

Fasilitas Pelatihan Kesenian dan Pemberdayaan Penyandang Tunarungu di Buleleng

Cinthya Dewi dan Roni Anggoro
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: cinthyadewi98@gmail.com; ang_roni@petra.ac.id



Gambar 1. Perspektif bangunan Fasilitas Pelatihan Kesenian dan Pemberdayaan Penyandang Tunarungu di Buleleng

ABSTRAK

Desain perancangan Fasilitas Pelatihan Kesenian dan Pemberdayaan Penyandang Tunarungu di Buleleng ini merupakan sebuah proyek yang dirancang dengan memperhatikan ribuan penduduk tunarungu di Bali, tepatnya Desa Bengkala – Buleleng yang memerlukan tambahan pelatihan khusus. Fasilitas ini dimaksudkan untuk menyediakan pelatihan berbagai keterampilan kesenian, bagi para tunarungu dengan tujuan untuk memberdayakan peserta, meningkatkan potensi, memperbanyak pelaku seni, mewadahi komunitas pengerajin seni, dan mengembangkan desa ini menjadi salah satu tempat wisata kesenian di Bali. Fasilitas ini juga diharapkan dapat meningkatkan rasa sosial masyarakat terhadap tunarungu

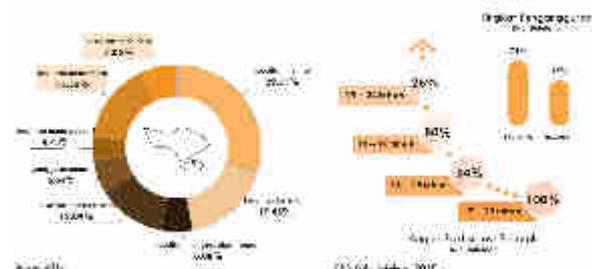
Permasalahan desain utama dari bangunan ini adalah bagaimana desain fasilitas kesenian yang berfungsi dengan baik, secara khusus bagi penyandang tunarungu. Desain juga diharapkan bisa membuka potensi peserta pelatihan secara maksimal melalui desain yang didekati dengan menggunakan pendekatan perilaku dan mengaplikasikan konsep *deafspace*.

Kata Kunci: Tunarungu, Bali, Desa Bengkala, Deafspace, Kesenian, Arsitektur

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di Bali terdapat 9.57% penyandang disabilitas, dan 22,60% diantaranya penyandang tunarungu wicara, yaitu sebanyak 91.271 orang. Hal ini menyebabkan banyak orang yang harus berhenti sekolah tiap jenjangnya karena kurangnya fasilitas pendidikan yang memadai. Seperti salah satu kabupaten di Bali, Buleleng, dikutip dari BPS 2018 dengan data sebagai berikut:



Gambar 1.1. Data Tunarungu

Lokasi yang menjadi perhatian dari proyek ini adalah sebuah desa yang mana sekitar 3.000 penduduknya mengalami tunarungu sejak lahir mulai dari beberapa generasi. Desa Bengkala namanya, atau juga dikenal dengan “Desa Kolok” (tuli dalam bahasa Bali), tepatnya berada di Bali bagian utara, Kecamatan Kubutambuhan, Kabupaten Buleleng. Penduduk desa ini berkomunikasi sehari-hari dengan bahasa isyarat. Tingginya persentase tunarungu disebabkan oleh gen resesif *geografis-centric* (DFNB3) di kalangan penduduk setempat, yang mana kedepannya akan memungkinkan banyak lagi anak yang terlahir tunarungu.



Gambar 1.2. Kondisi penduduk desa Bengkala
Sumber: boombastis.com

Sayangnya, hanya sedikit fasilitas yang mewadahi anak-anak tunarungu. Di desa ini sendiri hanya ada 1 sekolah inklusi bagi anak-anak tunarungu, yaitu SDN 2 Bengkala, sehingga banyak anak yang putus sekolah dan tidak mendapat pendidikan yang layak untuk bisa bekerja. Kebanyakan dari mereka hanya berkebun dan melakukan pekerjaan rumah.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam proyek rancangan ini adalah bagaimana mendesain fasilitas yang mengakomodasi pelatihan kesenian sesuai dengan kebutuhan tunarungu, sehingga tercipta suasana yang diharapkan dalam membantu proses pelatihan.

1.3. Tujuan Perancangan

- Mewadahi tunarungu untuk menjadi ahli dalam bidang kesenian.
- Meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan pelaku-pelaku seni di Bali.

- Sebagai objek tujuan wisata karena keunikannya dan sebagai sarana edukasi mengenai desa Bengkala dan masyarakat tunarungu.

1.4. Data dan Lokasi Tapak

Lokasi tapak berada di Jalan Dusun Kelodan, Desa Bengkala, Kubutambuhan, Buleleng, Bali. Tapak dipilih karena lokasinya berada dekat dengan jalan masuk utama desa dengan lebar jalan sekitar 8 meter dan terletak dipusat desa, yaitu dekat dengan SDN 2 Bengkala, SDN 1 Bengkala, kantor kepala desa, balai desa, Pura desa Bengkala, dan lapangan desa. Selain itu banyak view positif disekitar tapak, seperti sungai (sebelah kanan) dan area hijau disekelilingnya.



Desa Bengkala, Buleleng

Gambar 1.3. Lokasi tapak
Sumber: maps.google.com

Luas tapak	: 12.128 m ²
KDB	: 50%
KDH	: 50%
Tinggi maks	: 15 meter
GSB Depan	: 4 meter
GDB Samping	: 3 meter
GSB Belakang	: 3 meter
GSS (kiri)	: 5 meter

Sedangkan batas administratif tapak berupa lahan kosong (batas Utara dan Timur), SDN 2 Bengkala (batas Selatan), dan rumah warga (batas Barat).

2. DESAIN BANGUNAN

2.1. Konsep dan Penataan Massa

Konsep yang diterapkan pada bangunan perancangan ini adalah “Less Sound, More Space”, yang mana diharapkan dengan

kurangnya kemampuan mendengar mereka, bisa digantikan dengan memanfaatkan space yang ada, baik dengan *linking interior and exterior*, maupun *connection between interior space* agar tetap adanya *visual connection* dan saling berinteraksi satu sama lain.



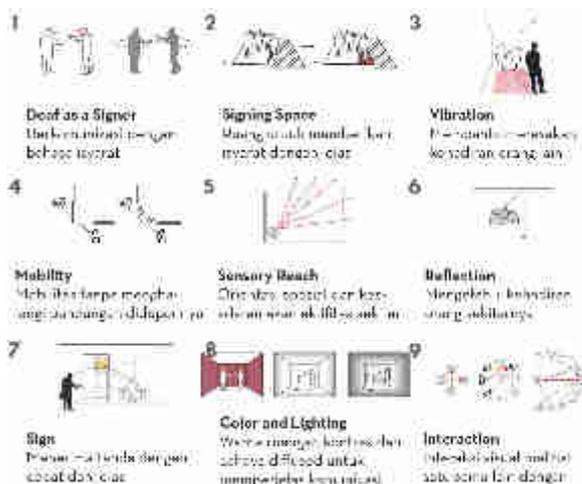
Gambar 2.1. Konsep Desain

2.2. Pendekatan Perancangan

Pendekatan yang digunakan dalam menyelesaikan masalah desain perancangan ini adalah pendekatan perilaku, dengan menganalisa perilaku tunarungu berdasarkan teori *deafspace*. Dimana ruang-ruang yang tercipta merupakan respon dan kebutuhan dari perilaku tunarungu dalam melakukan aktifitasnya.

2.2.1. Teori Deafspace

Deafspace merupakan teori yang diterapkan oleh arsitek Hansel Bauman (HBHM Architects) tahun 2005 pada Universitas Gallaudet, salah satu universitas yang memiliki jurusan bagi tunarungu. Teori tersebut merupakan ide terapan untuk memudahkan bahasa visual, keamanan personal, dan kenyamanan beraktifitas bagi tunarungu. Teori-teori tersebut diantaranya adalah:



Gambar 2.2. Teori Deafspace
Sumber:Gallaudet University

2.3. Program dan Luasan Ruang

Fasilitas yang ada dalam bangunan ini adalah:

1. **Area Penerima**
Meliputi area lobby dan area amphitheater (tempat kumpul)
2. **Area Adminitrasi**
Meliputi area pengelola, staff, guru pengajar, dan ruang informasi
3. **Gallery dan Deaf Center**
Area ini merupakan area untuk menunjukkan hasil-hasil karya kesenian dan juga tempat berkumpul dan berdiskusi para peserta pelatihan.
4. **Area Terapi**
Area ini terdiri dari area terapi seperti terapi wicara, terapi bahasa isyarat, terapi *lips reading*, terapi auditory-verbal, dan juga area konseling yang disediakan untuk umum.
5. **Area Komersial**
Meliputi area kantin, *stationary* (alat-alat kesenian), dan juga area *deaf tools* (alat bantu tunarungu).
6. **Area Penginapan (dormitory)**
Area ini merupakan tempat tinggal bagi peserta pelatihan yang memerlukan tempat tinggal sementara selama masa pelatihan.
7. **Area Pelatihan dan Kesenian**
Perpustakaan, auditorium, hall, ruang kelas.

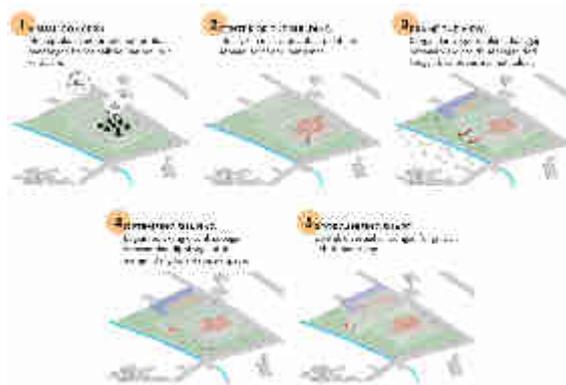
Untuk ruang kelas pelatihnannya terdapat 7 macam kesenian yang dilatih, yaitu: seni jahit, seni animasi, seni pahat, seni tari, seni lukis, seni pertunjukan, seni tanah liat.

Jenis-jenis kesenian ini dipilih berdasarkan standar kurikulum SMK bidang keahlian Seni dan Industri Kreatif yang disesuaikan dengan kondisi industri seni di Bali.

Total luasan dari seluruh fasilitas di atas adalah 13.366 m², dengan KDB seluas 5.668 m²

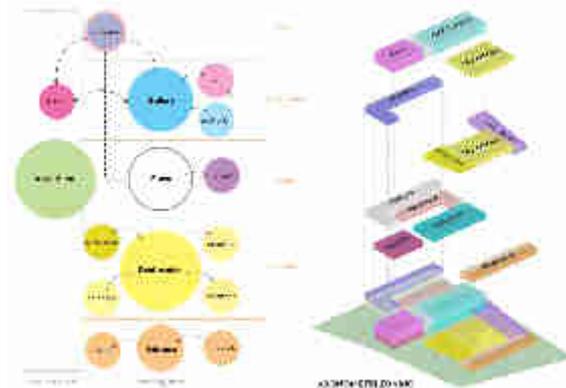
2.4. Transformasi Bentuk dan Zoning

Setelah melihat kondisi tapak, maka dilakukan pengaturan zona dan transformasi bentuk bangunan yang sesuai dengan kondisi eksisting.



Gambar 2.3. Transformasi Bentuk

Dalam proses pembentukan bangunan, diberikan void-void sebagai *space* penghubung interaksi baik secara vertikal maupun horizontal.



Gambar 2.4. Zoning Bangunan

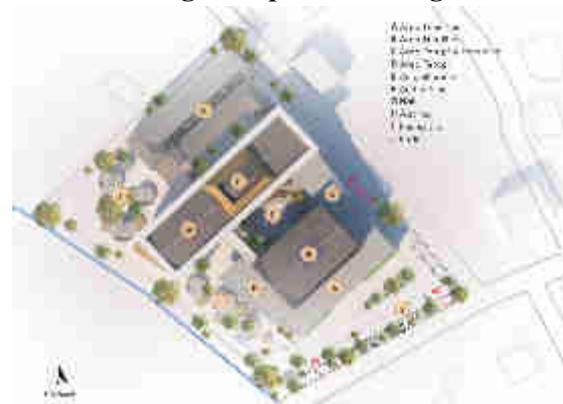
Dalam pembagian zona, secara umum dibagi menjadi zona *healing* (kiri) sebagai tempat bersantai dan berelaksasi dan zona *working* (kanan) tempat dimana untuk melakukan aktifitas dan pelatihan.

Zona *working* sendiri dibagi menjadi 5 area, yaitu:

1. Area *Entrance* (ruang staff dan ruang informasi),

2. Area *Learning* (tempat pelatihan dan kesenian, seperti ruang kelas dan perpustakaan),
3. Area *Break* (tempat beristirahat dan berkumpul, seperti plaza dan area terapi yang dibuka dengan area hijau),
4. Area *Performance* (tempat untuk melakukan pertunjukan dan memajang hasil kesenian, seperti auditorium dan gallery),
5. Area *Rest* (tempat beristirahat bagi peserta tunarungu; asrama).

2.5. Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2.5. Siteplan

Massa dibagi menjadi 2 bagian, yaitu massa pelatihan dan massa penginapan. Area terbuka diletakan pada bagian kiri massa sekaligus berhubungan dengan sungai yang ada. Bagi belakang massa pelatihan juga diperpanjang sebagai batasan tidak langsung antar massa.



Gambar 2.6. Tampak Bangunan

Secara keseluruhan bangunan menggunakan material-material yang digunakan pada bangunan Bali, yaitu kayu, batu alam, batu bata, dan juga atap genteng.



Gambar 2.7. Potongan Bangunan

2.6. Penerapan Konsep *Visual Connection* dan *Deafspace* pada Perancangan

Terdapat void baik di dalam bangunan (interior) maupun antara massa bangunan (exterior) dengan tujuan memberikan visual connection. Di sisi lain dengan adanya void ini membantu pencahayaan alami yang masuk dan juga sirkulasi udara yang terjadi di dalamnya.



Gambar 2.8. Penerapan Konsep pada Bangunan

Untuk interior bangunan, penerapan *deafspace* bisa dilihat di berbagai area, seperti area dibawah ini:

1. Area Asrama (lantai 1)

Lantai asrama menggunakan material kayu yang menyalurkan getaran, dengan dinding kaca dan kisi-kisi kayu, selain itu penggunaan warna pada dinding membantu sebagai *sign*.



Gambar 2.9. Perspektif Asrama lantai 1

2. Area *Deaf Center*

Area ini merupakan area berkumpul, berdiskusi, dan bersantai dengan menghadap langsung ke arah amphitheater. Disini juga bisa memajang hasil kesenian dari peserta pelatihan.



Gambar 2.10. Perspektif *Deaf Center*

3. Area Perpustakaan

Pada area ini dibuat bebas pandangan untuk melihat sekeliling dengan jelas, rak buku juga dibuat lebih rendah pada umumnya, dan penggunaan warna yang tidak mengganggu pandangan.



Gambar 2.11. Perspektif Perpustakaan

4. Area Plaza (Amphitheater)

Amphitheater berbentuk melingkar agar bisa dilihat dari berbagai sisi, materialnya pun berupa kayu dan batu alam yang memiliki warna kontras warna kulit.



Gambar 2.12. Perspektif Plaza (Amphitheater)

5. Area Open-space

Area terbuka (healing space) yang menghadap langsung sungai, terdapat tempat duduk melingkar untuk bersantai dan berkumpul.



Gambar 2.13. Perspektif Ruang Luar

2.7. Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih ada pendalaman karakter ruang kesenian.

1. Ruang Jahit



Gambar 2.14. Ruang Jahit

2. Ruang Animasi



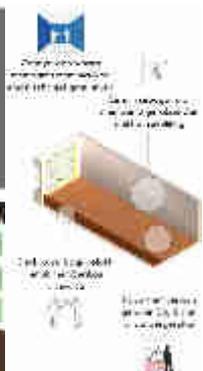
Gambar 2.15. Ruang Animasi

3. Ruang Pahat



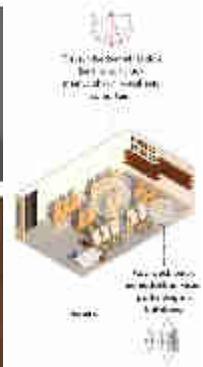
Gambar 2.16. Ruang Pahat

4. Ruang Tari



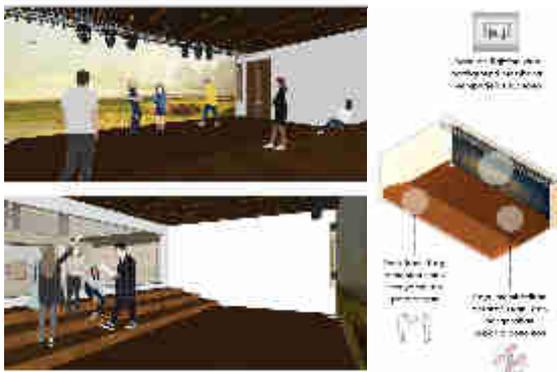
Gambar 2.17. Ruang Tari

5. Ruang Lukis



Gambar 2.18. Ruang Lukis

6. Ruang Pertunjukan



Gambar 2.20. Ruang Pertunjukan

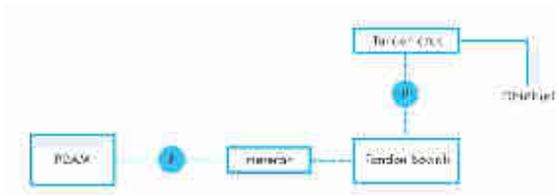
7. Ruang Tanah Liat



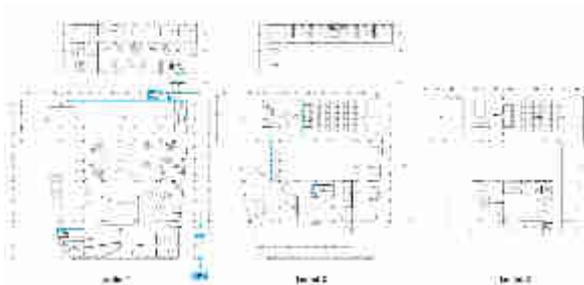
Gambar 2.21. Ruang Tanah Liat

2.8. Sistem Utilitas Bangunan

2.8.1. Sistem Utilitas Air Bersih

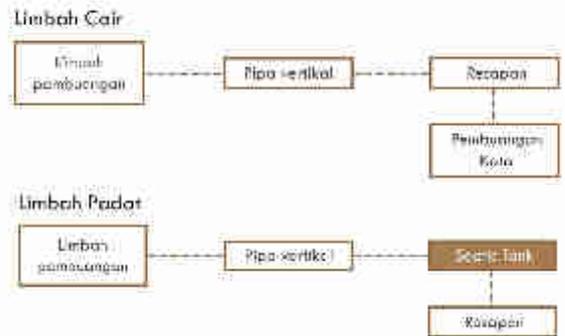


Gambar 2.22. Skema Utilitas Air Bersih



Gambar 2.23. Jalur Utilitas Air Bersih

2.8.2. Sistem Utilitas Air Kotor dan Kotoran

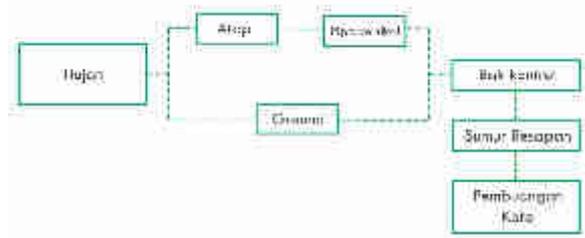


Gambar 2.24. Skema Utilitas Air Kotor dan Kotoran



Gambar 2.25. Jalur Utilitas Air Kotor dan Kotoran

2.8.3. Sistem Utilitas Air Hujan



Gambar 2.26. Skema Utilitas Air Hujan



Gambar 2.27. Jalur Utilitas Air Hujan

