

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah merupakan sebuah institusi sosial dan psikologis yang penting untuk semua manusia dan tempat manusia belajar dari pengalaman pribadinya. Pendidikan yang didapat dari sekolah tersebut berfungsi sebagai persiapan untuk kehidupan seseorang pada masa sekarang dan masa depan. Semua anak layak untuk mendapatkan pendidikan yang layak dalam hidupnya tanpa membeda-bedakan dan mengenal latar belakangnya, termasuk anak berkebutuhan khusus.

Menurut data statistik dari Kemenko PMK pada tahun 2022, jumlah anak dengan kebutuhan khusus di Indonesia adalah 2.197.833 orang. Sedangkan jumlah anak berkebutuhan khusus yang mendapatkan pendidikan formal pada sekolah luar biasa hanya 269.398 anak atau hanya sekitar 12,3% dari jumlah anak berkebutuhan khusus di Indonesia. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa masih banyak anak berkebutuhan khusus yang belum mendapatkan pendidikan inklusif. Hal itu dikarenakan masih kurangnya sekolah luar biasa yang dapat memadai dan memberikan pengetahuan serta informasi yang dibutuhkan oleh anak berkebutuhan khusus (Syarifah, 2023).

Berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi pada tahun 2023, sekolah luar biasa yang ada di Indonesia berjumlah 2.329 sekolah (Rainer, 2023). Selain jumlahnya yang masih terbatas, sekolah luar biasa di Indonesia belum dapat mengakomodasi kebutuhan khusus murid-muridnya. Kebanyakan sekolah luar biasa hanya fokus kepada ruang kelas saja, sedangkan anak berkebutuhan khusus membutuhkan ruang-ruang khusus untuk mengakomodasi aktivitas inklusif yang dibutuhkan oleh anak berkebutuhan khusus untuk menghadapi kekurangannya (Amalia, 2013).

Sekolah Luar Biasa Sejahtera ABCD Bogor merupakan sebuah sekolah inklusif di kota Bogor yang ditujukan untuk anak berkebutuhan khusus dengan disabilitas pengelihatannya (tunanetra), pendengaran (tunarungu), fisik (tunadaksa),

dan intelektual (tunagrahita). Sekolah ini memiliki 20 guru, 120 siswa dari sekolah dasar hingga sekolah menengah keatas, serta 15 ruang kelas. Selain ruang kelas, sekolah ini juga memiliki fasilitas lain, yaitu taman bermain, ruang bina diri, ruang berkebun, area berlatih motorik, ruang berirama, ruang kreasi, serta lapangan. Walaupun fasilitas di sekolah ini sudah cukup lengkap untuk mengakomodasi aktivitas yang dibutuhkan, ruang-ruang pendukung yang menjadi tempat berlangsungnya aktivitas murid tersebut masih belum memenuhi standar kenyamanan untuk anak berkebutuhan khusus. Sehingga ruangan-ruangan tersebut belum bisa digunakan dan dimanfaatkan secara maksimal untuk kebutuhan mereka.

Konsep *Universal Design* adalah perancangan produk dan lingkungan sekitar yang dapat digunakan oleh semua orang, hingga yang terhebat sejauh mungkin, tanpa perlu beradaptasi atau desain khusus (Burgstahler, 2021). *Universal Design* merupakan produk yang dirancang yang dapat mengakomodasi secara universal, sehingga dapat melayani semua penggunanya dengan nyaman (Goldsmith, 2000). Konsep ini dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan ruang anak berkebutuhan khusus dalam menjalankan aktivitasnya pada sekolah luar biasa. Konsep ini juga dapat mendukung kaum difabel agar dapat berinteraksi dengan satu sama lain meskipun adanya perbedaan disabilitas serta berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Dengan menggunakan *Universal Design*, kita dapat merancang ruang aktivitas belajar yang baik untuk anak difabel. Keuntungan dari konsep *universal design* ini adalah konsep ini mengalihkan fokus terhadap masalah dengan melakukan adaptasi. Hal ini lebih berfokus pada perancangan ruang aktivitas secara proaktif untuk memastikan semua siswa dapat memperoleh apa yang mereka butuhkan sejak awal.

Aktivitas-aktivitas yang dimaksud adalah aktivitas yang diperlukan oleh anak berkebutuhan khusus dalam mencapai kemandiriannya. Kemandirian adalah kunci bagi banyak anak dengan kemampuan yang berbeda. Lingkungan kelas yang dirancang secara universal direncanakan secara proaktif sejak awal agar dapat digunakan oleh berbagai orang tanpa memerlukan banyak adaptasi reaktif atau modifikasi khusus. Konsep ini memiliki 7 prinsip desain, yaitu *equitable use, flexibility in use, simple and intuitive, perceptible information, tolerance for error,*

low physical effort and size, serta size and space for approach use (Pamella Brillante, 2018).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah penelitian ini adalah:

- Apa kriteria ruang aktivitas selain ruang belajar yang dibutuhkan oleh difabel?
- Bagaimana merancang ruang aktivitas yang bisa mengakomodasi kebutuhan masing-masing jenis disabilitas?
- Bagaimana merancang ruang aktivitas yang bisa menstimulasi interaksi antar masing-masing penyandang disabilitas?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- Mengetahui kriteria ruang aktivitas yang dibutuhkan oleh anak berkebutuhan khusus.
- Mengetahui cara merancang ruang aktivitas yang dapat memenuhi kebutuhan anak berkebutuhan khusus.
- Mengetahui ruang aktivitas yang bisa menstimulasi interaksi antar penyandang disabilitas.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan tambahan pengetahuan dalam perancangan ruang aktivitas anak yang berdasarkan prinsip *Universal Design*

1.5 Sistematika Penulisan

BAB 1 Pendahuluan

BAB ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan, dan kerangka berpikir.

BAB 2 Kajian Teori

BAB ini berisi penjelasan dan penjabaran teori mengenai *universal design* dan disabilitas yang menjadi landasan dasar penelitian.

BAB 3 Observasi Site

BAB ini berisi hasil observasi tapak yang telah dilakukan pada SLB Sejahtera Bogor serta observasi pengguna, yaitu anak berkebutuhan khusus tunanetra, tunarungu, tunadaksa, dan tunagrahita.

BAB 4 Strategi Desain

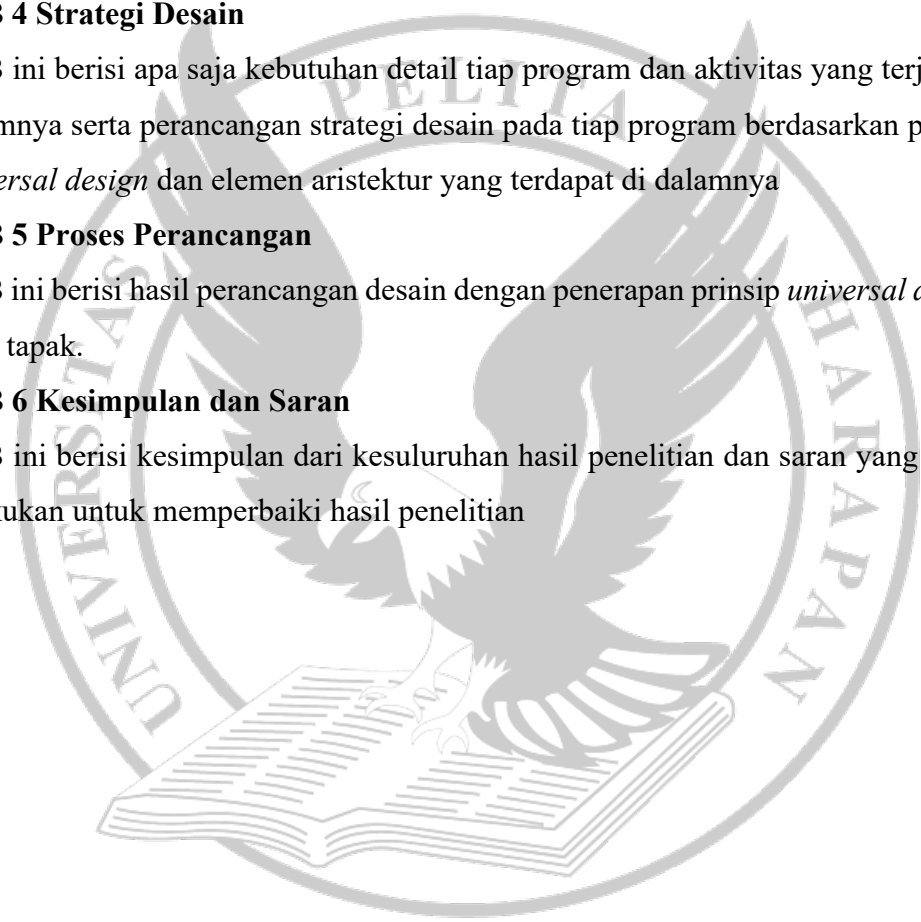
BAB ini berisi apa saja kebutuhan detail tiap program dan aktivitas yang terjadi di dalamnya serta perancangan strategi desain pada tiap program berdasarkan prinsip *universal design* dan elemen arsitektur yang terdapat di dalamnya

BAB 5 Proses Perancangan

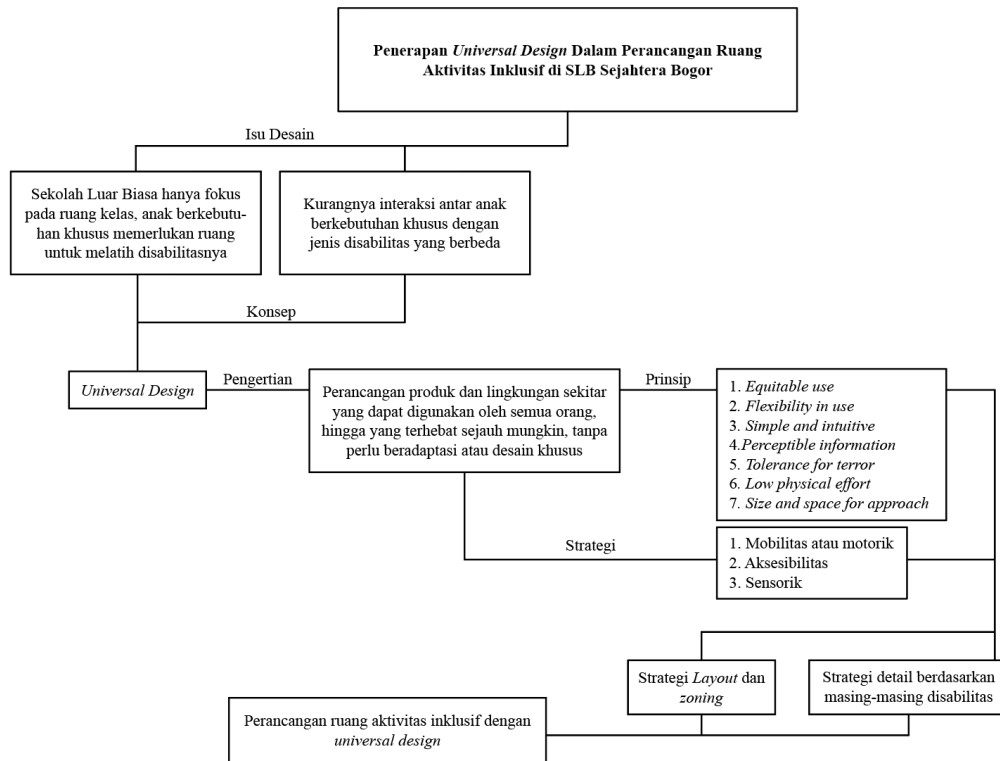
BAB ini berisi hasil perancangan desain dengan penerapan prinsip *universal design* pada tapak.

BAB 6 Kesimpulan dan Saran

BAB ini berisi kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian dan saran yang dapat dilakukan untuk memperbaiki hasil penelitian



1.6 Kerangka Berpikir



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

