

# Inklusivitas Kolaborasi Seni dan Kreatif



# prolog

---

Toolkit ini panduan buat kamu yang ingin mengadakan kegiatan seni yang inklusif. Tim Ketemu Project menyusun toolkit ini berdasarkan pengalaman kami saat menjalani program **Gerakan Kreabilitas** (<http://ketemu.org/gerakan-kreabilitas>), yaitu program yang melibatkan komunitas seni dan rekan-rekan penyandang disabilitas dalam membuat karya seni dan memasarkannya.

Toolkit ini memang bukan satu-satunya panduan, tapi kami berharap dapat memberikan inspirasi dan mendorong diskusi maupun program-program yang ramah disabilitas. Jika ingin diskusi atau sekadar ngobrol santai tentang toolkit ini, jangan ragu untuk menghubungi kami melalui email [meet@ketemu.org](mailto:meet@ketemu.org).



## Tentang Gerakan Kreabilitas

---

Gerakan Kreabilitas merupakan salah satu program Ketemu Project yang bertujuan untuk memberdayakan rekan-rekan penyandang disabilitas di Indonesia dalam ekonomi kreatif.

Kata “kreabilitas” sendiri merupakan gabungan dari “kreatif” dan “abilitas” yang menekankan bahwa setiap orang kreatif, termasuk penyandang disabilitas.

Inilah program pertama Ketemu Project yang melibatkan kerja sama dengan penyandang disabilitas mental dan fisik. Kami belajar banyak dari program ini, mulai dari cara berinteraksi dengan penyandang disabilitas hingga bagaimana kami berkolaborasi dalam menciptakan suatu produk.

# Konten

---

01. Disabilitas di Indonesia	<u>4</u>
A Kenapa kita perlu merangkul penyandang disabilitas?	<u>5</u>
• Apa itu disabilitas?	
• Klasifikasi Disabilitas di Indonesia	
• Apa perbedaan Tuli, Tuna Rungu dan Tuna Wicara?	
• Disabilitas atau Difabel?	
B Cara Berinteraksi dengan Penyandang Disabilitas	<u>9</u>
02. Kolaborasi Kreatif Organisasi/Seniman Profesional dengan Penyandang Disabilitas	<u>12</u>
A Mengapa perlu berkolaborasi dengan penyandang disabilitas?	<u>14</u>
B Cara berkolaborasi dengan penyandang disabilitas	<u>14</u>
C Pameran karya seniman penyandang disabilitas	<u>18</u>
03. Kolaborasi Kreatif Penyandang Disabilitas dengan Organisasi/Seniman Profesional	<u>20</u>
A Manfaat berkolaborasi dengan organisasi/seniman profesional	<u>21</u>
B Cara berkolaborasi dengan organisasi/seniman profesional	<u>21</u>
C Tips bagi seniman penyandang disabilitas	<u>23</u>
D Buku harian seniman penyandang disabilitas	<u>24</u>
04. Perencanaan Kolaborasi Kreatif dengan Penyandang Disabilitas	<u>36</u>
A Program Inklusif	<u>39</u>
B Tempat kerja inklusif	<u>40</u>
C Komunikasi inklusif	<u>45</u>
05. Direktori Organisasi Disabilitas dan Organisasi Seni & Kreatif yang Bekerja Sama dengan Penyandang Disabilitas	<u>47</u>
06. Lampiran	<u>50</u>

# 01 Disabilitas di Indonesia



## A. Kenapa perlu merangkul penyandang disabilitas?

---

Kamu pasti pernah mendengar kata disabilitas. Apa *sih* arti disabilitas itu? Kebanyakan orang berpikir disabilitas hanya mengacu pada keadaan yang membatasi kemampuan mental dan fisik seseorang<sup>1</sup>. Tapi sebenarnya lebih rumit dari itu. Disabilitas juga meliputi interaksi dirinya dengan lingkungan<sup>2</sup>. Batasan seringkali datang justru dari lingkungannya.

Mereka kerap mendapat perlakuan tak adil dari lingkungannya (Model Sosial Disabilitas)<sup>3</sup>. Akibatnya, mereka sulit untuk beraktivitas, mengekspresikan diri, terlibat dalam kegiatan sosial, dan banyak lagi.

Kamu mungkin menyadari tidak semua bangunan umum menyediakan *ramp*, akses yang cukup besar untuk kursi roda, atau *handrailing* yang mumpuni di toilet. Selain itu, seberapa sering kamu menemukan petunjuk dengan huruf Braille di tempat umum? Inilah segelintir contoh batasan fisik yang ada. Batasan non-fisik pun tak kalah memprihatinkan.

Individu yang “berbeda” kerap mendapatkan stigma negatif, diskriminasi, dipandang rendah, dan tidak mendapatkan hak yang sama dengan orang lain.



Lantas kenapa kita perlu merangkul penyandang disabilitas? Pertama, karena hal ini diatur dalam [Undang-Undang No.8 Tahun 2016](#). Kedua, karena hak asasi setiap manusia untuk mendapat perlindungan dari segala diskriminasi<sup>4</sup>.

Bayangkan apa yang bisa mereka raih jika terbebas dari segala hambatan yang diciptakan lingkungan. Tentunya pencapaian mereka tak hanya menguntungkan para penyandang disabilitas, tapi kita semua.

Jumlah penyandang disabilitas di Indonesia tidaklah sedikit. Berdasarkan penelitian Australia Indonesia Partnership for Economic Governance pada 2017<sup>5</sup>, 4,3% dari populasi Indonesia, atau 10.150.719 orang, menyandang disabilitas. Sebesar 61% di antaranya punya keterbatasan mobilitas fisik (gangguan pada kaki, penglihatan, dan pendengaran). Penyebabnya disabilitas bermacam-macam, sebagian besar karena penyakit (60%), lalu bawaan sejak lahir (17%), dan kecelakaan (16%). Sayangnya, masih ada yang disebabkan kekurangan gizi (1,8%).



# Klasifikasi Disabilitas di Indonesia

---

Definisi disabilitas juga dirumuskan dalam UU No.8 Tahun 2016<sup>6</sup>: “Penyandang Disabilitas adalah setiap orang yang mengalami keterbatasan fisik, intelektual, mental, dan/atau sensorik dalam jangka waktu lama yang dalam berinteraksi dengan lingkungan dapat mengalami hambatan dan kesulitan untuk berpartisipasi secara penuh dan efektif dengan warga negara lainnya berdasarkan kesamaan hak.”

Berdasarkan undang-undang ini, penyandang disabilitas terbagi dalam 4 kategori:

**Penyandang Disabilitas Fisik** - terganggunya fungsi gerak, antara lain amputasi, lumpuh layuh atau kaku, paraplegi, *celebral palsy* (CP), akibat stroke, akibat kusta, dan orang kecil.

**Penyandang Disabilitas Intelektual** - terganggunya fungsi pikir karena tingkat kecerdasan di bawah rata-rata, antara lain lambat belajar, disabilitas grahita dan *down syndrom*.

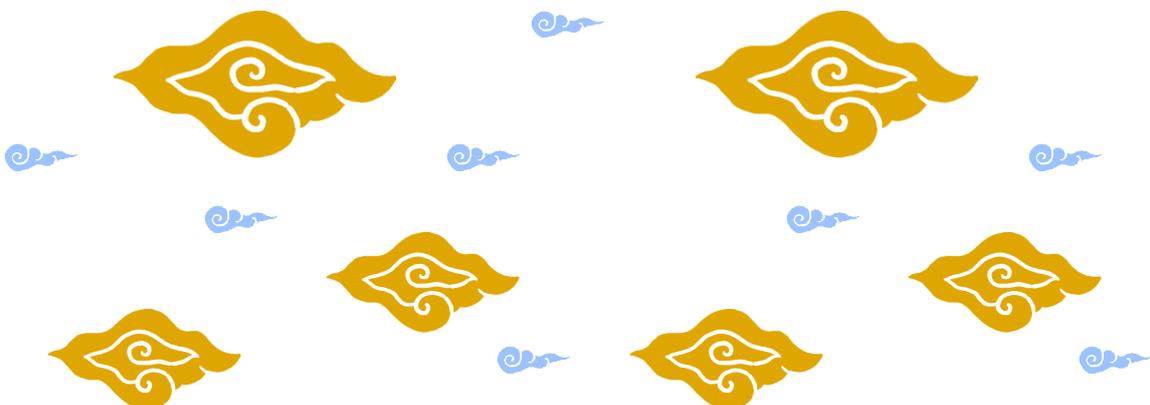
**Penyandang Disabilitas Mental** - terganggunya fungsi pikir, emosi, dan perilaku, antara lain:

- Psikososial seperti skizofrenia, bipolar, depresi, ansietas, dan gangguan kepribadian.
- Disabilitas perkembangan yang berpengaruh pada kemampuan interaksi sosial seperti autisme dan hiperaktif.

**Penyandang Disabilitas Sensorik** - terganggunya salah satu fungsi dari panca indera, antara lain disabilitas netra, disabilitas rungu, dan/atau disabilitas wicara.

Disabilitas tak melulu bersifat permanen. Semua orang mungkin pernah mengalaminya, seperti yang dikatakan **Ade Putra Wirawan, Ketua Bali Deaf Community**, “Disabilitas anggapannya hanya disabilitas fisik. Sebetulnya orang dengar pun termasuk disabilitas kalau tidak bisa menggunakan bahasa isyarat. Atau misal lagi di tempat yang ramai, enggak bisa dengar orang ngomong apa. Nah, tapi kenapa kok disabilitas hanya dianggap fisik saja?”

Sifat disabilitas bisa dibagi menjadi 3 kategori, yaitu permanen, sementara, dan situasional.



**Permanen**

**Sementara**

**Situasional** <sup>7</sup>

**Sentuhan**



**Satu Tangan**

**Tangan Cidera**

**Menggendong Bayi**

**Penglihatan**



**Disabilitas  
Sensorik Netra**



**Katarak**



**Pengemudi yang  
terdistraksi**

**Pendengaran**



**Tuli**



**Infeksi Telinga**



**Bartender**

**Speak**



**Non-Verbal**



**Laringitis**



**Aksen**



Sayangnya, konotasi disabilitas sering kali negatif di Indonesia. Hal ini dipengaruhi oleh **pandangan medis** modern yang menganggap penyandang disabilitas adalah “orang sakit” dan tragedi yang terjadi pada tubuh seseorang. Disabilitas dianggap sebagai penyakit yang harus disembuhkan karena tak sesuai dengan “standar” tubuh yang dimiliki orang banyak.

Agama pun ikut ambil andil dalam pandangan masyarakat Indonesia terhadap disabilitas. Dalam salah satu hadis Islam, disebutkan agar mengajari anak-anak kita untuk berkuda, berenang dan memanah. Karena ketidakmampuan melakukan aktivitas tersebut, penyandang disabilitas dianggap bukan manusia ideal dan menjadi **objek kasihan (charity)** yang harus ditolong. Pandangan ini menjadikan penyandang disabilitas sebagai objek “pertolongan” sekaligus sarana masyarakat umum untuk berbuat baik.<sup>8</sup>



### Apa beda Tuli, Tuna Rungu, dan Tuna Wicara?

Kami beruntung mendapat kesempatan berdiskusi langsung dengan Ade Putra Wirawan, Ketua Bali Deaf Community, mengenai perbedaan Tuli, Tuna Rungu dan Tuna Wicara.

#### Tuli

Istilah Tuli bukan hanya menunjukkan keterbatasan tak bisa mendengar atau bicara dengan jelas, tapi menjadi penyebutan satu subkultur atau kelompok minoritas linguistik pengguna bahasa isyarat.

#### Tuna Rungu & Tuna Wicara

Inilah istilah medis untuk menunjukkan keterbatasan fungsi pendengaran dan bicara yang disebabkan karena terkena suatu risiko atau bawaan sejak lahir.





## Disabilitas atau Difabel?

Kedua istilah ini sering kita dengar. Lalu apa bedanya? Disabilitas berasal dari bahasa Inggris *disability*. Kata ini diawali dengan dis- yang berarti “selain”, “negasi” atau “sebaliknya”<sup>9</sup>. Jadi *disability* bermakna tidak mampu. Hal ini memicu pro dan kontra terhadap penyebutan disabilitas. Maka muncullah istilah difabel yang merupakan hasil adaptasi dari frasa *differently-abled*, bukan *different ability* seperti anggapan umum yang merujuk pada orang-orang dengan kemampuan berbeda. Jika *different ability* menekankan pada kemampuan berbeda, *differently-abled* lebih mengacu pada cara melakukan aktivitas. Rekan-rekan difabel masih bisa melakukan kegiatan seperti orang lain, hanya caranya saja yang berbeda<sup>10</sup>.

Pada dasarnya, kedua istilah ini bertujuan untuk mengganti istilah “penyandang cacat” yang berkonotasi negatif.

## B. Cara Berinteraksi dengan Penyandang Disabilitas

---

Kamu tentunya kesal jika ada orang yang memperlakukanmu seenaknya. Begitu pula penyandang disabilitas. Meski terlihat berbeda, mereka sama dengan non-disabilitas. Mereka punya hak untuk dapat perlakuan layaknya kamu ingin diperlakukan. Jika kamu masih tak yakin bagaimana caranya, berikut etika berinteraksi dengan penyandang disabilitas.

### Etika berinteraksi dengan penyandang disabilitas fisik

- Tanyakan dulu apakah mereka butuh bantuan, karena tak semua orang mau dibantu
- Hargai barang dan area pribadi mereka, seperti tak meletakkan barang kita di kursi rodanya atau memindahkan/memisahkan alat bantu tanpa sepengetahuan mereka
- Saat bicara dengan pengguna kursi roda, usahakan posisi mata sejajar dengan mata mereka

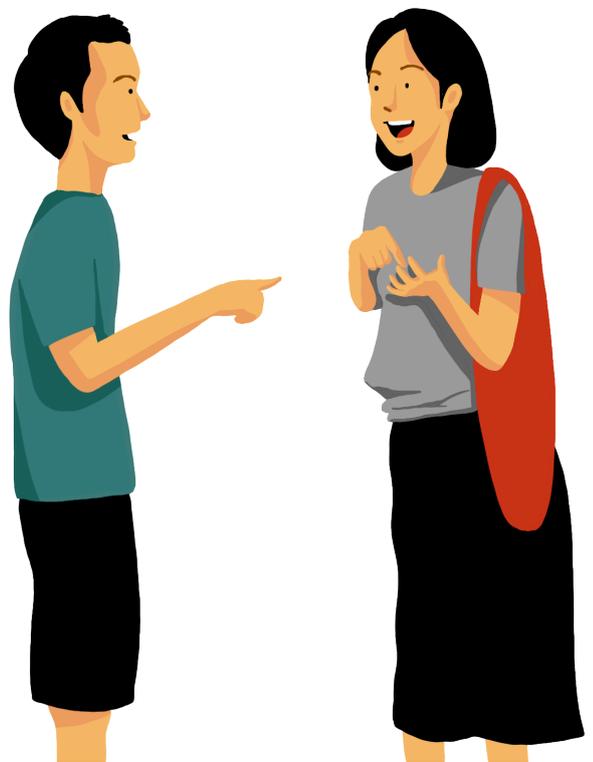
## Etika berinteraksi dengan penyandang disabilitas intelektual

- Bicara dengan ramah dan tujuan langsung dengan orang yang ingin diajak bicara, bukan melalui pendamping
- Perbanyak senyum
- Menggunakan kata-kata sederhana dengan intonasi jelas
- Jika ingin bertanya, gunakanlah pertanyaan terbuka (jawaban tidak hanya “ya” atau “tidak”)
- Pastikan apakah mereka mengerti. Jika perlu, ulangi lagi poin-poin penting
- Tak perlu terburu-buru saat berinteraksi dengan mereka.
- Berikan mereka waktu untuk memahami pembicaraan



## Etika berinteraksi dengan penyandang disabilitas mental

- Tanyakan hal yang perlu kita ketahui sebagai pendamping/penyelenggara acara, seperti waktu istirahat, minum obat, dan lainnya
- Bicara langsung dengan orang yang ingin diajak bicara, bukan melalui pendamping
- Menggunakan kata-kata yang sederhana
- Gunakan petunjuk-petunjuk pembantu, seperti gambar yang berlaku umum
- Bicara dengan jelas dan perlahan
- Usahakan lebih peka dengan keadaan mereka, karena tak semua penyandang disabilitas nyaman untuk membicarakan kondisi pribadi mereka



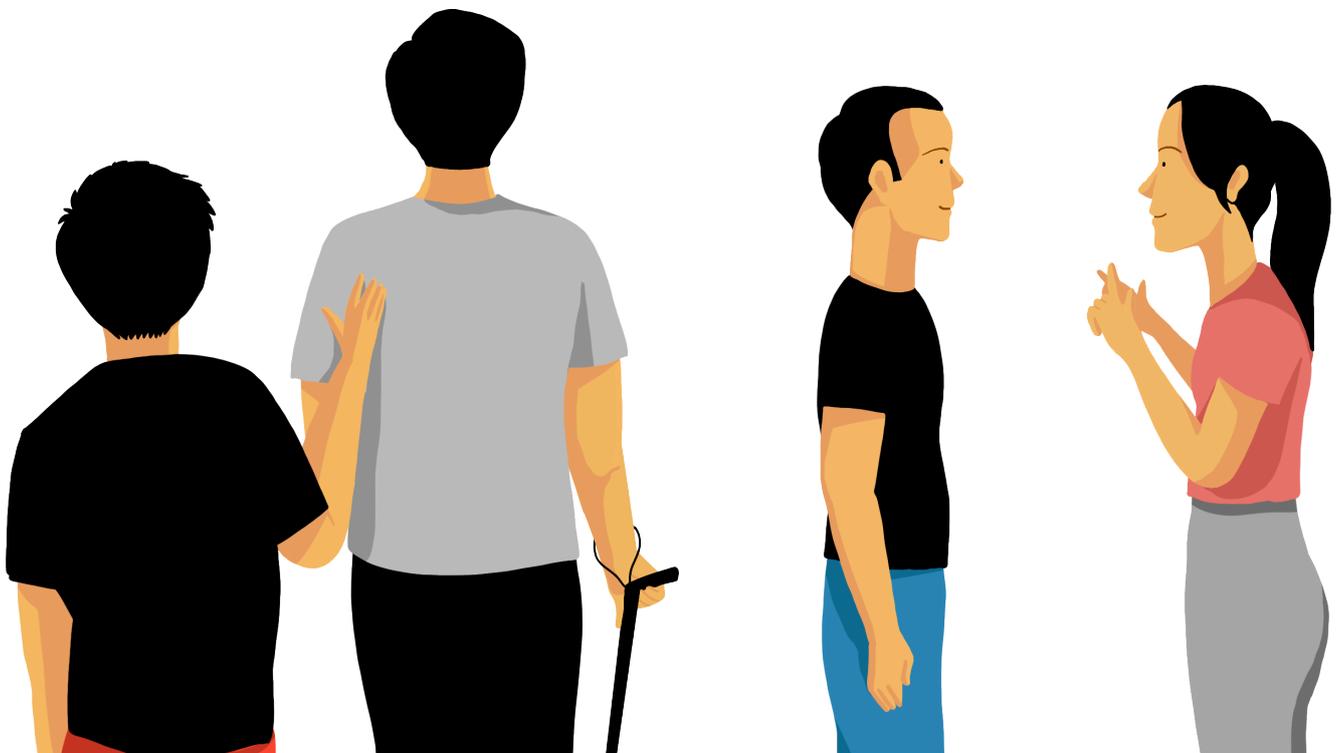
## Etika berinteraksi kepada penyandang disabilitas sensorik

### Dengan penyandang sensorik netra

- Pastikan mereka sudah memperhatikan kita sebelum mulai berinteraksi, misalnya dengan menepuk lembut di pundak dan lengan atas
- Tanyakan apakah mereka butuh bantuan atau dampingan. Jika ingin didampingi, tanyakan dulu ingin didampingi seperti apa
- Beritahu jika ingin meninggalkan mereka
- Saat menuntun, biarkan mereka yang memegang pendamping. Bukan sebaliknya
- Tidak memindahkan barang-barang mereka tanpa sepengetahuan mereka

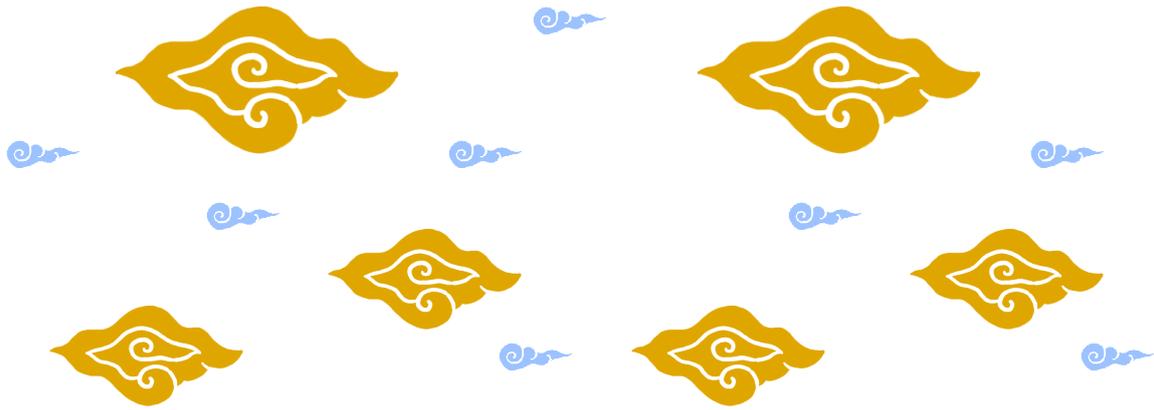
### Dengan Tuli

- Pastikan mereka sudah melihat kita sebelum berkomunikasi.
- Pastikan situasi di belakang kita tidak ramai saat sedang berbicara dengan mereka
- Pilihlah tempat yang terang
- Gunakan pakaian dan aksesoris yang sederhana untuk meminimalisir gangguan
- Usahakan berhadap-hadapan saat bicara
- Posisikan tubuh dan wajah terlihat jelas oleh mereka, tangan jangan menutupi wajah kita
- Berbicara perlahan dan gunakan kata-kata sederhana
- Jika berkomunikasi melalui tulisan, pastikan tulisan terlihat jelas dan tak terlalu panjang
- Pastikan apakah mereka sudah mengerti atau belum



## 02 Kolaborasi Kreatif Organisasi/Seniman Profesional dengan Penyandang Disabilitas





**“Sebenarnya teman-teman disabilitas itu punya potensi yang mungkin enggak terlihat, karena orang menginterpretasi ‘[penyandang] disabilitas bisa apa?’ Itu tantangannya. Mereka sebenarnya juga punya bakat. Kuncinya adalah mau mendengarkan dan mau mengerti.”**

**Wulang Sunu, Iskandar Collective**



## A. Mengapa perlu berkolaborasi dengan penyandang disabilitas?

---

Seni tak pandang bulu. Setiap orang, termasuk penyandang disabilitas, memiliki hak sama untuk berkarya dan terjun dalam ekonomi kreatif. Sayangnya, penyandang disabilitas sering dianggap tidak mampu. Padahal beberapa seniman besar dunia, seperti Van Gogh (bipolar) dan Henri Matisse (menggunakan kursi roda setelah operasi kanker) merupakan penyandang disabilitas. Maka kita perlu mengubah stigma tersebut dan fokus pada potensi mereka, bukan disabilitas yang dimiliki. Di sinilah peran kolaborasi:

- Untuk melihat penyandang disabilitas sebagai individu yang memiliki persepsi dan caranya sendiri dalam mengekspresikan diri.
- Untuk mendorong kepercayaan dirinya melalui pengembangan keterampilan. Diharapkan nantinya ia memiliki kendali penuh atas proses berkreasinya, seperti dari sisi warna, desain, maupun medianya.
- Untuk meningkatkan peluang dalam berpartisipasi di komunitas dan masyarakat, baik secara profesional maupun rekreasional<sup>11</sup>.



## B. Cara berkolaborasi dengan seniman penyandang disabilitas

---

Setiap manusia adalah unik. Masing-masing orang, termasuk penyandang disabilitas, memiliki cara tersendiri dalam mengekspresikan dirinya. Saat berkolaborasi dengan mereka, kita perlu **memahami** dengan **memposisikan diri** dalam sudut pandang penyandang disabilitas (berempati).

Penyandang disabilitas juga memiliki pendapat berharga. Merekalah yang lebih mengerti kebutuhan aksesibilitas yang diperlukan. Maka saat berkolaborasi, kita perlu **mendapat masukan dan melibatkan penyandang disabilitas dalam pengambilan keputusan**. Jangan lupa untuk mengapresiasi pencapaian mereka, seberapa pun besarnya. Seperti kamu tahu, pujian meningkatkan rasa percaya diri seseorang. Tapi saat mengapresiasi penyandang disabilitas, kita perlu lebih memperhatikan cara menyampaikan pujian.



Hal lain yang perlu diperhatikan saat berkolaborasi adalah karakteristik masing-masing penyandang disabilitas. Kita **menyesuaikan dengan kebutuhan** mereka. Misalnya, penyandang Bipolar cenderung berpikir jauh ke depan. Jadi perencanaan dan *deadline* program harus ditentukan dari awal sehingga mereka tak cemas. Atau penyandang Tuli yang lebih tertarik dengan hal visual sehingga perbanyak poster atau video dengan bahasa isyarat saat mempromosikan program kepada rekan Tuli.

Selain itu, kita juga perlu **fleksibel**. Memang, dalam masa produksi, ketepatan (jumlah dan waktu) serta konsistensi merupakan faktor penting. Tapi kondisi penyandang disabilitas tak kalah penting. Tak perlu terlalu memaksakan. Jelaskan tahapan proses sejak awal demi mengatur ekspektasi. Misalnya, saat menghadapi rekan disabilitas yang mudah lelah atau sulit mengontrol emosi, kita tak perlu menargetkan jumlah produksi yang besar tapi tetap berkualitas dan bernilai. Jadi ketika dijual ke umum, mereka membeli produknya karena kualitas, bukan label disabilitas.

Dalam berkesenian atau berkreasi, setiap orang memiliki proses kerja yang berbeda. Ada yang sudah terbiasa menjalani proses dengan detail sejak awal, ada pula yang baru terjun dan mengenal ranah kreatif. Dibutuhkan **waktu, kesabaran, dan juga praktik** agar rekan kolaborasi terbiasa sehingga proses saling mendukung dapat berjalan dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa Tim Kreabilitas (lihat Lampiran 1) dan pengalaman Gerakan Kreabilitas (lihat Lampiran 4), kami merumuskan **cara berkolaborasi** dengan penyandang disabilitas. Secara umum, organisasi/seniman profesional perlu:

- Menanyakan kebutuhan aksesibilitas dan metode kerjanya. Jangan berasumsi
- Menanyakan pilihan metode komunikasi, misalnya dengan telepon, video call atau lainnya
- Pilih lokasi pertemuan yang ramah penyandang disabilitas
- Meminta persetujuan seniman atas publikasi atau tulisan yang akan disebar. Beberapa dari mereka tak ingin disebut disabilitas.
- Pembayaran yang adil. Dalam beberapa situasi, seniman dengan disabilitas kurang mendapat apresiasi dan dibayar lebih rendah



Tapi tentunya tiap penyandang disabilitas memiliki karakteristik yang berbeda-beda dengan kebutuhan yang juga berlainan. Berikut cara berkolaborasi di masing-masing karakteristik:

### Penyandang disabilitas fisik

- Tanyakan dulu apakah lingkungan kerja sudah aksesibel atau belum (misal: tinggi meja, luas ruang untuk menggunakan kursi roda, tinggi *ramp*, dll.)
- Bagi yang memiliki gangguan motorik dan mobilitas, umumnya memerlukan pendampingan *one-on-one*. Pendamping harus selalu berada di sisi mereka selama aktivitas berlangsung sekaligus membantu beberapa aktivitas fisik seperti memegang kuas dan alat tulis
- Mempersilakan mereka berkegiatan secara mandiri, kecuali jika butuh bantuan

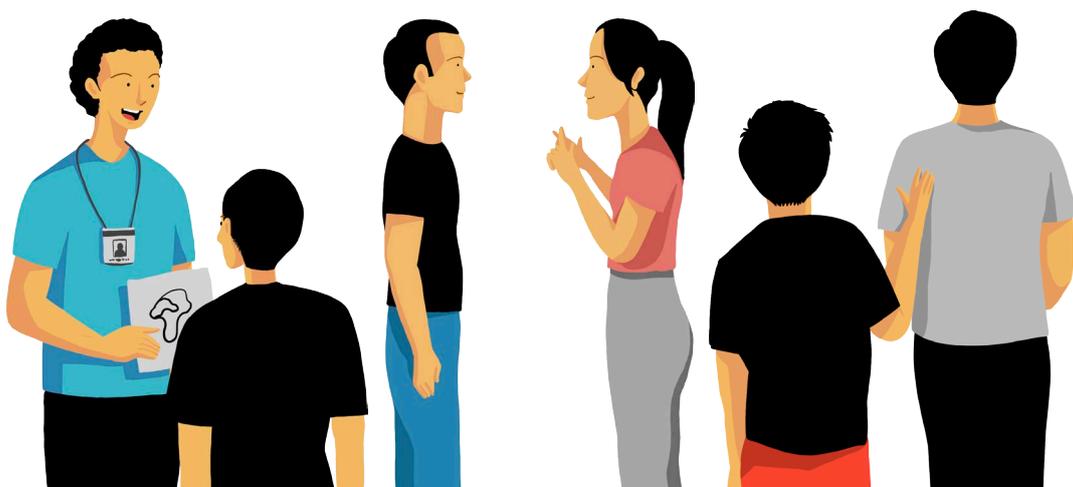
### Penyandang disabilitas mental

- Melakukan pendekatan secara personal dan memastikan lingkungan kerja nyaman buat mereka. Rasa nyaman ini membuat mereka merasa aman dan mau terbuka ketika membicarakan perasaan dan apa yang mereka perlukan
- Memperhatikan *timeline* dan pendistribusian beban kerja yang merata di tiap tahap proses kolaborasi
- Membuat *moodboard* untuk membantu mereka mengoordinasikan ide-ide kreatifnya<sup>12</sup>.
- Mental dapat memengaruhi pikiran, perasaan, dan perilaku. Kita perlu lebih peka jika ada yang berperilaku tidak seperti biasanya dan menanyakan apakah membutuhkan bantuan

### Penyandang disabilitas sensorik

#### Dengan penyandang disabilitas sensorik netra

- Sebelum memulai proses kreatif, jelaskan secara detail mengenai kondisi tempat kerja dan apa yang akan dilakukan.
- Pendampingan dapat dilakukan secara *two-on-one* atau *three-on-one* (setiap 2 atau 3 orang penyandang disabilitas sensorik netra didampingi oleh 1 orang pendamping), tergantung dari spektrum penglihatan dan kenyamanan mereka
- Tidak memindahkan benda tanpa sepengetahuan mereka.



## Dengan Tuli

- Pastikan posisi Juru Bahasa Isyarat (JBI) berhadapan dan sejajar atau lebih tinggi dari mereka agar terlihat jelas

Menggunakan tempat terang agar mereka bisa melihat gestur tubuh kita atau JBI

- saat berinteraksi
- Menggunakan kata yang sederhana
- Saat berkomunikasi melalui tulisan, usahakan kalimat tidak terlalu panjang dan jelas

## Penyandang disabilitas intelektual

- Menggunakan banyak visual
- Membutuhkan perhatian yang terus-menerus
- Usahakan melakukan kontak mata saat berkomunikasi
- Perbanyak aktivitas *hands-on*<sup>13</sup>



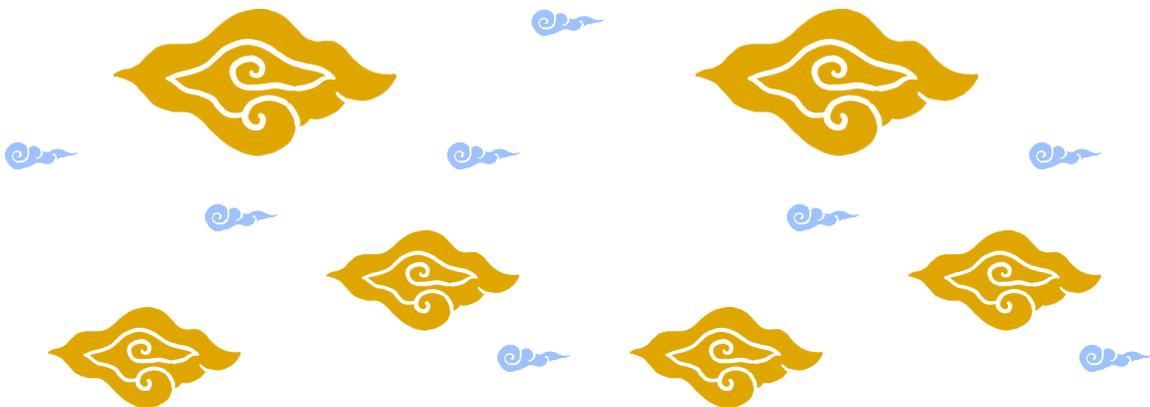
## C. Pameran karya seni penyandang disabilitas

---

Kerja sama kreatif dengan penyandang disabilitas tak hanya sebatas proses produksi, tapi juga memamerkan karya mereka. Lokasi dan cara memamerkan haruslah inklusif. Seperti apakah?

### Memamerkan karya secara aksesibel

- Menambahkan transkrip dan terjemahan pada karya seni berbentuk film atau video yang mengandung pembicaraan
- Menggantung karya seni setinggi 135 cm dari titik tengah karya tersebut
- Perhatikan tinggi podium karya seni. Disarankan setinggi 80 cm, tapi tergantung tinggi karya
- Menambahkan penanda di sekitar podium atau karya untuk aksesibilitas penyandang disabilitas sensorik netra
- Menyediakan deskripsi singkat berbentuk audio pada tiap karya
- Sediakan jarak sekitar 1,3 m antara furnitur, podium, karya, atau objek lainnya agar pengguna alat pembantu mobilitas dapat bergerak dengan mudah dan aman
- Jika katalog karya tersedia secara online, tambahkan *alt text* (tulisan pengganti yang terlihat saat gambar tak dapat ditampilkan) pada gambar, atau menambahkan deskripsi di bawah gambar



## Tempat pameran yang aksesibel

- Menyediakan penahan bagi pintu yang berat agar selalu terbuka dan mudah dilewati
- Menyediakan *ramp* di tiap undakan
- Menyediakan satu area yang tidak terlalu ramai dan tempat duduk di dalam atau luar galeri
- Pastikan seluruh staf galeri dan panitia sudah mendapatkan pelatihan atau informasi yang baik tentang disabilitas
- Memberikan pelatihan pada staf dan panitia tentang tindakan gawat darurat bagi penyandang disabilitas



03

## Kolaborasi Kreatif Penyandang Disabilitas dengan Organisasi/Seniman Profesional



## A. Manfaat berkolaborasi dengan organisasi/ seniman profesional

---

Kamu sebagai penyandang disabilitas dalam dunia seni bukanlah sekadar penonton. Kamu juga punya potensi sebagai pencipta karya. Tak perlu rendah diri karena kamu punya hak yang sama dengan orang lain untuk berekspresi. Tunjukkan pada semua orang kalau kamu memang bisa dan produktif.

Untuk menjadi seorang seniman, kamu perlu banyak latihan, eksperimen, dan melihat pameran. Tak hanya itu, kamu juga perlu berkolaborasi dengan organisasi/seniman profesional. Kenapa? Karena mereka sudah mengenal seluk-beluk dunia seni dan proses berkarya. Dengan begitu, kamu bisa bertukar pikiran dengan mereka dan mendapatkan banyak informasi seperti perkembangan seni saat ini, media-media yang ternyata bisa digunakan, bahkan bisa memperkaya daya imajinasi kamu (lihat hasil wawancara kami dengan partisipan Program Aksesibel di Lampiran 2).

Manfaat lain bekerja sama dengan organisasi/seniman profesional adalah mereka bisa membantu kamu berkarier di dunia seni<sup>14</sup>. Dengan program terstruktur, sumber daya manusia yang profesional, dan jejaring yang mereka miliki, mereka bisa membantu kamu untuk mempresentasikan ide dan hasil karya kamu dengan lebih baik, serta memiliki nilai ekonomi. Kamu dan organisasi/seniman profesional bisa bertukar pikiran untuk menggali kemungkinan-kemungkinan yang ada.

## B. Cara berkolaborasi dengan organisasi/ seniman profesional

---

Seperti kolaborasi pada umumnya, komunikasi adalah kunci. Berikut beberapa hal yang perlu dilakukan saat akan memulai kolaborasi dengan organisasi/seniman profesional<sup>15</sup>:

### a. Awali dengan bertanya:

- Apa yang dibutuhkan dari saya dan apa yang akan saya dapatkan sebagai gantinya?
- Hasil karya akan digunakan untuk apa? Apakah hanya akan dipamerkan atau dijual juga? Apakah hasil karya saya akan digunakan untuk kebutuhan pemasaran atau lainnya?
- Bagaimana dengan *timeline*-nya?
- Bagaimana dengan hak cipta karya tersebut?



## **b. Tuliskan perjanjian kerja sama**

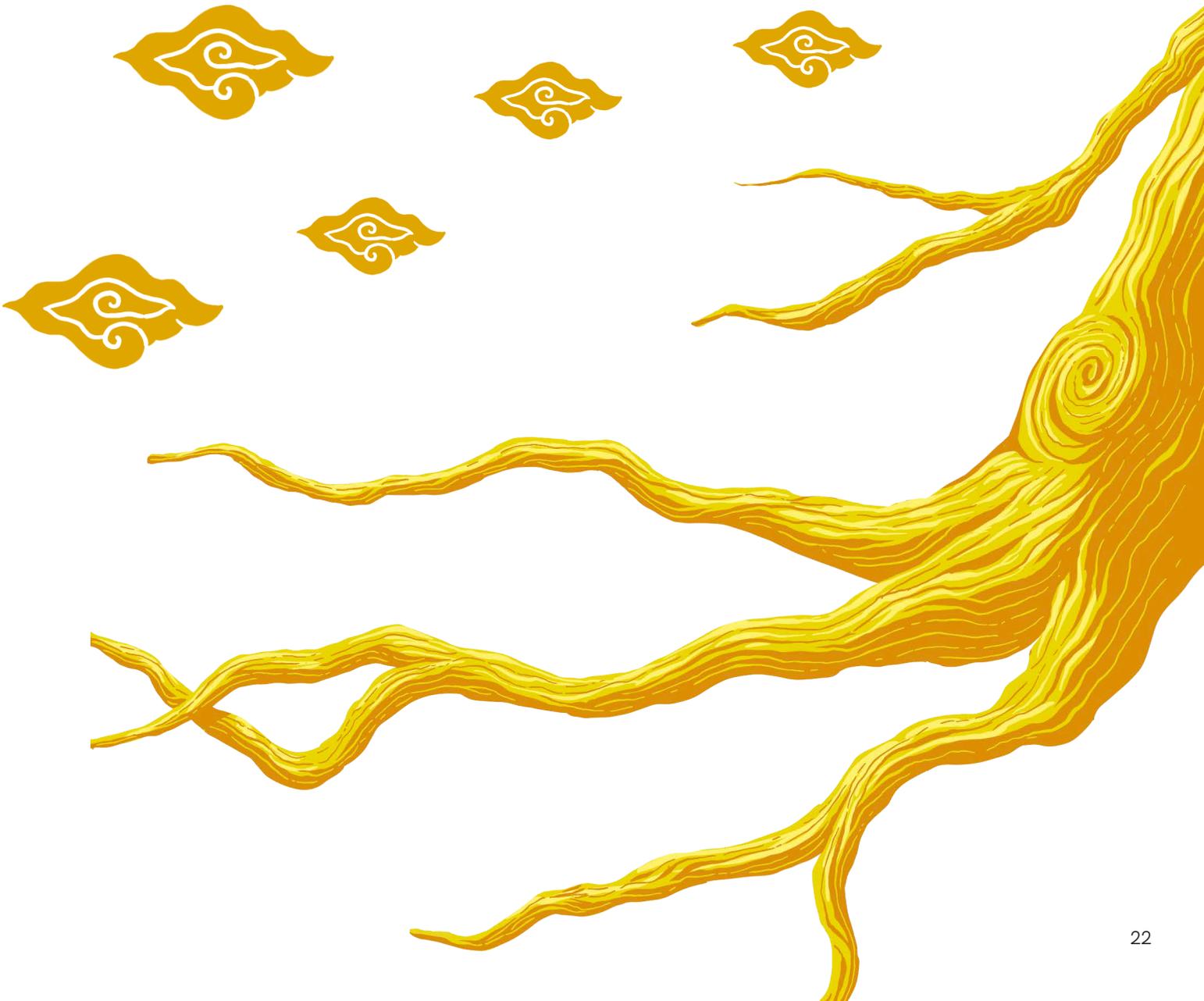
Perjanjian ini tidak perlu panjang, yang penting memuat detail yang telah disepakati bersama. Hal ini perlu dilakukan dari awal agar proses kerja sama menjadi jelas, tidak ada kesalahpahaman dan untuk manajemen ekspektasi.

## **c. Lakukan penelitian**

Penelitian diperlukan jika kamu belum pernah berkolaborasi atau belum terlalu kenal dengan organisasi/seniman tersebut. Caranya bisa dengan melihat website, media sosial, atau portfolio karyanya. Dengan begitu, kamu bisa memahami tipe audiens dan nilai-nilai mereka melalui program atau produknya.

## **d. Jangan lupa menyediakan waktu untuk diri sendiri.**

Saat merumuskan kesepakatan mengenai waktu kerja, tetap pertimbangkan waktu untuk relaksasi.



## C. Tips bagi seniman penyandang disabilitas

---

Sebagian dari kamu mungkin sudah pernah mengikuti kegiatan kolaborasi kreatif. Tapi banyak pula yang belum pernah terlibat kerja sama dengan organisasi/seniman profesional dalam berkreasi. Jika kamu baru pertama kali berkolaborasi kreatif, jangan khawatir. Berikut tips yang bisa mempermudah kamu berkreasi:

### a. Awali dengan bertanya:

- Orang dekat yang dapat dipercaya akan sangat membantu proses produksi.  
  
Pembuatan produk diawali dengan praktik memilih bahan dan membuat versi *dummy*. Kegiatan ini mendorong keberanian untuk bereksperimen, serta mencoba berbagai material dan teknik.
- Memahami daerah sekitar bisa membantu dalam membuat karya. Misalnya, mengetahui tempat yang menjual bahan atau sumber daya alam lokal apa yang bisa digunakan.
- Membuat produk yang punya nilai. Misalnya: produk yang menyiratkan kisah; produk dengan bahan alami (seperti serat pisang atau serat nanas); atau produk *customizable* sehingga konsumen bisa mengekspresikan emosinya. Contoh terakhir menunjukkan bahwa setiap orang punya emosi yang berbeda dan menyampaikannya dengan cara yang juga berbeda
- Perbanyak riset dan pikirkan anggaran.
- Ceritakan apa yang dirasakan (ke teman atau tuliskan di jurnal) dan memonitor perkembangan perasaan itu.
- Bekerjalah senyaman mungkin sambil tetap menunjukkan karakteristik diri. Tak perlu takut untuk tidak diterima dan sebagainya.



## D. Buku harian seniman penyandang disabilitas

---

Workbook<sup>16</sup> di bawah ini ditujukan bagi rekan-rekan penyandang disabilitas dan berguna sebagai catatan, buku harian, sekaligus jurnal. Jadi kamu bisa lebih mudah merencanakan proses berkreasi atau berkolaborasi.

Buku ini juga bisa membantu kamu menceritakan kebutuhanmu serta menerangkan arti seni dan kreatif bagi dirimu.

Jangan ragu untuk menunjukkan kemampuanmu. Tak perlu rendah diri. Kamu pasti bisa.



## Chapter 01. Ayo Kita Mulai!

---

a. Karya seni apa yang ingin kamu buat?

---

b. Apa yang ingin kamu ceritakan melalui karya senimu?

---

c. Karya seni seperti apa yang biasa kamu buat?

---

d. Saya suka membuat karya seni dan berkreasi karena....

---

e. Berkesenian dan berkreasi membuat saya merasa....

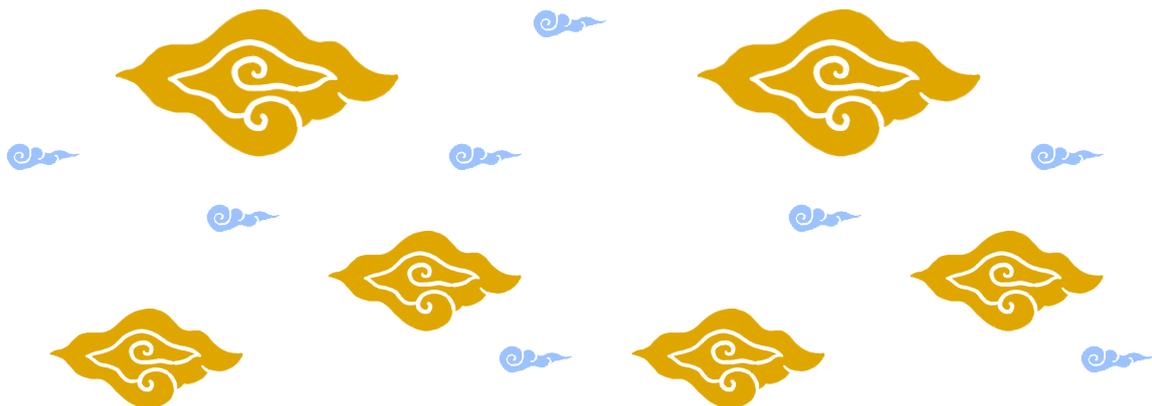
---

f. Pengalaman menarik saya selama membuat karya adalah.....

---

g. Apa dampak yang kamu rasakan selama berkesenian dan berkreasi?

---



Apa kemampuan yang kamu dapat dari membuat karya seni?  
(centang kotak yang menurutmu sesuai atau tulis di kolom "Lainnya")

- Mengatur waktu
- Memperluas jaringan dengan bertemu orang-orang baru
- Mengekspresikan ide dan emosi saya
- Membagikan pengalaman saya kepada orang lain
- Menyadari dan memahami diri sendiri dengan lebih baik
- Keterampilan sehari-hari (practical skills), seperti berbelanja alat-alat yang dibutuhkan

Lainnya...



## Chapter 02.

### Apa manfaat seni?

Ayo kita lihat apa dampak seni dan kreativitas pada dirimu.

Dampak positif yang kamu rasakan saat membuat karya seni dan berkreasi dapat membantumu termotivasi dan terus berkarya!

Berkesenian dapat membantumu untuk:

(centang kotak yang menurutmu sesuai atau tulis di kolom "Lainnya")

- Menceritakan dan mengekspresikan perasaan saya
- Merasa baik dengan diri sendiri
- Membuat hari-hari saya berarti dan memiliki tujuan
- Membuat saya fokus dan menyelesaikan tugas-tugas secara bertahap
- Membantu saya berdamai dengan rasa kesendirian dan terkucilkan
- Merasa lebih bahagia dan lebih sehat secara emosional, fisik, dan mental
- Membantu saya sadar jika saya merasa kurang sehat
- Bangun di pagi hari
- Menggerakkan tubuh saya dan merasa semangat menjalani hari

Lainnya...

a. Seberapa pentingkah seni dalam hidupmu? Kenapa?

---

b. Apa arti seni dalam kehidupan sehari-harimu?

---

c. Apa yang paling kamu sukai saat membuat karya seni?

---

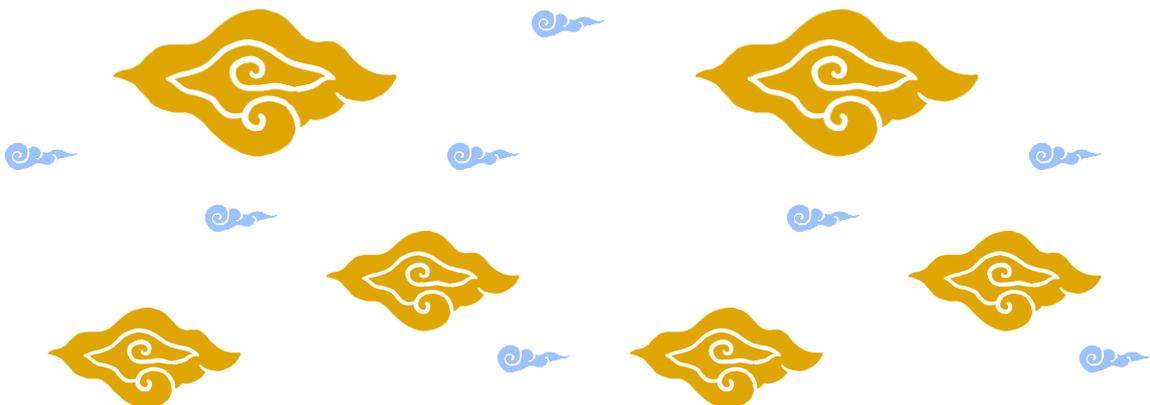
## Chapter 03. Jadilah Pemenang!

Terkadang kita harus berani untuk mengutarakan kesulitan kita dan mencari bantuan orang lain. Dengan menjadi "pemenang", berarti kita berhasil untuk mendukung dan mendorong diri sendiri dalam hal:

- Tidak malu untuk meminta bantuan dan mengatakan kepada orang lain apa yang kita butuhkan
- Mengekspresikan diri dan bercerita tentang tujuan dan harapan yang ingin dicapai
- Memperjuangkan hak-hak kita

Sama seperti orang lain pada umumnya, kita juga punya hak yang setara di ranah seni untuk:

- Berkreasi
- Membuat karya
- Belajar hal-hal baru
- Berpartisipasi dalam acara seni
- Bekerja dalam industri kreatif
- Mengutarakan pendapat tentang apa arti dan pentingnya seni dalam hidup
- Memiliki peran (ikut terlibat) dalam pembuatan segala hal yang berhubungan dengan seni dan kreativitas
- Seni sebagai media untuk menceritakan pengalaman pribadi
- Ada hak yang belum disebut? Tulis di sini: .....



Coba gambarkan dirimu saat kamu memperoleh hak-hakmu sehingga kamu merasa bebas berkarya!



## Chapter 04.

### Siapa pahlawanmu?

Terkadang kita harus berani untuk mengutarakan kesulitan kita dan mencari bantuan orang lain. Dengan menjadi “pemenang”, berarti kita berhasil untuk mendukung dan mendorong diri sendiri dalam hal:

- Orang yang kamu kenal dan percaya
- Orang yang dapat membelamu dan membantumu untuk mendapatkan apa yang kamu butuhkan
- Anggota organisasi seni yang kamu ikuti
- Orang yang tahu aktivitas keseharianmu
- Orang yang biasa kamu ajak ke acara diskusi tentang karya senimu
- Orang yang mengerti gaya senimu dan paham tentang apa yang kamu lakukan
- Orang dari organisasi sosial ataupun badan advokasi

Siapa saja yang mungkin bisa menjadi tim pendukungmu?

(centang kotak yang menurutmu sesuai atau tulis di kolom “Lainnya”)

- Teman
- Anggota keluarga
- [Organisasi seni yang kamu kenal](#)
- Seseorang dari komunitas yang kamu ikuti
- Sukarelawan yang pernah kamu temui
- Lembaga advokasi
- Pemerintah setempat

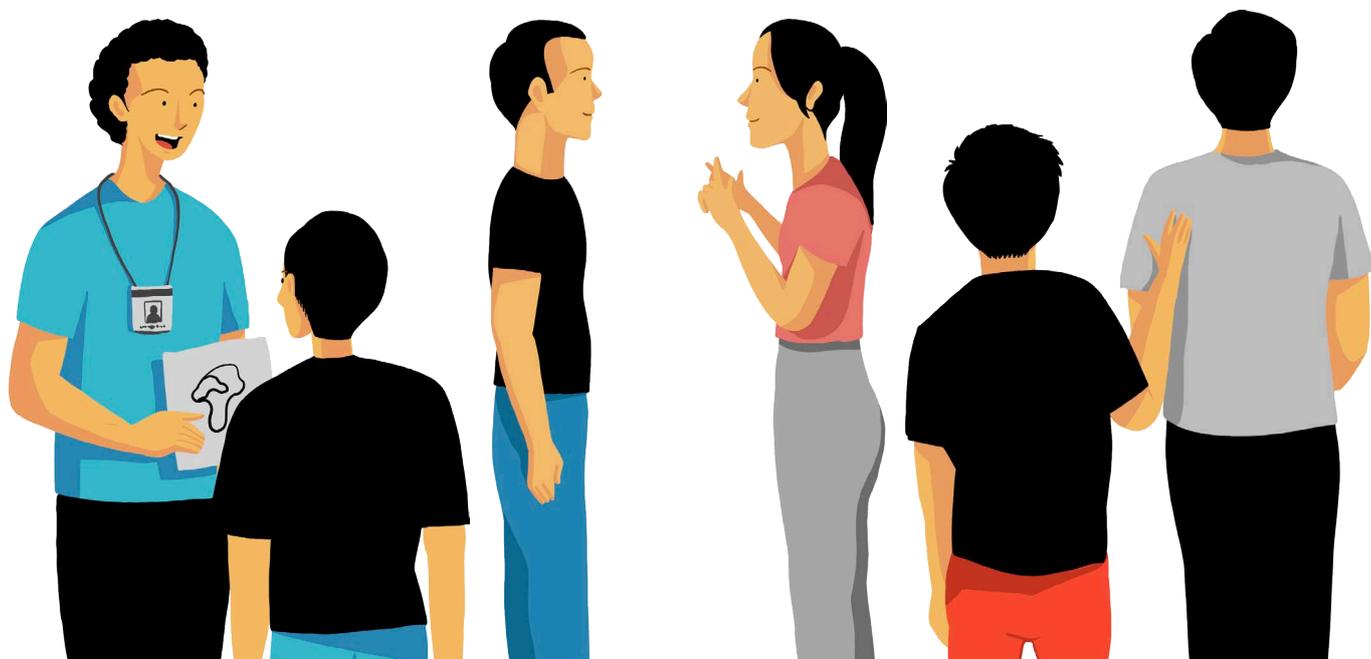
Lainnya...

## Chapter 05.

### Ayo buat rencana!

Terkadang kita harus berani untuk mengutarakan kesulitan kita dan mencari bantuan orang lain. Dengan menjadi “pemenang”, berarti kita berhasil untuk mendukung dan mendorong diri sendiri dalam hal:

1. Diskusikan dengan individu maupun tim yang mendukungmu tentang:
  - Mau kamu jadikan apa seni dalam hidupmu
  - Apa saja yang kamu butuhkan untuk bisa mencapai tujuanmu
  - Saling bertukar cerita, ide, dan informasi
  - Berbicara dengan seniman-seniman lain tentang bagaimana mereka merencanakan praktik berkeseniannya
2. Gunakan buku ini untuk merenungkan arti seni dan kreativitas untukmu, serta apa yang ingin kamu lakukan dalam praktik berkesenianmu
  - Diskusikan tentang apa yang bisa mempengaruhi kegiatan senimu, serta apa yang kamu butuhkan dan inginkan
  - Kamu berhak untuk menjadi seniman dan menjadikan seni sebagai bagian dari hidupmu
  - Pastikan pilihan-pilihanmu sesuai dengan apa yang kamu butuhkan dan inginkan



3. Centang kalimat di bawah ini yang sesuai dengan kebutuhan kamu dalam berseni dan berkreasi (atau tulis di kolom "Lainnya")

- Akses untuk mendapatkan bahan-bahan seni
- Tempat yang nyaman untuk berkarya
- Menghadiri program-program seni (seperti pameran dan lokakarya)
- Pendamping selama berkarya
- Transportasi yang bisa diakses
- Bekerja sama dengan seniman profesional sebagai mentor
- Waktu yang cukup setiap harinya untuk berkarya
- Akses untuk mendapatkan jasa JBI
- Mampu mengakses internet
- Membuat sosial media atau website
- Dikelilingi orang-orang yang kamu kenal dan mendukung kamu
- Lingkungan kerja yang ramah
- Belajar kemampuan baru
- Bisa memamerkan karya yang sudah dibuat
- Bertemu dengan seniman dan publik yang tertarik dengan karya seni saya
- Akses untuk pendidikan dan pelatihan seni lebih lanjut
- Kesempatan untuk menjadi sukarelawan ataupun bekerja secara profesional

Lainnya...



Pergi ke pameran dan menonton pertunjukan seni adalah beberapa cara untuk memperluas jaringan dan mendekatkan diri pada komunitas seni. Apakah kamu mau untuk melakukannya?

- Ya
- Tidak
- Belum yakin



Mungkin saja kamu membutuhkan orang dengan kemampuan tertentu yang dapat membantu-mu menyelesaikan karyamu. Siapakah orang yang kamu butuhkan untuk membantumu? (Centang kotak yang menurutmu sesuai atau tulis di kolom "Lainnya")

- Mentor
- Seniman
- Editor
- Penulis
- Sutradara
- Pemasar/Marketing
- Pendanaan

Lainnya...

a. Bagaimana tahapan kamu dalam berkarya?

---

b. Media apa yang akan kamu gunakan?

---

c. Di mana kamu akan berkarya?

---

d. Kapan kamu akan membuat karyamu? Apakah setiap hari? Atau hanya beberapa hari dalam seminggu?

---

e. Apa yang harus tersedia saat kamu berkarya? (Misalnya bahan-bahan, pendamping, atau aksesibilitas lainnya)

---



**Kalender  
kegiatan senimu**

<b>Jan</b>	<b>Feb</b>	<b>Mar</b>
<b>Apr</b>	<b>Mei</b>	<b>Juni</b>
<b>Juli</b>	<b>Aug</b>	<b>Sep</b>
<b>Okt</b>	<b>Nov</b>	<b>Des</b>

# Perencanaan Kolaborasi Kreatif dengan Penyandang Disabilitas



Pengalaman merencanakan kegiatan yang melibatkan penyandang disabilitas cukup unik, karena harus memastikan semua lini sudah inklusif. Sayangnya, inklusivitas belum menjadi praktik sehari-hari di masyarakat sehingga persiapan membutuhkan ekstra waktu, tenaga, pikiran dan anggaran. Sebenarnya apa sih inklusif itu?

Kamu mungkin lebih sering dengar kata eksklusif ketimbang inklusif. Meski punya arti saling berlawanan, pada dasarnya kedua kata tersebut menggambarkan cara memandang keberagaman. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, inklusif berarti "termasuk"<sup>17</sup>. Jadi dalam melakukan perencanaan kolaborasi dengan penyandang disabilitas, kita perlu memastikan semua lini sudah mengakomodasi berbagai kebutuhan.

## Cara merencanakan kegiatan inklusif<sup>18</sup>

Sebuah kegiatan, terutama yang inklusif, memiliki begitu banyak faktor yang harus dipikirkan. Untuk mempermudah melakukan perencanaan, kamu bisa menggunakan templat ini.

### Pertanyaan awal:

1. Individu/komunitas yang akan diajak kerjasama adalah...
2. Langkah-langkah untuk konsultasi dengan individu/komunitas tersebut adalah...
3. Ide kreatif dengan individu/komunitas tersebut adalah...
4. Fokus kegiatan ini adalah...
5. Partner yang akan diajak kerja sama adalah...
6. Kemampuan yang dibutuhkan untuk menjalankan kegiatan ini adalah...

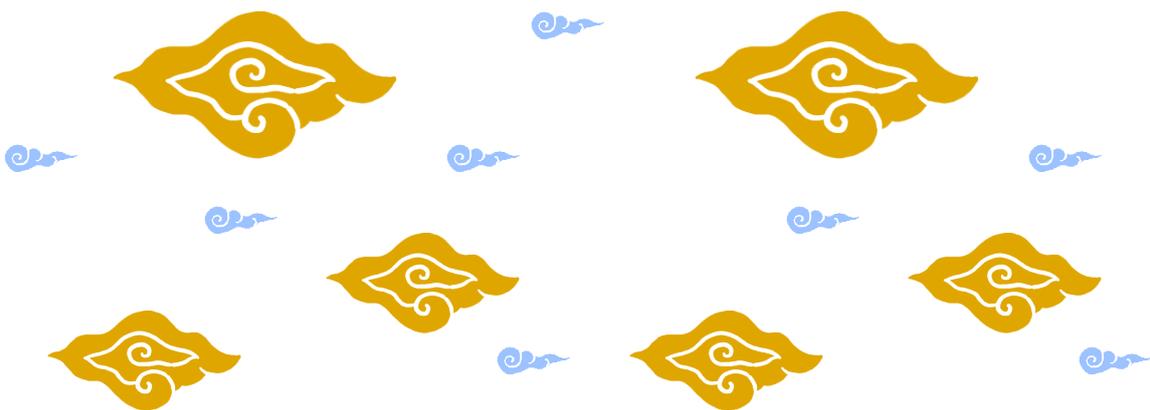


### Saatnya untuk lebih detail:

7. Cara kita merencanakan sebuah proses inklusif adalah melalui...
8. Peran/kemampuan yang dibutuhkan untuk membantu kegiatan ini adalah...
9. Sumber dana, barang, dan lainnya yang dibutuhkan untuk menjalankan kegiatan ini adalah...
10. Aksesibilitas yang dibutuhkan di lokasi tempat kegiatan adalah...
11. Proses kegiatan yang telah disetujui untuk dikomunikasikan lebih lanjut adalah...
12. Pihak yang dapat memberikan informasi dan saran penting adalah...

### Secara garis besar, ada tiga hal yang perlu diperhatikan dalam proses perencanaan:

- Program
- Tempat Kerja
- Komunikasi



## A. Program inklusif

---

Untuk menjadi seorang seniman, kamu perlu latihan, mentoring, praktik, dan lainnya. Proses ini memakan waktu tak sebentar. Sayangnya, kebanyakan penyandang disabilitas tak memiliki akses yang sama untuk pengembangan *skill* tersebut sehingga kemampuannya kurang terasah<sup>19</sup>. Maka kita perlu membuat program kreatif yang inklusif bagi mereka.

Penyandang disabilitas lebih tahu apa yang mereka butuhkan ketimbang kita. Jadi libatkan mereka saat merencanakan program yang inklusif. Pasalnya, hambatan yang mereka miliki terkadang tak kasat mata, seperti lamanya waktu istirahat dan pantangan makanan. Selain itu, kebutuhan mereka berbeda-beda. Maka lebih baik melibatkan sebanyak mungkin orang agar mendapat banyak masukan bermanfaat untuk program kita<sup>20</sup>.

Tak semua orang nyaman untuk mengungkapkan pendapat. Jadi jangan ragu untuk **bertanya** pada rekan-rekan penyandang disabilitas mengenai kebutuhan mereka. **Dengarkan** masukan mereka, kemudian **terapkan** pada program kita. Setiap tahap program perlu **dievaluasi** untuk mengetahui kelebihan dan kekurangannya. Hal ini berguna dalam meningkatkan kualitas saat program berjalan.

Dalam menentukan jadwal program, perlu diperhatikan :

- **Pertimbangan kultural** – *timeline* program tidak bertepatan dengan hari raya agama dan libur nasional, serta jam-jam tertentu seperti waktu shalat Jumat bagi muslim.
- **Pertimbangan kemampuan** – sebagian penyandang disabilitas memerlukan waktu lebih lama untuk melakukan berbagai aktivitas. Selain itu, beberapa dari mereka membutuhkan lebih banyak istirahat, misalnya istirahat 30 menit untuk setiap 2 jam sesi kegiatan.
- **Bantuan aksesibilitas** – beberapa aksesibilitas perlu disiapkan sebelum acara, seperti ramp, dudukan toilet, Juru Bahasa Isyarat, dan transkrip video yang akan ditampilkan dalam program.
- **Transportasi** – kendaraan (jika diperlukan) dan mobilitas partisipan penyandang disabilitas perlu mendapat perhatian lebih. Alokasikanlah waktu tambahan untuk kebutuhan mobilitas tersebut, termasuk memperhatikan akses jalan seperti jarak, kondisi trotoar, dan permukaan jalan.

Ada baiknya memasukkan pameran sebagai salah satu acara dalam program kreatif yang kamu buat. Pasalnya, pameran berguna bagi peserta untuk menambah daya imajinasi, wawasan, bahkan tukar pikiran dengan sang seniman (lihat Lampiran 2). Berikut adalah beberapa hal yang perlu diperhatikan saat akan membuat **program pameran** yang inklusif<sup>22</sup>:

- Memperhatikan *timeline* dan anggaran program. Memastikan ketersediaan akses membutuhkan ekstra waktu (Juru Bahasa Isyarat biasanya memiliki jadwal yang padat) dan biaya (seperti untuk penyewaan *ramp*).
- Sampaikan tema dan ringkasan pameran secara singkat dan jelas.
- Berikan pilihan kontak (email atau nomor telepon) jika ada pertanyaan mengenai tema pameran atau fasilitas untuk penyandang disabilitas.
- Cobalah untuk tidak terlalu kaku tentang format pendaftaran. Beberapa seniman mungkin memilih dalam bentuk audio, video, atau bicara langsung.
- Mengadakan pelatihan untuk panitia dan pihak-pihak lain yang terlibat di pameran agar dapat berinteraksi secara baik dengan rekan-rekan disabilitas.

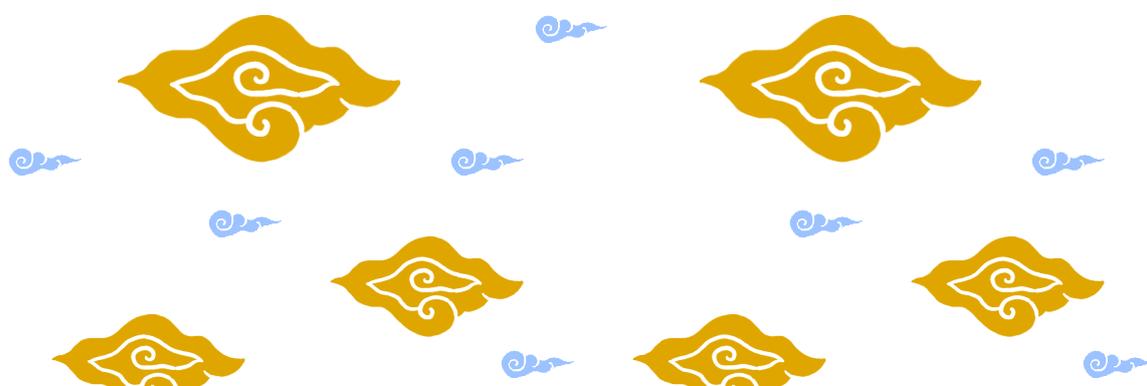
## B. Tempat Kerja inklusif

---

Tempat kerja inklusif adalah ruang kerja yang tak memberikan hambatan bagi pengguna dengan berbagai kebutuhan berbeda. Jadi, **inklusivitas memungkinkan semua orang untuk memiliki kesempatan berpartisipasi yang setara, dengan penuh kepercayaan diri dan secara mandiri dalam beraktivitas**. Perlu diingat, desain tempat kerja inklusif tak hanya mengakomodasi penyandang disabilitas, tapi juga lansia dan keluarga yang memiliki balita.

Berikut 5 prinsip dalam membuat desain inklusif<sup>23</sup>:

- Bisa digunakan oleh sebanyak mungkin orang
- Menyadari adanya keberagaman dan perbedaan, serta memahami apa saja yang bisa menjadi hambatan berbagai kebutuhan tersebut
- Mengakomodasi semua/sebagian besar kebutuhan pengguna
- Desain dibuat mudah beradaptasi dengan perubahan kebutuhan
- Nyaman dan menyenangkan saat digunakan



Dengan menerapkan 5 prinsip di atas, maka infrastruktur akan dapat memberikan ruang kerja yang:

- **Inklusif:** semua orang dapat menggunakannya dengan aman dan mudah
- **Responsif:** menjawab kebutuhan dan keinginan banyak orang
- **Fleksibel:** pengguna dapat memakai tempat yang sama dengan cara yang berbeda-beda
- **Nyaman:** orang dengan berbagai kebutuhan dapat menggunakannya tanpa merasa tersisihkan
- **Akomodatif:** ramah untuk digunakan berbagai kalangan yang memiliki kebutuhan berbeda-beda
- Membuat orang merasa **diterima** karena minimnya hambatan infrastruktur
- **Realistis:** menyadari adanya kebutuhan yang berbeda-beda dan memenuhinya

Saat akan menentukan tempat kerja inklusif dan aksesibel, kita perlu memperhatikan:

- Apakah tempatnya cukup dikenal banyak orang atau tidak
- Tanda petunjuk yang jelas, seperti tanda pintu masuk dan toilet
- Visibilitas, misalnya penggunaan warna kontras pada papan petunjuk, saklar listrik, pintu, dan sebagainya
- Pola lantai. Pola yang terlalu ramai dan berkilau dapat mengganggu navigasi seseorang untuk menentukan arah
- Keberadaan cermin. Bagi sebagian penyandang demensia, cermin bisa membuat mereka bingung dan gelisah
- Bentuk furnitur. Perabot disesuaikan dengan kebutuhan, misalnya kursi dengan sandaran tangan untuk penyandang paralisis (hilangnya fungsi otot pada tubuh) atau *cerebral palsy*<sup>24</sup>

Indonesia sudah memiliki pedoman teknis fasilitas dan aksesibilitas pada bangunan dan lingkungan yang dirumuskan dalam Peraturan Menteri Pekerjaan Umum. Pada Bab I disebutkan, "Aksesibilitas adalah kemudahan yang disediakan bagi semua orang termasuk penyandang cacat dan lansia guna mewujudkan kesamaan kesempatan dalam segala aspek kehidupan dan penghidupan."



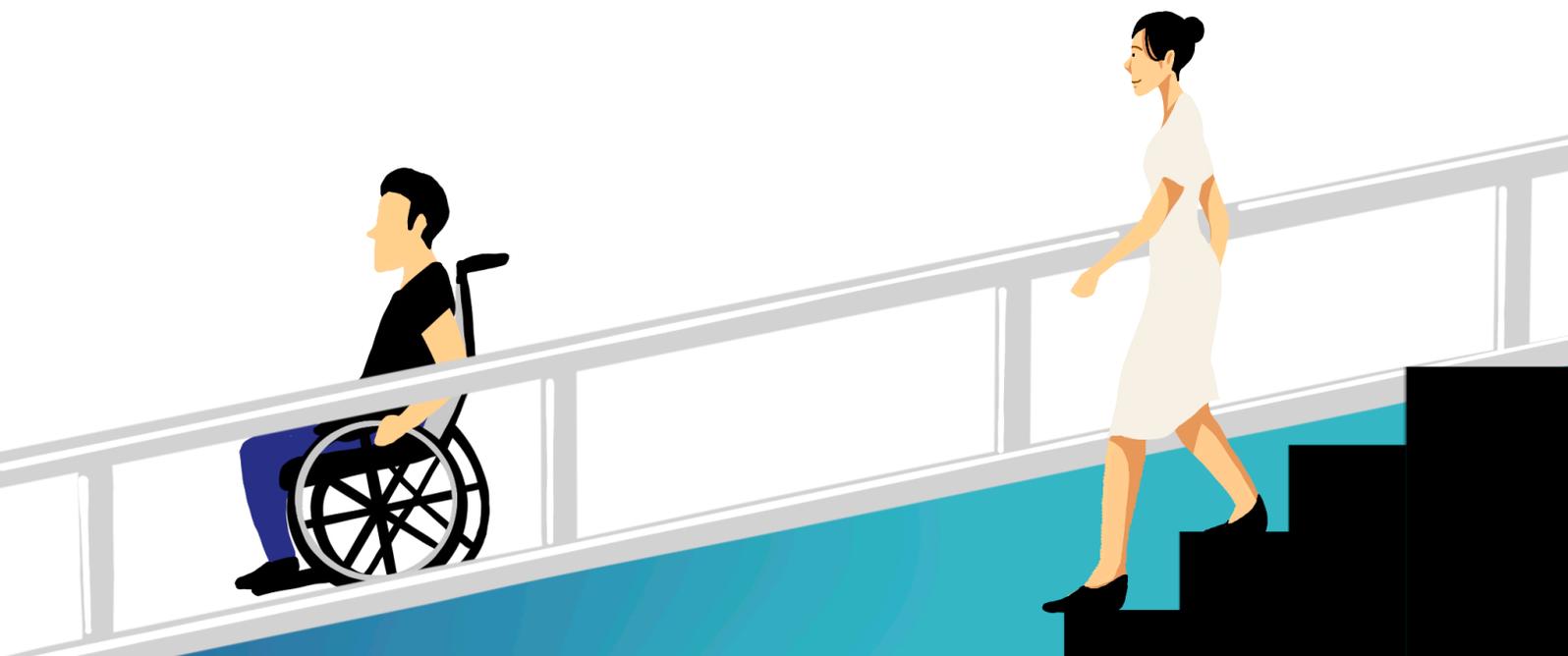
## Asas fasilitas dan aksesibilitas

1. **Keselamatan**, yaitu setiap bangunan yang bersifat umum dalam suatu lingkungan terbangun, harus memperhatikan keselamatan bagi semua orang.
2. **Kemudahan**, yaitu setiap orang dapat mencapai semua tempat atau bangunan yang bersifat umum dalam suatu lingkungan.
3. **Kegunaan**, yaitu setiap orang harus dapat mempergunakan semua tempat atau bangunan yang bersifat umum dalam suatu lingkungan.
4. **Kemandirian**, yaitu setiap orang harus bisa mencapai, masuk dan mempergunakan semua tempat atau bangunan yang bersifat umum dalam suatu lingkungan dengan tanpa membutuhkan bantuan orang lain.

Panduan ukuran tempat yang aksesibel dapat kamu lihat di [Permen PUPR No.14 Tahun 2017 Tentang Persyaratan Kemudahan Bangunan Gedung](#). Beberapa contoh bisa dilihat di Lampiran 3.

Menciptakan tempat kerja inklusif tak melulu mengenai bangunan fisik, tapi juga keadaan psikologis orang-orang di dalamnya demi meningkatkan produktivitas. Berikut beberapa cara untuk mengakomodasi kondisi psikologis:

- Membuat suasana kerja yang tak terlalu formal (cair) agar peserta tak segan untuk bertanya dan mengungkapkan pendapat.
- Fleksibel dalam menentukan target karena setiap orang punya *timeline* berbeda
- Fokus pada peningkatan aksesibilitas, bukan kekurangan yang dimiliki peserta, seperti penyediaan akses ke informasi dan mengungkapkan pendapat



## Contoh tempat kerja inklusif di Indonesia

### Rumah Sanur Bali

*Creative hub* di Sanur-Bali ini memiliki multi fungsi, sesuai dengan kebutuhan masing-masing penggunaannya. Berdiri sejak 2017, Rumah Sanur merupakan hasil kolaborasi dengan Yayasan Nusantara dan didukung oleh BEKRAF. Tempat ini juga menyediakan berbagai fasilitas untuk penyandang disabilitas, seperti *ramp*, toilet yang mudah diakses, area *drop-off* dan *pick-up* khusus, dan lainnya.



Sumber: Ketemu Project, 2019

## Diskominfo Coworking Space (DCS) Yogyakarta

*Coworking space* atau ruang kerja bersama ini diresmikan Diskominfo DIY, pada Agustus 2018. Tempat ini ditujukan sebagai ruang terbuka kreatif yang mewadahi para pegiat digital. DCS menerapkan desain inklusif dengan dengan berbagai fasilitas, termasuk untuk penyandang disabilitas<sup>25</sup>, seperti *ramp* di kedua sisi pintu masuk (lengkap dengan *handrail* dan *guiding block*) dan meja yang bisa diatur ketinggiannya (untuk pengguna kursi roda).



Sumber: [Arinta Setia](#), 2019



## C. Komunikasi inklusif

---

Setelah merumuskan program dan menentukan tempat, saatnya untuk menyebarkan informasi dan melakukan *open call* bagi calon peserta. Selalu cantumkan dalam poster atau media promosi lainnya bahwa kegiatan ini ramah bagi penyandang disabilitas untuk menarik minat mereka. Berikut media-media yang bisa digunakan untuk promosi dan *open call*:

### Media online

- Promosi di media online (media sosial dan website) dan disertai video plus Q&A
- DM satu-persatu IG komunitas atau organisasi, mengajak mereka mendaftar atau minta bantu menyebarkan informasi open call
- Whatsapp beberapa media massa untuk bantu sebar informasi dan poster *open call*

### Media offline

- Mengirimkan formulir pendaftaran secara offline ke berbagai organisasi. Pastikan dulu alamatnya masih relevan
- Berkunjung langsung ke beberapa organisasi disabilitas
- Audiensi dengan tokoh yang sering terlibat di kegiatan bersama penyandang disabilitas

Tak hanya media, pesan dalam komunikasi pun perlu diperhatikan demi menghindari kesalahpahaman. Pastikan kalimat yang digunakan<sup>26</sup>:

1. Deskriptif (contoh: pengguna kursi roda).
2. Mudah dimengerti (contoh: gangguan penglihatan).
3. Sederhana, tanpa keterangan yang berlebihan (contoh: "gangguan pendengaran" lebih baik dari "gangguan pendengaran yang sangat kronis")
4. Tidak sensitif (contoh: "orang dengan disabilitas", bukan "orang yang menderita disabilitas").
5. Sopan dan saling menghormati

Pesan yang mudah diakses:

1. Gunakan kalimat singkat dengan pilihan kata sederhana tapi tetap menarik.
2. Gunakan metode *easy read*<sup>27</sup> dengan desain minimalis dan tak terlalu padat.
3. Gunakan ukuran *font* lebih dari 12 (idealnya 14pt). Penyandang disabilitas sensorik netra biasanya lebih nyaman dengan *font* 18pt. Jika ragu, sebaiknya tanya langsung.
4. Hindari penggunaan tulisan miring, model teks seperti tulisan tangan, dan huruf kapital pada teks yang panjang.
5. Gunakan kontras yang tinggi antara warna dan teks (setidaknya 25%).
6. Hindari meletakkan teks yang menumpuk pada gambar, kecuali kalau gambar dibuat semi transparan.
7. Gunakan paragraf singkat dan perhatikan jarak antar paragraf.
8. Hindari menggunakan kertas tipis (teks/gambar di belakangnya bisa tembus terlihat) dan mengilat (karena merefleksikan cahaya).
9. Perhatikan lipatan kertas agar tak menutupi tulisan.
10. File dengan format PDF terkadang tidak kompatibel dengan perangkat *screenreader*. Sebaiknya siapkan pula versi polos dalam format Word.

Tidak semua orang dapat melihat semua warna, tapi mereka harus bisa mengenali perbedaan warna pada tanda atau petunjuk. Kita perlu mengakomodasi kebutuhan ini dengan<sup>28</sup>:

- Menggunakan warna-warna yang saling kontras
- Menambahkan tekstur visual, terutama pada infografik
- Untuk tanda dan petunjuk, tambahkan teks. Jangan hanya menggunakan warna

#### Catatan:

Seluruh panitia yang terlibat perlu mendapatkan *accessibility training* sedangkan lokasi program perlu dilakukan *accessibility audit* (contoh bisa dilihat di link ini: [How easy is your building to use?](#)) untuk memastikan aksesibilitasnya. Jika belum memenuhi syarat, kita perlu melakukan penyesuaian untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

05

# Direktori Organisasi Disabilitas dan Organisasi Seni & Kreatif yang Bekerja Sama dengan Penyandang Disabilitas



## Bali

### Nama

### Website / Media Sosial

Annika Linden Centre

[www.annikalindencentre.org](http://www.annikalindencentre.org)

Bali Deaf Community

Instagram: @balideafcommunity

BRSPDSN Mahatmiya

[mahatmiya.kemsos.go.id](http://mahatmiya.kemsos.go.id)

DPD Pertuni Bali

[pertuniprovbali@gmail.com](mailto:pertuniprovbali@gmail.com)

GERKATIN Denpasar

[adhinegara10@yahoo.co.id](mailto:adhinegara10@yahoo.co.id)

Komunitas Teratai

Facebook: [teratai.kostrabali](https://www.facebook.com/teratai.kostrabali)

PUSPADI

[www.puspadibali.org](http://www.puspadibali.org)

Rumah Berdaya

Facebook: @rumahberdaya.kpsibali

Yayasan Bhakti Senang Hati

[yayasanbhakti\\_senanghati@yahoo.co.id](mailto:yayasanbhakti_senanghati@yahoo.co.id)

Yayasan Bunga Bali

Facebook: Yayasan Bunga Bali

Yayasan Cahaya Mutiara Ubud

[cahayamutiaraubud.weebly.com](http://cahayamutiaraubud.weebly.com)

Yayasan Peduli Kemansiaan

[ypkbali.org](http://ypkbali.org)

## Jawa

### Nama

### Website / Media Sosial

Ballet.id

[www.ballet.id](http://www.ballet.id)

Bipolar Care Indonesia

[www.bipolarcareindonesia.org](http://www.bipolarcareindonesia.org)

FENCY Community

[www.fencycommunity.wordpress.com](http://www.fencycommunity.wordpress.com)

Ikatan Terapi Musik Indonesia

[www.terapimusikindones.wixsite.com/itmi](http://www.terapimusikindones.wixsite.com/itmi)

Precious One

[www.precious-one.com](http://www.precious-one.com)

Creativable Project

Instagram: @creativeableproject

Deaf Art Community

Facebook: Deaf Art Community

Nalitari

[www.nalitari.org](http://www.nalitari.org)

A'merch (Ability Merchandise)

[raringga.rl@gmail.com](mailto:raringga.rl@gmail.com)

Lingkar Sosial

[www.lingkarsosial.org](http://www.lingkarsosial.org)

Waluyo Jiwo

Instagram: @waluyojiwo

Galeri Lukis Kanvas  
Isyarat.id  
Organisasi Disabilitas Tuban (ORBIT)  
Sean Sheila  
Alifa Enterprise  
Smile Motivator  
Teman Tanpabatas  
Pemuda Peduli Kesejahteraan Sosial  
Klub Origami Indonesia

Instagram: @galerilukiskanvas  
Instagram: @isyarat.id  
Facebook: ORBIT.organisasidisabilitastuban  
www.seansheila.com  
www.alifaart.wordpress.com  
Instagram: @smilemotivator  
www.temantanpabatas.org  
www.ppkindonesia.blogspot.com  
Instagram: @klub.origami.indonesia

## Nusa Tenggara

**Nama**

**Website / Media Sosial**

Endri Foundation

www.endrifoundation.or.id

## Sumatra

**Nama**

**Website / Media Sosial**

Specialpreneur

Instagram: @specialpreneur\_

## Sulawesi

**Nama**

**Website / Media Sosial**

Rumata

www.rumata.or.id

Untuk informasi lebih lengkap, silakan klik [link ini](#).

Direktori ini bersifat terbuka, jadi kamu bisa mengedit dan menambahkan data organisasi di link tersebut atau hubungi kami melalui email [meet@ketemu.org](mailto:meet@ketemu.org).



# Lampiran 01:

## Hasil Wawancara dengan Tim Kreabilitas

---

Kami melakukan wawancara dengan beberapa anggota Tim Kreabilitas (tim yang terpilih dari workshop Gerakan Kreabilitas). Berikut kesan mereka, tantangan, dan cara mengatasinya selama berkolaborasi dengan penyandang disabilitas.

**DONDIK ROBINI** - pendiri Mawea Lumajang, Iskandar Collective



**Bagaimana pengalaman kolaborasi selama ini, baik dengan teman disabilitas maupun non disabilitas?**

“Sebelumnya saya sering mengadakan kegiatan sosial seperti buka bersama, kegiatan lingkungan, dan kegiatan kebudayaan. Awalnya enggak kebayang [berkolaborasi dengan penyandang disabilitas] dan mungkin **orang menganggap disabilitas itu enggak mampu**. Tapi setelah diajak berkegiatan bareng, ternyata **mereka aman-aman aja dan bisa**.”

“Yang harus diperhatikan saat kerja dengan disabilitas itu: **transportasi** dan **lokasi**. Sekarang, di Lumajang sudah mulai aware dengan disabilitas. Kantor-kantor pemerintah sudah ramah disabilitas daksa. Teman-teman disabilitas juga banyak yang **proaktif**, suka nongkrong bareng komunitas. Jadi setiap aktivitas melibatkan kelompok disabilitas. Jejaring mereka juga enggak cuma level komunitas, tapi sampai ke pemerintahan. Misal ada program dari dinas sosial, mereka juga terlibat jadi penyelenggaranya.”

**Biasanya tantangan apa yang dihadapi dan bagaimana cara mengatasinya?**

“Tantangannya **psikologis (konsep diri)**. Sebenarnya yang dilakukan teman-teman disabilitas ini sudah baik, tapi mereka masih terus merasa mereka itu bukan apa-apa. Mungkin karena **kurang mendapatkan apresiasi**. Ketika mau kolaborasi, perlu komunikasi dan upaya lebih besar.”

“Penyandang disabilitas memandang dirinya seakan-akan sebagai orang yang dikasihani, merasa belum setara. Maka kita harus **lebih peka** dan lebih **memperhatikan cara berkomunikasi**.

“Kalau dengan Pak Is, **istrinya** bisa bantu komunikasi, karena terkadang ada pembicaraan yang butuh penerjemahan ulang. Prosesnya juga tidak bisa yang “**menekan**”, misal harus jadi 10 gambar dalam 1 hari. Jadi lebih baik **membebaskan** dalam berproses, Malah terkadang bisa melampaui dari yang biasanya. Jadi kita harus belajar untuk berdamai dengan situasi itu.”

### **Kenapa perlu kolaborasi dengan penyandang disabilitas?**

“Sebenarnya awalnya enggak kepikiran. Tapi karena melihat ada peluang untuk melibatkan teman-teman disabilitas, mereka jadi terdorong. **Harusnya kondisi fisik yang terbatas itu bukan jadi masalah, apalagi dalam seni yang ukurannya itu bisa sangat beragam**.

“Aku jadi mikir. Ketika ingin menciptakan sesuatu, kenapa enggak melibatkan siapapun dengan *background* fisik apapun. Ketika karyanya mumpuni dan sesuai dengan harapan-harapan kita, kenapa enggak? Jadi **bukan melihat kondisi fisiknya seperti apa, tapi melihat kapasitas dirinya**.”

---

### **KHOMSIN - pendiri Waluyo Jiwo di Blitar, Lorku**



### **Bagaimana awal terbentuknya Waluyo Jiwo, dan apa yang menginspirasi mas untuk membangun Waluyo Jiwo?**

“Waluyo Jiwo berawal dari mendengar kasus-kasus di masyarakat. Lalu kemudian membuat kampanye-kampanye peduli gangguan jiwa. Gangguan jiwa juga berpengaruh pada warga sekitar, perhatian warga sekitar, jadi hal ini **perlu disosialisasikan**.

“Terus masyarakat ODGJ (Orang Dengan Gangguan Jiwa) **diajak berkarya**. Karya itu dibuat *merchandise* untuk membantu posyandu ODGJ di sana yang masih sering pakai uang pribadi. Program menggambar biasanya sebulan sekali.”

## Apa dampak aksi Waluyo Jiwo pada teman-teman disabilitas dan masyarakat?

“Teman-teman disabilitas jadi **lebih produktif**. Dampaknya di masyarakat, mereka kaget ternyata ODGJ **bisa berkarya, bisa juga kreatif**. Mereka jadi **support** gerakan Waluyo Jiwo, misalnya beli merchandise-nya. Lalu sekarang juga bisa buat acara pameran dengan komunitas-komunitas difabel lainnya.”

## Biasanya tantangan apa yang dihadapi dan bagaimana cara mengatasinya?

“Kunci mengatasi tantangan dengan disabilitas mental itu **komunikasi dalam pendekatan**. Tau dulu dirinya seperti apa, sukanya apa, kegiatan sehari-harinya apa. Jadi kita tau batasan-batasannya apa dan memahami itu. Lebih **pendekatan secara personal** dulu.”

## Kenapa perlu kolaborasi dengan penyandang disabilitas?

“Pertama, tanggung jawab dari rasa kebersamaan kita sebagai sesama manusia. Itu tanggung jawab moral. Kedua, mereka perlu perhatian lebih. Masih banyak yang kurang memperhatikan mereka.”

---

## PATRICIA THEBEZ - Seniman, Perky Koma



## Bagaimana pengalaman berkolaborasi selama ini, baik dengan teman disabilitas maupun non disabilitas?

“Kolaborasi dengan Devi (Tim Kreabilitas) berjalannya lumayan lancar. Meski begitu, kami menemukan banyak perbedaan, misalnya dari segi **teknis** dan **ide**. Selain itu, Devi tinggal di Bali, dan aku di Jakarta. Awalnya mudah karena bisa ketemu setiap hari (saat *workshop* di Bali). Setelah pulang, kami harus **saling percaya** banget supaya bisa komunikasi dengan baik. Enggak bisa saling marah, kerja samanya harus bagus. Untungnya setiap aku komunikasi sama Devi, lancar-lancar saja. Jadi **masalah bisa dipecahkan secepatnya** dan kerja jadi **efektif**.”

“Dulu aku juga pernah kolaborasi dengan Rumah Berdaya, ada *workshop* juga. Awalnya canggung karena enggak ngerti cara *approach* karena **enggak biasa** dan enggak familier.”

## Selama berkolaborasi, apa yang membuat nyaman dan tidak nyaman?

“Yang buat **enggak nyaman** kalau ada **deadline yang tiba-tiba**, waktunya mepet, harus diselesaikan saat itu juga. Aku jadi takut kecewa, jadinya stres dan *nervous*. Ini berpengaruh ke *mood*.”

“Yang buat **nyaman** adalah merasa lebih *secure* karena bisa **tukar ide**, ngerjainnya enggak sendiri, bisa **bagi tugas** [merasa lebih terbantu]. Aku lebih tahu apa yang mau dikerjain. Kalau sendiri, aku suka bingung apa yang mesti dikerjain. Malah terkadang enggak tau mau ngerjain apa.”

## Biasanya tantangan apa yang dihadapi dan bagaimana cara mengatasinya?

“Tantangannya di **perbedaan pendapat** saat mau memecahkan masalah. Cara menghadapinya: sabar, pelan-pelan diomongin.

“Masalah **ekspektasi** juga [jadi tantangan]. Kita harus menyesuaikan kemampuan aku dan kemampuan orang lain, supaya bisa ketemu di tengah-tengah.”

## Menurut kamu, bagaimana sesi mentoring Gerakan Kreabilitas?

“**Sistem deadline** mesti diperbaiki. Kemarin sempat enggak ada berita, lalu tiba-tiba deadline mundur. Awalnya aku jadi bingung gimana ngerjainnya. Lama-lama, semakin baik-baik aja sih.

“Aku banyak belajar bagaimana **cara kerja sama dengan orang di tempat yang berbeda, proses dari penciptaan karya sampai bikin branding**. Soalnya sebelum ikut *mentorship* ini, aku kurang paham prosesnya seperti apa, **termasuk hitung-hitungan cost**.”



**VINDY ARIELLA, pendiri Bipolar Care Indonesia (BCI), Lorku**



**Bagaimana pengalaman berkolaborasi, baik dengan teman disabilitas maupun non disabilitas?**

“Di BCI ada kelas Art Therapy, tapi kita enggak sampai buat produk yang bisa dijual. Memang, ada beberapa teman dari kelas Art Therapy bikin karya-karya seni dan dijual.”

**Apa dampak Art Therapy terhadap mbak Vindy, teman-teman bipolar dan masyarakat?**

“Dampaknya untuk teman bipolar tentunya positif karena mereka tau medianya aman untuk berekspresi. Ada juga yang menemukan *passion*-nya untuk dikembangkan, dan mereka juga bisa menjual karyanya.

“Dampak di masyarakat, mereka jadi sadar ternyata Bipolar bisa berkarya juga, bisa produktif. Stigma terhadap bipolar itu biasanya dibidang lebay, *attention seeker*, cuma pura-pura, enggak bisa apa-apa, enggak punya masa depan, enggak bisa berprestasi.”

**Selama berkolaborasi, apa yang membuat nyaman dan tidak nyaman?**

“Yang buat nyaman itu saat partisipan [Art Therapy] memang mau coba hal baru. Dan yang buat enggak nyaman itu kalau mereka cuma ikut-ikutan aja. Waktu sesi, mereka minder dan bilang, ‘Aku kan enggak bisa gambar.’ Padahal mestinya kerjain aja.”

**Biasanya tantangan apa yang dihadapi dan bagaimana cara mengatasinya?**

“Tantangannya kalau partisipan merasa minder, jadi aku coba encourage mereka. Di Art Therapy, karya bukan dilihat dari estetikanya, tapi dari bagaimana mengekspresikan diri.

“Saat kolaborasi dengan Khomsin (Tim Kreabilitas), tantangannya adalah lokasi yang beda. Komunikasi cuma lewat online, jadi kurang bisa ngomong panjang untuk memilih bahan dan lain-lain dan harus saling menyesuaikan waktu.”

**Menurutmu, bagaimana sesi mentoring Gerakan Kreabilitas?**

“Menurutku, mentoringnya santai di awal dan terburu-buru di akhir. Semakin lama, baru semakin terstruktur.”

## Lampiran 02 : Hasil Wawancara dengan Partisipan Program yang Aksesibel

---

Bersama ART BALI, kami menyelenggarakan tur pameran yang melibatkan partisipasi beberapa komunitas disabilitas. Kebanyakan dari mereka belum pernah mengunjungi pameran seni sebelumnya. Berikut komentar mereka:

“Semoga panitia tetap membuat pameran seni supaya ilmu-ilmu dari pameran ini bisa tetap tersebar. Ketika *moving* [saat tur pameran], sebaiknya pembicara ngomong lebih perlahan supaya informasinya tidak putus-putus dan membingungkan. Terutama saat ada diskusi dan pertanyaan”

- **Dinda**, Putra Putri Tuli Bali

“Memang lebih nyaman kalau ada tur pameran khusus Tuli. Tapi kalau digabung dengan yang lain juga tidak apa-apa, hanya mungkin rombongannya bisa dibedakan”

- **Fani**, Putra Putri Tuli Bali

“Ini pertama kalinya teman-teman tuna netra diundang ke pameran seni. Menurut saya, penting untuk datang ke pameran seni karena menambah daya imajinasi, daya visual (dengan meraba), wawasan, dan ilmu tentang perkembangan seni terbaru. Saran saya, sebaiknya jarak satu benda dengan benda lainnya agak lebar”

- **Iwan Cahyadi**, Komunitas Teratai

“Menurut saya penting untuk datang ke pameran seni. Selain untuk *update* tentang tren seni rupa, kita juga bisa ketemu senimannya dan tukar pikiran. Aksesnya sudah bagus dengan adanya 1 pendamping untuk 1 regu tuna netra. Sebetulnya kami tidak perlu akses yang berlebih, hanya pendamping”

- **Yoga**, Komunitas Teratai



“Menurut saya, *moving*-nya agak sulit buat mereka. Mereka harus fokus dengan satu hal, tapi di belakang mereka juga ada desain dan pameran. Jadi mereka bingung harus melihat yang mana. Mereka itu **visual**. Mereka harus lihat tangan saya, tapi mereka juga mau tahu apa penjelasannya. Kalau dilakukan secara bersamaan, jadinya kurang efektif. Mungkin sebaiknya dijelaskan dulu selama 1 menit, lalu diberi waktu untuk melihat karyanya.

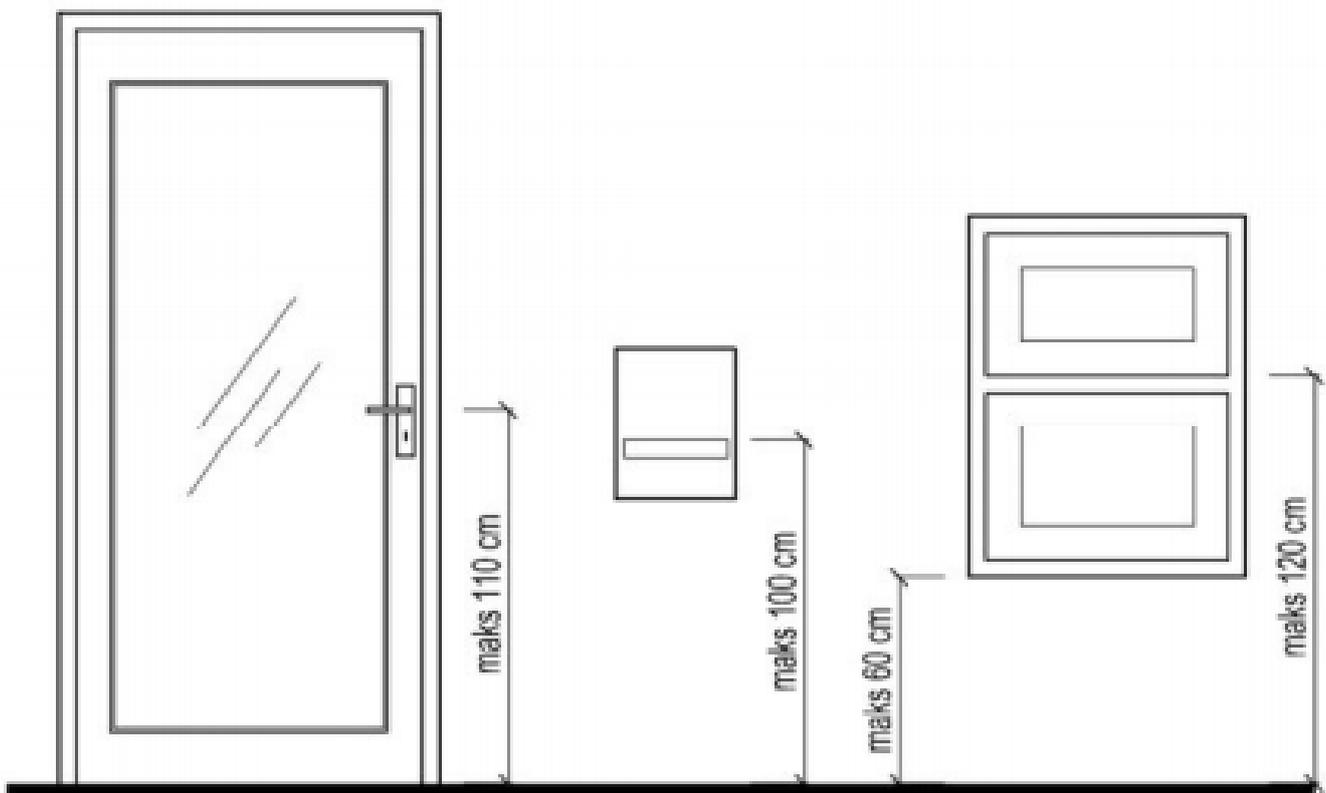
**“Posisi JBI itu di samping pembicaranya. Biasanya posisi Tuli di depan rombongan. Saya harus di samping pembicara karena saya harus betul betul-betul mendengarkan apa yang dibicarakan. Dalam menyediakan jasa JBI, perlu diperhatikan **durasi** dan **intensitas** acara. Misalnya acara hanya 1 jam tapi sangat intens, sebaiknya menyediakan 2 orang JBI”**

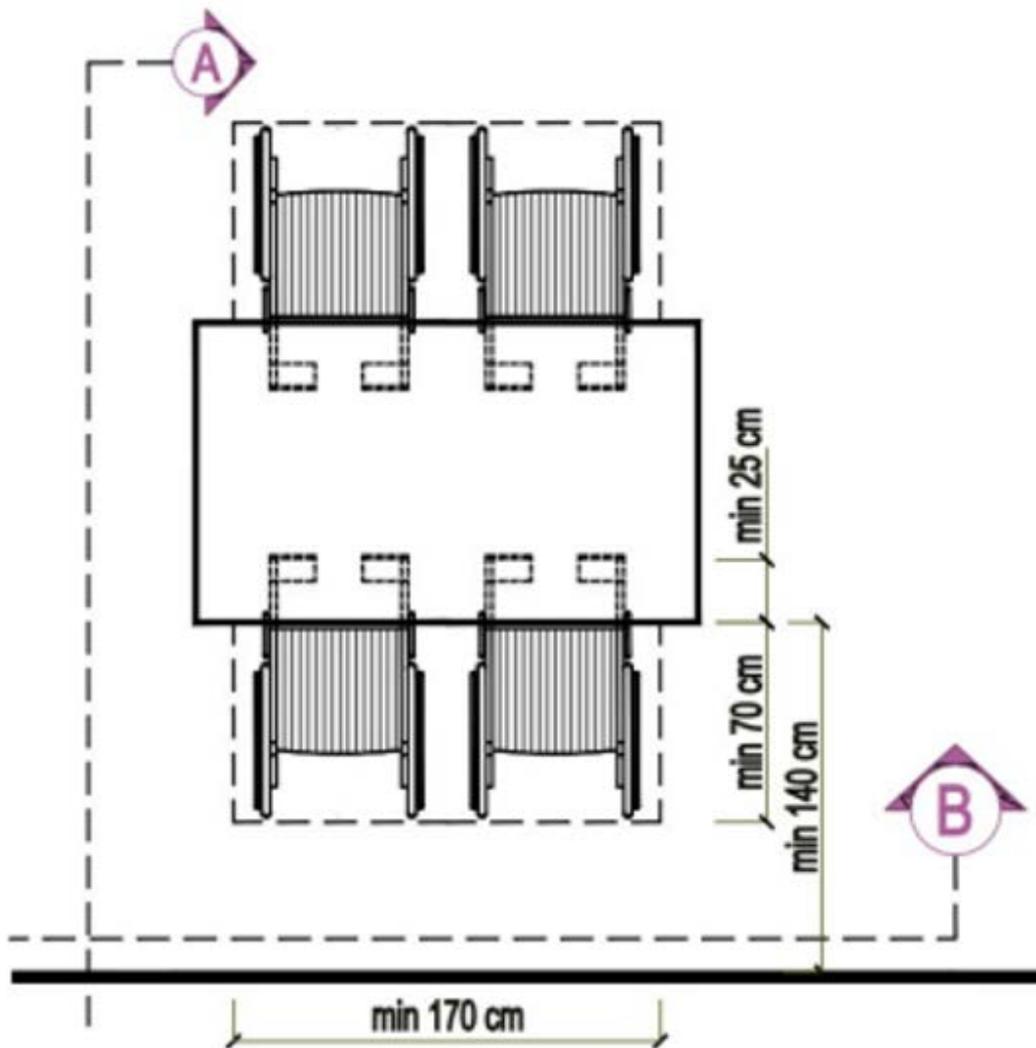
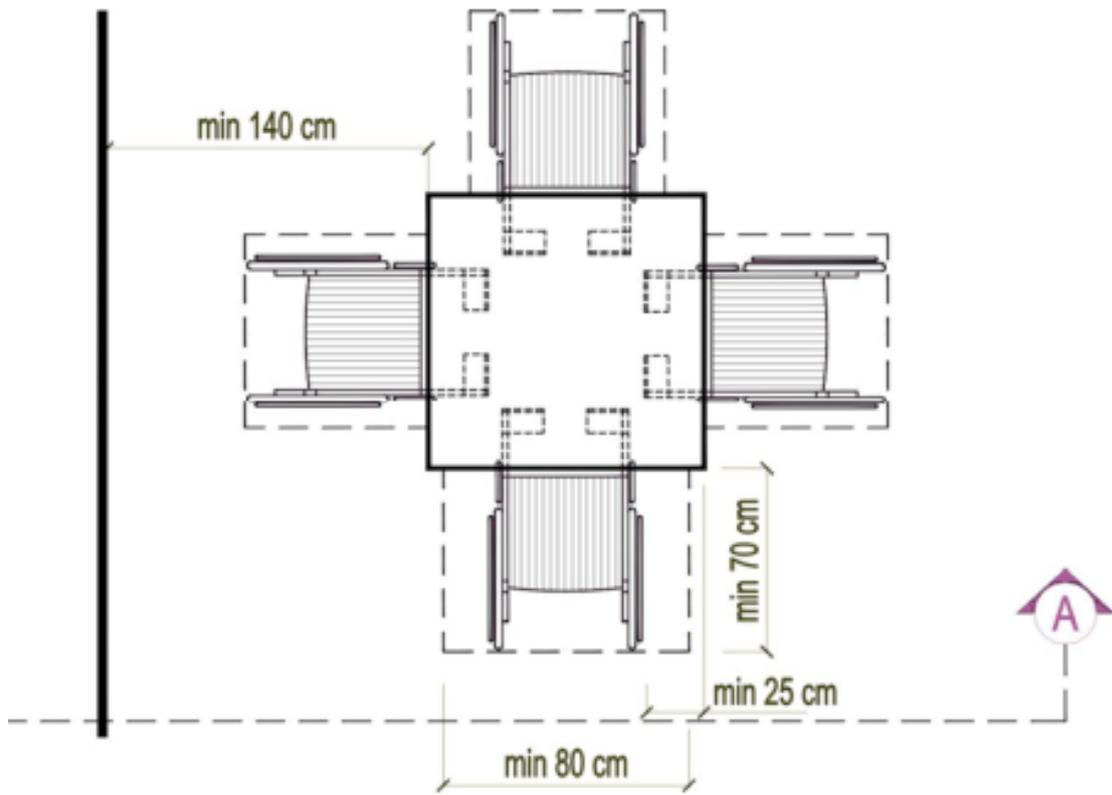
- **Tya**, Juru Bahasa Isyarat



# Lampiran 03: Panduan Bangunan yang Aksesibel

[Panduan selengkapnya bisa dilihat di Permen PUPR No.14 Tahun 2017 Tentang Persyaratan Kemudahan Bangunan Gedung .](#)







**GAMBAR P-1**  
**SIMBOL AKSESIBILITAS**



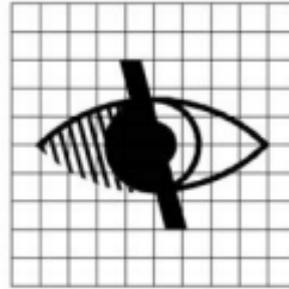
**GAMBAR P-2**  
**SIMBOL TUNA RUNGU**



**GAMBAR P-3**  
**SIMBOL TUNA DAKSA**



*Gambar P-5*  
**SIMBOL TUNA NETRA**



*Gambar P-6*  
**PROPORSI  
PENGGAMBARAN SIMBOL**



*Gambar P-7*  
**SIMBOL TELEPON UNTUK  
PENYANDANG CACAT**



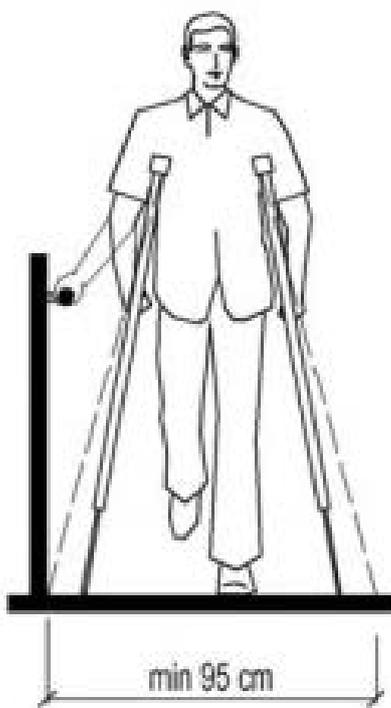
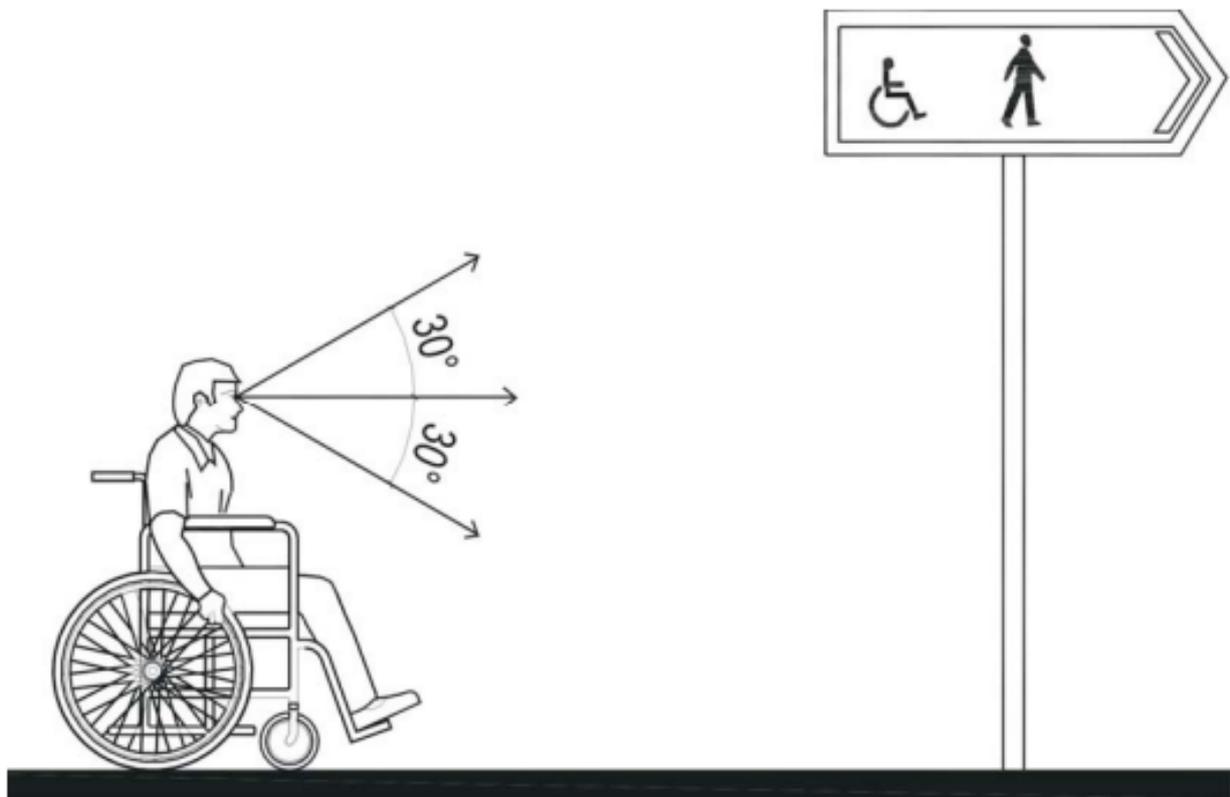
*Gambar P-8*  
**SIMBOL RAMP  
PENYANDANG CACAT**



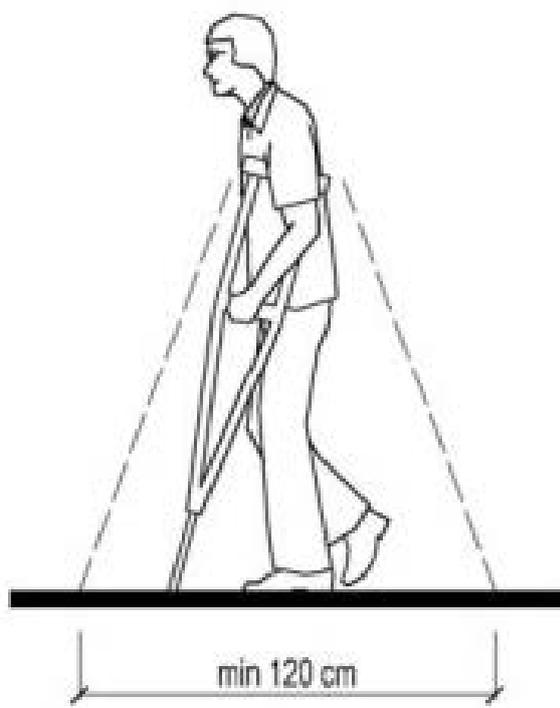
*Gambar P-9*  
**SIMBOL RAMP DUA ARAH**



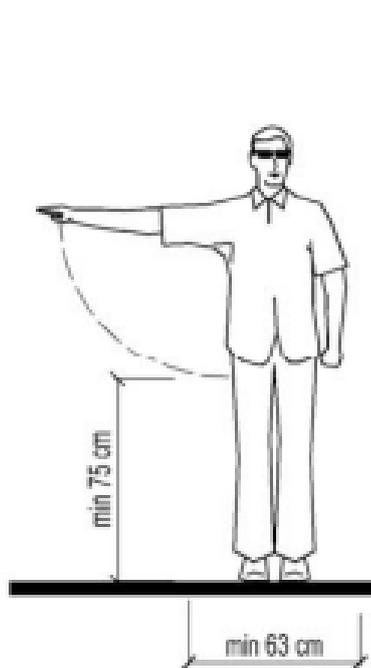
*Gambar P-10*  
**SIMBOL TELEPON  
UNTUK TUNA RUNGU**



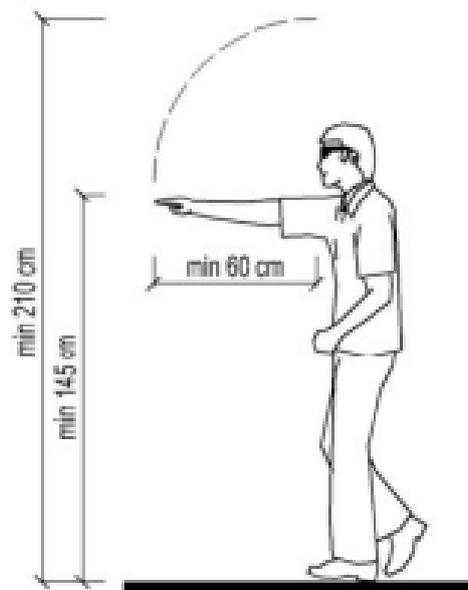
**A. JANGKAUAN KE SAMPING**



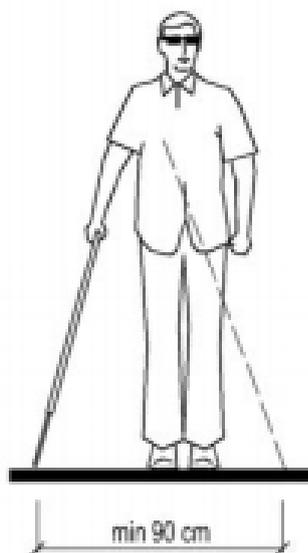
**B. JANGKAUAN KE DEPAN**



**A. JANGKAUAN KE SAMPING**



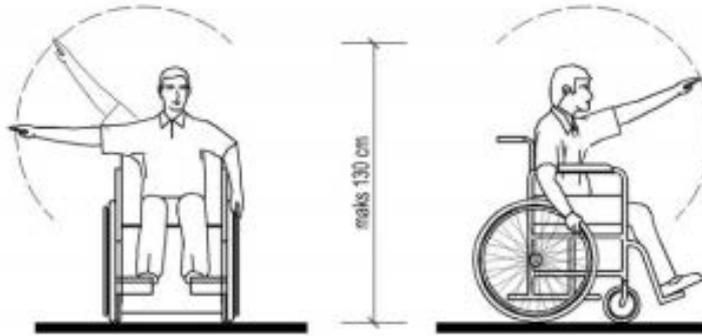
**B. JANGKAUAN KE DEPAN**



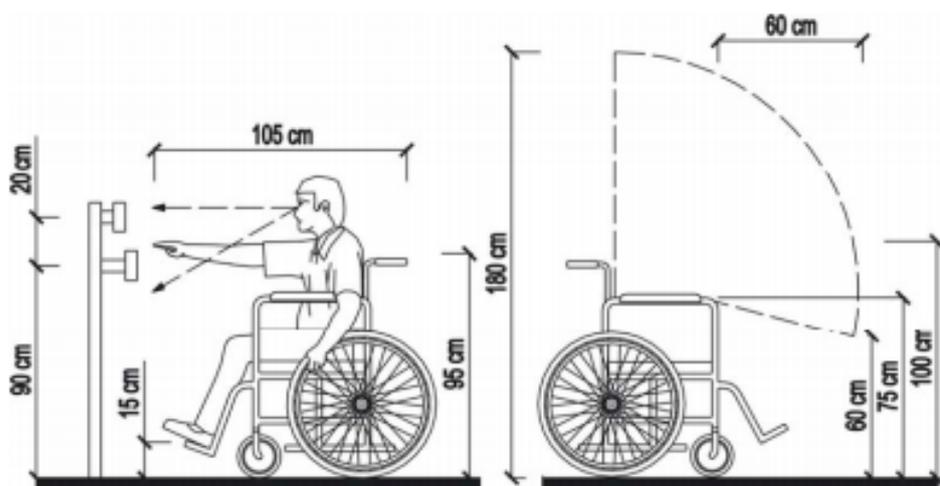
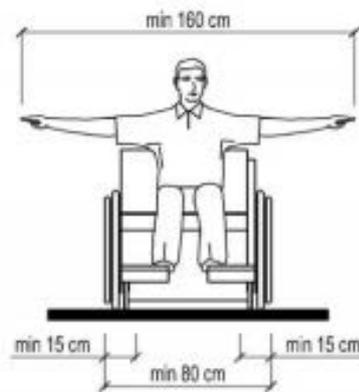
**C. JANGKAUAN KE SAMPING DENGAN TONGKAT**



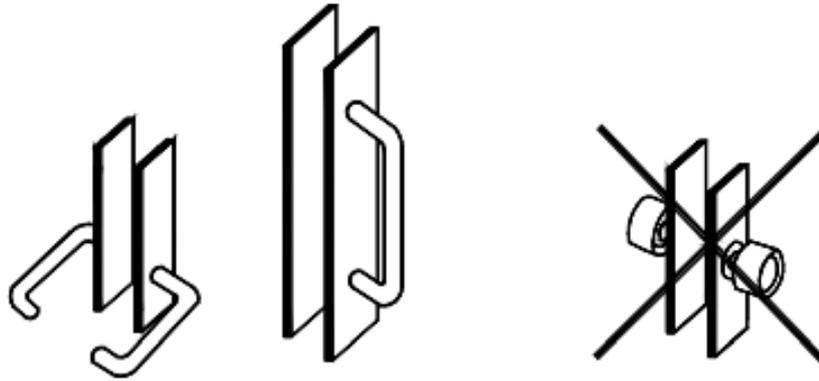
**D. JANGKAUAN KE DEPAN DENGAN TONGKAT**



**GAMBAR A-9**  
**RATA-RATA BATAS JANGKAUAN**  
**PENGGUNA KURSI RODA**



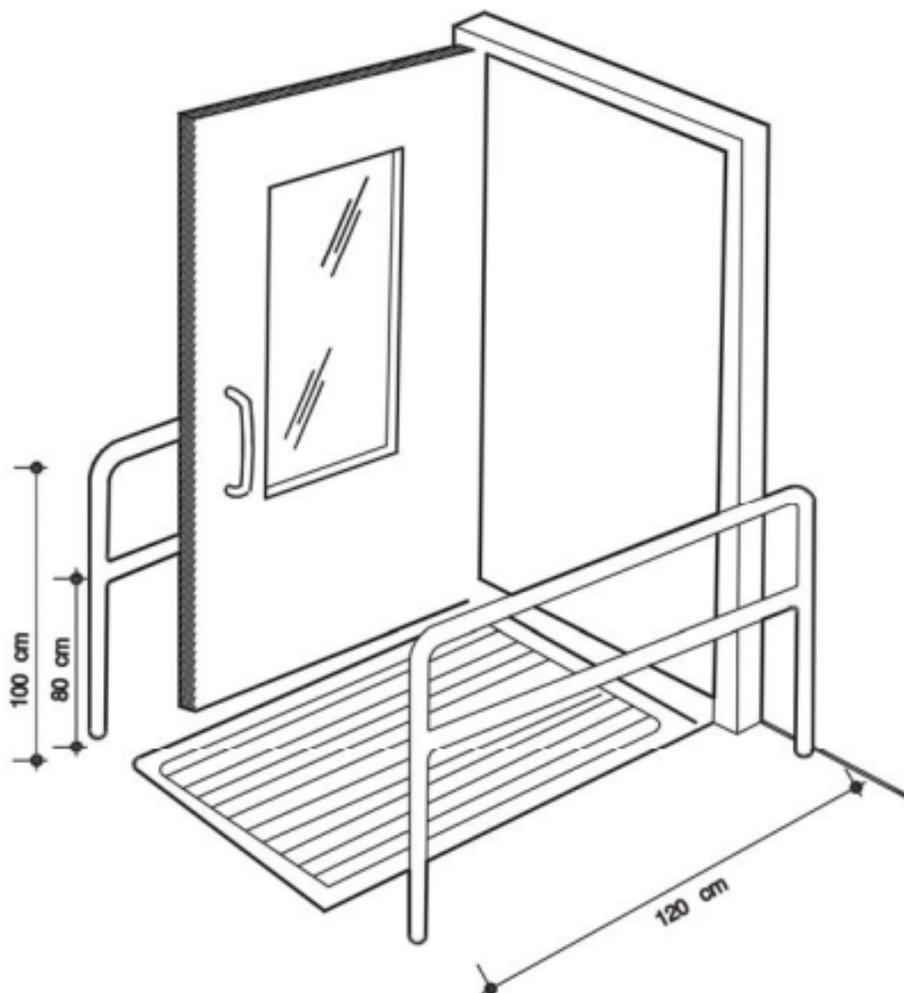
**GAMBAR A-11**  
**JANGKAUAN MAKSIMAL KE DEPAN**  
**UNTUK PENGOPERASIAN PERALATAN**

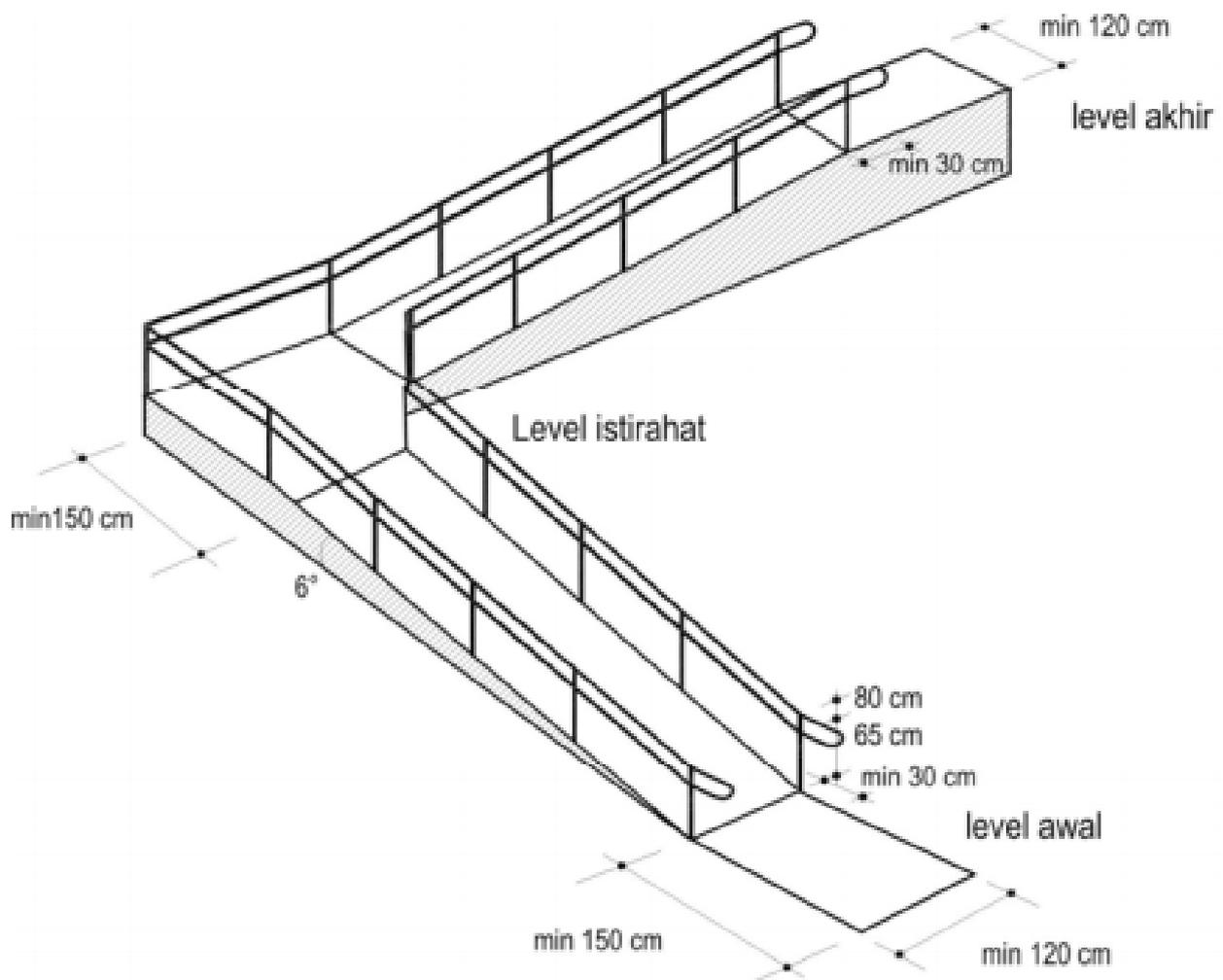


A. MODEL PINTU YANG DISARANKAN

B. MODEL PINTU YANG TIDAK DISARANKAN

Gambar E-6  
**PEGANGAN PINTU YANG DIREKOMENDASIKAN**





# Lampiran 04: Pengalaman Selama Program Gerakan Kreabilitas

---

## Pengalaman kami selama program Gerakan Kreabilitas

Gerakan Kreabilitas merupakan salah satu program Ketemu Project yang menasar pada pemberdayaan rekan-rekan penyandang disabilitas di Indonesia dalam ekonomi kreatif. Program ini terdiri dari beberapa sesi: workshop, inkubasi, site visit, dan residensi. Melalui program ini, kami belajar banyak mengenai bagaimana kami berkolaborasi dalam menciptakan produk.

- **Jangan berasumsi**

Sebelum hari workshop yang kami selenggarakan di Bali selama 4 hari 3 malam, kami menyadari pentingnya untuk menanyakan kebutuhan aksesibilitas yang diperlukan, seperti kursi di dalam toilet, pantangan makanan, lokasi dengan sedikit tangga, jadwal istirahat, dan kebutuhan akan asisten pribadi/pendamping. Cara bertanya pun kami perhatikan. Kami fokus pada kebutuhan mereka, bukan disabilitas atau hambatan yang dimiliki

- **Lebih peka**

Saat workshop, rencananya kami akan mengadakan pengumuman pemenang. Namun ternyata ada beberapa rekan disabilitas yang sedang kurang nyaman. Jadi kami memutuskan untuk membatalkan pengumuman dan memberitahukan langsung ke tim pemenang. Dari pengalaman ini, kami belajar bahwa kita perlu fleksibel saat menghadapi situasi tak terduga dan memberikan perhatian lebih kepada kondisi rekan-rekan penyandang disabilitas.

- **Interaksi adalah kunci**

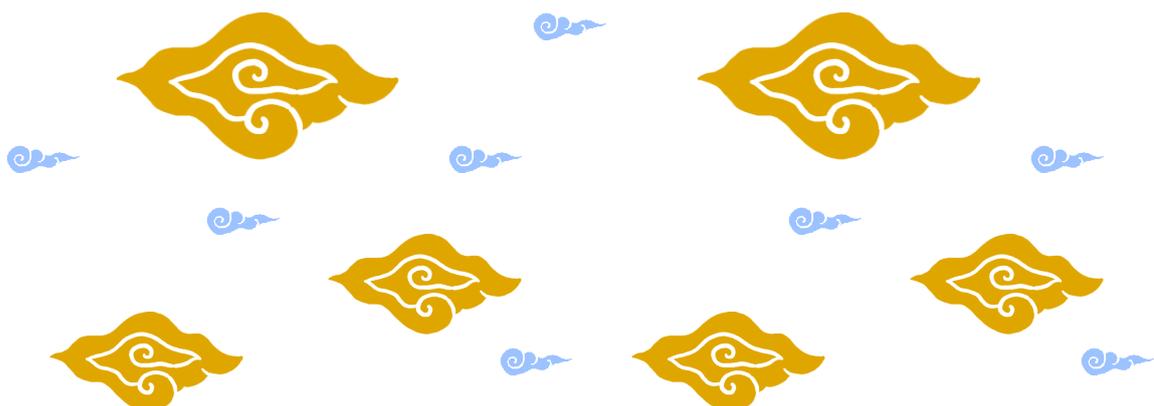
Setiap orang, baik itu penyandang disabilitas maupun tidak, memiliki pengalaman berbeda-beda. Untuk mengenal dan memahami seseorang, kita perlu berinteraksi dan saling tukar cerita.

Berikut adalah ringkasan pengalaman kami saat workshop Gerakan Kreabilitas dengan tajuk Ayo Ketemu!. Kegiatan ini berlangsung di Bali selama 4 hari 3 malam.

- **Tanya kebutuhan peserta**

- o Apakah memerlukan Juru Bahasa Isyarat?
- o Punya pantangan makanan apa saja?
- o Apa saja kebutuhan aksesibilitas yang diperlukan (misal: kursi di toilet, waktu istirahat tambahan, tak melewati banyak tangga, dll)?

- **Hospitality training bersama para volunteer ke tempat-tempat akomodasi sebelum RDT**
- **Sesi presentasi + workshop**
  - o Melibatkan partisipasi penyandang disabilitas di *workshop* (sebagai pembicara maupun pengisi acara)
  - o Mencari *venue* dengan fasilitas untuk penyandang disabilitas, seperti Rumah Sanur dan Hotel Taksu Sanur
  - o Pembicara untuk berbagai tema diskusi
- **Sesi Pasar Pitch**
  - o Berkat tema pasar yang tidak formal, tak ada lagi jarak antara partisipan dengan publik untuk berinteraksi.
  - o Format presentasi juga tak formal sehingga mendorong partisipan untuk menyampaikan idenya dengan lebih santai
  - o Lebih interaktif - melibatkan partisipasi publik untuk ikut memilih (vote)
  - o Juri dari berbagai latar belakang - penilaian meliputi seluruh sudut pandang
  - o Peka terhadap kondisi partisipan dan menciptakan solusi kreatif jika ada hal yang tak terduga
  - o Minta feedback dari partisipan dengan bertanya mengenai kesan selama menjalani program. Dengan begitu, kita bisa mendapat informasi yang sebelumnya tidak kita sadari.



Setelah Ayo Ketemu!, tim yang terpilih selanjutnya mengikuti masa inkubasi dan mentoring selama 6 bulan. Dari pengalaman ini, kami mendapat pelajaran:

- Toleransi dengan keadaan tim. Salah satu dari tim yang terpilih tak mencapai kesepakatan antar anggotanya. Sebagai pihak penyelenggara, kami berkompromi dan tak memaksakan keadaan. Keputusan haruslah adil dan terbaik bagi semua pihak yang terlibat.
- Bertanya pada setiap tim mengenai keahlian mentor yang dibutuhkan.
- Mengadakan sesi mentoring secara rutin. Tujuannya untuk memotivasi peserta dan membantu menyelesaikan masalah dengan lebih cepat.
- Kami mendorong setiap tim untuk membuat produk yang punya nilai dan cerita yang ingin disampaikan kepada konsumen tanpa melupakan aspek masa pakai produk dan materialnya.
- Kami membebaskan semua anggota tim untuk berkreasi sesuai imajinasi mereka. Kami hanya membantu menggali kemungkinan yang ada.







Dokumentasi program Workshop Gerakan Kreabilitas  
Sumber: Ketemu Project, 2019

## Pasar Pitch

---

Salah satu tujuan program lokakarya Gerakan Kreabilitas adalah menciptakan creative enterprises baru dari para partisipan. Sejak awal lokakarya, kami mendorong mereka untuk mencari pasangan atau grup dari sesama partisipan (dengan tidak menutup kemungkinan jika mereka ingin membawa ide secara perseorangan atau dengan komunitasnya sendiri), untuk memformulasikan ide produk atau jasa baru, yang kemudian akan dipresentasikan di hadapan juri dan dipilih tim mana yang bisa mendapatkan dukungan pendanaan, pembinaan selama 6 bulan, dan pemasaran dari tim Ketemu Project dan Arts Development Company.

Sesi presentasi tersebut kami berikan nama "Pasar Pitch". "Pasar Pitch" adalah suatu format presentasi yang terbuka untuk umum, santai dan interaktif. Mengusung tema pasar, kami buat sesi ini seperti dalam suasana pasar, yang berarti tidak ada jarak antara partisipan dengan publik untuk berinteraksi, dan publik dapat dengan bebas memilih ide mana yang mereka sukai. Format presentasi seperti ini sangatlah berbeda dengan format presentasi konvensional, seperti menggunakan slide power point, dimana penonton atau pengunjung

umumnya merespon secara pasif dalam menerima informasi. Kami menilai penggunaan format seperti pasar ini jauh lebih efektif, karena selain dapat mengundang publik untuk turut terlibat dalam program, tetapi juga membuat partisipan dapat lebih bebas menyampaikan gagasannya sesuai dengan kreativitasnya.

Tim terpilih berdasarkan penilaian juri dan vote terbanyak dari publik. Berikut adalah adalah 5 tim pemenang:



## **PERKY KOMA**

Produk-produk Perky Koma memiliki kepedulian mendalam terhadap isu kesehatan mental. Kolaborasi Patricia, seniman dari Jakarta dan Devi dari Bali ini bertujuan untuk mendukung kesehatan mental yang bergantung pada suasana hati (mood), sehingga produk yang diciptakan adalah produk fashion yang aksesorisnya dapat dikostumisasi sesuai dengan suasana hati pembelinya. Melalui Perky Koma, harapannya bisa membawa kegembiraan bagi penggunanya agar merasa lebih baik.

"Kami sangat senang dan bersyukur sudah terpilih jadi salah satu usaha kreatif. Kami harap kami dapat banyak ilmu dan pengalaman baru untuk berkontribusi di dunia ekonomi kreatif Indonesia dengan menciptakan dampak sosial yang kreatif. Kami juga berharap kreasi kami bisa membantu banyak orang di manapun berada."



## **LORKU**

Lorku adalah nama brand yang sedang dikembangkan oleh Vindy dan Khomsin. Brand ini membahas isu kesehatan jiwa dan mental dalam bentuk Mental Health Kit, yang berisikan buku jurnal, stiker, tato, dan reminder card.

Desain di produk ini berasal dari Vindy sendiri dan juga kolaborasi Khomsin dengan penyandang disabilitas mental teman-teman di Waluyo Jiwo, sebuah gerakan peduli kesehatan jiwa yang didirikannya di Blitar. Melalui Lorku, harapannya bisa meningkatkan kesadaran dan pengetahuan publik tentang kesehatan mental, dan tahu bagaimana cara mengetahui dan mencari bantuan saat merasa tidak nyaman.

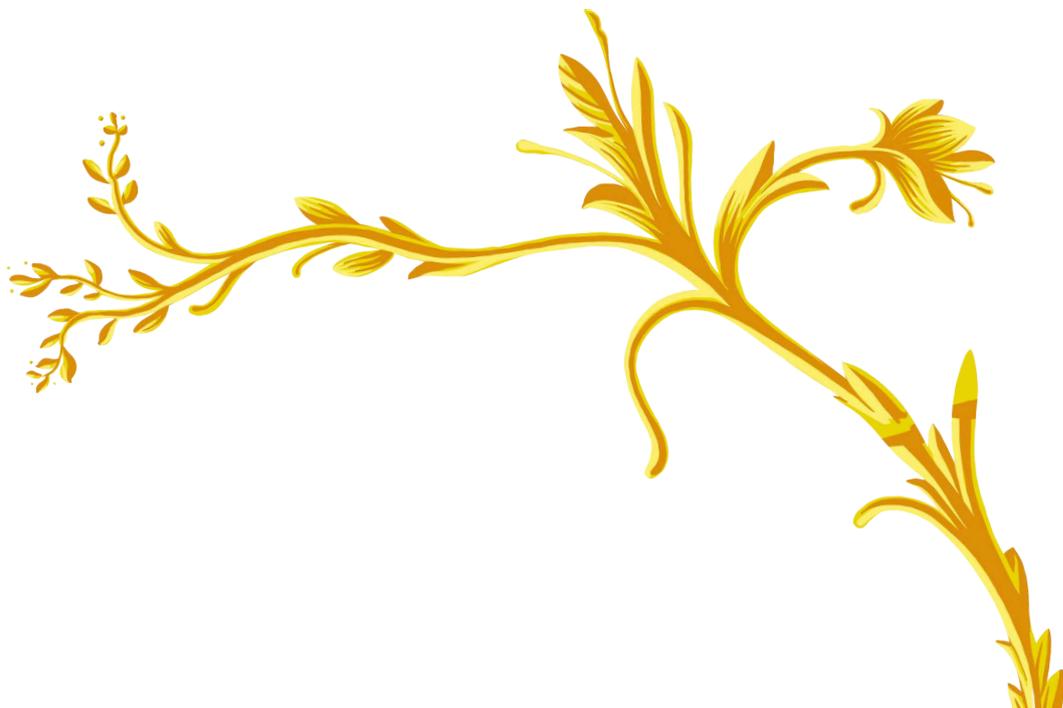
“Kami sangat senang dan tidak menyangka. Kami harap produk kami bisa tumbuh di pasaran global dan berguna bagi banyak orang. Terima kasih, Gerakan Kreabilitas Ketemu project!”



## KUATILITAS

Kuatilitas tercipta dari gabungan kata “kuat” dan “abilitas”. Zakka dan Winda berkolaborasi untuk membuat komik yang menceritakan tiga tokoh pahlawan disabilitas. Melalui komik dan merchandise mainan kertas, mereka ingin membawa pandangan yang positif terkait dengan isu disabilitas. Melalui produk ini, mereka berharap dapat menginspirasi dan mengurangi stigma di sekitar teman-teman disabilitas.

“Kami bangga menjadi satu dari lima tim terpilih. Banyak ilmu yang saya peroleh, juga pengalaman berkolaborasi yang menyenangkan. Semoga program seperti ini bisa terus diadakan dan memberi manfaat bagi banyak orang.”





## ISKANDAR COLLECTIVE

Dondik dan Wulang, adalah 2 orang seniman yang berkolaborasi dengan Pak Iskandar, seorang seniman dengan disabilitas fisik dari Lumajang. Dondik dan Wulang bersama-sama merespon hasil karya Pak Iskandar, dan mentransformasikannya menjadi produk-produk fashion yang ditargetkan kepada anak-anak muda.

Pak Iskandar adalah seorang seniman yang telah menciptakan berbagai macam karya visual, dari lukisan hingga instalasi. Di rumahnya, yang terlihat seperti sebuah galeri, dipenuhi dengan karya-karya yang menggunakan bahan-bahan yang sudah tak terpakai, seperti sandal, batu kali, dan botol plastik. Saat kami berkunjung ke rumahnya, kami tidak dapat melihat banyak lukisannya karena telah diberikan secara cuma-cuma ke sembarang orang. Di lingkungan tempat Pak Iskandar, masyarakat sekitar percaya bahwa penyebab ia jatuh sakit adalah karena lukisannya yang selalu bertema gelap, misterius, dan dianggap berbentuk "aneh". Karena kepercayaan inilah, Beliau kini hanya menggambar di kanvas dengan warna-warna terang dan terkesan ceria, Beliau juga kini membuka les privat menggambar.

Melihat potensi ini, Dondik dan Wulang memutuskan untuk mencoba memfasilitasi agar Pak Iskandar dapat berkarya atau membuat sketsa, pola, dan warna sesuai dengan keinginannya, yang kemudian Dondik dan Wulang respon melalui ilustrasi dan desain produk.

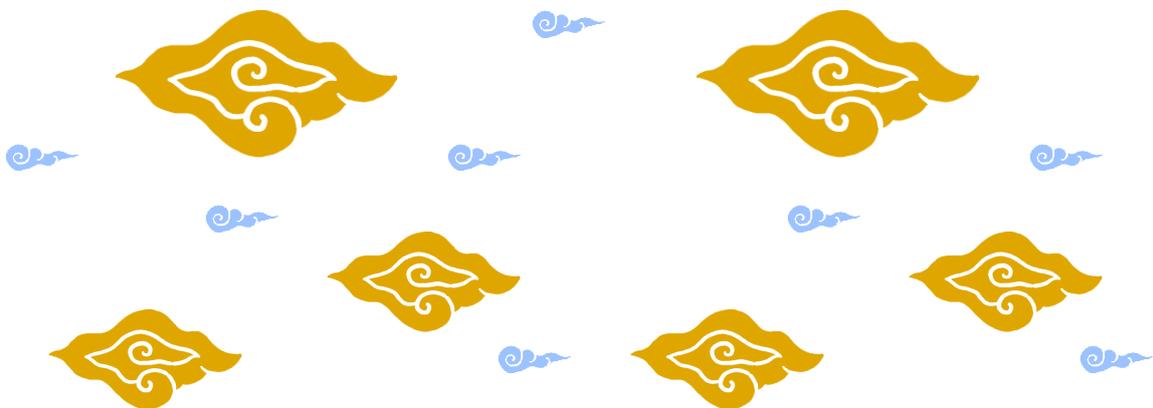
"Menjadi salah satu usaha kreatif adalah tantangan baru dan menyenangkan karena kami akan bisa melihat kesempatan dan metode kerja yang baru. Kami harap kolaborasi ini akan menjadi inisiatif yang baik untuk mendapatkan perspektif baru dalam menciptakan ekosistem yang inklusif dan menjadi manusia seutuhnya."



## HANDMADE CUTLERY TRAVEL KIT

Kelompok lainnya yang terpilih terdiri dari 5 orang, yakni Yasminida, I Wayan Suta, I Nyoman Budiarta (Bali), Siti Maidina (Jambi), dan Lalu Wisnu (Mataram). Handmade Cuttlery Travel Kit ini berisi satu set peralatan makan buatan tangan yang dibuat dari bambu organik dari Desa Jatiluwih. Nantinya, set alat makan ini akan dikemas dengan kain yang coraknya terinspirasi oleh lukisan Bali karya seniman lokal, serta batik tradisional dari Kepulauan Indonesia. Paket alat makan ini juga salah satu usaha mengurangi sampah plastik, yang dibuat dengan penuh semangat dan bertanggung jawab.

“Gerakan Kreabilitas ini bisa menjadi ajang mempersatukan budaya/ seni nusantara dalam satu hasil karya yang bisa dinikmati oleh seluruh dunia. Terima kasih banyak atas kesempatan yang sudah diberikan kepada kami.”



# Foto-foto dokumentasi Pasar Pitch:











# Referensi

1. "[Disabilitas](#)". Kamus Besar Bahasa Indonesia. diakses 22 Februari 2020
2. "[Disabilities](#)". World Health Organization. diakses 3 Desember 2019
3. "[Social model of disability](#)". SCOPE. diakses 3 Desember 2019
4. "[Article 14: Protection from Discrimination](#)". Equality and Human Rights Commission. diakses 28 Februari 2020
5. "[Disability in Indonesia: What can we learn from the data?](#)". The Australia Indonesia Partnership for Economic Governance. diakses 5 Desember 2019
6. "[Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2016 Tentang Penyandang Disabilitas](#)". Pengarusutamaan Gender Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat. diakses 5 Desember 2019
7. "[Inclusive 101](#)". Microsoft. diakses 5 Desember 2019
8. Thohari, Slamet dkk. 2017. [Laporan Penelitian Pemetaan Kesenian dan Disabilitas di Indonesia](#). Pusat Studi dan Layanan Disabilitas Universitas Brawijaya dan British Council Indonesia
9. "[Dis-](#)". Dictionary.com
10. Khamdiniyanti, Nurul. (2019, 17 Juni). Difabel atau Disabilitas?. Diakses 27 Desember 2019 dari <https://difabel.id/2019/06/17/difabel-atau-disabilitas/>
11. McConvell, Amina. 2016. "[The Creative Toolkit - An Information Toolkit To Support The Teaching and Facilitation of Visual Arts Studio Practice For People With Disability](#)". Arts Access Darwin. diakses 9 Desember 2019
12. "[Mental Health Tips for Art Workers](#)". Shape Arts. diakses 2 Januari 2020
13. Harrington, Lindsay. Cameron Sharp, dan Elle Pierman. "[Art and Autism - A Guide for Educators](#)". College of Arts and Sciences The Ohio State University. diakses 2 Januari 2020
14. Harlan, Becky. "[Art Studio Help Adults With Disabilities Turn Their Passion Into A Career](#)". npr. Diakses 2 Maret 2020
15. "[The Art of Collaboration: How To Play Well With Others](#)". society6. Diakses 2 Maret 2020
16. "[Artform: A Workbook for artists](#)". Diakses 24 Februari 2020
17. "[Inklusif](#)". Kamus Besar Bahasa Indonesia. diakses 2 Januari 2020
18. "[Art for Everyone Approaches to Inclusive Practice](#)". Arts Access. diakses 9 Desember 2019
19. McConvell, Amina. 2016. "[The Creative Toolkit - An Information Toolkit To Support The Teaching and Facilitation of Visual Arts Studio Practice For People With Disability](#)". Arts Access Darwin. diakses 9 Desember 2019
20. "[Ensuring your venues and events are open to all](#)". Shape Access Guide. diakses 9 Desember 2019
21. "[DIVERSITY THROUGH INCLUSIVE PRACTICE An Evolving Toolkit for Creating Inclusive Processes, Spaces & Events](#)". FemNorthNet & DAWN Canada. diakses 10 Desember 2019
22. "[How to Put On an Accessible Exhibition](#)". Shape Arts. diakses 3 Januari 2020
23. Howard, Fletcher. "[The principles of inclusive design. \(They include you.\)](#)". Commission for Architecture and the Built Environment". diakses 2 Januari 2020
24. "[Ensuring your venues and events are open to all](#)". Shape Access Guide. diakses 9 Desember 2019
25. Setia, Arinta. 2019. "[Diskominfo Coworking Space : Aksesibel, Inklusif, dan Ramah Difabel](#)". diakses 2 Januari 2020
26. "[Ensuring your venues and events are open to all](#)". Shape Access Guide. diakses 9 Desember 2019
27. "[Accessible communication formats](#)". Diakses 22 Februari 2020
28. "[Designing For Color-Blind Viewers](#)". A Better Image Printing. diakses 10 Desember 2019

