

BAB 2

TINJAUAN TEORI DAN DATA PADA PERANCANGAN INTERIOR *AUTISM IN WORKPLACE* DI BANDUNG

2.1 Studi Literatur *Stakeholder*

1.1.1 Karakteristik *Stakeholder*

Dalam perancangan fasilitas ini *stakeholder* berperan sebagai subjek yang akan memahami penyandang autisme (objek). Untuk memahami lebih dalam definisi, jenis dan fungsi pengguna fasilitas, berikut beberapa tinjauan studi literatur mengenai *stakeholder*,

a. Definisi *stakeholder*

Stakeholder atau dalam bahasa Indonesia berarti pemangku kepentingan adalah seorang individual, kelompok maupun lembaga yang mencari pegawai yang baru lulus (*fresh graduate*) ataupun pegawai yang sudah mempunyai pengalaman untuk bekerja sama dalam kepentingan bisnis/usaha nya. Dalam kehidupan bermasyarakat terhimpun individual ataupun kumpulan manusia yang memiliki tujuan hajat yang sama, baik secara langsung maupun tidak langsung yang dapat mempengaruhi dan dipengaruhi kegiatan eksistensi sebuah perusahaan bisnis (Wibisono 2007). *Stakeholder* juga menjadi posisi yang penting dalam roda sebuah perusahaan karena ketentuan, program, ataupun orientasi inti perusahaan dapat dikontrol oleh *stakeholder* (Jones 1995). Karyawan, nasabah, pemasok, investor, perhimpunan, asosiasi dan pemerintah merupakan contoh pihak yang dapat disebut sebagai *stakeholder* dengan posisi kepentingan pada setiap perusahaan akan berbeda-beda. Adapun klasifikasi *stakeholder* menurut

Jones (1995) dalam bukunya;

1. *Stakeholder* Primer (Utama)

Stakeholder utama berperan sebagai inti dari sebuah perusahaan, memiliki kepentingan yang kuat terhadap diputuskan/dibuatnya suatu kebijakan, strategi dan proposal proyek. Mereka memiliki wewenang sebagai juru utama dalam sebuah prosedur pengambilan keputusan.

2. *Stakeholder* Sekunder (Pendukung)

Stakeholder pendukung berperan sebagai pihak yang penting tetapi tidak berkaitan secara langsung dengan diputuskan/dibuatnya suatu kebijakan, strategi dan proposal proyek dalam perusahaan.

Beberapa contoh lembaga yang dapat disebut sebagai *stakeholder* pendukung, yaitu;

- Lembaga pemerintah
- Lembaga swadaya masyarakat (LSM)
- Perguruan Tinggi
- Badan Usaha.

3. *Stakeholder* Kunci

Stakeholder kunci dapat dikatakan pihak yang dapat dikaitkan dengan pemerintahan negara, bersifat eksekutif dalam bidang instansi dan legislative. Memiliki kewenangan dalam pengambilan keputusan yang bersifat sah/legal. Contoh lembaga yang dapat disebut sebagai *stakeholder* *stakeholder* kunci:

- Pemerintah Daerah
- DPR Daerah
- Dinas yang bersangkutan.

b. Kategori *Stakeholder*

Untuk kategori *stakeholder* dapat dibedakan menjadi 2 jenis kategori (Jones 1995), yaitu:

1. *Inside stakeholder*

Pemegang saham dan karyawan menjadi pihak yang menempati kategori ini. Memiliki kedudukan yang penting dengan tuntutan terhadap cakupan sumber daya dan mengikuti organisasi dalam industri/perusahaan tersebut.

2. *Outside stakeholder*

Pelanggan, pemasok, pemerintah dan masyarakat luas menjadi pihak yang menempati kategori *outside stakeholder*. Pihak tersebut merupakan pihak yang bukan pemilik perusahaan maupun pengelola perusahaan, akan tetapi memiliki peran yang kuat terhadap perusahaan.

Adapun dalam bidang bisnis biasanya *stakeholder* diguguskan menjadi dua bagian, yaitu

Table 2.1 *Stakeholder dalam bisnis*

Internal Stakeholder	External Stakeholder
Shareholder/Pemegang Saham	Konsumen
Eksekutif dan Manajemen	Distributor

2.1.2 Fungsi dan Peran *Stakeholder*

Setiap hal yang terbentuk pasti memiliki peran dan fungsinya masing-masing, demikian pula dengan keberadaan *stakeholder*. *Stakeholder* memiliki peran yang berbeda-beda sesuai dengan tugas dan fungsinya. Berikut disebutkan beberapa peran *stakeholder* dalam orientasi sebuah perusahaan:

1. **Pemilik/Pemegang Saham**, berlaku sebagai pemilik modal yang menongkah orientasi alur perputaran dana pada sebuah perusahaan. Pemegang saham yang menyimpan ataupun menyuntikan modal paling besar biasanya akan diberikan jabatan penting berupa menjadi bagian eksekutif ataupun menjadi pemilik perusahaan tersebut.

2. **Karyawan/Pegawai**, berlaku sebagai bagian yang sangat penting dalam perusahaan. Keberadaan karyawan/pegawai merupakan mesin pada perusahaan itu sendiri, karena orientasi cakupan kerja mereka yang menjadikan sebuah perusahaan dapat terus beroperasi dan berkembang.
3. **Konsumen**, berlaku sebagai pembeli, pemakai dan pengguna produk yang dihasilkan dan dijual oleh suatu perusahaan. Konsumen memiliki peran khusus dalam perputaran aktivitas dalam perusahaan. Dimana produk yang diproduksi oleh perusahaan akan dipengaruhi oleh permintaan konsumen.
4. **Supplier/Pemasok**, berlaku sebagai agen bahan baku dalam kegiatan produksi yang dilakukan perusahaan. Pemasok biasanya akan melakukan kontrak kerjasama dengan sebuah perusahaan guna mendapatkan keuntungan di kedua belah pihak.
5. **Pemerintah**, berlaku sebagai pemberi perintah dan kuasa dalam perizinan usaha.
6. **Kreditur/Bank**, berlaku sebagai lembaga keuangan yang memberikan pinjaman kepada pengusaha baik untuk modal awal ataupun suntikan modal.
7. **Kompetitor/Pesaing**, berlaku sebagai saingan (perusahaan lain) yang akan menjadi tolak ukur kemajuan, kesuksesan perusahaan. Biasanya perusahaan kompetitor akan bergerak dalam produk jasa yang sama dengan industri yang sama pula.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *stakeholder* merupakan individu atau kelompok yang berkepentingan dalam memajukan perusahaan dan memiliki peran masing-masing yang penting dengan posisi yang beragam.

2.2 Studi Literatur Autisme

2.2.1 Karakteristik Penderita Autisme

Dalam perancangan fasilitas ini penyandang autisme berperan sebagai objek yang akan di wartakan kepada para *stakeholder*, guna memberikan pemahaman dan kepercayaan untuk bekerja sama.

a. Definisi Autisme

Untuk memperdalam karakteristik autisme sebaiknya terlebih dahulu memahami arti dari autisme itu sendiri. Autisme dapat dijelaskan sebagai suatu kumpulan gejala (sindrom) yang diakibatkan oleh kerusakan di area saraf dan adanya gangguan pada pertumbuhan. Komunikasi yang menyimpang menjadi salah satu ciri awal yang biasanya terlihat pada penderita. Biasanya anak-anak ketika mencapai umur sekitar lima tahun sudah fasih berbicara, untuk anak penderita gangguan autisme biasanya akan mengalami keterlambatan berbicara, tidak berbicara, ataupun berbicara dengan mengucapkan kata-kata yang hanya dimengerti oleh diri sendiri (bahasa planet). Pada kasus lain pun penderita hanya mampu berucap kata secara ekolalia (hanya meniru). Gejala lain adalah penderita akan mengalami gangguan interaksi dengan orang-orang yang ada di lingkungan sekitarnya. (Widihastuti, S., 2001).

Dari penjelasan tersebut diartikan bahwa autisme adalah sebuah sindrom yang menyerang saraf di otak yang mengakibatkan adanya disfungsi pada otak penderita. Banyak persepsi menganggap bahwa autisme adalah sebuah sindrom yang mengganggu kejiwaan dan mental, sedangkan kenyataannya autisme ialah sebuah penyakit yang menyerang saraf di otak sehingga cara kerja otak terganggu. Yang mengakibatkan adanya kecenderungan munculnya kondisi keterlambatan

penyerapan informasi dan membaca keadaan sekitar. Contoh gejala lainnya ialah penderita autisme lebih menyukai bermain di dunianya sendiri, mengabaikan orang-orang di lingkungannya.

b. Klasifikasi Autisme

Menurut ICD-10 (*International Classification of Diseases*, WHO 1993) dan DSM-IV (*American Psychiatric Association*, 1994), autisme diklasifikasikan menjadi lima jenis, yaitu sebagai berikut :

1. Autisme Masa Kanak-kanak (*Childhood Autism*).

Pada umur sebelum tiga tahun biasanya anak-anak sudah mulai membangun komunikasi yang cukup baik dengan orang sekitarnya. Tetapi untuk anak penderita autisme hal seperti membangun komunikasi tidak terjadi, anak akan diam tidak mengucapkan kata-kata bayi dibawah tiga tahun pada umumnya. Gangguan pada saat melakukan interaksi pada lingkungan sekitar, kualitas dalam berkomunikasi tidak seperti pada umumnya, tidak tertarik untuk bermain dengan anak-anak sebayanya, adanya ketidaknormalan perilaku dan selalu melakukan aktivitas berulang-ulang setiap harinya adalah ciri-ciri yang akan dialami oleh anak penderita autisme di bawah tiga tahun.

2. *Pervasive Developmental Disorder Not Otherwise Specified* (PDD-NOS).

Lingkup penderita yang berada pada lingkaran PDD-NOS tidak sebanyak penderita di lingkup *Childhood Autism*. Penderita autisme PDD-NOS dapat dikatakan sebagai gangguan yang terbilang ringan. Dimana penderita autisme masih bisa diajak bertatap mata, menunjukkan emosi ekspresi di wajah dan masih bisa diajak untuk melakukan percakapan ringan dan bergurau.

3. Sindrom Rett (*Rett's Syndrome*).

Salah satu gejala autisme yang hanya menyerang perempuan adalah *Rett's Syndrome*. Bayi-bayi pada umumnya akan menunjukkan perkembangan yang baik secara perlahan, namun untuk bayi yang terserang Sindrom Rett akan mengalami kemunduran perkembangan pertumbuhan secara mental, psikologi maupun fisik. Dimana pertumbuhan otak di kepala akan berkurang di tahun berikutnya. Muncul juga gejala lain seperti gerakan tangan yang tak dapat dikendalikan, tangan penderita tidak bisa diarahkan dengan baik disertai dengan gangguan pengucapan pemilihan kosa kata, ekspresi, dan kemunduran daya tahan fisik dalam beraktivitas.

4. Gangguan Disintegratif Masa Kanak-kanak (*Childhood Disintegrative Disorder*).

Pada gejala ini anak akan mengalami kekacauan dan kemunduran perkembangan otak tepat ketika usia mereka mencapai 3 tahun. Kemampuan yang dimiliki pada saat umur 1 sampai 2 tahun akan menghilang pada diri penderita.

5. *Asperger Syndrome* (AS).

Jika Sindrom Rett dominan menyerang perempuan, maka *Asperger Syndrome* menyerang mayoritas laki-laki. Gangguan autisme pada sindrom ini tidak terlalu menyerang sistem komunikasi, tetapi penderita tetap akan kesulitan dalam melakukan percakapan dengan orang-orang sekitar. Penderita biasanya menyukai berbicara dengan bahasa yang baku dan sedikitnya keterlibatan bahasa tubuh selama komunikasi terjalin. Biasanya orang dengan sindrom ini memiliki daya ingat yang sangat kuat, tidak kesulitan dalam melakukan pembelajaran formal dan memiliki rasa obsesi yang sangat kuat pada suatu benda. Ciri gejala umum pada penderita Asperger adalah sulit

berinteraksi, tidak ekspresif, Kurang peka, obsesif dan reperitif.

Dikutip dari laman akun Victoria Autism, menjelaskan bagaimana karakteristik Asperger secara umum;

- Sering kesulitan untuk merasakan dan memahami apa yang alami oleh orang lain.
- Setiap hari nya selalu merasa gelisah maupun cemas dengan kondisi lingkungan dan situasi sosial.
- Merasa tidak nyaman ketika melakukan aktivitas di luar rutinitas biasanya.
- Lebih menyukai aktivitas secara individual dari pada berkelompok. Hal ini dikarenakan penderita sering merasa kesulitan dalam melakukan hubungan pertemanan
- Berbicara secara terus terang tanpa terkecuali dan sering menghindari komunikasi kontak mata secara langsung, terutama pada orang asing.
- Saat melakukan komunikasi, beberapa penderita menyukai memosisikan dirinya sangat dekat dengan lawan bicara nya ataupun sebaliknya. Penderita akan merasa sangat tidak nyaman ketika ada orang yang terlalu dekat hingga melakukan kontak fisik tanpa seizing nya, seperti bersinggungan atau memeluk.
- Berkepribadian sangat teliti pada hal yang kecil, memiliki aktivitas berpola dan mudah merasa tidak nyaman dengan bau atau suara yang dianggap normal oleh orang lain.

c. Tingkatan Autisme

- Dalam tingkatan kemandirian dapat di tinjau dari tiga poin dibawah ini (Pusponegoro dan Solek, 2007):

1. *Low Functioning* (IQ rendah).

Tingkatan ini adalah tingkatan paling bawah, yang memberi arti bahwa penderita autisme yang tergolong pada *Low Functioning* (IQ rendah) tidak memiliki harapan untuk hidup mandiri selama hidupnya. Penderita akan selalu membutuhkan pendamping dalam melakukan kegiatan apapun.

2. *Medium Functioning* (IQ sedang).

Medium Functioning (IQ sedang) berada pada tingkatan kedua, hal ini memberikan arti bahwa penderita kategori ini memiliki harapan untuk hidup bermasyarakat dan penderita juga masih ada kemungkinan memiliki keahlian yang bisa digali melalui sekolah khusus yang memang dibuat untuk anak-anak penderita autisme.

3. *High Functioning* (IQ tinggi). Apabila penderitanya masuk ke dalam kategori high functioning (IQ tinggi), maka di kemudian hari bisa hidup mandiri bahkan mungkin sukses dalam pekerjaannya, dapat juga hidup berkeluarga.

- Menurut *Childhood Autism Rating Scale* (CARS), autisme dibagi menjadi tiga tingkatan (Mujiyanti, 2011), yaitu :

1. Autis tingkatan ringan

Pada tingkatan ini anak penderita autisme masih bisa melakukan kontak mata dengan orang-orang sekitar meskipun dalam jarak waktu yang singkat, memberikan respon seperti anggukan, menoleh pada saat ada yang memanggil nama nya, memperlihatkan mimik ekspresi di wajah dan sesekali melakukan interaksi komunikasi dua arah dalam waktu yang singkat.

2. Autis tingkatan sedang

Pada tingkatan ini anak penderita autisme melakukan sedikit kontak mata, serta tidak memedulikan jika ada yang memanggil nama nya. Penderita cenderung melakukan perilaku yang agresif serta hiperaktif, suka menyakiti tubuh diri sendiri, tak acuh dan gangguan lain yang diluar perkiraan tetapi masih bisa dikendalikan oleh orang-orang terdekat.

3. Autis tingkatan berat

Pada tingkatan ini anak penderita autisme lebih cenderung tidak dapat dikendalikan tindakannya. Seperti ketika dia merasa ada yang salah dengan diri ataupun lingkungannya, dia akan menyakiti, menyiksa diri sendiri. Tipe tingkatan ini suka memukul-mukulkan kepala nya ke benda-benda sekitar, terutama pada tembok terdekat. Tindakan penderita sangat sulit dihentikan oleh siapapun, bahkan oleh orang terdekat seperti orang tua mereka sekali pun. Penderita akan berhenti ketika sudah kehabisan tenaga dan kelelahan lalu tertidur

2.2.2 Berinteraksi dengan Penderita Autisme (Asperger)

Melakukan aktivitas dalam sebuah ruang publik, setiap individu pasti diharuskan melakukan interaksi. Interaksi dapat dilakukan dengan berbagai cara, dapat dilakukan dengan bahasa tubuh (seperti menggerakkan mata, tangan dan kepala) ataupun dengan melakukan kontak verbal. Biasanya mayoritas individual normal akan melakukan kontak verbal untuk menjalin komunikasi yang cepat dan jelas. Hanya saja dalam berkomunikasi tidak semua orang akan lancar ataupun nyaman

untuk melakukannya. Contohnya bagi penderita autisme bertipe Asperger.

Bagi beberapa Asperger, memulai percakapan kecil saja dapat menjadi tantangan. Mereka akan berpikir panjang dalam pemilihan kalimat ataupun topik yang akan dibicarakan ataupun berpikir dengan keras bagaimana memulai dan mengakhiri percakapan tersebut. Asperger akan lebih sulit untuk memahami 'aturan sosial' yang tidak tertulis (menyapa terlebih dahulu, menanyakan kabar dan lainnya) yang dapat dipahami oleh sebagian besar orang pada umumnya, sehingga interaksi sosial dapat membuat stress dan membingungkan. Mungkin sangat sulit bagi para penderita untuk mengetahui berpikir secara normal, menerka sebuah jawaban bukanlah keahlian mereka. Bagi para penderita Asperger, melakukan kesalahan seperti berdiri terlalu dekat ataupun tidak sengaja memilih topik percakapan mereka akan melakukan penarikan diri dari interaksi.

Melakukan hubungan sosial bukanlah keahlian Asperger, sehingga orang-orang terdekat mereka perlu memberikan dukungan dan jika Asperger merasakan kebingungan serta penasaran dengan suatu hal, berikan pemahaman/nasihat yang baik dan tidak dilakukan dengan terburu-buru karena akan membuatnya semakin bingung.

Hal yang dapat dilakukan ketika akan melakukan interaksi komunikasi dengan penderita sindrom Asperger

1. Ketika seorang Asperger terdiam dan terlihat seperti memikirkan sesuatu, lebih baik bertanya kepada Asperger daripada berasumsi mengenai apa yang mereka butuhkan.

2. Pahami kembali apa yang mereka katakan untuk memperjelas apa yang mereka maksud
3. Selalu memberi umpan balik yang positif, misalnya mengatakan 'semoga berhasil' atau 'terima kasih telah melakukan ...'
4. Menggunakan kata spesifik yang konkret dan lebih efektif agar Asperger mudah memproses apa yang kita katakan. Hindari penggunaan majas dalam melakukan percakapan.
5. Berdiskusilah satu topik pada satu waktu serta meminta melakukan satu tugas pada satu waktu. *Multitasking* bukanlah keahlian Asperger, karena hal ini dapat membuat konsentrasi mereka terpecah.
6. Ketika memberikan kabar dan menjelaskan informasi berikan gambar visual, hal ini sangat membantu penderita dengan sindrom Asperger dalam memahami arah komunikasi lebih baik dan cepat
7. Menyadari seseorang mungkin membutuhkan istirahat dari kebisingan, percakapan, atau rangsangan sensorik lainnya
8. Aplikasikan daftar dan sistem sebagai pengingat
9. Tidak berasumsi bahwa kelambanan diakibatkan dari kemalasan atau kurangnya minat
10. Melakukan pendekatan mindset berkembang untuk kesalahan dan pembelajaran
11. Menindak lanjuti diskusi verbal dengan garis besar tertulis (misalnya email atau jika di kelas di papan tulis) dengan bahasa sederhana dari langkah selanjutnya atau apa yang Anda harapkan

Berikut panduan para ahli dalam membantu memastikan percakapan dengan Asperger berjalan lancar dan tidak membuat penderita merasa terganggu:

1. Sapa penderita Asperger seperti menyapa orang dewasa secara normal, hindari perilaku menyapa seperti pada anak kecil. Jangan pernah berasumsi bahwa Asperger memiliki kemampuan kognitif yang terbatas. Perlu diingat penderita Asperger bukanlah sebuah cacat mental, tetapi adanya gangguan neurobiikal di otak yang berarti mereka hanya mengalami gangguan dalam komunikasi dan masih dapat memahami kalimat dalam percakapan.
2. Orang asing tetaplah akan menjadi orang ketika pertama kali bertemu. Banyak orang yang sering menggunakan kata panggilan '*honey*' atau '*dear*' ataupun '*sweetheart*' pada individual normal maupun disabilitas. Hindari penggunaan panggilan yang terlalu akrab ataupun intim jika memang masih ada dalam lingkaran 'orang asing'. Karena penderita Asperger sama dengan beberapa individual lainnya akan merasa tidak dihormati ataupun di leceh kan.
3. Gunakan kosakata yang mudah di pahami dan hindari penggunaan kalimat ambigu dan majas yang memiliki arti tersembunyi ataupun ganda.
4. Berikan Asperger waktu untuk menyelesaikan kalimat nya. Memotong kalimat yang Asperger sedang ucapkan akan membuat mereka buyar ataupun marah.
5. Tunggu jawaban dengan sangat sabar. Asperger memiliki gangguan dalam komunikasi bukan berarti mereka tidak bisa berkomunikasi, hanya saja respon/daya serap otak untuk memberikan 'jawaban' akan sedikit lebih lama dari orang normal.
6. Asperger dewasa terkadang tidak sadar dengan apa yang diucapkan nya, maka dengarkan lah terlebih dahulu. Kemudian bertanya lah ketika mereka sudah kembali pada diri nya.

7. Hindari perkataan yang dapat menyinggung Asperger, seperti berbicara seolah-olah kehadirannya tidak ada dalam ruangan.

Penting bagi anggota keluarga, teman, dan pendukung individu yang memiliki ASD untuk mengenali dan menghormati mereka sebagai orang dewasa dan untuk membantu mereka mengalami sebanyak mungkin harga diri dan mencapai kemandirian sebanyak mungkin.

2.2.3 Potensi Penderita Autisme (Asperger) dalam bekerja

Mulai banyak perusahaan mengakui bahwa mempekerjakan individual dengan sindrom autisme yang memiliki skill potensi dapat menjadi salah satu solusi dalam menutup kekurangan perusahaan tersebut. Mempekerjakan individual autisme (terutama Asperger) dapat memberikan keuntungan secara finansial maupun sosial bagi perusahaan. Keuntungan finansial dapat dihasilkan dari karakter/skill autisme Asperger, seperti karakter loyal dan tekun dalam melakukan pekerjaan akan membuat *task* selesai tepat waktu yang akan mengurangi resiko adanya keterlambatan ataupun kerugian. Dari segi sosial, tentu hal ini dapat membuat citra pada perusahaan menjadi baik dikarenakan ikut membantu mematuhi peraturan pemerintah mengenai pemberdayaan disabilitas dan juga membuat citra perusahaan menjadi ramah disabilitas.

Beberapa contoh perusahaan terkemuka yang sudah mulai rutin membuka lowongan ataupun memberikan lahan pekerjaan untuk penderita sindrom autisme Asperger, seperti DXC.technology, EY, Ford, JP Morgan Chase & Company, Microsoft dan SAP. Perusahaan tersebut setiap tahunnya rutin membuka lowongan

ataupun melakukan seleksi terhadap penderita Asperger. Hal ini dilatarbelakangi banyak hal, seperti kebenaran ternyata pendiri Microsoft, Bill Gates ternyata adalah seorang penyandang Autisme dengan tipe Asperger. Individual dengan sindrom Asperger diyakini oleh para petinggi Microsoft memiliki potensi yang tajam dalam bidang informasi dan matematika. Maka dari itu Microsoft menjadi salah satu perusahaan besar yang terkenal dengan keramahan nya terhadap pemberdayaan autisme di bidang ilmu teknologi.

Dikutip dari lembar informasi milik halaman site resmi Autism Victoria (2007) mengatakan bahwa beberapa orang yang memiliki sindrom Asperger terkadang merasakan kesulitan ketika harus berubah dari satu tugas ke tugas lainnya, *multitasking* dan perlu nya bimbingan terlebih dahulu ketika akan diberikan pekerjaan baru. Pemilihan kosa kata dan instruksi pun harus jelas dan mudah dimengerti. Individu dengan sindrom Asperger dikenal sebagai salah satu tipe autisme yang bisa dikatakan mendekati orang normal dalam melakukan orientasi pekerjaan, meskipun begitu ada pula beberapa penderita sindrom Asperger yang terkadang membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan orang yang baru ditemui nya.

Hasil penelitian mengenai kelebihan Asperger dalam bekerja;

1. Memperhatikan detail: Akurat
2. Fokus pada tugas yang sedang dikerjakan, jadi jarang sekali terdistraksi dengan pemikiran lain
3. Memiliki tingkat konsentrasi yang berkepanjangan
4. Memiliki daya ingat yang sangat bagus
5. Sering melakukan kegiatan berulang (tidak akan merasa jenuh dengan pekerjaannya)

6. Sangat tekun, sehingga tidak akan meninggalkan pekerjaannya ketika belum selesai sepenuhnya
7. Logika yang kuat dan memiliki daya analisa yang baik
8. Bersudut pandang objektif
9. Memiliki kemampuan melihat pola dan dapat menghubungkannya dengan data
10. Memiliki daya pikir yang kreatif, sering menghasilkan sesuatu yang baru
11. Mentaati aturan dan batasan nya
12. Jujur dan loyal
13. Tidak takut mengatakan kebenaran
14. Sering melakukan kontrak berjangka panjang dan berkomitmen

Dari data hasil penelitian yang dilakukan oleh Temple Grandin, Ph.D. seorang asisten profesor dari Colorado State University Fort Collins pada tahun 1999 menyebutkan berikut bidang industri yang cocok/baik dan tidak cocok/buruk untuk sindrom Autisme dan Asperger;

Table 2.2 Pekerjaan yang buruk/tidak cocok bagi High Functioning Autism atau Sindrom Asperger

Pekerjaan yang buruk/tidak cocok bagi High Functioning Autism atau Sindrom Asperger: Pekerjaan yang membutuhkan tuntutan tinggi pada memori kerja jangka pendek		
1	Kasir	Harus melakukan orientasi dengan cepat yang bisa membuat cara berpikir individual terasa terserang
2	Koki makanan cepat saji	Harus mengingat banyak pesanan dan memasak banyak menu yang berbeda di waktu bersamaan
3	Pramusaji	Kesulitan dalam mengingat pesanan dari beberapa meja yang berbeda

4	Dealer Kasino	Terlalu banyak hal yang harus diingat
5	Petugas Taksi	Terlalu banyak hal yang harus diingat
6	Agen tiket maskapai	Berurusan dengan penumpang yang marah karena penerbangan dibatalkan
7	<i>Future market trader</i>	Sangat mustahil
8	Pengontrol lalu lintas udara	Banyak nya informasi yang berlebihan dari pilot dapat membuat individual merasa stress
9	Resepsionis dan Operator Telepon	Akan mendapat masalah ketika <i>switchboard</i> sedang dalam waktu sibuk

Table 2.3 Pekerjaan yang cocok untuk Autisme Asperger

Pekerjaan yang baik untuk Autism Asperger bertipe Pemikir Visual		
1	Program Komputer	Lahan pekerjaan terbuka lebar dengan banyak pekerjaan yang tersedia terutama di desain perangkat lunak, komputer bisnis, komunikasi dan sistem jaringan network. Asperger terkenal dengan banyak bekerja di bidang industri ini.
2	Drafting	Individual autisme Asperger dikenal dengan ketelitian dan ketekunannya, maka pekerjaan dibidang drafter dengan pelatihan

		yang benar akan menjadi peluang yang besar.
3	Commercial art	Pembuatan iklan dan layout pada majalah dapat dikerjakan sebagai pekerjaan freelancer.
4	Fotografi	Pembuatan video dan foto dapat dikerjakan sebagai pekerjaan freelancer.
5	Desain Produk	Banyak industry yang berawal dari menjadi juru gambar yang kemudian pindah ke merancang produk
6	Pelatihan hewan peliharaan	Melatih kepatuhan anjing
7	Mekanik mobil	Dapat memvisualisasikan cara kerja seluruh mobil
8	Computer troubleshooter and repair	Dapat memvisualisasikan kesalahan pada komputer dan networks
9	Kerajinan tangan	Banyak jenis kerajinan seperti mengukir kayu, pembuatan pernak-pernik, keramik, dsb
10	Teknisi laboratorium	Yang memodifikasi dan membuat peralatan lab khusus
11	Desain halaman web	Bisa dilakukan secara freelancer
12	Desain video game	Banyak individual Asperger yang menyukai game, hal ini dapat disalurkan dengan menjadi developer/desainer game

13	Computer animation	Pemikir visual sangat direkomendasikan bekerja di bidang ini, dikarenakan visualisasinya yang sangat kaya
14	Building maintenance	Memperbaiki pipa yang rusak, jendela dan hal complex lain yang ada di apartemen, hotel atau gedung perkantoran.
15	Factory maintenance	Memperbaiki alat-alat pabrik

Table 2.4 Pekerjaan yang baik untuk Autism Asperger Pemikir Non-Visual

Pekerjaan yang baik untuk Autism Asperger Pemikir Non-Visual: Mereka yang pandai dalam bidang matematika, musik, atau fakta		
1	Akuntan	Akan bekerja dengan baik, terutama di bidang pajak penghasilan
2	Ilmu Perpustakaan	Dapat membantu orang menemukan informasi di dalam perpustakaan atau dari internet
3	Computer programming	Bisa dilakukan sebagai freelancer
4	Engineering	Elektrikal, Elektronik dan teknik kimia
5	Jurnalis	Asperger menulis dengan jujur sesuai dengan fakta, bisa dilakukan sebagai freelancer
6	Editor	Memperbaiki skrip atau bisa menjadi Beta reader.

7	Pengemudi Taksi	Bisa menghafal jalan dengan sangat baik
8	Inventory control	Mengecek barang yang terpajang di toko
9	Tuning piano dan alat musik lainnya	bisa dilakukan sebagai pekerjaan lepas
10	Teknisi laboratorium	Yang memodifikasi dan membuat peralatan lab khusus
11	Bank Teller	Penghitungan uang yang sangat akurat, jauh lebih sedikit permintaan pada memori kerja jangka pendek daripada kasir yang sibuk yang kebanyakan membuat perubahan dengan cepat
12	Clerk and filing jobs	Hafal dengan tempat penyimpanan file
13	Telemarketing	Aktivitas menelpon dapat dilakukan berulang
14	Ahli statistik	Bekerja di berbagai bidang seperti penelitian, biro sensus, kontrol kualitas industri, Departemen Pertanian AS, dsb
15	Ahli Fisika atau Matematika	Sangat sedikit yang bekerja di bidang ini. Hanya yang sangat pintar atau jenius yang bisa mendapatkan dan mempertahankan pekerjaannya. Porsi kerja jauh lebih banyak dalam pemrograman komputer dan akuntansi.

Table 2.5 Pekerjaan yang baik untuk Autism Asperger Nonverbal atau Autism Asperger dengan keterampilan verbal yang buruk

Pekerjaan yang baik untuk Autism Asperger Nonverbal atau Autism Asperger dengan keterampilan verbal yang buruk		
1	Petugas penyimpanan buku perpustakaan	Dapat mengingat seluruh sistem penomoran dan lokasi rak
2	Factory assembly work	Asperger sangat teliti dan dapat membayangkan nya
3	Fotokopian	Menjalankan fotokopi dengan teliti
4	Janitor jobs	Membersihkan lantai, toilet, jendela dan kantor
5	Petugas penyimpanan barang di rak	Dapat mengingat seluruh sistem penomoran dan lokasi rak
6	Daur ulang sampah	Pekerjaan menyortir
7	Gudang	Memuat truk, menumpuk kotak
8	Pembersih kebun dan halaman	Pekerjaan memotong rumput dan lansekap
9	Perawat tanaman	Menyiram dan merawat tanaman di gedung perkantoran

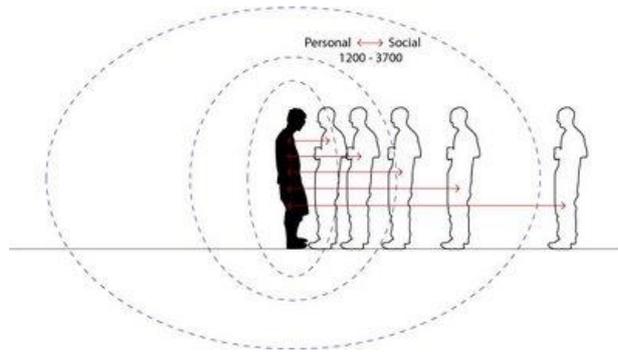
2.2.4 Penerapan Ruang Desain Interior untuk Penderita Autisme

Dalam penerapan desain interior untuk para penderita autisme merupakan sebuah tantangan tersendiri, dikarenakan penderita merupakan seorang disabilitas. Ruang interior dapat diartikan sebagai sarana pendukung atas segala orientasi manusia yang ada di dalamnya (Maharlika, 2018). Berikut beberapa hal yang mungkin menjadi hal yang perlu diperhatikan;

a. Sirkulasi

Penderita autisme berat biasanya akan merasa sangat sensitif terhadap apapun yang ada di lingkungannya beraktivitas. Bahkan menurut beberapa orang yang hidup bersama penderita menganggap penderita autisme dapat memiliki jarak *personal space* (lihat gambar 2.1) yang cenderung lebih besar dibandingkan yang lain. Adapun arti alur sirkulasi dapat diartikan sebagai “tali” yang mengikat ruang-ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang-ruang dalam maupun luar, menjadi saling berhubungan. (Ching, 2008)

Sirkulasi dalam ruangan juga dapat menghasilkan sebuah alur kegiatan yang berpengaruh terhadap perancangan interior. Dimana sirkulasi besar akan memberikan alur kegiatan yang leluasa untuk user nya. Begitu pun sebaliknya, sirkulasi ruang yang kecil akan memperkecil kemungkinan terciptanya alur kegiatan yang lebih beragam dikarenakan sedikitnya ruang yang ada untuk bergerak. Hal ini juga terjadi pada penyandang autisme biasanya menjadi sangat sensitif atau bahkan tidak responsif terhadap rangsangan-rangsangan dari sensoris/indera (Mostafa, 2008). Maka dari itu perlu adanya pemerhatian khusus dalam pemberian ukuran/jarak pada sirkulasi ruang untuk penderita autisme. Menurut penelitian, ketika bermain membutuhkan jarak yang cukup besar, tetapi pada saat pembelajaran/kursus *one on one* penderita autisme akan diberi ruangan yang cukup kecil. Hal ini didasari agar konsentrasi fokus terhadap pengajar dan tidak buyar karena lingkungan sekitar.



Gambar 2.1 Bubble space

Dimensi Manusia dan Ruang Interior

Pada kasus fasilitas *Autism in Workplace* user sindrom Asperger yang berada pada tingkat dewasa, hal ini masih menjadi perbincangan apakah Asperger membutuhkan ruang yang luas atau sebaliknya. Dari hasil penelitian menyebutkan ternyata Asperger yang masih termasuk dalam kategori autisme ringan tetap saja membutuhkan ruang privasi (ruangan tertutup) ketika melakukan aktivitasnya.

b. Warna

Warna merupakan salah satu konteks yang membuat ruangan menjadi hidup. Pada umumnya warna dikenal dengan beberapa kategori, seperti warna primer (merah, biru, kuning), warna sekunder (jingga, hijau, ungu, coklat, merah muda dsb) dan warna tersier (warna yang didapat dari mencampurkan dari dua tone warna atau lebih. seperti biru turquoise) (Color Theory (Brewster 1831). Sifat dan ciri khas terdapat pula dalam karakteristik warna. Setiap memiliki arti dan reaksi yang berbeda (Sri Iswidayati Isnaoen Pramudjo 2002:34)

Menurut para ahli secara garis besar warna dibagi menjadi 2 kelompok. Pertama adalah kelompok warna hangat, yaitu warna yang dinilai memiliki visual cerah ataupun

mengandung warna panas (*high temp*) di dalam nya. Contoh warna tersebut ialah warna kuning, merah, orange emas, coklat dan warna lain yang bersifat seperti cahaya terang sinar matahari. Warna hangat identik dengan semangat dan antusiasme dalam hidup. Kedua adalah kelompok warna dingin, yaitu warna yang dinilai memiliki visual teduh, tenang dan dingin. Contoh warna tersebut ialah warna biru muda, hijau dan warna turunan lainnya yang mengandung warna teduh (*low temp*). Untuk warna dingin biasanya identik dengan tenang, tertutup, nyaman dan sedih.

Diambil dari data Laia. N. (2019), menjelaskan mengenai arti warna dari Jepang, berikut pemaparan nya;

1. Hitam (Kuroi/黒い)

Di Jepang warna hitam berperan sebagai tone warna tertua. Pada masa dahulu warna hitam disebut sebagai warna negative, kegelapan dan tabu. Sehingga warna hitam sering dikaitkan dengan hal-hal misterius. Namun seiring berjalannya waktu persepsi masyarakat Jepang mengenai warna hitam berubah dan terlupakan. Hitam juga diidentikan dengan simbolis dari tinta hitam.

2. Merah (Akai/赤い)

Akai (赤い) atau Akashi (明かし) memiliki arti jelas ataupun nyata. Warna merah dianggap sebagai warna yang menyerupai visualisasi warna api atau pun darah, sehingga dianggap sebagai lambang kekuatan dan yang berkuasa. Adapun masyarakat Jepang percaya bahwa warna merah memberikan dampak psikologis berupa keberuntungan, kemakmuran, kebahagiaan dan kekuatan yang akan menjadi simbol positif.

3. Biru (Aoi/青い)

Masyarakat Jepang menggambarkan warna biru sebagai warna yang memiliki tone menenangkan yang banyak tervisualisasikan di alam, seperti air laut, danau dan langit. Untuk makna psikologisnya warna biru memberikan visualisasi mengenai kekuasaan, kekuatan, kesetiaan, keramahan, rasa cinta dan perdamaian.

4. Hijau (Midori/緑)

Pada sejarahnya, masyarakat Jepang tidak bisa membedakan warna biru dan hijau, maka pelafalan kedua warna tersebut sering tertukar. Warna hijau dilambangkan sebagai warna yang memberikan kesan kesopanan dan memberikan simbolis sebagai warna tumbuhan dan alam. Untuk psikologis, warna hijau memiliki arti sebagai lingkungan, keseimbangan, harmoni dan pembaharuan.

5. Orange (Orenji/オレンジ)

Dahulu masyarakat Jepang menyebut *orange* sebagai salah satu warna buah, buah ini merupakan buah daidai yang berasal dari negara Cina. Seiring perkembangan zaman, bahasa Inggris masuk dan berakulturasi dengan bahasa Jepang, penamaan warna daidai ini berubah menjadi orenji (オレンジ). Orenji ini memiliki makna psikologis berupa matahari, energy, kehangatan serta semangat.

Dari deskripsi di atas menjelaskan bahwa warna memiliki banyak nama, makna dan bahkan dapat mempengaruhi psikologis seseorang. Pada beberapa penderita autisme sendiri, mereka menyerap warna-warna dengan intensitas warna yang lebih besar intensitasnya daripada anak

normal, seperti contohnya warna merah akan terlihat sangat terang menyala dan bergetar dengan intensitasnya yang mencolok. (Amber, R. B. 1983). Untuk perancangan interior, ruang bagi penderita autisme hiperaktif tidak disarankan untuk diaplikasikan warna-warna terang. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir terjadinya distraksi pada otak yang tidak diinginkan. Kebalikannya untuk penderita autisme defisit lebih baik mengaplikasikan warna terang, guna merangsang indera sensoriknya.

Akan tetapi pada hasil penelitian lain menyebutkan, bahwa warna tidak terlalu berpengaruh terhadap penyandang autisme dewasa. Terutama penderita Asperger sama sekali jarang terpengaruh oleh warna yang teraplikasi dalam ruang interior.

c. Penghawaan

Penghawaan dalam ruangan berpengaruh pada fleksibilitas aktivitas pekerjaan. Penghawaan sendiri terdiri dari dua macam, yaitu penghawaan alami dan buatan. Adapun untuk mengkompensasi suhu tinggi pada ruangan bisa dengan meningkatkan jangkauan zona kenyamanan netral dengan memberikan kecepatan udara lebih tinggi (Liping, dkk. 2007). Hal tersebut bisa dipengaruhi oleh ketinggian ruangan. Ketinggian ruangan (*floor to floor*) untuk bangunan gedung umum tanpa jendela terbuka biasanya hanya memuat sekitar 3 sampai 4 meter akan menggunakan penghawaan buatan berupa Air Conditioner (AC), mau itu berjenis split ataupun central. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan penghawaan yang sejuk dan perputaran udara yang baik. Sedangkan untuk ruang yang digunakan secara bersamaan atau yang berfungsi untuk mengadakan acara, biasanya akan memuat tinggi lebih dari

5 meter (primordial). Semakin tinggi gedung maka semakin besar kemungkinan menggunakan penghawaan alami. Seperti pada bangunan gereja dan sejenis nya. Infiltrasi udara dengan sistem ventilasi alami dapat digunakan untuk meningkatkan kenyamanan termal pada ruang-ruang dalam bangunan. (Gratia E, 2004)

d. Pencahayaan

Jenis cahaya yang dipilih baik itu cahaya alami ataupun cahaya buatan merupakan sesuatu yang sangat penting karena kualitas cahaya dari sumber-sumber cahaya yang dihasilkan akan menentukan hasil akhir perencanaan pencahayaan. (Isfiaty T, 2015) Dimana cahaya itu sendiri akan menjadi tolak ukur keberhasilan dari perancangan. Cahaya alami tentulah sangat baik bagi tubuh, hanya saja cahaya alami tidak tersedia selama nya (malam akan terasa lebih daripada pagi/siang/sore) maka dari itu untuk tercipta lah sebuah inovasi berupa terciptanya sumber cahaya buatan, yaitu menggunakan lampu. Sumber cahaya yang beredar di pasaran sendiri dibagi menjadi empat kelompok, yaitu: *incandescent lamp* (lampu pijar), *fluorescent lamp* (lampu *fluorescent*), *High Intensity Discharge*, dan *LED* (Manurung, 2009)

2.2 Studi Pengayaan Kontemporer

Dalam perancangan desain interior tidak lepas dari kata pengayaan (*style*) untuk mendapatkan visual yang sesuai dengan kebutuhan aktivitas user. Pengayaan merupakan sebuah bentuk nilai estetik yang diterapkan dalam sebuah ruang. Contoh *style* (pengayaan) seperti pengayaan kontemporer, industrial, rustic, mediterranean, otentik, modern dan lainnya. Dalam perancangan ruang untuk penderita

autisme biasa direkomendasikan menggunakan bentukan sederhana, karena bentukan yang rumit dapat membuat anak autis distraksi sehingga pemusatan perhatian akan terpecah (Sari, 2006). Penggayaan kontemporer dinilai memiliki pengaplikasian bentuk geometris sederhana seperti bentuk garis lurus yang sering diterapkan pada perancangan Interior.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) Kontemporer diartikan, pada waktu yang sama; semasa; sewaktu; pada masa kini; dewasa ini. Arti lainnya secara umum dalam seni kontemporer memiliki pengertian suatu seni yang pada saat ini sedang terjadi ataupun berlangsung, serta tidak mengandung aturan konvensional. Hal ini berarti kontemporer menghasilkan sebuah karya yang diproduksi secara terbatas bahkan dapat bersifat *rare*.

Dalam bidang arsitektur dijelaskan pula arti kontemporer yang bersumber pada sebuah penggayaan yang memiliki poin kalimat yaitu sebuah penggayaan yang sedang 'tren pada masa nya'. Merefleksikan kebebasan saat berkarya dapat menghasilkan sesuatu yang berbeda dari yang lainnya, hal ini merupakan salah satu arti dari pengayaan arsitektur kontemporer. Arti lainnya ialah menjadi aliran yang baru ataupun kombinasi dari beberapa gaya arsitektur lainnya (L. Hilberseimer, 1964)

Tidak saja hanya meminjam beberapa elemen, desain kontemporer bisa saja hasil gabungan dari beberapa gaya, seperti gaya modern, futuristic, art deco, dekonstruktivisme dan gaya lainnya. Penggabungan dari beberapa gaya yang dihasilkan pada gaya kontemporer bisa menghasilkan sebuah gaya yang eksklusif. Dimana gaya tersebut menjadi sebuah tampilan ruang yang baru dan belum pernah ada sebelumnya.

Beberapa hal yang biasanya identik dengan penggayaan kontemporer saat ini yaitu, adanya pencahayaan yang dihasilkan dari bukaan alami di pakai semaksimal mungkin, pemilihan kombinasi warna netral dan

warna/material metalik dengan sentuhan warna aksen yang kontras, dan elemen garis yang sederhana yang menghasilkan visual yang baik. Kontemporer juga memiliki makna ketidakbiasaan dan kebebasan. Dimana kemunculan layout yang tidak konvensional bisa saja terjadi.

2.3 Studi Antropometri *Autism in Workplace*

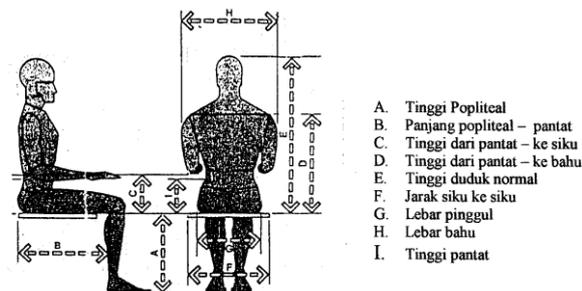
Secara umum antropometri dapat didefinisikan sebagai bidang ilmu bagi para ahli di bidang antropometri, para ahli di bidang anatomi maupun para ahli di bidang ergonomi. Namun seiring berjalannya waktu ilmu antropometri ini mulai dipakai secara luas di semua bidang, diantaranya oleh para arsitek dan para perancang interior ruangan (Julius, P. 1979). Antropometri sendiri secara garis besar merupakan sebuah ilmu yang berisi ukuran-ukuran standar NASE (Nyaman, Aman, Sehat, Efektif, Efisien) dimana ukuran-ukuran ini akan membantu dalam peningkatan kualitas kehidupan kerja (*quality of working life*).

Dalam buku Human Dimension & Ruang Interior menjelaskan bahwa dalam antropometri salah satu faktor yang paling mempengaruhi ukuran-ukuran tersebut adalah umur dan *gender*. Dimana biasanya ukuran standar untuk anak-anak akan berbeda dengan remaja maupun wanita dewasa. Begitu pula dengan ukuran jangkauan maksimal lengan untuk wanita & pria dewasa. Orang tua lanjut usia akan lebih pendek jangkauan maksimal lengan dan kakinya. Hal ini juga berkaitan dengan efek ergonominya sebuah fasilitas.

Ilmu ergonomi sendiri dapat dipahami sebagai ilmu yang mempelajari cara kerja sistem kerangka dan otot semua bagian tubuh manusia dalam aktivitas keseharian di lingkungan kerja. Dengan titik fokus efisiensi dan efektifitas fasilitas pendukung. (Dharmawan C, 2014)

Dijabarkan dalam salah satu mata kuliah Desain Interior Universitas Komputer Indonesia yaitu Desain dan Faktor Manusia menjelaskan bahwa ergonomi adalah sebuah ilmu yang mempelajari tentang cara

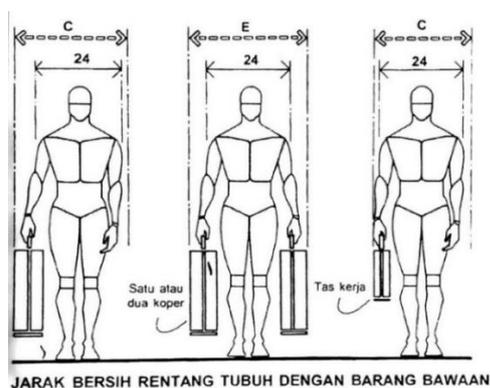
kerja manusia yang didukung oleh peralatan untuk mencapai hasil yang maksimal. Seperti terlihat pada gambar 2.2 terlihat gambaran posisi duduk yang ergonomis. Dimana posisi tersebut tidak membuat postur tubuh (contoh tulang punggung) mengalami pergeseran posisi karena sudah melakukan cara duduk yang benar.



Gambar 2.2 Antropometri duduk

Dimensi Manusia dan Ruang Interior

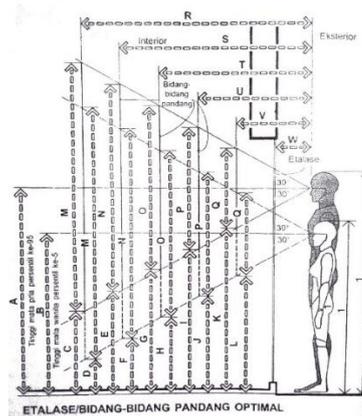
Posisi yang salah dalam beraktivitas akan menyebabkan terjadinya cedera di otot dan saraf di tubuh. Posisi kerja yang salah bisa disebabkan oleh banyak hal, contohnya seperti karena adanya kesalahan dalam beraktivitas, ukuran dimensi yang salah dalam alat kerja pendukung ataupun dikarenakan tidak tersedianya alat pendukung dalam melakukan aktivitas. Maka keterlibatan studi antropometri dalam dunia desain interior sangatlah penting perannya.



Gambar 2.3 Jarak antar manusia di koridor

Sumber: *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*

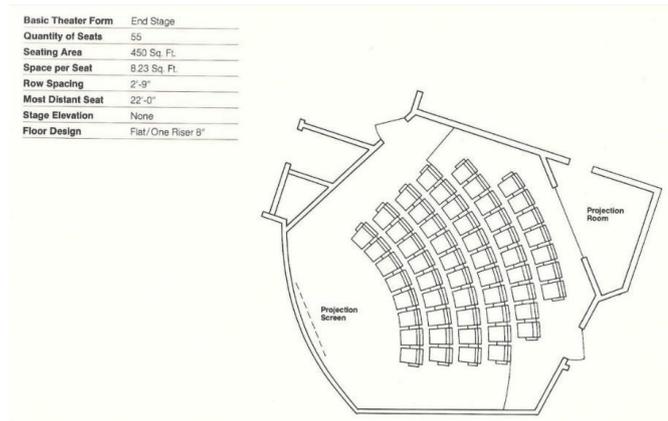
Pada fasilitas ini, terdapat area yang menampilkan display-display yang menyajikan edukasi mengenai autisme. Display tersebut di aplikasi kan berbagai macam jenis display beserta keberagaman bentuknya. Pada gambar 2.4 terdapat gambar antropometri dimensi ketinggian jarak pandang optimal oleh manusia. Dengan tinggi optimal pandangan lurus pria 174 cm dan wanita 143cm.



Gambar 2.4 Antropometri pada bidang-bidang pandang optimal

Sumber: Dimensi Manusia dan Ruang Interior

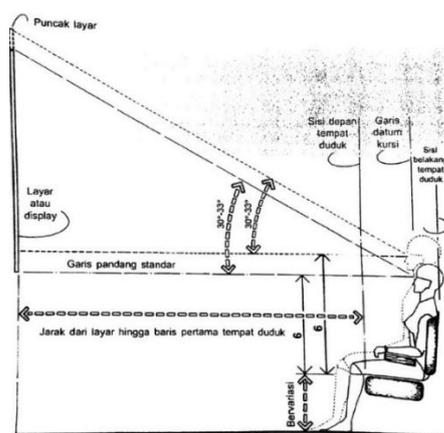
Pada fasilitas inipun ada beberapa fasilitas khusus yang biasanya memiliki posisi antropometri yang khas, seperti antropometri ruang auditorium. Pada posisi antropometri ini memerlukan ruang yang sirkulasi yang cukup untuk pengunjung berlalu lalang di area kursi penonton. Dalam buku Dimensi Manusia dan Ruang Interior peristiwa seperti ini digambarkan pada antropometri ruang bioskop (gambar 2.5). Ruang auditorium, bioskop dan gereja memiliki kesamaan yang cukup sama yaitu memiliki kursi pengunjung yang berpusat pada stage di depan.



Gambar 2.5 Layout Bioskop

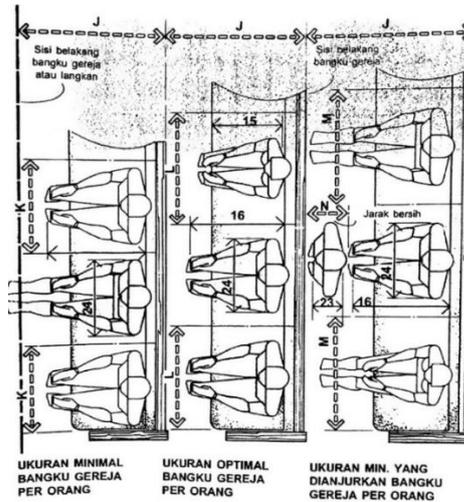
Sumber: Dimensi Manusia dan Ruang Interior

Pada ruang fasilitas sejenis ini pula tingkat tinggi layar bila kursi penonton (gambar 2.6) mengalami kenaikan perlu diperhatikan. Karena kesalahan dalam pemberian jarak antara layar dan kursi pengunjung akan menimbulkan ketidaknyamanan posisi duduk dengan posisi kepala yang terlalu menengadah ataupun terlalu turun kebawah. Hal ini bisa menyebabkan adanya cedera otot leher jika posisi tersebut dilakukan dalam posisi yang lama. Maka dari itu perhitungan pada jarak pandang perlu diperhatikan. Untuk jarak pandang standar horizontal dengan jarak pandang puncak layar kurang lebih memiliki kenaikan sudut 30° sampai dengan 33° .



Gambar 2.6 Jarak dari layar hingga baris pertama

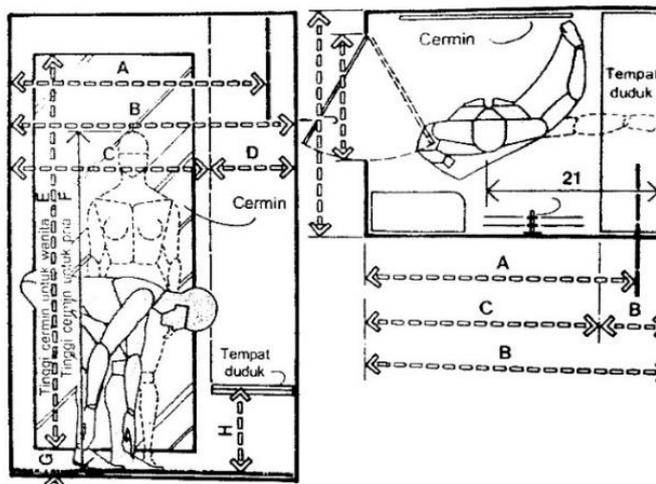
Sumber: Dimensi Manusia dan Ruang Interior



Gambar 2.7 Jarak vertikal antar bangku di gereja

Sumber: Dimensi Manusia dan Ruang Interior

Pada salah satu display yang ada di ruang diversitas, merancang display yang memiliki prinsip bentuk mirip dengan tempat berganti pakaian. Dimensi pada ruang sangat berpengaruh terhadap kenyamanan individual yang sedang beraktivitas di dalam nya. Dalam buku Dimensi Manusia dan Ruang Interior menjelaskan ukuran ruang ini harus bisa mengakomodasi kegiatan tubuh manusia yang bergerak-gerak di dalam nya.

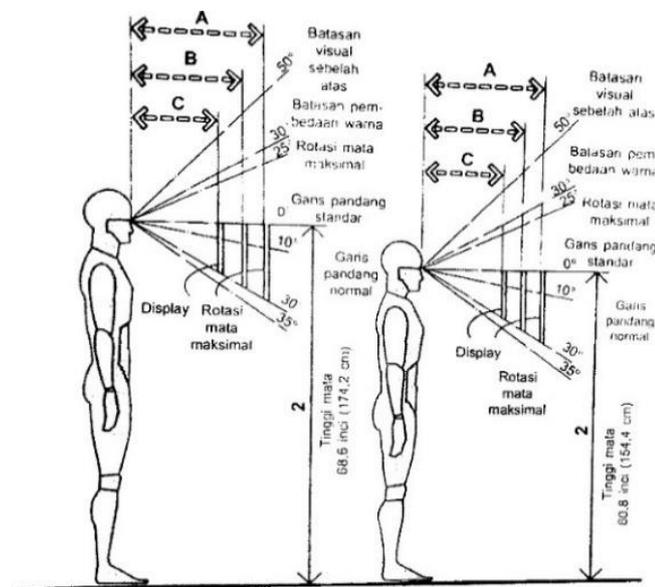


Gambar 2.8 Antropometri ukuran tempat ganti pakaian

Sumber: Dimensi Manusia dan Ruang Interior

Pada gambar 2.8 menampilkan sebuah ilustrasi gambar individual yang sedang melakukan aktivitas mengganti/mencoba pakaian. Ukuran ruang tersebut sebesar 137,2 – 147,3 cm, dengan lebar minimal 91,4 cm, sedangkan tinggi 171 cm. Dimensi Antropometri ini ideal untuk sebuah ruang yang ditempati secara individual agar bisa bergerak leluasa (contoh berputar).

Untuk dimensi antropometri display monitor dapat dilihat pada gambar 2.9. Pada gambar tersebut menjelaskan sebuah dimensi jarak wajah terhadap monitor. Jarak mata ke arah display dimulai dari 33,6 - 71,1 cm, dengan sudut pandang paling nyaman yaitu 30° sampai 33°.



Gambar 2.9 Antropometri jarak pandang pada display

Sumber: Dimensi Manusia dan Ruang Interior

2.4 Studi Banding Fasilitas Sejenis

Studi banding fasilitas sejenis merupakan sebuah metode yang digunakan untuk mendapatkan referensi dalam perancangan. Referensi yang dimaksud mencakup berbagai macam hal yang berhubungan dengan kebutuhan dalam fasilitas. Fasilitas studi banding yang dilakukan meliputi fasilitas yang mempunyai user *stakeholder* dan penyandang autisme dalam orientasi aktivitas nya.

Berikut beberapa fasilitas studi banding yang memiliki target user yang sesuai dengan perancangan fasilitas.

2.4.1 *Autism Society Greater Phoenix*



Gambar 2.10 Logo Autism Society

sumber: phxautism.org

Autism Society of Greater Phoenix merupakan sebuah organisasi pertama terkemuda di negara Arizona. Memiliki tujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dan publik mengenai permasalahan sehari-hari yang dialami oleh para penderita spektrum autisme, mengadvokasi layanan yang cocok dengan individu dari segala usia dan memberikan edukasi informasi mengenai pengobatan, pendidikan, penelitian dan advokasi terbaru seputar autisme. Fasilitas ini dipimpin oleh orang-orang yang memiliki anak penderita autisme, terutama autisme bertipe Asperger.

Adapun kegiatan yang dilakukan pada orientasi fasilitas ini berupa;

a. Sosialisasi dan Pelatihan

- Pelatihan untuk 200 orang profesional termasuk guru dan terapis di konferensi dan lokakarya.
- *Autism Society of Greater Phoenix* berpartisipasi dalam beberapa Pelatihan Mitra IEP.
- Pelatihan untuk 2 Pelatihan *Pow Wow Cub Scout Trainings*, pelatihan *Arizona State University Teacher Prep Class* dan 2 pelatihan sekolah Piagam yang menghasilkan pendidik lebih dari 200 orang profesional.
- Melatih lebih dari 1000 orang spektrum autisme dengan Program *BE SAFE*

b. Event Job Fair



Gambar 2.11 Kolaborasi event job autisme

sumber: phxautism.org/events/autism-job-fair/

Fasilitas ini mengadakan acara job fair rutin setiap setahun sekali untuk para penyandang autisme, hal ini dilakukan untuk mendukung kesejahteraan hidup para penyandang. Kegiatan ini didukung oleh beberapa pihak lain seperti *Arizona Work: Innovative Workforce Solutions* dan *Rio Salado College* yang berperan sebagai penyedia fasilitas *job fair autism*. Ketika proses perekrutan karyawan berlangsung, aktivitas ini dibagi dalam beberapa ruangan, hal ini dimaksudkan untuk menghilangkan kebisingan dan keramaian sehingga proses perekrutan tetap berjalan dengan baik.

Berikut rincian aktivitas job fair;

- 9:30 am – 12:00 pm
Dilakukan pendaftaran
- 9:00 am – 9:45 am
Workshop Pengusaha: Workshop ini merupakan kesempatan bagi pengusaha untuk belajar tentang mempekerjakan pengidap ASD dewasa dan tipikal akomodasi untuk membantu mereka sukses di tempat kerja.
- 9:30 am; 10:30 am; 11:30 am
Workshop Pencari Kerja (penyandang autisme): Workshop berdurasi 30 menit yang dirancang untuk mendidik para *jobseeker* ASD dewasa serta orang tua, pembimbing/pelatih mengenai apa itu job fair, bagaimana mencari pekerjaan, dan bagaimana untuk bisa tetap berorientasi pada pekerjaan itu.
- 10:00 am – 1:00 pm

Job Fair: Penderita ASD dewasa (dan orang tua/pelatih kerja mereka jika diinginkan) akan dipertemukan dengan calon pemberi kerja dan agen penyedia (*stakeholder*) secara individu.

Stakeholder yang sudah pernah mendaftar sebagai penyedia lowongan kerja;

- A Caring Heart of Arizona
- Advanced Manufacturing
- Allstaff
- Amazon/Beacon
- Blue Cross
- Chem Research
- Cintas
- Deloitte
- Health Services Advisory Group, Inc.
- Insight
- JD Steel/Gladiator /Iron Workers
- Marriott
- Mayo Clinic
- MDS
- Raytheon
- Synchrony
- Tempe Best
- The Precisionist
- Voya
- Wells F

Kegiatan *selama job fair* berlangsung



2.4.2 Art Therapy Center Widyatama



Gambar 2.12 Lokasi Art Therapy Widyatama

Sumber: [google.com/maps](https://www.google.com/maps)

Art Therapy Widyatama terletak di Jl. PH.H. Mustofa No.65, Sukapada, Kec. Cibeunying Kidul, Kota Bandung, Jawa Barat 40125.



Gambar 2.13 Art Therapy Widyatama

Sumber: [google.picture](https://www.google.com/picture)

Art Therapy Center Widyatama merupakan sebuah lembaga organisasi dibawah naungan Yayasan Widyatama Bandung. Fasilitas ini dibangun sebagai bentuk nyata adanya gerakan dalam dedikasi ilmu Seni dan Desain bagi penyandang disabilitas Indonesia, khusus nya bagi para penyandang di Kota

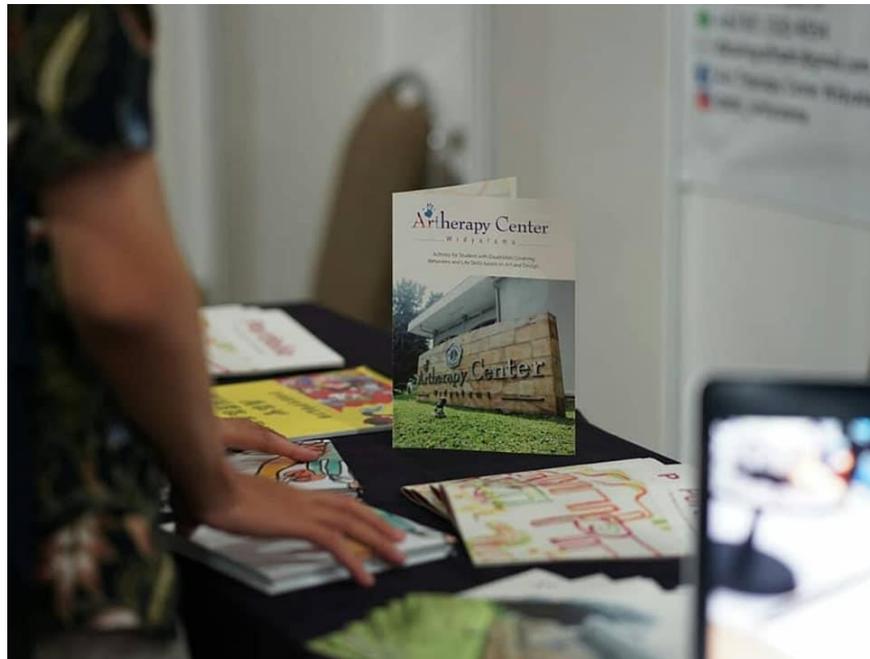
Bandung. Di Art Therapy ini pengajar membantu penyandang meningkatkan *behavioristic* dan *life skill* dengan menggunakan metode sensasi. Metode Sensasi sendiri adalah sebuah metode stimulasi sensori berbasis kreatif yang tersusun oleh berbagai macam aspek dalam seni, seperti yakni audio, visual dan kinetis.



Gambar 2.14 Ruang Desain Grafis

Di fasilitas ini (gambar 2.14) para penyandang disabilitas melakukan pembelajaran. Pada gambar terlihat mahasiswa dari fasilitas ini sedang melakukan pembelajaran didampingi oleh pengajar. Mahasiswa yang mengikuti kelas ini tergabung dari beberapa penyandang, termasuk penyandang autisme. Satu kelas biasanya akan diisi dengan 10 orang mahasiswa, Menurut salah satu pengajar Firli Herdiana, S.Sn menyebutkan bahwa mahasiswa autisme yang belajar di fasilitas ini mengikuti *showcase*. *Showcase* yang dimaksud adalah *showcase* yang memperlihatkan hasil tugas semester ataupun hasil Tugas Akhir. Untuk Tugas Akhir juga biasanya para mahasiswa desain grafis melakukan kolaborasi bersama perusahaan/firma yang sebelumnya sudah menjadi partner mereka jauh hari. Hal ini ditujukan agar mahasiswa penyandang autisme tidak merasa kaget dan sudah terbiasa, sehingga ketika waktu kolaborasi

pembuatan proyek terjadi mereka sudah merasa terbiasa untuk melakukan pekerjaan dengan orang yang rutin mereka temui.



Gambar 2.15 Karya mahasiswa Art Therapy Widyatama

Fasilitas ini selalu melakukan aktivitas rutin seperti showcase dan workshop. Hal ini dilakukan untuk merangsang dan melatih skill dalam melakukan pertunjukan potensi.

Menarik nya penyandang autisme di fasilitas ini tidak pernah ada yang bermasalah dengan warna. Menurut Firli semenjak lima tahun terakhir belum ada kasus mahasiswa autisme mengalami distraksi dikarenakan warna yang menyala. Hal ini bisa saja terjadi dikarenakan penyandang autisme yang sudah menginjak usia remaja/dewasa mengalami penurunan sensitivitas yang biasanya menjadi permasalahan bagi anak autisme.

▪ Fasilitas

Fasilitas yang tersedia di Art Therapy Widyatama antara lain

- Studio Musik
- Ruang Teori
- Ruang Seni

- Ruang Konseling
- Mushola
- R. Alat
- Toilet
- Kegiatan

Kegiatan yang dilakukan sama dengan kegiatan kampus pada umumnya dengan kurikulum yang sama juga, pembelajaran dilakukan dengan cara teori dan praktek. Porsi pembelajaran praktek biasanya akan lebih banyak dari pada pembelajaran teori, hal ini beralaskan para penyandang terutama autisme akan lebih mudah menyerap pembelajaran jika diberikan contoh dan praktek.

Untuk kegiatan rutin seperti melakukan *showcase*, dilakukan pada waktu-waktu tertentu. Seperti pada saat pengumpulan tugas semester ataupun Tugas Akhir. *Showcase* rutin inipun pernah diselenggarakan di Galeri Nasional Jakarta.
- Lahan pekerjaan

Fasilitas ini mempunyai banyak relasi perusahaan yang bekerja sama dengan penyandang ketika lulus.

Aspek yang diambil sebagai referensi perancangan yaitu;

- Pemahaman mengenai karakteristik mengenai penyandang autisme di Indonesia terutama di Kota Bandung
- Pemahaman mengenai tahapan penyandang autisme mendapatkan pekerjaan (dengan cara dilakukan temu rutin)

2.5 Studi Site yang dipilih

2.5.1 Tinjauan Tapak



Gambar 2.16 Site House Of Roman

sumber: [google.com/maps](https://www.google.com/maps)

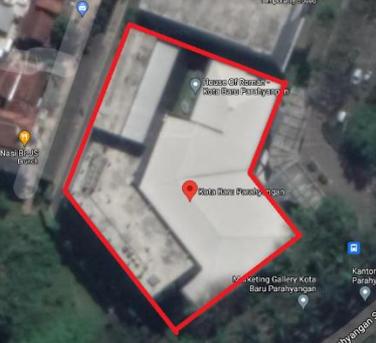
Lokasi Tinjauan Tapak yang dipilih adalah Jl. Panyawangan Parahyangan St No.6, Kertajaya, Padalarang, Bandung Barat Regency, Jawa Barat 40553

Site berada di dekat jalan raya utama Kota Baru, dekat pula dengan museum Sundial yaitu museum Iptek yang berada di Kab. Bandung. Hal ini dapat mempermudah menemukan letak lokasi. Posisi site yang dikelilingi oleh vegetasi hijau di nilai memenuhi dan mendekati standar yang sama dengan fasilitas sejenis yang sudah di riset sebelumnya. Kontur tanah yang stabil tidak berbukit menjadi poin yang sama dengan fasilitas sejenis lainnya pula.

2.5.2 Tinjauan Bangunan

Table 2.6 Data Fasilitas Usulan

NO	ASPEK	DOKUMENTASI DATA FASILITAS	POTENSI	KENDALA
1	Akses masuk	  	<p>Jalan masuk menuju gedung mudah dicapai karena berada di jalanan utama dengan 2 arus jalan. Dari jalan bisa langsung masuk kedalam area parkir milik fasilitas. Area parkir cukup luas dengan pintu parkir masuk dan keluar yang berbeda dan dijaga oleh pos satpam. Bangunan memiliki 2 pintu masuk utama, didepan dan disamping gedung. Dan 1 pintu belakang yang berguna untuk aktivitas loading dock. Pada daerah pintu masuk samping terpasang ramps yang dapat digunakan oleh pengguna roda.</p>	<p>Tidak terlewati jalur angkutan umum seperti angkot dan bus kota untuk mencapai lokasi.</p>
2.	Kondisi Bangunan		<p>House of Roman di Kota Baru di bangun sekitar tahun 2015, kondisi bangunan</p>	<p>Fasad depan yang memiliki banyak jendela kaca memerlukan maintance</p>

			<p>masih terbilang baru. Total luas dalam bangunan 4.700 m². Bangunan memiliki 3 tingkat lantai. Lantai 1 digunakan untuk showroom dan auditorium, sedangkan lantai 2 dan 3 dipakai untuk kantor manajemen pemasaran Kota Baru.</p>	<p>yang cukup sering.</p>
3.	Bentuk bangunan		<p>Bentuk gedung secara keseluruhan berbentuk segi enam sembarang. Hal ini memberikan bentuk yang tidak konvensional. Bentuk bangunan yang luas mempermudah pemberian batas sifat ruang, seperti misalkan Lt 1 di khusus kan untuk ruangan yang bersifat public dan semi publik.</p>	<p>Bentuk bangunan yang tidak konvensional memerlukan layout dan desain furniture yang baik dan benar agar tidak menimbulkan terbuang nya luas ruang.</p>
4.	Existing Gedung		<p>Pada atap gedung memiliki skylight didekat pintu masuk. Bukaan ini dapat dimanfaatkan sebagai point of interest</p>	<p>Ketika ada bencana seperti gempa bumi bukaan alami berupa jendela kaca dapat memberikan resiko adanya pecahan</p>

			<p>untuk perancangan, serta menambah bukaan alami untuk ruang. Fasad depan bangunan memiliki banyak bukaan alami, hal ini dapat dimanfaatkan sebagai bukaan alami untuk area edukasi sehingga lebih terasa segar dan <i>friendly</i>.</p>	<p>kaca yang dapat mengenai pengunjung atau staf jika pecah.</p>
5.	Fasilitas bangunan		<p>Fasilitas luar bangunan mencakup area parkir dan pos keamanan. Fasilitas dalam bangunan terdiri dari showroom, auditorium, kantor manajemen pemasaran kota baru, ruang rapat, loading dock, gudang, pantry dan toilet di setiap lantai</p>	-
6.	Interior Bangunan		<p>Sekat pada interior bangunan bersifat non-permanen, sehingga bisa di bongkar pasang dengan mudah.</p>	<p>Pada interior lantai di terlihat banyak keramik dengan motif yang berbeda terpasang. Hal ini menjadi kendala karena perlu banyak waktu untuk mengganti/ mencocokkan</p>

				keramik tersebut dengan perancangan yang akan dibuat
7.	Sirkulasi Vertikal		Sistem sirkulasi vertikal berupa dua buah lift dan tiga buah tangga	Sirkulasi vertikal berupa ramps dalam ruangan tidak ada. Tidak ada tangga darurat.
8.	Sistem Keamanan		Pada setiap pintu masuk memiliki ramps, fasilitas ini dapat dijadikan fasilitas yang aman bagi para penyandang disabilitas. Bangunan ini pula menggunakan sistem keamanan teknis seperti cctv, smoke detector dan sprinkle di pada bangunan nya.	-