

PERANCANGAN ART COMMUNITY CENTER DI BANTUL YANG BERFOKUS PADA PENYANDANG DIFABEL DENGAN PENDEKATAN HUMAN-CENTERED DESIGN

MUHAMMAD KHUSNUL KHULUQ TALIJAWA/20512189

DOSEN PEMBIMBING:

DR-ING. NENSI GOLDA YULI, S.T., M.T.



STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR

**PERANCANGAN ART COMMUNITY CENTER DI BANTUL YANG
BERFOKUS PADA PENYANDANG DIFABEL DENGAN PENDEKATAN
HUMAN-CENTERED DESIGN**

*DESIGN OF AN ART COMMUNITY CENTER IN BANTUL FOCUSED ON
PEOPLE WITH DISABILITIES WITH A HUMAN-CENTERED DESIGN
APPROACH*

DISUSUN OLEH:

MUHAMMAD KHUSNUL KHULUQ TALIJAWA/20512189

DOSEN PEMBIMBING:

DR-ING. NENSI GOLDA YULI, S.T., M.T.



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2024**

Lembar Pengesahan

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :
Final Architectural Design Studio Entitled :

Perancangan Art Community Center di Bantul yang berfokus Pada Penyandang Difabel dengan Pendekatan Human-Centered Design
Design of an Art Community Center in Bantul Focused on People with Disabilities with a Human-Centered Design Approach

Nama Lengkap Mahasiswa : **Muhammad Khusnul Khuluq Talijiwa**
Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : **20512189**
Student's Identification

Telah Diuji dan Disetujui pada : **Yogyakarta, 22 Agustus 2024**
Has been evaluated and agreed on

Dosen Pembimbing
Supervisor

Dr. Ing. Nensi GoldaYuli, S.T., M.T

Penguji 01
Jury 01

Dr. Ir. Ar. Revianto Budi Santosa,
M.Arch., IAI

Penguji 02
Jury 02

Dr. Ir. Arif Wismadi, M.Sc.

Diketahui Oleh:
Acknowledge By:

Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur
Head of Architecture Undergraduate Program



Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D

Catatan Dosen Pembimbing

Berikut ini adalah penilaian buku laporan Studio Akhir Desain Arsitektur:

Nama Lengkap Mahasiswa
Student's Full Name

: Muhammad Khusnul Khuluq Talijiwa

Nomor Mahasiswa
Student's Identification

: 20512189

Judul Laporan
Title

:

Perancangan Art Community Center di Bantul yang berfokus Pada Penyandang Difabel dengan Pendekatan Human-Centered Design

Design of an Art Community Center in Bantul Focused on People with Disabilities with a Human-Centered Design Approach

Kualitas Pada Buku Laporan Studio Akhir Desain Arsitektur :

Sedang, Baik, Baik Sekali *) Lingkari Salah Satu

Sehingga,

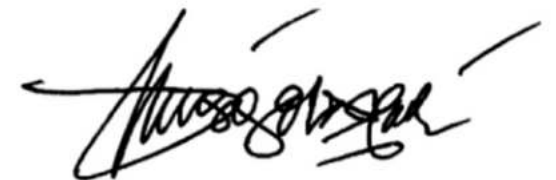
Direkomendasikan / tidak direkomendasikan *) Lingkari Salah Satu

Untuk menjadi acuan produk laporan Studio Akhir Desain Arsitektur

Yogyakarta, 22 Agustus 2024

Yogyakarta, 22 August 2024

Dosen Pembimbing
Supervisor



Dr. Ing. Nensi Golda Yuli, S.T., M.T

Pernyataan Keaslian

Bismillahirrahmanirrahim

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama: Muhammad Khusnul Khuluq Taliijiwa

NIM: 20512189

Judul: Perancangan Art Community Center di Bantul yang Berfokus Pada Penyandang Difabel dengan Pendekatan Human-Centered Design

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh bagian dari karya Studio Akhir Desain Arsitektur ini adalah hasil karya saya sendiri, berdasarkan penelitian, pemikiran, dan pemaparan asli dari saya, kecuali bagian yang dijadikan sebagai referensi atau preseden. Karya ini juga menggunakan bantuan dari referensi buku, jurnal, dan sumber internet yang telah diolah kembali oleh saya. Karya ini tidak mendapatkan bantuan dari pihak manapun terkait dengan pembuatannya, baik seluruh maupun sebagian. Jika terdapat karya orang lain yang saya gunakan, saya akan mencantumkan sumbernya dengan jelas. Saya juga menyatakan bahwa tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini, dan saya menyerahkannya kepada Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia, untuk digunakan sebagai kepentingan pendidikan dan publikasi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 22 Agustus 2024
Penulis,



Muhammad Khusnul Khuluq Taliijiwa

Kata Pengantar

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Shalawat dan salam juga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya yang telah memberi syafa'at kepada umatnya. Berkat rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA) yang berjudul "Perancangan Art Community Center di Bantul yang Berfokus pada Penyandang Difabel dengan Pendekatan Human-Centered Design". Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir sarjana ini terdapat banyak rintangan dan tantangan. Namun, berkat bantuan, dukungan, dan masukan dari berbagai pihak, penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini. Pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, atas berkah dan rahmat-Nya yang selalu mengiringi penulis dalam setiap langkah.
2. Orang Tua dan kakak-kakak penulis, yang selalu memberikan semangat, dukungan, doa, dan kasih sayang, baik secara material maupun non-material.
3. Ibu Dr-Ing. Nensi Golda Yuli, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing Studio Akhir Desain Arsitektur ini, yang dengan sabar memberikan bimbingan, dukungan, dan masukan dalam proses perancangan hingga terciptanya desain Art Community Center ini. Juga kepada dosen penguji, Bapak Dr. Ir. Ar. Revianto Budi Santosa, M.Arch., IAI dan Bapak Dr. Ir. Arif Wismadi, M.Sc., yang senantiasa memberikan masukan berharga untuk memperbaiki desain penulis.
4. Teman-teman sebimbingan dan teman seperjuangan SADA, yang selalu mendukung dan berbagi pengalaman.
5. Teman-teman main, nugas, dan berkeluh kesah di perkuliahan, yaitu Cokro, Praya, dan Nida, yang saling mendukung dan berbagi ilmu, cerita, serta pengalaman selama masa perkuliahan ini.
6. Terakhir, penulis sangat berterima kasih kepada diri sendiri yang terus berjuang hingga titik ini.

Atas segala dedikasi dan bantuan yang telah diberikan, semoga mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa perancangan ini masih jauh dari kata sempurna. Namun, penulis berharap hasil dari perancangan Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA) ini dapat dijadikan sebagai peningkatan kesadaran akan isu yang diangkat dan sebagai referensi yang bermanfaat serta dapat dikembangkan lebih lanjut dalam konteks serupa.

PREMIS PERANCANGAN

Para penyandang difabel, memiliki hak yang sama untuk merasakan kualitas hidup yang lebih baik dan lingkungan yang inklusif. Perancangan Art Community Center untuk penyandang difabel di Bantul merupakan upaya untuk menciptakan ruang publik inklusif yang memberikan prioritas pada aksesibilitas bagi semua pengguna, terutama penyandang difabel. Pentingnya perancangan ini tidak hanya terletak pada pemenuhan hak dasar penyandang difabel untuk merasa diterima dan diakui dalam masyarakat, tetapi juga dalam memberikan platform bagi mereka untuk berekspresi dan berkembang secara pribadi melalui seni dan kreativitas. Dengan adanya wadah seperti Art Community Center untuk Penyandang Difabel, diharapkan penyandang difabel dapat merasa lebih termotivasi, dihargai, dan terlibat aktif dalam kegiatan sosial dan kultural di komunitas mereka.

Art community center ini merupakan wadah bagi para penyandang difabel untuk mengembangkan potensi mereka dan mengapresiasi kapabilitas mereka, yang tidak memiliki kesempatan untuk menempuh pendidikan formal. Community center ini menyediakan ruang dan fasilitas inklusif bagi para difabel, tidak seperti sekolah dan wadah pendidikan lainnya yang kurang memperhatikan inklusifitasnya. Art community center ini menekankan estetika untuk difabel, yang mana walaupun memiliki keterbatasan indera, mereka tetap bisa merasakan keindahan dari seni dan bangunan ini dengan pendekatan human centered design dan kajian mendalam dari aesthetics for diffable.

Perancangan ini bukan hanya tentang memastikan aksesibilitas fisik, tetapi juga tentang menciptakan pengalaman estetika yang mengakomodasi bagi semua pengguna, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus. Keunggulan rancangan terletak pada pendekatan holistik terhadap kebutuhan pengguna, serta pada upaya untuk menciptakan lingkungan yang tidak hanya berfungsi dengan baik secara fisik, tetapi juga memberikan pengalaman yang positif secara emosional dan sosial bagi penggunanya, termasuk aspek estetika untuk para difabel yang sering kali diabaikan dalam desain, terutama tunarungu, tunadaksa dan tunanetra. Misalnya, pemilihan warna, tekstur, dan bentuk yang mengundang dan menyenangkan bagi pengguna dengan gangguan sensorik, serta penggunaan teknologi dan inovasi dalam menciptakan pengalaman visual dan audio yang memikat tanpa mengorbankan aksesibilitas. Kontribusi pada bidang Arsitektur terletak pada pengembangan desain yang lebih inklusif dan ramah difabel, sementara kontribusi pada upaya pengentasan masyarakat tercermin dalam penyediaan akses yang lebih baik bagi penyandang difabel dalam berpartisipasi dalam kehidupan sosial dan budaya.

Kata Kunci: Difabel, Art Community Center, Bantul

Daftar Isi

Halaman Sampul
Halaman Judul
Absrak (Premis Desain)
Daftar Isi
Daftar Gambar
Daftar Tabel

01

Pendahuluan

Judul Rancangan

Latar Belakang

Rumusan Masalah

Tujuan & Sasaran

Batasan Perancangan

Metode Perancangan

Prediksi Pemecahan Persoalan

Peta Pemecahan Persoalan

Keaslian Penulisan

02

Penelusuran Persoalan Perancangan

Kajian dan Analisis Tapak

Kajian dan Analisis Tipologi Bangunan

Kajian dan Analisis Pendekatan Rancangan

Kajian dan Analisis Pengguna

Kajian dan Analisis Keunggulan Rancangan

Kajian dan Analisis Preseden

Ringkasan Masalah Desain

03

Pemecahan Persoalan Rancangan

Eksplorasi Konteks Site

Eksplorasi Konsep Tema Perancangan

Eksplorasi Konsep Fungsi Bangunan

Sketsa Skematik Rancangan

•

Konsep Sirkulasi

•

Konsep Tata Tapak

•

Konsep Tata Ruang

•

Konsep Fitur Rancangan

•

Penampilan Tapak Bangunan

•

Konsep Rekayasa Struktur dan Material

•

Konsep Selubung Bangunan

04

Hasil Rancangan

Situasi

Siteplan

Tampak dan Potongan Kawasan

Hasil Rancangan Bangunan

•

Entrance

•

Bangunan Utama (Galeri Seni dan Teater)

•

Artshop 1

•

Artshop 2

•

Cafe

•

Area Workshop

•

Kantor

•

Aksonometri Struktur

•

Detail Struktur dan Arsitektur

•

Rencana-Rencana

•

Perspektif Eksterior dan Interior

05

Evaluasi

Evaluasi

Hasil Pembuktian atau Evaluasi Rancangan

06

Lampiran

Surat Keterangan Cek Plagiasi

APREB

Maket

Daftar Pustaka





BAB I

Pendahuluan

Judul Rancangan

Perancangan Art Community Center di Bantul yang Berfokus Untuk Penyandang Difabel dengan Pendekatan Human-Centered Design

1.1.1 Pengertian

Art Community Center

"Art Community Center" adalah sebuah tempat yang dirancang untuk menjadi ruang bagi komunitas seni, khususnya dalam bidang seni rupa, seni pertunjukan, dan seni musik. Tujuan utamanya adalah menyediakan lingkungan kreatif di mana seniman dan pecinta seni dapat berkumpul, berinteraksi, dan mengekspresikan diri melalui berbagai bentuk seni. Pusat ini juga terbuka untuk umum, terutama bagi anak muda yang tertarik pada dunia seni. Selain itu, pusat ini bertujuan untuk memfasilitasi berbagai aktivitas seni seperti pertunjukan, pelatihan, dan pameran, serta menjadi wadah untuk pertukaran ide dan pendidikan seni.

Difabel

Difabel umumnya mengacu pada individu yang memiliki kelainan fisik, mental, atau intelektual yang mempengaruhi kemampuan mereka dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Kondisi ini bisa mencakup berbagai jenis, seperti tunanetra, tunarungu, tunadaksa, atau gangguan mental seperti autisme dan ADHD. Mereka mungkin memerlukan bantuan khusus untuk berkomunikasi, bergerak, atau melakukan aktivitas sehari-hari. Untuk mendukung partisipasi penuh mereka dalam kehidupan sosial dan ekonomi, sering kali diperlukan aksesibilitas yang lebih baik, termasuk fasilitas yang ramah difabel, perangkat bantu, dan dukungan sosial.

Human Centered Design

Pendekatan "Human Centered Design" (HCD) adalah metode desain yang menempatkan manusia sebagai pusat dari proses perancangan. HCD menggabungkan berbagai aspek manusia, seperti karakteristik, emosi, psikologi, dan persepsi, dalam menciptakan produk, sistem, atau layanan. Dalam HCD, manusia dianggap sebagai elemen utama dalam menyelesaikan masalah. Dalam konteks desain bangunan, HCD berarti merancang ruang yang berfokus pada pengguna atau penghuni ruang tersebut. Ini mencakup pemahaman tentang karakteristik, kebiasaan, dan kebutuhan pengguna agar desain yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan mereka dengan optimal.

Signifikansi Angka **Penyandang Difabel**

Penyandang difabel merujuk kepada individu yang mengalami keterbatasan fisik, mental, intelektual, atau sensorik dalam jangka waktu yang lama, sehingga dalam interaksinya dengan lingkungan dan masyarakat, mereka menghadapi hambatan yang menghambat partisipasi penuh dan efektif berdasarkan prinsip kesetaraan hak.

No	PMKS		Kabupaten Kota					Jumlah
	Kategori	Jenis Distabilitas	Kulon Progo	Bantul	Gunung Kidul	Sleman	Yogyakarta	
1	Mental	Psikotik	368	436	172	390	269	1.635
2	Sensorik	Netra	366	464	709	366	110	2.015
		Runguwicara	391	437	638	418	112	1.996
3	Fisik	Eks Kronis	199	176	328	212	160	1.075
		Tubuh Kaki	1.023	958	1.223	751	250	4.205
		Tubuh Tangan	284	370	594	205	75	1.528
		Tubuh Bungkuk	162	186	251	102	31	732
		Tubuh kerdil	27	73	87	35	12	234
4	Intelektual	Mental Retardasi	1.438	1.771	1.888	1.591	465	7.153
5	Ganda	Ganda	233	427	431	232	67	1.390
6	Tidak Diketahui Jenis Kecatatannya	NA	717	1.026	1.373	1.777	238	5.131
	JUMLAH		5.208	6.324	7.694	6.079	1.789	27.094

Tabel 1.1 Data PMKS difabel Tahun 2018

Penyebaran penyandang difabel di Daerah Istimewa Yogyakarta terbagi dalam lima kabupaten, yakni Kabupaten Sleman, Kabupaten Bantul, Kota Yogyakarta, Kabupaten Kulon Progo, dan Kabupaten Gunung Kidul. Setiap kabupaten masih terbagi menjadi beberapa kecamatan. Meskipun jumlah penyandang difabel di wilayah tersebut cukup signifikan, pemerintah masih belum sepenuhnya mampu memberikan hak-hak mereka secara menyeluruh. Banyak difabel yang belum dapat menikmati fasilitas yang telah tersedia, bahkan ada fasilitas yang belum tersedia sama sekali.



Berdasarkan data yang diperoleh dari Dinas Sosial Daerah Istimewa Yogyakarta, penyandang difabel di Provinsi Yogyakarta terkategori dalam beberapa jenis, meliputi kategori mental, sensori, fisik, dan intelektual. Pada tahun 2021, jumlah penyandang difabel di provinsi tersebut mencapai 26.866 orang. Kemudian, pada tahun 2022, jumlahnya meningkat menjadi 28.137 orang. Namun, pada tahun 2023, jumlah penyandang difabel kembali mengalami penurunan menjadi 26.512 orang.

Penyandang difabel di Yogyakarta membutuhkan akses dan fasilitas, sama seperti masyarakat lain pada umumnya, yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan potensi, keterampilan, dan kemandirian mereka. Mereka juga membutuhkan perlindungan dan pemenuhan hak-hak mereka sebagai warga negara, seperti hak pendidikan, kesehatan, pekerjaan, dan partisipasi sosial.



Hak Para Penyandang Difabel

Para penyandang difabel seharusnya memiliki hak, posisi, dan kewajiban yang setara dengan masyarakat non-difabel. Sebagai bagian dari Warga Negara Indonesia, mereka berhak mendapatkan perlakuan khusus untuk melindungi mereka dari potensi diskriminasi dan pelanggaran hak asasi manusia yang mungkin timbul akibat kerentanannya.

Dalam Pasal 6 Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1997 tentang Penyandang Cacat dinyatakan bahwa setiap penyandang difabel berhak atas:

- Pendidikan di semua jenis, jalur, dan jenjang pendidikan.
- Pekerjaan dan kehidupan yang layak sesuai dengan tingkat kecacatan, pendidikan, dan kemampuan mereka.
- Kesempatan yang setara untuk berkontribusi dalam pembangunan dan menikmati hasilnya.
- Aksesibilitas untuk mendukung kemandirian mereka.
- Rehabilitasi, bantuan sosial, dan pemeliharaan kesejahteraan sosial.
- Hak yang sama untuk mengembangkan bakat, kemampuan, dan kehidupan sosialnya, khususnya bagi anak difabel dalam keluarga dan masyarakat.

Peraturan yang ada secara jelas menetapkan hak-hak bagi penyandang difabel. Dengan demikian, menjadi tanggung jawab bersama, terutama Pemerintah Kota Yogyakarta, untuk mewujudkan hak-hak tersebut dan menunjukkan bahwa Kota Yogyakarta adalah kota yang inklusif dan tidak diskriminatif terhadap seluruh warganya.

Perlunya Wadah bagi Penyandang Difabel

Para penyandang difabel di Yogyakarta berhak menerima perlakuan yang setara dengan masyarakat umum dalam semua aspek pembangunan. Namun, mereka sering menghadapi tantangan dalam mengakses layanan publik, pendidikan, kesehatan, pekerjaan, dan partisipasi sosial, serta berpotensi mengalami diskriminasi. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan wadah yang dapat memberikan dukungan dan bantuan sesuai dengan kebutuhan khusus mereka.

Wadah ini bisa berupa lembaga, organisasi, atau program yang menyediakan fasilitas, pelatihan, dan pembekalan keterampilan yang sesuai dengan minat, bakat, dan potensi penyandang difabel. Dengan adanya wadah tersebut, diharapkan mereka dapat meningkatkan kemandirian, kesejahteraan, dan kontribusi mereka dalam masyarakat. Selain itu, wadah ini juga dapat berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kesadaran publik mengenai isu-isu difabel dan sebagai advokasi dalam memperjuangkan hak-hak penyandang difabel.

Melalui akses yang setara terhadap pendidikan, pelatihan, dan dukungan, wadah ini berperan dalam mengatasi hambatan yang mungkin dihadapi oleh penyandang difabel, sehingga mereka dapat aktif berpartisipasi dalam masyarakat dan mencapai potensi penuh mereka. Salah satu wadah yang mendukung kreativitas penyandang difabel adalah Jogja Disability Arts. Yayasan ini fokus pada seni dan difabel, dengan tujuan mewujudkan partisipasi penuh dan kesempatan yang sama bagi penyandang difabel dalam seni budaya, baik di tingkat nasional maupun internasional. Berlokasi di Yogyakarta, Indonesia, Jogja Disability Arts menyelenggarakan berbagai kegiatan seperti pameran, diskusi, workshop, dan festival yang melibatkan seniman difabel dari berbagai belahan dunia.

Salah satu acara besar yang diadakan adalah Jogja International Disability Art Biennale (JIDA), sebuah pameran seni dua tahunan yang menampilkan karya seni rupa, video, dan instalasi dari seniman difabel. Visi dan misi Jogja Disability Arts adalah untuk meningkatkan kreativitas, kualitas hidup, dan hak-hak penyandang difabel melalui seni, serta untuk memperluas kesadaran dan kepedulian publik mengenai isu-isu difabel dengan menggunakan seni sebagai media sosialisasi dan informasi.





Ada 3.100 Penyandang Disabilitas di Jogja yang Butuh Layanan Inklusif



Minim Ruang Publik Inklusif

Pemerintah Kota Jogja telah mengimplementasikan berbagai upaya untuk menciptakan ruang dan layanan yang inklusif bagi penyandang difabel, dengan fokus pada peningkatan akses mereka dalam sektor-sektor kunci seperti kesehatan, pendidikan, ekonomi, dan budaya. Langkah-langkah tersebut mencakup penyediaan fasilitas yang ramah difabel, pelatihan bagi tenaga medis dan pendidik untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap kebutuhan khusus, serta program-program ekonomi inklusif. Meskipun terdapat tekad kuat untuk mewujudkan kota yang inklusi dan ramah difabel, kenyataannya masih terdapat sejumlah hambatan yang dihadapi oleh penyandang difabel di Yogyakarta.

Salah satu hambatan utama yang dihadapi adalah pembatasan, pengurangan, atau bahkan penghilangan hak-hak dasar mereka. Meski sudah ada regulasi yang mengakui hak-hak penyandang difabel, implementasinya belum selalu konsisten di berbagai lapisan masyarakat. Kurangnya pemahaman tentang kebutuhan khusus mereka juga dapat mengakibatkan terbatasnya akses terhadap layanan kesehatan dan pendidikan yang sesuai. Selain itu, masih terdapat kendala dalam hal aksesibilitas fisik terhadap fasilitas umum, seperti transportasi publik dan bangunan-bangunan, yang belum sepenuhnya ramah difabel.

Analisis SWOT

<div>Internal Factor</div> <div>External Factor</div>	Strengthness (S)	Weakness (W)
Opportunities (O)	SO	WO
Threats (T)	ST	WT

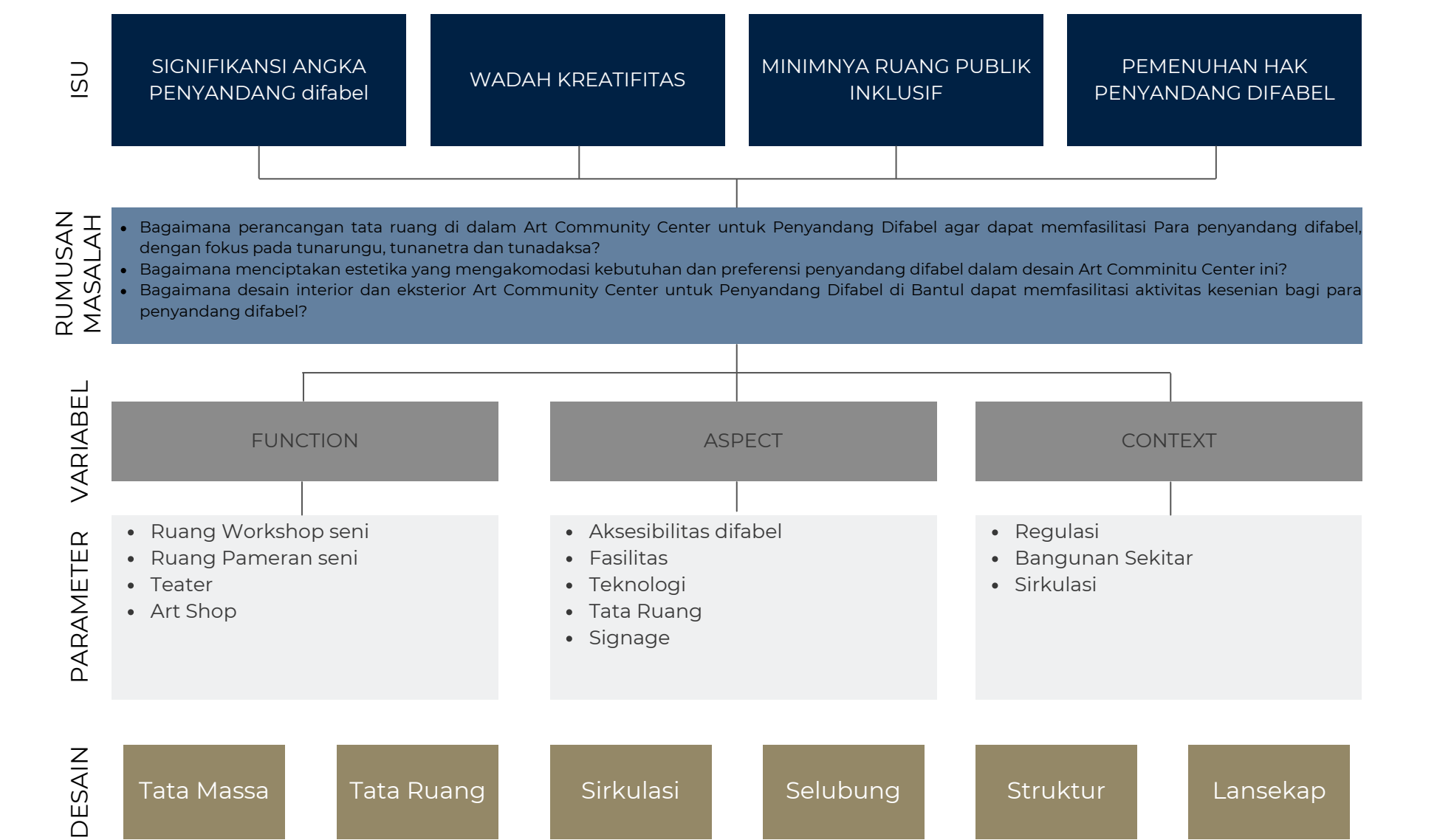
Permasalahan Umum

- Bagaimana rancangan Art Community Center untuk Penyandang Difabel dengan pendekatan human centered design, yang mengutamakan aksesibilitas bagi semua pengguna?

Permasalahan Khusus

- Bagaimana perancangan tata ruang di dalam Art Community Center untuk Penyandang Difabel agar dapat memfasilitasi Para penyandang difabel, dengan fokus pada tunarungu, tunanetra dan tunadaksa?
- Bagaimana menciptakan estetika yang mengakomodasi kebutuhan dan preferensi penyandang difabel dalam desain Art Comminitu Center ini?
- Bagaimana desain interior dan eksterior Art Community Center untuk Penyandang Difabel di Bantul dapat memfasilitasi aktivitas kesenian bagi para penyandang difabel?

Peta Permasalahan



Tujuan

Tujuan dari perancangan Art Community Center untuk Penyandang Difabel adalah untuk menciptakan sebuah ruang publik yang dapat mengakomodasi kebutuhan dan aspirasi para seniman difabel, serta meningkatkan kesadaran dan apresiasi masyarakat terhadap seni dan difabel. Ruang publik ini diharapkan dapat menjadi wadah untuk mengembangkan potensi, keterampilan, dan kemandirian para seniman difabel, serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk berkolaborasi, berekspresi, dan berpartisipasi dalam kegiatan seni budaya.

Sasaran

1. Menghasilkan rancangan yang mengutamakan aksesibilitas bagi semua pengguna, dengan memperhatikan aspek fisik, sensorik, kognitif, dan sosial.
2. Menyediakan fasilitas ramah difabel dan program yang mendukung pengembangan seni difabel, seperti galeri, workshop, teater, market, dsb.
3. Merancang interior dan eksterior Art Community Center untuk Penyandang Difabel di Bantul dapat memfasilitasi aktivitas kesenian bagi para penyandang difabel.

Batasan Perencanaan

Perancangan Art Community Center untuk Penyandang Difabel di Bantul ini akan direncanakan beberapa tipologi bangunan, yaitu ruang workshop seni, ruang pameran seni, teater, Artshop, dan kantor administrasi komunitas ini. Kemudian Jenis kesenian yang difokuskan dalam perancangan ini adalah seni lukis 2 dimensi, dan instalasi. Penerapan standar aksesibilitas bagi para penyandang difabel menjadi aspek utama dalam perancangan ini.

Batasan Pengguna

Jenis penyandang difabel di Yogyakarta cukup beragam, mulai dari tunanetra, tunadaksa, tunarungu, tunagrahita, difabel mental, difabel ganda, dan bahkan ada yang tidak diketahui jenisnya. Perancangan Art Community Center untuk Penyandang Difabel ini difokuskan pada 3 variabel, yaitu tunanetra, tunarungu dan tunadaksa. Pengerucutan menjadi 3 variabel ini bertujuan agar evaluasi bisa lebih mendalam, mengkaji tentang permasalahan yang dihadapi oleh tunanetra, tunarungu dan tunadaksa, serta solusi perancangan agar dapat tercipta fasilitas yang layak bagi kondisi fisik 3 variabel (tunanetra, tunarungu dan tunadaksa) tersebut. Selain itu, anggota komunitas Jogja Disability Art memang mayoritas merupakan penyandang 3 variabel tersebut.

Kemudian batasan jumlah pengguna untuk bangunan ini adalah sebagai berikut:

Galeri seni : 200 orang, 100 Karya lukis, 20 Instalasi

Teater : 500 orang

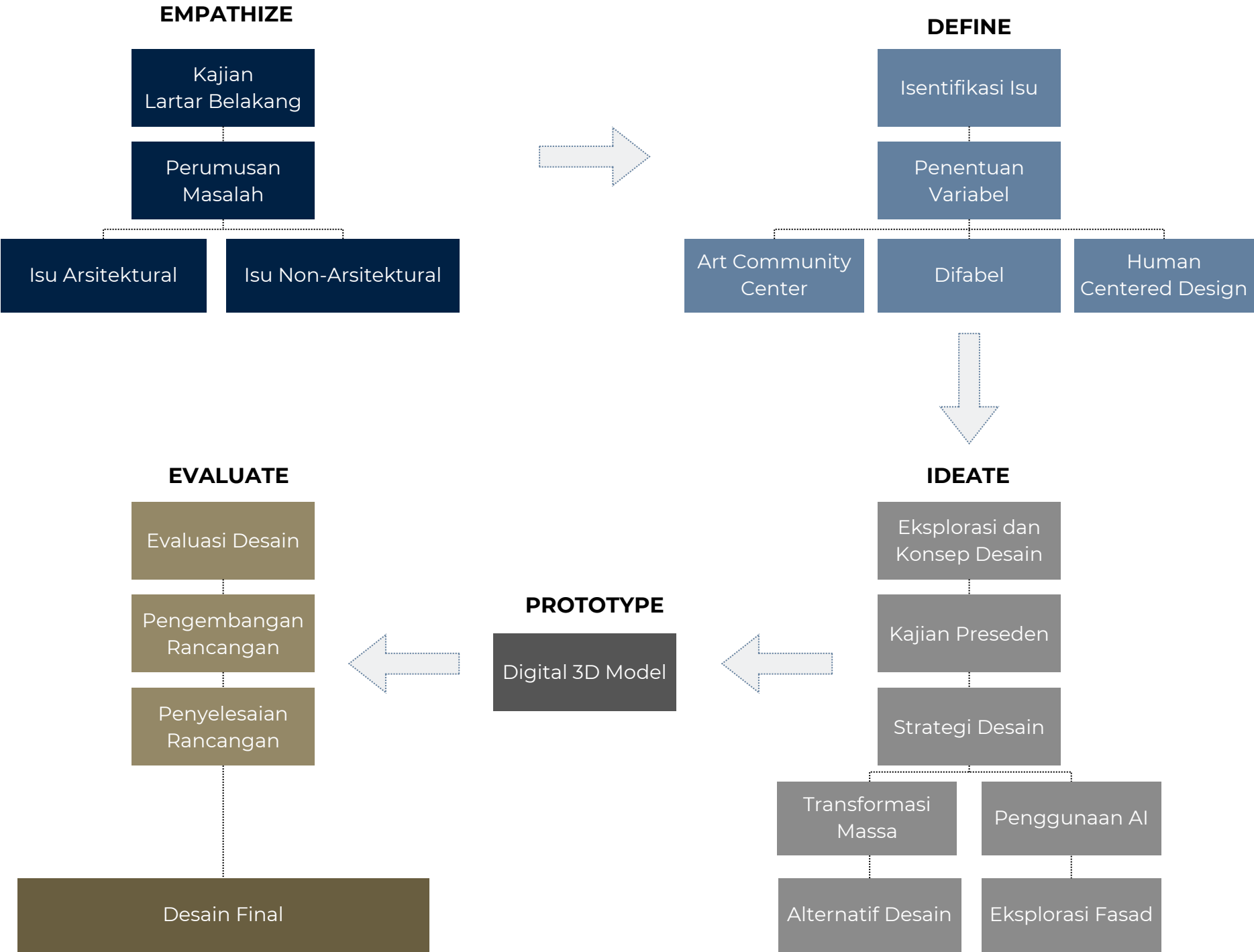
Ruang Workshop Seni : 50 orang

Art Shop : 500 orang

Kantor Sekretariat: 20 orang

Batasan Tapak

Lokasi perancangan berada di Jl. Parangtritis KM 7, Cabeled, Panggungharjo, Kec. Sewon, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Luas tapak terpilih yaitu sekitar 5.900 m².



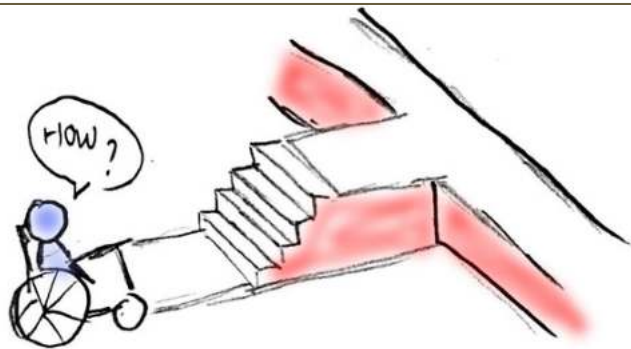
PREDIKSI PERSOALAN

PENGGUNA



Para penyandang difabel yang menjadu user utama dalam perancangan ini memiliki kebutuhan khusus tidak bisa merasakan estetika atau keindahan selayaknya manusia pada umumnya.

SIRKULASI



Para penyandang difabel terutama tunadaksa memiliki kebutuhan khusus untuk mengakses sirkulasi, tidak seperti bangunan pada umumnya.

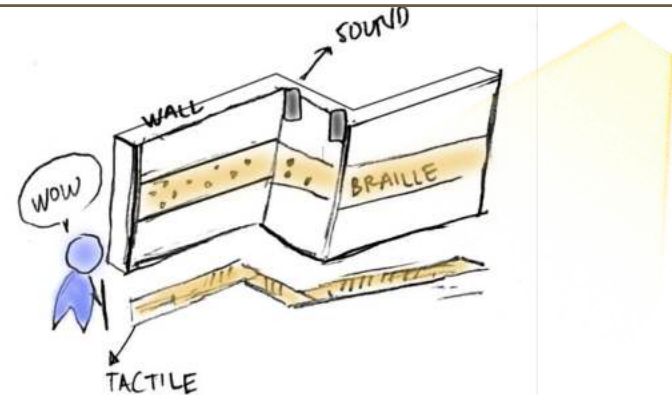
BENTUK MASSA BANGUNAN



Bangunan tidak dirancang dengan bentuk yang membosankan, yang sama seperti bangunan sebelumnya

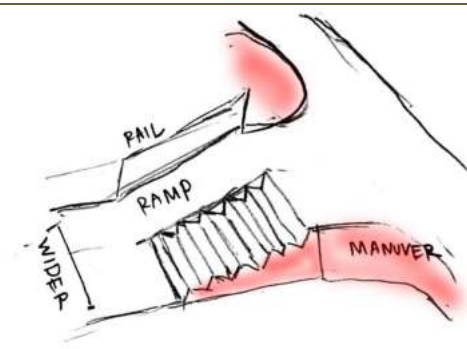
PREDIKSI PEMECAHAN

PENGGUNA



Dirancang alat yang membantu mereka memahami apa yang ada didalam ruangan seperti sound, braille, dan jalur taktil yang disediakan didalam ruangan.

SIRKULASI

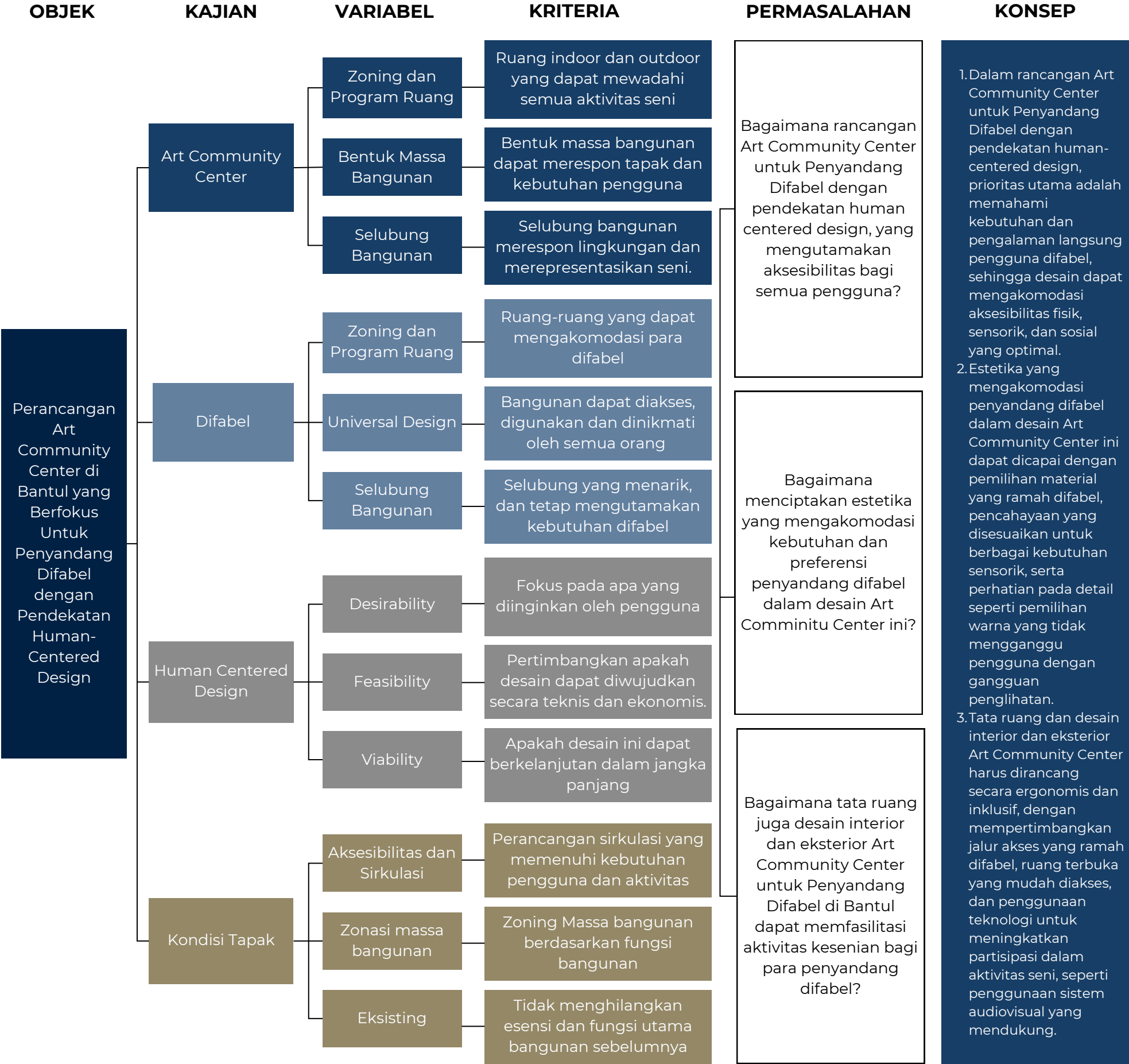


Dirancang ramp dan manuver yang tidak runcing agar memudahkan para penyandang difabel mengakses sirkulasi.

BENTUK MASSA BANGUNAN



Bangunan dirancang dengan bentuk yang menjadi highlight di lokasi tersebut.



No	Judul	Penulis	Tahun	Institusi	Persamaan	Perbedaan
1	Perancangan Community Center dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik di Bandar Lampung	Farah Indreswari	2021	Universitas Lampung	Memiliki kesamaan untuk membangun sebuah pusat komunitas	<ul style="list-style-type: none">• Lokasi yang berbeda• Pendekatan berbeda• Subjek sasaran yang berbeda• Tipologi bangunan yang berbeda• Beberapa fungsi bangunan yang berbeda
2	Perancangan Gresik Art Center dengan Pendekatan Arsitektur Ikonik	Muhammad Aminin Sabillah	2021	Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang	Memiliki kesamaan untuk membangun sebuah pusat komunitas	<ul style="list-style-type: none">• Lokasi yang berbeda• Pendekatan berbeda• Subjek sasaran yang berbeda• Tipologi bangunan yang berbeda• Beberapa fungsi bangunan yang berbeda
3	Perancangan Pusat Kreatifitas Difabel Di Aceh	Queen Monalisa Yusri	2021	UIN Ar-Raniry	Merancang bangunan yang ramah dan inklusif bagi masyarakat.	<ul style="list-style-type: none">• Lokasi yang berbeda• Pendekatan yang berbeda• Tipologi bangunan yang berbeda• Beberapa fungsi bangunan yang berbeda
4	Perancangan Art Centre di Pangkalpinang Sebagai Upaya Meningkatkan Kebudayaan Bangka Belitung	Faqih Noor Syafarini	2021	Universitas Islam Indonesia	Memiliki kesamaan untuk membangun sebuah pusat komunitas	<ul style="list-style-type: none">• Lokasi yang berbeda• Pendekatan yang berbeda• Tipologi bangunan yang berbeda• Beberapa fungsi bangunan yang berbeda
5	Perancangan Community Center Dengan Pendekatan Equity Design Di Kawasan Religi Semarang	Zahrina Hazmi	2022	Universitas Islam Indonesia	Memiliki kesamaan untuk membangun sebuah pusat komunitas	<ul style="list-style-type: none">• Lokasi yang berbeda• Pendekatan yang berbeda• Tipologi bangunan yang berbeda• Beberapa fungsi bangunan yang berbeda



BAB II

Penelusuran Persoalan Perancangan

The background of the slide is a composite image. The upper portion shows a close-up of a checkered racing flag with blue, white, and black squares. The lower portion shows a wide, straight asphalt road stretching into the distance under a clear sky. The text is overlaid on the lower part of the image.

Kajian dan Analisis Tapak

Lokasi yang dipilih untuk perancangan adalah Pasar Seni Gabusan, yang terletak di Jl. Parangtritis, Balong, Timbulharjo, Kec. Sewon, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Pasar ini memiliki luas total 4 hektar, namun area yang akan dirancang untuk proyek ini seluas 5.900 m². Lokasi ini sangat strategis karena dekat dengan fasilitas umum seperti sekolah, toko, dan pemukiman warga, yang mempermudah akses bagi masyarakat, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus atau difabel, untuk berpartisipasi dalam aktivitas di Art Community Center.

Pasar Seni Gabusan (PSG) didirikan untuk menyediakan wadah bagi pengrajin di Kabupaten Bantul untuk mempromosikan dan menjual karya seni mereka, serta mendukung perekonomian lokal. PSG memiliki potensi untuk menjadi ikon wisata berkat lokasi strategisnya dan perannya dalam sektor pariwisata. Namun, PSG saat ini membutuhkan perbaikan fisik dan non-fisik, termasuk rebranding, peningkatan promosi, serta penyesuaian terhadap perkembangan zaman dan protokol kesehatan.

Saat ini, PSG mengalami penurunan jumlah pengunjung, dengan banyak kios yang terbengkalai dan pengrajin merasa pendapatannya tidak optimal. Masalah dalam pengelolaan dan status lahan juga perlu mendapat perhatian dari pemerintah. Meskipun PSG memiliki karakteristik pasar seni yang unik, saat ini belum mampu menarik pengunjung secara berkelanjutan, yang mengakibatkan beban finansial bagi pemerintah daerah.

**KDB****KLB****KDH**

Eksisting Bangunan



Eksisting Bangunan

Saat ini, bangunan yang ada di site adalah Pasar Seni Gabusan (PSG), yang berfungsi sebagai tempat berjualan bagi pedagang kerajinan. Namun, kegiatan di PSG saat ini tidak memenuhi harapan. Tujuan awal dari pembangunan pasar ini adalah untuk memfasilitasi pengrajin kecil di Kabupaten Bantul dalam mempromosikan barang kerajinan mereka serta menyumbang pada Pendapatan Asli Daerah (PAD) Kabupaten Bantul. Namun, PSG belum berkembang sesuai dengan harapan tersebut. Pengelolaan PSG, yang dilaksanakan oleh Manajemen PSG, ternyata tidak optimal. Beberapa indikasi ketidakefektifan meliputi: 1) penurunan jumlah pengrajin; 2) fluktuasi jumlah pengunjung; 3) kegagalan mencapai target omzet; dan 4) fasilitas serta infrastruktur penunjang yang terbengkalai.

Oleh karena itu, beberapa strategi yang dapat diterapkan untuk mencapai tujuan awal Pasar Seni Gabusan adalah sebagai berikut:



PSG perlu memperkuat kerjasama dengan Paguyuban Pengrajin PSG dan mitra swasta untuk meningkatkan kualitas produk dan promosi. Langkah-langkah yang dapat diambil termasuk mengadakan workshop, seminar, dan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan pengrajin serta mendorong penjualan produk mereka.



PSG harus berfokus pada produksi dan pengembangan produk, serta meningkatkan kualitas produk yang dijual. Hal ini dapat dilakukan dengan mengadakan program-program pengembangan produk dan meningkatkan fasilitas produksi di PSG



PSG harus meningkatkan fasilitas dan infrastruktur yang tersedia, seperti penambahan ruang untuk pengrajin, penambahan fasilitas parkir, dan penambahan fasilitas sanitasi. Hal ini dapat meningkatkan kenyamanan pengunjung dan meningkatkan kepuasan pengrajin.



PSG harus meningkatkan promosi dan pemasaran produk yang dijual di pasar. Hal ini dapat dilakukan dengan mengadakan acara-acara promosi, seperti festival, pameran, dan lain-lain. Selain itu, PSG juga harus meningkatkan pemasaran produk melalui media sosial dan lain-lain.

Strategi Desain

Oleh karena itu, perancangan Art Community Center ini bertujuan untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi pada Pasar Seni Gabusan. Strategi yang diterapkan untuk mencapai tujuan tersebut adalah sebagai berikut:

1. **Desain Inklusif untuk Difabel:** Perancangan ini mengutamakan aksesibilitas bagi difabel tanpa mengabaikan kebutuhan dan kepuasan masyarakat umum. Dengan demikian, pusat seni ini menjadi tempat yang ramah bagi semua orang untuk menikmati dan mengapresiasi seni.
2. **Galeri Seni yang Aktif:** Pusat ini memiliki galeri seni yang secara rutin mengadakan pameran seni. Hal ini tidak hanya menarik minat para seniman untuk berpartisipasi tetapi juga menarik perhatian masyarakat umum yang ingin mengetahui karya-karya seni terbaru.
3. **Ruang Workshop Seni untuk Edukasi:** Adanya ruang workshop seni bertujuan untuk mengedukasi masyarakat tentang seni. Dengan adanya workshop ini, masyarakat dapat belajar, berkreasi, dan memahami lebih dalam tentang beragam teknik seni yang ada.
4. **Teater Seni untuk Pertunjukan:** Perancangan ini juga menyediakan teater seni yang digunakan untuk pertunjukan seni musik dan seni teater. Hal ini memungkinkan komunitas seni untuk mempersembahkan karya-karya mereka secara langsung kepada penonton, menciptakan pengalaman yang memikat dan mendalam.
5. **Wadah bagi Penjual Karya Seni:** Meskipun mengalami transformasi, perancangan ini tidak menghilangkan fungsi utama pasar seni gabusan, yaitu tetap menyediakan wadah bagi penjual karya seni. Mereka dapat memamerkan dan menjual karya seni mereka, sekaligus memiliki ruang produksi untuk memproduksi karya-karya baru.

Perancangan Art Community Center ini diarahkan untuk memperbaiki kekurangan dari perancangan Pasar Seni Gabusan tanpa menghilangkan fungsi utamanya. Dengan strategi desain inklusif, aktivitas rutin galeri seni, ruang workshop seni, teater seni, serta wadah untuk penjual karya seni, pusat seni ini tetap mempertahankan esensi pasar seni Gabusan sebagai tempat penting bagi seniman dan masyarakat umum dalam memperoleh, memamerkan, dan membeli karya seni. Dengan demikian, perancangan ini diharapkan dapat melengkapi dan meningkatkan pengalaman seni tanpa mengurangi nilai dan peran yang dimiliki oleh pasar seni Gabusan sebelumnya.



Aktivitas di Sekitar Site

Di lokasi Pasar Seni Gabusan, menawarkan berbagai jenis aktivitas sehari-hari dan menjadi tujuan wisata minat khusus yang populer di kalangan wisatawan. Berikut adalah beberapa aktivitas yang dapat dilakukan di area pasar seni Gabusan dan sekitarnya:

Mengunjungi Pameran Seni

Pasar Seni Gabusan menjadi pusat jual beli kerajinan, dengan berbagai ragam bambu, kayu, enceng gondok, tanah liat, dan lain-lain.

Mengikuti Event

Salah satu agenda tahunan yang selalu dilaksanakan di Pasar Seni Gabusan adalah Bantul Expo, yang menawarkan berbagai event dan aktivitas

Wisata Kerajinan, Kuliner, dan Seni Budaya

Di sekitar lokasi terdapat kerajinan, kuliner, dan seni budaya, serta menawarkan wisatawan untuk melihat dan belajar membuat berbagai produk kerajinan

Berjalan-jalan

berjalan melihat-lihat benda-benda hasil kerajinan dan kesenian, menawarkan kesempatan untuk menikmati pemandangan dan suasana pasar seni.

Belanja

Pasar Seni Gabusan terbagi menjadi 16 los dengan kapasitas kurang lebih 444 pengrajin, menawarkan berbagai produk kerajinan yang dapat dibeli

Jenis Pengunjung di Sekitar Site



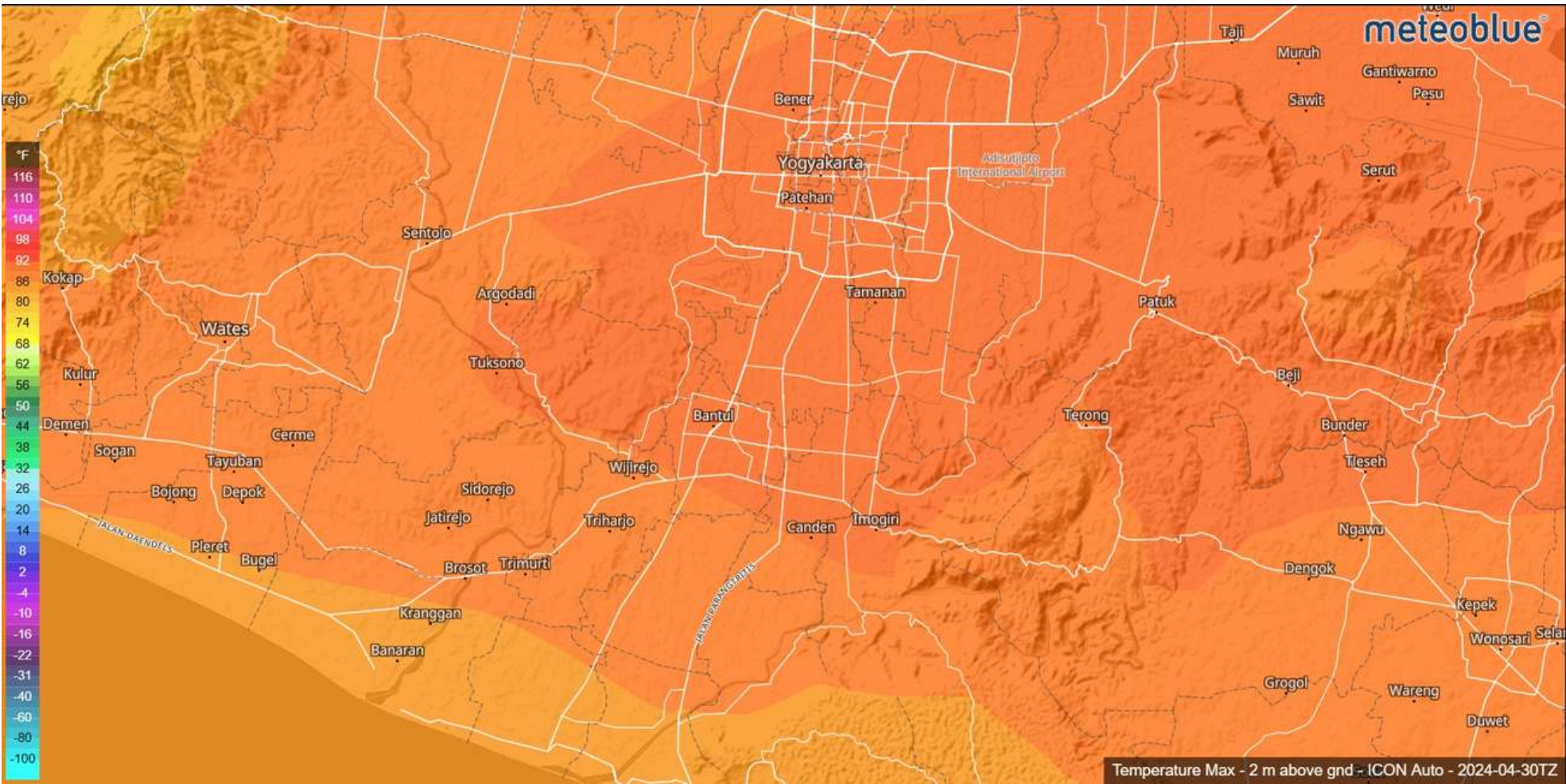
Wisatawan Penggemar Seni dan Kerajinan



Turis Domestik dan Mancanegara

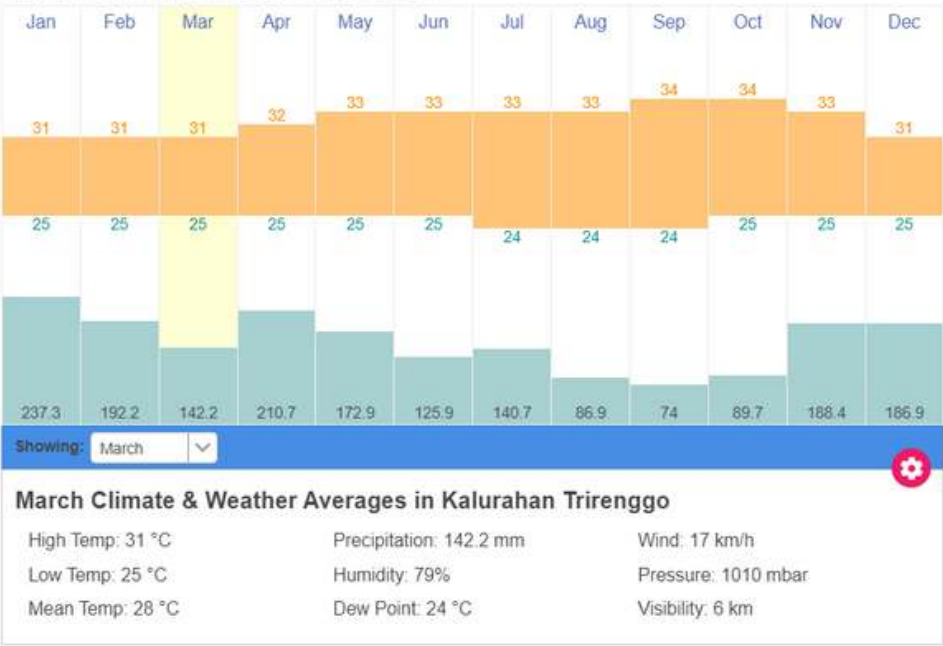


Keluarga (Orang dewasa dan anak-anak)



Semarang / Ahmadyani is 101 kilometers from Kalurahan Tlirenggo, so the actual climate in Kalurahan Tlirenggo can vary a bit.

Based on weather reports collected during 2012–2021.



Iklim

Bantul memiliki iklim tropis dengan suhu rata-rata tertinggi mencapai 34°C. Bulan terpanas di Bantul adalah Oktober, sementara Februari merupakan bulan terdingin. Curah hujan paling tinggi juga terjadi pada bulan Januari. Kelembaban relatif di daerah ini tinggi sepanjang tahun, mencapai 82%. Angin cukup berhembus dengan kecepatan 17 kilometer per jam. Tekanan udara di Bantul berkisar sekitar 1010 mbar, dan jarak pandang rata-rata mencapai 6 kilometer. Daerah ini mengalami musim hujan yang signifikan, dengan curah hujan tahunan mencapai sekitar 1874,9 mm.

2.1.2 Bentuk dan Orientasi Tapak

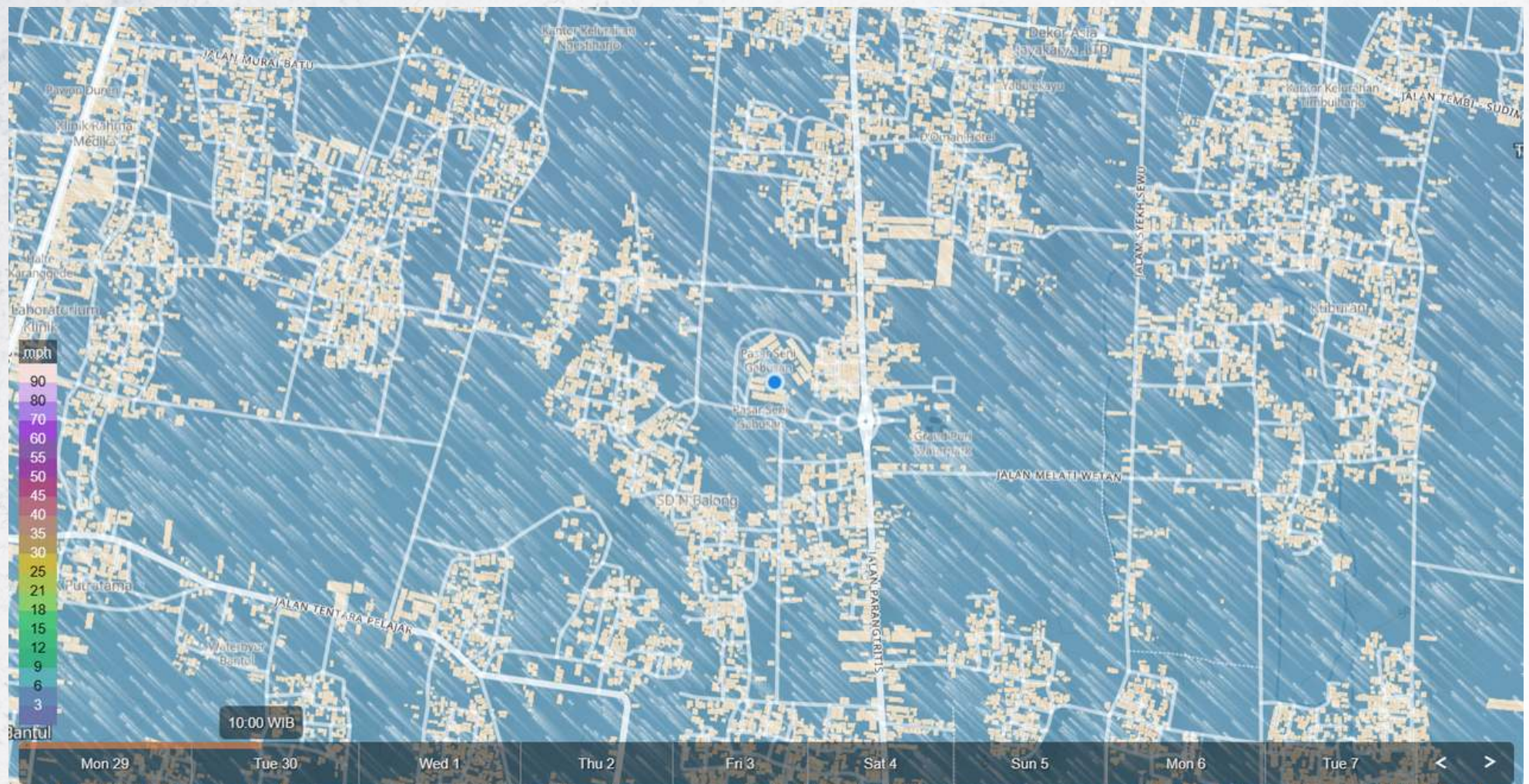
Tapak memiliki bentuk sedemikian rupa seperti pada gambar, yang menghadap kearah Barat yaitu jalan parangtritis membelakangi area persawahan.



Sunpath

Sunpath pada Tapak terlihat sebagaimana pada gambar, dengan lokasi yang berada di garis khatulistiwa jalur matahari tergolong cukup rata.





Windrose

Di lokasi yang dipilih, angin paling kencang bertiup dari arah tenggara dengan kecepatan mencapai lebih dari 5,5 meter per detik. Sementara itu, angin dari selatan memiliki kecepatan yang lebih rendah, berkisar antara 0,3 hingga 3,4 meter per detik. Untuk arah lainnya seperti timur, utara, dan barat, angin hanya memiliki kecepatan antara 0 hingga 0,3 meter per detik. Informasi ini penting dalam perancangan bukaan untuk memastikan penggunaan ventilasi alami yang optimal pada bangunan.



Aksesibilitas

Aksesibilitas menuju site, yaitu pasar seni gabusan cukup baik, karena lokasi ini terletak di jalan utama yaitu Jalan Parangtritis, yang mana berbagai macam kendaraan dapat mengakses jalan tersebut, mulai dari motor, mobil, dan kendaraan umum. kemudian tepat di depan lokasi juga terdapat bunderan yang dapat memudahkan pengguna jalan untuk memutar balikkan kendaraan. Selain itu, di pinggir jalan juga terdapat trotoar sehingga memudahkan pejalan kaki untuk mengakses menuju lokasi.



Kebisingan

Sumber kebisingan utama berasal dari kendaraan yang berlalu lalang di jalan utama yaitu jalan parangtritis. selain itu, kebisingan lain berasal dari arah pemukiman warga. Penanggulangan kebisingan dapat diatasi dengan perletakan bangunan yang membutuhkan ketenangan di bagian yang cukup jauh dari kebisingan.



Sekitar Tapak

Pada sekitar tapak, terdapat berbagai fasilitas yang meliputi ATM, tempat makan, pertokoan, masjid, pemukiman warga, penginapan, dan lain sebagainya. Fasilitas-fasilitas tersebut berpotensi mendukung berjalannya aktivitas yang akan terjadi di bangunan yang akan dirancang.



An aerial photograph of a coastal region, likely a beach or dune area, with a prominent checkered pattern in the upper left corner. The text is overlaid on the lower left portion of the image.

Kajian dan Analisis Tipologi Bangunan

Ruang Publik Inklusif

Ruang publik inklusif adalah tempat yang dapat digunakan oleh semua kalangan, termasuk difabel, dengan aksesibilitas yang mencakup akses fisik, sosial, terhadap aktivitas dan diskusi, serta akses ke informasi. Untuk memastikan ruang publik inklusif efektif, ia harus memenuhi standar tinggi dalam hal aksesibilitas, kenyamanan, dan keamanan, agar semua orang dapat menggunakan ruang tersebut dengan mudah. Inklusivitas sangat bergantung pada kualitas aksesibilitas, yang meliputi akses fisik, sosial, akses ke aktivitas dan diskusi, serta akses ke informasi. Ruang publik inklusif berfungsi sebagai tempat bersama untuk berbagai kegiatan fungsional dan ritual, baik dalam aktivitas sehari-hari maupun perayaan khusus.

Karakteristik utama dari ruang publik inklusif meliputi:

- **Aksesibilitas:** Ruang publik inklusif harus menyediakan akses yang baik, termasuk akses fisik, sosial, ke aktivitas dan diskusi, serta akses ke informasi. Ini memastikan bahwa pengguna dengan kebutuhan khusus, termasuk difabel, dapat menggunakan ruang publik dengan mudah dan nyaman.
- **Kenyamanan:** Ruang publik inklusif harus menawarkan kenyamanan yang baik bagi semua penggunanya. Ini mencakup kondisi fisik seperti ruang yang nyaman, tempat duduk yang memadai, serta fasilitas yang bersih dan berkualitas.
- **Keamanan:** Ruang publik inklusif harus memastikan keamanan yang tinggi, termasuk akses ke layanan ekonomi seperti fasilitas untuk memperoleh pendapatan, kesempatan kerja, dan menciptakan lingkungan yang aman serta nyaman bagi semua pengguna.
- **Inklusivitas:** Ruang publik inklusif harus mendukung inklusivitas tinggi, memungkinkan semua pengguna, termasuk mereka dengan kebutuhan khusus, untuk menggunakan ruang tanpa diskriminasi dan dengan bebas.

- **Partisipasi dan Demokrasi:** Ruang publik inklusif harus menawarkan kesempatan bagi semua pengguna, termasuk mereka dengan kebutuhan khusus, untuk berpartisipasi dalam interaksi dan diskusi secara bebas. Ini mendukung prinsip demokrasi dan inklusi sosial.
- **Ketersediaan Informasi:** Ruang publik inklusif harus menyediakan informasi yang memadai, memungkinkan pengguna untuk mengakses data yang diperlukan guna membuat keputusan yang tepat dan informatif.
- **Keterbukaan:** Ruang publik inklusif harus mendukung keterbukaan, memungkinkan pengguna untuk bertemu, berinteraksi, dan berpartisipasi dalam kegiatan sosial, budaya, dan politik tanpa batasan.
- **Perlindungan dan Pemeliharaan:** Ruang publik inklusif harus dirawat dan dilestarikan dengan baik untuk memastikan keberlanjutan penggunaannya. Ini mencakup pemeliharaan rutin, termasuk pembersihan, perbaikan, dan perawatan fasilitas agar tetap dalam kondisi baik.

Dalam pengembangan ruang publik inklusif, penting untuk mempertimbangkan aspek-aspek seperti aksesibilitas, kenyamanan, keamanan, walkability (kemudahan bergerak di sekitar area), dan pelayanan yang baik. Kualitas tinggi dalam semua aspek ini akan mempermudah penggunaan ruang publik oleh semua kalangan.



Community Center

Komunitas (Community) merujuk pada kelompok individu atau organisme yang memiliki fungsi dan kepentingan serupa, yang saling berinteraksi dan menjalin hubungan dalam suatu area tertentu. Sementara itu, istilah Center mengacu pada suatu tempat atau bagian yang dirancang khusus untuk aktivitas tertentu. Oleh karena itu, Community Center dapat diartikan sebagai fasilitas yang didedikasikan untuk anggota komunitas, menggabungkan berbagai fungsi dan kepentingan untuk memfasilitasi interaksi dan kebersamaan dalam suatu wilayah.

Menurut Yasmin dan Parvin (2008), sebuah Community Center menyediakan ruang bagi individu dengan minat yang sama, meskipun mereka mungkin berasal dari latar belakang sosial, agama, atau politik yang berbeda. Tempat ini memungkinkan mereka untuk bermain, belajar, atau bekerja bersama untuk kepuasan pribadi dan pengembangan komunitas (pp.125). Community Center umumnya menggabungkan berbagai kegiatan lokal, informasi, dan layanan, serta berfungsi sebagai tempat pertemuan atau titik kumpul. Community Center dapat dikategorikan berdasarkan kelompok tertentu atau terbuka untuk umum, contohnya termasuk pusat komunitas seni, pusat komunitas agama, atau pusat komunitas budaya. Dengan demikian, Community Center adalah lokasi di mana anggota komunitas dapat berkumpul untuk berbagai aktivitas sosial, pendidikan, agama, atau budaya.



Hangzhou Community Centers
Sumber: superimposearchitecture.com



Rehovot Community Center
Sumber: Archdaily.com

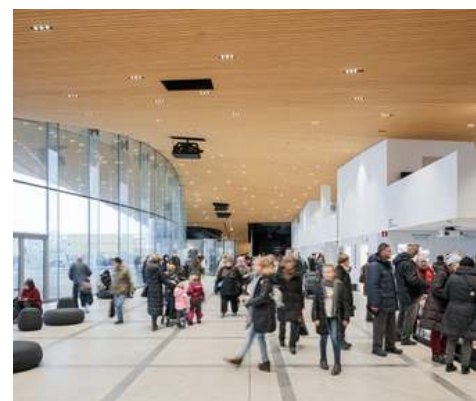
Community Center

Pusat kemasyarakatan (Community Center) berfungsi sebagai tempat belajar dan berpartisipasi bagi masyarakat dalam proses pembangunan. Beberapa fungsi utama dari Community Center meliputi:

- **Pembangunan Kesadaran Masyarakat:** Community Center membantu membangun kesadaran mengenai peran masyarakat dalam pembangunan. Ia berfungsi sebagai pusat kegiatan yang mendukung pemberdayaan masyarakat dengan perspektif jangka panjang serta memperkuat jejaring dengan pihak-pihak lain. Selain itu, Community Center juga berfungsi sebagai wadah untuk pertukaran ide yang mencerminkan keragaman masyarakat dalam wilayah tertentu.
- **Jembatan Multipihak:** Community Center bertindak sebagai penghubung untuk mengatasi kesenjangan kapasitas antara berbagai pihak. Melalui proses tukar belajar, konsolidasi isu, serta pembangunan jejaring sosial, Community Center juga berfungsi sebagai tempat pendidikan kader dan saluran komunikasi antara pemerintah dan masyarakat.
- **Peningkatan Kapasitas Civil Society:** Community Center berperan sebagai penggerak dalam ruang publik, menyediakan wadah untuk komunikasi, informasi, dan pandangan. Melalui diskusi dan debat, masyarakat dapat berpikir kritis, yang pada akhirnya akan membentuk civil society—sekelompok masyarakat yang memiliki minat, tujuan, dan nilai yang sama tanpa adanya paksaan.
- **Ruang Dialog Kebijakan Publik:** Community Center menciptakan ruang bagi berbagai organisasi untuk berdiskusi dan berdialog mengenai isu-isu kebijakan publik. Tempat ini menyediakan platform khusus untuk partisipasi masyarakat sipil dan pertimbangan terhadap berbagai kebijakan.
- **Pengembangan Institusi Lokal:** Dengan menyediakan sarana komunikasi, Community Center memfasilitasi diskusi mengenai isu-isu kritis dan strategis di daerah, yang pada gilirannya meningkatkan kesadaran kolektif dan mengembangkan institusi lokal berdasarkan kearifan lokal, adat istiadat, dan budaya yang berlaku dalam masyarakat.

Community Center berfungsi sebagai ruang belajar masyarakat dan bertindak sebagai institusi sosial kemasyarakatan yang memperkuat civil society dalam membangun kultur atau perilaku belajar yang terorganisir, terstruktur, dan sistematis. Ini terbentuk dari pengkondisian ruang bersama antara semua komponen masyarakat dan pelaku pembangunan secara berkelanjutan. Beberapa tujuan utama dari pembentukan Community Center adalah:

- **Mendorong Kesadaran Partisipasi Masyarakat:** Meningkatkan kesadaran masyarakat untuk terlibat aktif dalam proses pembangunan.
- **Wadah Belajar Silang Berbasis Pengalaman:** Menyediakan platform untuk pembelajaran berbasis pengalaman antar anggota masyarakat.
- **Mendorong Prakarsa Lokal Masyarakat:** Menginspirasi dan memfasilitasi lahirnya prakarsa dan inisiatif lokal dari masyarakat.
- **Melestarikan dan Mengembangkan Institusi Sosial:** Memperkuat dan mengembangkan berbagai institusi sosial, forum, komunitas, dan perkumpulan yang berbasis masyarakat.



Art Community Center

Seni telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia sejak zaman dahulu hingga kini. Selain berfungsi sebagai bentuk ekspresi kreatif, seni juga memainkan peran penting dalam mencerminkan budaya, sejarah, dan perasaan manusia. Melalui seni, individu dapat menyampaikan pesan, mengekspresikan emosi, dan membangun hubungan dengan lingkungan sekitarnya. Secara umum, seni memanfaatkan imajinasi, kreativitas, dan keterampilan untuk menghasilkan karya dengan nilai estetika. Bentuk-bentuk seni meliputi lukisan, patung, musik, tari, teater, film, sastra, serta berbagai bentuk ekspresi lainnya. Seni tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses penciptaan yang melibatkan observasi, interpretasi, dan pemikiran mendalam.

Seni memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Pertama, seni menyediakan sarana untuk mengungkapkan emosi dan perasaan yang sulit disampaikan dengan kata-kata. Misalnya, seseorang dapat menggunakan lukisan atau puisi untuk menyampaikan kegembiraan, kesedihan, atau kasih sayang dengan cara yang lebih mendalam dan emosional. Kedua, seni berfungsi sebagai cerminan budaya dan sejarah suatu bangsa. Melalui karya seni, kita bisa mempelajari nilai-nilai, tradisi, dan cerita yang membentuk identitas masyarakat. Contohnya, tarian tradisional atau seni rupa dari suatu daerah dapat menggambarkan kehidupan dan kepercayaan masyarakat setempat. Selain itu, seni juga dapat menjadi alat untuk menyampaikan pesan sosial dan politik.

Banyak seniman memanfaatkan karya seni mereka untuk mengkritik berbagai masalah sosial, seperti kemiskinan, ketidakadilan, atau konflik. Dengan menggunakan ekspresi artistik, mereka dapat menarik perhatian publik dan meningkatkan kesadaran tentang isu-isu penting di sekeliling kita.

Seni hadir dalam berbagai bentuk yang terus berkembang dari waktu ke waktu. Beberapa jenis seni yang umum dikenal meliputi:

- **Seni Rupa:** Seni rupa adalah bentuk seni yang menggunakan media seperti kertas, kanvas, kayu, batu, dan lainnya untuk menciptakan karya. Contoh dari seni rupa termasuk gambar, sketsa, desain, lukisan, patung, dan seni instalasi.
- **Seni Tari:** Seni tari melibatkan pergerakan tubuh dan gerakan tari untuk menyampaikan cerita, emosi, dan ide. Bentuk seni tari meliputi ballet, tap, jazz, tari tradisional, hip hop, capoeira, dan breakdance.
- **Seni Musik:** Seni musik menggunakan suara dan alat musik untuk menciptakan karya seni. Ini mencakup berbagai genre seperti musik tradisional, pop, jazz, rock, dan lain-lain.
- **Seni Drama/Teater:** Seni drama atau teater melibatkan dialog, gerakan tubuh, dan perilaku untuk menggambarkan cerita, emosi, dan ide. Bentuk seni ini termasuk pemeranan, pengabdian, dan permainan.



Art Center
Sumber: Archdaily



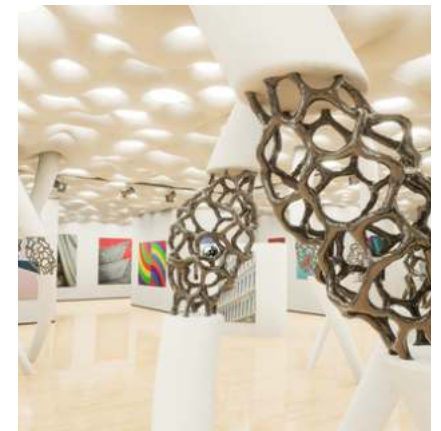
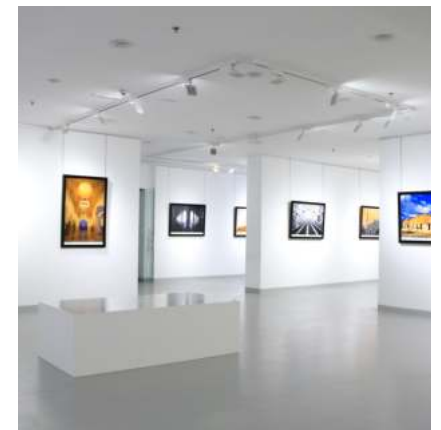
The You Art Centre
Sumber: Archdaily

Art Community Center

Art community center merupakan sebuah tempat yang diberikan oleh pemerintah untuk masyarakat untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam bidang seni. Di sini, masyarakat dapat mengikuti pelatihan, mengambil kursus, dan mengikuti acara-acara lain yang berhubungan dengan seni. Art community center juga menjadi tempat untuk masyarakat untuk mengembangkan kreativitas mereka bersama-sama dengan para pemaham seni. Art community center mempunyai fungsi yang spesifik untuk memotivasi praktik seni dan memberikan fasilitas seperti ruang teater, ruang galeri, dan lainnya. Ini merupakan tempat yang sangat penting untuk masyarakat untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam bidang seni, termasuk seni visual, seni tari, dan seni musik. Art community center juga merupakan tempat yang dapat membantu masyarakat untuk mengembangkan kreativitas mereka secara holistik, yang meliputi aspek kreatif, intelektual, dan emosional. Di sini, masyarakat dapat mengikuti pelatihan yang diberikan oleh para pemaham seni, mengambil kursus, dan mengikuti acara-acara lain yang berhubungan dengan seni. Art community center juga menjadi tempat untuk masyarakat untuk mengembangkan kreativitas mereka bersama-sama dengan para pemaham seni.

Di art community center, masyarakat dapat menggunakan berbagai fasilitas ruang yang disediakan, seperti:

1. **Ruang teater:** Ruang teater di art community center merupakan tempat untuk masyarakat untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam seni tari dan musik.
2. **Ruang galeri:** Ruang galeri di art community center merupakan tempat untuk masyarakat untuk menampilkan dan mengembangkan kreativitas mereka dalam seni visual
3. **Ruang kursus:** Ruang kursus di art community center merupakan tempat untuk masyarakat untuk mengikuti pelatihan dan mengambil kursus yang berhubungan dengan seni
4. **Ruang workshop:** Ruang workshop di art community center merupakan tempat untuk masyarakat untuk mengikuti workshop yang berhubungan dengan seni.
5. **Ruang baca:** Ruang baca di art community center merupakan tempat untuk masyarakat untuk membaca dan mengembangkan kreativitas mereka dalam seni kata.
6. **Artshop:** Merupakan tempat untuk menjual hasil karya seni para anggota komunitas seni, seperti souvenir, karya lukis, instalasi, dan sebagainya.



Gambar Galeri seni dan Teater
Sumber: google.com

Galeri Seni

Istilah "galeri" berasal dari kata Italia "Galleria," yang berarti ruang dengan atap yang terbuka di satu sisi. Secara umum, galeri dapat diartikan sebagai:

- Ruangan sempit namun panjang, yang biasanya digunakan untuk tujuan umum dan memiliki nilai arsitektural melalui ukurannya atau dekorasinya.
- Sebuah tempat untuk menampilkan karya seni.
- Ruang kecil yang dirancang untuk kegiatan tertentu dengan tujuan praktis, seperti memamerkan karya seni dan menyediakan layanan dalam bidang seni.

Galeri adalah ruang yang terlindungi, baik di dalam maupun di luar bangunan, atau koridor di antara bangunan, yang digunakan untuk pameran karya seni. Galeri berfungsi utama sebagai tempat pameran karya seni.

Fungsi Galeri Seni

Di Indonesia, galeri tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan dan pameran karya seni tetapi juga memiliki aspek komersial. Banyak galeri yang berkembang adalah galeri pribadi yang juga berfungsi sebagai workshop. Contoh jenis galeri meliputi galeri lukisan, galeri kerajinan tangan seperti patung, wayang kulit, batik, gerabah, dan perak. Seiring berjalannya waktu, galeri telah berkembang dari hanya tempat dekorasi ruangan menjadi:

- Mengumpulkan karya seni sebagai koleksi.
- Memamerkan karya seni untuk dikenalkan kepada publik.
- Memelihara karya seni agar tetap dalam kondisi baik (konservasi).

Galeri seni rupa, sebagai wadah untuk kegiatan seni rupa, kini menghadapi perkembangan fungsi baru yang memperluas peranannya. Fungsi-fungsi baru ini meliputi:

- Menyediakan tempat untuk mengumpulkan karya seni.
- Menjadi ruang untuk memamerkan karya seni agar dapat dikenal oleh publik.
- Memelihara karya seni untuk mencegah kerusakan.
- Mengajak, mendorong, dan meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap seni.
- Menjadi lokasi transaksi jual beli yang mendukung keberlanjutan seni.

Perkembangan ini menunjukkan bahwa galeri seni rupa semakin beradaptasi dengan kebutuhan seni dan tuntutan masyarakat. Saat ini, banyak aktivitas dalam galeri lebih berfokus pada layanan publik. Oleh karena itu, fungsi galeri di era modern harus direncanakan untuk memberikan pelayanan yang sesuai dengan perkembangan kebutuhan seni dan permintaan masyarakat.



Galeri Seni

Fasilitas Galeri Seni

Fasilitas dalam sebuah galeri seni mencakup berbagai elemen utama dan penunjang yang mendukung operasional dan fungsi galeri. Berikut adalah fasilitas yang umumnya terdapat dalam galeri seni:

Fasilitas Utama:

1. Ruang Pengenalan: Tempat ini berfungsi untuk memperkenalkan tujuan dan fasilitas yang tersedia di dalam galeri kepada pengunjung.
2. Ruang Pameran Utama: Area ini merupakan tempat utama untuk pameran seni dan harus memenuhi beberapa syarat:
 - Terlindung dari gangguan eksternal seperti pencurian, kelembaban, kekeringan, dan debu.
 - Memiliki pencahayaan yang baik untuk menampilkan karya seni secara optimal.
 - Dirancang agar pengunjung dapat melihat karya seni dengan nyaman tanpa menimbulkan rasa lelah.
3. Ruang Pameran Sementara: Area ini digunakan untuk pameran berkala atau temporer yang menampilkan karya seni dalam jangka waktu tertentu.

Fasilitas Penunjang:

1. Perpustakaan: Menyediakan buku dan informasi terkait dengan karya seni yang dipamerkan, serta referensi lain yang relevan.
2. Workshop: Tempat untuk pembuatan, penyimpanan, dan mungkin juga pemeliharaan karya seni, mendukung kegiatan kreatif dan produksi seni.



Jenis-jenis Galeri Seni

Berdasarkan Tempat Penyelenggaraan:

1. Traditional Art Gallery: Galeri ini mengadakan kegiatan di area selasar atau lorong panjang yang biasanya berkonsep tradisional.
2. Modern Art Gallery: Galeri ini dirancang dengan konsep perencanaan ruang yang modern dan kontemporer, sering kali menampilkan desain yang lebih inovatif.

Berdasarkan Kepemilikan:

1. Private Art Gallery: Galeri yang dimiliki oleh individu atau kelompok swasta, sering kali dengan koleksi yang dikelola secara pribadi.
2. Public Art Gallery: Galeri yang dimiliki dan dioperasikan oleh pemerintah, terbuka untuk umum dan biasanya menyediakan akses lebih luas kepada masyarakat.
3. Kombinasi: Galeri yang menggabungkan elemen kepemilikan pribadi dan publik, menawarkan akses dan koleksi yang melibatkan kedua aspek tersebut.

Berdasarkan Isi:

1. Art Gallery of Classical Art: Galeri ini fokus pada seni klasik, menampilkan karya-karya dari periode sejarah tertentu.
2. Art Gallery of Primitive Art: Galeri yang khusus menyajikan seni primitif, sering kali berasal dari budaya atau era awal.
3. Art Gallery of Modern Art: Galeri ini menampilkan karya seni modern, termasuk karya-karya kontemporer dan eksperimental.

Berdasarkan Jenis Pameran:

1. Pameran Tetap (Permanent Exhibition): Pameran yang berlangsung tanpa batasan waktu yang tetap, dengan karya seni yang dapat bertambah atau berubah, biasanya diselenggarakan dalam periode yang panjang, seperti beberapa bulan hingga tahun.
2. Pameran Temporer (Temporary Exhibition): Pameran yang diadakan untuk jangka waktu tertentu, biasanya singkat, seperti 1-2 minggu atau hingga 4 minggu, tergantung pada penyelenggara atau sponsor.
3. Pameran Keliling (Travelling Exhibition): Pameran yang berpindah dari satu lokasi ke lokasi lain, memungkinkan karya seni untuk dijangkau oleh audiens di berbagai tempat.

Galeri Seni

Bentuk Kegiatan dalam Galeri Seni

Galeri seni memiliki berbagai jenis kegiatan yang dapat dikategorikan dalam tiga bentuk utama:

1. Pameran Karya Seni: Kegiatan ini meliputi penyelenggaraan pameran, penyampaian informasi, promosi, serta transaksi jual-beli karya seni.
2. Pengelolaan: Ini mencakup pengaturan semua fungsi galeri untuk memastikan bahwa semua kegiatan yang direncanakan dan dirancang dapat berjalan sesuai dengan rencana.
3. Pelayanan dan Dukungan: Kegiatan ini berfokus pada memberikan layanan tambahan untuk publik, termasuk pengunjung, pengelola, seniman, dan komunitas sekitar, guna mendukung operasional galeri secara menyeluruh.



Galeri Seni
Sumber: wmich.edu/art/galleries

Galeri Seni

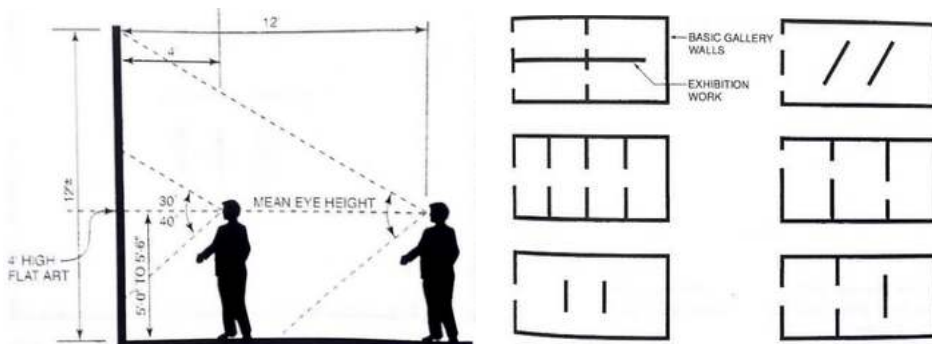
Area pameran, sebagai salah satu elemen kunci dalam ruang seni, harus mempertimbangkan beberapa aspek penting. Ini termasuk organisasi ruang yang efektif, kemampuan menampilkan berbagai jenis karya, kualitas pencahayaan yang memadai, proporsi ruang yang sesuai dengan ukuran karya, serta pemilihan finishing dan material yang tepat. Nuansa ruang juga harus mendukung tema pameran dan fungsi yang diinginkan. Selain itu, keberadaan fasilitas pendukung seperti gudang penyimpanan, toilet, dan ruang komunal sangat penting untuk memastikan fungsi pameran dapat berjalan dengan optimal.

Metode Presentasi Karya

- **Hanging Object:** Karya digantung untuk memberikan fleksibilitas dalam menampilkan koleksi seni.
- **On Wall:** Karya seni seperti lukisan dipajang di dinding area pameran.
- **On Floor:** Karya seni, seperti instalasi atau patung, diletakkan di lantai untuk memudahkan pemindahan dan penataan.
- **On Art Panel:** Karya ditampilkan menggunakan panel atau papan berdiri tambahan untuk meningkatkan visibilitas.
- **Audiovisual:** Teknologi seperti proyektor, audio, dan editing komputer digunakan untuk menampilkan seni video.
- **Live Demonstration:** Karya dipresentasikan langsung oleh seniman, juga dapat digunakan untuk pertunjukan langsung.

Desain ruang dan sirkulasi dalam area pameran harus mengutamakan denah yang sederhana dan rencana terbuka, dengan jalur sirkulasi yang menarik, baik di dalam maupun di luar ruangan, yang memerlukan penanganan khusus. Rencana terbuka memfasilitasi adaptasi terhadap berbagai teknologi dan konsep pameran yang berbeda. Sirkulasi yang menarik diperlukan untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pengunjung. Desain juga harus mempertimbangkan ruang pendukung agar pengelolaan pameran dapat dilakukan dengan efisien tanpa mengganggu fungsi lain. Berdasarkan panduan dalam buku Timesaver, beberapa aspek penting dalam perancangan ruang seni meliputi:

- Fleksibilitas tinggi untuk mengakomodasi berbagai layout dan konsep pameran.
- Pengendalian pencahayaan alami yang diperlukan, dengan penyaringan untuk mengurangi sinar matahari langsung.
- Kedekatan area pameran untuk memudahkan pengamatan dan pengondisian lingkungan.
- Penyediaan banyak opsi bagi pengunjung untuk menikmati pengalaman pameran, meningkatkan kemungkinan kunjungan ulang.
- Dinding display harus memiliki ketinggian minimal 3,7 meter, dengan plafon setinggi 12 meter untuk seni kontemporer.
- Dua pintu keluar di area pameran untuk alasan keamanan dan untuk mendukung berbagai layout dan sirkulasi.



Teater Pertunjukan

Gedung pertunjukan berfungsi sebagai wadah untuk menampilkan berbagai aspek budaya kota, seperti seni tari, musik, pencak silat, dan teater. Untuk memastikan pengunjung memperoleh pengalaman yang memuaskan, penting untuk memperhatikan kualitas ruang agar pertunjukan dapat dinikmati secara optimal. Pengunjung harus merasakan kenyamanan, keamanan, pencahayaan yang cukup, pemandangan yang baik, dan kualitas suara yang jernih (Awietzuke, 2012). Dalam teater, terdapat berbagai jenis ruang dengan fungsi spesifik, seperti:

- **Panggung Pertunjukan:** Panggung merupakan inti dari tata ruang teater, tempat di mana para seniman melakukan aksi mereka. Letak dan fokus ruang ini menentukan keseluruhan tata ruang teater. Kualitas akustik dan visual panggung sangat krusial agar penonton dapat menikmati pertunjukan dengan baik.
- **Auditorium:** Auditorium adalah area di mana penonton duduk untuk menonton pertunjukan. Ruang ini dirancang dengan deretan kursi yang menghadap ke panggung, dan harus memastikan semua penonton dapat melihat dan mendengar dengan jelas.
- **Ruang Penunjang:** Selain panggung dan auditorium, terdapat ruang penunjang seperti ruang ganti, ruang administrasi, dan kamar mandi (WC) yang mendukung kelancaran pertunjukan serta kenyamanan penonton. Dengan adanya berbagai ruang ini, gedung pertunjukan menjadi tempat di mana seni dan pengalaman bertemu dalam harmoni.

Jenis-jenis teater berdasarkan bentuknya, sebagaimana disebutkan oleh HAM, Roderick, dalam buku "Theater Planning, The Architectural, London" (1972), meliputi:

- Teater terbuka, di mana pertunjukan seni dilakukan di ruang terbuka.
- Teater tertutup, di mana pertunjukan seni dilakukan di ruang tertutup.

Sementara itu, jenis-jenis teater berdasarkan hubungan antara pertunjukan dengan penontonnya meliputi:

- Tipe Arena, di mana penonton mengelilingi pertunjukan, tanpa memerlukan penghayatan yang serius.
- Tipe Transverse, merupakan variasi dari tipe Arena, di mana pemain dapat naik ke pentas tanpa melalui ruang penonton.
- Tipe $\frac{3}{4}$ arena, variasi dari tipe Arena, di mana pemain dapat naik ke pentas tanpa melalui ruang penonton.
- Tipe $\frac{1}{4}$ arena, di mana penonton menyaksikan pertunjukan dalam satu arah dengan luasan pentas yang kecil.
- Tipe Proscenium, di mana penonton menyaksikan pertunjukan dalam satu arah di depan pentas.
- Tipe Calliper Stage/Extended Stage, di mana pertunjukan mengelilingi sebagian dari penonton.



Teater Pertunjukan

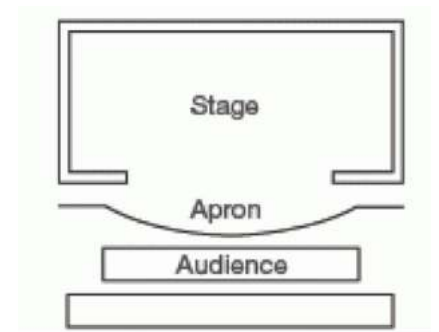
Seiring perkembangan zaman, bentuk area pertunjukan saat ini umumnya terbagi menjadi tiga jenis utama:

a. Teater Proscenium: Jenis ini juga dikenal sebagai teater bingkai, di mana penonton menyaksikan pertunjukan melalui bingkai atau lengkung proscenium. Bingkai ini, yang bisa berupa layar atau gorden, memisahkan pelaku pertunjukan dari penonton, menciptakan ilusi bahwa pertunjukan berlangsung di luar pandangan penonton. Meskipun penonton dan pelaku berada di ruang yang sama, suasana tidak terlalu intim. Pada bentuk ini, hal-hal yang perlu diperhatikan meliputi:

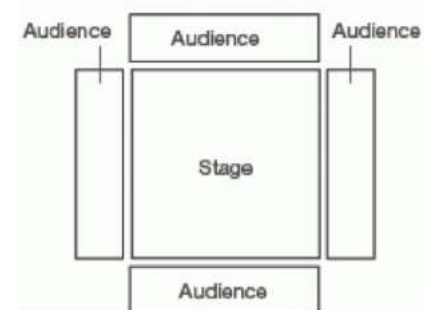
- Sudut pandang penonton yang terbatas, karena mereka hanya dapat melihat pertunjukan dari satu arah.
- Penataan panggung yang memerlukan batas dan bingkai tetap dalam komposisi pertunjukan.
- Arah langsung dari sutradara kepada para pelaku untuk memastikan maksud setiap adegan tersampaikan dengan jelas kepada penonton.

b. Teater Arena: Dalam format ini, penonton duduk mengelilingi panggung dari semua sisi, sehingga penataan panggung memerlukan kreativitas tinggi untuk menciptakan set dekor. Tujuan utama dari desain ini adalah untuk mendekatkan penonton dengan pemain. Meskipun mendekatkan pemain dengan penonton, konfigurasi ini juga memastikan penonton memiliki pandangan yang lebih merata dengan batasan minimum.

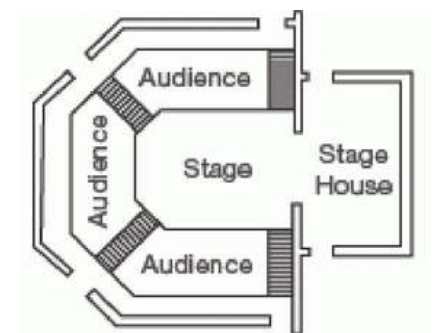
c. Teater Thrust atau Panggung Terbuka: Bentuk ini menyerupai teater proscenium, tetapi dua pertiga dari panggung menjorok ke arah penonton, menggabungkan elemen dari proscenium dan arena. Bagian depan yang menjorok ke arah penonton berfungsi seperti arena, sementara bagian belakang berfungsi seperti proscenium, memungkinkan penampilan dengan kedalaman perspektif.



Proscenium Theaters



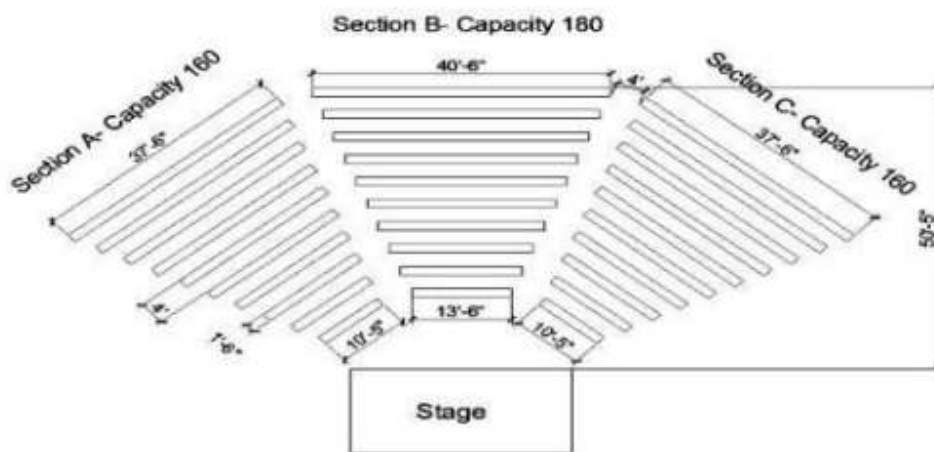
Arena Theaters.



The Thrust atau Open Stage.

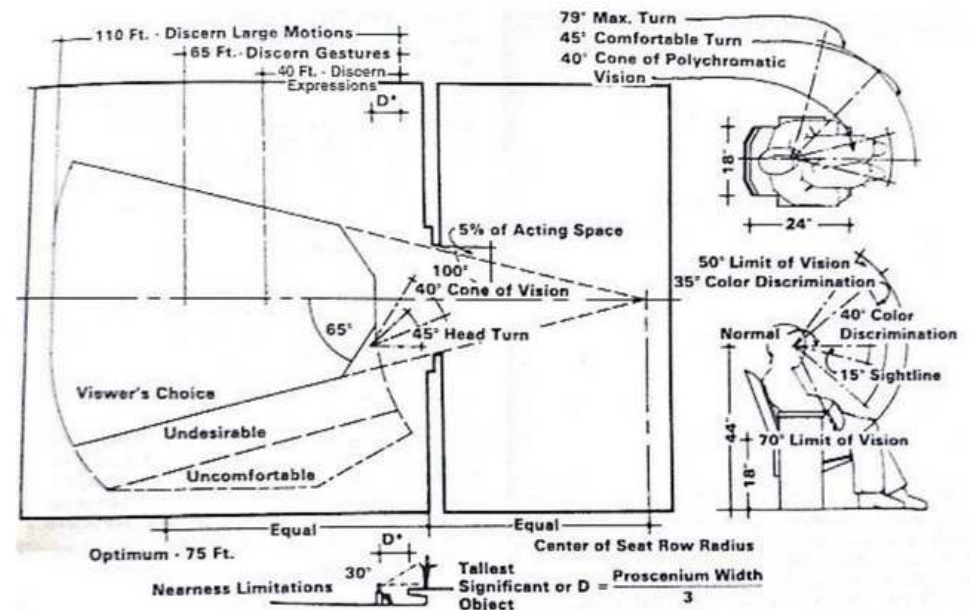
Teater Pertunjukan

Standar bentuk dan ukuran auditorium diatur dalam Permenpar Nomor 1 Tahun 2017 tentang DAK. Auditorium umumnya memiliki bentuk semi-lingkar dengan sudut 180° (gaya Romawi) atau 220° (gaya Yunani), untuk memastikan visibilitas panggung yang terletak di pusat ruangan. Pedoman ukuran panggung mencakup jarak maksimum agar penonton tetap bisa mendengar dengan jelas, serta lebar minimum kursi untuk setiap individu.

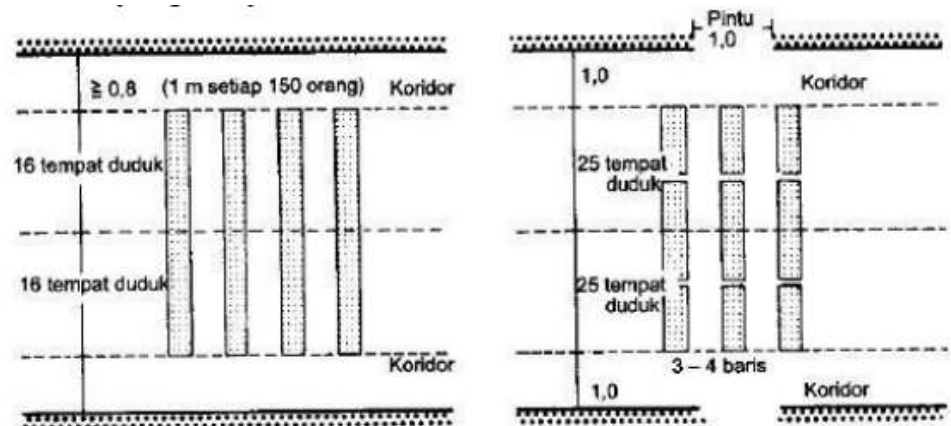


Jarak ideal bagi penonton untuk menyaksikan pertunjukan bervariasi tergantung jenis pertunjukan. Untuk melihat ekspresi pemain secara jelas, jarak maksimal adalah 12 meter, sementara untuk melihat gestur pemain, jarak maksimal adalah 20 meter, dan untuk melihat pergerakan tubuh, jarak maksimal adalah antara 20 hingga 33,5 meter. Sudut pandang yang optimal untuk menonton pertunjukan adalah 30° secara vertikal dan 40° secara horizontal.

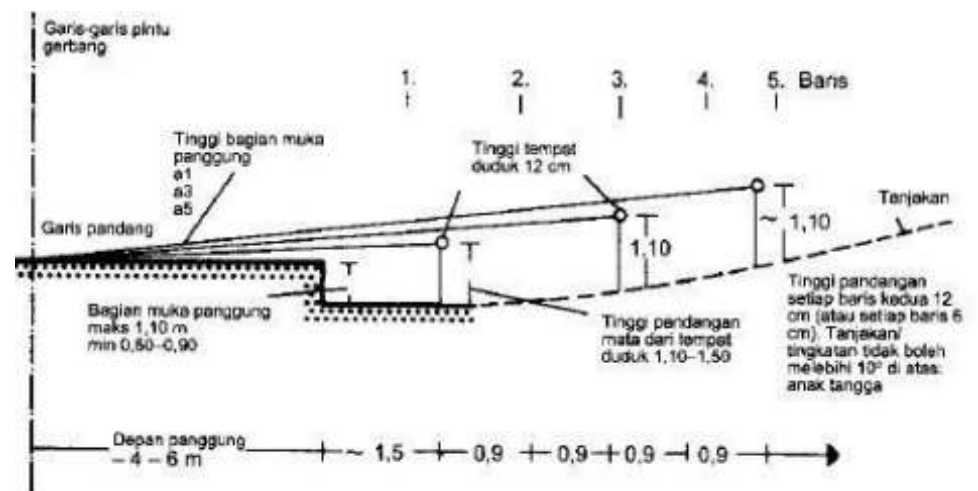
Di area tempat duduk penonton, setiap 25 baris kursi harus memiliki jalur sirkulasi dan pintu di kedua sisi, sementara baris yang lebih pendek memiliki 16 kursi. Tinggi kursi juga mempengaruhi kenyamanan penonton, yang harus disesuaikan dengan garis pandang untuk pengalaman menonton yang optimal.



Jarak Nyaman Penonton



Tempat duduk Penonton



Tinggi tempat duduk



Kajian dan Analisis Pendekatan Rancangan

Human Centered Design

Desain Berpusat pada Manusia (Human Centered Design/HCD) adalah metode desain yang menekankan kebutuhan dan pengalaman pengguna, baik individu maupun komunitas. Dalam pendekatan ini, manusia tidak hanya dianggap sebagai pengguna, tetapi juga sebagai desainer dan sumber inspirasi bagi pengembangan solusi desain yang efektif. Fokus utama dari HCD adalah menciptakan ruang-ruang yang meningkatkan kualitas hidup manusia, memberikan kenyamanan, fungsi, dan estetika.

HCD dan Empati

HCD membutuhkan pendekatan empati yang mendalam, di mana desainer harus benar-benar merasakan pengalaman sebagai pengguna sistem tersebut untuk menghasilkan ide dan prototipe yang relevan. Proses desain sering kali melupakan pengukuran terhadap aspek emosional pengguna, cenderung hanya mempertimbangkan faktor rasional. Karena itu, penting bagi perancang untuk menyeimbangkan aspek rasional dan emosional guna meningkatkan empati terhadap pengguna.

Menurut penjelasan tersebut, aspek emosional dalam desain memiliki potensi besar yang dapat memengaruhi kesuksesan atau kegagalan produk. Oleh karena itu, HCD menekankan empati sebagai tahap awal dalam proses desain. IDEO.org (2015) menyebutkan bahwa empati berfungsi sebagai "kotak alat" bagi perancang, memungkinkan pemahaman mendalam tentang bagaimana pengguna berinteraksi dan hidup dengan produk. Rifkin, sebagaimana dikutip dalam Hassan (2020, hlm. 10), menyebut empati sebagai cara menghubungkan sensasi, emosi, dan pikiran untuk berkomunikasi melampaui batas fisik. Melalui empati, perancang dapat memahami kebutuhan tersembunyi pengguna, tantangan dalam penggunaan produk, serta kebiasaan kecil yang sering kali diabaikan namun penting. Untuk mencapai pemahaman ini, perancang perlu mengamati dan memahami lingkungan serta peran pengguna dalam konteks tersebut.

Human Centered Design

Human-Centered Architecture

Human-Centered Architecture bukanlah sekadar tren, gaya, atau metodologi, melainkan sebuah pendekatan berbasis solusi yang bertujuan untuk mengoptimalkan hubungan antara manusia dan bangunan guna memenuhi kebutuhan komunitas. Desain bangunan yang didasarkan pada pendekatan ini menciptakan solusi yang relevan dengan berfokus pada kebutuhan, konteks, perilaku, dan emosi para penggunanya.

Dalam konteks arsitektur, HCD mempertimbangkan bagaimana desain ruang dan bangunan memengaruhi penghuninya. Ini mencakup pemahaman mendalam tentang bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungan bangunan, serta bagaimana mereka merespons elemen seperti pencahayaan, tata letak ruang, kenyamanan termal, aksesibilitas, dan faktor-faktor lainnya yang mempengaruhi pengalaman mereka.

Meskipun pendekatan berpusat pada manusia telah lama menjadi bagian integral dari pekerjaan banyak desainer dan arsitek, istilah ini secara resmi dikenalkan dalam publikasi tahun 1987 yang berjudul Human-Centered System oleh insinyur Irlandia, Mike Cooley. Sejak itu, desain dan arsitektur berpusat pada manusia terus memberdayakan komunitas di seluruh dunia, menjadi pilar penting dalam mewujudkan kesetaraan global.

Empati dan inovasi adalah inti dari Arsitektur Berpusat pada Manusia. Prabhjot Singh, Direktur Desain Sistem di Earth Institute, mengungkapkan, “Kami menghabiskan banyak waktu merancang jembatan, namun tidak cukup waktu untuk memikirkan orang-orang yang melintasinya.”

Fase-Fase Pada Human-Centered Design

Human-Centered Design (HCD) mengikuti tiga fase utama yang memandu proses desain dengan fokus pada pengalaman pengguna. Sebagaimana diuraikan dalam The Field Guide to Human-Centered Design oleh IDEO.org, terdapat 3 fase utama dalam metode Human-centered Design.

Inspiration

Fase pertama, yang disebut Inspiration, dimulai dengan pendekatan empati di mana peerancang berupaya memahami pengguna melalui mendengarkan cerita mereka, mengamati kehidupan sehari-hari, dan menggali kebutuhan serta masalah yang dihadapi. Dalam fase ini, perancang mengumpulkan wawasan dari pengguna melalui wawancara, observasi, dan pengamatan, kemudian merumuskan permasalahan secara jelas dan merinci pertanyaan desain yang relevan.

Ideation

Fase kedua, Ideation, berfokus pada kreativitas dan eksplorasi solusi. Perancang menciptakan berbagai alternatif solusi yang mungkin melalui brainstorming dan membangun prototipe solusi untuk diuji dan dievaluasi oleh pengguna, serta terus mengulang dan memperbaiki solusi berdasarkan umpan balik pengguna.

Implementation

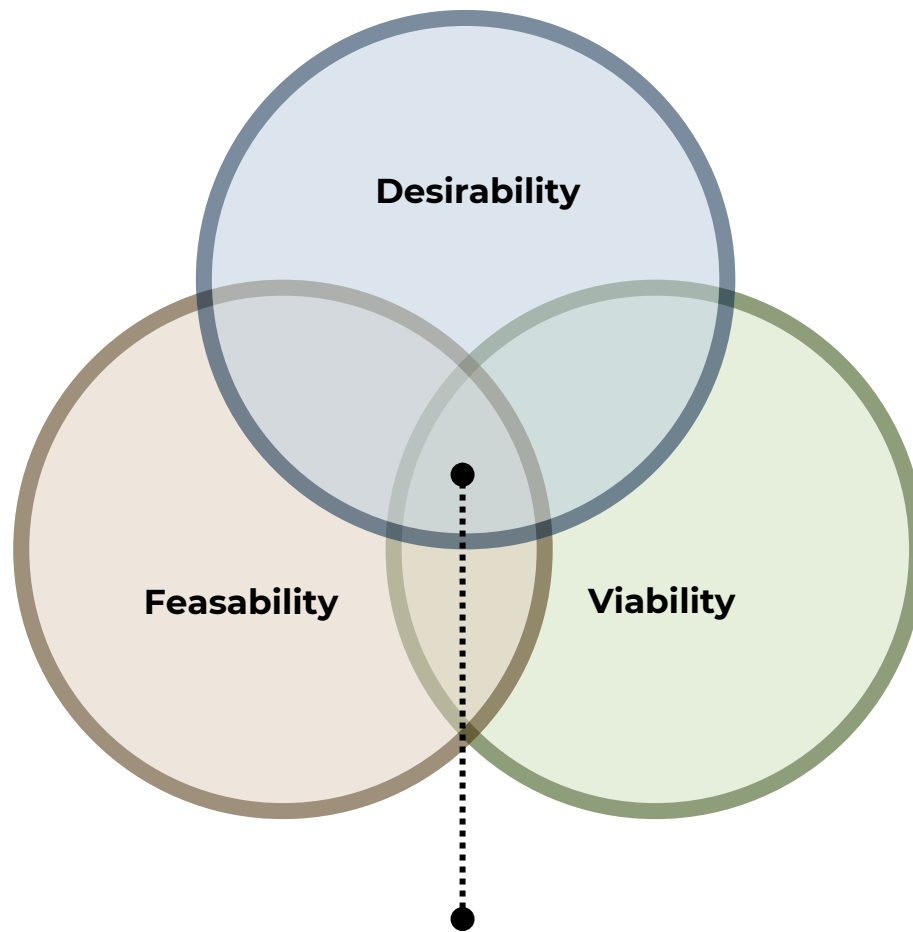
Fase terakhir, Implementation, melibatkan implementasi solusi yang telah dirancang, termasuk pengujian solusi dalam situasi nyata (live prototyping), perencanaan langkah-langkah implementasi, identifikasi sumber daya yang diperlukan, serta pemantauan dampak solusi dan terus melakukan iterasi untuk perbaikan.

Human Centered Design

Human-Centered Design (HCD) mengedepankan empat prinsip utama yang mengarahkan proses desain dengan fokus pada pengalaman pengguna. Berikut adalah penjelasan rinci mengenai setiap prinsip menurut Nick Babich:

1. **Fokus pada Pengguna:** Setiap desain harus mempertimbangkan individu yang akan menggunakannya. Pengguna bukanlah entitas abstrak, melainkan orang-orang nyata dengan tujuan dan kebutuhan spesifik. Dalam konteks arsitektur, ini berarti memperhatikan kenyamanan, keamanan, dan kebutuhan penghuni serta bagaimana bangunan berintegrasi dengan lingkungan sekitar untuk mendukung tujuan mereka secara efisien.
2. **Identifikasi Masalah Inti:** Tidak semua masalah layak dipecahkan. Menurut Don Norman, ada perbedaan antara masalah mendasar dan gejala. Dalam arsitektur, penting untuk mengidentifikasi masalah inti yang memengaruhi pengalaman pengguna secara keseluruhan. Misalnya, jika terdapat masalah dengan ventilasi dalam sebuah gedung, perlu untuk memahami penyebab utamanya dan mencari solusi yang memperbaiki keseluruhan kondisi, bukan hanya menangani gejala.
3. **Pertimbangkan Sistem secara Keseluruhan:** Arsitektur adalah sistem kompleks dengan banyak komponen yang saling berinteraksi. Fokuslah pada bagaimana berbagai elemen desain berhubungan satu sama lain dan memengaruhi pengalaman pengguna secara keseluruhan. Misalnya, saat merancang tata letak ruangan, penting untuk mempertimbangkan aliran orang dan cahaya serta bagaimana ruang-ruang tersebut terhubung dengan lingkungan luar.
4. **Uji Coba dan Evaluasi:** Desainer harus selalu menguji desain mereka dengan pengguna nyata, terlepas dari seberapa banyak waktu yang diinvestasikan dalam pembuatan ide dan prototipe. Umpan balik dari sesi pengujian memberikan wawasan berharga tentang aspek-aspek desain yang perlu diperbaiki, memastikan bahwa solusi yang dihasilkan benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna.

Human Centered Design



The solutions that emerge at the end of the Human-Centered Design should hit the overlap of these three lenses; they need to be Desirable, Feasible, and Viable.

Human-Centered Design (HCD) berfokus pada menciptakan solusi yang diinginkan, praktis, dan berkelanjutan. Proses ini dimulai dengan memahami harapan, kekhawatiran, dan kebutuhan manusia untuk mengungkap apa yang paling mereka inginkan. Namun, memahami keinginan pengguna hanyalah salah satu sudut pandang dalam merancang solusi. Setelah mengidentifikasi berbagai solusi potensial untuk komunitas yang dilayani, penting untuk mengevaluasi kelayakan teknis dan keberlanjutan finansial solusi tersebut. Keseimbangan antara desirability (keinginan), feasibility (kelayakan), dan viability (keberlanjutan) adalah kunci dalam merancang solusi yang efektif dan tahan lama.

- **Desirability (Keinginan/Kebutuhan):** Mengutamakan apa yang diinginkan oleh pengguna dengan mempertimbangkan preferensi, kebutuhan, dan aspirasi mereka. Desain harus mampu menarik dan relevan bagi mereka.
- **Feasibility (Kelayakan):** Menilai apakah desain dapat diimplementasikan secara teknis dan ekonomis. Ini melibatkan pemahaman tentang batasan yang ada dan kemungkinan untuk merealisasikan desain tersebut.
- **Viability (Keberlanjutan):** Mempertimbangkan dari perspektif bisnis apakah desain dapat bertahan dalam jangka panjang. Aspek yang harus diperhatikan termasuk faktor keuangan, operasional, dan dampak sosial.

Human Centered Design

Dalam pendekatan Human-Centered Design (HCD), konsep desirability, feasibility, dan viability memiliki peran penting dalam merancang solusi yang efektif dan berkelanjutan.

1. Desirability:

- a. Desirability mengukur sejauh mana produk atau layanan sesuai dengan **preferensi** pengguna, menciptakan pengalaman yang menarik dan positif.
- b. Dalam perancangan arsitektur, desirability berarti memahami **keinginan dan kebutuhan** pemilik bangunan serta penghuni potensial.
- c. Aspek-aspek desirability yang dibutuhkan untuk perancangan ini adalah:
 - Tata ruang
 - Kenyamanan visual
 - Sirkulasi yang dapat dijangkau tunanetra, dan tunadaksa.
 - Aksesibilitas pada fasilitas untuk penyandang difabel
 - Sistem hands free untuk fasilitas penyandang difabel

2. Feasibility:

- a. Feasibility melibatkan **evaluasi praktikabilitas dan kelayakan teknis** dari konsep desain.
- b. Dalam konteks arsitektur, ini berarti memastikan bahwa rencana bangunan dapat direalisasikan secara teknis.
- c. Aspek-aspek feasibility pada perancangan bangunan kali ini adalah:
 - Material
 - Struktur
 - Pencahayaan dan penghawaan pasif
 - Peraturan setempat

3. Viability:

- Viability berfokus pada **aspek ekonomi** dari konsep desain.
- Dalam perancangan arsitektur, ini berarti memastikan bahwa proyek bangunan dapat **berkelanjutan secara finansial**.
- Pada perancangan kali ini, yang termasuk dalam Viability adalah:
 - Adanya area komersial, seperti market atau tempat jual beli



Kajian dan Analisis Pengguna



Pengguna Utama



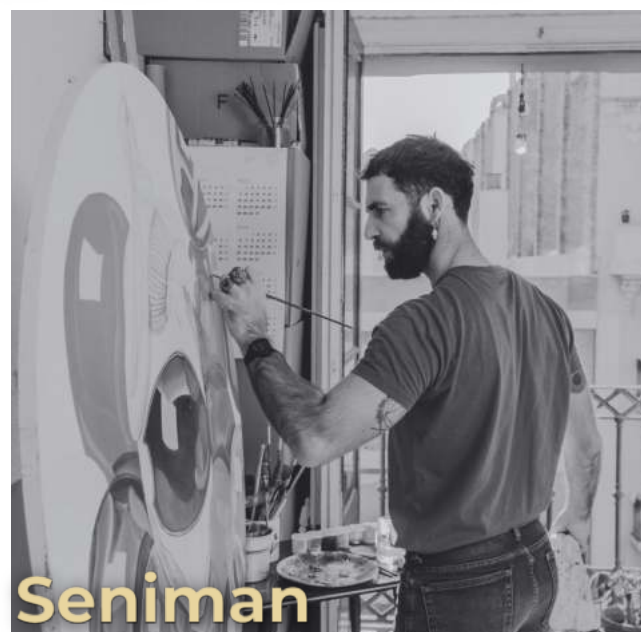
**Komunitas Umum
Seni dan Difabel**



Pengelola



**Penjual Karya
Seni**



Seniman



**Pengunjung
Difabel dan
Masyarakat umum**

Aktivitas Pengguna



**Komunitas Umum
Seni dan Difabel**



Pengelola



**Pengunjung Difabel dan
Masyarakat umum**



Seniman



Penjual Karya Seni

- Menggelar Pameran Seni
- Mengikuti Workshop Seni
- Menggelar pertunjukan seni musik dan teater
- Memasarkan karya seni atau produk seni di artshop.

- Bekerja dibelakang layar
- Mengatur kegiatan dan program di pusat.
- Mengkoordinasikan workshop dan pameran seni.
- Menyusun jadwal pertunjukan seni.
- Mengembangkan strategi pemasaran dan promosi.

- Mengikuti workshop seni
- Mengunjungi pameran seni di galeri seni.
- Menonton pertunjukan seni musik dan teater
- Berbelanja karya seni atau barang seni di artshop.
- Berjalan jalan

- Membuat karya seni baru di ruang workshop.
- Mengadakan pameran pribadi atau kelompok di galeri seni.
- Memainkan pertunjukan seni musik dan teater di gedung teater.
- Mengadakan workshop atau kelas seni

- Memasarkan dan menjual karya seni di artshop.
- Berpartisipasi dalam pameran atau pasar seni di galeri seni.

Kebutuhan Ruang



- Ruang pameran utama
 - Ruang Galeri khusus tunanetra
 - Ruang penyimpanan dan pengelolaan karya seni yang tidak dipajang.
 - Area resepsionis atau lounge
 - Ruang administrasi dan pengelolaan pameran.
 - Toilet Umum
-
- Ruang kantor dengan meja kerja, peralatan komputer, dan perangkat komunikasi.
 - Ruang rapat atau konferensi untuk pertemuan internal atau eksternal.
 - Ruang penyimpanan dokumen dan arsip administrasi.
-
- Auditorium atau ruang pertunjukan utama dengan panggung, kursi penonton, dan sistem pencahayaan dan suara.
 - Ruang backstage untuk persiapan dan ganti kostum.
 - Ruang kontrol teknis
 - Area foyer atau lobby untuk pengunjung sebelum pertunjukan.
-
- Ruang kreatif dengan meja kerja, peralatan seni, dan bahan baku.
 - Ruang penyimpanan peralatan dan bahan seni.
 - Ruang bersih untuk teknik seni tertentu seperti lukisan atau kerajinan.
-
- Area display untuk barang-barang seni yang dijual.
 - Meja kasir
 - Ruang penyimpanan stok barang.

Difabel

Difabel adalah istilah untuk kondisi yang mencakup keterbatasan fisik, intelektual, mental, atau sensorik yang bersifat jangka panjang, yang menyebabkan kesulitan dan hambatan dalam berinteraksi dengan lingkungan. Individu yang dikategorikan sebagai penyandang difabel adalah mereka yang mengalami keterbatasan ini dalam jangka waktu lama dan menghadapi tantangan dalam berpartisipasi secara penuh dan efektif dalam masyarakat dengan hak yang setara.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 70 Tahun 2009 tentang Pendidikan Inklusif, penyandang difabel diklasifikasikan sebagai berikut:

- Tunanetra: Individu dengan gangguan pada indera penglihatannya, yang dapat dibagi menjadi buta total (total blind) dan penglihatan terbatas (low vision).
- Tunarungu: Kondisi di mana seseorang mengalami penurunan atau ketidakmampuan untuk mendengar suara.
- Tunawicara: Ketidakmampuan seseorang untuk berbicara.
- Tunagrahita: Merupakan kondisi keterbelakangan mental atau retardasi mental, di mana individu mengalami keterbatasan dalam perkembangan intelektual.

- Tunadaksa: Mengacu pada kelainan atau kerusakan fisik yang memengaruhi kesehatan dan mobilitas seseorang.
- Tunalaras: Merupakan kondisi di mana seseorang mengalami kesulitan dalam mengendalikan emosi dan kontrol sosial, sering kali berhubungan dengan gangguan kesehatan mental.
- Berkesulitan Belajar: Individu yang menghadapi tantangan dalam proses pembelajaran, baik dari segi pemahaman maupun penerapan materi pelajaran.
- Lamban Belajar: Kondisi di mana seseorang mengalami kecepatan belajar yang lebih lambat dari rata-rata, namun tidak menunjukkan keterbelakangan mental.
- Autis: Gangguan perkembangan pervasif yang ditandai dengan kesulitan dalam bidang kognitif, bahasa, perilaku, komunikasi, dan interaksi sosial.
- Gangguan Motorik: Individu dengan masalah dalam koordinasi dan kontrol gerakan tubuh.
- Korban Penyalahgunaan Narkoba: Mereka yang mengalami dampak kesehatan dan sosial akibat penggunaan narkoba, obat terlarang, dan zat adiktif lainnya.
- Tunaganda: Kondisi di mana individu mengalami kelainan pada fisik dan mentalnya secara bersamaan.
- Kelainan Lainnya: Kategori untuk kondisi difabel yang tidak termasuk dalam klasifikasi khusus di atas.



Tunanetra

Penyandang tunanetra adalah individu yang mengalami keterbatasan dalam fungsi penglihatan mereka. Istilah "tuna" mengacu pada kerusakan atau kecacatan, sedangkan "netra" berarti mata atau penglihatan. Dengan demikian, tunanetra merujuk pada seseorang yang mengalami kekurangan dalam kemampuan visualnya. Menurut Soemantri (2006) seperti yang dikutip oleh Beny Abdurrahman, tunanetra secara teknis adalah individu dengan ketajaman penglihatan 20/200 atau lebih rendah dari standar normal meskipun menggunakan kacamata. Mereka juga dapat mencakup individu dengan ketajaman penglihatan di atas 20/200 yang mengalami penglihatan kabur atau penyempitan, mengakibatkan kesulitan dalam memfokuskan objek.

Penyandang tunanetra terbagi menjadi dua kategori: buta total dan low vision. Buta total merujuk pada individu yang hanya dapat membedakan antara cahaya dan gelap, sedangkan low vision adalah individu yang masih bisa melihat objek tertentu dari jarak tertentu dan membedakan warna kontras. Meskipun mengalami keterbatasan penglihatan, indera lainnya seperti pendengaran dan perabaan tetap berfungsi dengan baik dan membantu mereka dalam aktivitas sehari-hari.

Penyebab tunanetra dapat bervariasi, termasuk faktor genetik, trauma saat lahir, gangguan mata, kecelakaan, infeksi dari hewan, dan penggunaan obat-obatan tertentu yang berdampak negatif pada penglihatan.



Arsitektur Buta

"Saya percaya arsitektur besar untuk orang buta dan gangguan penglihatan sama seperti arsitektur hebat lainnya, hanya lebih baik. Ini pengalaman yang lebih kaya, melibatkan semua indra." —Chris Downey

Desain sering dianggap sebagai sesuatu yang bersifat visual, padahal sebenarnya melibatkan banyak aspek seperti garis, kurva, serta hubungan antara ruang dan fungsinya. Desain yang baik mengintegrasikan elemen tekstur, aroma, suara, dan kemudahan navigasi, yang secara keseluruhan menciptakan "atmosfer" yang diinginkan (Downey, 2013). Atmosfer ini mencakup tidak hanya elemen visual tetapi juga bunyi, suhu, dan tekstur, yang dapat dirasakan melalui indera penglihatan, pendengaran, penciuman, dan perabaan.

Perencanaan bangunan dan lingkungan harus mempertimbangkan berbagai perspektif, baik dari individu dengan keterbatasan penglihatan, pendengaran, maupun jenis difabilitas lainnya. Pendekatan ini menghasilkan arsitektur yang lebih beragam dan saling melengkapi. Dalam konteks arsitektur buta, fokus tidak hanya pada elemen visual tetapi pada aspek fungsional dan pemenuhan hak universal. Selain menerapkan desain universal untuk memenuhi standar fungsional, arsitektur buta memerlukan pendekatan tambahan untuk memenuhi kebutuhan khusus penyandang tunanetra.



Untuk memastikan pemenuhan hak tunanetra dalam desain arsitektur, terdapat beberapa fitur penting yang harus dipertimbangkan baik dalam lingkungan, bangunan, maupun ruang.

- Di lingkungan luar, jalur pedestrian harus dirancang agar aman, nyaman, dan mudah diakses, dengan konsistensi pada ketinggian jalur, panduan blok, serta petunjuk rambu dan markah. Peta braille harus tersedia di jalur masuk pejalan kaki, jalur parkir menuju gedung, dan di persimpangan yang melibatkan lebih dari dua jalan. Batas antara pedestrian, taman, dan parkir sebaiknya dilengkapi dengan kansten metal yang dapat menghasilkan suara dari ketukan tongkat, serta taman harus memiliki akses bebas gangguan. Selain itu, area parkir khusus untuk difabel harus disediakan.
- Dalam bangunan, pintu masuk harus dilengkapi dengan sensor dan sistem keamanan. Hall utama perlu memiliki peta braille untuk petunjuk gedung di dekat jalur masuk, dan perbedaan lantai antara bagian luar dan dalam gedung harus jelas. Lantai harus memiliki ketinggian yang nyaman dan berkontur rata, sedangkan tangga harus dilengkapi dengan petunjuk verbal yang jelas serta permukaan anti-selip. Lift perlu menyediakan informasi verbal dan braille, dan ramp harus memiliki kemiringan yang aman dengan petunjuk verbal yang jelas. Dinding di tiap area harus memiliki tekstur tertentu untuk membedakan ruang.
- Untuk ruang dalam bangunan, pintu ruang besar sebaiknya bersensor, dan jendela harus diposisikan lebih tinggi untuk menghindari gangguan. Pencahayaan yang penuh diperlukan untuk mendukung low vision, dan dinding di tiap ruang harus memiliki tekstur yang berbeda. Tidak ada perbedaan tinggi lantai antar ruang kecuali untuk kamar mandi, dan lantai harus memiliki tekstur atau pelapis yang berbeda untuk membedakan area dalam ruang. Furnitur harus dirancang dengan sudut tumpul untuk keamanan, dan sistem keamanan serta komunikasi harus dilengkapi dengan sensor. Selain itu, setiap ruangan harus dilengkapi dengan fitur remote control, penggunaan warna ruang yang kontras untuk mendukung low vision, dan lantai ruang basah harus bertekstur serta anti-selip.



Tunarungu

Tunarungu adalah kondisi di mana seseorang mengalami kehilangan kemampuan pendengaran yang mengganggu pemahaman bahasa melalui indra pendengaran, baik dengan atau tanpa alat bantu dengar. Herry Widyastono (2003:75) menjelaskan bahwa tunarungu disebabkan oleh kerusakan atau tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran, yang dapat menghambat perkembangan individu dan memerlukan bimbingan serta pendidikan khusus. Definisi ini diperluas oleh Moores (Irdramurni, 1982:20), yang mencakup spektrum kerusakan pendengaran dari sangat ringan hingga sangat berat.

Berbagai ahli menggunakan istilah yang berbeda untuk menggambarkan kondisi ini. Menurut Somad dan Hernawati (1995:26), "tuna" dan "rungu" merujuk pada kurangnya kemampuan pendengaran, sementara Abdurrahman dan Sudjadi (1994:59) menggambarkan tunarungu sebagai kehilangan pendengaran yang sangat berat yang menyebabkan indra pendengaran tidak berfungsi. Somantri (2012:93) menambahkan bahwa tunarungu adalah kondisi di mana seseorang tidak dapat menangkap rangsangan melalui pendengaran, sehingga pendengarannya tidak berfungsi dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan penjelasan ini, anak tunarungu dapat dikategorikan sebagai individu dengan kebutuhan khusus yang mengalami hambatan dalam pendengaran, yang dapat diklasifikasikan sebagai "deaf" (tuli) atau "hard of hearing" (kesulitan mendengar) tergantung pada tingkat kerusakan pendengaran.

Anak tunarungu dapat dibagi dalam beberapa kategori, dengan klasifikasi umum sebagai berikut:

- The Deaf: Individu dengan tunarungu berat hingga sangat berat dengan tingkat ketulian di atas 90 dB.
- Hard of Hearing: Individu dengan tunarungu ringan atau sedang, dengan derajat ketulian antara 20 hingga 90 dB.

Klasifikasi Khusus Tunarungu

- Tunarungu ringan adalah individu dengan tingkat kehilangan pendengaran antara 25-45 dB. Mereka mengalami kesulitan dalam merespons suara yang datang dari jarak agak jauh. Dalam konteks pendidikan, anak dengan ketunarunguan ringan memerlukan perhatian khusus, seperti penempatan tempat duduk yang dekat dengan guru untuk mendukung proses belajar mereka.
- Tunarungu sedang merujuk pada individu dengan tingkat kehilangan pendengaran antara 46-70 dB. Mereka hanya dapat memahami percakapan pada jarak 3-5 kaki secara langsung dan kesulitan mengikuti diskusi di kelas. Anak-anak dalam kategori ini biasanya memerlukan alat bantu dengar dan dukungan dalam hal komunikasi serta persepsi bunyi dan ritme.
- Tunarungu berat adalah kondisi di mana seseorang mengalami kehilangan pendengaran antara 71-90 dB. Individu ini hanya dapat merespons suara dalam jarak sangat dekat dan biasanya membutuhkan alat bantu dengar untuk berfungsi dalam lingkungan pendidikan. Mereka juga memerlukan pengembangan kemampuan bicara yang intensif.
- Tunarungu sangat berat (profound) adalah individu dengan tingkat kehilangan pendengaran di atas 90 dB. Pada tingkat ini, seseorang mungkin tidak dapat merespons suara sama sekali, namun mungkin masih dapat merasakan getaran suara. Untuk kegiatan pendidikan dan aktivitas lainnya, individu dalam kategori ini cenderung mengandalkan kemampuan visual atau penglihatan mereka.

DeafSpace Architecture

DeafSpace adalah sebuah konsep arsitektur yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan orang dengan gangguan pendengaran, termasuk mereka yang tidak dapat mendengar sama sekali. Konsep ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung komunikasi dan pengalaman yang lebih baik bagi penyandang tunarungu dengan menitikberatkan pada lima aspek utama.

- **Space and Proximity:** Ruang yang lebih luas dibutuhkan untuk penyandang tunarungu agar mereka bisa memantau lingkungan sekitar dengan lebih mudah. Area visual yang terbuka dan lebar membantu mereka berkomunikasi lebih efektif dan menyadari situasi di sekitar mereka (Diani, 2012).
- **Sensory Reach:** Penyandang tunarungu mengandalkan penglihatan mereka untuk memahami lingkungan sekitar. Oleh karena itu, tanda-tanda visual seperti signage, rambu-rambu, dan material yang tepat sangat penting. Contohnya, pintu kaca di ruang kelas memungkinkan mereka untuk melihat jika ada seseorang yang mendekat.
- **Mobility and Proximity:** Prinsip ini mirip dengan space and proximity, tetapi lebih fokus pada kemudahan bergerak. Penyandang tunarungu memerlukan akses yang mudah dan sistem yang mendukung mobilitas mereka, seperti tangga dan ramp. Pengaturan ini sesuai dengan peraturan yang mengatur aksesibilitas bagi penyandang difabel.
- **Light and Color:** Pilihan warna dan pencahayaan mempengaruhi pengalaman penyandang tunarungu. Warna yang kontras dengan kulit dapat meningkatkan fokus visual mereka pada lawan bicara, sementara pencahayaan yang baik memastikan visibilitas yang merata di seluruh ruangan. Pencahayaan yang terlalu redup harus dihindari.
- **Acoustics:** Meskipun penyandang tunarungu mungkin tidak dapat mendengar dengan baik, mereka tetap memerlukan lingkungan yang tenang. Ruangan tertentu mungkin memerlukan bahan peredam suara untuk mengurangi kebisingan, meskipun tidak semua area memerlukan tingkat kebisingan yang rendah (Bauman, 2016).



Tunadaksa

Tuna Daksa

Istilah tuna daksa berasal dari gabungan kata tuna, yang berarti cacat, dan daksa, yang berarti tubuh, sehingga maknanya adalah cacat tubuh. Menurut Sutjihati Somantri (2007), tuna daksa adalah kondisi yang disebabkan oleh kerusakan atau gangguan pada sistem muskuloskeletal, yang menghambat aktivitas individu dan menurunkan kemampuannya untuk berdiri sendiri dan mengikuti pendidikan dengan normal. Beberapa penyebab tuna daksa meliputi cerebral palsy, tumor, faktor genetik, trauma saat kelahiran, infeksi, dan kecelakaan, yang semuanya dapat merusak atau mengganggu fungsi otot dan tulang.

Klasifikasi Tuna Daksa

Menurut Frances G. Koenig (dalam Somantri, 2007), tuna daksa dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Kerusakan sejak lahir atau keturunan: Ini termasuk gangguan pada sumsum tulang belakang, masalah pada sendi paha, kelainan sendi akibat syphilis, dan kelainan bawaan pada anggota tubuh.
2. Kerusakan saat kelahiran: Contohnya adalah Erb's palsy, yang disebabkan oleh tekanan atau tarikan pada saraf lengan saat kelahiran, serta kondisi tulang yang rapuh dan mudah patah.
3. Infeksi: Infeksi seperti tuberkulosis tulang, osteomyelitis, polio, dan infeksi pada sendi seperti lutut dapat menyebabkan kerusakan fisik.
4. Kondisi traumatik: Ini meliputi amputasi, kecelakaan, dan patah tulang.
5. Tumor: Termasuk tumor tulang dan kista.
6. Penyakit cerebral palsy: Merupakan gangguan yang mempengaruhi perkembangan sebagian otak yang mengontrol fungsi motorik, sehingga dapat memengaruhi gerakan anggota tubuh dengan adanya kelainan pada tonus otot.



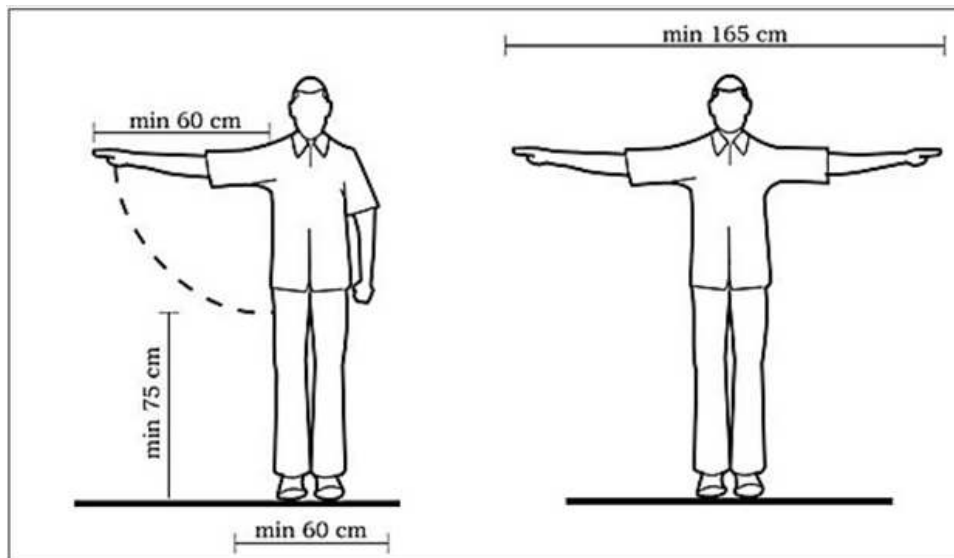
Persyaratan Teknis

Ukuran Dasar Ruang

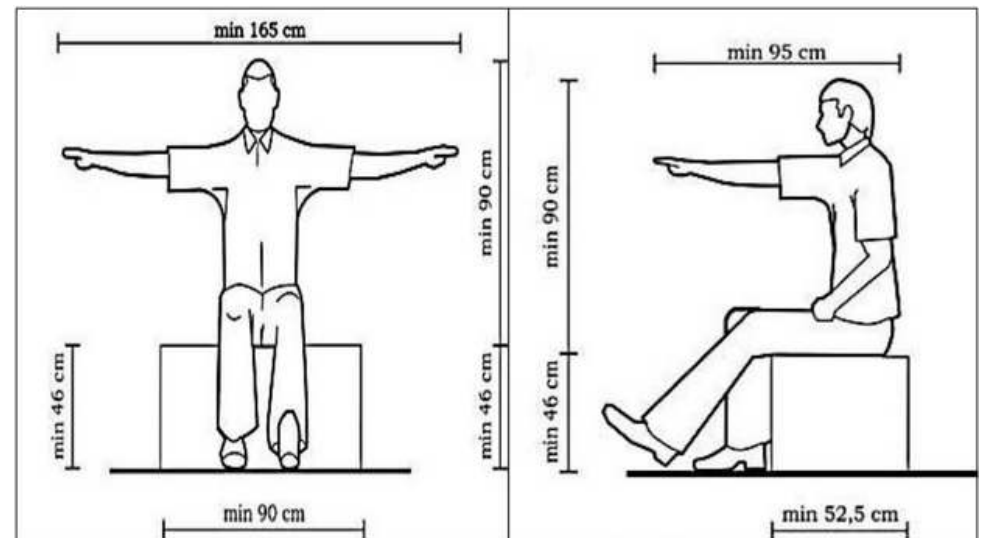
Ukuran dasar ruang merujuk pada dimensi tiga dimensi—panjang, lebar, dan tinggi—yang harus disesuaikan dengan ukuran tubuh manusia dewasa, peralatan yang digunakan oleh individu difabel, serta kebutuhan ruang yang diperlukan. Penentuan ukuran ruang dalam bangunan harus mempertimbangkan fungsi masing-masing ruang dan kapasitas maksimum yang dapat diakomodasi. Persyaratan dalam menentukan ukuran dasar ruang meliputi:

1. Fungsi Ruang: Ukuran ruang harus disesuaikan dengan fungsi spesifik ruang tersebut.
2. Rentang Ukuran: Rentang ukuran dasar minimum dan maksimum harus mengikuti pedoman, tetapi dapat disesuaikan dengan kebutuhan aksesibilitas.
3. Kebutuhan Ruang Gerak: Kebutuhan ruang gerak untuk pengguna dan pengunjung harus dipertimbangkan.
4. Sirkulasi: Aspek sirkulasi juga harus diperhatikan dalam menentukan ukuran ruang.

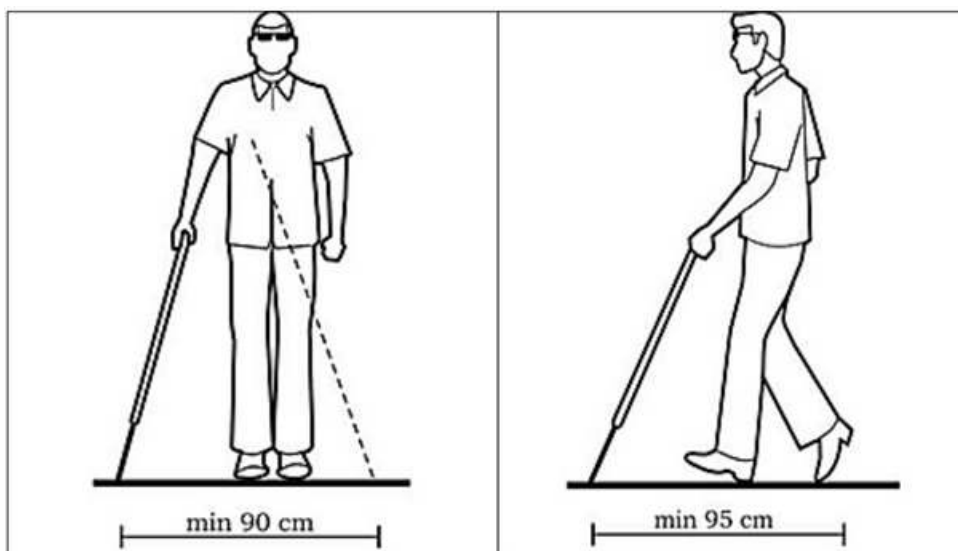
Jika ukuran dasar ruang yang ditetapkan tidak dapat dipenuhi karena kondisi bangunan, penyesuaian bisa dilakukan oleh perencana konstruksi dengan tetap mempertahankan prinsip-prinsip Desain Universal. Hal ini bertujuan agar semua pengguna dan pengunjung dapat beraktivitas dengan mudah, aman, nyaman, dan mandiri.



Ukuran jangkauan berdiri orang dewasa

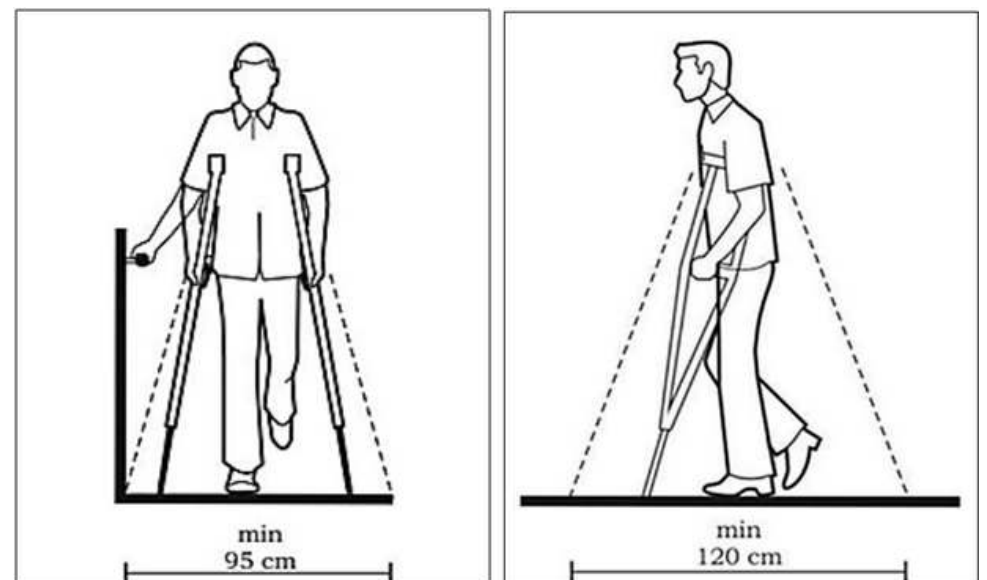


Ukuran jangkauan duduk orang dewasa



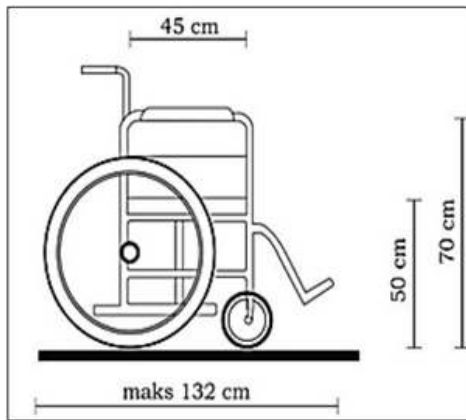
Jangkauan ke samping kanan dan kiri pengguna tongkat

Jangkauan ke depan/belakang pengguna tongkat

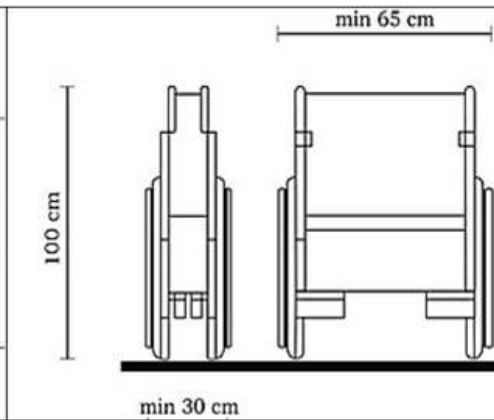


Jangkauan ke samping kanan dan kiri pengguna kruk

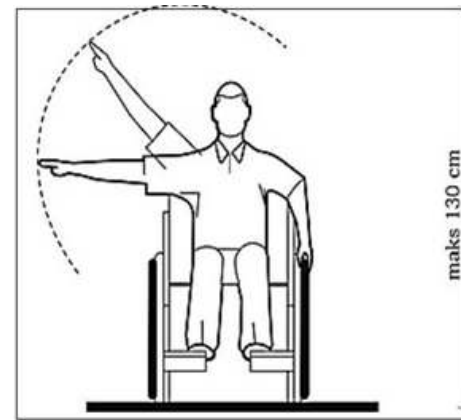
Jangkauan ke depan/belakang pengguna kruk



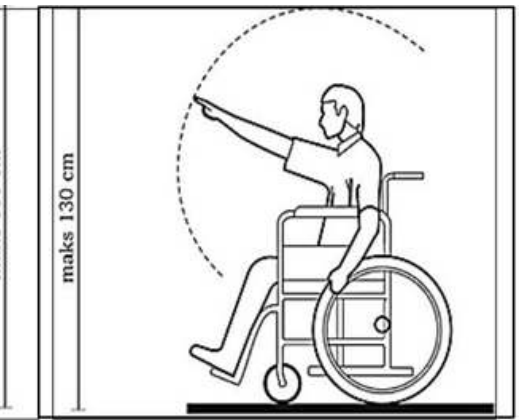
samping kursi roda



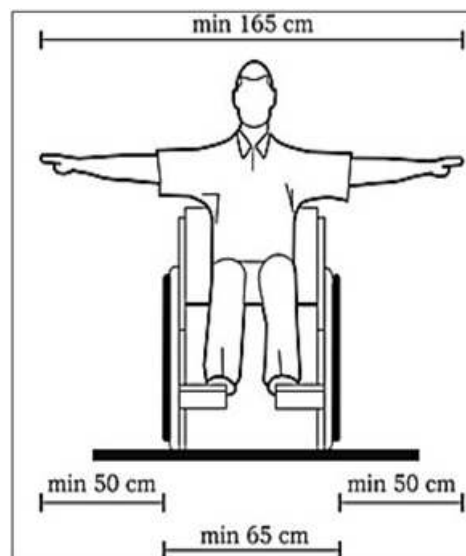
Tampak depan kursi roda



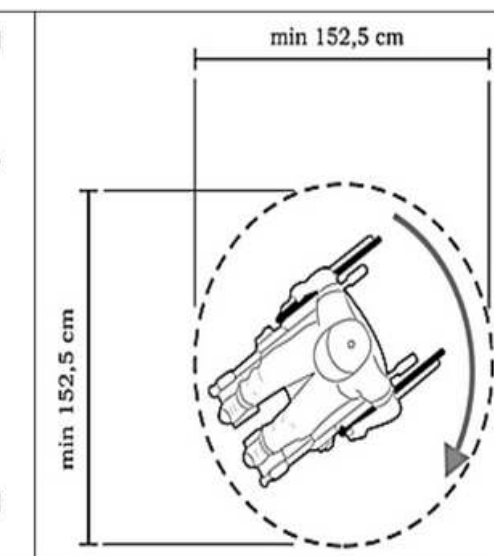
Jangkauan kesamping kanan/kiri pengguna kursi roda



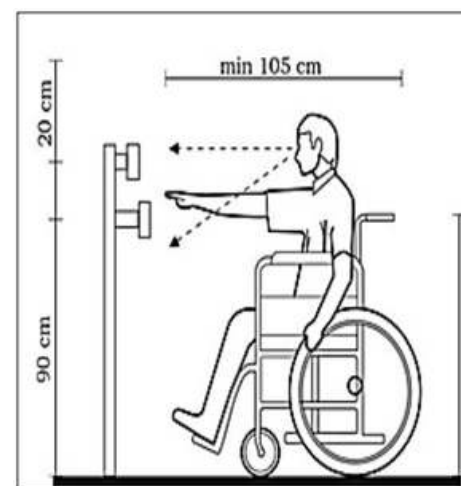
Jangkauan kedepan pengguna kursi roda



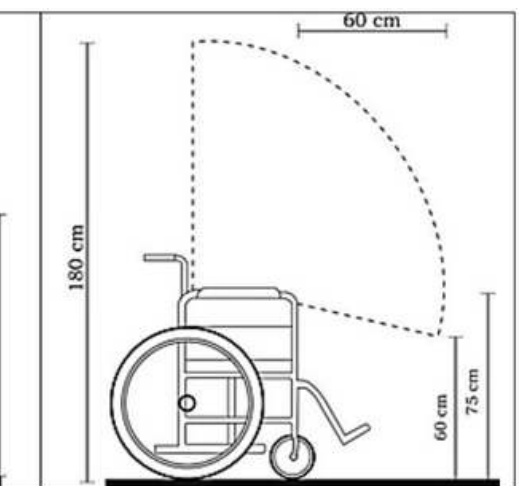
Jangkauan ke samping 2 tangan pengguna kursi`roda



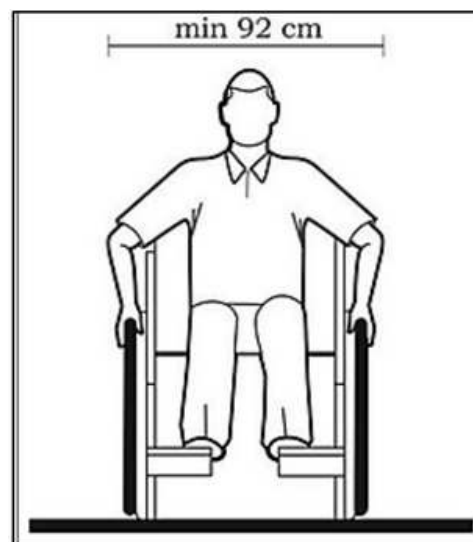
Diameter manuver pengguna kursi roda



Jangkauan perletakan benda oleh pengguna kursi roda



Jangkauan maksimal pengoperasian peralatan kursi roda



Lebar pengguna kursi roda

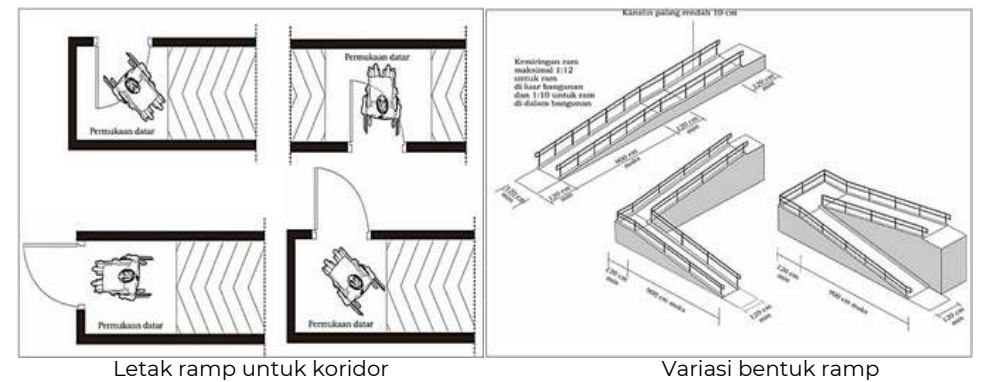
Sumber : PRT/M/No.14 Tahun 2017

Ramp

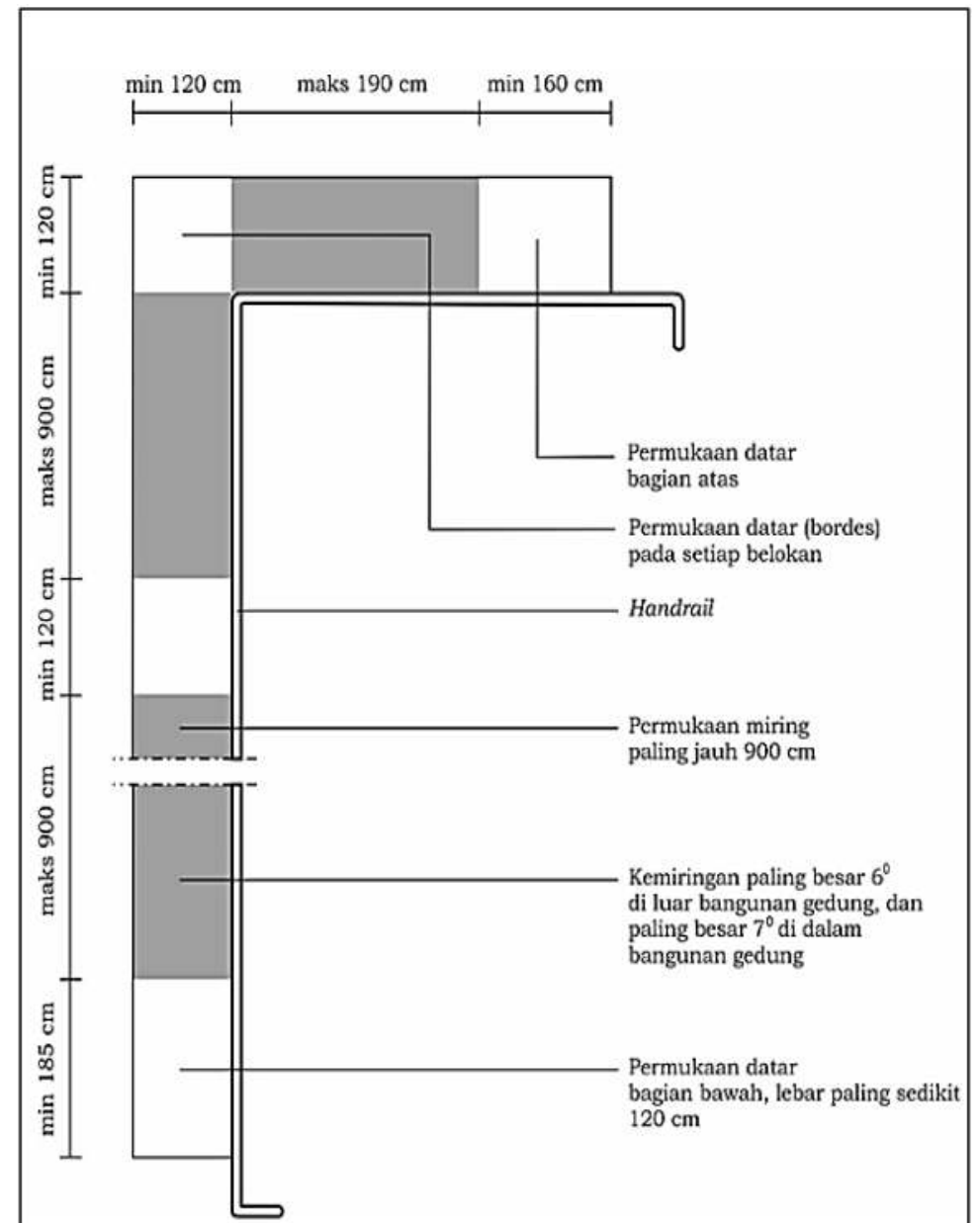
Ramp adalah jalur alternatif bagi individu yang tidak dapat menggunakan tangga, yang memiliki kemiringan tertentu untuk memfasilitasi akses. Di Gedung LPPMP, ramp tersedia di pintu masuk dan pintu keluar, sementara di dalam gedung terdapat lift untuk mencapai lantai yang lebih tinggi. Berikut adalah persyaratan pembangunan ramp:

1. Kemiringan: Ramp di dalam gedung tidak boleh memiliki kemiringan lebih dari 7° , sedangkan di luar bangunan maksimum kemiringannya adalah 6° .
2. Panjang Horizontal: Panjang horizontal ramp dengan kemiringan 7° tidak boleh melebihi 900 cm, tetapi dapat lebih panjang jika kemiringannya lebih rendah.
3. Lebar Ramp: Lebar minimum ramp adalah 95 cm tanpa tepi pengaman dan 120 cm dengan tepi pengaman. Untuk ramp yang digunakan pejalan kaki dan angkutan barang, lebar yang memadai harus diperhatikan.
4. Permukaan Dasar: Permukaan dasar ramp harus datar dan bebas hambatan untuk memungkinkan putaran kursi roda dengan diameter minimal 160 cm.
5. Tepi Pengaman: Lebar tepi pengaman ramp, kastim, atau low curb adalah 10 cm untuk mencegah tergelincirnya kursi roda. Ramp yang berbatasan langsung dengan jalan umum harus dipasang agar tidak mengganggu lalu lintas.
6. Pegangan Rambat: Ramp harus dilengkapi dengan dua pegangan rambat yang konsisten di kedua sisi, dengan ketinggian 65 cm untuk anak-anak dan 80 cm untuk orang dewasa.
7. Permukaan Ramp: Permukaan ramp harus bertekstur untuk menghindari licin saat hujan.
8. Pencahayaan: Ramp harus diterangi dengan pencahayaan yang cukup untuk memudahkan penggunaan pada malam hari, terutama pada bagian yang lebih tinggi atau berpotensi membahayakan.
9. Kekuatan Pegangan Rambat: Pegangan rambat harus kuat dan mudah dipegang, dengan ketinggian antara 65-80 cm.

Persyaratan ini bertujuan untuk memastikan bahwa ramp aman, nyaman, dan mudah diakses oleh semua pengguna.



Sumber : PRT/M/No.14 Tahun 2017



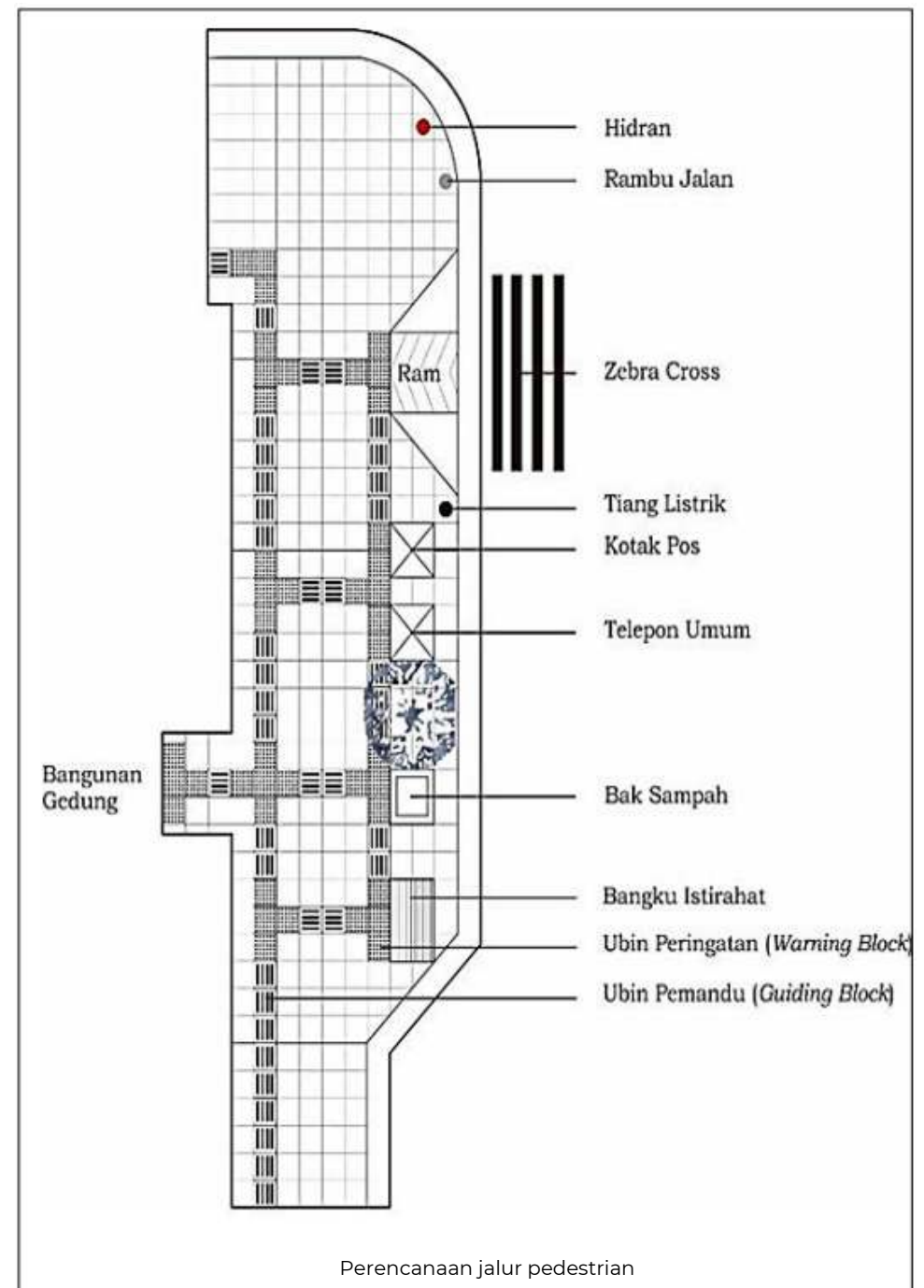
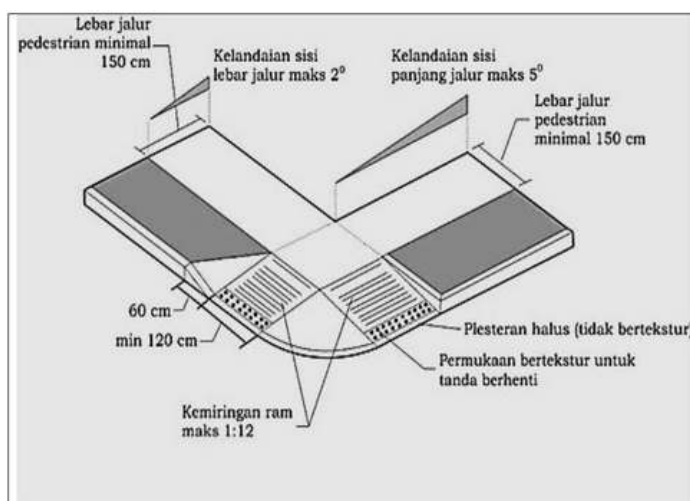
Detail pemasangan dan ukuran ramp

Sumber : PRT/M/No.14 Tahun 2017

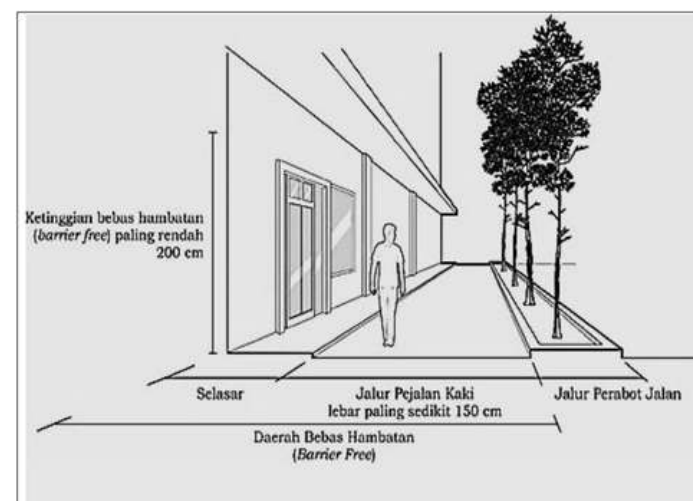
Jalur Pedestrian

Jalur pedestrian dirancang untuk memfasilitasi pergerakan kaki, baik bagi individu dengan keterbatasan fisik seperti tunanetra atau tunadaksa, maupun bagi pengguna umum, dengan tujuan memastikan pengalaman bergerak yang aman, nyaman, dan tanpa hambatan. Persyaratan untuk jalur pedestrian adalah sebagai berikut:

1. Permukaan: Permukaan jalur harus stabil, kokoh, tahan terhadap cuaca, serta memiliki tekstur yang halus namun tidak licin. Jika terdapat gundukan, tingginya tidak boleh lebih dari 1,25 cm.
2. Kemiringan: Kemiringan maksimum jalur pedestrian adalah 2° , dengan bagian datar setiap 900 cm minimal 120 cm.
3. Area Istirahat: Disediakan area istirahat di sepanjang jalur untuk memberikan tempat duduk santai, khususnya bagi pengguna difabel.
4. Pencahayaan: Pencahayaan jalur pedestrian harus berkisar antara 50-150 lux, disesuaikan dengan intensitas penggunaan, tingkat bahaya, dan kebutuhan keamanan.
5. Drainase: Sistem drainase harus dibuat tegak lurus dengan arah jalur, dengan kedalaman maksimum 1,5 cm, mudah dibersihkan, dan posisi lubangnya harus dihindarkan dari tepi jalur pedestrian.
6. Tepi Pengaman: Tepi pengaman jalur harus memiliki tinggi maksimum 10 cm dan lebar 15 cm.
7. Lebar Jalur: Lebar minimum jalur pedestrian adalah 120 cm untuk jalur searah dan 160 cm untuk jalur dua arah. Jalur harus bebas dari rintangan seperti pohon, tiang rambu-rambu, lubang drainase, dan benda lain yang menghalangi.



Dimensi jalur pedestrian



Contoh penerapan jalur pedestrian

Area Parkir Difabel

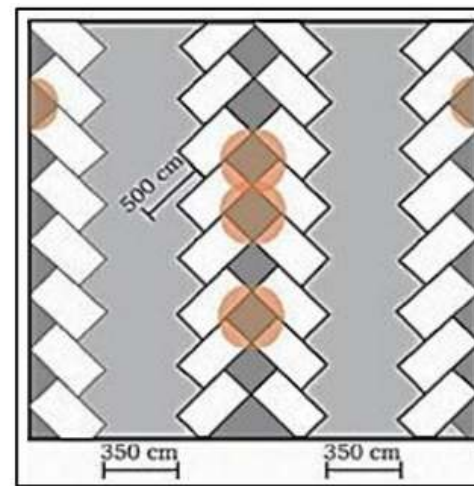
Area parkir yang dirancang khusus untuk difabel memiliki persyaratan yang berbeda dari area parkir untuk umum, mengingat perbedaan dalam kendaraan yang digunakan dan kebutuhan ruang. Berikut adalah persyaratan untuk area parkir difabel:

1. Fasilitas Parkir Kendaraan:

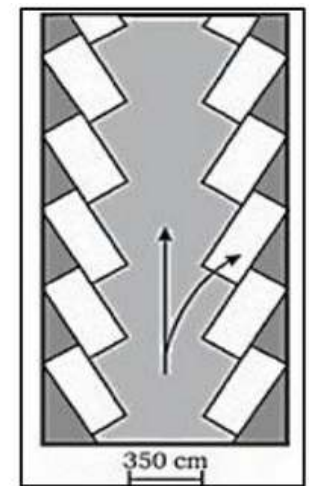
- Tempat parkir untuk difabel harus terletak pada jarak maksimum 60 meter dari bangunan atau fasilitas yang dituju.
- Jika area parkir tidak berada dekat dengan bangunan, seperti di taman atau area terbuka, parkir harus berada dekat dengan pintu masuk dan jalur pedestrian.
- Area parkir harus memiliki ruang yang cukup di sekelilingnya untuk memudahkan pengguna kursi roda masuk dan keluar dari kendaraan.
- Harus ada penandaan yang jelas dengan simbol parkir difabel yang sesuai.
- Ramp trotoar harus tersedia di kedua sisi area parkir difabel.
- Lebar ruang parkir harus 370 cm untuk parkir tunggal dan 620 cm untuk parkir ganda, serta harus terhubung dengan ramp dan jalur menuju fasilitas lainnya.

2. Daerah Menaik-Turunkan Penumpang:

- Kedalaman minimal dari area menaik-turunkan penumpang dari jalur lalu lintas yang sibuk harus 360 cm, dengan panjang minimal 600 cm.
- Harus dilengkapi dengan rambu khusus difabel untuk mempermudah identifikasi dan membedakannya dari fasilitas parkir umum.
- Fasilitas harus mencakup ramp, jalur pedestrian, dan rambu khusus difabel, dengan kemiringan maksimum 5° dan permukaan yang rata di seluruh area.

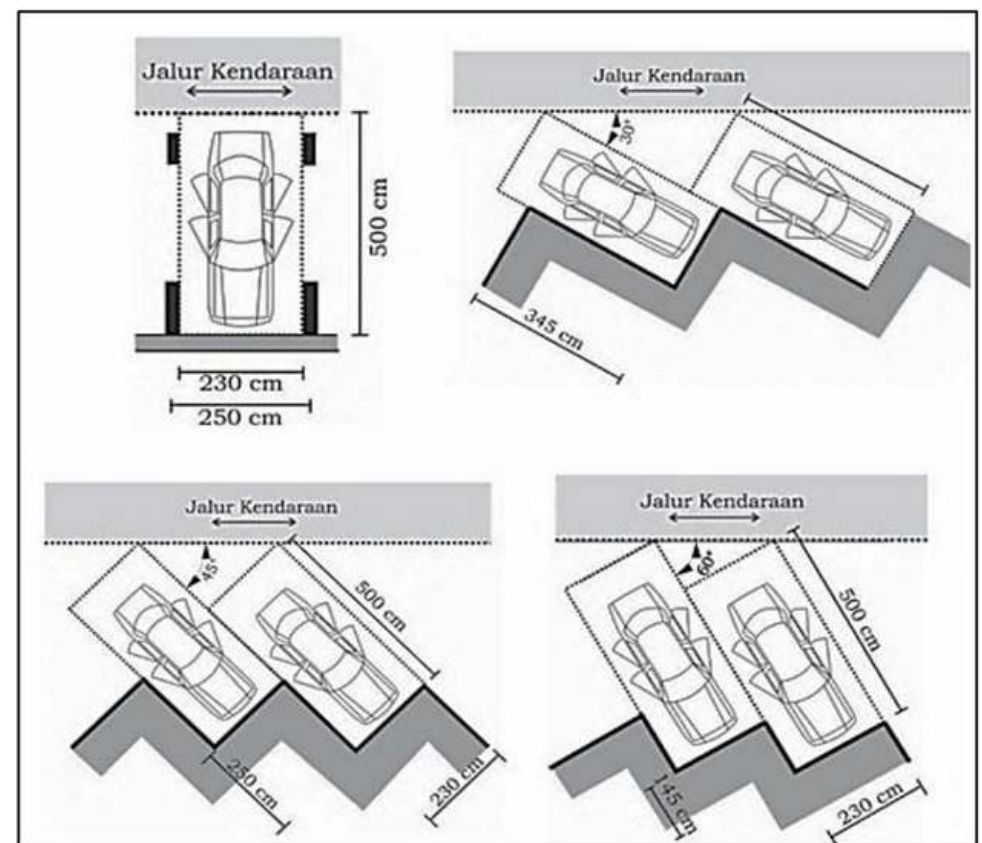


Dimensi ruang parkir 90°



Dimensi ruang parkir 45°

Sumber : PRT/M/No.14 Tahun 2017



Saran dimensi bentuk ruang parkir

Sumber : PRT/M/No.14 Tahun 2017



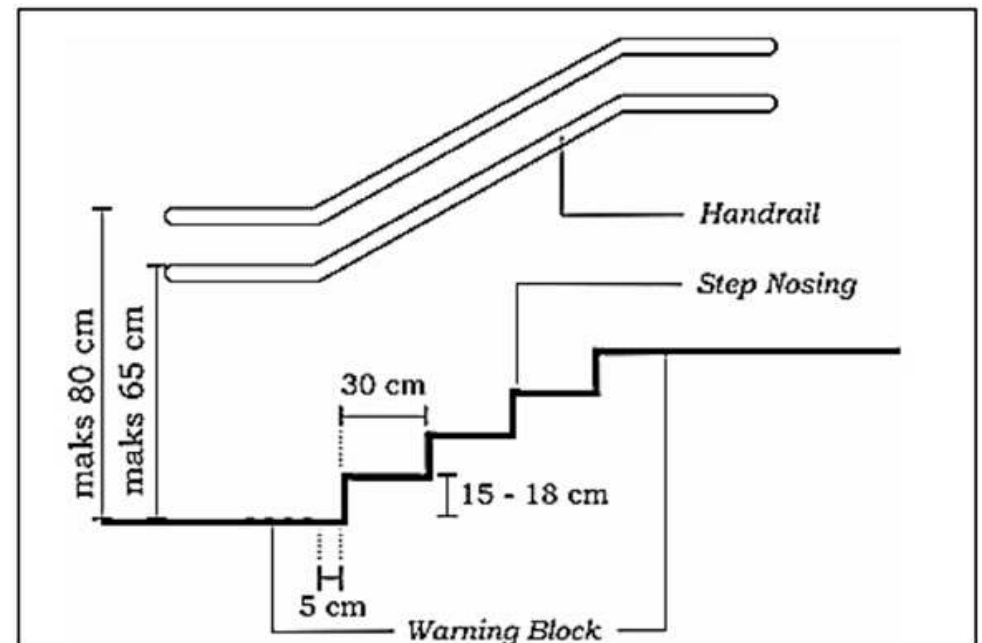
Ukuran parkir mobil untuk penyandang difabel

Sumber : PRT/M/No.14 Tahun 2017

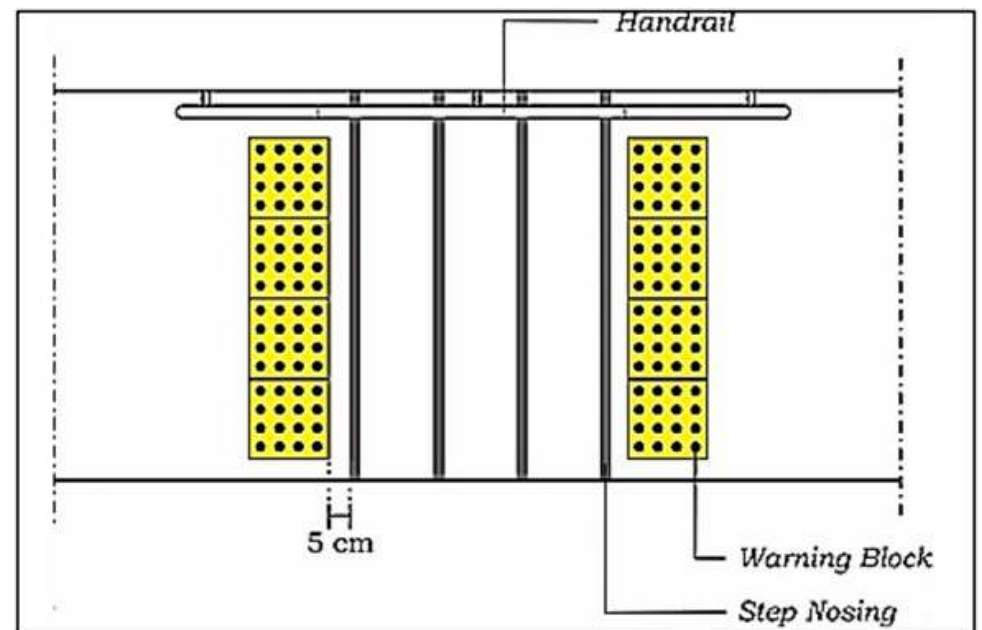
Tangga

Tangga berfungsi untuk pergerakan vertikal dan harus dirancang dengan mempertimbangkan dimensi serta kemiringan pijakan dan tanjakan yang sesuai. Perlu dicatat bahwa tangga untuk evakuasi memiliki spesifikasi berbeda dibandingkan dengan tangga untuk penggunaan sehari-hari. Berikut adalah persyaratan untuk tangga:

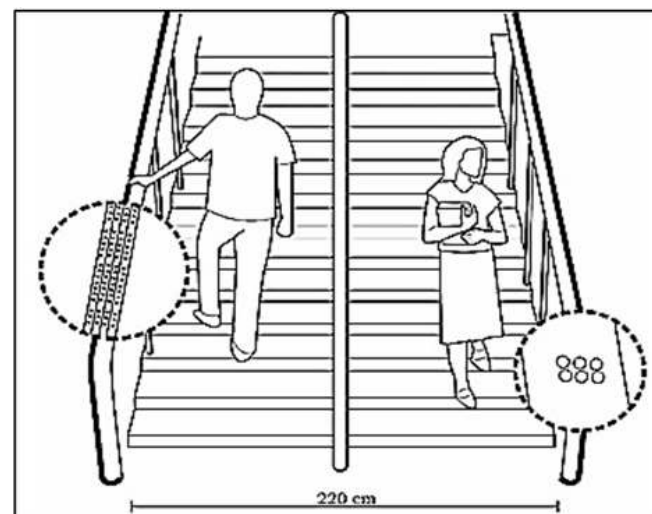
- Pijakan dan tanjakan harus memiliki dimensi yang konsisten.
- Kemiringan tangga harus kurang dari 60°.
- Tanjakan tidak boleh memiliki lubang atau celah yang dapat membahayakan pengguna.
- Tangga harus dilengkapi dengan pegangan rambat (handrail) setidaknya di satu sisi.
- Pegangan rambat harus diperpanjang sebesar 30 cm di setiap ujungnya (baik di bagian puncak maupun bawah).
- Pegangan rambat harus berada pada ketinggian 65-80 cm dari lantai, mudah digenggam, dan tidak terhalang oleh elemen konstruksi. Bagian ujung pegangan harus dibulatkan atau dibelokkan dengan baik agar aman.
- Untuk tangga di luar bangunan, desain harus memastikan tidak ada genangan air hujan di permukaan tangga.



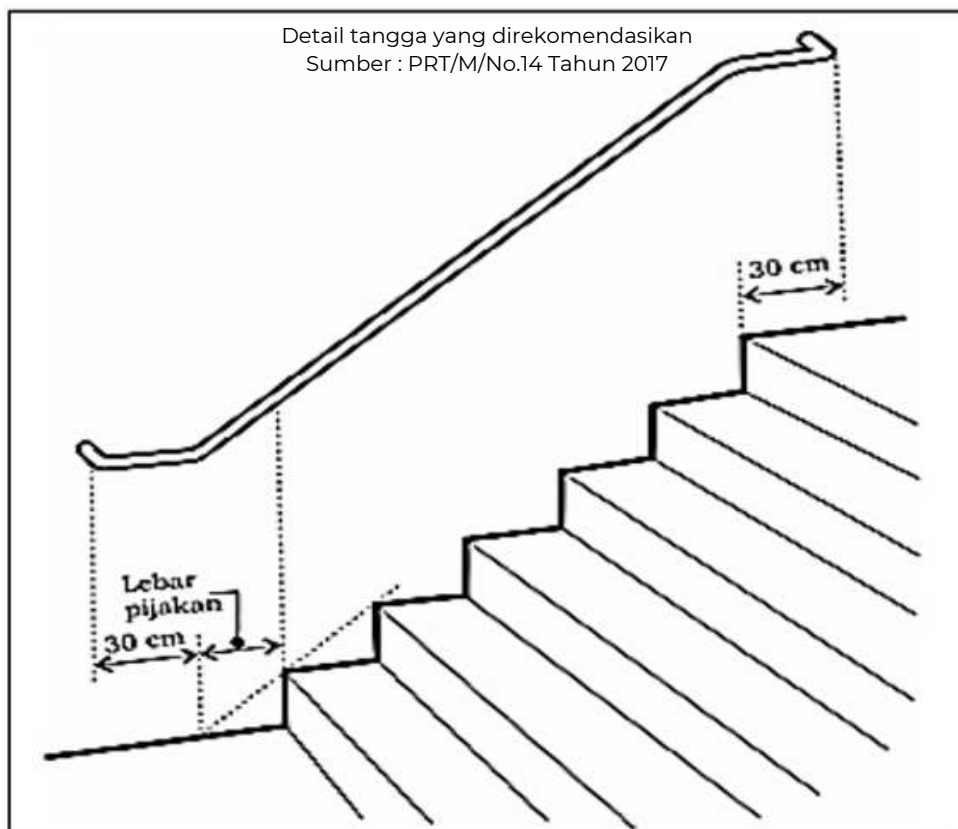
Potongan vertikal tangga yang direkomendasikan
Sumber : PRT/M/No.14 Tahun 2017



Potongan horizontal handrail
Sumber : PRT/M/No.14 Tahun 2017



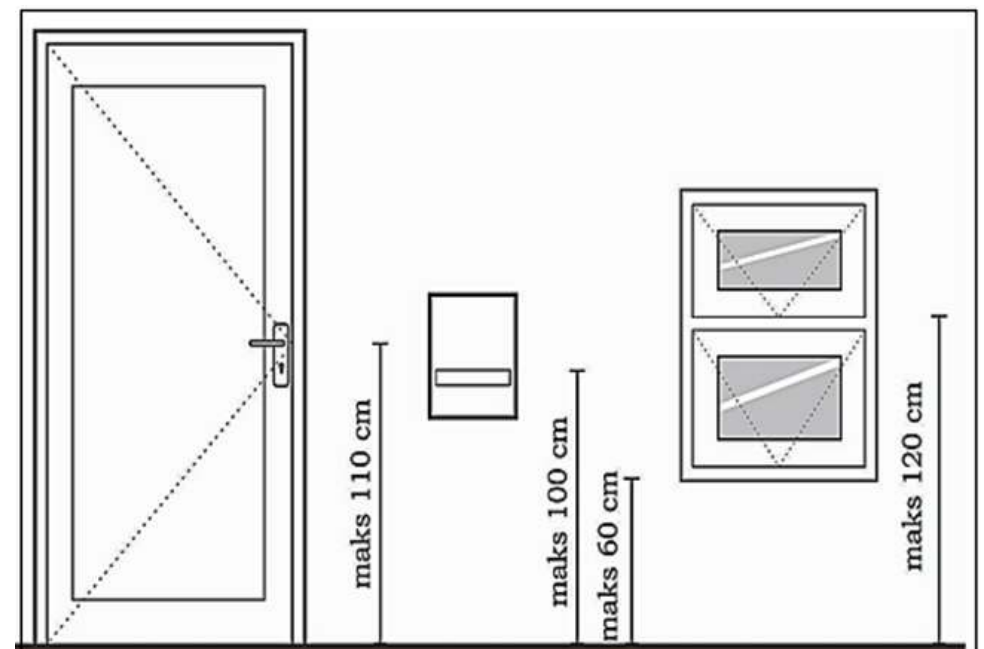
Tangga yang dilengkapi dengan huruf braille
Sumber : PRT/M/No.14 Tahun 2017



Pintu

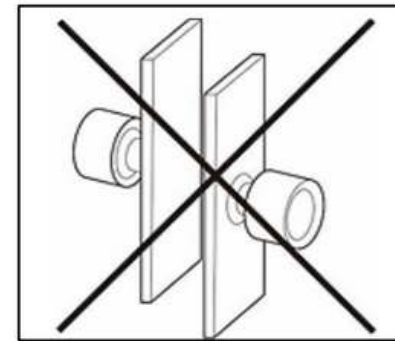
Pintu berfungsi sebagai akses masuk dan keluar dari sebuah bangunan atau ruangan dan biasanya terdiri dari daun pintu dan mekanisme penguncian. Berikut adalah beberapa persyaratan untuk pintu:

- Pintu pagar yang mengarah ke area harus mudah dibuka.
- Pintu utama harus memiliki lebar bukaan minimal 90 cm, sedangkan pintu lainnya bisa memiliki lebar bukaan minimal 80 cm.
- Hindari adanya ramp atau perbedaan ketinggian lantai di sekitar area pintu masuk.
- Pilih bahan lantai yang tidak licin di sekitar pintu untuk mencegah kecelakaan.
- Pasang plat tendang di bagian bawah pintu untuk mempermudah akses bagi pengguna kursi roda dan tongkat bagi penyandang tunanetra.
- Pintu toilet untuk penyandang difabel harus dilengkapi dengan engsel yang memungkinkan pintu menutup secara otomatis.
- Di luar pintu toilet penyandang difabel, sediakan lampu alarm (panic lamp) yang dapat diaktifkan dengan tombol bunyi darurat (emergency sound button) oleh pengguna toilet..

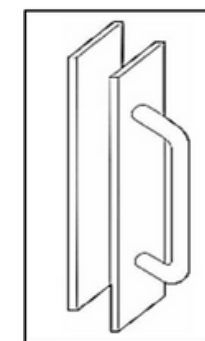


Ketinggian perletakkan pegangan pintu dan jendela

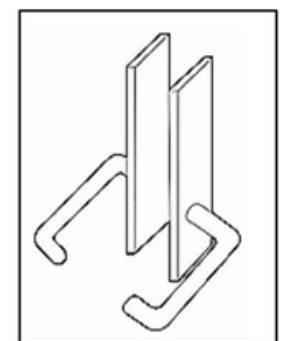
Sumber : PRT/M/No.14 Tahung 2017



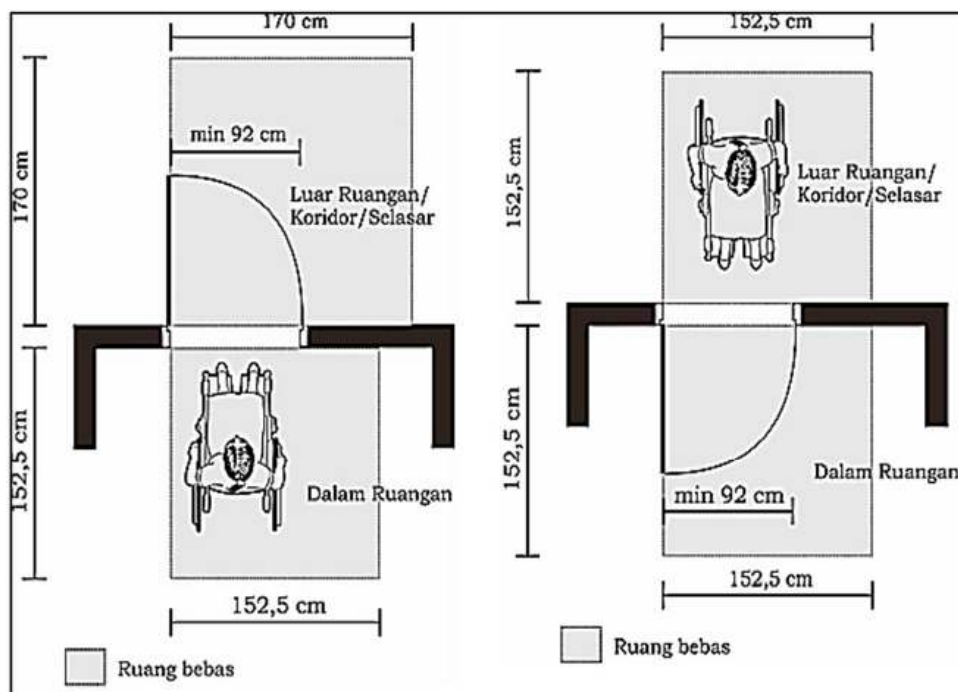
Jenis pegangan pintu yang tidak direkomendasikan



Pegangan pintu tipe dorong dan tarik

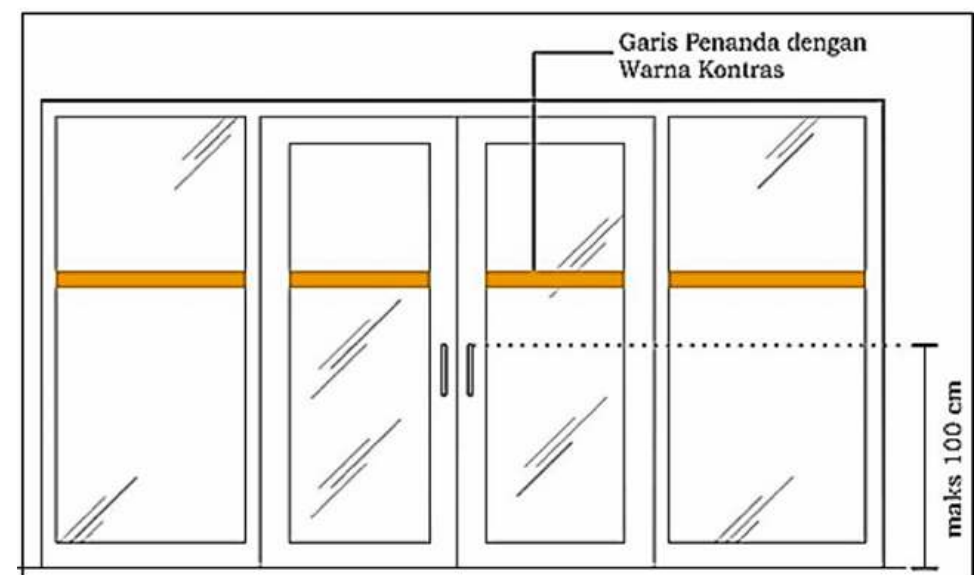


Pegangan pintu tipe tuas dengan ujung melengkung



Lebar efektif pintu serta ruang bebas di dalam ruangan

Sumber : PRT/M/No.14 Tahung 2017



Warna kontras atau penanda lain pada pintu kaca

Sumber : PRT/M/No.14 Tahung 2017

Lift

Lift adalah fasilitas transportasi vertikal yang memudahkan pergerakan antara lantai-lantai dalam sebuah bangunan, mengurangi usaha dan risiko dibandingkan dengan tangga darurat. Berikut adalah persyaratan untuk lift:

- Bangunan dengan lima lantai atau lebih harus menyediakan setidaknya satu lift yang memenuhi standar aksesibilitas dan teknis yang berlaku.
- Perbedaan antara muka lantai dan ruang lift tidak boleh lebih dari 1,25 mm.

Koridor/Lobi Lift:

- Ruang tunggu lift harus memiliki lebar minimal 185 cm, disesuaikan dengan konfigurasi ruang.
- Tombol dan layar tampilan harus mudah dijangkau dan terlihat jelas.
- Panel tombol lift di luar harus dipasang di tengah-tengah lobi dengan ketinggian 90-110 cm dari lantai.
- Panel tombol di dalam lift harus dipasang pada ketinggian 90-120 cm dari lantai lift.
- Semua tombol harus dilengkapi dengan panel huruf Braille dan disertai indikator suara serta tampilan visual yang menunjukkan posisi lift.

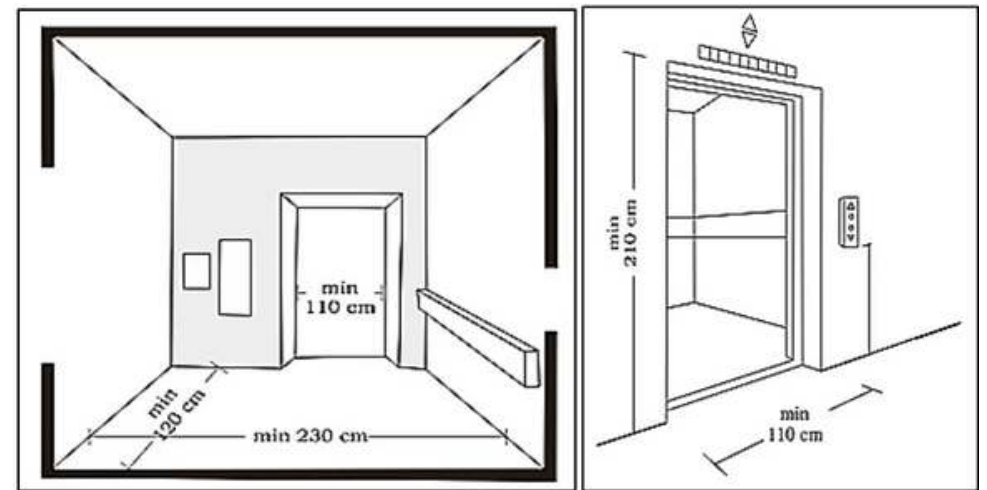
Ruang Lift:

- Ruang di dalam lift harus cukup besar untuk memungkinkan pengguna kursi roda untuk masuk, berputar, menjangkau panel tombol, dan keluar dengan nyaman. Ukuran minimal ruang lift adalah 140 cm x 140 cm.
- Lift harus dilengkapi dengan pegangan rambat yang terus menerus pada ketiga sisinya.

Pintu Lift:

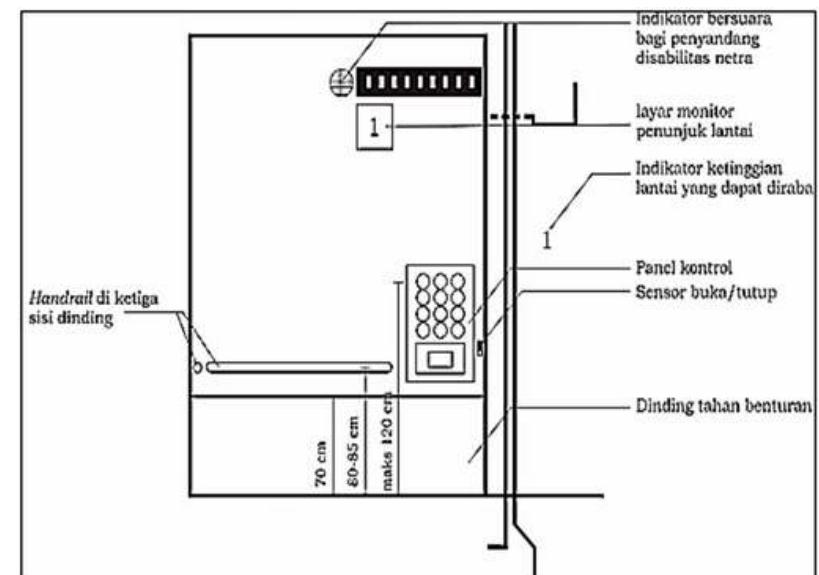
- Pintu lift harus tetap terbuka selama minimal 3 detik setelah panggilan.
- Mekanisme buka-tutup pintu harus memudahkan aksesibilitas bagi penyandang cacat, dengan sensor fotoelektrik yang dipasang pada ketinggian yang sesuai.

Persyaratan ini bertujuan untuk memastikan lift dapat digunakan dengan mudah dan aman oleh semua pengguna, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan fisik.



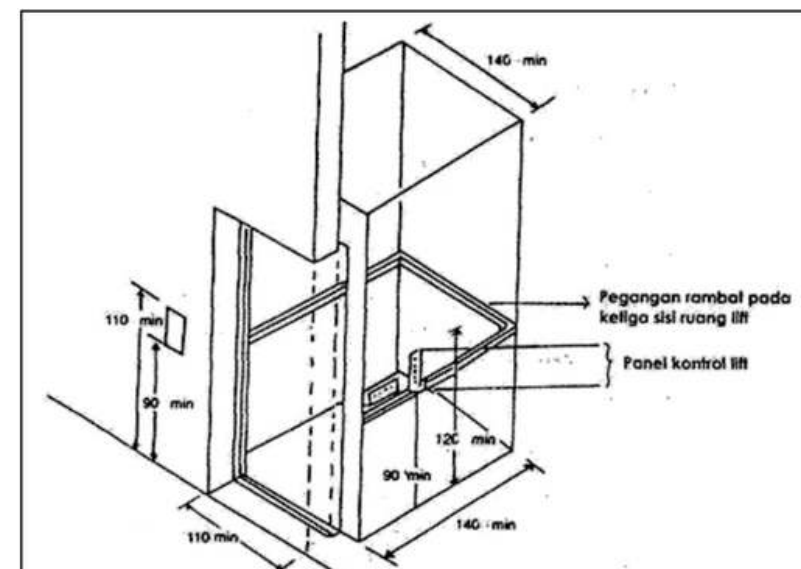
Detail ruang dalam lift

Sumber : Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No.14/PRT/M/2017



Potongan penampang vertikal ruang

Sumber : Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No.14/PRT/M/2017



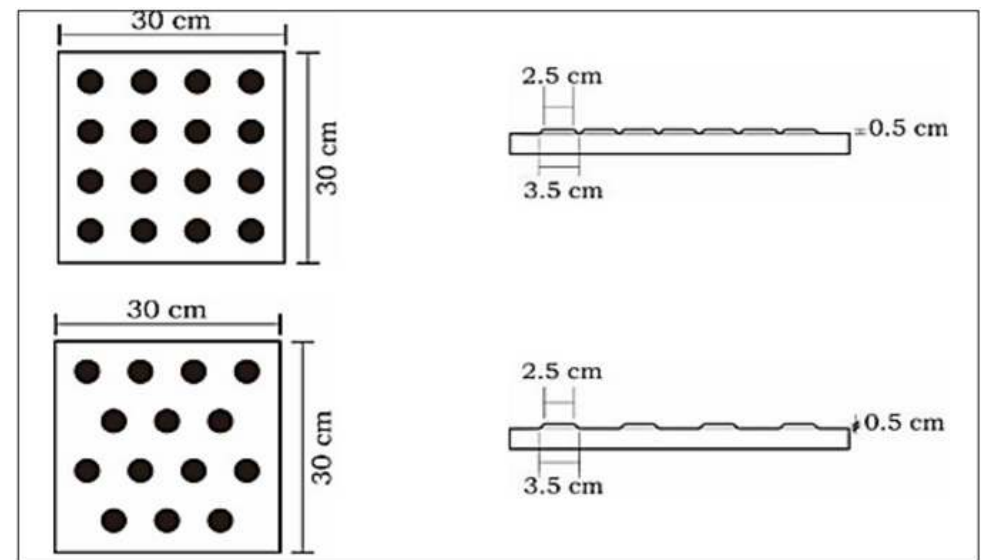
Perspektif lift

Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No.14/PRT/M/2017

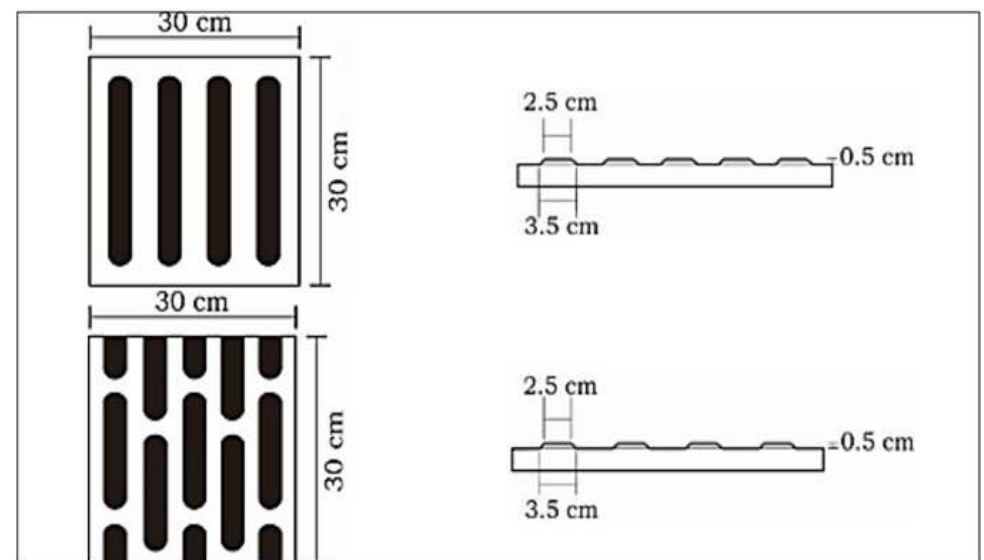
Jalur Pemandu/Guiding Block

Jalur pemandu atau guiding block dirancang untuk membantu penyandang cacat dalam navigasi dengan menggunakan tekstur khusus pada ubin pengarah dan ubin peringatan. Evaluasi ini berfokus pada jalur aksesibilitas menuju dan keluar dari Gedung LPPMP UNY. Persyaratan untuk jalur pemandu adalah sebagai berikut:

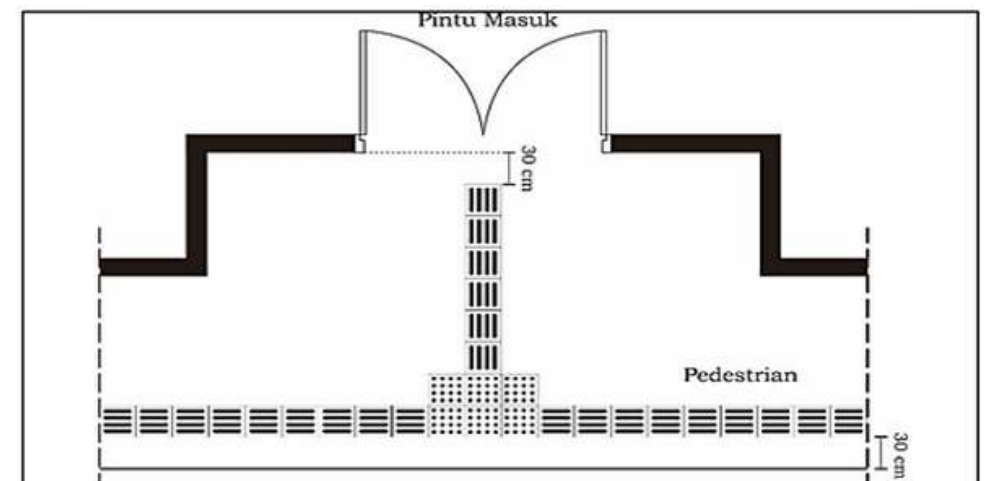
- Ubin pengarah harus memiliki pola garis-garis yang menunjukkan arah jalan.
- Ubin peringatan harus berbentuk bulat dan digunakan untuk memberi peringatan mengenai perubahan dalam lingkungan sekitar. Area yang memerlukan pemasangan ubin tekstur pemandu termasuk di depan jalur lalu lintas kendaraan, pintu masuk dan keluar dari tangga, fasilitas persilangan dengan perbedaan ketinggian lantai, jalur pedestrian yang menghubungkan jalan dan bangunan, serta jalur pemandu menuju tempat pemberhentian transportasi umum terdekat.
- Pemasangan ubin pemandu harus mempertimbangkan keselarasan dengan tekstur ubin yang sudah ada untuk mencegah kebingungan. Ubin pemandu dapat diberi warna kontras seperti kuning atau jingga untuk membedakannya dari ubin lain.
- Ubin pengarah dan peringatan harus terbuat dari material yang tahan lama, tidak licin, dan memiliki warna yang kontras, seperti kuning atau jingga, agar mudah dikenali oleh penyandang gangguan penglihatan, termasuk mereka dengan penglihatan parsial (low vision).
- Ubin pemandu harus dipasang di tepi jalur pedestrian untuk memudahkan pergerakan penyandang difabel netra, termasuk mereka dengan penglihatan parsial.



Tipe tekstur ubin peringatan (warning block)
Sumber : PRT/M/No.14 Tahun 2017



Tipe tekstur ubin pengarah
Sumber : PRT/M/No.14 Tahun 2017



Pemasangan tekstur ubin pengarah
Sumber : PRT/M/No.14 Tahun 2017



Kajian dan Analisis Keunggulan Rancangan

Rancangan Art Community Center ini berakar pada pendekatan Human-Centered Design, yang mengutamakan kebutuhan dan pengalaman individu difabel. Salah satu keunggulan utama dari desain ini adalah fokus pada aksesibilitas. Dengan menggabungkan fitur-fitur seperti ram dan pintu yang lebar, serta jalur taktis, pusat ini memastikan bahwa orang-orang dengan difabel fisik dapat menavigasi ruang tersebut dengan nyaman dan mandiri. Ini tidak hanya mempromosikan inklusivitas tetapi juga memberdayakan individu dengan memberi mereka akses yang sama terhadap fasilitas dan aktivitas yang ditawarkan.

Keunggulan lainnya terletak pada pertimbangan sensorik yang terintegrasi dalam desain tersebut. Mengakui bahwa difabel bervariasi luas dan termasuk gangguan sensorik, pusat ini mencakup elemen-elemen yang memenuhi berbagai pengalaman sensorik. Misalnya, pencahayaan dan akustik yang dapat disesuaikan menciptakan lingkungan yang nyaman bagi mereka yang sensitif sensorik, sementara instalasi seni taktis melibatkan individu dengan gangguan penglihatan. Fitur-fitur ini tidak hanya mengakomodasi kebutuhan yang berbeda tetapi juga meningkatkan pengalaman estetika keseluruhan bagi semua pengunjung.

Desain Art Community Center di Bantul mengintegrasikan aspek estetika yang mengutamakan kebutuhan dan pengalaman individu difabel, sekaligus memastikan bahwa ruang tersebut tetap inklusif dan berfungsi dengan baik bagi semua pengguna. Salah satu poin penting dalam revisi premis rancangan ini adalah upaya untuk mengenali dan mencapai estetika yang sesuai dengan kebutuhan "diffables" atau penyandang difabel. Ini mencakup pemilihan material, tata ruang, dan elemen desain lainnya yang mempertimbangkan keamanan, kenyamanan, serta keindahan visual dan sensorik yang dapat dinikmati oleh semua individu, termasuk mereka yang memiliki difabel.

Dalam perancangan ini, keunggulan rancangan terletak pada pendekatan holistik terhadap kebutuhan pengguna, termasuk aspek estetika untuk para difabel yang sering kali diabaikan dalam desain, terutama tunarungu, tunadaksa dan tunanetra. Misalnya, pemilihan warna, tekstur, dan bentuk yang mengundang dan menyenangkan bagi pengguna dengan gangguan sensorik, serta penggunaan teknologi dan inovasi dalam menciptakan pengalaman visual dan audio yang memikat tanpa mengorbankan aksesibilitas.

Selain itu, perancangan ini juga menempatkan penciptaan ruang yang menginspirasi dan memotivasi pengguna sebagai prioritas. Melalui integrasi seni dan kreativitas dalam desain, Art Community Center untuk Penyandang Difabel tidak hanya menjadi tempat untuk berkumpul dan berkreasi, tetapi juga sebagai pusat yang membangkitkan rasa kekaguman dan kebanggaan bagi para pengunjung, termasuk mereka yang memiliki difabel. Ini menciptakan lingkungan yang mempromosikan penghargaan diri, keterlibatan aktif, dan rasa identitas yang kuat dalam komunitas difabel.

Dengan demikian, perancangan ini bukan hanya tentang memastikan aksesibilitas fisik, tetapi juga tentang menciptakan pengalaman estetika yang mengakomodasi bagi semua pengguna, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus. Hal ini menghasilkan pusat seni yang tidak hanya inklusif dari segi akses, tetapi juga mempromosikan kesejahteraan emosional dan sosial bagi seluruh komunitas.

Aesthetics for Diffables

Aesthetics architecture for diffables merupakan suatu pendekatan desain yang berfokus pada penciptaan bangunan dan ruang yang tidak hanya fungsional tetapi juga menarik secara visual dan dapat diakses oleh semua pengguna, termasuk penyandang difabel. Pendekatan ini menggabungkan prinsip-prinsip estetika, yang melibatkan studi tentang keindahan dan cita rasa, dengan aspek fungsional arsitektur untuk menciptakan struktur yang enak dipandang dan mudah digunakan oleh orang-orang dengan kemampuan berbeda.

Elemen kunci arsitektur estetika untuk difabel meliputi harmoni, warna, massa, keseimbangan, jarak, dekorasi, proporsi, pola, dan simetri. Komponen-komponen ini dipadukan untuk menciptakan struktur yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional dan mudah diakses. Penggunaan lengkungan, atap miring, kolom dekoratif, dan fitur arsitektur lainnya dapat membantu mencapai keseimbangan ini.

Penggunaan ruang terbuka, pencahayaan alami, dan elemen desain lainnya secara efisien juga dapat berkontribusi pada daya tarik estetika keseluruhan sebuah bangunan. Arsitek dan konsultan memainkan peran penting dalam menerapkan elemen-elemen ini untuk menciptakan struktur estetis yang memenuhi kebutuhan semua pengguna, termasuk penyandang difabel.

Pentingnya estetika dalam arsitektur melampaui aspek fungsional sebuah bangunan. Estetika bangunan dapat secara signifikan mempengaruhi kesejahteraan psikologis dan mental individu yang menggunakan ruang tersebut. Sebuah bangunan yang indah dapat menciptakan energi positif yang mengelilinginya, sehingga meningkatkan pengalaman penghuninya secara keseluruhan.

Kesimpulannya, Aesthetics for diffables merupakan pendekatan desain yang menggabungkan prinsip estetika dengan desain fungsional untuk menciptakan struktur yang menarik secara visual dan dapat diakses oleh semua pengguna. Dengan berfokus pada elemen-elemen kunci seperti harmoni, warna, dan keseimbangan, bangunan dapat diciptakan dengan tidak hanya mementingkan fungsi tetapi juga estetika dan inklusifitas bagi penyandang difabel.

Aesthetics for Diffables

Estetika dan Keindahan bagi Tunanetra

Estetika dan keindahan bagi seseorang tunanetra adalah subjek yang kompleks dan beragam. Meskipun tradisi sering mengaitkan keindahan dengan pengalaman visual dan auditori, pengalaman ini bagi tunanetra terbentuk melalui indra yang tersisa, yaitu pendengaran dan perabaan. Dr. Sarah Murray dari Universitas Harvard menyatakan bahwa keindahan bagi tunanetra tidak hanya tentang penampilan fisik, melainkan juga tentang pengalaman emosional dan taktil yang dipicu oleh suara, tekstur, dan bentuk objek.

Pengalaman sensorik menjadi pusat dalam persepsi keindahan bagi tunanetra. Mereka merasakan keindahan melalui sentuhan yang halus, suara yang harmonis, atau aroma yang menyenangkan. Hal ini juga dipengaruhi oleh pengalaman sosial dan budaya mereka, seperti apresiasi terhadap musik tradisional atau objek yang memiliki nilai budaya tinggi. Dr. Maria Sanchez dari Universitas California menyoroti bahwa keindahan bagi tunanetra adalah pengalaman yang sangat personal, unik, dan dipengaruhi oleh latar belakang budaya dan pandangan pribadi.

Namun pada dasarnya, orang tunanetra memiliki kemampuan untuk mendeteksi cahaya, walaupun tidak dengan jelas seperti orang yang memiliki penglihatan normal. Hal ini dikarenakan adanya reseptor cahaya yang tetap berfungsi di retina, meskipun penglihatan visualnya tidak dapat diolah oleh otak menjadi gambaran visual

Bagi tunanetra, keindahan tidak terbatas pada pengalaman visual, melainkan juga melibatkan pengalaman sensorik lainnya seperti suara, tekstur, aroma, dan emosi yang ditimbulkan oleh karya seni atau objek. Mereka merasakan keindahan melalui indra yang aktif, mengaitkan harmoni **suara dan sentuhan** yang lembut dengan pengalaman estetis yang mendalam dan emosional. Ini menunjukkan bahwa definisi keindahan bagi tunanetra lebih bersifat **multisensorik** dan terhubung erat dengan cara mereka merasakan dunia di sekitar mereka.

Meskipun tidak memiliki akses visual, tunanetra tetap mampu menghargai dan merasakan keindahan melalui indera lainnya. Pengalaman sensorik yang mendalam dan unik bagi mereka membentuk pemahaman yang kaya terhadap estetika. Definisi keindahan bagi tunanetra adalah pengalaman yang tak hanya terbatas pada pengalaman visual, melainkan juga melibatkan pengalaman sensorik lainnya yang mendalam dan berhubungan erat dengan indera yang mereka gunakan untuk merasakan dunia di sekitar mereka.



Aesthetics for Diffables

Estetika dan Keindahan bagi Tunanetra

Bagi tunarungu, estetika dan keindahan melibatkan pengalaman sensorik dan emosional yang diakses melalui **penglihatan dan sentuhan**, menjauh dari konsep tradisional yang sering kali terfokus pada pengalaman visual dan auditori. Mereka mengalami pengalaman estetik yang berbeda, dimana bentuk, warna, dan tekstur objek menjadi pemicu pengalaman emosional yang mendalam. Penilaian estetik juga berkaitan erat dengan kualitas bahan, garis, dan tekstur objek yang dirasakan melalui indra penglihatan dan sentuhan.

Tunarungu menemukan nilai estetik dalam karya seni atau objek yang menarik bagi mereka melalui pengalaman **visual dan taktil**. Mereka mengapresiasi bentuk yang indah, warna yang menarik, serta tekstur yang unik, menciptakan pengalaman estetik yang khas. Nilai estetika bagi mereka berkaitan dengan kejernihan pesan yang disampaikan melalui bentuk, warna, dan garis objek yang mereka lihat dan sentuh.

Estetika bagi tunarungu juga melibatkan pengalaman sensorik yang dapat dirasakan melalui sentuhan, seperti tekstur yang halus, perbedaan suhu yang menarik, dan gerakan alami. Selain itu, penggunaan bahasa isyarat atau ekspresi tubuh juga menjadi bagian dari pengalaman estetik mereka, di mana keindahan tercipta melalui keselarasan gerakan dan makna yang disampaikan.

Interaksi sosial memengaruhi persepsi estetika bagi tunarungu, di mana harmoni dalam percakapan, ekspresi wajah, atau hubungan yang erat dengan orang-orang di sekitar mereka menjadi bagian dari pengalaman estetik. Keindahan bagi tunarungu juga ditemukan dalam kedalaman hubungan interpersonal dan cara mereka berbagi pengalaman dengan orang lain.

Dalam kesimpulan, estetika dan keindahan bagi tunarungu melibatkan pengalaman sensorik, emosional, dan sosial yang menciptakan resonansi estetis yang kaya dan unik bagi mereka. Pengalaman ini melibatkan pengalaman visual, sentuhan, bahasa isyarat, ekspresi tubuh, interaksi sosial, dan koneksi dengan alam serta dunia artistik. Definisi ini menyoroti keberagaman pengalaman manusia dalam memahami dan menghargai keindahan, serta pentingnya memahami perspektif individu dalam konteks budaya dan pengalaman pribadi mereka.



Aesthetics for Diffables

Estetika dan Keindahan bagi Tunanetra

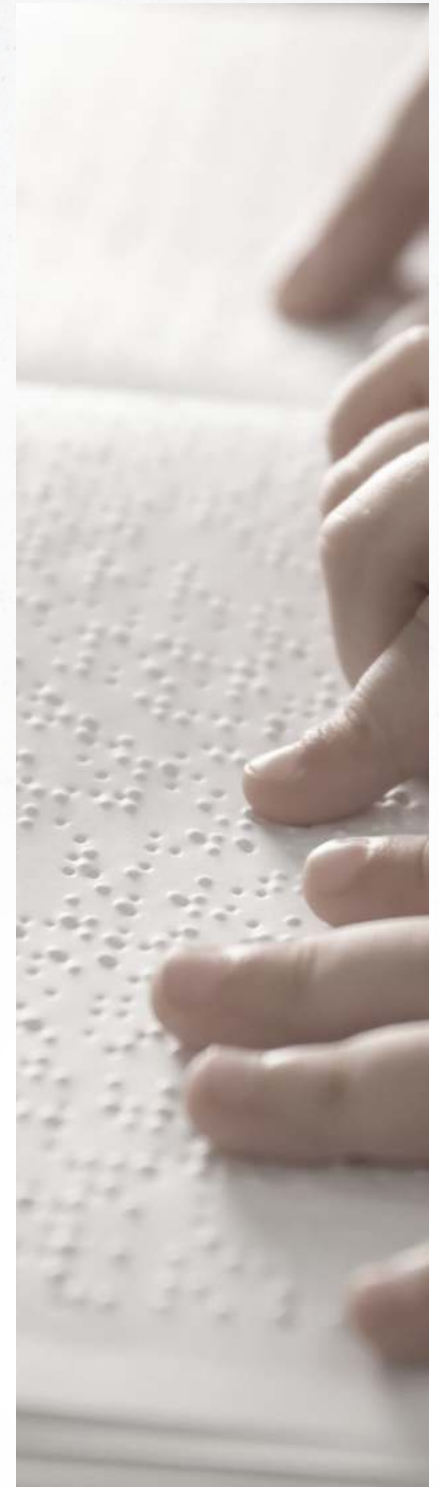
Definisi estetika atau keindahan bagi seorang tunadaksa, yang mungkin memiliki keterbatasan fisik dalam gerakan atau koordinasi, dapat mengambil bentuk yang unik dan beragam. Mereka memperoleh pemahaman tentang estetika dan keindahan melalui pengalaman **sensorik**, emosional, dan spiritual yang dipengaruhi oleh **indera yang berfungsi baik**. Pengalaman estetik mereka melibatkan penghargaan terhadap harmoni gerakan dan ekspresi tubuh, di mana mereka menemukan keindahan dalam setiap nuansa gerakan dan keselarasan yang mendalam dalam ekspresi fisik mereka.

Tunadaksa dapat mengalami keindahan melalui **indera yang masih berfungsi normal**, seperti penglihatan dan pendengaran, serta indra lain seperti perabaan dan penciuman. Mereka memperoleh pengalaman estetik melalui apresiasi terhadap bentuk, warna, tekstur, dan suara yang mereka alami melalui indra yang berfungsi baik. Pengalaman ini tidak hanya terbatas pada hasil akhir dari suatu karya, tetapi juga terletak pada prosesnya dan pengalaman yang dihasilkan.

Selain melalui indra yang berfungsi baik, tunadaksa juga dapat mengalami keindahan melalui karya seni atau ekspresi kreatif yang mereka hasilkan. Ekspresi artistik, seperti lukisan, seni tari, atau musik, menjadi sarana bagi mereka untuk mengekspresikan keindahan yang mereka rasakan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa definisi estetika bagi tunadaksa melibatkan pengalaman sensorik yang holistik dan beragam.

Aspek emosional juga memainkan peran penting dalam pemahaman estetika bagi tunadaksa. Mereka merasakan keindahan dalam keterhubungan dengan perasaan mereka, dalam cara mereka merespons dan merasakan dunia di sekitar mereka. Kualitas emosional dari karya seni yang mereka ciptakan atau dalam interaksi interpersonal juga mempengaruhi cara mereka merasakan dan mengekspresikan keindahan.

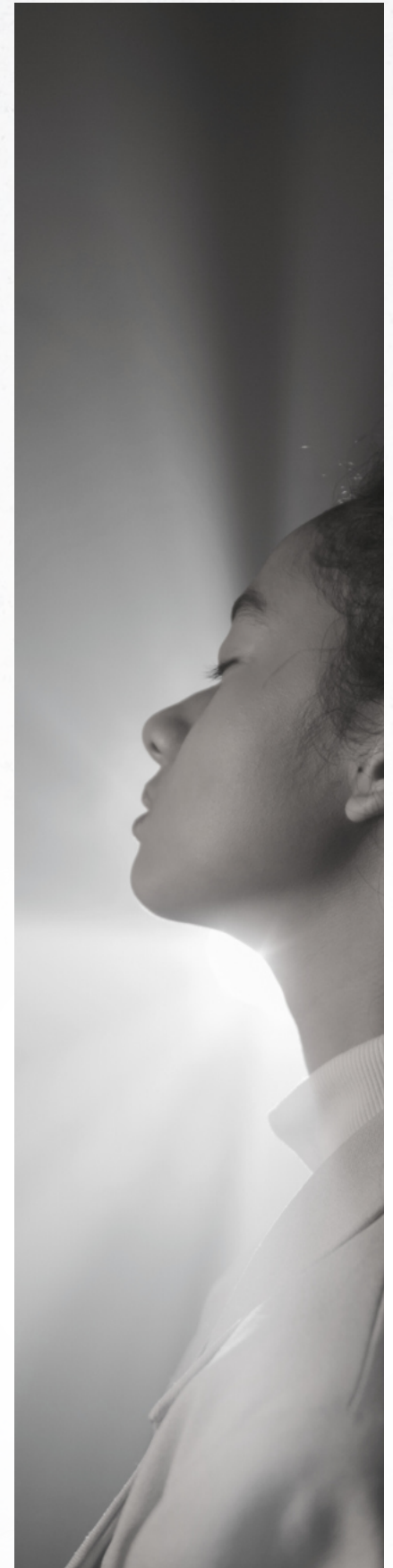
Kesimpulannya, definisi estetika atau keindahan bagi tunadaksa adalah tentang pengalaman sensorik yang holistik dan beragam, termasuk pengalaman melalui indra yang berfungsi baik dan ekspresi kreatif. Mereka menemukan keindahan dalam keselarasan gerakan, ekspresi artistik, kreativitas yang dihasilkan, dan dalam kualitas emosional dari pengalaman hidup mereka. Hal ini menggarisbawahi kekayaan pengalaman manusia dalam memahami dan menghargai keindahan, serta pentingnya memahami perspektif unik dan individual dalam konteks budaya dan pengalaman pribadi mereka.



Aesthetics for Diffables

Merancang arsitektur untuk penyandang tunarungu dan tunanetra melibatkan mempertimbangkan berbagai aspek untuk memastikan bahwa ruang dapat diakses dan inklusif bagi individu-individu tersebut. Beberapa pertimbangan desain meliputi:

- **Space and Proximity:** Menyediakan ruang yang cukup untuk ruang isyarat untuk memfasilitasi komunikasi melalui kontak mata dan isyarat.
- **Mobility and Proximity:** Membantu orang bergerak dalam suatu ruang dengan tetap menjaga percakapan dan kesadaran terhadap lingkungan
- **Sensory Reach:** Memungkinkan kepekaan yang lebih tinggi terhadap isyarat visual dan sentuhan, seperti gerakan bayangan, getaran, atau bahkan pergeseran halus pada ekspresi dan posisi orang lain.
- **Light and Color:** Menghilangkan bayangan yang aneh, cahaya yang terlalu silau, dan cahaya latar, yang dapat mengganggu komunikasi visual dan menyebabkan ketegangan pada mata.
- **Akustik:** Memberikan perhatian lebih pada suara (termasuk suara latar belakang), yang dapat mengganggu atau bahkan menyakitkan, terutama bagi orang yang menggunakan alat bantu dengar.
- **DeafSpace Design:** Sebuah konsep yang dikembangkan di Universitas Gallaudet yang berfokus pada lima bidang utama: ruang dan kedekatan, mobilitas, interferensi akustik dan elektromagnetik, jangkauan sensorik, serta cahaya dan warna
- **Tekstur dan Suara:** Merancang dengan tekstur, suara, panas, dan bau untuk mendefinisikan ruang dan fungsi.
- **Tactile Cues:** Menggunakan isyarat taktil, seperti perbedaan tekstur lantai, untuk membantu memandu tunanetra.
- **Desain Universal:** Memperkenalkan elemen desain universal ke dalam bangunan yang sudah ada, sehingga dapat diakses oleh para penyandang difabel, termasuk tuna rungu dan tuna netra.
- **Pintu Geser Otomatis:** Menggunakan pintu geser otomatis untuk memungkinkan percakapan terus berlanjut saat masuk dan keluar.
- **Penataan Furnitur :** Merancang penataan furnitur yang kondusif untuk berkomunikasi menggunakan bahasa isyarat.
- **Komunikasi Visual:** Memastikan bahwa ruangan bebas dari kekacauan visual dan penghalang untuk memfasilitasi komunikasi visual.
- **Pencahayaan:** Menggunakan pencahayaan yang lebih mudah dilihat, dengan ruang yang cukup untuk mengekspresikan diri, dan akustik yang lebih baik dengan gema yang lebih sedikit.
- **Jalur Ramp dan Koridor Lebar:** Menyediakan banyak jalur landai dan koridor yang lebar untuk memudahkan pergerakan dan komunikasi.
- **Ruang Terbuka:** Menciptakan ruang terbuka yang memungkinkan komunikasi dan interaksi yang lebih baik.



Aesthetics for Diffables

Berdasarkan poin-poin yang sudah disebutkan, dapat dibedakan aspek-aspek estetika yang dibutuhkan oleh penyandang tunanetra, tunarungu, dan tunadaksa. aspek-aspek tersebut adalah sebagai berikut:

Aspek	Tunarungu	Tunanetra	Tunadaksa
Desain Spasial	Ruang terbuka dengan koneksi visual	Jalur taktil dan tekstur untuk penuntun jalan	Pastikan jalur lebar, ramp, dan pintu untuk akses kursi roda.
Pencahayaan	Cahaya alami dan ruang terang untuk kemudahan komunikasi	Pencahayaan yang merata dan terdistribusi dengan baik. Gunakan cahaya alami dan minimalkan silau.	Pencahayaan yang cukup tanpa silau atau bayangan
Akustik	Peredam suara untuk ruang yang tenang, Minimalkan kebisingan latar dan gema.	Perlakuan akustik untuk mengurangi kebisingan. Pertimbangan akustik kurang relevan bagi tunanetra tetapi tetap penting untuk kenyamanan secara keseluruhan.	Peningkatan suara untuk pendengaran yang lebih baik. Fokus pada isolasi suara dan ruang yang tenang.
Warna dan Kontras	Kontras tinggi dan warna-warna cerah	Warna yang cerah, kontras dan Pemanfaatan tekstur dan material	Warna kontras untuk visibilitas dan keamanan
Tanda dan Penuntun	Penanda taktil dan alat komunikasi taktil	Paving taktil dan penandaan Braille untuk navigasi dan informasi.	Lantai bertekstur dan kontrol yang dapat diakses
Desain Furnitur	Tata letak kursi yang fleksibel	Furnitur ergonomis dan dapat disesuaikan	Furnitur yang dapat diatur dan ergonomis untuk mengakomodasi berbagai kebutuhan fisik.
Teknologi	Bantuan visual dan tampilan bahasa isyarat	Alat bantu navigasi audio, peta taktil, dan teknologi Braille untuk akses informasi.	Pintu otomatis, meja yang dapat diatur, dan sistem yang diaktifkan suara untuk kemandirian.
Ruangan Luar	Area luar ruangan dan tempat duduk yang dapat diakses	Jalur taktil dan taman sensorik	Aksesibilitas rampa dan seni luar ruangan inklusif



Kajian dan Analisis Preseden



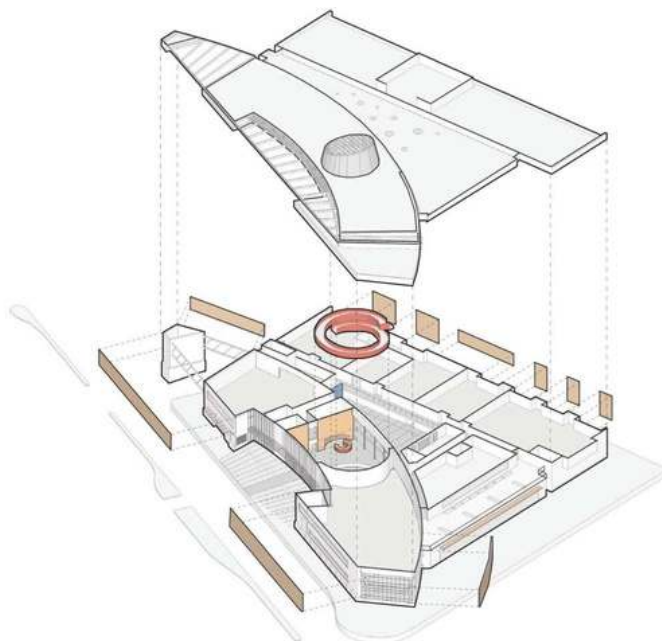
The Ed Roberts Campus, yang terletak di Berkeley, California, adalah fasilitas seluas 85.000 kaki persegi yang dirancang oleh Leddy Maytum Stacy Architects. Ini berfungsi sebagai pusat komunitas bagi individu penyandang difabel, menyediakan layanan seperti pelatihan kejuruan, pendidikan, bantuan perumahan, dukungan tunjangan, kebugaran dan kesehatan, dan pusat penitipan anak untuk anak-anak penyandang difabel. Bangunan ini dirancang untuk mewujudkan prinsip-prinsip **Desain Universal**, memastikan bahwa bangunan tersebut mudah dan intuitif untuk digunakan oleh individu dengan semua kemampuan.

Gedung ini memiliki koridor selebar tujuh kaki, pintu otomatis, kontrol sistem gedung hands-free, toilet yang memenuhi berbagai kemampuan, elevator besar dengan kontrol khusus untuk pengendara kursi roda, dan sistem pencarian jalan yang mudah dinavigasi dibantu oleh landmark akustik, penyelesaian interior kontras tinggi, dan lantai berwarna dan bertekstur. Fasilitas ini juga mencakup berbagai elemen desain berkelanjutan, seperti peneduh eksterior, jendela yang dapat dioperasikan untuk ventilasi alami, sistem mekanis dan pencahayaan hemat energi, serta penggunaan bahan daur ulang, dipanen secara berkelanjutan, dan dapat diperbarui dengan cepat.

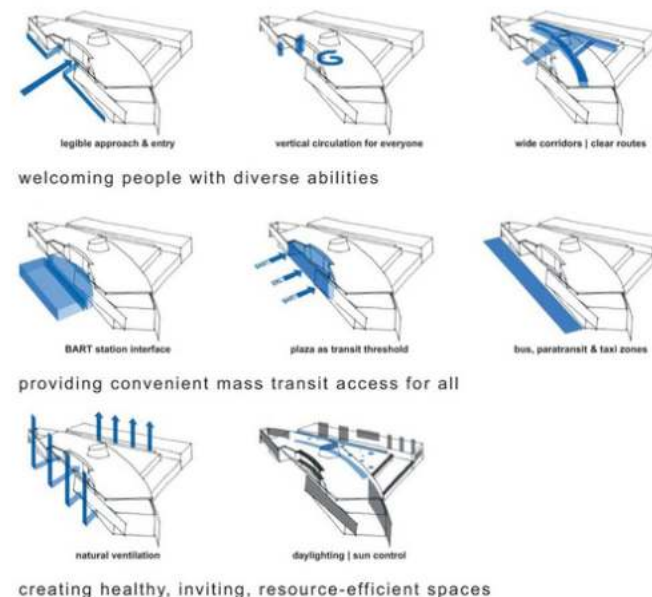
Gedung dua lantai tersebut meliputi perkantoran, ruang pameran, ruang pertemuan masyarakat, pusat penitipan anak bagi anak penyandang difabel, pusat kebugaran, fasilitas pelatihan kerja, dan kafe. Kampus ini dirancang untuk menghadirkan kehadiran masyarakat yang berbeda dalam merayakan nilai-nilai organisasi mitranya, dengan palet material eksterior dari beton sandblasted, plesteran, dan layar peneduh kayu Ipê yang dipanen secara berkelanjutan. Bangunan ini juga mencakup alun-alun pintu masuk utama berbentuk setengah lingkaran yang berfungsi sebagai tempat pengantaran dan berkumpul serta alun-alun transit bagi pengendara bus, taksi, sepeda, dan BART. Struktur tanah dasar menyediakan tempat parkir untuk staf dan pengunjung dan terhubung langsung ke ruang stasiun BART melalui lift umum baru.

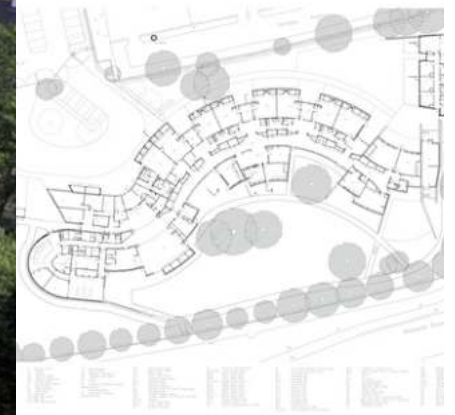
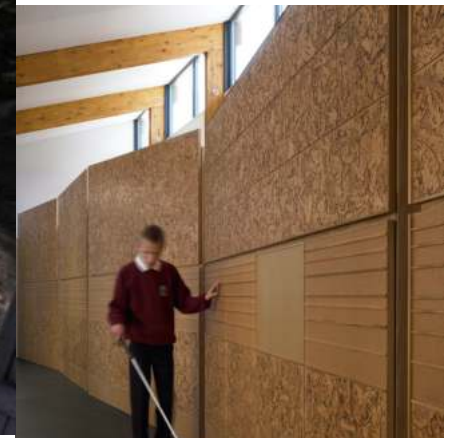
Kampus Ed Roberts di Berkeley, California, mewujudkan prinsip-prinsip Human-centered Design dengan berfokus pada desirability, feasibility, and viability. Memiliki peran penting dalam gerakan hak-hak penyandang difabel, berikut adalah aspek-aspek yang mencakup pendekatan Human-centered design.

- **Desirability.** Bangunan ini memperlihatkan prinsip-prinsip **Universal Design**, yang bertujuan menciptakan lingkungan yang mudah dan intuitif digunakan oleh individu dengan berbagai kemampuan. Ini melampaui persyaratan aksesibilitas dari Americans with Disabilities Act. Beberapa fitur Universal Design yang diterapkan meliputi:
 - Rampa Heliks Monumen: Terletak di tengah bangunan, rampa heliks monumental ini menghubungkan lantai pertama dengan lantai kedua. Rampa ini mudah diakses dan terletak di balik fasad kaca menghadap ke plaza utama.
 - Koridor Lebar: Koridor selebar 7 kaki memudahkan pengguna kursi roda.
 - Pintu Otomatis: Pintu otomatis dan kontrol sistem bangunan tanpa sentuhan.
 - Toilet yang Dapat Diakses Semua Kemampuan: Toilet yang dirancang untuk berbagai kemampuan.
 - Elevator Besar: Elevator besar dengan kontrol khusus untuk pengguna kursi roda.
 - Sistem Wayfinding: Sistem penunjuk arah yang mudah diikuti dengan bantuan fitur akustik, lantai berkontras tinggi, dan tekstur lantai yang berbeda.



- **Feasibility.** Feasibility merujuk pada kemungkinan bangunan dapat dioperasikan dan diusahakan secara efektif. Di The Ed Roberts Campus, feasibility diwujudkan melalui:
 - Pemakaian recycled, sustainably harvested, dan rapidly renewable materials, yang memungkinkan bangunan ini dapat diusahakan dengan cara yang aman untuk lingkungan
 - Penyaringan Cahaya: Penggunaan elemen peneduh eksterior.
 - Ventilasi Alami: Jendela yang dapat dibuka untuk sirkulasi udara alami.
 - Kualitas Udara Dalam Ruangan: Finishing non-toksik dan sirkulasi udara luar yang difilter untuk memperhatikan kebutuhan individu dengan sensitivitas kimia.
- **Viability.** Viability merujuk pada kemungkinan bangunan dapat dioperasikan dan diusahakan secara ekonomi dan lingkungan. Gedung ini dirancang agar berkelanjutan secara finansial, dengan gabungan kantor untuk organisasi nirlaba dan pemerintah yang melayani komunitas penyandang cacat, pusat konferensi, ruang kelas pelatihan kerja dan komputer, pusat kebugaran, dan fasilitas penitipan anak.





Hazelwood School, dirancang oleh Alan Dunlop Architect Limited, adalah contoh luar biasa dari desain yang berpusat pada manusia yang memenuhi kebutuhan anak-anak penyandang difabel berat dan kompleks. Sekolah ini dirancang dengan komitmen untuk menciptakan lingkungan yang aman, menstimulasi, dan mandiri bagi siswa, dan sekolah ini dipuji karena pendekatan inovatifnya dalam mengatasi tantangan dalam memberikan pendidikan kepada populasi unik ini. Beberapa keunggulan diantaranya adalah:

- **Bespoke Design.** Sekolah dirancang untuk memenuhi kebutuhan spesifik siswanya, yang memiliki kombinasi gangguan penglihatan, pendengaran, mobilitas, dan kognitif. Desainnya mempertimbangkan kebutuhan individu setiap siswa dan menciptakan ruang yang mendukung pembelajaran dan kemandirian mereka.
- **Collaborative Process.** Proses desain sangat kolaboratif, melibatkan keterlibatan pengguna yang luas dengan orang tua, guru, pakar oftalmologi dan mobilitas, penasihat Undang-Undang Diskriminasi Difabel (DDA), dan anak-anak. Pendekatan ini memastikan bahwa kebutuhan siswa dan keluarga mereka menjadi pusat desain.
- **Desain Inovatif.** Desain sekolah mencakup fitur-fitur inovatif seperti "Trail Rail", sebuah dinding penyimpanan yang berfungsi ganda sebagai panduan bagi anak-anak untuk menavigasi sekolah dengan kebebasan dan kemandirian yang lebih besar. Bangunan ini juga dilengkapi kaca clerestory tingkat tinggi untuk memaksimalkan cahaya matahari dan mengurangi gangguan penglihatan eksternal, yang dapat menyebabkan hilangnya konsentrasi pada siswa tunanetra.
- **Arsitektur sekolah** dirancang untuk menginspirasi secara estetik, menyediakan lingkungan belajar positif yang menghargai anak-anak yang hadir. Hal ini berbeda dengan banyak sekolah yang dibangun selama 50 tahun terakhir, yang seringkali menyerupai blok perkantoran dan tidak memenuhi kebutuhan siswanya.

Hazelwood School dirancang menggunakan pendekatan desain yang berpusat pada manusia, yang menekankan pada kebutuhan dan perspektif orang-orang yang akan memanfaatkan ruang tersebut. Pendekatan ini melibatkan keterlibatan pengguna yang luas, kolaborasi dengan para ahli, dan komitmen untuk menciptakan ruang yang mendukung aspirasi siswa dan keluarga mereka. Proses desain didasarkan pada kebutuhan siswa, dan sekolah dirancang agar aman, menstimulasi, dan mandiri, sekaligus menyediakan lingkungan belajar yang positif. Berikut adalah aspek Human-centered Design pada bangunan tersebut.

1. Desirability. Hazelwood School menggabungkan beberapa fitur desain universal untuk mengakomodasi beragam kebutuhan siswanya. Fitur-fitur ini meliputi:

- Dinding jalur sensorik yang unik terjalin di seluruh sekolah dan memungkinkan anak-anak melatih keterampilan mobilitas dan orientasi, yang mengarah pada peningkatan kepercayaan diri, rasa penguasaan, dan harga diri.
- Dinding rel jalan dilapisi gabus, yang memiliki kesan hangat dan memberikan penanda atau isyarat sentuhan untuk membantu anak-anak dalam orientasi dan navigasi di sekolah.

- Ruang kelas besar dengan ruang penyimpanan yang luas dan area yang dapat disesuaikan antar ruang kelas.
- Penggunaan warna kontras dan netral sebagai indikator visual ruang transisi dan penyimpanan.
- Untuk mengurangi dampak kebisingan lalu lintas di dekat Hazelwood, sebagian besar ruang kelas terletak di sepanjang tepi utara lokasi yang tenang dan ruang yang lebih sementara di selatan. 'Jalan' menghubungkan area-area ini dan memandu bangunan di sekitar pepohonan yang ada di dekatnya.
- Langit-langit akustik dirinci di semua ruang pengajaran untuk mengurangi gaung volume yang lebih tinggi.
- Desain ruang permainan, area trampolin, dan kolam hidroterapi memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk bereksplorasi, memperluas keterampilan mereka, dan mendapatkan kepercayaan diri melalui keterlibatan dalam aktivitas yang relatif mandiri.
- Papan larch yang tahan cuaca secara alami digunakan secara eksternal untuk dinding jalan setapak dan merangsang indera penciuman serta memberikan permukaan sentuhan yang menarik.



2. Feasibility. Feasibility merujuk pada kemungkinan bangunan dapat dioperasikan dan diusahakan secara efektif. Pada bangunan Hazelwood School terdapat pada aspek berikut.

- Penggunaan bahan-bahan alami dan tahan lama, dan bila memungkinkan secara fiskal, bersumber secara lokal.
- Eksterior sekolah dilapisi dengan kombinasi bahan, termasuk campuran batu bata dan render, yang berkontribusi terhadap keberhasilan navigasi bagi siswa dengan berbagai keterbatasan fungsional
- Ruang kelas yang menghadap ke utara dibuat untuk menyediakan area kaca clerestory yang luas untuk memungkinkan pencahayaan siang hari yang maksimal menembus jauh ke dalam ruang kelas dan memastikan pemerataan cahaya, yang sangat penting bagi anak-anak tunanetra.
- Desain sekolah memungkinkan adanya ventilasi alami, yang penting untuk menjaga lingkungan dalam ruangan yang nyaman bagi siswa dan staf
- Sekolah ini dirancang sebagai bangunan satu lantai, menyediakan pendidikan TK hingga pendidikan menengah untuk maksimal 60 murid, berusia 3-18 tahun.

3. Viability. Viability merujuk pada kemungkinan bangunan dapat dioperasikan dan diusahakan secara ekonomi dan lingkungan. Desain sekolah memberikan dampak positif terhadap pembelajaran siswa dan suasana di dalam sekolah. Hal ini dapat meningkatkan kinerja akademik dan lingkungan belajar yang lebih positif, yang pada akhirnya dapat berkontribusi terhadap keberhasilan finansial sekolah.

Kesimpulannya, Hazelwood School adalah contoh luar biasa dari desain yang berpusat pada manusia yang menjawab kebutuhan unik anak-anak penyandang difabel berat dan kompleks. Desain sekolah ini inovatif, kolaboratif, dan fokus pada penciptaan lingkungan yang aman, menstimulasi, dan mandiri bagi siswanya.



Musholm extension / AART Architects Denmark

Musholm, yang terletak di pantai yang indah di dekat Selat Storebælt, diakui sebagai bangunan paling inklusif secara sosial di dunia. Musholm extension telah menekankan estetika dalam desain bangunannya untuk memastikan bahwa pengguna, terutama mereka dengan disabilitas, dapat merasakan keindahan dan estetika dalam interior bangunan.

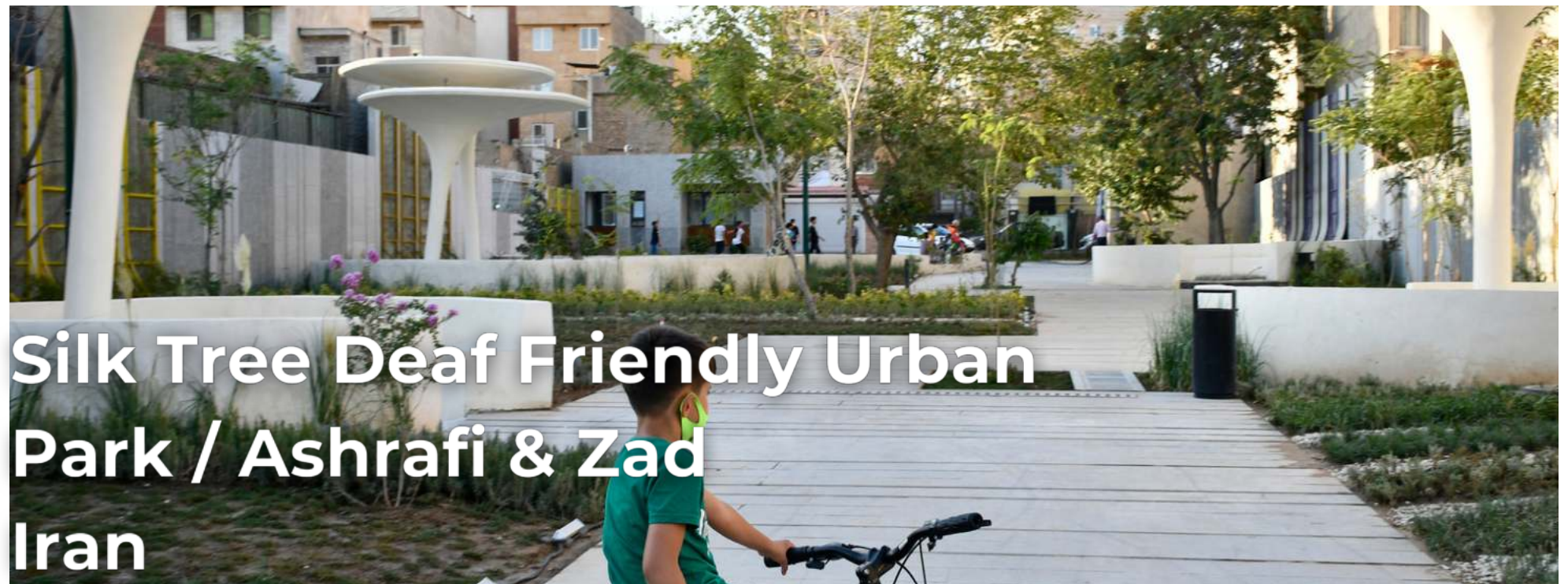
Pertama, desain ruang multi-guna adalah contoh bagaimana aksesibilitas diintegrasikan sebagai elemen kreatif untuk menginspirasi dan mengajarkan pengguna. Ruang tersebut dilengkapi dengan "ramp pengalaman" sepanjang 100 meter yang berkelok-kelok di sekitar ruang, menawarkan zona aktivitas yang berbeda-beda dan berakhir di ruang penampilan yang menunjukkan lokasi Musholm di atas laut dan pemandangan panorama. Elemen desain ini tidak hanya memberikan aksesibilitas tapi juga menciptakan pengalaman yang interaktif dan menarik bagi pengguna.

Kedua, rumah liburan (holiday homes) dirancang sebagai **bangunan bulat yang beradaptasi dengan lingkungan** dan bangunan yang ada, memberikan perlindungan di tengah alam terbuka dan menegaskan rasa komunitas. Penggunaan konsisten kayu pada fasad dan elemen interior ruang dan rumah liburan menambahkan sentuhan alami dan hangat ke ruang,

Ketiga, perluasan Musholm telah diakui sebagai **bangunan yang paling inklusif secara sosial**, menekankan pentingnya arsitektur yang aksesibel yang melampaui batas tradisional. Desain tangga aktivitas dengan landings dan zona rekreasi membawa pengunjung ke atas plateau di mana pengguna kursi roda dapat berpartisipasi dalam aktivitas seperti mencoba tangga climbing atau lif kabel pertama di dunia untuk pengguna kursi roda. Elemen desain ini tidak hanya memberikan aksesibilitas tapi juga menciptakan rasa inklusivitas dan komunitas di antara pengguna.

Terakhir, perluasan Musholm telah menetapkan standar baru bagaimana solusi **aksesibel dapat diintegrasikan ke dalam arsitektur** sehingga tidak hanya menarik pada indra tapi juga menginspirasi orang untuk bergabung dalam aktivitas dan komunitas. Desain pusat liburan, dengan tata letak yang sederhana dan fokus pada aksesibilitas, menciptakan kerangka yang solid untuk pusat liburan di mana pemandangan di atas teluk dan panorama diambil keuntungan penuh.





Silk Tree Deaf Friendly Urban Park / Ashrafi & Zadeh Iran

Silk Tree Deaf Friendly Urban Park adalah area domain publik pertama di Tehran yang dirancang sesuai dengan pedoman spasial untuk individu tuli dan dengan gangguan pendengaran (HOH). Taman ini merupakan bagian dari inisiatif lebih besar dari pemerintah kota untuk menciptakan lebih banyak ruang publik yang inklusif bagi semua kemampuan fisik. Desainnya didasarkan pada bagaimana menanggapi kebutuhan khusus dapat memperkaya desain, dan bagaimana desain lingkungan alami dan buatan dapat memupuk interaksi yang bermain-main dan empati antara orang dari berbagai latar belakang.

Pertama, desain ruang diperinci dengan menggunakan ruang duduk bulat yang berbeda-beda dalam radius, mulai dari 2,80 meter hingga 5,50 meter, yang memungkinkan dialog visual yang aman dan nyaman bagi individu dengan gangguan pendengaran. Ruang duduk bulat juga memungkinkan interaksi yang lebih ramah dan mengundang antara orang-orang yang tidak dikenal, sehingga menjadi ruang pertemuan untuk para pengguna.

Kedua, desain parasol yang ringan dan bulat dengan batang yang sudut-sudutnya dirancang untuk mengurangi gangguan visual. Parasol juga dirancang dengan tinggi dan ukuran atap yang seimbang antara cahaya dan bayangan, sehingga kontras cahaya dan bayangan yang tinggi tidak mengganggu keterbacaan visual saat signing.

Ketiga, desain park ini memastikan aksesibilitas bagi pengguna dengan gangguan fisik, dengan menggunakan permukaan yang rata dan mudah diakses untuk pengguna kursi roda dan mereka yang memiliki kesulitan berjalan. Ada dua area datar yang dirancang untuk olahraga santai seperti voli dan sepak bola kecil, serta area untuk anak-anak bermain sepeda dan skate.

Keempat, park ini dirancang sebagai bagian dari inisiatif yang lebih luas oleh pemerintah untuk menciptakan lebih banyak ruang publik yang inklusif untuk semua kemampuan fisik. Desain ini berfokus pada bagaimana merespons kebutuhan khusus dapat memperkaya desain, dan bagaimana desain lingkungan alam dan bangunan dapat memfasilitasi interaksi yang lebih bermain-main dan empati antara orang-orang dari berbagai latar belakang.



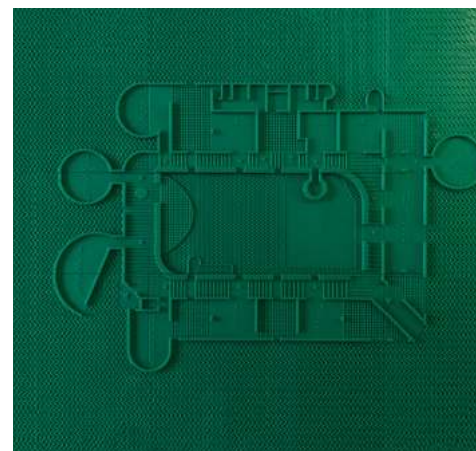
School for Blind and Visually Impaired Children / SEAlab India

School for Blind and Visually Impaired Children / SEAlab, sebuah sekolah yang didesain khusus untuk anak-anak yang memiliki kebutuhan khusus, termasuk anak-anak yang buta atau memiliki gangguan penglihatan. Sekolah ini terletak di Gandhinagar, India, dan dirancang untuk melayani anak-anak dari desa-desa dan kota-kota yang jauh di Gujarat. Sekolah ini awalnya menggunakan bangunan yang sudah ada, yang sebelumnya digunakan sebagai sekolah dasar. Lantai pertama digunakan sebagai ruang kelas untuk kegiatan akademis, sedangkan lantai dasar digunakan sebagai tempat tidur. Namun, terdapat masalah ruang yang kurang untuk semua siswa, dengan 12 siswa yang harus berbagi dalam satu tempat tidur.

Untuk memenuhi kebutuhan anak-anak yang buta atau memiliki gangguan penglihatan, SEAlab memperhatikan beberapa hal penting dalam desain sekolah. Pertama, mereka menggunakan kontras warna dan cahaya untuk membantu siswa yang memiliki gangguan penglihatan. Misalnya, vestibul masuk kelas khusus dilengkapi dengan atap tinggi yang memiliki skylight, membuat flare cahaya yang jelas. Selain itu, warna kontras digunakan pada pintu, perabot, dan panel listrik untuk memudahkan siswa dalam navigasi.

Kedua, SEAlab memperhatikan sensitivitas siswa terhadap cahaya langsung. Oleh karena itu, kelas-kelas dilengkapi dengan cahaya yang tidak langsung dari taman-taman pribadi dan skylight. Hal ini membantu siswa untuk tidak terganggu oleh cahaya langsung yang dapat menyebabkan ketidaknyamanan.

Ketiga, SEAlab menggunakan Braille untuk memudahkan siswa dalam navigasi. Setiap area, termasuk kelas, koridor, dan taman, dilabel dengan Braille. Selain itu, model 3D yang rinci juga digunakan sebagai strategi komunikasi. Model-model ini dapat disentuh oleh siswa tanpa rusak, sehingga membantu mereka memahami organisasi dan skala ruang.



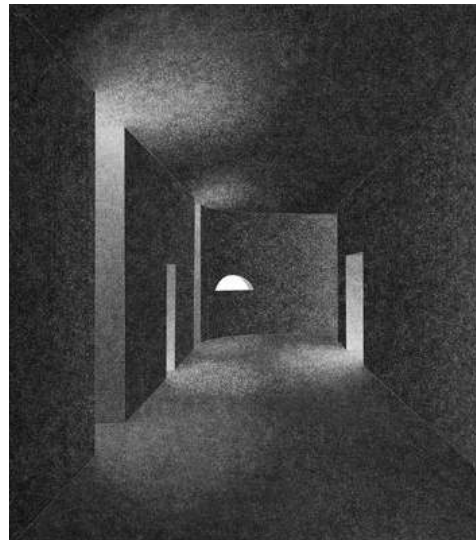
Sekolah ini dirancang dengan berbagai aspek yang memperhatikan pengalaman sensorik siswa yang memiliki gangguan penglihatan atau penglihatan rendah. Ini termasuk penggunaan desain yang mengoptimalkan lebih dari satu dari lima indra:

- **Penglihatan:** Ruang-ruang didesain dengan kontras cahaya dan bayangan, serta warna dan permukaan yang berbeda untuk membantu siswa membedakan ruang. Skylight dan bukaan khusus digunakan untuk menciptakan kontras cahaya dan bayangan, sementara warna yang berbeda pada pintu, furnitur, dan sakelar memudahkan mereka dalam navigasi.
- **Pendengaran:** Ketinggian dan lebar ruangan disesuaikan untuk memberikan kualitas suara yang dapat diidentifikasi, sehingga siswa dapat mengenali ruang tersebut berdasarkan perubahan suara yang dihasilkan.
- **Penciuman:** Lanskap sekitar sekolah memiliki tanaman dan pohon beraroma, membantu siswa dalam navigasi dengan memanfaatkan indera penciuman mereka.
- **Sentuhan:** Bahan dan tekstur dinding serta lantai didesain dengan perbedaan permukaan yang halus dan kasar, membimbing siswa melalui ruang dengan sentuhan mereka.



Lantai pada bangunan ini menggunakan bahan utama Batu Kota, yang dibagi menjadi dua jenis tekstur untuk memberi petunjuk pada pengunjung. Batu Kota kasar digunakan di pintu masuk ke ruang kelas, sementara ruang lainnya diberi Batu Kota yang halus. Perubahan tekstur ini tidak hanya berfungsi estetik, tetapi juga membimbing siswa dan pengguna bangunan lainnya saat mereka berpindah-pindah ruangan.

Sementara itu, dinding-dinding di bangunan ini memiliki lima tekstur plesteran yang berbeda, yang diterapkan secara strategis untuk membantu pengenalan lokasi. Koridor menggunakan tekstur horizontal di sisi panjangnya dan tekstur vertikal di sisi pendeknya, sementara halaman tengah memiliki tekstur semi-lengkung. Di sisi eksternal, plesteran pasir digunakan untuk memberikan tampilan keseluruhan yang serasi dengan lingkungan sekitar. Kombinasi tekstur ini secara cerdas mengarahkan navigasi pengunjung dan memberikan pengalaman visual yang kaya dalam eksplorasi bangunan.



Ringkasan Masalah Desain

Perancangan Art Community Center untuk Penyandang Difabel di Bantul menitikberatkan pada dua aspek utama: aksesibilitas dan estetika yang mengakomodasi kebutuhan para penyandang difabel, terutama fokus pada tunarungu, tunanetra, dan tunadaksa. Pertanyaan utama desain termasuk bagaimana menciptakan tata ruang yang memfasilitasi aktivitas difabel, mengakomodasi preferensi estetika mereka, dan memungkinkan kesenian untuk berkembang di lingkungan inklusif. Tujuannya adalah menciptakan ruang publik yang tidak hanya berfungsi secara fisik tetapi juga memberikan pengalaman positif secara emosional dan sosial bagi penggunanya.

Pertama, perancangan harus memprioritaskan aksesibilitas fisik dan sensorik bagi semua pengguna, dengan mempertimbangkan aspek fisik, sensorik, kognitif, dan sosial. Ini mencakup desain interior dan eksterior yang memudahkan navigasi dan partisipasi difabel dalam kegiatan seni. **Kedua,** estetika bangunan harus diarahkan untuk mengakomodasi preferensi estetika para penyandang difabel, seperti pemilihan warna, tekstur, dan bentuk yang menarik dan mengundang bagi mereka dengan gangguan sensorik. **Ketiga,** perancangan harus menyediakan fasilitas dan program seni difabel yang mendukung pengembangan kreativitas mereka, seperti galeri, workshop, teater, dan lainnya. **Keempat,** aesthetic for diffables dalam arsitektur harus diterapkan secara holistik, memadukan prinsip-prinsip estetika dengan fungsionalitas yang dapat diakses oleh semua pengguna.

Dengan demikian, perancangan Art Community Center untuk Penyandang Difabel mengintegrasikan aspek aksesibilitas fisik dan sensorik dengan elemen estetika yang mengakomodasi kebutuhan dan preferensi difabel. Tujuannya adalah menciptakan lingkungan inklusif yang memfasilitasi ekspresi seni dan pengembangan pribadi difabel, serta memberikan pengalaman positif secara keseluruhan bagi mereka dalam kegiatan seni dan budaya.



BAB III

Pemecahan Persoalan Rancangan



Eksplorasi Rancangan

Eksplorasi Konteks Site

Pengguna
Aktivitas
Aksesibilitas
Bangunan Sekitar
Pengunjung
Infrastruktur
Ruang Terbuka

Pasar Seni Gabusan berfungsi sebagai tempat wisata dan berbagai kegiatan seni, sehingga pengguna yang paling dominan adalah wisatawan lokal dan mancanegara, kemudian juga ada pedagang lokal yang melakukan jual beli.

Aktivitas utama yang terjadi di PSG adalah jual beli souvenir seni dan barang antik. namun, kadang juga terdapat aktivitas lain seperti festifal, pasar malam, dsb. para pengunjung juga melakukan aktivitas belanja makan dan minum.

Pasar Seni Gabusan memiliki aksesibilitas yang relatif baik, dengan jalan raya yang luas dan parkirán yang tersedia.

Bangunan sekitar Pasar Seni Gabusan meliputi berbagai jenis, seperti toko-toko, restoran, dan rumah-rumah.

Pengunjung Pasar Seni Gabusan berasal dari berbagai latar belakang, termasuk wisatawan, pelajar, dan masyarakat sekitar.

Infrastruktur yang tersedia meliputi jalan raya, parkirán, dan fasilitas sanitasi. Infrastruktur ini perlu diperbarui dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna

Pasar Seni Gabusan memiliki beberapa area terbuka yang diperuntukkan sebagai aktivitas diluar ruangan. Hal ini memberikan kesempatan untuk mengintegrasikan elemen alam dan meningkatkan kualitas lingkungan.

Konsep Aktivitas yang Akan Terjadi

Pameran Seni

Area pameran seni akan digunakan untuk menampilkan karya seni rupa, termasuk lukisan, skulptur, dan instalasi. Galeri seni sebagai pusat pameran, dengan akses ramah difabel dan pencahayaan yang mendukung.

Pertunjukan Musik

Area pertunjukan musik akan digunakan untuk menampilkan berbagai jenis musik. Panggung musik di area terbuka atau dalam ruangan, dengan aksesibilitas yang memadai untuk penyandang difabel.

Jual Beli Souvenir Seni

Area jual beli barang seni akan digunakan untuk menjual berbagai jenis karya seni, seperti lukisan, patung, dan kerajinan. Toko seni atau pasar seni terbuka dengan ruang untuk kursi roda dan area interaksi.

Workshop

Area workshop akan digunakan untuk memberikan pelatihan dan workshop tentang seni, seperti lukisan, tata rias, dan kerajinan. Ruang workshop yang luas, mudah diakses, dan dilengkapi dengan fasilitas pendukung kreativitas.

Belanja Makan/minum

Area jajanan yang bersih, nyaman, dan ramah difabel, mungkin dengan pilihan kursi yang sesuai, digunakan untuk memberikan fasilitas makan dan minum kepada pengunjung.

Eksplorasi Konsep Tema Perancangan

Aesthetics for Diffables

Berdasarkan paparan di Kajian Pustaka, dapat dipetakan strategi perancangan untuk mencapai Aesthetics for Diffable, yaitu sebagai berikut.

Aspek	Tunarungu	Tunanetra	Tunadaksa
Desain Spasial	Ruang terbuka dengan koneksi visual	Jalur taktil dan tekstur untuk penuntun jalan	Pastikan jalur lebar, ramp, dan pintu untuk akses kursi roda.
Pencahayaan	Cahaya alami dan ruang terang untuk kemudahan komunikasi	Pencahayaan yang merata dan terdistribusi dengan baik. Gunakan cahaya alami dan minimalkan silau.	Pencahayaan yang cukup tanpa silau atau bayangan
Akustik	Peredam suara untuk ruang yang tenang, Minimalkan kebisingan latar dan gema.	Perlakuan akustik untuk mengurangi kebisingan. Pertimbangan akustik kurang relevan bagi tunanetra tetapi tetap penting untuk kenyamanan secara keseluruhan.	Peningkatan suara untuk pendengaran yang lebih baik. Fokus pada isolasi suara dan ruang yang tenang.
Warna dan Kontras	Kontras tinggi dan warna-warna cerah	Warna yang cerah, kontras dan Pemanfaatan tekstur dan material	Warna kontras untuk visibilitas dan keamanan
Tanda dan Penuntun	Penanda taktil dan alat komunikasi taktil	Paving taktil dan penandaan Braille untuk navigasi dan informasi.	Lantai bertekstur dan kontrol yang dapat diakses
Desain Furnitur	Tata letak kursi yang fleksibel	Furnitur ergonomis dan dapat disesuaikan	Furnitur yang dapat diatur dan ergonomis untuk mengakomodasi berbagai kebutuhan fisik.
Teknologi	Bantuan visual dan tampilan bahasa isyarat	Alat bantu navigasi audio, peta taktil, dan teknologi Braille untuk akses informasi.	Pintu otomatis, meja yang dapat diatur, dan sistem yang diaktifkan suara untuk kemandirian.
Ruangan Luar	Area luar ruangan dan tempat duduk yang dapat diakses	Jalur taktil dan taman sensorik	Aksesibilitas rampa dan seni luar ruangan inklusif

Eksplorasi Konsep Fungsi Bangunan

Galeri Seni:

- Ruang Pameran Utama: Luas, dengan dinding untuk pemasangan karya seni.
- Ruang Penyimpanan Karya Seni: Tempat untuk menyimpan karya seni yang tidak dipamerkan.
- Toilet: Untuk Pengunjung Galeri Seni

Teater Pertunjukan:

- Panggung Utama: Dilengkapi dengan backstage, ruang ganti, dan peralatan teknis.
- Ruang Penonton: Tempat duduk, dengan area khusus untuk penyandang difabel.
- Ruang Penyimpanan Peralatan: Tempat untuk menyimpan peralatan teknis.
- Backstage: RUang untuk persiapan para penampil
- Toileti: Untuk penonton dan kru teater.

Artshop:

- Area Penjualan: Menampilkan dan menjual karya seni dan kerajinan.
- Ruang Penyimpanan Barang: Tempat untuk menyimpan stok barang.

Area Workshop:

- Ruang Kerja Kreatif: Dengan meja kerja, peralatan seni, dan penyimpanan bahan.
- Ruang WOrkshop Outdoor: Untuk kegiatan workshop yang membutuhkan pemandangan outdoor
- Ruang Penyimpanan Bahan dan Perkakas: Tempat untuk menyimpan bahan dan alat.
- Ruang Kamar Mandi: Untuk peserta workshop.

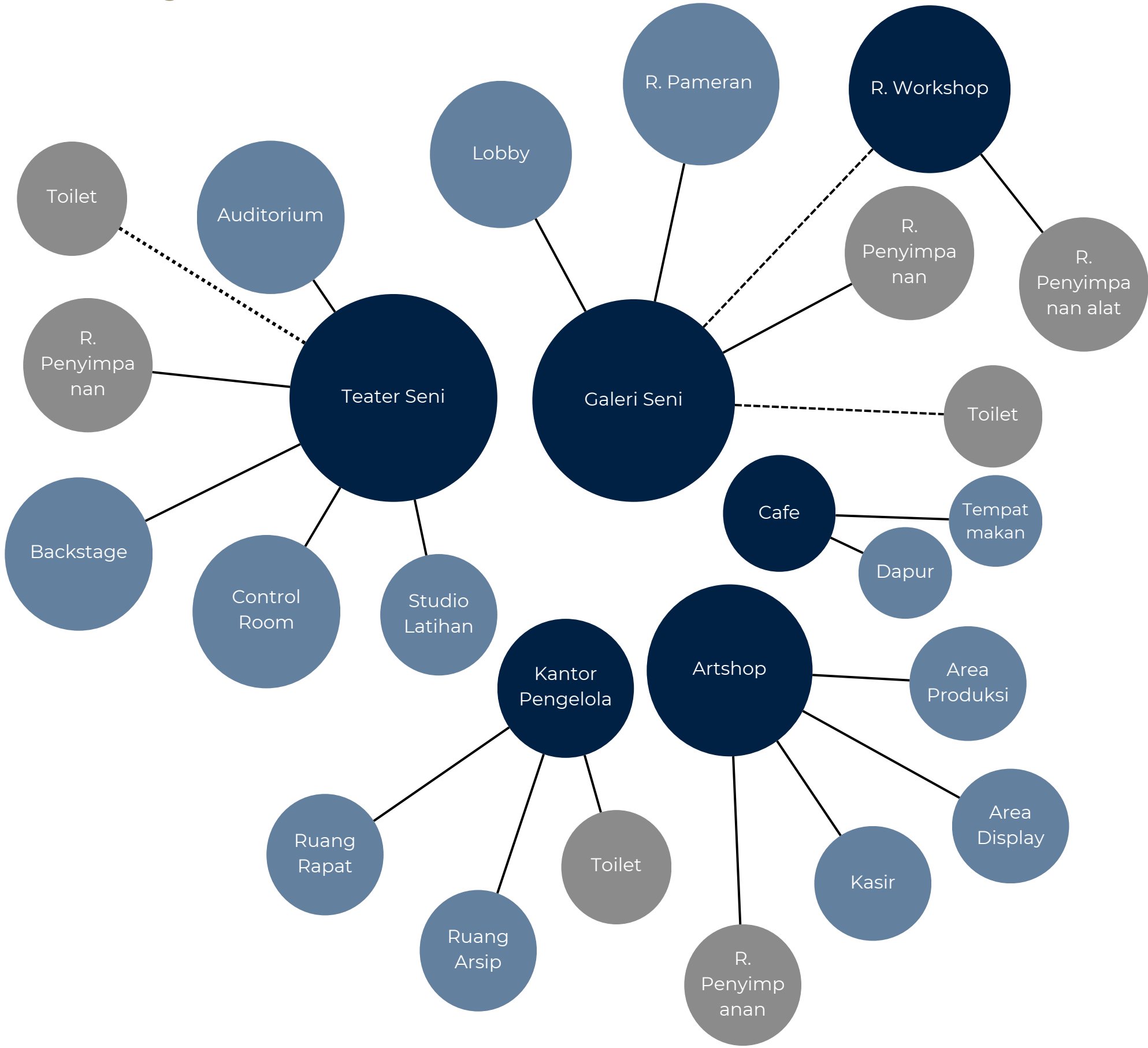
Cafe:

- Dapur: Untuk persiapan makanan dan minuman.
- Ruang Pelayanan dan Penjualan: Tempat melayani dan mengirim pesanan.
- Ruang duduk: Tempat duduk nyaman untuk bersantai.

Kantor Pengelola:

- Ruang Penerimaan: Area penerimaan tamu dan informasi.
- Ruang Administrasi: Untuk kegiatan administratif dan manajemen.
- Ruang Pertemuan: Untuk pertemuan internal dan eksternal.
- Ruang Arsip: Tempat untuk menyimpan dokumen dan arsip.
- Ruang Kamar Mandi: Untuk karyawan dan tamu.

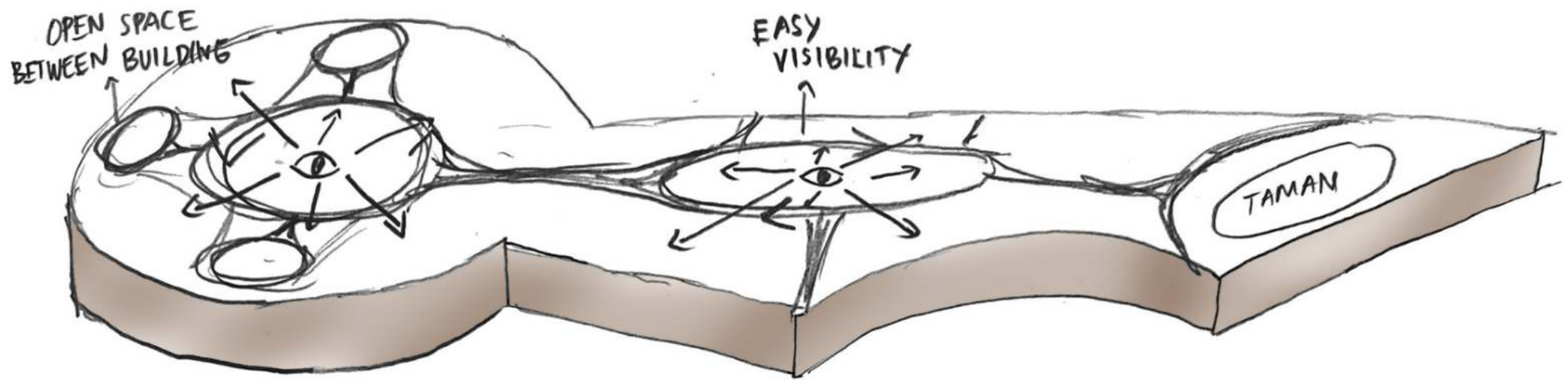
Bubble Diagram



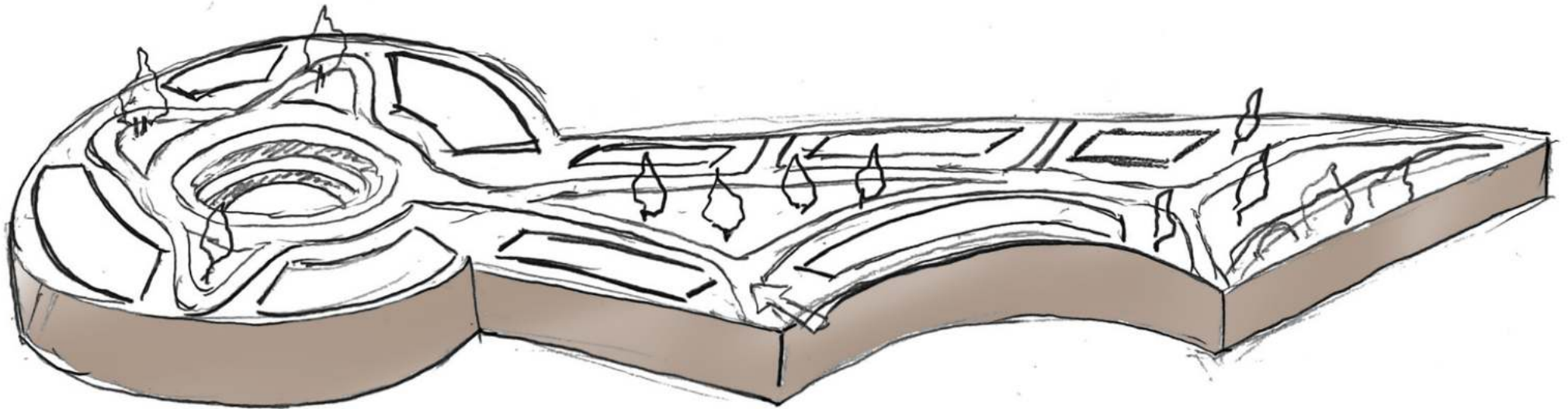


Sketsa Skematik Rancangan

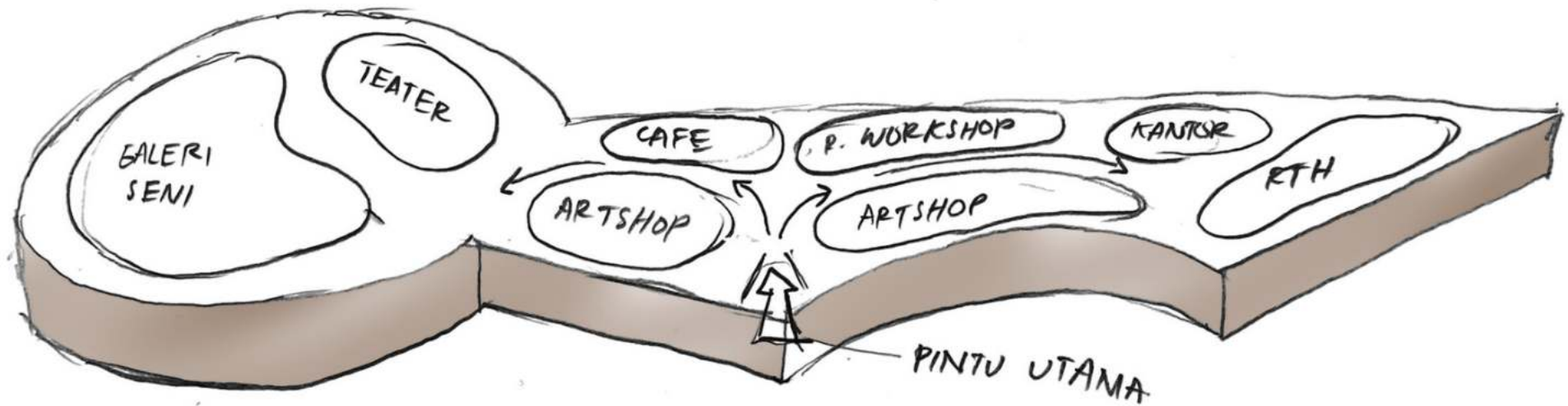
Konsep Sirkulasi



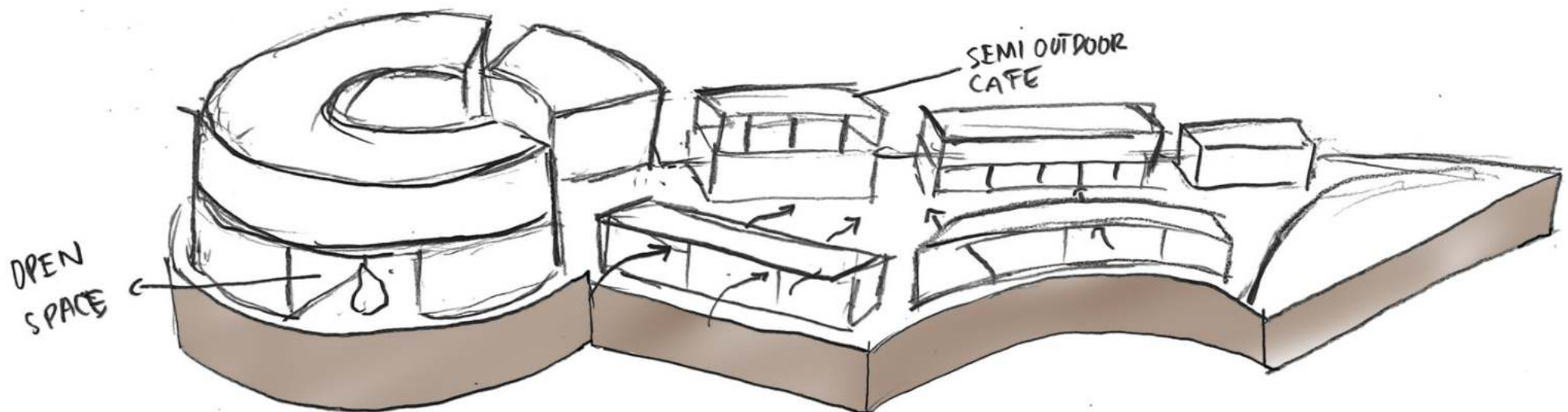
Sirkulasi dirancang dengan konsep diatas, yaitu mengelilingi site dengan konsep memutar, agar para pengguna terutama para penyandang difabel dapat memaksimalkan pandangan mereka (easy sighting), dan memudahkan mereka menemukan bangunan, dan memaksimalkan ruang hijau.



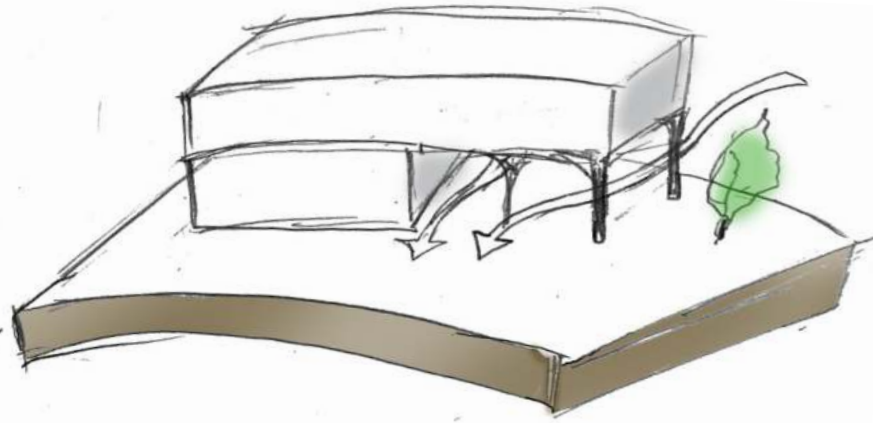
Konsep Tata Tapak



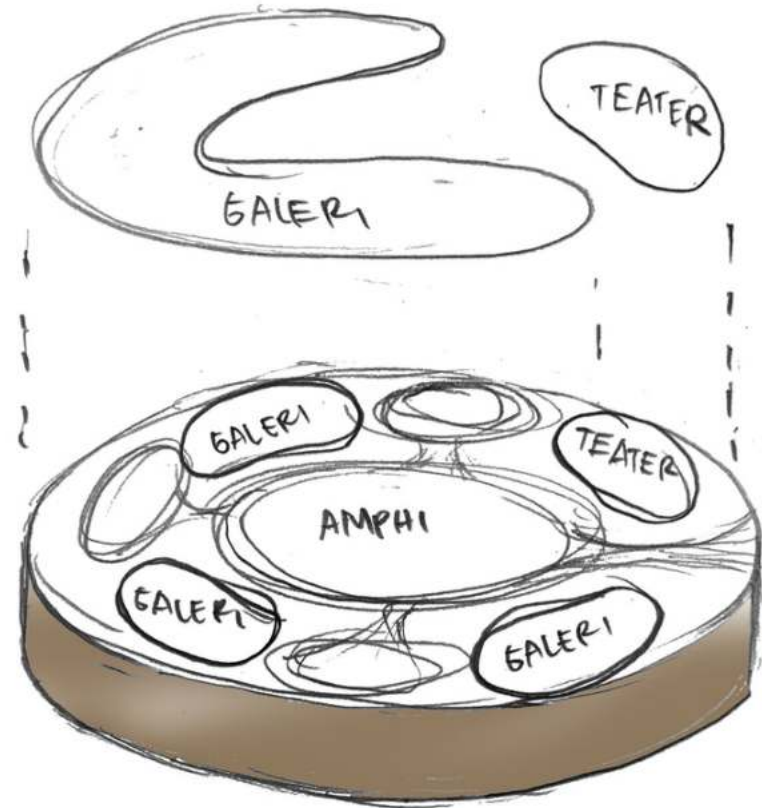
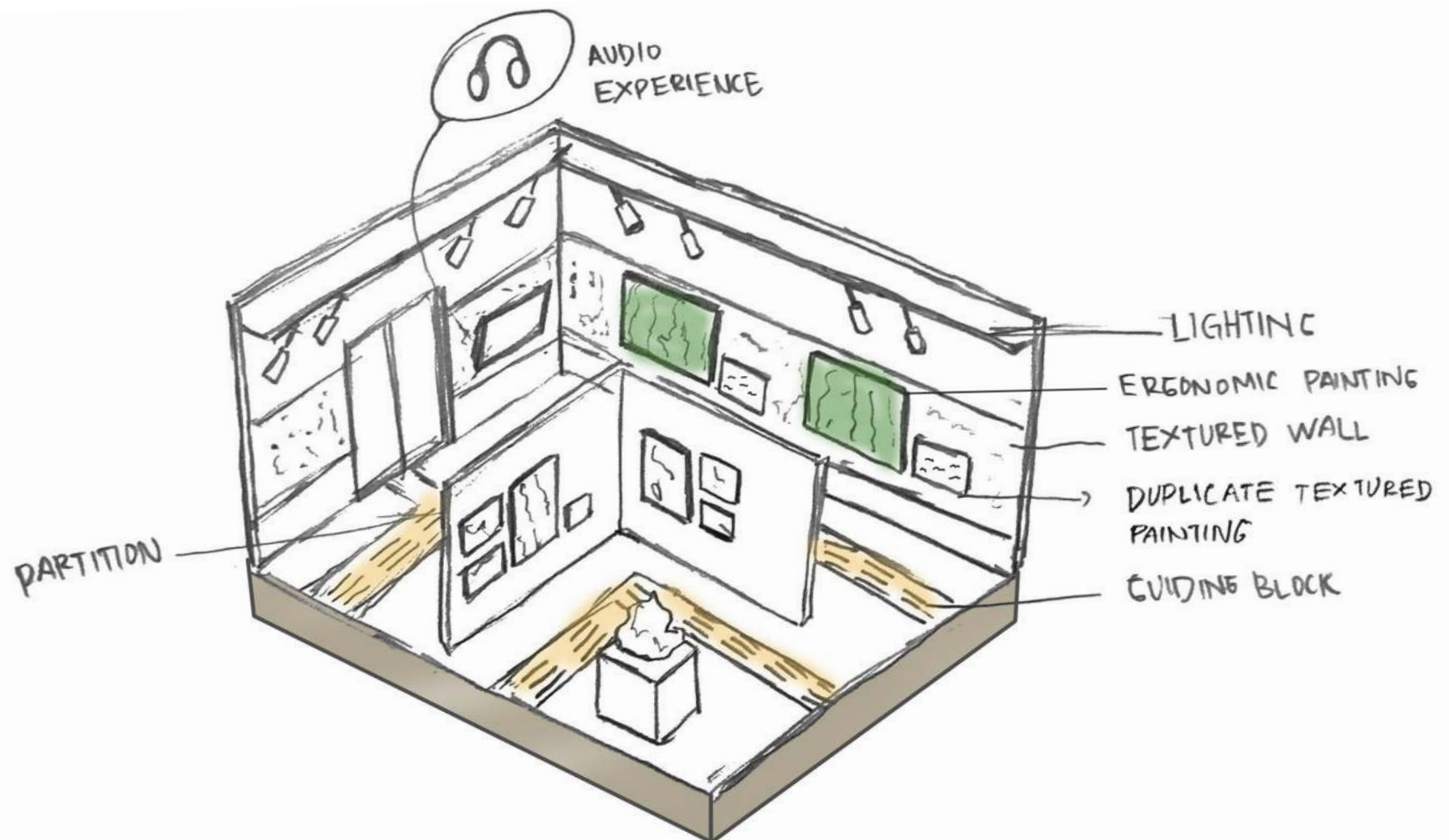
Bangunan dirancang mengelilingi site dengan sirkulasi ditengah-tengah site. Untung bangunan yang berfungsi sebagai galeri seni memiliki massa paling besar diantara bangunan yang lainnya sebagai pont of interest. bangunan sebagian besar dirancang dengan konsep semi outdoor yang mengintegrasikan bangunan dengan alam, sekaligus sebagai strategi pasif design.



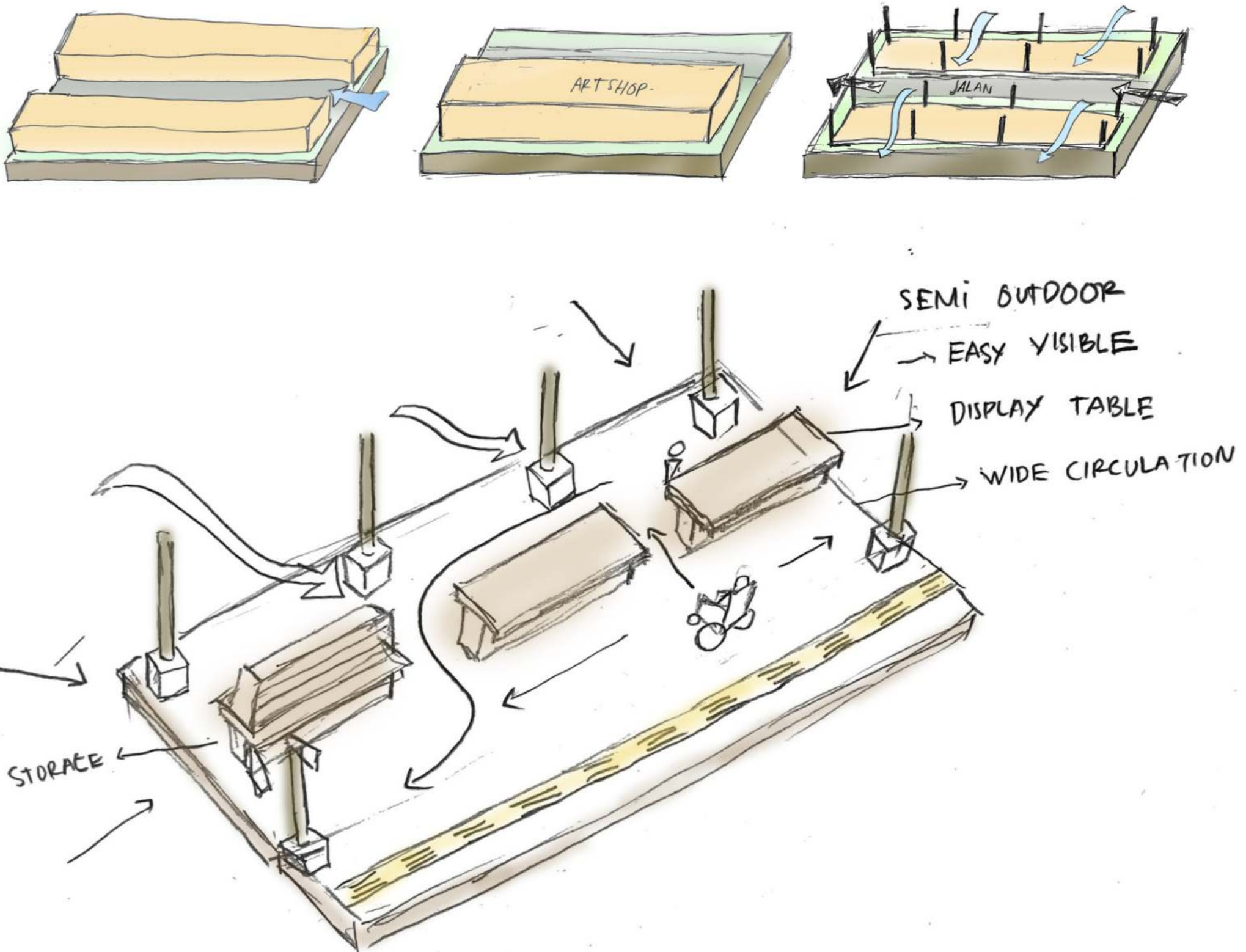
Konsep Tata Ruang Galeri Seni



Bangunan Galeri mencakup ruang pameran, ruang penyimpanan, dan toilet. Kemudian konsep ruang galeri seni memiliki fitur-fitur khusus difabel seperti guiding block, lighting, textured wall, kemudian ada wadah untuk duplikat lukisan yang bertekstur agar para tunanetra dapat merasakan gambaran tekstur lukisan tersebut.

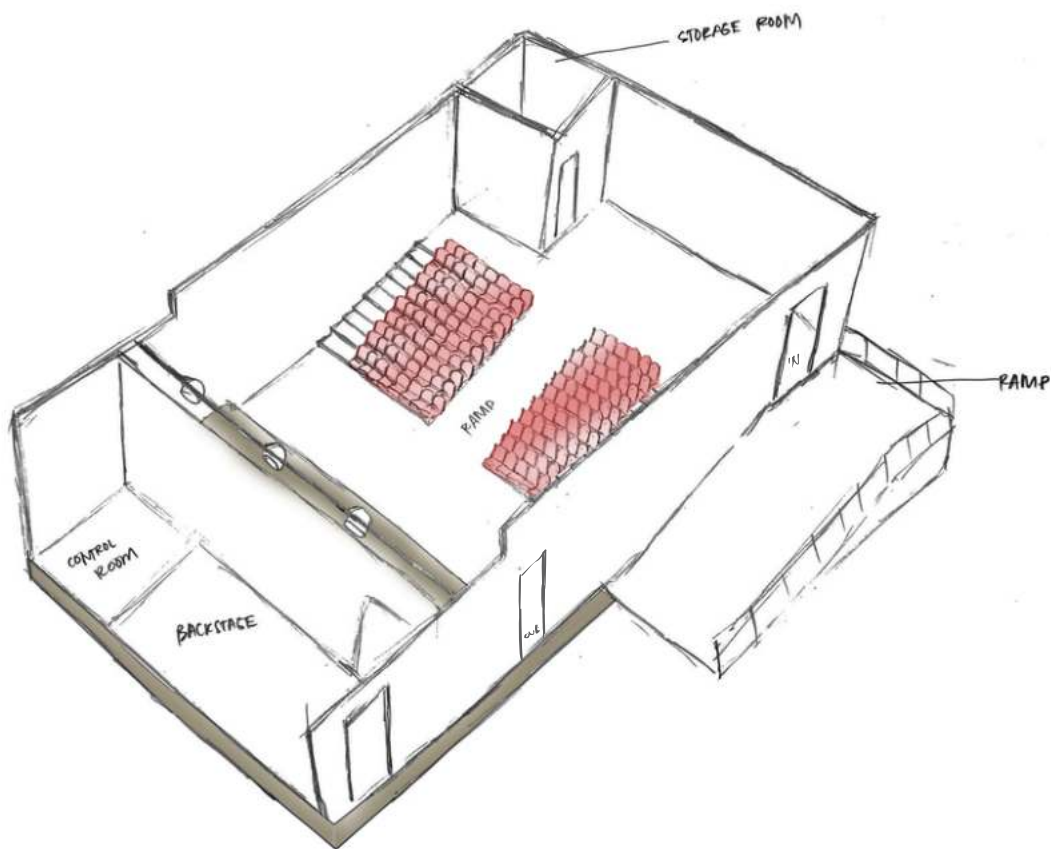


Konsep Tata Ruang Artshop

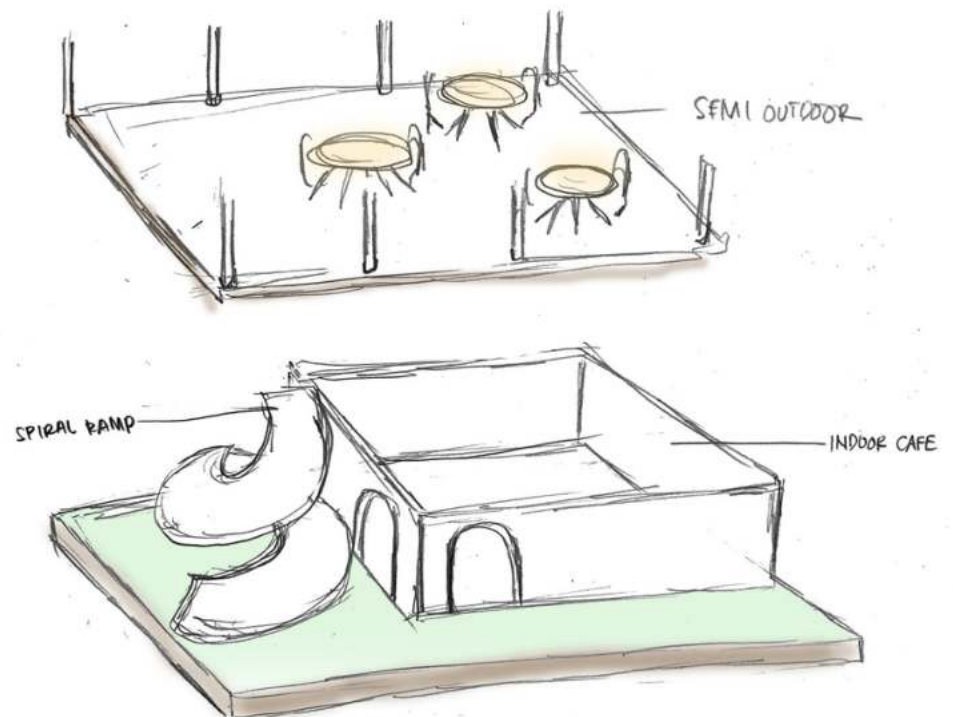


Bangunan Artshop dirancang dengan konsep semi outdoor, dengan menyediakan meja-meja sebagai etalase barang-barang yang dijual. Meja di artshop ini memiliki ruang untuk penyimpanan dibawahnya sehingga aman untuk para penjual menyimpan barang-barangnya. Bangunan ini dirancang terbuka tanpa sekat agar memudahkan aksesibilitas para penyandang difabel. Fitur difabel yang lainnya adalah guiding block dan ramp.

Konsep Tata Ruang Teater dan Cafe

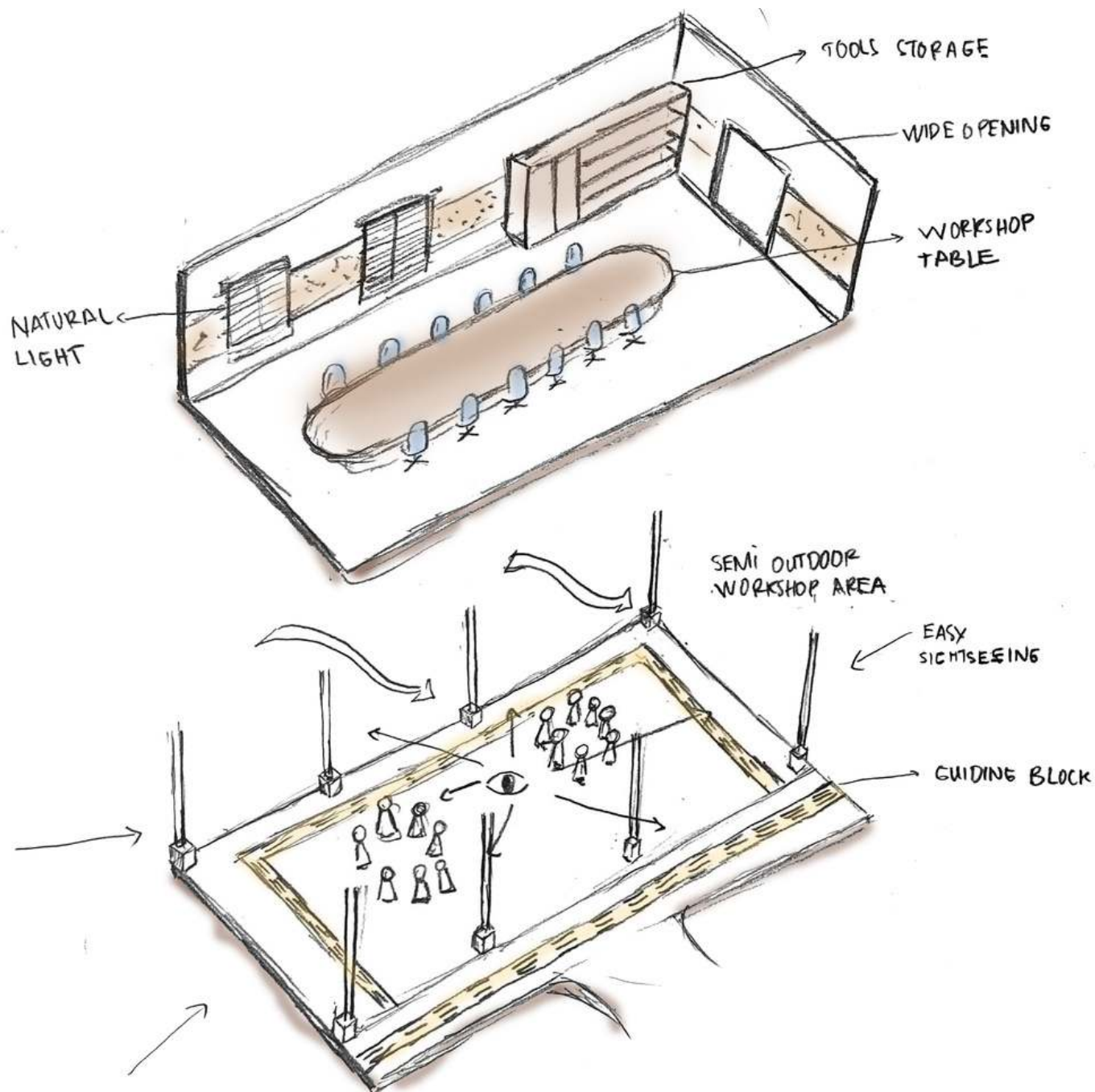


Tuang Teater dirancang dengan konsep ramah difabel, yaitu Ramp sebagai sirkulasi naik turun diantara seat penonton. Fasilitas yang ada di ruang teater ini adalah seat penonton, panggung, backstage, control room, ruang penyimpanan, dan ramp. Kapasitas ruang ini adalah 150 penonton. untuk seat penonton khusus difabel, Bagi tunadaksa dikelompokkan akan duduk di seat paling atas untuk kemudahan mereka mengakses tempat duduk, juga untuk pengguna kursi roda agar mendapat ruang yang cukup. untuk Tunanetra mereka berada dikelompokkan di depan agar mereka dapat menangkap suara dengan baik. untuk tunarungu, mereka dikelompokkan di belakang tunanetra.



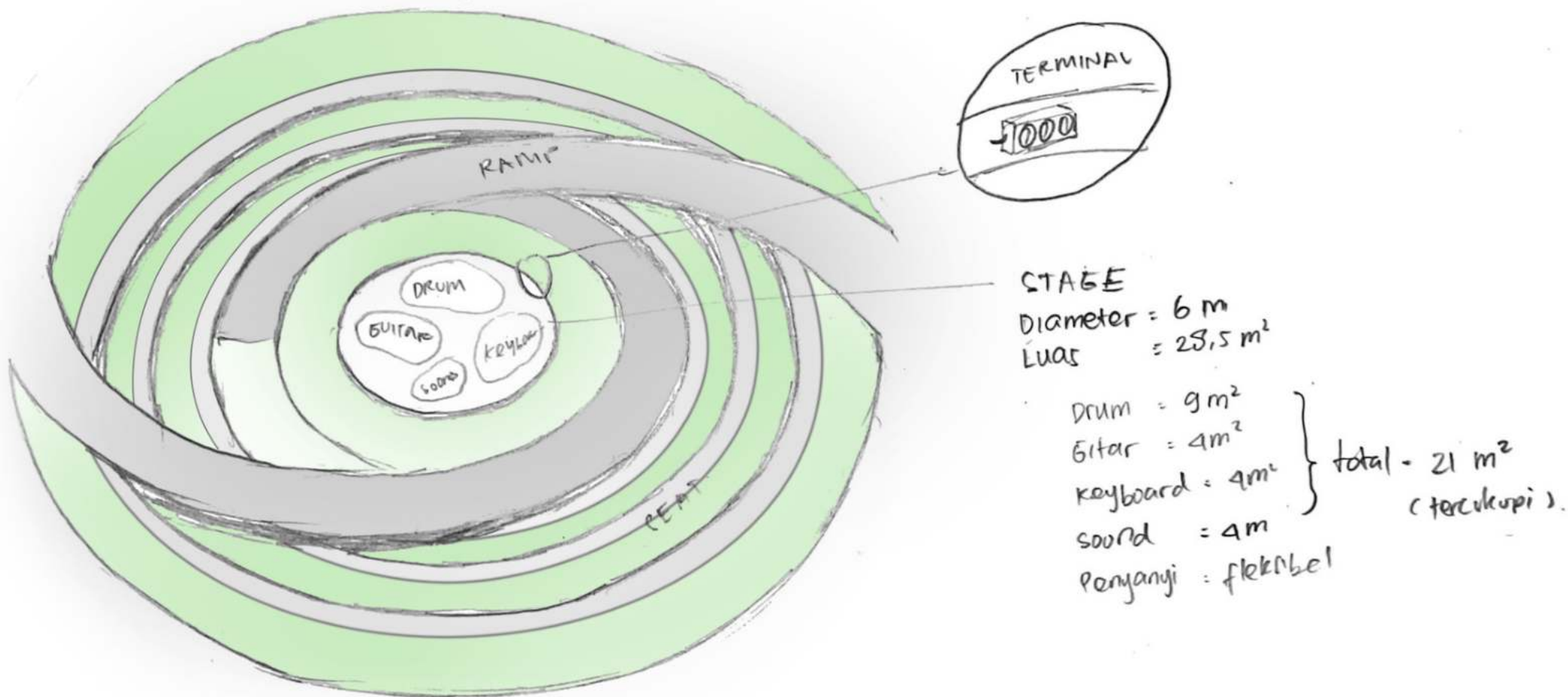
Bangunan yang difungsikan sebagai cafe memiliki ruang indoor dan outdoor. Ruang Indoor memiliki fasilitas bar, meja kursi pengunjung. kemudian disediakan fasilitas ramp spiral untuk menuju lantai dual. di lantai dua cafe ini memiliki konsep semi outdoor dengan fasilitas meja kursi untuk pengunjung.

Konsep Tata Ruang Workshop Area



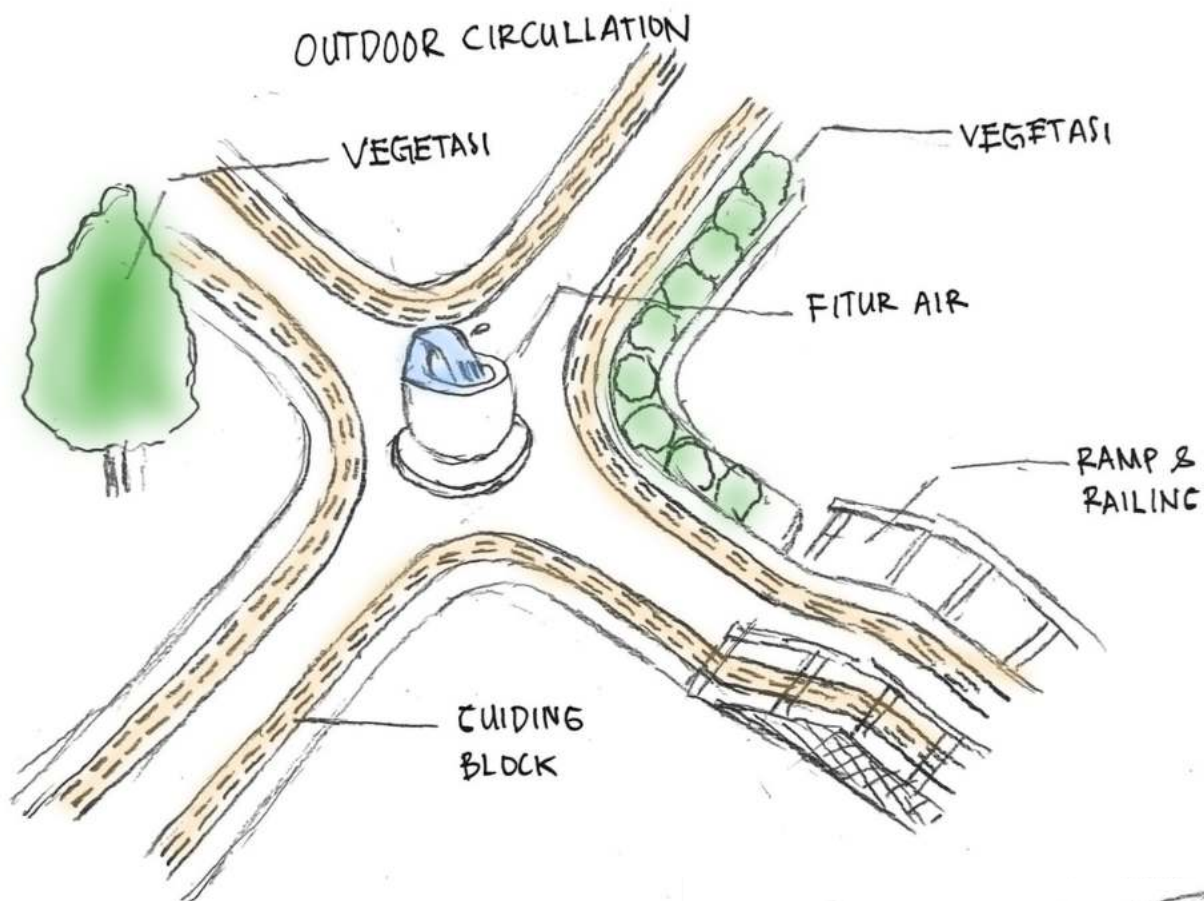
Untuk Bangunan yang berfungsi sebagai workshop area dirancang dua lantai, yang mencakup ruang indoor dan outdoor. area workshop outdoor dirancang open space untuk aktivitas yang membutuhkan suasana terbuka seperti aktivitas workshop membatik, workshop melukis alam, dan sebagainya. sedangkan untuk ruang indoor, dirancang untuk aktivitas diskusi, penyampaian materi dan workshop di ruang indoor seperti workshop sketsa, melukis, dan sebagainya. Ruang workshop dirancang ramah difabel dengan menyediakan fitur seperti guiding block, furnitur ergonomis, dan dinding bertekstur, dan ramp.

Konsep Tata Ruang



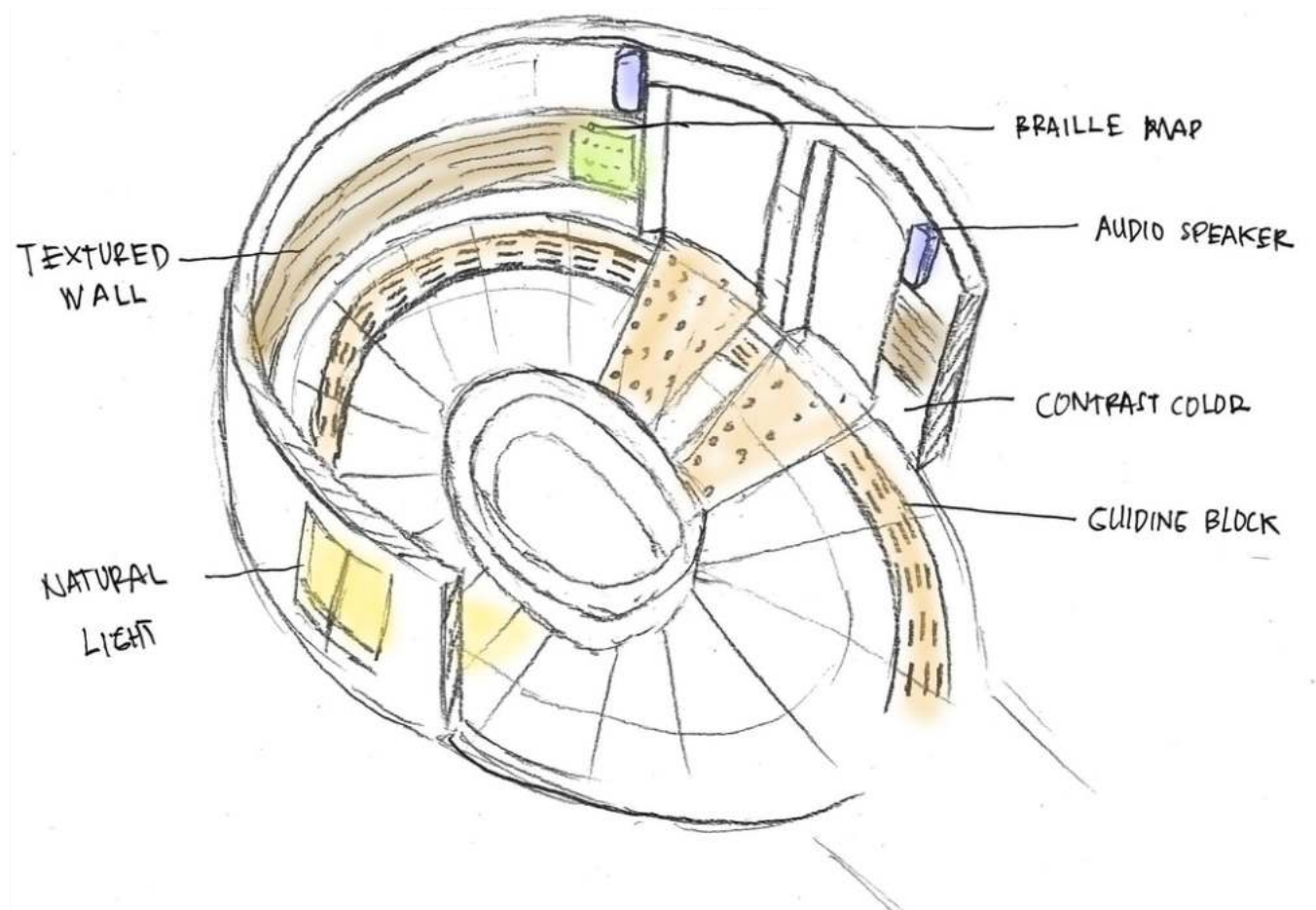
Di tengah-tengah site diantara bangunan galeri seni dan teater dirancang sebuah amphiteater outdoor yang difungsikan unruk pertunjukan musik outdoor. amphiteater ini dirancang ramah difabel dengan ramp memutar menuruni tempat duduk. diantara tempat duduk disediakan space ruang hijau agar tidak sepenuhnya hardscape. Panggung amphiteater memiliki diameter 6 meter, yang mana cukup untuk pemusik melakukan pertunjukan di tempat tersebut. kemudian di amphiteater disediakan fitur listrik agar dapat memudahkan para pengguna amphiteater.

Konsep Fitur Rancangan

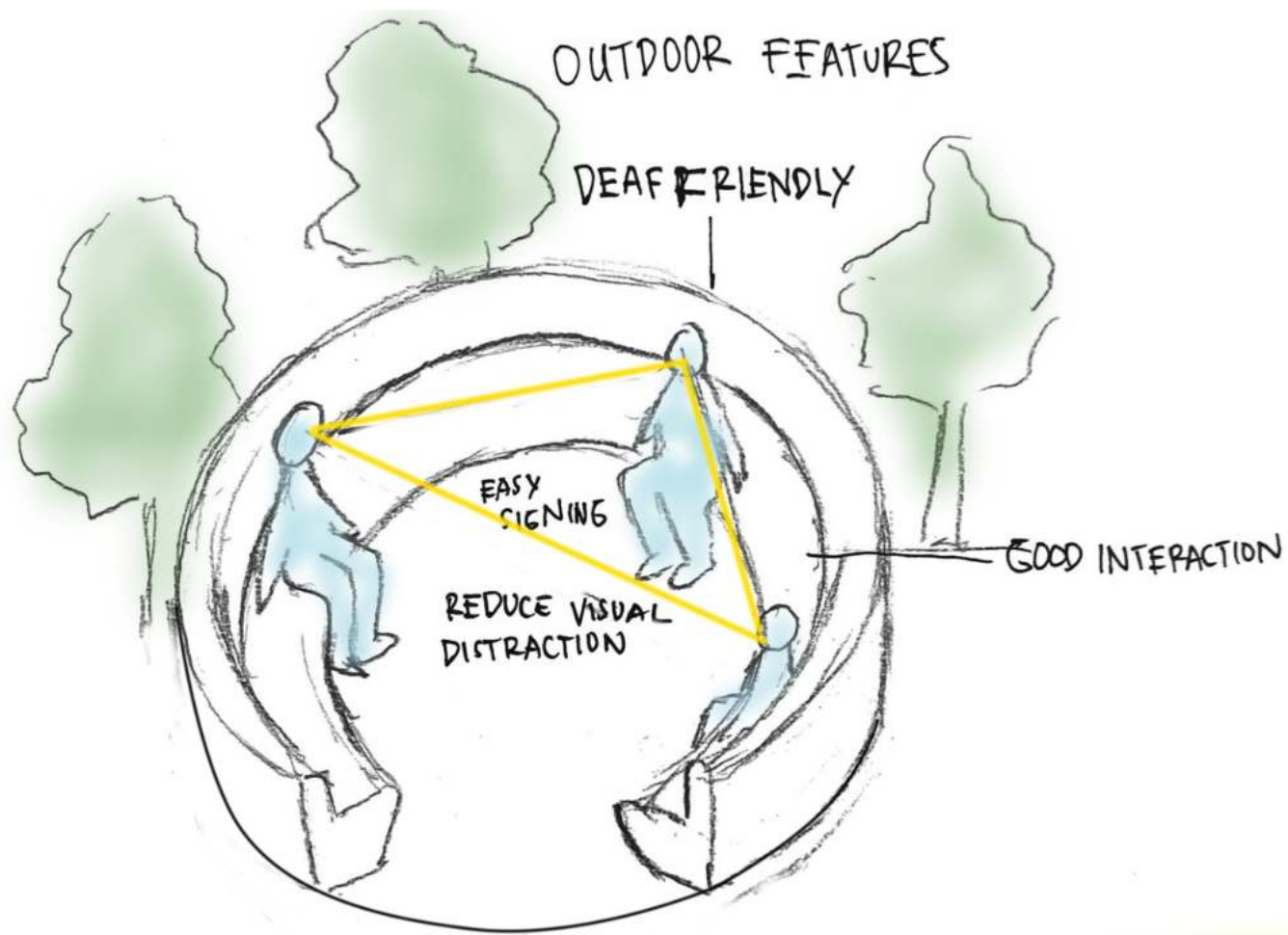


Sirkulasi Outdoor

Sirkulasi Indoor



Konsep Fitur Rancangan

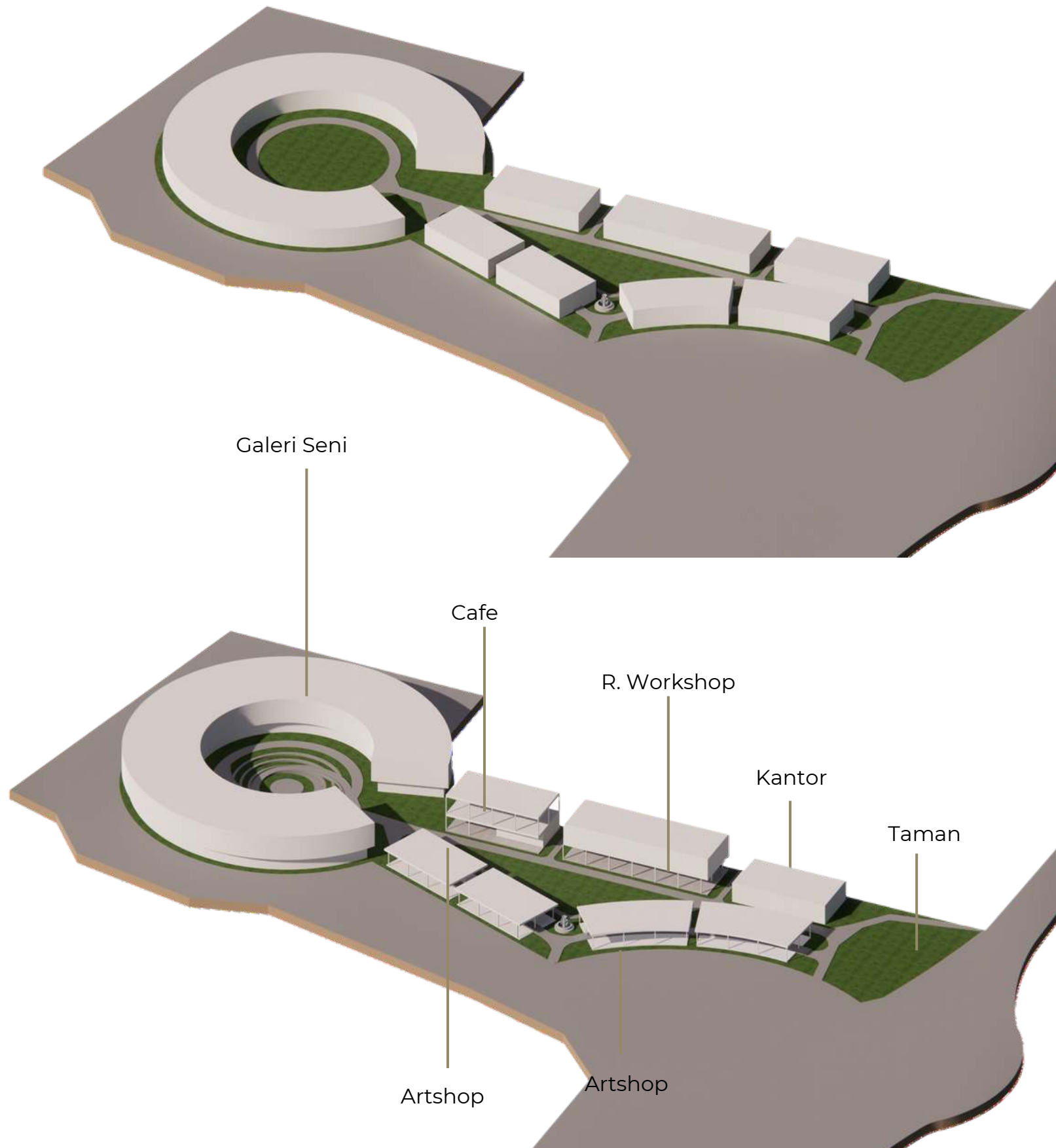


Fitur Ramah Tunarungu

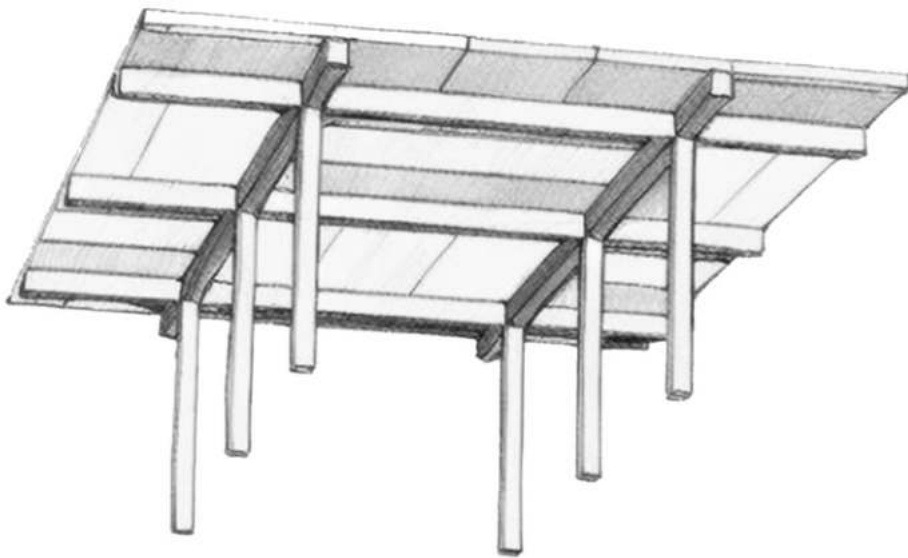
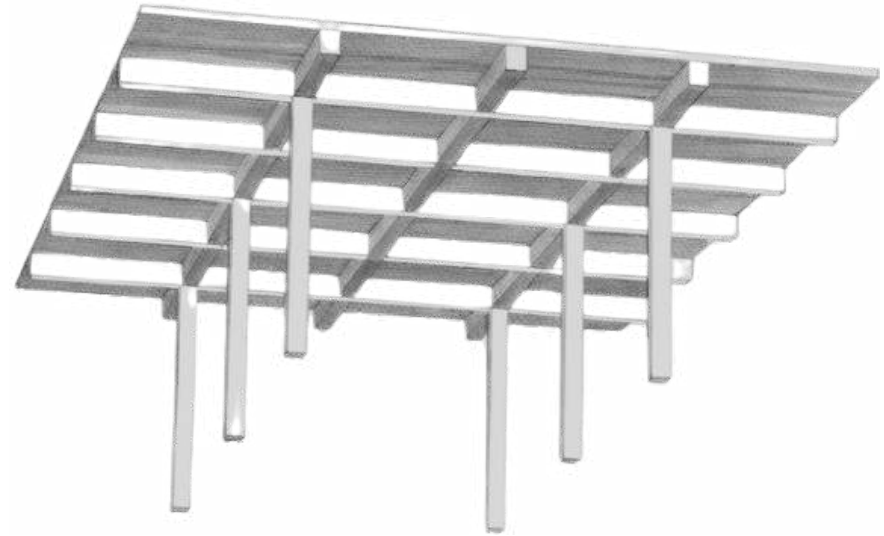
Ramp



Penampilan Tapak dan Bangunan

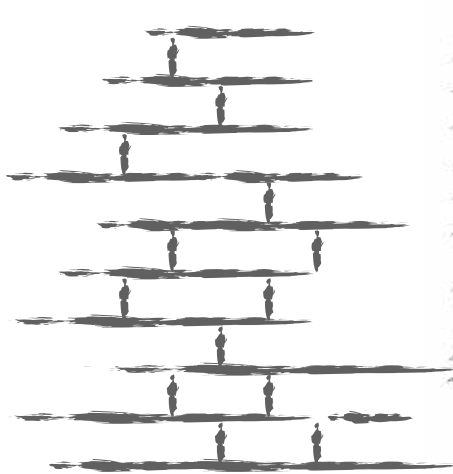
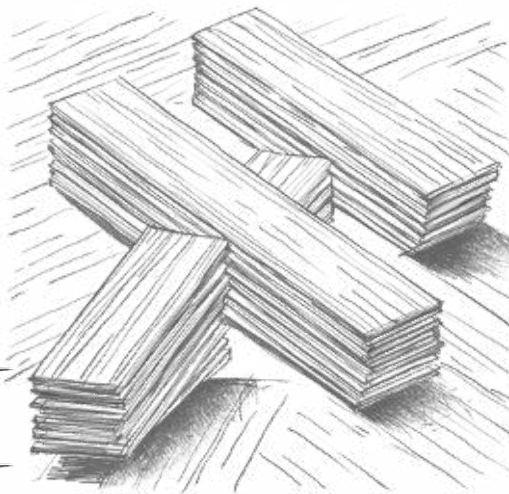


Konsep Rekayasa Struktur



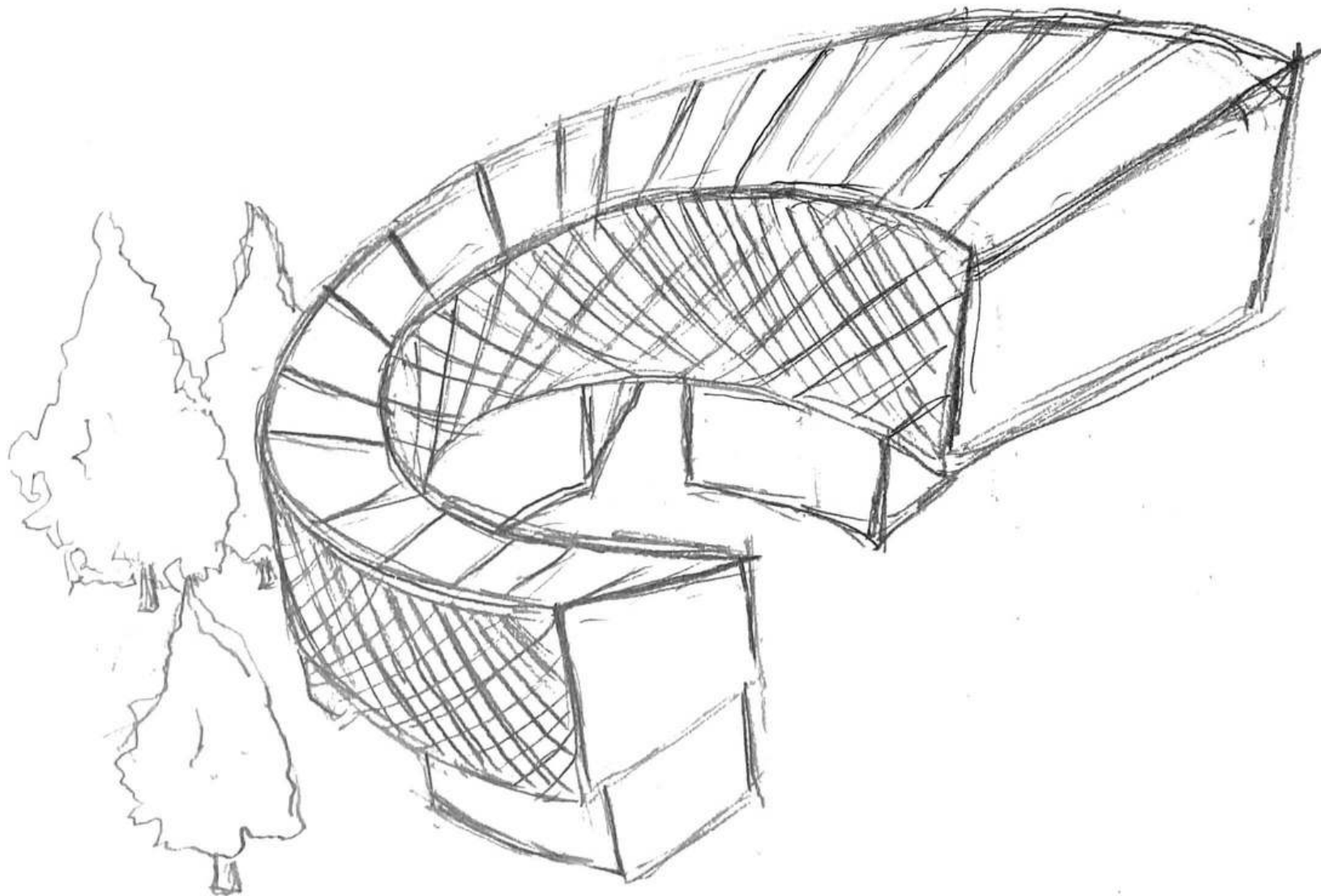
Penggunaan sistem struktur rigid frame dalam perancangan art community center untuk difabel di Bantul sangat tepat karena strukturnya yang kokoh dan stabil dapat memberikan keamanan dan kenyamanan bagi para pengguna dengan kebutuhan khusus. Struktur ini mampu menahan beban yang besar serta guncangan, seperti gempa, yang sering terjadi di wilayah Bantul, sehingga memberikan perlindungan tambahan.

Konsep Material Bangunan



Material batu bata dan kayu jati dipilih sebagai material utama perancangan bangunan karena kombinasi sifat estetika dan fungsionalnya. Batu bata memberikan kekuatan struktural dan daya tahan yang tinggi, serta mampu memberikan isolasi termal yang baik, membuatnya cocok untuk berbagai kondisi iklim. Selain itu, tekstur dan warna alami batu bata menambah keindahan visual dan karakter pada bangunan. Kayu jati, di sisi lain, dikenal karena keindahan serat dan warnanya yang kaya, serta daya tahan terhadap cuaca dan serangan hama.

Konsep Selubung Bangunan



Desain melengkung pada fasad bangunan utama memiliki tujuan untuk menciptakan kesan visual yang dinamis dan estetik, sekaligus menghadirkan pengalaman yang menginspirasi bagi pengunjung. Bentuk melengkung sering kali dikorelasikan dengan elemen seni yang organik dan alami, seperti gerakan dalam tari atau aliran dalam lukisan seni abstrak. Fasad melengkung juga mencerminkan kreativitas dan inovasi dalam desain arsitektur, sejalan dengan misi Art Center untuk menjadi pusat seni yang dinamis dan berkembang. Selain itu, bentuk melengkung juga dapat menghadirkan dimensi ruang yang menarik, mengalir, dan mengundang pengunjung untuk menjelajahi bangunan dengan cara yang lebih menyeluruh dan eksploratif.

Kemudian penggunaan selubung bangunan akan dikonsepsi menggunakan material yang berstruktur, sehingga menghadirkan bentuk yang artistik yang mencerminkan seni itu sendiri. Bangunan dirancang semaksimal mungkin dengan konsep passive design, kecuali ruang tertentu yang menghindari cahaya matahari dan udara secara langsung seperti galeri seni dan teater seni indoor.

Penggunaan AI Untuk Eksplorasi Bentuk Bangunan

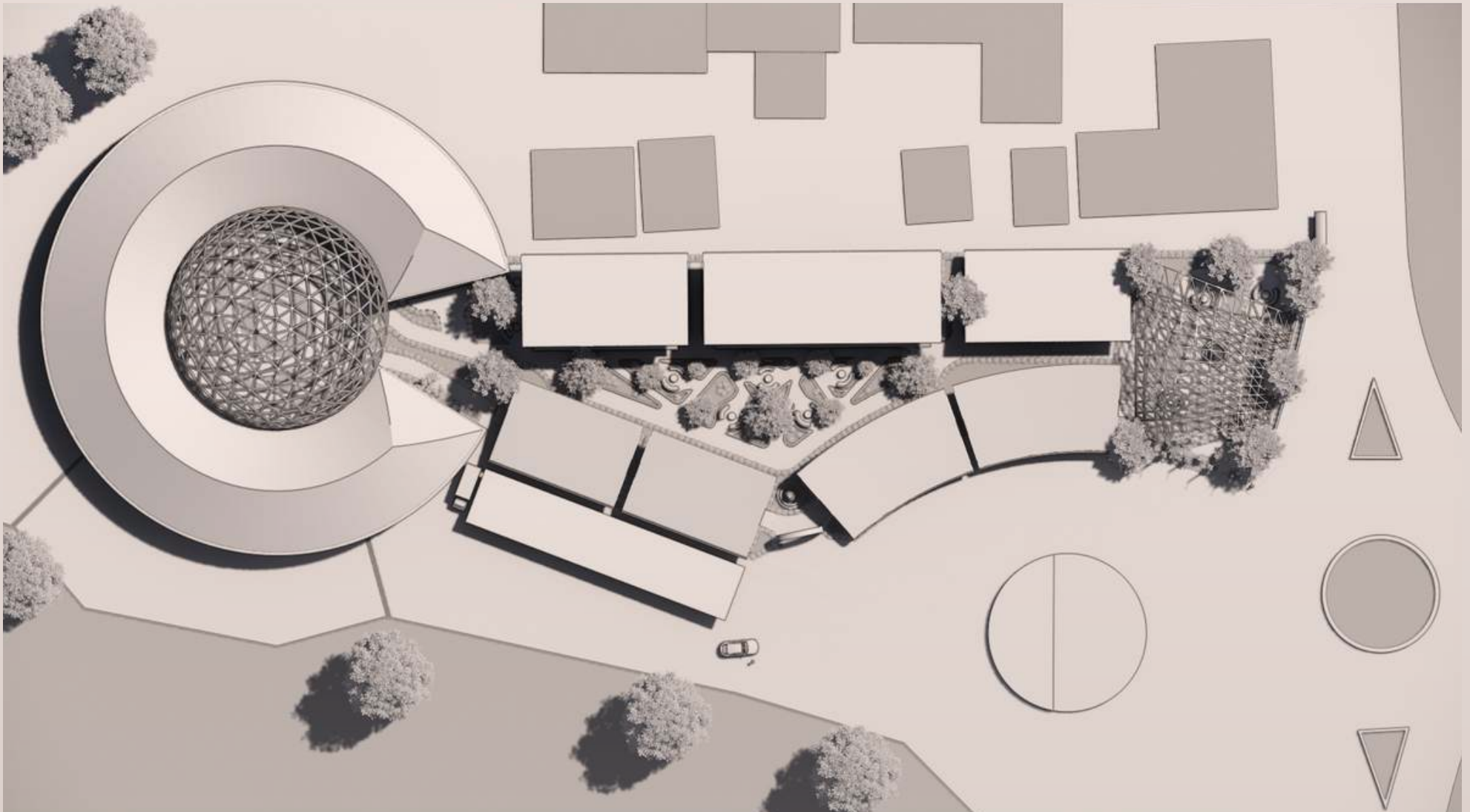




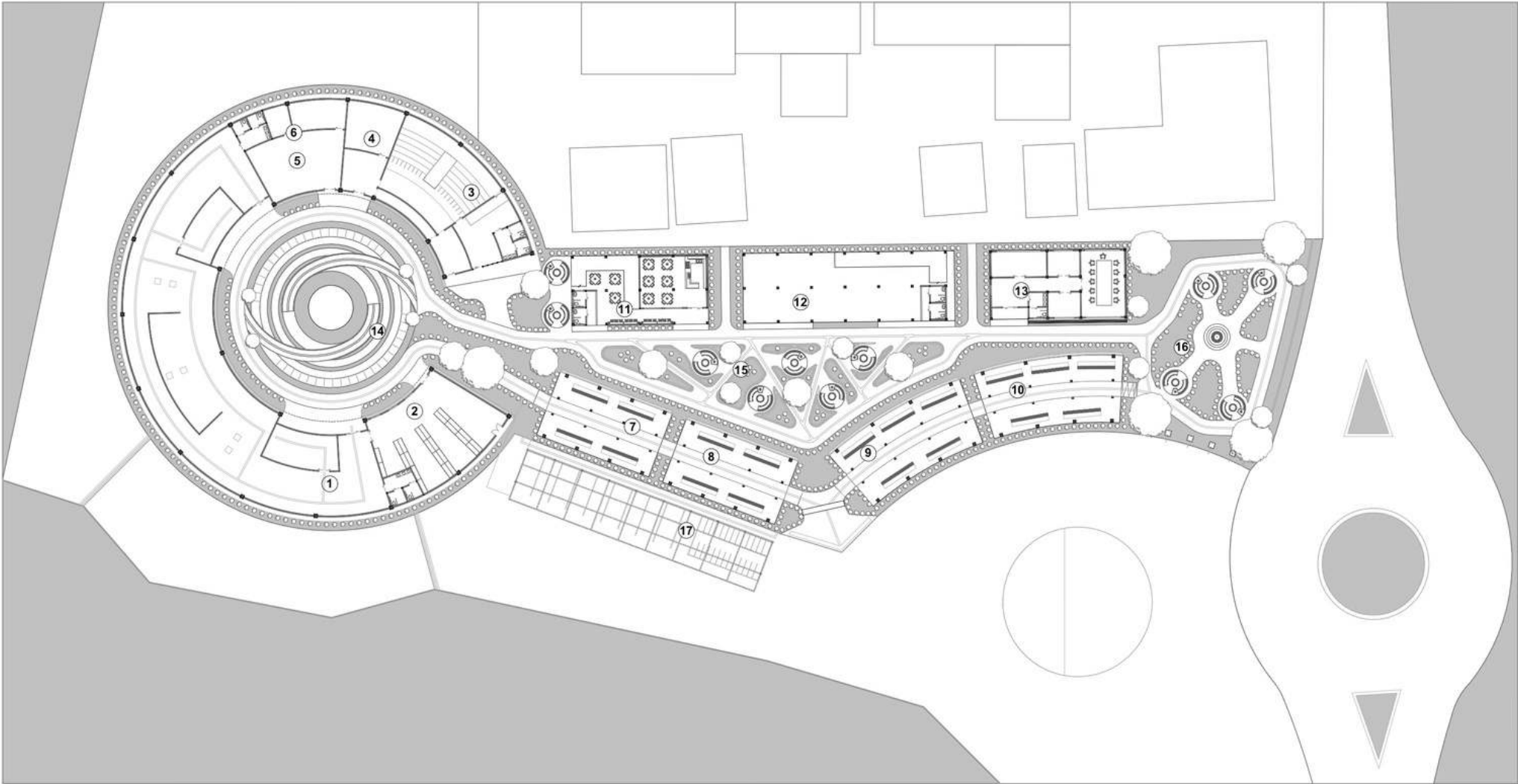
BAB IV

Hasil Rancangan

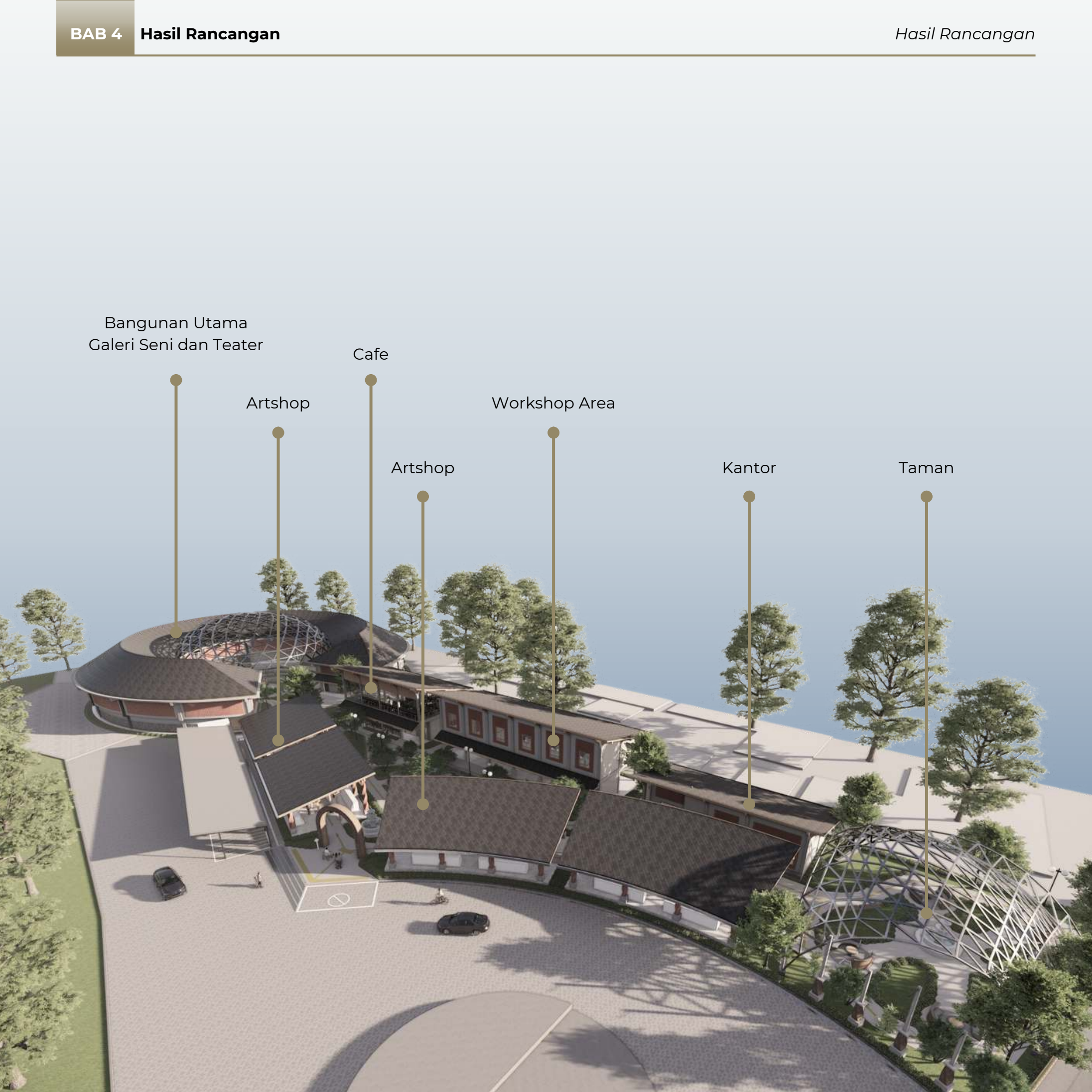
Situasi



Bangunan dirancang di area pasar seni gabusan, yang mana existing sebelumnya adalah pasar malam yang tidak lagi berdungsi. disekitarnya, terdapat bangunan eksisting berupa pasar seni gabusan itu sendiri, rumah warga, warung, tempat makan, kolam tenang, dsb. lokasi terletak strategis di jalan parangtritis tepat pada bunderan.



LEGENDA FASILITAS	
1. Galeri Seni	10. Artshop 4
2. Ruang Penyimpanan dan Persiapan	11. Cafe
3. Teater Pertunjukan	12. Workshop Area
4. Ruang Kontrol	13. Kantor Pengelola
5. Ruang Penyimpanan Alat	14. Amphiteater
6. Ruang Genset dan Panel	15. Taman
7. Artshop 1	16. Taman 2
8. Artshop 2	17. Tempat Parkir
9. Artshop 3	



Bangunan Utama
Galeri Seni dan Teater

Cafe

Artshop

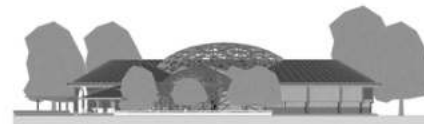
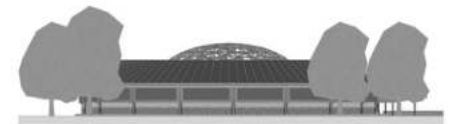
Workshop Area

Artshop

Kantor

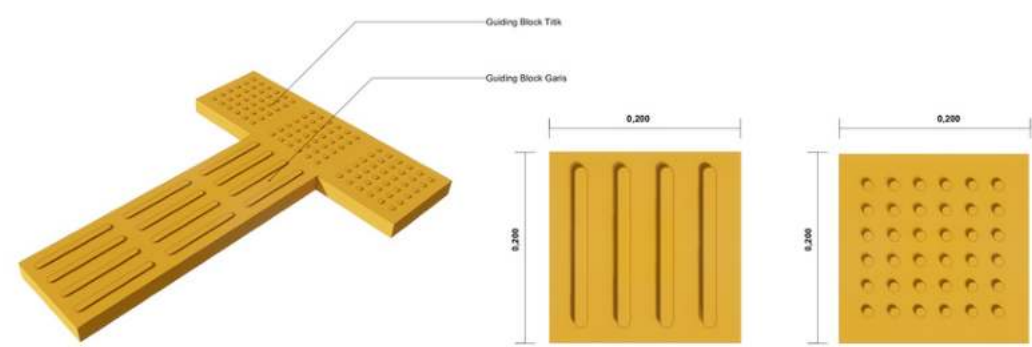
Taman

Tampak dan Potongan Kawasan



Entrance

Pada perancangan ini, bagian entrance atau pintu masuk kawasan menggunakan lengkungan bata yang dibentuk secara artistik, dilengkapi dengan peta braille dan guiding block. Detail guiding block tersedia di seluruh area bangunan untuk memudahkan mobilitas penyandang disabilitas. Desain ini memastikan aksesibilitas dan kenyamanan bagi semua pengguna bangunan.

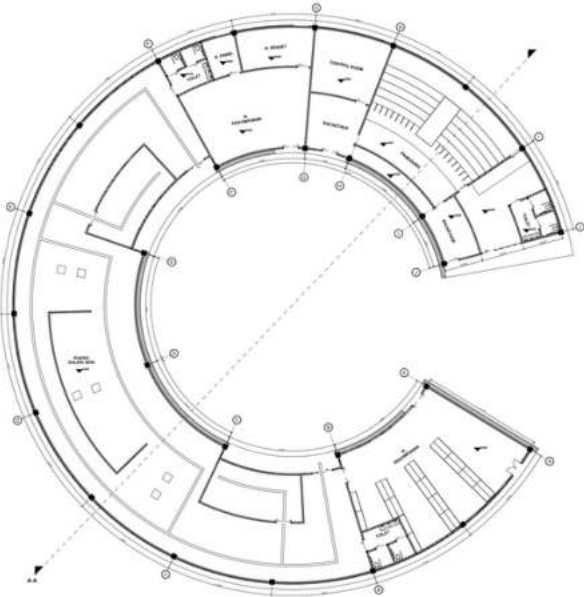
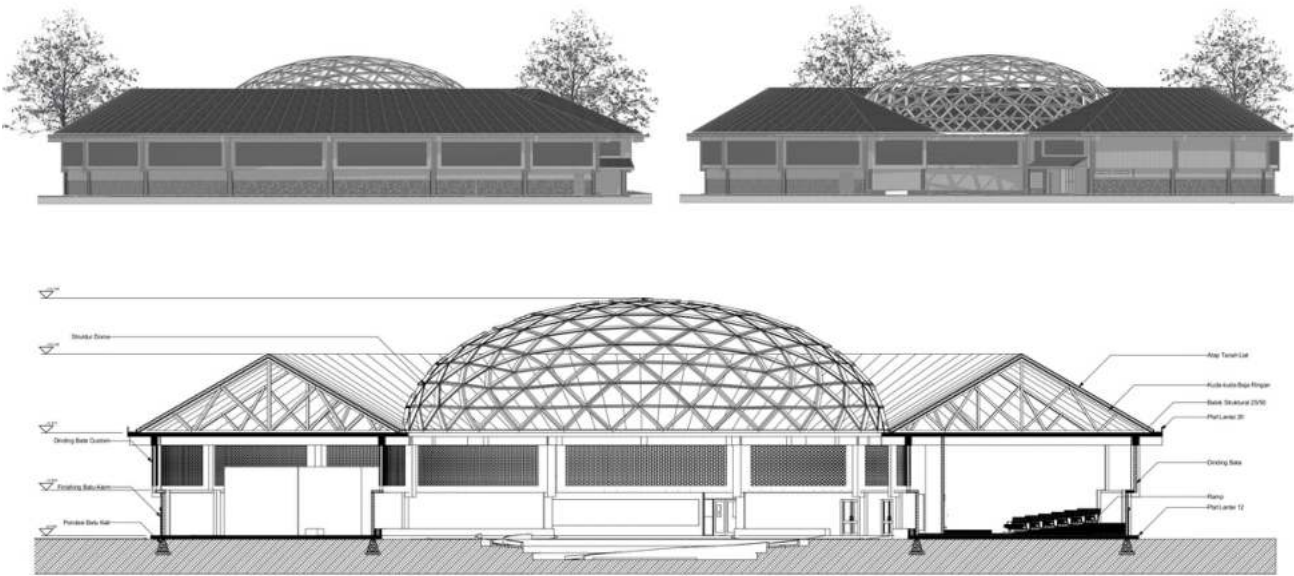
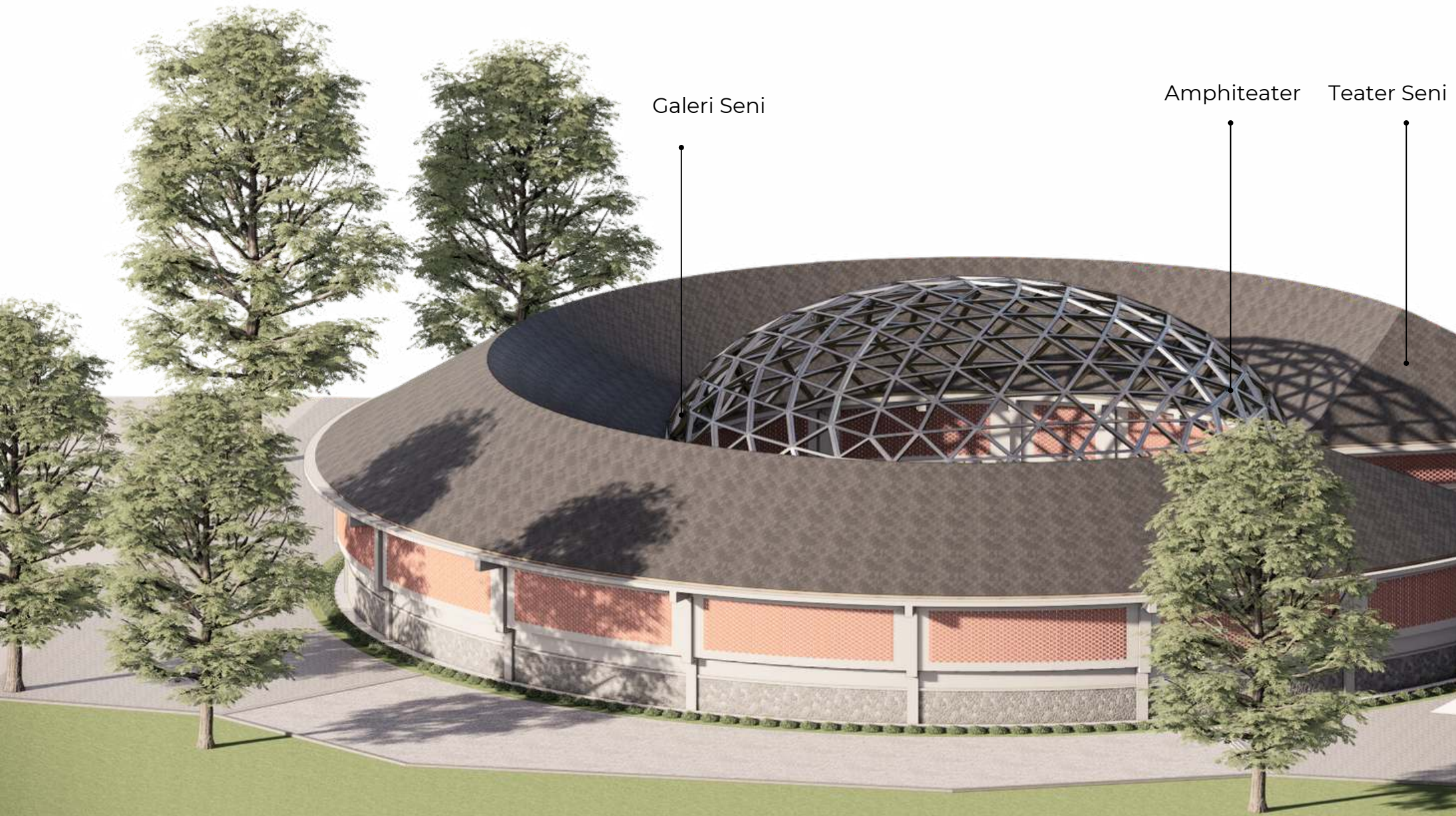


Braille Map

Guiding Block

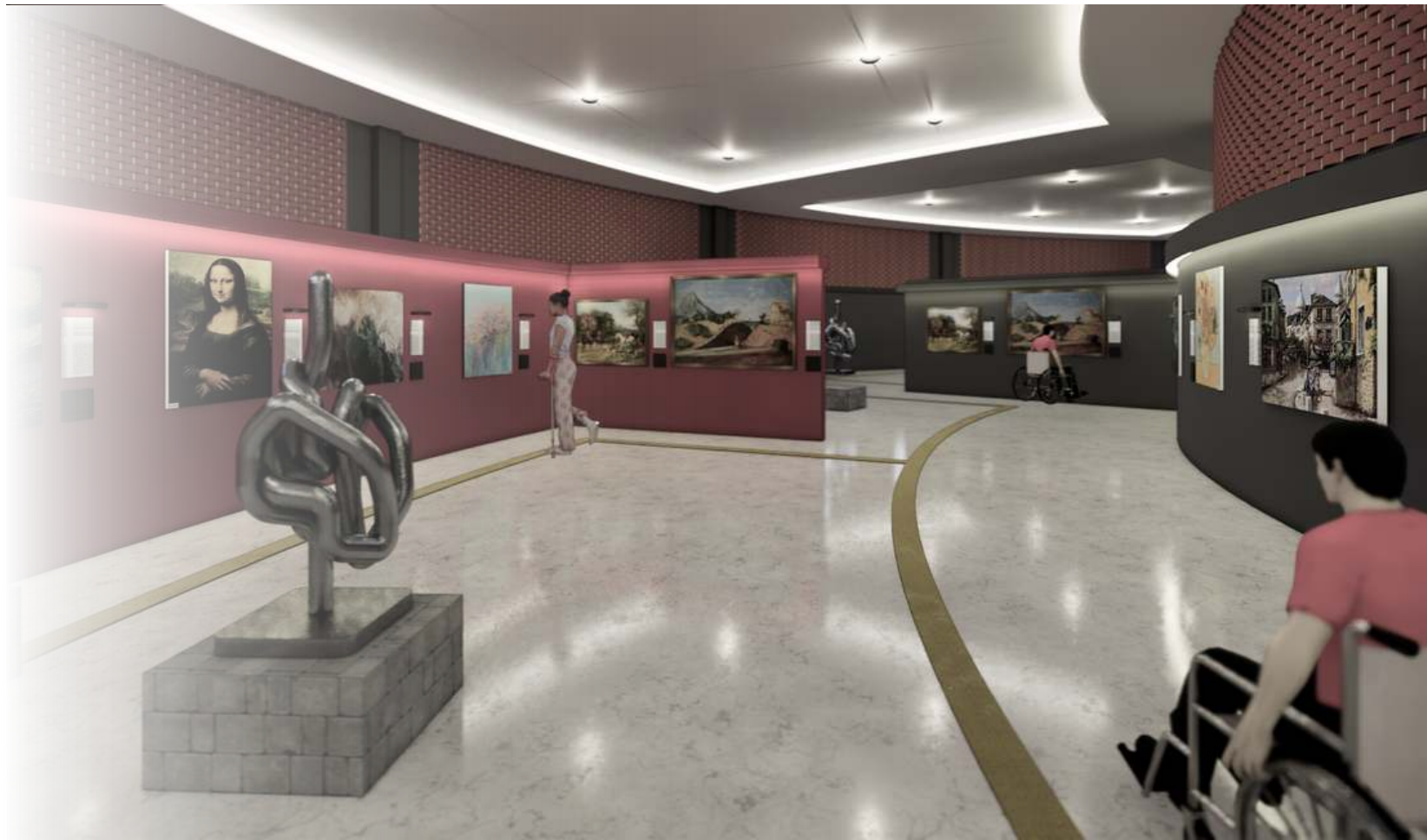


Bangunan Utama
Galeri Seni dan Teater Seni



Interior Galeri Seni

RUangan galeri seni memiliki fokus khusus bagaimana difabel dapat menikmati karya seni di kawasan ini. maka, dirancang guiding block yang tersedia di seluruh ruangan, kemudian juga pencahayaan menggunakan lampu direct, juga disediakan wadah untuk diletakkan karya seni yang bertekstur untuk diraba para tunanetra agar mereka dapat merasakan bagaimana bentuk dari seni yang dipamerkan. selain itu, ada juga ruang tertutup khusus audio visual yang menyediakan led tv dan speaker untuk dinikmati para pengguna. selain itu, warna dari galeri seni ini menggunakan warna kontras, mengacu pada aspek aesthetics for diffables yang telah disebutkan di bab sebelumnya..



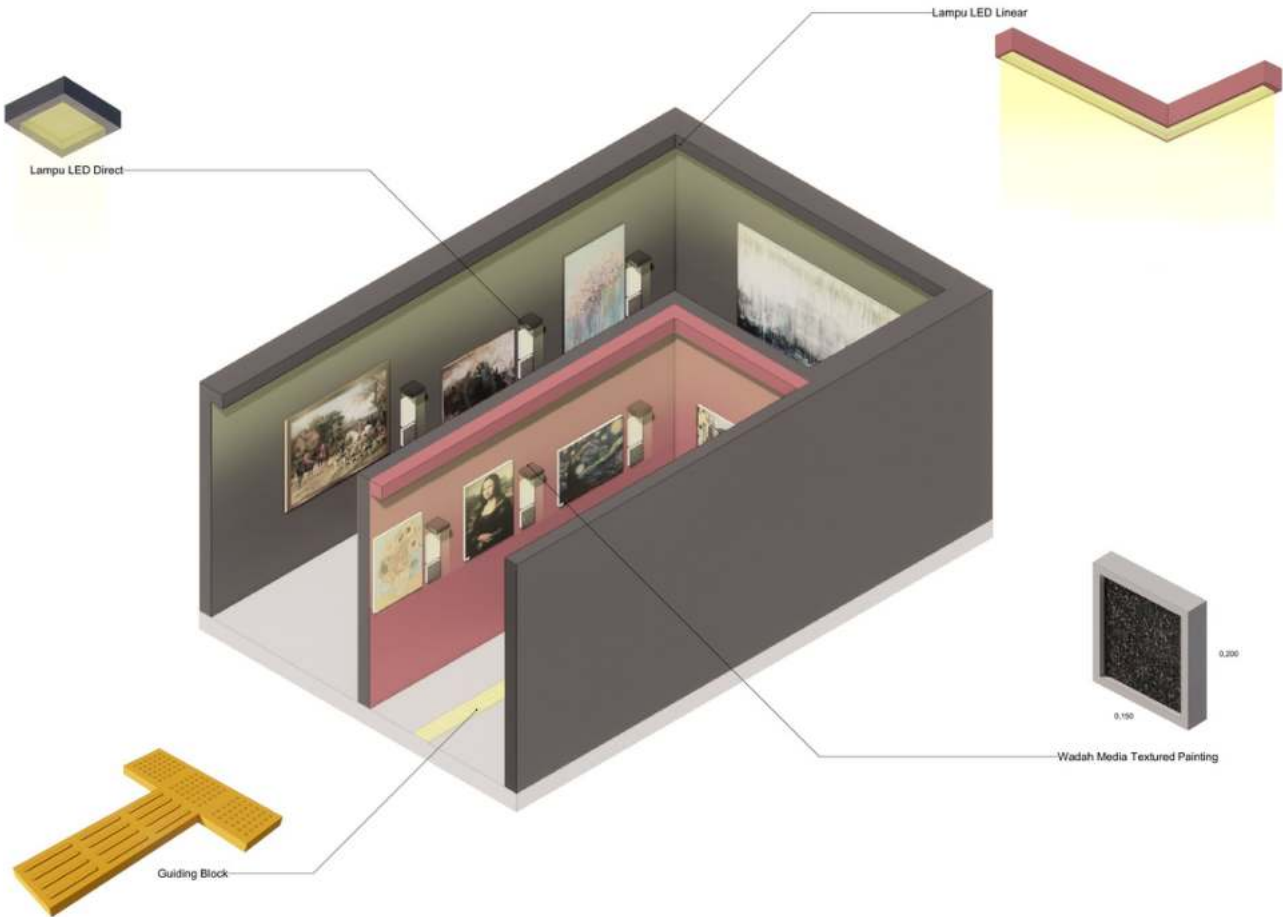


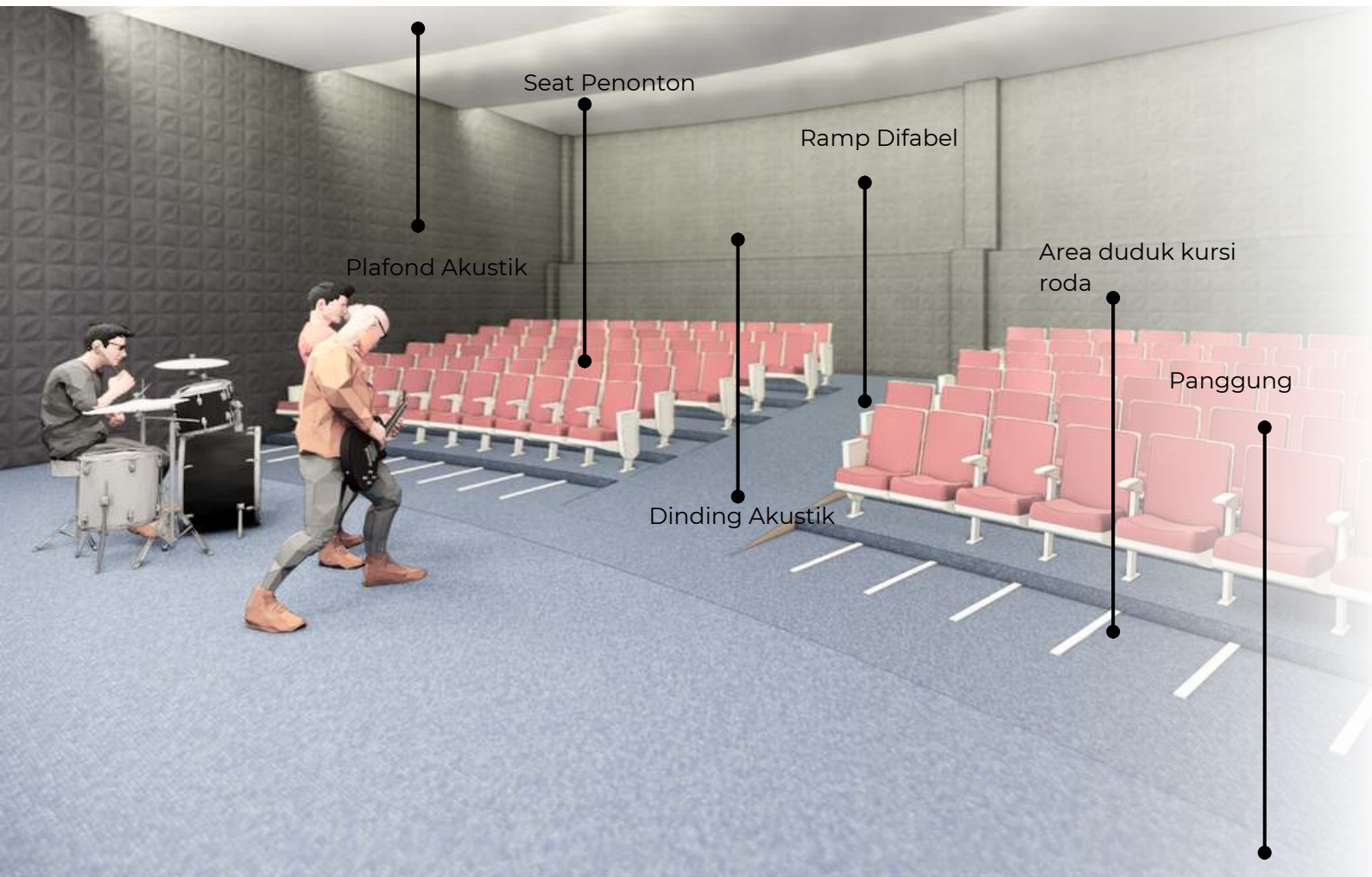
Lighting direct ke wadah yang dapat diraba para tunanetra. jadi, mereka yang masih dapat merasakan cahaya, dapat terarahkan bahwa area ini dapat disentuh dan diraba.

disediakan wadah untuk diletakkan karya seni yang bertekstur untuk diraba para tunanetra agar mereka dapat merasakan bagaimana bentuk dari seni yang dipamerkan.

Detail Fitur Pada Interior Galeri Seni

Ruang galeri seni dirancang dengan fitur-fitur aksesibilitas yang mendukung kebutuhan pengunjung difabel. Terdapat lampu LED direct dan LED linear yang memastikan pencahayaan optimal, serta wadah lukisan yang dapat diraba oleh tunanetra. Selain itu, area ini dilengkapi dengan guiding block dan warna cat kontras untuk membantu navigasi dan visualisasi bagi pengunjung dengan gangguan penglihatan.

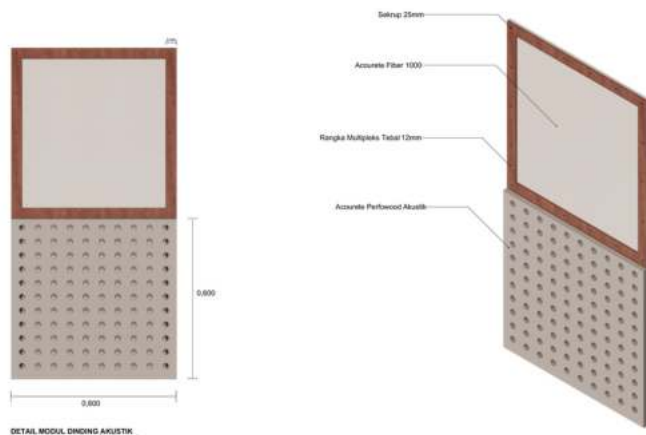




Teater Seni

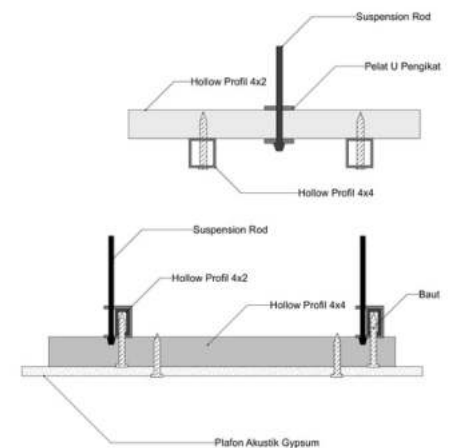
Teater seni ini memiliki kapasitas 150 orang,. ruangan ini memiliki fasilitas yang cukup lengkap, yaitu ruang penyimpanan peralatan, backstage, panggung, tempat duduk penonton yang juga menyediakan tempat duduk untuk kutsi roda, ramp difabel, dinding akustik, plafond akustik, dan toilet.

Detail Fitur Pada Interior Teater



Detail Dinding Akustik

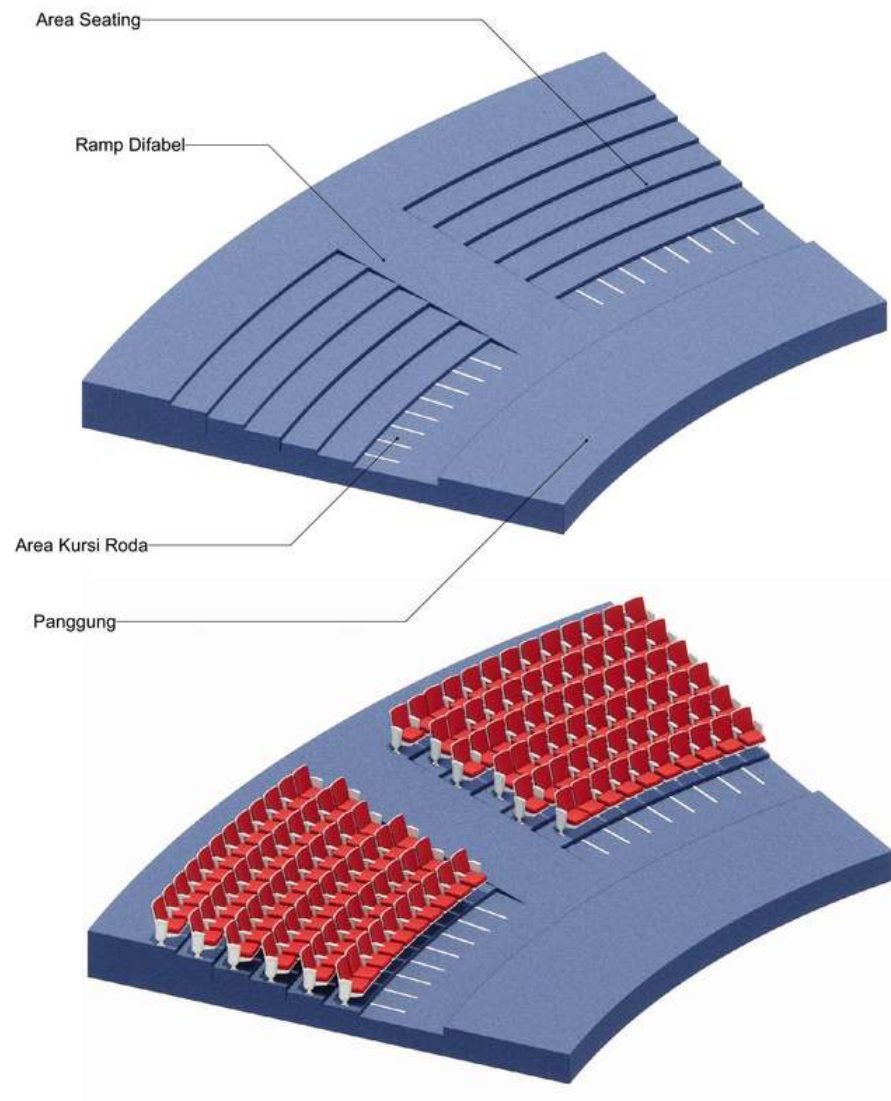
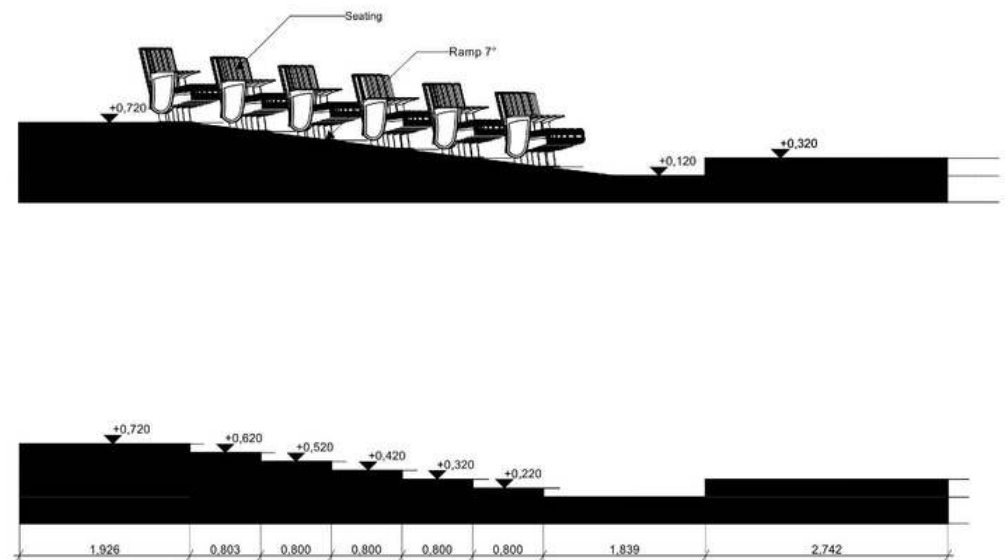
Dinding pada ruang teater seni menggunakan modul Acourete Perforated Acoustic dengan ukuran 60x60 cm. Material tersebut dapat memaksimalkan performa ruangan sebagai ruang teater seni, yang membutuhkan fitur akustik yang baik.



Detail Plafond Akustik

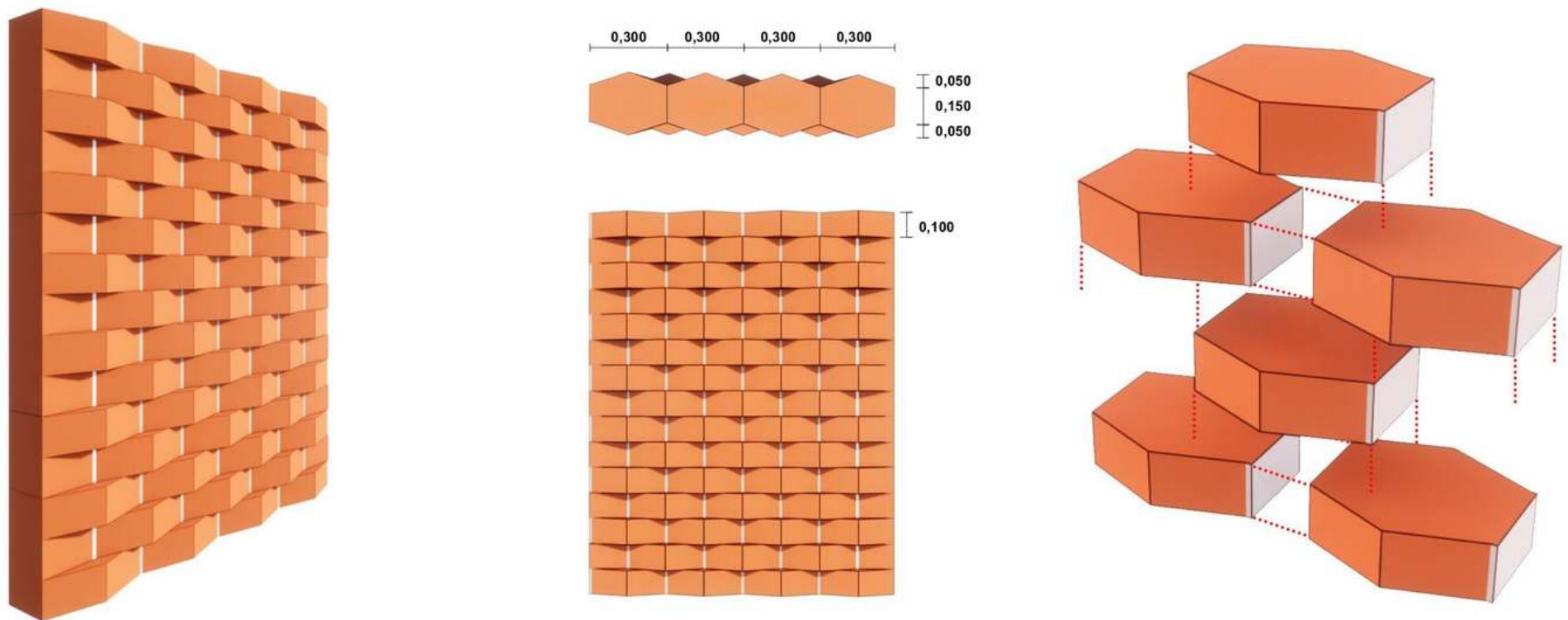
Plafond pada ruang teater seni menggunakan plafond akustik gypsum dengan ukuran modul 120x60 cm, yang dapat memaksimalkan performa akustik ruang teater.

Teater Seni



Ruang teater seni memiliki kapasitas tempat duduk untuk 150 orang, dengan area duduk khusus untuk pengguna kursi roda yang terletak di bagian paling depan. Ramp disediakan untuk memastikan aksesibilitas yang mudah bagi penyandang disabilitas. Jarak ketinggian antar undak-undak kursi diatur sebesar 10 cm untuk memastikan kenyamanan dan keamanan, serta memudahkan pergerakan penonton. Pengaturan ini juga memungkinkan pandangan yang jelas ke panggung bagi semua penonton tanpa menghalangi satu sama lain.

Detail Fasad Bangunan

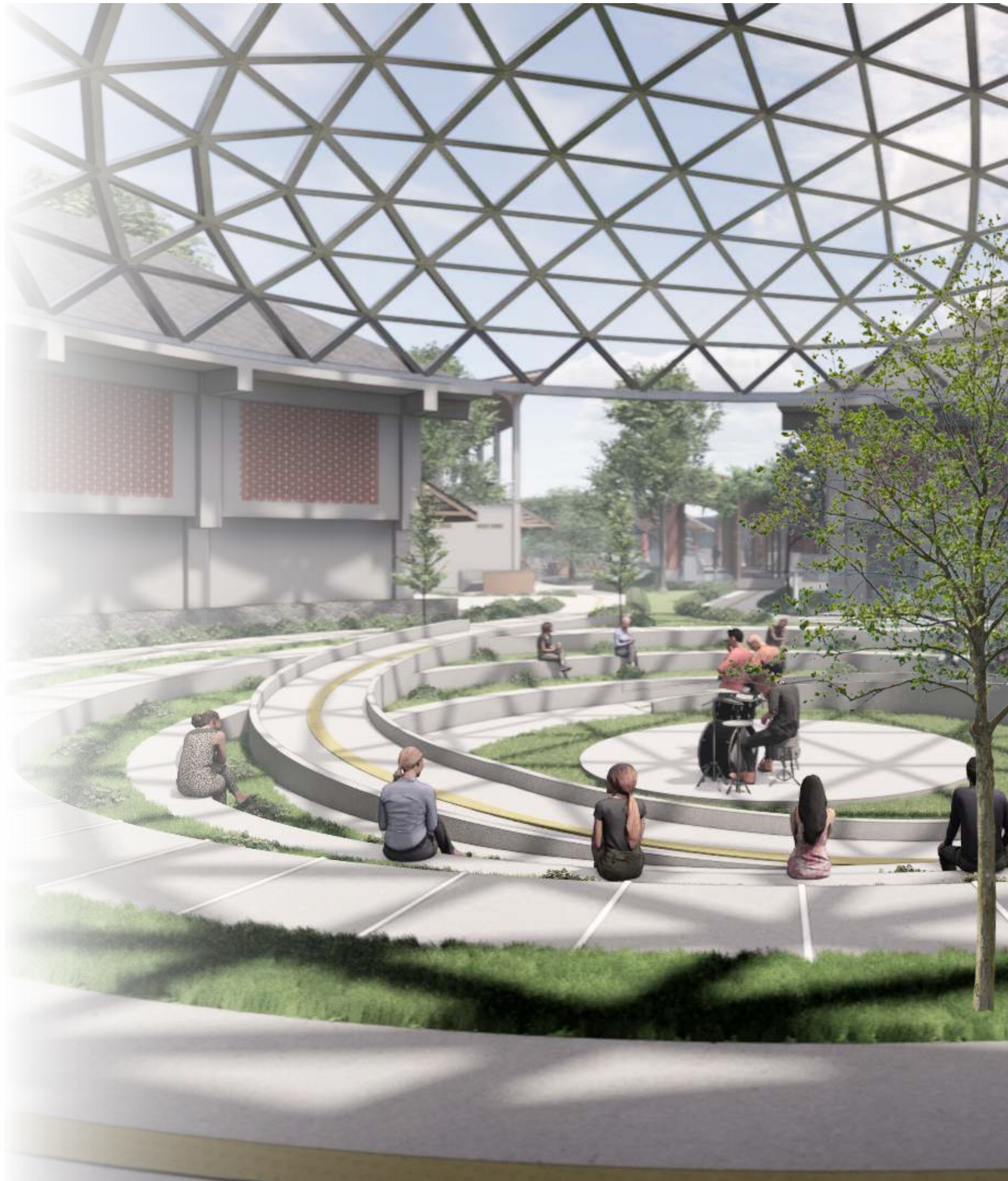


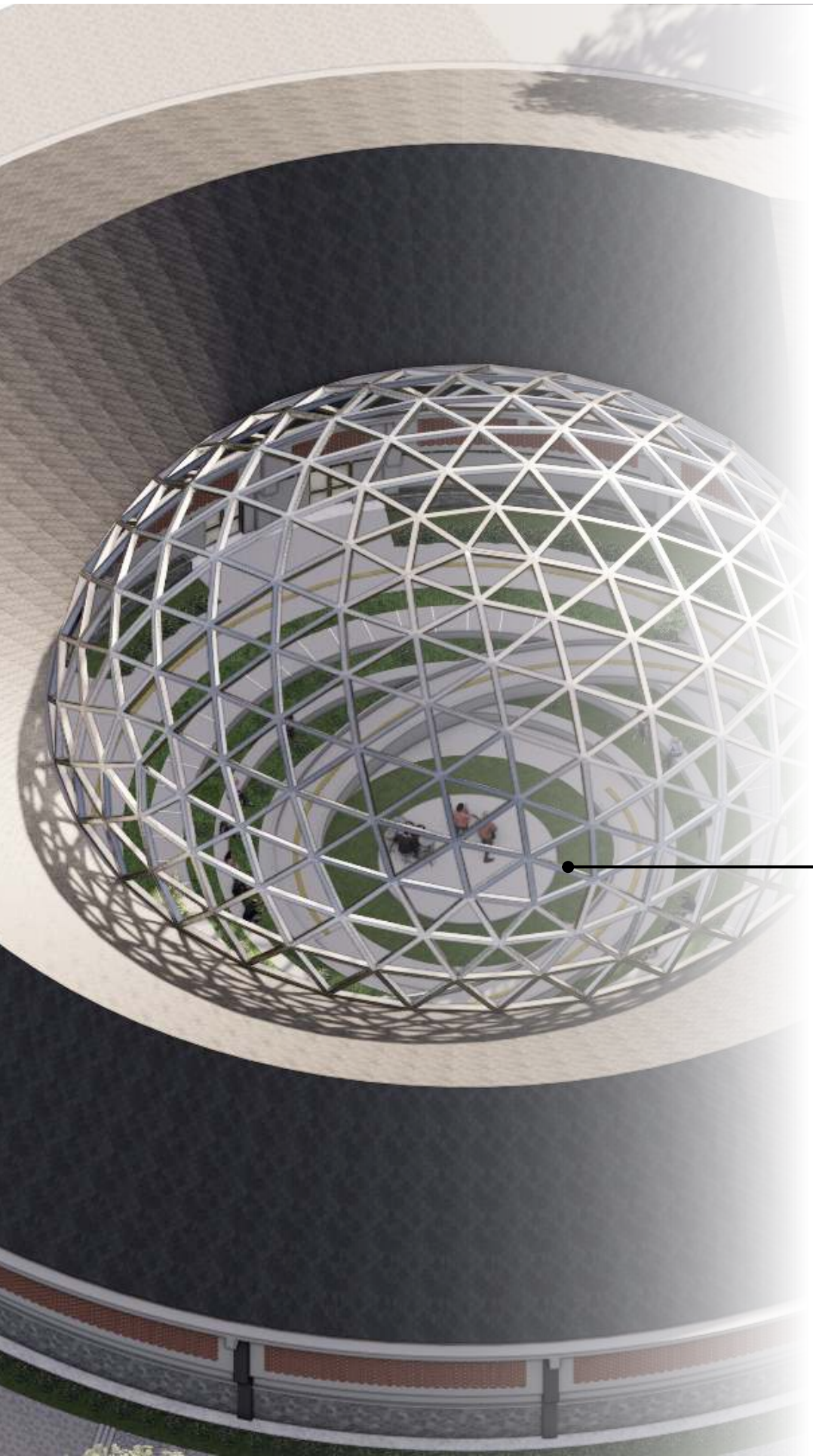
Fasad dirancang dengan bata cetakan custom yang embentuk semi hexagon agar menimbulkan tekstur yang menonjol dan dinamis



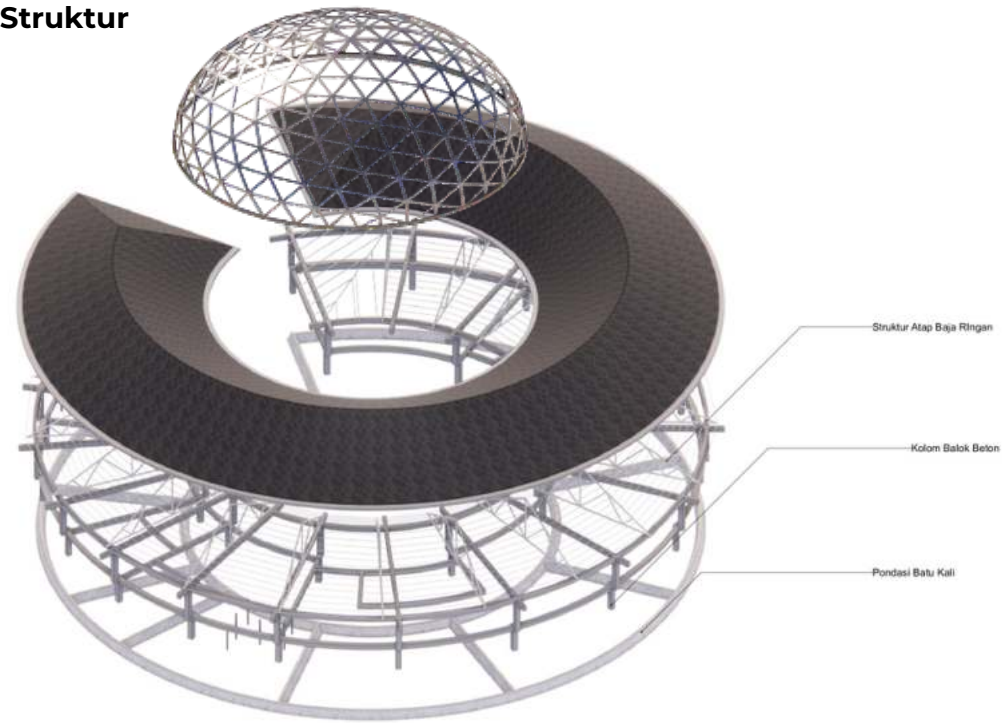
Amphiteater

Bangunan ini dilengkapi dengan amphiteater yang berfungsi untuk tempat pertunjukan yang dilaksanakan di ruang outdoor. amphiteater ini dinaungi oleh struktur dome yang memiliki fungsi sebagai tempat lighting amphiteater tergantung, juga berfungsi untuk membentuk ruang outdoor dengan terbentuknya bayangan yang artistik. Dome ini sengaja tidak dilengkapi dengan cover atau penutup agar tetap tercipta ruang outdoor yang baik.

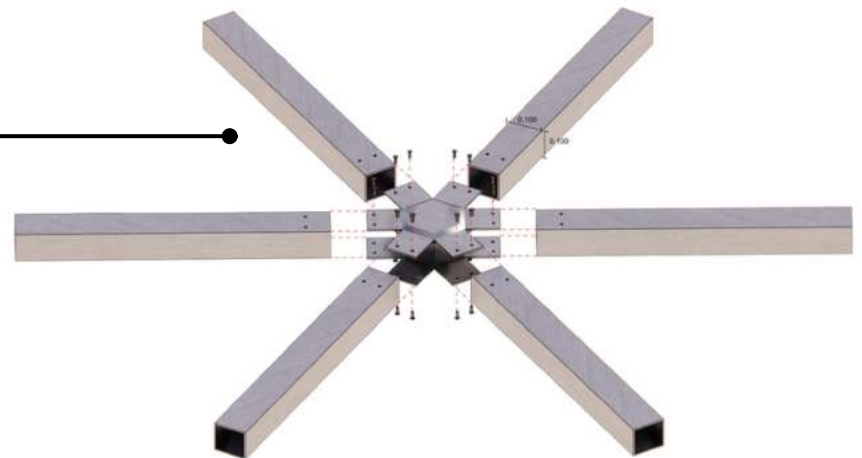


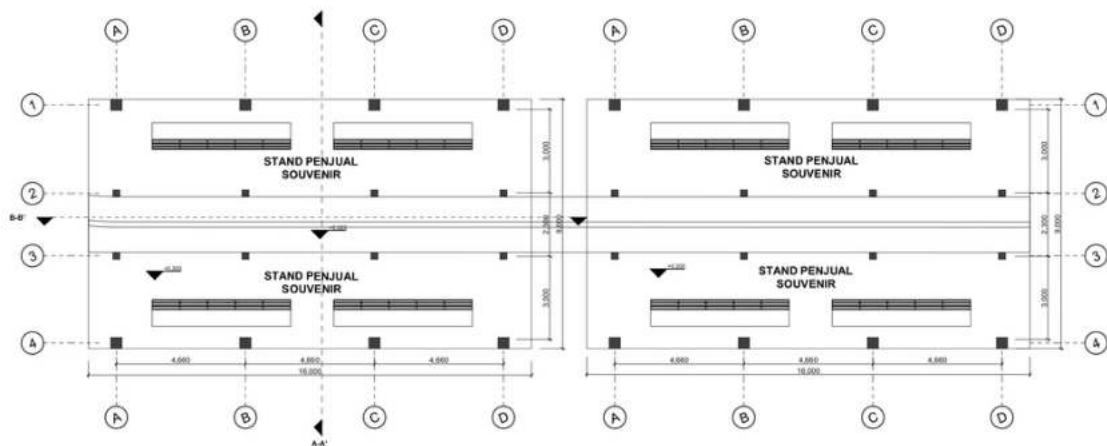
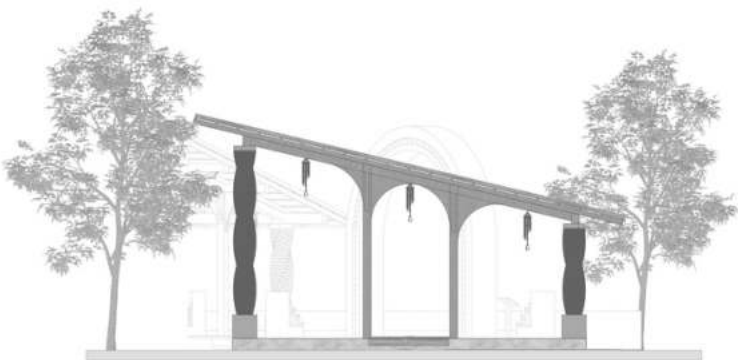


3D Struktur

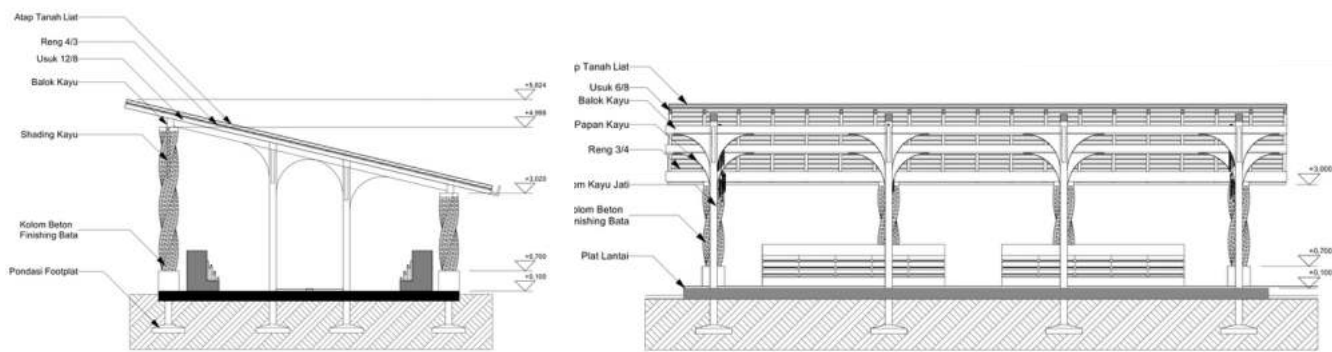


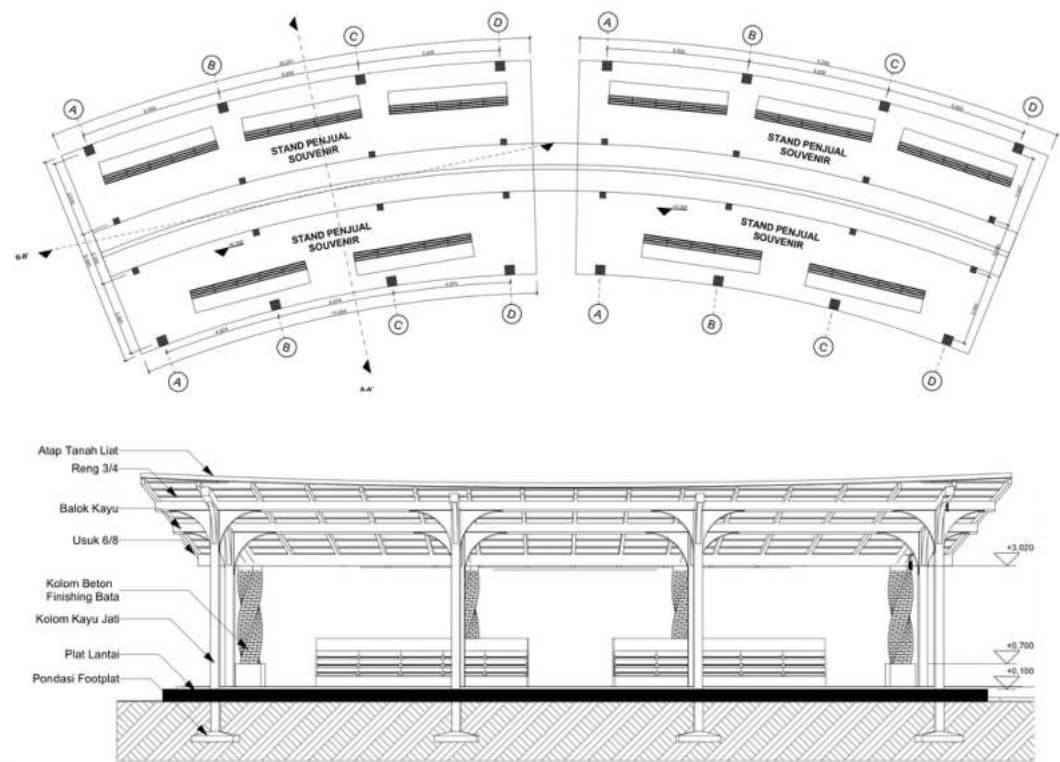
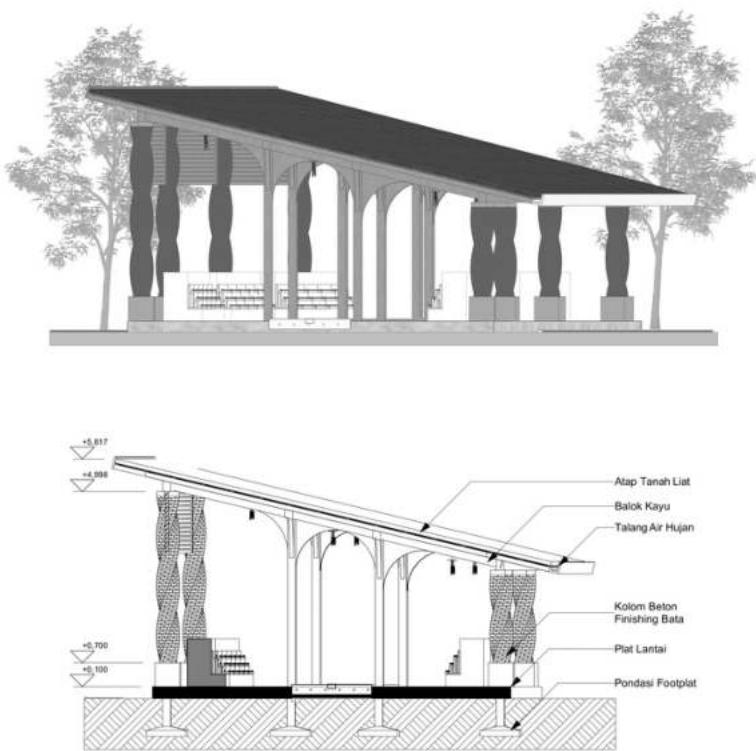
Detail Sambungan Struktur Dome





Artshop 1
Artshop dalam rancangan ini memiliki 2 massa tipikal dengan konsep semi outdoor, yang berfungsi sebagai tempat jual beli souvenir seni.





Artshop 2

Artshop dalam rancangan ini memiliki 2 massa tipikal dengan konsep semi outdoor, yang berfungsi sebagai tempat jual beli souvenir seni.

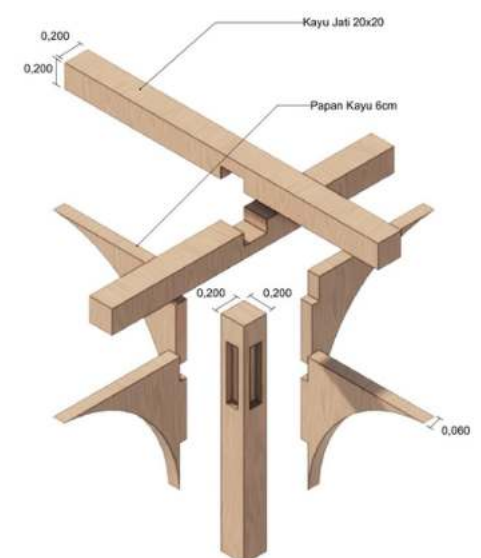


Artshop ini menggunakan material kayu jati dan kolom beton yang diberi finishing bata twist.



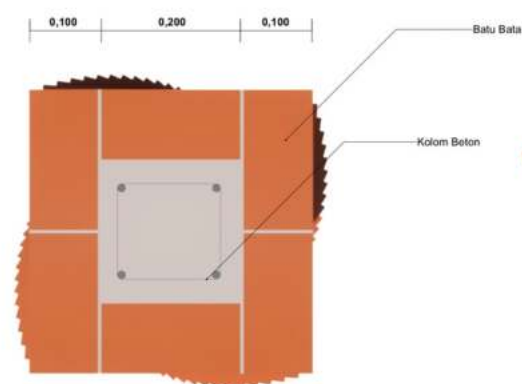
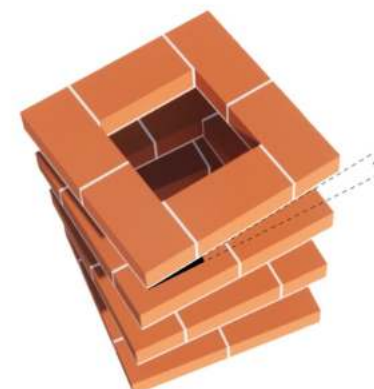
Detail Kolom Balok Artshop

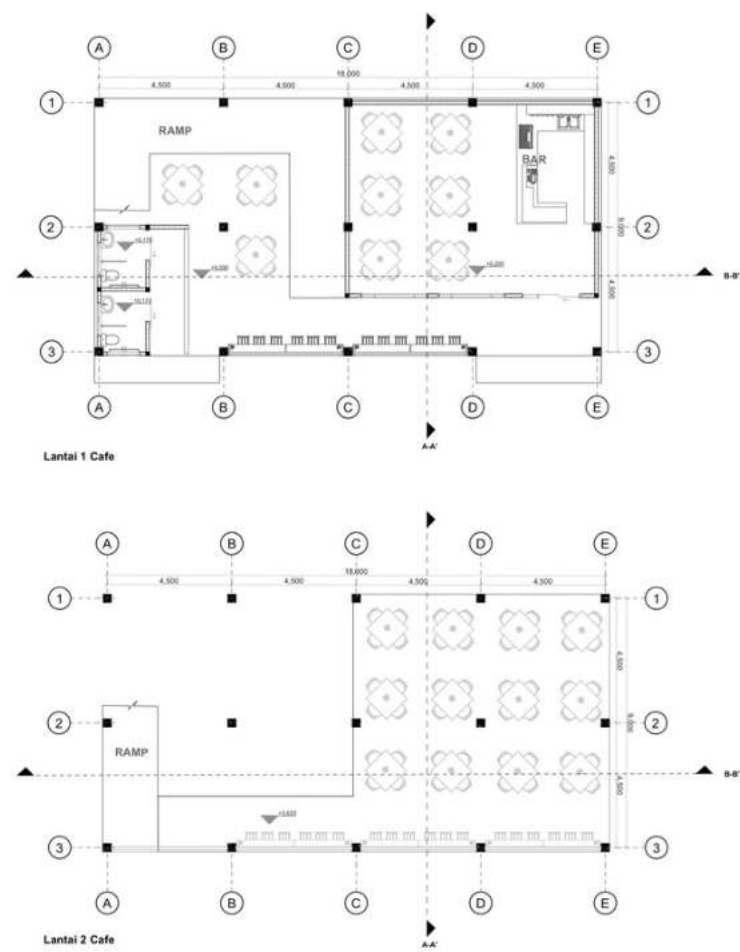
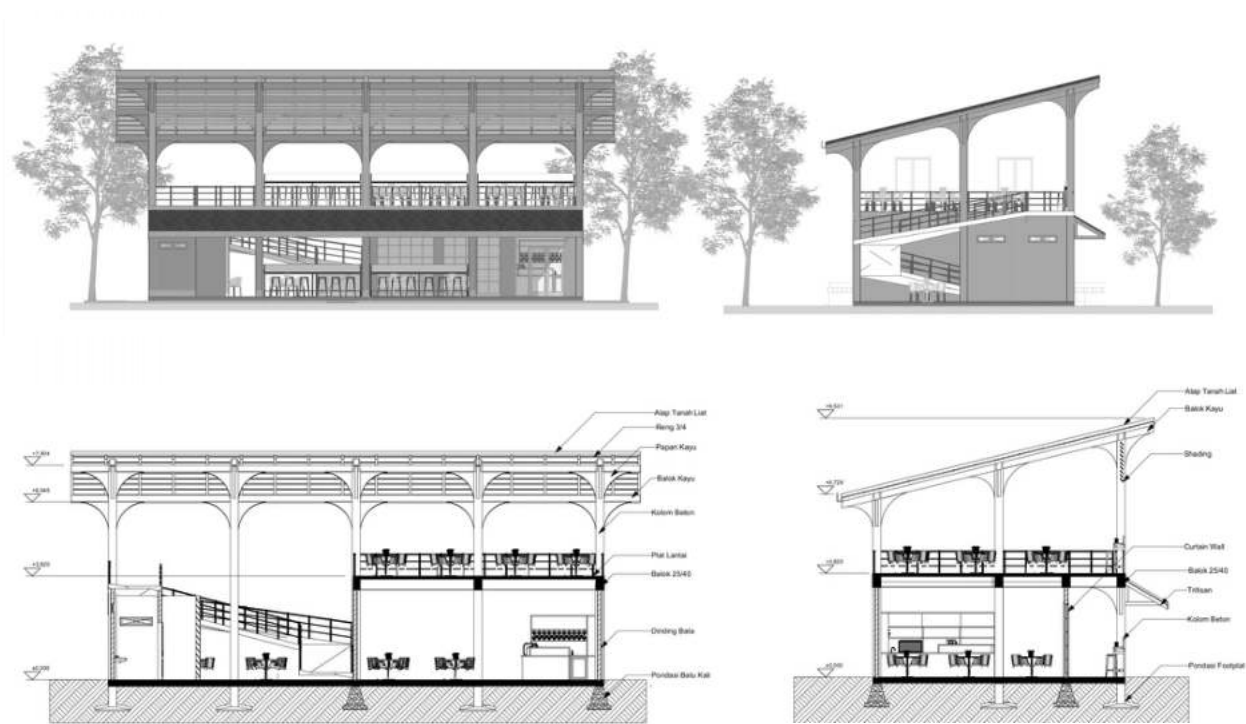
Kayu jati dipilih sebagai material untuk kolom dan balok pada artshop karena kekuatan dan daya tahan alaminya terhadap serangan hama serta kondisi cuaca, menjadikannya ideal untuk konstruksi yang membutuhkan keandalan jangka panjang. Selain itu, kayu jati memiliki estetika yang indah dengan warna dan tekstur yang kaya, yang dapat meningkatkan nilai artistik dan visual dari artshop. Sifat alami kayu jati yang stabil dan sedikit mengalami penyusutan atau pembengkakan juga memastikan struktur bangunan tetap kokoh dan aman.





Kolom Twist digunakan dalam bangunan artshop karena agar memiliki keunikan dan estetika yang baik, menggambarkan seni yang dinamis





Cafe

Cafe pada perancangan ini mengusung konsep semi terbuka pada lantai 2 dan di lanat 1 terdapat area indoor bebas rokok. transportasi vertikal bangunan ini menggunakan ramp

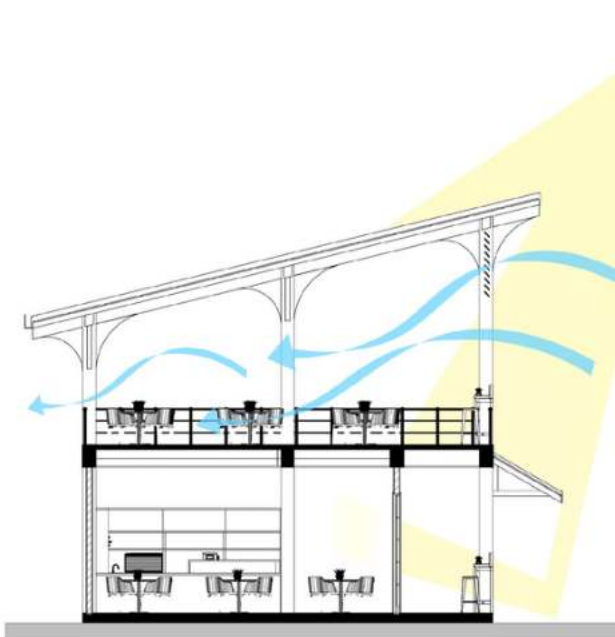




Area kafe indoor di lantai 1 dilengkapi dengan 24 tempat duduk yang nyaman. Terdapat juga sebuah bar untuk memasak dan membuat minuman. Desain ini dirancang untuk memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi para pengunjung.



Area kafe outdoor di lantai 1 dilengkapi dengan berbagai tempat duduk untuk para pengunjung menikmati suasana luar. Terdapat juga toilet yang terpisah, yang dilengkapi dengan dinding partisi untuk menjaga privasi. Desain ini memastikan kenyamanan dan aksesibilitas bagi semua pengunjung.



SKEMA PENCAHAYAAN DAN PENGHAWAAN CAFE



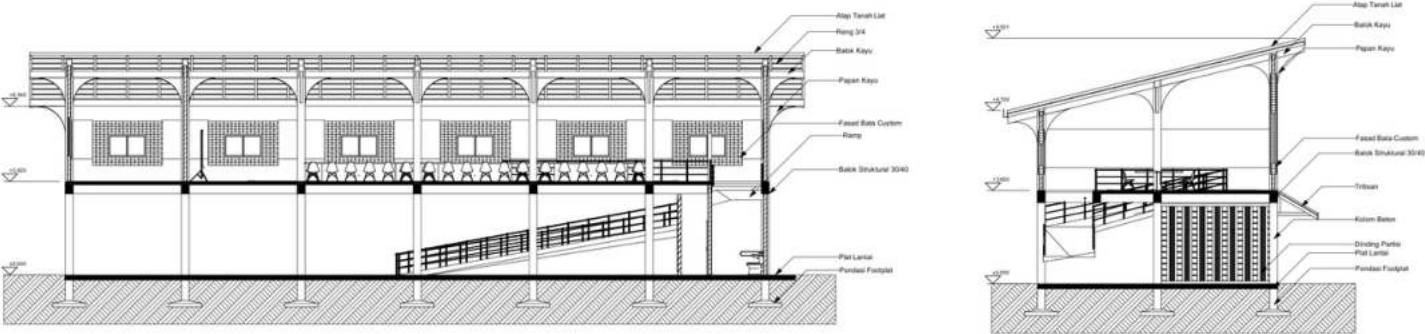
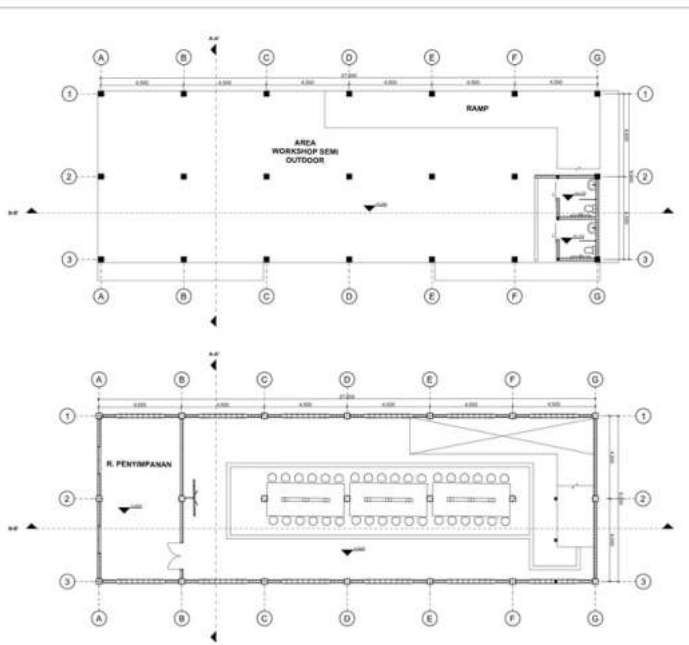
SKEMA PENCAHAYAAN DAN PENGHAWAAN AREA WORKSHOP

Area outdoor di lantai 2 dirancang dengan konsep terbuka, memberikan suasana yang lebih segar dan alami. Tempat duduk yang tersedia mampu menampung hingga 50 pengunjung. Desain ini memberikan pengalaman yang nyaman dan menyenangkan bagi para pengunjung yang ingin menikmati udara luar.



Area Workshop

Area Workshop pada perancangan ini mengusung konsep semi outdoor dan layout terbuka pada lantai 1, dan konsep layout diskusi di lantai 2. fasad bangunan ini menggunakan konsep fasad yang sama dengan bangunan utama. Transportasi vertikal bangunan ini menggunakan ramp.



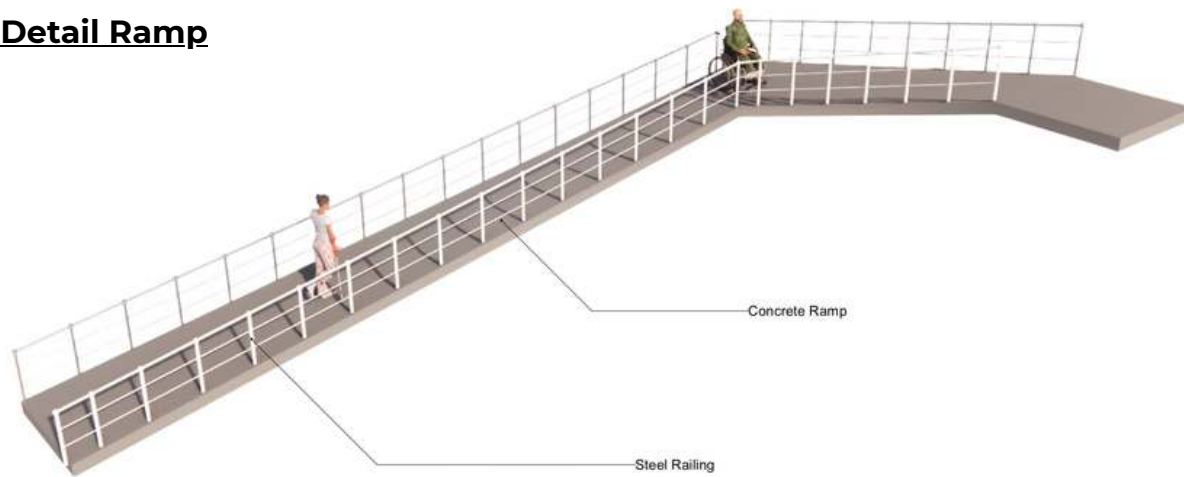
Area workshop indoor di lantai 2 dirancang untuk menampung sekitar 50 peserta, dengan fasilitas tempat duduk yang teratur. Dilengkapi dengan screen projector, ruang ini mendukung berbagai kegiatan seperti diskusi dan praktek workshop. Desainnya memungkinkan fleksibilitas untuk berbagai kegiatan edukatif dan kolaboratif.



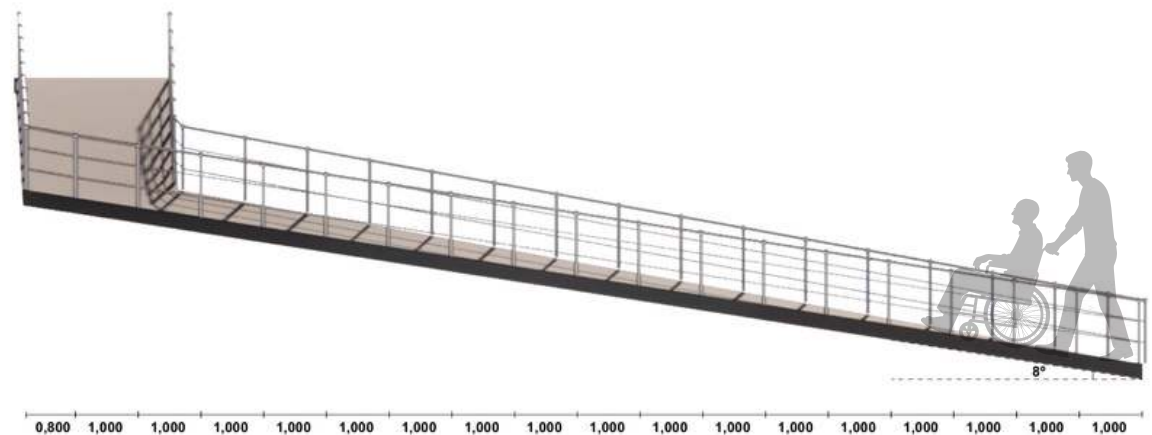
Area workshop di lantai 1 dirancang dengan konsep layout terbuka untuk meningkatkan fleksibilitas ruang. Desain ini memungkinkan penyesuaian tata letak sesuai kebutuhan, sehingga ruang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan. Fleksibilitas ini mendukung berbagai jenis aktivitas, dari kelas hingga acara komunitas.



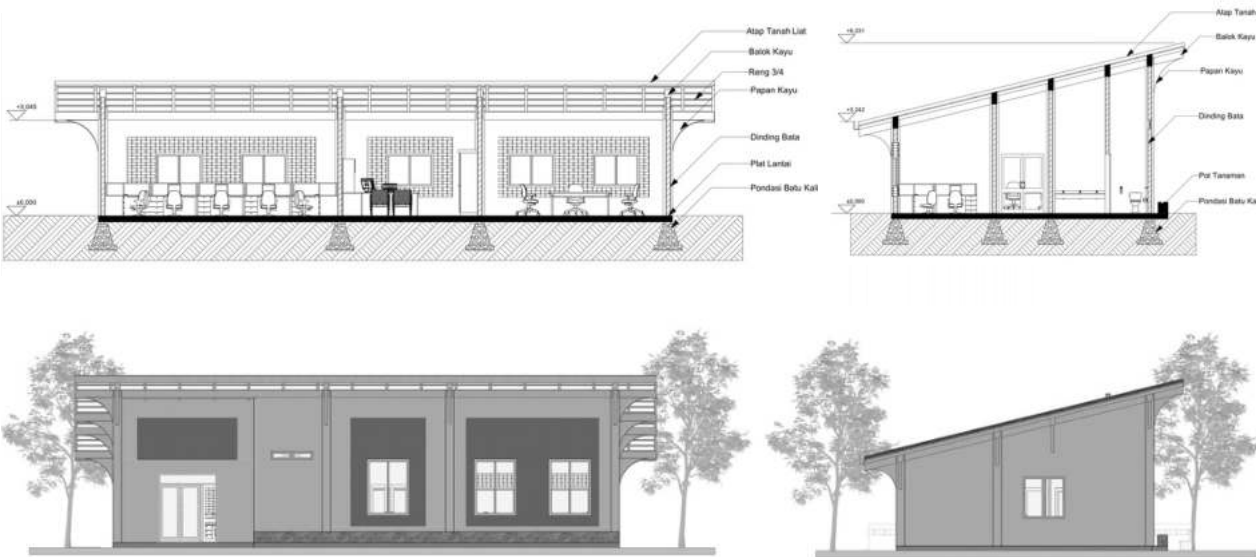
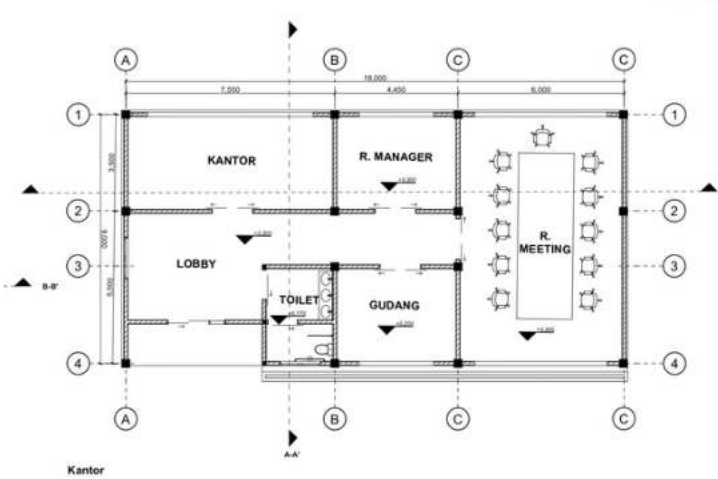
Detail Ramp



Ramp untuk difabel dalam perancangan ini menggunakan material beton dengan kemiringan maksimal 8 derajat. Material beton dipilih karena kekuatannya yang tinggi dan ketahanannya terhadap berbagai kondisi cuaca, memastikan ramp tetap aman dan kokoh untuk penggunaan jangka panjang. Kemiringan maksimal 8 derajat dirancang untuk memberikan kemudahan akses bagi pengguna kursi roda, mengurangi risiko kelelahan dan meminimalkan usaha yang diperlukan saat naik atau turun ramp.



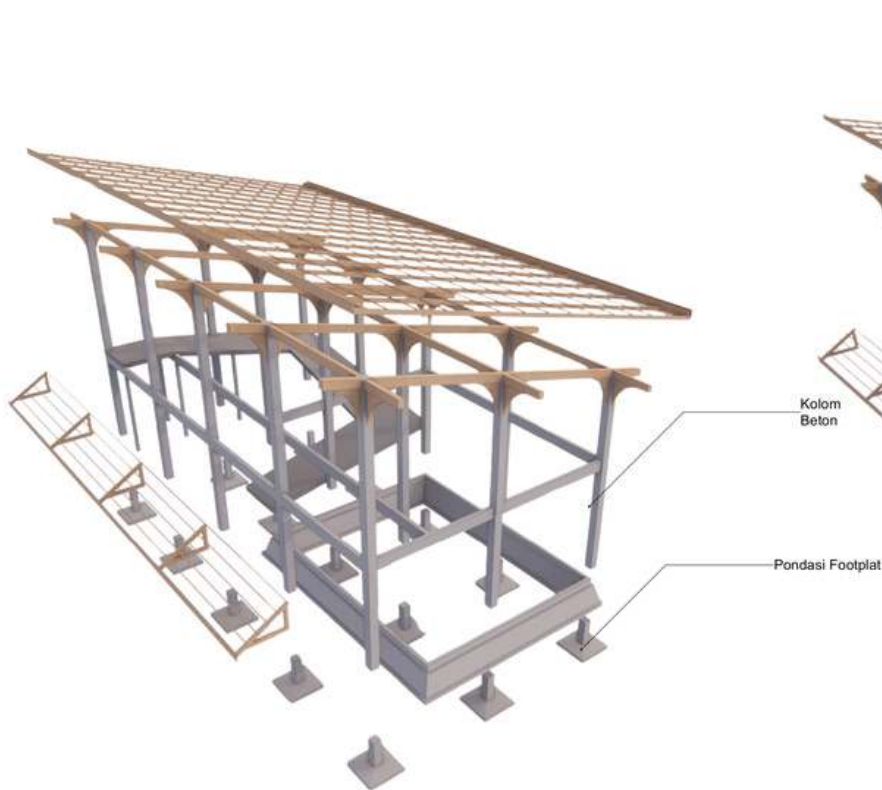
Kantor



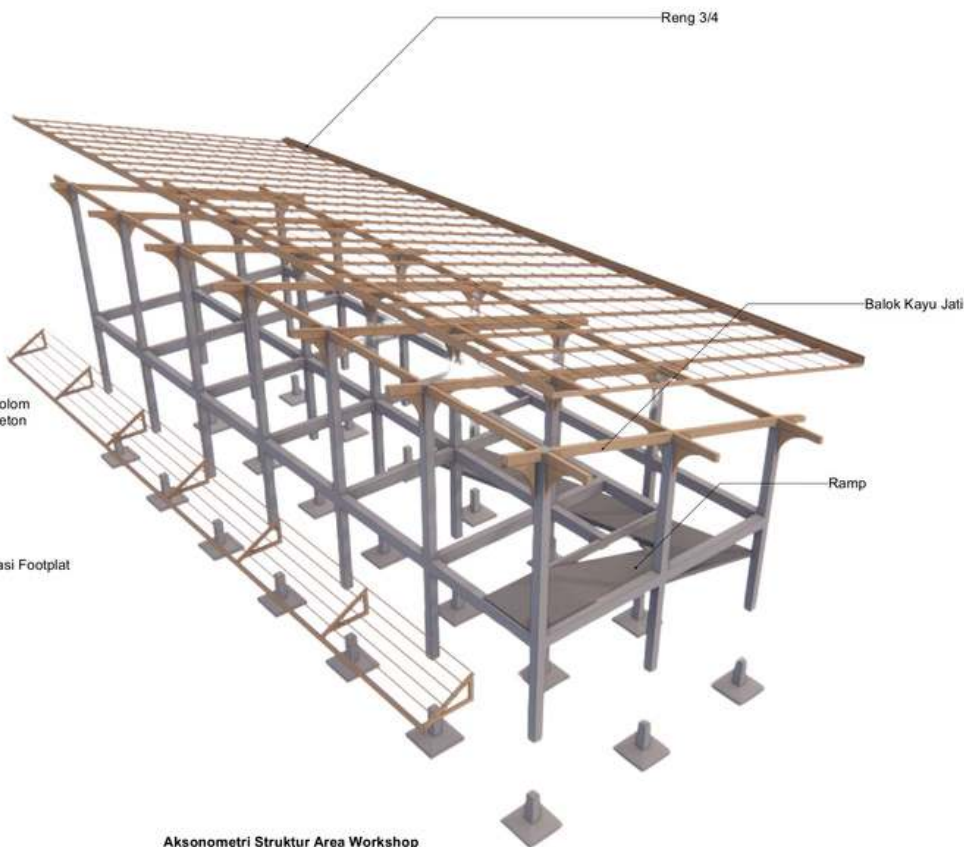
Kantor ini dirancang dengan satu lantai dan memilikifasad bata custom seperti bangunan yang lainnya.



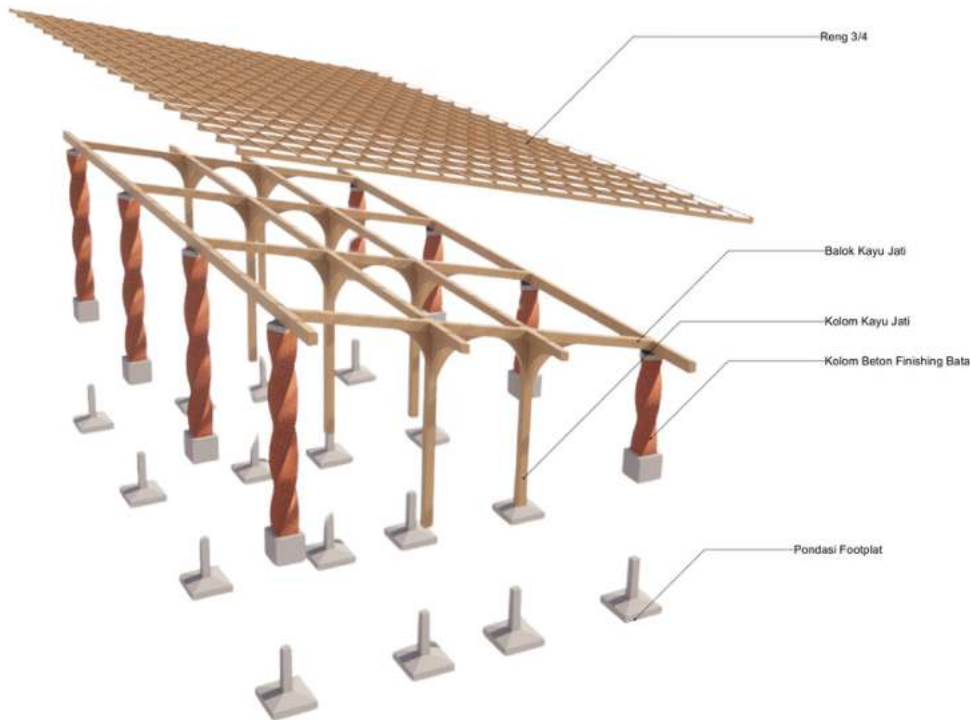
Aksonometri Struktur



Aksonometri Struktur Cafe

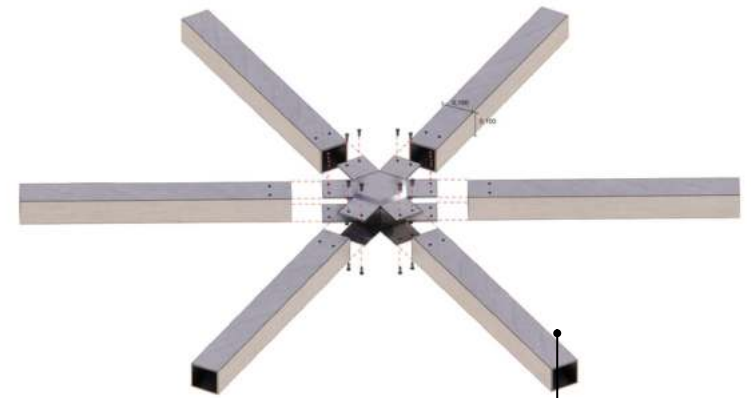
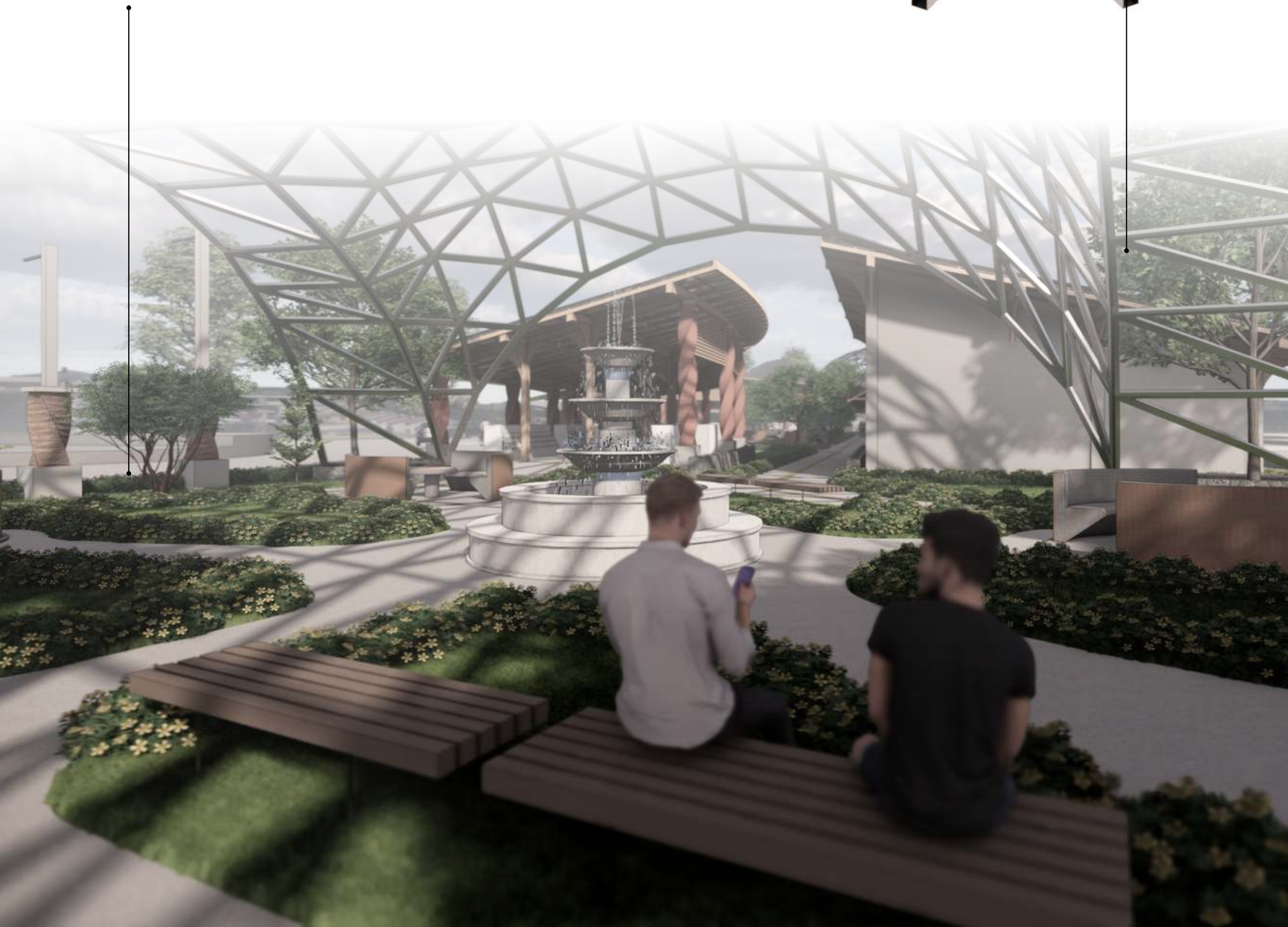


Aksonometri Struktur Area Workshop

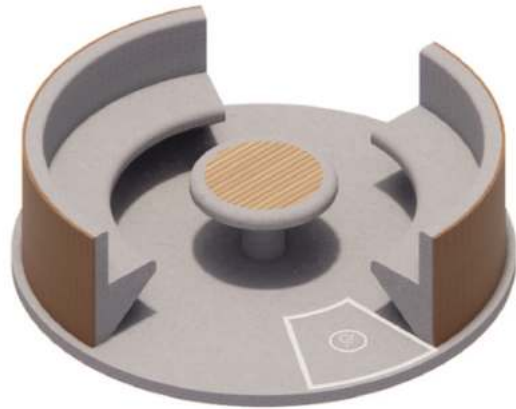


Area Taman Depan

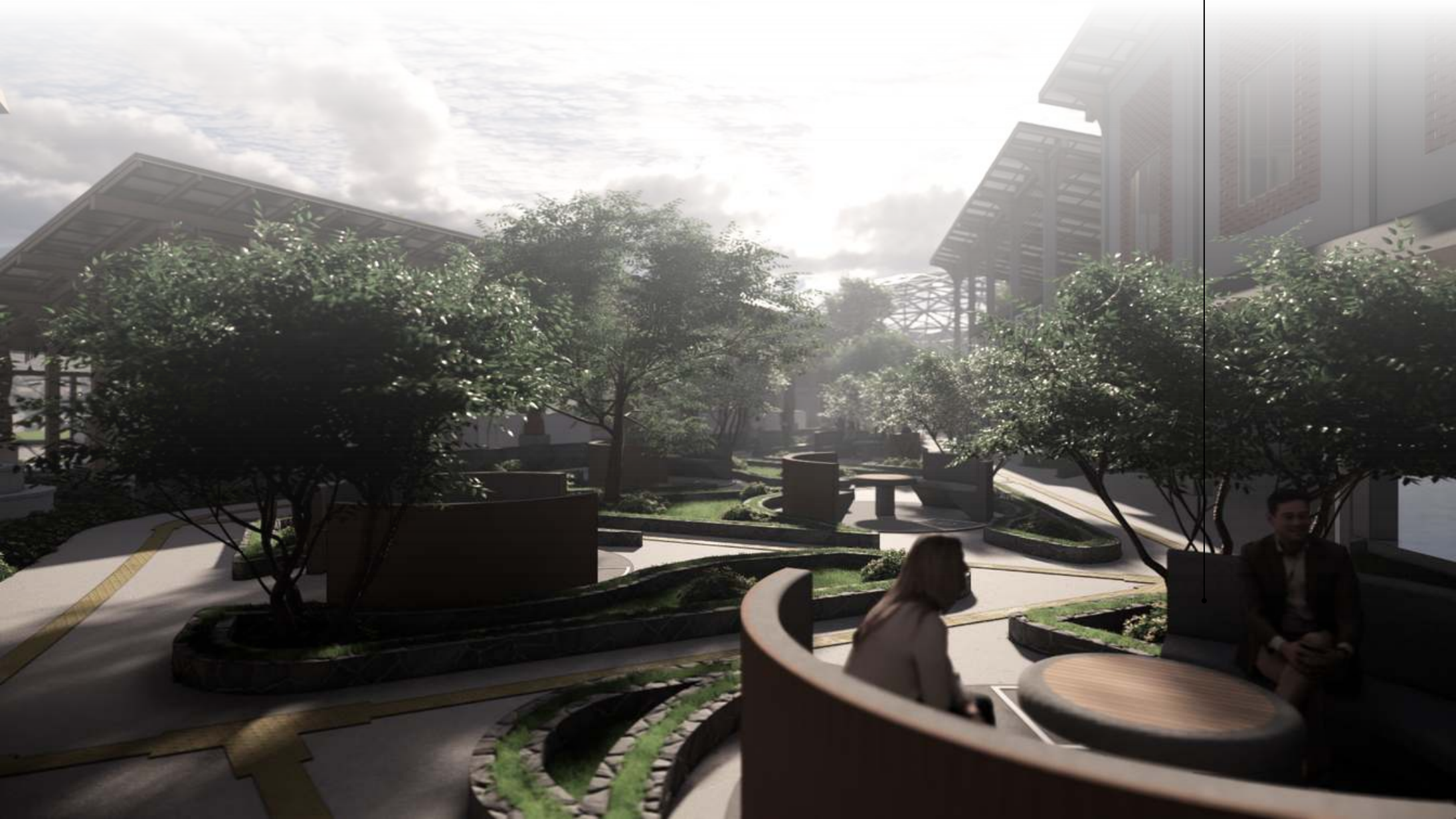
Area taman ini dirancang dengan suasana hijau, dengan adanya berbagai macam tanaman, juga disediakan tempat duduk yang ramah difabel (tunarungu), juga terdapat struktur dome yang berfungsi sebagai naungan outdoor dan tempat merambatnya tanaman, juga menciptakan bayangan artistik yang dapat dinikmati saat pengunjung duduk.

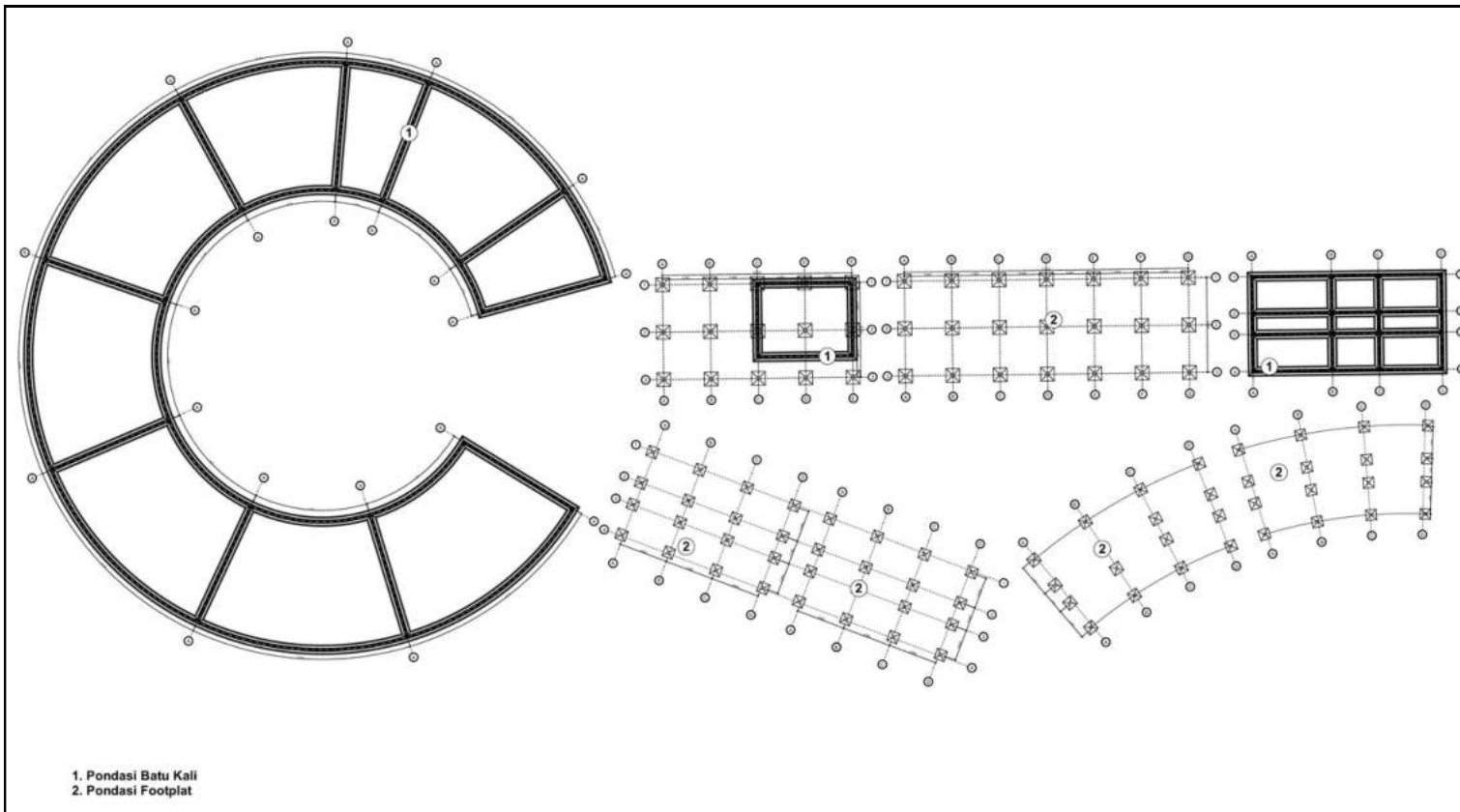


Tempat Duduk Ramah Difabel



Tempat duduk ini dirancang dalam bentuk lingkaran, terinspirasi oleh preseden yang ada, yang mendukung aksesibilitas untuk tunarungu. Konfigurasi ini memastikan bahwa semua pengguna dapat saling melihat dan berkomunikasi dengan lebih mudah. Selain itu, terdapat area khusus untuk kursi roda yang memungkinkan penyandang disabilitas bergabung dengan nyaman dalam kegiatan tersebut.

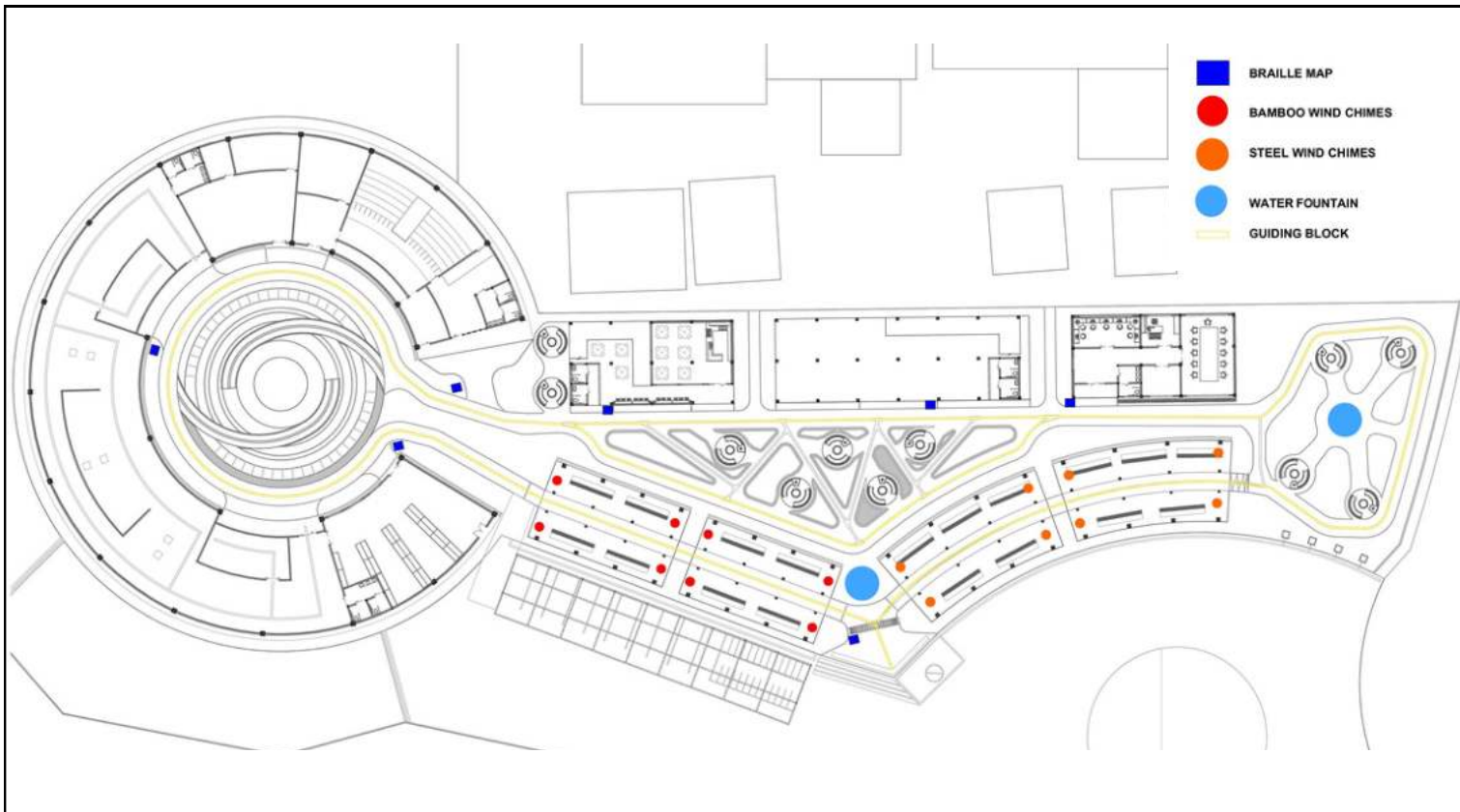




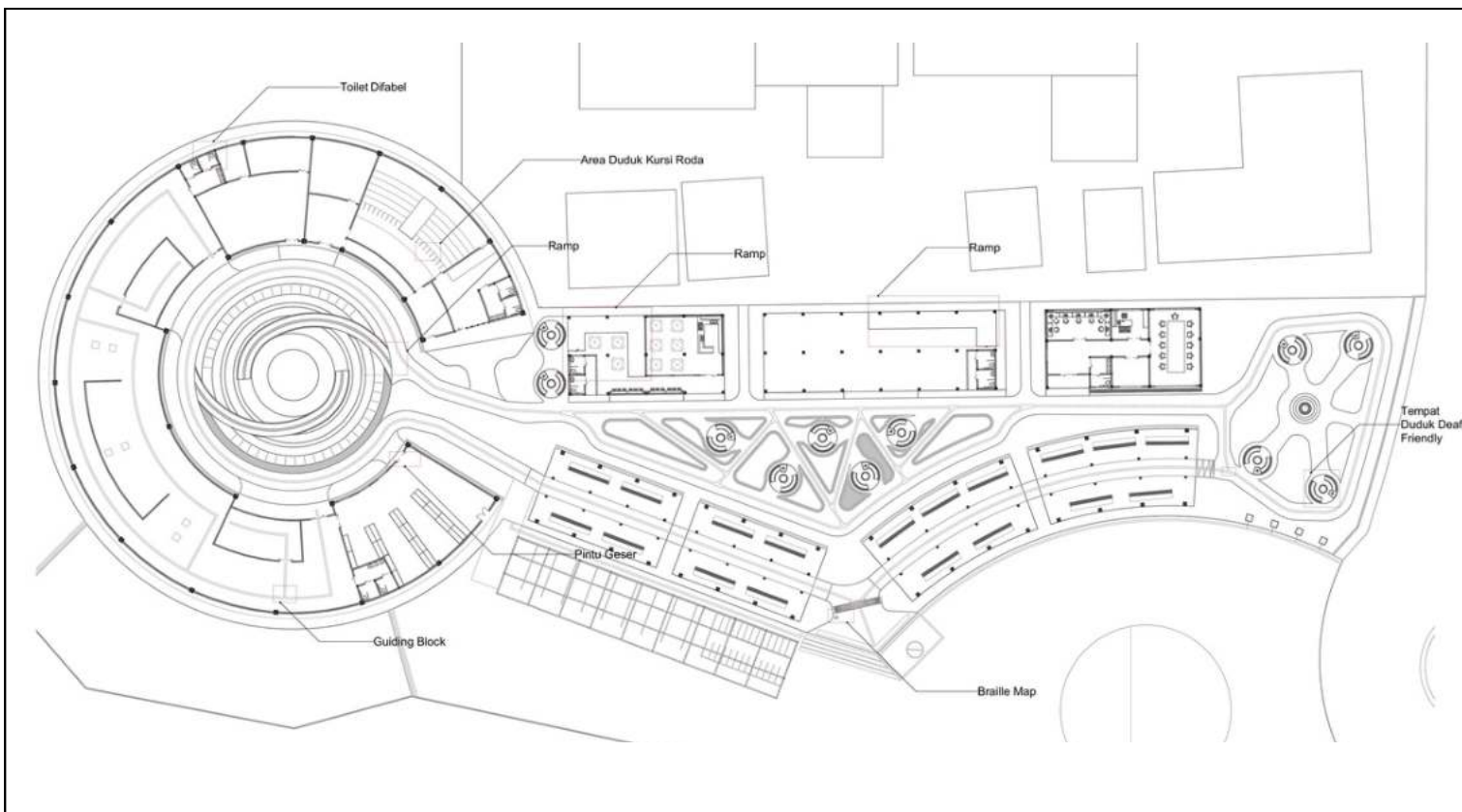
Berikut adalah rencana pondasi dari bangunan yang dirancang. Bangunan ini menggunakan dua jenis pondasi: ada yang hanya memakai pondasi footplat, ada yang hanya memakai pondasi batu kali, dan ada yang menggunakan kombinasi keduanya. Pemilihan jenis pondasi disesuaikan dengan kebutuhan struktural dan kondisi tanah di setiap bagian bangunan.



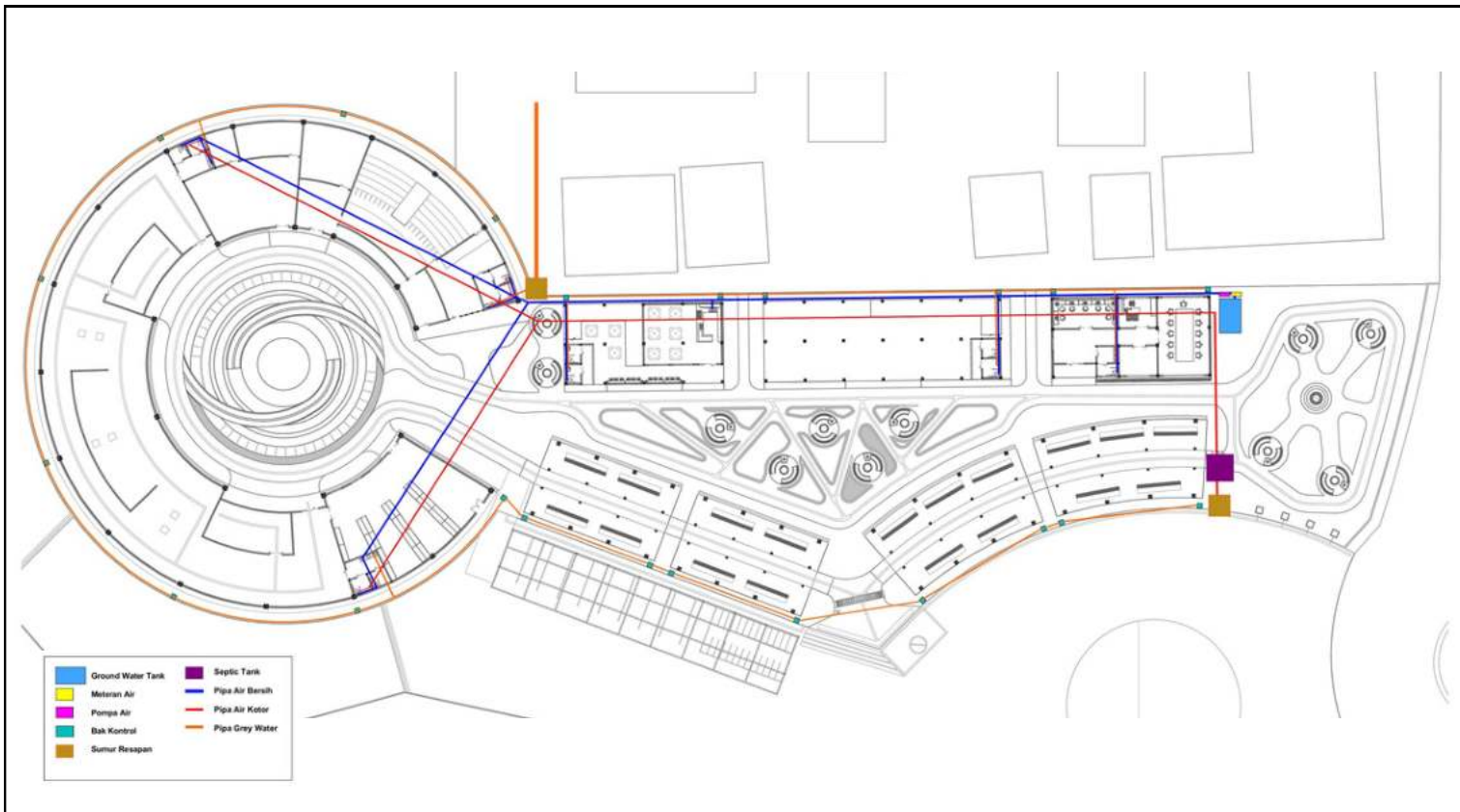
Berikut adalah rencana titik lampu dan kelistrikan pada rancangan. Jenis lampu yang digunakan mencakup lampu LED linear, lampu LED direct, lampu sebar, dan lampu taman. Listrik untuk bangunan ini akan diambil dari PLN untuk memastikan pasokan daya yang stabil dan mencukupi. Penempatan titik lampu dirancang untuk memberikan pencahayaan yang optimal di setiap area sesuai fungsinya.



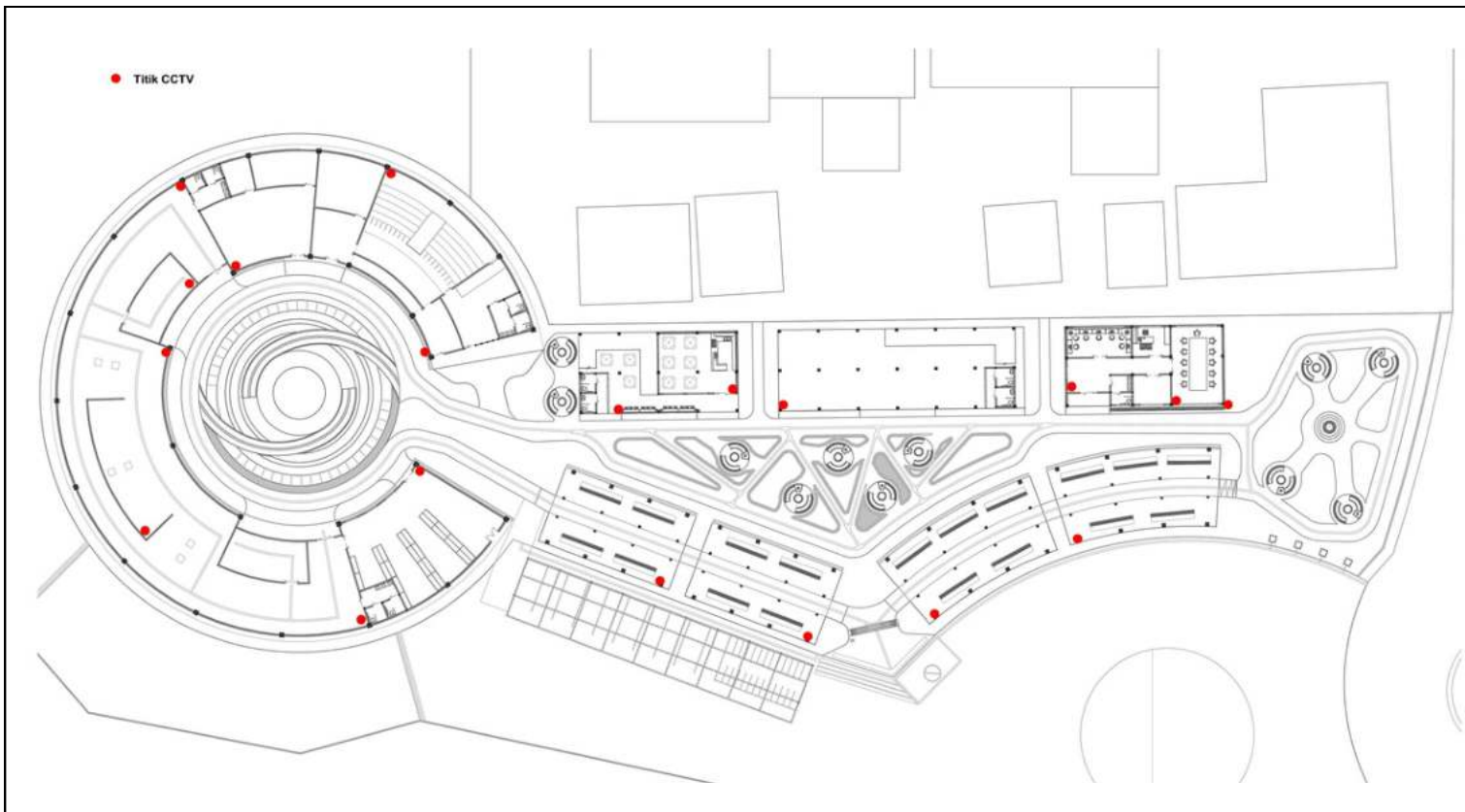
Berikut adalah rencana wayfinding untuk para difabel di kawasan ini. Fitur-fitur yang membantu navigasi antara lain guiding block, peta braille, water fountain, dan lonceng angin. Guiding block membantu penyandang tunanetra dalam menavigasi jalur dengan aman. Peta braille memberikan informasi tentang lokasi dan fasilitas. Water fountain dan lonceng angin berfungsi sebagai penanda auditori untuk membantu orientasi di area luar ruangan.



Rancangan art community center ini sepenuhnya dirancang ramah difabel. Desain tanpa hambatan (barrier-free design) ditunjukkan dengan adanya ramp, guiding block, pintu geser, toilet difabel, peta braille, dan tempat duduk yang ramah tunarungu. Fasilitas-fasilitas ini memastikan aksesibilitas dan kenyamanan bagi semua pengguna, termasuk penyandang disabilitas.



Berikut adalah rencana plumbing pada kawasan ini, yang mencakup air bersih, air kotor, dan grey water. Air bersih diambil dari PDAM dan ditampung di ground water tank. Grey water, termasuk air hujan, disalurkan menuju sumur resapan. Air kotor disalurkan ke septic tank sebelum akhirnya dialirkan ke sumur resapan.



Berikut adalah rencana titik CCTV pada rancangan. Kamera CCTV akan dipasang di setiap sudut utama kawasan untuk memastikan keamanan dan pengawasan optimal. Titik-titik strategis termasuk area pintu masuk, pintu keluar, koridor utama, ruang publik, dll. Setiap kamera diatur untuk memberikan cakupan penuh tanpa ada area yang tidak terpantau.

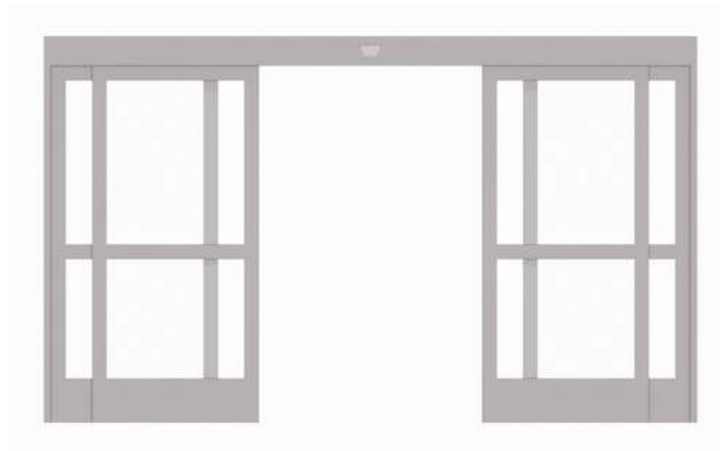






BAB V **Evaluasi**

Penggunaan Pintu Khusus



Pintu two-way door digunakan dalam perancangan ini untuk memungkinkan akses masuk dan keluar dari kedua sisi, sehingga cocok untuk area dengan lalu lintas tinggi. Pintu ini dilengkapi mekanisme pegas yang membuatnya kembali ke posisi tertutup secara otomatis, serta dirancang ramah difabel untuk memudahkan pengguna difabel khususnya tunadaksa

Pintu geser otomatis yang digunakan dalam perancangan ini dirancang untuk memberikan akses yang mudah bagi semua pengguna, termasuk penyandang difabel. Pintu ini dilengkapi sensor gerak yang memungkinkan pintu terbuka dan tertutup secara otomatis, memastikan kenyamanan dan efisiensi.

Pintu geser manual digunakan pada kamar mandi dan ruang-ruang tertentu untuk memudahkan akses bagi difabel, karena mudah dibuka tanpa memerlukan banyak tenaga. Desain ini juga mengoptimalkan ruang, memastikan bahwa pengguna dapat bergerak dengan lebih bebas dan aman.

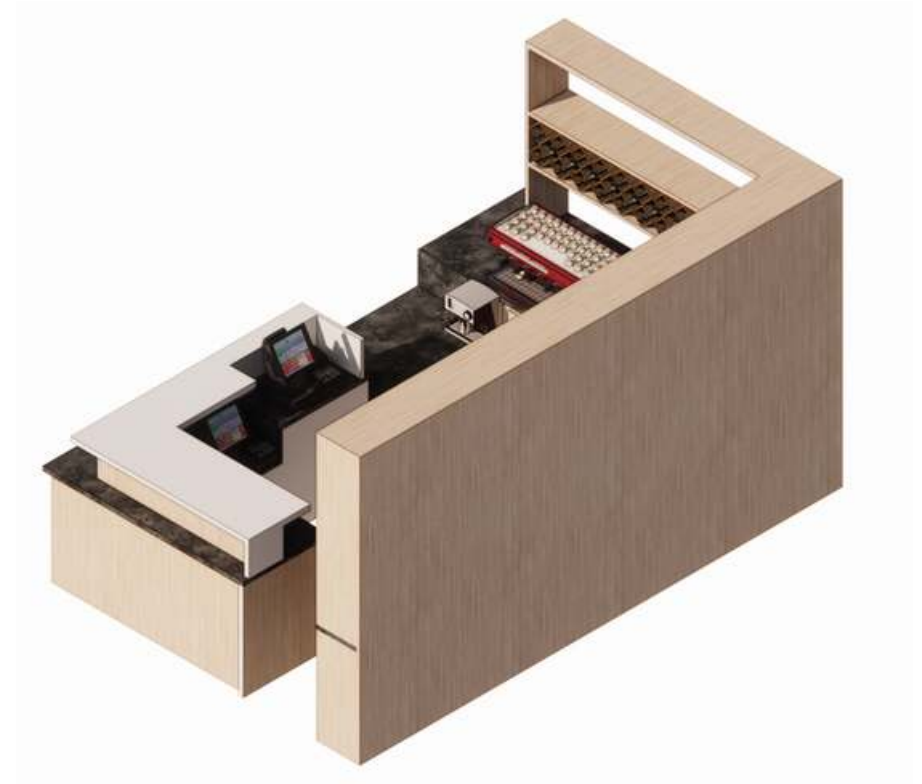
Lampu dan Guiding Block di Galeri Seni

Penggunaan lampu spot pada setiap lukisan dalam ruangan ini dirancang untuk meningkatkan visibilitas bagi para difabel, terutama bagi mereka dengan gangguan penglihatan. Lampu spot ini menyoroti karya seni secara langsung, memastikan bahwa detail dan warna dari setiap lukisan dapat terlihat dengan jelas. Dengan pencahayaan yang fokus, para difabel dengan low vision dapat lebih mudah menikmati dan memahami karya seni yang dipamerkan. Selain itu, pencahayaan yang kontras membantu menciptakan pengalaman visual yang lebih nyaman dan tidak membingungkan. Desain ini juga mempertimbangkan aspek estetika dan fungsionalitas, sehingga menciptakan lingkungan yang inklusif dan ramah bagi semua pengunjung.

Guiding block pada ruangan ini berfungsi sebagai panduan bagi para pengunjung, khususnya tunanetra, untuk bergerak dengan aman dan mandiri di dalam galeri. Jalur guiding block tersebut membantu mereka dalam menemukan lokasi setiap lukisan dengan memberikan batas dan arah yang jelas. Blok ini diletakkan secara strategis di lantai, menghubungkan berbagai area di dalam ruang galeri, sehingga memudahkan navigasi tanpa memerlukan bantuan orang lain.



Detail Meja Barista



Meja barista dalam desain kafe ini dirancang dengan perhatian terhadap aksesibilitas, terutama untuk pengguna difabel. Terdapat dua tingkat ketinggian pada meja barista, dengan satu bagian lebih rendah untuk memudahkan interaksi antara barista dan pelanggan yang menggunakan kursi roda. Meja kasir pada kafe yang ramah difabel dirancang dengan dua tingkat untuk memenuhi kebutuhan barista dengan berbagai kemampuan fisik. Tingkat atas digunakan untuk berinteraksi dengan pelanggan yang berdiri, sementara tingkat bawah dirancang dengan ketinggian yang sesuai untuk barista yang menggunakan kursi roda.

Denah Furnitur Ruang Workshop

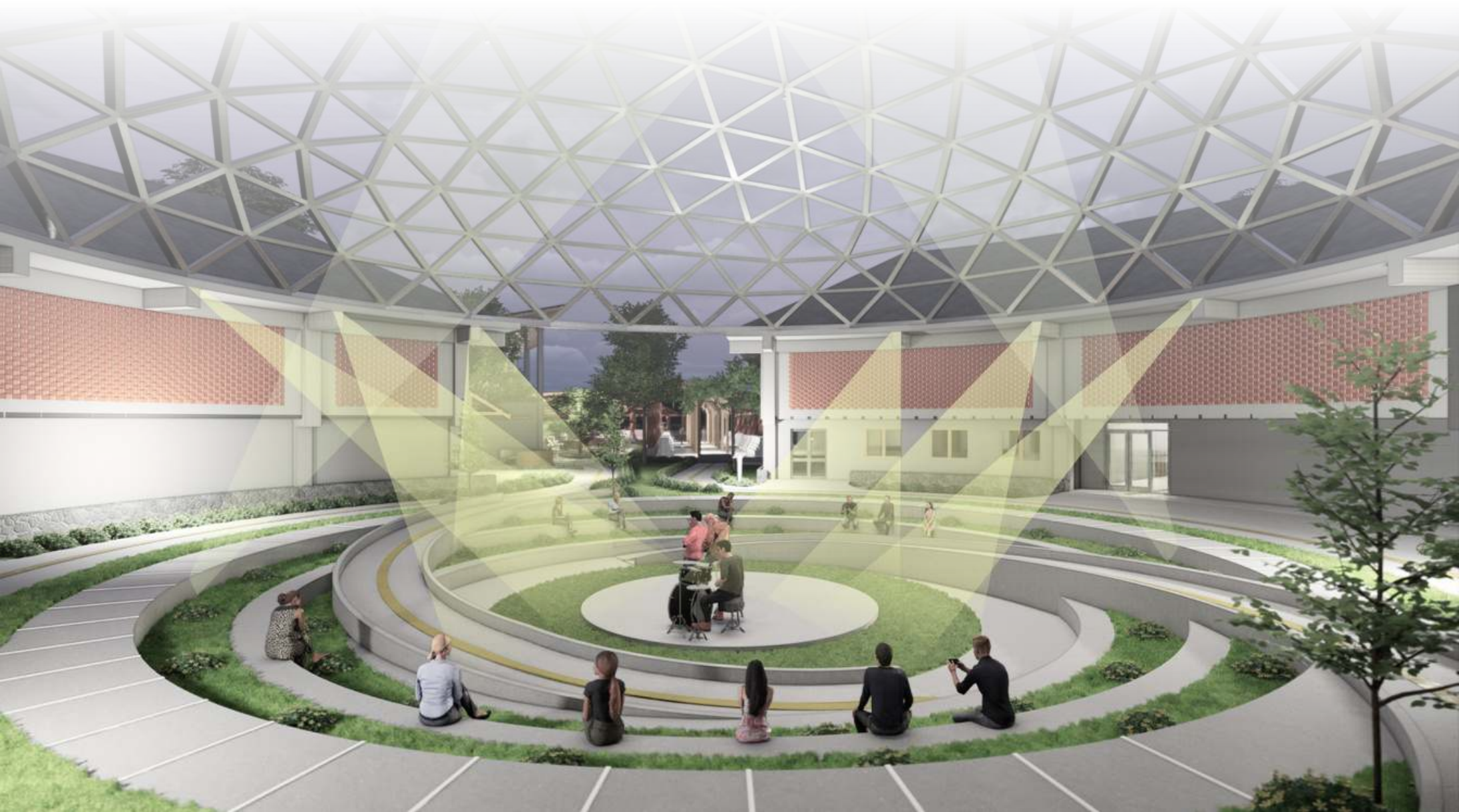


Meja yang dirancang untuk ruang workshop dalam gambar ini sangat memperhatikan kebutuhan pengguna difabel, khususnya mereka yang menggunakan kursi roda. Meja tersebut memiliki ketinggian yang memungkinkan kursi roda dapat masuk dengan nyaman di bawahnya, memastikan bahwa pengguna kursi roda dapat duduk dan bekerja di meja ini tanpa hambatan. Desainnya juga memadai untuk aksesibilitas, dengan area kerja yang luas sehingga semua peserta, baik yang menggunakan kursi roda maupun tidak, dapat berkolaborasi secara efektif. Selain itu, ada cukup ruang untuk kursi biasa dan kursi roda, mencerminkan inklusivitas dan kenyamanan bagi semua pengguna.



Dome Amphiteater

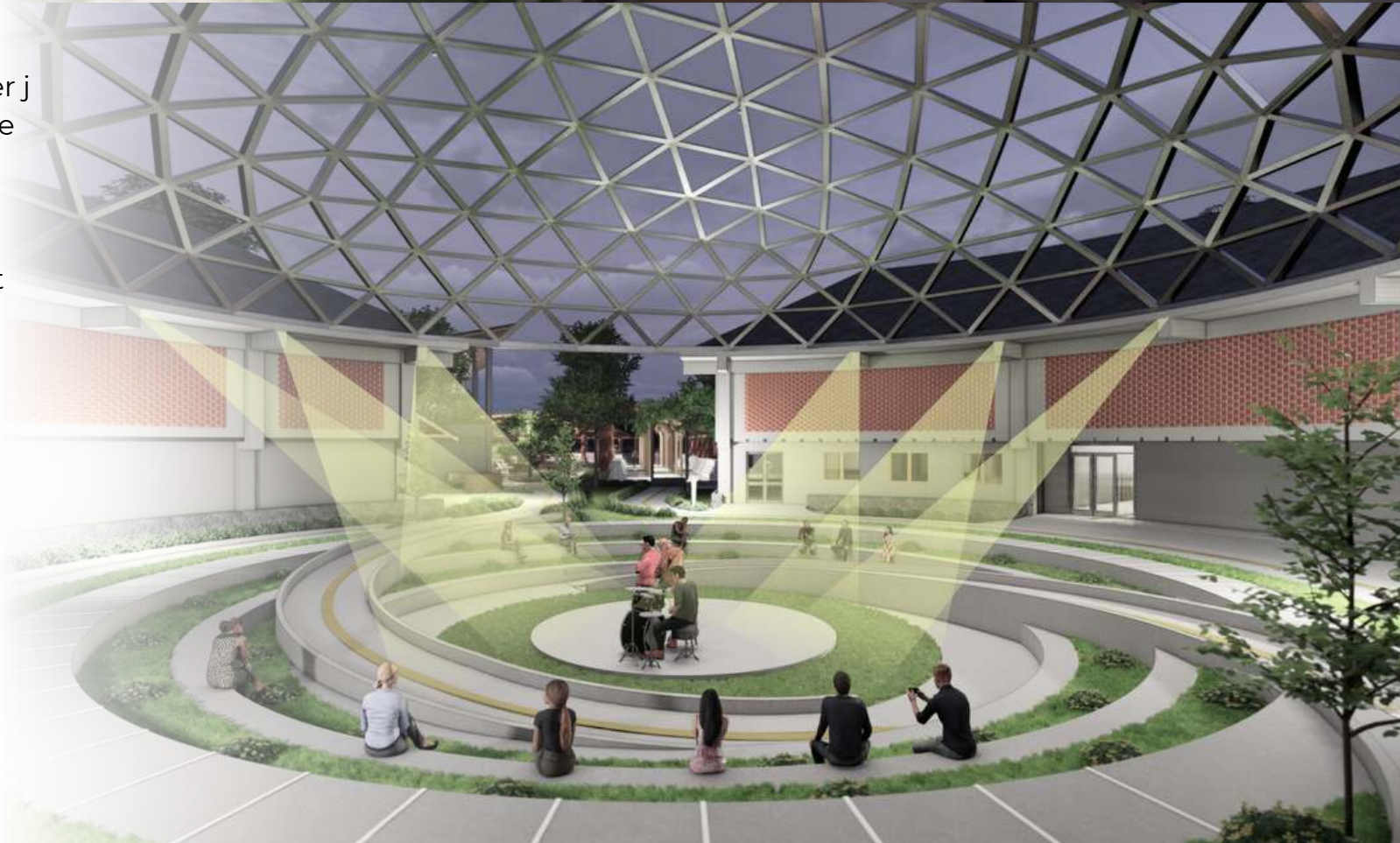
Struktur dome pada amfiteater ini dirancang dengan tujuan menciptakan bentuk yang estetik dan simbolis, mencerminkan seni yang dinamis dan modern. Dome tersebut tidak hanya berfungsi sebagai elemen arsitektural yang ikonik, tetapi juga sebagai alat untuk menghasilkan bayangan artistik yang berubah-ubah seiring pergerakan matahari sepanjang hari. Bayangan yang dihasilkan oleh rangka dome memberikan dimensi visual tambahan yang memperkaya pengalaman pengunjung, menjadikan ruang ini lebih dari sekadar tempat berkumpul, tetapi juga sebuah karya seni yang hidup. Dome ini memungkinkan amfiteater tetap terbuka terhadap elemen alam sambil memberikan perlindungan simbolis dan estetik yang tidak mengorbankan esensi dari ruang luar. Pemasangan pencahayaan (lighting) di sisi dome agar mudah dalam hal perawatan (maintenance). Penempatan lampu di sekitar struktur dome memungkinkan pencahayaan yang merata dan dapat difokuskan ke area tengah panggung, menciptakan suasana yang dramatik dan mendukung performa tanpa menghalangi pandangan penonton. Desain ini juga mempertimbangkan aspek fungsionalitas dan kenyamanan, sehingga perawatan rutin lampu menjadi lebih mudah dan aman dilakukan. Lampu sorot juga dileakkan menyorot ke struktur dome untuk memberikan kesan estetika yang baik saat malam hari.



Point Interest Untuk Masyarakat Umum

Selain galeri seni, point of interest pada perancangan ini adalah kafe dan taman yang dirancang dengan estetika tinggi. Taman ini merupakan ruang terbuka hijau yang ramah difabel, menawarkan kenyamanan dan keindahan bagi pengunjung, sehingga tetap menarik bahkan saat tidak ada acara atau pameran. Kafe yang terintegrasi dengan taman menjadi tempat ideal bagi pengunjung untuk bersantai dan menikmati suasana, dengan desain yang memastikan aksesibilitas bagi semua orang, termasuk penyandang difabel.

Juga pada bagian amphiteater j dapat dimanfaatkan untuk live music sebagai fasilitas pengunjung yang datang di cafe sehingga ada maupun tidak ada pameran atau event tetap bisa mengundang para pengunjung untuk datang.



Hasil pembuktian atau evaluasi awal rancangan

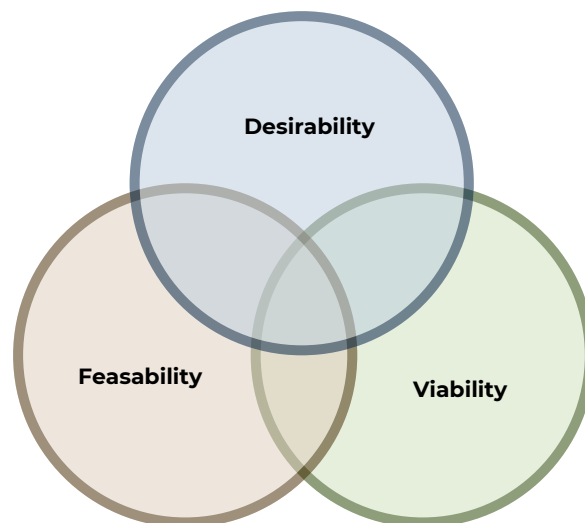
Perancangan Art Community Center ini mewujudkan prinsip-prinsip Human-centered Design dengan berfokus pada desirability, feasibility, and viability. Memiliki peran penting dalam gerakan hak-hak penyandang difabel, berikut adalah aspek-aspek yang mencakup pendekatan Human-centered design.

Desirability. Bangunan ini memperlihatkan prinsip-prinsip Universal Design. Beberapa fitur Universal Design yang telah diterapkan meliputi:

- Ramp sebagai sirkulasi akses ke lantai atas, dan juga amphiteater.
- Sirkulasi yang lebar: Kawasan ini memiliki sirkulasi selebar 2 meter.
- Guiding Block: semua bangunan dan sirkulasi di kawasan ini dilengkapi dengan guiding block.
- Sistem Wayfinding: Sistem penunjuk arah yang mudah diikuti dengan bantuan fitur dinding bertekstur, fitur air di landscape, dan braille map.

Feasibility. Feasibility merujuk pada kemungkinan bangunan dapat dioperasikan dan diusahakan secara efektif. feasibility pada rancangan ini diwujudkan melalui:

- Penggunaan fasad yang memaksimalkan sirkulasi udara
- Pencahayaan alami pada bangunan.
- Pemakaian material yang kuat sebagai struktur utama.



Viability. Viability merujuk pada kemungkinan bangunan dapat dioperasikan dan diusahakan secara ekonomi dan lingkungan. Gedung ini dirancang agar berkelanjutan secara finansial, dengan adanya area komersial yaitu galeri seni, teater, artshop, cafe dan area workshop.

Hasil pembuktian atau evaluasi awal rancangan

Aspek	Tunarungu	Tunanetra	Tunadaksa
Desain Spasial	Ruang terbuka dengan koneksi visual	Jalur taktil dan tekstur untuk penuntun jalan	Pastikan jalur lebar, ramp, dan pintu untuk akses kursi roda.
Pencahayaan	Cahaya alami dan ruang terang untuk kemudahan komunikasi	Pencahayaan yang merata dan terdistribusi dengan baik. Gunakan cahaya alami dan minimalkan silau.	Pencahayaan yang cukup tanpa silau atau bayangan
Akustik	Peredam suara untuk ruang yang tenang, Minimalkan kebisingan latar dan gema.	Perlakuan akustik untuk mengurangi kebisingan. Pertimbangan akustik kurang relevan bagi tunanetra tetapi tetap penting untuk kenyamanan secara keseluruhan.	Peningkatan suara untuk pendengaran yang lebih baik. Fokus pada isolasi suara dan ruang yang tenang.
Warna dan Kontras	Kontras tinggi dan warna-warna cerah	Warna yang cerah, kontras dan Pemanfaatan tekstur dan material	Warna kontras untuk visibilitas dan keamanan
Tanda dan Penuntun	Penanda taktil dan alat komunikasi taktil	Paving taktil dan penandaan Braille untuk navigasi dan informasi.	Lantai bertekstur dan kontrol yang dapat diakses
Desain Furnitur	Tata letak kursi yang fleksibel	Furnitur ergonomis dan dapat disesuaikan	Furnitur yang dapat diatur dan ergonomis untuk mengakomodasi berbagai kebutuhan fisik.
Teknologi	Bantuan visual dan tampilan bahasa isyarat	Alat bantu navigasi audio, peta taktil, dan teknologi Braille untuk akses informasi.	Pintu otomatis, meja yang dapat diatur, dan sistem yang diaktifkan suara untuk kemandirian.
Ruangan Luar	Area luar ruangan dan tempat duduk yang dapat diakses	Jalur taktil dan taman sensorik	Aksesibilitas rampa dan seni luar ruangan inklusif



BAB VI

Lampiran



Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext.2301
F. (0274) 898444 psw.2091
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uii.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 2423130830/Perpus./10/Dir.Perpus/VI/2024

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : MUHAMMAD KHUSNUL KHULUQ TALIJWA
Nomor Mahasiswa : 20512189
Pembimbing : DR-ING. NENSI GOLDA YULI, S.T., M.T.
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ART COMMUNITY CENTER DI BANTUL YANG
BERFOKUS PADA PENYANDANG DIFABEL DENGAN
PENDEKATAN HUMAN-CENTERED DESIGN

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **8 (Delapan) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 7/27/2024

Direktur



Muhammad Jamil, SIP.

MOZAIC

PERANCANGAN ART COMMUNITY CENTER DI BANTUL YANG BERFOKUS PADA PENYANDANG DIFABEL DENGAN PENDEKATAN HUMAN-CENTERED DESIGN

Mosaic melambangkan keragaman dan inklusivitas, di mana setiap individu, termasuk penyandang difabel, adalah seperti potongan dalam mosaik besar yang membentuk komunitas yang harmonis. Art Community Center di Bantul dirancang untuk menciptakan ruang inklusif yang memprioritaskan aksesibilitas dan estetika bagi penyandang difabel. Fasilitas ini memungkinkan difabel mengembangkan potensi melalui seni dan kreativitas, mengatasi keterbatasan pendidikan formal. Dengan pendekatan human-centered design dan kajian mendalam dari aesthetics for difable, perancangan ini menekankan pentingnya aksesibilitas fisik serta menciptakan pengalaman estetika yang memadai bagi difabel, termasuk tunarungtu, tunadaksa, dan tunanetra, serta berkontribusi pada arsitektur inklusif dan partisipasi sosial-budaya difabel.

Rumusan Masalah

- Bagaimana perancangan tata ruang di dalam Art Community Center untuk Penyandang Difabel agar dapat memfasilitasi Para penyandang difabel, dengan fokus pada tunarungtu, tunanetra dan tunadaksa?
- Bagaimana menciptakan estetika yang mengoptimalkan kebutuhan dan preferensi penyandang difabel dalam desain Art Community Center 307?
- Bagaimana desain interior dan eksterior Art Community Center untuk Penyandang Difabel di Bantul dapat memfasilitasi aktivitas komunitas bagi para penyandang difabel?

FUNCTION	AFFECT	CONTEXT
<ul style="list-style-type: none">Ruang Workshop seniRuang Pameran seniTeaterArt Shop	<ul style="list-style-type: none">Aksesibilitas DifabelFasilitasTeknologiTata RuangSignage	<ul style="list-style-type: none">RegulasiBagian PublikSirkulasi

URUTAN: TATA RUANG, FASILITAS, TEKNOLOGI, TATA RUANG, SIGNAGE

Pengguna Utama

- Komunitas Umum Seni dan Difabel
- Pengunjung Difabel dan Masyarakat umum
- Seniman
- Penjual Karya Seni
- Pengelola

Aktivitas Utama

- Mengajar pameran seni
- Mengajar pertunjukan seni
- Mengajar workshop atau kelas seni
- Mengajarkan dan menjual karya seni
- Berjualan
- Mengelola Manajemen

Human-Centered Design

Desirability, Feasibility, Viability

The solutions that emerge at the end of the Human-Centered Design should fit the overlap of these three known: they need to be Desirable, Feasible, and Viable.

Eksplorasi Massa

Merupakan desain awal yang menunjukkan bentuk umum dari bangunan. Merupakan desain awal yang menunjukkan bentuk umum dari bangunan.

Aesthetics for Difables

Aspek	Tunarungtu	Tunanetra	Tunadaksa
Bentuk Fisikal	Ruang terbuka dengan lantai rata	Aksesibilitas visual yang memadai	Parkir lebar, ramp, dan jalur akses yang mudah
Pencahayaan	Pencahayaan yang memadai dan terdistribusi dengan baik	Pencahayaan yang memadai dan terdistribusi dengan baik	Pencahayaan yang memadai dan terdistribusi dengan baik
Akustik	Pencahayaan yang memadai dan terdistribusi dengan baik	Pencahayaan yang memadai dan terdistribusi dengan baik	Pencahayaan yang memadai dan terdistribusi dengan baik
Warna dan Suhu	Warna yang cerah, kontras dan mudah dilihat	Warna yang cerah, kontras dan mudah dilihat	Warna yang cerah, kontras dan mudah dilihat
Tanda dan Penanda	Penanda yang mudah dilihat dan terdistribusi dengan baik	Penanda yang mudah dilihat dan terdistribusi dengan baik	Penanda yang mudah dilihat dan terdistribusi dengan baik
Bentuk Fisikal	Tata letak yang mudah dilihat dan terdistribusi dengan baik	Tata letak yang mudah dilihat dan terdistribusi dengan baik	Tata letak yang mudah dilihat dan terdistribusi dengan baik
Teknologi	Teknologi yang mudah dilihat dan terdistribusi dengan baik	Teknologi yang mudah dilihat dan terdistribusi dengan baik	Teknologi yang mudah dilihat dan terdistribusi dengan baik
Ruang Luar	Ruang luar yang mudah dilihat dan terdistribusi dengan baik	Ruang luar yang mudah dilihat dan terdistribusi dengan baik	Ruang luar yang mudah dilihat dan terdistribusi dengan baik

Bubble Diagram Program Ruang

Diagram yang menunjukkan hubungan antara berbagai ruang dalam bangunan.

Jenis Pengunjung di Sekitar Site

- Wahana Pengunjung Seni dan Kreatifitas
- Tarif Dukung dan Managemen
- Keluarga (Orang dewasa dan anak-anak)

Lokasi

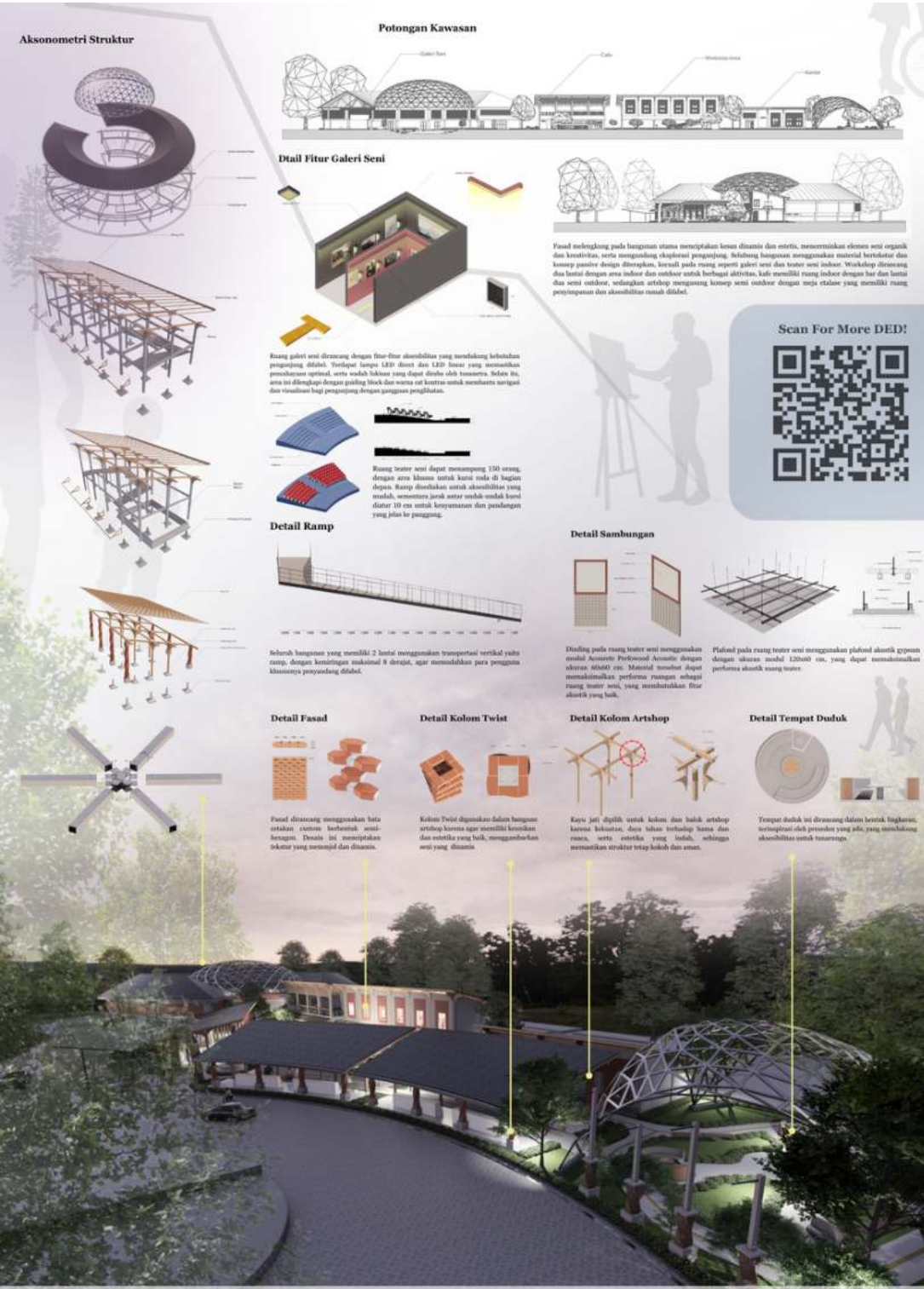
Letak perancangan adalah Persegi Panjang di Jl. Parangtirta, Bantul, Yogyakarta, seluas 3.500 m², strategis dekat fasilitas umum, memperlengkapi akses bagi masyarakat, termasuk difabel. Saat ini, PPG mengalami penurunan pengunjung dan banyak kios berdekatan, sehingga perlu perhatian dalam pengelolaan dan status lahan dari pemerintah.

Fitur Pendukung Ramah Difabel

Diagram yang menunjukkan fitur pendukung ramah difabel dalam bangunan.

Bangunan Utama

Diagram yang menunjukkan bangunan utama dan fitur pendukung ramah difabel.





Daftar Pustaka

Abdurrahman, Beny. (2014). Media Pembelajaran Huruf Latin Dan Hijaiyah Braille Dengan Output Suara Untuk Siswa Tunanetra Di Slb A Yaketunis Yogyakarta. Jurnal. Yogyakarta.

Ching, Francis DK. 1979. Architecture: Form, Space and Order. USA: Van Nostrand Reinhold Company, Inc.

Daerah DIY - Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial Dan Sarana Kesejahteraan Sosial. (n.d.). https://bappeda.jogjaprov.go.id/dataku/data_dasar/cetak/105-penyandang-masalah-kesejahteraan-sosial-dan-sarana-kesejahteraan-sosial

DATA-PMKS-difabel-2018. (2018). Retrieved January 26, 2024, from <https://dinsos.jogjaprov.go.id/wp-content/uploads/2019/02/DATA-PMKS-difabel-2018.pdf>

Deafspace. (n.d.). Gallaudet University. Retrieved December 19, 2019 from <https://www.gallaudet.edu/campus-designand-planning/deafspace>

Ideo, 2012. HCD-Human centered design Toolkit 2nd edition

Khafidhoh, Q., Wisnu Setiawan, S. T., & Arch, M. (2019). Kampung Tunanetra Ibnu Umi Maktum Berdasarkan Parameter Universal Design (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Kulyk, O., Kosara, R., Urquiza, J., & Wassink, I. (2007). Human-centered aspects. In Human-Centered Visualization Environments: GI-Dagstuhl Research Seminar, Dagstuhl Castle, Germany, March 5-8, 2006, Revised Lectures (pp. 13-75). Springer Berlin Heidelberg.

Ndaumanu, F. (2020). Hak penyandang difabel: Antara tanggung jawab dan pelaksanaan oleh pemerintah daerah. Jurnal Ham, 11(1), 131-150.

Indonesia. 2011. Undang-undang (UU) Nomor 19 Tahun 2011 tentang Pengesahan Convention On The Rights of Persons With Disabilities (Konvensi Mengenai Hak-hak Penyandang difabel), LEMBARAN NEGARA REPUBLIK INDONESIA TAHUN 2011 NOMOR 107, TAMBAHAN LEMBARAN NEGARA REPUBLIK INDONESIA NOMOR 5251

Indreswari, F. (2021). PERANCANGAN COMMUNITY CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR BIOFIK DI BANDAR LAMPUNG.

Peraturan Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Nomor 14/PRT/M/2017 Tahun 2017 tentang. Persyaratan Kemudahan Bangunan Gedung

Rahadi, F., & Setiawan, S. D. (Eds.). (2018, September 12). Fasilitas Publik Yogyakarta Belum Ramah difabel. https://news.republika.co.id/berita/pey04o291/fasilitas-publik-yogyakarta-belum-ramah-difabel#google_vignette

Sabillah, M. A. (2021). Perancangan Gresik Art Center dengan pendekatan arsitektur ikonik (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

Setiawan, T. A., & Maharlika, F. (2021). Tinjauan Sirkulasi Ruang Pada Fasilitas Penyandang Tunanetra. DIVAGATRA-Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain, 1(1), 70-79.

Yasmin, F., & Parvin, G.A. (2008). Community Centers for Community Development: A Case Study of Dhaka City.

Yusri, Q. M. (2021). Perancangan Pusat Kreatifitas Difabel Di Aceh (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).





ARCHITECTURE
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA
LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA

RIBA 
Architecture.com



**CANBERRA
ACCORD**