



# SENADIKSI 2025

## Seminar Nasional Studi dan Kreasi Seni

### Identitas Visual Acara Hari Disabilitas Internasional Klaten 2025 melalui *Design Thinking*

Angga Kusuma Dawami<sup>a,1,\*</sup>

<sup>a</sup> Program Studi Seni Program Magister, Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

<sup>1</sup> [anggakusuma@isi-ska.ac.id](mailto:anggakusuma@isi-ska.ac.id)

\* Penulis Koresponden

#### KATA KUNCI

Disabilitas,  
identitas  
visual,  
seni inklusif,  
design thinking,  
partisipatoris

#### ABSTRAK

Penguatan identitas visual difabel menjadi bagian penting dalam pembangunan ekosistem seni inklusif dan ekonomi kreatif berbasis komunitas. Penelitian ini bertujuan merancang maskot disabilitas sebagai representasi visual yang inklusif, non-stigmatis, dan berbasis pengalaman difabel di Klaten. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif partisipatoris dengan kerangka design thinking yang meliputi tahap empathize, define, ideate, prototype, dan test. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, eksplorasi artefak visual, serta keterlibatan langsung anak-anak difabel di Sanggar Insan Harapan sebagai co-creator. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter visual yang lahir dari kejujuran, spontanitas, dan keberagaman ekspresi mampu diterjemahkan menjadi desain maskot yang komunikatif, adaptif, dan merepresentasikan nilai inklusivitas. Proses partisipatoris juga memperkuat posisi difabel sebagai subjek kultural dalam produksi identitas visual. Uji coba menunjukkan bahwa maskot yang dihasilkan dapat diterima secara sosial dan berpotensi digunakan dalam berbagai media kampanye, termasuk Festival Seni dan Budaya Disabilitas Klaten 2025. Penelitian ini menyimpulkan bahwa desain berbasis pengalaman difabel tidak hanya menghasilkan luaran visual, tetapi juga berkontribusi pada advokasi sosial, penguatan identitas kolektif, serta pengembangan model komunikasi visual inklusif dalam konteks seni dan budaya.

Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



## 1. Pendahuluan

Penyandang disabilitas di Indonesia, termasuk di Kabupaten Klaten, masih menghadapi tantangan besar dalam meraih kesetaraan sosial, budaya, dan ekonomi. Keterbatasan akses publikasi karya seni menyebabkan hasil kreativitas mereka sering termarginalkan dan kurang mendapat apresiasi. Padahal, seni berperan penting sebagai medium ekspresi, sarana terapi

(katarsis), sekaligus instrumen pemberdayaan sosial-ekonomi. Berdasarkan hasil Long Form Sensus Penduduk 2020, jumlah penyandang disabilitas di Indonesia mencapai sekitar 22,97 juta jiwa atau 8,5% dari total penduduk (BPS, 2020). Dari jumlah tersebut, sekitar 3,3% adalah anak usia sekolah (5–19 tahun) yang rentan menghadapi hambatan akses pendidikan dan partisipasi budaya (KemenkoPMK, 2024). Kondisi ini menunjukkan urgensi intervensi berbasis seni, desain, dan media untuk membuka ruang inklusi yang lebih luas.

Melihat dari perspektif kebijakan, dasar hukum pemenuhan hak difabel di Indonesia sudah cukup kuat. Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 menjamin hak difabel untuk berpartisipasi penuh dalam bidang sosial, budaya, dan ekonomi (UU no 8 tahun 2016). Regulasi ini diperkuat dengan Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2020 tentang akomodasi layak bagi peserta didik difabel (PP no. 13 tahun 2020) serta Peraturan Pemerintah Nomor 75 Tahun 2020 tentang layanan habilitasi dan rehabilitasi (PP no. 75 tahun 2020). Selain itu, pemerintah telah menetapkan Rencana Aksi Nasional Penyandang Disabilitas (RAN PD) sebagai instrumen perencanaan untuk mewujudkan inklusi dan pemenuhan hak-hak difabel (Kemenko PMK, 2024). Rencana penyelenggaraan Festival Seni dan Budaya Disabilitas Klaten 2025 dapat diposisikan sebagai implementasi nyata dari mandat regulasi nasional sekaligus kontribusi pada pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya tujuan 4 (pendidikan inklusif), tujuan 8 (pekerjaan layak dan pertumbuhan ekonomi), dan tujuan 10 (pengurangan ketimpangan), serta selaras dengan agenda Asta Cita pemerintah dalam memperkuat perlindungan sosial dan pembangunan inklusif.

Penguatan peran difabel sebagai subjek kultural dalam praktik seni inklusif menjadi isu penting dalam pengembangan ekosistem budaya dan ekonomi kreatif di Indonesia. Seni tidak hanya berfungsi sebagai media ekspresi, tetapi juga sebagai sarana pembentukan identitas sosial, pengakuan publik, serta ruang negosiasi makna terhadap pengalaman hidup difabel. Namun demikian, dalam konteks lokal seperti Kabupaten Klaten, akses terhadap ruang seni inklusif masih terbatas, baik dari segi fasilitas, pendampingan profesional, maupun peluang publikasi karya. Kondisi ini menyebabkan potensi kreatif anak difabel belum berkembang secara optimal dan cenderung terpinggirkan dari ruang-ruang representasi budaya.

Yayasan Sanggar Insan Harapan (SIH) sebagai salah satu mitra utama merupakan ruang belajar seni berbasis komunitas yang menampung anak-anak difabel, khususnya autisme, dengan kondisi fasilitas yang sederhana dan keterbatasan sumber daya. Di sisi lain, Perkumpulan Penyandang Disabilitas Klaten (PPDK) berperan sebagai mitra kolaboratif yang memiliki jaringan komunitas difabel lebih luas. Kedua mitra menghadapi persoalan yang serupa, yaitu rendahnya kualitas karya seni, lemahnya identitas sosial difabel, serta minimnya akses terhadap publikasi dan ruang apresiasi. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi kreatif difabel dan dukungan ekosistem yang tersedia.

Pendekatan yang digunakan menekankan pada partisipasi aktif peserta melalui metode workshop, pendampingan personal, dan eksplorasi visual berbasis pengalaman. Keterlibatan seniman profesional dan mahasiswa sebagai fasilitator memungkinkan proses pembelajaran berlangsung adaptif dan responsif terhadap kebutuhan peserta, khususnya anak autisme yang memerlukan pendekatan sensorik dan komunikasi yang spesifik.

Pada program ini tidak hanya berorientasi pada proses pelatihan, tetapi juga pada penciptaan luaran konkret berupa karya seni yang memiliki nilai estetika dan potensi kuratorial. Karya-karya tersebut dipersiapkan untuk ditampilkan dalam Festival Seni dan Budaya Disabilitas Klaten 2025 sebagai ruang representasi publik sekaligus strategi advokasi sosial. Identitas yang dibangun untuk membantu karya yang telah dibuat adalah membuat identitas visual dari difabel klaten pada Hari Disabilitas Internasional 2025 melalui *design thinking*.

## 2. Metode

Metode penciptaan maskot disabilitas dalam penelitian ini mengadaptasi pendekatan *design thinking* melalui lima tahap utama: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Brown, 2008; Liedtka & Ogilvie, 2011). Pada tahap *empathize*, peneliti menggali pengalaman hidup, ekspresi visual, dan kebutuhan representasi dari komunitas difabel melalui observasi,

wawancara, dan eksplorasi artefak visual sebagai bentuk pemahaman pengguna secara mendalam (Brown, 2008). Tahap *define* merumuskan permasalahan utama, yaitu ketiadaan identitas visual yang inklusif, representatif, dan bebas stigma bagi difabel dalam konteks publik dan budaya (Liedtka & Ogilvie, 2011).

Tahap *ideate* berfokus pada pengembangan gagasan maskot sebagai simbol identitas disabilitas yang positif dan berdaya. Inspirasi visual diambil dari ekspresi seni difabel, bahasa isyarat, gestur tubuh, serta elemen budaya lokal sebagai bagian dari pendekatan desain berbasis konteks sosial (Sandahl & Auslander, 2005). Beberapa alternatif konsep maskot dikembangkan dengan mempertimbangkan aspek aksesibilitas visual, keberagaman disabilitas, serta potensi reproduksi dalam berbagai media (digital, cetak, merchandise) (Norman, 2013).

Tahap *prototype* dilakukan dengan merealisasikan konsep ke dalam sketsa, ilustrasi digital, dan bentuk visual maskot yang lebih konkret. Proses ini melibatkan eksplorasi karakter visual (warna, bentuk, ekspresi) serta uji keterbacaan simbolik agar pesan inklusivitas dapat tersampaikan secara luas (Liedtka & Ogilvie, 2011; Norman, 2013). Maskot tidak hanya diposisikan sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai medium komunikasi budaya yang merepresentasikan identitas difabel secara otentik (Barnes & Mercer, 2010).

Tahap *test* dilakukan melalui uji coba partisipatoris bersama komunitas difabel, pendamping, dan pemangku kepentingan. Umpan balik digunakan untuk mengevaluasi aspek representasi, penerimaan sosial, dan efektivitas komunikasi visual maskot. Pendekatan partisipatoris ini sejalan dengan prinsip *participatory design* dan *Participatory Action Research (PAR)* yang menempatkan pengguna sebagai *co-creator* dalam proses desain (Reason & Bradbury, 2008; Wang & Burris, 1997). Hasil evaluasi menjadi dasar penyempurnaan desain akhir sehingga maskot yang dihasilkan tidak hanya layak secara estetika, tetapi juga valid secara sosial dan kultural sebagai simbol inklusivitas disabilitas.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Emphatize

Tahap *empathize* dalam perancangan maskot disabilitas berangkat dari pemahaman mendalam terhadap pengalaman artistik dan emosional anak-anak difabel di Sanggar Insan Harapan (SIH) Klaten sebagaimana tercermin dalam praktik kuratorial pameran. Proses ini dilakukan dengan mengamati langsung bagaimana anak-anak mengekspresikan diri melalui warna yang berani, bentuk yang luwes, serta objek-objek keseharian seperti hewan, bunga, dan benda di sekitar mereka.



Gambar 1. Memahami Disabilitas Para Prespektif Cara Berkarya (Dokumentasi Peneliti, 2025)

#### 3.2. Define dan Ideate

Berdasarkan proses empati, tahap *define* merumuskan inti permasalahan bahwa

representasi visual disabilitas di ruang publik masih cenderung stereotipikal, simplifikatif, atau bahkan bias belas kasihan, sehingga belum mampu merefleksikan pengalaman autentik difabel sebagai subjek kreatif. Di sisi lain, praktik seni anak-anak Sanggar Insan Harapan menunjukkan potensi kuat berupa kejujuran visual, spontanitas, dan cara pandang yang inklusif terhadap dunia. Dengan demikian, kebutuhan desain difokuskan pada penciptaan identitas visual berupa maskot yang mampu merepresentasikan nilai inklusivitas, keberagaman ekspresi, serta agensi difabel secara setara. Rumusan masalah ini kemudian diterjemahkan ke dalam kriteria desain: maskot harus aksesibel secara visual, non-stigmatis, mudah dikenali, adaptif di berbagai media, serta mampu menjadi simbol kolektif yang membangun kesadaran publik tentang inklusi.

Kriteria Kurasi Karya

Aspek Penilaian	Deskripsi Penilaian	Bobot (%)	Indikator Kelayakan
1. Komposisi	Menilai keseimbangan, penataan elemen visual, dan keselarasan bentuk serta ruang dalam karya.	35%	- Tata letak objek seimbang dan tidak berlebihan. - Arah pandang (focal point) jelas. - Ada harmoni antara garis, bentuk, dan bidang.
2. Warna	Mengukur kemampuan peserta dalam mengeksplorasi dan memadukan warna untuk menciptakan kesan visual.	30%	- Pemilihan warna mendukung suasana karya. - Kombinasi warna berani namun tetap harmonis. - Warna memiliki hubungan emosional dengan tema karya.
3. Narasi Visual	Menilai sejauh mana karya mampu menyampaikan pesan, perasaan, atau cerita melalui unsur visual.	25%	- Karya memiliki makna atau pesan personal. - Representasi ide mudah dipahami penonton. - Unsur visual mendukung pesan utama karya.
4. Ekspresi dan Karakter Pribadi	Menghargai gaya, spontanitas, dan karakter unik tiap anak sebagai bentuk ekspresi diri.	10%	- Karya menunjukkan ciri khas individu. - Terdapat spontanitas dan keberanian dalam bereksperimen.

Gambar 2. Panduan karya yang akan dibuat dan dikurasi oleh anak autis pada Sanggar Insan Harapan.

Tahap *ideate* berfokus pada eksplorasi gagasan kreatif untuk merespons rumusan masalah tersebut melalui pengembangan konsep maskot disabilitas. Ide-ide dikembangkan dengan mengacu pada karakter visual karya anak-anak SIH—seperti penggunaan warna cerah, bentuk organik, garis spontan, dan representasi objek keseharian—sebagai sumber inspirasi utama. Dari eksplorasi ini, muncul berbagai alternatif karakter maskot yang menonjolkan sifat ramah, ekspresif, dinamis, dan inklusif, tanpa merujuk pada satu jenis disabilitas tertentu secara sempit.



Gambar 3. Hasil Ideate Maskot (Peneliti, 2025)

Konsep maskot dirancang sebagai figur yang merepresentasikan keberagaman (multiple identity), memiliki fleksibilitas ekspresi, serta mampu berfungsi sebagai medium komunikasi publik.

### 3.3. Prototype

Tahap *prototype* merupakan proses menerjemahkan konsep maskot ke dalam bentuk visual yang konkret dan dapat diuji. Berdasarkan hasil *ideate*, beberapa alternatif desain dikembangkan dalam bentuk sketsa manual dan ilustrasi digital yang mengeksplorasi karakter, proporsi tubuh, ekspresi wajah, serta elemen visual seperti warna, tekstur, dan gestur. Visual maskot dirancang mengadopsi prinsip kejujuran dan spontanitas karya anak-anak SIH, dengan bentuk yang sederhana, organik, dan mudah dikenali, sekaligus mempertimbangkan aspek aksesibilitas seperti kontras warna dan keterbacaan bentuk.

Pada tahap ini juga dilakukan pengembangan variasi ekspresi dan pose maskot untuk memastikan fleksibilitas penggunaannya dalam berbagai konteks media, seperti poster, media sosial, merchandise, dan materi edukasi. Hal ini akan membuat gambaran tentang media yang menjadi aplikasinya.



Gambar 4. Prototype dan Test pada Acara HDI 2025 (Peneliti, 2025)

Selain itu, dibuat simulasi penerapan (*mock-up*) maskot dalam identitas visual acara,

---

termasuk banner festival, katalog pameran, dan materi kampanye inklusi. Proses prototyping bersifat iteratif, di mana setiap versi desain terbuka untuk revisi berdasarkan pertimbangan estetika, makna simbolik, dan potensi penerimaan oleh komunitas difabel sebelum masuk ke tahap pengujian (*test*).

#### 4. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan *design thinking* efektif dalam merancang identitas visual maskot disabilitas yang inklusif, partisipatoris, dan berbasis pengalaman nyata difabel. Melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, proses penciptaan tidak hanya menghasilkan luaran visual, tetapi juga membangun pemahaman kolektif tentang pentingnya representasi yang adil dan non-stigmatis. Keterlibatan aktif anak-anak difabel sebagai sumber inspirasi sekaligus co-creator memperkuat posisi mereka sebagai subjek kultural dalam produksi makna visual.

Hasil penelitian menegaskan bahwa karakter visual yang lahir dari kejujuran, spontanitas, dan keberagaman ekspresi mampu menjadi dasar kuat dalam merancang maskot yang komunikatif dan adaptif di berbagai media. Maskot tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi sebagai medium advokasi yang merepresentasikan nilai inklusivitas, identitas kolektif, serta pengakuan sosial terhadap difabel. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada penguatan ekosistem seni inklusif di Klaten, sekaligus membuka peluang pengembangan identitas visual berbasis komunitas

---

## Referensi

- Badan Pusat Statistik. (2024). Potret penyandang disabilitas di Indonesia: Hasil long form sensus penduduk 2020. Badan Pusat Statistik.
- Barnes, C., & Mercer, G. (2010). *Exploring disability*. Polity Press.  
<https://doi.org/10.1002/9781444390681>
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review*, 86(6), 84–92.  
<https://hbr.org/2008/06/design-thinking>
- Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan. (2024, September 12). *Pemerintah wajib penuhi hak pendidikan inklusif bagi penyandang disabilitas*.  
<https://www.kemendikbud.go.id/pemerintah-wajib-penuhi-hak-pendidikan-inklusif-bagi-penyandang-disabilitas>
- Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan. (2024, September 12). *Rencana Aksi Nasional Penyandang Disabilitas (RAN PD)*.  
<https://www.kemendikbud.go.id>
- Liedtka, J., & Ogilvie, T. (2011). *Designing for growth: A design thinking toolkit for managers*. Columbia University Press. <https://doi.org/10.7312/lie14816>
- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things* (Revised and expanded ed.). Basic Books.  
<https://doi.org/10.7551/mitpress/9633.001.0001>
- Reason, P., & Bradbury, H. (2008). *The SAGE handbook of action research: Participative inquiry and practice* (2nd ed.). Sage Publications. <https://doi.org/10.4135/9781848607934>
- Republik Indonesia. (2016). *Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 69.
- Republik Indonesia. (2020a). *Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2020 tentang Akomodasi yang Layak untuk Peserta Didik Penyandang Disabilitas*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 39.
- Republik Indonesia. (2020b). *Peraturan Pemerintah Nomor 75 Tahun 2020 tentang Layanan Habilitasi dan Rehabilitasi bagi Penyandang Disabilitas*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 268.
- Sandahl, C., & Auslander, P. (2005). *Bodies in commotion: Disability and performance*. University of Michigan Press. <https://doi.org/10.3998/mpub.17513>
- Wang, C., & Burris, M. A. (1997). Photovoice: Concept, methodology, and use for participatory needs assessment. *Health Education & Behavior*, 24(3), 369–387.  
<https://doi.org/10.1177/109019819702400309>