

Perancangan Interior Pusat Informasi dan Pengembangan Penyandang *Intellectual – Learning Disability* di Surabaya

Lyvia Tjiasmanto, Purnama E.D. Tedjokoesoemo, Anik Rakhmawati
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: lyviatjiaa@gmail.com; esa@petra.ac.id; nikarakhma@gmail.com

Abstrak– Tingkat kesadaran masyarakat masih tergolong rendah akan disabilitas *Intellectual – Learning*, yakni disabilitas yang berdampak pada kemampuan belajar dan kognitif anak. Padahal, kemampuan belajar dan kognitif anak merupakan faktor penting dalam tumbuh kembang anak selanjutnya. Perancangan bertujuan untuk memberi informasi serta memberikan fasilitas pengembangan baik secara kognitif maupun psikologi kepada penyandang, keluarga penyandang juga masyarakat umum, Metode perancangan menggunakan 4 metode Bryan Lawson yang terdiri dari tahapan *Assimilation, General study, Development dan Communication*. Hasil perancangan adalah sebuah pusat informasi dan pengembangan dengan konsep *Breathe* yang memiliki makna bernafas serta menggunakan unsur alam, penyajian informasi yang inovatif dan kreatif, jug warna-warna segar untuk menghadirkan kesan relaks dan nyaman sehingga dapat menunjang fungsi perancangan.

Kata Kunci— Disabilitas Intelektual, Disabilitas *Learning*, Pusat Informasi, Pengembangan

Abstrac— People’s awareness of *Intellectual Learning disability*, a disability that affects child’s cognitive and learning ability is poor. Hence a child’s cognitive and learning ability is an important factor for their upcoming developmental phase. The purpose of the design is to give information and facility in both cognitive and psychology to patient, patient’s family and also society. Design method using 4 methods from Bryan Lawson that consists four stages which are *Assimilation, General study, Development and Communication*. The result of the design is an *Information and Developmental Center* with the concept “*Breathe*” that uses nature element in approach, presenting information with innovative and creative, also refreshing colors to present relaxing and comforting ambience to facilitate the activities inside.

Keyword— *Intellectual Disability, Learning Disability, Information Center, Developmental*.

I. PENDAHULUAN

Fase pembelajaran pada masa awal pertumbuhan merupakan fase yang sangat penting dalam kehidupan seseorang, karena fase ini merupakan cikal bakal perkembangan kognitif anak selanjutnya. Akan tetapi, tidak semua anak memiliki kemampuan belajar yang sama, khususnya anak dengan disabilitas *Intellectual* dan *Learning*. Anak dengan disabilitas *Intellectual* dan *Learning* seringkali mengalami kesulitan

dalam menerima dan memproses informasi. Meski demikian, masih banyak orang tua yang belum sadar akan disabilitas ini dan cenderung meremehkan Ditinjau dari hasil data *Tremaine Foundation*, sebanyak 1/3 orang di dunia mengaitkan *Intellectual-Learning Disability* dengan penyebab yang tidak akurat.

Kurangnya pengetahuan dan informasi seputar *Intellectual – Learning Disability* menyebabkan anak dengan disabilitas terkait terlambat untuk ditangani, yang mengakibatkan anak kesulitan dalam beradaptasi dan memproses informasi yang diterima sehari-hari. Ditambah munculnya stigma negatif tentang penyandang menyebabkan lingkungan penyandang yang semakin tidak kondusif dalam kehidupan bermasyarakat.

Salah satu sosialisasi usaha pencegahan keterpurukan sosial, ekonomi serta taraf hidup penyandang *Intellectual & Learning Disability* dapat dilakukan dengan cara mengedukasi dan menyediakan informasi kepada masyarakat awam tentang *Intellectual - Learning Disability*. Usaha pengembangan penyandang juga dapat dilakukan dengan cara menyediakan fasilitas perancangan interior yang menyesuaikan kebutuhan fundamental. pengembangan penyandang disabilitas.

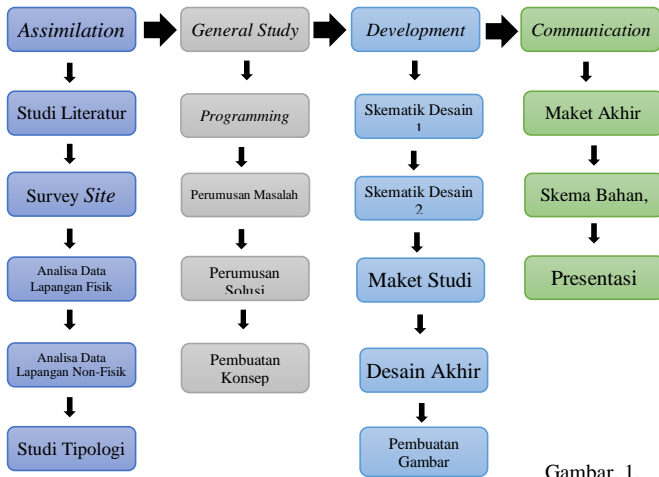
Perancangan pusat informasi dan pengembangan yang inovatif dapat mensosialisasikan kepada masyarakat betapa pentingnya kesadaran akan *Intellectual – Learning Disability*. Pusat informasi dan pengembangan yang dirancang turut menciptakan kehidupan yang kondusif bagi penyandang di kemudian hari. Selain itu, perancangan juga merupakan bentuk usaha pemberdayaan dan peningkatan potensi serta kepercayaan diri baik itu penyandang maupun keluarga penyandang.

II. METODE PENELITIAN

A. Tahap Perancangan

Metode perancangan yang digunakan berupa tahap perancangan oleh Bryan Lawson yang terbagi menjadi tahapan (1) *Assimilation* melakukan observasi lokasi dan studi literatur; (2) *General Study* (mengumpulkan data fisik dan non fisik seperti melakukan prosesi wawancara dengan pengurus yayasan YPK ABK seputar penyandang disabilitas *Intellectual-Learning*) ; (3) *Development* (pembuatan skematik desain dengan metode *mindmapping, moodboard, sketsa konseptual, maket studi, desain akhir* serta pembuatan gambar penyajian);

(4) *Communication* (pembuatan maket presentasi, skema bahan dan warna serta presentasi desain akhir pada publik).



Gambar. 1. Tahapan dan Metode Tahap Perancangan oleh Bryan Lawson. Sumber : Dokumentasi Penulis (Juni, 2019)

III. KAJIAN PUSTAKA,

A. Pengertian Disabilitas *Intellectual – Learning*

Disabilitas Intelektual adalah suatu keadaan perkembangan mental yang terhenti atau tidak lengkap, yang terutama ditandai oleh adanya keterbatasan (impairment) keterampilan (kecakapan, skills) selama masa perkembangan, sehingga berpengaruh pada semua tingkat inteligensia yaitu kemampuan kognitif, bahasa, motorik dan sosial. [1]

Menurut Lazcano-Ponce Katz G, Penyebab disabilitas intelektual dibagi menjadi dua yakni secara primer dan sekunder. Disabilitas intelektual primer disebabkan oleh faktor keturunan (genetik), sedangkan penyebab sekunder disebabkan karena faktor dari luar yang diketahui mempengaruhi otak, baik pada waktu pranatal ataupun postnatal dan dapat juga disebabkan oleh faktor-faktor yang lainnya. [2]

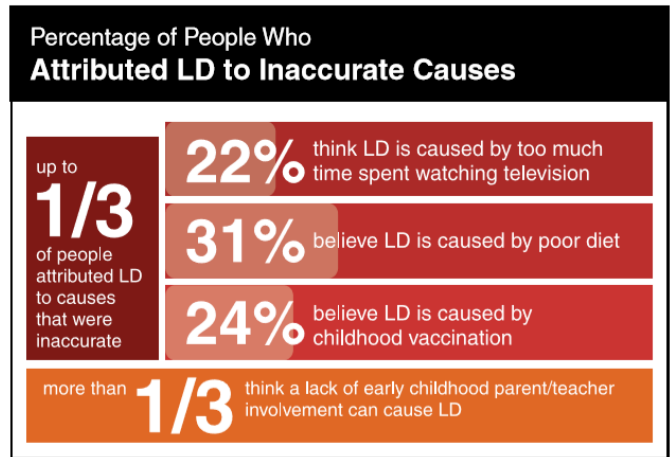
Learning Disability (Ketidakmampuan Belajar) adalah disabilitas yang dipengaruhi masalah neurologi atau otak yang mempengaruhi seseorang dalam menyimpan atau mengambil suatu informasi. Ketidakmampuan ini dapat berhubungan dengan memasukkan informasi ke dalam otak (*input*), memahami informasi (*comprehensive*), menyimpan informasi (*memory*), serta menyampaikan informasi (*output*). [3]

Menurut IDEA, SLD (Specific Learning Disability) merupakan “sebuah kelainan pada satu atau lebih proses dasar psikologis yang melibatkan pemahaman dalam berbahasa, lisan maupun tulisan, dimana kelainan tersebut secara jelas terwujud dari ketidaksempurnaan untuk mendengar, berpikir berbicara, membaca, menulis, mengeja ataupun kalkulasi matematika. [4]

Learning Disability bersifat nyata dan permanen Juga beberapa golongan masyarakat tidak pernah menyadari bahwa LD merupakan penyebab kesulitan seumur hidup mereka dalam membaca, matematik, ekspresi tertulis serta

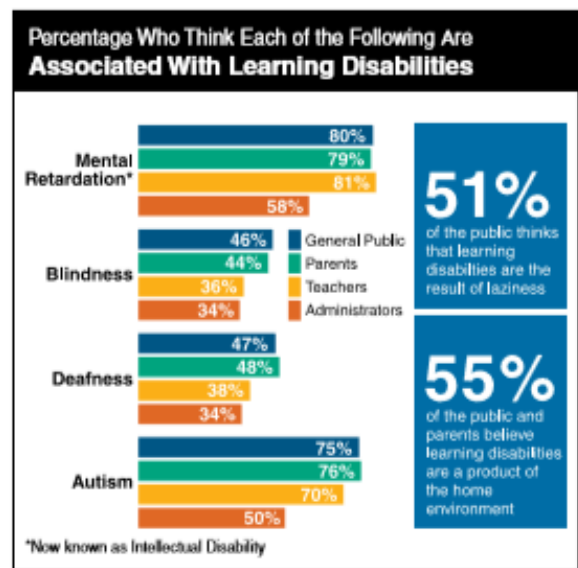
pemahaman.

B. Persepsi Publik tentang *Intellectual-Learning Disability*



Gambar. 2. Persentase Persepsi Publik tentang *Intellectual- Learning Disability* Sumber : *Survey of Public Perceptions of LD, NCLD*

- Mayoritas orang (62%) mengatakan bahwa dalam mendiagnosa *learning disability* pada anak merupakan gabungan usaha antara dokter anak, pengasuh / orang tua, guru dan administrator sekolah
- Hampir 8/10 (76%) orang percaya bahwa kondisi genetik merupakan penyebab *learning disability*.
- Banyak responden (43%) salah berasumsi bahwa *learning disability* berhubungan dengan IQ.
- Lebih dari 1/3 responden berpikir bahwa kurangnya keterlibatan guru atau orang tua semasa kecil dapat menyebabkan *Learning Disability*. [4]



Gambar. 3. Persentase Persepsi Publik tentang *Intellectual- Learning Disability* (3) Sumber : Tremaine Foundation (2010)

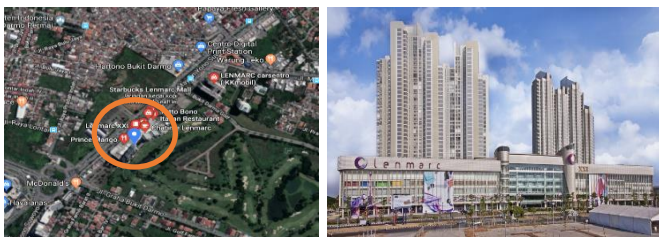
C. Hambatan Penyandang Disabilitas *Intellectual & Learning Disability* dalam Mendapatkan Penanganan yang Layak

Menurut *Ministry of Health* (2013), berbagai studi mengemukakan bahwa pasien dengan *intellectual & learning disability* menerima penanganan yang tidak layak dan tidak memadai. Berikut merupakan penyebab-penyebab utama minimnya penanganan pada penyandang *intellectual & learning disability* :

1. *Poor Health Literacy among Support Workers, Family and People with Intellectual Disability*, rekan kerja memiliki peranan penting dalam membawa penyandang disabilitas intelektual yang kurang waspada terhadap kondisinya untuk dibawa kepada pertolongan profesional. Dibutuhkan pengetahuan tentang masalah kesehatan yang mempengaruhi penderita. Tanpa pengetahuan tersebut, orang-orang dengan *intellectual & learning disability* akan terlambat untuk ditangani.
2. *Inadequate Communication*, komuni sering menjadi masalah antara praktisi profesional dengan penyandang disabilitas *intellectual & learning disability*.
3. *Barriers in Secondary Care*, sejumlah studi mengemukakan bahwa terdapat beberapa halangan yang menjadi hambatan bagi penyandang *intellectual & learning disability* dalam mendapatkan pertolongan :
 - Penyandang *intellectual & learning disability* seringkali takut terhadap rumah sakit.
 - Kondisi fisik lingkungan yang tidak memadai seperti akses, *signage* yang buruk, serta tata letak yang buruk.
 - Cara berkomunikasi yang buruk staf rumah sakit dan ketidak mampuan mereka dalam menghadapi penyandang *intellectual & learning disability*. [5]

IV. DESKRIPSI OBYEK PERANCANGAN

A. Lokasi Obyek Perancangan



Gambar. 4. Gambar Site Perancangan
Sumber : Google Maps & Pihak Lenmarc Mall

Lokasi obyek perancangan dipilih berada di Jl., Mayjen Yono Suwooyo no 9, Surabaya Barat dengan pertimbangan *site* terletak di kawasan metropolitan. Lokasinya yang tepat berada di jalan raya akan memberikan kemudahan akses bagi pengunjung. *Site* perancangan merupakan *site* 1 lantai dengan besaran luas perancangan kurang lebih 1300 m².

Batas bangunan :

- Batas Utara : Jl. Mayjend Yono Soewoyo
 Batas Selatan : Perumahan Graha Famili
 Batas Timur : Perumahan Bukit Darmo Golf
 Batas Barat : Jl. Raya Prada Indah

B. Gambaran Rencana Perancangan

Gambaran perancangan secara garis besar area yang akan dihadirkan dalam perancangan Pusat Informasi dan Pengembangan *Intellectual – Learning Disability* agar menjadi pusat informasi yang menarik dan fungsional adalah sebagai berikut :

1. Area Retail & Pamer YPK ABK

Area tempat masuknya pengunjung pertama kali, sebagai tempat apresiasi produk karya ABK juga area untuk memperkenalkan Yayasan Peduli Kasih ABK yang bermitra dengan desainer dalam perancangan kali ini kepada publik.

2. Area Pusat Informasi

Terdiri dari pusat informasi *digital interactive* dan perpustakaan mini dimana pengunjung dapat mengakses informasi tentang disabilitas *Learning – Intellectual*, serta terdapat area pengembangan tempat dimana penyandang melakukan bina diri misalnya dengan menggunakan fasilitas permainan *Lexi-Pal* untuk penyandang disleksia..

3. Area Ruang Serbaguna

Merupakan area multifungsi yang fungsi interiornya dapat diubah sesuai kebutuhan misalnya untuk aktivitas bersama antara relawan dengan penyandang, aktivitas bincang santai keluarga dengan praktisi profesional, acara *sharing, talkshow* terkait disabilitas dan lain sebagainya.

4. Area Kantor YPK ABK

Merupakan area administrasi staff yayasan untuk mengelola aktivitas yayasan agar dapat beroperasi dengan baik.

5. Area Konsultasi

Merupakan ruang konsultasi tertutup antara keluarga penyandang dengan praktisi profesional seputar disabilitas terkait.

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

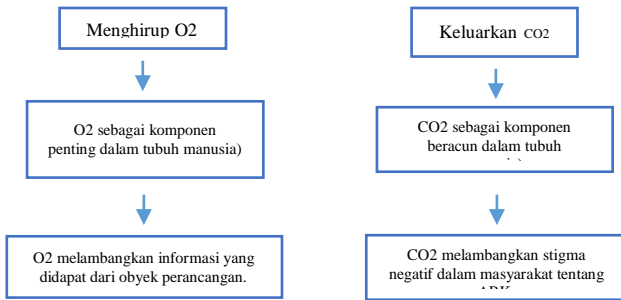
A. Konsep Perancangan

“*Breathe*” merupakan konsep perancangan Pusat Informasi dan Pengembangan *Intellectual-Learning Disability* di Surabaya. Pemilihan konsep desain dirumuskan berdasar pendekatan serta analisis mendalam dari permasalahan yang dialami komunitas YPK ABK dalam beraktivitas serta berkegiatan dalam melayani anak-anak berkebutuhan khusus, khususnya anak-anak dengan *Intellectual-Learning Disability*, yakni :

- Pemahaman masyarakat yang tidak memadai tentang *Intellectual- Learning Disability*, serta stigma negatif yang melekat dalam diri masyarakat tentang penyandang.
- Fasilitas pusat informasi sejenis yang tidak di desain dengan optimal sehingga kurang efisien dalam menyampaikan pesan dan informasi tentang *Intellectual-Learning Disability*.
- Fasilitas konsultasi sejenis yang pada umumnya memiliki desain kaku dan formal mengakibatkan pasien kurang nyaman dan enggan untuk mencari pertolongan.

Dari permasalahan di atas, di rumuskannya konsep “*Breathe*” yang berarti bernafas untuk menjawab permasalahan tersebut, karena dengan adanya proses bernafas itu sendiri, kita bisa :

Bagan 1. Bagan konsep “Breathe”



- Bagi orang tua dan keluarga ABK : Untuk mendapatkan dukungan dan kepercayaan diri.
- Bagi ABK : Untuk meningkatkan kemampuan dan potensi diri agar berguna bagi berkehidupan bermasyarakat kelak.
- Bagi masyarakat : Untuk mendapatkan pengetahuan seputar *Intellectual – Learning Disability*, berhenti *membully* dan menghilangkan stigma negatif.
- Bagi lingkungan perancangan : Untuk menciptakan kenyamanan baik itu secara fisik maupun psikologis pengguna ruang di dalamnya.

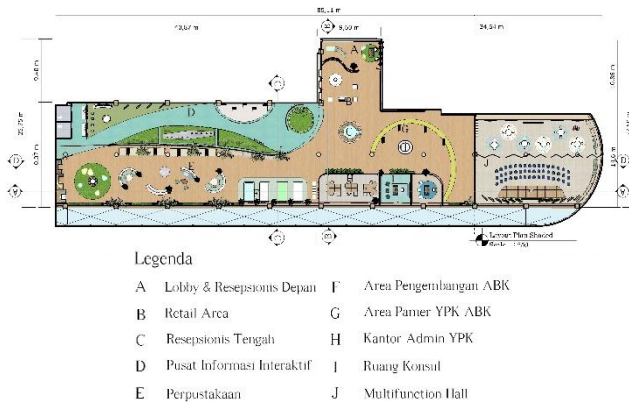
Penerapan konsep “Breathe” dalam perancangan interior guna memunculkan suasana nyaman dan terbuka dalam perancangan, banyak menggunakan unsur alam dalam pengimplementasiannya pada elemen interior, juga menggunakan warna-warna alami dan cerah serta mengoptimalkan pencahayaan alami ke dalam ruangan.

Tidak hanya estetika namun fungsional, seperti penggunaan material-material yang aman bagi anak, tidak licin atau bersifat toksik, serta penggunaan akustik panel untuk area yang membutuhkan konsentrasi tinggi.

B. Desain Akhir

a. Layout

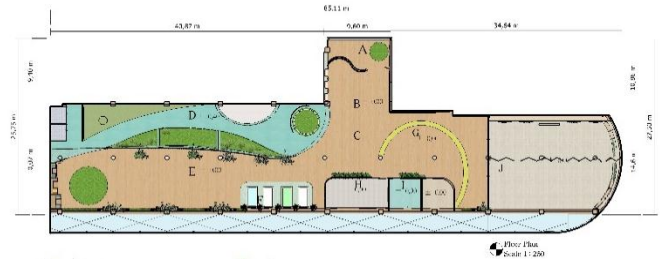
Gambar. 6 Layout



- Legenda
- | | |
|------------------------------|-------------------------|
| A Lobby & Resepsionis Depan | F Area Pengembangan ABK |
| B Retail Area | G Area Pamer YPK ABK |
| C Resepsionis Tengah | H Kantor Admin YPK |
| D Pusat Informasi Interaktif | I Ruang Konsul |
| E Perpustakaan | J Multifunction Hall |

Pola sirkulasi yang digunakan pada *layout* ini adalah terpusat dimana area-area yang telah dirancang berpusat pada satu area resepsionis di tengah. Sehingga resepsionis dapat dijadikan *focal point* dalam desain dan *signage* dalam mencari arah yang ingin dituju.

b. Rencana Lantai

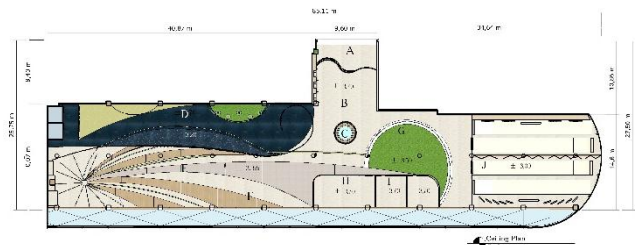


- Legenda
- | | |
|------------------------------|-------------------------|
| A Lobby & Resepsionis Depan | F Area Pengembangan ABK |
| B Retail Area | G Area Pamer YPK ABK |
| C Resepsionis Tengah | H Kantor Admin YPK |
| D Pusat Informasi Interaktif | I Ruang Konsul |
| E Perpustakaan | J Multifunction Hall |

Gambar. 7 Rencana Lantai

Desain lantai lengkung dan dinamis untuk menghilangkan kesan formal dan kaku pada pusat informasi.

c. Rencana Plafon



- Legenda
- | | |
|------------------------------|-------------------------|
| A Lobby & Resepsionis Depan | F Area Pengembangan ABK |
| B Retail Area | G Area Pamer YPK ABK |
| C Resepsionis Tengah | H Kantor Admin YPK |
| D Pusat Informasi Interaktif | I Ruang Konsul |
| E Perpustakaan | J Multifunction Hall |

Gambar. 8 Rencana Plafon

Plafon di desain dinamis mengikuti bentukan lantai sehingga zona dan area yang terbentuk menjadi lebih jelas.

d. Perspektif



Gambar. 8 Perspektif Main Entrance

Main Entrance didominasi bentuk lengkung serta warna-warna pastel yang mencerminkan interior pusat informasi. Pada *signage Main Entrance* juga terdapat *LED – Display built in* yang menampilkan tayangan-tayangan aktivitas pengunjung selama di dalam pusat informasi guna menarik pengunjung dari luar pusat perancangan tertarik untuk masuk ke dalam.



Gambar. 9 Perspektif Retail Area

Area Retail dirancang untuk mewadahi karya-karya produksi Anak Berkebutuhan Khusus tidak hanya sebagai pemenuhan aspek komersil tetapi juga sebagai bentuk apresiasi.



Gambar. 10 Perspektif Resepsionis Tengah

Resepsionis tengah merupakan focal point perancangan serta dapat dimanfaatkan pengunjung sebagai *signage* untuk menanyakan arah. Adanya resepsionis tengah juga menunjukkan area perancangan menggunakan alur sirkulasi terpusat.



Gambar. 11 Perspektif Library



Gambar. 12 Perspektif Library (1)



Gambar. 13 Perspektif Library (2)

Area Library didominasi plafon lengkung yang bersumber dari *tree decoration shelves* ujung library dengan panel akustik custom berahan *aluminium composite panel* yang tidak hanya memenuhi aspek estetik dari library namun juga memenuhi aspek fungsionalitas sebagai peredam suara interior yang aktivitas di dalamnya membutuhkan konsentrasi tinggi.



Gambar. 14 Perspektif Tree Shelve

Di area library, masyarakat umum maupun keluarga penyandang dapat membaca maupun meminjam buku seputar *Intellectual-Learning Disability*. Tidak hanya untuk membaca buku, area library juga menyediakan area *co-working* yang dapat dijadikan pengunjung untuk berdiskusi, *sharing*, maupun aktivitas berbincang santai sesama keluarga penyandang.

Area ini juga merupakan area yang menghubungkan masyarakat awam dengan keluarga maupun penyandang



Gambar. 15 Perspektif *Tree Shelve (1)*

Area *Tree Shelve* merupakan bagian dari area pusat informasi dengan suasana yang lebih santai, dimana pengunjung bisa membaca buku sembari *lesehan* beralaskan karpet hijau yang menggambarkan hamparan rumput.



Gambar. 16 Perspektif Area Pengembangan

Area *Pengembangan* merupakan area tempat penyandang bermain permainan *Kinect interactive* yang disediakan untuk mengasah kemampuan belajar penyandang, salah satu permainan *interactive* yang tersedia adalah aplikasi *LexiPal* untuk penyandang disleksia.



Gambar. 17 Perspektif *Photo Spot Digital Interactive*

Sebelum memasuki area *digital Interactive*, pengunjung disambut oleh *photo spot* dengan slogan “ABLE”, desainer ingin menciptakan kesan asyik dan menyenangkan sebelum memasuki area informasi yang sesungguhnya.



Gambar. 18 Perspektif *Digital Interactive*

Area *Digital Interactive* merupakan pusat informasi interaktif dimana pengunjung dapat mengakses informasi dengan teknologi-teknologi interaktif seperti *LED – Display*, *VR Technology* serta *Interactive LCD Touch Screen*. Dengan demikian, mengakses informasi menjadi lebih asyik dan menyenangkan. Terdapat 3 area utama yaitu :

- “WHAT”, menjelaskan tentang apa itu disabilitas *Intellectual – Learning*.
- “WHY”, menjelaskan tentang mengapa penyandang terkena disabilitas terkait serta penanganannya.
- “HOW”, menjelaskan tentang bagaimana kita bisa menghargai penyandang disabilitas terkait.



Gambar. 19 Perspektif *Digital Interactive “WHY”*

Area *Digital Interactive “WHY”* menggunakan teknologi *Virtual Reality* dimana pengunjung dapat memvisualisasikan informasi tentang disabilitas terkait dengan lebih jelas.

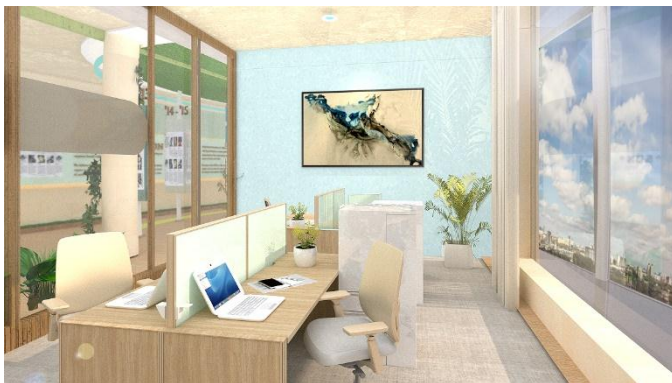


Gambar. 20 Perspektif *Digital Interactive “HOW”*

Area *Digital Interactive "HOW"* menggunakan teknologi *Interactive LED Touch Screen* yang mengedukasi pengunjung tentang bagaimana mereka dapat menghargai penyandang disabilitas terkait dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar. 21 Perspektif Kantor Yayasan



Gambar. 22 Perspektif Kantor Yayasan (1)

Area Kantor Yayasan didesain menggunakan warna-warna pastel dan memaksimalkan pencahayaan alami. Untuk menghindari *glare* berlebih, disediakan juga *blind curtain* sehingga produktivitas kerja tidak terganggu.



Gambar. 23 Perspektif Area Konsultasi

Area Konsultasi juga di desain menggunakan warna pastel sehingga menimbulkan kesan relaks dan nyaman sehingga pengguna menjadi lebih terbuka dan suasana konsul terasa kekeluargaan.



Gambar. 24 Perspektif Area Multifunction Hall

Area *Multifunction Hall* dapat disesuaikan fungsinya sesuai dengan berbagai macam kebutuhan aktivitas yayasan yang beragam, seperti bincang santai, *sharing* bersama keluarga ABK, pentas seni penyandang disabilitas, hingga *talkshow* dengan praktisi profesional. Sehingga *furniture* dan elemen interior di dalam area ini bersifat modular dan *adjustable*.

VI. KESIMPULAN

Perancangan interior *Intellectual-Learning Disability* ini bertujuan untuk mensosialisasikan pentingnya kesadaran akan *Intellectual-Learning Disability* yang dapat terjadi pada siapa saja sehingga anak dengan disabilitas terkait dapat segera mendapat penanganan dini.

Konsep "Breathe" menghadirkan desain pada pusat informasi dengan suasana baru yang menyegarkan sehingga pengunjung dapat merasa nyaman dan dapat mengakses informasi dengan cara baru yang inovatif dan tidak monoton.

Dengan adanya perancangan fasilitas ini, diharapkan stigma negatif masyarakat tentang penyandang berkurang dan dapat menciptakan lingkungan yang ramah ABK di kemudian hari.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis L.T (inisial nama mahasiswa) mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing tugas akhir Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra yang telah memberikan dukungan dan bimbingan selama proses perancangan dan penulisan. Serta pihak-pihak lain yang turut berkontribusi atas diselesaikannya Tugas Akhir perancangan interior Pusat Informasi dan Pengembangan *Intellectual-Learning Disability* di Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] *ICD-10 Guide for Mental Retardation*. 10th ed. Geneva : 1996.
- [2] Ar-Rasily, Oktaria Khairiyah. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Pengetahuan Orang Tua Mengenai Kelainan Genetik Penyebab Disabilitas Intelektual di Kota Semarang*. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 2016. 11-12.
- [3] *Integra. A Handbook on Learning Disabilities*. Toronto : Ontario's Ministry of Children and Youth Services, 2009.
- [4] Cortiella, Candace, Sheldon H. Horowitz, Ed.D. *The State of Learning Disabilities : Facts, Trends and Emerging Issues (Third Edition, 2014)*. New York : National Center for Learning Disabilities, Inc, 2014.
- [5] *Guidance for Commissioners of Mental Health Services for People with Learning Disabilities*. *Arkhe* vol 10 : 2 (2010): 101.