

# Perancangan Interior Pusat Terapi *Dolphin Assisted Therapy (DAT)* untuk Anak Autis di Surabaya

Elizabeth Stephanie dan Sherly de Yong  
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 E-mail: elizabethstephanie63@gmail.com; [sherly@petra.ac.id](mailto:sherly@petra.ac.id)

**Abstrak**—Autisme adalah gangguan perkembangan pada otak yang menyebabkan anak bermasalah dengan sensor motoriknya, dan saat ini jumlah anak penyandang autisme meningkat cukup signifikan. Beberapa terapi diperlukan untuk membantu anak autis berkembang menjadi lebih baik. Salah satunya adalah terapi sensori dengan metode lumba-lumba, atau dikenal sebagai *Dolphin Assisted Therapy*, merupakan terapi yang ditunjukkan bagi anak autis dengan cara berenang bersama lumba-lumba. Tidak hanya berenang dan menyentuh langsung lumba-lumba, melalui perancangan interior dengan konsep “*Feel the Sea*” dan metode *human center design*, anak autis dapat mengenal dunia lumba-lumba, merasa berada di dalam air serta melatih sensori motorik mereka disetiap ruangan yang dilalui tanpa mereka sadari.

**Kata Kunci**— Autisme, Desain Interior, Sensori, Terapi Lumba-Lumba.

**Abstrac**— Autism is a developmental disorder in that causes children to have problems with their motoric sensors, and the number of autistic child has risen significantly. In order to help those children to develop better, some therapy is needed. One of them is a sensory therapy which works with dolphins, known as *Dolphin Assisted Therapy*, a therapy intended for autistic children, by swimming with dolphins as its main method. Through the concept of “*Feel the Sea*” and human center design method implemented in the interior design, not only swim and interact directly with the dolphins, parents and children are able to get underwater experience and also practicing their motoric sensors indirectly in each rooms provided.

**Keyword**— Autism, Interior Design, Sensory, Dolphin Assisted Therapy.

## I. PENDAHULUAN

Jumlah kasus autisme mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari tahun ke tahun. Saat ini belum ada data pasti mengenai jumlah anak autis di Indonesia. Namun menurut web milik Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, diperkirakan penyandang autis di Indonesia sekitar 2,4 juta orang dengan penambahan penyandang baru 500 orang/tahun. Kondisi autisme tidak hanya ada di kota-kota besar saja, namun terjadi di seluruh Indonesia. Dan saat ini, jumlah anak yang mengalami autisme mencapai 1:150 dari bayi lahir (Widyahastuti 74) [1]. Autisme

adalah gangguan perkembangan yang kompleks, disebabkan adanya kerusakan pada otak. Anak mengalami gangguan seputar perkembangan komunikasi, perilaku, kemampuan bersosialisasi, dan lain-lain. Anak dengan gangguan autis dikenal sebagai pribadi yang tak mampu berkomunikasi dengan orang terdekat sekalipun. Anak dengan kondisi autisme juga tak mampu mengekspresikan perasaan dan keinginannya, seringkali tertawa atau menangis sendiri. Tidak hanya sulit untuk berkomunikasi, anak dengan kondisi autisme biasanya juga bermasalah dengan sensor motoriknya. Sehingga anak sulit untuk berinteraksi dan perilakunya berbeda dari anak pada umumnya. Salah satu pengobatan yang dapat dilakukan adalah dengan terapi bagian sensoriknya. Terapi yang dapat dilakukan antara lain terapi perilaku, terapi biomedik, terapi fisik, terapi sosial, terapi bermain, terapi perkembangan, terapi visual, terapi obat, terapi musik, terapi lumba-lumba, dan sekolah kebutuhan khusus.

Sehingga diperlukan sebuah perancangan interior pusat terapi *dolphin assisted therapy (DAT)* dan edukasi untuk anak autis. Dikarenakan di Indonesia sendiri belum ada pusat tempat terapi dengan metode lumba-lumba, yang mampu mawadahi aktivitas anak berkebutuhan khusus guna melatih sensor motoriknya. Menurut Buku Dahsyatnya Pengobatan Hewan (191) [2], terapi lumba-lumba 4 kali lebih efektif dibandingkan terapi konvensional karena adanya gelombang sonar pada lumba-lumba yang dapat merangsang kerja otak dengan baik. Dengan adanya Pusat Terapi *Dolphin Assisted Therapy* ini diharapkan anak-anak tersebut lebih mampu menerima stimulasi dengan cara bermain dan berenang bersama lumba-lumba.

## II. METODE PERANCANGAN



Gambar 1. *Design Thinking*  
 Sumber: (Curedale) [3]

Tahapan yang dilalui antara lain *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, *Test*, dan *Implement*. Metode yang digunakan sebagian besar adalah human center design dan day dreaming.

### 1. *Empathize*

Tahapan *Empathize* bertujuan untuk memahami lebih dalam topik yang diajukan dengan melakukan studi literatur. Penentuan topik dilakukan berdasarkan ketertarikan dari penulis dan permasalahan yang terjadi pada topik tersebut. Studi literatur dilakukan dengan cara mengumpulkan data sebanyak-banyaknya. Langkah ini bertujuan untuk menyortir data-data yang penting untuk digunakan sebagai bahan dasar perancangan.

### 2. *Define*

Tahapan *Define* bertujuan untuk mendalami topik yang diajukan melalui cara pengamatan. Tahapan terbagi atas tiga langkah, antara lain:

- Menentukan masalah:  
Penentuan masalah merupakan perincian dari penentuan topik, dimana dari topik yang diajukan, ditemukan beberapa kasus yang dapat dikaji lebih lanjut dan dijadikan sebagai permasalahan desain. Dilakukan pula pendalaman literatur dan beberapa video yang digunakan sebagai referensi utama dalam pembuatan desain sebagai respon dari permasalahan yang sudah ditentukan.
- Menentukan metode:  
Penulis memutuskan untuk menggunakan metode perancangan sebagai solusi dari permasalahan desain, dengan tipe desain yang berfokus pada kebutuhan pengguna (*human centered design*). Pada topik yang diajukan, terdapat 4 subjek yang menjadi fokus penulis, yaitu anak autis, keluarga dari anak autis, masyarakat, dan lumba-lumba.
- Menentukan lokasi untuk survey:  
Langkah terakhir adalah menentukan lokasi untuk disurvei. Lokasi telah ditetapkan di Taman Ria Kenjeran, Surabaya dimana tempat ini telah digunakan sebagai tempat rekreasi.

### 3. *Ideate*

Tahapan *Ideate* merupakan pengolahan dari hasil tahapan *define* guna merumuskan solusi desain, yang terdiri atas tiga langkah, yaitu:

- Menentukan solusi:  
Pada langkah menentukan solusi, dipilih satu atau beberapa alternatif yang dinilai merupakan cara terbaik untuk menanggapi permasalahan yang sudah diidentifikasi.

- Mengevaluasi metode:  
Metode dinilai berdasarkan keefektifannya dalam menjawab kebutuhan pengguna (subjek) desain.

### ➤ Studi tipologi:

Pencarian beberapa tempat yang setipe dan membandingkannya guna menemukan karakteristik secara umum. Karakteristik yang didapat dapat berguna untuk menentukan kebutuhan interior daripada fasilitas yang dirancang.

### 4. *Prototype*

Tahapan *Prototype* adalah tahapan perencanaan dan pengembangan ide berdasarkan solusi yang telah ditentukan. Tahapan ini terdiri atas empat langkah, yaitu:

- Menentukan layout dan analisa:  
Perumusan ide berupa penyusunan ruangan berdasarkan kebutuhan ruang yang ditentukan dari studi tipologi.
- Menentukan konsep:  
Penentuan konsep didasarkan pada kebutuhan, ide, dan inspirasi dari penulis.
- Menentukan *moodboard*:  
Penentuan *moodboard* didasarkan pada ide dan inspirasi dari beberapa sumber seperti *pinterest* dan buku-buku desain tempat terapi. *Moodboard* disusun untuk memberikan batasan serta gambaran ruang yang akan didesain seperti apa.
- Menentukan perspektif:  
Penentuan perspektif digunakan untuk memberikan gambaran sementara mengenai ruang-ruang yang didesain.

### 5. *Test*

Tahapan *test* merupakan perwujudan fisik dari tahapan *prototype*. Pada tahapan ini akan dihasilkan produk fisik berupa gambaran *main entrance*, *layout*, mekanikal elektrik, rencana lantai, rencana plafon, tampak, potongan, perspektif yang sudah ditentukan, dan detail perabot. Setelah itu hasil juga diuji dengan membuat kuisioner mengenai kelayakan desain atau dapat dikatakan desain ini dapat diterima atau tidak oleh masyarakat.

### 6. *Implement*

Dan pada tahap *Implement*, produk yang dihasilkan adalah:

- Maket presentasi dengan skala 1:50 sebagai representasi visual serta komunikatif desain yang telah dibuat.
- Laporan karya perancangan sebagai Laporan Tugas Akhir.
- Media publikasi dan promosi objek perancangan seperti brosur/booklet mengenai desain, poster, dan post media sosial.  
Setelah itu hasil dari perancangan akan di publikasikan melalui pameran Index yang diadakan di salah satu mall di Surabaya.

### III. KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka sekaligus batasan dalam perancangan interior merupakan kumpulan.

#### 1. Jenis gangguan autisme

Ada 4 jenis gangguan autisme yang ditemukan dan memiliki penanganan yang berbeda, antara lain:

- A. *Autistic Disorder (Mindblindness)*: ketidakmampuan anak dalam menafsirkan emosi, hidup dalam dunianya sendiri dan tidak memahami peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitarnya.
- B. *Asperger Syndrome*: lebih bisa berinteraksi dengan orang lain, namun terlihat tidak memiliki empati. Mereka sebenarnya memiliki empati namun mereka tidak bisa memberikan respon yang umum dilakukan orang-orang.
- C. *Childhood Disintegrative Disorder*: anak mengalami keterlambatan perkembangan motorik, bahasa dan fungsi sosialnya. Perkembangan anak terlihat normal sampai dia berusia 2 tahun, setelah itu semua perkembangannya mengalami kemerosotan.
- D. *Pervasive Developmental Disorder* ("4 Jenis Autisme yang Perlu Diketahui")<sup>[4]</sup>

#### 2. Klasifikasi autisme

Ada 5 klasifikasi yang membedakan autisme berdasarkan kategori- kategori tertentu mengenai anak autisme, antara lain:

- A. Klasifikasi Autisme Berdasarkan Saat Munculnya Kelainan
- B. Klasifikasi Autisme Berdasarkan Intelektual
- C. Klasifikasi Autisme Berdasarkan Prediksi Kemandirian
- D. Klasifikasi Autisme Berdasarkan Interaksi Sosial
- E. Klasifikasi Autisme Berdasarkan Kepekaan Menerima Sensori

- Hipo Sensori: anak kurang peka dalam menerima sensori yang menyebabkan anak mengalami keterlambatan respon. Perilaku cenderung pasif dan mengalami emosi yang tidak tepat, misalnya melamun, mengangis dan tertawa tanpa sebab. Anak yang mengalami hiposensori membutuhkan lingkungan yang dapat memberi efek terapi untuk aktif. Anak hiposensori biasanya melihat dengan fokus jarak dekat dan untuk menyadarkan anak diperlukan sesuatu yang menarik perhatian.

- Hiper Sensori: anak terlalu peka dalam menerima sensori sehingga cenderung berperilaku berlebihan (hiperaktif) dan memiliki emosi yang cukup labil serta mudah marah. Contoh perilaku: menjerit, memukul, menggigit, mencakar, menyakiti diri sendiri, dsb. Anak hipersensori membutuhkan lingkungan yang dapat memberi efek terapi agar lebih tenang. Anak hipersensori sulit untuk fokus apabila terdapat distraksi visual disekitarnya. Namun jika ada suatu benda kecil di antara kekosongan

visual, dia akan lebih fokus ke benda tersebut sehingga perlu meminimalisasi distraksi visual. (Jati Rinakri Atmaja 201-203)<sup>[5]</sup>

#### 3. Karakteristik anak autisme

Menurut Handojo (24)<sup>[6]</sup>, berikut merupakan karakteristik perilaku dari anak autisme:

##### A. Komunikasi

- Ekspresi wajah datar
- Tidak menggunakan bahasa tubuh
- Jarang memulai komunikasi
- Tidak meniru aksi atau suara
- Berbicara sedikit atau tidak berbicara
- Intonasi vocal aneh
- Tampak tidak mengerti arti kata
- Mengerti dan menggunakan kata secara terbatas

##### B. Hubungan dengan orang

- Tidak responsive
- Tidak ada senyum sosial
- Tidak berkomunikasi dengan mata
- Kontak mata terbatas
- Tampak asyik bila dibiarkan sendiri
- Tidak melakukan permainan giliran
- Menggunakan tangan orang dewasa sebagai alat

##### C. Hubungan dengan lingkungan

- Bermain secara repetitive (diulang-ulang)
- Marah atau tidak menghendaki perubahan-perubahan
- Berkembangnya rutinitas yang kaku
- Memerlihatkan ketertarikan yang sangat tidak fleksibel

##### D. Respon terhadap indra

- Kadang panik terhadap suara-suara tertentu
- Sangat sensitive terhadap suara
- Bermain-main dengan cahaya dan pantulan
- Memainkan jari-jari di depan mata
- Menarik diri ketika disentuh
- Tertarik pada pola dan tekstur tertentu
- Sangat inaktif atau hiperaktif
- Seringkali memutar-mutar, membentur-bentur kepala, menggigit pergelangan
- Melompat-lompat atau mengepak-ngepakkan tangan
- Tahan atau berespon aneh terhadap nyeri

##### E. Kesejangan perkembangan perilaku

- Kemampuan mungkin sangat baik atau sangat terlambat
- Mempelajari keterampilan diluar urutan normal, misalnya membaca tapi tak mengerti arti
- Menggambar secara rinci tapi tidak dapat mengancing baju
- Pintar mengerjakan puzzle, peg, tapi amat sukar mengikuti perintah
- Berjalan pada usia normal, tetapi tidak berkomunikasi

- Lancar membeo suara, tetapi sulit berbicara dari diri sendiri
- Suatu waktu dapat melakukan sesuatu, tapi tidak di lain waktu.

IV. KONSEP PERANCANGAN INTERIOR

Secara garis besar konsep awal yang akan ditekankan sesuai dengan permasalahan anak autisme yang memiliki permasalahan seputar sensor motoriknya. Kedua terapi baik terapi darat maupun air sama-sama bertujuan untuk melatih sensori serta visual, yang notabene pembelajaran dengan metode visual sangat membantu anak-anak untuk lebih berimajinasi terutama anak autisme. Pemilihan penggunaan warna dalam desain serta tekstur daripada material akan dipertimbangkan berdasarkan kenyamanan serta kebutuhan terapi dari anak autisme.

A. Analisis Karakter Pengguna dan Kriteria Ruang

Anak autisme memiliki perilaku dan kebutuhan yang berbeda dari anak pada umumnya, dimana diperlukan perhatian khusus pada karakter dan detail ruangan di objek perancangan, yang dijabarkan dalam tabel sebagai berikut:

Kategori	Ciri-ciri Anak Autisme	Kriteria Ruang yang Dibutuhkan
Auditory	<ul style="list-style-type: none"> <li>Suka membuat keributan</li> <li>Sensitif dengan suara</li> <li>Mudah terdistract dengan suara background</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kedap suara, suara dari dalam keluar maupun sebaliknya tidak mengganggu proses terapi</li> </ul>
Touch	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak suka disentuh</li> <li>Suka menyentuh objek tertentu</li> <li>Tidak peka dengan rasa sakit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Material yang digunakan Anti Toxic</li> <li>Aman, tidak bersudut, tidak membahayakan</li> <li>Lantai harus dari bahan khusus, supaya tidak terlika</li> </ul>
Visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak ada kontak mata / pandangan tidak fokus</li> <li>Sensitif terhadap cahaya</li> <li>Peka terhadap perubahan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ruangan yang dapat memusatkan perhatian</li> <li>Sederhana</li> <li>Dapat membatasi gerak mata anak autisme</li> </ul>
Motion	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perilaku tidak terduga</li> <li>Terlihat tidak seimbang</li> <li>Bermain tidak wajar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak menggunakan kaca</li> <li>Dinding berlapis gabus</li> <li>Furniture dari bahan yang aman</li> </ul>
Smell	<ul style="list-style-type: none"> <li>Merasakan benda dengan mulutnya</li> <li>Pemilih dalam hal tekstur dan bau</li> <li>Mencari rasa yang khas atau kuat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bebas bahan beracun (foodgrade)</li> <li>Bahan berpori-pori kecil (meminimalkan kelembaban)</li> <li>Tempat tertentu harus steril</li> </ul>
Sense of body's location	<ul style="list-style-type: none"> <li>Suka menyandarkan badan ke orang atau benda tertentu</li> <li>Tidak sadar dengan posisi tubuh di ruangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak membahayakan</li> <li>Nyaman</li> <li>Mengawasi anak dengan mudah</li> </ul>

Tabel 1. Ciri-ciri anak autisme dan kriteria ruang

B. Tema Perancangan

Tema "Feel Around the Sea" yang berarti merasakan kehidupan laut. *Feel* berarti merasakan, sedangkan *Sea* berarti laut. *Sea* juga memiliki pengucapan yang sama dengan *See*, yang berarti melihat. Dalam objek perancangan, disetiap ruangan akan didesain yang merangsang anak untuk berlatih sensorinya. Selain itu pnegunjung juga akan merasakan bagaimana habitat lumba-lumba yang sesungguhnya.

C. Bentuk

Ruangan serta furniture yang akan digunakan berupa geometri, repetitive, dan kaku. Hal ini dikarenakan anak autisme yang lebih mudah mengenal pola-pola geometris dan simetris, daripada pola-pola berbentuk abstrak, sehingga dengan ruangan yang terdesain secara geometris akan lebih membuat anak autisme nyaman dalam beraktivitas. Selain itu, sedapat mungkin ujung ruangan tidak dibiarkan tajam, mempertimbangkan potensi kecelakaan yang dapat terjadi

pada diri anak autisme. Sebagai contohnya adalah perilaku anak autisme yang secara sadar suka membenturkan kepalanya terhadap dinding, sehingga ujung-ujung yang tajam patut untuk dihindari atau diatasi oleh desain.



Gambar 2. Bentuk

D. Warna

Dominasi biru karena sesuai tema *Feel Around The Sea*. Selain itu warna biru dapat memberikan kesan tenang, damai dan baik untuk proses penyembuhan. Selain itu warna yang digunakan akan menggunakan warna-warna natural dan 7 alur warna dengan *tone* lebih muda yang akan digunakan untuk mengajarkan anak-anak mengenai warna. Namun akan ada beberapa ruangan yang warnanya akan dibuat pudar demi kelancaran proses terapi.



Gambar 3. Color chart

E. Material

Material yang akan digunakan pada desain secara keseluruhan akan memperhatikan kandungan kimiawi bahan, dimana pilihan material yang akan digunakan harus memiliki kandungan bebas racun (*non-toxic*). Hal ini dikarenakan anak kecil, khususnya anak autisme, belum secara sadar menjaga kebersihan/kehigienisan diri, sehingga cukup beresiko untuk terpapar oleh racun. Selain itu, juga perlu memperhatikan pemilihan material dengan tekstur yang tidak mudah melukai diri, misalnya menghindari benda dengan ujung-ujung yang tajam.

Di dalam ruang edukasi sendiri, diberikan satu detail khusus pada dinding, dimana terdapat aneka ragam tekstur yang dapat diraba oleh anak autisme. Tekstur ini beraneka ragam, meliputi tekstur kaku seperti bebatuan, hingga halus seperti bola-bola kapas. Hal ini bertujuan untuk memberikan terapi sensori secara tidak langsung kepada anak autisme. Detail ini diharapkan dapat melakukan fungsi terapi dengan memanfaatkan rasa keingin tahuan dari anak itu sendiri.

V. IMPLEMENTASI PADA INTERIOR

A. Layout

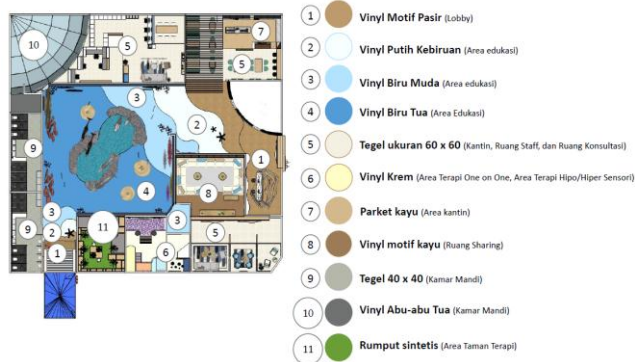
Layout denah (gambar 4) menggunakan pola linear dengan sistem “one gate” atau pintu masuk sama dengan pintu keluar.



Gambar 4. Layout

B. Rencana lantai

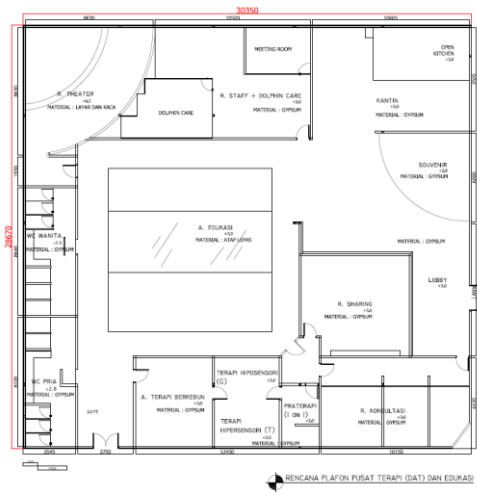
Berikut adalah rencana lantai (gambar 5) dari Perancangan Interior Pusat Terapi *Dolphin Assisted Therapy (DAT)* untuk Anak Autis di Surabaya:



Gambar 5. Pola Lantai

C. Rencana plafon

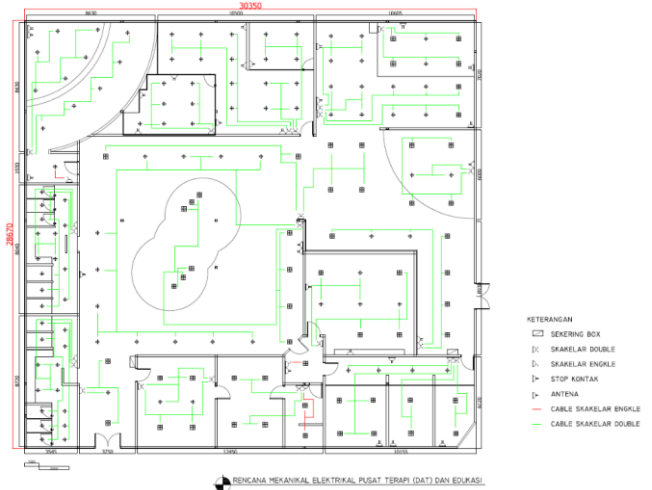
Berikut adalah rencana plafon (gambar 6) dari Perancangan Interior Pusat Terapi *Dolphin Assisted Therapy (DAT)* untuk Anak Autis di Surabaya:



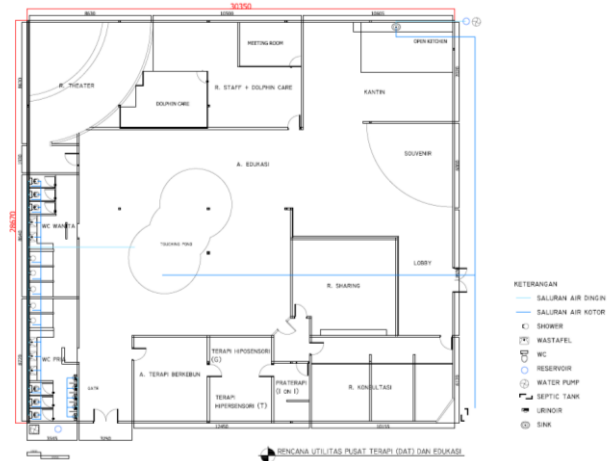
Gambar 6. Pola Plafon

D. Mekanikal Elektrikal dan Utilitas

Berikut adalah rencana mekanikal (gambar 7) dan rencana utilitas (gambar 8) dari Perancangan Interior Pusat Terapi *Dolphin Assisted Therapy (DAT)* untuk Anak Autis di Surabaya:



Gambar 7. Rencana Mekanikal



Gambar 8. Rencana Utilitas



**E. Main Entrance**

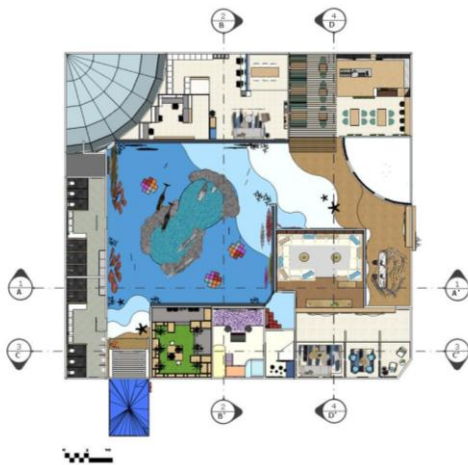
Main entrance dari tempat perancangan akan dibuat semodern mungkin supaya bangunan ini tetap akan terus mengikuti jaman dan terkesan mewah. Berikut adalah main entrance (gambar 9) dari Perancangan Interior Pusat Terapi *Dolphin Assisted Therapy (DAT)* untuk Anak Autis di Surabaya:



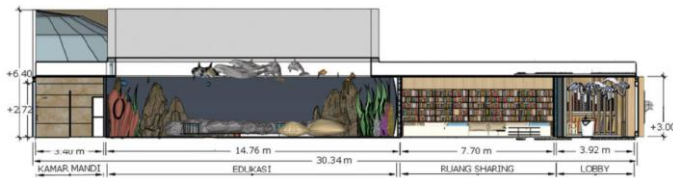
Gambar 9. Main Entrance

**F. Tampak potongan**

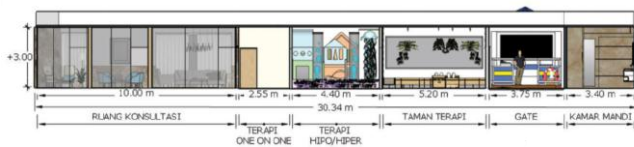
Berikut adalah gambaran dari potongan A-D pada Perancangan Interior Pusat Terapi *Dolphin Assisted Therapy (DAT)* untuk Anak Autis di Surabaya:



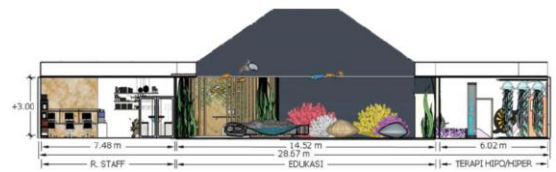
Gambar 10. Pembagian potongan



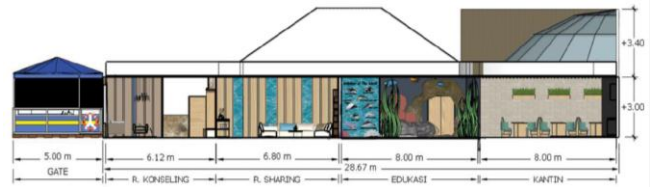
Gambar 11. Potongan A-A'



Gambar 12. Potongan C-C'



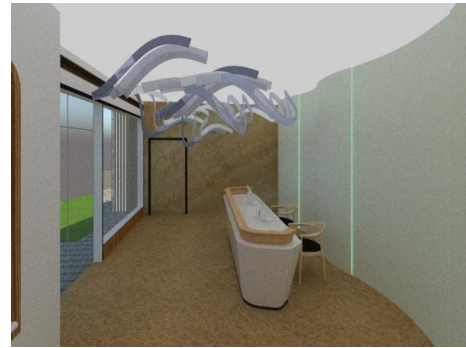
Gambar 13. Potongan B-B'



Gambar 14. Potongan D-D'

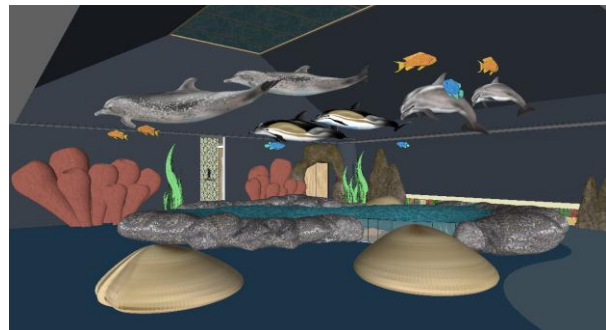
**G. Render visual**

Gambar 15 adalah perspektif lobby. Lobby digunakan untuk tempat pendaftaran bagi pengunjung yang ingin bertemu psikolog serta melakukan terapi dan tempat membeli tiket masuk untuk pengunjung yang ingin melihat langsung dunia lumba-lumba.



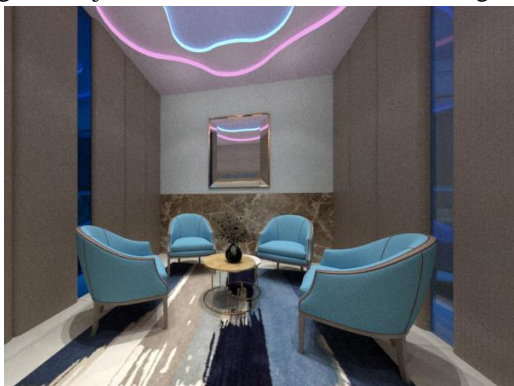
Gambar 15. Render Lobby

Gambar 16 adalah area edukasi. Edukasi digunakan untuk mengenalkan dunia lumba-lumba baik kepada pengunjung maupun untuk anak autis beserta keluarga. Di area edukasi terdapat dinding yang memiliki bermacam-macam tekstur, jadi dengan begitu memanfaatkan keingintahuan anak sekaligus melakukan terapi sensori tanpa anak itu sadari. Dan di area edukasi terdapat *touching pond* guna mengenalkan tekstur bintang laut, koral, ikan, rumput laut, dan batu. Dalam kolam kecil itu akan di isi dengan ikan-ikan yang biasa dimakan lumba-lumba.



Gambar 16. Render Area Edukasi

Gambar 17 adalah ruang konsultasi untuk 2 orang. Ruang konsultasi dibagi menjadi 3 ruang private. Ada yang untuk satu orang bersama satu psikolog, ada yang untuk dua orang (ayah dan ibu) dan ada yang untuk satu keluarga. Dinding dibuat kedap dan ada bantalan di setiap dindingnya. Sehingga aman jika anak autis masuk kedalam ruangan ini.



Gambar 17. Render Ruang Konsultasi

Ruangan (gambar 18) dibuat untuk anak autis melakukan terapi ABBA, anak akan dilatih untuk komunikasi interpersonal dengan terapis secara langsung. Dan dibelakang ada kamar ganti, tempat untuk mengganti popok anak. Pada dinding kanan kiri terdapat dinding sensori yang berisi tekstur koral.



Gambar 18. Render Ruang Terapi One on One

Pada gambar 19 adalah ruangan untuk orangtua menunggu sekaligus tempat para orang tua untuk berbagi cerita serta saling menguatkan. Di tempat ini dilengkapi dengan fasilitas bar guna minum kopi, teh maupun makanan ringan. Dibelakang sofa juga disediakan buku yang dapat dibaca sembari menunggu anak.



Gambar 19. Render Ruang Sharing

Ruangan ini (gambar 20) dibuat untuk melatih anak autis akan sensorinya. Anak yang mengalami hipersensori akan diberikan ruangan yang terang. Sedangkan anak yang mengalami hiposensori akan diberikan ruangan yang gelap. Dengan begitu anak yang hipersensitif dapat dilatih untuk menurunkan hipernya dan anak yang hiposensitif dilatih untuk menjadi lebih aktif lagi.



Gambar 20. Render Ruang Terapi Hipo/Hiper Sensori

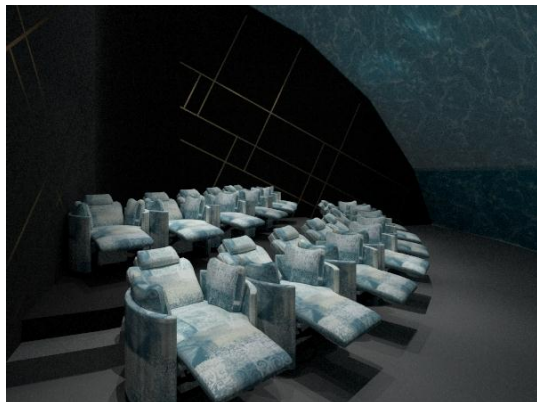
Gambar 21 adalah Taman Terapi, dimana taman ini digunakan anak autis beserta satu terapis yang sudah mendampingi anak dari terapi-terapi sebelumnya. Dalam ruangan ini anak akan merasakan bagaimana tekstur daun, tanah, batu, biji tumbuhan. Dan anak autis juga akan belajar merasakan biji tumbuhan dan menanam di tempat ini.



Gambar 21. Render Ruang Taman Terapi



Pada gambar 7.29, ruangan Theater digunakan untuk menonton film pendek seputar dunia lumba-lumba. Ruangan ini menggunakan proyektor 360 yang bisa membuat ruang theatre seperti berada ditempat aslinya aitu laut. Ruang theatre dapat digunakan oleh 14 orang dan anak autis juga dapat melihat film dengan posisi tiduran.



Gambar 22. Render Ruang Theater

## VI. KESIMPULAN

Autisme pada anak dapat diobati, salah satu cara yang paling umum adalah terapi. Terapi ini memiliki ragam jenis dan dapat dilakukan dalam waktu bersamaan. Fokus utama dari terapi terhadap anak autis adalah dengan melatih sensori motoriknya, sehingga anak akan berkembang menjadi lebih normal. Oleh karena itu, perancangan interior ruangan perlu didesain dengan baik, dengan mempertimbangkan karakteristik anak autis serta kebutuhannya akan terapi sensori. Dengan memanfaatkan sifat keingintahuan anak, maka desain juga harus terlihat menarik dan interaktif, sehingga mendorong anak untuk belajar dengan sendirinya.

Perancangan Interior Pusat Terapi *Dolphin Assisted Therapy (DAT)* dan Edukasi untuk Anak Autis dengan tema "*Feel the Sea*" merupakan desain interior terhadap fasilitas terapi autisme dengan fokus utama metode terapi lumba-lumba.

Implementasi konsep terhadap desain adalah dengan menghadirkan suasana interior yang serasa di dalam air, dimana anak-anak sudah merasa bersama dengan lumba-lumba yang kelak akan mereka temui dalam proses terapi berikutnya. Pemilihan warna dengan tone kebiruan serta material natural seperti kayu dan bebatuan digunakan untuk membangun nuansa laut. Penggunaan tekstur juga memainkan peran yang vital sebagai sarana terapi secara tidak langsung bagi anak autis.

Aplikasi konsep yang terkait dengan fungsi site dapat menjawab kebutuhan terapi yang beragam bagi anak autis, yang dapat dilakukan secara aman dan menyenangkan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih dan puji syukur kepada Tuhan Yesus karena berkat dan penyertaannya, penulis dapat menyelesaikan jurnal dan tugas akhir dengan baik dan tepat pada waktunya.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada, antara lain:

1. Sherly De Yong, S.Sn., M.T selaku pembimbing utama dalam mengerjakan tugas akhir karya perancangan ini.
2. David Tan Kayogi, S.T., HDII., selaku dosen pembimbing kedua dalam mengerjakan tugas akhir karya perancangan ini.
3. Serta beberapa pihak tidak dapat disebutkan satu persatu yang membantu penulis dalam mengerjakan tugas akhir.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Widiastuti, Diah. "Perilaku Anak Berkebutuhan Khusus Gangguan Autisme di SLB Negeri Semarang Tahun 2014." *BELIA: Early Childhood Education Papers* (2014): 74
- [2] Nuraeni, Dini Nuris. *Dahsyatnya Pengobatan Hewan*. Surabaya: Bhuana Ilmu Populer, 2013.
- [3] Curedale, Robert. *Design Thinking: Process and Methods Manual*. Design Community College Inc, 2013.
- [4] "4 Jenis Autis yang Perlu Diketahui" 3 April 2018. *Halodoc*. 18 Maret 2019
- [5] Atmaja, Jati Rinakri. *Pendidikan dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: Rosdakarya, 2018.
- [6] Handoyo, Yopi. *Autisme: Petunjuk Praktis & Pedoman Materi untuk Mengajar Anak Normal, Autis dan Perilaku Lain*. Surabaya: Bhuana Ilmu Populer, 2004.