

DAFTAR ISI

PROYEK AKHIR	i
PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR_	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Konsep Kunci dalam Judul Penelitian	1
1.1.1 Pengertian Desain Multisensori.....	1
1.1.2 Pengertian Terapi <i>Snoezelen</i>	1
1.1.3 Pengertian Penderita Ketidakmampuan Belajar.....	1
1.2 Latar Belakang Masalah Penelitian	1
1.2.1 Latar Belakang Fenomena Desain Multisensori	1
1.2.2 Latar Belakang Desain Multisensori sebagai Media Terapi Ketidakmampuan Belajar	2
1.2.3 Mengapa Desain Multisensori sebagai Media Terapi Menarik dari Sudut Pandang Keilmuan Desain Interior?	3
1.2.4 Latar Belakang Pertanyaan Penelitian.....	3
1.2.5 Latar Belakang Pemilihan Metode Studi Kasus.....	4
1.2.6 Latar Belakang Pemilihan Kasus Pelangi Insani.....	4
1.2.7 Latar Belakang Pemilihan Studi Preseden Terapi <i>Snoezelen</i> ...	4
1.2.8 Kebaruan yang Ditawarkan oleh Penelitian dan Kontribusinya untuk Keilmuan dan Profesi Interior	5
1.3 Pertanyaan Masalah Penelitian	5

3.3.2 Aspek Akustik (Indera Auditori).....	53
3.3.3 Aspek Skala, Sirkulasi, Ergonomi, dan Flow of Activity (Indera Kinestetik)	55
3.3.4 Aspek Material, Tekstur, dan Suhu (Indera Taktil).....	55
3.3.5 Aspek Penghawaan (Indera Olfaktori)	57
BAB IV REKOMENDASI DESAIN INTERIOR RUANG TERAPI	
SNOEZELLEN	59
4.1 Kebutuhan Terapi Snoezelen dari Penderita Ketidakmampuan Belajar.....	59
4.2 Aktivitas Ruang Terapi <i>Snoezelen</i> Berdasarkan Kebutuhan Terapi <i>Snoezelen</i> Penderita Ketidakmampuan Belajar.....	66
4.3 Fasilitas yang Dibutuhkan untuk Ruang Terapi <i>Snoezelen</i> Berdasarkan Aktivitas Terapi <i>Snoezelen</i> Penderita Ketidakmampuan Belajar.....	76
4.4 Pengalaman Pasien Ketika Mengalami Fasilitas Ruang Terapi <i>Snoezelen</i>	94
4.5 Pembahasan Relasi Antara Kebutuhan Terapi <i>Snoezelen</i> , Aktivitas Ruang Terapi <i>Snoezelen</i> , Fasilitas yang Dibutuhkan Ruang Terapi <i>Snoezelen</i> , dan Pengalaman Pasien Ketika Mengalami Fasilitas Ruang Terapi <i>Snoezelen</i>	98
4.6 Analisis Desain Ruang Terapi <i>Snoezelen</i> di Pelangi Insani	102
4.7 Rekomendasi Desain Ruang Terapi <i>Snoezelen</i>	105
4.8 Validasi Penelitian Studi Kasus	114
4.8.1 Validasi Melalui Pihak Pengelola Pelangi Insani.....	115
4.8.2 Validasi Melalui Ahli Pakar	116
4.8.3 Validasi Melalui Pasien Pelangi Insani	116
BAB V REFLEKSI DESAIN INTERIOR RUANG TERAPI SNOEZELLEN DAN	
PENUTUP	120
5.1 Refleksi Penelitian Studi Kasus Memakai Teori Etika Desain.....	120
5.2 Kesimpulan: Jawaban Terhadap Rumusan Masalah	122

5.3 Saran: Umpan Balik untuk Penelitian Selanjutnya dengan Topik yang Sama.....	123
LAMPIRAN.....	124
Laporan Hasil Survei Cikal Bakal Bab III.....	124
DAFTAR PUSTAKA	129



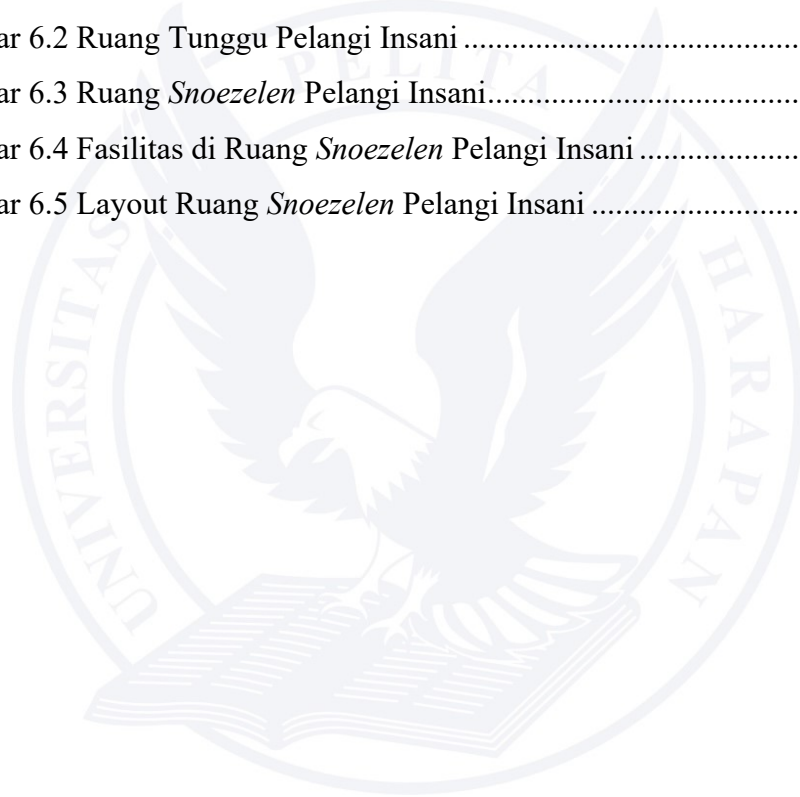
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Alur Berpikir Sesuai Tahapan Metode Studi Kasus.....	9
Gambar 2.1 Ruang Snoezelen.....	12
Gambar 2.2 Ruang Snoezelen.....	18
Gambar 2.3 Ruang Snoezelen.....	18
Gambar 2.4 Contoh Gambar Tabung Gelembung (a), <i>Disco Ball</i> dengan <i>Color Wheel</i> (b), Proyektor dengan <i>Effect Wheel</i> (c), <i>Catherine Wheel</i> (d), dan Panel Dinding Suara-Cahaya (e).....	21
Gambar 2.5 Contoh Gambar <i>Hopscotch Pad</i> Musikal.....	22
Gambar 2.6 Contoh Gambar Panel Cahaya (a), <i>Hopscotch Pad</i> Musikal (b), dan Bola Sensorik (c).....	23
Gambar 2.7 Contoh Gambar Papan Taktil (a) dan Kursi <i>Beanbag</i> dengan Bantal Pijat (b).....	24
Gambar 2.8 Contoh Gambar Aromaterapi.....	25
Gambar 2.9 Ronald McDonald Sensory Room di SSMH.....	26
Gambar 2.10 Mesin Stimulasi Aromaterapi.....	26
Gambar 2.11 Panel Dinding Warna.....	27
Gambar 2.12 Panel Dinding dan Karpas Serat Optik.....	28
Gambar 2.13 Serat Optik dengan <i>Beanbag Cushion</i>	28
Gambar 2.14 Silofon.....	29
Gambar 2.15 Tabung Gelembung.....	30
Gambar 2.16 Proyektor (a), <i>Disco Ball</i> (b) dan <i>Speaker</i> (c).....	31
Gambar 2.17 Papan <i>Playboard</i>	32
Gambar 2.18 Panel Dinding Taktil.....	32
Gambar 2.19 Variabel Analisis yang Diturunkan dari Landasan Teori untuk Menganalisis Studi Kasus.....	34
Gambar 3.1 Variabel Analisis yang Diturunkan dari Landasan Teori untuk Menganalisis Studi Kasus.....	35
Gambar 3.2 Sub Kajian yang Dibahas dari Studi Kasus.....	36
Gambar 3.3 <i>Flow of Activity</i> Pasien Pelangi Insani Saat Masuk ke Gedung.....	37

Gambar 3.4 Ruang <i>Snoezelen</i> Pelangi Insani.....	45
Gambar 3.5 Fasilitas di Ruang <i>Snoezelen</i> Pelangi Insani	46
Gambar 3.6 Layout Ruang <i>Snoezelen</i> Pelangi Insani	46
Gambar 3.7 Foto Tabung Gelembung.....	50
Gambar 3.8 Foto Lampu Berwarna.....	51
Gambar 3.9 Foto Serat Optik	52
Gambar 3.10 Foto Serat Optik	52
Gambar 3.11 Foto <i>Keyboard</i>	53
Gambar 3.12 Foto <i>Speaker</i>	54
Gambar 3.13 Layout Ruang <i>Snoezelen</i> Pelangi Insani	55
Gambar 3.14 Foto <i>Water Mat</i>	56
Gambar 3.15 Foto Bantal Beraneka Bentuk	57
Gambar 3.16 Foto Aromaterapi	58
Gambar 4.1 <i>Flow of Activity</i> Pasien dari Laporan Kasus Pertama	66
Gambar 4.2 <i>Flow of Activity</i> Pasien dari Laporan Kasus Kedua	67
Gambar 4.3 <i>Flow of Activity</i> Pasien dari Laporan Kasus Ketiga.....	67
Gambar 4.4 <i>Flow of Activity</i> Pasien M di Pelangi Insani	69
Gambar 4.5 <i>Flow of Activity</i> Pasien F di Pelangi Insani.....	70
Gambar 4.6 <i>Flow of Activity</i> Pasien N di Pelangi Insani	71
Gambar 4.7 Contoh Gambar <i>Speaker</i>	76
Gambar 4.8 Contoh Gambar Tabung Gelembung	77
Gambar 4.9 Contoh Gambar Sikat dan Sarung Tangan.....	77
Gambar 4.10 Contoh Gambar Serat Optik.....	78
Gambar 4.11 Contoh Gambar Tabung Gelembung	79
Gambar 4.12 Panel Dinding Warna (a), Serat Optik (b), Tabung Gelembung (c), dan Proyektor (d)	80
Gambar 4.13 Silofon (a) dan <i>Speaker</i> (b)	81
Gambar 4.14 Papan <i>Playboard</i>	81
Gambar 4.15 Panel Dinding dan Karpet Serat Optik (a1 dan a2), Serat Optik (b), Tabung Gelembung (c), dan Panel Dinding Taktil (d)	83
Gambar 4.16 Mesin Stimulasi Aromaterapi.....	84

Gambar 4.17 Tabung Gelembung (a) dan Serat Optik dengan <i>Beanbag Cushion</i> (b)	85
Gambar 4.18 Tabung Gelembung (a) dan Serat Optik dengan <i>Beanbag Cushion</i> (b)	86
Gambar 4.19 Tabung Gelembung (a) dan Serat Optik dengan <i>Beanbag Cushion</i> (b)	87
Gambar 4.20 <i>Keyboard</i> (a) dan <i>Speaker</i> (b)	88
Gambar 4.21 Cahaya dari Laser Stage Lighting (a), Laser Stage Lighting (b), dan Speaker (c)	89
Gambar 4.22 <i>Keyboard</i> (a) dan <i>Speaker</i> (b)	90
Gambar 4.23 Serat Optik dengan <i>Beanbag Cushion</i> (a) dan Bantal Beraneka Bentuk (b)	91
Gambar 4.24 Layout Ruang <i>Snoezelen</i> di Pelangi Insani, Bogor	1052
Gambar 4.25 Ruang <i>Snoezelen</i> di Pelangi Insani, Bogor	105
Gambar 4.26 Ventilasi di Ruang <i>Snoezelen</i> Pelangi Insani, Bogor	105
Gambar 4.27 <i>Mattress</i> di Ruang <i>Snoezelen</i> Pelangi Insani, Bogor	105
Gambar 4.28 Dinding Putih di Ronald McDonald Sensory Room, SSMH, Malaysia	105
Gambar 4.29 Lantai Karpet di Ronald McDonald Sensory Room, SSMH, Malaysia (a), dan Lantai <i>Mattress</i> di Pelangi Insani, Bogor (b)	106
Gambar 4.30 Stop Kontak di Pelangi Insani, Bogor (a) dan Rekomendasi Penutup Stop Kontak (b)	110
Gambar 4.31 Gambaran Saat Anak Berinteraksi Dengan <i>Keyboard</i> (a) dan Silofon (b)	108
Gambar 4.32 Gambaran Rak dengan Anak di Ronald McDonald Sensory Room, SSMH, Malaysia	108
Gambar 4.33 Rak dengan Fasilitas di Pelangi Insani, Bogor	109
Gambar 4.34 Terminal Listrik di Pelangi Insani, Bogor (a), Terminal Listrik Ideal (b), Stop Kontak di SSMH, Malaysia (c)	110
Gambar 4.35 Tabung Gelembung di Pelangi Insani, Bogor (a) dan SSMH, Malaysia (b)	111

Gambar 4.36 Serat Optik di Pelangi Insani, Bogor (a) dan SSMH, Malaysia (b)	112
Gambar 4.37 Layout Ruang <i>Snoezelen</i> di SSMH, Malaysia (a) dan Pelangi Insani, Bogor (b).....	112
Gambar 4.38 Ruang <i>Snoezelen</i> Bertema Kutub Utara (a) dan Tengah Hutan (b)	114
Gambar 4.39 Bagan Validasi Penelitian Studi Kasus	115
Gambar 6.1 Tampak Depan Pelangi Insani.....	124
Gambar 6.2 Ruang Tunggu Pelangi Insani	124
Gambar 6.3 Ruang <i>Snoezelen</i> Pelangi Insani.....	125
Gambar 6.4 Fasilitas di Ruang <i>Snoezelen</i> Pelangi Insani	125
Gambar 6.5 Layout Ruang <i>Snoezelen</i> Pelangi Insani	126



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Kekuatan dan Kelemahan Bukti Penelitian Studi Kasus	7
Tabel 2.1 Teori VAKT yang Diterapkan pada Ruang Terapi Snoezelen	19
Tabel 2.2 Tabel Program Ruang di Ruang <i>Snoezelen</i> SSMH, Malaysia	33
Tabel 3.1 Tabel Terapi <i>Snoezelen</i> Pelangi Insani	39
Tabel 3.2 Tabel Fasilitas Ruang <i>Snoezelen</i> di Pelangi Insani dan Sensorinya	46
Tabel 4.1 Tabel Kebutuhan Terapi <i>Snoezelen</i> dari Penderita Ketidakmampuan Belajar	61
Tabel 4.2 Tabel Aktivitas Pasien di Ruang Terapi <i>Snoezelen</i>	71
Tabel 4.3 Tabel Fasilitas yang Dibutuhkan untuk Ruang Terapi <i>Snoezelen</i> Berdasarkan Aktivitas Pasien.....	90
Tabel 4.4 Tabel Pengalaman Pasien dan Efek Terapinya Ketika Mengalami Fasilitas Ruang Terapi <i>Snoezelen</i>	96
Tabel 4.5 Tabel Ringkasan Kebutuhan Pasien, Aktivitas Pasien, Fasilitas yang Digunakan Pasien, Pengalaman Pasien, dan Efek Terapi yang Didapatkan Pasien Ketika Mengalami Fasilitas Ruang Terapi <i>Snoezelen</i>	99
Tabel 4.6 Tabel Nilai Evaluasi Anak M (16 Oktober 2022).....	116
Tabel 4.7 Tabel Nilai Evaluasi Anak F (15 Februari 2023).....	117
Tabel 4.8 Tabel Nilai Evaluasi Anak N (15 Maret 2023).....	118
Tabel 6.1 Jenis Fasilitas Ruang <i>Snoezelen</i> Pelangi Insani	127