

**Jurnal**

**PERANCANGAN INTERIOR  
PUSAT LAYANAN AUTIS DIYDI KULONPROGO,  
YOGYAKARTA**



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

**Nurul Nada Husniah**

**1311902023**

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR**

**JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA**

**YOGYAKARTA**

**2017**

PERANCANGAN INTERIOR PUSAT LAYANAN  
AUTIS DIY DI KULONPROGO,  
YOGYAKARTA

Nurul Nada Husniah  
[nurulnada04@gmail.com](mailto:nurulnada04@gmail.com)

**Abstract**

*Patients with autism increase every year, gave a health centers in the form of service centers, therapy centers, and autism information centers began to be encouraged in Indonesia. One of the proofs was realized by the establishment of Pusat Layanan Autis DIY in Kulonprogo that serves autism in the region of Yogyakarta. However, the application of interior design had not seen grown to give a positive impact on children with ASD (Autism Spectrum Disorder). Positive influence on the behavior / character of different ASD children can be brought to provide flexible facilities through thinking about social interaction and communication. Design thinking became a vehicle to thinking more advanced and faster, so this method was considered the most effective way to solve problems in technological advancement. Main character of autistic children who have problems with social interaction, invited to be more open to the environment, where the interior atmosphere made friendly to ASD children. As for communication, the child is invited to focus in understanding the main think of situation, so the children dare to play eye contact. The treatment of interior design in Pusat Layanan Autis DIY about social interaction and communication aims to prepare the child when plunging into the social world of society.*

**Keyword : Autism, Flexible, Interaction**

**Abstrak**

Penderita autisme meningkat setiap tahunnya, sehingga pemberian pusat kesehatan berupa pusat layanan, pusat terapi, dan pusat informasi autis mulai digalakkan di Indonesia. Salah satu bentuknya diwujudkan dengan pendirian Pusat Layanan Autis DIY di Kulonprogo yang melayani penderita autisme di kawasan DIY. Akan tetapi, penerapan desain interior belum terlihat ditumbuhkan untuk memberi dampak positif pada anak ASD (Autism Spectrum Disorder). Pemberian pengaruh positif pada perilaku/karakter anak ASD yang berbeda dapat didekatkan dengan pemberian fasilitas fleksibel melalui pemikiran mengenai interaksi sosial dan komunikasi. Design thinking telah menjadi wahana untuk berpikir lebih maju dan cepat, sehingga metode ini dinilai paling efektif untuk memecahkan permasalahan dalam kemajuan teknologi. Karakter inti anak autis yang bermasalah dengan interaksi sosial, diajak untuk lebih terbuka pada lingkungan, dimana suasana interior dibuat ramah terhadap anak ASD. Sedangkan untuk komunikasi, anak diajak untuk lebih fokus dalam memahami inti situasi, sehingga anak berani untuk bermain kontak mata. Perlakuan dalam interaksi sosial dan komunikasi yang dihasilkan dari desain interior Pusat Layanan Autis DIY bertujuan untuk mempersiapkan anak ketika terjun pada dunia sosial masyarakat.

**Kata kunci : Autisme, Fleksibel, Interaksi**

## PENDAHULUAN

Di Indonesia, jumlah penderita autisme mengalami peningkatan setiap tahunnya. Salah satu program pemerintah provinsi yakni mendirikan Pusat Layanan Autis dijawab oleh Pemerintah Kabupaten Kulonprogo. Pada tahun 2015, Pusat Layanan Autis resmi dibangun di Jalan Sentolo-Nanggulan, Sentolo, Kulonprogo, DIY.

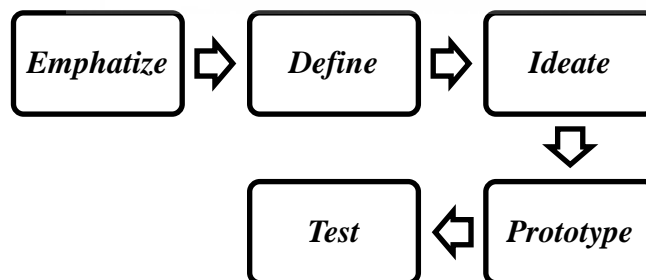
Autisme dikaitkan dengan fenomena menyimpang yang terjadi pada perkembangan anak. Gejala yang terjadi pada penderita autisme disebabkan oleh kelainan atau mutasi DNA yang terjadi di saat kehamilan. Penderita autisme akan bermain dengan dunianya sendiri, tidak mempedulikan perasaan orang lain dan tidak berbicara pada orang lain. Anak-anak autistik menjadi lebih sensitif dengan apa yang mereka lihat, dengar, cium, sentuh, dan rasakan, dibandingkan dengan orang lain.

Oleh karena itu, ruang bagi penderita autisme memerlukan desain khusus guna memberikan kebaikan untuk mengurangi perilaku yang tidak wajar anak autistik. Selain karakteristik penderita autisme, terdapat hal yang cukup penting untuk Pusat Layanan Autis yakni metode terapi yang digunakan, serta lingkungan fisik yang memberikan pengaruh cukup besar pada aspek interior yang digunakan.

Pemberian manfaat pada Pusat Layanan Autis DIY ditujukan pada permasalahan interaksi sosial dan komunikasi yang sering bermasalah pada anak autisme. Pemecahan masalah interior tersebut sebagai salah satu unsur yang cukup berpengaruh dalam membantu anak autistik untuk mencapai kesembuhan dan mendapat pelatihan yang memadai agar mereka siap untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.

## METODE PERANCANGAN

Proses yang dipakai guna mencapai hasil akhir desain yang diharapkan yakni memakai proses *Design Thinking*. Cara berpikir ini dikembangkan serta dipopulerkan oleh David Kelley dan Tim Brown. Dalam buku *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovations*, Tim Brown menggambarkan bahwa pemikiran yang komprehensif dan berpusat pada manusia/*human centered* menuju suatu inovasi berkelanjutan adalah apa yang dibutuhkan saat ini.



Gambar 1. Design Thinking Process

(Sumber : Grafik Pribadi, 2016)

*Design Thinking* telah menjadi proses berpikir baru yang paling responsif dalam menghadapi dunia yang kian terkoneksi dan berubah dengan cepat akibat perkembangan teknologi. Berikut penjabaran dan proses desain yang terjadi:

### 1. *Emphatize*

Tahap empati yang mengacu pada pengumpulan data Pusat Layanan Autis DIY. Data primer diperoleh dari pengamatan secara langsung dengan aktifitas yang terjadi pada mereka, bentuk kepedulian terhadap anak ASD (*Autism Spectrum Disorder*). Data sekunder diperoleh tanpa pengamatan langsung, tetapi sudah mampu menunjang proses kajian yang berkaitan dengan objek tersebut kemudian diolah dan dianalisis sehingga memperoleh alternatif berupa sintesis dan konsep.

### 2. *Define*

Tujuan dari *define* adalah menyusun pernyataan masalah yang cukup penting dan layak ditindak-lanjuti, dikatakan sebagai *point-of-view*. Metode yang dilakukan yakni melakukan proses analisa dan menggunakan metode programatik. Analisa berfungsi untuk menuju kejelasan dan fokus sebuah permasalahan desain. Sedangkan metode programatik akan memunculkan kriteria perancangan yang lebih detail terkait tematik.

### 3. *Ideate*

Proses berfokus pada ide dengan melihat kembali kebutuhan dan permasalahan yang terjadi. Ditempuh dengan *critical thinking*, menggabungkan pikiran rasional dengan imajinasi untuk menghasilkan ide kreatif dan inovatif. Selain itu, dengan *brainstorming*, memanfaatkan sinergi orang sekitar untuk mencapai ide-ide baru. Menurut Tim Brown, proses ini didukung dengan sikap yang terbuka untuk bereksperimen, mengembangkan budaya optimism dan selalu terbuka untuk *brainstorming process*, belajar untuk selalu berpikir visual.

### 4. *Prototype*

Dikaitkan dengan pembuatan desain-desain yang mampu menjawab pernyataan *problem statement* yang telah diputuskan. Mengulas kembali desain yang terpilih, memberi umpan balik yang bermanfaat bagi pengguna. *Prototype* memiliki tujuan untuk menemukan kelemahan dan kelebihan dari sebuah ide dan menemukan arah menuju *prototype* yang lebih baik lagi.

### 5. *Test*

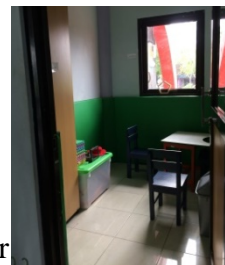
Menunjukkan hasil desain dan meminta evaluasi dari berbagai pihak, misalnya pihak Pusat Layanan Autis dan pihak akademisi. Tahap ini dilakukan dengan mengkaji dan mengevaluasi ulang kesesuaian analisis dan konsep perancangan yang nantinya akan digunakan sebagai acuan pada *feed-back* yang mengacu pada obyek.

## HASIL

### 1. Data Lapangan



Gambar 2. Fasad Bangunan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

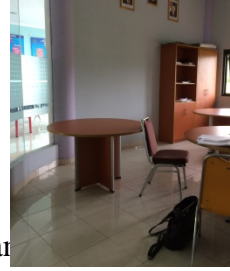


Gambar 3. Perilaku  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)





Gambar 4. Reception Desk  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 5. Ruang  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

## 2. Permasalahan Desain

Penyataan desain yang disimpulkan dari analisis data lapangan dan data literatur adalah:

Bagaimana mendesain interior yang dapat menstimuli interaksi sosial dan komunikasi bagi seluruh pelaku aktivitas di Pusat Layanan Autis DIY, serta memberikan citra sebagai pusat layanan dan terapi anak ASD (*Autism Spectrum Disorder*).

## PEMBAHASAN

### A. Konsep Desain

Usaha untuk menyelesaikan pernyataan masalah, maka diambil kesimpulan dengan mengangkat fokus utama yang mampu memberikan dampak bagi interaksi sosial dan komunikasi penderita ASD (*Autism Spectrum Disorder*). Identifikasi tentang detail Pusat Layanan Autis DIY digambarkan dari *Human, Activity, dan Place*. Sehingga, identifikasi masalah perilaku dari *Human*, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

Karakteristik Inti ASD (*Autism Spectrum Disorder*):

1. Interaksi Sosial
  - a. Menyendiri, acuh tak acuh, perhatian terbatas.
  - b. Pasif: menerima pendekatan sosial jika pola disesuaikan dengan dirinya.
  - c. Aktif tapi aneh: mendekati anak lain tapi interaksi tidak sesuai.
2. Komunikasi
  - a. Bicara pada diri sendiri, bergumam.
  - b. Sukar memahami arti kata, mengulang kata.
  - c. Bicara monoton, kaku, dan menjemukan, sukar mengekspresikan perasaan/emosi.
  - d. Tidak memakai gerakan tubuh untuk menyampaikan keinginan.
3. Perilaku dan Pola Bermain
  - a. Gangguan pemusatan perhatian, koordinasi motorik terganggu.
  - b. Hiperaktif atau sebaliknya hipoaktif.
  - c. Tidak menggunakan mainan dengan sesuai.
  - d. Abnormalitas dalam bermain diulang-ulang dan tidak kreatif.

Sedangkan kriteria untuk keseluruhan ruang, yakni:

1. Ruang yang Aman (*Safe*)

Diberikan untuk mengantisipasi perilaku eksekif/berlebihan seperti hiperaktif dan tantrum.

- a. Aman dalam elemen interior (bentuk, ergonomik, tekstur, material)
  - b. Aman dalam warna. Tidak menyilaukan agar tidak menyebabkan mata cepat lelah. Warna menyilaukan berkaitan dengan intensitas sehingga dibutuhkan warna pastel.
2. Ruang yang dapat meningkatkan perhatian
- Diberikan untuk mengantisipasi anak yang sering bermain dengan dunianya sendiri, bersikap acuh tak acuh.
- a. Pencahayaan: Cahaya tidak langsung, cahaya lembut, dan tidak menyilaukan.
  - b. Bentuk: Sederhana.
  - c. Suasana menyenangkan dan tidak menakutkan
  - d. Rasa nyaman dan hangat pada ruang, memiliki rasa tenang dan akrab

### 1. Konsep Ide Desain untuk Interaksi Sosial

Ide utama yang digunakan untuk memecahkan masalah dalam memberikan stimuli kepada anak ASD (*Autism Spectrum Disorder*) dari segi interaksi sosial yakni memberikan perhatian agar mereka tidak terfokus pada dunianya sendiri. Penyelesaian tersebut memberikan tiga basis ide dasar:

- a. Interaksi dengan orang lain lebih lama
 

Dicapai dengan memberikan area publik yang lebih terbuka, dalam artian area diskusi antar anak ASD (*Autism Spectrum Disorder*), orang tua, dan staff yang juga memberikan rasa senang. Selain itu, dengan mengurangi distraksi pada ruang publik juga memberi pengaruh dalam merangkul anak untuk berinteraksi dengan nyaman.
- b. Ruang yang menenangkan
 

Ruang yang tenang dicapai untuk memberi keluasaan bagi anak ASD, dimana anak tidak merasa terintimidasi dan merasa bahwa mereka dapat bergabung dengan seluruh pelaku aktivitas di Pusat Layanan Autis.
- c. Intensitas menggunakan kontak mata lebih banyak
 

Salah satu kesulitan anak ASD yang banyak dijumpai yakni susah nya anak dalam memberi perhatian sepenuhnya kepada orang lain. Kontak mata sangat diperlukan ketika berinteraksi sosial. Dalam hal ini, interaksi sosial yang ditujukan yakni berada pada zona privat maupun publik. Pada zona privat, seperti ruang terapi, ruang diberi pembatasan pada gerak mata ketika melakukan terapi. Pada ruang-ruang publik dan semi-privat, pemaksimalan diberikan pada ruang diskusi yang lebih merangkul dan bersahabat.

### 2. Konsep Ide Desain untuk Komunikasi

Pada penyelesaian untuk menstimuli komunikasi, diberikan perhatian pada program untuk memusatkan perhatian anak ASD. Dasar ditempuh:

- a. Ruang yang menambah fokus anak ASD
 

Ruang yang dibutuhkan adalah ruang yang bebas distraksi. Distraksi tersebut bisa dari penglihatan, pendengaran, maupun perabaan.
- b. Kombinasi antar ruang terarah
 

Selain memberi dampak untuk memfokuskan pikiran anak ASD, hal ini pun memberikan aktifitas ruang yang rutin bagi anak ASD.
- c. Furniture yang dipakai sederhana dan jelas

Dalam memanfaatkan furniture sebagai penyelesaian ini, dipakai bentuk yang mampu memusatkan perhatian, seperti lingkaran.

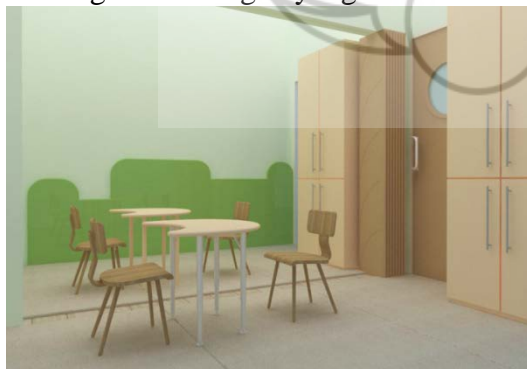
#### B. Desain Akhir



Gambar 7. Lobby

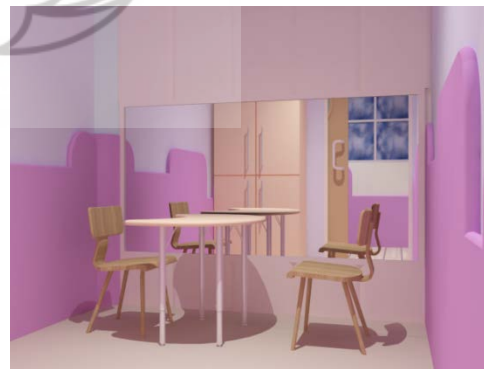
(Sumber: Hasil Desain, 2017)

Pada *reception desk* memakai tinggi meja tulis yang berbeda, yakni 110 cm untuk orang dewasa dan 80 cm untuk anak. Sehingga, kedua tipe meja ini dapat diakses oleh seluruh penghuni. Hal ini merupakan penyelesaian dari interaksi sosial, dikarenakan seluruh pelaku dapat beraktifitas dan berkomunikasi dalam furniture tersebut. Sedangkan pada lobby, dipakai furniture modular agar pandangan setiap pelaku tersampaikan. Sehingga terjadi interaksi sosial antara anak, orang tua, dan staf. Meja anak secara berkelompok juga diberikan guna memberikan rasa kepercayaan diri anak untuk berkumpul dan bercengkrama dengan yang lain.



Gambar 8. Ruang Terapi Perilaku Partisi Terbuka

(Sumber: Hasil Desain, 2017)



Gambar 9. Ruang Terapi Wicara

(Sumber: Hasil Desain, 2017)

Ruang terapi memakai dinding dan lantai dari spons padding wall, sehingga material aman ketika anak mulai mengamuk. Fleksibel diberikan pada dinding partisi ruang terapi perilaku yang dapat dibuka dan ditutup, sehingga ketika anak butuh kefokuskan lebih, partisi akan ditutup rapat dan dapat dibuka untuk terapi kelompok. Warna yang dipakai merupakan warna paling tenang dan

dapat diterima oleh anak ASD (*Autism Spectrum Disorder*). Ruang ini ditujukan untuk memberi kefokuskan anak dalam berkomunikasi.



Gambar 10. *Perpustakaan*  
(Sumber: Hasil Desain, 2017)

Perpustakaan di desain untuk sebuah *event* yang digunakan berkelompok, selain itu terdapat area interaksi yang memberikan anak keluasaan untuk bermain sendiri maupun mencoba menanggapi situasi untuk bermain bersama. Terdapat *iced glass* dengan warna berbeda namun tidak mencolok digunakan untuk menstimuli anak yang kurang aktif.

Terdapat meja dengan ketinggian yang berbeda, hal ini digunakan untuk memberikan kriteria fleksibel yang sudah dicanangkan sebagai bentuk penyelesaian. Meja tersebut dapat diputar, ketinggian yang berbeda dapat digunakan untuk segala usia anak maupun pengunjung perpustakaan.

Area interaktif lain yang diberikan adalah *glassboard* di dua lokasi. Lokasi pertama yakni *glassboard* dengan ukuran cukup besar, digunakan untuk memfasilitasi anak agar berinteraksi dengan anak yang lain. Memberi stimuli agar anak tertarik untuk menggambar atau menulis sesuatu bersama dengan yang lain. Sedangkan sisi yang lain, yakni *glassboard* dengan ukuran yang lebih kecil digunakan untuk memfasilitasi anak yang masih belum tertarik untuk bergabung menjalin interaksi sosial. Jadi untuk area ini maksimal dapat dipakai oleh 2 anak saja.





Gambar 11. *Lorong Lantai 1*  
(Sumber: Hasil Desain, 2017)

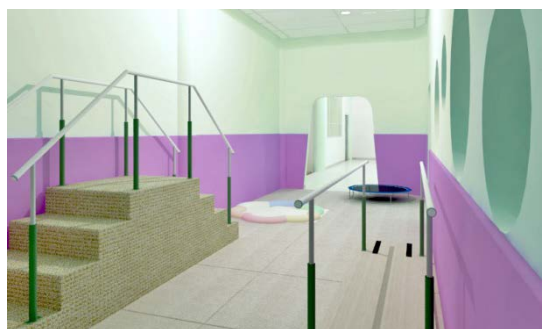
Pada lorong tersebut menjelaskan tentang material yang dipakai. Material lantai yang dipakai pada lorong yakni *linoleum sheet flooring*. Dipilih karena memiliki nilai pada unsur *sustainability* dan unsur kesehatan yang lebih baik untuk anak-anak. Selain itu teksturnya sendiri tidak terlalu keras, sehingga aman untuk anak. Sedangkan untuk ruang terapi, lantai masih dilapisi lagi dengan material *padding panel spons floor*, dimana material tersebut sangat aman untuk menghindari kecelakaan jika anak terjatuh akibat terlalu hiperaktif. Pada dinding juga dilapisi *padding panel spons wall* untuk menghindari kecelakaan pada anak.



Gambar 12. *Ruang Bermain*  
(Sumber: Hasil Desain, 2017)



Gambar 13. *Ruang Integrasi Sensory*  
(Sumber: Hasil Desain, 2017)



Gambar 14. *Ruang Fisioterapi*  
(Sumber: Hasil Desain, 2017)



Gambar 15. *Ruang Kelas Transisi*  
(Sumber: Hasil Desain, 2017)



Gambar 16. *Lorong Lantai 2*  
(Sumber: Hasil Desain, 2017)



Gambar 17. *Ruang Terapi Snoezelen*  
(Sumber: Hasil Desain, 2017)

## KESIMPULAN

Pusat Layanan Autis memiliki peran dalam upaya memberikan pembinaan dan terapi agar anak penderita autisme memiliki kesiapan untuk mengikuti kegiatan formal maupun non-formal di lingkungan normal. Sehingga, dibutuhkan serangkaian terapi dan perlakuan tertentu kepada setiap tingkat jenis anak autisme. Selain mengandalkan dari sisi terapi dan lingkungan, dibutuhkan pula perlakuan dari sisi desain interior. Desain interior sudah lama merambah pada dunia kesehatan akan tetapi aksi nyata yang diberikan masih kurang terlihat.

*Flexible* menjadi kriteria inti dalam memberikan desain untuk segala elemen interior dalam Pusat Layanan Autis DIY. *Flexible* yang dimaksud merupakan *flexible* dalam bentuk penggunaan elemen interior yang mampu diterapkan oleh seluruh pelaku dalam ruang. Pelaku tersebut yakni, staff, orang tua, pengunjung, dan tentunya anak autisme. Anak autisme sendiri memiliki karakter yang berbeda, tergantung jenis gangguan dan tingkat keparahannya. Oleh karena itu, desain yang diberikan dapat dipakai oleh segala jenis tipe anak autis. Jika anak tersebut berperilaku kurang baik dengan desain yang dibuat, maka desain tersebut akan didesain dengan lebih sederhana dan membuat anak beradaptasi dengannya untuk memberi dampak positif. Sedangkan anak yang memang suka dengan jenis desain tersebut, maka desain tersebut menjadi *reward* bagi anak.

Fokus yang diambil yakni mengenai interaksi sosial dan komunikasi. Ditransformasikan ke dalam berbagai elemen interior dengan penyelesaian yang mengacu pada kriteria yang dibuat. Pemecahan ide pada interaksi sosial lebih ditujukan pada pemberian fasilitas yang ditujukan sebagai pencapaian pada interaksi anak dalam bersosialisasi dalam waktu yang cukup lama. Mengadopsi ruang yang lebih tenang guna memberikan kesempatan pada anak untuk lebih memahami lingkungan. Selain itu, penyelesaian agar anak lebih terangsang untuk menunjukkan kontak mata yang lebih banyak kepada lawan bicara.

Dalam komunikasi, diberikan pemecahan pada pemberian elemen interior untuk menambah fokus anak ASD. Pemberian kombinasi antar ruang yang terarah agar anak fokus pada sebuah inti situasi, dan pemakaian furniture yang jelas dan sederhana.

## DAFTAR PUSTAKA

Brown, Tim, dan Katz, Barry. 2009. *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovations*. New York: HarperCollins Publishers.

Sattler, J.M. 2001. *Assessment of Children: Cognitive Functions 4<sup>th</sup> ed.* San Diego, California: Author.

Williams, Chris, dan Wright, Barry. 2007. *How to live with Autism and Asperger Syndrome*. Jakarta: Dian Rakyat.

