

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

ASD (*Autism Spectrum Disorder*) adalah disabilitas yang terjadi pada proses perkembangan seseorang dan dapat menyebabkan kesulitan dalam berinteraksi, komunikasi dan berperilaku (CDC, 2020). Gangguan sensori merupakan salah satu sumber permasalahan yang umum dialami oleh penyandang autisme. Sensitivitas sensori yang dirasakan oleh penyandang autisme memberikan respon yang berbeda-beda. Beberapa penyandang biasanya melakukan *stimming*, yaitu perilaku stimulasi pada dirinya sebagai bentuk dari pencarian rangsangan sensori (*sensory seeking*). Bentuk dari *stimming* dapat terlihat pada beberapa perilaku seperti pergerakan atau suara yang berulang, serta perilaku *fidgeting*. Hal tersebut dilakukan oleh penyandang autisme untuk membantunya tetap tenang, melampiaskan rasa stres, atau menghalangi rangsangan sensori berlebih yang membuatnya tidak nyaman bagi penyandang (*Autism Speaks*, 2021).

Sedangkan beberapa penyandang autisme lainnya kerap merasakan *sensory overload* yaitu kondisi saat penyandang mendapatkan stimulus sensori secara intens dan tidak dapat menerima semua stimulus dengan baik (*Autism Speaks*, 2021). Terdapat beberapa strategi untuk membantu mengurangi tekanan yang dialami oleh penyandang saat mengalami kondisi *sensory overload*, seperti memindahkan ke area yang lebih tenang, memberikan jeda waktu, ketenangan, distraksi, dan lain-lain (Nelson, 2020).

*Sensory overload* yang dirasakan oleh penyandang juga dapat dijawab dengan solusi berupa *space*, salah satu contohnya adalah *sensory room*. *Sensory room* itu sendiri merupakan area atau ruang yang diciptakan untuk membentuk suatu suasana terisolasi dan mendukung relaksasi serta rasa aman. Pada *sensory room* memiliki serangkaian kegiatan yang bermanfaat untuk penyandang memahami perasaannya dan hal tersebut akan menjadi

dasar dari tindakan yang dilakukan oleh penyandang. Dampak yang dapat dirasakan dari penggunaan *sensory room* antara lain, penyandang autisme dapat merasakan peningkatan pada koordinasi sensori, mengalami pemahaman yang lebih baik, dan dapat menghadapi rasa stres yang dirasakannya (Charytonowicz et al., 2019) Lalu, tujuan dari fasilitas *sensory room* yaitu, sebagai area untuk penyandang beristirahat dan menenangkan diri, serta membantu menahan anak yang sedang melakukan *self-harm* (Paron-Wildes, 2013). Selain berperan untuk menenangkan penyandang, *sensory room* juga akan berpengaruh pada proses pembelajaran. Sebagai contoh, ketika seorang siswa datang ke sekolah dan sudah dalam kondisi *sensory overload*, maka *sensory room* berperan untuk mempersiapkan fokus siswa sebelum menjalankan proses pembelajaran selanjutnya.

President Special Needs Center (PSNC) yang berlokasi di Cikarang, merupakan sekolah anak berkebutuhan khusus, salah satunya adalah penyandang autisme. PSNC menyediakan pendidikan formal bagi penyandang autisme dengan sesi pembelajaran dan sesi terapi yang dilakukan pada ruang yang sesuai dengan fungsinya. Ruang yang digunakan untuk sesi pembelajaran terdiri dari empat ruang kelas yang masing-masing kelasnya digunakan oleh 8 siswa PSNC (Gambar 1.1).



**Gambar 1.1 Ruang Kelas**

sumber: dokumentasi

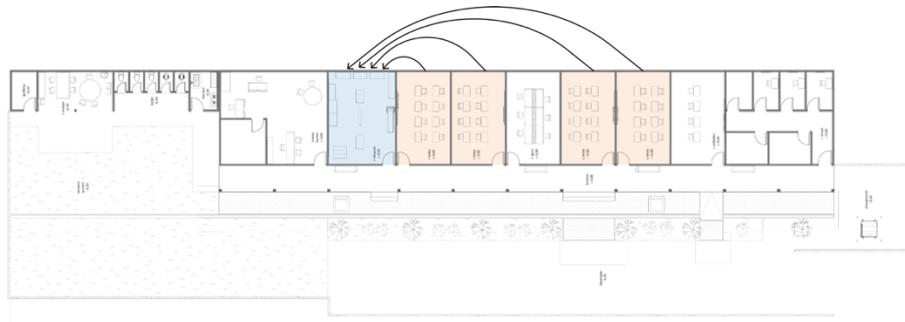
Sedangkan sesi terapi yang disediakan oleh PSNC adalah terapi okupasi yang dilakukan di ruang terapi okupasi (Gambar 1.2). Pada sesi ini, siswa akan melakukan terapi okupasi yang dibimbing oleh seorang terapis untuk melakukan beberapa aktivitas seperti berayun, naik turun tangga, memanjat, dan sebagainya dengan menggunakan fasilitas yang tersedia di dalam ruang terapi okupasi.



**Gambar 1.2 Ruang Terapi Okupasi**

sumber: dokumentasi

Setelah melakukan wawancara dan *site visit*, kondisi *sensory overload* kerap dialami oleh siswa di PSNC. Saat sesi pembelajaran di ruang kelas, pada waktu tertentu siswa mengalami kondisi tersebut. Strategi yang dilakukan oleh pengajar adalah memindahkan siswa yang mengalami *sensory overload* dari ruang kelas ke ruang terapi okupasi (Gambar 1.3). Siswa tersebut dipindahkan ke ruang terapi okupasi untuk menenangkan diri, memisahkannya dari siswa lain untuk mengurangi stimulus yang diterima olehnya, dan memberikan distraksi aktivitas untuk mengurangi perilaku *sensory overload*. Namun strategi tersebut dapat menimbulkan permasalahan karena ruang okupasi juga digunakan oleh siswa lain untuk melaksanakan sesi terapi okupasi.



**Gambar 1.3 Strategi Pemindahan**

sumber: *layout existing PSNC*

Akibatnya, siswa yang sedang melakukan sesi terapi okupasi harus berhenti dan keluar dari ruang okupasi agar siswa yang mengalami *sensory overload* dapat menenangkan diri di dalam ruang okupasi. Permasalahan tersebut menimbulkan beberapa akibat seperti mengganggu sesi terapi okupasi, menurunkan fokus siswa lain, dan bahkan membuat siswa lain juga mengalami *sensory overload*. Pada permasalahan tersebut penerapan fungsi *sensory room* di PSNC dapat menjadi solusi untuk siswa yang sedang mengalami *sensory overload*.

Penelitian ini akan membahas mengenai intervensi desain pada fasilitas *existing* PSNC yang dapat digunakan sebagai solusi secara meruang bagi siswa penyandang autisme yang sedang mengalami *sensory overload*. Media yang digunakan pada penelitian antara lain landasan teori, penjabaran permasalahan pada kondisi *existing* PSNC terkait kondisi *sensory overload*, dan penjabaran simulasi desain sebagai solusi permasalahan kondisi *sensory overload*. Setiap pembahasan tersebut dijabarkan berdasarkan sensori pada penyandang autisme, antara lain penglihatan, pendengaran, peraba, proprioseptif, dan vestibular.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah:  
Bagaimana intervensi desain yang dilakukan sebagai bentuk pengoptimalan kondisi *existing* PSNC dapat mengakomodasi kebutuhan secara meruang bagi penyandang autisme, khususnya pada kondisi *sensory overload*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengidentifikasi dan memaksimalkan area di PSNC yang berpotensi digunakan sebagai wadah bagi penyandang autisme yang mengalami *sensory overload*.
2. Mampu menjabarkan strategi yang diterapkan pada area terdesain, khususnya solusi secara meruang bagi penyandang autisme yang mengalami *sensory overload*.

## 1.4 Manfaat Penelitian

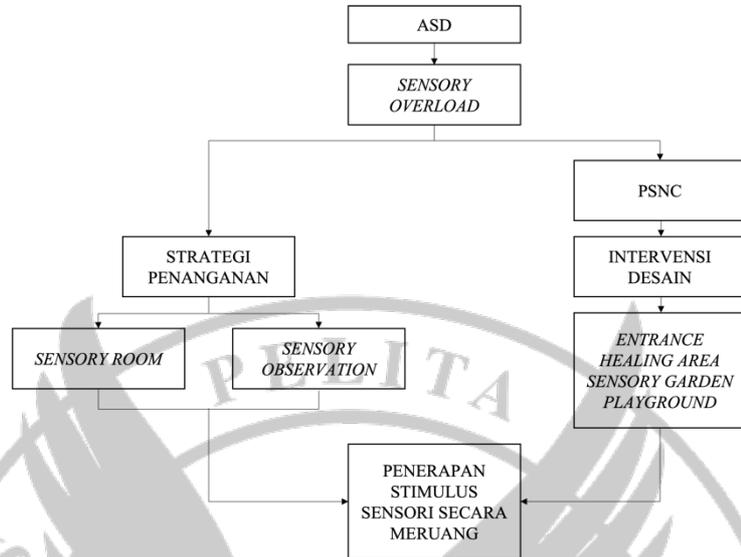
1. Menambah pengetahuan mengenai strategi yang dapat dilakukan untuk mengurangi atau mengatasi *sensory overload* yang dialami oleh penyandang autisme secara meruang.
2. Menambah pengetahuan mengenai kriteria area yang dapat digunakan sebagai solusi dari *sensory overload*, khususnya pada lingkup sekolah untuk penyandang autisme.
3. Memberi solusi desain kepada PSNC dalam bentuk simulasi desain sekolah bagi penyandang autisme yang disertai dengan penjabaran desain mengenai pengadaan fasilitas bagi kondisi *sensory overload*.

## 1.5 Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus intrinsik, yaitu penelitian dengan kajian yang secara khusus memiliki fokus pada satu kasus itu sendiri. Prosedur metode penelitian dimulai dengan memahami permasalahan yang akan dibahas secara mendalam sebagai fokus pembahasan dari penulisan. Pengumpulan data juga dilakukan untuk mendukung penelitian, meliputi wawancara dan observasi lapangan (Creswell & Poth, 2018).

Fokus pembahasan dari penelitian adalah permasalahan *sensory overload* yang kerap dialami oleh penyandang autisme. Adapun pengumpulan data sebagai informasi pendukung penelitian, antara lain (1) landasan teori meliputi definisi ASD (*Autism Spectrum Disorder*), karakter sensori pada penyandang autisme dengan penjabaran lima sensori, *sensory overload*, dan strategi penanganan *sensory overload*, (2) data wawancara dengan pengajar dan kepala sekolah President Special Needs Center (PSNC) sebagai narasumber, dan (3) hasil observasi lapangan berupa informasi kondisi *existing* di PSNC. Selain pengumpulan data tersebut, penelitian juga didukung dengan perancangan simulasi intervensi desain yang dilakukan berdasarkan konsiderasi sensori. Perancangan tersebut merupakan penerapan sensori secara meruang yang kemudian dijabarkan melalui lima sensori yang dibutuhkan oleh penyandang autisme, antara lain sensori penglihatan, pendengaran, peraba, vestibular, dan proprioseptif.

## 1.6 Kerangka Berpikir



**Gambar 1.4 Kerangka Berpikir**

sumber: dokumentasi pribadi