

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada sejarah peradaban kuno, disabilitas, salah satunya kebutaan seringkali dianggap sebagai kutukan atau hukuman dari sang ilahi. Mereka kerap bergantung dari dukungan keluarga atau komunitas untuk bertahan hidup. Kesadaran, perhatian, dan pengetahuan terkait dengan kebutaan pada masa itu belum terbentuk. Walaupun begitu, akomodasi untuk orang dengan disabilitas telah ada sejak ribuan tahun lalu. Mesir kuno melihat kelainan ini dianggap sebagai “tanda kemurahan hati ilahi”. Kepekaan untuk membuat furnitur yang dapat mengakomodasi kebutuhan orang disabilitas dimulai timbul dari penemuan bukti arkeologi, artefak kuno dan bersejarah teks, masyarakat Yunani kuno yang membuat tempat tidur beroda bagi orang yang tidak dapat berjalan (Meiklejohn-Kerr, 2024).

Namun pembuatan furnitur yang mendukung tunanetra mulai berkembang pada abad ke 19 dan 20. Hal ini dikarenakan orang yang memiliki kekurangan di luar pengelihatannya, seringkali terlihat mempunyai kebutuhan dan dukungan yang besar dari lingkungan dan pengasuh. Tunanetra cenderung beradaptasi melalui sentuhan, memori, dan asistensi sehingga membuat urgensi dari alat spesial bagi tunanetra kurang terlihat. Sejarah dari perancangan furnitur untuk tunanetra dimulai dari konsep awal terkait adaptasi fungsional pada abad ke 19 dan 20 dari elemen taktil, peredam suara, kontras visual yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna yang pada masa itu digunakan pula untuk

orang dengan “disabilitas tidak terlihat” seperti autisme, hiperaktif, dan lainnya (Meiklejohn-Kerr, 2024). Akibat dari perang pada abad ke-20 yang mengakibatkan tingkat disabilitas meningkat, kepekaan publik terhadap isu disabilitas dan inovasi alat bantu bagi disabilitas pun juga meningkat hingga diterbitkanlah hak dan advokasi disabilitas. Alat bantu ini tentunya terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi, menghasilkan berbagai penemuan dan inovasi baru yang mendukung kehidupan penyandang disabilitas.

Pada masa ini, desain furnitur ramah bagi tunanetra mulai berkembang untuk membantu mereka dalam mengidentifikasi dan bernavigasi. Furnitur ramah tunanetra merupakan furnitur yang dirancang dengan pertimbangan untuk memudahkan penggunaan oleh tunanetra. Furnitur sendiri tidak lepas dari material karena material merupakan unsur dasar dari sebuah furnitur. Penggunaan material pada furnitur ramah tunanetra juga merupakan hal yang penting dalam pemberian pengalaman sensoris. Diketahui pula bahwa tunanetra baik dari lahir, sejak dini, maupun dewasa, memiliki perabaan yang lebih baik dikarenakan mereka banyak menggunakan indra peraba dalam kehidupan sehari-harinya (Bhirange & Pillai, 2021). Upaya yang dilakukan untuk mempermudah tunanetra dalam bernavigasi juga memiliki tujuan yaitu diharapkan agar dapat meningkatkan kualitas hidup yang lebih baik, seperti pada proyek perancangan Education Center Mitra Netra yang dilakukan oleh penulis bersama 2 rekan lainnya di mata kuliah Riset Desain Kolaboratif 3. Sama seperti pelajar non-difabel, pelajar dengan gangguan pengelihatannya juga

memiliki hak untuk memperoleh pendidikan, termasuk di Indonesia. Hal ini didasarkan pada Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1997 yang membahas bahwa penyandang disabilitas memiliki hak dan kesempatan yang setara disemua aspek kehidupan dan penghidupan (Gita, 2013).

Menurut Gerck (1998), identifikasi sering dipahami sebagai suatu tindakan untuk mengenali atau menetapkan suatu identitas. Identitas biasanya didefinisikan sebagai “karakteristik atau kepribadian yang membedakan seseorang individu.” Esensi dari identifikasi itu sendiri adalah untuk menemukan hubungan. Sehingga dengan adanya suatu identitas, orang dapat menentukan tindakan (identifikasi) dengan perbedaan karakter tersebut untuk membantu mereka menemukan suatu hubungan. Sedangkan navigasi dalam desain juga penting karena melibatkan pembuatan, analisis, dan penerapan cara-ara bagi pengguna untuk bernavigasi dalam furnitur. Desain yang efektif sangat penting dalam pengalaman pengguna (UX) yang baik, karena secara langsung mempengaruhi interaksi pengguna dan penggunaan produk yang bergerak dari titik A ke titik B (dan seterusnya) dengan frustrasi minimal. Desain navigasi sangatlah penting karena navigasi yang baik dapat meningkatkan pemahaman pengguna dengan menuntun pengguna dengan mudah pada produk yang dituju dan mencapai tujuan mereka. Pengalaman tanpa hambatan ini merupakan kunci untuk tetap membuat pengguna aktif. Hal ini juga dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri mereka ketika semua alur mudah dimengerti dan sederhana sehingga pengguna akan merasa lebih percaya diri dan nyaman saat bernavigasi dalam suatu furnitur atau produk.

Cara ini dapat mendorong mereka untuk lebih bereksplorasi (Pelegrin, n.d.). Sehingga dapat disimpulkan bahwa desain navigasi merupakan proses perancangan yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman dengan alur yang mudah dimengerti, sederhana, dan tanpa hambatan agar mereka dapat bergerak atau berinteraksi dengan suatu sistem ataupun furnitur dengan efisien dan mudah yang dapat meningkatkan rasa kepercayaan diri mereka.

Maka dari itu, dengan adanya furnitur inovatif yang dirancang khusus untuk mengakomodasi kebutuhan tunanetra, diharapkan dapat membantu mereka berpartisipasi secara aktif baik dalam berbagai aspek kehidupan dengan identifikasi dan navigasi. Furnitur dirancang untuk mempermudah aktivitas mereka memungkinkan tunanetra untuk lebih fokus dan mandiri dalam menjalani kehidupan sehari-hari, tanpa bergantung pada orang lain.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana desain furnitur ramah tunanetra dapat membantu identifikasi dan navigasi bagi penyandang tunanetra?

1.3. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui hubungan antara perancangan furnitur ramah tunanetra yang membantu identifikasi dan navigasi dengan peningkatan kemandirian dalam eksplorasi dan beraktivitas sehingga diharapkan dapat mendukung peningkatan rasa percaya diri mereka.

1.4. Tinjauan Pustaka

Meiklejohn-Kerr. (2024). *From ancient adaptations to modern innovations: A historical perspective of disability inclusive furniture*. Jurnal ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam bagi penulis mengenai sejarah tunanetra serta perkembangan furnitur ramah tunanetra untuk disabilitas dari masa ke masa.

Creswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing Among Fine Approaches*. Buku ini membantu penulis untuk memahami berbagai pendekatan dalam penelitian kualitatif dan memilih pendekatan studi kasus, khususnya variasi studi kasus instrumental, sebagai metode yang paling sesuai untuk penelitian ini.

Bhirange, S. S., & Pillai, C. (2021). *Comparison of Touch Sensation among Congenital Blind, Early Onset Blind, and Late Onset Blind, Using Moberg's Test*. Jurnal ini membantu memberikan pemahaman yang lebih mendalam bagi penulis mengenai perbandingan sensori sentuhan yang dirasakan oleh tunanetra.

Braf, P. (1974). *The Physical Environment and the Visually Impaired*. Jurnal ini membantu penulis dalam memahami kebutuhan dari tunanetra pada perancangan dan adaptasi bangunan, dan bentuk lingkungan fisik lainnya.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pada penelitian ini akan dilakukan dengan menganalisis penggunaan material pada furnitur ramah tunanetra yang diterapkan di lantai 1 proyek Education Center Mitra Netra, khususnya pada ruangan *Shop, Beads Making Area*, dan *Pottery Area*. Penelitian ini dilakukan dalam rangka mata

kuliah Riset Desain Kolaboratif 3 tahun 2024 di Universitas Pelita Harapan (UPH). Perlu dicatat bahwa proyek ini bersifat konseptual dan bukan merupakan proyek terbangun.

Sementara itu, ruangan lainnya di lantai 1 tidak dibahas dalam penelitian ini walaupun penting dalam keseluruhan desain, karena desain furnitur ramah tunanetra pada ruangan-ruangan tersebut dianggap memiliki tingkat kompleksitas yang berbeda dan tidak memerlukan perhatian yang sama mendalam. Hal ini disebabkan karena fungsinya lebih bersifat umum dan tidak secara langsung berhubungan dengan kegiatan yang memerlukan penyesuaian aksesibilitas khusus. Selain itu juga, terdapat beberapa furnitur di ruangan lainnya memiliki desain atau konsep yang serupa dengan furnitur ramah tunanetra yang diterapkan di ruangan yang terpilih dalam ruang lingkup penelitian, dengan penyesuaian minor mengikuti layout ruangan, untuk mempermudah penggunaan oleh disabilitas.

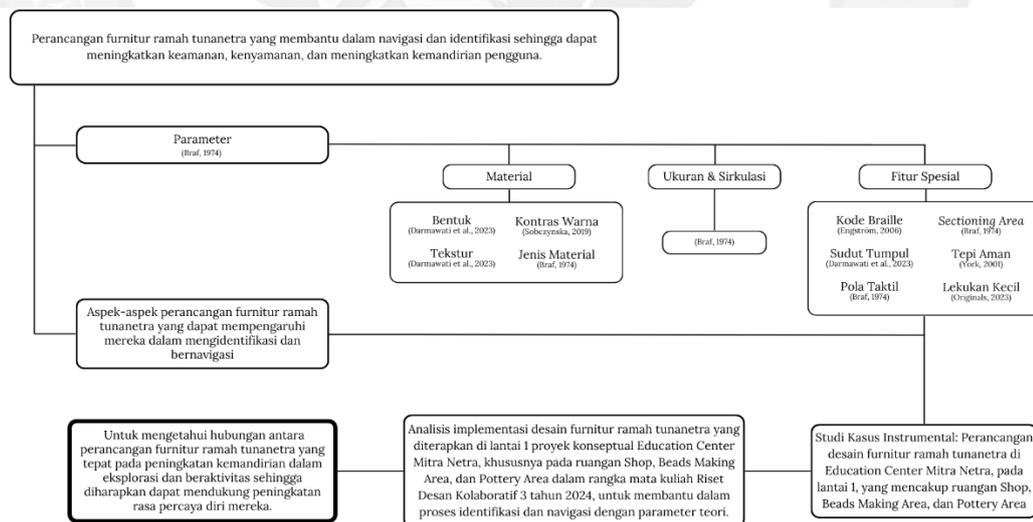
1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan studi kasus dimana penelitian berfokus pada pemahaman mendalam terkait fenomena atau kasus tertentu dalam konteks yang spesifik. Penelitian studi kasus merupakan pendekatan dimana penulis mengeksplorasi sebuah kasus atau kasus-kasus seiring waktu, melalui pengumpulan data yang rinci dan mendalam yang melibatkan berbagai sumber informasi (misalnya, observasi, wawancara, dokumen, dan laporan penelitian atau publikasi jurnal untuk topik terkait), dan melaporkan deskripsi kasus serta tema-tema yang berdasarkan kasus. Penelitian

ini juga menggunakan metode studi kasus instrumental yang berfokus pada kasus sebagai contoh untuk memahami fenomena yang lebih luas, sebagai gerbang untuk menggali ide atau konsep yang lebih besar dan memberikan generalisasi lebih lanjut ke konteks yang lebih luas (Creswell, 2013).

Pada perancangan furnitur ramah bagi penyandang tunanetra, analisis penelitian meliputi aspek pertimbangan perancangan desain furnitur dan penggunaan material yang digunakan demi mendukung kenyamanan, rasa aman, serta peningkatan kemandirian tunanetra dalam beraktivitas, Oleh karena itu, metode studi kasus instrumental cocok digunakan untuk mendalami suatu fenomena lebih luas dengan menggunakan pengalaman penyandang tunanetra dengan material pembentuk furnitur ramah tunanetra.

1.7. Kerangka Berpikir



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

Sumber: Data Pribadi

1.8. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian tugas akhir dengan judul “Studi Perancangan Furnitur Ramah Tunanetra dengan Pertimbangan Material, Ukuran, Sirkulasi, dan Fitur Spesial” terdiri dari lima bab yang mendukung pembahasan topik yang diangkat. Berikut adalah pembahasan topik pada setiap bab.

Bab I merupakan gambaran umum mengenai topik yang diangkat oleh penulis, serta memberikan latar belakang permasalahan terkait furnitur ramah tunanetra yang dapat meningkatkan kemandirian dalam identifikasi dan navigasi. Penyusunan bab 1 terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, signifikansi penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian desain, kerangka berpikir, dan sistematika penelitian.

Bab II akan menjelaskan teori-teori yang digunakan oleh penulis melalui studi kasus pada buku dan jurnal dari sumber valid yang telah disebutkan dalam Tinjauan Pustaka yang mendukung penelitian yang dilakukan.

Bab III akan membahas semua data dan hasil perancangan yang telah diperoleh dari Riset Desain 1 hingga Riset Desain 3. Pembahasan data dan hasil perancangan tersebut akan dimulai dari hasil wawancara, eksperimen, penjabaran data perancangan yang berkaitan dengan proses yang mempengaruhi furnitur ramah tunanetra yang diterapkan di lantai 1 proyek konseptual Education Center Mitra Netra, khususnya pada ruangan *Shop*, *Beads Making Area*, dan *Pottery Area*.

Bab IV meliputi analisis material pada beberapa furnitur ramah tunanetra yang diterapkan di lantai 1 proyek konseptual Education Center Mitra Netra,

khususnya pada ruangan *Shop*, *Beads Making Area*, dan *Pottery Area* dalam rangka mata kuliah Riset Desan Kolaboratif 3 tahun 2024, yang telah dijelaskan pada Bab II dengan menggunakan parameter teori pada Bab II.

Bab V merupakan kesimpulan dari hasil analisis pada studi kasus yang telah penulis lakukan. Pada bab V juga berisi rekomendasi yang dapat penulis berikan kepada pembaca maupun peneliti selanjutnya, dengan harapan dapat menjadi masukan dan referensi untuk pengembangan penelitian sejenis di masa yang akan datang.

