

ABSTRAK

Fasilitas terapi Tunagrahita di Bandung ditujukan bagi anak-anak Penyandang Tunagrahita dengan rentang usia 0-14 tahun. Jumlah penderita yang cukup banyak dan tidak adanya fasilitas pendukung terapi khusus bagi penyandang Tunagrahita melatar belakangi pembuatan proyek ini. Untuk memberikan terapi yang maksimal bagi anak Tunagrahita diperlukan pengenalan terhadap perilaku anak dengan Tunagrahita. Dari pendekatan perilaku yang dilakukan diketahui anak Tunagrahita memiliki beberapa kekurangan. Untuk mengatasi kekurangan anak Tunagrahita tersebut dan memaksimalkan terapi digunakan konsep 'rumah terapi'. Konsep ini diterapkan dengan di dukung oleh beberapa fasilitas terapi Outdoor serta Indoor.

Kata kunci: Tunagrahita, perilaku anak, Terapi Outdoor&Indoor.

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah merupakan sebuah tempat yang dijadikan sebagai sarana dalam suatu pembelajaran untuk anak. Selaras dengan pemaparan oleh Sunarto (1993) dalam Abdullah (2011) pada saat ini kata sekolah telah berubah artinya menjadi bangunan atau Lembaga untuk belajar dan mengajar serta tempat memberi dan menerima pelajaran. Pada prosesnya, sekolah diciptakan untuk memberikan pengajaran kepada anak (Murid) dengan pengawasan beberapa pendidik (Guru) dengan tujuan tertentu. Tujuan tersebut adalah untuk membentuk anak (Murid) agar mengalami kemajuan dan perkembangan pengetahuan.

Merujuk pada Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 15 yang berbunyi “jenis pendidikan mencakup pendidikan umum, kejuruan, akademik, profesi, vokasi, keagamaan, dan khusus”. Melihat dari penjelasan tersebut, Indonesia sudah memperhatikan orang dengan berkebutuhan khusus dalam mendapatkan pendidikan yang setara dengan adanya peraturan tersebut. Indonesia dalam kategori sekolah untuk orang dengan berkebutuhan khusus terdapat sekolah inklusi dan sekolah luar biasa. Menurut data statistik sekolah luar biasa (SLB) 2015/2016 yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, terdapat total 1.546 sekolah luar biasa baik negeri atau swasta, dan di Bandung sendiri terdapat 19 sekolah luar biasa negeri maupun swasta.

Dalam beberapa tahun terakhir ini jumlah kelahiran anak penyandang tunagrahita meningkat cukup pesat dengan perbandingan 1:700 dari kelahiran. Saat ini jumlahnya belum diketahui pasti, di seluruh dunia jumlah mencapai 8.000.000 kasus. Sedangkan di Indonesia diperkirakan ada 300.000 kasus seitar 3.75%. Di Bandung sendiri diperkirakan mencapai 479 anak. Angka ini diperoleh dari data survey melalui Dinas Sosial Kota Bandung.

Pendidikan formal tidaklah cukup bagi anak-anak tersebut, dengan intelegensi yang rendah, anak penyandang tunagrahita perlu dilatih terus menerus untuk mandiri. Dengan jumlah anak penyandang tunagrahita yang cukup banyak diharapkan ada fasilitas yang khusus yang bisa memberikan terapi bagi anak penyandang tunagrahita yang sekaligus membekali mereka dengan kemampuan

dasar dan keterampilan di Bandung. Diharapkan anak penyandang tunagrahita ini dapat hidup mandiri dan memiliki nilai lebih untuk diterima di masyarakat luas. Dengan latihan yang berulang, anak penyandang Tunagrahita dapat berprestasi dalam bidang non akademis, dukungan orang tua juga sangat dibutuhkan dalam prosesnya.

1.2 Maksud dan Tujuan

Pendidikan formal tidaklah cukup bagi anak-anak tersebut, dengan intelegensi yang rendah, anak penyandang tunagrahita perlu dilatih terus menerus untuk mandiri. Dengan jumlah anak penyandang tunagrahita yang cukup banyak diharapkan ada fasilitas yang khusus yang bisa memberikan terapi bagi anak penyandang tunagrahita yang sekaligus membekali mereka dengan kemampuan dasar dan keterampilan di Bandung. Diharapkan anak penyandang tunagrahita ini dapat hidup mandiri dan memiliki nilai lebih untuk diterima di masyarakat luas. Dengan latihan yang berulang, anak penyandang Tunagrahita dapat berprestasi dalam bidang non akademis, dukungan orang tua juga sangat dibutuhkan dalam prosesnya.

1.3 Masalah Perancangan

1. Bagaimana membuat anak-anak dari ke 4 ragam Tunagrahita tersebut dapat mengenali bangunan tanpa mengalami disorientasi arah?
2. Bagaimana bangunan tidak hanya dapat menampung kegiatan terapi, tapi juga menjadi terapi bagi anak?

1.4 Pendekatan Perancangan

Pendekatan yang digunakan untuk perancangan ini adalah pendekatan perilaku, untuk meneliti dan mengenali perilaku-perilaku dari ke 4 Jenis Tunagrahita, agar dapat mengatasi masalah yang muncul dan memaksimalkan terapi dari ke 4 Jenis Penyandang Tunagrahita tersebut.

Hasilnya menunjukkan bahwa dari ke 4 Jenis Tunagrahita ini memiliki kesamaan, yaitu kekurangan dalam perkembangan. Dari ke 4 Jenis Tunagrahita ini memiliki memori rendah sehingga mudah lupa, pemalu dan pendiam, terutama

kepada orang-orang baru, susah untuk fokus mengakibatkan disorientasi, kelemahan motorik (susah bergerak, otot lemah) adapun yang tidak bisa diam, system saraf sensori yang lemah (tidak dapat merasakan tekstur atau rasa), emosi yang tidak stabil dan memiliki masalah dalam berinteraksi. Terapi secara terus menerus dan berulang serta interaksi sosial dapat membantu untuk mengatasi kekurangan dari anak-anak penyandang tunagrahita tersebut.

Untuk memenuhi kebutuhan dari ke 4 Jenis anak Penyandang Tunagrahita ini, konsep yang digunakan adalah “rumah terapi” dimana diharapkan anak-anak tunagrahita tersebut dapat menjalankan terapi dengan maksimal dengan terapi tidak hanya di dalam ruangan saja, tetapi diluar ruangan.

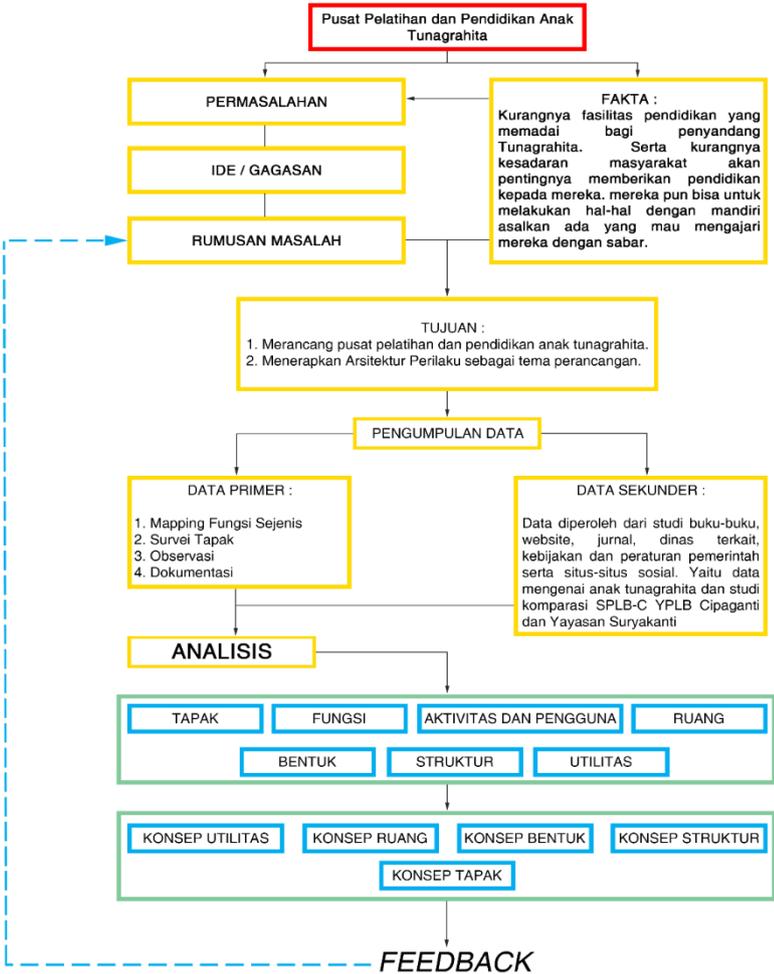
1.5 Teknik Perolehan Data

Pendekatan yang digunakan untuk perancangan ini adalah pendekatan perilaku, untuk meneliti dan mengenali perilaku-perilaku dari ke 4 Jenis Tunagrahita, agar dapat mengatasi masalah yang muncul dan memaksimalkan terapi dari ke 4 Jenis Penyandang Tunagrahita tersebut.

Hasilnya menunjukkan bahwa dari ke 4 Jenis Tunagrahita ini memiliki kesamaan, yaitu kekurangan dalam perkembangan. Dari ke 4 Jenis Tunagrahita ini memiliki memori rendah sehingga mudah lupa, pemalu dan pendiam, terutama kepada orang-orang baru, susah untuk fokus mengakibatkan disorientasi, kelemahan motorik (susah bergerak, otot lemah) adapun yang tidak bisa diam, system saraf sensori yang lemah (tidak dapat merasakan tekstur atau rasa), emosi yang tidak stabil dan memiliki masalah dalam berinteraksi. Terapi secara terus menerus dan berulang serta interaksi sosial dapat membantu untuk mengatasi kekurangan dari anak-anak penyandang tunagrahita tersebut.

Untuk memenuhi kebutuhan dari ke 4 Jenis anak Penyandang Tunagrahita ini, konsep yang digunakan adalah “rumah terapi” dimana diharapkan anak-anak tunagrahita tersebut dapat menjalankan terapi dengan maksimal dengan terapi tidak hanya di dalam ruangan saja, tetapi diluar ruangan.

1.6 Kerangka Berfikir



Gambar 1.1 Kerangka Berfikir

BAB II DESKRIPSI PROYEK & STUDI LITERATUR

2.1 Data Proyek

Judul Proyek	Pusat Pelatihan Anak Tunagrahita
Jenis Proyek	Fiktif
Konteks Proyek	Pendidikan Non-Formal
Luas Lahan	20.627m ²
Pemilik Proyek	Swasta
Asumsi Sumber Dana	Swasta
Lokasi Proyek	Jl. Parakan Saat 1 No. 40
KDB	50%
KLB	1.0
GSB	8 Meter
Batas Lahan	<ul style="list-style-type: none"> • Utara : Ayam Goreng Suharti • Timur : Jl. Cipamokolan • Barat : Jl. Aria Utama • Selatan : Perumahan Aria Regency

Tabel 2.1 Data Proyek

2.2 Definisi Proyek

Berdasarkan klasifikasi Sekolah Luar Biasa, Pusat Pelatihan dan Pendidikan Anak Tunagrahita ini termasuk ke dalam kategori Sekolah Luar Biasa Bagian C, yang merupakan suatu wadah untuk merawat, mengembangkan, mendidik serta melatih kebutuhan dari anak-anak tunagrahita dalam kasus ini anak-anak balita hingga umur 13 tahun. Pusat Pelatihan dan Pendidikan Anak Tunagrahita ini juga melayani orang tua yang tidak menerima kecacatan anaknya untuk diberi edukasi tentang tunagrahita itu sendiri agar orangtua dari murid tersebut dapat menerima anaknya yang tidak sempurna itu.

Fungsi dari Pusat Pelatihan dan Pendidikan Anak Tunagrahita :

- a. Pengaturan pengelompokan fungsi Pendidikan, tempat penitipan anak, rehabilitasi orang tua, fungsi administrasi dan fungsi-fungsi lainnya yang beradada di dalam kompleks fasilitas tersebut.
- b. Penggabungan standar-standar antropometri orang dewasa dengan standar-standar antropometri anak-anak dalam suatu ruang agar ruang tersebut tidak terlalu besar bagi orang anak-anak dan tidak terlalu intim bagi orang dewasa.
- c. Penentuan alur sirkulasi di dalam bangunan dan alur sirkulasi antar ruang di dalam bangunan.
- d. Alur sirkulasi juga harus sesuai standar aksesibel yang diperuntukan untuk anak-anak difabel.
- e. Penyediaan ruang gerak yang luas dan nyaman yang dapat mengakomodasi kegiatan anak-anak difabel.
- f. Pengelompokan fungsi-fungsi bangunan yang dikelompokan sesuai dengan usia dan kegiatannya, memisahkan juga ruang yang berkegiatan ramai dengan ruangan yang membutuhkan ketenangan.

2.2.1 Kriteria Klasifikasi Pusat Pendidikan Dan Pelatihan Anak Tunagrahita Berdasarkan Kebutuhan Ruang

Kriteria kebutuhan ruang dari Pusat Pendidikan dan Pelatihan Anak Tunagrahita ini sudah ada standarnya yang ditulis pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2012 pasal 43 yang berisi tentang : Standar minimum sarana dan prasarana pusat Pendidikan dan Pelatihan meliputi :

- a. Perkantoran yang terdiri dari ruang pimpinan, ruang rapat pimpinan, ruang kerja staf, ruang rapat, ruang tamu, ruang dokumentasi, ruang data dan informasi, ruang perpustakaan, ruang pengajar, kamar mandi dan dapur.
- b. Pelayanan teknis yang terdiri dari ruang diskusi, ruang seminar, ruang asrama, ruang belajar dan ruang laboratorium.
- c. Pelayanan umum yang terdiri dari wisma tamu, lapangan upacara, ruang makan, ruang ibadah, poliklinik, aula, pos keamanan, Gudang, kamar mandi, tempat parkir, tempat olahraga dan rumah dinas/pengurus.
- d. Tenaga pelayanan pusat Pendidikan dan pelatihan terdiri dari tenaga administrasi, tenaga keuangan, tenaga fungsional dan tenaga keamanan.

- e. Peralatan pusat Pendidikan dan pelatihan yang terdiri dari peralatan penunjang perkantoran, penerangan, instalasi air dan air bersih, peralatan komunikasi dan informasi dan peralatan penunjang teknis pembelajaran.
- f. Peralatan media pembelajaran.
- g. Alat transportasi pusat Pendidikan dan pelatihan yang terdiri dari alat transportasi perkantoran dan alat transportasi bagi keperluan siswa didik; dan
- h. Pangan bagi peserta Pendidikan dan pelatihan yang terdiri dari makanan pokok dan makanan tambahan.

2.3 Studi Banding Konteks Bangunan Serupa

Studi banding proyek sejenis yang dilakukan guna mendapatkan referensi dalam mendesain berupa penempatan ruang serta kriteria yang ada pada Pusat Pelatihan dan Pendidikan Anak Tunagrahita. Pemilihan studi banding proyek real yang dilakukan yaitu survey secara langsung yaitu SPLB-C YPLB Cipaganti yang beralamat di Jl. Hegar Asih No.1, Cipaganti, Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40131, dan SLB PUSPPA Suryakanti yang beralamat di Jl. Terusan Cimuncang No.9, Padasuka, Cibeunying Kidul, Bandung, Jawa Barat 40125. Studi Banding akan dijelaskan pada tabel di lembar selanjutnya.



Gambar 2.1 PUSPPA Suryakanti

Beralamat di Jl. Terusan Cimuncang No.9, Padasuka, Cibeunying Kidul, Bandung, Jawa Barat 40125 SLB PUSPPA Suryakanti Bandung adalah sekolah khusus yang menangani Pendidikan bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) dengan berbagai karakteristik antara lain :

1. Autis
2. Retardasi Mental
3. Down Syndrome
4. Cerebral Palsy
5. Learning Disability

Sekolah ini juga mengadopsi berbagai metode dan pendekatan (TEACCH, Floortime, ABBA dan lain-lain) serta berinduk pada Kurikulum Nasional dari Kementerian Pendidikan Nasional. Suryakanti memiliki tenaga Pendidikan yang berlatar belakang keilmuan Ortopedagogik, serta dibekali pengetahuan dan keterampilan tentang perkembangan anak (Child Development).



Gambar 2.2 SPLB-C YPLB Cipaganti

SPLB-C YPLB Cipaganti ini merupakan SLB pertama yang didirikan di Indonesia, SLB ini merupakan peninggalan colonial Belanda yang berdiri pada tanggal 29 Mei 1917 yang didirikan oleh Dr. A. Kits Van Heijningeen, beliau adalah orang belanda dengan warga negara Jerman. Nama awal sekolah ini adalah Folker School yaitu salah satu sekolah untuk anak buta yang bernama *Blinden Institut* dan sekolah anak

bisu-tuli dengan nama *Dotstemmen Institut*. Kemudian barulah SLB ini diperuntukan untuk anak tunagrahita yang mereka sebut sebagai anak cacat mental. Tahun 1927-1952 sekolah ini hanya khusus untuk orang Belanda saja, anak pribumi dilarang untuk bersekolah disini, baru pada tahun 1953 sekolah ini dibuka untuk umum, dan warga negara Indonesia boleh bersekolah disini. Berikut Profil Dari SPLB-CYPLB :

1. Guru : 15
2. Siswa Laki-Laki : 31
3. Siswa Perempuan : 20
4. Rombongan Belajar : 18 (3 Kelas)
5. Kurikulum : K-13
6. Penyelenggaraan : Pagi – Siang (6 Hari)

BAB III ELABORASI TEMA

3.1 Pengertian Tema

Tema yang akan diangkat pada fasilitas Pusat Pelatihan Anak Tunagrahita ini adalah “*Multi-Sensory Environment*” pada lingkungan fisik bangunan Arsitektur yang tanggap terhadap perilaku dan karakteristik anak.

Snoezelen berasal dari 2 kata: *snoeffelen* (to sniff): mencium bau, aktif, dinamis; dan *dozelen* (to doze) tidur sebentar, nyaman rileks. Atau dengan kata lain, pengertian Snoezelen adalah lingkungan atau tempat yang mengembangkan multisensoris dengan cara relaksasi. (Hulsegge, 1979).

Terapi Snoezelen adalah suatu aktifitas yang dirancang untuk mempengaruhi Sistem Saraf Pusat melalui pemberian stimulus yang cukup pada sistem sensori primer dan sensori sekunder. Stimuli primer atau reseptor sensori eksternal yaitu visual (penglihatan), auditori (pendengaran), olfaktori (penciuman), gustatori (perasa/pengecapan), tactile (peraba). Stimuli sekunder atau reseptor sensori internal yaitu vestibular (keseimbangan) dan proprioseptif (kesadaran diri akan lingkungan sekitar atau kesadaran orientasi spasial).

Snoezelen atau 'controlled multisensory stimulation' adalah terapi stimulasi multisensori (visual, auditori, taktil, pembauan) yang digunakan untuk anak-anak dengan hambatan mental, autisme, demensia, cedera otak, dan hambatan tumbuh kembang lainnya. Terapi ini dirancang spesial untuk memberi stimuli pada berbagai indera dengan menggunakan efek lampu, warna, suara, musik, bau, dll.

3.2 Interpretasi Tema

Untuk memenuhi kebutuhan anak tunagrahita, konsep yang digunakan adalah 'rumah terapi' dimana diharapkan anak-anak dapat menjalankan terapi dengan maksimal dengan terapi tidak hanya di dalam kelas tapi juga di luar kelas dan tetap merasakan kehangatan kasih sayang seperti ketika ditengah keluarga mereka.

Penerapan konsep rumah terapi dilakukan pada keseluruhan bangunan. Pendekatan perilaku dilakukan untuk meneliti & menggali perilaku anak tunagrahita agar dapat mengatasi masalah yang muncul dan memaksimalkan terapi, berikut adalah faktor-faktor yang dapat memunculkan imajinasi anak.

3.2.1. Visual

Susunan dan tata letak ruang menarik dan merangsang daya pikir anak, perbedaan ruang luar (*playground*) dan ruang luar terlihat secara jelas. *Fun* secara visual bisa meliputi :

3.2.1.1. Bentuk Ruang

- Sebuah bentuk ruang dapat mempengaruhi sifat, mental dan psikologis seorang anak
- Bentuk ruang yang menarik perhatian anak-anak adalah bentuk-bentuk yang atraktif dan dinamis.
- Bentuk atraktif menurut Eugenia Santiesteban, (2003) adalah bentuk yang meniru bentuk-bentuk alam, cerita dongeng atau bentuk-bentuk imajinatif.
- Bentuk yang dinamis menurut Geoffery H. Barker (1989) adalah penggunaan bentuk-bentuk diagonal untuk kesan gerak yang kuat, seperti lingkaran, kotak, segitiga

Psikologi bentuk, pada dasarnya berakar pada simbolisme bentuk. Simbolisme bentuk sendiri mempunyai arti yang cenderung universal. Dapat dirasakan secara lebih langsung oleh kemampuan persepsi anak-anak yang lebih sensitif. Menurut David Fontana PhD dalam bukunya *The Secret Language of Symbol*. Ada beberapa bentuk dasar yang mempunyai makna-makna tertentu saat dipersepsi oleh orang :

- **Lingkaran**

Tanpa awal maupun akhir merupakan lambang dari keseluruhan dari penyatuan diri dan lingkungan sekitar, perlindungan, kesempurnaan, dan lambang yang cenderung feminin dan mengayomi. Bentuk ini juga merupakan salah satu geometri yang paling mudah untuk dipersepsikan.

- **Kotak**

Merepresentasikan stabilitas, keteraturan dan grounding terhadap bumi, dan cenderung digunakan dalam konteks yang lebih institusional.

- **Segitiga**

Merepresentasikan perubahan dan dualitas.

- **Garis Vertikal**

Mengancam/mengungkung maskulinitas.

- **Garis Horizontal**

Tidak mengancam, feminitas, ketenangan.

- **Garis Melengkung**

Ritme , pergerakan, dan kebahagiaan.

- **Sudut Tajam**

Dinamika , pemberontakan dan perubahan yang tiba-tiba.

3.2.1.2. Warna

Warna adalah salah satu sarana untuk melatih keutuhan persepsi anak terhadap ruang, karena berbagai kombinasinya dapat menghasilkan sejumlah petunjuk bagi anak-anak untuk memperkirakan jarak dan kedalaman. Suatu lingkungan yang dirancang dengan baik tidak hanya memberi kemudahan dalam belajar tetapi dapat mengurangi masalah-masalah perilaku yang negatif. Hal ini disebabkan warna dapat menimbulkan kesan-kesan tertentu dalam menciptakan suasana ruang dan juga warna dapat menimbulkan pengaruh terhadap jiwa anak-anak, baik secara langsung maupun tidak langsung, seperti gelisah, nyaman, panas dan sebagainya.

Warna dapat berperan dalam banyak hal antara lain :

- Stimuli, warna dapat berperan sebagai stimuli (rangsangan), dengan menggunakan warna-warna cerah yang disukai anak dan menarik perhatian seperti merah, kuning, orange pada ruang akan merangsang anak untuk beraktivitas dan berimajinasi
- Evaluasi perkembangan anak, warna merupakan sebuah elemen penting untuk mengevaluasi perkembangan anak, misalnya anak-anak diberi benda-benda dengan bentuk sama tetapi warna berbeda atau sebaliknya, *puzzles*, berbagai figure dan sebagainya
- Memfokuskan dan mengalihkan perhatian, untuk memfokuskan anak pada sesuatu, berilah warna yang menarik perhatian dan sebaliknya bila ingin

mengalihkan perhatian, berilah warna-warna yang tidak menarik perhatian anak, seperti abu-abu, coklat.

- Mengatur ruang agar tampak lebih luas atau mengecil, warna dingin bila digunakan untuk mewarnai ruangan akan memberikan ilusi jarak, akan terasa maju, sebaliknya warna hangat, terutama keluarga merah akan terasa seolah-olah objek kelihatan lebih besar dan ringan daripada sesungguhnya. Sementara warna gelap membuat mereka lebih kecil dan berat.
- Menciptakan rasa hangat, dingin, tenang dan riang, sebagai contoh penggunaan komposisi warna-warna cerah dan warna-warna kontras pada ruang akan menciptakan suasana gembira atau riang.

Dalam menciptakan suasana suatu ruangan faktor warna dan bentuk merupakan penampilan pertama yang dapat dinikmati, sebab kedua faktor ini langsung berhubungan dengan penglihatan tanpa melalui proses penghayatan terlebih dahulu, bagi anak-anak yang mempunyai taraf penghayatan yang masih terlalu sederhana, maka yang dapat dinikmati sebagai unsure suasana hanyalah faktor warna dan bentuk saja.

Berikut merupakan karakteristik warna yang umum digunakan dan kaitannya dengan anak-anak :

- **Merah**

Menarik dan menstimulasi merepresentasikan kekuatan dan kehidupan juga pemberontakan dan kemarahan. Sebaiknya digunakan dalam jumlah kecil sebagai aksen, karena dalam jumlah yang banyak dapat membuat anak cenderung berlaku agresif, kecuali dalam gradasi yang lebih muda seperti koral atau pink. Penggunaan warna ini dalam jumlah kecil bagi kelompok usia infant juga disarankan, karena interaksi dengan warna primer membantu tumbuhnya persepsi warna mereka.

- **Jingga**

Ekspansif, optimis, dan ceria. Dipercaya dapat menstimulasi nafsu makan. Anak-anak cenderung lebih nyaman menggunakan warna jingga yang lebih lembut. Warna ini juga cocok diterapkan pada tempat aktivitas kelompok usia prasekolah karena merangsang aktivitas dan pergerakan.

- **Kuning**

Ceria, hangat dan inspiratif. Merepresentasikan intelektualitas, komunikasi dan pencerahan. Cocok untuk area komunal, konseling maupun kegiatan umum. Secara keseluruhan merupakan warna yang paling mudah untuk dipersepsikan, dan dapat diterapkan dalam area yang luas, walaupun harus dipertimbangkan bahwa warna ini mudah menampakkan kotoran, terlebih di fasilitas anak-anak.

- **Hijau**

Tenang, menyejukan dan menyegarkan. Cocok untuk area relaksasi atau tempat yang cenderung reflektif. selain diterapkan pada warna elemen bangunan, hijau juga dapat hadir dalam bentuk vegetasi.

- **Biru**

Tenang, kontemplatif, dan sejuk. Cocok diterapkan pada tempat aktivitas kelompok usia toddler, karena merupakan warna yang cenderung stabil dan menenangkan untuk mengimbangi aktivitas mereka. Penggunaan yang terlalu banyak menyebabkan kesan dingin atau kaku.

- **Ungu**

Tenang penuh kegembiraan, dan inspiratif. Variasi ungu yang lebih gelap dapat menimbulkan kesan murung atau angkuh, sehingga lebih baik digunakan variasi yang lebih muda. Ungu yang cenderung mengarah pada biru baik digunakan untuk area istirahat bagi anak-anak.

- **Putih**

Kesucian, kesempurnaan dan kesejukan. Warna putih yang benar-benar pure dapat terkesan terlalu klinis dan kaku. Untuk fasilitas yang berhubungan dengan anak-anak, putih baik digunakan apabila dicampur dengan sedikit warna lain.

- **Abu-abu**

Merepresentasikan kestabilan dan perjuangan spiritual. Secara umum bukan merupakan warna yang cocok untuk fasilitas anak-anak, namun variasi warna abu-abu yang lebih hangat dicampur dengan warna krim

dapat menimbulkan kesan menenangkan, terutama didaerah tropis dimana warna tersebut membantu member keteduhan.

- **Hitam**

Misterius dan merepresentasikan hal yang tidak diketahui. Menyerap namun mengembalikan energi. Penggunaannya dalam fasilitas anak-anak sebaiknya dalam jumlah yang sangat kecil, seperti sebagai aksen.

- **Coklat**

Merepresentasikan keseimbangan dan kesatuan dengan bumi, dan membantu konsentrasi karena sifatnya yang grounding. Apabila digunakan secara teralueluexpansif dapat menimbulkan kesan berat. Untuk fasilitas anak-anak coklat baik digunakan dalam bentuk kayu atau lempung untuk merepresentasikan alam.

- **Emas – Perak**

Melambangkan warna matahari dan bulan, merupakan warna yang baik dalam menyenangkan untuk aksen kecil.

3.2.2.Audio

Karena didalamnya terdapat berbagai aktifitas anak-anak dari berbagai usia yang berbeda maka diperlukan perancangan ruang yang secara akustik baik agar anak dapat belajar dengan tenang dan senang tidak berisik sehingga tidak mengganggu konsentrasi anak maupun pada saat anak beristirahat.

3.2.3.Sensorik

“Anak-anak menggunakan lingkungan sekitarnya untuk memajukan diri mereka sendiri, sementara orang dewasa menggunakan diri mereka untuk memajukan lingkungan sekitar mereka”. (Paula Polk Lillard, Montessori- A Modern Approach).

Anak-anak cenderung lebih mengingat sensasi dan tempat daripada orang yang berinteraksi dengan mereka, oleh karena itu anak-anak membutuhkan tempat beraktivitas dimana elemen-elemen arsitektural tidak hanya ada berdasarkan kebutuhan standar, namun juga memiliki suatu kualitas karakter ruang yang didapat dari interaksi manusia dengan lingkungannya yang berdasar

pada pengalaman. Kualitas sensorik suatu tempat menjadi faktor utama dalam bagaimana tempat tersebut akan mempengaruhi anak yang beraktivitas didalamnya. Hal-hal yang mempengaruhi sensorik anak dalam suatu ruang seperti :

3.2.3.1. Tekstur

Memberikan kesan komposisi yang paling serasi dalam suatu perancangan yang diinginkan. Tekstur untuk suatu bidang luas pada ruang luar dibedakan menjadi :

3.2.3.1.1. Tekstur Primer

Tekstur yang terdapat pada objek yang dapat dilihat pada jarak dekat.

3.2.3.1.2. Tekstur Sekunder

Tekstur yang dibuat dalam skala tertentu untuk memberi kesan visual proporsional. Adanya tekstur yang beragam dan ada dalam jangkauan juga dapat memberikan pengalaman *tactile* bagi anak-anak dari kelompok usia yang lebih muda, sehingga dapat membantu perkembangan daya *tactile* mereka dalam mempersepsi bentuk dan tekstur.

Bahan-bahan yang digunakan harus kuat dan diberi lapisan finishing yang berkualitas baik, tidak ada plester yang cacat, sudut-sudut tajam. Untuk elemen-elemen dalam maupun ruangan yang sering ditarik, diayun, dipanjat atau diguncang harus terpasang dengan baik, misalkan pagar, pegangan pintu, pegangan tangga dan lain-lain

3.2.3.2. Pencahayaan

Interaksi cahaya natural dengan semua elemen bangunan dapat memberikan arti tersendiri terhadap bagaimana seseorang memaknai suatu tempat, terutama anak-anak yang dapat memberikan pemahaman tentang perubahan intensitas cahaya dan bayangan yang ada pada waktu yang berbeda.

3.2.3.3. Keindahan /Estetika

Keindahan suatu tempat dapat memberikan kesan terhadap apa yang dimaksud dari bangunan itu sendiri, keindahan tidak selalu bersifat dekoratif, namun juga bisa bersifat lebih holistik seperti komposisi atau alur ruangan.

3.2.3.4. Identitas tempat dan identitas personal

Suatu tempat akan menjadi *fun* karena adanya hal-hal atau fitur-fitur yang bisa diidentifikasi secara mudah oleh penggunanya. bagi anak-anak ini menjadi penting karena kemampuan persepsi mereka yang lebih berbasis pada kesan dan perasaan. Selain identifikasi bangunan tersebut, anak-anak juga dapat belajar untuk mengidentifikasi suatu tempat atau perasaan berdasarkan pengertian mereka sendiri sehingga satu tempat dapat memiliki berbagai identifikasi personal dari masing-masing penggunanya.

3.2.4. Motorik

Sifat anak-anak yang suka bebas bergerak secara individu atau berkelompok disekitar ruangan (berlari, memanjat dan sebagainya) sambil menstimulasi material/alat permainan yang cocok dan menarik perhatian, dengan demikian dibutuhkan kualitas suasana ruang yang memadai dan sesuai kebutuhan bagi perkembangan anak-anak agar anak dapat mengembangkan otot besar dan halus, meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan dilingkungannya, membentuk daya imajinasi dan dunia sesungguhnya, mengikuti peraturan, tata tertib dan disiplin.

3.2.4.1. Hirarki Ruang

Hirarki ruang harus jelas karena anak masih membutuhkan pengawasan agar aktivitas yang dilakukan anak-anak berjalan aman. Pada perancangan diperlukan ruang peralihan atau titik-titik pelepasan dari area yang bersifat publik ke area yang bersifat privat.

3.2.4.2. Pola Ruang

Ruang yang diciptakan harus mencerminkan seperti lingkungan rumah sendiri "*homelike*" yang dimana terdapat simpul-simpul sirkulasi sebagai tempat bersosialisasi. Menurut Fred Linn Osmon dalam bukunya *Pattern For Designing Children's Center* Ruang-ruang yang dinamis atau ruang-ruang yang mengalir dan berhubungan dengan ruang lainnya akan memberikan kesempatan pada anak untuk melihat-lihat atau menstimulasi material/alat permainan, sehingga mereka dapat menyerap informasi dan pengetahuan sebanyak-banyaknya dari material / alat permainan yang ada diruang tersebut

3.2.4.3. Skala dan Dimensi Ruang

Skala menunjukkan perbandingan antara elemen bangunan dengan suatu elemen tertentu yang ukurannya sesuai dengan manusia. Rasio terasa nyaman jika memiliki besaran $D/H = 1:1$ hingga $1:3$. Untuk proporsi tubuh anak-anak tinggi langit-langit yang dirasa intim sekitar 220 cm, namun ukuran ini terlalu rendah untuk orang dewasa, jadi bias diperkirakan ketinggian langit-langit yang nyaman baik bagi anak atau bagi orang dewasa adalah berkisar antara 300-340 cm. Ruang yang baik bagi anak-anak adalah ruang yang dapat dikuasainya (ukuran yang sesuai) dan memenuhi faktor keselamatan (secara ergonomik).

3.2.4.4. Sirkulasi

Menurut D.K Ching, membagi pola sirkulasi sebagai berikut :

- Sirkulasi linier berbelok-belok membangkitkan semangat anak dan dapat dilewati secara cepat.
- Sirkulasi tajam dan berbelok, memberikan kesan aktif, semangat dan membangkitkan kreativitas.
- Sirkulasi bercabang memberikan kemungkinan ruang bermain variative.
- Sirkulasi network melatih anak untuk tegas memilih jalan pintas.

3.2.4.5. Bukaan

Dibuat untuk sirkulasi udara. Bukaan juga dibuat untuk menentukan sebuah ruangan berfungsi sesuai f. Material

- **Lantai**

- o **Level**

Balita membutuhkan latihan berjalan dan keterampilan keseimbangan dengan memanjat dan merangkak pada permukaan dengan ketinggian yang berbeda, sebuah lingkungan yang didesain sebagai sebuah “*up and down scope*” dengan perubahan pada levelnya diharapkan dapat menunjang keamanan, spontanitas dan pengulangan yang kontinyu dari sikap mereka.

Sebuah level seharusnya mempunyai tinggi 6 inc (7,6-15 cm). (Weinstein 1987:124-125).

Finishing lantai seharusnya dilapisi material yang lunak (Callender 1995:1128).

- o **Tangga**

Rata-rata panjang tangga adalah 8-9 ft, sedangkan lebarnya 2 ft 6 in, tinggi tangga 12 inch, (Callender 1995:1153)

- o **Finishing**

Finishing lantai sebaiknya berkarpet pada semua ruang kecuali dekat wastafel, kolam dan toilet (Chiara et al., 1995:799). Lantai sebaiknya berwarna cerah (40-50% *reflection value*). Dengan diberikannya terang refleksi, ruang kecil dengan warna yang kuat bertujuan untuk mencapai suasana ceria dan bervariasi. (Mills 1976: 1-17)

- **Dinding**

- o **Jendela**

Jendela merupakan salah satu sub elemen arsitektural dari dinding luar. Sebaiknya berukuran besar, tingginya dapat dijangkau pandangan orang ketika duduk dan melihat keluar dari segala arah dalam interior (Mills 1976: 1-7). Paling tidak terdapat satu *emergency rescue* dan ventilasi yang dapat dioperasikan dari dalam tanpa alat serta tersedia bukaan yang jelas, tidak kurang dari 20 inch lebarnya 24 inch tingginya dan dalam area 5,7 sq.ft. jarak dari lantai ke bagian paling bawah jendela tidak boleh lebih dari 44 inch.

- o **Dinding Massif**

Dinding massif pada tempat penitipan anak terdiri dari material batu bata, ketebalannya adalah 15 cm atau setengah batu bata. Baik langit-langit maupun dinding harus diperhatikan segi akustiknya (Callender, 1995:1128)

- o **Dinding Ringan**

Lebar *sliding partition* disesuaikan kebutuhan, sedangkan tingginya adalah 2 ft. kegunaan dari *sliding partition* ini adalah membatasi ruang

menjadi lebih tenang dari ruang bermain dan bila ruang dibagi perunit. (Callender 1995 :800).

- o **Finishing Dinding**

Finishing dinding dapat menggunakan cat maupun *wall paper*. Warna-warna yang akan digunakan dapat disesuaikan dan dipertimbangkan dalam hubungannya dengan kepribadian. Keseimbangan antara warna panas dan dingin juga perlu diperhatikan, anak sedini mungkin diperkenalkan pada warna dasar.

- **Pintu**

Ukuran lebar pintu sebaiknya 3'-0" sedangkan tingginya 6'-6". Sebaiknya pada pintu terdapat *vision panel* yang terbuat dari kaca, tingginya adalah 4" dari pegangan pintu. (Callender, 1995: 1123). Pintu tidak dapat dikunci dari dalam kelas (Callender, 1995:1128). Jarak pencapaian (*travel distance*) dari pintu menuju akses keluar tidak boleh kurang dari 150 ft. Jarak pencapaian dari ruang tidur menuju akses keluar tidak boleh kurang dari 50 ft.

- **Langit-langit**

Langit-langit yang ideal akan mendukung penyesuaian tinggi grid, hal ini akan memudahkan pemasangan *display mobiles, wind chime, trapezes* dan alat-alat lainnya. Tinggi 7-9 ft dari tanah, terentang dalam ruangan dengan interval 6 inch. (Weinstein dan David 1987:134). Tinggi langit-langit maksimum adalah 9,5 ft dan harus memperhatikan segi akustiknya (Callender 1995:1128).

- **Furnitur**

Furnitur sebaiknya mempunyai warna-warna cerah. Ada berbagai jenis dan ukuran furniture yang dirancang khusus untuk ukuran anak-anak. Demikian pula alat bermain dan peralatan yang digunakan dalam pendidikan. Ukuran dikonversikan lagi, karena perbedaan standar ukuran orang barat dengan orang Indonesia. Rata-rata tinggi orang dewasa dinegara barat untuk pria adalah 177,5 cm, untuk wanita adalah 166,5 cm. rata-rata tinggi orang dewasa di Indonesia untuk pria adalah 164 cm sedangkan wanita adalah 154 cm (Wiley 1988:2).

- **Fisis**

- o **Penerangan**

Penerangan dari jendela, bila memungkinkan berasal dari sebelah kiri pundak. Tidak diperkenankan seorang guru menghadap jendela ketika mengajar dengan posisi normal. Disediakan tirai atau *light tight blinds* pada area yang digunakan mengajar. Problem penerangan dapat dipecahkan dengan menyediakan *skylight* atau sumber penerangan lain. Bisa juga dipertimbangkan *venetion blinds* untuk penerangan yang berasal dari samping, selain itu jenis ini mudah dioperasikan dibandingkan dengan yang lainnya (Callender,1995:1128).

Semua daerah kerja harus mendapat sinar matahari pada jam kerja pk. 9.00-15.30.(Mills,1976:1-17). Lampu *emergency* harus dapat menyala otomatis.

- o **Penghawaan**

Tersedia suplai udara segar, dengan rumus

$$\text{Fress air supply/minute/student} = \text{Area of inlet (sq.ft)} \times \text{wind velocity(ft/min)} \times \text{Correction factor (k)} \times \text{volume(per child)}.$$

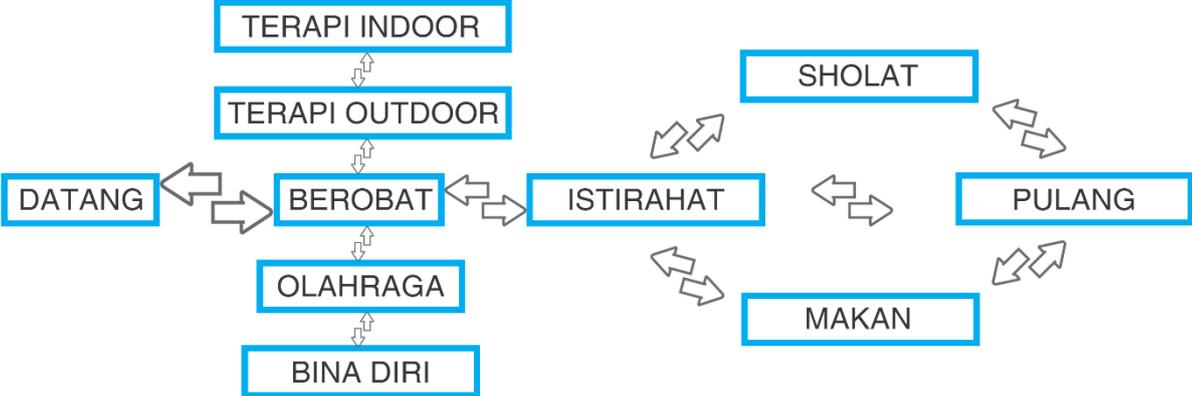
(Callender,1995:1151).

BAB IV ANALISIS

4.1 Analisis Fungsional

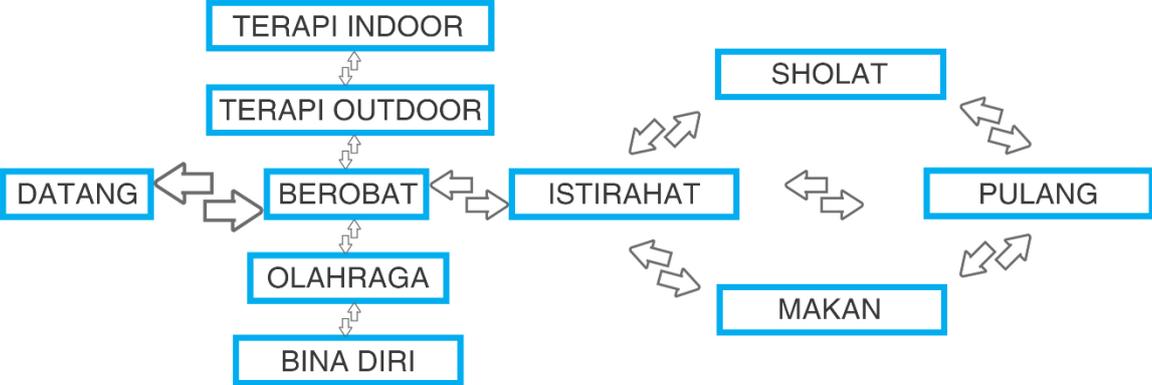
4.1.1 Program Kegiatan

ALUR SIRKULASI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN



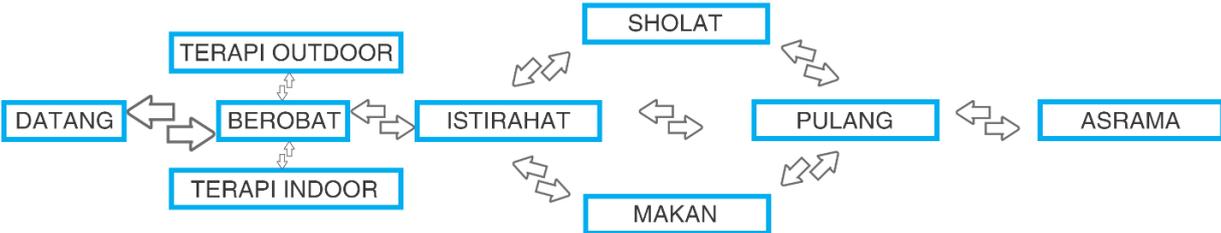
Gambar 4.1 Alur Sirkulasi Anak

ALUR SIRKULASI ANAK TUNAGRAHITA SEDANG

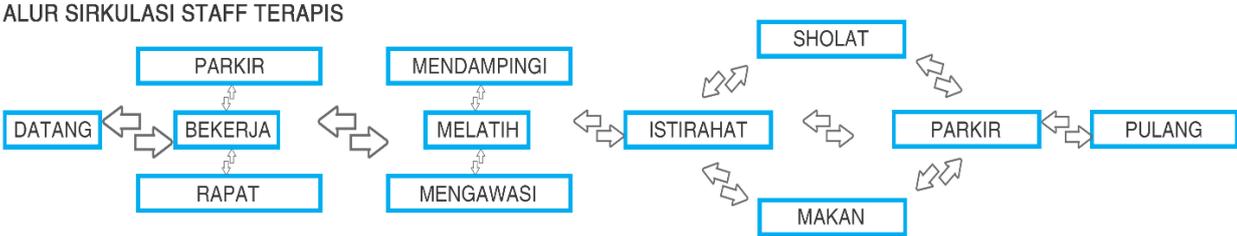


Gambar 4.2 Alur Sirkulasi Anak

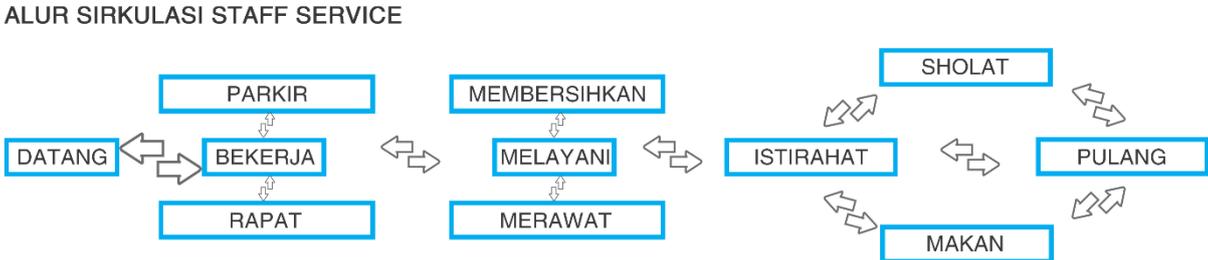
ALUR SIRKULASI ANAK TUNAGRAHITA BERAT



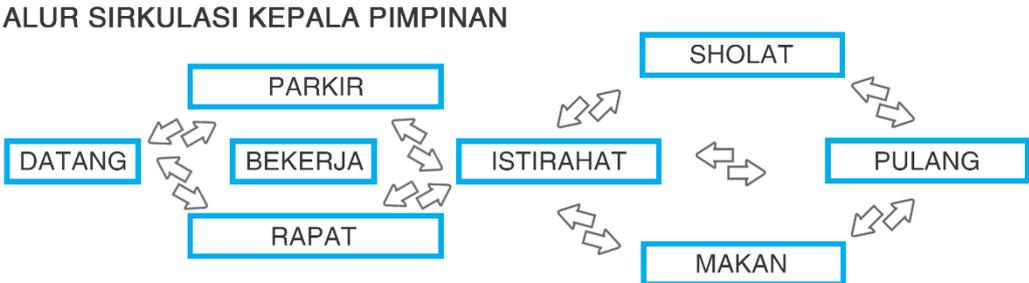
Gambar 4.3 Alur Sirkulasi Anak



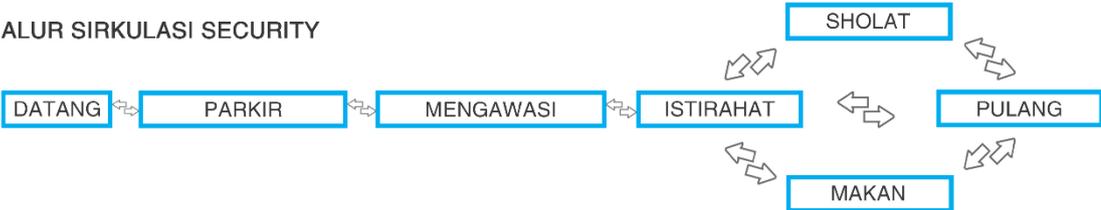
Gambar 4.4 Alur Sirkulasi Staff Terapis



Gambar 4.5 Alur Sirkulasi Staff Service

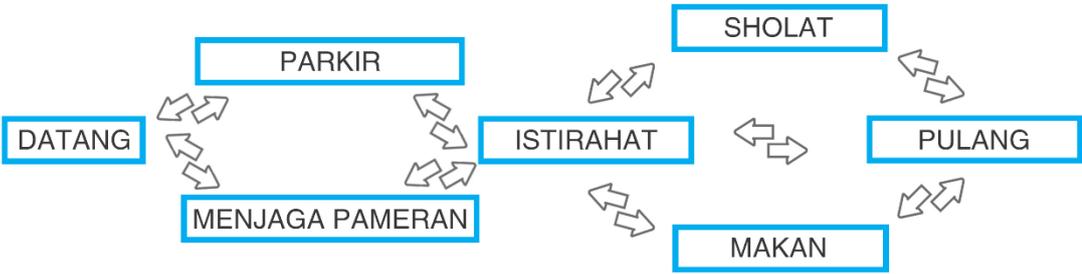


Gambar 4.6 Alur Sirkulasi Kepala Pimpinan



Gambar 4.7 Alur Sirkulasi Security

ALUR SIRKULASI PENJAGA PAMERAN



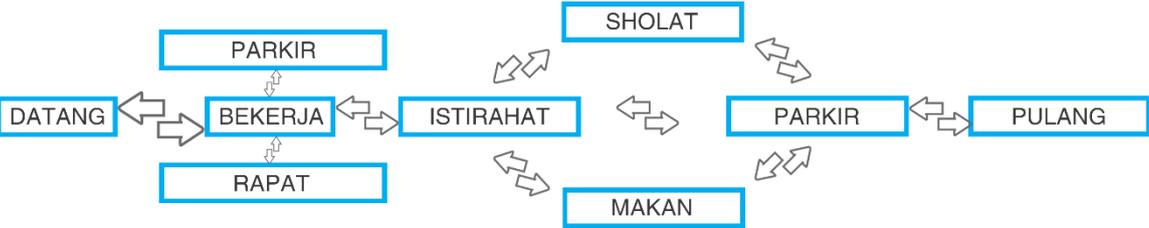
Gambar 4.8 Alur Sirkulasi Penjaga Pameran

ALUR SIRKULASI ORANG TUA / WALI MURID



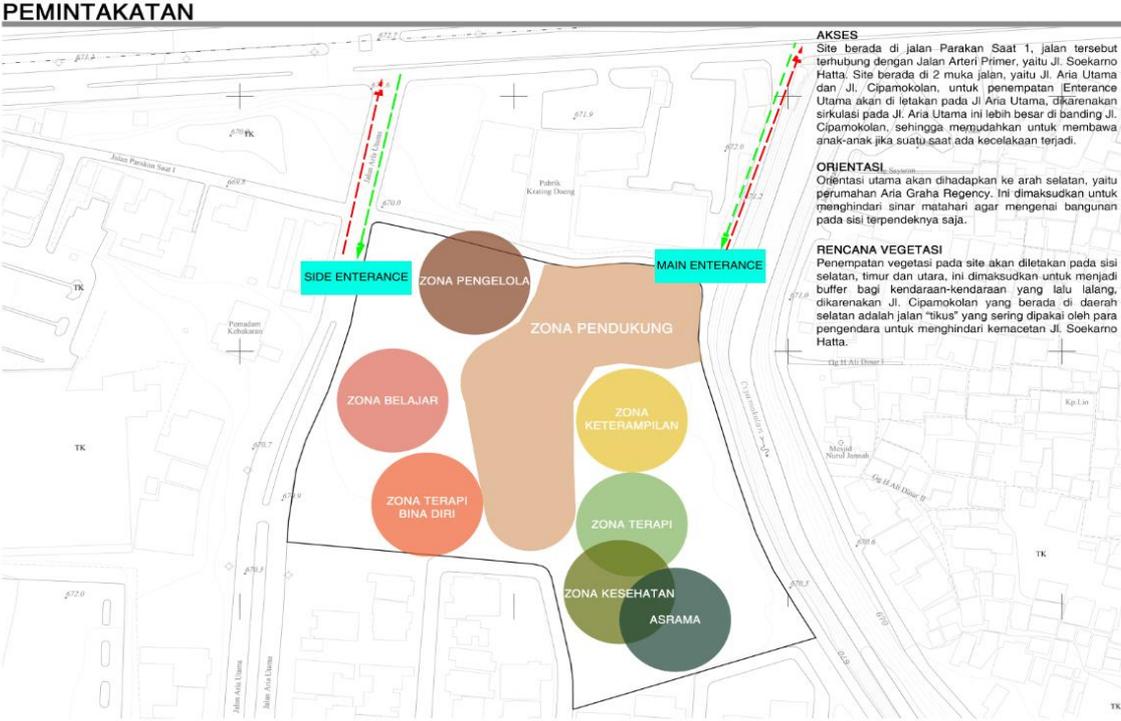
Gambar 4.9 Alur Sirkulasi Orang Tua/Wali Murid

ALUR SIRKULASI STAFF UMUM



Gambar 4.10 Alur Sirkulasi Staff Umum

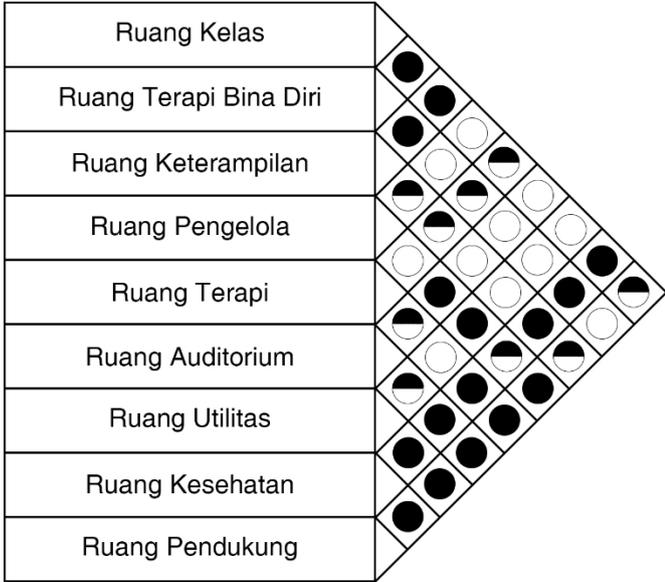
4.1.2 Pemintakatan



Gambar 4.11 Pemintakatan

4.1.3 Program Ruang

DIAGRAM KEDEKATAN RUANG



Gambar 4.12 Program Ruang

4.2 Analisis Kondisi Lingkungan

4.2.1 Lokasi

Setelah dilakukan mapping SLB yang ada di Kota Bandung dan Rumah Sakit di Kota Bandung, dapat disimpulkan bahwa Kecamatan Bandung Kidul, Buah Batu, Rancasari dan Gedebage masih minim akan fasilitas bagi penyandang disabilitas. Dan dapat disimpulkan juga untuk membuat fasilitas bagi penyandang disabilitas yang dapat melayani keempat kecamatan tersebut dan lokasi site yang akan dipilih berada diantara Kecamatan Rancasari dan Buah Batu karena berada di tengah2 keempat Kecamatan tersebut.

Serta berdasarkan Peraturan Menteri Sosial Nomor 7 Tahun 2017 Tentang Standar Habilitasi dan Rehabilitasi Sosial Penyandang Disabilitas, menyatakan bahwa :

- a. Lahan terhindar dari potensi bahaya yang mengancam kesehatan dan keselamatan jiwa, serta memiliki akses untuk penyelamatan dalam keadaan darurat.
- b. Kemiringan Lahan rata-rata kurang dari 15° dan tidak berada di dalam garis sempadan sungai atau jalur kereta api.
- c. Lahan terhindar dari gangguan-gangguan berikut :
 - Pencemaran air, sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2001 Tentang Pengelolaan Kualitas Air dan Pengendalian Pencemaran Air.
 - Kebisingan, sesuai Keputusan Menteri Lingkungan Hidup Nomor KEP-48/MENLH/11/1996 tentang Baku Tingkat Kebisingan.
 - Pencemaran Udara, sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 1999 Tentang Pengendalian Pencemaran Udara.
- d. Lahan Parkir yang ada menyesuaikan dengan kebutuhan kegiatan LKP dan peraturan Pemerintah Daerah setempat.

Maka berdasarkan hal-hal tersebut dipilih lokasi site yang berada di Kecamatan Rancasari yang berdekatan dengan Rumah Sakit Umum Al-Islam beralamat di Jl. Parakan Saat 1. Kawasan tersebut juga tidak terlalu bising, karena berada di daerah perumahan, dan lokasinya strategis serta dekat dengan jalan Arteri

Primer, yaitu jalan Soekarno Hatta yang tentunya bisa ditempuh dengan mudah dengan segala jenis kendaraan, termasuk kendaraan umum. Dan letaknya yang hanya 500m dengan Rumah Sakit terdekat, membuat mudahnya penanganan yang telah disebutkan pada poin (a) di atas.



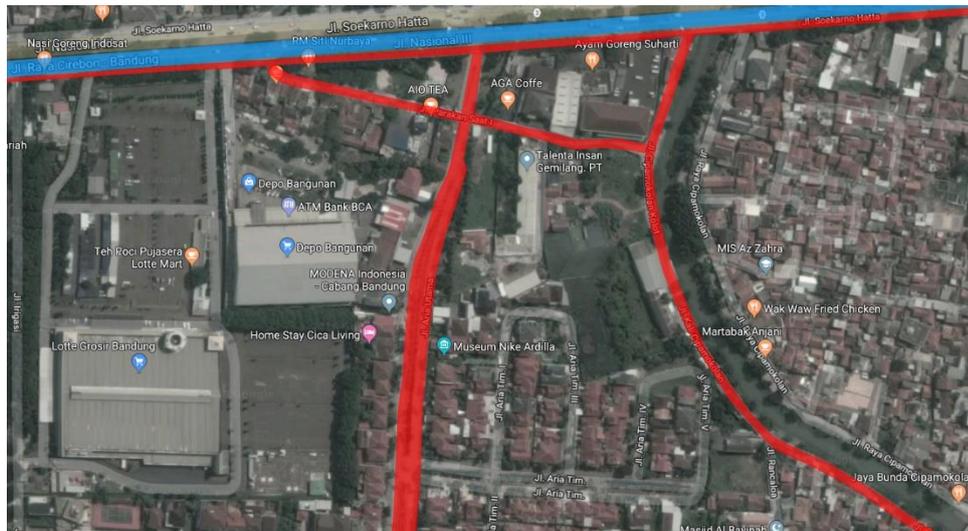
Gambar 4.13 Kondisi Eksisting Tapak

4.2.2 Lingkungan Sekitar



Gambar 4.14 Kondisi Lingkungan

4.2.3 Aksesibilitas dan Sirkulasi



Gambar 4.15 Aksesibilitas dan Sirkulasi

Terdapat 1 akses utama, yaitu dari jalan soekarno hatta lalu masuk ke jalan parakan saat atau bisa juga lewat jalan cipamokolan. Bagi pejalan kaki atau yang naik kendaraan umum, akses dapat di tempuh menggunakan angkot dari berbagai jurusan yang melewati jalan soekarno hatta. Tidak adanya akses pejalan kaki dan lokasi site yang agak masuk ke dalam menjadikan aksesnya akan sedikit sulit. Terlebih lagi jika pengguna bangunan ini menggunakan angkutan umum, akan terkena kemacetan. Karena dari pagi hingga sore hari akses pada jalan soekarno hatta ini relatif padat.

4.2.4 Orientasi dan View



Gambar 4.16 Orientasi & View

Site menghadap ke arah jalan umum, sehingga seluruh massa bangunan harus dapat menyikapi orientasi dari lokasi site tersebut. Fasade pun harus dapat dilihat dari berbagai arah ataupun adanya sign ataupun vocal point. Sisi terpanjang site menghadap ke arah asd dan asd sehingga massa yang berada dalam site dapat terpapar langsung sinar matahari barat pada bagian massa terpanjang bangunan.

4.2.5 Vegetasi



Gambar 4.17 Vegetasi

Vegetasi di dalam site berupa pohon peneduh tetapi tidak terlalu besar, sehingga untuk vegetasi eksisting hanya ada beberapa saja. Tetapi vegetasi tersebut bisa juga sebagai buffer dari beberapa kendaraan yang lewat. Untuk vegetasi dari luar site terdapat pohon pengarah sehingga bagian luar sitenya bisa menjadi buffer juga untuk kebisingan. Terbatasnya eksisting pohon peneduh, menjadikan site akan terasa panas pada siang hari, sehingga membutuhkan penambahan buffer berupa pohon – pohon peneduh pada lingkungan site.

4.2.6 Kebisingan



Gambar 4.18 Kebisingan

Kebisingan pada site tidak terlalu terasa, karena site tidak berhadapan langsung dengan jalan Soekarno Hatta. Kendaraan yang lewat pun relative sepi di pagi hingga siang hari, karena berada di area perumahan dan adanya beberapa pepohonan yang berfungsi sebagai buffer. Kebisingan akan terjadi pada sore hari, dikarenakan pada jam - jam tersebut para penghuni dari Perumahan Aria Graha Regency kebanyakan pulang dari kantor.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Dasar

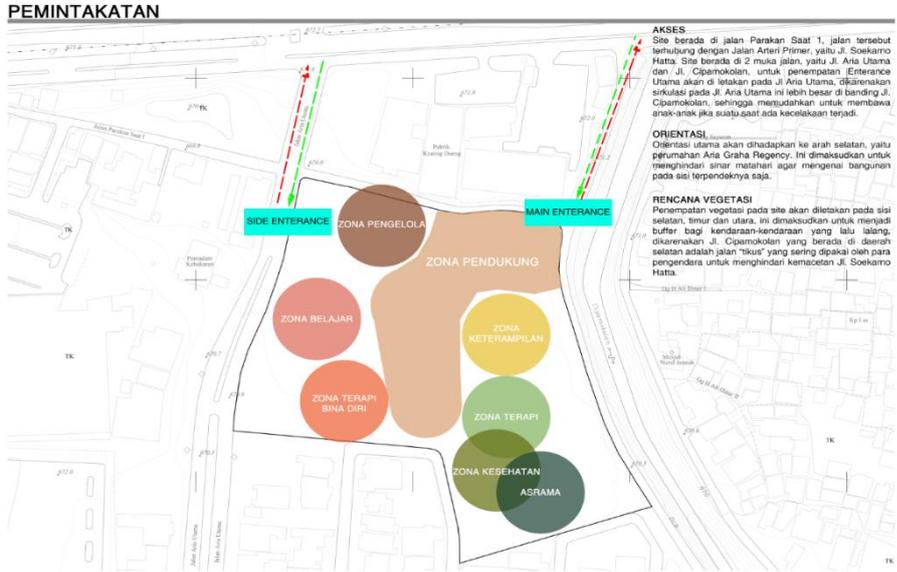
Pererapan selanjutnya adalah dengan perancangan bentukan massa. Massa didesain seperti rumah karena rumah merupakan tempat awal anak belajar dan di rumah anak mendapatkan kasih sayang dan perhatian sehingga anak tidak merasa asing dan menjadi percaya diri. Dalam aplikasinya massa bangunan dibentuk persegi panjang yang memiliki sifat stabil, seimbang, dan bersih yang membantu perkembangan psikologis anak. Untuk atap digunakan bentuk pelana untuk memunculkan ekspresi 'rumah'.

Untuk membantu anak agar tidak mengalami disorientasi arah dan dapat mengenal bangunan, fasade tiap bangunan dibuat berbeda antara bangunan untuk anak-anak dan untuk dewasa. Massa untuk anak-anak menggunakan permainan bentuk geometri, garis vertical, horizontal dan kurva serta warna-warna yang dapat dilihat oleh mata anak-anak. Untuk lebih menonjol dinding diberi warna netral (coklat) agar anak dapat melihat dan juga sebagai alat pembelajaran. Perancangan façade disesuaikan dengan pengguna dan fungsi dari tiap bangunan, Selain itu juga untuk dapat melatih saraf sensori digunakan material yang berbeda, contoh dinding digunakan bata, batu alam, kaca dan metal. Material untuk penutup lantai digunakan keramik, vinyl, aspal, batu, rumput, dan pasir.

Untuk lebih memkasimalkan proses terapi dengan memenuhi kebutuhan anak tunagrahita dalam terapi digunakan pendalaman karakter ruang. Tiap ruang didesain sesuai dengan kebutuhan dan kegunaan dengan mengaplikasikan karakter dari warna, bentuk geometri, permainan garis bentuk ruangan, tinggi plafond dan tinggi jendela.

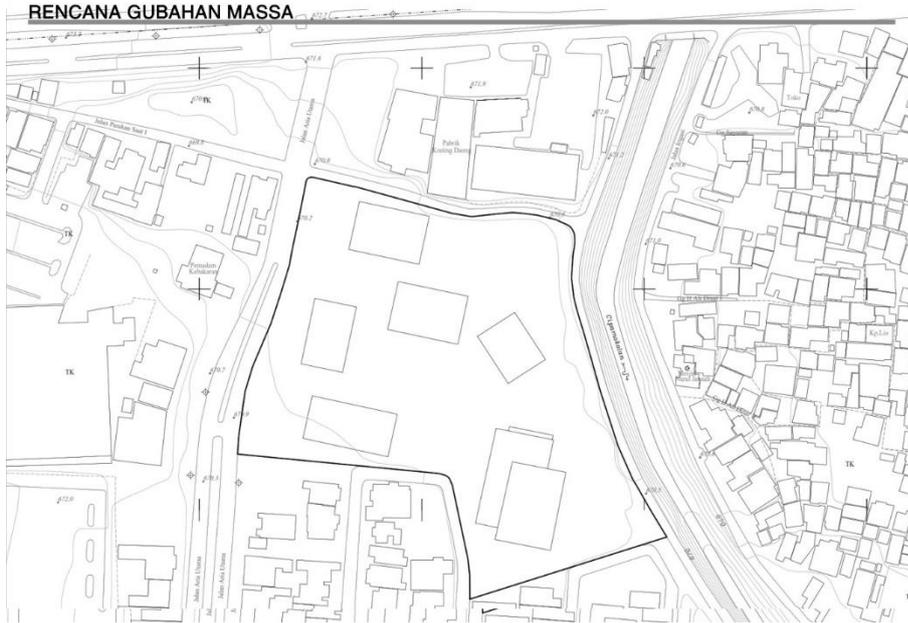
5.2 Rencana Tapak

5.2.1 Pemintakatan



Gambar 5.1 Pemintakatan

5.2.2 Tata Letak

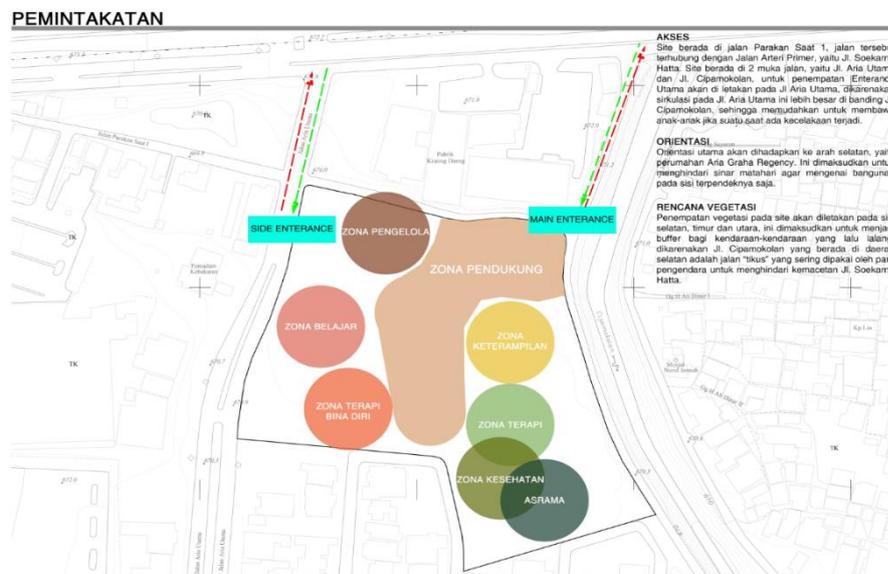


Gambar 5.2 Rencana Tata Letak

5.2.3 Pencapaian

Untuk pencapaian pada site ini terdapat 2 akses, yaitu pada Jl. Aria Utama, pada Jl. Aria Utama ini adalah akses utama untuk pencapaian pada site ini dikarenakan lebar jalannya yang cukup besar, bisa di lalui oleh 4 mobil dan Jl. Cipamokolan untuk akses pendukungnya dikarenakan hanya bisa dilalui oleh 1 motor dan 1 mobil saja.

5.2.4 Utilitas



Gambar 5.3 Rencana Utilitas

Utilitas pada site ini akan ditempatkan pada bagian belakang, di karenakan pada area belakang site ini tidak digunakan sebagai aktivitas-aktivitas terapi, sehingga area pada bagian belakang ini cocok untuk dijadikan tempat untuk menyimpan berbagai peralatan utilitas seperti genset, dan lainnya yang membuat suara lumayan bising ketika di nyalakan.

5.2.5 Tata Hijau

Penempatan vegetasi pada site akan diletakan pada sisi selatan, timur dan utara, ini dimaksudkan untuk menjadi buffer bagi kendaraan-kendaraan yang lalu lalang, dikarenakan Jl. Cipamokolan yang terletak di selatan adalah jalan "tikus" yang

sering di pakai oleh pada pengendara untuk menghindari kemacetan di Jl. Soekarno Hatta.

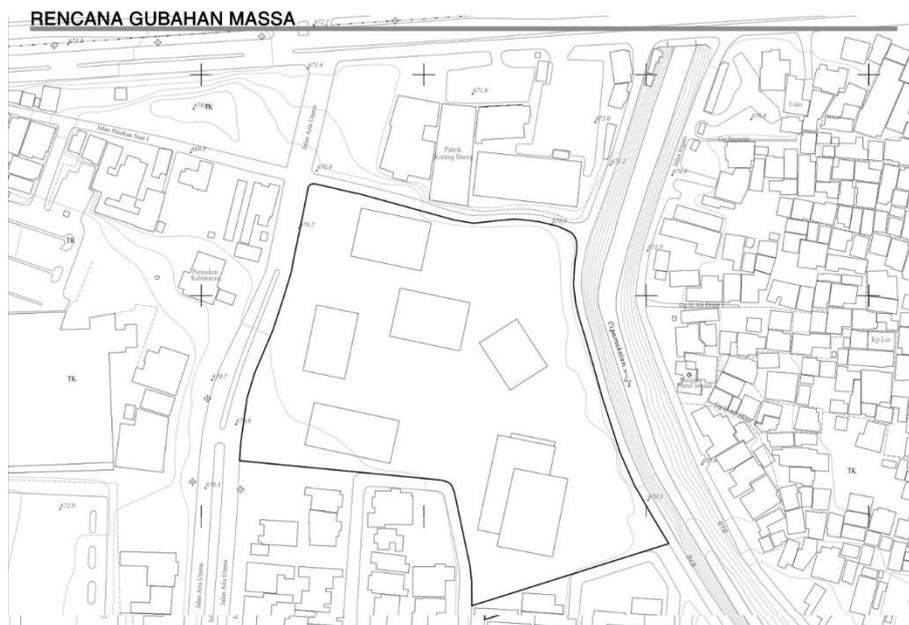
5.3 Massa Bangunan

5.3.1 Fungsi

Pada perancangan Pusat Pelatihan Anak Tunagrahita ini, memiliki 6 Fungsi, yaitu :

1. Fungsi Penerima
2. Fungsi Terapi Indoor
3. Fungsi Terapi Outdoor
4. Fungsi Terapi Bina Diri
5. Fungsi Penginapan
6. Fungsi Gedung Serbaguna

5.3.2 Hirarki

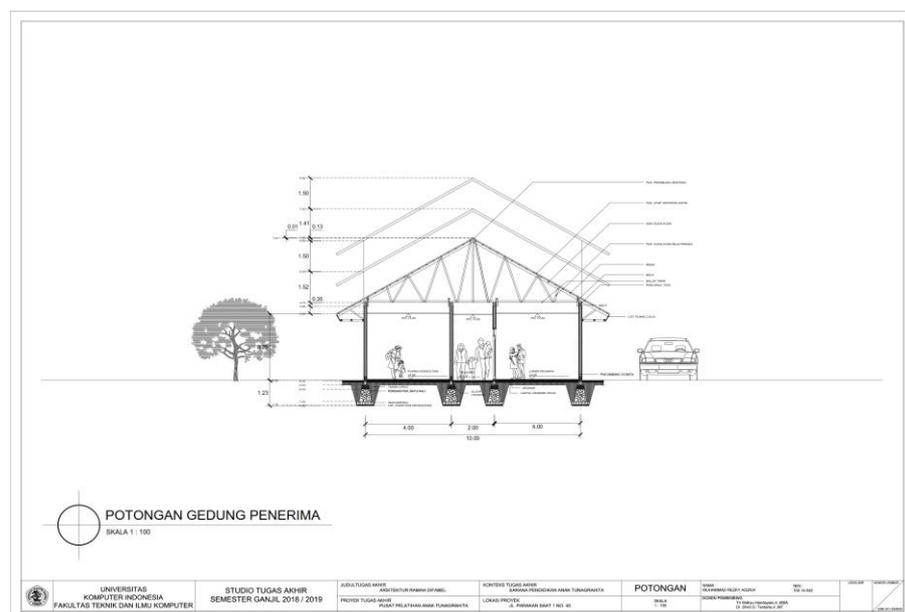


Gambar 5.4 Hirarki

Tingkat kepentingan pada site terdapat di bagian barat site, dikarenakan pada bagian barat ini merupakan aktivitas lalu lalang dari warga sekitar perumahan Aria Graha Regency. Sehingga warga dari perumahan tersebut bisa tertarik dan bisa memahami bagaimana cara mengatasi anak tunagrahita.

5.3.3 Struktur

Struktur pada bangunan ini menggunakan pondasi batu kali untuk kakinya, dikarenakan hanya terdapat 1 lantai pada semua bangunannya. Sedangkan untuk atapnya memakai struktur baja ringan dan atap aspal dikarenakan atap aspal yang lumayan berat menjadikan penggunaan struktur kayu dirasa kurang tepat, dan atap aspal ini berfungsi sebagai peredam suara dikarenakan anak-anak tunagrahita membutuhkan ketenangan pada setiap aktivitasnya. Dan untuk membedakan tiap fungsinya, pada setiap fungsi dari gedung ini memiliki undak yang berbeda-beda.



Gambar 5.5 Rencana Struktur

5.3.4 Interior

Konsep interior yang digunakan pada bangunan ini adalah beberapa benda yang terbuat dari plastik, untuk menghindari resiko kecelakaan yang terjadi dan untuk menghindari beberapa resiko juga ketika anak-anak ini sedang kambuh dan membenturkan dirinya sendiri ke benda-benda yang ada disekitarnya.



Gambar 5.6 Rencana Interior

5.3.5 Lanskap

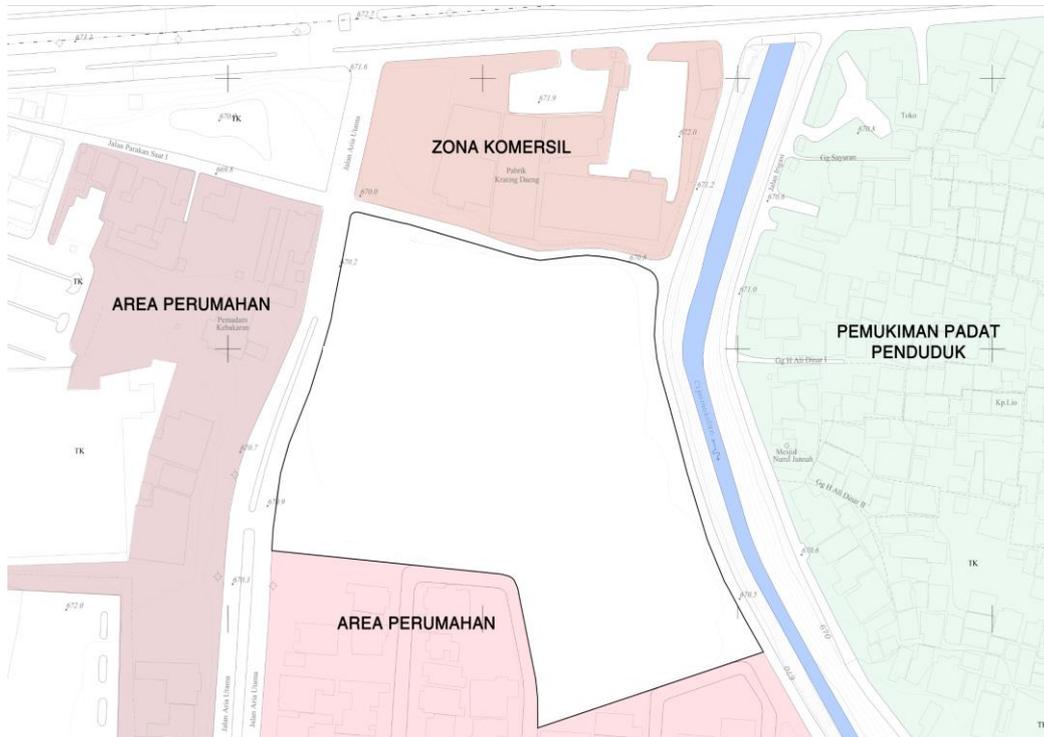
Untuk konsep lanskap yang akan digunakan pada Pusat Pelatihan Anak Tunagrahita ini adalah Taman Sensori, taman sensori ini berfungsi sebagai pelatihan terapi sensor yang terdapat pada tengah site sebelum anak-anak tersebut belajar di ruangan indoor.



Gambar 5.7 Rencana Lanskap

BAB VI HASIL RANCANGAN

6.1 Peta Lokasi



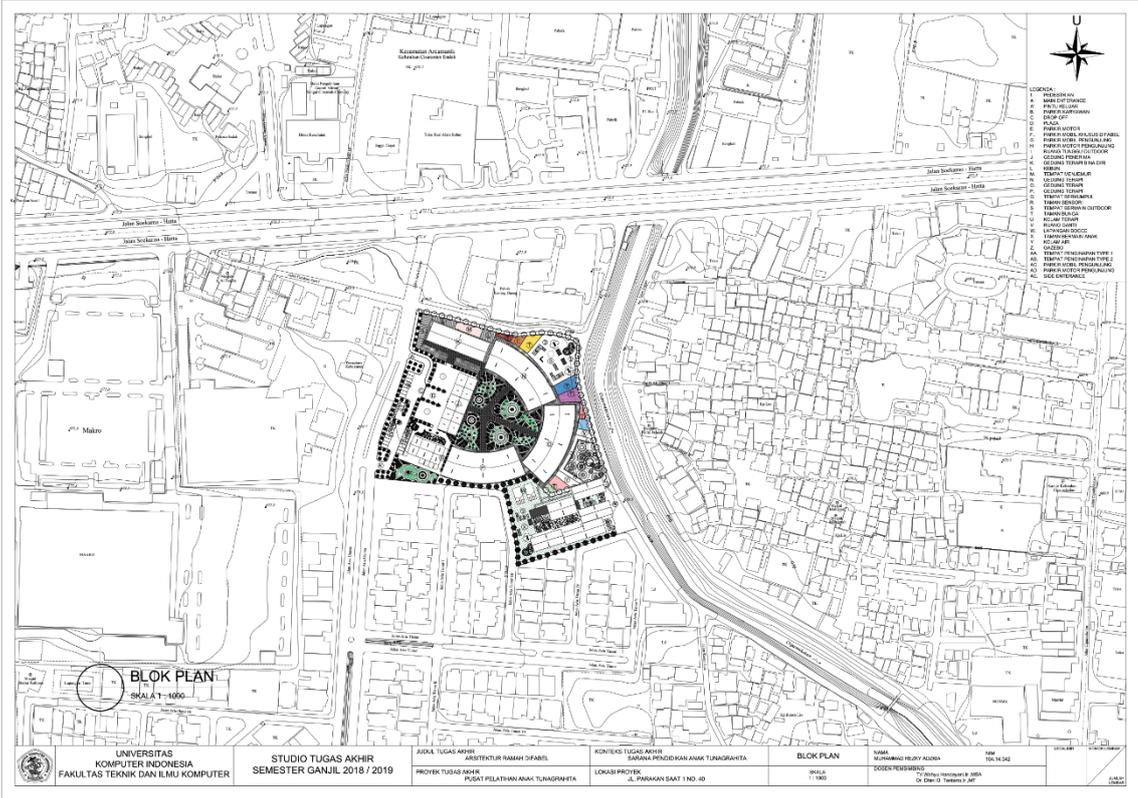
Gambar 6.1 Peta Lokasi

6.2 Gambar Rancangan

6.2.1 Siteplan dan Blockplan

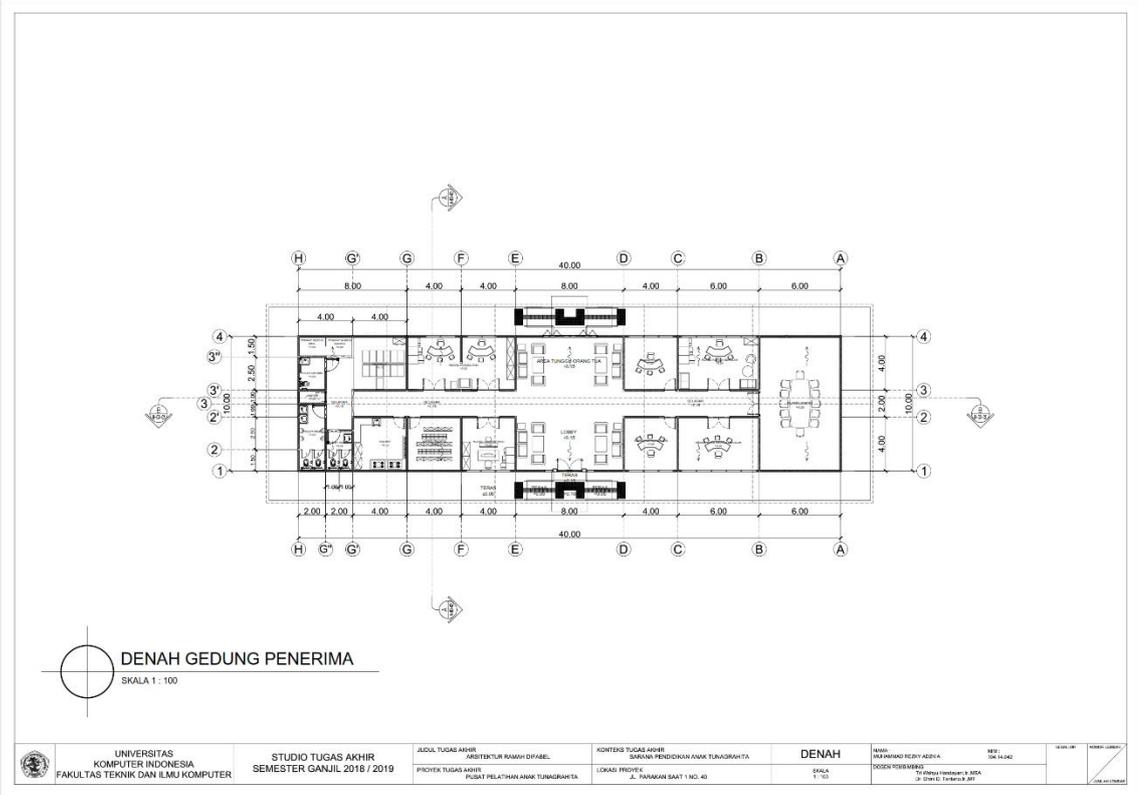


Gambar 6.2 Site Plan

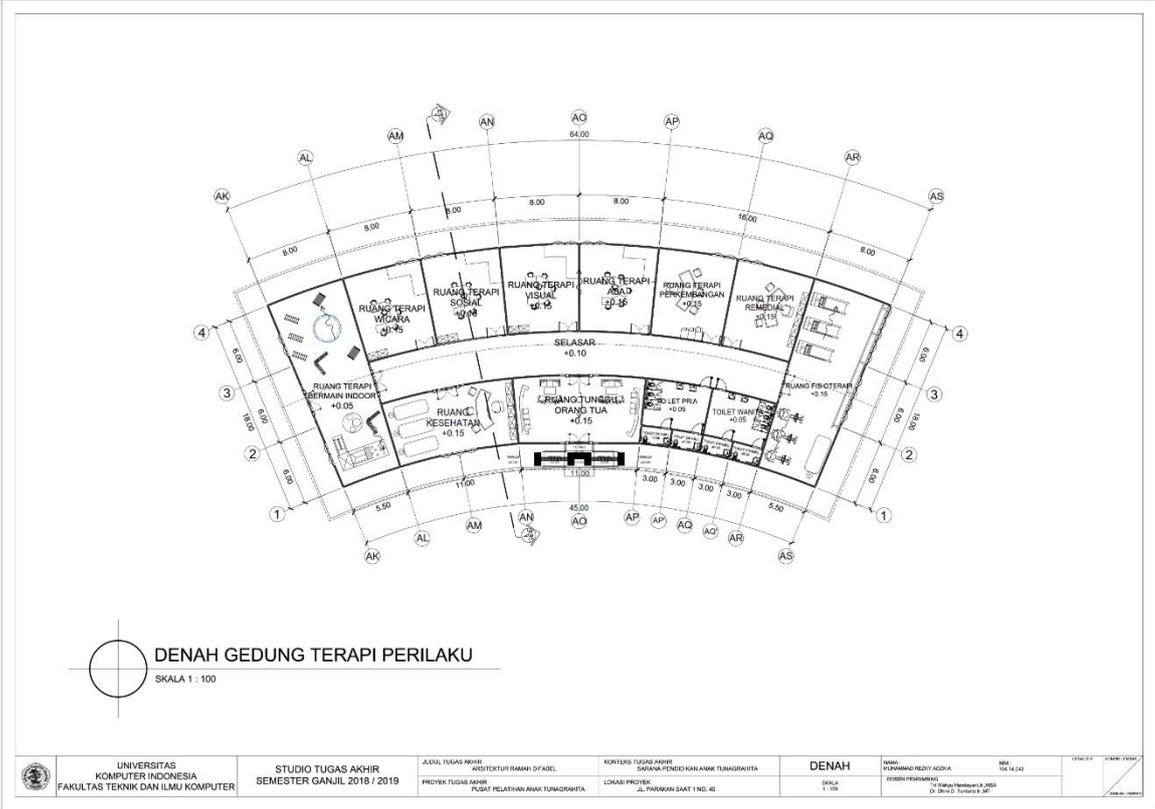


Gambar 6.3 Blockplan

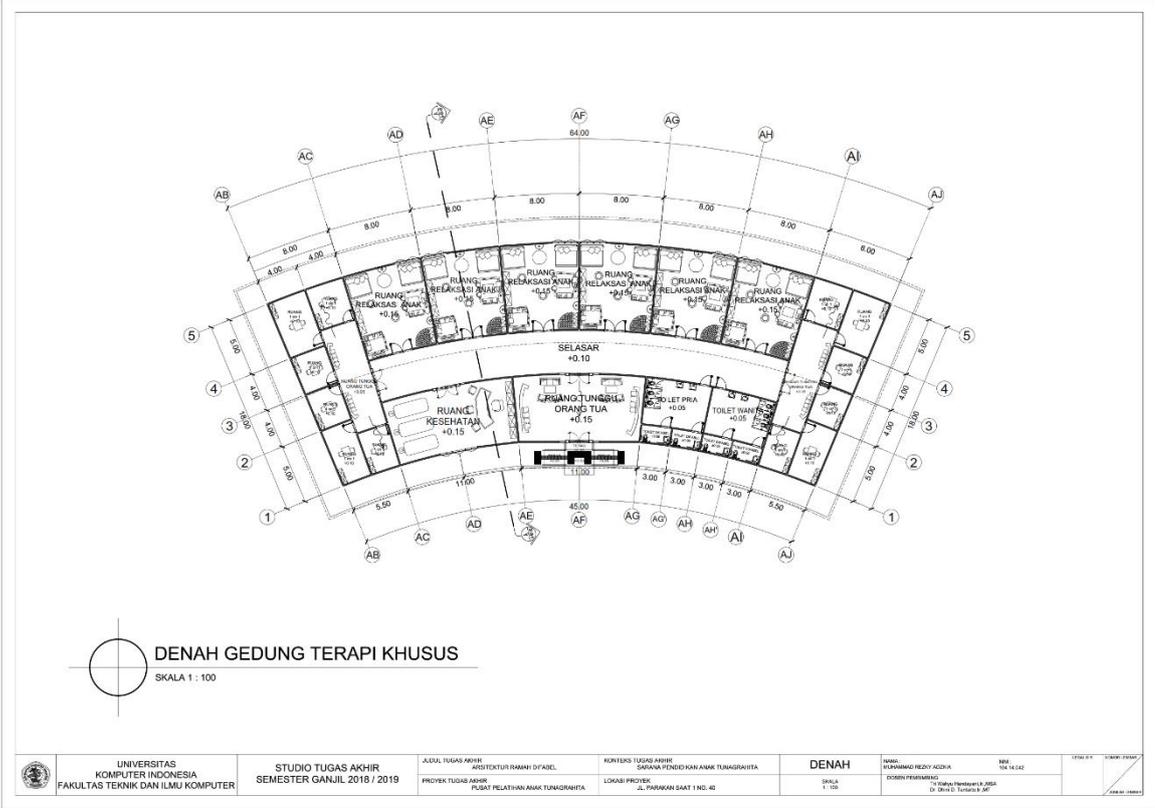
6.2.2 Denah



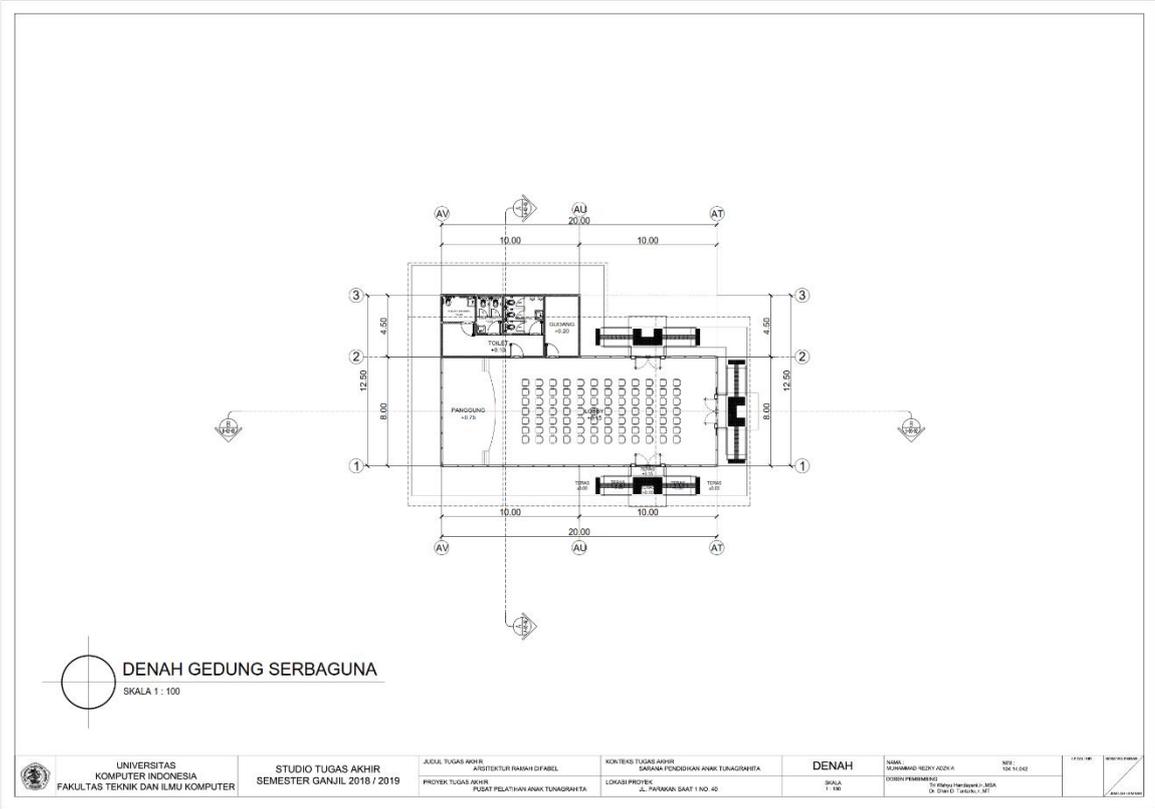
Gambar 6.4 Denah Gedung Penerima



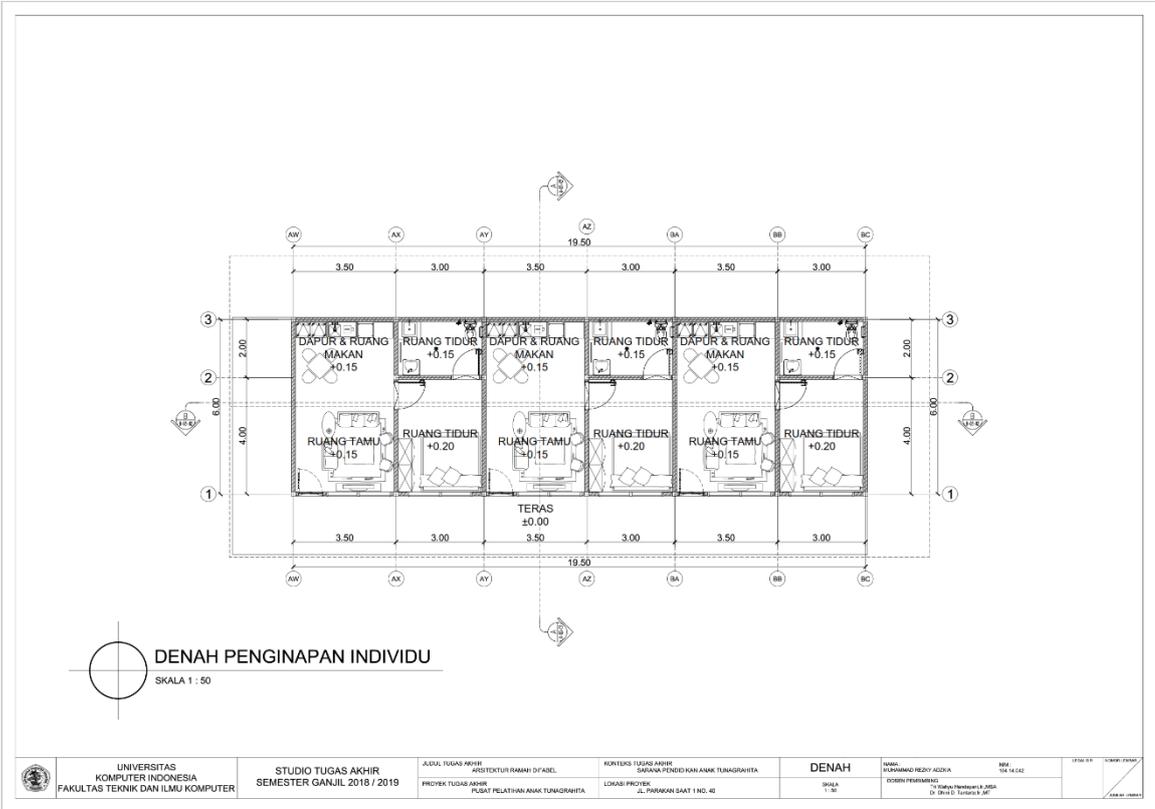
Gambar 6.7 Denah Gedung Terapi Perilaku



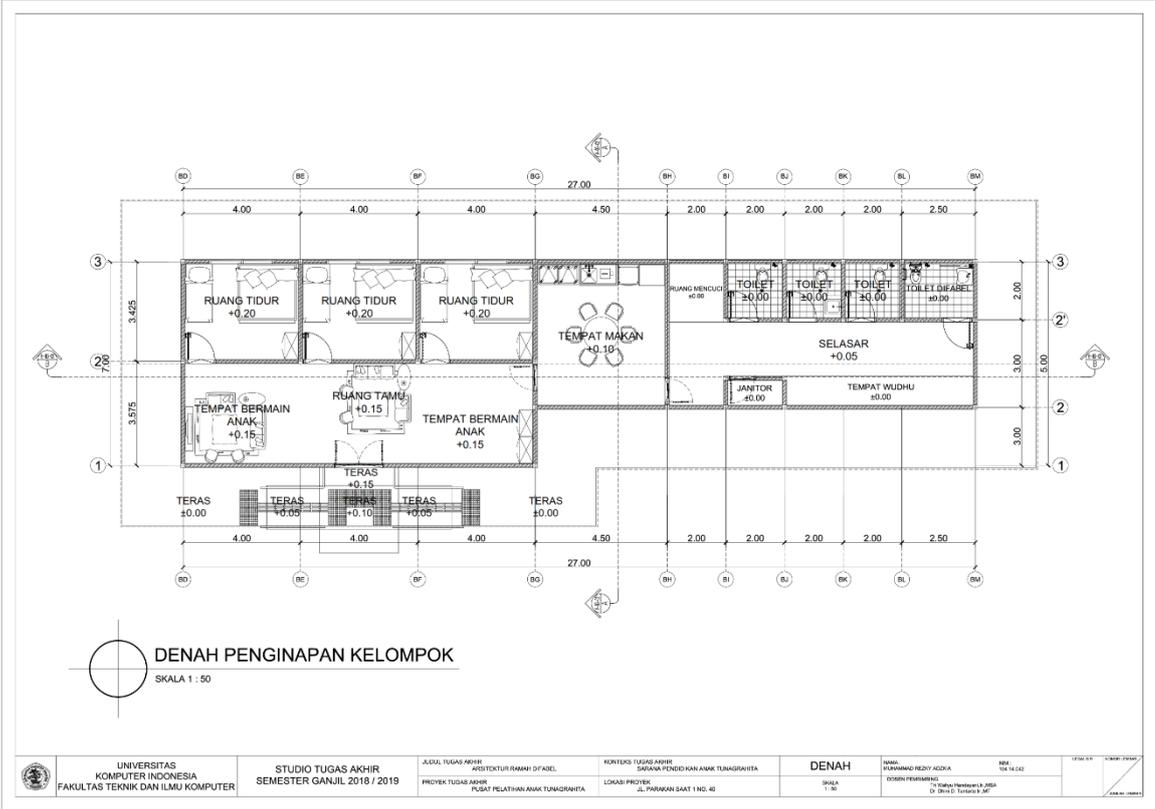
Gambar 6.8 Denah Gedung Terapi Khusus



Gambar 6.9 Denah Gedung Serbaguna

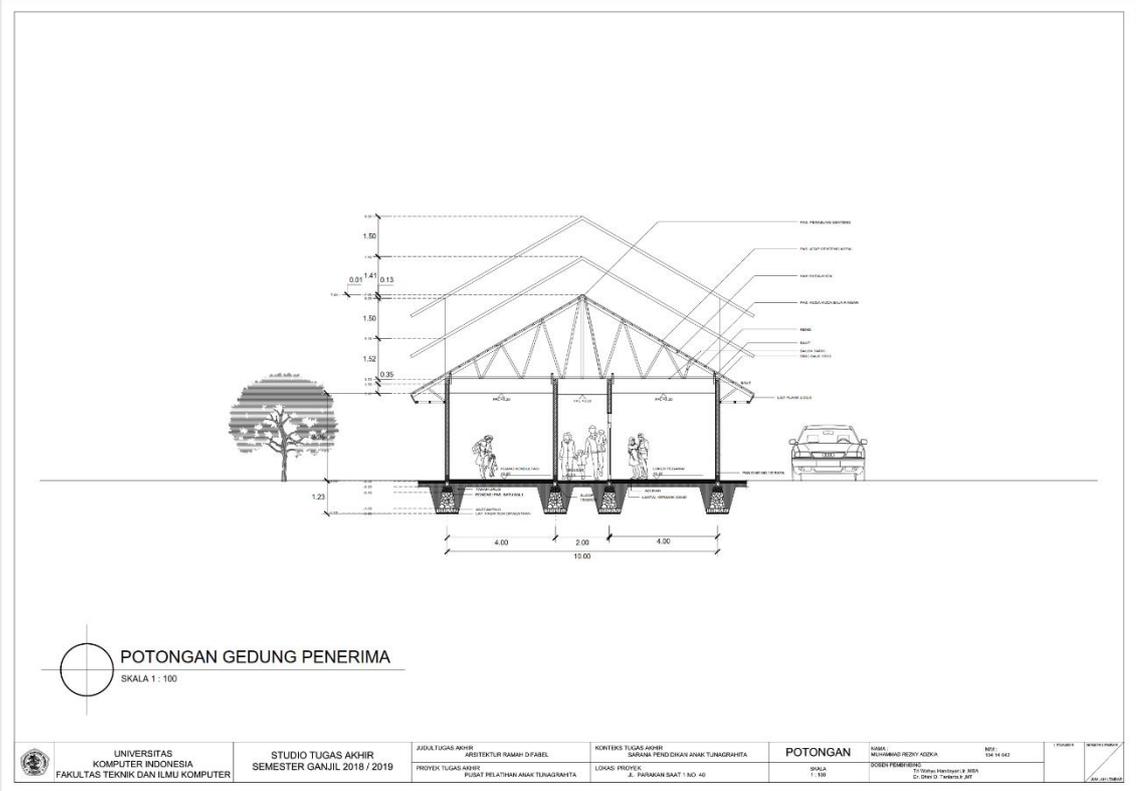


Gambar 6.10 Denah Gedung Peningapan Individu

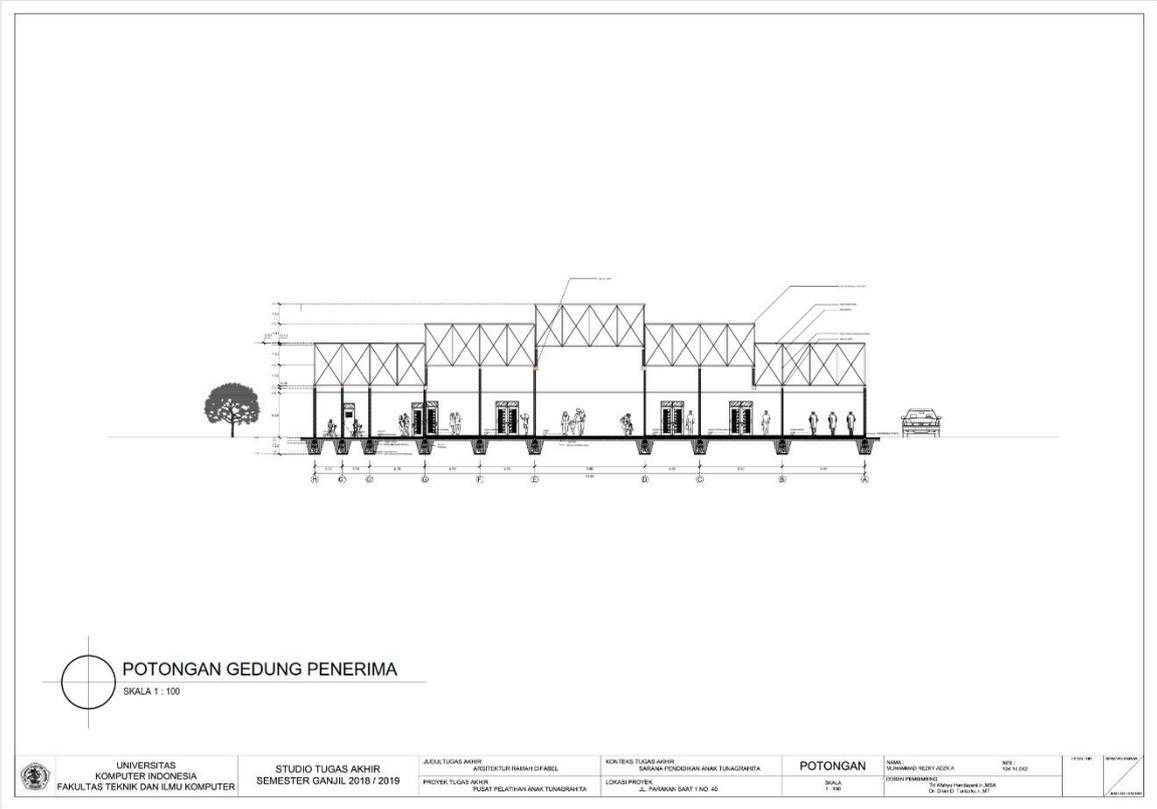


Gambar 6.11 Denah Peninginapan Kelompok

6.2.3 Potongan

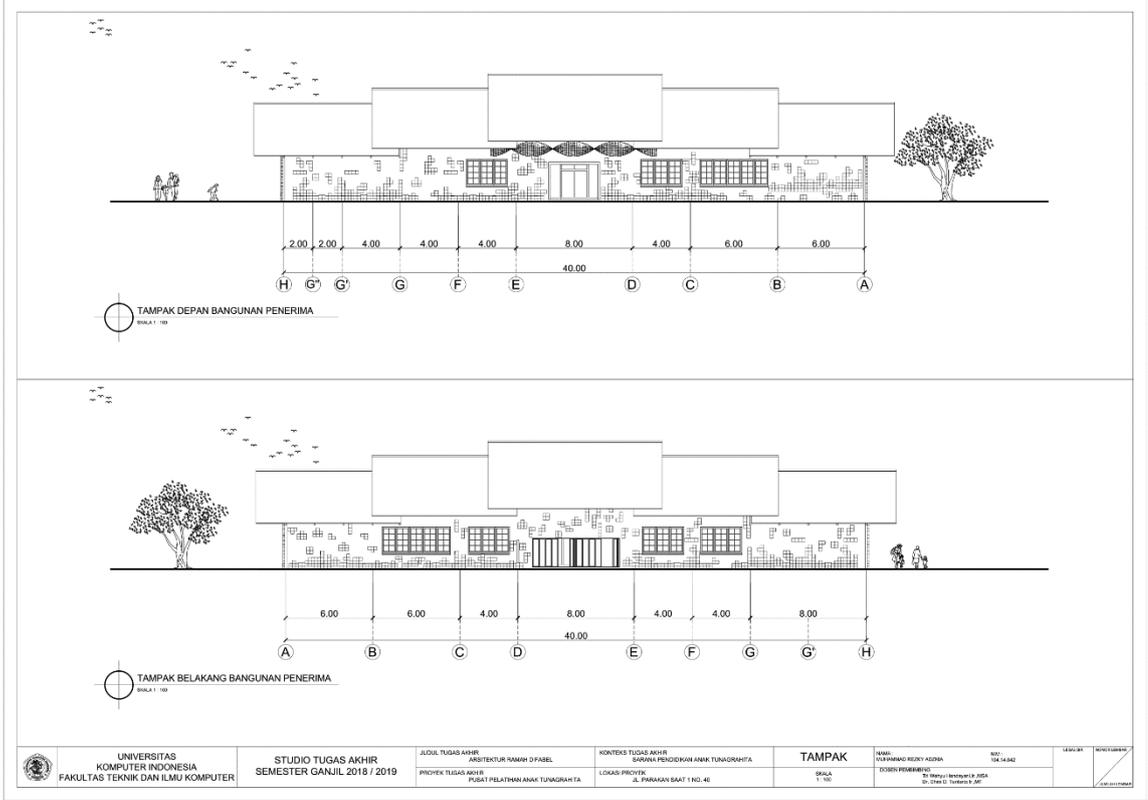


Gambar 6.12 Potongan Melintang

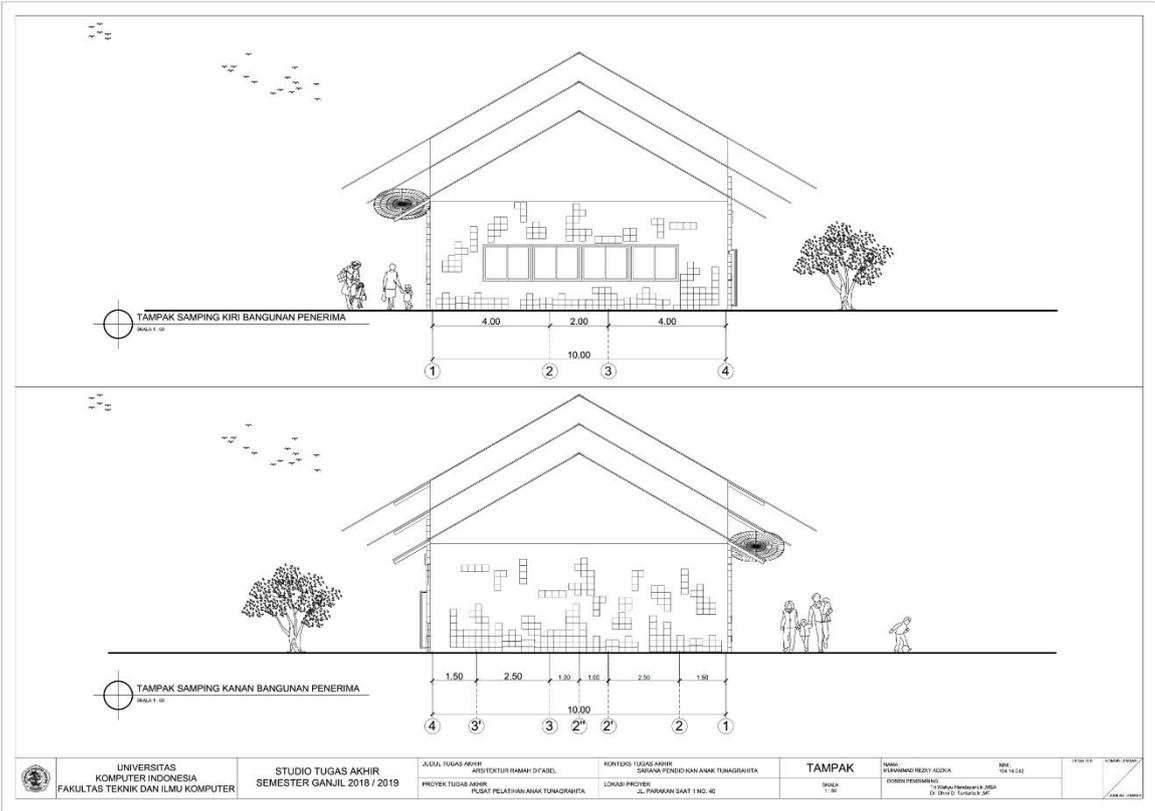


Gambar 6.13 Potongan Memanjang

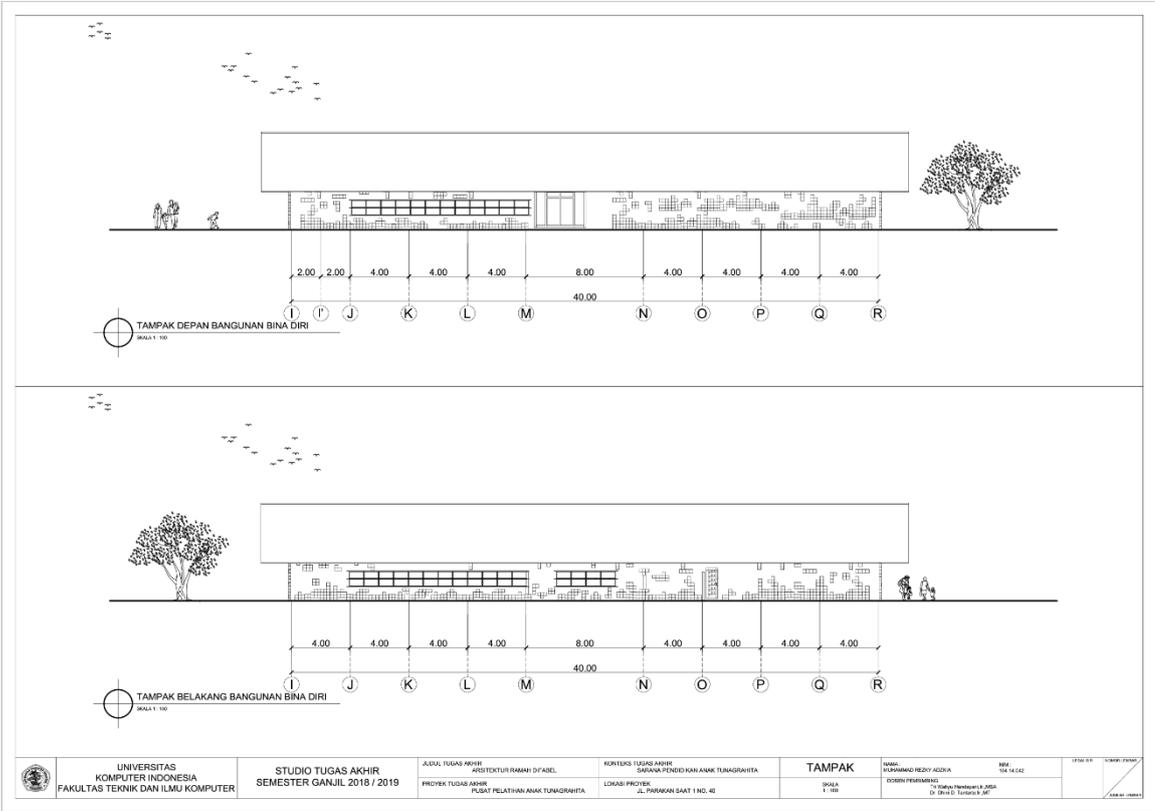
6.2.4 Tampak



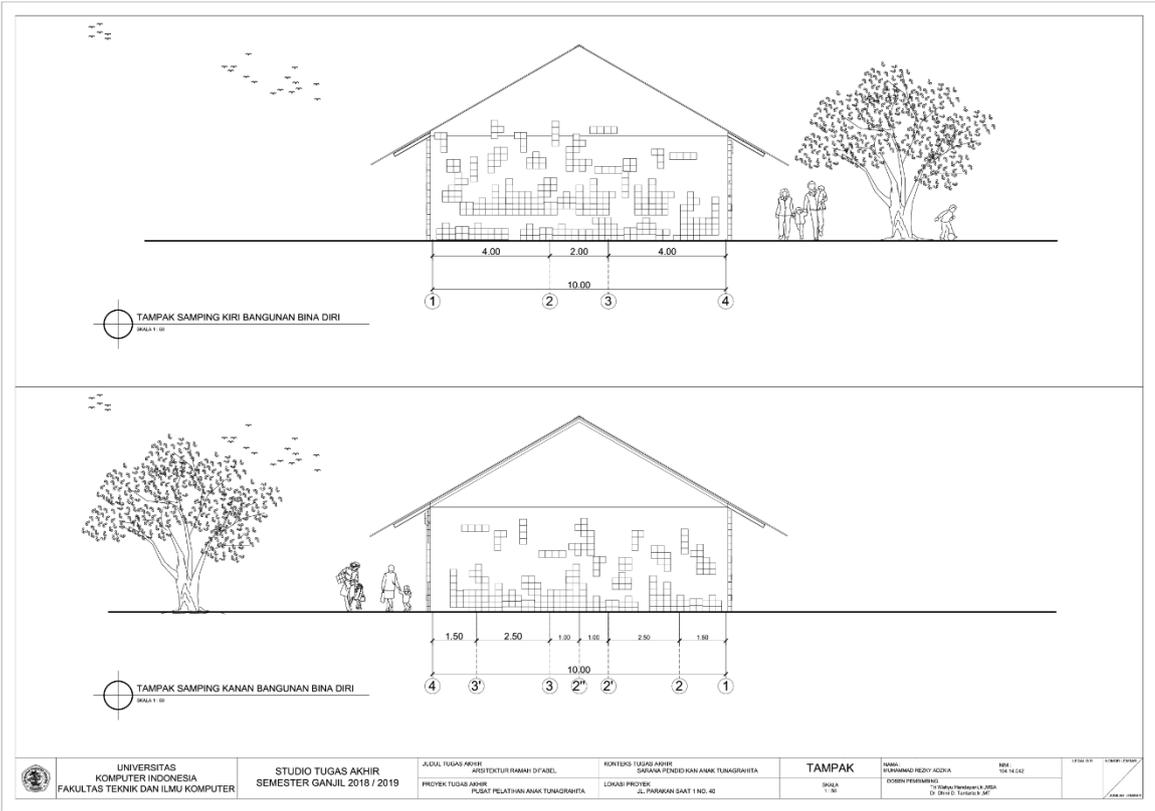
Gambar 6.14 Tampak Depan & Belakang Bangunan Penerima



Gambar 6.15 Tampak Depan & Belakang Bangunan Penerima



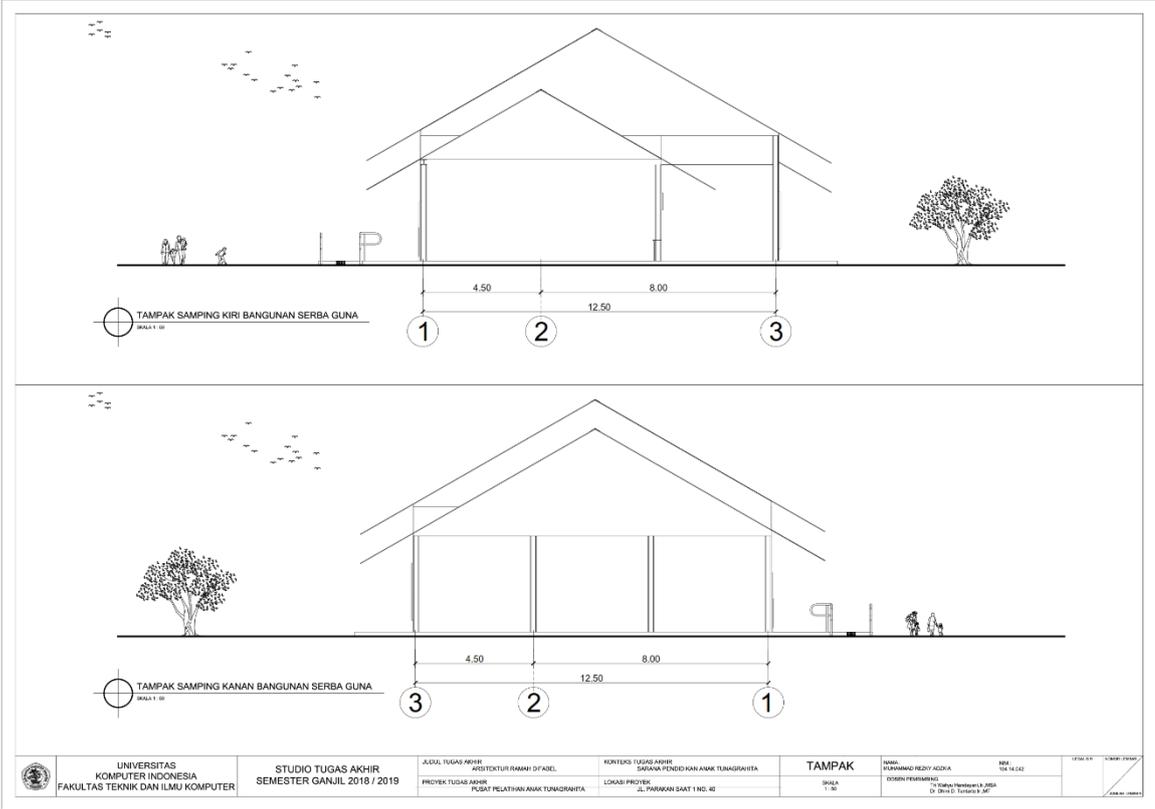
Gambar 6.16 Tampak Depan & Belakang Bangunan Terapi Bina Diri



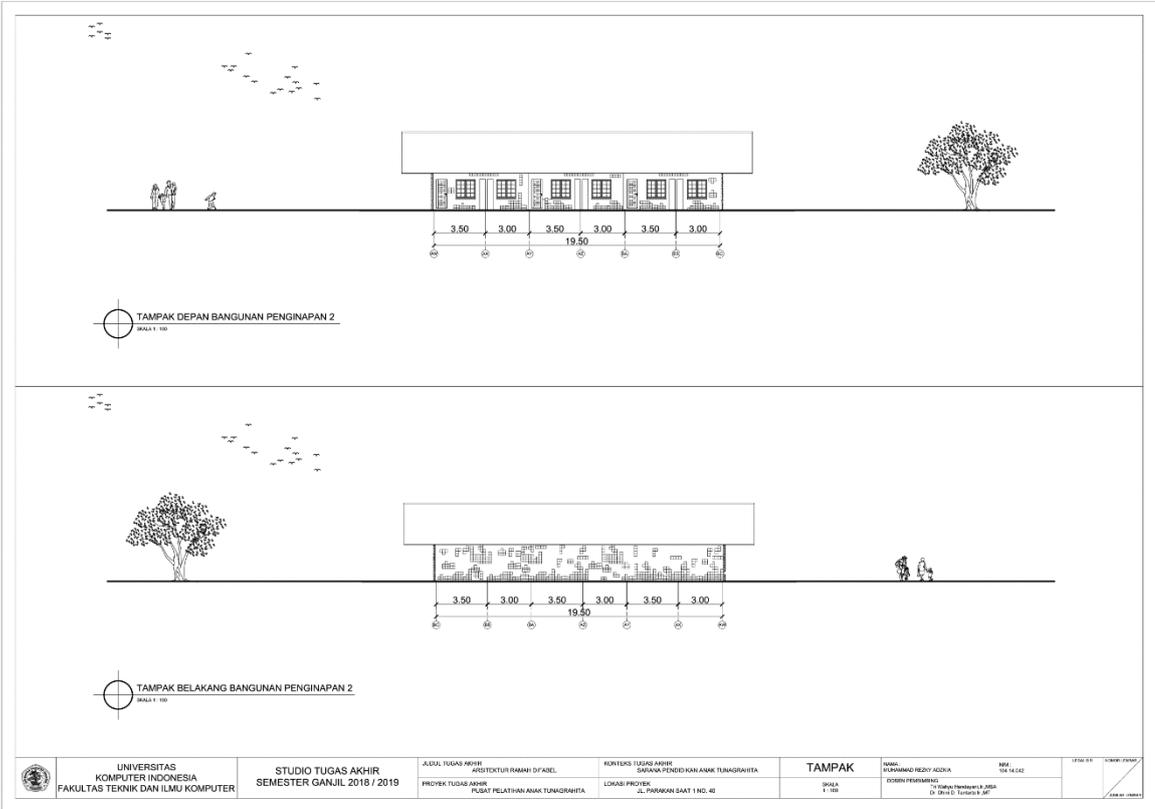
Gambar 6.17 Tampak Samping Kiri & Kanan Bangunan Terapi Bina Diri



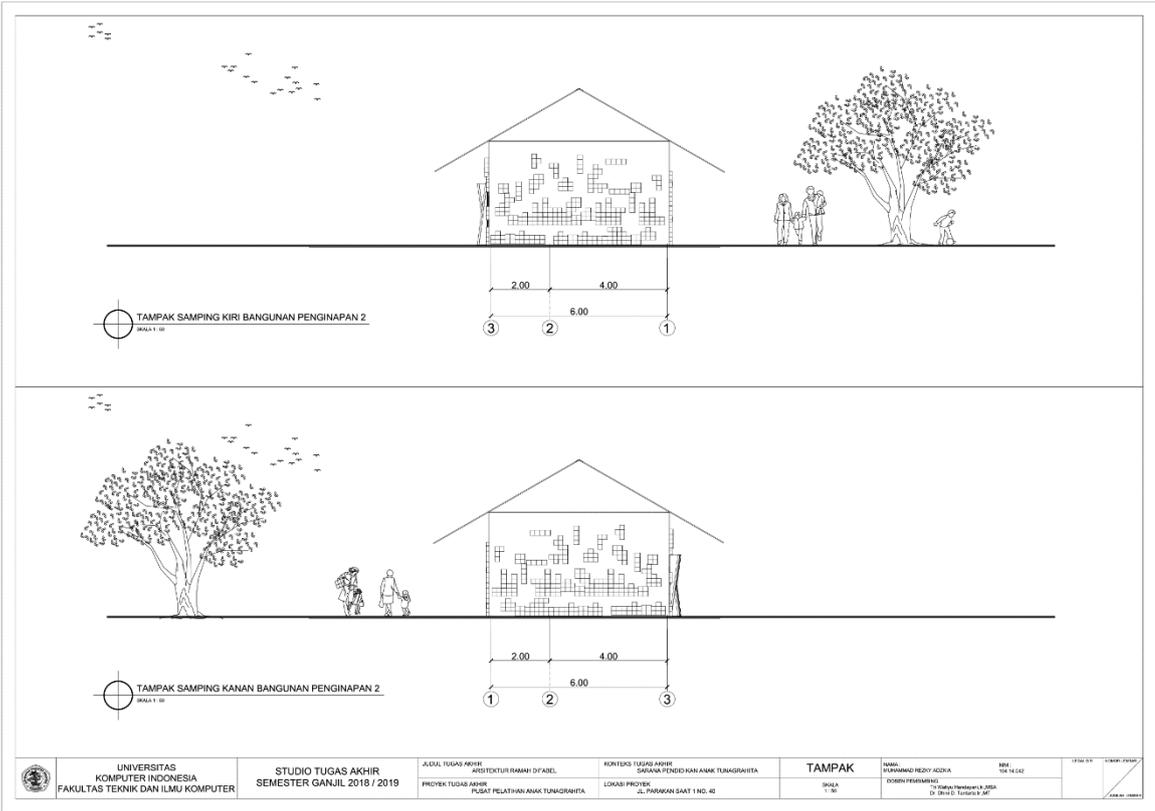
Gambar 6.18 Tampak Depan & Belakang Bangunan Serba Guna



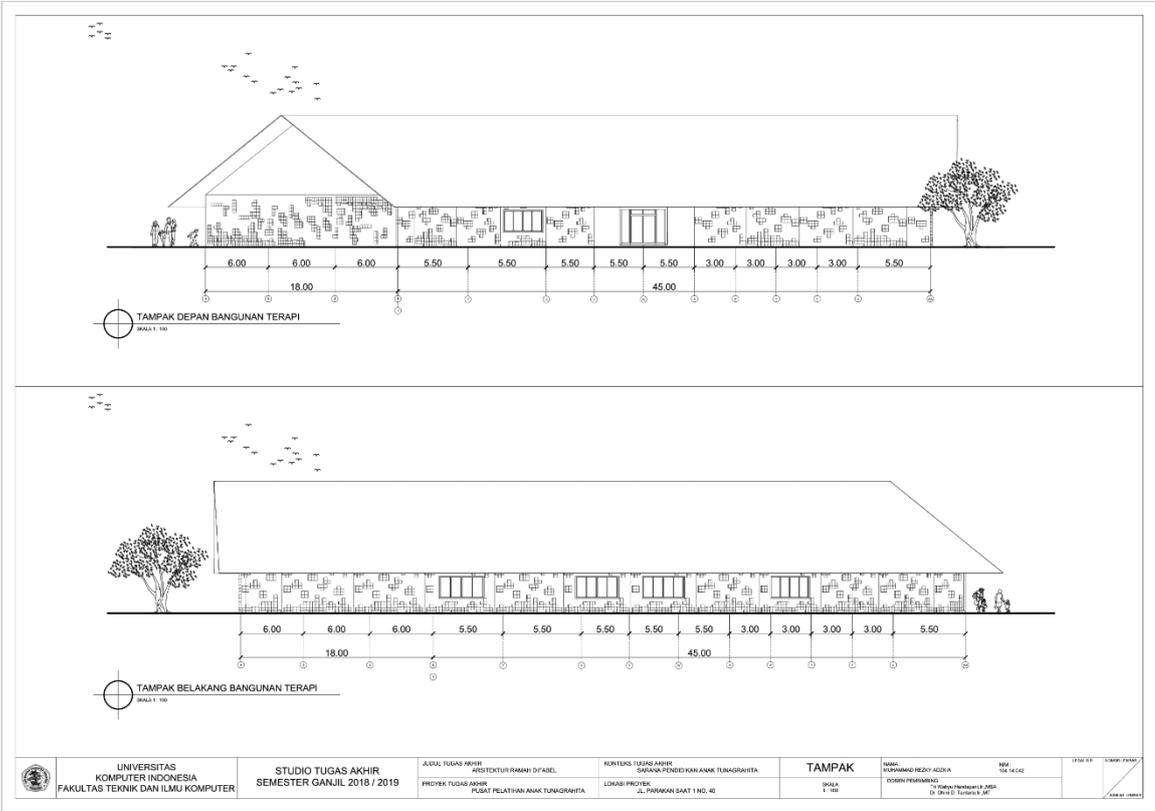
Gambar 6.19 Tampak Samping Kiri & Kanan Bangunan Serba Guna



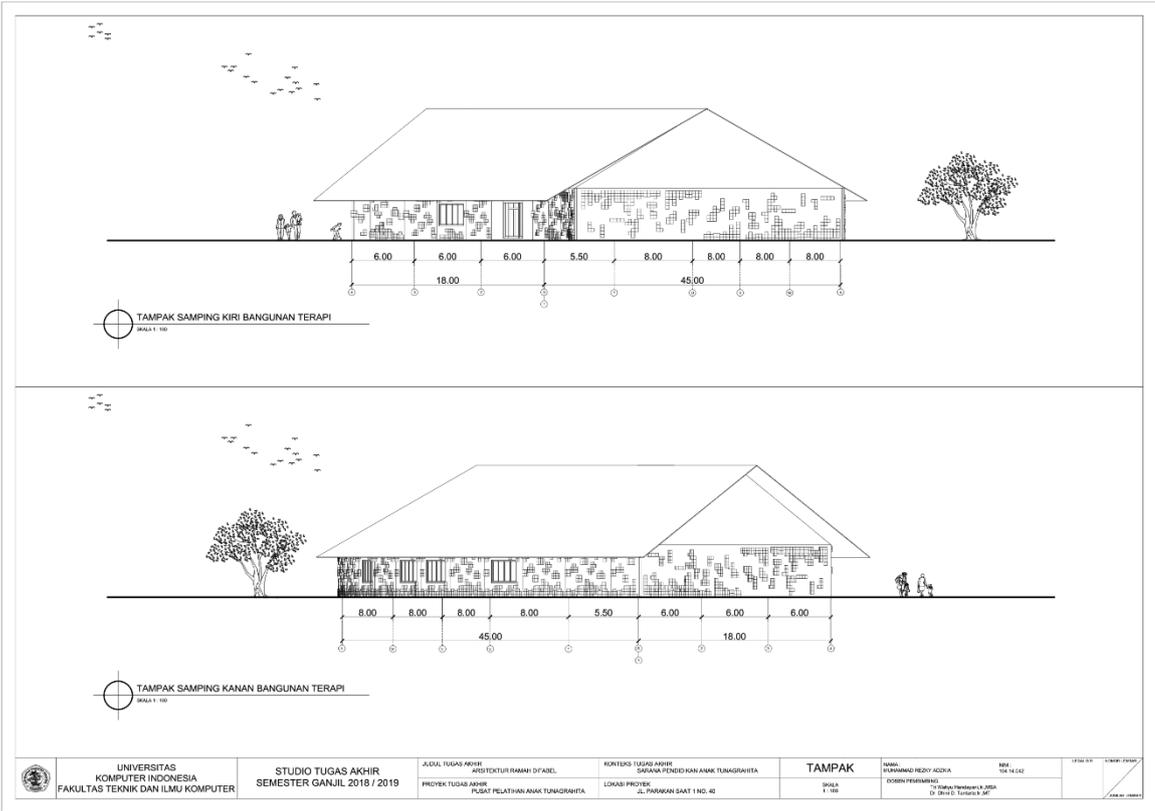
Gambar 6.20 Tampak Depan & Belakang Bangunan Penginapan Individu



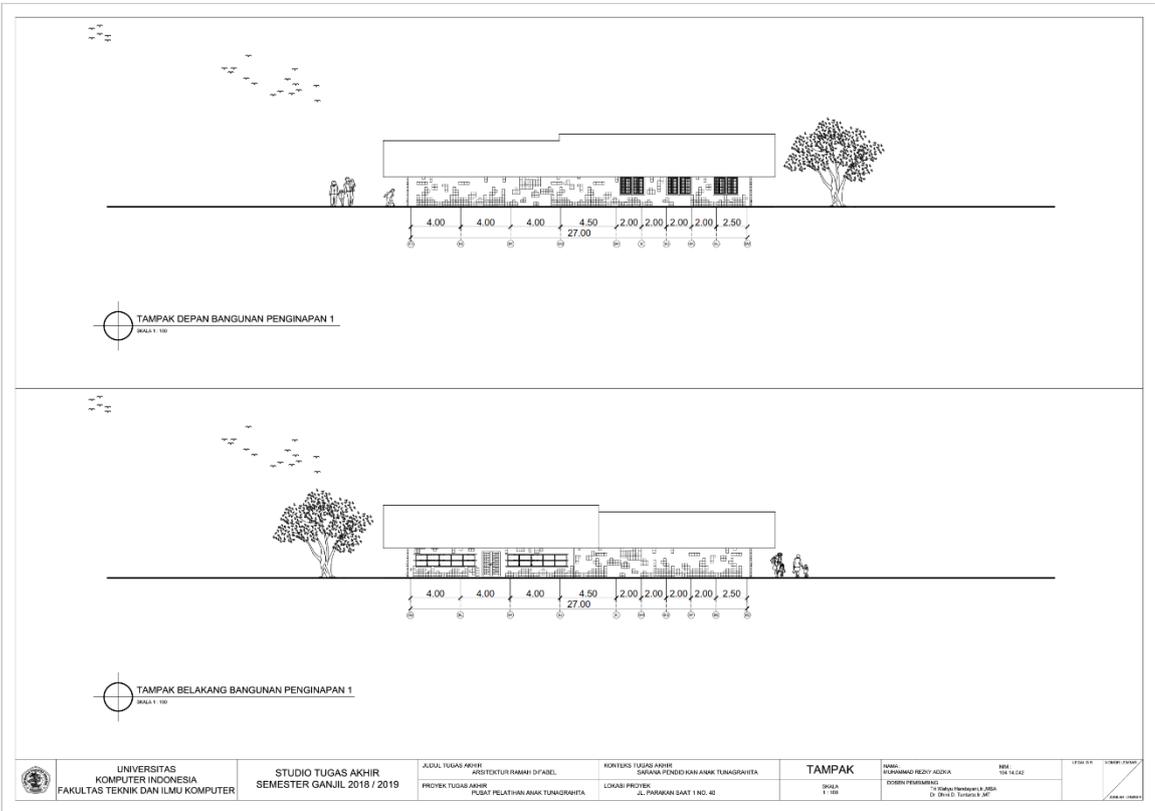
Gambar 6.21 Tampak Samping Kiri & Kanan Bangunan Penginapan Individu



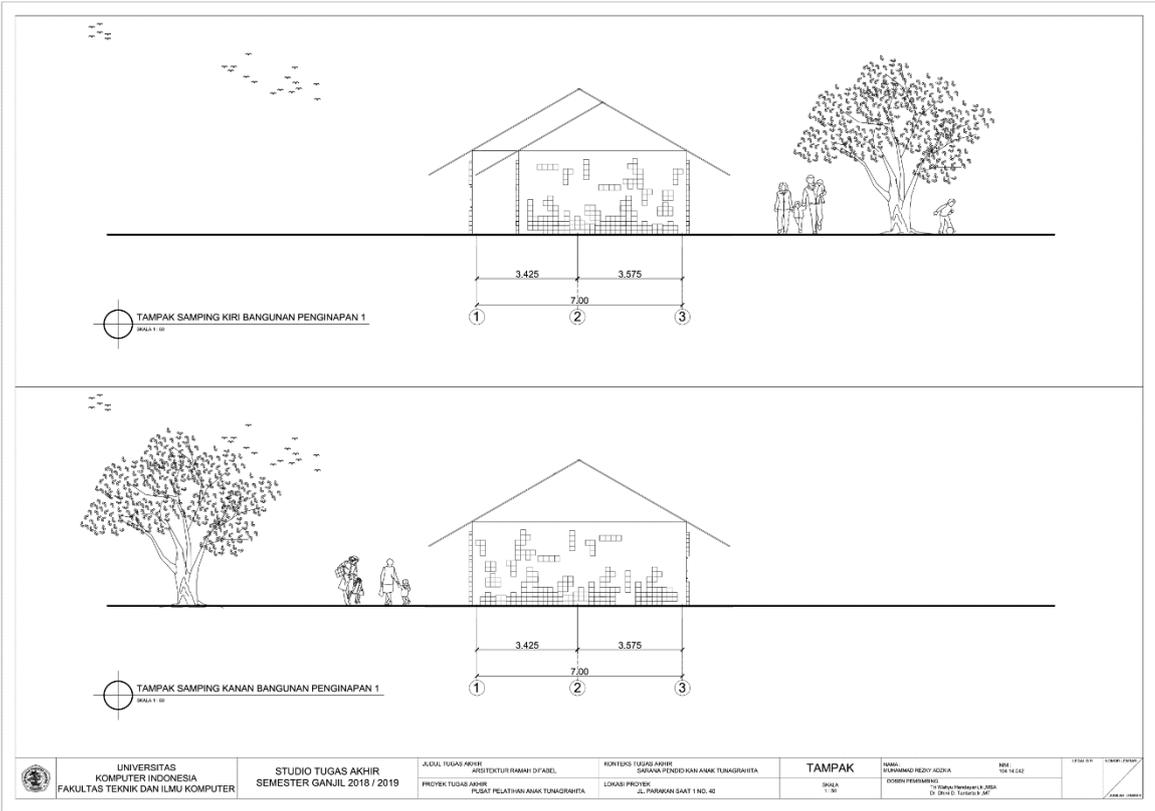
Gambar 6.22 Tampak Depan & Belakang Bangunan Terapi



Gambar 6.23 Tampak Samping Kiri & Kanan Bangunan Terapi



Gambar 6.24 Tampak Depan & Belakang Bangunan Penginapan Kelompok



Gambar 6.25 Tampak Samping Kiri & Kanan Bangunan Penginapan Kelompok

6.2.5 Perspektif Mata Burung



Gambar 6.26 Perspektif Mata Burung

6.2.6 Perspektif Suasana



Gambar 6.27 Perspektif Suasana Penginapan

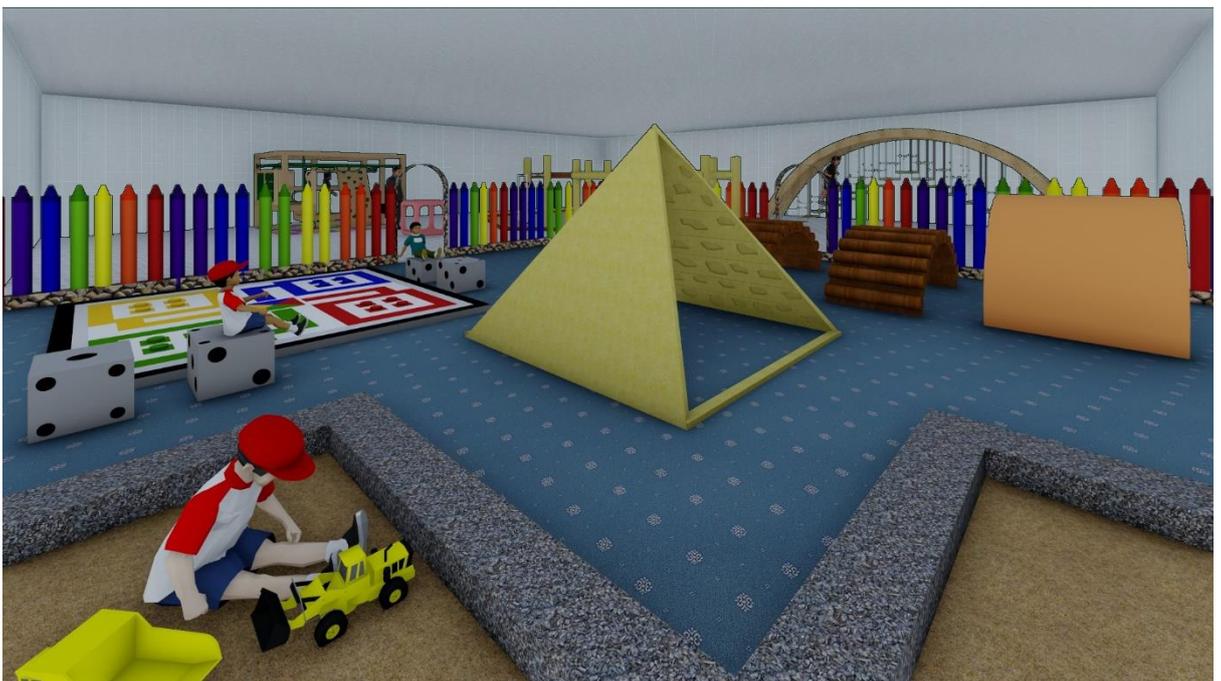


Gambar 6.28 Perspektif Suasana Taman Sensori

6.2.7 Perspektif Interior



Gambar 6.29 Perspektif Interior Ruang Snoezelen



Gambar 6.30 Perspektif Interior Taman Bermain Indoor