama pembuat film tetap menjaga integritas faktual dan transparansi terhadap penonton.



Gambar 6. Opening title film dokumenter Haptic Memories

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Secara sinematik, film dibuka dengan gambar lebar Kota Cimahi dan lingkungan sekolah untuk menempatkan kegiatan dalam konteks sosialnya (Gambar 6). Montage suasana sekolah mengantar penonton menuju wawancara guru, sedangkan gambar jarak sedang mempertahankan hubungan antara narasumber dan ruang tempat mereka berbicara. Pada bagian lokakarya, gambar jarak

dekat terhadap tangan, permukaan tanah liat, alat, dan perubahan bentuk memusatkan perhatian pada tindakan meraba serta membentuk. Suara peserta digunakan sebagai *voice-over* pada beberapa bagian, kemudian film ditutup dengan suasana sekolah dan kredit. Pengaturan ukuran gambar, komposisi, gerak, dan kesinambungan visual tersebut merupakan perangkat penceritaan, bukan hiasan teknis semata; sinematografi mengarahkan perhatian penonton dan membentuk hubungan antargambar (Brown, 2022).



Gambar 7. adegan wawancara dengan salah satu guru SLBN A

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Adegan berikutnya adalah wawancara dengan guru-guru pembimbing yang mengajar siswa tunanetra di SLBN A Citeureup. Pengambilan gambar didominasi gambar medium shot untuk memperlihatkan pewawancara dan juga yang narasumber (Gambar 7). Elemen grafis muncul sebagai penanda identitas guru pengajar. Para guru yang menjadi narasumber adalah guru dengan kondisi tanpa hambatan dan juga pengajar dengan hambatan penglihatan. Pada adegan ini para guru bercerita tentang bagaimana anak-anak sangat antusias mempelajari kesenian. Posisi kamera sedikit lebih rendah dari mata subjek fungsi dari posisi ini adalah untuk memberikan kesan otoritas pada pembicara (Hall, 2015).



Gambar 8. Suasana kelas pelatihan pengenalan seni rupa di film dokumenter Haptic Memories

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Adegan berikutnya adalah bagaimana suasana lokakarya kelas “Praktik Pengenalan Seni Rupa melalui Pembuatan Karya Seni Haptik” di sini diperlihatkan proses siswa menjalani pelatihan sambil berdiskusi dengan tim PKM mengenai pengalaman siswa berkenaan jenis seni apa saja yang menarik bagi siswa-siswi SLBN A dengan hambatan penglihatan (Gambar 8). Adegan ini memperlihatkan potongan proses pembuatan karya seni mulai dari pengenalan material tanah liat sampai pengerjaan karya seni rupa berbasis sentuhan. Para siswa terlihat sangat tekun mencoba membuat pengalaman berkarya yang baru bagi mereka. Karena sekarang mereka mesti menggunakan imajinasi dan memori mereka untuk menciptakan bentuk-bentuk baru yang merepresentasikan bunyi yang mereka dengar.

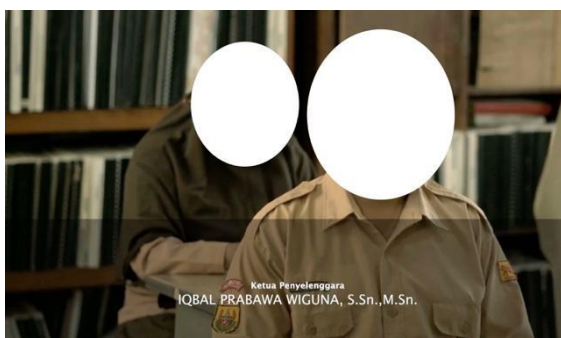


Gambar 9. Elemen grafis di film dokumenter Haptic Memories

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Adegan selanjutnya (Gambar 9) menggunakan dengan elemen grafis menjelaskan pertanyaan dari pewawancara seputar kegiatan pelatihan dan seni rupa. Pada

adekan ini diisi dengan *voice-over* dari para siswa peserta pelatihan. Para siswa bercerita tentang materi pelatihan, pengalaman dan respons mereka setelah mengikuti pelatihan. Mereka juga terlihat antusias karena sebelumnya mereka tidak menyangka jika siswa dengan hambatan penglihatan dapat berkarya seni rupa yang umumnya banyak menggunakan indra penglihatan dalam proses pembuatannya.



Gambar 10. Elemen grafis di film dokumenter Haptic Memories
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Adegan terakhir (Gambar 10) merangkum hasil wawancara Guru dan Siswa yang menunjukkan bagaimana pelatihan ini menunjukkan bentuk baru seni rupa kekinian (kontemporer). bagaimana seni rupa juga ternyata dapat digunakan sebagai medium ekspresi siswa dan guru kelas tunanetra. Para guru juga menjelaskan bagaimana mereka tertarik untuk menerapkan bentuk seni rupa kontemporer pada kurikulum mereka. Jika sebelumnya mereka lebih banyak memfokuskan pada seni musik bagi anak dengan hambatan penglihatan, kini mereka juga ada pilihan menggunakan pendekatan seni rupa dan seni bunyi sebagai bentuk seni yang dapat diajarkan pada siswa mereka. Adegan ditutup dengan teknik *long shot* yang memperlihatkan suasana sekolah SLBN A dan menggunakan elemen grafis untuk titel kredit yang menandakan jika film dokumenter mini ini telah selesai.

Susunan audiovisual itu membawa pesan bahwa akses terhadap seni rupa tidak harus dimulai dari kemampuan melihat, tetapi dapat dibangun melalui bunyi, sentuhan, material,

dan dukungan pedagogis. Penempatan siswa sebagai pembuat karya serta penggunaan suara mereka sendiri juga dimaksudkan untuk menghindari representasi yang menjadikan penyandang disabilitas semata-mata sebagai objek belas kasihan atau inspirasi. Kajian dokumenter dan disabilitas mengingatkan bahwa film faktual turut membentuk pemahaman sosial tentang disabilitas, sehingga persoalan agensi, sudut pandang, dan stereotip perlu dipertimbangkan sejak produksi hingga penyuntingan (Brylla & Hughes, 2017; Tang, 2024). Dalam konteks ini, pesan utama film bukan bahwa siswa berhasil “mengatasi” disabilitas, melainkan bahwa lingkungan belajar dan medium seni dapat dirancang agar lebih terbuka terhadap cara mengalami dunia yang berbeda.

Posisi film sebagai pembawa pesan juga perlu dibatasi secara kritis. Kajian program berbasis komunitas memperlihatkan bahwa dokumenter dapat membantu mendokumentasikan, mengevaluasi, dan menyebarluaskan proses kegiatan apabila cerita personal, profil komunitas, dan wawancara disusun bersama tujuan komunikasi yang jelas (Brandt et al., 2016). Namun, dampak sosial sebuah dokumenter tidak lahir otomatis setelah film selesai. Whiteman (2004) serta Nash dan Corner (2016) menempatkan produksi, distribusi, kegiatan penjangkauan, dan pemanfaatan oleh organisasi mitra sebagai bagian dari proses dampak. Oleh sebab itu, penyelesaian Haptic Memories baru membuktikan tersedianya aset komunikasi bagi SLBN A Citeureup; program ini belum memiliki data jumlah penonton, perubahan persepsi publik, atau penggunaan film dalam pembelajaran yang memungkinkan klaim tentang keberhasilan advokasi.

Evaluasi Mitra, Keterbatasan, dan Keberlanjutan

Rekapitulasi kuesioner yang diisi oleh delapan responden, terdiri atas guru dan siswa peserta, menunjukkan penerimaan yang positif terhadap pelaksanaan program. Pada seluruh lima butir pernyataan, jawaban responden

berada pada kategori setuju atau sangat setuju. Kesesuaian materi dengan kebutuhan mitra dan kecukupan waktu masing-masing memperoleh 50% jawaban setuju dan 50% sangat setuju. Kejelasan materi memperoleh 75% setuju dan 25% sangat setuju; pelayanan panitia memperoleh 12,5% setuju dan 87,5% sangat setuju; sedangkan harapan agar kegiatan dilanjutkan memperoleh 25% setuju dan 75% sangat setuju. Data ini mendukung kesimpulan bahwa program diterima oleh mitra, tetapi tidak dapat dipakai sendirian untuk menyatakan peningkatan kompetensi karena tidak disertai pengukuran awal-akhir, pertanyaan terbuka yang dianalisis secara sistematis, ataupun pemantauan penerapan metode setelah kegiatan.

Evaluasi program dilengkapi dengan kuesioner tertutup yang diisi pada minggu terakhir kegiatan oleh delapan responden yang terdiri atas guru dan siswa peserta lokakarya. Kuesioner memuat lima pernyataan mengenai kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta, kecukupan waktu kegiatan, kejelasan penyampaian materi, pelayanan tim pelaksana, dan harapan terhadap keberlanjutan program. Setiap pernyataan dinilai menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju. Data diolah secara deskriptif dengan menghitung frekuensi jawaban pada setiap kategori, kemudian mengubahnya menjadi persentase berdasarkan jumlah keseluruhan responden. Persentase dihitung dengan membagi jumlah jawaban pada setiap kategori dengan delapan responden, kemudian mengalikannya dengan 100%. Hasil perhitungan selanjutnya dirangkum secara naratif untuk menggambarkan kecenderungan penerimaan responden terhadap pelaksanaan program. Pengolahan ini digunakan untuk membaca persepsi peserta pada akhir kegiatan dan tidak dimaksudkan sebagai pengukuran perubahan kompetensi ataupun efektivitas program secara longitudinal.

Manfaat langsung program dapat dibaca pada tiga tingkat. Bagi siswa, lokakarya membuka pengalaman membuat karya

berdasarkan bunyi, ingatan, dan keputusan bentuknya sendiri. Bagi guru, kegiatan memperlihatkan kemungkinan memadukan medium yang sudah dikenal (tanah liat) dengan strategi auditori yang baru. Bagi sekolah, film *Haptic Memories* menjadi bahan komunikasi digital yang merekam proses, bukan hanya menampilkan hasil akhir. Ketiga manfaat tersebut bersifat kontekstual pada satu sekolah dan belum dapat digeneralisasi sebagai model yang efektif untuk seluruh siswa tunanetra.

Terdapat dua keterbatasan khusus pada luaran film. Pertama, partisipasi siswa berlangsung kuat pada proses berkarya dan wawancara, tetapi pemilihan gambar serta penyuntingan masih dikerjakan oleh tim. Karena itu, *Haptic Memories* lebih tepat disebut dokumenter kegiatan dengan orientasi partisipatoris pada isi, bukan film partisipatoris yang memberi peserta kendali penuh atas produksi. Kedua, laporan akhir belum mencatat pengujian aksesibilitas film, seperti *caption*, transkrip, deskripsi audio, dan penayangan ulang yang dapat diakses oleh siswa tunanetra. Keterbatasan ini penting: film tentang pendidikan inklusif perlu diupayakan agar juga inklusif sebagai produk media.

Keberlanjutan program dengan demikian memerlukan langkah yang lebih terukur. Sekolah dan tim dapat menyusun modul bunyi-sentuhan untuk digunakan guru, melibatkan siswa dalam meninjau versi awal film, melengkapi film dengan *caption* dan deskripsi audio, serta merancang penayangan yang disertai diskusi. Pemanfaatan digital juga perlu dicatat melalui data penayangan, tanggapan audiens, dan dokumentasi penggunaan film dalam pembelajaran atau sosialisasi sekolah. Dengan langkah tersebut, film tidak berhenti sebagai arsip kegiatan, tetapi berfungsi sebagai bagian dari komunikasi berkelanjutan antara siswa, guru, sekolah, dan masyarakat.

SIMPULAN

Program pengabdian ini memperlihatkan bahwa akses siswa tunanetra terhadap seni

rupa kontemporer dapat dibangun dengan merancang lingkungan belajar yang bertumpu pada bunyi, sentuhan, ingatan, dan material, bukan dengan menempatkan hambatan penglihatan sebagai kekurangan yang harus dikompensasi. Melalui enam kunjungan, lima siswa dan dua guru pendamping terlibat dalam lokakarya tanah liat berbasis lanskap bunyi serta refleksi bersama. Siswa memperoleh ruang untuk membuat keputusan bentuk berdasarkan pengalaman sensorisnya, guru mengenali kemungkinan memadukan tanah liat yang telah dikenal dengan strategi auditori, dan sekolah memperoleh film dokumenter *Haptic Memories* sebagai aset komunikasi. Melalui penyusunan konteks sekolah, proses taktil, dan suara peserta, film tersebut membawa pesan bahwa siswa tunanetra merupakan subjek yang berkarya dan memaknai pengalaman, bukan objek belas kasihan ataupun narasi keberhasilan yang disederhanakan.

Kontribusi artikel pengabdian ini terletak pada model awal yang menghubungkan pedagogi seni multisensori, praktik partisipatoris, dan komunikasi dokumenter dalam konteks satu sekolah. Namun, penerimaan positif pada kuesioner hanya menggambarkan persepsi mitra pada akhir kegiatan; data tersebut belum membuktikan peningkatan kompetensi, keberlanjutan penerapan metode, ataupun dampak advokasi film. Skala program yang kecil, durasi yang singkat, belum dilibatkannya siswa dalam keputusan penyuntingan, belum terdokumentasikannya pengujian aksesibilitas media (termasuk *caption*, transkrip, dan deskripsi audio) serta belum tersedianya data respons penonton membatasi keluasan klaim. Program lanjutan perlu melibatkan siswa dan guru sejak perancangan hingga peninjauan film, menyusun modul yang dapat digunakan sekolah, memastikan aksesibilitas media, dan mengevaluasi pemanfaatan serta penerimaan film setelah didistribusikan. Dengan demikian, esensi program tidak berhenti pada produksi karya dan film, melainkan pada pembentukan hubungan yang lebih setara antara pedagogi

seni, partisipasi, dan komunikasi publik yang inklusif serta dapat dipertanggungjawabkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan rendah hati, kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang mendalam kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam Pengabdian Kepada Masyarakat ini. Terima kasih kepada pihak guru-guru SLBN A yang sudah membantu dan memberikan arahan pada kegiatan ini. Kepada siswa-siswi peserta pelatihan SLBN A sudah membantu berpartisipasi pada kegiatan ini. Dan terakhir Telkom University sebagai lembaga yang memungkinkan kegiatan ini untuk terlaksana.

DAFTAR PUSTAKA

- Bernard, S. C. (2022). *Documentary Storytelling: Creative Nonfiction on Screen* (5th ed.). Routledge.
- Brandt, H. M., Freedman, D. A., Friedman, D. B., Choi, S. K., Seel, J. S., Guest, M. A., & Khang, L. (2016). Planting healthy roots: Using documentary film to evaluate and disseminate community-based participatory research. *Family & Community Health*, 39(4), 242–250. <https://doi.org/10.1097/FCH.00000000000000120>
- Brown, B. (2022). *Cinematography: Theory and Practice for Cinematographers and Directors* (4th ed.). Routledge.
- Brylla, C., & Hughes, H. (2017). Introduction: The bricolage of documentary and disability. In C. Brylla & H. Hughes (Eds.), *Documentary and Disability* (pp. 1–10). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1057/978-1-137-59894-3_1
- Eckhoff, A. (2026). Methodological insights and trends: Participatory positioning of children and youth in visual art education research. *International Journal of Art & Design Education*, 45(2), 252–271. <https://doi.org/10.1111/jade.12589>
- Efendi, M., Pradipta, R. F., Dewantoro, D. A., Ummah, U. S., Ediyanto, E., & Yasin, M. H. M. (2022). Inclusive education for student with special needs at Indonesian

- public schools. *International Journal of Instruction*, 15(2), 967–980. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15253a>
- Hall, B. (2015). *Understanding Cinematography* (1st ed., Vol. 1). The Crowood Press Ltd.
- Helguera, P. (2011). *Education for Socially Engaged Art: A Materials and Techniques Handbook*. Jorge Pinto Books.
- Hoser, T. (2018). *Introduction to Cinematography Learning Through Practice* (1st ed., Vol. 1). Routledge.
- Kleege, G. (2018). *More Than Meets the Eye: What Blindness Brings to Art*. Oxford University Press.
- Lawton, P. H. (2019). At the crossroads of intersecting ideologies: Community-based art education, community engagement, and social practice art. *Studies in Art Education*, 60(3), 203–218. <https://doi.org/10.1080/00393541.2019.1639486>
- Nash, K., & Corner, J. (2016). Strategic impact documentary: Contexts of production and social intervention. *European Journal of Communication*, 31(3), 227–242. <https://doi.org/10.1177/0267323116635831>
- Nichols, B. (2017). *Introduction to Documentary* (3rd ed.). Indiana University Press.
- O'Connor, U., McClelland, J. F., Shannon, C., Saunders, K. J., & Little, J.-A. (2025). The participatory experiences of pupils with vision impairment in education. *British Journal of Visual Impairment*, 43(3), 806–820. <https://doi.org/10.1177/02646196241268318>
- Tang, R. (2024). Portraying disability with trauma: A case study of documentary screenwriting in presenting visually impaired subject. *Journal of Screenwriting*, 15(3), 303–323. https://doi.org/10.1386/josc_00165_1
- Whiteman, D. (2004). Out of the theaters and into the streets: A coalition model of the political impact of documentary film and video. *Political Communication*, 21(1), 51–69. <https://doi.org/10.1080/10584600490273263-1585>
- Wiguna, I. P., Ridzky, A. R., & Azhari, I. (2026). Touch, sound and memory in inclusive art education: Participatory clay-and-sound workshops with visually impaired students. *Journal of Research in Special Educational Needs*, 26, e70142. <https://doi.org/10.1111/1471-3802.70142>
- Wiguna, I. P., Zen, A. P., & Rachmawanti, R. (2024). Pembuatan film dokumenter sebagai media sosialisasi aktivitas Yayasan Pusat Informasi dan Kegiatan Persatuan Orang Tua dan Anak dengan Down Syndrome Jawa Barat. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 104–111. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v7i1.52186>
- Wiguna, I. P., Zen, A. P., & Widyaevan, D. A. (2025). Pembuatan mural partisipatoris sebagai elemen estetis dan konten media sosial bersama Persatuan Orang Tua dan Anak dengan Down Syndrome Jawa Barat. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(1), 283–293. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v8i1.56307>