

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penyandang disabilitas merupakan setiap orang yang mengalami keterbatasan fisik, intelektual, mental, dan atau sensorik. Penyandang disabilitas dalam berinteraksi dengan lingkungan seringkali mengalami hambatan serta sulit berpartisipasi secara penuh dan efektif dengan orang lain. (Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016).

Penyandang disabilitas fisik umumnya memiliki keterbatasan pada fungsi salah satu bagian tubuhnya, seperti bagian tubuh yang diamputasi, lumpuh layu, *paraplegi*, *cerebral palsy* (CP), *stroke*, dan lainnya. Sementara penyandang disabilitas mental, mengalami keterbatasan secara afektif, kognitif, serta berperilaku, contohnya seperti *schizophrenia*, demensia, bipolar, dan lainnya. Penyandang disabilitas intelektual mengalami keterbatasan fungsi kognitif seperti *down syndrome*, tuna grahita, dan *slow child*. Kemudian terdapat penyandang disabilitas sensorik yang mengalami keterbatasan fungsi pada salah satu panca indera, seperti tuna rungu, tuna netra, dan tuna wicara (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2019). Dari semua jenis disabilitas ini, terdapat juga disabilitas yang mempunyai dua atau lebih yang disebut disabilitas ganda (Rahayu, 2013). Untuk menaungi para disabilitas, panti disabilitas memiliki peran untuk menaungi para disabilitas. Pada penelitian ini akan merujuk pada disabilitas ganda.

Panti tuna ganda merupakan tempat yang membantu pasien penyandang disabilitas ganda dalam keterbatasannya melakukan aktifitas sehari-hari, sekaligus menjadi tempat terapi untuk menunjang kesehatan mereka, serta memberikan harapan dalam melakukan aktifitas layaknya orang normal. Pada umumnya, penyandang disabilitas merujuk kepada orang-orang yang memiliki kelainan atau kekurangan fisik maupun mental.

Di Indonesia sendiri, pada tahun 2013 diperkirakan lebih dari 112.000 anak menderita disabilitas mental khususnya autisme. Penyandang

disabilitas seperti autisme merupakan suatu kelainan pada perkembangan saraf yang tidak dapat berkembang sempurna sejak ia lahir. Sehingga mengganggu fungsi otak. Penelitian ini memiliki fokus terhadap penyandang disabilitas fisik dan juga mental. Perancangan ini diperlukan agar penyandang disabilitas mendapatkan kebutuhan khusus tidak hanya terapi, melainkan mereka juga perlu mendapatkan ruangan yang dapat menyesuaikan kebutuhan masing-masing dari mereka, baik kebutuhan pada disabilitas fisik dan disabilitas mental saat menjalani aktifitas pada lingkungan sekitar panti. Penyandang disabilitas mental memiliki klasifikasi disfungsi sensori yang terdiri atas: Hipo digambarkan sebagai anak yang kurang mendapat respon sensoris, serta hiper digambarkan anak yang sensitif terhadap sensori. Penggolongan dapat diperjelas dengan penggambaran hiposensorik, yaitu kurang respon dalam menerima sensori (*deficit*) yang menyebabkan mereka mengalami keterlambatan respon pada hal-hal yang terjadi di sekitar mereka sehingga biasanya mereka menjadi pasif atau berusaha aktif meng-*input* sensori. Perilaku defisit sensori biasanya ditunjukkan dengan respon emosi yang tidak tepat, misalnya melamun, menangis, dan tertawa tanpa sebab. Karena itulah, lingkungan yang dapat memberikan fasilitas terapi sensori sangatlah diperlukan. Sementara penggambaran pada pasien hipersensorik, yaitu penyandang disabilitas yang terlalu peka dalam menerima sensori sehingga cenderung diam karena sensitif akan sensori dapat mengganggu keseharian mereka. Mereka juga cenderung memiliki rasa takut, seperti sulit untuk menyeimbangkan tubuh dan mengalami kesulitan dalam berolahraga, sehingga pasien hipersensorik ini membutuhkan lingkungan yang dapat memberi efek berapi dan rasa aman, agar anak menjadi lebih tenang.

Kedua kelompok ini memiliki perbedaan pada karakternya masing-masing, seperti fenomena terhadap kelompok hiposensorik dan hipersensorik. Subjek yang dapat diajarkan dan diberikan dalam mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan aktivitas keseharian kelompok pada panca indera atau sensorik, dengan memberikan terapi berulang untuk

memberikan dan menyesuaikan pada keseharian untuk dapat memberikan stimulasi yang positif (Gabriels, 2007, 97). Pada setiap kelompok yang memiliki gangguan sensorik, dalam mengatur dan mengorganisir derajat dan intensitas terhadap input sensorik, artinya kedua kelompok dengan gangguan modulasi sensorik akan menunjukkan penurunan respon fisiologis/respon berlebihan terhadap sensasi tertentu yang diterimanya.

Desain sensorik akan dirancang pada Panti Tuna Ganda. Perancangan bertujuan untuk memberikan interaksi pada pengguna agar menciptakan pengalaman tersendiri, terutama pada anak yang memiliki kebutuhan khusus seperti penyandang disabilitas mental. Dari perbedaan hiposensorik dan hipersensorik, akhirnya kita dapat membedakan dua pengelompokan perilaku yang nantinya dapat menjadi pertimbangan dalam penggunaan teori “Arsitektur Perilaku”. Pada dasarnya manusia beripilaku dapat dipahami sebagai pembentuk arsitektur tetapi juga arsitektur dapat membentuk perilaku manusia; seperti juga arsitektur yang telah dikemukakan Churchill (Laurens, 2004), demikian: “ we shape our buildings; then they shape us”.

Arsitektur perilaku adalah arsitektur yang dalam penerapannya selalu menyertakan pertimbangan-pertimbangan perilaku dalam perancangan kaitan perilaku dengan desain arsitektur (sebagai lingkungan fisik), yaitu bahwa desain arsitektur dapat menjadi fasilitator terjadinya perilaku atau sebaliknya sebagai penghalang terjadinya perilaku (Watson, 1958). Menurut peneliti lain, arsitektur berwawasan perilaku adalah arsitektur yang mampu menanggapi kebutuhan dan perasaan manusia yang menyesuaikan dengan gaya hidup manusia di dalamnya (Snyder & Catanese, 1984).

Pertama *behavioral mapping*, yaitu metode pemetaan untuk merekam kebiasaan atau budaya aktivitas pada manusia, termasuk lokasi-lokasi favoritnya seperti dimana mereka duduk, berdiri, atau tempat mana saja mereka menghabiskan waktunya. Jenis pemetaan ini ditinjau pada pemetaan berdasarkan tempat (*place-centered mapping*) dan berdasarkan individu (*individual-centered mapping*). Pemetaan *place-centered mapping*,

memberikan kemudahan dalam menganalisis data dalam rancangan dengan lebih *detail*, sebelum melakukan perancangan akan ruang dan lingkungan panti tuna ganda. Data yang diperoleh dari hasil penelitian pemetaan perilaku tersebut dapat dianalisa lebih lanjut untuk menentukan apakah penyandang disabilitas meresponi ruang dan lingkungan yang ada dengan positif atau sebaliknya. Kriteria dan kebutuhan ruang pada setiap kelompok akan dilakukan perancangan berdasarkan desain sensorik dengan pendekatan arsitektur perilaku.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- 1) Apa kriteria desain sensorik pada kelompok disabilitas sensorik. Kemudian,
- 2) Bagaimana menerapkan strategi desain sensorik untuk kelompok disabilitas hipo dan hiper sensorik ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka penerapan desain sensorik dengan pendekatan arsitektur perilaku terhadap disabilitas ganda bertujuan untuk :

- 1) Setelah mendapatkan kriteria desain sensorik pada setiap ruang perancangan panti tuna ganda, akan digunakan sebagai panduan dalam perancangan desain sensorik pada disabilitas tuna ganda.
- 2) Kemudian setelah melakukan penelitian terhadap panduan desain sensorik, akan dilakukan penyesuaian dengan konteks untuk mengetahui strategi desain yang akan dilakukan untuk penyandang disabilitas pada kelompok hiposensorik dan hipersensorik.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam berkembangnya keilmuan dalam bidang arsitektur, khususnya mengetahui perancangan, dan proses dalam penelitian desain sensorik pada disabilitas tuna ganda, dengan melakukan pendekatan arsitektur perilaku. Selain itu diharapkan juga dapat menjadi masukan serta kontribusi terhadap perancangan panti tuna ganda, penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan peneliti maupun pembaca, bahwa bangunan yang dirancang memiliki pengaruh dan mengarahkan karakter masing-masing penyandang disabilitas, karena tujuan dalam penelitian dan perancangan desain sensorik, dapat menekan kelainan perilaku, baik yang eksefif maupun defisit dan sekaligus menggantikannya dengan perilaku yang dapat lebih beradaptasi dan diterima dengan masyarakat pada umumnya.

1.5 Sistematika Penulisan

Proposal implementasi desain sensori pada panti tuna ganda dengan pendekatan arsitektur perilaku disusun dalam sistematika sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan berisi judul, latar belakang penelitian yang menjabarkan kebutuhan setiap pasien disabilitas, rumusan masalah sebagai acuan dalam penelitian, serta tujuan dan manfaat penelitian.

BAB II : Pada bab dua menjelaskan pengertian penyandang disabilitas tuna ganda dan pengelompokan disabilitas sensorik, kemudian penerapan desain sensorik, dengan menggunakan Panduan desain sensorik, beserta mengetahui pengaruh sensorik pada manusia, serta mencakup sensorik terhadap penyandang disabilitas ganda.

BAB III : Penerapan konsep desain sensorik berdasarkan teori arsitektur perilaku pada disabilitas ganda, disesuaikan dengan panduan desain sensorik, dan dilanjutkan dengan merancang Strategi Desain sensori pada disabilitas tuna ganda untuk kelompok disabilitas hiposensorik dan hipersensorik.

BAB IV : Perancangan desain menggunakan panduan desain pada bab dua, dan dilanjutkan dengan strategi desain untuk melakukan perancangan, yang menghasilkan dua desain alternatif, lalu mengolah kembali dua desain menjadi gabungan dari kedua desain alternatif kemudian menjadi desain final.

BAB V : Kesimpulan pada penelitian ini, untuk menjawab perumusan masalah serta menyelesaikan perancangan desain sensori pada disabilitas tuna ganda dengan pendekatan arsitektur perilaku (Wisma Tuna Ganda Palsigunung).

