

## ABSTRAK

*Sustainable Development Goals* (SDGs) secara jelas menekankan target berkelanjutan pada setiap orang tanpa meninggalkan pihak-pihak tertentu dalam proses pencapaiannya termasuk remaja penyandang disabilitas. Keterbatasan yang dimiliki remaja penyandang disabilitas seringkali menyebabkan kesulitan, kondisi psikologis yang cenderung mudah depresi, dan sebagian orang memandang sebelah mata mereka sehingga dianggap tidak mampu berkarya. Perlakuan sosial yang diskriminatif tersebut menyebabkan rendahnya tingkat resiliensi mereka. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan usulan strategi desain terhadap upaya peningkatan resiliensi remaja penyandang disabilitas daksa dan rungu wicara di GHD melalui perancangan motif batik berbasis wujud kebudayaan kota Cimahi. Untuk merespon tujuan tersebut, digunakan metode *Design Thinking*. Tahap *empathize* dilakukan melalui kegiatan observasi, wawancara, studi literatur sehingga diperoleh identifikasi masalah dan hipotesis penelitian. Sedangkan pada tahap *define* dilakukan survei dengan penyebaran kuesioner kepada 80 orang remaja penyandang disabilitas daksa dan rungu wicara. Analisis data survei menggunakan *Path Least Square-Structural Equation Modeling* (PLS SEM). Penelitian menggunakan metode *Participatory Design* pada tahap *ideation* dengan melibatkan *stakeholders pentahelix* untuk menentukan wujud kebudayaan yang dipersepsikan dapat mewakili kota Cimahi yang dijadikan sebagai sumber inspirasi motif batik. Penentuan wujud kebudayaan tersebut menggunakan metode *Analytic Hierarchy Process* (AHP). Sedangkan untuk tahap *ideation* pada perancangan motif batik dilakukan secara kolaboratif oleh penulis dan dua remaja penyandang disabilitas daksa. Untuk proses *prototyping* sepenuhnya dilakukan oleh dua remaja disabilitas daksa. Penelitian ini menunjukkan pentingnya remaja penyandang disabilitas memiliki karya desain berbasis budaya lokal untuk mendapatkan apresiasi lebih baik dalam upaya peningkatan resiliensinya. Studi ini berkontribusi pada pengembangan literatur mengenai peran desain dalam upaya peningkatan resiliensi remaja penyandang disabilitas. Sedangkan dampak praktis yang diperoleh remaja penyandang disabilitas, yaitu mampu mendapatkan apresiasi hasil karya yang lebih baik dari berbagai *stakeholder* melalui implementasi nilai-nilai budaya lokal pada karyanya. Dari proses desain tersebut, remaja penyandang disabilitas juga turut berperan aktif sebagai aktor pembangunan inklusif. Secara keseluruhan, studi ini dapat membantu pencapaian SDGs untuk tujuan nomor 4, 8, dan 11.

*Keywords: Batik, Design Thinking, Penyandang Disabilitas, Resiliensi, Sustainable Development Goals*