



Skema Kerja dalam Perancangan Motif untuk Penyandang Disabilitas Tunagrahita pada Bisnis Sosial Puka

Fani Khoirunnisak Nabilah¹, Shela Rahayu Hasannah², Arini Arumsari³, Mochammad Sigit Ramadhan⁴

^{1,2,3,4}Universitas Telkom, Indonesia

E-mail: nabilahfani@student.telkomuniversity.ac.id, shelarahayu@student.telkomuniversity.ac.id,
ariniarumsari@telkomuniversity.ac.id, sigitrmdhn@telkomuniversity.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-06-23 Revised: 2024-07-21 Published: 2024-08-08 Keywords: <i>Intellectual Disabilities;</i> <i>Disability Empowerment;</i> <i>Inclusion;</i> <i>Motif Design Work Scheme.</i>	The opportunity for people with disabilities in Indonesia to become wage labourers is highly dependent on the initiative of business owners, especially MSMEs. One of the social businesses engaged in empowering people with disabilities is Pulas Katumbiri (PUKA). PUKA empowers people with disabilities as craft crafters, such as meronce, which is done by intellectual disabilities with visual guidance. In addition, there are other potentials that can be empowered from intellectual disabilities, namely drawing skills, PUKA directs this expertise in the development of motif designs, but PUKA does not yet have the right method for design motifs by intellectual disabilities. This research uses a qualitative approach with a design fundamentals method as an indicator of target achievement in the most ideal motif development work scheme for intellectual disabilities. The results of this research are an optimal and easy to understand work scheme for intellectual disabilities in creating motif designs using the visual guidance method.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-06-23 Direvisi: 2024-07-21 Dipublikasi: 2024-08-08 Kata kunci: <i>Disabilitas Tunagrahita;</i> <i>Pemberdayaan</i> <i>Disabilitas;</i> <i>Inklusi;</i> <i>Skema Kerja Perancangan Motif.</i>	Kesempatan disabilitas di Indonesia untuk menjadi pekerja berupah sangat bergantung pada inisiatif pemilik bisnis, terutama pelaku UMKM. Salah satu bisnis sosial yang bergerak untuk memberdayakan orang dengan disabilitas adalah Pulas Katumbiri (PUKA). PUKA memberdayakan disabilitas sebagai <i>craft</i> kerajinan, seperti meronce yang dilakukan oleh disabilitas tunagrahita dengan bantuan panduan visual. Selain itu, terdapat potensi lain yang dapat diberdayakan dari disabilitas tunagrahita yakni keahlian gambar, PUKA mengarahkan keahlian ini dalam pengembangan desain motif, akan tetapi PUKA belum memiliki metode yang tepat untuk perancangan motif oleh disabilitas tunagrahita. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode <i>design fundamental</i> sebagai indikator target ketercapaian dalam skema kerja pengembangan motif yang paling ideal untuk disabilitas tunagrahita. Hasil penelitian ini berupa sebuah skema kerja yang optimal dan mudah dipahami untuk disabilitas tunagrahita dalam membuat desain motif dengan menggunakan metode panduan visual.

I. PENDAHULUAN

Setiap manusia berhak mendapatkan pekerjaan yang layak dan mendapatkan hak yang sama, namun bagi penyandang disabilitas hal ini masih kurang diperhatikan. Penyandang disabilitas mempunyai hak serta kewajiban yang sama serta mendapat perlakuan yang baik (Allo, 2020). Penyandang disabilitas sering kali mengalami kesulitan dalam mengakses kesehatan, pendidikan, pekerjaan serta dalam kehidupan di masyarakat. Berdasarkan prinsip *Sustainable Development Goals* (SDGs) bertujuan untuk menciptakan kesejahteraan bagi manusia di masa kini dan masa depan, serta memastikan tidak ada siapapun yang tertinggal (*no one left behind*) (Rifai & Humaedi, 2020). Menurut data Australian Disability & Development Consortium, disebutkan bahwa disabilitas secara inklusif

terkait dengan pekerjaan yang layak dan pertumbuhan ekonomi, hal ini tertera dalam agenda SDGs pada tujuan nomor 8, yaitu mendukung pertumbuhan dan perkembangan ekonomi yang inklusif dan berkelanjutan, serta lapangan pekerjaan yang produktif dan layak untuk semua orang, termasuk memungkinkan penyandang disabilitas dapat sepenuhnya mengakses pasar kerja, yang mana hal ini turut mendorong tercapainya tujuan nomor 10 SDGs, yaitu mengurangi kesenjangan sosial melalui pemberdayaan disabilitas.

Berdasarkan data yang dipaparkan oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) pada tahun 2021, sebanyak 15% dari 7 miliar penduduk dunia diantaranya merupakan penyandang disabilitas. Namun penyandang disabilitas yang masuk ke dalam lowongan pekerjaan memiliki

persentase sebesar 57,12% dibandingkan dengan persentasi populasi umum sebesar 82,3% (Sutrisno, 2022). Pada tahun 2022 menurut data ILO, 54,4% orang dengan penyandang disabilitas merupakan seorang wiraswasta, tetapi pemasukan yang dihasilkan tidak lebih dari dua juta rupiah per bulan (Gunawan & Rezki, 2022). Namun, hal ini menunjukkan ketimpangan ekonomi, serta diskriminatif lapangan pekerjaan bagi penyandang disabilitas. Menurut (Kaye et al., 2011) pemilik bisnis enggan untuk mempekerjakan penyandang disabilitas karena tidak mau berinvestasi pada akomodasi yang layak serta kemampuan kerja mereka yang dianggap bias negatif oleh pemilik bisnis. Merujuk pada Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 pada pasal 28I ayat (2), menyatakan bahwa "Setiap individu memiliki hak untuk tidak mengalami perlakuan diskriminatif dan berhak dilindungi dari perlakuan diskriminatif" (Argawati, 2024). Mengacu pada regulasi tentang penyandang disabilitas yang ditetapkan pada Undang-Undang nomor 8 tahun 2016 dalam Pasal 53 ayat (2), bahwa perusahaan swasta diwajibkan untuk memiliki setidaknya 1% dari jumlah pekerjanya yang merupakan penyandang disabilitas (JDIH BPK RI, 2016).

Di Indonesia perusahaan swasta memiliki daya serap kerja sebesar 89% dan sebesar 99,9% usaha di Indonesia merupakan UMKM (Sasongko, 2020). Kesempatan penyandang disabilitas untuk menjadi pekerja di Indonesia bergantung pada pelaku bisnis, terutama pelaku UMKM. Pemilik bisnis perlu berempati akan isu kesenjangan ini dan bergerak untuk melampaui bias negatif akan kinerja penyandang disabilitas, dan membangun bisnis dengan memiliki nilai ekonomi serta sosial. Salah satu UMKM atau pelaku bisnis sosial yang bergerak untuk memberdayakan penyandang disabilitas adalah Pulas Katumbiri (PUKA). PUKA bekerjasama dengan Gerakan kesejahteraan Tuli Indonesia (Gerkatin) untuk merekrut pengrajin tuli, melatih orang disabilitas di panti Dinas Sosial dan bekerjasama dengan SLB Wartawan untuk menjadi penyedia pelatihan kerajinan bagi penyandang disabilitas tunagrahita.

Berdasarkan observasi partisipatoris, bahwa *crafter* disabilitas yang bekerja di *creative house* PUKA adalah penyandang disabilitas tunarungu dan tunagrahita. Penyandang disabilitas yang terlibat dalam penelitian ini adalah disabilitas tunagrahita. Tunagrahita - *Down Syndrome* memiliki kondisi komorbid, yaitu hypotonia (otot lemah), intensivitas terhadap rasa sakit, kaki /

tangan yang lebih pendek, sensitive terhadap suara keras dan gangguan bicara ringan (*Down Syndrome Association*). Dengan keterbatasan kondisi tersebut *crafter* disabilitas tunagrahita hanya melakukan kegiatan meronce seperti membuat kalung, gelang dan cincin yang terbuat dari manik-manik, dengan menggunakan panduan visual dari tim desain (PUKA, 2023). Kemudian, berdasarkan hasil *In-depth Interview* bersama dengan *founder* PUKA Dessy Nur Anisa Rahma menyatakan bahwa terdapat potensi lain yang dapat diberdayakan dari disabilitas tunagrahita yakni keahlian gambar, PUKA mengarahkan keahlian ini dalam pengembangan desain motif, akan tetapi PUKA belum memiliki tahapan metode yang tepat untuk perancangan motif oleh disabilitas tunagrahita.

Berdasarkan permasalahan tersebut, terdapat peluang untuk mengetahui skema kerja dalam perancangan motif yang dapat dilakukan oleh *crafter* disabilitas tunagrahita dengan menggunakan media kreasi baru yang disesuaikan dengan kemampuan dan kondisi mereka, yaitu teknik menggambar dengan menggunakan panduan visual dan alternatif alat gambar. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui skema kerja yang optimal dan lebih mudah dipahami oleh penyandang disabilitas tunagrahita dalam membuat sebuah motif.

II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi literatur, serta menerapkan metode *design fundamentals* sebagai acuan untuk mendapatkan skema kerja dalam perancangan motif.

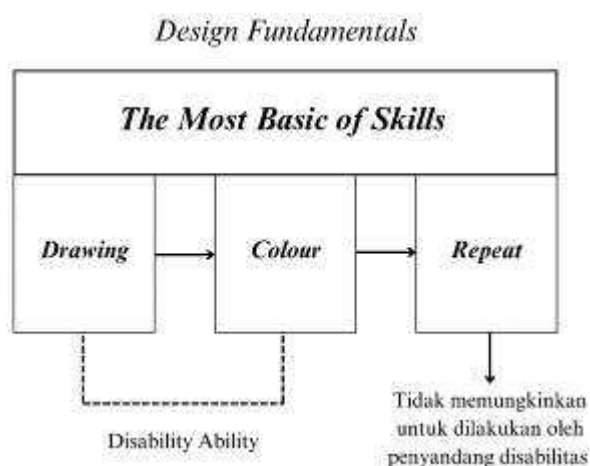
Observasi: Melalui observasi partisipatoris dengan mengunjungi dan mengamati kegiatan pengrajin, serta berpartisipasi dalam membuat kerajinan tangan bersama pengrajin disabilitas di *creatif house* PUKA.

Wawancara: Melalui *in-dept interview* atau wawancara yang dilakukan dengan bertemu langsung para narasumber. Pada tahap wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan data terkait bisnis sosial PUKA dan kegunaan konsep *imageboard* ketika membuat desain motif.

Studi Literatur: Mengumpulkan data terkait motif, penyandang disabilitas, bisnis sosial, dan *Sustainable Development Goals* (SDGs), yang bersumber dari berbagai literatur, seperti buku, jurnal, *proceeding*, artikel, laporan tugas akhir, dan lain sebagainya.

Design fundamentals menguraikan beberapa strategi dan pendekatan yang dapat diikuti saat memulai proses menggambar. Masing-masing keterampilan akan memungkinkan untuk kemajuan menuju pengembangan koleksi desain. Menurut data dari Green Academy, *Design fundamentals* merupakan dasar dari setiap media visual, baik itu seni rupa, desain web, hingga desain grafis. *Design fundamentals* terkadang tidak terlihat penting, namun setiap desain yang diciptakan memiliki unsur-unsur dari *design fundamentals* yaitu garis, bentuk, tekstur, dan *balance*.

Skema kerja perancangan motif yang didapat pada penelitian ini berdasarkan *design fundamentals* (*the most basic of skills*) sebagai acuan *crafter* disabilitas tunagrahita dalam memahami tahapan membuat desain modul motif yang optimal, sesuai dengan standar yang ditargetkan. *Design fundamentals* yang merupakan sebuah keterampilan dasar dalam membuat desain motif memiliki tiga tahapan kerja, yaitu *drawing*, *colour*, dan *repeat* (Briggs-Goode, 2013). Bagan tahapan keterampilan paling dasar dalam membuat desain motif berdasarkan keterbatasan disabilitas tunagrahita, tampak seperti gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Design Fundamentals (The Most Basic Skill in Motif Designs)

Sumber: Dokumen Pribadi Berdasarkan Data Briggs-Goode (2013)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini melakukan pengumpulan data primer terkait bisnis sosial/UMKM PUKA (Pulas Katumbiri) dan data sekunder terkait disabilitas tunagrahita, dengan tujuan mendapatkan skema kerja yang optimal dan mudah dipahami oleh *crafter* disabilitas tunagrahita. Data hasil penelitian didapat dengan melibatkan penggunaan beberapa metode pengumpulan

data, seperti observasi, wawancara secara langsung, dan studi literatur.

Tabel 1. Pengumpulan Data Penelitian

Data Primer	Data Sekunder
Observasi	Studi Literatur
1. Bisnis Sosial/UMKM PUKA	(Disabilitas Tunagrahita dan Motif)
2. <i>Crafter</i> di <i>Creative House</i> PUKA	1. Journal Akademik
Wawancara	2. <i>Articles</i> <i>Popular</i> (Berbagai laporan, berita)
1. <i>Founder</i> dan Staff PUKA	3. Media (Instagram, Tik Tok, Website PUKA)
2. <i>Crafter</i> disabilitas tunagrahita PUKA	
3. <i>The Babybirds</i> (<i>Brand</i> Motif)	
4. Dosen Motif - Batik	

Sumber: Data Pribadi (2023)

1. Pulas Katumbiri (PUKA)

PUKA (Pulas Katumbiri) adalah bisnis sosial dalam bidang *crafting*, yang didedikasikan untuk pemberdayaan penyandang disabilitas. Puka merupakan singkatan dari Pulas Katumbiri, sebuah frasa dalam Bahasa Sunda yang memiliki makna "Goresan Pelangi". Goresan pelangi mengandung makna warna-warni yang diaplikasikan pada design produk PUKA yang *colorful* dan menarik. Sejak tahun 2015, PUKA memberikan media kreasi yang bernilai seni serta ramah disabilitas kepada Sekolah Luar Biasa (SLB) dimanapun berada untuk memproduksi tas dan aksesoris yang *fashionable*, unik, serta berkualitas. Dengan berkolaborasi, PUKA diharapkan turut serta mewujudkan ekonomi inklusif bagi penyandang disabilitas.



Gambar 2. Logo PUKA

Sumber: PUKA (2023)

Berdasarkan observasi partisipatoris, bahwa *crafter* disabilitas yang bekerja di *creative house* PUKA adalah penyandang disabilitas tunarungu dan tunagrahita. Tunagrahita - *Down Syndrome* memiliki kondisi komorbid, yaitu *hypotonia* (otot

lemah), insensivitas terhadap rasa sakit, kaki dan/atau tangan yang lebih pendek, sensitivitas terhadap suara keras, dan gangguan bicara ringan (Down Syndrome Association). Hasil observasi terkait *crafter* disabilitas tunagrahita di PUKA adalah sebagai berikut:

- a) Dengan kondisi keterbatasannya, *crafter* disabilitas tunagrahita hanya melakukan kerajinan meronce, yaitu membuat gelang, cincin, dan kalung dari bahan manik-manik.
- b) *Crafter* disabilitas tunagrahita mengerjakan satu macam produk saja per hari kerja.
- c) Postur tubuh *crafter* saat pengerjaan produk membungkuk, dikarenakan untuk lebih jelas melihat contoh produk yang menjadi *production guide*, dan untuk lebih jelas melihat bentuk manik-manik yang akan diambil.
- d) Para *crafter* beberapa kali mengeluh dengan hambatan sakit di bagian leher, dan mengebaskan tangan serta kaki dikarenakan keram dan pegal setelah beberapa jam pengerjaan manik-manik.
- e) Terdapat beberapa *crafter* disabilitas tunagrahita yang berkali-kali mengulang pengerjaan produk akibat hasil kerja tidak lolos *quality control*, karena pola manik-manik tidak sesuai dengan contoh produk atau panduan (salah warna, salah hitung manik-manik, dan pengulangan pola).

Tabel 2. Data Hasil Wawancara Bisnis Sosial PUKA

No	Variabel	Hasil Wawancara
1	Sejarah PUKA	a. Didirikan Tahun 2015 di Garut (Untuk pemberdayaan kaum disabilitas) b. Pindah ke Bandung dengan 5 Orang c. Mulai banyak diketahui <i>customer</i> pada tahun 2021 d. Bisnis sosial bidang <i>crafting</i>, pemberdayaan penyandang disabilitas e. Memberikan media kreasi yang bernilai seni dan ramah disabilitas f. Kolaborasi dengan sekolah luar biasa dan komunitas atau organisasi disabilitas
2	<i>Crafter</i> PUKA	a. Tunarungu (<i>crafter</i> di <i>creative house</i> PUKA) b. Tunagrahita (<i>crafter</i> di <i>creative house</i> PUKA) c. Tunadaksa (<i>crafter</i> PUKA, WFH) d. Tunawicara (<i>crafter</i> PUKA, WFH)
3	Kerajinan Produk PUKA	a. Meronce (cincin, kalung, gelang, <i>keychain</i>, <i>strap mask</i>, <i>strap phone</i>, lampu hias dan <i>lanyard</i>) b. Sulam (<i>mini wallet</i>, <i>bottle bag</i>, dan <i>totebag</i>)

- c. Rajut (topi)
- d. *Crochet* (*bucket bag*, *mini wallet*, *keychain*, bunga hias, *outer*, *t-shirt*, dan kimono)
- e. Motif (*bucket bag*, *tumbler*, *mini wallet*, dan *socks*)
- f. *Beading* (*collar*, bando, bros, *keychain*, kimono, dan *t-shirt*)
- g. Macrame (*lanyard* dan *keychain*)
- h. *Clay* (vas bunga)
- i. Bordir (*t-shirt* dan kimono)

- | | |
|-----------------------|--|
| 4 Pengembangan produk | <ol style="list-style-type: none"> a. <i>Founder</i> memiliki gambaran produk baru dengan teknik <i>tuffting</i> dan <i>punch needle</i> b. Produk dengan penerapan desain motif masih kurang difokuskan c. Terdapat kebutuhan pengembangan motif untuk diterapkan pada produk PUKA d. Terdapat kebutuhan konsep atau tema terkait <i>holiday</i>, berdasarkan <i>season</i> |
|-----------------------|--|

- | | |
|---------------------|---|
| 5 Tentang Pengrajin | <ol style="list-style-type: none"> a. Mutiara (tunagrahita-<i>down syndrome</i>) dinilai <i>moody</i> dan mudah lelah b. Tuffeil (tunagrahita-<i>cerebral palsy</i>) perlu duduk di atas, dan memerlukan banyak bantuan dari wali dan pembimbing c. Derry (tunagrahita), <i>crafter</i> yang mengalami kesulitan memproduksi, dinilai rendah produktivitas, dan rendah kualitas produknya d. Rafi (tunagrahita), <i>crafter</i> yang memiliki daya ingat kuat, pada saat pengerjaan produk mudah lelah atau pegal dan bosan, membutuhkan <i>resttime</i> untuk lanjut produksi. e. Ibu Dede (<i>crafter</i> tunadaksa) adalah perajut untuk PUKA, sudah berusia 50 tahun. Mengerjakan dari rumah. f. <i>Crafter</i> tunarungu dapat membaca bibir tetapi komunikasinya perlu lebih ekspresif, dan singkat g. <i>Crafter</i> tunarungu berkomunikasi dengan <i>staff</i> dan <i>crafter</i> yang memiliki disabilitas lain menggunakan bahasa isyarat sederhana (satu atau dua kata saja) h. <i>Crafter</i> tunagrahita memiliki pengalaman pelajaran menggambar di SLB Wartawan i. Kecenderungan pekerja dengan disabilitas adalah lebih senang bekerja tetap di satu tempat, tidak berpindah-pindah karena proses rekrutmen yang sulit, maka <i>turnover</i> pekerja PUKA sangat rendah |
|---------------------|---|

- | | |
|-------------------------|---|
| 6 Fokus kerja Pengrajin | <ol style="list-style-type: none"> a. <i>Crafter</i> tunagrahita atau siswa SLB Wartawan hadir di <i>Creative House</i> PUKA setiap hari Selasa dan Rabu, dimulai dari jam 09.00 sampai dengan jam 16.00 b. <i>Crafter</i> tunarungu hadir setiap hari kerja, mulai pukul 08.00-16.00 |
|-------------------------|---|

	c. <i>Crafter</i> tunagrahita fokus pada kerajinan meronce atau pengerjaan produk manik-manik, karena teknik ini lebih mudah untuk diterapkan oleh mereka, dan <i>crafter</i> tunagrahita belum pernah mencoba teknik lainnya d. <i>Crafter</i> tunagrahita memiliki keterbatasan kemampuan, sehingga pada saat membuat kerajinan meronce menggunakan sebuah panduan atau contoh produk dari <i>staff</i> PUKA e. <i>Crafter</i> tunarungu fokus pada pengerjaan sulam, macrame, dan meronce f. <i>Crafter</i> tunadaksa fokus mengerjakan rajut dan <i>crochet</i> g. <i>Crafter</i> tunawicara fokus pengerjaan ilustrasi motif digital, karena mereka cepat tanggap memahami dan cakap dalam penggunaan media digital h. Produk yang dibuat oleh <i>crafter</i> PUKA per-harinya ± 20pcs, tidak ditargetkan atau ditentukan jumlahnya i. Pembagian pengerjaan produk dibagi berdasarkan keahlian, kesediaan dan keterbatasan setiap <i>crafter</i> j. Jam sekolah siswa SLB pada mata pelajaran kerajinan dikonversi menjadi jam kerja setengah hari, dua hari dalam seminggu di PUKA
7 Produk Ilustrasi Motif	a. Ilustrasi motif dan pola pada produk <i>tumbler</i> dibuat oleh Alisa siswa di SLB Wartawan, <i>crafter</i> tunawicara b. Ilustrasi motif dan pola pada produk tas <i>printed</i> dibuat oleh Fadhil, <i>crafter</i> tunarungu di SLB Wartawan c. Semua ilustrasi motif dikerjakan menggunakan media digital, yaitu aplikasi <i>procreate</i>
8 Logo	a. Warna yang diterapkan pada logo puka memiliki filosofinya masing masing yaitu, ungu mewakili kreatifitas, toska mewakili refreshing, pink mewakili cinta, dan kuning mewakili ceria.

Sumber: Data Pribadi (2023)

Kesimpulan terkait penelitian:

- Produk dengan penerapan desain motif masih kurang difokuskan dan terdapat kebutuhan pengembangan motif untuk diterapkan pada produk PUKA.
- Terdapat kebutuhan konsep atau tema terkait *holiday*, berdasarkan *season*.
- Crafter* disabilitas tunagrahita memiliki pengalaman pelajaran menggambar di SLB Wartawan, namun PUKA belum memiliki

metode yang tepat untuk perancangan motif oleh disabilitas tunagrahita.

- Crafter* tunagrahita fokus pada pengerjaan kerajinan meronce dan belum pernah mencoba teknik lainnya.
- Crafter* tunagrahita memiliki keterbatasan kemampuan, sehingga pada saat membuat kerajinan meronce menggunakan sebuah panduan atau contoh produk dari *staff* PUKA.
- Ilustrasi motif yang sudah ada sebelumnya dikerjakan oleh *crafter* tunawicara dan tunarungu, menggunakan media digital yaitu aplikasi *procreate*.



Gambar 3. Motif PUKA

Sumber: PUKA (2023)



Gambar 4. Panduan Produk Meronce Crafter Disabilitas Tunagrahita

Sumber: PUKA (2023)

2. Disabilitas Tunagrahita

Disabilitas tunagrahita istilah yang digunakan ketika seseorang mengalami keterbatasan intelektual maupun adaptif. Tunagrahita merujuk kepada individu yang memiliki tingkat kecerdasan intelektual (IQ) jauh di bawah rata-rata, karena mengalami hambatan dalam perkembangan, kesehatan mental, emosi, sosial, dan fisik yang membuat mereka kesulitan untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar (Riadi, 2020). *World Health Organization* (WHO) menyatakan bahwa, disabilitas tunagrahita merupakan individu yang memiliki dua aspek utama, yaitu tingkat kecerdasan intelektual yang secara signifikan lebih rendah dari rata-rata, dan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat. Kemudian, *American Association on Mental Deficiency* (AAMD) mendefinisikan tunagrahita sebagai kondisi di mana fungsi intelektual secara umum berada di bawah

rata-rata, yaitu dengan IQ di bawah 84 berdasarkan tes, dan kondisi ini mulai terjadi sebelum usia 16 tahun (Riadi, 2020). Adapun penjabaran klasifikasi penyandang disabilitas tunagrahita menurut Pratiwi (2017), tampak seperti tabel 3.

Tabel 3. Klasifikasi Penyandang Disabilitas Tunagrahita

Kategori	IQ	Pendidikan	Klinis	Estimasi	Umur Mental
Tunagrahita Ringan	50-55 s.d 60-70	Mampu diberi pelatihan dan pembelajaran	Mampu memperoleh pengetahuan dan keterampilan untuk hidup mandiri dan berpakaian	Sebanyak 85% dari anak yang mengalami tunagrahita	Perkembangan yang setara dengan anak normal berusia 9-12 tahun
Tunagrahita Sedang	35-40 s.d 50-55	Mampu diberi pelatihan	Mampu mempelajari cara merawat diri dan berinteraksi sosial	Sebanyak 10% dari anak yang mengalami tunagrahita	Perkembangan yang setara dengan anak normal berusia 6-8 tahun
Tunagrahita Berat	20-25 s.d 35-40		Perlu pengawasan dan pelatihan khusus untuk menguasai beberapa keterampilan diri	Sebanyak 4% dari anak yang mengalami tunagrahita	Perkembangan yang setara dengan anak normal berusia 3-5 tahun
Tunagrahita Sangat Berat	Kurang dari 20-25		Tidak memiliki kemampuan untuk merawat diri	Sebanyak 1-2% dari anak yang mengalami tunagrahita	

Sumber: Pratiwi (2017)

Disabilitas tunagrahita adalah suatu keadaan di mana perkembangan kemampuan intelektual seseorang terhambat, sehingga mereka tidak mencapai tingkat perkembangan yang optimal. Karakteristik disabilitas tunagrahita menurut Somantri (2006), yaitu sebagai berikut:

- Keterbatasan Inteligensi, yakni kondisi di mana individu mengalami kesulitan dalam mempelajari informasi dan keterampilan baru, beradaptasi dengan situasi hidup yang baru, belajar dari pengalaman masa lalu, berpikir secara abstrak dan kreatif, menilai secara kritis, menghindari kesalahan, mengatasi kesulitan, serta merencanakan masa depan.
- Keterbatasan Sosial, yaitu ketika tunagrahita mengalami kesulitan dalam merawat diri sendiri dan berinteraksi dengan Masyarakat. Oleh karena itu, mereka membutuhkan dukungan dari orang lain untuk membantu mereka beradaptasi dengan lingkungan sekitar.
- Keterbatasan Fungsi Mental, adalah diperlukannya waktu ekstra untuk menyesuaikan diri dengan situasi yang baru. Mereka menunjukkan kemampuan terbaik saat mengikuti rutinitas yang tetap dan konsisten setiap hari. Disabilitas tunagrahita tidak mampu mengatasi aktivitas atau tugas dalam jangka waktu yang panjang.

Tunagrahita merupakan kondisi kompleks yang ditandai oleh rendahnya kemampuan intelektual dan kesulitan beradaptasi dalam perilaku sehari-hari. Seseorang tidak dapat disebut tunagrahita kecuali, jika mereka memiliki keterbatasan intelektual yang rendah dan juga mengalami hambatan dalam perilaku yang menghalangi kemampuan mereka untuk beradaptasi (Thabroni, 2022). Aspek-aspek yang dimaksud dari perilaku adaptif atau penyesuaian diri dapat dilihat dari tujuh bidang berikut:

- Mengalami hambatan dalam mengembangkan keterampilan sensorik dan motorik,
- Mengalami hambatan dalam keterampilan berkomunikasi,
- Mengalami hambatan dalam keterampilan merawat diri sendiri,
- Mengalami hambatan dalam bersosialisasi,
- Mengalami hambatan dalam menerapkan keterampilan akademik di kehidupan sehari-hari,
- Mengalami hambatan dalam menilai situasi lingkungan dengan akurat, dan
- Mengalami hambatan dalam menilai kemampuan sosial.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tunagrahita merupakan kondisi di mana seseorang mengalami keterbatasan dalam kemampuan intelektual dan adaptif, yang mana mencakup hal berkomunikasi, bersosialisasi, belajar, menjaga kesehatan, merawat diri, keamanan diri dan menyelesaikan masalah.

3. Perancangan Motif

Pada tahapan ini berfokus untuk menghasilkan sebuah skema kerja dalam perancangan motif, dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterbatasan disabilitas tunagrahita. Berdasarkan hasil data observasi dan juga wawancara bahwa dengan keterbatasannya *crafter* disabilitas tunagrahita dalam membuat kerajinan menggunakan sebuah panduan visual atau contoh produk. Oleh karena itu, pada penelitian guna mendapat hasil skema kerja yang optimal dan mudah dipahami oleh disabilitas tunagrahita, maka dalam proses perancangan motifnya menggunakan model praktik *a guide method* sebagai dasar penelitian dan panduan dalam membuat desain motif, guna mencapai skema kerja yang ideal untuk disabilitas tunagrahita.

Dengan adanya permintaan pengembangan desain motif bertema *holiday* dari pihak PUKA, membuka peluang untuk penggunaan media kreasi baru dengan teknik menggambar. Permintaan ini berasal dari kesadaran pihak PUKA akan keahlian menggambar yang dimiliki *crafter* tunagrahita di sana. Dalam perancangan motif, terdapat penggunaan *basic skills*, yakni *drawing*, *coloring*, dan *repeat*. *Basic skills* tersebut dikenal dengan sebutan metode *design fundamentals*. *Design fundamentals* menjadi metode perancangan dasar yang masih digunakan hingga saat ini sekalipun media perancangan motif telah menerapkan teknologi digital. Dalam ranah industri kreatif, peran teknologi digital dapat mempercepat proses produksi dan konsumsi hasil karya, kemajuan teknologi digital juga berdampak signifikan terhadap industri kreatif pada tingkat institusi, model bisnis, dan proses kreatif itu sendiri (Ramadhan & Widiandari, 2023). Termasuk pada penggunaan teknologi digital dalam perancangan motif yang membantu desainer mempercepat perancangan dan meluaskan potensi eksplorasi desain, khususnya pada tahapan repetisi modul.

Akan tetapi, mengingat disabilitas tunagrahita merupakan kondisi di mana seseorang memiliki tingkat kecerdasan yang signifikan di bawah rata-rata, ditandai dengan keterbatasan intelegktual, kesulitan dalam berinteraksi sosial, dan tantangan dalam menyesuaikan perilaku adaptif. Disabilitas tunagrahita tidak mampu mencapai tingkat kemandirian yang sesuai dengan norma kemandirian, dan tanggung jawab sosial sebagaimana layaknya kelompok usianya. Oleh karena itu, disabilitas tunagrahita membutuhkan bantuan atau harus bergantung pada orang lain untuk menjalankan aktivitas sehari-hari (Komariah, 2018), karena kondisi tersebut penggunaan teknologi digital dalam perancangan motif tidak memungkinkan dilakukan. Tunagrahita sebenarnya memiliki peluang dapat menggunakan teknologi digital bila telah melalui pelatihan, seperti yang dinyatakan oleh Jannah et al. (2014) dan Rochyadi (2012) bahwa kemandirian dan kecakapan pada tunagrahita dapat tercapai melalui latihan khusus, pengalaman, dan motivasi.

Namun, pada wawancara bersama *founder* PUKA Dessy, diketahui bahwa perancangan desain motif belum pernah dilakukan, begitupun pelatihan-pelatihan terkait peran-

cangan motif untuk disabilitas tunagrahita. Karena tidak adanya pengalaman *crafter* tunagrahita dalam perancangan motif dan sejauh ini keahlian menggambar sampai pada pewarnaan atau *coloring*. Maka, tahapan *repeat* pada metode *design fundamentals* menargetkan hasil gambar sekadar memiliki potensi untuk direpetisi dengan mengamati tata komposisi modul gambar.

PUKA sendiri telah menggunakan metode berkarya untuk mengarahkan tunagrahita membuat desain meronce yang sesuai dengan konsep yang dibuat PUKA yakni menggunakan panduan berupa produk kerajinan meronce yang telah jadi ditempelkan pada suatu papan sehingga para *crafter* tunagrahita PUKA dapat mengikuti panduan tersebut saat meronce produk. Upaya PUKA yang menggunakan metode panduan visual tersebut menjadi tahapan dasar untuk menghasilkan skema kerja yang optimal dalam perancangam motif untuk disabilitas tunagrahita. Panduan visual yang digunakan adalah dengan model praktik *a guide method* melalui panduan *konsep imageboard*, *patternboard*, dan komposisi motif.

Dalam perumusan tahapan model praktik *a guide method* dipertimbangkan pula keterbatasan *crafter* disabilitas tunagrahita seperti yang telah disebutkan di atas, maka diputuskan tahapan ketiga pada *design fundamentals*, yaitu *repeat* tidak sampai merepetisi komposisi motif, melainkan menilai hasil komposisi gambar memiliki potensi untuk direpetisi. Bila dipetakan dengan *design fundamental* maka tahapan perancangan motif untuk penyandang disabilitas tunagrahita dengan menggunakan model praktik *a guide method* tampak seperti tabel 4.

Tabel 4. Model Praktik A Guide Method

<i>Design Fundamental</i>	<i>A Guide Method</i>
<i>Drawing</i>	Menggambar berdasarkan panduan konsep <i>Imageboard</i> , <i>patternboard</i> , dan komposisi motif
<i>Coloring</i>	Pemilihan warna sesuai konsep dengan pertimbangan <i>crafter</i> disabilitas tunagrahita.
<i>Repeat</i>	Hasil gambar berpotensi direpetisi.

Sumber: Data Pribadi (2024)

Kemudian, berikut hasil wawancara yang dilakukan dengan narasumber *The Babybirds* yang merupakan sebuah *brand* motif dan M. Sigit Ramadhan, yang merupakan dosen kriya ahli dalam bidang *surface textile design*. Wawancara ini dilakukan bertujuan untuk

mendapatkan data terkait konsep pembuatan motif dan keterkaitan *imageboard* pada perancangan motif.

Tabel 5. Data Hasil Wawancara Terkait Motif

No	Narasumber	Hasil Wawancara
1	The Babybirds	a. Dalam membuat motif, tren yang dapat dilihat yaitu dari warna, <i>size</i>, <i>layout</i> dan kesukaan market b. Saat membuat desain motif, yang harus diperhatikan adalah konsep yang kemudian akan diturunkan menjadi sebuah cerita c. <i>Story telling</i> konsep merupakan suatu bagian yang penting, karena dalam mendesain motif harus memiliki sebuah cerita dari pembuatan motif tersebut
2	M. Sigit Ramadhan	a. Sebuah konsep <i>imageboard</i> merupakan suatu kesatuan dalam pembuatan desain motif b. <i>Imageboard</i> sebagai salah satu <i>tools</i> penting yang membantu para desainer c. <i>Imageboard</i> menjadi panduan desainer dalam mengembangkan sebuah karya d. Dengan bantuan <i>imageboard</i>, desainer dapat dengan mudah menentukan visual, gambar, atau objek yang akan dituangkan dalam sebuah motif

Sumber: Data Pribadi (2023)

Selanjutnya, akan dilakukan praktik metode dalam merancang desain motif kepada *crafter* disabilitas tunagrahita dengan menggunakan panduan visual, guna mendapatkan skema atau alur kerja yang optimal dan lebih mudah dipahami untuk *crafter* disabilitas tunagrahita.

4. Konsep Imageboard

Konsep *imageboard* ini bertujuan sebagai panduan dalam proses perancangan motif. Dari hasil *in-dept interview* dan data lapangan yang sudah didapatkan, terkait permintaan konsep *holiday* untuk pengembangan motif produk UMKM PUKA, maka dibuatlah *imageboard* dengan warna cerah dan *colorful* yang sesuai dengan karakteristik tema *holiday* juga warna dari PUKA. Konsep perancangan bernuansa *holiday* atau liburan, tampak seperti gambar 5, yang mana terinspirasi dari kegiatan seseorang yang tidak pergi bekerja

atau sekolah, namun bebas melakukan kegiatan yang diinginkan, seperti bepergian atau bersantai. Konsep pada *imageboard* ini memiliki karakter *style* yang *simple* dan *casual*, serta memberikan kesan ceria dan *happy*.

Pada konsep ini menerapkan komposisi motif yang berpotensi untuk direpetisi, dengan menggunakan jenis motif *novelty* yaitu karakter visual gambar yang terinspirasi dari benda-benda yang dapat ditemui atau dilihat pada lingkungan sekitar saat sedang berlibur, seperti kendaraan, pakaian, aksesoris, makanan, minuman, dan lainnya yang berkaitan dengan nuansa liburan.



Gambar 5. *Imageboard*

Sumber: Data Pribadi (2024)

Adapun dari *imageboard* tersebut dirancang tiga *patternboard* sebagai sebuah panduan referensi gambar bagi *crafter* disabilitas tunagrahita dalam membuat desain modul motif. Berikut pada gambar 6, 7, dan 8 yakni tiga *patternboard* yang merupakan turunan dari *imageboard*.



Gambar 6. *Patternboard 1*

Sumber: Data Pribadi (2024)



Gambar 8. Patternboard 3
Sumber: Data Pribadi (2024)

5. Komposisi Motif

Tahapan komposisi atau *layout* menurut Rustan tahun 2008 dijelaskan sebagai susunan elemen-elemen desain dalam media tertentu untuk memperkuat ide atau konsep yang ingin disampaikan (Aulia & Koesoemadinata, 2018). Penataan motif dalam penelitian ini menggunakan komposisi *repetitive* yang merupakan jenis komposisi motif yang paling optimal. Referensi komposisi tampak seperti gambar 9 dan 10.



Gambar 9. Komposisi Motif Repetitif
Sumber: Kight (2011)



Gambar 10. Panduan Komposisi Motif
Sumber: Data Pribadi (2024)

6. Design Fundamentals

Perancangan motif pada penelitian ini berdasarkan *design fundamentals* (*the most basic of skills*) sebagai acuan *crafter* disabilitas tunagrahita dalam membuat desain modul motif yang optimal. Melalui tahapan *design fundamentals*, akan didapatkan skema kerja dalam perancangan motif yang lebih mudah dipahami dan dipraktikkan oleh disabilitas tunagrahita.

Design fundamentals menguraikan beberapa strategi dan pendekatan yang dapat diikuti saat memulai proses menggambar motif. Masing-masing keterampilan akan memungkinkan untuk kemajuan menuju pengembangan koleksi desain. Keterampilan dasar dalam membuat desain motif adalah *drawing*, *colour*, dan *repeat* (Briggs-Goode, 2013). Berikut merupakan tahapan dalam membuat desain motif berdasarkan keterampilan dasar menurut Briggs-Goode (2013):

a) Drawing

Menggambar adalah bagian dari penelitian visual, menggambar merupakan alat yang memungkinkan untuk dapat menangkap informasi untuk mendukung pengembangan ide berevolusi dari sebuah desain. Menggambar adalah tentang melihat objek dan mencoba untuk menafsirkannya dengan cara personal.

1) Get To Know Your Subject

Mencoba berbagai pendekatan untuk mengumpulkan informasi dan mengembangkan ide tentang subjek yang akan digambar.

2) Drawing With Line

Melakukan pendekatan menggambar menggunakan kualitas linier, menggambar menggunakan pensil dengan garis sebagai komponen gambar atau *outline*.



Gambar 11. Drawing
Sumber: Briggs-Goode (2013)

Pada tahap *drawing* ini, *crafter* disabilitas tunagrahita dapat menggambarkan objek dengan baik. Berikut pada gambar 12 merupakan dokumentasi proses tahap

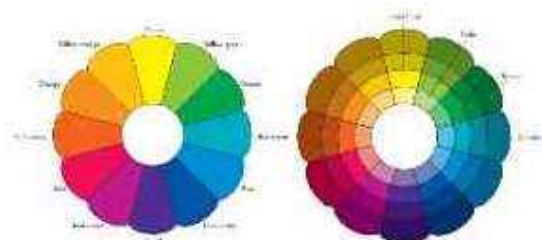
drawing yang dilakukan oleh disabilitas tunagrahita:



Gambar 12. Tahap *Drawing* Oleh Disabilitas Tunagrahita
Sumber: Data Pribadi (2024)

b) Colour

Warna adalah komponen penting dari tahapan merancang desain motif. Warna membantu menyampaikan suasana hati dan menghubungkan diri dengan koleksi desain. Studi tentang teori warna penting untuk semua seni dan subjek desain, hal ini memungkinkan untuk memahami bagaimana warna bekerja dan bagaimana mencampur warna menggunakan alternatif alat gambar dengan mempertimbang pemilihan warna yang tepat sesuai dengan konsep.



Gambar 13. Basic Color Wheel
Sumber: Briggs-Goode (2013)

Pada tahap *colour*, *crafter* disabilitas tunagrahita dapat mewarnai objek yang sudah digambar dengan baik. Berikut pada gambar 14 merupakan dokumentasi proses tahap *colour* yang dilakukan oleh disabilitas tunagrahita.



Gambar 14. Tahap *Colour* Oleh Disabilitas Tunagrahita
Sumber: Data Pribadi (2024)

c) Repeat

Salah satu parameter teknis yang paling penting dalam komersial *textile printing*

adalah *repeat* atau pengulangan pola sepanjang dan lebar kain yang dibutuhkan. Pengulangan atau *repeat* juga merupakan alat komposisi yang memungkinkan untuk mengembangkan desain yang telah dibuat. Namun, pada tahap repetisi tidak memungkinkan untuk dilakukan oleh *crafter* disabilitas tunagrahita, karena kemampuannya yang terbatas. Hal ini didukung oleh penelitian Rahmi et al. (2023), yang mana bahwasannya proses perancangan motif oleh disabilitas autisme hanya sampai pada tahap menggambar dan mewarnai, sedangkan untuk tahap repetisi motif dilakukan oleh tim desainer melalui media digital. Oleh karena itu, pada penelitian ini tahap membuat desain motif oleh *crafter* disabilitas tunagrahita berdasarkan keterbatasan dan kemampuannya juga hanya sampai pada tahap mewarnai dengan hasil akhir modul-modul motif yang berpotensi untuk direpetisi.

7. A Guide Method

Pada penelitian ini, upaya mendapatkan skema kerja yang optimal untuk disabilitas tunagrahita adalah dengan menggunakan panduan visual, yaitu *a guide method*. *A guide method* merupakan panduan dalam menggambar motif yang ditetapkan pada penelitian dengan beberapa panduan visual, berupa tema konsep berdasarkan *imageboard* yaitu *holiday*. Kemudian, menggunakan panduan referensi gambar berupa alternatif *patternboard* dan panduan terkait jenis komposisi motif, yaitu menggunakan komposisi motif repetitif. Hasil modul motif merupakan pilihan dan keinginan serta ketertarikan *crafter* disabilitas tunagrahita sendiri berdasarkan referensi gambar yang diperlihatkan sebagai panduan. Pada tahapan metode ini menggunakan tiga alternatif alat gambar, yaitu pensil warna, spidol warna, dan *brush pen*. Hasil perancangan motif yang dilakukan oleh disabilitas tunagrahita terlampir pada tabel 6, 7, dan 8.

Tabel 6. *A Guide Method* dengan Pensil Warna

Nama	Usia	Hasil Gambar	Dokumentasi
Rafi	25 tahun		

Tuffeil	19 tahun		
Billa	29 tahun		

Sumber: Data Pribadi (2024)

Tabel 7. A Guide Method dengan Spidol Warna

Nama	Usia	Hasil Gambar	Dokumentasi
Rafi	25 tahun		
Tuffeil	19 tahun		
Billa	29 tahun		

Sumber: Data Pribadi (2024)

Tabel 8. A Guide Method dengan Brush Pen

Nama	Usia	Hasil Gambar	Dokumentasi
Rafi	25 tahun		
Tuffeil	19 tahun		
Billa	29 tahun		

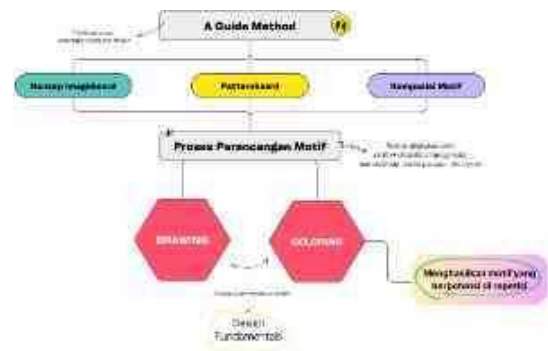
Sumber: Data Pribadi (2024)

Kesimpulan:

- Jenis komposisi motif yaitu motif repetitif
- Klasifikasi objek motif yaitu novelty
- Pemilihan objek yang digambar berdasarkan *patternboard* dan benda-benda dari lingkungan sekitar
- Modul motif menggunakan *outline*
- Durasi pengerjaan $\pm$ 1 jam – 2 jam
- Terdapat dua hasil teknik dasar menggambar motif yaitu stilasi dan deformasi
- Semua hasil gambar berpotensi untuk direpetisi

8. Skema Kerja

Berdasarkan tahapan metode perancangan motif yang telah dilakukan, dapat dinyatakan bahwa model praktik *a guide method* yang berdasar pada indikator *design fundamentals* dapat mengarahkan disabilitas tunagrahita dalam membuat sebuah motif sesuai dengan standar yang ditargetkan. Yang mana pada tahapan metode ini, *crafter* disabilitas tunagrahita menghasilkan sebuah motif yang berpotensi untuk di repetisi oleh tim desain. Adapun skema kerja yang didapat dalam perancangan motif oleh disabilitas tunagrahita dengan panduan visual tampak seperti gambar 15.



Gambar 15. Bagan Alur Kerja Perancangan Motif

Sumber: Data Pribadi (2024)

Proses perancangan motif tahap pertama yang dilakukan oleh disabilitas tunagrahita adalah tahapan *drawing*, dengan penjabaran proses kerja sebagai berikut:

- Persiapan alat dan bahan, yaitu menggunakan pensil dan kertas gambar dengan ukuran 20x20 cm.
- Menggambar bentuk karakter modul-modul motif berdasarkan referensi *patternboard* dengan garis sebagai *outline*.

- c) Menggambar modul motif dengan menggunakan teknik stilasi atau teknik deformasi.
- d) Penentuan proporsi dan penempatan komposisi motif disesuaikan berdasar dari referensi panduan visual.

Kemudian, tahap kedua proses perancangan motif yang dilakukan oleh disabilitas tunagrahita adalah tahapan *coloring*, dengan penjabaran proses kerja sebagai berikut:

- a) Menggunakan tiga alternatif alat gambar, yaitu mewarnai modul-modul motif dengan pensil warna, spidol, dan *brush pen*.
- b) Pemilihan warna pada modul motif disesuaikan dengan konsep *imageboard* dan *patternboard*, namun dengan pertimbangan dari *crafter* disabilitas tunagrahita itu sendiri.

Alur kerja ini memberikan panduan langkah demi langkah dalam proses menggambar desain motif yang dapat dilakukan oleh *crafter* disabilitas tunagrahita, dari persiapan awal hingga tahap akhir penyelesaian, dengan menghasilkan sebuah motif yang berpotensi untuk direpetisi.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam model praktik perancangan motif melalui *a guide method* dengan indikator *design fundamentals* mampu menghasilkan skema kerja yang optimal dan lebih mudah dimengerti oleh disabilitas tunagrahita untuk menghasilkan desain motif sesuai dengan standar yang ditargetkan. Berdasarkan *a guide method* yang berupa panduan visual, *crafter* disabilitas tunagrahita mampu memahami dan mengikuti seluruh tahapan dalam skema kerja perancangan motif dengan baik. Dengan menggunakan pendekatan ini, penyandang disabilitas tunagrahita dapat lebih mudah mempraktikkan dan mengikuti proses perancangan motif langkah demi langkah dengan teknik menggambar, sehingga mampu menghasilkan karya motif yang kreatif dan bermakna.

Skema kerja dalam perancangan motif untuk disabilitas tunagrahita diatur secara terstruktur, sederhana, dan interaktif. Serta, harus disusun secara rinci dengan langkah-langkah yang jelas dan mudah diikuti,

menggunakan panduan visual agar lebih mudah dipahami.

B. Saran

Pada penelitian ini masih belum mengungkap beberapa hal, cela ini dapat menjadi rekomendasi atau saran untuk penelitian selanjutnya. Pertama, efektivitas dari *A Guide Method* dalam mengarahkan perancangan motif untuk disabilitas tunagrahita masih belum teruji. Kedua, penelitian ini belum mengungkap apakah metode panduan visual dapat mengarahkan karakter gambar yang dihasilkan oleh disabilitas tunagrahita. Ketiga, pengaruh media dan alat gambar terhadap karakter visual gambar yang dihasilkan oleh disabilitas tunagrahita. Dengan mengisi cela pada penelitian ini, peneliti selanjutnya dapat memperoleh pemahaman yang lebih lengkap terkait potensi dari skema kerja yang menggunakan metode panduan visual untuk mengarahkan disabilitas tunagrahita dalam perancangan motif.

DAFTAR RUJUKAN

- Allo, E. A. T. (2020). Penyandang Disabilitas di Indoneisa. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 7(2), 408–420.
- Argawati, U. (2024). *Konstitusi Indonesia Melindungi HAM Setiap Orang Termasuk WNA*. Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.
- Aulia, R. Z. K., & Koesoemadinata, M. I. P. (2018). Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Ra Kartini Untuk Anak Usia 4-6 Tahun. *EProceedings of Art & Design*, 5(3).
- Australian Disability & Development Consortium. (n.d.). *Disability and the Sustainable Development Goals*.
- Briggs-Goode, A. (2013). *Printed Textile Design*.
- Down Syndrome Association. (n.d.). *We're Here Every Step of the Way*. Down Syndrome Association of Greater St. Louis.
- Green Academy. (n.d.). *Fundamental Design*. Greenacademy.Co.Id.
- Gunawan, T., & Rezki, J. F. (2022). *Mapping Workers with Disabilities in Indonesia Policy Suggestions and Recommendations*.

- Jannah, B., Arifin, Z., & Kusumawati, A. (2014). *Pengaruh city branding dan city image terhadap keputusan berkunjung wisatawan ke Banyuwangi* (Vol. 17). Brawijaya University.
- JDIH BPK RI. (2016). *Undang-undang (UU) Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas*. Peraturan.Bpk.Go.Id.
- Kaye, H. S., Jans, L. H., & Jones, E. C. (2011). Why don't employers hire and retain workers with disabilities? *Journal of Occupational Rehabilitation*, 21(4), 526–536. <https://doi.org/10.1007/s10926-011-9302-8>
- Kight, K. (2011). *A Field Guide to Fabric Design: Design, Print & Sell Your Own Fabric; Traditional & Digital Techniques*.
- Komariah, F. (2018). Program Terapi Sensori Integrasi bagi Anak Tunagrahita di Yayasan Miftahul Qulub. *INKLUSI*, 5(1), 45–72.
- Pratiwi, I. H. (2017). *Makalah Pengkajian Anak Tunagrahita*.
- PUKA. (2023). *Company Profile PUKA 2023*.
- Rahmi, L., Sametto, P. M. J., Santoso, S. G., & Arumsari, A. (2023). DEVELOPMENT OF PATTERN DESIGN TO INCREASE THE VALUE OF DAMA KARA FASHION PRODUCT. *International Journal of Economics, Business and Accounting Research (IJEBAR)*, 7(2).
- Ramadhan, M. S., & Widiandari, A. (2023). Digital handmade: A craftsmanship shifts in block printing surface textile design. In *Sustainable Development in Creative Industries: Embracing Digital Culture for Humanities* (pp. 175–179). Routledge.
- Riadi, M. (2020). *Anak Tunagrahita (Pengertian, Karakteristik, Klasifikasi, Penyebab dan Permasalahan)*. Wwww.Kajianpustaka.Com.
- Rifai, A. A., & Humaedi, S. (2020). INKLUSI PENYANDANG DISABILITAS DALAM SITUASI PANDEMI COVID-19 DALAM PERSPEKTIF SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS (SDGs). *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 449. <https://doi.org/10.24198/jppm.v7i2.28872>
- Rochyadi, E. (2012). Karakteristik dan Pendidikan Anak Tunagrahita. *Pengantar Pendidikan Luar Biasa*, 1–54.
- Sasongko, D. (2020, August 24). *UMKM Bangkit, Ekonomi Indonesia Terungkit*. Kementerian Keuangan Republik Indonesia.
- Somantri, S. (2006). Psikologi anak luar biasa. *Bandung: Refika Aditama*, 37.
- Sutrisno, E. (2022, February 5). *Presidensi G20 Indonesia Angkat Isu Kesempatan Kerja bagi Penyandang Disabilitas*. Indonesia.Go.Id Portal Informasi Indonesia.
- Thabroni, G. (2022). *Tunagrahita: Pengertian, Ciri, Karakteristik, Klasifikasi, Penyebab, dll*. Serupa.Id.