

**PERANCANGAN INTERIOR RAMAH TUNA DAKSA
TAMAN PINTAR YOGYAKARTA**



**JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN**

**Tifyan Wisnu Widiananda
NIM 1311911023**

**KEMENTRIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2017**

PERANCANGAN INTERIOR RAMAH TUNA DAKSA TAMAN PINTAR YOGYAKARTA

Interior Design of Taman Pintar Yogyakarta for Physically Disabilities

TIFYAN WISNU WIDIANANDA¹

Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta

Jl. Parangtritis km 6,5 Sewon Bantul Yogyakarta

¹Email: tifyanwisnuwidiananda@gmail.com

Abstrak

Taman Pintar Yogyakarta (TPY) merupakan wisata edukasi bertema sains yang banyak di kunjungi di Yogyakarta. Wahana edukasi yang disediakan pemerintah tersebut diharapkan dapat dimanfaatkan dengan baik oleh masyarakat tak terkecuali masyarakat berkebutuhan khusus seperti tuna daksa. Menanggapi hal tersebut, perlu adanya fasilitas untuk memenuhi kebutuhan tuna daksa tanpa mengganggu kegiatan pengunjung lain. Maka dari itu dalam karya desain kali ini, perancang menggunakan metode analisis dan sintesis dengan mengumpulkan data lalu mengolah menjadi alternatif desain sehingga dapat memberikan solusi yang optimal. Terpilihlah tema teknologi dan sains dengan slogan “ *Equality for The Future*” yang dikemas menggunakan gaya modern. Diharapkan perancangan ini dapat meningkatkan pelayanan Taman Pintar dalam memfasilitas pengunjung dari semua kalangan.

Kata Kunci : interior, tuna daksa, Taman Pintar, modern, pelayanan.

Abstract

Taman Pintar Yogyakarta (TPY) is one of recreation and education park in yogyakarta. Over 3000 people visit it every long weekend comes. The goverment expected, every people including a person with disabilities can utilize the fasility well. Literally, Taman Pintar Yogyakarta need facilities to support the activities people with disabilities without disturbing other visitors. Therefore designer uses of the term analysis and synthesis methode by collecting data and process it to get the best solution. Designer use the theme science and technology with topic "Equality for The Future". The theme is packaged by using modern style. This design is expected to increase visitors including disability.

Keywords: interior, tuna daksa, Taman Pintar, modern, service.

Pendahuluan

Kesadaran masyarakat bahwa pendidikan sejak dini merupakan hal yang penting sangatlah kurang. Salah satu cara pemerintah untuk meningkatkan kecerdasan bangsa adalah mengembangkan wahana rekreasi berbasis edukasi. Hal tersebut dilakukan pemerintah agar masyarakat memiliki wadah dalam belajar mengenai pendidikan-pendidikan dasar sejak dini yang dekat dengan kehidupan sehari-hari serta dapat dilakukan dengan cara yang lebih menyenangkan tetapi tetap bisa terjamah oleh seluruh kalangan masyarakat tanpa terikat suatu faktor apapun.

Salah satu wahana rekreasi beredukasi adalah Taman Pintar Yogyakarta. Taman Pintar Yogyakarta (TPY) merupakan salah satu wisata pendidikan atau wisata edukasi bertema *sains* yang menawarkan wahana belajar dan rekreasi untuk anak-anak, baik usia pra sekolah sampai tingkat sekolah menengah. Pada rentang usia tersebut merupakan rentang usia generasi penerus yang potensial untuk mendapat pencerahan belajar ilmu dan teknologi (iptek).

Masyarakat diharapkan dapat memanfaatkan dengan baik wahana edukasi yang disediakan pemerintah. Begitu juga dengan masyarakat berkebutuhan khusus atau biasa disebut difabel yang memiliki kebutuhan pendidikan yang sama dengan masyarakat umum lainnya sebagai bekal untuk berkarya. Melihat pendidikan merupakan hak setiap masyarakat untuk modal dalam berkehidupan untuk menjadi lebih baik, namun dalam kenyataannya prosentase masyarakat berkebutuhan khusus yang mendapatkan layanan pendidikan jumlahnya sangat sedikit. Hal itu ditunjukkan dengan fasilitas yang belum memperhatikan kebutuhan fisik dan psikologis masyarakat berkebutuhan khusus tersebut.

Difabel atau *Differently able* atau juga dapat disebut *Different Ability* merupakan istilah yang merujuk pada seseorang dengan kemampuan yang berbeda atau mengerjakan sesuatu dengan cara yang berbeda. Ketika akomodasi dan fasilitas mendukung kemampuan yang dimiliki mereka sehingga dapat mengerjakan suatu hal tanpa halangan seperti orang lain, pada akhirnya semua orang dapat dikatakan setara.

Taman Pintar sebagai wahana rekreasi berbasis edukasi milik pemerintah diharapkan dapat memberi pelayanan secara penuh kepada seluruh masyarakat tak terkecuali difabel khususnya tunadaksa pengguna kursi roda. Fasilitas yang terdapat di Taman Pintar Yogyakarta saat ini belum cukup memenuhi kebutuhan pengguna kursi roda secara optimal. Akses pengguna kursi roda yang masih minim membuat para pengguna kursi roda sulit melakukan mobilisasi di dalam alur pengunjung dari awal masuk sampai akses keluar. Kebutuhan pribadi para pengguna kursi roda seperti kamar mandi pun tidak difasilitasi dengan baik. Padahal di kamar mandilah para pengguna kursi roda melakukan segala sesuatu sendiri. Desainer interior bertanggungjawab untuk membuat desain yang memperhatikan kebutuhan fisik dan psikologis yang memenuhi standart untuk pengguna kursi roda, sehingga pengguna

kursi roda juga dapat menikmati wahana yang ada dengan desain interior yang membantu mereka dalam melakukan hal yang orang lain lakukan.

Dalam merancang fasilitas untuk pengguna kursi roda, sebelum itu perlu memahami literature tentang tuna daksa, pengertian aksesibilitas, standart ukuran, serta metode yang akan digunakan.

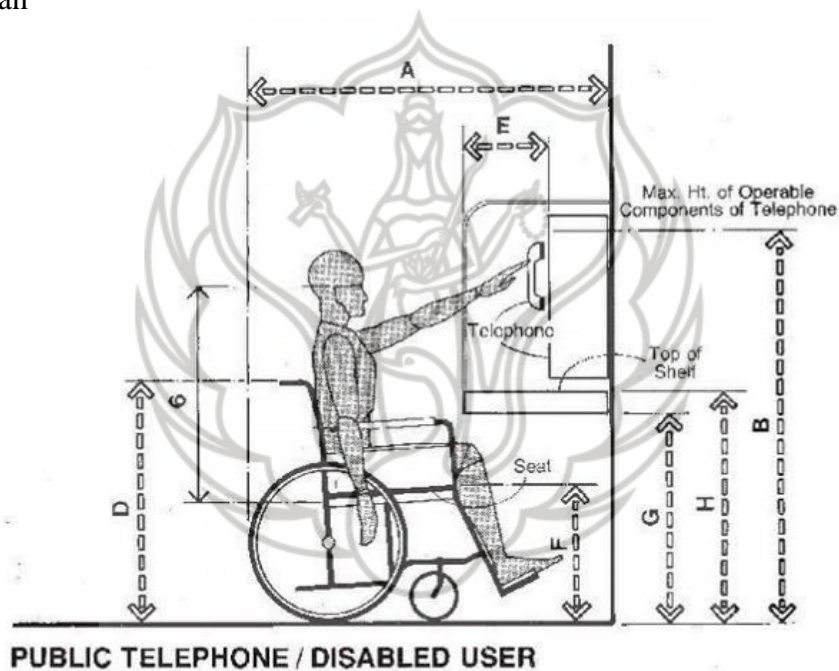
a. Pengertian Tuna Daksa

Tuna daksa adalah kelainan meliputi cacat tubuh atau kerusakan tubuh, kelainan atau kerusakan pada fisik dan kesehatan atau kelainan yang disebabkan oleh kerusakan otak dan saraf tulang belakang. (Santoso: 2012, 47)

b. Aksesibilitas

Aksesibilitas adalah kemudahan bergerak melalui dan menggunakan lingkungan. Kemudian bergerak yang dimaksud adalah berkaitan dengan sirkulasi (jalan) dan visual. (Weisman, 1981).

c. Standart ukuran



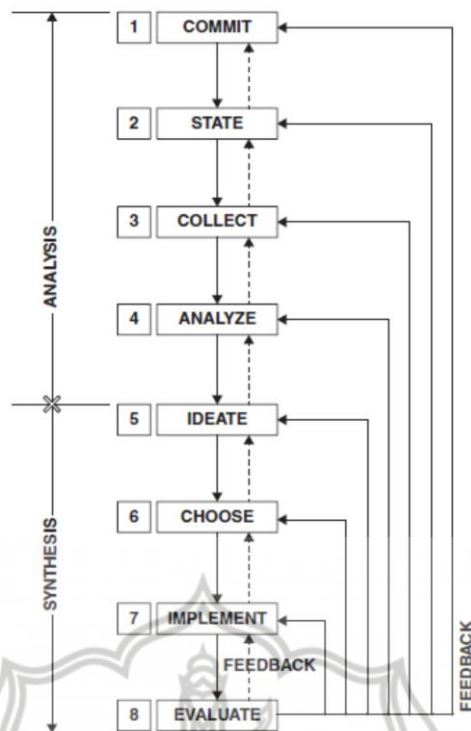
If booths are provided for the chair-bound, at least 42 in, or 106.7 cm, of clear floor space should be provided between walls. The telephone unit should be mounted on the side wall and a 32-in, or 81.3-cm, clear door opening should be provided.

	in	cm
A	48	121.9
B	48 max.	121.9 max.
C	13-20	33.0-50.8
D	36	91.4
E	8-12	20.3-30.5
F	19	48.3
G	29 min.	73.7 min.
H	32 max.	81.3 max.

Gambar 1. Ergonomi kursi roda

Sumber : Buku Human Dimension and Interior Space, Julius Panero, 1997

d. Metode Perancangan



Gambar 2. Proses Desain

Sumber : Buku Designing Interior, Rosemary Kilmer

- *Commit* adalah menerima masalah.
- *State* adalah mencari masalah.
- *Collect* adalah mengumpulkan fakta.
- *Analyze* adalah menganalisa data.
- *Ideate* adalah mencari ide.
- *Choose* adalah memilih ide.
- *Implement* adalah penerapan ide.
- *Evaluate* adalah mengevaluasi hasil desain.

Pembahasan

a. Permasalahan

Dalam menunjang usaha memberikan pelayanan yang optimal dapat dipenuhi dengan berbagai cara, salah satunya melalui perancangan interior gedung Taman Pintar Yogyakarta. Banyak ruang dan wahana yang dimiliki oleh Taman Pintar Yogyakarta tetapi memiliki fungsi dan kebutuhan yang sama. Maka dari itu, dalam perancangan kali ini di fokuskan pada area loket, *lobby*, toilet, dan diorama gempa bumi sebagai acuan desain oleh ruangan yang lain.

Langkah pertama perancang adalah memahami keinginan klien. Dalam hal ini klien ingin desain yang memaksimalkan fasilitas untuk tuna daksa khususnya pengguna kursi roda tetapi tetap mencerminkan wawasan teknologi dan sains. Perancang kemudian mencari data lapangan dengan survei langsung ke lokasi. Dari data tersebut akhirnya didapati masalah tiap ruang.



Gambar 3. Loker

Sumber : Dokumentasi pribadi 2017

Loker tidak menyediakan sarana agar pengguna kursi roda dapat membeli tiket sendiri di loket. Akses dari menuju loket dan dari loket menuju pintu masuk berbentuk undakan tangga. Zona transaksi di loket tidak memiliki pencahayaan yang memadai.



Gambar 4. Lobby

Sumber : Dokumentasi pribadi 2017

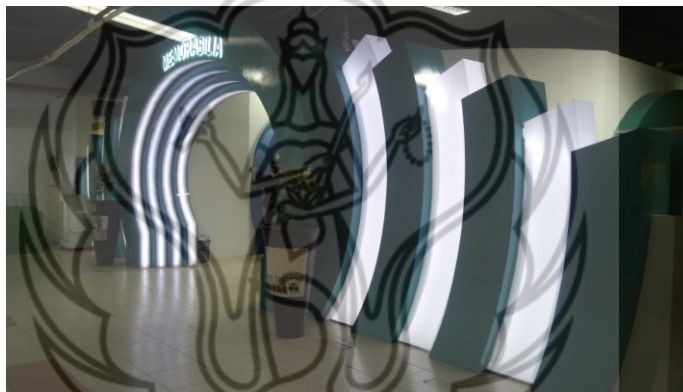
Tidak ada kesan lobby tersebut merupakan *lobby* tempat wisata edukasi sains. Tidak adanya area tunggu yang layak selayaknya tempat transit antara wahana dan loket. Fasilitas pengguna kursi roda tidak di simpan dnegan baik dan hanya dibiarkan begitu saja. Lobby juga memiliki ruang informasi yang tidak memberi fasilitas bagi pengguna kursi roda.



Gambar 5. Kamar mandi

Sumber : Dokumentasi pribadi 2017

Tidak ada alat bantu dikamar mandi untuk para tuna daksa dalam melakukan kegiatan yang pribadi. Pencahayaan kurang memadai. Fasilitas untuk berkegiatan dikamar mandi untuk pengguna kursi roda tidak lengkap. Penghawaan di area sekitar kamar mandi dan didalam kamar mandi terasa berat/pengap.



Gambar 6. Memorabilia

Sumber : Dokumentasi pribadi 2017

Anjungan pada memorabilia tidak bisa diakses oleh tuna daksa karena memiliki ukuran yang tidak *universal*. Ruang terasa panas dikarenakan luas ruang tidak sesuai dengan jumlah mesin pendingin ruang.

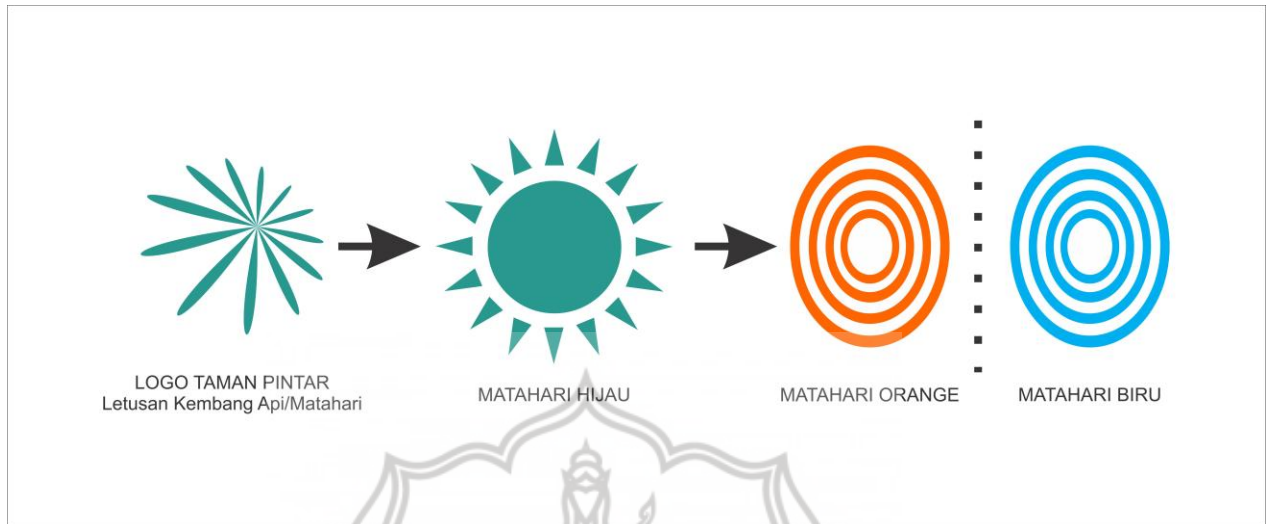
b. Ide dan konsep

Taman Pintar merupakan wisata edukasi yang sudah memiliki tema yaitu wawasan teknologi dan sains. Tetapi pada kenyataanya tema tersebut masih belum terlihat pada desain interiornya. Untuk mencerminkan tentang wawasan teknologi dan sains, perancang mendesain dengan menerapkan bentuk serta sifat matahari/letusan kembang api yang diambil dari logo Taman Pintar. Matahari merupakan sumber daya abadi dan memiliki warna *orange* sebagai warna yang tepat jika diterapkan untuk tempat wisata edukasi seperti Taman Pintar.

Bentuk matahari akan disederhanakana agar bisa diterapkan pada elemen pembentuk ruang dan *furniture*. Selain itu, bentuk tersebut juga dipadukan untuk menjadi elemen dekoratif

pembentuk ruang maupun *furnishing*. Warna yang ingin di aplikasikan adalah warna orange dari matahari.

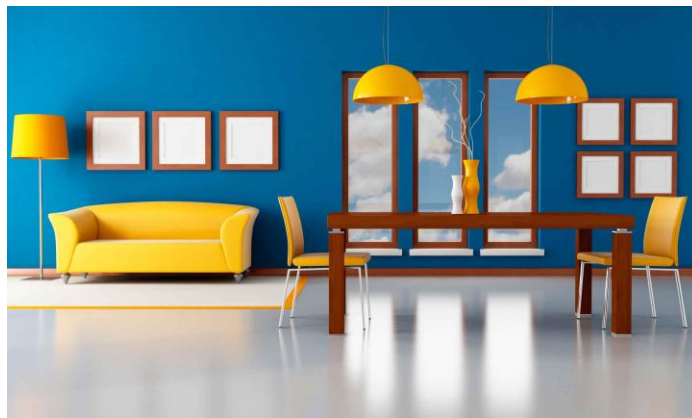
Taman Pintar yang bertema teknologi juga menerapkannya di setiap fasilitas yang dimiliki. Menanggapi itu perancang ingin memberikan kesan teknologi pada suasana menggunakan warna biru. Warna biru akan diterapkan di elemen pembentuk ruang serta furnisihing.



Gambar 7. Stilasi bentuk

Sumber : Tifyan Wisnu WIdiananda. 2017

Pada kesempatan kali ini, perancang menerapkan gaya *modern*. Gaya *modern* merupakan gaya desain yang *simple*, bersih, fungsional, *stylish* dan selalu mengikuti perkembangan jaman yang berkaitan dengan gaya hidup modern yang sedang berkembang pesat. Gaya *modern* ditopang oleh kemajuan teknologi, dimana banyak hal yang sebelumnya tidak bisa dibuat dan didapatkan menjadi tersedia bagi banyak orang. Dalam mendesain, konsep dan gaya modern selalu melihat nilai benda-benda (*furniture*) berdasarkan besar fungsi dan banyaknya fungsi benda tersebut,serta berdasarkan kesesuaiannya dengan gaya hidup yang menuntut serba cepat, mudah dan fungsional. Gaya *modern* dirasa dapat memfasilitasi tema wawasan dan *sains*.



Gambar 8. Gaya *modern*

Sumber : Pinterest.com

Pengunjung Taman Pintar terdiri dari semua kalangan tidak terkecuali difabel khususnya pengguna kursi roda. Untuk memfasilitasi pengguna kursi roda secara maksimal, perancang memberikan petunjuk untuk menunjukkan alur sirkulasi. Dalam sirkulasi tersebut juga disediakan alat bantu untuk para pengguna kursi roda.

Dalam berkegiatan dan berinteraksi dengan wahana, dibuatkan bentuk dan ukuran anjungan yang khusus disesuaikan dengan ukuran pengguna kursi roda. Begitu pula dengan toilet, perancang ingin memberikan alat bantu agar pengguna kursi roda dapat melakukan kegiatan pribadi dengan nyaman.



Gambar 9. Furnishing *universal*

Sumber : Pinterest.com



Gambar 10. Material yang dipakai

Sumber : Tifyan Wisnu Widiananda. 2017

Material diatas dapat menimbulkan kesan modern dan berteknologi. Bentuk yang diusung adalah bentuk geometri dan tidak sulit dalam proses produksi.

c. Hasil



Gambar 11. Axonometri Lantai 1

Sumber : Tifyan Wisnu Widiananda. 2017



Gambar 12. Desain loket

Sumber : Tifyan Wisnu Widiananda. 2017

Loket sebagai tempat pertama yang dituju untuk melakukan kegiatan wisata berada di muka bangunan. Agar terlihat mencolok, perancang menerapkan warna orange di semua elemen pembentuk ruang. Pada lantai diterapkan *sign sytem* yang menunjukkan alur antrian. Akses menuju *lobby* pun dipermudah dengan pemberian ramp dan *railing stainlees*.



Gambar 13. Desain ruang tunggu lobby

Sumber : Tifyan Wisnu WIdiananda. 2017

Perubahan signifikan terlihat pada berubahnya zona kunjungan menjadi di depan pintu utama wahana. Hal tersebut dilakukan agar tersedia akses ruang tunggu sebelum masuk ke zona kunjungan. *Lobby* dapat diakses dengan dua pintu utama dan dari ruang informasi. Area tunggu mengutamakan kesetaraan pengunjung dengan memberi ruang untuk pengguna kursi roda di area duduk agar dapat berinteraksi dengan pengunjung lain. Area kosong tersebut ditandai menggunakan logo pengguna kursi roda yang ada di lantai granit. Teknologi diterapkan pada pintu otomatis dengan sensor bergerak. Penggunaan lampu LED pada elemen pembentuk ruang dapat memberi gambaran dunia di masa depan. *Sign system* pada lantai juga menjadi dekoratif yang tidak biasa.



Gambar 14. Desain lobby

Sumber : Tifyan Wisnu WIdiananda. 2017

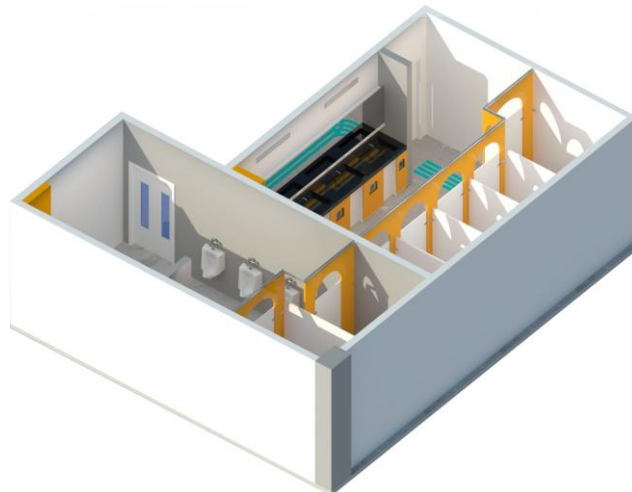
Di *lobby* terdapat fasilitas kursi roda beserta *walking stik*. Fasilitas tersebut di simpan dengan baik menggunakan penyimpanan yang didesain secara modern. Ada juga logo pengguna kursi roda pada furniture tersebut yang dapat memudahkan para pengguna kursi roda atau keluarga pengguna kursi roda dalam mencari kursi roda yang disediakan oleh Taman Pintar Yogyakarta. transformasi bentuk matahari biru juga diterapkan pada plafon diatas pintu masuk wahana dengan media lampu LED.



Gambar 15. Desain ruang informasi

Sumber : Tifyan Wisnu WIdiananda. 2017

Ruang informasi menyediakan *space* untuk pengguna kursi roda yang terletak di sudut meja pelayanan. Dinding di desain dengan *skin texture* garis lengkung yang memiliki garis LED warna biru. Matahari biru juga diterapkan pada bidang meja pelayanan bagian luar serta handle untuk lemari penyimpanan. Akses menuju ruang informasi ada dua, yaitu dari luar gedung dan dari *lobby*. Hal ini dalam rangka memperkecil kemungkinan *cross line* dari pengunjung masuk dan pengunjung keluar dari ruang informasi.



Gambar 16. Aksonometri desain kamar mandi

Sumber : Tifyan Wisnu WIdiananda. 2017



Gambar 17. Desain wastafel kamar mandi

Sumber : Tifyan Wisnu WIdiananda. 2017

Kamar mandi yang didesain terletak dilantai 2 Gedung Kotak. Dalam desain ini perancang fokus kedalam efektivitas kerja. Terlihat pada area *wastafel* dimana dalam satu area dapat melakukan kegiatan, mencuci, membersihkan, mengeringkan, dan membuang sampah. Desain tersebut juga berlaku untuk para pengguna kursi roda, dengan sedikit perbedaan letak dan perubahan letak mereka juga dapat melakukan hal yang sama seperti pengunjung yang lain. Tissue dan hand dryer terletak dibelakang cermin, dan tempat sampah disediakan di depan lutut pengunjung yang sedang mencuci tangan. Hal baru tersebut diberikan *sign system* yang jelas menggunakan typografi yang dapat dilihat dengan mudah oleh pengunjung.



Gambar 18. Desain bilik kamar mandi

Sumber : Dokumen Perancang. 2017

Pintu kamar mandi menggunakan pintu koboy yang dapat dibuka hanya dengan di dorong. Jadi pengguna kursi roda dapat membuka pintu tanpa harus meminta tolong orang lain. Untuk menunjukan kamar mandi bagi pengguna kursi roda , terdapat *sign system* berbentuk logo pengguna kursi roda pada pintu koboy dan alur sirkulasi berwarna biru pada lantai.



Gambar 19. Desain kamar mandi untuk pengguna kursi roda

Sumber : Tifyan Wisnu WIdiananda. 2017

Kamar mandi diatas merupakan kamar mandi untuk pengguna kursi roda. Terdapat alat bantu yang dapat digunakan untuk membantu pengguna kursi roda saat melakukan perpindahan dari kursi roda menuju *closet*.



Gambar 20. Desain pintu masuk Memorabilia.

Sumber : Tifyan Wisnu WIdiananda. 2017

Desain dirubah total dari sebelumnya. Bentuk massive diterapkan agar memberikan kesan mewah. Pada pintu masuk terdapat Anjungan yang berisi tentang informasi pengantar memorabilia. Setelah masuk ke area memorabilia, pengunjung diberikan pilihan 3 zona yaitu pendidikan, presiden, dan karaton. Di pintu masuk masing-masing zona diberikan dinding penghalang yang menutupi area zona. Jadi pengunjung tidak dapat melihat isi wahana kalau belum masuk ke dalam area. Hal tersebut bertujuan agar memberi pengunjung rasa penasaran dan dapat terperangah saat berada di dalam.



Gambar 21. Axonometri Memorabilia.

Sumber : Dokumen Perancang. 2017

Diatas adalah penampakan mata burung memorabilia yang menunjukkan pembagian antar zona. Zona tersebut memiliki jenis anjungan yang berbeda.



Gambar 22. Desain zona presiden

Sumber : Dokumen Perancang. 2017

Zona presiden diidentitaskan dengan warna merah yang diambil dari warna bendera negara. Zona ini berisikan informasi mengenai sejarah kepresidenan Indonesia. Ada dua jenis anjungan yaitu, pigura dan postek. Untuk ukuran pigura disesuaikan agar dapat di nikamati seluruh pengunjung. Tetapi untuk postek di desain menggantung agar tidak mengganggu pengguna kursi roda dalam melihat isi postek. Postek tersebut berisi barang pribadi para presiden.



Gambar 23. Desain zona karaton

Sumber : Dokumen Perancang. 2017

Zona karaton memiliki identitas warna hijau yang diambil dari warna dasar bangunan karaton. Informasi dalam zona ini juga berbentuk pigura dan postek. Tetapi postek dalam wahana ini berisikan maket serta *figure* para prajurit keraton. Jadi ada perbedaan dalam ukuran postek dengan zona presiden.



Gambar 24. Desain zona pendidikan

Sumber : Dokumen Perancang. 2017

Zona pendidikan berwarna biru yang melambangkan awan. Awan dianggap bisa melambangkan bahwa pendidikan sangatlah luas seperti awan. Dalam zona ini hanya berisi informasi dalam bentuk pigura.

Ketiga zona tersebut memiliki warna yang berbeda. Perancang menerapkan warna-warna tersebut pada plafond dan anjungan.

Kesimpulan

Dalam rangka meningkatkan mutu pelayanan, desain interior pada Taman Pintar Yogyakarta perlu memperhatikan kebutuhan pengunjung tuna daksa yang memiliki hak yang sama dengan pengunjung lain. Taman Pintar menginginkan desain interior yang dapat memfasilitasi pengunjung pengguna kursi roda tetapi tetap mampu mencerminkan wawasan sains teknologi.

Maka dari itu, dibuatlah desain interior dengan gaya modern dengan tema sains dan teknologi serta mengangkat slogan “*Equality for The Future*”. Bentuk dasar logo ditransformasikan menjadi bentuk baru dan diterapkan di tiap elemen ruang. Dalam mendesain, konsep dan gaya modern selalu melihat nilai benda-benda (*furniture*) berdasarkan besar fungsi dan banyaknya fungsi benda tersebut, serta berdasarkan kesesuaiannya dengan gaya hidup yang menuntut serba cepat, mudah dan fungsional.

Daftar Pustaka

- Ching, Francis D.K.1996. Ilustrasi Desain Interior. Jakarta: Erlangga.
- Dep. Pend. Dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta, 1990, h. 601.
- Encarta 2004 Reference Library Win32. Educ. ed. DVD. Microsoft, 2003.
- Hendri, Ma'ruf,2005 Pemasaran Ritel,Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- Jelliffe D.B. 1966. Assessment of the Nutritional Status of the Community. Geneva: WHO.
- Johri, Meera (2010). Greatness of Spirit: Profiles of Indian Magsaysay Award Winners. Rajpal & Sons. ISBN 978-8-17028-858-9.
- Kilmer, Rosemary. 1992. Designing interiors . California : Wadwosh Publishing Company.
- Kumar, V. (2016). 101 Metode Desain. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Mangunwijaya Y.B. 1980. Pasal - Pasal Pengantar Fisika Bangunan. Jakarta: Gramedia.
- Panero, Julius & Martin Zelnik. 2003. Dimensi Manusia dan Ruang Interior. Jakarta: Erlangga
- Sholahuddin, M. 2007. Setting Ruang dan Pengaruhnya Terhadap Aksesibilitas Para Penyandang Cacat Tubuh. Yogyakarta: Pusat Rehabilitasi YAKKUM
- Suptandar, Pramudji. 1982. Interior Design. Jakarta: Fakultas Teknik Universitas Trisakti.
- Suptandar, J.Pamudji, 1999, Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur, Penerbit Djambatan, Jakarta
- Weisman, J. (1981). Evaluating Architectural Legibility: Way-finding and the Built Environment, Environment and Behavior, v. 13(2): 189-20