

## BAB III

### ELABORASI TEMA

#### 3.1. Pengertian Tema

Menurut bahasa, *Inclusive* berarti “termasuk di dalamnya”. Menurut istilah, *Inclusive* berarti menempatkan dirinya ke dalam cara pandang orang lain/kelompok lain dalam melihat dunia. Artinya menggunakan sudut pandang orang lain atau kelompok lain dalam memahami masalah.



Gambar 3.1 Simbol Kebutuhan Khusus  
(sumber : Alex Oekenmen, 2002)

Dengan tema *inclusive*, *shopping mall* ini harus dapat membuat para pengunjung melihat dari sudut pandang para penyandang disabilitas dan orang-orang yang memang berkebutuhan khusus. Mereka harus menyadari bahwa setiap manusia memiliki kesetaraan yang sama dimana hak dan kewajiban mereka juga sama. Dengan tema *inclusive*, maka akan tercipta lingkungan yang terintegrasi antara orang-orang yang membutuhkan kebutuhan khusus dan orang-orang yang normal. Maka akan tercipta lingkungan yang heterogen atas hak dan kewajiban.

Perancangan *Shopping Mall* dengan tema *Inclusive* tidak berarti bahwa para penyandang disabilitas lebih dispesialkan. Sebaliknya, dengan tema *Inclusive* ini setiap fasilitas umum dapat digunakan oleh para pengunjung dengan kelompok yang berbeda termasuk anak kecil, para orang tua yang membawa *baby stroller*, ibu hamil dan juga lansia. Hal tersebut merespon isu mengenai kesetaraan setiap manusia.

### 3.2. Elaborasi Tema

Setiap orang memiliki hasrat untuk berwisata atau mendapat hiburan ditengah-tengah kesibukannya dan sudah menjadi hak setiap orang untuk mendapat hiburan di dalam waktu luangnya. Hiburan yang dimaksud dapat berupa sekedar menikmati kopi hangat di dalam sebuah *café*, berolahraga, menonton film dan/atau berjalan-jalan ke tempat-tempat wisata. Hak mendapat hiburan juga dimiliki oleh para penyandang disabilitas. Mereka tentu juga memiliki hasrat untuk berlibur ke tempat-tempat yang baru, menikmati santapan siang di dalam restoran atau sekedar berjalan-jalan di sebuah *shopping mall*.

*Shopping mall* menjadi salah satu area *leisure* yang dapat memberikan *one stop leisure* kepada para pengunjung sehingga dapat memberikan mobilitas yang tinggi. Untuk dapat mendukung isu tersebut, tema *inclusive environment* sangat tepat untuk diterapkan. Tema *inclusive environment* juga dapat menyelesaikan isu-isu lain seperti stigma buruk, diskriminasi dan hak kesetaraan.

Tema ini membuat bukan hanya penyandang disabilitas yang menjadi sasaran, namun juga beberapa kelompok yang berpengaruh dan beraktivitas di lingkungan *shopping mall* seperti anak-anak, ibu hamil, lansia, bahkan pedagang kaki lima. Tema ini membuat lingkungan *shopping mall* akan ramah bagi segala kalangan sehingga hak atas kesetaraan dapat diwujudkan.



Gambar 3.2 *International Symbol of Acces*  
(sumber : AIGA Eye on Design, 2018)

Sasaran Utama:

a. Penyandang Disabilitas (Fisik)

Penyandang disabilitas fisik adalah orang-orang yang menyandang keterbatasan atau ketidakmampuan secara fisik. Keterbatasan tersebut didapatkan sejak lahir maupun selama masa hidupnya melalui berbagai macam insiden yang memberinya hambatan dalam beraktivitas. Dengan keterbatasan tersebut dan dengan kesadaran yang sehat, para penyandang

disabilitas fisik pasti menginginkan *leisure* yang dapat dinikmati dan diakses dengan mudah dan mandiri.

b. Anak-anak

*Shopping mall* menjadi tempat rekreasi favorit bagi anak (Dewiyanti, 2000). Hal tersebut dikarenakan banyak area *leisure* atau rekreasi yang ditawarkan oleh sebuah *shopping mall*. Menurut Dewiyanti (2000), bermain adalah dunia anak-anak. Hal tersebut membuat *shopping mall* harus dapat memiliki keamanan yang baik agar dapat memberikan jaminan keselamatan bagi anak-anak.

c. Lansia

Kelompok lanjut usia (lansia) adalah sekelompok orang pada rentang usia tertentu dengan keberagaman kondisi fisik, mental dan kondisi spiritual yang kompleks dengan segala keterbatasan (Abioso, 2008). Hal tersebut terkadang membuat mereka menginginkan *leisure* yang mudah untuk diakses.

### 3.3. Studi Preseden Tema Sejenis

#### 3.3.1. *Sport And Fitness Center For Disabled People / Baldinger Architectural Studio*



Gambar 3.3 *Sport And Fitness Center For Disabled People*  
(sumber : Raul Garcia, 2015)

Location : Phoenix, Arizona, USA  
Architects : Baldinger Architectural Studio  
Area : 45.000 ft<sup>2</sup>

Pusat olahraga untuk penyandang disabilitas pertama di Western United States. Dengan pengalaman yang didapat dalam fase pertama dalam desain dan konstruksi dan dengan komitmen yang tinggi untuk

menghilangkan segala halangan, bangunan ini memadukan beberapa fungsi, yaitu dengan menyatukan pertimbangan lingkungan dan estetika yang tinggi menjadi sebuah “*total environment*” yang memanjang dari tapak sampai bangunan.

Tujuan terbesar dari pembangunan The SpoFit dalam konsep “*total environment*” adalah untuk menghasilkan lingkungan yang bebas bergerak dan beraktifitas, namun tetap aman dan juga sehat.

Dalam waktu yang singkat, The SpoFit menjadi pusat budaya, pusat edukasi, rekreasi dan pusat olahraga untuk Greater Phoenix Disability Community.

### 3.3.2. Musholm Extension / Aart Architects



Gambar 3.4 Musholm Extension  
(sumber : Kirstine Mengele, 2015)

Location : 4220 Korsr, Denmark

Architects : AART Architects

Area : 3200 sqm

Pembangunan ini menghidupkan visi untuk meningkatkan kualitas hidup bagi para penyandang disabilitas atas dasar memberi ruang bagi perbedaan. Musholm memberikan pengalaman-pengalaman baru termasuk menantang pendekatan tradisional dalam arsitektur yang mudah diakses.

Alih-alih menghapus berbagai perbedaan, Musholm membuat ruang untuk berbagai pengalaman, memberikan pengunjung tanpa menghiraukan kesulitan untuk terlibat dalam kegiatan fisik dan memperluas batas mereka sendiri.

Aula serbaguna adalah contoh bagaimana Mushlom memadukan aksesibilitas sebagai elemen kreatif untuk menginspirasi dan menantang pengguna. Mushlom juga menciptakan ide-ide baru seperti jalan ramp berjarak 100 meter yang disebut “*experience ramp*” yang mengelilingi aula. Aula serbaguna tersebut berada di pusat *resort*, sedangkan rumah liburannya terletak di pinggiran.