

DESAIN INKLUSIF UNTUK SUARA TERLUPAKAN: KONTRIBUSI DESAINER PADA PEMBERDAYAAN ANAK JALANAN MELALUI FILM DOKUMENTER

Ayyub Anshari Sukmaraga¹, Ima Kusumawati Hidayat², Andreas Syah Pahlevi²,
Fariza Wahyu Arizal², Kelik Desta Rahmanto³

¹ (Desain Komunikasi Visual)-Fakultas Teknik dan Desain, Universitas Ma Chung, Malang

² (D4 Animasi dan Desain Komunikasi Visual)-Departemen Seni dan Desain, Universitas
Negeri Malang²

³ (Pendidikan Islam Anak Usia Dini)- Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas
Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang³

Email: ayyub.anshari@machung.ac.id ; ima.hidayat.fs@um.ac.id ;
andreas.syah.fs@um.ac.id ; fariza.arizal.fs@um.ac.id ; kelikdesta@uin-malang.ac.id

Abstract

Street children often face social stigmatization and a lack of attention to their voices. There is concern about how design might not always consider the needs of marginalized communities like them. This article discusses the contribution of designers to empowering street children in the city of Malang, specifically through documentary films. The frameworks of inclusive design and social participation theory are employed. Through an inclusive design approach, this research aims to inspire designers to be more responsive to social issues involving street children. By promoting the inclusion of street children's voices through documentary films, this article has the potential to enhance society's understanding and empathy towards the experiences and aspirations of street children.

Keywords: street children, inclusive design, social participation, documentary film

Abstrak

Anak jalanan sering kali menghadapi stigmatisasi sosial dan kurangnya perhatian terhadap suara mereka. Ada keprihatinan mengenai bagaimana desain yang mungkin tidak selalu mempertimbangkan kebutuhan masyarakat marginal seperti mereka. Tulisan ini membahas tentang kontribusi desainer pada pemberdayaan anak jalanan di kota Malang, dalam hal ini melalui film dokumenter. Teori desain inklusif dan partisipasi sosial digunakan sebagai kerangka kerja. Melalui pendekatan desain inklusif, penelitian ini berusaha untuk mengilhami praktik desainer yang lebih responsif terhadap isu-isu sosial yang melibatkan anak jalanan. Dengan mendorong inklusi suara anak jalanan melalui film dokumenter, artikel ini berpotensi untuk meningkatkan pemahaman dan empati masyarakat terhadap pengalaman dan aspirasi anak jalanan.

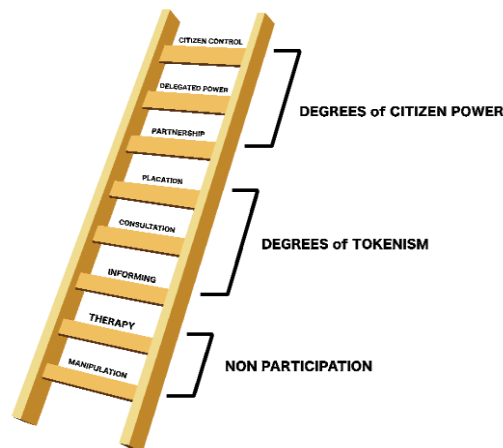
Kata kunci: anak jalanan, desain inklusif, partisipasi sosial, film dokumenter

PENDAHULUAN

Perancangan karya desain telah menjadi bagian penting dari kehidupan manusia, serta mempengaruhi cara kita berinteraksi dengan lingkungan dan teknologi di sekitar kita. Dalam beberapa dekade terakhir, kebutuhan akan pendekatan yang lebih ilmiah dalam perancangan telah menjadi semakin penting. Perancangan karya desain yang dikenal dengan pendekatan kreatifnya, saat ini semakin mencari cara untuk lebih terhubung dengan riset ilmiah guna mendukung konsep dan pengambilan keputusan yang lebih informasional. Seperti pada teori desain yang menekankan pentingnya memahami konteks dan pengalaman pengguna dalam merancang solusi yang efektif. Dengan pemahaman yang kuat tentang pengalaman dan konteks pengguna, desainer dapat menciptakan solusi yang inovatif dan relevan (Babich, 2020; Design Council, 2012).

Menurut Manzini (2019), ketika dihadapkan pada permasalahan baru, manusia cenderung menggunakan kreativitas dan kemampuan desain bawaan mereka untuk menciptakan dan mewujudkan sesuatu yang baru. Dalam *White Board Journal* (2018) disebutkan bahwa meskipun desain dapat menjadi alat yang kuat untuk menciptakan perubahan positif, desainer juga harus secara kritis merenungkan implikasi dan dampak dari karya mereka terhadap masyarakat dan lingkungan. Desainer sering kali mengalokasikan energi, waktu, dan fokus untuk menciptakan produk dengan estetika yang menarik dan fungsi yang optimal, serta memikirkan tentang bagaimana produk tersebut akan dijual. Namun mereka sering kali mengabaikan pertimbangan mengenai bagaimana produk yang mereka rancang akan memengaruhi pihak yang terlibat dalam proses produksi serta dampaknya terhadap lingkungan sekitar, serta bagaimana nantinya produk yang dihasilkan akan berdampak pada kondisi sosial secara luas (*Whiteboard Journal*, 2018).

Kontribusi desainer dalam menyelesaikan masalah sosial di masyarakat dirasa penting karena memiliki kemampuan untuk merancang solusi yang kreatif, inovatif, dan terfokus pada pengguna (Malasan, 2018). Desainer juga dapat menjadi suara bagi kelompok-kelompok marginal atau terpinggirkan dalam masyarakat. Dengan mendengarkan, mewakili, dan memberikan platform kepada mereka, desainer dapat membantu memperjuangkan perubahan yang lebih adil dan inklusif (Joyce, 2022). Desainer dapat berperan dalam mengidentifikasi masalah sosial yang ada di masyarakat melalui penelitian dan pengamatan mendalam. Jika ditilik dari teori partisipasi sosial Arnstein atau yang lebih dikenal dengan Arnstein's Ladder (Arnstein, 1969), maka anak-anak jalanan sebagai masyarakat terpinggirkan dapat diberi kesempatan untuk memberikan masukan atau pendapat mereka, tetapi keputusan akhir tetap diambil oleh para desain. Mereka diposisikan berada di tangga ketiga dari 8 tangga teori tersebut, yaitu *Informing* (menginformasikan) dan berada pada tingkatan *Tokenism* (partisipasi token). Sehingga, teori ini memandang partisipasi aktif anak jalanan dalam proses perencanaan dan pelaksanaan program pemberdayaan sebagai elemen kunci dalam mencapai hasil yang berkelanjutan.



Gambar 1. Arnstein's Ladder

Pada tulisan ini, peneliti ingin membahas tentang kontribusi desainer pada pemberdayaan anak jalanan di kota Malang, dalam hal ini melalui film dokumenter. Visualisasi potret anak jalanan melalui film dokumenter dapat digunakan untuk memvisualisasikan potret anak jalanan dan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang kehidupan mereka. Tujuan penelitian dari artikel ini adalah untuk mengetahui bagaimana kontribusi desainer dapat membantu memperkenalkan isu anak jalanan kepada masyarakat luas dan membangun empati terhadap mereka.

Membangun Empati dengan Desain Inklusif

Membangun empati dengan desain inklusif adalah tentang merancang produk, layanan, atau lingkungan yang mempertimbangkan kebutuhan, preferensi, dan pengalaman semua orang, termasuk mereka yang mungkin memiliki kemampuan, latar belakang, atau tantangan yang berbeda (Frauenberger et al., 2011). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016) disebutkan bahwa pengertian empati adalah keadaan mental yang membuat seseorang merasa atau mengidentifikasi dirinya dalam keadaan perasaan atau pikiran yang sama dengan orang atau kelompok lain. Empati penting bagi desainer karena memungkinkan mereka untuk benar-benar mengungkap dan memahami masalah serta realitas orang-orang yang mereka desain (Dam & Siang, 2021). Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan solusi yang dapat diakses dan digunakan dengan nyaman oleh sebanyak mungkin orang. Membangun empati adalah prinsip utama dari desain inklusif.

Desainer inklusif harus mampu berempati dengan pengguna yang berbeda dan merasakan bagaimana pengguna dengan kebutuhan khusus berinteraksi dengan desain mereka (Frauenberger et al., 2011). Empati dianggap sebagai titik awal untuk setiap proyek desain dan merupakan fase pertama dari proses berpikir desain (Cross, 2011; Dorst, 2011). Dalam membangun empati, desainer dapat menciptakan produk yang benar-benar memuaskan pengguna dan membuat hidup mereka lebih mudah. Tanpa empati, proses desain kehilangan sentralitas pengguna yang sangat penting, yang sering kali menjadi perbedaan antara kesuksesan dan kegagalan produk. Membangun empati membutuhkan desainer untuk mengenal pengguna mereka, merasakan titik-titik penderitaan mereka seolah-olah itu milik mereka sendiri, dan menggunakan empati ini untuk membuat keputusan desain yang cerdas. Dengan berempati pada pengguna, desainer dapat menciptakan produk yang lebih inklusif dan dapat diakses oleh semua orang, tanpa memandang usia, kemampuan, atau ketidakmampuan mereka.

Peran Desainer di Masyarakat Sosial

Peran desainer dalam masyarakat sosial sangat penting dan memiliki dampak yang luas. Desainer memiliki kemampuan unik untuk merancang solusi kreatif yang tidak hanya estetis tetapi juga berdampak positif pada masyarakat (Manzini, 2014, 2019). Mereka dapat menciptakan produk, layanan, dan lingkungan yang memenuhi kebutuhan serta meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Desainer dapat bekerja sama dengan komunitas yang terkena dampak masalah sosial untuk memahami kebutuhan sebenarnya (Smith & Iversen, 2018). Selain itu, desainer juga memiliki peran penting dalam mengkomunikasikan pesan-pesan sosial melalui desain grafis, visual, dan multimedia. Dengan menggunakan desain sebagai sarana komunikasi, mereka dapat menyuarakan isu-isu penting seperti lingkungan, hak asasi manusia, kesetaraan, dan masalah sosial lainnya (Thorpe & Gamman, 2011). Melalui inovasi dan kreativitas mereka, desainer mampu membentuk opini publik, menggerakkan perubahan sosial, dan menciptakan budaya visual yang mempengaruhi persepsi dan tindakan masyarakat secara keseluruhan. Dalam bukunya, Manzini dan Coad (2019) menyebutkan bahwa desain memiliki potensi besar untuk berperan penting dalam memicu dan mendukung perubahan sosial, dan dengan demikian menjadi desain untuk inovasi sosial (*design for social innovation*).

Dalam lingkungan masyarakat yang dinamis dan terus berkembang, signifikansi desainer semakin meningkat seiring dengan meningkatnya kesulitan yang dihadapi oleh berbagai kelompok masyarakat. Desainer memiliki peran penting dalam memelopori inisiatif terobosan yang mendorong transformasi yang bermanfaat di berbagai bidang kehidupan manusia. Selain mengembangkan barang dan jasa yang praktis, mereka juga memasukkan unsur keberlanjutan, keadilan sosial, dan keterlibatan masyarakat ke dalam pendekatan desain mereka. Keterlibatan desainer dalam budaya sosial kontemporer meliputi keterlibatan proaktif dengan organisasi nirlaba, entitas pemerintah, dan komunitas lokal. Mereka berkontribusi pada pengembangan strategis yang bertujuan untuk menyelesaikan tantangan sosial, seperti kemiskinan, aksesibilitas pendidikan, dan ketidaksetaraan (Pangestu, 2019). Pangestu menambahkan bahwa desainer berperan penting dalam menumbuhkan kesadaran akan kepedulian sosial melalui pembuatan kampanye yang berdampak dan konten yang menarik secara visual. Para profesional desain memanfaatkan keahlian mereka untuk memberikan dampak pada sentimen publik, mendukung tujuan sosial, dan meningkatkan penyebaran pesan-pesan penting. Selain itu, desainer juga dapat berkontribusi pada promosi pembangunan ekonomi lokal melalui penciptaan barang-barang yang mewujudkan karakteristik budaya dan sejarah yang khas dari suatu wilayah tertentu.

Lebih lanjut, desainer di era kontemporer memegang tanggung jawab yang signifikan dalam penciptaan solusi teknologi yang inklusif, sehingga memungkinkan individu dari berbagai latar belakang untuk secara efektif terlibat dan mendapatkan manfaat dari kemajuan teknologi modern (Ikhsani & Setyowati, 2021). Para desainer, dalam upaya mereka untuk melakukan transformasi yang signifikan, tidak hanya terlibat dalam penciptaan sesuatu, tetapi juga dalam pengembangan inspirasi, pendidikan, dan kepemimpinan untuk mendorong kemajuan masyarakat menuju masyarakat yang dicirikan oleh inklusivitas, kesetaraan, dan keberlanjutan. Pada intinya, desainer tidak hanya bertanggung jawab atas penciptaan desain, tetapi juga memainkan peran penting dalam membentuk masa depan yang lebih sejahtera bagi masyarakat luas (Ikhsani & Setyowati, 2021; Joyce, 2022).

Partisipasi Sosial dalam Desain Sosial

Partisipasi sosial dalam konteks desain merujuk pada keterlibatan aktif masyarakat atau kelompok sasaran dalam proses perencanaan desain yang mempengaruhi kehidupan mereka. Partisipasi sosial memiliki peran penting dalam memastikan bahwa desain adalah refleksi dari kebutuhan, nilai, dan aspirasi masyarakat yang terlibat. Sedangkan desain sosial adalah desain untuk masyarakat dan bersama masyarakat. Sebagai inovasi sosial dan berdasarkan dialog dan

partisipasi, desain sosial berusaha untuk menciptakan jaringan baru antara individu, masyarakat sipil, pemerintah, dan ekonomi (Sachs et al., 2018). Desain sosial adalah respons terhadap ekonomi pertumbuhan global dan konsekuensinya terhadap manusia dan lingkungan.

Menurut Sherry Arnstein (Arnstein, 1969), tiga derajat partisipasi masyarakat yaitu : 1) tidak partisipatif (*Non-Participation*) terdiri dari *manipulation* dan *terap*; 2) derajat semu (*Degrees of Tokenism*) terdiri dari *information*, *consultation*, dan *placation*; 3) kekuatan masyarakat (*Degrees of Citizen Powers*) terdiri dari *partnership*, *delegated power*, dan *citizen control*. Dalam konteks desain, partisipasi yang sesungguhnya melibatkan masyarakat dalam pengambilan keputusan dan memberi mereka kendali atas proses desain (Poderi & Dittrich, 2018). Pendekatan ini menekankan pentingnya melibatkan masyarakat dalam pengumpulan informasi, analisis masalah, serta merencanakan dan melaksanakan proyek-proyek desain. Sehingga, desain berbasis masyarakat memastikan partisipasi yang berkelanjutan dan relevan (Sagaris, 2018).

Film Dokumenter Sebagai Media Komunikasi Sosial

Film dokumenter telah digunakan selama lebih dari 1 abad sebagai salah satu bentuk medium komunikasi massa yang memiliki kekuatan signifikan. Serta merupakan media yang dapat mencerdaskan, reflektif, dan dapat melewati batas ruang dan waktu. Penyampaian pesan melalui film dokumenter guna meningkatkan kesadaran akan masalah disekitarnya terkait isu-isu sosial, lingkungan, politik, atau budaya selama ini dirasa sangat penting peranannya. Pada penciptaan karya, hal-hal yang disampaikan pada film dokumenter adalah sebuah rangkaian bukti-bukti yang disusun dengan sudut pandang penciptanya, dalam melihat fenomena realita. Sudut pandang yang diambil wajib terlepas dari kepentingan pribadi, serta dapat memberikan perenungan, pencerahan, bahkan menimbulkan efek aksi penyikapan atas realita yang ditawarkan oleh film documenter. Penciptaan karya tersebut juga perlu pertimbangan dengan mengangkat sisi emosional, agar tujuan awal untuk mengedukasi dan merubah persepektif orang dapat tercapai. Meskipun film dokumenter selalu terkesan serius, tetapi dalam penerapannya penciptaannya dapat menggunakan aspek-aspek humor sehingga tidak terlalu menjemukan ketika ditonton. Sisi humor tentu saja hanya dapat diterapkan pada kondisi tertentu atau topik-topik yang sesuai untuk diangkat.

Film dokumenter adalah salah satu bentuk media komunikasi visual yang memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi, pendidikan, dan propaganda kepada masyarakat atau kelompok masyarakat tertentu (Nisbet & Aufderheide, 2009). Gerakan aktivis melalui film dokumenter akan meningkatkan profil suatu isu pada media berita dan di kalangan pembuat kebijakan. Sehingga dapat mendorong isu tersebut lebih tinggi, merumuskan opsi kebijakan alternatif, dan menghadirkan suara-suara baru dalam proses pengambilan keputusan. Terdapat beberapa pihak yang mendokumentasikan kehidupan anak jalanan dalam media film dokumenter, namun bagaimana sejarah dan revolusi anak jalanan di kota Malang masih belum diangkat. Salah satu karya terdahulu dari (Anthony Y.M. Tumimomor & Yohanes Rio Ferdinan, 2019) menyebutkan bahwa menggunakan film dokumenter mampu menyediakan informasi tentang realitas kehidupan dan aktivitas anak jalanan kepada masyarakat Kota Semarang pada khususnya dan masyarakat Indonesia pada umumnya. Hal ini sejalan dengan Franceschelli dan Galipò (2021) yang dalam studinya menemukan bahwa bukti visual memainkan peran penting dalam membentuk dan memberi informasi pada debat publik, terutama dalam konteks topik sensitif.

DISKUSI

Dari uraian di atas, terlihat bahwa film dokumenter telah menjadi medium komunikasi

massa selama lebih dari seratus tahun dan memiliki dampak yang signifikan. Film ini tidak hanya memberikan wawasan dan refleksi, melainkan juga memiliki kemampuan untuk melampaui batasan ruang dan waktu. Penggunaan film dokumenter dalam menyampaikan pesan terkait isu-isu sosial, lingkungan, politik, atau budaya memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kesadaran masyarakat. Film dokumenter menciptakan serangkaian bukti yang disusun sesuai sudut pandang pembuatnya terhadap fenomena realita. Penting bagi pembuat film untuk mengadopsi sudut pandang yang bebas dari kepentingan pribadi agar pesan yang disampaikan dapat mengundang introspeksi, memberikan pencerahan, dan mendorong tindakan yang lebih mendalam terhadap realitas yang ditampilkan. Dalam proses penciptaannya, film dokumenter dapat mengeksplorasi aspek emosional dan memasukkan unsur humor untuk menghindari kesan monoton. Penggunaan humor harus dilakukan dengan bijaksana, disesuaikan dengan konteks dan topik yang diangkat, agar tontonan tetap menarik dan tidak membosankan. Penggunaan film dokumenter oleh gerakan aktivis memiliki potensi untuk meningkatkan profil suatu isu dalam media berita dan di kalangan pembuat kebijakan. Ini membantu menggali opsi kebijakan alternatif dan memperkenalkan suara-suara baru dalam proses pengambilan keputusan. Walaupun beberapa film dokumenter telah mendokumentasikan kehidupan anak jalanan di Indonesia, sejarah dan dinamika anak jalanan di kota Malang belum secara memadai dijelaskan melalui media ini. Kondisi ini menandakan perlunya eksplorasi yang lebih mendalam dan pemahaman yang lebih komprehensif tentang isu ini melalui medium film dokumenter.

Membangun empati melalui desain inklusif adalah pendekatan yang sangat penting dalam merancang produk, layanan, atau lingkungan yang mempertimbangkan kebutuhan, preferensi, dan pengalaman individu, termasuk mereka dengan kemampuan, latar belakang, atau tantangan yang berbeda. Bagi para desainer, empati memainkan peran kunci karena memungkinkan mereka memahami sepenuhnya masalah dan realitas orang-orang yang menjadi fokus desain. Tujuan utamanya adalah menciptakan solusi yang mudah diakses oleh sebanyak mungkin orang, menjadi prinsip inti dalam desain inklusif. Dalam kerangka desain inklusif, desainer harus bisa merasakan bagaimana pengguna dengan kebutuhan khusus berinteraksi dengan produk yang mereka rancang, menganggap empati sebagai langkah awal yang menjadi dasar dalam setiap proyek desain. Empati bukan hanya fase awal dalam proses berpikir desain, tetapi juga fondasi yang mendukung seluruh pengembangan produk. Saat membangun empati, desainer merancang produk yang tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna, tetapi juga mempermudah hidup mereka. Keberadaan empati memastikan bahwa proses desain selalu mempertahankan fokus pada kebutuhan pengguna, yang sering kali menentukan sukses atau kegagalan produk. Empati mendorong para desainer untuk tidak hanya mengidentifikasi pengguna, tetapi juga merasakan pengalaman mereka seolah-olah itu adalah pengalaman pribadi. Desainer yang memiliki empati menggunakan pengalaman ini untuk membuat keputusan desain yang cerdas, menghasilkan produk yang bukan hanya inklusif tetapi juga dapat diakses oleh semua orang, tanpa memandang usia, kemampuan, atau keterbatasan mereka. Dengan membangun empati yang kuat, desainer menciptakan lingkungan di mana keberagaman dihargai, dan setiap individu memiliki kesempatan untuk merasakan manfaat dari desain yang diberikan.

Desainer memiliki kemampuan unik untuk menciptakan solusi kreatif yang tidak hanya estetis, tetapi juga memberikan dampak positif pada masyarakat. Mereka menciptakan produk, layanan, dan lingkungan yang memenuhi kebutuhan serta meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Desainer terlibat dalam inisiatif inovatif yang memfasilitasi transformasi positif dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Mereka mengembangkan solusi yang praktis sambil memperhatikan keberlanjutan, keadilan sosial, dan keterlibatan masyarakat dalam desain

mereka. Desainer membantu meningkatkan kesadaran sosial melalui pembuatan kampanye yang berdampak dan konten visual yang menarik. Mereka menggunakan keahlian mereka untuk mempengaruhi opini publik, mendukung tujuan sosial, dan menyampaikan pesan-pesan penting, termasuk isu-isu lingkungan, hak asasi manusia, kesetaraan, dan masalah sosial lainnya. Desainer di era kontemporer bertanggung jawab atas menciptakan solusi teknologi yang inklusif, memungkinkan partisipasi efektif dari berbagai latar belakang masyarakat. Mereka tidak hanya menciptakan desain, tetapi juga berperan dalam memberikan inspirasi, pendidikan, dan kepemimpinan untuk memajukan masyarakat menuju inklusivitas, kesetaraan, dan keberlanjutan.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, para desainer memiliki peran yang signifikan dalam masyarakat sosial. Mereka memiliki kemampuan untuk menciptakan solusi yang mengatasi masalah-masalah sosial, menyampaikan pesan-pesan penting, dan membentuk nilai-nilai budaya dan keyakinan. Para desainer harus mempertimbangkan tanggung jawab sosial dan budaya mereka, serta bekerja secara kolaboratif dengan komunitas untuk menciptakan desain-desain yang memberikan manfaat bagi masyarakat secara keseluruhan. Film dokumenter dapat digunakan sebagai media kampanye sosial untuk menyadarkan dan mengubah perilaku masyarakat terhadap suatu fenomena atau isu sosial tertentu. Dalam hal ini, film dokumenter dapat menjadi sarana untuk memperkuat pesan-pesan edukatif dan mempengaruhi perilaku masyarakat. Peran desainer tidak terbatas pada penciptaan desain semata, tetapi juga melibatkan tanggung jawab yang signifikan dalam membentuk masa depan yang lebih baik dan lebih sejahtera bagi masyarakat secara keseluruhan, dengan memperhatikan nilai-nilai inklusivitas, kesetaraan, dan keberlanjutan. Sehingga, tanggung jawab desainer melampaui batas pembuatan desain semata karena dapat berperan sebagai agen perubahan sosial yang berkontribusi secara positif pada pembentukan masa depan yang lebih baik dan lebih sejahtera. Dengan memprioritaskan nilai-nilai inklusivitas, kesetaraan, dan keberlanjutan dalam setiap aspek karyanya. Melalui kolaborasi, pemahaman mendalam, dan kreativitas, desainer memiliki potensi besar untuk menciptakan dampak sosial yang positif dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM), DIKTI dan Kemendikbud atas hibah yang diberikan hingga terlaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dengan baik. Terima kasih kepada Universitas Negeri Malang, Universitas Ma Chung Malang, dan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang atas dukungannya. Serta tidak lupa kami ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat, Komunitas Anak Bangsa dan Malang Punk Attack.

DAFTAR RUJUKAN

- Anthony Y.M. Tumimomor, & Yohanes Rio Ferdinan. (2019). Visualisasi Potret Anak Jalanan Kota Semarang Melalui Film Dokumenter. *Jurnal Bahasa Rupa*, 3(1), 48–59. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v3i1.425>
- Arnstein, S. R. (1969). A ladder of citizen participation. *Foundations of the Planning Enterprise: Critical Essays in Planning Theory: Volume 1, November 2012*, 415–423. <https://doi.org/10.4324/9781315255101-34>
- Babich, N. (2020). *Human-Centered Design: An Introduction, Practices, and Principles — User Experience (2021)*. <https://www.shopify.com/partners/blog/human-centered-design>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). Hasil Pencarian - KBBI Daring. In *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*.

- <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/arsip%0Ahttps://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/mengga%0Ambar%0Ahttps://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/sosialisasi>
- Cross, N. (2011). *Design Thinking : Understanding How Designers Think and Work*. Berg.
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2021). *What Is Empathy and Why Is It So Important in Design Thinking?* / *IxDF*. International Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/article/design-thinking-getting-started-with-empathy>
- Design Council. (2012). Changing behaviour by design. *Design Council, The Behavioural Design Lab*, 1–12.
- Dorst, K. (2011). The core of “design thinking” and its application. *Design Studies*, 32(6), 521–532. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2011.07.006>
- Franceschelli, M., & Galipò, A. (2021). The use of film documentary in social science research: audio-visual accounts of the ‘migration crisis’ from the Italian island of Lampedusa. *Visual Studies*, 36(1), 38–50. <https://doi.org/10.1080/1472586X.2020.1769497>
- Frauenberger, C., Good, J., & Keay-Bright, W. (2011). Designing technology for children with special needs: Bridging perspectives through participatory design. *CoDesign*, 7(1), 1–28. <https://doi.org/10.1080/15710882.2011.587013>
- Ikhsani, M. A., & Setyowati, M. D. (2021). Penerapan Desain Inklusif Pada Perancangan Sport Center Di Kota Tegal. *Seminar Ilmiah Arsitektur II*, 8686, 238–246.
- Joyce, A. (2022). *Inclusive Design*. Inclusive Design. <https://doi.org/10.4324/9781315712437>
- Malasan, P. L. (2018). *Desain untuk Sosial, Potensi dan Keterbatasannya*. <https://geotimes.id/opini/desain-untuk-sosial-potensi-dan-keterbatasannya/>
- Manzini, E. (2014). *Making Things Happen : Social Innovation and Design*. 30(1), 57–66. <https://doi.org/10.1162/DESI>
- Manzini, E. (2019). Design, When Everybody Designs. In *Design, When Everybody Designs*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9873.001.0001>
- Nisbet, M. C., & Aufderheide, P. (2009). Documentary film: Towards a research agenda on forms, functions, and impacts. *Mass Communication and Society*, 12(4), 450–456. <https://doi.org/10.1080/15205430903276863>
- Pangestu, R. (2019). Penerapan Kampanye Sosial dalam Desain Komunikasi Visual. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 4(2), 159–165. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v4i4.796>
- Poderi, G., & Dittrich, Y. (2018). *Participatory Design and Sustainability – a literature review of*.
- Sachs, A., Banz, C., & Krohn, M. (2018). *Social Design: Participation and Empowerment*. Lars Müller Publishers/Museum für Gestaltung Zürich.
- Sagaris, L. (2018). Citizen participation for sustainable transport: Lessons for change from Santiago and Temuco, Chile. *Research in Transportation Economics*, 69(May), 402–410. <https://doi.org/10.1016/j.retrec.2018.05.001>
- Smith, R. C., & Iversen, O. S. (2018). Participatory Design for Sustainable Social Change. *Design Studies*, 1–28. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2018.05.005>
- Thorpe, A., & Gamman, L. (2011). *DesignwithSociety*. 7(December), 217–230.
- Whiteboard Journal. (2018). *Desain untuk Sosial*. <https://www.whiteboardjournal.com/column/desain-untuk-sosial/>