

**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG YAYASAN PEMBINAAN ANAK
CACAT SURAKARTA DENGAN MENCIPTAKAN SUASANA BERMAIN
SERTA MENGUTAMAKAN AKSESIBELITAS BAGI TUNADAKSA**



JURNAL TUGAS AKHIR

Fitri Lestari

1211887023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG YAYASAN PEMBINAAN ANAK CACAT
SURAKARTA DENGAN MENCIPTAKAN SUASANA BERMAIN SERTA MENGUTAMAKAN
AKSESIBELITAS BAGI TUNADAKSA**

Accessability Design of Yayasan Pembinaan Anak Cacat Surakarta for Physically Disabilities

FITRI LESTARI ¹

Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta
Jl. Parangtritis km 6,5 Sewon Bantul Yogyakarta
¹⁾ Email: interior.fitri@gmail.com

Abstract

Accessability Design of Yayasan Pembinaan Anak Cacat Surakarta for Physically Disabilities

Yayasan Pembinaan Anak Cacat (YPAC) Surakarta is an outstanding school foundation and therapy center for physically disability. Along with increasing awareness of both needs and outstanding tendencies, YPAC wants to create a playful atmosphere and prioritize facilities atmosphere for physically disabled in designing interior of YPAC Surakarta. Then Retro style and Puzzle theme are applied to create a playful atmosphere. This implementation is expected to improve service of YPAC. This article will criticize the concept of what will be implemented on this plan.

Keywords: design, interior, YPAC Surakarta, accessibility, retro, playful atmosphere.

Abstrak

Yayasan Pembinaan Anak Cacat (YPAC) Surakarta merupakan sebuah lembaga sekolah luar biasa dan pusat terapi bagi tunadaksa. Seiring dengan meningkatnya kesadaran akan kebutuhan maupun pelayanan anak luar biasa, YPAC Surakarta ingin menciptakan suasana bermain serta mengutamakan aksesibilitas bagi tunadaksa dalam perancangan interior gedung YPAC Surakarta. Maka terpilihlah gaya Retro dan tema puzzle untuk menciptakan suasana bermain. Penerapan ini diharapkan dapat meningkatkan pelayanan YPAC Surakarta. Artikel ini akan membahas tentang konsep seperti apa yang akan diusung pada rancangan ini.

Kata kunci: perancangan, interior, YPAC Surakarta, aksesibilitas, retro, suasana menyenangkan.

PENDAHULUAN

Fasilitas umum berupa tempat pendidikan, tempat kesehatan atau terapi, maupun tempat-tempat umum lainnya belum dapat dimanfaatkan secara optimal. Sarana penunjang dalam aktivitas sehari-hari sebagai warga masyarakat yang sesuai dengan kriteria aksesibilitas kadang kala tidak terfikirkan secara maksimal sehingga mereka jauh dari kesejahteraan baik secara fisik maupun mental. Sehingga perlu adanya tempat umum yang memiliki aksesibilitas yang tinggi untuk membantu tuna daksa dalam beraktivitas secara mandiri.

Yayasan Pembinaan Anak Cacat (YPAC) Surakarta hadir untuk memenuhi kebutuhan pendidikan bagi tunadaksa atau cacat fisik. YPAC Surakarta berdiri dengan konsep sekolah luar biasa dan pusat terapi bagi para anak berkebutuhan khusus. Kehadiran YPAC Surakarta memang menjawab keinginan para orangtua anak tunadaksa untuk bisa menyekolahkan anak mereka di suatu sekolah formal yang memiliki kompetensi dalam bidang anak berkebutuhan khusus tunadaksa.

Fasilitas yang terdapat di YPAC Surakarta saat ini belum cukup memenuhi kebutuhan tunadaksa secara optimal. Akses tunadaksa yang masih minim membuat para murid sulit melakukan mobilisasi dalam sekolah. Desainer interior

bertanggungjawab untuk membuat desain yang memperhatikan kebutuhan fisik dan psikologis yang memenuhi standart untuk anak berkebutuhan khusus tunadaksa, sehingga tunadaksa juga dapat melaksanakan aktivitasnya secara maksimal selayaknya anak normal.

Dalam menunjang usaha memberikan pembinaan dan pelayanan yang optimal dapat dipenuhi dengan berbagai cara, salah satunya melalui perancangan interior gedung YPAC Surakarta. Perancangan interior gedung YPAC Surakarta ini akan menerapkan konsep tempat belajar dan berlatih dengan suasana bermain yang digambarkan dengan tema puzzle dan gaya retro, hal ini diharapkan dapat memperkuat identitas YPAC Surakarta itu sendiri serta dapat menunjang terbentuknya suasana ruang yang memotivasi belajar dan berlatih bagi tunadaksa.

Selain itu, dengan adanya aksesibilitas area yang memadai sebagai sarana aktivitas sehari-hari tunadaksa sesuai dengan pertimbangan ergonomik dapat memperlancar pola pendidikan sehingga tunadaksa memperoleh pelayanan yang maksimal guna mendukung kemampuannya dalam proses habilitasi (pembelajaran awal) dan rehabilitasi (pembelajaran lanjutan).

Untuk merancang sebuah fasilitas untuk tunadaksa perlu diruntut terlebih dahulu literature tentang tunadaksa, antara lain pengertian tunadaksa, pengertian aksesibilitas, standart ukuran, serta contoh visual fasilitas untuk tunadaksa.

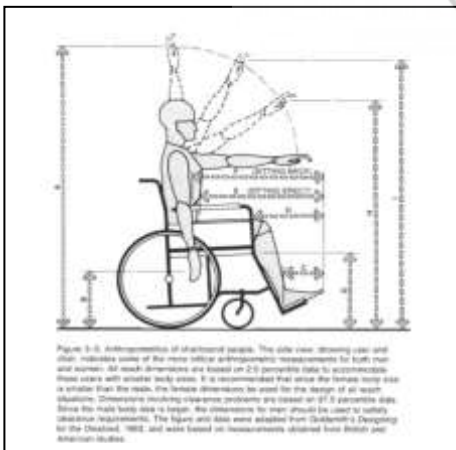
a) Pengertian Umum Tunadaksa

Tunadaksa 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 belaaakang. (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



Gambar 1. Ergonomi kursi roda
Sumber : Buku Human Dimention and Interior Space, Julius Panero, 1997

d) Contoh visual



Gambar 2. Meja belajar untuk disabilitas
Sumber : pinterest.com



Gambar 3. Dapur untuk disabilitas
Sumber : pinterest.com

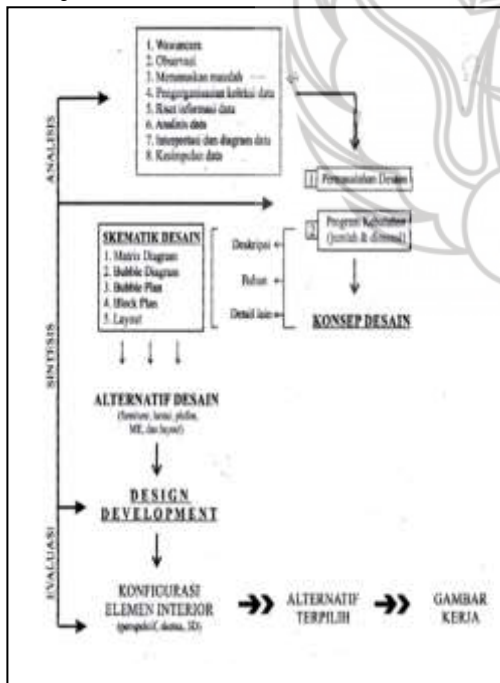
Selain literatur tentang tunadaksa, juga perlu diruntut contoh desain tempat belajar maupun tempat rehabilitasi dengan suasana yang menyenangkan.



Gambar 4. Ruang Snoezelen
Sumber : pinterest.com

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan adalah metode perancangan Mark Karlen yaitu proses desain dibagi menjadi dua antara lain proses pra desain dan proses desain. Proses pradesain atau proses analisis yang meliputi wawancara hingga kesimpulan data akan menghasilkan permasalahan desain, program kebutuhan dan konsep desain. Lalu dilanjutkan proses desain atau proses sintesis yaitu dengan membuat skematik desain dan alternatif desain. Pada saat melakukan alternatif desain akan dilakukan evaluasi atau revisi-revisian hingga menemukan alternatif terpilih yang akan dikembangkan menjadi final desain.



Gambar 5. Bagan pola pikir perancangan Mark Karlen
 Sumber : Buku dasar-dasar perancangan ruang, Mark Karlen, 2007

HASIL

Lingkup perancangan YPAC Surakarta ini adalah area pelayanan medis (ruang tunggu, hidroterapi, okupasi terapi, snoezelen, wicara, music), area pelayanan ketrampilan (ruang bina diri gerak, ketrampilan boga, ketrampilan batik, ketrampilan busana, dan ketrampilan salon), area pelayanan pendidikan (ruang kelas TK, ruang kelas SMA dan perpustakaan) serta area rehabilitasi sosial (toilet dan asrama putri). Data yang dikumpulkan berupa data fisik dan data non-fisik. Proses pengumpulan data didapatkan langsung staf tatausaha. Wawancara merupakan metode yang tepat untuk mengumpulkan *brief* proyek ini. Didapatkan bahwa klien mengharapkan renovasi interior gedung YPAC Surakarta yang mengoptimalkan mobilitas, mengutamakan aksesibilitas tunadaksa serta dapat meningkatkan semangat rehabilitasi maupun habilitasi, sehingga dapat meningkatkan kualitas pelayanan YPAC Surakarta.

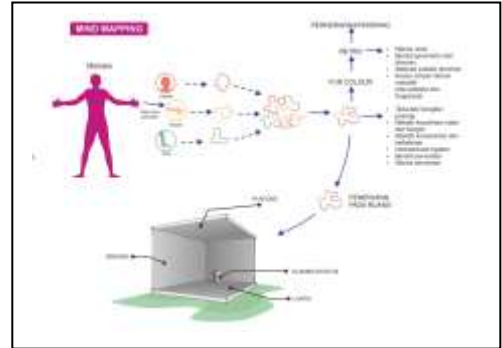
Saat mendesain interior lembaga pembinaan anak kebutuhan khusus, satu hal yang perlu dicatat adalah aksesibilitas. Untuk YPAC Surakarta, aksesibilitas yang dimiliki belum begitu optimal. Namun YPAC Surakarta ingin memulai meningkatkan pelayanannya dimulai dengan mengutamakan aksesibilitas tunadaksa.

Selain aksesibilitas, salah satu pemicu utama YPAC Surakarta menginginkan desain interior yang menciptakan suasana bermain adalah berlomba-lombanya lembaga rehabilitasi medis, sosial, dan

pendidikan di Indonesia untuk meningkatkan kenyamanan pengunjung serta meningkatkan kualitas pelayanan.

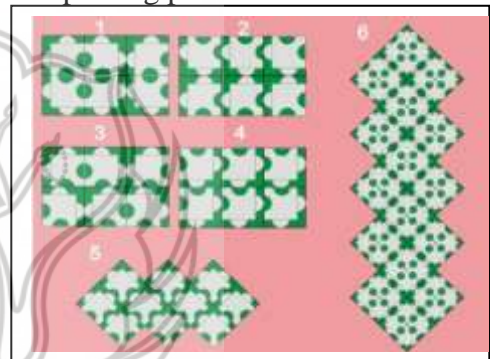
PEMBAHASAN

Dalam proses berpikir, langkah awal perancang yaitu memahami keinginan klien, yaitu desain interior yang mengoptimalkan mobilitas, mengutamakan aksesibilitas tunadaksa serta dapat meningkatkan semangat rehabilitasi maupun habilitasi, sehingga dapat meningkatkan kualitas pelayanan YPAC Surakarta. Untuk meningkatkan semangat rehabilitasi maupun habilitasi, perancang mengusung konsep tempat belajar dan berlatih dengan suasana bermain yaitu dengan menerapkan tema puzzle pada elemen pembentuk ruang dan *furnishing* serta gaya retro dengan bentuk yang dinamis dan warna yang ceria untuk finishing. Tema puzzle sebagai mainan tanpa batasan usia serta bentuk dan warnanya yang menarik, diharapkan dapat menciptakan suasana bermain. Bentuk dasar puzzle sederhana ditransformasikan atau langsung diterapkan menjadi bentuk dasar elemen pembentuk ruang interior. Poin pemandu tersebut juga dapat dijadikan parameter dari tujuan desain agar tiap ruangan yang dirancang memiliki fungsi dan guna yang sesuai dengan yang diinginkan.



Gambar 6. *Brainstorming* konsep perancangan
Sumber : Dokumen Fitri Lestari, 2016

Bentuk puzzle sendiri juga memiliki bentuk yang dinamis, sesuai dengan karakter gaya retro dan fungsi setiap ruang pada YPAC Surakarta.



Gambar 7. Contoh olah transformasi bentuk
Sumber : Dokumen Fitri Lestari, 2016

Warna-warna ceria pada gaya retro dapat menciptakan suasana bermain pada ruangan interior. Hal tersebut dapat menjawab keinginan klien yaitu untuk meningkatkan semangat habilitasi dan rehabilitasi tunadaksa.

Warna yang akan diterapkan pada perancangan interior YPAC Surakarta adalah warna-warna cerah yang diambil dari palet warna retro edge. Selain itu juga digunakan warna alami material-material yang akan digunakan.



Gambar 8. Warna yang digunakan
 Sumber : Dokumen Fitri Lestari, 2016

Material yang akan digunakan adalah material-material olahan misalnya papan kayu olahan (plywood) dan hasil logam daur ulang. Beberapa furniture yang *custome* didominasi dengan material alami misalnya *teak reclaimed* (bahan dari bongkaran rumah Joglo Jawa).



Gambar 9. Desain ruang tunggu *existing*
 Sumber : Dokumen Fitri Lestari, 2016



Gambar 10. Desain ruang tunggu diajukan
 Sumber : Dokumen Fitri Lestari, 2016

Ruang tunggu merupakan area yang dapat diakses dari pintu utama. Ruang tunggu dibagi menjadi 2 sub-area, yaitu area resepsionis dan area *lounge*. Area resepsionis dibuat dapat melihat ke segala arah dan juga terlihat dari segala arah. Unsur *puzzle* berupa kumpulan bentuk *puzzle* sederhana diaplikasikan pada dinding dan juga lantai. Pada dinding berupa kayu *finishing* cat duco yang digunakan sebagai *gate* pada pintu. Finishing yang digunakan adalah cat duco yang diambil dari *pattern* warna *edge retro*. Lantai menggunakan permainan marmer, yang dilapisi stiker grafis. Plafon ruang tunggu menggunakan *gypsum*. Kaca pada jendela di ruang tunggu menggunakan kaca *tempared* berlapis film untuk mengurangi intensitas radiasi panas matahari. Terdapat taman kering dibagian barat ruang tunggu yang berfungsi sebagai “paru-paru” ruangan. Titik lampu mempertimbangkan *layout*, pola rencana plafond dan jenis lampu. Lampu yang digunakan adalah LED berjenis *downlight* dan LED yang digantung untuk *hanging lamp* dan *chandelier*.



Gambar 11. Desain ruang tataboga *existing*
 Sumber : Dokumen Fitri Lestari, 2016



Gambar 12. Desain ruang tataboga diajukan
 Sumber : Dokumen Fitri Lestari, 2016

Ruang tataboga didesain dengan mengoptimalkan aksesibilitas tunadaksa terutama pengguna kursi roda, dengan tinggi maksimum 140 cm serta jarak putar kurang lebih 150cm. Unsur *puzzle* berupa kumpulan bentuk *puzzle* sederhana diaplikasikan pada dinding dan juga *upholsthery*. Pada dinding berupa kayu *finishing* cat duco yang digunakan sebagai *point of interest* pada dinding. *Finishing* yang digunakan adalah cat duco warna hitam dan putih. Lantai menggunakan tegel 2 motif. Plafon ruang tataboga menggunakan *gypsum*. Kaca pada jendela di ruang tunggu menggunakan kaca *tempared* berlapis film untuk mengurangi intensitas radiasi panas matahari.. Titik lampu mempertimbangkan *layout*, pola rencana plafond dan jenis lampu. Lampu yang digunakan adalah LED berjenis *downlight* dan LED yang digantung untuk *hanging lamp* dan *chandelier*.



Gambar 13. Desain ruang perpus *existing*
 Sumber : Dokumen Fitri Lestari, 2016



Gambar 14. Desain ruang perpus diajukan
 Sumber : Dokumen Fitri Lestari, 2016

Ruang perpustakaan didesain dengan menciptakan suasana bermain. Unsur *puzzle* berupa kumpulan bentuk *puzzle* sederhana diaplikasikan pada dinding dan juga *upholsthery*. Pada dinding berupa kayu *finishing* cat duco yang digunakan sebagai *point of interest* pada dinding. *Finishing* yang digunakan adalah cat duco warna pink dan putih. Lantai menggunakan *parquet*. Plafon ruang perpustakaan menggunakan *gypsum*. Kaca pada jendela di ruang tunggu menggunakan kaca *tempared* berlapis film untuk mengurangi intensitas radiasi panas matahari.. Titik lampu mempertimbangkan *layout*, pola rencana plafond dan jenis lampu. Lampu yang digunakan adalah LED berjenis *downlight* dan LED yang

digantung untuk *hanging lamp* dan *chandelier*.



Gambar 15. Desain ruang kelas *existing*
Sumber : Dokumen Fitri Lestari, 2016



Gambar 16. Desain ruang kelas diajukan
Sumber : Dokumen Fitri Lestari, 2016

Ruang kelas didesain dengan menciptakan suasana bermain. Unsur *puzzle* berupa kumpulan bentuk *puzzle* sederhana diaplikasikan pada dinding dan juga furniture. Pada dinding terdapat *puzzle* berupa kayu *finishing* cat duco yang digunakan sebagai elemen estetis pada dinding. Finishing yang digunakan adalah cat duco warna primer. Meja belajar di desain sedemikian rupa sesuai kebutuhan tunadaksa. Lantai menggunakan keramik ukuran (30x30)cm. Plafon ruang kelas menggunakan eternit. Kaca pada jendela di ruang tunggu menggunakan kaca *tempared* berlapis film untuk mengurangi intensitas radiasi panas

matahari.. Titik lampu mempertimbangkan *layout*, pola rencana plafond dan jenis lampu. Lampu yang digunakan adalah LED berjenis *downlight*.



Gambar 17. Desain ruang terapi okupasi *existing*
Sumber : Dokumen Fitri Lestari, 2016



Gambar 18. Desain ruang terapi okupasi diajukan
Sumber : Dokumen Fitri Lestari, 2016

Ruang okupasi didesain dengan menciptakan suasana bermain. Unsur *puzzle* berupa kumpulan bentuk *puzzle* sederhana diaplikasikan pada dinding berupa kayu *finishing* cat duco yang digunakan sebagai elemen estetis pada dinding. Cermin yang menutup salah satu dinding membuat ruang terlihat lebih luas dan juga membantu proses terapi. Warna warna yang diambil pada furniturnya juga warna-warna cerah yang membantu anak untuk mengenali warna. Finishing

yang digunakan adalah cat duco warna primer. Lantai menggunakan lantai parquet yang sebagian besar ditutup karpet sehingga aman untuk anak ketika jatuh dilantai. Plafon ruang okupasi terapi menggunakan gipsum. Kaca pada jendela di ruang tunggu menggunakan kaca *tempared* berlapis film untuk mengurangi intensitas radiasi panas matahari.. Titik lampu menggunakan lampu downlight.

KESIMPULAN

Desain interior pada yayasan pembinaan anak cacat atau lembaga pendidikan dan pelatihan anak kebutuhan khusus perlu memikirkan suasana yang akan diciptakan, serta aktivitas dan kebutuhan anak berkebutuhan khusus, sehingga dapat meningkatkan pelayanannya. Seiring berkembangnya desain interior baik lokal maupun internasional, YPAC Surakarta menginginkan desain interior yang dapat menciptakan suasana bermain, mengutamakan aksesibilitas, dan mempertimbangkan aspek ergonomik. Namu desain interior yang baru tidak melupakan penggunaan ruang yang dinamis atau bisa diubah-ubah layout dan denah ruangnya sesuai kebutuhan YPAC Surakarta.

Maka dari itu, dibuatlah desain interior dengan gaya *retro* yang dinamis, serta mengambil tema *puzzle*. Tema *puzzle* sebagai mainan tanpa batasan usia serta bentuk dan warnanya yang menarik, diharapkan dapat menciptakan suasana bermain. Bentuk dasar *puzzle* sederhana ditransformasikan atau langsung diterapkan menjadi bentuk dasar

elemen pembentuk ruang interior. Poin pemandu tersebut juga dapat dijadikan parameter dari tujuan desain agar tiap ruangan yang dirancang memiliki fungsi dan guna yang sesuai dengan yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis DK, 1987, *Interior Design Illusted*, Van Nostrad Reinhold Company, New York
- Karlen, Mark. *Dasar-Dasar Perencanaan Ruang*. 2007. Jakarta: Erlangga
- Kementrian Negara Republik Indonesia, 2008. Departemen Pendidikan Nasional, Balai Pustaka, Jakarta
- Neufert, Ernst, 2002, *Data Arsitek* Jilid II, Erlangga, Jakarta
- Panero, Julius. *Human Dimension and Interior Space*. 1979. New York: Whitney Library of Design.
- Santoso, Hergio. *Cara Memahami dan Mendidik Anak Berkebutuhan Khusus*. 2012. Yogyakarta: Gosyen Publishing
- Smart, Aqila. *Anak Cacat Bukan Kiamat*. 2014. Yogyakarta: Katahati
- Yayasan Tri Asih, TT 2011, Jakarta