

## MAKNA SENI RUPA PROBLEMATIKA PROSES PENCIPTAAN DAN APRESIASI DALAM SUDUT PANDANG DIFABEL TUNA NETRA

**Ida Bagus Komang Sindu Putra<sup>1\*</sup>, Martinus Dwi Mariantio<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Program Studi Seni Program Doktor, Institut Seni Indonesia Denpasar

\*corresponding author email: sinduputra85@gmail.com<sup>1</sup>

### Abstrak

Seni rupa dan difabel tuna netra bagi orang normal adalah kemustahilan tetapi difabel tuna netra yang memilih bahasa ekspresi seni rupa merupakan proses luar biasa. Tujuan penelitian ini adalah menguraikan makna seni rupa dalam kacamata difabel tuna netra sekaligus mengungkap problematika proses penciptaan dan apresiasi seni rupa difabel tuna netra yang memilih seni rupa sebagai bahasa ekspresi. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif. Sumber data adalah tuna netra yang berkarya seni rupa dan tidak berkarya seni rupa. Pengumpulan data melalui wawancara dan observasi. Analisis data dengan konsep hierarki kebutuhan teori Abraham Maslow, serta teori konstruksi sosial Berger dan Luckmann. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dua makna seni rupa difabel tuna netra yaitu; makna cipta adalah persepsi visual yang diperoleh dari indera selain mata dan makna indah adalah keindahan melampaui penglihatan yaitu rasa senang, aman, nyaman dan tenang. Problematika proses penciptaan karya difabel tuna netra adalah dalam mengidentifikasi warna sedangkan problematika apresiasi karya seni adalah tidak tersedianya akses multi sensorik, kesulitan memahami dimensi visual, interpretasi pesan dan makna karya seni, kurangnya pengalaman visual sebelumnya, dan stigma sosial. Kesimpulan dari penelitian ini adalah difabel tuna netra adalah sosok yang dapat mencipta dan mengapresiasi karya seni rupa dengan memanfaatkan dan melatih indera yang masih berfungsi dengan baik.

**Kata Kunci:** apresiasi seni, difabel, tuna netra, makna seni rupa

### Abstract

*Fine art and the blind are impossible for normal people, but for the blind, choosing the language of expression in art is an extraordinary process. The aim of this research is to describe the meaning of art through the eyes of the blind and, at the same time, reveal the problems in the process of creating and appreciating art for the blind who choose art as a language of expression. Research using the descriptive-qualitative method and the source of the data is the visually impaired, who create fine arts and do not create fine arts. Data collection through interviews and observation. Data analysis with Abraham Maslow's hierarchy of needs concept as well as Berger and Luckmann's social construction theory The results of the study show that there are two meanings of art for the visually impaired: the meaning of creativity is visual perception obtained from senses other than the eyes, and the meaning of beauty is beauty beyond sight, namely feeling happy, safe, comfortable, and calm. The problems in the process of creating works for the visually impaired are in identifying colors, while the problems in appreciating works of art are the unavailability of multi-sensory access, difficulties in understanding visual dimensions, interpretation of messages and meanings of works of art, a lack of prior visual experience, and social stigma. The conclusion of this study is that the visually impaired are people who can create and appreciate works of art by utilizing and training the senses that are still functioning properly.*

**Keywords:** art appreciation, blind, disabled, meaning of fine arts

## 1. PENDAHULUAN

Seni dapat dimaknakan dalam dua unsur kata yaitu cipta dan indah (Mukaddas, 2021: 3). Cipta adalah sesuatu yang dihadirkan yang bersumber dari pengalaman atau imajinasi seseorang. Indah adalah sesuatu yang dilihat dan kemudian dirasakan dalam batin. Seni dapat dimengerti dengan dua pendekatan, pertama penelusuran tentang arti dan kedua penelusuran tentang maksud dan tujuan terciptanya seni (Felix, 2012: 617). Sedangkan rupa adalah bentuk atau wujud. Seni rupa adalah hasil penciptaan berupa karya seni yang tersusun atas berbagai unsur rupa seperti: titik, garis, bentuk, warna, bidang, ruang, dan tekstur (Da Costa et al., 2020: 89). Seni rupa memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Melalui seni rupa, manusia dapat mengekspresikan diri, mengkomunikasikan ide dan perasaan, serta menggali makna kehidupan dari karya seni yang ada. Pencipta (seniman) akan mengalami proses kontemplasi dalam komunikasi dengan karyanya sehingga menimbulkan perasaan senang, gembira, tenang dan tenteram (Prihwanto, 2021: 67).

Melihat perkembangan seni rupa dewasa ini, jenis karya seni rupa sangat beragam pengembangannya diantaranya: seni lukis, seni patung, seni grafis, desain, seni kerajinan, dan seni instalasi. Banyak seniman berkarya seni secara kreatif dan konsisten dengan berbagai pilihan karya seni tersebut. Begitu juga seniman yang memiliki kebutuhan khusus, besarnya potensi dalam kreatifitas dan konsistensi berkarya dimiliki seniman dengan kebutuhan khusus tidak berbeda dengan banyak seniman pada umumnya. Namun apresiasi secara positif masih sangat kurang pada karya seni seniman dengan kebutuhan khusus.

Pada penelitian ini fokus pengamatannya pada proses penciptaan karya seni lukis dari difabel tuna netra. Karya seni lukis tersusun atas unsur-unsur atau elemen seni yang dimiliki antara lain: unsur titik, garis, bentuk, tekstur, warna, komposisi, dan kesatuan. Karya seni lukis menjadi media ekspresi bagi beberapa difabel tunetra di Yayasan Teratai Bali. Yayasan Teratai Bali adalah sebuah komunitas kreatif yang menjadi wadah kreatifitas bagi difabel tuna netra. Difabel tuna netra yang memilih mengekspresikan diri dengan berkarya seni rupa memiliki makna tersendiri terhadap makna cipta dan indah. Makna cipta mengandung arti kekuatan dari sisa indera yang aktif. Makna indah melibatkan pengalaman dan pengetahuan yang melampaui penglihatan. Difabel tuna netra mampu menemukan cara dalam mencipta dan mengapresiasi seni rupa melalui indra lain seperti pendengaran, perabaan, penciuman, pengecap dan pengetahuan yang mereka miliki. Hal ini justru menjadi kelebihan bagi difabel tuna netra. Proses ekspresi dan apresiasi seni rupa memberikan tantangan sekaligus peluang bagi individu yang memiliki kacamata difabel, terutama tuna netra.

Namun tantangan tersebut tidak hanya muncul dari internal difabel tuna netra faktor eksternal adalah stigma negatif yang sangat melekat. Kehilangan penglihatan dipandang masyarakat sebagai kehilangan segalanya. Beberapa individu masyarakat menilai difabel tuna netra adalah sosok individu yang tidak berdaya, tidak mandiri dan menyedihkan (Gultom & Budisetyani, 2018: 279). Masih banyak pandangan negatif di masyarakat bahwa tuna netra hanya bisa melakukan aktivitas memijat (Sukawati & Budisetyani,

2018: 405). Tantangan lain dari faktor eksternal dalam apresiasi seni belum banyaknya pengupayaan inklusi seni dalam kegiatan pameran atau pemajangan karya dalam museum. Karya-karya seni lukis di museum tidak boleh disentuh menutup akses dan kesempatan bagi individu dengan keterbatasan visual untuk mengapresiasi karya (Jeon, 2019: 2). Kenyataan tersebut menutup kesempatan bagi difabel tuna netra untuk dapat mengapresiasi karya seni. Mengapresiasi karya seni rupa bagi seorang difabel tuna netra dianggap sebuah kemustahilan oleh beberapa individu masyarakat. Karena seni dalam sudut pandang masyarakat awas, diciptakan, dan diapresiasi dengan lebih banyak memanfaatkan indera penglihatan. Mata menjadi salah satu indera utama yang digunakan untuk mencipta dan mengapresiasi seni. Sementara difabel tuna netra adalah individu dengan keterbatasan penglihatan. Tuna netra dan karya seni khususnya karya seni rupa adalah subjek dan objek yang hampir mustahil untuk bersatu.

Meskipun banyak faktor eksternal dan internal yang menjadi hambatan dan tantangan, tidak melemahkan semangat difabel tuna netra di Yayasan Teratai Bali untuk tetap berekspresi melalui aktivitas seni. Menekuni dunia seni bagi difabel tuna netra bukan hanya permasalahan pembuktian kepada masyarakat awas yang memandang dengan stigma negatif. Tetapi difabel tuna netra memiliki kebutuhan psikis untuk berekspresi seni sesuai dengan pilihan dan kenyamanannya masing-masing seperti seni musik, drama, puisi, dan seni rupa. Kegiatan ekspresi yang dilakukan adalah sebagai pencipta dan pengapresiasi seni. Proses penciptaan dan apresiasi seni bagi difabel tuna netra juga memiliki hambatan dan tantangan yang harus dihadapi. Beberapa hambatan yang dihadapi antara lain tidak adanya aksesibilitas, pengalaman sensorik yang terbatas, dan kurangnya dukungan serta pelatihan. Kemudian tantangan yang dihadapi seperti stigma dan stereotip, kurangnya dukungan finansial, serta terjadinya isolasi sosial.

Terdapat 4 orang dari 18 orang difabel tuna netra di Yayasan Teratai Bali yang menekuni seni lukis sebagai media ekspresi. Melalui proses melukis difabel tuna netra menemukan ketenangan batin dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Ini menjadi fenomena yang positif dalam sebuah apresiasi seni. Cara-cara difabel tuna netra dalam mengekspresikan diri melalui karya seni baik melalui proses mencipta dan apresiasi merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk pengaktualisasian diri terhadap lingkungan.

Penelitian mengenai seni rupa dan difabel tuna netra sejauh ini membahas tentang ketertarikan dan kemampuan difabel tuna netra dalam menciptakan karya seni rupa. Maulidina & Zaini (2021) menyatakan bahwa kegiatan seni khususnya seni rupa bisa dilakukan oleh semua individu termasuk individu dengan keterbatasan penglihatan. Ketertarikan, antusias dan motivasi difabel tuna netra selama berkarya seni rupa dipengaruhi kenyamanan yang diperoleh dari media seni rupa yang disiapkan. Warni & Damajanti (2019) menyatakan difabel tuna netra memiliki kemampuan yang khas dalam proses penciptaan karya seni seperti mengawali proses berkarya dengan bercerita mengenai pengalamannya, pengujian pada karya dilakukan menggunakan pengalaman perseptual, mengidentifikasi media berkarya dengan sangat terukur, kemampuan kognisi dan perseptual dilatih dengan sering mengunjungi pameran serta melakukan

diskusi dengan para seniman. Fajrie (2016) memberikan hasil analisis bahwa terdapat empat dasar kompetensi yang bisa digunakan untuk mengembangkan kepekaan estetis difabel tuna netra dalam menciptakan karya seni rupa yaitu kemampuan memahami berbagai gagasan yang dapat direpresentasikan dengan berbagai teknik dan materi seni rupa yang dikuasai, memiliki kemampuan dalam mempersepsi benda atau keadaan lingkungan sekitar dengan rasa estetis pada karya seni rupa, memiliki kemampuan berekspresi berdasarkan kepekaan indrawi dalam kegiatan seni rupa, dan memiliki kemampuan dalam mempresentasikan ide gagasan pada karya seni rupa. Hal ini menunjukkan bahwa kepekaan indrawi sangat erat kaitannya dengan intelektual yang dimiliki individu difabel tuna netra.

Selain itu penelitian terkait seni dan difabel tuna netra juga dilakukan pada konteks pengembangan media untuk membantu difabel tuna netra dalam berbagai aspek pembelajaran. Setiawan et al., (2023) dalam pengembangannya menemukan bahwa pengembangan buku Taktil yang digunakan sebagai media dalam mengenalkan hewan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif karena segala informasi dapat dipersepsi secara tepat dan menyeluruh oleh anak-anak difabel tuna netra melalui bentuk gempal, tekstur, dan ukuran huruf *braille* yang memadai. Buku Taktil merupakan media buku dengan tulisan *braille* dan dilengkapi gambar binatang yang memiliki unsur raba atau tektur nyata sesuai dengan bentuknya.

Hinelo et al., (2022) menyatakan bahwa pengembangan media multimedia sebagai media pembelajaran dapat memaksimalkan pembelajaran karena dilakukan berdasarkan kebutuhan semua difabel termasuk difabel tuna netra dengan memilih materi seperti ukuran dan jenis *font*, tampilan gambar, tampilan video, dan penambahan audio. Kahfi et al., (2020) telah berhasil menciptakan desain *guiding block* untuk difabel tuna netra dalam menekuni seni tari. Desain *guiding block* yang diciptakan terbagi dalam dua jenis bentuk yaitu desain *guiding block* menggunakan enam kode panduan dan desain *guiding block* pola lantai (*guiding block performance*). Prasetyo et al., (2023) menyatakan akses kenyamanan difabel tuna netra dalam menonton film masih sangat kurang. Bagi dunia film sangat dibutuhkan penambahan *audio description* pada setiap pembuatan film sehingga difabel tuna netra dapat menikmati dengan nyaman tayangan film. Cho (2021) menyatakan pengembangan alat bantu dan metode baru sangat dibutuhkan untuk melatih kepekaan multi-sensorik difabel tuna netra dan non tuna netra sehingga akan dapat memperluas akses dalam menikmati karya seni.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut permasalahan yang belum diungkap dan dikaji adalah terkait dengan pandangan difabel tuna netra terhadap makna seni rupa, problematika penciptaan dan apresiasi yang dihadapi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelajahi bagaimana difabel tuna netra menemukan makna seni rupa, dan problematika yang timbul dalam proses penciptaan serta apresiasi karya seni rupa. Penelitian ini sangat perlu dilakukan karena memberikan sudut pandang dan pemahaman yang baru dalam memahami makna seni rupa, problematika proses penciptaan dan apresiasi karya seni. Temuan dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk membuka wawasan terhadap permasalahan yang dihadapi

difabel tuna netra dalam mencipta dan mengapresiasi karya seni. Sehingga hasil penelitian menjadi solusi bagi masyarakat awas dan tuna netra dalam menggeluti dunia seni rupa. Serta berimplikasi pada difabel tuna netra dalam mendapatkan ruang lebih bahkan ruang yang sama dalam memaknai, mencipta, dan mengapresiasi karya seni.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sumber data primer adalah difabel tuna netra dan seniman tuna netra, yang ditentukan melalui teknik *snowball* serta *purposive sampling* dengan fokus pada penggalian pemaknaan seni rupa, problematika proses penciptaan dan apresiasi. Sedangkan sumber data sekunder adalah segala literatur yang berkaitan dengan judul penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis dilakukan dengan menggunakan analisis data dengan konsep hierarki kebutuhan teori Abraham Maslow serta teori konstruksi sosial Berger dan Luckmann.

Teori Abraham Maslow digunakan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi penciptaan dan apresiasi seni dalam kacamata tuna netra. Memahami kebutuhan fisiologis, rasa aman, kebutuhan sosial, kebutuhan penghargaan, dan aktualisasi diri individu tuna netra sehingga ditemukan makna seni bagi difabel tuna netra. Teori Konstruksi Sosial Berger dan Luckmann digunakan untuk menganalisis bagaimana difabel tuna netra, melalui interaksi sosial, pengalaman hidup, dan proses sosialisasi membentuk makna dan konstruksi sosial tentang seni rupa. Teori ini memberikan pemahaman yang dalam tentang bagaimana pemahaman dan apresiasi seni rupa difabel tuna netra dipengaruhi oleh konteks sosial dan proses konstruksi makna yang terjadi dalam interaksi mereka dengan masyarakat dan lingkungan seni rupa.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Makna Seni Rupa Bagi Tuna Netra

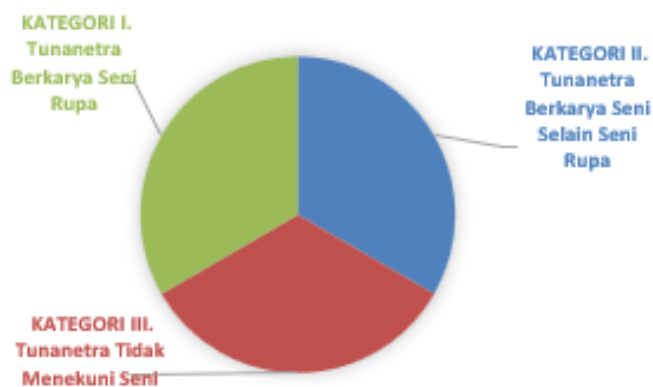
Seni rupa merupakan salah satu cabang seni yang berfokus pada penciptaan karya visual yang memiliki nilai estetika. Seni rupa melibatkan penggunaan elemen-elemen seperti garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, dan komposisi untuk menyampaikan pesan atau ekspresi artistik secara unik dan kreatif (Salam et al., 2020: 30). Selain itu, seni rupa juga melibatkan aspek interpretatif dan subjektif. Setiap orang dapat memiliki interpretasi yang berbeda terhadap karya seni yang sama, tergantung pada latar belakang budaya, pengalaman pribadi, dan persepsi mereka (Yunus & Muhaemin, 2022: 31). Karya seni juga dapat mencerminkan keadaan sosial, politik, atau budaya pada saat dibuat (Kusuma, 2023: 10). Dapat disimpulkan seni rupa adalah bentuk ekspresi kreatif yang melibatkan penggunaan elemen-elemen visual dan prinsip-prinsip dasar untuk menciptakan karya seni yang memiliki nilai estetika dan dapat menginspirasi, menggugah emosi, atau menyampaikan pesan kepada penonton.

Seni Rupa memiliki fungsi dan peran yang penting dalam masyarakat. Selain memberikan ekspresi dan komunikasi, seni rupa juga berperan dalam pembangunan identitas budaya, melestarikan warisan budaya, perubahan sosial, pemberdayaan

individu, serta kontribusi pada sektor ekonomi dan pariwisata yang dapat mempengaruhi persepsi dan pemahaman terhadap dunia. Memberikan keindahan, inspirasi, dan pemahaman yang mendalam tentang kehidupan manusia, alam, dan realitas sosial. Seni rupa pada perkembangannya juga menjadi bagian dari psikologi karena pada konteks itu seni menjadi media terapi bagi kesehatan mental. Kegiatan seni khususnya melukis dapat menanggulangi permasalahan mental dan kognitif (Putri et al., 2019).

Difabel tuna netra memiliki pandangan tersendiri tentang seni rupa. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa difabel tuna netra ditemukan tiga kategori difabel tuna netra terkait hubungannya dengan lingkungan dan aktivitas seni yaitu; tuna netra berkarya seni rupa, tuna netra berkarya seni selain seni rupa dan tuna netra tidak mengikuti seni yang juga memiliki masing-masing sudut pandang dalam memahami makna seni rupa. Pada gambar di bawah telah dikelompokkan tiga jenis difabel tuna netra dalam kaitannya dengan pendekatan lingkungan seni sebagai kategori I, II dan III.

### TIGA KATEGORI DIFABEL TUNANETRA



Gambar 1. Tiga Kategori Difabel Tuna netra dan Hasil Wawancara  
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023]

Hasil wawancara dengan ketiga kategori difabel tuna netra sebagai berikut:

IM (31 tahun), salah seorang difabel tuna netra Kategori I yang aktif berkarya seni lukis dan menyelenggarakan workshop dan pameran mengatakan :

"Melukis membuat saya menjadi lebih tenang. Saya kan mengalami kebutaan sejak remaja, dulu saya bisa melihat, setelah saya mengalami kebutaan saya sempat setres dengan keadaan" (wawancara, mei 2023)

Kemudian narasumber KJ (32 tahun), salah seorang difabel tuna netra Kategori II yang aktif bermain musik dan memiliki grup musik yang sering pentas di kafe berpendapat bahwa:

"Tuna netra meskipun terkendala dengan penglihatan namun diberikan kelebihan lain melalui indera lainnya. Seperti saya lebih suka memilih musik. Bermain musik memberi saya kenyamanan. Saya berlatih menggunakan gitar dari mendengarkan lagu-lagu yang saya sukai dengan proses yang lama. Kelebihan ini membuat saya beberapa kali mengisi acara live musik di beberapa cafe" (wawancara, mei 2023)

Selanjutnya M (22 tahun), seorang difabel tuna netra Kategori III yang berprofesi sebagai mahasiswa menyatakan :

“segala sesuatu yang berkaitan dengan visual sangat sulit untuk saya pahami, terkecuali menggunakan perabaan. Lukisan yang tidak bisa saya raba tidak dapat saya mengerti” (wawancara, mei 2023)

Narasumber M (22 tahun), seorang difabel tuna netra Kategori III yang berprofesi sebagai mahasiswa menyatakan :

“seni rupa adalah sesuatu yang sulit dipahami dan dimengerti. Dengan keterbatasan ini lukisan dengan warna, tidak ada permukaan yang timbul tidak bisa saya mengerti dan nikmati”



Gambar 2. Difabel Tuna netra Pada Kategori I dan II  
[Sumber: Yayasan Teratai Bali, 2023]

Berdasarkan data dan pengkategorian tersebut meskipun difabel tuna netra tidak dapat melihat karya seni rupa secara langsung, difabel tuna netra masih dapat merasakan dan mengalami seni melalui indera lainnya terlihat bagaimana fungsi indera selain mata sangat diperlukan, terutama indera perabaan menjadi sarana utama untuk mengidentifikasi suatu objek. Hasil analisis dengan teori Konstruksi Sosial Berger dan Luckmann terhadap pemaknaan seni oleh difabel tuna netra meliputi:

- a) *Pengalaman Sensorik*. Difabel tuna netra dapat merasakan dan mengalami seni rupa melalui indera lainnya, seperti sentuhan, pendengaran, dan perasaan. Dapat memahami bentuk dan tekstur karya seni rupa melalui sentuhan. Selain itu, bunyi, musik, atau pengaturan suara dalam instalasi seni rupa dapat memberikan pengalaman auditif yang beragam.
- b) *Ekspresi dan Identitas*. Seni rupa dapat membantu difabel tuna netra dalam mengekspresikan diri dan mengungkapkan identitas. Difabel tuna netra dapat menjadi seniman atau pengrajin, menciptakan karya seni rupa sendiri dengan menggunakan media yang berhubungan dengan sentuhan atau suara. Melalui karya seni rupa, difabel tuna netra dapat menyampaikan gagasan, perasaan, dan pengalaman kepada dunia luar, memperkuat identitas dan meningkatkan rasa percaya diri.
- c) *Pendidikan dan Pembelajaran*. Seni rupa juga memiliki nilai pendidikan yang besar bagi difabel tuna netra. Melalui sentuhan dan pendengaran, difabel tuna netra dapat mempelajari tentang sejarah seni rupa, gaya-gaya seni, teknik pembuatan, dan berbagai budaya artistik. Seni rupa juga dapat digunakan sebagai alat dalam

pendidikan inklusif, dimana guru dapat menggunakan gambar-gambar dengan kontras yang kuat atau benda-benda tiga dimensi untuk membantu difabel tuna netra memahami konsep-konsep abstrak dan visual.

- d) *Hiburan dan Rekreasi*. Aktivitas seni rupa juga memberikan hiburan dan rekreasi bagi difabel tuna netra. Difabel tuna netra dapat menikmati pameran seni rupa dengan mendengarkan deskripsi, cerita, atau penjelasan tentang karya seni. Meraba karya seni rupa dengan bimbingan dari pemandu yang berpengalaman.
- e) *Kesadaran dan Penghargaan*. Melalui pengalaman sensorik dan pendekatan yang berbeda, seni rupa dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang kehidupan difabel tuna netra. Karya seni rupa yang dibuat oleh difabel tuna netra sendiri atau yang terinspirasi oleh pengalaman difabel tuna netra dapat membangkitkan empati dan pemahaman lebih dalam tentang tantangan yang dihadapi. Ini juga dapat membantu memecahkan stereotip, stigma, dan mempromosikan inklusi sosial.



Gambar 3. Bagan Hierarki kebutuhan Teori Abraham Maslow  
[Sumber: Yuliana, 2018]

Selain itu temuan-temuan yang diperoleh dari hasil analisis terhadap aktifitas difabel tuna netra dengan konsep kebutuhan dari teori Abraham Maslow pada gambar 3 yang menyatakan manusia memiliki lima tingkat kebutuhan yang disusun secara hierarkis: 1) kebutuhan fisiologis: kebutuhan-kebutuhan dasar seperti makanan, air, tempat tinggal, tidur, dan kebutuhan seksual. 2) kebutuhan keamanan: kebutuhan akan rasa aman, kestabilan, perlindungan dari bahaya, dan keamanan fisik. 3) kebutuhan sosial: Kebutuhan akan rasa cinta, afiliasi, ikatan sosial, dan hubungan interpersonal yang bermakna. 4) kebutuhan penghargaan: kebutuhan akan pengakuan, prestise, harga diri, penghargaan, dan pencapaian. 5) kebutuhan aktualisasi diri: kebutuhan untuk mencapai potensi pribadi, pengembangan diri, kreativitas, dan mencapai tujuan hidup yang lebih tinggi (Yuliana, 2018: 356).

Konsep kebutuhan yang relevan dalam analisis penelitian ini adalah kebutuhan keamanan, kebutuhan sosial, kebutuhan penghargaan dan kebutuhan aktualisasi diri. *Kebutuhan Keamanan*: kebutuhan ini menjadi kebutuhan utama yang mendorong difabel tuna netra menggeluti aktivitas seni. Karena dalam proses penciptaan dan



apresiasi seni difabel tuna netra secara tidak langsung dapat mengontrol kondisi psikis dengan melakukan terapi pada goncangan psikis yang dialami akibat dari rasa frustrasi dan stres terhadap keterbatasan yang dimiliki pada indera penglihatan sehingga muncul pemahaman sikap mampu untuk bersabar, belajar tentang keiklasan, bersikap tenang, memperoleh kenyamanan.

*Kebutuhan Sosial:* kebutuhan akan rasa dicintai oleh lingkungan dan memiliki ikatan sosial yang sama dengan masyarakat awas mendorong difabel tuna netra untuk aktif melakukan kegiatan workshop seni salah satunya seni lukis. *Kebutuhan Penghargaan:* stigma dalam masyarakat memberikan dorongan bagi difabel tuna netra menunjukkan kelebihan yang dimiliki dalam aktivitas seni, kebutuhan atas pengakuan dan penghargaan menjadi motivasi dan semangat dalam menekuni kesenian. *Kebutuhan Aktualisasi Diri:* kebutuhan ini menguatkan difabel tuna netra yang memilih ekspresi seni rupa khususnya seni lukis sehingga tetap menjaga konsistensi dalam berkarya dan melakukan workshop seni serta pameran seni lukis.

Hasil analisis dari kedua teori tersebut merujuk pada dua kesimpulan makna yang dimiliki oleh difabel tuna netra yaitu:

- 1) *Makna Cipta:* seni rupa bagi difabel tuna netra adalah pengalaman visual yang diperoleh dari aktivitas indera lain seperti pendengaran, perabaan, penciuman dan pengecap (rasa) yang kemudian membawa kepada dunia imajinasi sehingga memunculkan persepsi visual sesuai dengan pengalaman yang telah dialami yang kemudian divisualkan kedalam pilihan bentuk karya seni. Kemampuan penciptaan seni ini juga mencakup pada kemampuan untuk mengomunikasikan cerita, pengalaman, dan pandangan dunianya kepada orang lain. Seni menjadi sarana bagi difabel tuna netra untuk mengatasi batasan visual yang ada dan menjembatani kesenjangan dalam berbagi pengalaman estetika dengan orang lain. Melibatkan aspek emosional dan spiritual difabel tuna netra merespon dan merenungkan karya seni dengan cara yang unik dan pribadi, membentuk makna yang berhubungan dengan pengalaman hidup sendiri. Seni menjadi alat ekspresi yang memungkinkan difabel tuna netra menghadirkan pengalaman sensorik yang kaya dan beragam.
- 2) *Makna Indah:* keindahan seni rupa difabel tuna netra melibatkan pengalaman dan pengetahuan yang melampaui penglihatan. Identifikasi keindahan dalam persepsi visual bukan semata-mata makna yang diinterpretasi secara dangkal. Namun persepsi visual yang diciptakan ataupun yang diapresiasi dan dipersepsi dengan kedalaman dimensi rasa. Makna indah bagi difabel tuna netra adalah kedalaman pada dimensi rasa yang meliputi tentang rasa senang, rasa nyaman, rasa aman dan rasa tenang. Semua dimensi rasa tersebut menjadi makna indah dalam setiap penciptaan dan apresiasi seni difabel tuna netra.

### **3.2. Difabel Tuna netra**

Tuna netra adalah kondisi dimana seseorang tidak dapat menggunakan fungsi penglihatan yang dimilikinya. Kedua penglihatan yang dimiliki tidak berfungsi dengan sempurna atau bahkan tidak dapat dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari layaknya orang awas (Anam & Priharto, 2021: 40). Berdasarkan analisa kondisinya penyandang

tuna netra digolongkan menjadi dua jenis yaitu keadaan yang sama sekali tidak dapat melihat total (*Blind*) dan keadaan yang masih dapat melihat sebatas dua jari (*Low Vision*) (Syahputri & Djauhari, 2021: 44). Lukitasari dalam Gultom & Budisetyani (2018 : 279) menyatakan tidak semua penyebab hilangnya indera penglihatan sama, beberapa diantaranya terjadi karena memang bawaan sejak lahir namun beberapa terjadi setelah usia remaja atau dewasa karena faktor kecelakaan, bencana alam, dan sakit sehingga citra visual sudah pernah dialami dalam beberapa waktu. Setiap individu tuna netra memiliki waktu yang berbeda untuk dapat menerima kondisi yang dialami.

Keterbatasan penglihatan mempengaruhi kemampuan difabel tuna netra dalam berinteraksi dengan dunia visual. Difabel tuna netra mengalami kesulitan dalam membaca, mengenali wajah, menginterpretasikan gambar atau objek secara visual, serta bergerak di sekitar lingkungan dengan aman. Tantangan ini dapat mempengaruhi aktivitas sehari-hari, pendidikan, pekerjaan, dan partisipasi sosial. Kekurangan ini membawa dampak negatif pada kondisi psikis diri. Kecenderungan psikologis yang dihadapi seorang tuna netra adalah munculnya rasa frustrasi, hilangnya rasa percaya diri, dan keputusasaan dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Ini terjadi akibat adanya guncangan psikis terhadap kondisi yang dialami. Perubahan psikis bagi difabel tuna netra dapat menuju kearah yang positif jika dipengaruhi oleh lingkungan yang mendukung secara positif. Lingkungan eksternal yang mendukung secara positif akan membangun kebangkitan internal individu difabel tuna netra menuju kearah psikis yang positif. Segala macam bentuk dukungan positif yang diberikan dan diperoleh oleh individu difabel tuna netra merupakan faktor penting kebangkitan psikis (Gultom & Budisetyani, 2018: 280). Ini disebabkan karena meskipun sama-sama memiliki kekurangan dalam penglihatan, difabel tuna netra tetap sama dengan orang-orang pada umumnya yang memiliki sifat dan emosi yang berbeda (Syahputri & Djauhari, 2021: 44). Salah satu hal positif yang juga sering dilakukan sebagai suatu terapi psikis oleh terapis pada difabel tuna netra adalah melalui ekspresi seni.

Difabel tuna netra membutuhkan dukungan dan pendidikan khusus untuk membantu mengatasi keterbatasan penglihatan. Pendidikan inklusif dan program rehabilitasi yang disesuaikan dapat memberikan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk hidup mandiri. Selain itu, penyuluhan mengenai teknologi asistif, teknik mobilitas, dan aksesibilitas lingkungan juga penting bagi difabel tuna netra. Salah satu program rehabilitasi dapat dilakukan terapi dengan pendekatan seni. Melalui pendekatan dan dukungan tersebut, difabel tuna netra dapat memiliki kemampuan untuk mengaktualisasi diri pada lingkungan. Karya seni rupa tiga dimensional merupakan salah satu media yang sering digunakan untuk mengajarkan penyandang tuna netra dalam kemandirian. Pada proses penciptaannya tentu akan dilakukan dengan cara menyentuh, memisah-misahkan membentuk, menempel dan meremas (Fajrie, 2016: 154). Selain dukungan pendidikan dan rehabilitasi, perkembangan teknologi telah memberikan berbagai bantuan bagi difabel tuna netra. Alat bantu visual seperti kacamata khusus, perangkat pembaca layar, atau perangkat *Braille* dapat membantu meningkatkan aksesibilitas informasi. Teknologi suara atau pendeteksi jarak juga dapat membantu mereka dalam mobilitas dan keselamatan. Bahkan dalam seni perkembangan teknologi

menjadi jembatan bagi seniman untuk mengupayakan penciptaan karya seni dengan konsep inklusif yang dapat apresiasi oleh kelompok difabel termasuk difabel tuna netra.

Kekurangan indera penglihatan tidak mengurangi potensi yang dimiliki oleh difabel tuna netra. Difabel tuna netra memiliki potensi yang luar biasa dan mampu berkontribusi dalam berbagai bidang. Potensi yang luar biasa ditunjukkan dengan mengandalkan indera lain untuk mengompensasi kehilangan penglihatan. Difabel tuna netra menggunakan indera sentuhan, pendengaran, penciuman, perasaan, dan rasa untuk menggantikan fungsi visual yang hilang. Misalnya, menggunakan sentuhan untuk mempelajari bentuk, tekstur, dan detail suatu objek. Pemberdayaan melalui pendidikan, pelatihan keterampilan, dan dukungan sosial dengan pendekatan inklusif dapat meningkatkan potensi yang dimiliki untuk membantu difabel tuna netra dalam mencapai kemandirian, terlibat dalam kegiatan sosial, dan berpartisipasi dalam masyarakat secara penuh.

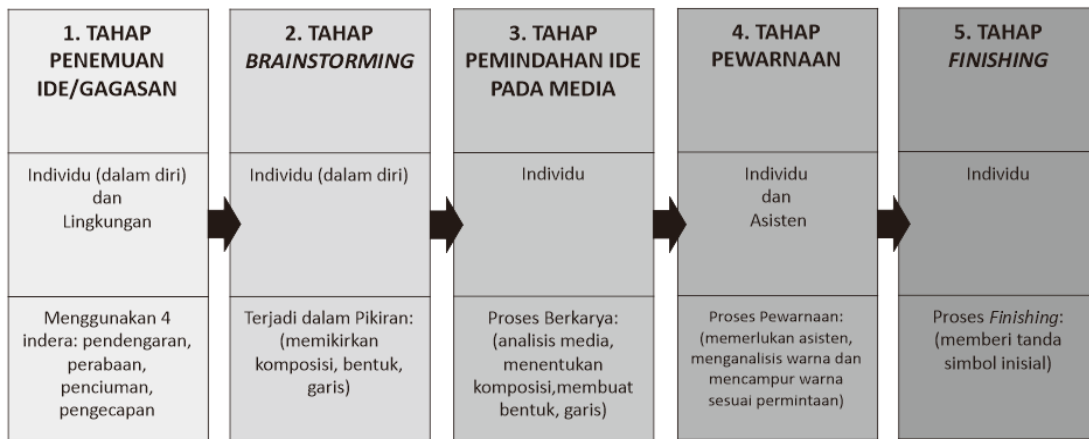
### **3.3. Problematika Proses Penciptaan Seni Rupa dalam Kacamata Difabel Tuna Netra**

Difabel tuna netra menghadapi tantangan unik dalam penciptaan karya seni rupa. Keterbatasan penglihatan mempengaruhi cara berinteraksi dengan karya seni dan mengalami ekspresi artistik. Bagi difabel tuna netra tantangan utama tentu saja keterbatasan penglihatan yang dapat membuat kesulitan dalam melihat detail visual dan memahami karya seni secara keseluruhan. Hilangnya kemampuan melihat warna, bentuk, atau komposisi secara langsung, yang dapat mempengaruhi dalam penciptaan karya seni secara visual. Pengalaman sensorik yang tidak diperoleh karena tidak dapat melihat lukisan, gambar, atau instalasi seni rupa dengan cara yang sama seperti orang dengan penglihatan normal. Penggunaan indera lainnya sangat memungkinkan bagi difabel tuna netra menemukan cara alternatif untuk menciptakan karya seni, seperti melalui seni *taktile*, seni suara, atau menggunakan media yang memungkinkan mereka untuk mengungkapkan ide dan emosi mereka dengan indera lain selain penglihatan seperti sentuhan, pendengaran, dan perasaan, untuk mengalami dan memahami karya seni.

Meskipun difabel tuna netra menghadapi tantangan dalam penciptaan seni rupa, harus diakui bahwa mereka memiliki potensi dan kreativitas yang luar biasa. Dengan dukungan yang tepat, aksesibilitas yang baik, dan penghargaan terhadap beragam cara mengalami seni, difabel tuna netra dapat berpartisipasi dalam dunia seni dan membuat kontribusi yang berharga. Berdasarkan hasil observasi peneliti pada beberapa yayasan tuna netra di Bali, telah ditemukan 4 orang tuna netra dari Yayasan Teratai Bali yang menekuni seni lukis sebagai media untuk mengekspresikan diri. Meskipun intensitas berkarya belum konsisten, karya-karya yang dihasilkan memiliki hasil yang dapat dikatakan baik secara teknis dan memiliki keunikan. Berdasarkan wawancara terkait dengan proses berkarya yang telah dilakukan kepada keempat sumber ini salah satunya IM (31 tahun) mengatakan bahwa proses penciptaan karya seni lukis yang dibuat memiliki tantangan dan kepuasan tersendiri. Tahapan proses penciptaan yang dilakukan memiliki perbedaan dengan seniman yang memiliki indera yang sempurna. Bagi para seniman tuna netra setiap tahapan merupakan tantangan yang harus diatasi dengan melakukan

pembiasaan dan melatih kepekaan indera yang dipergunakan. Satu kunci yang dipegang teguh oleh seniman tuna netra adalah keteguhan hati dan kesabaran dalam mengasah *skill* seni rupa yang diminati.

Proses penciptaan karya seni lukis dilakukan dalam beberapa tahapan antara lain: 1) Tahapan penemuan ide atau gagasan; 2) *Brainstorming*; 3) Tahapan pemindahan ide pada media; 4) Tahapan pewarnaan; dan 5) Tahapan *finishing*.



Gambar 4. Skematika Proses Penciptaan Karya Seni Lukis  
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023]

Adapun proses kreatifitas yang dilakukan pada tiap prosesnya adalah sebagai berikut;

- 1) Tahapan Penemuan Ide. Penemuan ide dilandasi dari perasaan hati yang dihadapi oleh seniman, baik yang didengar, dikecap, dibau, dan diraba. Masing-masing indera yang aktif tersebut dapat menerima stimulus dari lingkungan seniman yang kemudian diolah oleh perasaannya. Kemudian hasil dari kumpulan perasaan tersebut ditranfer ke dalam pikiran untuk memunculkan ide dan gagasan karya.
- 2) Tahap *Brainstroming*. Proses kreatif pada tahap ini terjadi pada pikiran seniman. Bagi seniman tuna netra *brainstorming* tidak dilakukan dalam bentuk sketsa di kertas. Namun konsep persepsi visual dilakukan di dalam pikiran untuk menganalisis bentuk yang akan dibuat serta mempertimbangkan komposisi yang bagus dari media yang digunakan. Berfikir untuk memulai dari sudut mana pada media tersebut. Proses ini cukup lama dilakukan dan dapat dipikirkan selama dua hari atau lebih untuk dapat menuju pada proses selanjutnya. Menurut IM (31 tahun) sentuhan dan *feeling* yang tepat berperan besar dalam proses tahap ini.
- 3) Tahap Pemindahan Ide Pada Media. Proses kreatif yang terjadi adalah melakukan analisis terhadap ukuran media, media kanvas atau kertas yang digunakan akan diraba keseluruhan sisinya sehingga analisis tersebut dapat menentukan komposisi dari objek yang ada dalam pikiran dipindahkan menjadi sketsa dalam media. Tahapan ini sangat unik dan menarik sebab dari proses ini seniman akhirnya mampu menganalisis dan menentukan media yang digunakan membutuhkan ketebalan yang lebih. Manfaatnya adalah untuk memuat tekanan pensil yang keras sehingga cekungan garis sketsa yang keras dapat digurnakan untuk mengalasis bentuk yang dibuat.

- 4) Tahap Pewarnaan. Tahap ini merupakan problematika yang belum ditemukan pemecahannya bagi seniman tuna netra karena pemilihan warna yang digunakan belum dapat dilakukan sendiri. Pada proses ini seniman tuna netra membutuhkan orang yang memiliki indera penglihatan untuk membantu dalam pemilihan dan pencampuran warna. IM (31 tahun) mengatakan bahwa sering meminta tamannya dalam mengambil dan memilihkan warna
- 5) Tahap *Finishing*. Tahap ini dilakukan dengan memberikan inisial pada karyanya.



Gambar 5. Proses Penciptaan Karya Seni Lukis  
[Sumber: Yayasan Teratai Bali, 2023]

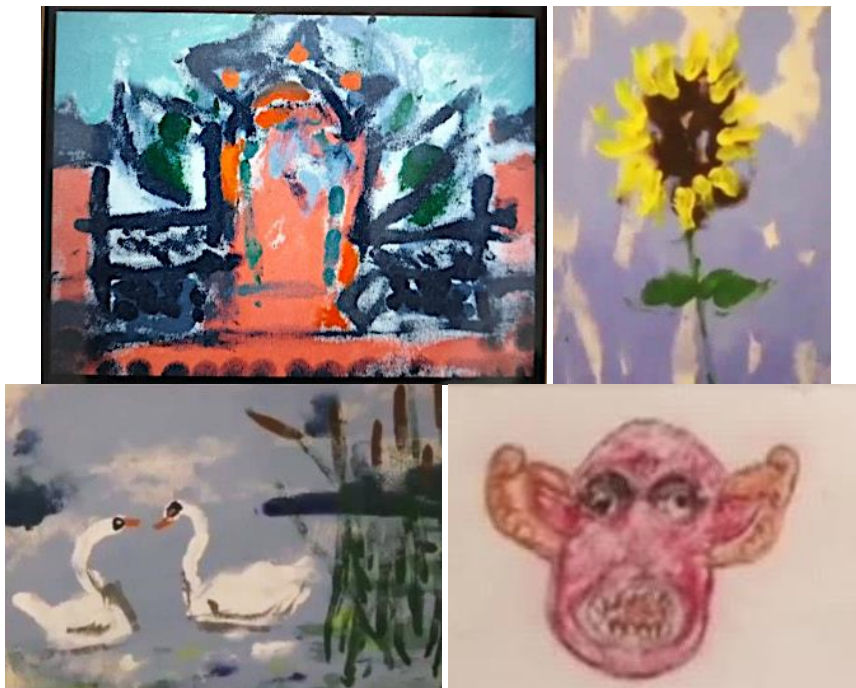
Berdasarkan data observasi dan wawancara di atas dapat dianalisis problematika proses penciptaan seni pada sudut pandang sebagai seorang pencipta seni mengalami permasalahan yang signifikan pada proses pewarnaan. Seniman tuna netra menggunakan media crayon dan cat akrilik harus dibantu oleh orang lain karena pada cat tersebut tidak ada indikator yang mampu memberikan persepsi jenis warna. Kode warna secara umum memang hanya ditunjukkan melalui tulisan mana jenis warna dan kode gambar. Namun kode-kode tersebut belum dapat diterima oleh seniman tuna netra baik dari perabaan atau penciuman. Feng & Pan (2019) melakukan penelitian percobaan tentang pengalihan jenis warna ke dalam bentuk grafik 3D, dengan memanfaatkan pembesaran *pixel* pada lukisan. Eksperimen pemindahan ini berhasil dilakukan namun dalam pengujian pada disable tuna netra terdapat kesulitan untuk mengidentifikasi bentuk sebagai warna. Fauzi et al., (2018) melakukan pengembangan penelitian warna untuk menganalisis mata uang yang diperuntukkan difabel tuna netra. Pengembangan ini dilakukan menggunakan media *handphone* sebagai alat untuk mengidentifikasi mata uang dan hasil pengujiannya menunjukkan keberhasilan dalam penggunaannya. Maslahah & Suharmini (2018) melakukan analisis pengaruh yang dilakukan dalam penelitian uji terkait *Color Detector for Blind (CODA) based Android* yaitu aplikasi pendeteksi warna yang digunakan pada difabel tuna netra untuk menganalisis dan mendeteksi warna dan benda dalam kehidupan sehari-hari yang dipersepsi dengan pendekatan audio sehingga tuna netra dapat mendengar dan memahaminya. Pengujian dalam penelitian ini menunjukkan hasil dengan pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan terkait identifikasi warna pada difabel tuna netra, menunjukkan titik terang yang dapat menjadi jalan keluar bagi tuna

netra dalam menganalisis dan mengidentifikasi warna. Dari penelitian tersebut pertanyaan yang dapat diajukan adalah apakah media atau alat yang dirancang dalam aplikasi dapat mengidentifikasi benda dengan kompleksitas warna yang beragam. Sementara persoalan indentifikasi satu jenis warna mungkin dapat dilakukan. Problematika warna bagi difabel tuna netra sangat perlu diselesaikan dengan pengajuan penelitian penelitian di masa depan untuk mendukung difabel tuna netra menjadi individu yang kompeten dalam dunia seni.

### 3.4. Problematika Apresiasi Seni Rupa dalam Kacamata Difabel Tuna Netra

Keterbatasan penglihatan dalam melakukan apresiasi seni rupa menghadapi beberapa problematika yang perlu diperhatikan. Berdasarkan hasil wawancara diantaranya: Pertama, difabel tuna netra menghadapi keterbatasan dalam mengamati secara visual karya seni, sehingga akses terhadap galeri seni, museum, atau pameran dapat menjadi sulit. Kedua, kesulitan dalam memahami dimensi dan detail visual seni rupa bagi difabel tuna netra. Difabel tuna netra tidak dapat melihat warna, tekstur, detail halus, interpretasi pesan dan makna dalam sebuah karya. Karya seni sering kali mengandung simbolisme, konteks budaya, dan referensi visual yang membutuhkan penjelasan lebih lanjut. Ketiga, kurangnya pengalaman visual sebelumnya. Tidak semua difabel tuna netra memiliki referensi visual yang kuat untuk memahami dan mengaitkan karya seni dengan pengalaman mereka sendiri. Keempat, banyak informasi tentang seni rupa disampaikan secara visual, misalnya melalui deskripsi visual, teks yang tercetak pada karya seni (*caption*), atau penjelasan visual dalam pameran. Difabel tuna netra menghadapi kesulitan dalam mengakses dan memahami informasi ini. Dibutuhkan upaya tambahan untuk menyediakan aksesibilitas informasi melalui metode alternatif, seperti deskripsi verbal, teks *Braille*, atau tur taktil.



Gambar 6. Hasil Karya Seni Lukis Difabel Tuna netra di Yayasan Teratai Bali  
[Sumber: Yayasan Teratai Bali, 2023]

Kelima, peran stigma dan persepsi negatif terhadap keterbatasan difabel tuna netra juga dapat mempengaruhi apresiasi seni rupa difabel tuna netra. Stigma sosial dapat membatasi kesempatan bagi difabel tuna netra untuk terlibat dalam kegiatan seni, merasa tidak dihargai, atau merasa tidak mampu menghargai karya seni.

Abdillah (2023) melakukan perancangan gedung apresiasi bagi anak berkebutuhan khusus. Projek ini dilakukan untuk menjawab kebutuhan yang memang diperlukan oleh kelompok difabel agar dapat melakukan apresiasi terhadap seni. Stefanni et al., (2019) membuat perancangan galeri yang menggunakan konsep inklusi dengan fungsi utama memfasilitasi komunikasi seniman, kolektor dan talenta difabel agar mendapat apresiasi yang layak. Galeri dengan konsep inklusi dirancang dengan memiliki tiga fokus pengembangan yaitu pengalaman, pembelajaran, dan apresiasi. (Chandra & Jaya, 2021) melakukan perancangan arsitektur inklusif dengan menggunakan tiga prinsip penting pada implementasinya yaitu ekspresi, interaksi dan apresiasi. Konsep inklusi ini benar-benar tidak membedakan antara kelompok difabel dengan kelompok non-difabel dengan analisis kebutuhan yang tepat pada kelompok difabel ruangan tersebut tercipta untuk kepentingan dua kelompok tersebut. Tujuan dari pengembangan arsitektur ini adalah untuk mengupayakan terjadinya komunikasi dan diskusi antara kelompok difabel dan non-difabel sehingga terwujud situasi yang inklusif.



Gambar 7. Salah Satu Hasil Karya Seni Lukis dan Pelukis Difabel Tuna netra di Yayasan Teratai Bali dalam Pameran Seni Lukis  
[Sumber: Yayasan Teratai Bali, 2023]

Berdasarkan data yang ditemukan dapat dianalisis tiga poin persoalan besar yang menjadi problematika apresiasi seni rupa yang dihadapi oleh difabel tuna netra adalah: pertama, tidak tersedianya akses multisensorik pada karya ataupun ruang pameran baik pada galeri atau museum yang ada di Bali. Kedua, difabel tuna netra tidak memiliki pengalaman sensorik mala lalu. Ketiga, dukungan positif masyarakat yang belum secara massif terhadap difabel tuna netra. Sementara beberapa usaha telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang mendukung secara positif difabel tuna netra dengan pelaksanaan kegiatan yang mengukung konsep inklusif.

#### **4. KESIMPULAN**

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dalam konteks kaca mata difabel tuna netra, seni rupa memiliki makna dan problematika yang sesuai dengan keterbatasan yang dimiliki

difabel tuna netra. Makna problematika penciptaan dan apresiasi seni rupa terbentuk atas pengalaman individu masing-masing difabel tuna netra terhadap lingkungan yang dihadapi. Adapun makna yang ditemukan dalam seni rupa bagi difabel tuna netra yaitu makna cipta dan makna indah. Problematika yang dialami oleh difabel tuna netra dalam berkarya seni adalah pada saat proses pemberian warna. Belum tersedianya alat bantu sebagai sistem yang dapat dirasakan untuk mengetahui dan mempersepsi jenis warna sehingga masih dibantu oleh orang yang normal. Sedangkan problematika difabel tuna netra dalam apresiasi menghadapi tantangan akses terhadap karya seni, kesulitan memahami dimensi visual, interpretasi pesan dan makna karya seni, kurangnya pengalaman visual sebelumnya, dan stigma sosial adalah beberapa masalah yang dihadapi.

Terdapat tiga hal penting yang dapat diajukan sebagai solusi dalam mengatasi problematika: pertama, pendekatan inklusif dan aksesibilitas dalam menyediakan akses yang lebih baik, deskripsi verbal yang detail, penggunaan model tiga dimensi, dan pendamping yang berpengetahuan dapat membantu difabel tuna netra mengalami karya seni secara lebih mendalam. Kedua, pengenalan karya seni dalam berbagai bentuk dan gaya serta penjelasan konteks untuk memperluas wawasan dan pemahaman mereka. Ketiga, menghilangkan stigma sosial dan mempromosikan inklusi serta penghargaan terhadap kemampuan kreatif difabel tuna netra dalam seni rupa. Meskipun menghadapi problematika dalam penciptaan dan apresiasi seni rupa, melalui pendekatan inklusif dan aksesibilitas yang tepat, dapat dipastikan bahwa difabel tuna netra mampu mengeksplorasi, merasakan, dan menghargai keindahan serta makna yang terkandung dalam seni rupa dengan cara yang unik dan bermakna bagi mereka dan lingkungan.

Penelitian ini memberikan *ouput* penting bagi perkembangan bidang desain komunikasi visual melalui analisis indera. Pengembangan karya pada bidang desain komunikasi visual dapat dilakukan dengan memaksimalkan potensi yang dimiliki oleh sensori masing-masing indera. Antara lain dapat memaksimalkan peran audio yang lebih mengarah pada konsep *audio description* dan memanfaatkan peran teknologi detektor sensori pada sentuhan untuk dapat mempersepsi visual. Sehingga karya desain komunikasi visual menjadi karya yang memiliki sifat inklusif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, N. F. (2023). Gedung Apresiasi Seni Anak Berkebutuhan Khusus di Balikpapan. *Journal of Architecture*, 12(1), 108–118.
- Anam, C., & Priharto, M. I. (2021). Desain Meja Board Game Ular Tangga Untuk Interaksi Sosial Pada Tuna netra Studi Kasus SLB YPAB Tegalsari Surabaya. *Idealog: Ide Dan Dialog Desain Indonesia*, 6(1), 38–48.
- Chandra, A. T. G., & Jaya, A. M. (2021). Aplikasi Metoda Arsitektur Inklusif pada Ruang Ekspresi Seni bagi Penyandang Disabilitas. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 10(2), 152–158.
- Cho, J. D. (2021). Multi-sensory interaction for blind and visually impaired people. *Electronics*, 10(24), 1–9.



- Da Costa, L., Mulyadi, L., & Ujianto, B. T. (2020). Galeri Seni Rupa Tema: Arsitektur Metafora. *Jurnal PENGILON*, 4(1), 87–100.
- Fajrie, N. (2016). Pengenalan Kegiatan Seni Rupa untuk Anak Tuna netra dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Sensitivitas. *Jurnal Imajinasi*, 10(2), 153–158.
- Fauzi, J. F., Tolle, H., & Dewi, R. K. (2018). Implementasi Metode RGB To HSV pada Aplikasi Pengenalan Mata Uang Kertas Berbasis Android untuk Tuna Netra. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(6), 2319–2325.
- Felix, J. (2012). Pengertian Seni Sebagai Penantar Kuliah Sejarah Seni Rupa. *Humaniora*, 3(2), 614–621.
- Feng, J., & Pan, Y. (2019). A Study of Blind People based on Morphological Recognition Color - Graphic Research. *Journal of the Ergonomics Society of Korea*, 38(6), 483–498.
- Gultom, S. N., & Budisetyani, I. G. A. P. W. (2018). Penerimaan Diri Difabel (Different Abilities People): Studi Tentang Remaja Tuna netra Perolehan. *Jurnal Psikologi Udayana*, 5(2), 278–286.
- Hinelo, M., Mohamad, I., & Sudana, I. W. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Seni Rupa Berbasis Multimedia Interaktif Bagi Siswa SLB Negeri Kota Gorontalo. *Jambura: Jurnal Seni Dan Desain*, 2(1), 8–17.
- Jeon, J. O. (2019). The Contribution of Language, Literature, Art and Culture in Digital Era. *A Sensory Experience Beyond Sight: New Media Art for People with Vision Impairment*, 1–12.
- Kahfi, A., Saputra, A. T., Addas, R., & Rofii, A. A. (2020). "Guiding Block Performance" sebagai Solusi Untuk Mengekspresikan Tarian Pakkarena Bagi Perempuan Penyandang Tuna netra di Makassar Sulawesi Selatan. 2(2), 31–37.
- Kusuma, R. A. (2023). Simbol Dan Icon Kebudayaan Baru Masyarakat Konsumerisme Sebagai Metafor Dalam Karya Seni Lukis. *Ikonik: Jurnal Seni Dan Desain*, 5(1), 9–14.
- Maslahah, S., & Suharmini, T. (2018). Pengaruh Aplikasi Color Detector for Blind on Based Android (Coda) Terhadap Pengenalan Warna Bagi Penyandang Tuna netra Di Yogyakarta. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(1), 35–45.
- Maulidina, R., & Zaini, I. (2021). Karya Seni Rupa Anak Tuna netra (Studi Kasus Pada Anak Tuna netra SLB Raharja Sejahtera Kandangan, Kediri). *Sakala Jurnal Seni Rupa Murni*, 2(2), 1–16.
- Mukaddas, A. B. (2021). Unsur-Unsur Seni Rupa Dalam Pertunjukan Wayang Kulit Purwa. *Balo Lipa: Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 1(1), 1–9.
- Prasetyo, S. M. D., Payuyasa, I. N., & Suardina, I. N. (2023). Penerapan Audio Description Pada Karya Dokumenter Pendek Sejauh Mata Memandang. *Jurnal Calaccitra*, 3(1), 112–123.
- Prihwanto, P. (2021). Seni Rupa sebagai Alternatif Pendekatan dalam Meningkatkan Kecerdasan Spiritual. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 7(1), 61–71.

- Putri, N. L. P. D. S., Widyastuti, K., Laksmidewi, A. A. A. P., Adnyana, I. M. O., & Meidiary, A. A. A. (2019). Korelasi antara aktivitas seni lukis dengan fungsi neurokognitif pada lansia pelukis wayang kamasan di Desa Kamasan Klungkung. *Medicina*, 50(1), 46–51.
- Salam, S., Sukarman, Hasnawati, & Muhaemin, M. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa* (Sukarman & S. Salam, Eds.; 1st ed., Vol. 1). Badan Penerbit UNM Universitas Negeri Makasar.
- Setiawan, K. M., Bajraghosa, T., & Jatmiko, E. (2023). Perancangan Buku Taktil Dengan Media Clay Sebagai Media Pengenalan Hewan Untuk Tuna netra Usia Anak-Anak. *Jurnal Fenomena Seni*, 1(1), 1–17.
- Stefanni, C., Yong, S. de, & Kayogi, D. T. (2019). Perancangan Interior Galeri Seni Kontemporer Karya Penyandang Difabel dengan Konsep Universal Design di Surabaya. *Jurnal Intra*, 7(2), 992–1002.
- Sukawati, C. I. R. P. M., & Budisetyani, I. G. A. P. W. (2018). Motivasi Berprestasi Remaja Tuna netra Perolehan Di Yayasan Pendidikan Dria Raba Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 5(2), 403–417.
- Syahputri, D. M., & Djauhari, M. (2021). Pola Komunikasi Pendidik dalam Pembelajaran Fotografi terhadap Anak Penyandang Tuna netra di Komunitas Se:Rasa Collective Surabaya. *DIGICOM : Jurnal Komunikasi Dan Media*, 1(1), 42–56.
- Warni, T., & Damajanti, I. (2019). Seni Lukis Penyandang Tuna netra Komunitas Balvi. *Utlimart : Jurnal Komunikasi Visual*, 12(1), 43–53.
- Yuliana, A. (2018). Teori Abraham Maslow Dalam Analisa Kebutuhan Pemustaka. *Libraria : Jurnal Perpustakaan*, 6(2), 349–376.
- Yunus, P. P., & Muhaemin, M. (2022). Semiotika dalam Metode Analisis Karya Seni Rupa Semiotics in Fine Art Work Analysis Methods. *Sasak; Desain Visual Dan Komunikasi*, 04(1), 29–36.