

APPLYING DESIGN THINKING IN DISABILITY VISUAL CAMPAIGN IDENTITY IN KLATEN AND JAKARTA

PENERAPAN POLA BERPIKIR DESAIN DALAM KAMPANYE IDENTITAS VISUAL DISABILITAS DI KLATEN DAN JAKARTA

Angga Kusuma Dawami

Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, Indonesia

anggakusuma@isi-ska.ac.id

ABSTRACT

This research focuses on the application of Design thinking in creating disability visual campaigns, particularly in Klaten and Jakarta. The aim of this study is to explore the designer's thought process in producing designs that are effective, inclusive, and accessible for people with disabilities. Through the five stages of Design thinking—Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test—this study analyzes the design of logos, mascots, animations, and posters aimed at raising social awareness and promoting equality for people with disabilities. Using a qualitative approach, the research employs interviews and literature studies to identify the challenges faced by designers in producing visual works that meet accessibility needs. The findings suggest that a structured design thinking process and iterative approach are crucial in creating designs that effectively convey messages.

Keywords: Design thinking, Disability Visual Campaigns, Inclusive Design, Social Awareness

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada penerapan Design thinking dalam pembuatan kampanye visual disabilitas, khususnya di Klaten dan Jakarta. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggali pola berpikir desainer dalam menciptakan karya desain yang efektif, inklusif, dan dapat diakses oleh penyandang disabilitas. Melalui lima tahapan design thinking—Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test—penelitian ini menganalisis perancangan logo, maskot, animasi, dan poster yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran sosial dan mempromosikan kesetaraan bagi disabilitas. Dengan pendekatan kualitatif, penelitian ini menggunakan wawancara dan studi literatur untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi oleh desainer dalam menghasilkan karya visual yang memenuhi kebutuhan aksesibilitas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berpikir desain yang terstruktur dan proses interaktif sangat penting dalam menciptakan desain yang mampu menyampaikan pesan dengan jelas dan efektif.

Kata Kunci: Berpikir Desain, Kampanye Visual Disabilitas, Desain Inklusif, Kesadaran Sosial

PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang, perkembangan teknologi semakin pesat, yang terlihat jelas dalam kehidupan sehari-hari, di mana segala sesuatu telah berada di era serba digital (Chaerunnisa, 2014). Hal ini memberikan keuntungan bagi banyak pihak, karena kegiatan sehari-hari dapat dilakukan dengan lebih praktis dan mudah. Kemajuan teknologi ini telah menyebabkan terjadinya revolusi industri, di mana masyarakat diharapkan dapat menyelesaikan segala sesuatu dengan lebih cepat dan efisien. Kita perlu bertanya apakah penyandang disabilitas tidak hanya memiliki sumber daya yang setara, tetapi juga memiliki kesempatan yang setara untuk mengakses layanan kesehatan, memperoleh pekerjaan yang bermakna, mendapatkan pendidikan yang memperkaya, atau membentuk lingkungan politik mereka (Riddle, 2017, p. 56). Perkembangan teknologi digital ini juga mengarah pada perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, baik dalam bidang ekonomi, seperti e-commerce, maupun dalam bidang sosial, seperti media sosial. Oleh karena itu, di tengah era digital ini, penting bagi disabilitas untuk terus mengembangkan kreativitas dan menciptakan inovasi baru, khususnya bagi para desainer yang berfokus pada kampanye visual disabilitas di Klaten dan Jakarta, agar dapat mengimbangi perkembangan teknologi yang semakin maju. Desain merupakan proses kreatif untuk menyelesaikan masalah dan mencari solusi yang melibatkan perancangan suatu objek dengan fungsi dan nilai estetis. Unsur-unsur seperti warna, garis, tekstur, serta prinsip-prinsip seperti keseimbangan, kesatuan, dan dominasi menjadi bagian penting dalam desain. Dalam konteks kampanye visual disabilitas di Klaten dan Jakarta, membuat kerangka berpikir sangat penting untuk merancang ilustrasi yang dapat efektif menyampaikan pesan kepada khalayak.

Dalam perkembangan desain terkini, penggunaan desain untuk mendukung inklusivitas dan aksesibilitas semakin mendapat perhatian khusus. Misalnya, kampanye visual yang berfokus pada disabilitas tidak hanya berfungsi sebagai sarana informasi, tetapi juga sebagai upaya untuk meningkatkan kesadaran sosial dan mempromosikan kesetaraan. Berbagai penelitian dan proyek desain seperti yang dilakukan oleh desainer pada HDI Klaten 2017 (Dawami et al., 2018, p. 1), HDI 2019 (Hartika & Dawami, 2020, p. 116), maskot untuk Disabilitas (Hadiprawiro, 2018, p. 136), animasi disabilitas (Hadiprawiro et al., n.d., p. 93), perancangan poster untuk disabilitas (Susanti et al., n.d., pp. 59–63) dan juga perancangan logo pada FKMPD (Listya & Dawami, 2018, p. 69). Dimana Proses perencanaan atau perancangan dilakukan sebelum pembuatan suatu objek atau struktur untuk memastikan objek tersebut memiliki fungsi yang sesuai dan

nilai estetika yang tinggi (Wirtasa, 2015). Meskipun penelitian tersebut telah membahas pentingnya desain yang inklusif, masih ada celah dalam pengembangan pendekatan desain yang lebih berfokus pada proses berpikir desain yang terstruktur dan sistematis. Penelitian ini berupaya untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengeksplorasi lebih dalam pola berpikir desainer dalam menciptakan kampanye visual disabilitas yang efektif di Klaten dan Jakarta. Seiring dengan perkembangan teknologi dan pendekatan baru dalam desain, penting untuk melihat bagaimana desain visual dapat terus berkembang untuk memenuhi kebutuhan sosial dan mendukung perubahan positif dalam masyarakat.

Berpikir desain atau design thinking merupakan metode analisis berbasis solusi kreatif yang menggabungkan pemikiran analitis, kreatif, dan praktis. Berpikir desain melibatkan pendekatan yang berfokus pada pembelajaran langsung untuk menyelidiki dan memecahkan masalah, menciptakan solusi melalui sketsa dan prototipe, serta kolaborasi dan umpan balik untuk menghasilkan produk atau ide yang inovatif. Metode ini juga mencakup refleksi dan desain ulang untuk memastikan solusi yang dihasilkan efektif. Dalam konteks kampanye visual disabilitas di Klaten dan Jakarta, design thinking membantu para desainer mengembangkan solusi kreatif yang tidak hanya menyelesaikan masalah yang kompleks tetapi juga memasukkan nilai-nilai kemanusiaan yang penting dalam proses desain (Matthews & Wrigley, 2017). Berpikir desain membutuhkan pemikiran kritis untuk menghadapi masalah yang ada dan memberikan solusi terbaik bagi masalah tersebut, sehingga diperlukan kerangka kerja bagi seorang desainer (Sofiana, Y, 2014). Bagi seorang desainer, menyampaikan pesan melalui karyanya merupakan peran yang sangat penting dan juga tanggung jawab untuk masyarakat atau penikmat karya-karyanya. Di era kreativitas saat ini, pemahaman tentang kemampuan berpikir desain sangat penting bagi desainer, karena berpikir desain dapat membantu mereka mengatasi masalah dan ambiguitas yang dihadapi oleh audiens yang menjadi sasaran. Fokus tulisan ini adalah untuk menggali bagaimana proses berpikir desain diterapkan dalam karya desain pada 3 proyek desain untuk Disabilitas di Klaten dan Jakarta: (1) Forum Komunikasi Masyarakat Peduli Difabel (FKMPD) Klaten; (2) Hari Disabilitas Internasional (HDI) Kabupaten Klaten tahun 2017 dan 2019; (3) Desain Animasi 'Halo Saya Disabilitas' pada EPIC School; (4) Poster untuk Disabilitas di SDS IT Nurul Yaqin.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, fokus penelitian ini adalah pada pola berpikir seorang desainer dalam menciptakan karya, dengan mengubah objek sesuai konteks kampanye visual disabilitas di Klaten dan Jakarta. Oleh karena itu,

permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah “bagaimana pola berpikir desain dalam pembuatan kampanye visual disabilitas di Klaten dan Jakarta yang mampu menyampaikan pesan secara efektif dan inklusif?”

1. Landasan Teori

Dalam penelitian ini, pendekatan berpikir desain digunakan sebagai landasan teoritik untuk memecahkan permasalahan dalam pembuatan kampanye visual disabilitas. Teori ini dianggap tepat karena berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, dalam hal ini penyandang disabilitas, serta memungkinkan desainer untuk menghasilkan solusi yang tidak hanya kreatif tetapi juga relevan dengan konteks sosial yang ada. Design thinking merupakan pendekatan yang sistematis dan berorientasi pada pengguna, yang bertujuan untuk menghasilkan solusi yang tidak hanya inovatif tetapi juga relevan dengan konteks sosial dan lingkungan yang ada, sehingga solusi yang dihasilkan benar-benar dapat memberikan dampak positif bagi mereka.

Terdapat lima tahapan dalam proses berpikir desain yang harus dilalui untuk menciptakan solusi yang tepat (Gestwicki & McNely, 2012; Geissdoerfer, Bocken, & Hultink, 2016). Tahapan pertama, Empathize, bertujuan untuk memahami masalah dari sudut pandang pengguna. Desainer diharapkan untuk berempati dan menggali cara pandang serta pengalaman pengguna untuk mengetahui apa yang sebenarnya dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Tahap kedua, Define, adalah pengumpulan dan analisis data yang diperoleh dari tahapan Empathize untuk merumuskan permasalahan utama yang perlu diselesaikan dengan fokus yang lebih spesifik pada kebutuhan pengguna. Ideate adalah tahap ketiga, di mana desainer menghasilkan berbagai ide solusi berdasarkan analisis dari tahapan sebelumnya. Tahap keempat, Prototype, melibatkan pembuatan purwarupa atau model desain yang digunakan untuk menguji ide-ide yang telah dihasilkan, agar dapat melihat potensi keberhasilan solusi yang ditawarkan. Tahapan terakhir, Test, adalah fase pengujian desain yang dilakukan secara berulang, yang memungkinkan desainer untuk memperbaiki solusi berdasarkan feedback pengguna dan kondisi yang ada.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang melibatkan berbagai metode pengumpulan data untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai permasalahan yang diteliti. Metode utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah

wawancara, yang memungkinkan peneliti untuk memperoleh data langsung dari desainer mengenai pengalaman mereka dalam membuat karya desain kampanye visual disabilitas. Wawancara dilakukan secara lisan dengan desainer untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat mengenai kendala-kendala yang mereka hadapi dalam proses desain.

Selain wawancara, penelitian ini juga menggunakan metode studi literatur, yang melibatkan pengumpulan data dari jurnal-jurnal, buku, dan referensi lain yang relevan dengan topik penelitian. Data yang terkumpul dari kedua metode tersebut akan dikaji secara deskriptif untuk memberikan gambaran yang jelas tentang pola berpikir desainer dalam merancang kampanye visual disabilitas serta kendala yang mereka alami.

3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pola berpikir desain yang perlu dimiliki oleh desainer dalam pembuatan kampanye visual disabilitas dalam proses pembuatan karya visual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

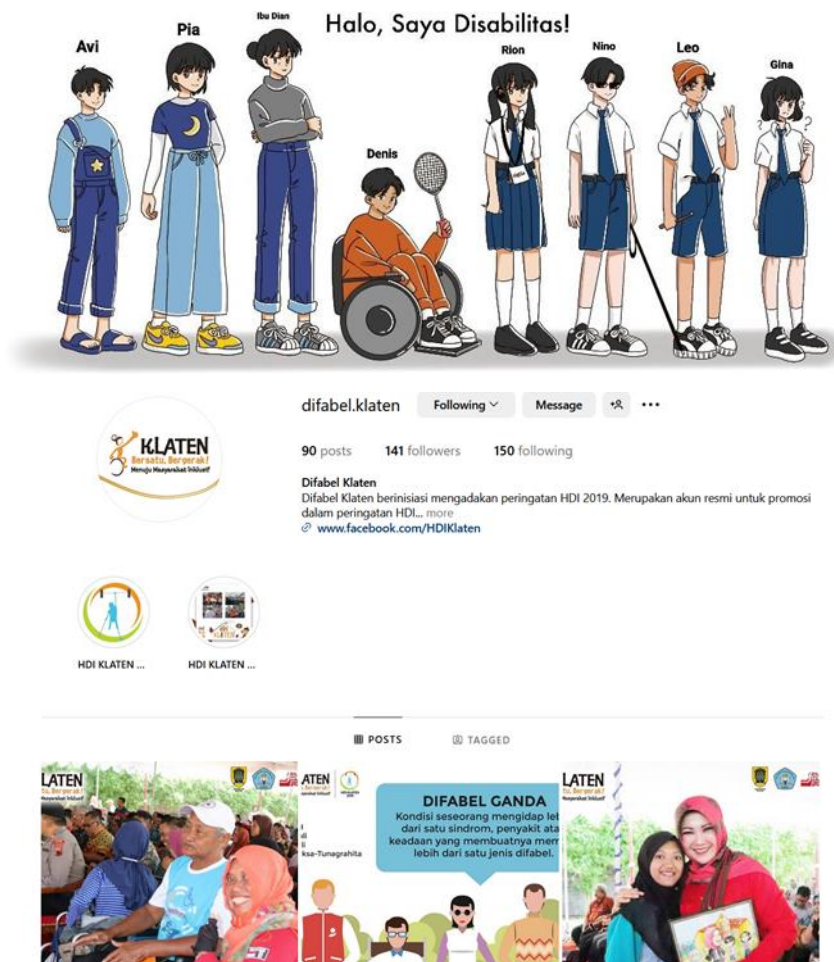
Melalui proses *konvergen* dan *divergen* ini, terbentuklah konsep berpikir desain yang tidak hanya memahami masalah, tetapi juga menciptakan solusi yang menghasilkan karya akhir yang diinginkan dalam hal ini karya visual disabilitas.

Empathize

Tahap ini merupakan langkah pertama yang berfokus pada pemahaman masalah untuk menemukan solusi yang tepat. Dalam konteks karya visual disabilitas, desainer diharapkan dapat memahami perspektif dan kebutuhan penyandang disabilitas, baik dalam interaksi sehari-hari maupun dalam lingkungan mereka. Pemahaman ini mencakup cara mereka berinteraksi dengan berbagai media visual dan apa yang diperlukan untuk mengatasi hambatan yang dihadapi.

Dalam perancangan logo dan maskot untuk acara Hari Disabilitas Internasional (HDI) Klaten 2017 (Dawami et al., 2018), tahap pertama adalah memahami konteks dan kebutuhan pengguna melalui proses empathy. Desainer memulai dengan me-review kegiatan HDI 2016 melalui foto dan dokumentasi acara sebelumnya untuk memperoleh pengetahuan awal mengenai kegiatan tersebut. Ini memberi gambaran tentang

bagaimana acara diselenggarakan dan siapa *audiens* yang terlibat. Hal ini juga dilakukan pada HDI 2019 (Hartika & Dawami, 2020), yang kurang lebih melakukan hal yang sama.



Gambar 1. Identitas Visual 'Difabel Klaten' (Klaten) dan 'Halo Saya Disabilitas' (Jakarta)
(Sumber: Peneliti, 2025)

Selain itu, memahami arahan atau brief sangat penting untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan dapat sesuai dengan tujuan acara. *Brief* ini mencakup tema acara, yang berfokus pada "Menuju Masyarakat Inklusif, Tangguh, dan Berkesinambungan", serta isu krusial yang diangkat, yaitu aksesibilitas dan kebersamaan yang mendukung inklusivitas. Pembuatan logo dan maskot difabel Klaten dalam acara ini juga harus memperhatikan audiens yang sangat beragam, mencakup semua kalangan masyarakat tanpa batasan usia, gender, atau status sosial.

Untuk memastikan desain yang dihasilkan benar-benar relevan dan efektif, desainer juga perlu memperhatikan simbol-simbol atau ikon lokal yang dapat memperkuat identitas daerah, seperti bunga, lurik (motif batik), dalang, wayang, dan air/umbul. Semua elemen ini membantu membangun *brand awareness* dan

menyampaikan pesan inklusif yang kuat. Dengan memahami konteks acara, audiens, serta arahan brief, desainer dapat lebih tepat dalam menciptakan karya visual yang akan mendukung tujuan dari HDI Klaten 2017 dan HDI Klaten 2019. Tema acara HDI 2019 adalah "Difabel Unggul, Klaten Inklusi", yang bertujuan untuk mengangkat isu kesetaraan antara penyandang disabilitas dan non-disabilitas dalam kehidupan sehari-hari. Desainer juga perlu memahami bahwa audiens acara ini sangat beragam, mencakup pria dan wanita dari berbagai usia dan latar belakang sosial yang memiliki kepedulian terhadap disabilitas. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan desain yang dapat mengkomunikasikan nilai-nilai inklusivitas dan kebersamaan tanpa batasan. Hal ini senada dengan wawancara yang dilakukan kepada Charla Hartika dan Recky Sofyan (24 September 2024), bahwa memahami bagaimana mereka beraktivitas sebagai memahami kondisi kebutuhan desain tentang isu disabilitas.

Sedangkan pada poster di SDS IT Nurul Yaqin (Susanti et al., n.d.), tahap pertama dalam proses perancangan animasi dan poster minat baca untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) dimulai dengan observasi. Pada fase ini, tim desainer mengamati secara langsung subjek atau fenomena yang akan diteliti, yaitu anak berkebutuhan khusus, tanpa melakukan intervensi atau pengaruh yang signifikan. Tujuan observasi ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana ABK berinteraksi dengan lingkungan mereka dan memahami kebutuhan mereka, khususnya dalam konteks pembelajaran membaca. Tim mengamati atribut fisik dan karakteristik ABK, serta mencari cara untuk mengilustrasikan karakter mereka dengan akurat dan sensitif. Selain itu, tim juga melakukan pengamatan terhadap lingkungan sekolah tempat anak-anak ini belajar, dengan fokus pada elemen visual yang dapat memudahkan pemahaman dan aksesibilitas. Informasi yang diperoleh selama observasi ini akan dijadikan dasar untuk desain visual yang lebih inklusif dan relevan dengan kebutuhan ABK.

Tahap *empathize* dalam perancangan karya visual disabilitas, baik itu untuk acara HDI Klaten maupun poster untuk ABK, dimulai dengan pemahaman terhadap konteks dan kebutuhan audiens. Dengan informasi yang diperoleh, desainer menerima arahan dari *brief* yang memberikan pedoman dalam merancang karya yang sesuai dengan tema dan tujuan acara. Proses ini melibatkan *brainstorming* dan diskusi tim untuk memilih elemen visual yang tepat, yang dapat mewakili tema acara, mengkomunikasikan *inklusivitas*, serta menciptakan identitas visual yang kuat dan *relevan* bagi *audiens*.

Define

Setelah tahap *empathize*, tahap *define* dilakukan untuk mendefinisikan secara jelas masalah yang telah diidentifikasi selama proses pemahaman. Pada tahap ini, desainer mengumpulkan informasi yang diperoleh dari observasi dan diskusi sebelumnya, dan menyusun serta merumuskan permasalahan secara lebih terfokus dan spesifik. Tujuan utama dari tahap *define* adalah untuk memperjelas apa yang menjadi tantangan yang sebenarnya dan bagaimana solusi yang tepat dapat ditemukan. Desainer akan mengorganisir ide-ide yang telah terkumpul dan menganalisis data yang ada, baik itu terkait dengan audiens, kebutuhan mereka, maupun hambatan yang ada dalam mencapai tujuan desain. Di tahap ini, desainer juga menentukan kriteria penting yang harus dipenuhi oleh solusi desain, sehingga hasilnya dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan efektif dalam menyelesaikan masalah. Sehingga, menghasilkan *creative brief* yang lengkap untuk dapat menjadi acuan dari masing-masing tujuan acara.

Fokus utama dari tahap ini adalah mendefinisikan bagaimana pesan pembelajaran membaca untuk ABK dan acara HDI dapat disampaikan secara efektif melalui logo, *mascot*, animasi dan poster. Hal ini melibatkan identifikasi kebutuhan utama, seperti bagaimana karakter ABK dan HDI digambarkan secara visual, apakah sketsa dan aset yang dibuat dapat merepresentasikan cerita atau pesan yang ingin disampaikan dengan jelas. Dalam hal ini, tim menyusun tujuan desain yang harus dipenuhi, termasuk menciptakan visual yang dapat dipahami oleh ABK dari berbagai latar belakang, serta memastikan bahwa visual tersebut dapat mengakomodasi berbagai kebutuhan aksesibilitas. Proses definisi ini juga mencakup penentuan visual utama yang harus ada dalam animasi dan poster, serta menentukan bagaimana karakter-karakter dan latar belakang dapat menggambarkan sekolah dan kehidupan sehari-hari ABK secara autentik.

Ideate

Tahap *ideate* adalah langkah di mana desainer menghasilkan berbagai ide atau solusi yang muncul dari pemahaman mendalam yang telah diperoleh pada tahap *define*. Dengan berpikir *divergen* dan *konvergen*, desainer membuka diri terhadap berbagai kemungkinan kreatif, menghasilkan berbagai ide dan konsep yang beragam, lalu mengeliminasi yang tidak sesuai untuk mencapai hasil akhir yang efektif. Dalam konteks empat karya yang telah dianalisis, yaitu logo dan maskot HDI Klaten 2017, logo HDI Klaten 2019, Animasi 'Halo Saya Disabilitas' dan poster minat baca untuk ABK di SDS

IT Nurul Yaqin, tahap ideasi melibatkan penciptaan ide-ide visual yang mencerminkan tema inklusivitas, kesetaraan, dan pemberdayaan disabilitas.

1. Logo dan Maskot HDI Klaten 2017

Pada tahap ideasi untuk desain logo dan maskot HDI Klaten 2017, desainer dapat memulai dengan menghasilkan berbagai konsep visual yang menggabungkan elemen-elemen *inklusif* dan simbol lokal. Desainer mengembangkan berbagai ide mengenai penggunaan simbol-simbol seperti lingkaran untuk kebersamaan, pohon hayat yang mengacu pada budaya lokal, dan ilustrasi trans disabilitas. Setelah itu, ide-ide ini akan dipertimbangkan dan dievaluasi berdasarkan relevansi dengan tema acara, apakah simbol-simbol ini mampu menyampaikan pesan yang jelas dan sesuai dengan audiens yang beragam.

2. Logo HDI Klaten 2019

Dalam perancangan logo untuk HDI Klaten 2019, ideasi dapat dimulai dengan mengembangkan berbagai konsep berdasarkan *brief* yang sudah diterima. *Desainer* menghasilkan beberapa ide yang melibatkan elemen-elemen visual seperti pohon hayat, yang merepresentasikan budaya lokal Klaten, serta warna-warna yang mewakili semangat inklusivitas dan harapan, seperti biru, hijau, orange, dan hitam. Proses ideasi akan melibatkan eksplorasi bentuk-bentuk yang menggambarkan kesetaraan antara penyandang disabilitas dan non-disabilitas, yang kemudian akan diperbaiki dan difokuskan untuk menciptakan desain yang komunikatif dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan.

3. Poster Minat Baca untuk ABK di SDS IT Nurul Yaqin

Pada perancangan poster untuk ABK, ideasi dilakukan dengan mengembangkan berbagai konsep visual yang tidak hanya menarik, tetapi juga aksesibel bagi anak-anak dengan berbagai kebutuhan khusus. Ide-ide dapat mencakup penggunaan warna-warna cerah dan bentuk-bentuk sederhana untuk menarik perhatian ABK serta mempertimbangkan elemen visual yang mudah dipahami. Desainer juga akan mengeksplorasi penggunaan teks yang lebih besar, simbol atau gambar yang mudah dikenali, dan media seperti Braille atau bahasa isyarat untuk memastikan poster dapat diakses oleh berbagai jenis penyandang disabilitas. Ideasi akan mencakup berbagai pendekatan visual yang mampu menyampaikan pesan pembelajaran membaca dengan cara yang inklusif dan menyenangkan.

4. Animasi 'Halo, Saya Disabilitas' di EPIC School

Proses ini melibatkan *brainstorming* untuk mengeksplorasi berbagai elemen visual yang dapat digunakan untuk menceritakan kisah ABK dengan cara yang inklusif dan mudah dipahami. Tim membuat *moodboard* sebagai komposisi visual yang mencakup referensi gambar dan objek yang mencerminkan ide-ide dari proses *brainstorming*, sehingga mudah dipahami oleh semua anggota tim. Dalam tahap ideasi, tim mulai menyusun sketsa dasar untuk karakter dan latar belakang, mengidentifikasi elemen-elemen visual seperti warna, bentuk, dan tekstur yang akan digunakan untuk mewakili ABK secara sensitif dan akurat. Kemudian, tim memodifikasi sketsa dasar, memperbaiki setiap elemen visual yang dihasilkan, dan memeriksa apakah sketsa tersebut sudah mewakili cerita atau pesan yang ingin disampaikan. Langkah-langkah selanjutnya melibatkan pembuatan aset visual, seperti karakter dan latar belakang sekolah, dengan menggunakan perangkat lunak seperti *Adobe Photoshop* dan *Sketchbook*. Akhirnya, tim memberikan warna dasar, efek shading, dan pencahayaan (*highlight*) pada objek yang dibuat untuk memberikan dimensi dan kedalaman pada visual. Melalui proses ideasi ini, tim mengembangkan berbagai konsep kreatif untuk memastikan animasi dan poster dapat dengan jelas menyampaikan pesan pembelajaran membaca kepada ABK.

Melalui proses ideate ini, desainer mengembangkan berbagai ide kreatif dan memungkinkan eksplorasi ide-ide baru yang akan dievaluasi lebih lanjut pada tahap berikutnya. Ide-ide yang tidak relevan atau kurang efektif akan dieliminasi untuk menghasilkan solusi desain yang optimal dan sesuai dengan tujuan masing-masing karya.

Prototype

Pada tahap *prototype*, ide-ide yang dihasilkan dari tahap ideasi diwujudkan dalam bentuk yang lebih konkrit, seperti catatan, *storyboard*, atau *prototipe* awal, untuk membantu desainer menginvestigasi solusi yang telah dikembangkan dan mengevaluasi efektivitasnya. Berikut adalah penerapan tahap *prototype* pada empat objek penelitian yang telah dibahas sebelumnya:

1. Logo dan Maskot HDI Klaten 2017

Dalam pembuatan *prototipe* logo dan maskot untuk HDI Klaten 2017, desainer mulai dengan menggambar beberapa versi awal logo dan maskot berdasarkan ide-ide yang telah dikembangkan pada tahap ideasi. Setiap desain dievaluasi untuk

memastikan apakah elemen visual seperti lingkaran (simbol kebersamaan) dan pohon hayat (representasi budaya lokal) dapat dengan jelas menggambarkan tema acara dan menyampaikan pesan inklusivitas. Prototipe ini juga mencakup eksperimen dengan berbagai warna dan bentuk, dengan tujuan untuk menentukan tampilan final yang paling efektif dan mudah diingat.

2. Logo HDI Klaten 2019

Pada pembuatan prototipe logo HDI Klaten 2019, desainer menciptakan beberapa versi awal logo yang menggabungkan elemen-elemen visual dari brief, seperti warna biru, hijau, orange, dan hitam, serta simbol yang menggambarkan transisi disabilitas. Prototipe ini juga mencakup eksperimen dengan bentuk-bentuk visual yang mencerminkan kesetaraan antara penyandang disabilitas dan non-disabilitas. Desainer menggunakan alat seperti Adobe Illustrator untuk menggambar dan menguji beberapa konsep desain, yang kemudian diuji coba untuk memastikan bahwa logo dapat dengan mudah diterima dan dikenali oleh audiens yang beragam.

3. Poster Minat Baca untuk ABK di SDS IT Nurul Yaqin

Pada pembuatan prototipe poster untuk ABK, desainer membuat beberapa versi poster dengan menggunakan elemen visual yang telah disusun dalam moodboard, seperti warna cerah, simbol-simbol yang mudah dikenali, dan teks besar untuk meningkatkan keterbacaan. Desainer mengembangkan sketsa awal untuk memastikan bahwa desain tersebut bisa menarik perhatian ABK dan sesuai dengan kebutuhan aksesibilitas. Setiap prototipe diuji dengan audiens ABK untuk melihat apakah pesan pembelajaran membaca dapat tersampaikan dengan jelas dan apakah visual tersebut dapat diakses dengan mudah oleh anak-anak dengan berbagai jenis kebutuhan.

4. Animasi untuk ABK di EPIC School

Untuk animasi yang berfokus pada pembelajaran membaca bagi ABK, desainer membuat storyboard untuk menggambarkan urutan adegan yang akan diproduksi. Setiap adegan dalam storyboard menggambarkan bagaimana karakter-karakter ABK berinteraksi dengan elemen-elemen visual dan mengajarkan konsep-konsep pembelajaran membaca. Prototipe animasi ini juga mencakup eksperimen dengan gerakan karakter, efek suara, dan transisi visual yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan ABK dalam proses pembelajaran. Desainer menggunakan perangkat lunak animasi seperti Adobe Animate untuk membuat *prototipe* yang lebih interaktif dan

untuk menguji kelayakan konsep animasi yang diusulkan.

Melalui tahap *prototype* ini, desainer dapat menguji dan mengevaluasi berbagai solusi desain yang telah dikembangkan di tahap ideasi, serta melakukan perbaikan dan penyesuaian agar solusi tersebut lebih efektif dalam memenuhi tujuan desain yang diinginkan.

Test

Pada tahap *test*, desainer melakukan pengujian menyeluruh terhadap karya desain yang telah dibuat melalui tahap *ideate* dan *prototype*. Tahap ini merupakan fase pengujian yang dilakukan secara berulang untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan sudah sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Desainer akan menguji apakah solusi yang telah dipilih dapat menyelesaikan masalah yang ada, apakah desain tersebut efektif dalam menyampaikan pesan, dan apakah desain tersebut dapat diakses dengan baik oleh audiens yang dituju.

1. Logo dan Maskot HDI Klaten 2017

Desainer melakukan pengujian dengan meminta feedback dari audiens yang beragam, termasuk penyandang disabilitas, untuk melihat apakah logo dan maskot dapat diterima dengan baik dan apakah mereka dapat dengan mudah mengidentifikasi pesan yang ingin disampaikan. Desainer juga melakukan pengujian terhadap elemen visual seperti warna dan simbol, untuk memastikan bahwa mereka dapat menciptakan dampak yang kuat dan membangun brand awareness yang positif. Jika feedback menunjukkan bahwa desain tersebut belum efektif, desainer akan kembali ke tahap *prototype* untuk melakukan revisi.

2. Logo HDI Klaten 2019

Pada pengujian logo HDI Klaten 2019, desainer menguji beberapa versi logo dengan audiens yang beragam, termasuk anggota komunitas difabel, untuk memastikan bahwa logo tersebut mudah dikenali, dapat menyampaikan pesan kesetaraan dan inklusivitas, serta relevan dengan tema acara. Desainer juga melihat respons audiens terhadap kesesuaian warna dan elemen visual lainnya. Jika logo dianggap kurang efektif dalam menggambarkan tema acara atau audiens merasa kurang terhubung dengan desain, desainer akan mengulang tahap *ideate* dan *prototype* untuk memperbaiki desain.

3. Poster Minat Baca untuk ABK di SDS IT Nurul Yaqin

Untuk poster ABK, desainer melakukan pengujian dengan audiens target, yaitu anak-anak berkebutuhan khusus, untuk melihat apakah desain tersebut mudah dipahami dan menarik perhatian mereka. Desainer mengamati apakah elemen visual seperti warna, teks besar, dan simbol dapat membantu ABK memahami pesan yang disampaikan, serta apakah poster dapat mengakomodasi kebutuhan aksesibilitas. Feedback dari audiens ABK dan pengajar akan digunakan untuk mengevaluasi apakah poster efektif atau perlu dilakukan revisi pada elemen-elemen desain yang ada.

4. Animasi untuk ABK di EPIC School

Pada pengujian animasi, desainer menguji prototipe animasi dengan audiens ABK untuk melihat apakah animasi tersebut dapat menarik perhatian mereka dan apakah pesan pembelajaran membaca dapat tersampaikan dengan jelas. Desainer mengamati bagaimana audiens berinteraksi dengan animasi dan apakah animasi mampu memfasilitasi pemahaman pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan mudah diikuti. Jika ada bagian animasi yang tidak efektif atau sulit dipahami, desainer akan kembali ke tahap *prototype* dan *ideate* untuk memperbaiki elemen-elemen yang kurang berhasil.

Tahap *test* ini sangat penting untuk mendapatkan feedback atau reaksi dari pengguna yang melihat atau berinteraksi dengan desain, agar desainer dapat memperbaiki dan mengulang proses sebelumnya untuk mencapai desain yang optimal dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Sehingga bisa disimpulkan bahwa tahapan *Design thinking* yang diterapkan dalam proyek desain untuk visualisasi disabilitas adalah sebagai berikut:

Empathize (Empati): Tahap pertama dalam *design thinking* berfokus pada pemahaman yang terhadap kebutuhan pengguna, khususnya penyandang disabilitas, dengan cara mengobservasi dan berinteraksi langsung dengan mereka. Misalnya, dalam perancangan logo dan maskot HDI Klaten 2017 dan 2019, desainer melakukan review terhadap acara tahun sebelumnya untuk memahami audiens dan konteks acara yang melibatkan berbagai lapisan masyarakat. Pendekatan ini mencakup menggali informasi tentang cara pandang, aksesibilitas, dan kebutuhan visual yang relevan untuk audiens disabilitas.

Define (Definisi): Pada tahap ini, desainer mengidentifikasi dan mendefinisikan masalah berdasarkan hasil empati. Ini dilakukan dengan mengumpulkan ide-ide dan informasi yang telah diperoleh, yang kemudian dijabarkan untuk merumuskan inti

permasalahan yang perlu dipecahkan. Sebagai contoh, dalam desain kampanye visual disabilitas pada poster dan animasi, desainer menyoroti masalah terkait dengan kesetaraan akses dan penyampaian pesan yang efektif untuk berbagai kelompok, termasuk penyandang disabilitas.

Ideate (Penciptaan Ide): Setelah masalah didefinisikan, desainer mulai menghasilkan ide-ide solusi kreatif. Pada tahap ini, beragam ide dijelajahi, baik melalui proses konvergen maupun divergen. Sebagai contoh, dalam desain maskot dan logo untuk HDI Klaten, desainer mengembangkan beberapa alternatif desain yang dapat menyampaikan tema "Difabel Unggul, Klaten Inklusi" dengan memasukkan simbol-simbol lokal seperti wayang dan kursi roda.

Prototype (Prototipe): Pada tahap ini, ide-ide yang telah diperoleh diwujudkan dalam bentuk prototipe visual yang lebih konkret. Desainer membuat sketsa, storyboard, dan draft desain yang dapat diinvestigasi lebih lanjut untuk menguji ide-ide yang ada. Misalnya, desain logo HDI Klaten 2017 dan 2019 melalui tahap sketsa dan digitalisasi, serta pembuatan moodboard yang berfungsi sebagai referensi visual untuk memperkuat identitas.

Test (Pengujian): Tahap terakhir adalah menguji desain dengan pengguna atau audiens target untuk memperoleh feedback dan melakukan revisi jika diperlukan. Dalam kasus desain untuk HDI Klaten, desain logo dan maskot diuji dengan pihak terkait, dan hasilnya mengalami beberapa revisi untuk meningkatkan kesesuaian dengan audiens dan tujuan kampanye.

Jadi, tahap *design thinking* (berpikir desain) pada empat objek penelitian dapat disimpulkan melalui tabel dibawah ini:

Tabel 1. Tahapan *Design thinking* dalam Desain Visual Disabilitas

Tahapan <i>Design thinking</i>	Desain 1: Logo dan Maskot HDI Klaten 2017	Desain 2: Logo HDI Klaten 2019	Desain 3: Poster Minat Baca untuk ABK di SDS IT Nurul Yaqin	Desain 4: Animasi untuk ABK di EPIC School
<i>Empathize</i>	Melakukan observasi terhadap acara sebelumnya untuk memahami audiens dan konteks acara.	Menganalisis kebutuhan audiens untuk memastikan logo dapat menggambarkan tema kesetaraan dan <i>inklusivitas</i> .	Mengamati ABK berinteraksi dengan berbagai media visual untuk memahami kebutuhan aksesibilitas dan keterbacaan.	Mengamati cara ABK berinteraksi dengan media visual untuk merancang animasi yang mudah dipahami.

<i>Define</i>	Mendefinisikan masalah terkait dengan kesetaraan aksesibilitas dan <i>inklusivitas</i> untuk berbagai kelompok disabilitas.	Menetapkan bahwa logo harus menggambarkan transisi disabilitas dan menggabungkan elemen-elemen budaya lokal.	Mendefinisikan masalah aksesibilitas dan keterbacaan pada poster untuk ABK dari berbagai kondisi.	Menetapkan bahwa animasi harus menyampaikan pesan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan menarik.
<i>Ideate</i>	Menciptakan beberapa konsep desain logo dan maskot yang menggambarkan tema 'Inklusivitas'.	Menciptakan beberapa desain alternatif dengan warna biru, hijau, orange, dan hitam serta simbol kesetaraan.	Menciptakan konsep visual poster dengan simbol yang mudah dikenali, teks besar, dan warna cerah.	Menghasilkan berbagai konsep karakter dan alur cerita animasi yang sesuai dengan tema pembelajaran membaca.
<i>Prototype</i>	Membuat prototipe logo dan maskot dengan elemen simbol lokal seperti pohon hayat dan lingkaran.	Membuat beberapa versi logo untuk menguji pengaruh visual dari warna dan simbol yang digunakan.	Membuat prototipe poster dengan elemen yang dioptimalkan untuk ABK, termasuk Braille dan simbol bahasa isyarat.	Membuat storyboard animasi dan mengembangkan prototipe untuk menguji alur cerita dan interaksi dengan ABK.
<i>Test</i>	Mengujicoba desain logo dan maskot dengan audiens target untuk memastikan efektivitas dan penerimaan pesan.	Mengujicoba logo dengan audiens beragam untuk mendapatkan feedback mengenai kesan inklusif dan kesetaraan.	Menguji poster dengan audiens ABK untuk mengevaluasi pemahaman dan daya tarik visual.	Menguji animasi dengan audiens ABK untuk memastikan keterlibatan, pemahaman, dan respons terhadap cerita.

KESIMPULAN

Penerapan tahapan *Design thinking* dalam perancangan karya visual disabilitas menunjukkan bahwa setiap tahap memiliki peran penting dalam menciptakan solusi desain yang efektif dan inklusif. Tahap *Empathize* berfokus pada pemahaman yang mendalam terhadap audiens, khususnya penyandang disabilitas, dengan mengamati dan berinteraksi langsung dengan mereka untuk menggali kebutuhan dan hambatan yang ada. Kemudian, pada tahap *Define*, desainer mendefinisikan masalah berdasarkan

pemahaman tersebut dan menyusun permasalahan yang harus diselesaikan. Proses Ideate menghasilkan berbagai ide kreatif yang dieksplorasi lebih lanjut dengan menggunakan pendekatan berpikir *divergen* dan *konvergen*, sementara tahap *Prototype* mewujudkan ide-ide tersebut dalam bentuk yang lebih konkrit untuk menguji efektivitasnya. Pada akhirnya, tahap *Test* memungkinkan *desainer* untuk menguji solusi yang dihasilkan dengan *audiens* target, memperoleh *feedback*, dan melakukan revisi untuk memastikan desain tersebut dapat memenuhi tujuan yang diinginkan. Proses pengujian berulang ini penting untuk memastikan bahwa desain visual dapat dengan mudah dipahami oleh audiens, efektif dalam menyampaikan pesan, dan inklusif bagi penyandang disabilitas. Dengan mengikuti tahapan *Design thinking* secara berurutan, desainer dapat menciptakan karya visual yang tidak hanya memenuhi permintaan pengguna, tetapi juga memperkuat inklusivitas dan kesetaraan, terutama dalam konteks disabilitas.

DAFTAR PUSTAKA:

- Chaerunnisa, H.N. (2014). Identifikasi Potensi Bahaya Pada Lantai Produksi Dengan Pendekatan Metode Hazard Identification and Risk Assesstment (HIRA) dan Failure Mode Effect Analyze (FMEA) di PT. Indofood CBP sukses Makmur tbk. Pabrik Tangerang. Jurnal Sains dan Teknologi. Vol.10 (2).
- Dawami, A. K., Rukiah, Y., & Andrijanto, M. S. (2018). Analisis Kampanye Hari Disabilitas Internasional (HDI) Tahun 2017 Kabupaten Klaten. Jurnal Desain, 6(01), 1. <https://doi.org/10.30998/jurnal desain.v6i01.2620>
- Geissdoerfer, M., Bocken, N. M. P., & Hultink, E. J. (2016). Design Thinking to Enhance The Sustainable Business Modeling Process – A Workshop Based on A Value Mapping Process. Journal of Cleaner Production, 135, 1218— 1232.
- Gestwicki, P., McNely, B. (2012). A Case Study of A Five-Step Design Thinking Process in Educational Museum Game Design. Computer Science.
- Hadiprawiro, Y. (2018). Desain Logo dan Maskot “Difabel Klaten” sebagai Brand Awareness Kampanye Sosial Peduli Masyarakat Disabilitas di Klaten, Jawa Tengah. Jurnal Desain, 5(02), 135. <https://doi.org/10.30998/jurnal desain.v5i02.2270>
- Hadiprawiro, Y., Susanti, D. I., Hidayati, A. N., Saptodewo, F., & Dawami, A. K. (n.d.). (2024). Pembuatan Karakter Animasi “Halo Saya Disabilitas” untuk Memperkuat Isu Disabilitas pada Sektor Pendidikan. 2(02).

- Hartika, C. T., & Dawami, A. K. (2020). Perancangan Logo HDI Klaten 2019 sebagai Identitas Visual Hari Difabel. *DESKOMVIS: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa dan Media*, 1(2), 115–126. <https://doi.org/10.38010/dkv.v1i2.17>
- Listya, A., & Dawami, A. K. (2018). Perancangan Logo Organisasi Forum Komunikasi Masyarakat Peduli Difabel (FKMPD) Klaten. *Jurnal Desain*, 5(02), 61. <https://doi.org/10.30998/jurnal Desain.v5i02.2195>
- Matthews, J., & Wrigley, C. (2017). Design and Design Thinking in Business and Management Higher Education. *Journal of Learning Design*, 10(1), 41 – 54.
- Riddle, C. A. (2017). Human Rights, Disability, and Capabilities. Palgrave Macmillan US. <https://doi.org/10.1057/978-1-137-59993-3>
- Sofiana, Y. (2014). Pemahaman Critical Thinking, Design Thinking, dan Problem Solving dalam Proses Desain. *Jurnal Humaniora*. Vol 5(2).
- Susanti, D. I., Saptodewo, F., Hidayati, A. N., Hadiprawiro, Y., & Dawami, A. K. (n.d.). Perancangan Poster Disabilitas di SDS IT Nurul Yaqin. *Presisi Jurnal Pengabdian Masyarakat*. Vol. 2, No. 02, Desember, 2023. ISSN 2964-545X, pp. 91-98.
- Witarsa, Vhany, A. 2015. Eksplorasi aplikasi alas kaki yang terinspirasi dari kelom geulis. Thesis: Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.