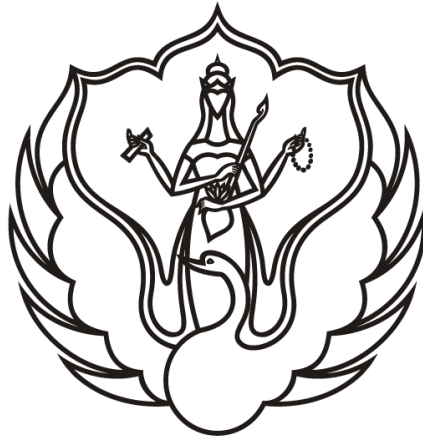


**PERANCANGAN INTERIOR FISIOTERAPI DAN
REHABILITASI YAYASAN PEMBINAAN ANAK CACAT
SURABAYA**



PERANCANGAN

oleh:

Yuhniar Fahmida Rozzy

NIM 1610174123

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas akhir penciptaan/perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR FASILITAS TERAPI YAYASAN PEMBINAAN ANAK CACAT SURABAYA diajukan oleh Yuhniar Fahmida Rozzy, NIM 1610174123, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 14 Agustus 2020.

Pembimbing

Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, M.T.
NIP. 19700727 200003 2 001
NIDN 0027077005

Pembimbing II

Oc. Cahyono Priyanto, ST., M.Arch.
NIP. 19701017 200501 1 001
NIDN 0017107004

Cognate

Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19790407 200604 1 002
NIDN 0007047904

Ketua Program Studi

Bambang Pramono, S.Sn., M.A
NIP. 19730830 200501 1 001
NIDN 0030087304

Ketua Jurusan

Martino Dwi Nugroho, S.Sn, M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005
NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP. 19691108 199303 1 001
NIDN 0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepengetahuan saya tidak ada karya yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dilembar daftar Pustaka.

Yogyakarta, 14 Agustus 2020

Yuhniar Fahmida Rozzy

NIM 1610174123

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir perancangan karya desain ini, yang merupakan salah satu syarat untuk menddapatkan gelar sarjana Desain interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penyelesaian tugas akhir ini tidak lepas dari dukungan dan bantuin dari beberapa pihak. Dengan rasa hormat penulis mengucapkan terimakasih:

1. Rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberi kekuatan dan rezeki yang melimpah kepada penulis.
2. Kedua Orang Tua dan keluarga yang mendukung dan memberikan semangat lebih untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Terimakasih untuk Dionisius, Dinda, Bayu Candra, Gallus Presiden, Kelvin yang mendukung dan memabntu dalam proses perancangan Tugas Akhir ini
4. Yth. Ibu Yulita kodrat P., M. T dan Bapak Octavianus Cahyono P, ST., M.Arch. selaku dosen pembimbing I dan II, yang senantiasa membimbing saya dalam proses menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Terimakasih kepada pihak YPAC Surabaya yang telah memberi kesempatan untuk mengambil objek bangunan fasilitas terapi untuk di desain ulang demi memenuhi syarat Tugas Akhir.

Semoga Tugas Akhir perancangan dan Desain yang telah tercipta bermanfaat untuk semua orang dan khususnya pihak Akademisi yang terkait.

Yogyakarta, 14 Agustus 2020

Yuhnir Fahmida Rozzy

PERANCANGAN INTERIOR FASILITAS TERAPI YAYASAN PEMBINAAN ANAK CACAT (YPAC) SURABAYA

Yuhniar Fahmida Rozzy

Program Studi Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Email : yuhniarfahmidarozzy@gmail.com

Abstrak

Yayasan Pembinaan Anak Cacat (YPAC) Surabaya adalah Yayasan yang bergerak dibidang Pendidikan dan fasilitas terapi untuk anak-anak penyandang disabilitas. Disabilitas yang dimaksud adalah anak-anak dengan latar belakang Autisme, Down Syndrome, Tuna Rungu, dan Cerebral Palsy. Selain terkendala oleh keterbatasan fisik beberapa anak memiliki keterbatasan mental dan psikologis, dimana mereka membutuhkan terapi khusus. Maka dari itu diperlukan desain perancangan interior yang membuat pengguna ruang nyaman dalam menjalankan terapi, Serta menerapkan standar bangunan Rehabilitasi Medik yang sesuai untuk menunjang keamanan, kenyamanan, dan kemandirian pengguna ruang. Konsep yang diangkat untuk fasilitas terapi YPAC Surabaya ini adalah “*Playfull & Calming Space*”. Dengan penerapan tema “*Wooden Block Toys*” bentuk desain mengadaptasi dari bentuk dasar *Wooden Block*. Bentuk ini diambil dengan alasan *wooden block* adalah permainan yang mengasah kesabaran, kreatifitas, dan melatih konsentrasi terutama untuk anak dengan latar belakang Autisme dan Down syndrome.

Kata kunci : interior, terapi, Ruang Rehabilitasi Medik, Wooden Block

Abstract

Yayasan Pembinaan Anak Cacat (YPAC) Surabaya is a foundation works on educational and therapy facility for children with disabilities such as Autism, Down Syndrome, Deaf, and Cerebral Palsy. Besides their physical limitations, some of the children have mental and psychology limitation either, which they had to take some special therapy. Therefore, it takes a role of interior designer to create a comfortable space to perform their special therapy and applying the standard of medical rehabilitation building that suit to provide safety, convenience, and the autonomy of its users. The concept for the YPAC Surabaya special therapy facility is

“Playfull & Calming Space” by adapting “Wooden Block Toys” as its main theme in form of design. The reason to adapt the Wooden Block form is the concept of the game itself, which takes lot of patience, creativity, and concentration particularly for children with Autism and Down Syndrome.

Key words : interior, therapy, Medical Rehabilitation Room, Wooden Block

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Metode Desain.....	2
1. Proses Desain.....	2
2. Metode Desain.....	2
BAB II PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka.....	6
1. Tinjauan Pustaka Umum.....	6
2. Tinjauan Pustaka Khusus.....	7
B. Program desain.....	13
1. Tujuan Desain.....	13
2. Fokus/Sasaran Desain.....	14
3. Data	14
a. Deskripsi Umum Proyek.....	14
b. Data Non Fisik.....	16
c. Data Fisik.....	18
d. Data Literatur.....	31
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	35
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	37
A. Pernyataan Masalah.....	37
B. Ide Solusi Desain.....	40
1. Ide Penyelsaian Masalah	39
2. Mind Mapping	46
3. Konsep Desain	46

4. Tema.....	46
5. Gaya.....	46
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	45
A. Alternatif Desain (Schematic Design).....	47
1. Alternatif Estetika Ruang.....	48
2. Alternatif Penataan Ruang.....	51
3. Alternatif elemen pembentuk ruang.....	53
4. Alternatif pengisi ruang.....	54
5. Alternatif tata kondisi ruang.....	59
B. HASIL DESAIN.....	75
BAB V PENUTUP	60
A. KESIMPULAN.....	60
B. SARAN.....	60
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Pola Pikir Perancangan	4
Gambar 2. 1 Logo YPAC Surabaya	14
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi YPAC Surabaya	15
Gambar 2. 3 Lokasi YPAC Surabaya.....	16
Gambar 2. 4 Fasad Bangunan YPAC Surabaya	18
Gambar 2. 5 Lobby Fasilitas Terapi YPAC Surabaya	18
Gambar 2. 6 Ruang Fisioterapi YPAC Surabaya	19
Gambar 2. 7 Ruang Terapi Pediatrik YPAC Surabaya	19
Gambar 2. 8 Ruang Hidroterapi YPAC Surabaya	20
Gambar 2. 9 Ruang Tunggu YPAC Surabaya	20
Gambar 2. 10 Selasar Gedung Medis YPAC Surabaya	21
Gambar 2. 11 Selasar Gedung Medis YPAC Surabaya	21
Gambar 2. 12 Ruang Tunggu YPAC Surabaya	22
Gambar 2. 13 Kondisi Lantai Lobby YPAC Surabaya	22
Gambar 2. 14 Kondisi Lantai Ruang Fisioterapi YPAC Surabaya	23
Gambar 2. 15 Kondisi Dinding Bangunan Medis YPAC Surabaya.....	24
Gambar 2. 16 Plafon Bangunan Medis YPAC Surabaya	24
Gambar 2. 17 Plafon Ruang Fisioterapi	25
Gambar 2. 18 Plafon Ruang Fisioterapi	25
Gambar 2. 19 Alat Fisioterapi	26
Gambar 2. 20 Ruang Pediatrik.....	28
Gambar 2. 21 Denah YPAC Surabaya	29
Gambar 2. 22 Potongan Bangunan Medis YPAC Surabaya	30
Gambar 2. 23 Potongan Bangunan Medis	30
Gambar 2. 24 Standart Tangga	32
Gambar 2. 25 Standart Ramp.....	33
Gambar 3. 1 Wooden Block	38
Gambar 3. 2 Wooden Block	39
Gambar 3. 3 Mind Mapping	39
Gambar 4. 1 Alternatif 1 Suasana Ruang Minimalis	45
Gambar 4. 2 Alternatif 1 Suasana Ruang <i>Colorfull Pastel</i>	45

Gambar 4. 3 Analisis Konsep	47
Gambar 4. 4 Skema Warna	48
Gambar 4. 5 Material Perancangan	49
Gambar 4. 6 Elemen Dekoratif Ruang Okupasi	50
Gambar 4. 7 Elemen Dekoratif Ruang Psikolog	50
Gambar 4. 8 Diagram Matrix	51
Gambar 4. 9 Diagram Bubble	51
Gambar 4. 10 Zoning Terpilih	52
Gambar 4. 11 Layout	52
Gambar 4. 12 Material Lantai	53
Gambar 4. 13 Material Dinding	53
Gambar 4. 14 Material Plafon	54
Gambar 4. 15 Furniture	54
Gambar 4. 16 Spesifikasi Lampu	56
Gambar 4. 17 Spesifikasi Lampu	57
Gambar 4. 18 Spesifikasi Lampu	58
Gambar 4. 19 Spesifikasi Lampu	59
Gambar Lampiran 1 Surat Izin Survey.....	62
Gambar Lampiran 2 Fasad Bangunan YPAC Surabaya	63
Gambar Lampiran 3 Fasad Bangunan YPAC Surabaya	63
Gambar Lampiran 4 Area Parkir YPAC Surabaya	64
Gambar Lampiran 5 Lobby YPAC Surabaya	64
Gambar Lampiran 6 Ruang Tunggu YPAC Surabaya.....	65
Gambar Lampiran 7 Selasar YPAC Surabaya	65
Gambar Lampiran 8 Selasar YPAC Surabaya.....	66
Gambar Lampiran 9 Selasar YPAC Surabaya.....	66
Gambar Lampiran 10 Ruang Administrasi	67
Gambar Lampiran 11 Ruang Administrasi	67
Gambar Lampiran 12 Ruang Fisioterapi	68
Gambar Lampiran 13 Ruang Fisioterapi	68
Gambar Lampiran 14 Ruang Pediatrik	69

Gambar Lampiran 15 Ruang Pediatrik	69
Gambar Lampiran 16 Ruang Hidroterapi	70
Gambar Lampiran 17 Ruang Hidroterapi	70
Gambar Lampiran 18 Ruang Hidroterapi.....	71
Gambar Lampiran 19 Ruang Hidroterapi	71
Gambar Lampiran 20 Alat Fisioterapi	72
Gambar Lampiran 21 Alat Fisioterapi	72
Gambar Lampiran 22 Alat Fisioterapi	73
Gambar Lampiran 23 Alat Fisioterapi	73
Gambar Lampiran 24 <i>Bird eye View 1</i>	74
Gambar Lampiran 25 <i>Bird eye View 1</i>	74
Gambar Lampiran 26 <i>3D Rendering</i>	75
Gambar Lampiran 27 <i>3D Rendering</i>	75
Gambar Lampiran 28 <i>3D Rendering</i>	76
Gambar Lampiran 29 <i>3D Rendering</i>	76
Gambar Lampiran 30 <i>3D Rendering</i>	78
Gambar Lampiran 31 <i>3D Rendering</i>	78
Gambar Lampiran 32 <i>3D Rendering</i>	79
Gambar Lampiran 33 <i>3D Rendering</i>	79
Gambar Lampiran 34 <i>3D Rendering</i>	80
Gambar Lampiran 35 <i>3D Rendering</i>	80
Gambar Lampiran 36 <i>3D Rendering</i>	81
Gambar Lampiran 37 <i>3D Rendering</i>	81
Gambar Lampiran 38 <i>3D Rendering</i>	82
Gambar Lampiran 39 <i>3D Rendering</i>	82
Gambar Lampiran 40 <i>3D Rendering</i>	83
Gambar Lampiran 41 <i>3D Rendering</i>	83
Gambar Lampiran 42 <i>3D Rendering</i>	84
Gambar Lampiran 43 <i>3D Rendering</i>	84
Gambar Lampiran 44 <i>3D Rendering</i>	85
Gambar Lampiran 45 <i>3D Rendering</i>	85
Gambar Lampiran 46 <i>3D Rendering</i>	86

Gambar Lampiran 47 <i>3D Rendering</i>	87
Gambar Lampiran 48 <i>3D Rendering</i>	87

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel daftar kebutuhan dan kriteria	35
Tabel 3. 1 Ide Penyelesaian Masalah	40
Tabel 4. 1 Daftar Equipment	55
Tabel 5. 1 Rencana Anggaran Biaya	88

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penyandang disabilitas adalah orang yang memiliki keterbatasan fisik, mental, intelektual atau sensorik dalam jangka waktu lama yang dalam berinteraksi dengan lingkungan dan sikap masyarakatnya dapat menemui hambatan yang menyulitkan untuk berpartisipasi penuh dan efektif berdasarkan kesamaan hak (Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2011 Tentang Pengesahan Hak-Hak Penyandang Disabilitas). Menurut pasal 41 ayat (2) undang undang nomor 39 tahun 1999 tentang HAM mengatur bahwa setiap penyandang cacat/disabilitas ,orang yang berusia lanjut,wanita hamil,dan anak anak berhak memperoleh kemudahan dan perlakuan khusus berdasarkan hal tersebut maka penyandang cacat/disabilitas berhak atas penyediaan sarana aksesibilitas yang menunjang kemandiriannya.

Anak anak penyandang disabilitas selalu rentan mendapatkan stigma buruk oleh sebagian masyarakat, banyak dari masyarakat yang masih memandang bahwa anak anak penyandang disabilitas akan selalu bergantung kepada orang terdekat dan orang tua mereka sehingga menghambat kegiatan bersosial. Dampak dari hal tersebut membuat mereka (anak anak penyandang disabilitas) tidak percaya diri dan semakin akan bergantung terhadap orang lain.

Kesejahteraan sosial untuk anak anak penyandang disabilitas harus diperhatikan. Pihak pemerintah, komunitas maupun Lembaga Masyarakat sudah gencar untuk membangun sebuah Yayasan dan membuat komunitas untuk lebih peduli terhadap penyandang cacat/disabilitas. Yayasan Pembinaan Anak Cacat (YPAC) Surabaya merupakan salah satu Yayasan untuk penyandang disabilitas di Indonesia. YPAC adalah sebuah Lembaga yang membantu serta membina kesejahteraan anak dengan disabilitas/kecacatan.

Salah satu hak untuk kesejahteraan sosial anak anak penyandang disabilitas adalah fasilitas bangunan yang mampu menunjang kemandirian mereka dalam melakukan aktifitas sehari hari. Namun, fasilitas bangunan

YPAC Surabaya masih belum mengakomodir desain bangunan dan fasilitas penunjang yang sesuai untuk anak-anak penyandang disabilitas.

Bangunan dan fasilitas publik bagi penyandang disabilitas membutuhkan penanganan khusus, misalnya saja untuk tekstur lantai anti licin, ketinggian ramp sesuai standart, hand railing, sign system yang jelas, dan juga braille untuk anak-anak yang mengalami tuna netra. Arsitektur dan desain interior dengan konsep inklusif adalah salah satu solusi untuk membantu anak-anak penyandang disabilitas mulai berani mandiri melakukan aktifitasnya.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain yang digunakan mengutip dari buku Francis D.K Ching dan Maureen Mitton. Didalam buku *Interior Design Illustrated (2004)*, Francis Ching mengidentifikasi 3 dasar dalam proses design yaitu, Analisis Syntetis dan Evaluation. Berikut ini adalah tahapan desain yang akan digunakan:

a. Brief

Pada tahap ini proses yang dilakukan adalah menentukan objek yang akan didesain, setelah menentukan objek langkah selanjutnya adalah meidentifikasi masalah.

b. Programming

Programming adalah tahap mengumpulkan, menganalisis fakta, dan informasi. Pada tahap programming nantinya akan menggali informasi tentang program kebutuhan ruang, fasilitas dan kualitas, lalu mengidentifikasi permasalahan ruang lebih dalam. Dari tahap programming ini juga akan menghasilkan berbagai macam diagram yang akan memvisualkan permasalahan dan kondisi bangunan sebelum di desain.

c. Skematik desain

Pada tahap ini mulai memasuki tahap mengumpulkan ide dan konsep yang akan menghasilkan diagram jenis bubble untuk mengetahui efektifitas pendekatan ruangnya. Dan pada tahap ini menggali ide untuk

mendapatkan bentuk ergonomic bangunan dan ruangan yang pas untuk objek.

d. Desain development

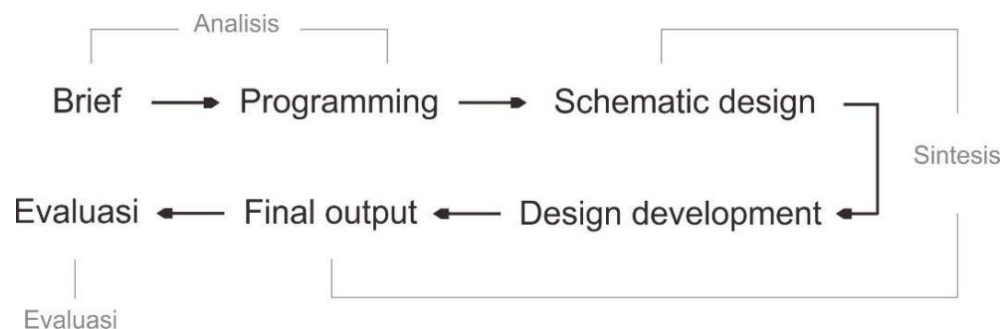
Tahap desain development bisa dikatakan tahap ini adalah tahap detailing pada sebuah desain, pada tahap desain development ini system Mekanikal dan elektrik akan di padukan dengan konsep yang sudah ada pada tahap skematik desain.

e. Final Output

Final output akan menghasilkan 3d rendering, poster, maket yang nantinya untuk bahan presentasi.

f. Evaluasi

Proses meninjau desain dan membuat penilaian kritis dari apa yang telah dicapai untuk melihat apakah itu memang memecahkan situasi permasalahan. Pada langkah ini, proses yang dilakukan adalah melakukan presentasi dan melakukan revisi apabila ada desain yang tidak sesuai.



Gambar 1. 1 Pola Pikir Perancangan
(Sumber: www.designerpeople.com, 2019)

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data Dan Penelusuran Masalah

Pada proses desain pengumpulan data & penelusuran masalah ada dalam tahap Programming, dimana dalam proses programming ini

terdapat beberapa metode yang akan digunakan untuk menggali lebih banyak informasi dan identifikasi masalah pada objek. Metode yang akan digunakan pada tahap programming adalah:

1) Survey lapangan

Survey lapangan ini berguna untuk mendapatkan data fisik dengan cara mendokumentasikan melalui foto maupun video secara langsung. Manfaat lain dari survey lapangan ini kita bisa merasakan suhu ruangan, arah matahari, suasana lingkungan sekitar objek, dan kita bisa mendapatkan secara detail ukuran bangunan dan ruangan yang akan didesain.

2) Wawancara

Metode wawancara secara langsung memiliki kelebihan menggali informasi mengenai data non-fisik melalui sumber yang memakai ruang. Dari proses wawancara kita akan menemui banyak informasi tentang aktivitas pengguna ruang, kebiasaan pengguna ruang, dan manajemen ruang pada objek yang akan didesain.

b. Metode Pencarian Ide Dan Pengembangan Desain

Penyusunan dan proses analisis programming dilakukan dengan membuat kesimpulan awal untuk menentukan pernyataan masalah sementara pada objek perancangan, Kemudian proses programming untuk menggali informasi pengguna ruang dan kebiasaan pengguna ruang. Penggalan ide nantinya akan dilakukan brainstorming dan membuat bubble diagram untuk mengetahui efektifitas desain terhadap objek yang akan dirancang. Pembuatan sketsa, dan maket studi akan sangat membantu untuk menggali ide.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Evaluasi pemilihan desain memiliki tujuan untuk menentukan keputusan dari desain akhir. Evaluasi merupakan tahapan peninjauan kembali desain yang sudah dikerjakan, Evaluasi pemilihan desain berfungsi untuk meninjau apakah desain sudah efektif untuk digunakan.