

**PERANCANGAN PUSAT KREATIFITAS DIFABEL
DI ACEH**

TUGAS AKHIR

Diajukan Oleh :

QUEEN MONALISA YUSRI

NIM. 150701125

Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi
Program Studi Arsitektur



FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2020 M / 1441 H

PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN PUSAT KREATIFITAS DIFABEL DI BANDA ACEH
(PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU)**

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Sebagai Salah
Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Strata-1

Oleh:

QUEEN MONALISA YUSRI
NIM. 150701125

Program Studi Arsitektur
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II


Cut Rezha Nanda Keumala.,S.T., M.Ds


Meutia., S.T., M.Sc
NIDN. 2015058703

PENGESAHAN TIM PENGUJI

PERANCANGAN PUSAT KREATIFITAS DIFABEL DI BANDA ACEH (PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU)

TUGAS AKHIR

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus Serta
Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Strata-1 Dalam Ilmu Arsitektur

Pada Hari / Tanggal

Jumat, 22 Januari 2021

9 Jumadil Akhir 1442 H

Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir

Ketua

Cut Rezha Nanda Keumala, S.T., M.Ds

Sekretaris

Meutia, S.T., M.Sc
NIDN. 2015058703

Penguji I

Zuhrahmi, DE, S.T., M.T

Penguji II

Maysarah Bakri, S.T., M.Arch
NIDN. 2013078501

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh,

Dr. Azhar Amsal, M.Pd
NIDN. 2001066802

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan Hormat,

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Queen Monalisa Yusri
NIM : 150701125
Prodi : Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul : Perancangan Pusat Kreatifitas Difabel
(Pendekatan Arsitektur Perilaku)

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya ilmiah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya ilmiah orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemiliknya.
4. Tidak memanipulasi dan tidak memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggungjawabkannya.

Apabila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melakukan pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan. Saya bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Banda Aceh, 18 Juli 2020
Yang Menyatakan,




Queen Monalisa Yusri

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT karena dengan rahmat dan atas kehendaknya, akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan yang berjudul “Perancangan Pusat Kreatifitas Difabel di Aceh, dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku” ini pada program studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah diutus Allah sebagai penyempurna akhlak di dunia.

Alhamdulillah penulis telah menyelesaikan pembuatan laporan tugas akhir untuk dapat melanjutkan ketahap Tugas Akhir. Penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah berpartisipasi dan bersedia mengulurkan tangan untuk membantu dalam proses penyusunan laporan seminar ini. Untuk itu iringan do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan, baik kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu berupa pikiran, waktu, dukungan, motifasi dan dalam bentuk bantuan lainnya demi terselesaikannya laporan ini. Adapun pihak-pihak tersebut adalah :

1. Kedua orangtua saya tercinta Ayahanda Dr. Yusri, S.E. AK., M.Si dan Ibunda Fera Yunita, S.Pd yang senantiasa mendengar keluh kesah saya serta selalu mendoakan dan memberi dukungan tanpa henti yang terbaik untuk anaknya.
2. Bapak Rusydi, ST., M.Pd selaku ketua prodi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry.
3. Ibu Maysarah binti Bakri S.T., M. Arch, Selaku koordinator mata kuliah Seminar ini yang telah mengkoordinir, memberi pengarahan dan dorongan kepada kami hingga akhirnya terselesaikan laporan ini.
4. Ibu Cut Rezha Nanda Keumala, S.T.,M.Ds, dan Ibu Mutia, S.T., M.Sc selaku dosen pembimbing pada Tugas Akhir yang telah memberikan banyak motivasi, inovasi, bimbingan, arahan, serta pengetahuan hingga akhirnya terselesaikan laporan ini.

5. Kepada semua teman-teman seperjuangan “angkatan 2015” yang senantiasa memberi dukungan dan semangat sampai akhir.
6. Kepada Dinas Sosial provinsi Aceh dan Dinas Sosial Kota Banda Aceh yang sudah memudahkan saya mendapatkan data yang saya butuhkan.
7. Kepada BLK Provinsi dan BLK Kota Banda Aceh yang sudah memberikan informasi tentang fasilitas yang mampu mendukung difabel
8. Kepada pihak UPTD Ladong, yang sangat ramah mulai dari pimpinan hingga karyawan serta para difabel yang ada didalamnya, hingga memudahkan saya dalam memperoleh data.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini masih banyak terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik dari semua pihak demi kesempurnaan laporan ini.

Semoga laporan seminar ini dapat dibaca oleh orang banyak dan memberi manfaat untuk semuanya.

Banda Aceh, 18 Juli 2020

Penulis,

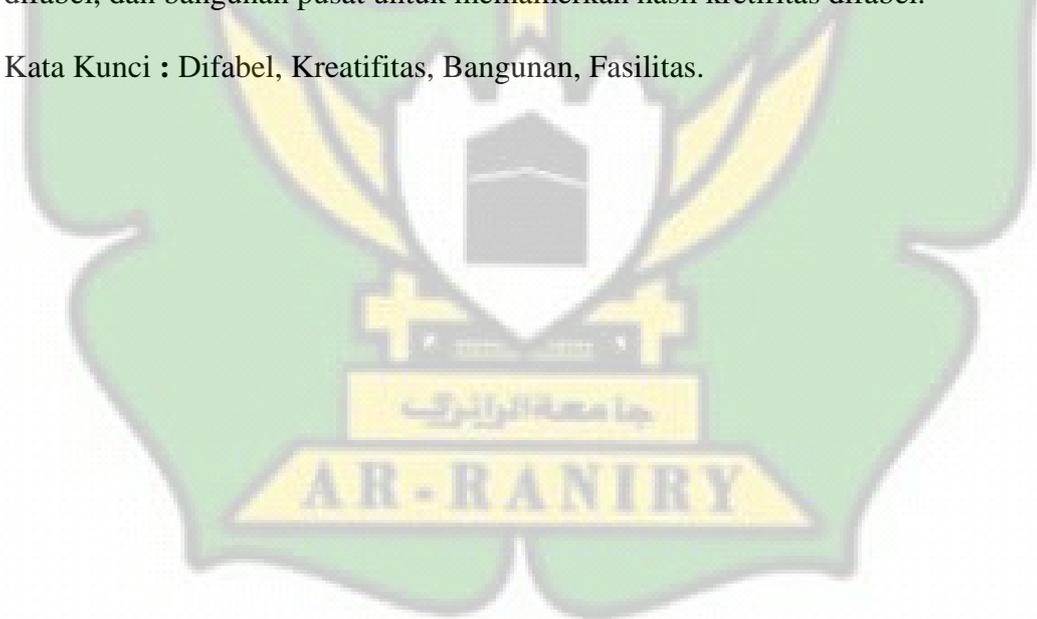
Queen Monalisa Yusri

NIM. 150701125

ABSTRAK

Dalam mengikuti era perkembangan zaman, masyarakat dituntut untuk mengikuti setiap perkembangannya dimana tidak dikecualikan bagi masyarakat difabel maupun non difabel. Dalam hal ini perkembangan yang dikasud ialah berkembang dari segi hal kreatifitas, dimana masyarakat mampu mengembangkan kreatifitasnya agar tetap bisa meningkatkan nilai diri. Bangunan-bangunan untuk mewadahi perkembangan difabel di Aceh masih terbilang belum memadai dengan jumlah difabel yang meningkat setiap tahunnya. Namun terdapat beberapa bangunan yang mewadahi perkembangan kreatifitas difabel yaitu UPTD Ladong Rumoh Seujahtera Beujroh Meukarya, UPTD ini memfasilitasi perkembangan difabel hanya khusus tuna netra, serta BLK. Maka dari itu perencanaan pembangunan “PUSAT KREATIFITAS DIFABEL” bertujuan untuk mampu mewadahi seluruh difabel dalam hal mengembagkan kreatifitas bagi difabel jenis tuna netra dan tuna rungu. Perancangan bangunan ini juga di fasilitasi ruangan pendukung serta bangunan yang ramah terhadap difabel, guna memudahkan pergerakan difabel didalamnya. Fasilitas didalamnya berupa asrama, ruang kelas, klinik kesehatan, ruang kreatifitas, pasar rakyat, kebun yang ramah difabel, dan bangunan pusat untuk memamerkan hasil kreatifitas difabel.

Kata Kunci : Difabel, Kreatifitas, Bangunan, Fasilitas.



ABSTRACT

In following the era of development, people are led to follow every development which is not excluded for people with disabilities and non-disabled people. In this case, the development referred to is developing in terms of creativity, where the community is able to develop their creativity so that they can still increase their self-worth. The buildings to accommodate the development of people with disabilities in Aceh are still considered inadequate with the number of people with disabilities increasing every year. However, there are several buildings that accommodate the development of creativity with disabilities, namely UPTD Ladong Rumoh Seujahtera Beujroh Meukarya, this UPTD facilitates the development of disabled people only specifically for the blind, and BLK. Therefore, the development planning of "CREATIVE CENTER FOR DISABLED" aims to be able to accommodate all diffables in terms of developing creativity for the blind and deaf. The design of this building is also facilitated by supporting rooms and buildings that are friendly to people with disabilities, in order to facilitate the movement of people with disabilities in it. The facilities include dormitories, classrooms, health clinics, creativity rooms, people's markets, disabled-friendly gardens, and a central building to showcase the results of disabled creativity.

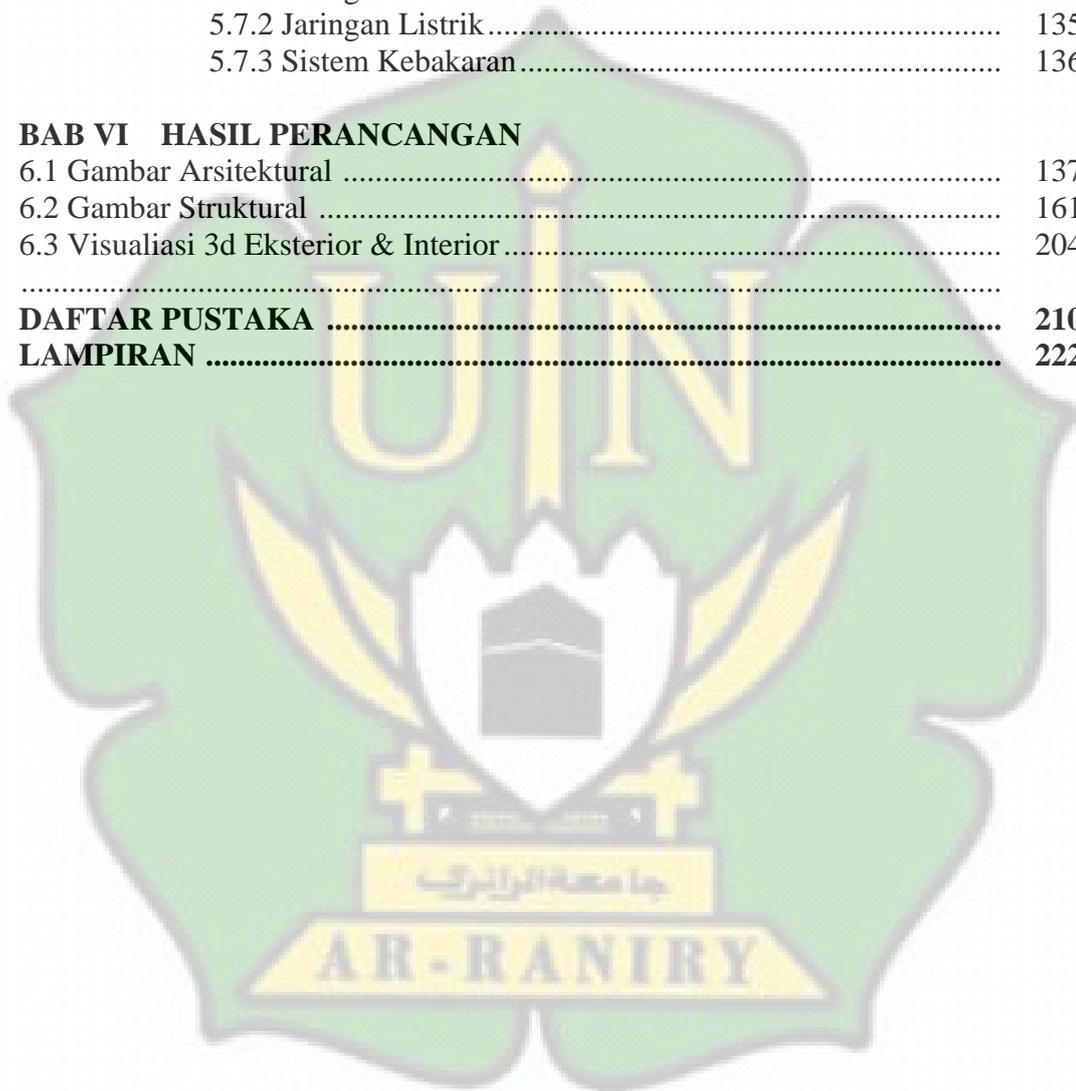
Keywords: Diffable, Creativity, Building, Facilities.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	i
KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Perancangan	5
1.3 Identifikasi Masalah	6
1.4 Pendekatan/Tema Perancangan	6
1.5 Batasan Perancangan	7
1.6 Kerangka Berfikir	8
1.7 Sistematika Penulisan	9
BAB II DESKRIPSI OBJEK RANCANGAN	
2.1 Tinjauan Umum <i>Pusat Kreatifitas Difabel</i>	10
2.2 Fungsi <i>Pusat Kreatifitas Difabel</i>	11
2.2.1 Jenis-Jenis Penyandang <i>Difabel</i>	12
2.2.2 Penanganan untuk Penyandang <i>Difabel</i>	14
2.2.3 Standar Perancangan Pusat <i>Pemberdayaan Kreatifitas Difabel</i>	14
2.2.4 Fasilitas dalam <i>Pusat Kreatifitas Difabel</i>	28
2.2.5 Kegiatan <i>Pusat Kreatifitas Difabel</i>	33
2.3 Tinjauan Lokasi	31
2.3.1 Lokasi	31
2.4 Studi Banding	36
2.4.1 UPTD Rumoh Seujahtera Beujroh Meukarya	36
2.4.2 Yayasan Karya Murni Medan	47
2.4.3 BLK Banda Aceh	51
2.4.4 Kesimpulan Studi Banding	54
BAB III PENDEKATAN PERANCANGAN	
3.1 Pengertian	56
3.1.1 Pengertian Tema Arsitektur Perilaku	56
3.2 Teori-Teori Tema Arsitektur Perilaku	56
3.3 Faktor Yang Mempengaruhi Arsitek Prilaku	58
3.3.1 Faktor-faktor Dalam Prinsip Arsitektur Perilaku	59
3.3.2 Pendekatan Metode Desain Arsitektur Perilaku	61
3.3.3 Ruang	62

3.4 Interpretasi Tema	63
3.5 Studi Banding Tema Sejenis	70
3.5.1 <i>Medical Cared Centre for Disabled Person</i>	70
3.5.2 <i>Day Center and Housing for the Disabled</i>	72
3.5.3 <i>The social health center</i>	74
3.6 Kesimpulan Studi Banding.....	77
BAB IV ANALISA PERANCANGAN	
4.1 Analisa Kondisi Lingkungan	79
4.1.1 Lokasi	79
4.1.2 Kondisi Eksisting Tapak	80
4.1.3 Peraturan Setempat	80
4.1.4 Potensi Tapak	80
4.1.5 Analisis Tapak	80
4.1.5.1 Analisa Matahari	82
4.1.5.2 Analisa Angin.....	84
4.1.5.3 Analisa Sirkulasi dan Pencapaian	85
4.1.5.4 Analisa Kebisingan	86
4.1.5.5 Analisa Vegetasi.....	88
4.1.5.6 Analisa Tapak.....	90
4.2 Analisa Fungsional	92
4.2.1 Analisa Pengguna	93
4.2.2 Analisa Kegiatan	93
4.2.3 Kebutuhan Ruang	94
4.2.4 Alur Kegiatan	96
4.2.5 Analisa Aktifitas Kaum Difabel Berdasarkan Perilaku .	98
4.2.6 Organisasi Ruang	99
4.2.7 Besaran Ruang	101
4.3 Analisa Utilitas	109
4.3.1 Analisa Sanitasi	109
4.3.2 Analisa Struktur dan Material	110
BAB V KONSEP PERANCANGAN	
5.1 Konsep Dasar	112
5.2 Konsep Tapak	114
5.2.1 Permintaan	114
5.2.2 Tata Letak	115
5.2.3 Pencapaian	116
5.2.4 Sirkulasi dan Parkir	117
5.3 Konsep Kenyamanan	120
5.3.1 Penghawaan.....	120
5.3.2 Pencahayaan	121
5.4 Konsep Keamanan	122
5.4.1 Keamanan Fisik.....	122
5.4.2 Keamanan Non Fisik.....	124
5.5 Gubahan Massa	124

5.5.1 Fasad Bangunan.....	125
5.5.2 Konsep Lanskap.....	126
5.5.3 Konsep Interior.....	130
5.6 Konsep Struktur	133
5.6.1 Struktur dan Material.....	133
5.7 Konsep Utilitas	134
5.7.1 Jaringan Air	134
5.7.2 Jaringan Listrik.....	135
5.7.3 Sistem Kebakaran.....	136
 BAB VI HASIL PERANCANGAN	
6.1 Gambar Arsitektural	137
6.2 Gambar Struktural	161
6.3 Visualiasi 3d Eksterior & Interior	204
.....
DAFTAR PUSTAKA	210
LAMPIRAN	222



DAFTAR GAMBAR

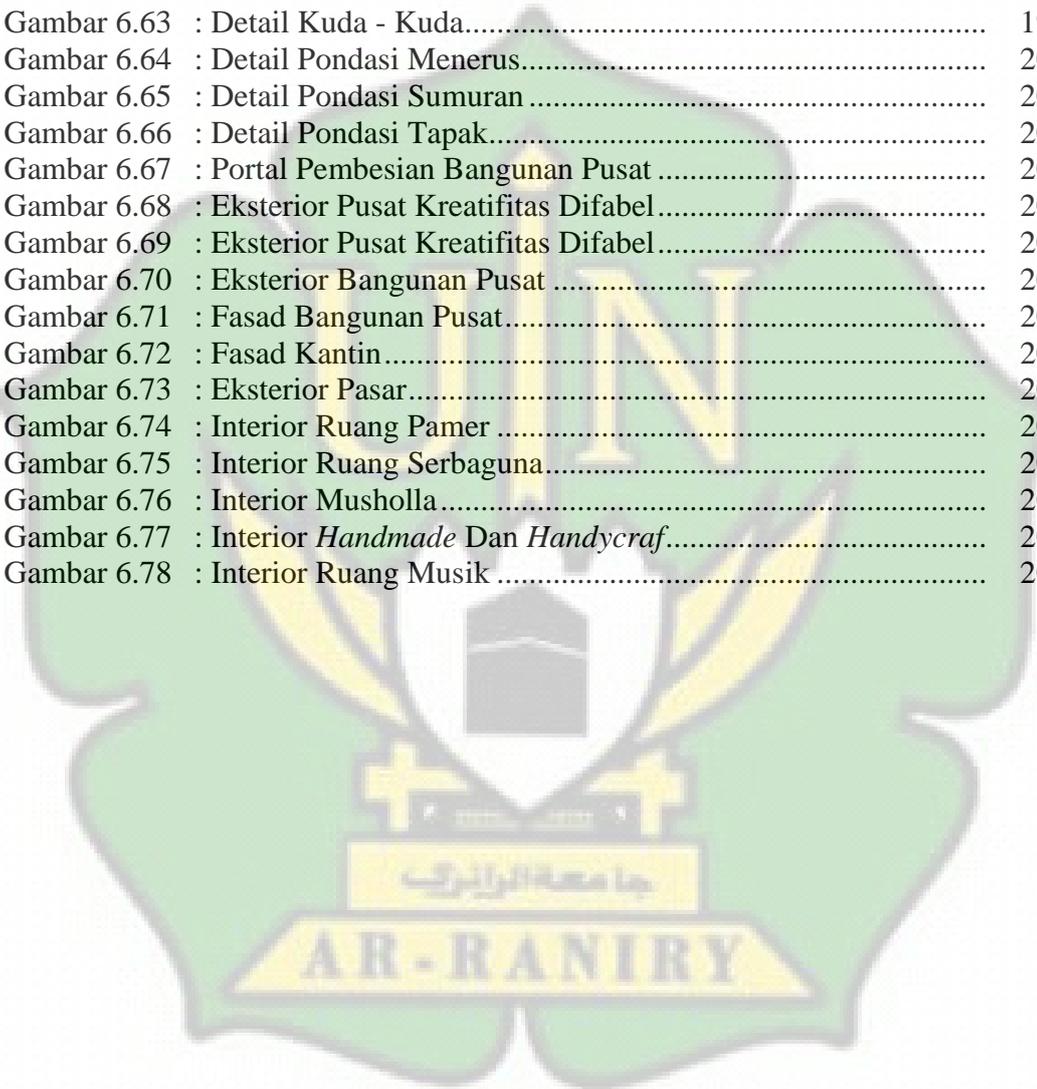
Gambar 2.1	: Akses Simbol	16
Gambar 2.2	: Dimensi Kursi Roda	16
Gambar 2.3	: Area Parkir Dimensi Kebutuhan Ruang Parkir untuk Difabel	17
Gambar 2.4	: Dimensi Kebutuhan Pejalan Kaki dan Kursi Roda	17
Gambar 2.5	: Dimensi Kebutuhan Kursi Roda dan Kursi Roda	18
Gambar 2.6	: <i>Curb Cuts</i>	18
Gambar 2.7	: <i>Ramp</i>	19
Gambar 2.8	: Tangga dan Pijakan	19
Gambar 2.9	: Dimensi Tangga dan Pijakan.....	19
Gambar 2.10	: Jangkauan Tangan	20
Gambar 2.11	: Dimensi Pintu Masuk	20
Gambar 2.12	: Dimensi Pintu Ayun	21
Gambar 2.13	: Dimensi Pintu Geser Otomatis	21
Gambar 2.14	: Koridor dan Lantai	21
Gambar 2.15	: Dimensi Elevator	22
Gambar 2.16	: Dimensi Area Minum, Mesin Cuci, dan Area Pengering.....	22
Gambar 2.17	: Dimensi <i>Toilet Stall</i>	23
Gambar 2.18	: Dimensi Kamar Mandi	23
Gambar 2.19	: Pegangan Tangan	24
Gambar 2.20	: <i>Washbasin</i>	24
Gambar 2.21	: <i>Bathtub dan Shower</i>	25
Gambar 2.22	: Dimensi Kamar Mandi (<i>Shower</i>) Yang Dianjurkan.....	25
Gambar 2.23	: Dimensi Kamar Mandi (<i>Bathtub</i>) Yang Dianjurkan	25
Gambar 2.24	: Contoh Kamar Mandi Untuk Difabel.....	26
Gambar 2.25	: Dimensi Dapur Untuk Difabel	26
Gambar 2.26	: Evaluasi Dapur Untuk Difabel	27
Gambar 2.27	: Contoh Dapur Untuk Difabel	27
Gambar 2.28	: Dimensi Area Makan Untuk Difabel.....	27
Gambar 2.29	: Lambang Penggunaan Olahraga Bagi Kaum Difabel	30
Gambar 2.30	: Alternatif Lokasi 1.....	32
Gambar 2.31	: Alternatif Lokasi 2.....	33
Gambar 2.32	: Alternatif Lokasi 3.....	34
Gambar 2.33	: Proses Belajar Tuna Netra.....	36
Gambar 2.34	: Proses Bermain Tenis Meja.....	37
Gambar 2.35	: Proses Belajar Membuat Anyaman Rotan Dan Membuat Bronjong.....	37
Gambar 2.36	: Proses Pengecekan Kesehatan Secara Rutin	37
Gambar 2.37	: Kegiatan Ceramah Setelah Sholat	38
Gambar 2.38	: ADK (<i>Activity Daily Living</i>) Belajar Masak	38
Gambar 2.39	: Belajar <i>Massase</i> , Urut	38
Gambar 2.40	: Konsultasi Oleh Psikolog	38
Gambar 2.41	: Senam Pagi	39
Gambar 2.42	: UPTD RSBM Ladong	39

Gambar 2.43	: Kantor Kepengurusan UPTD RSBM Ladong	39
Gambar 2.44	: Pos Penjagaan.....	40
Gambar 2.45	: Masjid Dan Interiornya	40
Gambar 2.46	: Klinik.....	41
Gambar 2.47	: Asrama Putra Dan Putri.....	41
Gambar 2.48	: Interior Didalam Asrama.....	42
Gambar 2.49	: Ruang Kelas Belajar Formal	42
Gambar 2.50	: Ruang Kelas Belajar Non-Formal	43
Gambar 2.51	: Ruang Belajar <i>Massase</i>	43
Gambar 2.52	: Ruang Musik	44
Gambar 2.53	: Ruang Dapur.....	44
Gambar 2.54	: Kamar Mandi Umum Dan Tempat Wudhu	45
Gambar 2.55	: Tempat Pencucian Umum	45
Gambar 2.56	: Ruang Pembangkit Listrik.....	45
Gambar 2.57	: Rumah Pengurus.....	46
Gambar 2.58	: Lahan Parkir	46
Gambar 2.59	: Taman	46
Gambar 2.60	: Halaman Belakang	47
Gambar 2.61	: Ramp Yang Terdapat Pada Setiap Massa Bangunan UPTD..	47
Gambar 2.62	: Yayasan Karya Murni Medan	48
Gambar 2.63	: Aula Yayasan Karya Murni.....	50
Gambar 2.64	: Eksterior Yayasan Karya Murni	50
Gambar 2.65	: Proses Pelatihan Menjahit	50
Gambar 2.66	: Tes Vokal Pada Tuna Rungu.....	51
Gambar 2.67	: Gedung BLK Aceh.....	51
Gambar 2.68	: Pelatihan Otomotif.....	52
Gambar 2.69	: Perbaikan Elektronik	52
Gambar 2.70	: Perbaikan Elektronik	53
Gambar 2.71	: Perbaikan Elektronik	53
Gambar 2.72	: <i>Team</i> Elektronik	53
Gambar 3.1	: <i>Medical Cared Centre For Disabled Person</i>	69
Gambar 3.2	: <i>Siteplan Medical Cared Centre For Disabled Person</i>	70
Gambar 3.3	: <i>Potongan Medical Cared Centre For Disabled Person</i>	70
Gambar 3.4	: <i>Eksterior Medical Cared Centre For Disabled Person</i>	71
Gambar 3.5	: <i>Detail Medical Cared Centre For Disabled Person</i>	71
Gambar 3.6	: <i>Interior Medical Cared Centre For Disabled Person</i>	71
Gambar 3.7	: <i>Day Center And Housing For The Disabled</i>	72
Gambar 3.8	: <i>Denah Lantai 2 Day Center And Housing For The Disabled</i>	73
Gambar 3.9	: <i>Eksterior Day Center And Housing For The Disabled</i>	73
Gambar 3.10	: <i>Inretior Day Center And Housing For The Disabled</i>	73
Gambar 3.11	: <i>The Social Health Center</i>	74
Gambar 3.12	: <i>Volume</i> Bangunan.....	74
Gambar 3.13	: <i>Bukaan Pada The Social Healty Center</i>	75
Gambar 3.14	: Asrama.....	75
Gambar 3.15	: Interior	75
Gambar 3.16	: Lansekap.....	76

Gambar 4.1	: Lokasi Perancangan <i>Pusat Kreatifitas Difabel</i>	79
Gambar 4.2	: <i>Akses Menuju Site</i>	81
Gambar 4.3	: <i>Fasilitas Penunjang</i>	81
Gambar 4.4	: <i>Kondisi Site</i>	82
Gambar 4.5	: Analisa Matahari	82
Gambar 4.6	: Tanggapan Analisa Matahari	83
Gambar 4.7	: <i>Secondary Skin</i>	83
Gambar 4.8	: Analisa Matahari	83
Gambar 4.9	: <i>Tata Analisa Angin</i>	84
Gambar 4.10	: <i>Cross Ventilation</i>	84
Gambar 4.11	: <i>Wind Tunnel</i>	85
Gambar 4.12	: <i>Analisa Sirkulasi</i>	85
Gambar 4.13	: <i>Tanggapan Analisa Sirkulasi</i>	86
Gambar 4.14	: <i>Analisa Kebisingan</i>	86
Gambar 4.15	: <i>Tanggapan Analisa Kebisingan</i>	87
Gambar 4.16	: <i>Zona Tapak</i>	87
Gambar 4.17	: <i>Analisa Vegetasi</i>	88
Gambar 4.18	: <i>Analisa View Ke Tapak</i>	90
Gambar 4.19	: <i>Analisa View Dari Tapak</i>	91
Gambar 5.1	: Zoning	114
Gambar 5.2	: Pencapaian	115
Gambar 5.3	: Satuan Ruang Parkir Mobil Penumpang	117
Gambar 5.4	: Satuan Ruang Parkir Sepeda Motor	119
Gambar 5.5	: Ac Split	119
Gambar 5.6	: Ac Sentral	120
Gambar 5.7	: Gambar Lantai	120
Gambar 5.8	: Pola Vegetasi	122
Gambar 5.9	: Bangunan Saling Berhadapan	122
Gambar 5.10	: Gambar Pengkerasan	123
Gambar 5.11	: Dinding Tekstur	123
Gambar 5.12	: Gambar Ramp	124
Gambar 5.13	: Gambar Pintu Otomatis	124
Gambar 5.14	: Simbol	125
Gambar 5.15	: Gubahan Massa	126
Gambar 5.16	: Fasad Bangunan	126
Gambar 5.17	: Lansekap Bangunan	129
Gambar 5.18	: <i>Fire Protection System</i>	134
Gambar 6.1	: <i>Lay Out Pusat Kreatifitas Difabel</i>	137
Gambar 6.2	: <i>Site Plan Pusat Kreatifitas Difabel</i>	138
Gambar 6.3	: Denah Bangunan Pengelola	139
Gambar 6.4	: Denah Bangunan Kreatifitas	140
Gambar 6.5	: Denah Bangunan Kelas	141
Gambar 6.6	: Denah Bangunan Asrama	142
Gambar 6.7	: Denah Bangunan Service	143
Gambar 6.8	: Denah Bangunan Pusat	144

Gambar 6.9 : Tampak Bangunan Pusat.....	145
Gambar 6.10 : Tampak Bangunan Kreatifitas	146
Gambar 6.11 : Tampak Bangunan Kreatifitas	147
Gambar 6.12 : Tampak Bangunan Kelas	148
Gambar 6.13 : Tampak Bangunan Kelas	149
Gambar 6.14 : Tampak Bangunan Asrama.....	150
Gambar 6.15 : Tampak Bangunan Asrama.....	151
Gambar 6.16 : Tampak Bangunan Service	152
Gambar 6.17 : Tampak Bangunan Service	153
Gambar 6.18 : Tampak Bangunan Pusat.....	154
Gambar 6.19 : Tampak Bangunan Pusat.....	155
Gambar 6.20 : Detail Arsitektural	156
Gambar 6.21 : Potongan Kawasan	157
Gambar 6.22 : Potongan Bangunan Kreatifitas	158
Gambar 6.23 : Potongan Bangunan Pusat.....	159
Gambar 6.24 : Denah Balok Lantai 1 Bangunan Pusat.....	160
Gambar 6.25 : Denah Ringbalk Lantai 1 Bangunan Pusat.....	161
Gambar 6.26 : Denah Balok Lantai 2 Bangunan Pusat.....	162
Gambar 6.27 : Denah Atap Kubah.....	163
Gambar 6.28 : Denah Kolom Lantai 1 Bangunan Pusat	164
Gambar 6.29 : Denah Kolom Lantai 2 Bangunan Pusat	165
Gambar 6.30 : Denah Pondasi Sumuran	166
Gambar 6.31 : Denah Pondasi Tapak	167
Gambar 6.32 : Denah Pondasi Sumuran	168
Gambar 6.33 : Detail Pondasi	169
Gambar 6.34 : Denah Ramp.....	170
Gambar 6.35 : Denah Sloof Lantai 1 Bnagunan Pusat.....	171
Gambar 6.37 : Denah Sloof Lantai 2 Bangunan Pusat.....	172
Gambar 6.38 : Denah Titik Lampu Lantai 1 Bnagunan Pusat	173
Gambar 6.39 : Denah Titik Lampu 2 Bangunan Pusat	174
Gambar 6.40 : Denah Plumbing.....	175
Gambar 6.41 : Denah Plafond.....	176
Gambar 6.42 : Detail Atap Kubah Bangunan Pusat.....	177
Gambar 6.43 : Denah Kuda-Kuda Bangunan Kreatifitas.....	178
Gambar 6.44 : Denah Kolom Bangunan Kreatifitas	179
Gambar 6.45 : Denah Kolom Bangunan Kreatifitas	180
Gambar 6.46 : Denah Titik Lampu Bangunan Kreatifitas	181
Gambar 6.47 : Denah Plumbing Bangunan Kreatifitas.....	182
Gambar 6.48 : Denah Balok Bangunan Kreatifitas.....	183
Gambar 6.49 : Denah Ringbalk Bangunan Kreatifitas.....	184
Gambar 6.50 : Denah Pondasi Bangunan Kreatifitas.....	185
Gambar 6.51 : Denah Pondasi Tapak Bangunan Kreatifitas.....	186
Gambar 6.52 : Denah Sloof Bangunan Kreatifitas.....	187
Gambar 6.53 : Denah Pola Lantai Bangunan Kreatifitas.....	189
Gambar 6.54 : Rencana Plafond Bangunan Kreatifitas	190
Gambar 6.55 : Portal Pembesian Bangunan Kreatifitas.....	191

Gambar 6.56 : Potongan Ramp	192
Gambar 6.57 : Detail Ramp.....	193
Gambar 6.58 : Detail Pondasi Tapak.....	194
Gambar 6.59 : Detail Pondasi Menerus.....	195
Gambar 6.60 : Detail Pembesian	196
Gambar 6.61 : Detail Pembesian	197
Gambar 6.62 : Detail Pembesian	198
Gambar 6.63 : Detail Kuda - Kuda.....	199
Gambar 6.64 : Detail Pondasi Menerus.....	200
Gambar 6.65 : Detail Pondasi Sumuran	201
Gambar 6.66 : Detail Pondasi Tapak.....	202
Gambar 6.67 : Portal Pembesian Bangunan Pusat	203
Gambar 6.68 : Eksterior Pusat Kreatifitas Difabel.....	204
Gambar 6.69 : Eksterior Pusat Kreatifitas Difabel.....	204
Gambar 6.70 : Eksterior Bangunan Pusat	205
Gambar 6.71 : Fasad Bangunan Pusat.....	205
Gambar 6.72 : Fasad Kantin.....	206
Gambar 6.73 : Eksterior Pasar.....	206
Gambar 6.74 : Interior Ruang Pamer	207
Gambar 6.75 : Interior Ruang Serbaguna.....	207
Gambar 6.76 : Interior Musholla.....	208
Gambar 6.77 : Interior <i>Handmade</i> Dan <i>Handycraf</i>	208
Gambar 6.78 : Interior Ruang Musik	209

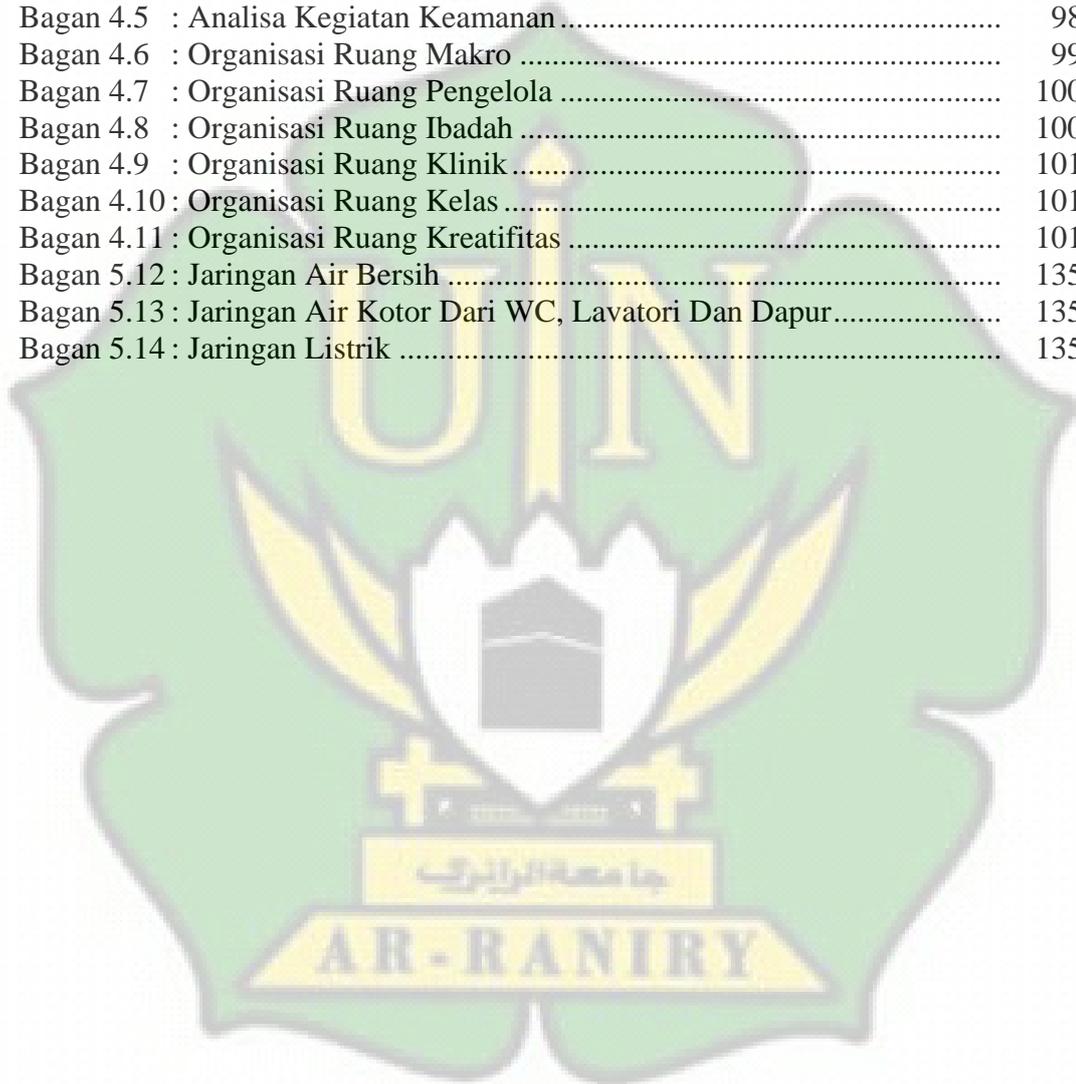


DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 : Jumlah Penyandang Difabel Menurut Dikabupaten/Kota Tahun 2019 Menurut Dinas Sosial Aceh	4
Tabel 1.2 : Jumlah Penyandang Difabel Berdasarkan Jenisnya Tahun 2019 Menurut Dinas Sosial Aceh	5
Tabel 2.1 : Kriteria Penilaian Lokasi	35
Tabel 2.2 : Kesimpulan Studi Banding	54
Tabel 3.1 : Penerapan Arsitektur Prilaku Berdasarkan Ruang Dan Waktu	63
Tabel 3.2 : Warna	64
Tabel 3.3 : Studi Banding	77
Tabel 4.1 : Pemilihan Vegetasi	89
Tabel 4.2 : Analisa Kegiatan	94
Tabel 4.3 : Besaran Ruang Pusat.....	102
Tabel 4.4 : Besaran Ruang Penerimaan Calon Penghuni.....	103
Tabel 4.5 : Besaran Ruang Pelaku Yang Menetap.....	104
Tabel 4.6 : Besaran Ruang Untuk Ruang Kesehatan	106
Tabel 4.7 : Besaran Ruang Servis	107
Tabel 4.8 : Besaran Ruang Keamanan	108
Tabel 4.9 : Struktur Bangunan Dan Material	110
Tabel 5.1 : Pemitakan Ruang	113
Tabel 5.2 : Penzooningan	114
Tabel 5.3 : Kebutuhan Ruang Parkir Sekolah/Perguruan Tinggi.....	116
Tabel 5.4 : Fasilitas Parkir	117
Tabel 5.5 : Departemen Perhubungan Direktur Jenderal Perhubungan Darat.	117
Tabel 5.6 : Konsep Interior Bangunan.....	132

DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1 : Analisa Kegiatan Penghuni Difabel	96
Bagan 4.2 : Analisa Kegiatan Pegawai	96
Bagan 4.3 : Analisa Kegiatan Pengelola	97
Bagan 4.4 : Analisa Kegiatan Servis	97
Bagan 4.5 : Analisa Kegiatan Keamanan	98
Bagan 4.6 : Organisasi Ruang Makro	99
Bagan 4.7 : Organisasi Ruang Pengelola	100
Bagan 4.8 : Organisasi Ruang Ibadah	100
Bagan 4.9 : Organisasi Ruang Klinik	101
Bagan 4.10 : Organisasi Ruang Kelas	101
Bagan 4.11 : Organisasi Ruang Kreatifitas	101
Bagan 5.12 : Jaringan Air Bersih	135
Bagan 5.13 : Jaringan Air Kotor Dari WC, Lavatori Dan Dapur	135
Bagan 5.14 : Jaringan Listrik	135



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi ini manusia dituntut untuk mengikuti kemajuan zaman. Semakin hari masalah terus muncul serta kesulitan semakin bertambah dengan beragam jenis, salah satu upaya untuk mengatasinya dengan cara mengembangkan kreatifitas. Kreatifitas berkembang dari kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan memberi ide kreatif dalam memecahkan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan yang baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Kreatifitas terbagi menjadi dua jenis, yaitu kreatifitas verbal adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang didapati dari kemungkinan jawaban terhadap satu masalah dan diungkap secara verbal. Sementara kreatifitas figural adalah kemampuan untuk memunculkan ide-ide atau gagasan baru melalui gambar yang dibuat.

Kreatifitas adalah hak semua orang, baik difabel maupun non-difabel memiliki hak untuk mengembangkan kreatifitas dalam upaya bertahan hidup. Namun belum ada tempat pemberdayaan atau pusat perkembangan kreatifitas untuk difabel, padahal negara sudah menjamin kesamaan hak dalam Undang-Undang Dasar.

Different Ability People atau yang sering disingkat menjadi difabel, difabel adalah kata yang mendefinisikan orang-orang dengan kemampuan yang berbeda. Istilah difabel direalisasikan untuk setiap manusia dengan kemampuan yang berbeda dan tidak menjadi penghalang untuk masuk ke dalam lingkungan masyarakat. Pemahaman kata difabel menghilangkan stigma negatif dari keterbatasan kemampuan seseorang, sehingga memungkinkan semua orang terlibat dalam masyarakat dengan kemampuan masing-masing. Penyandang difabel juga sering disebut penyandang disabilitas.

Difabel atau disabilitas dapat bersifat perbedaan kemampuan fisik, kognitif, mental sensorik, emosional, perkembangan atau kombinasinya. Para penyandang difabel merupakan bagian dari masyarakat yang harus diperhatikan dan diberi bimbingan khusus agar dapat berinteraksi dengan masyarakat lain secara wajar. Sehingga difabel tidak menjadi penghalang untuk mereka. Di Aceh jumlah penyandang difabel 7.857 orang.

Undang- Undang Nomor 19 Tahun 2011 tentang Pengesahan Ratifikasi Konvensi Hak-Hak Penyandang Disabilitas berisi pengaturan perlindungan hak-hak penyandang disabilitas yang lebih luas, lengkap, dan rinci yang dapat dijadikan referensi-referensi bagi penggantian Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1997. Tujuan konvensi ini adalah untuk memajukan, melindungi, dan menjamin kesamaan hak dan kebebasan yang mendasar bagi semua penyandang disabilitas, serta penghormatan terhadap martabat penyandang disabilitas sebagai bagian yang tidak terpisahkan (*inherent dignity*). Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2011 pasal 9 berisi “Dalam rangka memampukan penyandang difabel untuk hidup secara mandiri dan berpartisipasi penuh dalam segala aspek kehidupan, Negara harus melakukan langkah-langkah yang diperlukan untuk menjamin akses penyandang difabel terhadap lingkungan fisik, transportasi, informasi dan komunikasi, termasuk teknologi dan sistem informasi dan komunikasi, serta fasilitas dan pelayanan lainnya yang terbuka atau disediakan bagi publik baik di daerah maupun perkotaan atas dasar kesetaraan dengan orang lain”.

Dalam hal ini pemerintah Aceh kurang memfasilitasi kebutuhan penyandang difabel, dimana difabel hanya dijamin pendidikannya pada sekolah saja seperti sekolah luar biasa (SLB) tetapi tidak berkelanjutan, dan tidak semua penyandang difabel bersekolah. Maka dari itu lingkup difabel sangat terbatas dan tidak memiliki kesempatan untuk berkembang, jadi saya ingin merancang sebuah Pusat Kreatifitas Difable untuk provinsi Aceh.

Di Aceh belum sepenuhnya menyanggupi fasilitas berbentuk wadah pengembangan serta kreatifitas untuk masyarakat penyandang difabel, yang

mampu menjadikan kaum difabel sebagai kaum yang mandiri tidak merasa didiskriminasi dalam lingkungan, serta mengubah cara pandang masyarakat terhadap kaum difabel, bahwasanya difabel hanyalah ‘perbedaan kemampuan’ dari satu individu dengan individu lainnya sehingga dianggap normalitas bukan sebagai yang tidak diinginkan (*not desirable*) dan tidak dapat diterima (*not acceptable*). Yang nantinya bermanfaat bagi diri mereka dan lingkungan sekitar.

Di Indonesia, berdasar survei Penduduk Antar Sensus (Supas) BPS pada 2015 menunjukkan jumlah penyandang disabilitas Indonesia sebanyak 21,5 juta jiwa. Pada tahun 2016, data dari Sakernas menunjukkan bahwa jumlah penyandang disabilitas untuk penduduk dengan umur diatas 15 tahun adalah 12,5% (sekitar 22,8 juta jiwa). Dari persentase tersebut, ada sekitar 1,87% penduduk yang dikategorikan dalam disabilitas berat, sedangkan 10,29% sisanya adalah ringan. Persentase disabilitas terus bertambah setiap tahunnya. Apabila ditinjau dari segi jenis kelamin, maka proporsi penyandang perempuan secara keseluruhan lebih banyak dibandingkan laki-laki, yaitu 50,09% dan 49,01%. dari jumlah ini, terdapat sebanyak 7.857 orang diantaranya adalah penyandang disabilitas di Aceh, terdiri dari tuna rungu, tuna netra, tuna wicara, tuna daksa, tuna grahita, tuna ganda, autis, dan jenis lainnya, dan jumlah ini juga akan bertambah setiap tahunnya. (Dinas Sosial Provinsi Aceh 2019)

Tabel 1.1 Jumlah Penyandang Difabel Menurut Dikabupaten/Kota Tahun 2019 Menurut Dinas

Sosial Aceh

NO	KABUPATEN	PENDUDUK		
		LK	PR	JUMLAH
1	ACEH SELATAN	442	275	717
2	ACEH TENGGARA	149	100	249
3	ACEH TIMUR	176	102	278
4	ACEH TENGAH	106	49	155
5	ACEH BARAT	272	143	415
6	ACEH BESAR	155	118	273
7	PIDIE	349	259	608
8	ACEH UTARA	488	287	775
9	SIMEULU	236	142	378
10	ACEH SINGKIL	83	54	137
11	BIREUEN	214	109	324
12	ACEH BARAT DAYA	350	246	596
13	GAYO LUES	166	88	254
14	ACEH JAYA	362	185	547
15	NAGAN RAYA	160	138	298
16	ACEH TAMIANG	220	116	336
17	BENER MERIAH	193	94	287
18	PIDIE JAYA	317	280	597
19	KOTA BANDA ACEH	81	37	118
20	KOTA SABANG	70	47	117
21	KOTA LHOKSEMAWE	20	16	36
22	KOTA LANGSA	83	52	135
23	KOTA SUBUSSALAM	142	86	228
TOTAL		4834	3023	7857

Sumber : Dinas Sosial Aceh 2019

Tabel 1.2 Jumlah Penyandang Difabel Berdasarkan Jenisnya Tahun 2019 Menurut Dinas Sosial Aceh

NO	JENIS DISABILITAS	PENDUDUK		
		LK	PR	JUMLAH
1	Netra	556	369	925
2	Rungu	258	172	430
3	Wicara	296	282	578
4	Daksa	2108	1248	3356
5	Grahita	430	263	693
6	Ganda	325	235	560
7	Autis	181	129	310
8	Lainnya	680	325	1005
TOTAL		4834	3023	7857

Sumber : Dinas Sosial Aceh 2019

Aceh masih membutuhkan bangunan Pusat Kreatifitas Difabel yang dapat menampung dan memfasilitasi para penyandang difabel tersebut untuk memandirikan dan membangkitkan kepercayaan diri kaum difabel, serta menjadi media edukasi bagi masyarakat Aceh tentang difabel yang masih dianggap minim. Di Aceh, kebanyakan difabel hanya memiliki komunitas dan belum ada tempat khusus sebagai media pendukung kegiatan kemandirian difabel sehingga tidak banyak yang tau tentang kemampuan difabel.

1.2 Tujuan Perancangan

Maksud dan Tujuan dari perancangan Pusat Kreatifitas Difabel ini adalah :

1. Membangun sebuah bangunan yang mampu mewedahi penyandang difabel,

2. Menyediakan fasilitas kreatifitas untuk para Difabel dalam mengasah kemampuan dan pengetahuan mereka,
3. Sebagai tempat edukasi bagi masyarakat luas tentang stigma negatif yang erat pada Difabel.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat di identifikasikan masalah perancangan antara lain :

1. Belum ada tempat yang mewadahi difabel,
2. Terdapat komunitas difabel namun belum tersediannya wadah yang dapat menampung kegiatan tersebut,
3. Belum mendapat pembinaan yang layak.

1.4 Pendekatan Perancangan

Perancangan Pusat Kreatifitas Difabel ini menggunakan pendekatan tema Arsitektur Prilaku, yaitu Arsitektur yang penerapannya selalu menyertakan pertimbangan-pertimbangan perilaku dalam perancangan. Arsitektur Perilaku adalah Arsitektur yang membahas tentang hubungan antara tingkah laku manusia dengan lingkungannya.

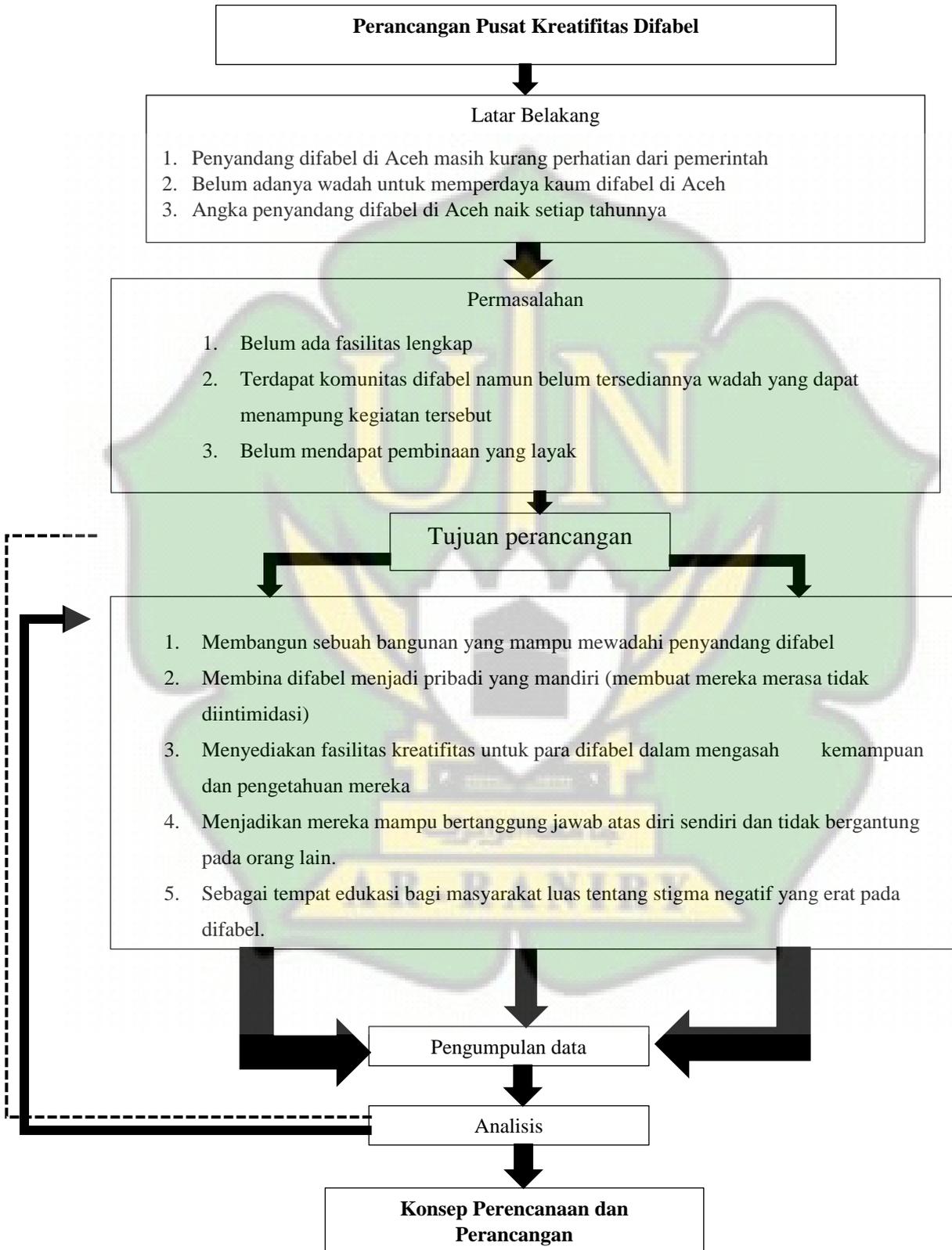
Alasan pemilihan Tema “Arsitektur Prilaku” karena objek yang akan dirancang merupakan bangunan yang berfungsi sebagai fasilitas Pendidikan bagi penyandang difabel, maka perancangan harus sesuai dengan pengguna baik dari fisik maupun tingkah laku,dan bersifat memudahkan pengguna dalam menggunakan sarana dan prasarana, maka dari itu tema “ Arsitektur Perilaku” sangat cocok diterapkan pada perancangan ini.

1.5 Batasan Perancangan

Batasan-batasan dalam merencanakan Gedung Pusat Kreatifitas Difabel:

- a. Perancangan akan memfokuskan pada fasilitas-fasilitas yang ramah difabel,
- b. Batasan usia dan jenis kelamin para pengguna pusat kreatifitas difabel adalah usia produktif (17 – 45 tahun),
- c. Bangunan bermassa banyak,
- d. Bangunan di khususkan untuk Tuna Netra dan Tuna Rungu karena jumlah keduanya jika digabung sebanyak 1355 orang, dan memudahkan pembagian ruangan dalam desain, proses pembelajarannya juga mudah karena tuna tuna netra mencakup mereka yang berkeadaan kehilangan penglihatan dan keterbatasan dalam melihat *low vision* (Somantri 2007:65), tuna rungu mereka yang dalam keadaan kehilangan pendengaran (Somantri 2007:93). Berbeda dengan jenis difabel tuna daksa walaupun jumlahnya banyak namun jenisnya terlalu beragam.
- e. Kajian arsitektur akan dibatasi oleh tema “Arsitektur Perilaku”.

1.6 Kerangka Berfikir



1.7 Sistematika Penulisan Laporan

- Bab I Merupakan bab Pendahuluan yang berisi latar belakang, Maksud dan Tujuan Perancangan, Identifikasi Masalah, Metode Pendekatan, Batasan Perancangan, serta Kerangka Berpikir dan Sistematika laporan.
- Bab II Merupakan bab Deskripsi Objek Rancangan yang berisi tinjauan umum literatur objek rancangan, serta tinjauan khusus mengenai site lokasi, dan studi banding perancangan sejenis minimal 3 deskripsi objek lain.
- Bab III Merupakan bab Elaborasi Tema yang berisi pengertian, Interpretasi Tema, serta Studi Banding Tema sejenis minimal 3 deskripsi objek lain dengan tema yang sama.
- Bab IV Merupakan bab Analisa yang berisi Analisa Kondisi Lingkungan mengenai lokasi, kondisi dan potensi lahan, prasarana, karakter Lingkungan, analisa tapak. Kemudian Analisa Fungsional mulai dari jumlah pemakai, organisasi ruang, besaran ruang dan persyaratan teknis lainnya. Dan Analisa Struktur tentang Konstruksi dan Utilitas.
- Bab V Merupakan bab Konsep Perancangan yang berisi konsep dasar, rencana tapak, konsep bangunan, konsep ruang dalam, konsep struktur, dan konsep lansekap. Daftar Pustaka : Memuat lampiran-lampiran pustaka yang dikutip dari buku, jurnal, dan literatur lainnya

BAB II

DISKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

2.1 Tinjauan Umum Pusat Kreatifitas Difabel

Pusat Kreatifitas Difabel adalah suatu tempat atau sarana yang di khususkan bagi penyandang difabel untuk mengembangkan kreatifitas termasuk mendidik para difabel agar hidup mandiri.

a. Pengertian Pusat

Pusat (*center*) menurut Kamus Bahasa Indonesia (KBBI) adalah tempat yang letaknya di bagian tengah, tengah-tengah benar (di bulatan bola, lingkaran, dan sebagainya), pusat; pokok pangkal atau yg menjadi pmpunan (berbagai-bagai urusan, hal, dan sebagainya), orang yang membawahkan berbagai bagian; orang yang menjadi pmpunan dari bagian-bagian. Sehingga pusat dapat diartikan sebagai sesuatu yang dituju dan memiliki tingkatan yang lebih tinggi / hirarki yang lebih tinggi dari bagian-bagiannya.

b. Pengertian Kreatifitas

Kreatifitas merupakan fenomena, dimana seseorang (*person*) mengkomunikasikan sebuah konsep baru (*product*) yang diperoleh sebagai hasil dari proses mental (*process*) dalam menghasilkan ide, yang merupakan upaya untuk memenuhi adanya kebutuhan (*press*) yang dipengaruhi tekanan ekologis. Dalam pembahasan kreatifitas memuat empat hal yakni *person*, *process*, *press* dan *product*. (Mel Rhodes, 1981)

Sebuah proses menjadi sensitif pada suatu permasalahan, kekurangan, kekosongan dalam pengetahuan, elemen yang hilang, ketidakharmonisan, dan lain-lain, mengidentifikasi kesulitan, mencari solusi, membuat tebakan, atau membuat hipotesis mengenai kekurangan: melakukan tes pada hipotesis dan mengulang tes tersebut dan membuat modifikasi pada tes dan mengulang tes itu lagi, dan pada akhirnya dapat menjelaskan hasil yang didapatkan disebut Kreatifitas (Torrence 1974).

c. Pengertian Difabel

Difabel (*different ability people*) adalah sebutan untuk orang-orang yang tumbuh dengan kondisi keterbatasan, atau mengalami kecelakaan saat proses pertumbuhannya baik secara fisik maupun mental atau dengan kata lain cacat. Beberapa pengertian tentang difabel :

Menurut WHO, difabel adalah suatu kehilangan atau ketidaknormalan baik psikologis, fisiologis maupun kelainan struktur atau fungsi anatomis.

d. Pengertian Pusat Kreatifitas Difabel

Pengertian dari Pusat Kreatifitas Difabel adalah sebuah tempat atau wadah yang mampu memfasilitasi kegiatan yang menunjang potensi maupun kreatifitas para penyandang difabel, sehingga dapat hidup mandiri dan layak untuk memenuhi kebutuhan mereka. Tempat ini bertujuan membina dan mengembangkan potensi yang dimiliki para penyandang difabel. Sehingga masyarakat sadar akan kemampuan kaum Difabel dan tercipta kesetaraan hak antar manusia, dan terwujudnya Undang- Undang Nomor 19 Tahun 2011 Tentang Pengesahan *Convention On The Rights Of Persons With Disabilities* (Konvensi Mengenai Hak-Hak Penyandang Disabilitas), secara tegas dinyatakan bahwa Negara wajib mengadopsi semua kebijakan legislatif dan administratif sesuai dengan Konvensi ini. Artinya, seluruh Peraturan Perundang-undangan yang berlaku positif di Indonesia, seperti Undang-undang Lalu-lintas termasuk Undang-undang Ketenagakerjaan, dan Undang-undang Bangunan,

2.2 Fungsi Pusat Kreatifitas Difabel

Pusat Kreatifitas Difabel memiliki beberapa penerapan fungsi dalam berjalannya bangunan ini (sesuai pengamatan penulis terhadap UPTD Ladong dan BLK), yaitu :

A. Pusat Kegiatan Asah Kreatif

Ini merupakan fungsi terpenting, dimana para difabel menerima pembelajaran untuk tidak hanya saling mengerti akan kesejajaran antar

penyandang Difabel namun juga dengan masyarakat biasa pada umumnya, pengarahan yang diterima antara lain :

1. Tujuan Pusat Kreatifitas Difabel. Mengembangkan bahasa, komunikasi, pengetahuan umum, sikap dan perilaku,
2. Pembelajaran Pendidikan Ketrampilan. Mengembangkan bakat dan keahlian kaum difabel sesuai dengan kemampuannya seperti *Garmen apparel*, Teknologi Informasi dan Komunikasi, *Processing*, *Otomotofi*, *Refrigerasi*, dan Urut,
3. Pembelajaran Pendidikan Religius. Mengembangkan pengetahuan tentang cinta kasih hubungan dengan Tuhan dan hubungan dengan manusia.
(Analisa penulis dari UPTD Ladong dan BLK Aceh)

B. Kegiatan Pemeliharaan dan Perawatan

Ini merupakan kegiatan yang sangat penting bagi kaum difabel ini dimana kegiatan ini bertujuan untuk menjaga kesehatan badan, memeriksa kesehatan badan mereka secara berkala dan Kesehatan psikologi difabel, serta melakukan latihan mandiri dalam pemeliharaan dan perawatan. Bagi para kaum difabel diberi tugas besar yang meliputi berbagai latihan kemandirian selama sepanjang hari (misalnya: mencuci piring, kerja sama dalam kelompok, kebersihan sendiri) dan diasuh, dibimbing, didampingi Kegiatan ini sering disebut Bina Mandiri. (Analisa penulis dari UPTD Ladong)

2.2.1 Jenis – Jenis Penyandang Difabel

Penyandang Difabel terbagi menjadi beberapa jenis yaitu tuna tungu, tuna netra tuna daksa, tuna wicara tuna grahita , *down syndrome*, menurut (Thomson, Neil, Elizabeth Dendy, Diana de Deney Harkness, S. P. Batasan perancangan hanya tuna netra dan tuna rungu, karena jenis difabel yang mereka miliki jelas keterbatasan dalam melihat dan mendengar, namun dalam pengamatan penulis menemukan bahwasannya ada beberapa tuna netra yang menggunakan kursi roda dan tongkat. yaitu :

a. Tuna Rungu

Tuna Rungu merupakan penyandang difabel yang terisolasi karena jauh dari jangkauan. Penyandang Difabel jenis Tuna Rungu dapat berkomunikasi dengan kata-kata yang tertulis (audio) dan tanda yang terlihat (visual). Secara visual mereka tidak terlihat memiliki perbedaan kemampuan karena tidak ada peralatan khusus untuk mereka beraktifitas. Beberapa orang tuna rungu total, beberapa orang juga susah dalam mengalami pendengaran dan beberapa dapat mendengar di ruang- ruang tertentu tanpa suara yang ambient. Beberapa hal yang menjadi tanda guna Tuna Rungu seperti alarm, telepon, bel pintu yang berupa lampu yang berkedip. (Harkness, S. P. (1976))

b. Tuna Netra Pengguna Kursi Roda

Tuna Netra Pengguna kursi roda adalah seseorang yang bergantung pada kursi roda saat melakukan mobilitasnya. Ada yang memerlukan asisten dan ada yang sudah dapat bergerak secara mandiri. Sehingga, pengguna kursi roda dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu independen dan menggunakan asisten. Pengguna kursi roda mempunyai perilaku khusus, tergolong pendek, jangkauan gerak sebatas kursi roda dapat melintas, dan memerlukan sirkulasi yang lebih lebar daripada yang lain. *The Wheelchair* adalah seseorang yang bergantung pada kursi roda untuk mobilitasnya meskipun beberapa dari mereka dapat berdiri saat berpindah dari atau ke kursi roda. Tuna Netra Pengguna kursi roda bukan merupakan populasi difabel terbesar tapi menjadi patokan dimensi bagi penyandang difabilitas yang lain. Perpindahan pengguna kursi roda dari kursi roda ke tempat lain dapat dilakukan melalui depan, belakang, atau dari samping. (Thomson, Neil, Elizabeth Dendy, Diana de Deney. 1984). Di UPTD RSBM Ladong tuna netra ada yang menggunakan kursi roda dan, tongkat untuk alat bantu berjalan.

c. Tuna Netra

Tuna Netra merupakan orang yang mengalami gangguan penglihatan, dan paling sulit dipahami dari penyandang difabel lain. Ada dua jenis Tuna Netra

yaitu total dan parsial. Penyandang tuna netra sangat bergantung dengan suara dan rabaan sebagai penanda untuk mereka berkomunikasi. Bagi tuna netra, rehabilitasi yang modern membantu tuna netra bergerak dengan menggunakan tongkat. Anjing penjaga juga dapat menjadi salah satu rekomendasi penunjuk arah. Rekomendasi bagi luasan sirkulasi tuna netra adalah tidak terlalu lebar sehingga dapat dijangkau dengan tongkat. Perubahan material lantai pada permukaan tanah dapat mengindikasikan perubahan ruang, dapat berupa pintu masuk, tangga, atau pijakan yang berpotensi membahayakan. Pemilihan material lantai dapat mempengaruhi mobilitas pengguna kursi roda dan susah Berjalan. (Thomson, Neil, Elizabeth Dendy, Diana de Deney. 1984.)

Penerapan pada perancangan Pusat Kreatifitas Difabel dengan mempertimbangkan aksesibel pengguna difabel seperti, penggunaan tanda-tanda yang terlihat untuk tuna rungu, penggunaan lampu berkedap-kedip untuk peringatan. Penggunaan dinding bertekstur, serta pemasangan audio pada setiap bangunan memudahkan tuna netra mengetahui keberadaannya, penggunaan ramp serta *hand railing* dilengkapi tulisan huruf briller juga membantu pergerakan tuna netra, serta pemilihan material untuk mengetahui perubahan ruang. (hasil pengamatan penulis)

2.2.2 Penanganan Untuk Penyandang Difabel

Penanganan yang dilakukan berupa bimbingan atau pengarahan dan pelatihan mental, pengasahan kreatifitas difabel, dengan tujuan agar difabel dapat menerima dan memiliki semangat hidup untuk berjuang kedepannya.

Pada bangunan Pusat Kreatifitas Difabel yang akan dirancang ini akan lebih dikhususkan kepada kaum difabel yang mengalami keterbatasan fisik sensorik yaitu tuna netra dan tuna rungu dengan pembatasan umur minimum 17 tahun dan maksimum 45 tahun. Pembatasan umur ini ditentukan dengan beberapa pertimbangan siantara lainnya, tidak menerima kaum difabel dengan keterbatasan fisik dengan yang masih dibawah umu 17 tahun dikarena oleh pemikiran bahwa

anak dibawah umur 17 tahun masih memerlukan bimbingan oleh orang terdekatnya khususnya keluarga inti.

2.2.3 Standar Perancangan Pusat Pemberdayaan Kreatifitas Difabel

Bangunan publik harus aksesibel dan dapat digunakan oleh orang yang memiliki Keterbatasan fisik. Orang yang mengalami keterbatasan fisik atau yang disebut difabel dapat berusaha untuk menjadi independen. Solusi secara Arsitektural adalah dengan mengeliminasi batasan-batasan sehingga cocok bagi antropometrik kaum difabel. Setiap jenis difabel mempunyai batasan mengenai apa yang mereka dapat lakukan dan yang mereka tidak dapat lakukan. difabel terbagi menjadi beberapa golongan, yaitu, sensori, manipulatori, difabilitas lokomotor, atau kombinasi. (*Harkness, S. P. (1976).*)

1. Difabilitas sensori adalah kaum tuna netra, dan tuna rungu
2. Difabilitas manipulatori adalah yang mengalami keterbatasan dalam menggunakan satu atau kedua tangannya.
3. Difabilitas lokomotor adalah mereka yang mengalami kesulitan dalam mobilitas (yang menggunakan tongkat, penguat kaki, atau kursi roda).
4. Difabilitas kombinasi, adalah mereka yang mengalami difabilitas tidak hanya pada satu anggota gerak tubuhnya, misal kaki dan tangan.

Beberapa standar perancangan dan dimensi kebutuhan dasar mengacu pada pengguna kursi roda (difabilitas lokomotor). Pengguna kursi roda memiliki kebutuhan ruang untuk mobilitas yang paling luas. Berikut standar dimensi kebutuhan dasar dan standar perancangan guna mencapai kenyamanan secara fisik bagi kaum difabel :

A. Akses Simbol

Simbol internasional dari penyandang difabel terdapat pada area parkir, pintu masuk, ramp, dan rute-rute yang dapat diakses.

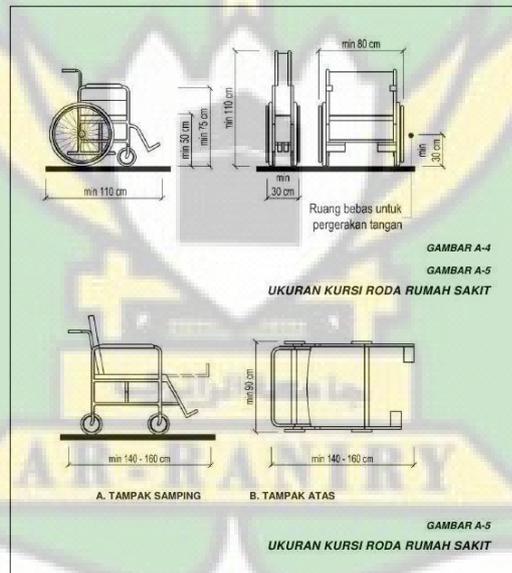


Gambar 2.1 Akses Simbol

Sumber: [graceunitedbrampton](http://graceunitedbrampton.com)

B. Dimensi Kursi Roda

Modul kursi roda digunakan sebagai acuan karena paling lebar daripada modul difabilitas lain, yaitu Luas 1.07x0.69 m²



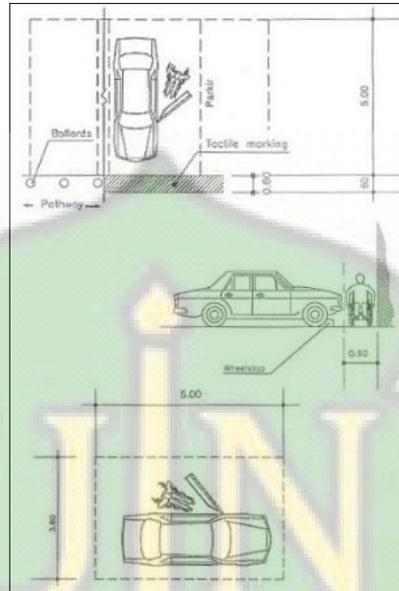
Gambar 2.2 Dimensi Kursi Roda

Sumber: www.graceunitedbrampton.com

C. Area Parkir

Area parkir terletak sedekat mungkin dengan bangunan publik atau zona publik sehingga pemilik kendaraan dapat secara langsung berpindah dengan

mudah ke kendaraan mereka. Lintasan untuk mencapai area parkir harus mudah dilihat, hal ini memudahkan pengguna kursi roda mengenali kendaraan mereka.

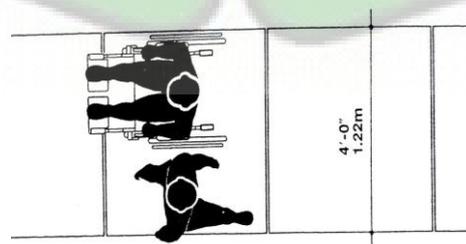


Gambar 2.3 Area Parkir Dimensi Kebutuhan Ruang Parkir untuk Difabel

Sumber: Harkness, 1976:27

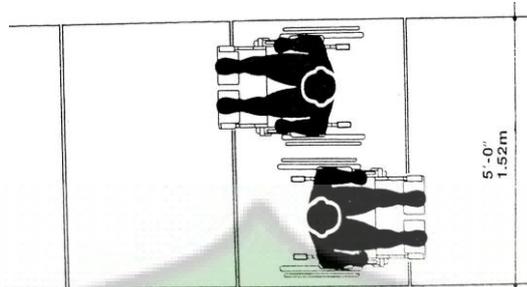
D. Area Berjalan (*Public Walks*)

Area berjalan untuk kaum Difabel seharusnya meminimalisir adanya hambatan secara vertikal dan memiliki kesan terbuka. Area berjalan tidak terganggu oleh street furniture, seperti bangku, dan benda lain yang menghambat proses pergerakan. Roda dari pengguna kursi roda memiliki lebar 25,4mm maka, tidak boleh terdapat bukaan sepanjang permukaan area berjalan. Pencapaian menuju pintu masuk, kemiringan tidak boleh lebih dari 1:20 atau setara dengan 5%. Jikalau tersedia pegangan tangan (*handrails*), kemiringan area berjalan dapat mencapai 1:12 atau setara dengan 8,33%.



Gambar 2.4 Dimensi kebutuhan Lebar Pengguna Kursi Roda dan Pejalan Kaki

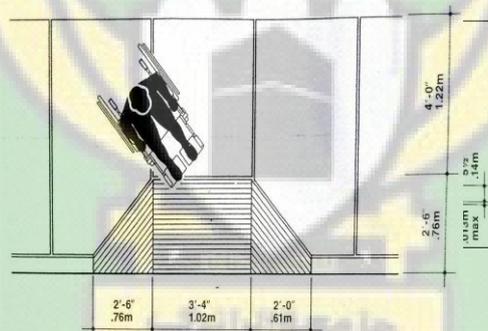
Sumber: Harkness, 1976:28



Gambar 2.5 Dimensi kebutuhan Lebar Sesama Pengguna Kursi Roda
 Sumber: Harkness, 1976:28

E. *Curb Cuts*

Memiliki perbandingan kemiringan 1:12 atau setara dengan 8,33%, 1:6 (16,66%) dapat diterapkan jikalau *curb cuts* terlalu panjang. Pertemuan *curb cuts* dengan jalan harus dibuat sehalus mungkin agar pengguna kursi roda tidak jatuh.

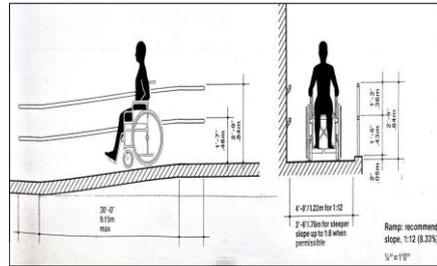


Gambar 2.6 Dimensi *Curb Cuts*

Sumber:Harkness, 1976:29

F. Ramp

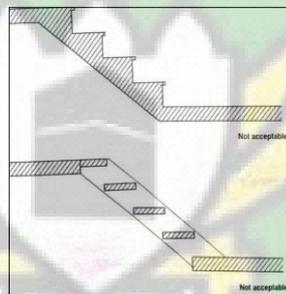
Perbandingan 1:12 (8,33%) sangat direkomendasikan. Hal ini terkait dengan kursi roda yang memiliki berat rata-rata 15-34 kg dan hal ini memberatkan dalam berpindah. Jarak maksimal yang dapat dilalui pengguna kursi roda maksimal 9,15 meter. Ramp harus aman dan tidak licin.



Gambar 2.7 Dimensi Ramp
Sumber: Harkness, 1976: 30

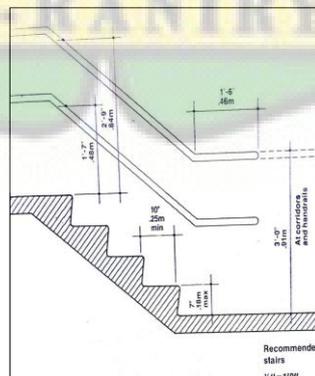
G. Tangga dan Pijakan

Tangga tidak boleh memiliki tonjolan yang dapat mengganggu penyandang cacat yang menggunakan penahan kaki atau kaki palsu. Pegangan tangga berbentuk oval atau lingkaran dengan standar diameter 4cm. Untuk menghindari jatuh dan menyediakan sarana pegangan untuk anak-anak, disediakan pegangan tangan yang lebih rendah.



Gambar 2.8 Dimensi Tangga dan Pijakan yang tidak Dianjurkan

Sumber: Harkness, 1976: 21

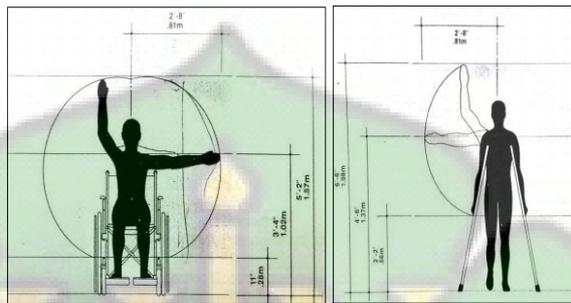


Gambar 2.9 Dimensi Tangga dan Pijakan yang Dianjurkan

Sumber: Harkness, 1976: 21

H. Jangkauan Tangan

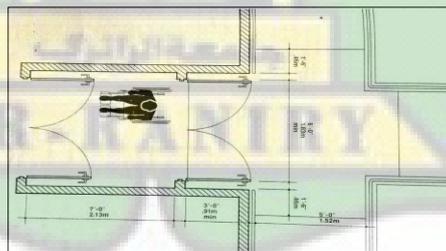
Menggunakan antropometri dari penyandang cacat kaki dengan pengguna kursi roda. Ketinggian yang dapat dicapai secara efisien bagi mereka ada pada ketinggian 0,66m hingga 1,57meter



Gambar 2.10 Dimensi Jangkauan Tangan
Sumber: Harkness, 1976: 20

I. Pintu Masuk

Semua pintu masuk harus dapat menjadi pintu keluar darurat, serta harus mudah diakses dan digunakan pengguna kursi roda. Untuk bangunan multilantai, minimal satu akses masuk langsung menuju ke elevator. Pintu yang digunakan tidak boleh berupa pintu putar yang menyulitkan pengguna kursi roda dan membahayakan penyandang cacat tangan dan yang buta.

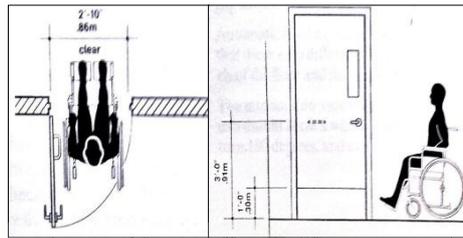


Gambar 2.11 Dimensi Pintu Mauk Difabel
Sumber: Harkness, 1976

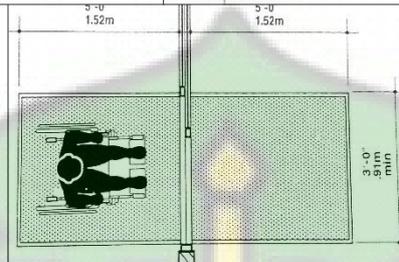
J. Pintu

Harus cukup lebar, minimal pintu dengan lebar 86cm. Pegangan pintu dengan ketinggian 91cm. Penerapan pintu geser otomatis dianjurkan. Pintu ayun 2 arah (tarik dan dorong) dilengkapi dengan area melihat (*viewing panel*) yang dapat dilihat dengan ketinggian pengguna kursi roda.

Gambar 2.12
Dimensi Pintu Ayun
Sumber: Harkness,
1976: 32



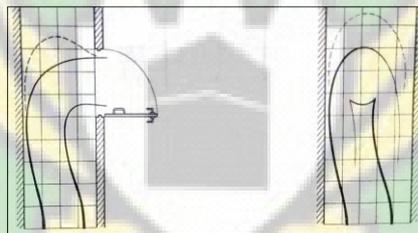
Gambar 2.13
Dimensi Pintu Geser



Otomatis
Sumber: Harkness, 1976: 33

K. Koridor dan Lantai

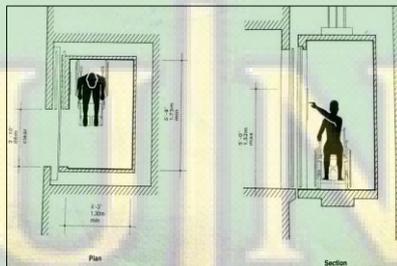
Harus cukup lebar dan dapat digunakan pengguna kursi roda manufer 180°
. Lantai datar dan menggunakan permukaan yang tidak selip atau licin.



Gambar 2.14 Manufer di Koridor
Sumber: Harkness, 1976: 35

L. Elevator

Elevator diterapkan pada bangunan dengan jumlah lantai 2 atau lebih, sehingga pengguna kursi roda dapat menggunakannya secara mandiri, di mana mereka tidak dapat menggunakan tangga dan eskalator tanpa bantuan. Untuk penyandang cacat mata (buta), tombol elevator dilengkapi dengan huruf Braille. Gap atau jarak antara lantai elevator dengan lantai akses tidak boleh lebih dari 1cm. Dimensi elevator yang dianjurkan, yaitu pengguna kursi roda dapat masuk dan berputar 180° dan dapat keluar dengan mudah.



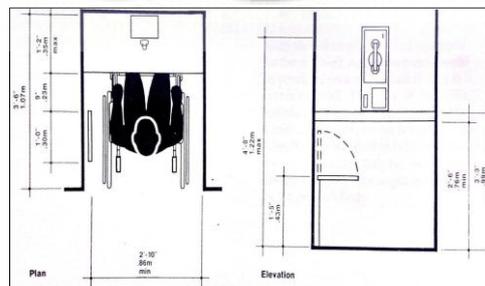
Gambar 2.15 Dimensi Elevator
Sumber: Harkness, 1976: 35

M. Kontrol Bangunan

Tombol-tombol untuk alarm kebakaran, jendela, kontrol pendingin ruangan (*air conditioner*), outlet listrik, dan panel elektrikal lainnya terletak pada ketinggian minimum 1,22m dari lantai diakses penyandang cacat kaki dan pengguna kursi roda.

N. Area Minum, Mesin Cuci, dan Area Pengereng

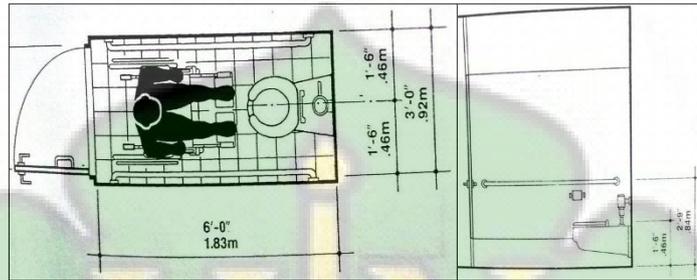
Area ini terletak jauh dari keramaian akses jalan, berbentuk ruang. Memiliki ketinggian untuk kontrol tidak rendah dari 1,22m.



Gambar 2.16 Dimensi Area Minum, Mesin Cuci, dan Area Pengereng
Sumber: Harkness, 1976: 37

O. Toilet Stall

Pintu dari toilet stall harus mengarah keluar untuk kenyamanan dan keamanan pengguna kursi roda. Jika pengguna kursi roda jatuh, pintu dapat dibuka dengan mudah dan dapat ditolong.

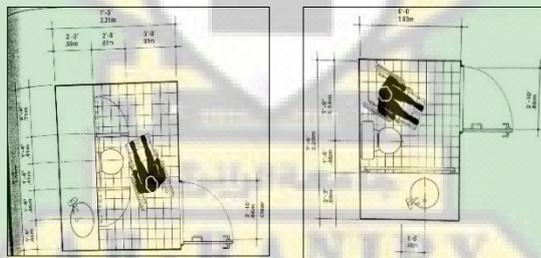


Gambar 2.17 Dimensi Toilet Stall

Sumber: Harkness, 1976 : 42

P. Kamar Mandi

Menggunakan spesifikasi antropometri pengguna kursi roda yang membutuhkan dimensi terlebar. Untuk kloset (dudukan toilet) dengan ketinggian antara 41-51 cm, ketinggian kloset 46 cm sangat direkomendasikan. Kloset yang dapat diubah ketinggiannya meningkatkan kenyamanan pengguna.

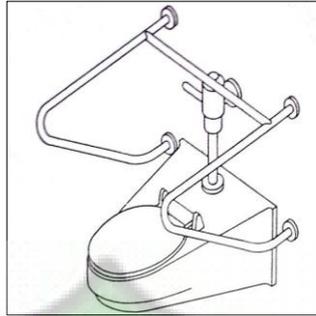


Gambar 2.18 Dimensi Kamar Mandi

Sumber: Harkness, 1976 : 44-45

Q. Pegangan Tangan

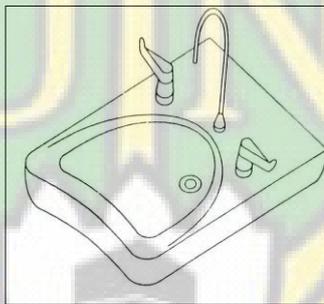
Pegangan tangan terdapat di toilet, shower, dan area lain yang membutuhkan. Terdapat pegangan horisontal untuk mendorong dan pegangan vertikal untuk menarik. Diameter pegangan 4cm berbentuk lingkaran maupun oval.



Gambar 2.19 Pegangan Tangan
Sumber: Harkness, 1976

R. *Washbasin*

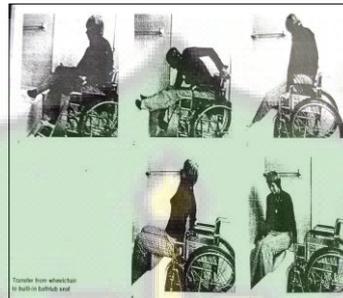
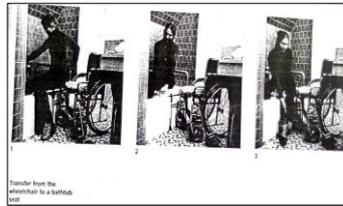
Pipa dari *washbasin* yang terdapat di bawah harus terlindungi dari kaki pengguna kursi roda. Ketinggian *washbasin* 69 cm dari permukaan lantai.



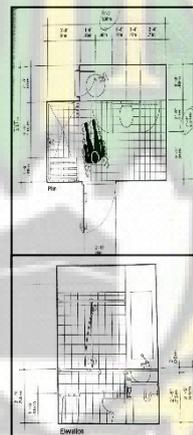
Gambar 2.20 *Washbasin*
Sumber: Harkness, 1976

S. *Bathtub dan Shower*

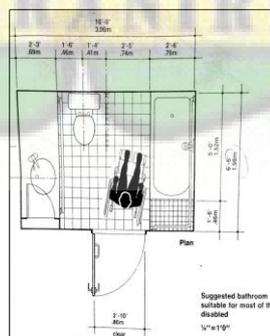
Difabel dapat mandi dengan posisi berdiri dan duduk. Perpindahan samping dari kursi roda ke *bathtub* atau tempat duduk dengan melepas pegangan tangan pada kursi roda. Berikut proses perpindahan dari kursi roda menuju *bathtub*



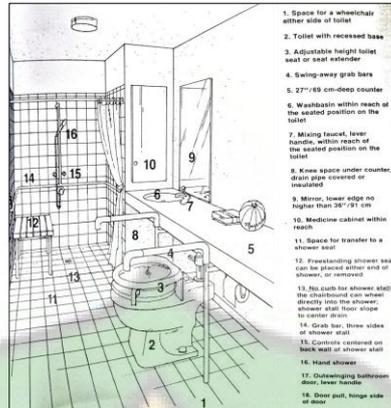
Gambar 2.21 Pemindahan Dari Kursi Roda Ke *Bathtub*
 Sumber: Harkness, 1976: 51



Gambar 2.22 Dimensi Kamar Mandi (*Shower*) yang Dianjurkan
 Sumber: Harkness, 1976:50



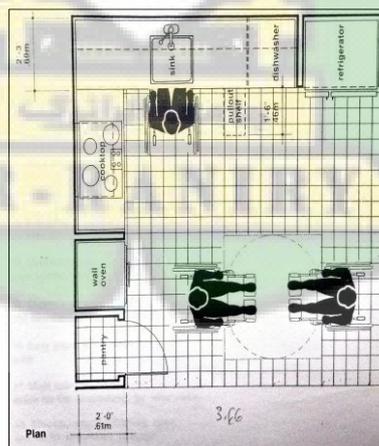
Gambar 2.23 Dimensi Kamar Mandi (*bathtub*) yang Dianjurkan
 Sumber: Harkness, 1976:50



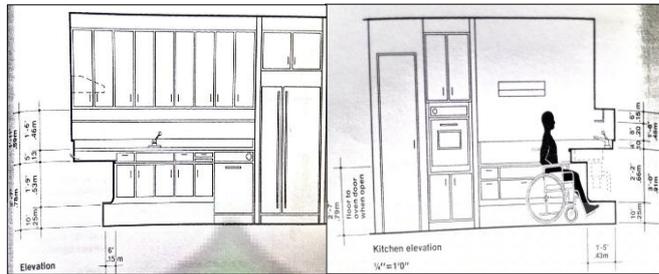
Gambar 2.24 Contoh Kamar Mandi untuk Difabel
 Sumber: Harkness, 1976: 52

T. Dapur

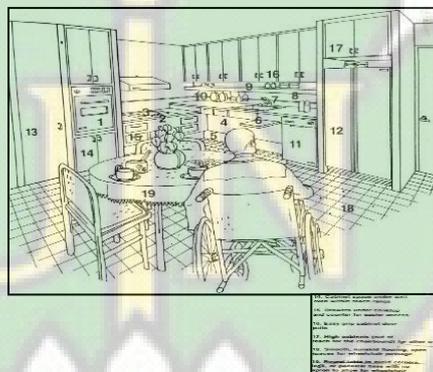
Dapur terbuka lebih mudah diakses dan nyaman secara visual. Ketinggian rak-rak dan meja cuci antara 76-84cm. Penerapan meja yang bundar meningkatkan kenyamanan dan menghindarkan sudut yang berbahaya. Oven dianjurkan terletak di dinding atas menghindarkan dari kaki pengguna kursi roda. Kulkas dianjurkan berupa kulkas 2 pintu dengan variasi area yang dapat diraih. Area masak berupa kompor terletak pada 76cm dari atas lantai.



Gambar 2.25 Dimensi Dapur Untuk Difabel
 sumber: Harkness, 1976 : 5



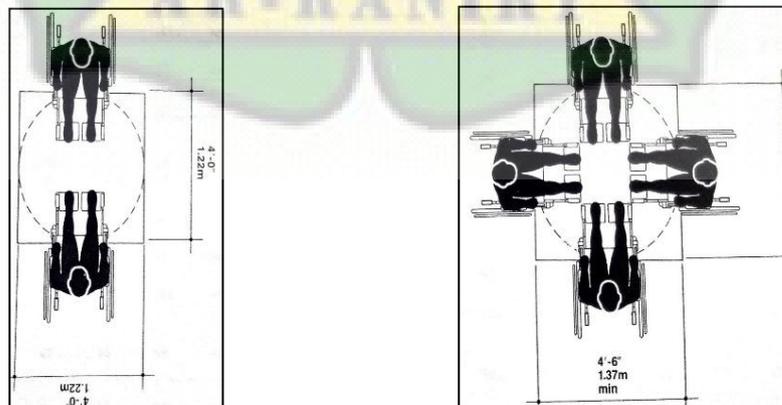
Gambar 2.26 Evaluasi Dapur untuk Difabel
 Sumber: Harkness, 1976 : 56



Gambar 2.27 Contoh Dapur untuk Difabel
 Sumber: Harkness, 1976: 58

U. Area Makan

Ruang tersedia di ruang makan dan di dapur, dan diakses mudah. Meja makan harus mempunyai ruang yang cukup untuk kaki pengguna kursi roda. Dianjurkan menggunakan meja oval/lingkaran untuk menghindari sudut.



Gambar 2. 28 Dimensi Area Makan untuk Difabel
 Sumber: Harkness, 1976: 59

2.2.4 Fasilitas dalam Pusat Kreatifitas Difabel

Berdasarkan pengamatan *UPTD Ladong Rumoh Seujahtera Beujroh Meukarya* terdapat fasilitas yang ditawarkan untuk penyandang disabilitas agar tidak bosan dan dapat merasakan apa yang orang pada umumnya rasakan.

Berikut beberapa fasilitas pelayanan yang ada pada Pusat Kreatifitas Difabel :

1. Klinik Kesehatan, untuk mengecek perkembangan dan Kesehatan para penyandang difabel yang tinggal di Pusat Kreatifitas Difabel ini, sehingga kesehatan para penyandang difabel ini pun dapat diketahui,
2. Taman Bermain, biasanya berupa area terbuka hijau yang biasanya terdiri dari taman – taman. Ini bertujuan sebagai penyegaran dan memberikan hiburan bagi penyandang difabel sehingga penyandang difabel tidak merasa bosan,
3. Kamar Tidur, bagi penyandang difabel yang biasanya dibagi menjadi 2 kamar, kamar pria dan wanita. Pada ruangan ini dalam satu kamar terdiri dari 2 orang, sampai 3 orang perkamarnya,
4. Ruang Belajar, ruangan ini menjadi beberapa bagian sesuai dengan pembelajarannya, pembelajaran kurikulum, agama, dan sebagainya dengan tujuan agar mereka dapat melatih konsentrasi mereka agar lebih baik,
5. Ruang Karya, berfungsi sebagai tempat berlatihnya para penyandang difabel atau berfungsi sebagai tempat penyaluran bakat atau kesukaan yang mereka miliki dengan keahlian masing-masing, dengan begitu mereka tau bakat apa yang dimiliki dan semakin mengembangkannya sebagai pegangan di masa depan mereka,
6. Ruang Bersantai, ini mencakup beberapa ruangan, seperti ruang makan, ruang nonton tv, dimana biasanya ruangan ini cukup terbuka dan luas agar dapat melakukan segala kegiatan pada ruangan ini sehingga mereka bisa saling mengenal,
7. Fasilitas Olahraga sekaligus bermain, untuk olahraga mencakup lapangan bola, tenis meja dan lainnya yang disediakan bagi para penyandang difabel, sedang untuk hiburan biasanya termasuk dalam taman bermain,

seperti arena untuk bermain ayunan dan sebagainya. *(sumber:hasil pengamatan di UPTD Ladong Rumoh Seujahtera Beujroh Meukarya)*

Fasilitas diatas diadakan berdasarkan kegiatan yang akan dilakukan oleh penyandang difabel, contohnya pada ruang belajar. Pendidikan yang diajarkan kepada penyandang difabel diberikan untuk menambah wawasan mereka, dilain hal juga sudah banyak penyandang difabel yang juga tetap menerima pendidikan resmi diluar dari yang diberikan.

Pusat Kreatifitas Difabel yang akan dirancang ini nantinya akan lebih dikhususkan kepada kaum difabel yang mengalami keterbatasan penglihatan dan pendengaran maupun berbicara.

2.2.5 Kegiatan Pusat Kreatifitas Difabel

Kegiatan yang akan dilakukan di Pusat Kreatifitas Difabel berupa hal-hal yang dapat menunjang segala sesuatu yang mampu menjadikan para penyandang Difabel menjadi pribadi yang independent

Berikut merupakan kegiatan – kegiatan yang terdapat Pusat Kreatifitas Difabel yang diperuntukkan bagi kaum Difabel yang mengalami keterbatasan fisik:

1. Pelatihan Keahlian atau Kesukaan, dengan tujuan agar para penyandang difabel dapat menjalankan keahliannya atau menyalurkan bakatnya sehingga mereka dapat memiliki hasil kreasi-kreasi yang baik dan dapat ditunjukkan kepada masyarakat luas,
2. Pembelajaran Agama, bertujuan agar para penyandang difabel selalu semangat dalam menjalankan hidupnya dan agar mendapat bimbingan rohani,
3. Rekreasi atau Liburan, dengan tujuan agar para penyandang difabel ini tidak stress dan dapat merasakan yang pada umumnya semua orang dapat rasakan,

4. Pelatihan Mental, bertujuan agar para penyandang difabel tidak minder, sehingga mereka dapat bersosial seperti biasanya,
5. Rekreasi atau Bermain, tujuannya untuk sekedar memeberikan hiburan agar mereka dapat saling mengenal satu sama lain,
6. Olahraga Sebagai Sumber Kesehatan, agar kesehatan mereka juga selalu terpantau dan sekaligus sebagai hiburan.
7. Kemandirian, Hal ini dilakukan seiring lamanya mereka tinggal ditempat Pusat Kreatifitas ini, biasanya mereka terlebih dahulu dibagikan kelompok dan menjalankan tugasnya yang berupa penjagaan kebersihan baik lingkungan Pusat Kreatifitas maupun kegiatan didalam gedung seperti dapur.
8. Hiburan, Kegiatan hiburan ini mencakup banyak kegiatan seperti kunjungan ke tempat – tempat unit, liburan, sekedar jalan – jalan dan sebagainya. *(sumber:berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan)*



Gambar 2.29 Lambang Penggunaan Olahraga Bagi Kaum Difabel
(Sumber;www.google/images.com)

2.3 Tinjauan Lokasi

2.3.1 Lokasi

Dalam merancang ataupun membangun sebuah lingkungan binaan yang berfungsi sebagai tempat pendidikan banyak hal yang harus diperhatikan, terutama bangunan yang akan dibangun merupakan Pusat Kreatifitas Difabel, maka pemilihan lokasi harus sesuai dengan kriteria tersebut :

- A. Tinjauan terhadap struktur kota

Lokasi diambil pada kawasan yang memiliki rencana tata ruang dan wilayah (RTRW) sebagai pusat pelayanan sosial kota, seperti halnya pendidikan, kesehatan, dan kegiatan lain yang komplementer terhadap dua kegiatan tersebut.

B. Syarat Lingkungan

Syarat lingkungan ini meliputi beberapa aspek, antara lain :

1. Potensi Tapak

- a) Lokasi sesuai dengan tata guna lahan pada kawasan kota Banda Aceh dengan ketersediaan lahan yang mampu memenuhi kebutuhan besaran ruang dan pengembangan kegiatan lainnya.
- b) Memiliki struktur tanah yang baik untuk perancangan.
- c) Memiliki fasilitas yang dapat mendukung kegiatan seperti Rumah Sakit, masjid, mini market dan sebagainya.

2. Adanya sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan dari fungsi bangunan Pusat Kreatifitas Difabel

3. Tata Guna Lahan

- a) Lokasi bukan merupakan lahan produktif (bukan sawah, kebun, juga bukan lahan pabrik)
- b) Tidak merusak ekosistem atau lingkungan hidup
- c) Lokasi terletak pada area peruntukan lahan fasilitas umum

C. Syarat Aksesibilitas

Syarat aksesibilitas ini menuntut suatu objek harus dapat dengan mudah dilihat, ditemui dan dicapai. Syarat-syarat aksesibilitas antara lain :

- a) Mudah dalam pencapaian.
- b) Lokasi berada pada daerah yang memiliki prasarana jalan yang baik.
- c) Dekat dengan fasilitas umum.

D. Rencana Sistem Pusat Pelayanan Kota Banda Aceh

Lokasi perancangan Pusat Kreatifitas Difabel ini berada di Banda Aceh, dan alternatif lokasi yang terpilih berada pada :

1. Jl. Syiah Kuala Lambaro skeep, Banda Aceh,
2. Rukoh, Darussalam, Syiah Kuala, Banda Aceh,
3. Jl. Sultan Malikul Saleh, Lhong Raya, Kota Banda Aceh.

I. Alternatif Lokasi

Jalan Tanggul Krueng Aceh, Rukoh, Darussalam, Syiah Kuala, Kota Banda Aceh, Aceh 23112.



Gambar 2.30 : Alternatif Lokasi 1
(Sumber : Google Earth)

Luas lahan : ±10.024 M²
KDB (maksimum) : 50 %
KLB (maksimum) : 2.0
Kepadatan : Lingkungan dengan kepadatan sedang
Ketinggian bangunan : Maksimum 4 lantai
Peruntukan lahan : Perumahan

II. Alternatif Lokasi 2

Jalan Syiah Kuala Lambaro skeep, Banda Aceh



Gambar 2.31 : Alternatif Lokasi 2

(Sumber : Google Earth)

Luas lahan	: ±10.668 M ²
KDB (maksimum)	: 50 %
KLB (maksimum)	: 2.0
Kepadatan	: Lingkungan dengan kepadatan sedang
Ketinggian bangunan	: Maksimum 4 lantai
Peruntukan lahan	: Perdagangan dan Jasa

III. Alternatif Lokasi 3

Jl. Sultan Malikul Saleh, Lhong Raya, Kota Banda Aceh



Gambar 2.32 : Alternatif Lokasi 3

(Sumber : Google Earth)

Luas lahan : ± 11.182 m²
 KDB (maksimum) : 50 %
 KLB (maksimum) : 2.0
 Kepadatan : Lingkungan dengan kepadatan sedang
 Ketinggian bangunan : Maksimum 4 lantai
 Peruntukan lahan : Perdagangan dan Jasa

Kriteria Penilaian Untuk Pemilihan Lokasi :

Tabel 2.1 Kriteria Penilaian Lokasi

No	Kriteria Lahan	Nilai Lokasi Site		
		Alt I	Alt II	Alt III
1	Peraturan yang berlaku/RTRW			
	• Peruntukan lahan	3	5	5
	• Peraturan setempat	5	5	5
	• Kepadatan lahan	3	5	5
2	Aksesibilitas/Pencapaian			
	• Sarana transportasi umum	3	5	7
	• Kedekatan dengan terminal/bandara	3	3	3
	• Kemudahan pencapaian dari pusat kota	5	5	3
3	Kondisi lingkungan sekitar			
	• Polusi Udara	3	5	7
	• Kebisingan	3	7	7
	• Ketersediaan vegetasi	3	5	5
	• Tidak Rawan Bencana	3	3	5
4	Fasilitas lingkungan yang tersedia			
	• Fasilitas kesehatan terdekat	5	5	3
	• Fasilitas peribadatan terdekat	5	5	7
	• Fasilitas perdagangan terdekat	7	5	5

5	Prasarana			
	• Jaringan listrik negara induk	7	7	5
	• Jaringan air bersih induk	7	7	5
	• Drainase induk	5	7	5
	Jumlah	70	83	82

(Sumber : Analisa Penulis 2020)

Keterangan : 7 (baik), 5 (cukup), 3 (kurang)

Berdasarkan kriteria penilaian diatas, maka lokasi yang terpilih dengan nilai terbanyak adalah lokasi 2, yaitu Jalan Syiah Kuala Lambaro skeep, Banda Aceh, karena kriteria untuk bangunan difabel yaitu :

1. Memiliki akses yang mudah di temukan dan mudah dicapai,
2. Tingkat kebisingannya rendah,
3. Suasana sekitar tenang dan memiliki Tanah yang cukup keras,
4. Tidak ada kemacetan menuju lokasi
5. Tidak jauh dari pusat kota.

2.4 Studi Banding

2.4.1. UPTD Rumoh Seujahtera Beujroh Meukarya

UPTD Rumoh Seujahtera Beujroh Meukarya yang bertempat di Jembatan Lam Ujong, Jl. Laksamana Malahayati, Ladong, Masjid Raya, Aceh Besar Regency, Aceh, merupakan panti asuhan yang di khususkan untuk penyandang disabilitas terutama tuna netra. Bertujuan memandirikan penyandang tuna netra agar mampu bertanggung jawab atas dirinya sendiri, sesuai dengan visinya yaitu , Terwujudnya klien yang mandiri dan mampu bekerja untuk meningkatkan kesejahteraanya dan, misinya memberikan bimbingan mental dan sosial agar klien mampu melaksanakan fungsi sosial secara wajar sehingga meningkatkan harga diri dan kepercayaan dirinya. Kemudian memberi keterampilan kerja untuk meningkatkan kemampuan sebagai bekal persiapan kerja untuk masa depan klien.

Berdasarkan pengamatan penulis di UPTD Rumoh Suejahtera Beujroh Meukarya, kegiatan belajar yang ada di panti ini dilaksanakan dari hari senin sampai dengan minggu, dan kegiatan terdiri dari kegiatan formal, non formal dan kegiatan luar. Kegiatan formal yaitu proses pembelajaran Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Matematika, IPA, IPS, PKN, ilmu Komputer beserta Ilmu Agama. Non formal yaitu belajar huruf *braille* dan *masase*. Sementara kegiatan luar seperti olahraga seperti catur, tarik tambang, dan Sepak Bola tuna netra. Keterampilan berupa penganyam rotan, kerajinan tangan merajut, membuat bronjong, belajar alat musik, dan melatih vokal. Waktu yang digunakan untuk belajar dari pukul 08.00 sampai dengan pukul 22.00.

Berikut beberapa dokumentasi tentang UPTD RSBM Ladong :

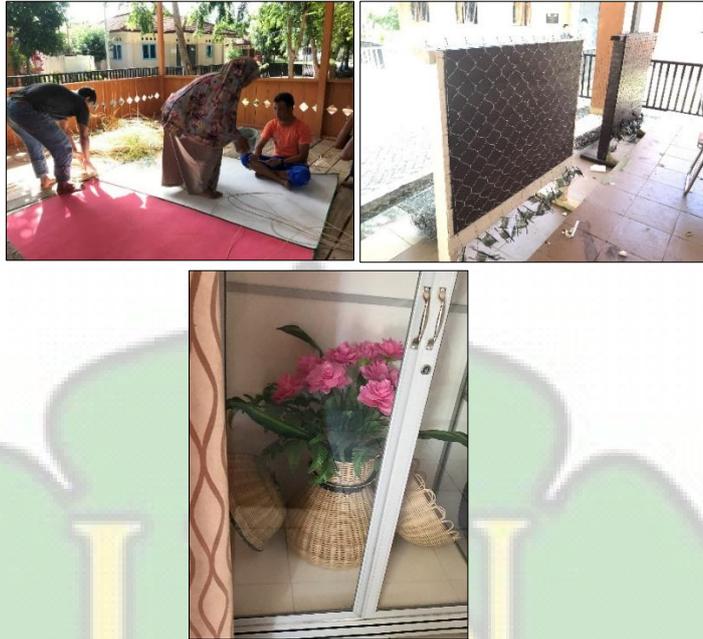
a. Kegiatan penghuni UPTD RSBM Ladong



Gambar 2.33 : Proses Belajar Tuna Netra
(Sumber : dokumen penulis 2020)



Gambar 2.34 : Proses Bermain Tennis Meja
(Sumber : dokumen penulis 2020)



Gambar 2.35 : Proses Belajar Membuat Anyaman dari Rotan dan Membuat Bronjong
 (Sumber : dokumen penulis 2020)



Gambar 2.36 : Proses Pengecekan Kesehatan Secara Rutin
 (Sumber : dokumen penulis 2020)



Gambar 2.37 : Kegiatan Ceramah Setelah Sholat
 (Sumber : dokumen penulis 2020)



Gambar 2.38 : ADK (*Activity Daily Living*) Belajar Masak
(Sumber : dokumen penulis 2020)



Gambar 2.39 : Belajar Massase, Urut
(Sumber : dokumen penulis 2020)



Gambar 2.40 : Konsultasi Oleh Psikolog
(Sumber : dokumen penulis 2020)



Gambar 2.41 : Senam Pagi
(Sumber : dokumen penulis 2020)

b. Ruangan yang ada di UPTD RSBM Ladong yaitu :



Gambar 2.42 : UPTD RSBM Ladong
(Sumber : dokumen penulis 2020)

Terdiri dari beberapa massa bangunan yang memfasilitasi kegiatan pengguna didalamnya, seperti : pos penjagaan, kantor kepengurusan, ruangan kelas, masjid, dapur dan ruang makan, asrama bagi disabilitas, serta rumah penjaga.



Gambar 2.43 : Kantor Kepengurusan UPTD RSBM Ladong
(Sumber : dokumen penulis 2020)

Pada Gedung pengelola UPTD RSBM ladong berupa bangunan biasa yang hanya di lengkapi ramp namun tidak memiliki *hand railing* untuk pengamanan bagi pengguna difabel.



Gambar 2.44: Pos Penjagaan
(Sumber : dokumen penulis 2020)

Pos keamanan yang menggunakan tangga biasa dengan ketinggian 15 cm dan dilengkapi pagar dibagian depan bangunan.



Gambar 2.45: Masjid dan Interiornya
(Sumber : dokumen penulis 2020)

Pada bangunan masjid dibuat tertutup karena menggunakan penyejuk ruangan, dan menggunakan material kayu untuk keamanan difabel, dan pada luar bangunan juga terdapat ramp untuk memudahkan difabel berjala masuk kedalam masjid.



Gambar 2.46: Klinik
(Sumber : dokumen penulis 2020)

Ini merupakan klinik yang terdapat di UPTD RSBM Ladong yang memiliki dua fungsi sekaligus yaitu, klinik untuk pengobatan khusus mata dan klinik untuk penyakit umum. Letak klinik pun berada didalam asrama putri tidak ada pemisahan area khusus untuk klinik.



Gambar 2.47: Asrama Putra dan Putri
(Sumber : dokumen penulis 2020)

Asrama putra dan putri hanya di lengkapi ramp pada bagian luar bangunan, tapi tidak dilengkapi *hand railing* sehingga tidak aman bagi pengguna tuna netra.



Gambar 2.48: Interior didalam Asrama
(Sumber : dokumen penulis 2020)

Ruangan kamar asrama tuna netra ditempati oleh 3 orang. Dan ruangan kamar sama seperti ruangan kamar non-difabel.



Gambar 2.49: Ruang kelas belajar formal
(Sumber : dokumen penulis 2020)

Ruangan kelas di UPTD RSBM Ladong ini dilengkapi kursi yang tidak memiliki sudut sehingga memudahkan pergerakan difabel dan menjaga keamanan mereka agar tidak cedera didalam ruangan akibat terkena bagian meja atau kursi yang memiliki sudut.



Gambar 2.50: Ruang kelas belajar non-formal
(Sumber : dokumen penulis 2020)

Bangunan untuk ruang pelatihan pijat,dan ruang musik, pada baguan ini bagian luarnya dilengkapi ramp untuk memudahkan difabel menuju ke ruangan, dan pada ramp dilengkapi pegangan untuk memudahkan tuna netra berjalan sambil berpegangan saat menaiki ramp. Dan bagian luar bangunan semua dilengkapi cctv untuk emudahkan pengelola mengontrol pergerakan difabel.



Gambar 2.51: Ruang belajar massase
(Sumber : dokumen penulis 2020)

Ruangan untuk pelatihat memijat, tidak ada penataan khusus pada ruangan ini namun terdapat bukaan yang optimal, memudahkan tuna netra menandai waktu melalui cahaya matahari yang masuk pada ruangan



Gambar 2.52: Ruang musik
(Sumber : dokumen penulis 2020)

Ruang musik sama dengan ruangan musik pada umumnya hanya menggunakan material akustik pada dinding untuk kedap suara.





Gambar 2.53: Ruang Dapur
(Sumber : dokumen penulis 2020)

Pada bangunan dapur memiliki *space* yang luas, dan pemisahan ruang makan untuk laki-laki dan perempuan.



Gambar 2.54: Kamar mandi umum dan tempat wudhu
(Sumber : dokumen penulis 2020)

Tempat pengambilan wudhu dan toilet umum pada bangunan ini tidak di lengkapi *hand railing* sehingga tidak aman bagi tuna netra, serta membahayakan keselamatan pengguna.



Gambar 2.55: Tempat pencucian umum
(Sumber : dokumen penulis 2020)

Tempat pencucian ini umumnya digunakan pengurus difabel, tidak di lengkapi pengamanan khusus untuk difabel.



Gambar 2.56: Ruang Pembangkit listrik
(Sumber : dokumen penulis 2020)

Ruangan pembangkit listrik ini terletak di tengah taman UPTD Ladong ditingkapi penutup di seluruh bagian sisi bangunan ini, agar aman bagi tuna netra, namu tidak di pagari serta disekelilingnya terdapat saluran air yang akan membuat tuna netra tersandung kerna tidak terdapat pengaman disekitarnya.



Gambar 2.57: Rumah Pengurus
(Sumber : dokumen penulis 2020)



Gambar 2.58: Lahan Parkir
(Sumber : dokumen penulis 2020)

Lahan parkir di UPTD RSBM ini juga sering digunakan untuk aktifitas olahraga, hanya berupa lahan tanpa pembatas dan penanda pada sisi lahan parkir.



Gambar 2.59: Taman
(Sumber : dokumen penulis 2020)

Taman pada bangunan ini belum terkelola dengan baik, serta penataannya tidak ramah difabel, sertama saluran air besar tanpa pembatas, dan beton di sekeliling taman yang ketinggiannya 15 cm, merpotensi membuat tuna netra tersandung karena tidak dilengkapi pegangan disekelilingnya.



Gambar 2.60: Halaman Belakang
(Sumber : dokumen penulis 2020)

Halaman belakang pada bangunan ini digunakan untuk menjemur pakaian, namun kondisi kontur pada tanah yang tidak rata, membahayakan bagi pengguna.



Gambar 2.61: Ramp yang terdapat pada setiap massa bangunan di UPTD Ladong
(Sumber : dokumen penulis 2020)

Pada setiap bangunan dilengkapi Ramp, untuk memudahkan difabel untuk naik menuju bangunan.

2.4.2 Yayasan Karya Murni Medan

Yayasan Karya Murni Medan yang beralamat Jl. Karya Wisata No.6, Gedung Johor, Kec. Medan Johor, Kota Medan, Sumatera Utara 20144. Merupakan Yayasan panti asuhan untuk penyandang difabel jenis tuna netra dan tuna rungu. Yayasan ini menerima difabel pada usia anak-anak sampai dengan dewasa. Visi bangunan ini adalah Terwujudnya Penghargaan Dan Pemberdayaan Agar Mereka Yang Dilayani Mengalami Kasih, Dapat Mandiri Dan Menemukan Makna Hidup Sebagai Citra Allah. Dan misi :

1. Melaksanakan proses pendidikan yang berkualitas,
2. Menumbuh-kembangkan kemampuan/potensi Peserta Didik yang berorientasi pada pengetahuan, iman dan ketrampilan hidup,
3. Menjadikan unit kegiatan sebagai komunitas persaudaraan yang saling menghargai dan mengasihi,
4. Meningkatkan keahlian dan ketrampilan Sumber Daya Manusia melalui pelatihan, seminar dan magang,
5. Menghargai dan memelihara lingkungan hidup,
6. Menjalani kerjasama dengan berbagai pihak.



Gambar 2.62 : Yayasan Karya Murni Medan
Sumber : karyamurni.wordpress

Yayasan Karya Murni sebagai lembaga yang bergerak dalam bidang sosial dan kemanusiaan dengan Moto VENERATE VITAM berupaya memegang teguh prinsip, bahwa hidup mesti dihormati, tanpa memandang asal usul atau keadaan fisik secara lahiriah. Anak-anak Tuhan yang lahir sebagai orang cacat tunanetra dan tunarungu yang berada di Karya Murni dididik, dibesarkan, diberdayakan, dan dimungkinkan untuk mandiri dan menemukan jati dirinya. Bukan karena belas kasihan semata, tetapi karena mereka adalah Citra Allah yang sederajat dengan orang lain. Mereka punya hak untuk mewujudkan jati dirinya melalui pemberdayaan, dan dalam hal itu mereka mesti ikut dalam proses pemberdayaan itu. Yayasan Karya Murni yakin, hanya dengan menghormati hidup, proses pemberdayaan dapat dilakukan dengan benar dan berbuah.

Pelatihan tersebut meliputi bidang:

1. Musik (piano, organ, suling, gitar, band, keyboard),
2. Olah Vokal (solo, duet, vocal group dan paduan suara),
3. Masage / Panti Pijat,
4. Konveksi (jahit-menjahit, sulaman, bordir, sablon, meronce),
5. Pertukangan meuble seperti: lemari, kursi, meja tempat tidur, bangku gereja dan bangku sekolah,
6. Membuat bermacam-macam bentuk lilin dengan berbagai kreasi:

lilin paska, lilin devosi, lilin ulang tahun, lilin pernikahan, lilin natal dll.

7. Salon (menggunting rambut dengan berbagai mode, mencat rambut perawatan rambut dan kulit kepala dll),
8. Computer: menetik braille, awas dan anak tuna rungun kelak diharapkan menjadi desainer,
9. Belajar internet;
10. BPBI = Bina Persepsi Bunyi dan Irama (latihan mendengar).
(<https://karyamurni.wordpress.com/>)



Gambar 2.63 : Aula Yayasan karya murni
Sumber : karyamurni.wordpress

Yayasan karya murni medan merupakan bangunan berlantai 1, dan dikelilingi oleh taman. Dengan material beton.



Gambar 2.64 : eksterior Yayasan karya murni
Sumber : karyamurni.wordpress



Gambar 2.65: proses pelatihan menjahit
Sumber : yayasan-karya-murni-medan-mutiara-dalam-gelap



Gambar 2.66: tes vokal pada tuna rungu
Sumber : yayasan-karya-murni-medan-mutiara-dalam-gelap

2.4.3 Balai Latihan Kerja Banda Aceh (BLK)

Balai Latihan Kerja atau disingkat menjadi BLK yaitu tempat pelatihan kejuruan yang mengajarkan berbagai bidang kejuruan seperti Teknik Otomotif, Teknik Gambar, Teknik Pemograman, Menjahit, Barista, Kejuruan Tata Kecantikan, Teknik Pendingin dan Graha. Penerimaan peserta didik di BLK terbuka secara umum mulai dari usia 18 sampai 30 tahun, terbuka juga untuk penyandang disabilitas. Visi dan misi dari BLK yaitu “ Menjadi pusat unggulan pengembangan dan pemberdayaan pelatihan kerja wilayah Aceh” dan misi “Kami Akan membantu Pelanggan kami menjadi kompeten dengan menyediakan jasa pelatihan kerja kelas dunia dan kami akan menggunakan keunggulan keahlian kami untuk membantu lulusan kami berdaya saing di pasar kerja “ (<https://blkaceh.kemnaker.go.id/>)



Gambar 2.67: Gedung BLK Aceh
(Sumber : google)

BLK Aceh berlokasi di Jl. Kesatria, Geuceu Komp., Kec. Banda Raya, Kota Banda Aceh, Aceh 23239. Bangunan BLK menggunakan material beton dan kaca pada seluruh massa bangunan yang ada, dan memiliki lantai 1. Pada tengah bangunan memiliki taman. Kegiatan BLK Aceh yang melibatkan disabilitas, kegiatan otomotif dan elektronik :



Gambar 2.68: Pelatihan Otomotif
(Sumber : BLK Aceh 2019)

Ini merupakan kegiatan perbaikan sepeda motor, yang dilakukan secara bersamaan. Ruangan yang digunakan sama dengan ruangan otomotif pada umumnya.



Gambar 2.69: Perbaikan Elektronik
(Sumber : BLK Aceh 2019)

Tidak hanya melakukan pelatihan membenarkan sepeda motor juga para difabel juga di latih untuk perbaikan elektronik berupa kulkas, di BLK peserta pelatihan difabel maupun non-difabel kelasnya digabung sehingga para difabel jenis tuna rungu lebih sering kesulitan dalam bekerja karena pelatih harus membaca gerak bibir difabel, begitu pula sebaliknya.



Gambar 2.70: Perbaikan Elektronik
(Sumber : BLK Aceh 2019)



Gambar 2.71: Perbaikan Elektronik
(Sumber : BLK Aceh 2019)



Gambar 2.72: Team elektronik
(Sumber : BLK Aceh 2019)

Pelatihan penyandang disabilitas diatas merupakan disabilitas jenis tuna rungu dan tuna daksa, yang merupakan para tentara yang mengalami cedera saat bertugas.

2.4.4 Kesimpulan Studi Banding

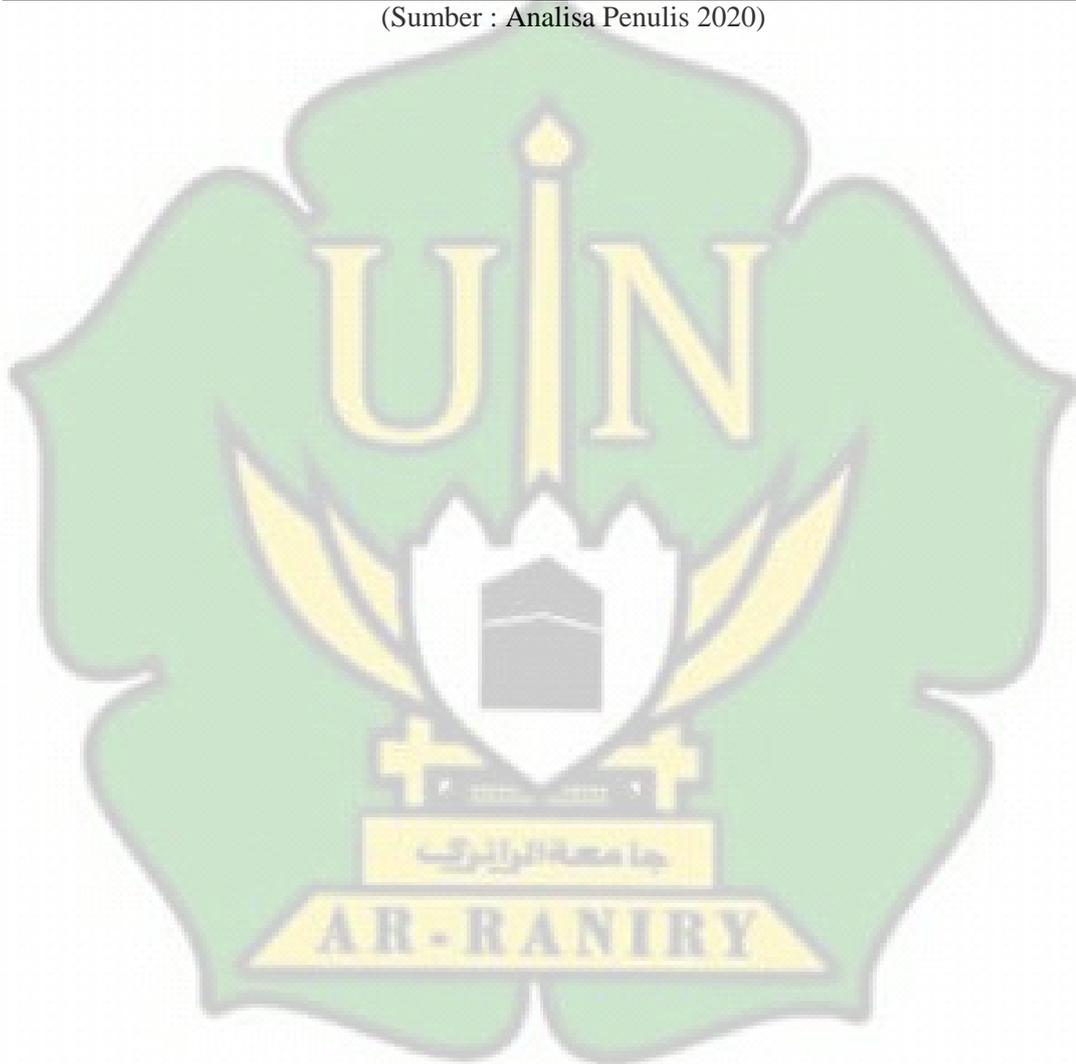
Tabel 2.2 Kesimpulan Studi Banding

No	Analisa	UPTD RSBM Ladong	Yayasan Karya Murni Medan	BLK ACEH	OBJEK RANCANGAN
1	Lokasi	Jl. Laksamana Malahayati, Ladong, Mesjid Raya, Aceh Besar Regency, Aceh	Jl. Karya Wisata No.6, Gedung Johor, Kec. Medan Johor, Kota Medan, Sumatera Utara 20144	Jl. Kesatria, Geuceu Komp., Kec. Banda Raya, Kota Banda Aceh, Aceh 23239	Jalan Syiah Kuala Lambaro skep, Banda Aceh
2	Bentuk bangunan dan jumlah lantai	Bentuk bangunan dengan massa banyak, dan hanya memiliki 1 lantai	Bentuk bangunan dengan massa banyak, dan hanya memiliki 1 lantai	Bentuk bangunan dengan massa banyak, dan hanya memiliki 1 lantai	Bentuk bangunan dengan massa banyak, dan hanya memiliki 1 lantai

3	Fasilitas	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang kelas • Kantor pengurus • Asrama • Dapur dan Ruang Makan • Ruang Musik • Klinik • Musholla 	<ul style="list-style-type: none"> • Kantor pengurus • Ruang kelas • Kantor pengurus • Asrama • Dapur dan Ruang Makan • Ruang Musik 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Kelas • Kantin • Musholla 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang kelas • Kantor pengurus • Asrama • Dapur dan Ruang Makan • Ruang Musik • Klinik • Musholla • Kantin • Ruang pameran
4	Lansekap/Ruang Luar	Memiliki area teman di tangan bangunan	Memiliki area teman di tangan bangunan.	Memiliki area taman di sekeliling bangunan	Membua taman di sekeliling bangunan.
5	Interior	Warna ruang dalam menggunakan warna-warna pastel seperti krem dan coklat	Warna bangunan menggunakan warna pastel	Warna bangunan menggunakan warna oragen	Penggunaan warna bangun yang mengundang <i>mood</i> , salah satunya orange
6	Material	Perpaduan antara beton dan material kayu	Keseluruhan bangunan terdiri beton.	Seluruh bangunan di kombinasikan beton dan kaca	Menggunakan material kayu, beton dan kaca.
7	Skala Bangunan	Skala intim	Skala intim	Skala intim	Skala intim
8	Hubungan Ruang	Publik-semi publik -privat	Publik-semi publik -privat	Publik - semi publik – privat	Publik - semi publik – privat
9	Aspek Penerapan dalam Rancangan	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Fasilitas ✓ Fasad bangunan ✓ Safety ✓ Alur kegiatan. ✓ Ruang 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Fasilitas ✓ Fasad bangunan ✓ Alur kegiatan. ✓ Ruang 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Fasilitas ✓ Fasad bangunan ✓ Safety ✓ Perlindungan terhadap 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Fasilitas ✓ Fasad bangunan ✓ Safety ✓ Perlindungan terhadap

		terbuka hijau.	terbuka hijau.	gempa ✓ Alur kegiatan. ✓ Ruang terbuka hijau.	gempa ✓ Alur kegiatan. ✓ Ruang terbuka hijau.
--	--	----------------	----------------	---	---

(Sumber : Analisa Penulis 2020)



BAB III

PENDEKATAN PERANCANGAN

Arsitektur berwawasan perilaku adalah arsitektur yang manusiawi, yang mampu memahami dan mewadahi perilaku-perilaku manusia yang ditangkap dari berbagai macam perilaku, baik itu perilaku pencipta, pengamat, dan juga perilaku alam sekitarnya (Mangunwijaya, Y. B., 1988).

3.1 Pengertian

3.1.1 Pengertian Tema Arsitektur Perilaku

Menurut Snyder dan Catanese, dalam buku “Pengantar Arsitektur” (1984), arsitektur berwawasan perilaku adalah arsitektur yang mampu menanggapi kebutuhan dan perasaan manusia yang menyesuaikan dengan gaya hidup manusia di dalamnya. Menurut Clovis Heimsath, AIA dalam buku “Arsitektur dari segi Perilaku” (1988), kata “perilaku” menyatakan suatu kesadaran akan struktur sosial dari orang-orang, suatu gerakan bersama secara dinamik dalam waktu. (Ruang Dalam Arsitektur Berwawasan Perilaku Oleh : Rieka Angkouw , Herry Kapugu)

3.2 Teori-Teori Tema Arsitektur perilaku

a) Menurut Y.B Mangun Wijaya dalam buku Wastu Citra.

Arsitektur berwawasan perilaku adalah Arsitektur yang manusiawi, yang mampu memahami dan mewadahi perilaku-perilaku manusia yang ditangkap dari berbagai macam perilaku, baik itu perilaku pencipta, pemakai, pengamat juga perilaku alam sekitarnya. Disebutkan pula bahwa Arsitektur adalah penciptaan suasana, perkawinan guna dan citra. Guna merujuk pada manfaat yang ditimbulkan dari hasil rancangan. Manfaat tersebut diperoleh dari pengaturan fisik bangunan yang sesuai dengan fungsinya. Namun begitu guna tidak hanya berarti manfaat saja, tetapi juga menghasilkan suatu daya yang menyebabkan kualitas hidup kita semakin meningkat. Cita merujuk pada image yang ditampilkan oleh suatu karya Arsitektur. Citra lebih berkesan spiritual karena hanya dapat dirasakan oleh jiwa kita. Citra adalah lambing yang membahasakan segala yang manusiawi, indah da agung dari yang menciptakan (Mangunwijaya ; 1992).

Dari pernyataan di atas dapat dikatakan bahwa mencapai guna dan citra yang sesuai tidak lepas dari berbagai perilaku yang berpengaruh dalam sebuah karya, baik itu perilaku pencipta, perilaku pemakai, perilaku pengamat juga menyangkut perilaku alam dan sekitarnya. Pembahasan perilaku dalam buku *wastu citra* dilakukan satu persatu menurut beragamnya pengertian Arsitektur, sebagai berikut:

1. Perilaku manusia didasari oleh pengaruh sosial budaya yang juga mempengaruhi terjadinya proses Arsitektur.
2. Perilaku manusia yang dipengaruhi oleh kekuatan religi dari pengaruh nilai-nilai kosmologi.
3. Perilaku alam dan lingkungan mendasari perilaku manusia dalam berarsitektur.
4. Dalam berarsitektur terdapat keinginan untuk menciptakan perilaku yang lebih baik.

b) Menurut Garry T. More dalam buku *Introduction to Architecture*.

Istilah perilaku diartikan sebagai suatu fungsi dari tuntutan-tuntutan organism dalam dan lingkungan sosio-fisik luar. Penkajian perilaku menurut Garry T. More diartikan dengan lingkungan sekitar yang lebih dikenal sebagai pengkajian lingkungan-perilaku.

Adapun pengkajian lingkungan perilaku seperti yang dimaksudkan oleh Garry T. More terdiri atas definisi-defenisi sebagai berikut :

1. Meliputi penyelidikan sistematis tentang hubungan-hubungan antara lingkungan dan perilaku manusia dan penerapannya dalam proses perancangan.
2. Pengkajian lingkungan-perilaku dalam Arsitektur mencakup lebih banyak dari pada sekedar fungsi.
3. Meliputi unsure-unsur keindahan estetika, diaman fungsi bertalian dengan perilaku dan kebutuhan orang, estetika bertalian dengan pilihan dan

pengalaman. Jadi estetika formal dilengkapi dengan estetika hasil pengalaman yang bersandar pada si pemakai.

4. Jangkauan factor perilaku lebih mendalam, pada psikologi si pemakai bangunan, kebutuhan interaksi kemasyarakatan, perbedaan-perbedaan sub budaya dalam gaya hidup dan makna serta simbolisme bangunan.
5. Pengkajian lingkungan-lingkungan juga meluas ke teknologi, agar isyarat-isyarat Arsitektur dapat memberikan penampilan kemantapan atau perlindungan.

c) Menurut Donna P. Duerk

Dalam bukunya yang berjudul *Architectural Programming* dijelaskan bahwa manusia dan perilakunya adalah bagian dari system yang menempati tempat dan lingkungan tidak dapat dipisahkan secara empiris. Karena itu perilaku manusia selalu terjadi pada suatu tempat dan dapat dievaluasi secara keseluruhan tanpa pertimbangan factor-faktor lingkungan)

1. Lingkungan yang mempengaruhi perilaku manusia.

Orang cenderung menduduki suatu tempat yang biasanya diduduki meskipun tempat tersebut bukan tempat duduk. Misalnya: susunan anak tangga didepan rumah, bagasi mobil yang besar, pagar yang rendah dan sebagainya.

2. Perilaku manusia yang mempengaruhi lingkungan

Pada saat orang cenderung memilih jalan pintas yang dianggapnya terdekat dari pada melewati pedestrian yang memutar. Sehingga orang tersebut tanpa sadar telah membuat jalur sendiri meski telah disediakan pedestrian.

3.3 Faktor Yang Mempengaruhi Arsitek Prilaku

Perilaku manusia dan hubungannya dengan suatu setting fisik sebenarnya terdapat keterkaitan yang erat dan pengaruh timbal balik diantara setting tersebut dengan perilaku manusia. Dengan kata lain, apabila terdapat perubahan setting yang disesuaikan dengan suatu kegiatan, maka akan ada imbas atau pengaruh terhadap perilaku manusia. Menurut (Setiawan, 1995), Variabel – variabel yang berpengaruh terhadap perilaku manusia antara lain :

- a. Ruang
- b. Ukuran dan bentuk
- c. Perabot dan penataannya
- d. Warna
- e. Suara, Temperatur dan Pencahayaan

3.3.1 Faktor-faktor Dalam Prinsip Arsitektur Perilaku

Prinsip-prinsip tema arsitektur perilaku yang harus diperhatikan dalam penerapan tema arsitektur perilaku menurut Carol Simon Weisten dan Thomas G David antara lain :

1. Mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan :

Rancangan hendaknya dapat dipahami oleh pemakainya melalui penginderaan ataupun pengimajinasian pengguna bangunan. Bentuk yang disajikan oleh perancang dapat dimengerti sepenuhnya oleh pengguna bangunan, dan pada umumnya bentuk adalah yang paling banyak digunakan sebagai media komunikasi karena bentuk yang paling mudah ditangkap dan dimengerti oleh manusia. Dari bangunan yang diamati oleh manusia syarat-syarat yang harus dipenuhi adalah :

- a) Pencerminkan fungsi bangunan dengan simbol-simbol yang menggunakan tentang rupa bangunan yang nantinya akan dibandingkan dengan pengalaman yang sudah ada, dan disimpan kembali sebagai pengalaman baru.
 - b) Menunjukkan skala dan proporsi yang tepat serta dapat dinikmati.
 - c) Menunjukkan bahan dan struktur yang akan digunakan dalam bangunan.
- #### 2. Mewadahi aktivitas penghuninya dengan nyaman dan menyenangkan.
- a) Nyaman berarti nyaman secara fisik dan psikis. Nyaman secara fisik berarti kenyamanan yang berpengaruh pada keadaan tubuh manusia secara langsung seperti kenyamanan termal. Nyaman secara psikis pada

dasarnya sulit dicapai karena masing-masing individu memiliki standart yang berbeda-beda untuk menyatakan kenyamanan secara psikis.

- b) Menyenangkan secara fisik bias timbul dengan adanya pengolahan-pengolahan pada bentuk atau ruangan yang ada disekitar kita. Menyenangkan secara fisiologis bias timbul dengan adanya kenyamanan termal yang diciptakan lingkungan sekitar terhadap manusia. Menyenangkan secara psikologis bias timbul dengan adanya ruang terbuka yang merupakan tuntutan atau keinginan manusia untuk bias bersosialisasi. Menyenangkan secara kultural bias timbul dengan adanya penciptaan karya arsitektur dengan gaya yang sudah dikenal oleh masyarakat yang berada di tempat itu.

A. Karakteristik Arsitektur perilaku Tuna Netra berdasarkan perilakunya menurut Sari Rudyati (2002: 34-38)

1. Cenderung merasa curiga pada orang lain,
2. Mengandalkan pendengaran dan perabaan sebagai pengganti daya penglihatannya,
3. Memusatkan konsentrasi pada telinga dalam menganalisis kondisi sekitarnya,
4. Cenderung mengulurkan tangan untuk mengetahui situasi di depannya,
5. Kebanyakan Tuna netra memiliki ketajaman pendengaran, peraba dan penciuman melebihi orang normal,
6. Bagi tuna netra dengan tipe totally blind, dapat membedakan tempat yang terang dan gelap, mereka masih dapat merasakan adanya cahaya yang datang atau keberadaan cahaya.

B. Karakteristik Arsitektur perilaku Tuna Netra berdasarkan psikisnya menurut Sari Rudyati (2002: 34-38)

1. Perasaan mudah tersinggung, rasa mudah tersinggung yang dirasakan tuna netra disebabkan kurangnya rangsangan visual yang diterima,

sehingga cenderung emosi saat mendengar hal-hal yang tidak bisa dilakukan,

2. Mudah Curiga, sebenarnya rasa curiga terhadap orang lain adalah hal yang wajar, namun pada tuna netra melebihi kasus pada umumnya, bahkan terhadap orang yang ingin membantunya.

C. Karakteristik Arsitektur perilaku Tuna Netra low vision menurut Sari Rudiyati (2002: 34-38)

1. Bisa menulis dan membaca dengan jarak yang sangat dekat,
2. Hanya dapat membaca huruf yang berukuran besar,
3. Matanya terlihat tertutup dengan warna putih di bagian tengahnya (katarak),
4. Memincingkan mata atau mengurut dahi terutama saat cahaya terang atau mencoba melihat benda.

D. Karakteristik Arsitektur perilaku Tuna Rungu menurut Aqila Smart (2010: 39-40)

1. Kemampuan bahasanya terlambat,
2. Cenderung pendiam,
3. Tidak mampu mendengar,
4. Lebih sering menggunakan Bahasa isyarat dalam berkomunikasi,
5. Ucapan saat berbicara tidak terlalu jelas,
6. Kurang atau bahkan tidak menanggapi komunikasi orang lain terhadapnya,
7. Sering memiringkan telinga data disuruh mendengar,
8. selalu meminta pengulangan pembicaraan lawannya dalam bicara.
(sesuai pengamatan penulis)

3.3.2 Pendekatan Metode Desain Arsitektur Perilaku

Metode perancangan yang dipakai adalah metode desain Glass Box, yaitu metode berpikir rasional yang secara obyektif dan sistematis dalam menelaah

sesuatu hal secara logis dan terbebas dari pikiran dan pertimbangan yang tidak rasional (irasional), misalnya sentimen dan selera. Metode yang dilakukan yaitu :

A. Tahap Identifikasi Objek

Menentukan latar belakang, judul, dan definisi judul. Pada tahap ini akan diuraikan dasar-dasar pemikiran dan landasan yang menjadi alasan mengapa Pusat Kreatifitas Difabel ini diperlukan.

B. Tahap Sintesis

Sesudah memahami dan mengetahui jelas tentang objek perancangan, maka akan dilaksanakan tahap sintesis dimana menentukan konsep-konsep yang akan dipakai dari beberapa pilihan yang di dapat dari tahap analisis data.

C. Eksplorasi Desain

Eksplorasi desain dilakukan dengan menerapkan strategi implementasi yang menyangkut tema perancangan melalui transformasi konsep-konsep desain ke dalam bentuk grafis (sketsa ide).

3.3.3 Ruang

Ruang merupakan salah satu komponen Arsitektur terpenting dalam pembahasan studi hubungan Arsitektur lingkungan dan perilaku dikarenakan fungsinya adalah sebagai wadah untuk menampung aktivitas manusia. Konsep mengenai ruang dari masa ke masa selalu mengalami perkembangan. Menurut Setiawan (1995), tiga pendekatan ruang yang paling mendominasi adalah :

a) Pendekatan ekologi.

Pendekatan ini melihat ruang sebagai suatu ekosistem dan menganggap bahwa komponen-komponen ruang adalah saling terkait dan berpengaruh secara mekanistik. Pendekatan ini cenderung melihat ruang sebagai suatu sistem yang tertutup dan mengesampingkan dimensi-dimensi sosial, ekonomi, dan politis dalam ruang.

b) Pendekatan fungsional dan ekonomi.

Pendekatan ini lebih mengutamakan fungsionalitas ruang dan analisis ekonominya. Pendekatan ini melihat ruang sebagai sebuah wadah aktifitas dimana lokasi dan jarak merupakan faktor utama. Penataan ruang bukanlah sesuatu yang penting dalam pendekatan ini karena mekanisme pasar akan dengan sendirinya menjaga keseimbangan antara permintaan dan penawaran.

c) Pendekatan sosial politik.

Pendekatan ini menekankan pada aspek “penguasaan” ruang. Pendekatan ini melihat ruang tidak saja sebagai sarana produksi akan tetapi juga sebagai sarana mengakumulasi *power*.

Ruang yang di anjurkan untuk difabel jenis tuna netra dan tuna rungu meliputi :

Tabel 3.1 Penerapan Arsitektur Prilaku Berdasarkan Ruang dan Waktu

Penerapan arsitektur prilaku berdasarkan ruang dan waktu			
	Pagi	Siang	Malam
Tuna Netra	Pada pagi sampai siang pencahayaan akan datang lewat bukaan yang optimal, difabel tuna netra yang masih bisa membedakan gelap dan terang dapat memanfaatkan itu untuk petunjuk arah	Bunyi juga dapat didengarkan sebagai pengarah bagi difabel	Saat malam juga suara bunyi semakin jelas terdengar maka semakin membantu tuna netra Pencahayaan buatan yang harus dioptimalkan pada waktu malam memudahkan tuna netra bergerak.
Tuna Rungu	Penggunaan material padat untuk meredam suara. Desain yang mampu mengoptimalkan penglihatan utama		Saat berganti malam cahaya menjadi lebih gelap, maka di butuhkan pencahayaan buatan yang mampu mengoptimalkan penglihatan pengguna.

Sumber : (Analisa Penulis 2020)

3.4 Interpretasi Tema

Untuk mendesain sebuah ruangan yang cocok dan sesuai dengan difabel kita harus benar-benar menciptakan sebuah lingkungan binaan yang dapat mengakomodir segala perilaku mereka, serta memberikan kenyamanan dan kenyamanan bagi setiap penghuni untuk berada didalam ruangan tersebut.

1. Warna

Warna memiliki pengaruh tertentu terhadap individu secara positif dan negatif. Secara umum pengaruh dari warna-warna ini akan disajikan didalam tabel berikut.

Tabel 3.2 warna

Warna	Positif	Negatif
Merah	Hangat, hidup, keceriaan, kebahagiaan, semangat, darah, kebebasan, patriotisme.	Luka, sakit, tumpahan darah, terbakar, kematian, perang, anarki, setan, bahaya.
Oranye	Kehangaran, api dan nyala api, pernikahan, keramahtamahan, pengasih, harga diri.	Kengerian, Setan.
Kuning	Matahari, cahaya, iluminasi, intuisi, intelek, kebijaksanaan tertinggi, nilai yang tinggi	Penghianat, kepicikan, korupsi, kengerian, cinta yang tidak murni, sakit.
Hijau	Alam, kesuburan, simpati, kemakmuran, harapan, hidup, keabadian, muda	Kematian, dengki, iri, memalukan, degradasi moral, kegilaan.
Biru	Langit, hari, air tenang, religius, loyalitas, kepolosan, kebenaran, keadilan.	Malam, keraguan, dingin, kesedihan.
Ungu	Kekuatan, spritual, royalti, kecintaan pada kebenaran, loyanti, kekaisaran, kesabaran, rendah hati, nostalgia	Sublimasi, kesedihan, penyesalan, kemunduran.
Coklat	Bumi, tanah, kesuburan, alamiah.	Kemiskinan, kering.
Emas	Matahari, mulia, kekayaan, kejujuran, kebijaksanaan, kehormatan, tempat pertama.	Penyembahan, rakus, komersialisme
Perak	Kemurnian, uji kebenaran, bulan, platinum	Tidak ada yang tercatat
Putih	Siang hari, kepolosan, kemurnian, kesempurnaan, kebenaran, kebij akan.	Hantu, dingin, kosong, batal, musim salju.
Abu-abu	Kedewasaan, kehati-hatian, pemaaf, retrospeksi.	Netral, egois, tekanan, tidak aktif, tidak bertanggung jawab, tidak bahagia, kuno.
Hitam	Kuat, bangsawan, canggih, kesuburan, malam, kesucian.	Ketiadaan, malam, setan, dosa, sakit, negasi.

Sumber : Sapurto, W. Adi, 2002

Pemilihan warna yang tepat dan mempunyai makna nyaman bagi setiap ruang untuk difabel sangatlah penting, karena warna dapat memberikan kesan-kesan tertentu dalam menciptakan suasana ruang bagi si pengguna. Warna dapat berperan dalam banyak hal antara lain :

- a) Rangsangan, warna dapat berperan sebagai stimuli (rangsangan), dengan menggunakan warna-warna cerah yang menarik perhatian seperti merah, kuning, orange pada ruang akan merangsang anak untuk beraktivitas dan berimajinasi.
- b) Warna merupakan sebuah elemen penting untuk memudahkan pergerakan difabel, misalnya diberi warna tertentu untuk penanda tuna netra dan tuna rungu.
- c) Mengatur ruang agar tampak lebih luas atau mengecil, warna dingin bila digunakan untuk mewarnai ruangan akan memberikan ilusi jarak, akan terasa maju, sebaliknya warna hangat, terutama keluarga merah akan terasa seolah-olah objek kelihatan lebih besar dan ringan daripada sesungguhnya. Sementara warna gelap membuat ruang lebih kecil dan berat.
- d) Mengatur tema yang menarik bagi setiap ruang yang berbeda-beda dengan menggunakan warna yang menarik perhatian difabel serta membuat mereka merasa nyaman berada didalam ruangan tersebut.

Penggunaan warna yang dominan pada bangunan adalah hitam dan kuning. Hal ini didasari oleh kemampuan penyandang low-vision yang mampu mengidentifikasi warna dengan tingkat kekontrasan yang tinggi. Pengaplikasian warna yang kontras diadakan pada bagian batas-batas bangunan, seperti pinggir ramp dan pintu masuk.

2. Bentuk

Bentuk adalah jalan untuk mengatur dan mengartikulasikan material di dalam ruangan, sama halnya dengan tata bahasa menyusun kata-kata ke

dalam suatu bahasa. Bentuk juga merupakan konsep disain, sedangkan material membentuk ekspresi dari bentukan tersebut. Pemikiran bentuk di balik disain adalah pemodelan mental yang menjelaskan pemikiran-pemikiran lain untuk memahami penyusunannya. Dari penampilannya bentuk dapat dibagi dalam :

- a. Bentuk yang teratur yaitu bentuk geometris, kotak, kubus, kerucut, piramida dsb.
- b. Bentuk yang lengkung, umumnya bentuk-bentuk alam.
- c. Bentuk yang tidak teratur.

Jenis bentuk yang dapat diterapkan dalam rancangan, sebagai berikut :

A. Segitiga

Bentuk yang dapat menunjukkan stabilitas. Apabila terletak pada salah satu sisinya, segitiga merupakan bentuk yang sangat stabil. Jika diletakkan berdiri pada salah satu sudutnya, dapat menjadi seimbang bila terletak dalam posisi yang tepat pada suatu keseimbangan, atau menjadi tidak stabil dan cenderung jatuh ke salah satu sisinya.

B. Bujur sangkar

Bentuk yang menunjukkan sesuatu yang murni dan rasional. Bentuk ini merupakan bentuk yang statis dan netral serta tidak memiliki arah tertentu. Bentuk-bentuk segi empat lainnya dapat dianggap sebagai variasi dari bentuk bujur sangkar. Seperti segitiga, bujur sangkar bila berdiri pada salah satu sisinya tampak stabil dan dinamis bila berdiri pada salah satu sudutnya.

C. Lingkaran,

Bentuk yang terpusat. Berarah ke dalam dan pada umumnya bersifat stabil dan dengan sendirinya menjadi pusat dari lingkungannya. Penempatan sebuah lingkaran pada suatu bidang akan memperkuat sifat dasarnya sebagai poros. Menempatkan garis lurus atau bentuk-bentuk bersudut lainnya atau unsur menurut arah kelilingnya, dapat menimbulkan perasaan gerak putar yang kuat. Kriteria tampilan bentuk bangunan sebagai berikut :

“Mengikuti bentuk yang ada pada roda kursi roda, yaitu berbentuk lingkaran, dan dinamis, mendefinisikan cara kerja Pusat Kreatifitas Difabel, sumbu pada roda merupakan pusat yang menyeimbangi perputaran roda melalui jari-jarinya. Sama halnya seperti pusat kreatifitas difabel yaitu menyeibangi dan mengarahkan setiap kreatifitas yang dimiliki para difabel.”

3. Skala

Menurut Yoshinobu Ashiara dalam buku Open Spaces :

- a. Untuk menciptakan suasana yang akrab maka skala yang digunakan adalah skala intim dan skala perkotaan.
- b. Skala intim dapat memberikan suasana akrab dan dekat dengan sesama manusia maupun lingkungannya. Sedangkan skala perkotaan membuat manusia merasa memiliki atau kersan pada lingkungan tersebut. Jika D = jarak, dan H = tinggi, maka :

Skala intim : $1 < D/H < 2$

Skala perkotaan : $D/H = 1-2$

Desain sebuah ruangan yang menerapkan skala intim akan memberi kesan nyaman terhadap pengguna, dapat menguasai ruang atau merasa menjadi sesuatu yang penting dalam ruangan tersebut.

Maka skala yang akan di gunakan pada Pusat Kreatifitas Difabel ini adalah skala intim, bertujuan untuk memudahkan aksibilitas difabel, serta untuk mewujudkan

4. Tekstur

Menurut (Saliya, 1999). Tekstur : adalah karakter permukaan suatu bentuk. Tekstur mempengaruhi perasaan kita pada waktu menyentuh, juga pada saat kualitas pemantulan cahaya menimpa permukaan bentuk tersebut.

- a. Tekstur adalah titik kasar atau halus, titik-titik halus atau kasar yang tidak teratur pada suatu permukaan. Titik-titik ini dapat berbeda dalam ukuran, warna, bentuk, atau sifat dan karakternya. Untuk membuat difabel khususnya tuna netra mengetahui keberadaannya atau penanda tempat,

- b. Fungsi tekstur dapat memberi kesan pada persepsi manusia melalui penglihatan visual dapat menghilangkan kesan monoton.

5. Tata Ruang

Ruang sebagai salah satu komponen arsitektur merupakan elemen yang penting dalam pembahasan arsitektur perilaku. Dalam hal ini perilaku dioperasionalkan sebagai kegiatan manusia yang membutuhkan setting atau wadah kegiatan berupa ruang, dirancang untuk memenuhi suatu fungsi dan tujuan tertentu. Selain itu, ruang juga dirancang untuk memenuhi fungsi yang lebih fleksibel.

a. Persepsi penglihatan

Untuk penglihatan biasanya difabel (tuna rungu) sering melihat simbol-simbol dan membuat persepsi, selain itu difabel akan mempersepsikan sesuatu jika ada:

- Ada suatu gerakan
- Melihat suatu yang kontras
- Melihat sesuatu yang lebih terang dari yang lain
- Ada suatu yang berbeda

Maka diletakkanya simbol-simbol untuk memudahkan tuna rungu mengetahui atau mengenali lingkungan sekitarnya. Serta mengoptimalkan bukaan agar matahari masuk dan memudahkan difabel menanda waktu melalui cahaya matahari.

b. Persepsi pendengaran

Difabel akan membuat persepsi dari apa yang didengarnya, misalnya sesuatu yang jatuh, sehingga difabel akan terkejut dan takut dan suara air akan memberi efek sejuk. Tunanetra sangat mengandalkan pendengaran mereka untuk memudahkan aktifitas mereka. Maka pada perancangan mengutamakan penggunaan audio disetiap ruang untuk memudahkan tuna netra mengenali keberadaannya dalam ruangan.

c. Persepsi perasaan

Persepsi ini didapat melalui indra peraba difabel (tuna netra), misalnya dengan meraba muka orang tuanya, difabel akan tahu yang mana orang terdekan dan yang bukan (untuk tuna netra). Unsur-unsur arsitektur yang menarik perhatian difabel adalah:

1. Bentuk, yaitu :

- Bentuk yang beraturan dan terarah, adalah bentuk yang hubungannya antara bagian yang satu dengan yang lain tersusun dan konsisten, pada umumnya bentuk-bentuk yang bersifat stabil.
- Bentuk yang tidak beraturan, adalah bentuk yang bagian-bagiannya tidak serupa dan hubungan antar bagian tidak konsisten.
“Untuk memudahkan aksibilitas difabel makan digunakan bentuk yang beraturan dan terarah, agar difabel mudah beraktifitas dalam bangunan”

2. Warna, memberi pengaruh psikologis sebagaimana yang telah diuraikan diatas.

“Penggunaan warna yang dapat mengundang mood bagi para difabel, membuat mereka senang dan lebih bersemangat”

3. Bahan Bangunan Dan Material

Penggunaan perabot dan material pada bangunan memiliki sifat dan kesan yang ditimbulkan berbeda-beda. Material bangunan dan perabot harus bersifat kokoh, aman,halus dan tidak bersudut tajam dimana pengguna utama adalah para difabel yang tuna netra dan tuna rungu.

3.5 Studi Banding Tema Sejenis

3.5.1 Medical Cared Centre for Disabled Person

Lokasi : Limay, France

Arsitek : Atelier Zundel dan Cristea

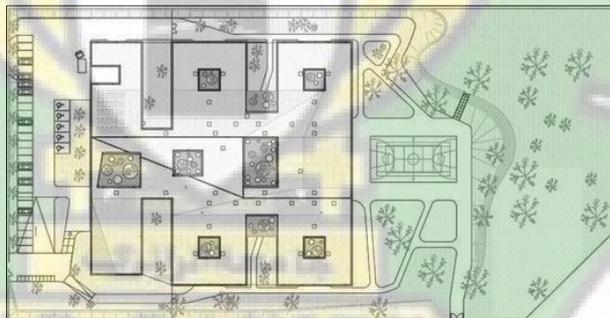
Luas : 2555,0 m²



Gambar 3.1 : Medical Cared Centre for Disabled Person

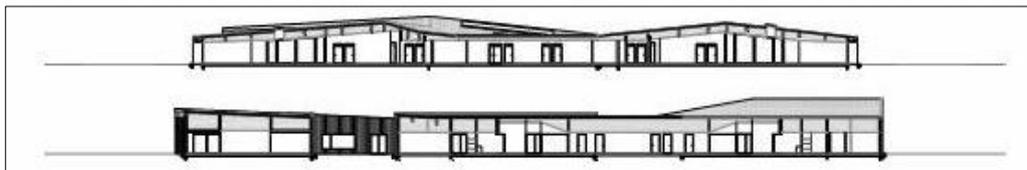
Sumber : archdaily

Konsep dari perancangan *Medical Cared Centre for Disabled Person* ini adalah mencapai keseimbangan antara elemen solid dan void, atau elemen eksterior dan interior dengan olah penggunaan material. Pencapaiannya menghasilkan suasana pusat medis ini relaks dan bebas lewat tatanan ruangnya. Ada 6 *innercourt* dan 2 taman komunal yang saling terhubung. Suasana tiap area berbeda namun terlihat spontan, harmoni, terkadang lurus dan sempit, terkadang melingkar.



Gambar 3.2. Siteplan *Medical Cared Centre for Disabled Person*

Sumber: <http://www.archdaily.com>



Gambar 3.3 Potongan *Medical Cared Centre for Disabled Person*

Person Sumber: <http://www.archdaily.com>



Gambar 3.4 Suasana Eksterior *Medical Cared Centre for Disabled Person*
Sumber: <http://www.archdaily.com>



Gambar 3.5 Detail *Medical Cared Centre for Disabled Person*
Sumber: <http://www.archdaily.com>



Gambar 3.6 Suasana Interior *Medical Cared Centre for Disabled Person*
 Sumber: <http://www.archdaily.com>

Penerapan pada desain dari bangunan *Medical Cared Centre for Disabled Person* yaitu material kayu dan beton yang seimbang aman bagi difabel, akses yang mudah dilalui difabel, penggunaan bukaan yang maksimal. Penataan jalur aksibilitas yang terarah memudahkan akses untuk difabel. Dengan pembagian setiap area yang terkadang lurus dan sempit memudahkan tuna netra untuk menggapai area disekelilingnya.

3.5.2 Day Center and Housing for the Disabled

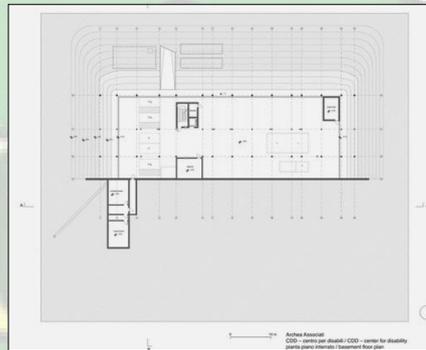
Arsitek : Archea Archea Associati
 Lokasi : Seregno MB, Italy
 Luas : 1875.0 m²



Gambar 3.7 Day Center and Housing for the Disabled
 Sumber: <http://www.archdaily.com>

Konsep dari *Day Center and Housing fot the Disabled* adalah

penyediaan fungsi taman publik di area belakang sekolah keperawatan. Kegiatan yang terwadahi di bangunan ini adalah kelas dan area *workshop*. Bangunan ini mudah diakses oleh penggunaan kursi roda karena penggunaan beton yang halus. Pada fasadnya, ada area yang terpotong, mendefinisikan area masuk utama dengan pencapaian *ramp*. Ruang-ruang di dalamnya terkoneksi dengan jalur yang tertutup



Gambar 3.8 Denah lantai 2 *Day Center and Housing for the Disabled*
Sumber: <http://www.archdaily.com>



Gambar 3.9 Ekterior *Day Center And Housing For The Disabled*
Sumber: <http://www.archdaily.com>



Gambar 3.10 Interior *Day Center And Housing For The Disabled*
Sumber: <http://www.archdaily.com>

Penerapan arsitektur perilaku pada bangunan ini yaitu menyesuaikan jalur akses bagi perilaku pengguna kursi roda yang membutuhkan *space* yang luas dalam bangunan. Serta menyediakan *ramp* sebagai alat bantu pegangan dalam berjalan. Penerapan yang akan diambil dari bangunan ini yaitu kombinasi material yang berupa kayu dan beton serta jalur akses yang memudahkan akses bagi tuna netra pengguna kursi roda, memaksibalkan bukaan yang akan diterabkan untuk memudahkan difabel menandai waktu dengan cahaya yang masuk.

3.5.3 The Social Health Center

Arsitek : Mario Cucinella Architects

Luas : 500 m²

Tahun : 2019



Gambar 3.11 The Social Health Center
Sumber: <http://www.archdaily.com>

Konsep dan ruang Pusat kesehatan sosial di daerah San Felice sul Panaro akan menyediakan layanan bagi para penyandang cacat, serta menyediakan layanan perawatan kesehatan untuk sembilan kota di Modena utara. Tanah di sekitar lokasi bangunan dipenuhi dengan berbagai tanaman, yang menginspirasi bentuk lumbung bangunan, dan gambar-gambar yang akrab ini menciptakan rasa aman bagi penghuninya. Pusat kesehatan sosial dibagi menjadi dua lantai, lantai

dasar adalah area aktivitas, dan lantai atas adalah area istirahat. Bangunan ini terdiri dari 4 volume yang saling terkait, yang hanya dapat dilihat dari luar, sedangkan interiornya merupakan bentuk spasial kontinu.



Gambar 3.12 4 volume bangunan
Sumber: <http://www.archdaily.com>

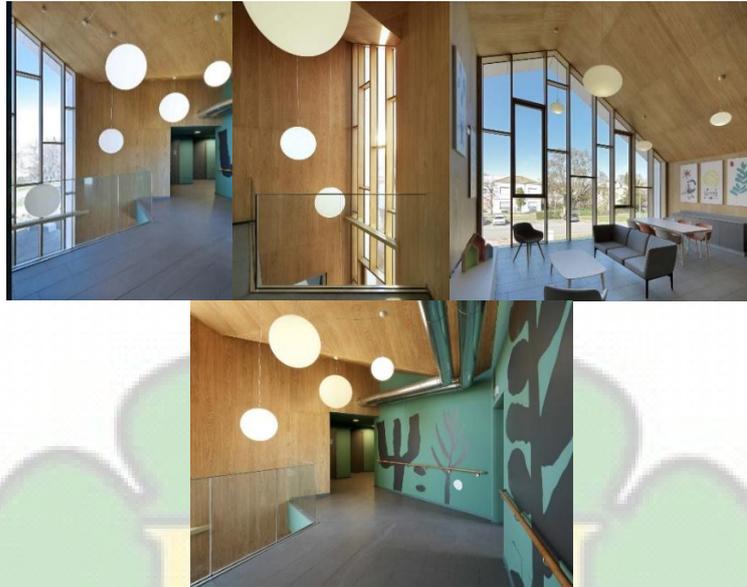


Gambar 3.13 Bukaan pada The Social Healty center
Sumber: <http://www.archdaily.com>

Bukaan yang optimal pada bangunan ini menyesuaikan karakter tuna difabel yang membutuhkan pencahayaan optimal untuk menandakan waktu.



Gambar 3.14 Asrama
Sumber: <http://www.archdaily.com>



Gambar 3.15 Interior

Sumber: <http://www.archdaily.com>

Interior bangunan ini dilengkapi hand railing pada setiap bagian dinding, sehingga memudahkan aksesibilitas difabel dalam bangunan. Penggunaan material kayu serta pengoptimalan pencahayaan alami maupun buatan dengan baik.



Gambar 3.16 lansekap

Sumber: <http://www.archdaily.com>

Penataan lansekap yang beraturan dan terarah, memudahkan difabel bergerak dalam lingkup ini.

3.6 Kesimpulan Studi Banding

Tabel 3.3 Studi Banding

No	Analisa	<i>Medical Cared Centre for Disabled Person</i>	<i>Day Center and Housing for the</i>	<i>The Social Health Center</i>

			<i>Disabled</i>	
1.	Bentuk bangunan dan jumlah lantai	Berbentuk geometri persegi, dan berlantai 1	Berbentuk geometri persegi, dan berlantai 2	Bentuk bangunan didesain menyatu dengan alam dan berbentuk dinamis.
2.	Lansekap/ruang luar	Terdapat ruang terbuka hijau untuk areal relax.	Terdapat ruang terbuka hijau untuk area bermain dan belajar yang menyatu dengan alam.	Terdapat ruang terbuka hijau untuk area bermain dan belajar yang menyatu dengan alam dan sungai.
3.	Interior	Interior bangunan dengan nuansa alam menggunakan material kayu agar terasa nyaman dan aman	Interior bangunan dengan nuansa alam yaitu menggunakan kayu.	Interior bangunan dengan menggunakan material kayu dan kaca
4.	Skala bangunan	Skala intim	Skala intim dan monumental.	Skala intim.
5.	Hubungan ruang	Dibedakan menurut fungsi.	Dibedakan menurut fungsi.	Dibedakan menurut fungsi.
6.	Material	Kayu dan Beton	Bambu	tanah liat,kaca

(Sumber : Analisa Penulis 2020)

Kesimpulan :

Dari hasil analisa studi banding bangunan dengan tema sejenis, maka penulis menarik kesimpulan untuk menerapkan beberapa kriteria pada desain Pusat Kreatifitas Difabel yaitu sebagai berikut :

- Menerapkan bentuk massa bangunan yang aman sesuai dengan karakter difabel.

- Menerapkan material alami pada objek rancangan serta membawa suasana alam ke dalam bangunan untuk memberikan ketenangan bagi pengguna.
- Mendesain area terbuka yang bertema alam sekitar dan memanfaatkan potensi ruang luar *site* untuk dijadikan tempat berinteraksi para difabel.



BAB IV ANALISA

4.1 Analisa Kondisi Lingkungan

4.1.1 Lokasi

Lokasi site untuk perancangan Pusat Kreatifitas Difabel ini berlokasi Jalan Syiah Kuala Lambaro skeep, Banda Aceh



Gambar 4.1 Lokasi Perancangan Pusat Kreatifitas Difabel
(Sumber: Dokumen Penulis,2020)

4.1.2 Kondisi Eksisting Tapak

Kondisi tapak pada lokasi ini merupakan lahan kosong yang ditumbuhi oleh rumput-rumput panjang dan beberapa pohon jenis trembesi. Permukaan tapak cenderung datar dan tidak berkontur. Luas lahan tapak $\pm 1,06$ hektar dengan batasan-batasan sebagai berikut:

- a. Bagian Utara : SD Negeri 41 Banda Aceh
- b. Bagian Timur : Pertokoan dan Perumahan
- c. Bagian Barat : Lahan Kosong dan Perumahan Warga
- d. Bagian Selatan : Lahan Kosong dan Perumahan Warga

4.1.3 Peraturan Setempat

Berdasarkan Qanun RTRW yang tertera di Kota Banda Aceh, peraturan yang harus dipatuhi di kawasan ini adalah sebagai berikut:

- Peruntukan Lahan : Kawasan Perdagangan dan Jasa
- KDB Maksimum : 50%
- KLB Maksimum : 2,0
- Ketinggian bangunan : Maksimum 4 Lantai
- Luas lantai dasar maksimum: $kdb \times \text{luas tapak}$
 $50\% \times 10.668 \text{ m}^2$
: $5,334 \text{ m}^2$
- Luas bangunan maksimum : $klb \times \text{luas tapak}$
 $2,0 \times 10.668 \text{ m}^2$
: $21,336 \text{ m}^2$

4.1.4 Potensi Tapak

Adapun potensi-potensi yang dimiliki oleh tapak pada lokasi ini adalah sebagai berikut :

1. Aksesibilitas

Lokasi tapak berada dipusat Kota Banda Aceh, namu tidak terlalu bisings lokasi ini sangat mudah dicapai dengan menggunakan roda dua dan roda empat. Lokasi ini sangat strategis untuk dijadikan tempat pembangunan perancangan Pusat Kretifitas Difable.



Gambar 4.2 Akses Menuju Site
(Sumber: Dokumen Penulis, 2020)

2. Fasilitas Penunjang

Disekitar tapak terdapat bangunan-bangunan yang dapat menunjang adanya Bangunan Pusat Kretifitas Difable, seperti Brimob Polda Aceh, Rumah Sakit, Sekolah dan Masjid.



Gambar 4.3 Fasilitas Penunjang
(Sumber: Dokumen Penulis, 2020)

3. Kondisi Lingkungan

Kondisi pada tapak memiliki ketenangan yang sedang, kebisingan terdapat pada sisi timur bangunan.

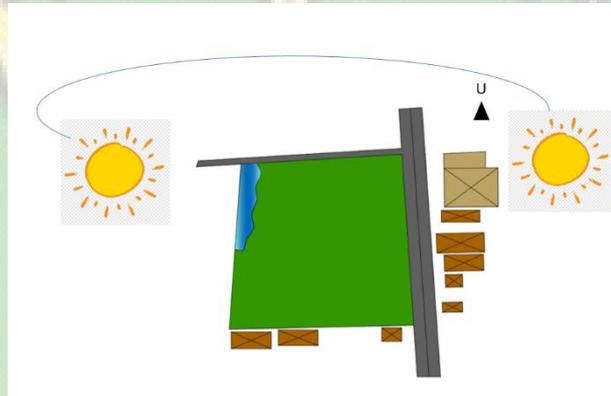


Gambar 4.4 Kondisi Site
(Sumber: Dokumen Penulis, 2020)

4.1.5 Analisa Tapak

4.1.5.1 Analisa Matahari

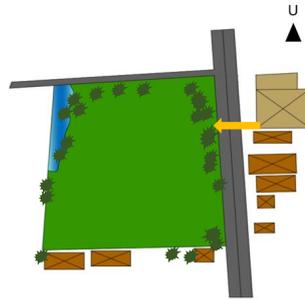
Matahari merupakan salah satu iklim sama dengan angin dan udara, yang berpengaruh pada bentuk arsitektur. Analisa mampu menciptakan kenyamanan pada bangunan. Analisa matahari sendiri dapat dimanfaatkan bagi pencahayaan alami pada bangunan.



Gambar 4 .5 Analisa Matahari
(Sumber: Analisa Penulis 2020)

Tanggapan :

- Dari arah lintasan matahari (timur-barat) pada tapak sebelah timur terdapat vegetasi jenis peneduh hal ini menjadi respon alami terhadap permasalahan matahari pagi.



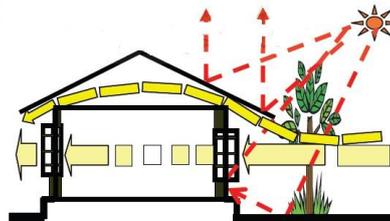
Gambar 4.6 Tanggapan Analisa Matahari
(Sumber: Analisa Penulis 2020)

- Penggunaan secondary skin pada bangunan untuk menghambat cahaya matahari secara langsung pada ruangan tertentu, seperti ruang cctv dan ruang pengelola Pusat Kreatifitas Difabel.



Gambar 4.7 secondary skin
(Sumber: google 2020)

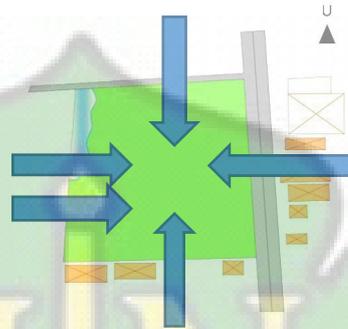
- Mengoptimalkan bukaan pada ruangan yang pada umumnya digunakan difabel, memaksimalkan cahaya masuk, agar difabel mudah menandai perubahan waktu melalui cahaya matahari.



Gambar 4.8 Analisa Matahari
(Sumber: google 2020)

4.1.5.2 Analisa Angin

Lokasi site berada di kota banda aceh dengan iklim tropis yang angin terkencang datang dari arah barat.



Gambar 4.9 Analisa Angin
(Sumber: google 2020)

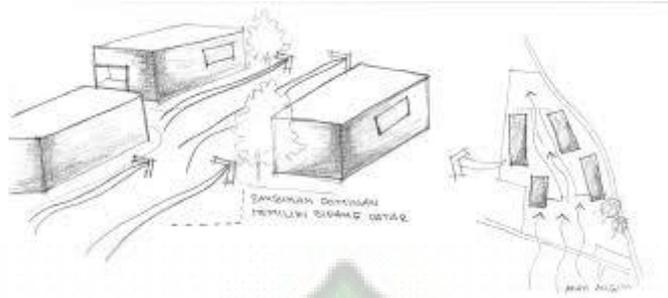
Tanggapan :

- Membuat ventilasi silang untuk sirkulasi udara.



Gambar 4.10 Cross Ventilation
(Sumber: google)

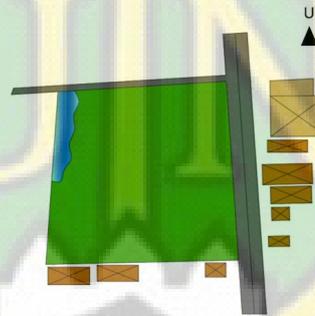
- Konsep *wind tunnel* sebagai pengarah aliran udara, angin yang dialirkan ke area yang sempit dari tempat terbuka yang luas memiliki kecepatan yang lebih tinggi dan tekanan yang lebih besar sehingga hembusan angin diharapkan menjangkau ke daerah yang lebih jauh.



Gambar 4.11 *Wind Tunnel*

(Sumber: google)

4.1.5.3 Analisa Sirkulasi dan Pencapaian



Gambar 4.12 Analisa Sirkulasi

(Sumber: Analisa Penulis 2020)

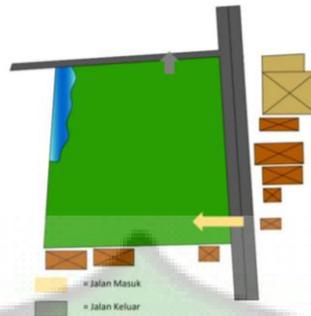
Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di lokasi perancangan, sirkulasi disekitar dan di dalam tapak adalah sebagai berikut:

1. Jalan yang terdapat pada tapak merupakan jalan primer dengan lebar jalan \pm 6 meter.
2. Pada bagian utara terdapat jalan kolektor dengan lebar jalan \pm 3 meter.

Tanggapan :

Untuk mengatur jalur sirkulasi pada tapak, berikut ini adalah beberapa hal yang harus dipertimbangkan :

1. Lokasi tapak berada di jalan primer yang banyak dilalui oleh pengguna jalan, jadi perlu memisahkan pintu masuk dan pintu keluar.



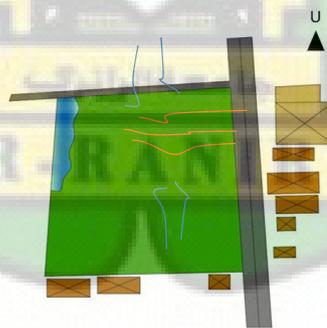
Gambar 4.13 Tanggapan Analisa Sirkulasi
(Sumber: Analisa Penulis 2020)

Keterangan :

-  : jalur masuk
-  : jalur keluar

4.1.5.4 Analisa Kebisingan

Tingkat kebisingan pada area ini termasuk tinggi yang berasal dari arah jalan syah kuala dan dengan tingkat sedang dari jalan. Kebisingan merupakan hal yang sangat mengganggu bagi objek rancangan yang berfungsi sebagai sarana pendidikan. hal ini dapat memberi pengaruh ketidak nyamanan bagi pengguna bangunan.



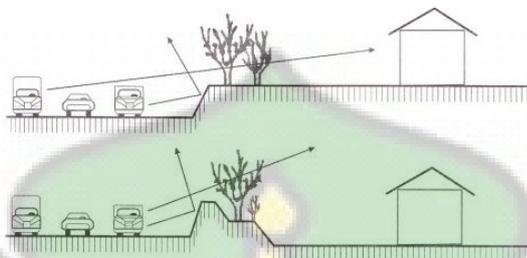
Gambar 4.14 Analisa kebisingan
(Sumber: Analisa Penulis 2020)

Keterangan :

-  : kebisingan tinggi
-  : kebisingan sedang

Tanggapan :

1. Menata tinggi rendahnya permukaan tanah yang dekat dengan sumber kebisingan untuk mereduksi kebisingan yang tinggi.

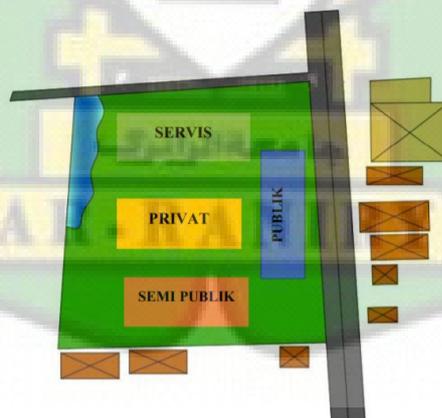


Gambar 4.15 Tanggapan Analisa kebisingan

(Sumber: Analisa Penulis 2020)

2. Peletakan vegetasi untuk meredam kebisingan dari luar site, baik pada bagian depan site maupun bagian belakang site
3. Pengaturan peletakan massa bangunan yang bersifat tenang untuk diletakkan jauh dari sumber kebisingan seperti ruang belajar, ruang baca dan ruang pengembangan kreatifitas.

Berikut Adalah Zona Tapak Berdasarkan Analisa Kebisingan :



Gambar 4.16 Zona Tapak

(Sumber: Analisa Penulis 2020)

4.1.5.5 Analisa Vegetasi



Gambar 4.17 Analisa Vegetasi
(Sumber: Analisa Penulis 2020)

Site ditumbuhi oleh rumput-rumput panjang dan semak-semak, serta beberapa pohon mahoni dan pohon kelapa.

Tanggapan :

1. Membersihkan vegetasi yang tidak dibutuhkan seperti semak-semak dan memotong rumput-rumput yang memanjang.
2. Memanfaatkan vegetasi yang sudah ada seperti trembesi sebagai peneduh bagi bangunan.
3. Pemilihan vegetasi pada suatu bangunan penting diperhatikan. Selain dapat memberikan kesan alami, vegetasi juga dapat mempengaruhi penghawaan pada bangunan serta dapat menahan tingkat kebisingan yang tinggi dari luar bangunan. Pada tanah akan di tutup dengan rumput yang bisa diinjak.

vegetasi	Aplikasi	Karakter	Gambar
Palem	Tanaman hias pelengkap	<ul style="list-style-type: none"> - Ketinggian sampai dengan 4 meter - Tulang daun menyirip 	
Lili	Tanaman hias berbunga	<ul style="list-style-type: none"> - Ketinggian sampai dengan 1 meter - Pertumbuhan cepat - Perlu perawatan 	
Anggrek	Tanaman hias pada taman kecil bagian dalam bangunan	<ul style="list-style-type: none"> - Perlu perawatan untuk membentuk 	
Cemara	Peredam Angin Peredam Panas Matahari	<ul style="list-style-type: none"> - Ketinggian sampai dengan 20 m - Dapat hidup bebas - Daun hijau pekat 	
Akasia	Peredam Angin Peneduh Peredam Kebisingan	<ul style="list-style-type: none"> - Ketinggian sampai dengan 20 m - Dapat hidup bebas - Daun hijau pekat 	

Tabel 4.1 Pemilihan vegetasi

4.1.5.6 Analisa Tapak

1. View Ke Tapak



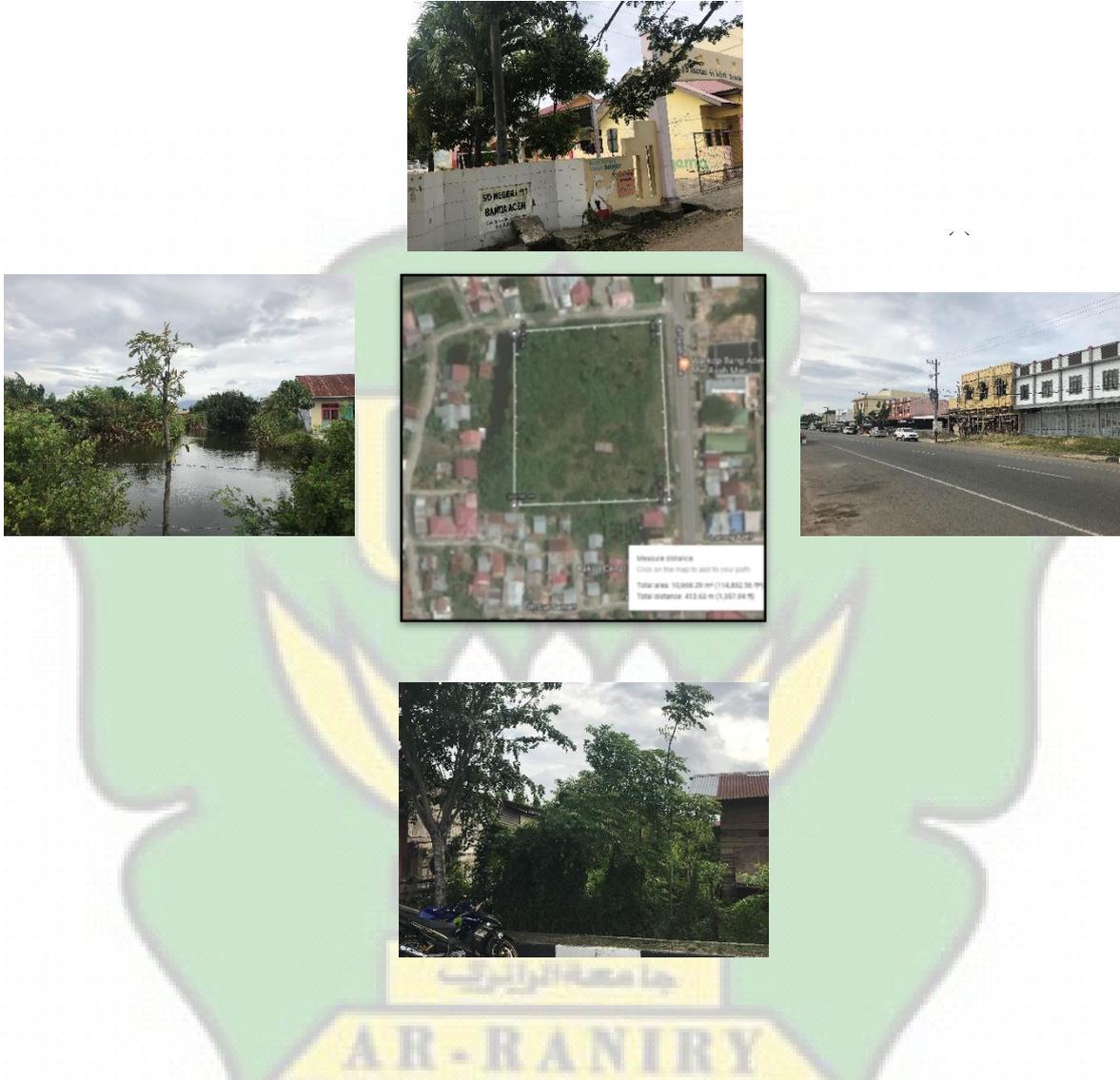
Gambar 4.18 Analisa View Ke Tapak

(Sumber: Analisa Penulis 2020)

Tanggapan :

1. Meletakkan ruangan ataupun area yang menarik ke arah yang banyak dilalui missal penggunaan secondary skin pada fasad, dan penataan lansekap di bagian timur tapak.
2. Memaksimalkan pada desain bentuk agar terlihat jelas kearah jalan primer, karena merupakan sisi ini banyak dilewati.

2. View Dari Tapak



Gambar 4.19 Analisa View Dari Tapak
(Sumber: Analisa Penulis 2020)

Tanggapan :

Tidak terdapat view yang menarik disekitar site, sehingga harus mengolah tapak untuk mendapatkan view yang menarik.

4.2 Analisa Fungsional

4.2.1 Analisa Pengguna

Adapun pengguna atau pemakai pada bangunan Pusat Kreatifitas Difabel ini adalah sebagai berikut:

1. Penyandang Difabel

Penyandang Difabel adalah pelaku utama dalam bangunan Pusat Kreatifitas Difabel yang mana mereka memerlukan ruangan yang membuat mereka merasa aman, senang dan nyaman sehingga melancarkan kegiatan mereka.

2. Pengelola/pendidik

Pengelola/pendidik bertugas sebagai pengarah kaum Difabel dalam proses belajar dan kreatifitas. Mereka yang mengawasi pergerakan Difabel.

3. Pengunjung

Pengunjung disini adalah keluarga dari penyandang Difabel, Orang-orang yang mau donasi, dinas sosial dan Pendidikan. Dan mereka Mereka mengunjungi objek rancangan karena kepentingan tertentu.

4.2.2 Analisa kegiatan

Tabel 4.2 Analisa Kegiatan

Pengguna	Kegiatan	Keb.Ruang
Kaum Difabel	<ul style="list-style-type: none">• Datang• Parkir• Mendaftar• Menunggu• Pendataan• Menjadi penghuni tetap dan mengikuti kegiatan• Pulang	<ul style="list-style-type: none">• Entrance• Area Parkir• Ruang Administrasi• Ruang Tunggu• Ruang Pendataan• Area tempat tidur, ruang kelas,ruang kreatifitas,ruang musik, dapur, lavatory, area

		olahraga, area ibadah
Dokter	<ul style="list-style-type: none"> • Datang • Parkir • Memeriksa Perkembangan • Menggobrol dengan Pengelola • Beristirahat • Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrance • Area Parkir • Ruang dokter, ruang pemeriksaan • Ruang Tamu • Ruang Santai
Pengelola/ pegawai	<ul style="list-style-type: none"> • Datang • Parkir • Mengurus administrasi • Melayani • Rapat • Bekerja dan Mengecek Data • Istirahat • Shalat • BAB/BAK 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrance • Area Parkir • Ruang Administrasi • Lobby • Ruang rapat • Ruang tata usaha • Ruang sekretaris • Ruang Kepegawaian • Ruang Kelas • Ruang Musik • Ruang Kreatifitas • Ruang Istirahat • mushalla • Toilet
Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> • Datang • Parkir • Berbicara pendataan dengan informasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrance • Area Parkir • Ruang Tamu

	<ul style="list-style-type: none"> • Menunggu • Bertemu dengan penghuni (kaum difabel), berbicara dengan pengelola ataupun staff • Melihat hasil kreasi • Shalat • BAB/BAK • Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Tamu • Ruang Tamu • Ruang Hasil Kreatifitas • Mushalla • Toilet
<i>Office boy/office girl</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Datang • Parkir • Menyapu • Mengepel • Membersihkan ruangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrance • Area Parkir • Gudang
<i>security</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Datang • Parkir • Menjaga keamanan 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrance • Area Parkir • Post satpam • Ruang CCTV

(Sumber : Analisa Penulis 2020)

4.2.3 Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang dibagi berdasarkan fungsi dari ruang dan pengguna ruangan tersebut. Adapun fungsi dari ruangan yang terdapat di dalam bangunan Pusat Kreatifitas Difabel meliputi fungsi umum, pendidikan, pengelola dan service. Kebutuhan ruang untuk masing-masing fungsi ruang adalah sebagai berikut:

1. Fungsi umum :

- Lobby : sebagai ruang informasi dan ruang tunggu.
- Klinik dan konsultasi : ruang dokter dan ruang konsultasi baik psikologi maupun keluhan penghuni.

2. Fungsi pendidikan :

- Ruang Belajar (meliputi pembelajaran formal dan non formal)
- Ruang Kreatifitas (tempat pelatihan bakat minat)
- Ruang bermain *indoor* terdiri dari permainan Tenis Meja.
- Ruang bermain *outdoor* terdiri dari taman bunga ,taman hijau (tempat mereka bercerita).
- Ruang pembinaan Kreatifitas, terdiri dari ruang musik, ruang tari, ruang lukis, ruang seni bentuk dan olah raga.
- Ruang pengasuh,terdiri dari ruang istirahat, ruang makan, ruang cuci dan kamar mandi.

3. Fungsi pengelola

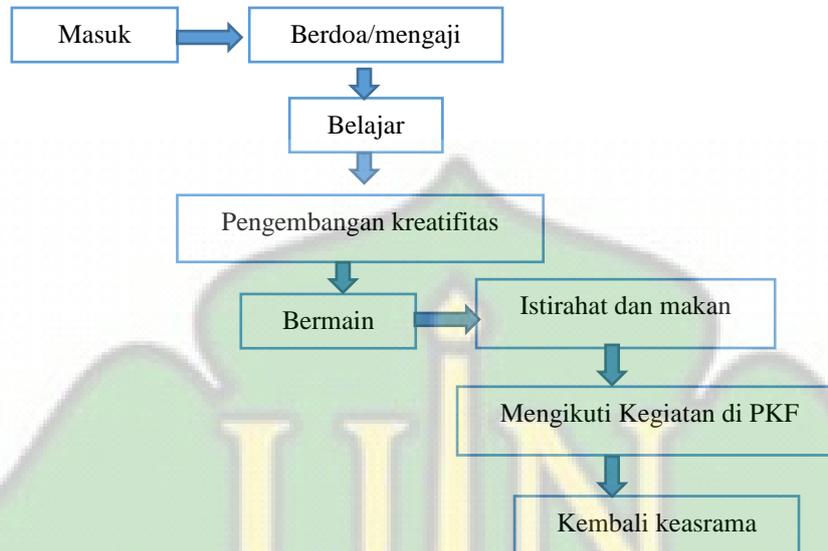
- Ruang kantor / kepala pengelola Pusat Kreatifitas Difabel dan administrasi terdiri dari ruang kepegawaian, ruang tata usaha, ruang sekretaris, dan ruang rapat.

4. Ruang service terdiri dari :

- Lavatori.
- Gudang.
- Ruang ME
- Ruang ibadah
- Dapur
- Parkir

4.2.4 Alur kegiatan

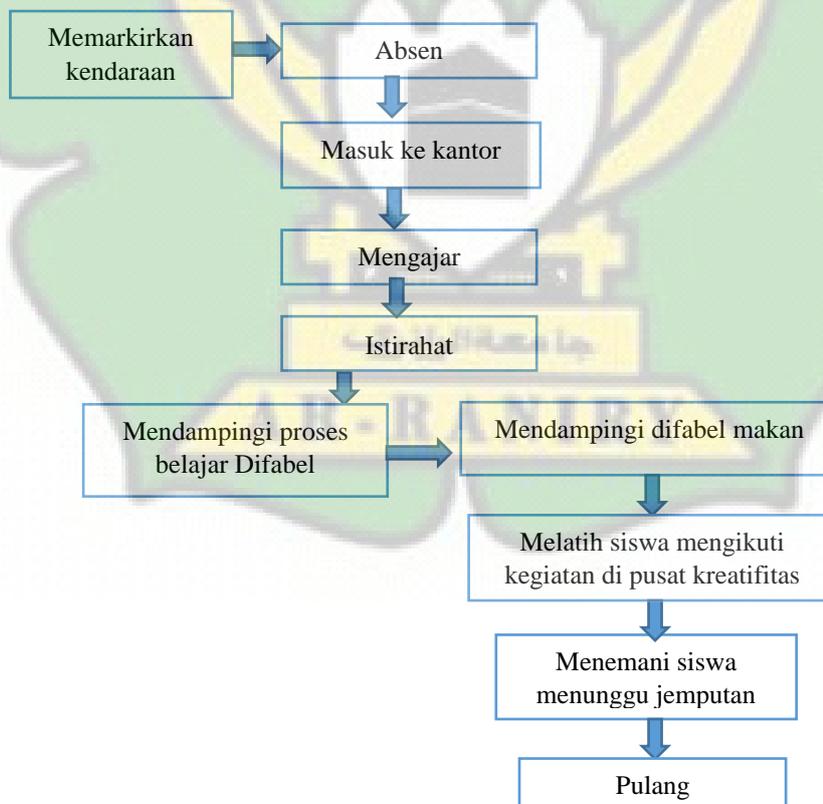
1. Alur kegiatan penghuni difabel



Bagan 4.1 Analisa Kegiatan penghuni Difabel

(Sumber : Analisa Penulis 2020)

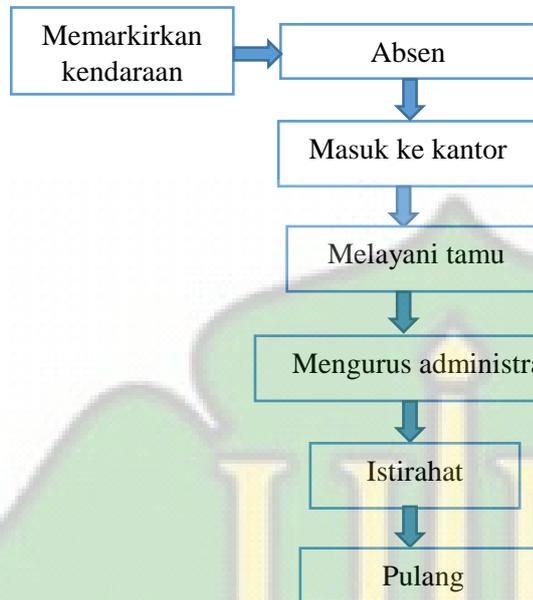
2. Alur kegiatan pegawai (pendidik)



Bagan 4.2 Analisa Kegiatan Pegawai

(Sumber : Analisa Penulis 2020)

3. Alur kegiatan pengelola



Bagan 4.3 Analisa Kegiatan Pengelola
(Sumber : Analisa Penulis 2020)

4. *Office boy/office girl*



Bagan 4.4 Analisa Kegiatan Servis
(Sumber : Analisa Penulis 2020)

5. *Security*



Bagan 4.5 Analisa Kegiatan Keamanan
(Sumber : Analisa Penulis 2020)

4.2.5 Analisa Aktifitas Kaum Difabel Berdasarkan Perilaku

Kaum difabel yang berusia produktif dari 17-45 memiliki rasa ingin tau yang tinggi dan senang dengan hal baru. Berikut ini adalah beberapa karakteristik kaum difabel tahun secara umum:

1. Senang dengan hal baru.
2. Ingin diterima oleh lingkungannya.
3. Ingin disukai oleh orang lain.
4. Memiliki tingkat kesensitifan tinggi terhadap perasaannya.
5. Selalu was-was dengan keadaan sekitar.
6. Suka berakting, menari, dan menyanyi.
7. Cenderung sangat suka bercerita satu sama lain, dan membutuhkan waktu lama dalam bercerita
8. Selalu berusaha mandiri .
9. Bisa menunjukkan rasa simpati atau perhatian untuk orang lain.
10. Menunjukkan sikap lebih bertanggung jawab.
11. Mudah dalam menghafal, dan senang dengan pelajaran baru.

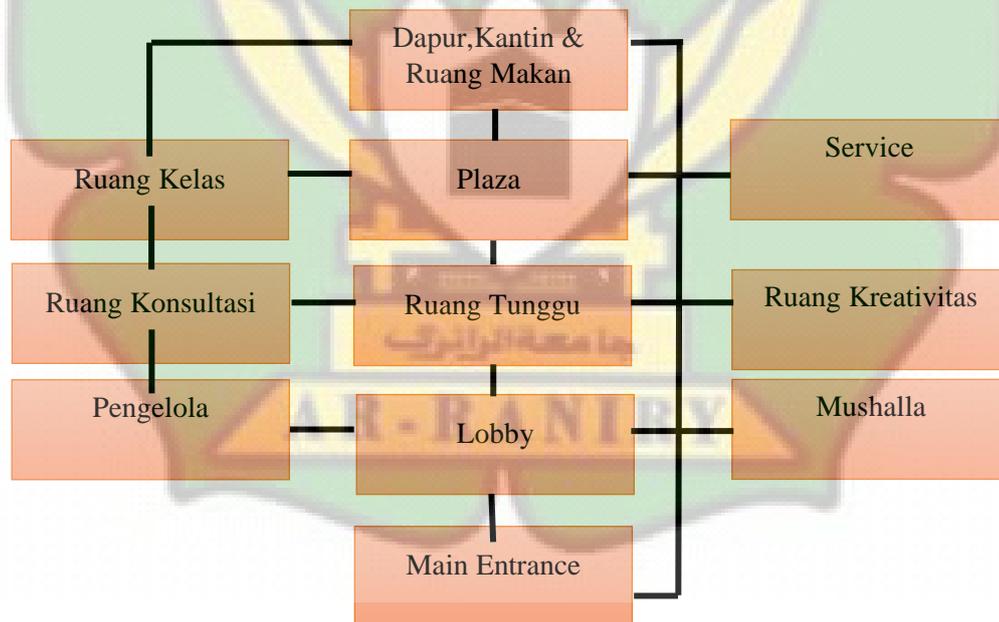
Tanggapan

1. Mengajak mereka berbaur dengan sesama dalam mempelajari hal baru , hal ini dapat dilakukan dengan cara mendesain ruangan yang memudahkan pergerakan mereka.
2. Para penyandang disabilitas sangat menyukai bercerita, ini dapat dilakukangn dengan mendesain ruang terbuka hijau yang layak dan nyaman bagi mereka.
3. Membawa unsur alam kedalam desain bangunan dan pemilihan tema sesuai dengan karakter dan jenis difabel, misalnya memilih warna yang tepat serta material yang sesuai standar difabel.

4.2.6 Organisasi ruang

Berdasarkan kegiatan dan sifat ruang, dan keterkaitan hubungannya, maka ruang-ruang tersebut dapat dikelompokkan secara makro dan mikro.

1. Organisasi Ruang Makro

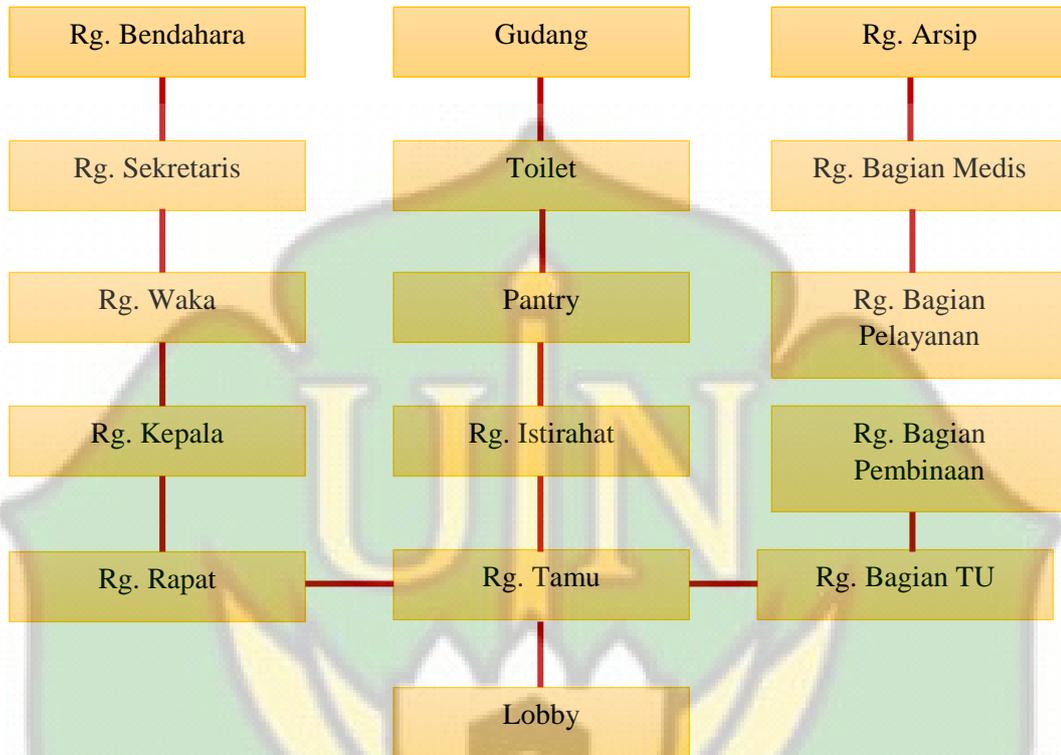


Bagan 4.6 Organisasi Ruang Makro

(Sumber : Analisa Penulis 2020)

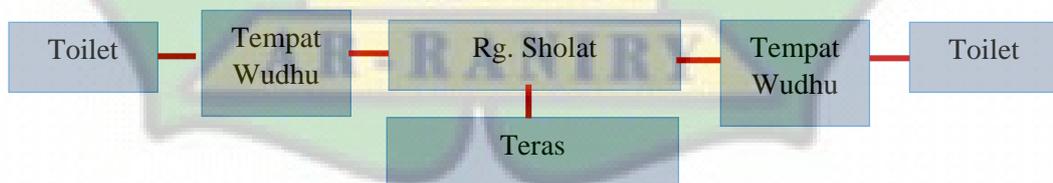
2. Organisasi Ruang Mikro

a. Organisasi Ruang Pengelola dan Pegawai



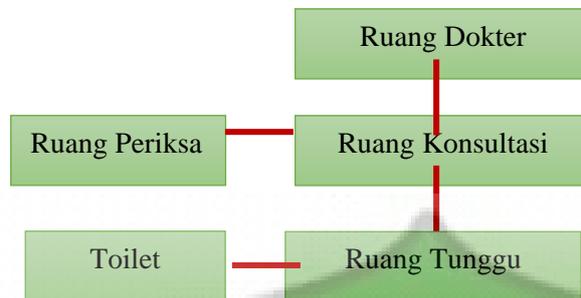
Bagan 4.7 Organisasi Ruang Pengelola
(Sumber : Analisa Penulis 2020)

b. Organisasi Ruang Ibadah (Mushalla)



Bagan 4.8 Organisasi Ruang Ibadah
(Sumber : Analisa Penulis 2020)

c. Klinik



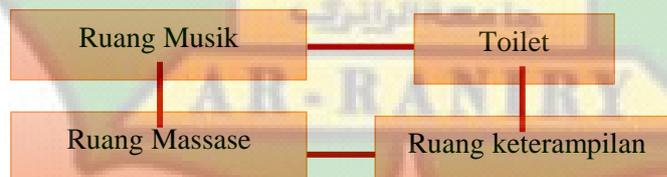
Bagan 4.9 Organisasi Ruang Klinik
(Sumber : Analisa Penulis 2020)

d. Ruang Kelas



Bagan 4.10 Organisasi Ruang Kelas
(Sumber : Analisa Penulis 2020)

e. Ruang Kreatifitas



Bagan 4.11 Organisasi Ruang Kreatifitas
(Sumber : Analisa Penulis 2020)

4.2.7 Besaran Ruang

Penentuan besaran ruang didasarkan pada pertimbangan

- Perhitungan khusus : Neufert Architec Data / Data Arsitek (DA)
- Perhitungan Asumsi : berdasarkan pengamatan lapangan (A)
- Penentuan Angka “Flow” berdasarkan Data Arsitek

1. Kegiatan Administrasi Pusat

Tabel 4.3 Besaran Ruang Pusat

No	Jenis Ruang	Kapasitas	Luas Total
Bagian Kepegawaian dan pengelola			
1	R. Administrasi	2 staff 1 meja 3 kursi 1 lemari sirkulasi 60%	4,72 m ²
2	R. Data	4 Lemari 1 Meja 2 staff Sirkulasi 60%	6,016 m ²
3	Lavatory	2 closet 2 wastafel Sirkulasi 60%	4,96 m ²
4	Ruang pimpinan	3 orang normal 1 meja, 3 kursi, 1 lemari, sirkulasi 60%	5,712 m ²
5	Ruang tamu pengelola	1 set sofa dan meja, sirkulasi 60%	10 m ²
6	Ruang sekretaris	1 meja, 1 kursi, 1 rak, 1 staff sirkulasi 60%	20,4 m ²
7	Ruang pengelola	1 meja , 3 kursi 2 lemari, 3 staff sirkulasi 60%	5,712 m ²
TOTAL			57,52 m²

(Sumber : Analisa Penulis 2020)

2. Area Pengembangan Kreatifitas

Tabel 4.4 Besaran Ruang Penerimaan Calon penghuni

No	Jenis Ruang	Kapasitas	Luas Total
Bagian Penerimaan			
1	Lobby	25 orang dengan perkiraan 5% pengguna kursi roda, 5 % pengguna brace, dan sisanya normal, sirkulasi 60%	49,92 m ²
2	Informasi	1 meja panjang	1,92 m ²
3	Tempat pendaftaran	1 meja , 3 kursi 2 lemari, 3 staff, sirkulasi 60%	5,242 m ²
4	Ruang tamu umum	1 set sofa dan meja, sirkulasi 60%	10 m ²
TOTAL			67,08 m²

(Sumber : Analisa Penulis 2020)

3. Ruang Pelaku Tetap

Tabel 4.5 Besaran Ruang Pelaku yang Menetap

No	Jenis Ruang	Kapasitas	Luas Total
Penyandang Difabel			
1	Kamar tidur	20 orang , 10 pengguna kursi roda, 10 pengguna brace , 20 tempat tidur, 20 meja kecil, sirkulasi 60%	482,56 m ²
2	Locker difabel	40 locker, perkiraan 5 pengguna kursi roda datang bersamaan , 2 meja panjang , 4 kursi, sirkulasi 60%	80,25 m ²
3	Lavatory difabel	1 kursi roda, 1 closet ,	55,29 m ²

		1 wastafel, sirkulasi 60%	
4	Ruang kelas pendidikan	20 orang dengan perkiraan 40% pengguna kursi roda, 40 % pengguna brace, dan sisanya dapat berjalan dengan normal, 10 meja, kursi , sirkulasi 60%	121,92 m2
5	Ruang kelas ketrampilan	20 orang dengan perkiraan 40% pengguna kursi roda, 40 % pengguna brace, dan sisanya dapat berjalan dengan normal, 10 meja, kursi , sirkulasi 60%	121,92 m2
6	Ruang hasil karya	30 orang, 60 % orang normal, sisanya pengguna kursi roda dan pengguna brace	58,88 m2
7	Ruang komputer	20 meja komputer, asumsi 10 orang pengguna kursi roda, 15 kursi, 1 meja besar pengajar, sirkulasi 60%	63,47 m2
8	Lapangan Voly		
9	Lapangan Bola		
TOTAL			13.054 m2

(Sumber : Analisa Penulis 2020)

4. Ruang Kesehatan

Tabel 4.6 Besaran Ruang untuk Ruang Kesehatan

No	Jenis Ruang	Kapasitas	Luas Total
Ruang Kesehatan			
1	Ruang dokter	1 dokter, 1 perawat, 1 difabel (kusi roda) , meja , kusi, lemari, sirkulasi 60%	8,67 m ²
2	Ruang Pemeriksaan Dokter	1 dokter, 1 perawat, 1 difabel (kusi roda), kursi, meja, tempat tidur, lemari, sirkulasi 60%	11.08 m ²
3	Ruang psikologis	1 psikolog, 1 orang difabel kursi roda, 1 meja, 2 kursi, 1 lemari, sirkulasi 60%	8,69 m ²
4	Ruang Psikologi	20 orang dengan perkiraan 40% pengguna kursi roda, 40 % pengguna brace, dan sisanya dapat berjalan dengan normal, 10 meja , kursi, sirkulasi 60%	121,92 m ²
TOTAL			150 m ²

(Sumber : Analisa Penulis 2020)

5. Ruang Servis

Tabel 4.7 Besaran Ruang servis

No	Jenis Ruang	Kapasitas	Luas Total
Bagian Servis			
1	Ruang Service	Penyimpanan alat-alat sevice	4 m ²
2	Gudang	Penyimpanan barang-barang yang tidak berguna lagi	12 m ²
3	Lavatory umum pria	2 wc , 2 wastafel,	7,424 m ²

		4 urinoir, 5 orang, sirkulasi 60%	
4	Lavatory umum wanita	4 wc , 3 wastafel, 4 orang sirkulasi 60%	6,912 m2
5	Ruang cuci pakaian	4 mesin cuci, 5 orang normal, sirkulasi 60%	10,49 m2
6	Area jemur pakaian		14,4 m2
7	Ruang setrika pakaian	5 meja setrika, 8 kursi , 2 meja bersih, 2 lemari , sirkulasi 60%	5,05 m2
8	Ruang simpan bahan makanan	4 lemari makanan, 6 orang normal, 6 pengguna kursi roda , 3 pengguna brace , sirkulasi 60%	44,54 m2
9	Dapur masak	6 orang normal, 6 pengguna kursi roda , 3 pengguna brace, area masak, kulkas, sirkulasi 60%	71,93 m2
10	Ruang makan bersama	10 meja makan besar, 40 orang pengguna kursi roda, 40 orang pengguna brace, 30 orang normal 70 kursi, sirkulasi 60%	139,92 m2
TOTAL			316 m2

(Sumber : Analisa Penulis 2020)

6. Ruang Keamanan

Tabel 4.8 Besaran Ruang Keamanan

No	Jenis Ruang	Kapasitas	Luas Total
----	-------------	-----------	------------

Bagian Keamanan			
1	Parkir mobil	Perkiraan 10 mobil penumpang normal, 10 mobil membawa penumpang kaum difabel	518,4 m ²
2	Parkir motor	asumsi 40 motor. sirkulasi motor 2,2 m ² /buah	88 m ²
3	Pos jaga ruang keamanan	2 satpam, 1 meja, 1 lemari, 3 kursi	4,91 m ²
4	lavatory	1 wc	4 m ²
TOTAL			614 m ²

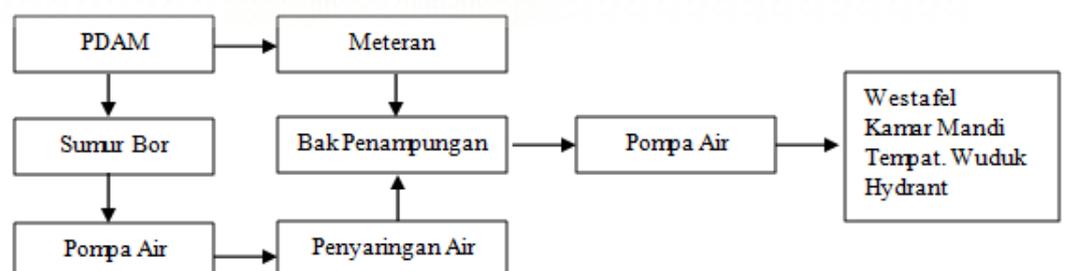
(Sumber : Analisa Penulis 2020)

4.3 Analisa Utilitas

4.3.1 Analisa Sanitasi

1. Sistem distribusi air bersih

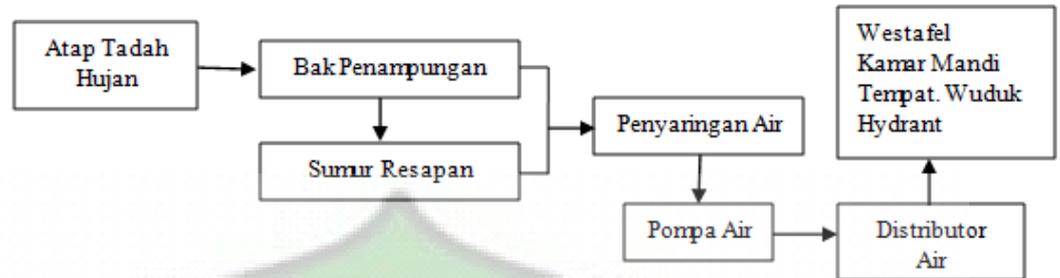
Sumber air bersih yang digunakan untuk Pusat Kreatifitas Difabel diperoleh melalui PDAM, sumur bor dan (SPA)H Sistem Penampungan Air Hujan.



Bagan 4.12 Sistem Distribusi Air Bersih

Sumber : Artikel Academi.edu, Dimas Prasetyo, 2009. Utilitas Bangunan

2. Sistem Penampungan Air Hujan



Bagan 4.13 Sistem Penampungan Air Hujan
Sumber : Modul Sosialisasi Penampungan Air Hujan 2016

4.3.2 Analisa Struktur dan Material

Analisa struktur dalam perancangan Pusat Kreatifitas Difabel ini harus memperhatikan kekuatan struktur, dikarenakan bangunan ini digunakan oleh difabel maka harus dengan struktur kuat dan aman bagi pengguna. Berikut sistem struktur yang digunakan:

Table 4.9 Struktur Bangunan dan Material

Struktur Utama	
Rangka Ruang	Dipilih karena bangunan pada Pusat Kreatifitas Difabel memiliki fungsi dan bentang yang berbeda-beda
Struktur Bawah (Sub Structure)	
Pondasi Tapak	<ul style="list-style-type: none"> • Pondasi tapak digunakan pada bangunan tunggal.
Struktur Atas (Upper Structure)	
Kolom	Menggunakan kolom beton betulang
Plat lantai	Menggunakan struktur beton betulang
Lantai	Menggunakan kramik, marmer dan kayu
Dinding	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan jendela <i>Nexta</i> yang kedap suara dan ramah lingkungan • Menggunakan kaca <i>Stopsol</i> atau disebut kaca reflektif yang

	<p>mampu mengurangi panas yang masuk pada bangunan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan ACP untuk secondary skin pada bangunan • Menggunakan material kayu ulin sebagai material untuk pembuatan <i>gazebo</i>.
Langit-Langit	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan <i>Kalsi Board</i> sebagai bahan plafon, bahan <i>Kalsi Board</i> bebas asbes, anti jamur dan tahan air.
Atap	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan <i>asphalt shingle</i> agar mudah di bentuk.

(Sumber: Analisa Penulis 2020)



BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Dasar

Prinsip dasar pusat kreatifitas difabel adalah bangunan yang membentuk perilaku. Untuk mewujudkan hal tersebut dilakukan dengan menggunakan pendekatan arsitektur perilaku, yang menekankan bahwa manusia merupakan makhluk berpikir yang mempunyai persepsi dan keputusan dalam interaksinya dengan lingkungan.

Konsep dasar perancangan pusat kreatifitas difabel ini adalah merancang sebuah bangunan yang mampu mengkoordinir tingkah prilaku khusus yang di miliki difabel, dimana seorang penyandang difabel memiliki tingkat prilaku yang berbeda. Dalam desainnya bangunan ini akan menerapkan unsur alam yang ramah lingkungan dan menyatukan lingkungan binaan dengan alam sekitar untuk menciptakan perasaan aman, nyaman dan saling terhubung antara satu sama lain. Untuk mewujudkan desain ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan tema Arsitektur prilaku untuk menyeimbangi perilaku difabel, untuk memudahkan mereka berinteraksi antar sesama dan lingkungan alam.

Konsep yang akan diterapkan pada pusat kreatifitas difabel adalah desain aksesibel, yang mampu memahami dan mewadahi perilaku-perilaku manusia yang ditangkap dari berbagai macam perilaku, baik itu difabel (tuna netra dan tuna rungu). Pemilihan konsep ini diharapkan dapat mengubah pandangan masyarakat tentang difabel dan upaya menghapus stigma negatif yang berkembang dimasyarakat serta membuat psikologi dari difabel tidak merasa dikucilkan namun mereka adalah bagian dari lingkungan sosial dan masyarakat. Konsep dasar pada bangunan ini adalah:

1. Ruang (tuna netra dan tuna rungu)

Menciptakan ruang yang nyaman dan aman serta memenuhi kebutuhan difabel. Pemilihan material yang ramah lingkungan, alami dan aman. Pemilihan material yang tepat dapat menyampaikan makna tertentu untuk para tuna netra dan rungu sehingga mereka dapat mengenal ruang dengan baik dan menciptakan sikap yang mandiri.

Ilusi optikal, *gesthalt*, cermin dan pantulannya, dan permainan bayangan adalah aspek-aspek yang memberikan pengalaman bagi indra penglihatan (*tuna netra*) yang diekplorasi untuk diterapkan dalam ruang-ruang tertentu.

2. Bentuk bangunan

Bentuk bangunan dari kursi roda yang akan dijadikan bentuk dari bangunan yang dinamis dan mudah diakses dari pusat.

3. Material

Penggunaan material yang aman dan ramah lingkungan sehingga memberikan kenyamanan bagi pengguna difabel didalam ruangan.

4. Warna

Suatu lingkungan yang dirancang dengan baik, bukan hanya memberi kemudahan belajar, tetapi juga dapat mengurangi masalah-masalah perilaku yang negatif. (Darmaprawira., 2002:133). Untuk itu dari segi pemilihan warna akan diterapkan sesuai teori ini guna meningkatkan proses belajar mengajar dipusat kreatifitas difabel. Dalam hal belajar mengajar disini adalah baik itu berupa diskusi atau hal lainnya guna mencapai tujuan dari hasil yang diinginkan serta mengurangi masalah-masalah perilaku yang negatif.

Warna yang diterapkan adalah warna yang dapat memunculkan *mood* atau perasaan menyenangkan, segar dan cerah. Pada Pusat Kreatifitas Difabel ini menggunakan warna analogus, yaitu:

- a. Hijau selalu dikaitkan dengan warna alam yang menyegarkan, membangkitkan energi dan juga mampu memberi efek menenangkan emosi. Nuansa hijau dapat meredakan stress memberi rasa aman.
- b. Pemilihan warna *cream* yang lembut pada dinding dan lantai menciptakan kesan luas ringan dan terbuka.
- c. Warna orange melambangkan sosialisasi, penuh harapan dan percaya diri, membangkitkan semangat vitalitas dan kreatifitas.

Warna ini sesuai untuk diterapkan pada ruang learning center, sehingga dapat memberikan motivasi.

- d. Kuning merupakan warna cerah dapat membangkitkan energi dan *mood*, warna yang penuh semangat dan vitalitas, komunikatif dan mendorong ekspresi diri, serta memberikan inspirasi, memudahkan berfikir secara logis dan merangsang kemampuan intelektual.

5.2 Rencana Tapak

Konsep rencana tapak terdiri dari konsep pemukiman ruang, tata letak, konsep sirkulasi ruang luar dan ruang dalam, parkir, konsep kenyamanan (penghawaan dan pencahayaan), konsep keamanan, konsep gubahan massa, konsep struktur dan konsep utilitas.

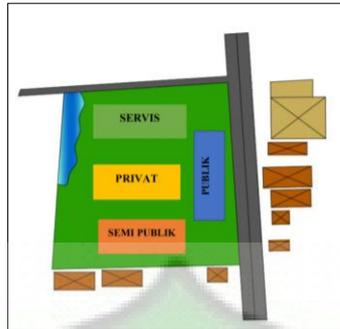
5.2.1 Pemitakan Ruang

Pemitakan ruang dengan kata lain adalah penzooningan. Penzooningan ruang dilakukan sesuai jenis serta kegiatan yang terdapat didalam ruang, terbagi menjadi 4 jenis yaitu :

Table 5.1 Penzooningan

Publik	Semi Publik	Privat	Servis
a. Parkiran	a. Ruang Loker	a. Ruang Kepala	a. Toilet
b. Lobby	Sepatu	Pengurus	b. Pos
c. Ruang Serbaguna	b. Ruang Audio visual	b. Ruang Wakil Pengurus	Satpam
d. Ruang konsultasi	c. Klinik	c. Ruang Pengelola	c. Ruang Servis
e. Mushalla		d. Ruang Pendidik	d. Ruang CCTV
f. Taman		e. Ruang Belajar	e. Pantry / ruang makan
		f. Ruang Kesenian	f. Gudang
		g. Ruang Komputer	

(Sumber : Analisa Penulis 2020)



Gambar 5.1 Zoning
 Sumber : (Analisa Penulis 2020)

5.2.2 Tata Letak

Konsep tata letak ruang pada bangunan Pusat Kreatifitas Difabel ini diperoleh berdasarkan analisa makro dan mikro yang kemudian menghasilkan zonasi ruang dan pengelompokan kegiatan. Berikut adalah massa bangunan yang diperoleh terbagi menjadi beberapa zonasi yaitu:

Table 5.2 Penzooningan

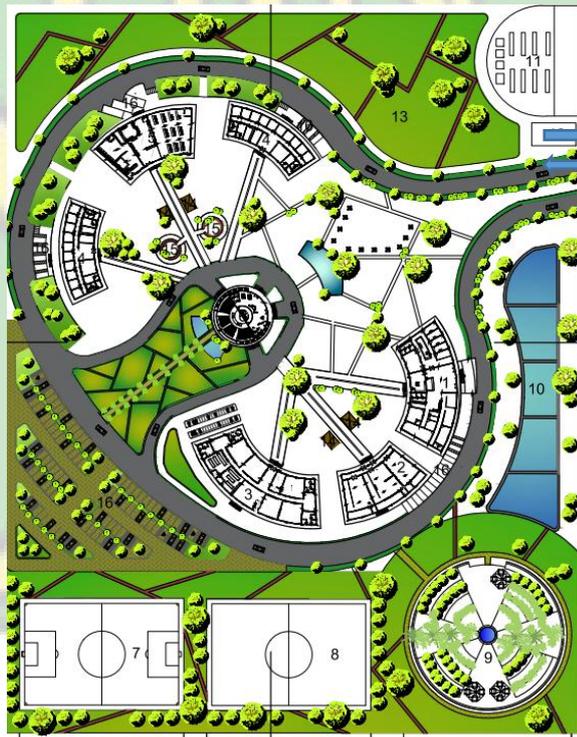
Area Pengelolaan	Area Pendukung	Area Belajar	Area Servis
a. Ruang Kepala Pengurus	a. Lobby	a. Ruang Belajar	a. Pos jaga
b. Ruang Wakil Pengurus	b. Ruang Loker Sepatu	b. Ruang Pengembangan Kreatifitas	b. Lavatory
c. Ruang Sekretaris	c. Mushalla	c. Ruang Musik	c. Gudang
	d. Ruang Rapat	d. Ruang Massase	d. Ruang ME
	e. Ruang Konsultasi		e. Ruang AHU
	f. Ruang Dokter		
	g. Pantry		
	h. Kantin/Cafeteria		
	i. Taman		

(Sumber : Analisa penulis 2020)

1. *Entrance Gate* diletakkan tepat di samping Jalan Syiah Kuala, Lambaro Skep, karena ini merupakan jalur sirkulasi utama menuju *site*.
2. Area Pengelolaan dan Area Pendukung diletakkan dekat dengan *Entrance Gate* agar tamu yang ingin mengurus administrasi dan informasi lebih mudah mencapainya.

3. Area Belajar diletakkan di sisi barat pada tapak, karena area ini terletak jauh dari sumber kebisingan. Karena area belajar membutuhkan ketenangan agar tidak mengganggu konsentrasi belajar mengajar.
4. Area parkir ini terletak pada sisi utara site yaitu pada sisi kiri.
5. Area hijau terdapat di beberapa sisi yaitu pada bagian *Entrance Gatedan courtyard*.
6. Area Servis diletakkan di sisi utara bangunan karena area ini padat aktivitas dan menimbulkan kebisingan, agar tidak mengganggu aktivitas belajar maka area ini diletakkan pada sisi selatan *site*.

5.2.3 Pencapaian



Gambar 5.2 Pencapaian
Sumber : Analisa Penulis 2020

Jl. Syiah Kuala merupakan jalan arteri primer.

Jl. Tgk Dipulo merupakan jalan kolektor.

Syarat aksesibilitas di Indonesia menurut Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Perumahan Rakyat No. 30/PRT/M/2006 harus memenuhi 4 unsur sebagai berikut :

- a. Kemudahan, Semua orang dapat menjangkau semua tempat dengan mandiri.
- b. Kegunaan, setiap orang dapat mempergunakan semua tempat.
- c. Keselamatan, setiap bangunan dan lingkungan harus memperhatikan keselamatan bagi semua orang.
- d. Kemandirian, setiap orang harus dapat mencapai, masuk dan mempergunakan tempat tanpa bantuan orang lain.

5.2.4 Sirkulasi Dan Parkiran

Pusat kreatifitas difabel adalah jenis bangunan komersial, untuk itu diperlukan sirkulasi dan sistem parkir baik agar mendukung fungsi bangunan.

A. Sirkulasi

Sirkulasi dalam Pusat kreatifitas difabel untuk memudahkan pengguna kendaraan bermotor dan pejalan kaki. Jalur sirkulasi dibedakan mejadi beberapa jenis:

1. Jalan pada tapak merupakan jalan arteri primer yang memiliki lebar \pm 12 meter, maka akses pintu masuk, pintu keluar dan servis dibedakan untuk menghindari kemacetan pada kawasan tersebut.
2. Membuat jalur khusus pejalan kaki (pedestrian way) dan memisahkannya dengan jalur sirkulasi pengendara untuk menuju tapak.
3. Membuat jalur pedestrian khusus difabel dengan desain yang menunjang yaitu menggunakan anti slip dengan lebar 1,5 meter. Terdapat juga akses toilet bagi penyandang difabel dengan luas 1,5 x 2 m.

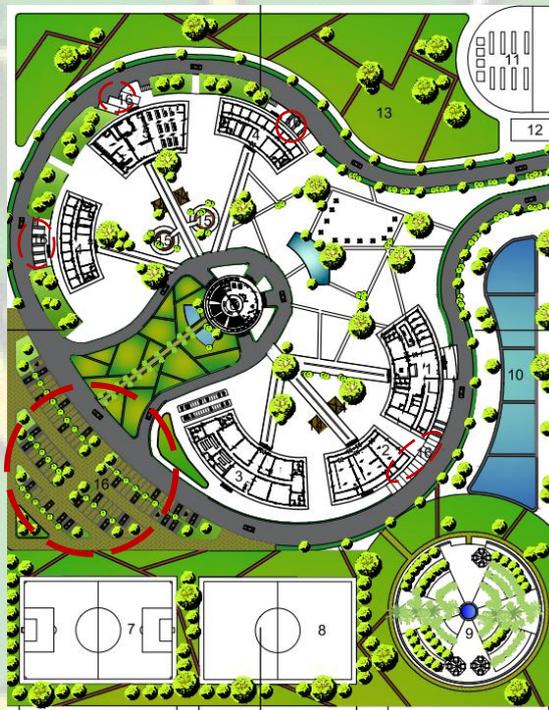
B. Parkiran

Berdasarkan hasil studi direktorat jenderal perhubungan darat maka ukuran kebutuhan ruang parkir pada pusat kegiatan kreatifitas Difabel adalah:

Tabel 5.3 Kebutuhan ruang parkir sekolah/ perguruan tinggi

Jumlah Mahasiswa (Orang)	3000	4000	5000	6000	7000	8000	9000	10000	11000	12000
Kebutuhan (SRP)	60	80	100	120	140	160	180	200	220	240

Sumber : Departemen Perhubungan Direktur Jenderal Perhubungan Darat



Gambar 5.3 Parkiran
Sumber : Analisa Penulis 2020

Ruang bebas kendaraan parkir diberikan pada arah lateral dan logitudinal kendaraan. Ruang bebas arah lateral ditetapkan pada saat posisi pintu kendaraan dibuka, yang diukur dari ujung terluar pintu ke badan kendaraan parkir yang ada disampingnya.

Ruang bebas ini diberikan agar tidak terjadi benturan antara pintu kendaraan dan kendaraan yang parkir disampingnya pada saat

penumpang turun dari kendaraan. Jarak bebas arah lateral diambil sebesar 5 cm dan jarak bebas arah longitudinal sebesar 30 cm.

Ukuran lebar pintu kendaraan merupakan fungsi karakteristik pemakai kendaraan yang memanfaatkan fasilitas parkir. Berikut adalah tabel:

Tabel 5.4 fasilitas parkir

Jenis Buka-an Pintu	Pengguna dan/atau Peruntukan Fasilitas Parkir	Gol
Pintu depan/belakang terbuka tahap awal 55 cm.	<ul style="list-style-type: none"> • Karyawan/pekerja kantor • Tamu/pengunjung pusat kegiatan perkantoran, perdagangan, pemerintahan, universitas 	I
Pintu depan/belakang terbuka penuh 75 cm	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung tempat olahraga, pusat hiburan/rekreasi, hotel, pusat perdagangan eceran/swalayan, rumah sakit, bioskop 	II
Pintu depan terbuka penuh dan ditambah untuk pergerakan kursi roda	<ul style="list-style-type: none"> • Orang cacat 	III

Sumber: Departemen Perhubungan Direktur Jenderal Perhubungan Darat

Penentuan satuan ruang parkir (SRP) untuk mobil penumpang, yaitu:

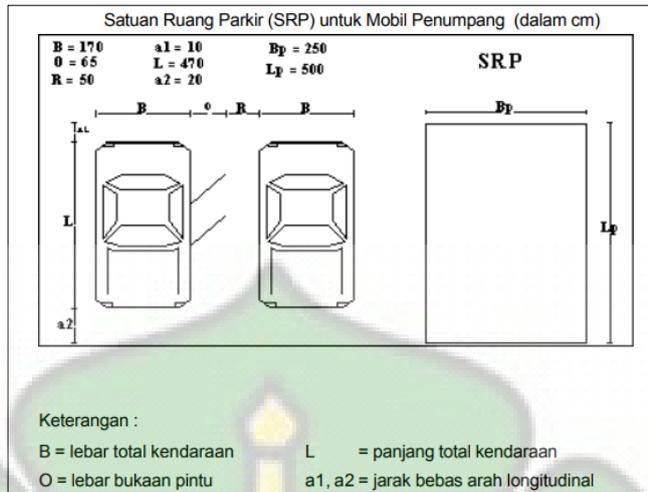
Tabel 5.5 Penentuan Satuan Ruang Parkir (SRP)

Jenis Kendaraan	Satuan Ruang Parkir (m ²)
1. a. Mobil penumpang untuk golongan I	2,30 x 5,00
b. Mobil penumpang untuk golongan II	2,50 x 5,00
c. Mobil penumpang untuk golongan III	3,00 x 5,00
2. Bus/truk	3,40 x 12,50
3. Sepeda motor	0,75 x 2,00

Sumber: Departemen Perhubungan Direktur Jenderal Perhubungan Darat

Besar satuan ruang parkir untuk tiap jenis kendaraan yaitu:

1. Satuan ruang parkir untuk mobil penumpang



R = jarak bebas arah lateral

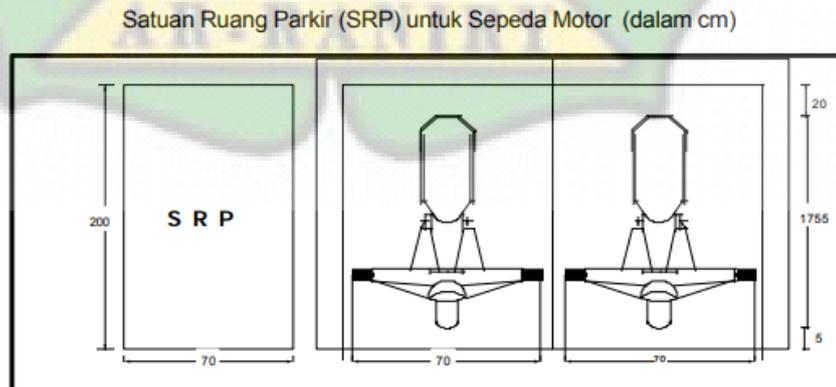
Gol I : $B = 170$ $a1 = 10$ $Bp = 230 = B + O + R$
 $O = 55$ $L = 470$ $Lp = 500 = L + a1 + a2$
 $R = 5$ $a2 = 20$

Gol II : $B = 170$ $a1 = 10$ $Bp = 250 = B + O + R$
 $O = 75$ $L = 470$ $Lp = 500 = L + a1 + a2$
 $R = 5$ $a2 = 20$

Gol III : $B = 170$ $a1 = 10$ $Bp = 300 = B + O + R$
 $O = 80$ $L = 470$ $Lp = 500 = L + a1 + a2$
 $R = 50$ $a2 = 20$

Gambar 5.4 : satuan ruang parkir mobil penumpang
Sumber : Departemen Perhubungan Direktorat Jenderal Perhubungan Darat

2. Satuan ruang parkir untuk sepeda motor



Gambar 5.5 : satuan ruang parkir sepeda motor
Sumber : Departemen Perhubungan Direktorat Jenderal Perhubungan Darat

5.3 Konsep Kenyamanan

5.3.1 Penghawaan

Bangunan yang baik adalah bangunan yang memiliki penghawaan yang baik pula, maka untuk memenuhi kebutuhan udara segar dalam ruangan dapat dilakukan dengan cara berikut :

a. Penghawaan Alami

Penghawaan alami diperoleh dengan cara memanfaatkan peletakan bukaan ruang untuk mengalirkan udara bersih yang berasal dari alam ke dalam ruangan tersebut. Peletakan bukaan diletakkan dengan memperhatikan kapasitas pengguna dan fungsi ruangan.

b. Penghawaan Buatan

Penghawaan ini menggunakan AC, bisa dari AC central atau split sesuai dengan kebutuhan ruang terhadap kondisi udara yang khusus.



Gambar 5.6 AC Split
Sumber : ac-split.html



Gambar 5.7 AC Sentral
Sumber : acwahana.com

5.3.2 Pencahayaan

Setiap ruangan masing-masing membutuhkan penerangan yang sesuai dengan fungsi ruang agar dapat digunakan dengan optimal. Dengan memanfaatkan cahaya matahari sebagai pencahayaan alami secara optimal dengan menggunakan bukaan-bukaan ruang atau penggunaan bidang tembus cahaya.

Pencahayaan pada bangunan tetap memperhatikan beberapa aspek, diantaranya:

1. Mengatur pola dan peletakan vegetasi, dengan tujuan vegetasi sebagai penghalang sinar matahari yang silau.
2. Pada ruang terbuka menggunakan material yang dapat mengurangi efek pantulan dari sinar matahari secara langsung seperti rumput dan paving berongga.
3. Mendesain bangunan untuk tidak langsung menghadap ke arah datangnya sinar matahari.
4. Bangunan saling dihadapkan antar satu masa dengan masa lainnya untuk membentuk ruang ditengahnya, dengan tujuan mengurangi efek silau yang dihasilkan oleh sinar matahari.

Pada malam hari pencahayaan dapat menggunakan pencahayaan buatan. Pencahayaan buatan dapat diterapkan pada saat tertentu, misalnya saat hari mendung atau hujan. Pencahayaan yang merata dapat dicapai dengan menggunakan jenis lampu TL. Selain itu perlu dipertimbangkan penggunaan jenis lampu hemat energi yang tahan lama sehingga mengurangi biaya pemeliharaan atau penggantian lampu. Terdapat artificial lighting sepanjang jalur sirkulasi sebagai penuntun difabel, khususnya tunanetra. Artificial Lighting adalah cahaya buatan yang sumber cahayanya yang berasal dari alat-alat fotografi yang menghasilkan suatu cahaya. contohnya seperti lampu kilat elektronik atau dikenal dengan istilah flash.



Gambar 5.8 Pola Vegetasi
Sumber : Analisa Penulis 2020



Gambar 5.9 Bangunan Saling Berhadapan
Sumber : Analisa Penulis 2020

5.4 Konsep Keamanan

Keamanan adalah salah satu hal yang wajib diperhatikan saat merancang sebuah bangunan, adapun keamanan pada bangunan ini adalah usaha untuk melindungi kaum difabel dari bahaya yang mengancamnya baik secara fisik maupun non fisik.

5.4.1 Keamanan Fisik

Pemilihan material didasarkan pada pertimbangan tekstur, motif, warna, dan fungsi ruang atau area yang disesuaikan dengan faktor prinsip desain Aksesibel. Adapun elemen yang perlu diperhatikan pada perancangan pusat kreatifitas difabel, yaitu:

1. Lantai / Pengerasan

Tidak terdapat permainan elevasi lantai, sehingga aman untuk kaum difabel (tuna netra). Membuat Jalur pemandu/guiding block pada interior dan eksterior bangunan.



Gambar 5.10 Gambar Pengerasan
Sumber : Analisa Penulis 2020

2. Dinding

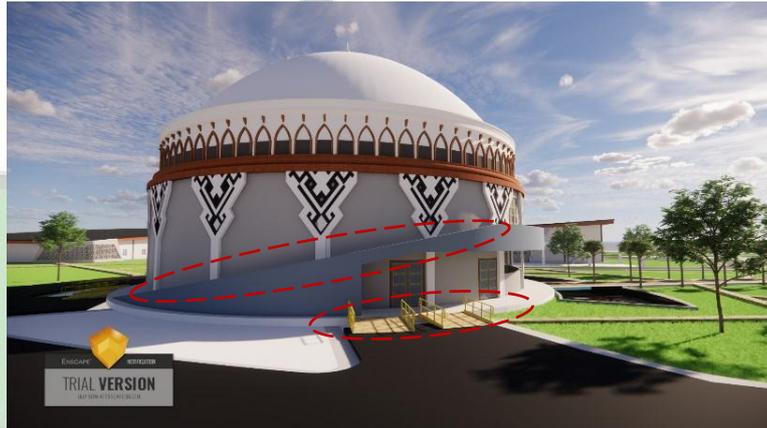
Membuat dinding yang bertekstur sebagai pembeda ruang dengan warna-warna yang aman dan tidak mudah terkupas. sehingga mudah bagi pengguna difabel untuk menandai keberadaan mereka dalam sirkulasi.



Gambar 5.11 Dinding Tekstur
Sumber : _Analisa Penulis 2020

3. Ramp

Bangunan menggunakan ramp sebagai sirkulasi vertikal dengan railing sehingga memudahkan difabel untuk menjangkau setiap ruang dan aman, serta di lengkapi dengan huruf braille di ujung railing untuk penulisa nama tempat.



Gambar 5.12 Gambar Ramp
Sumber : Analisa Penulis 2020

4. Pintu

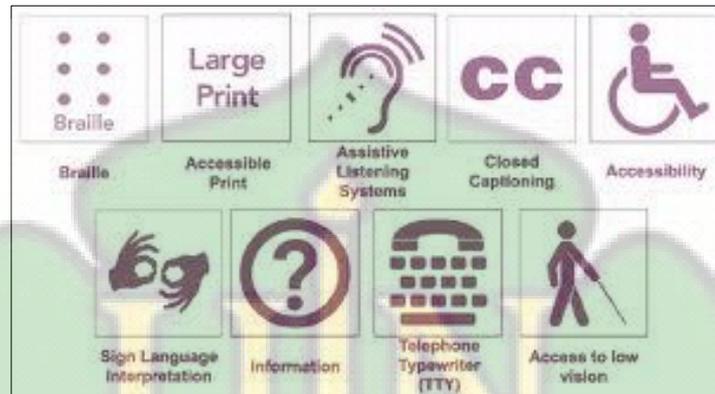
Pintu pada bangunan menggunakan pintu otomatis yang dilengkapi audio agar memudahkan difabel masuk dan mengetahui keberadaannya.



Gambar 5.13 Gambar Pintu Otomatis
Sumber : Analisa Penulis 2020

5. Rambu-rambu atau simbol

Rambu pada bangunan merupakan simbol yang memudahkan difabel tuna rungu menandai atau mengenal sekitaran tempat tersebut.



Gambar 5.14 simbol
Sumber : meenta.net/

5.4.2 Keamanan Non Fisik

Kaum difabel memiliki sifat yang curiga, peka dan mudah terbawa perasaan sehingga membutuhkan ruang dan lingkungan yang mendukung mereka. Lingkungan yang diciptakan dengan tanpa membedakan mereka dengan non-difabel, sehingga melahirkan rasa percaya diri yang tinggi, mandiri, dan penuh semangat.

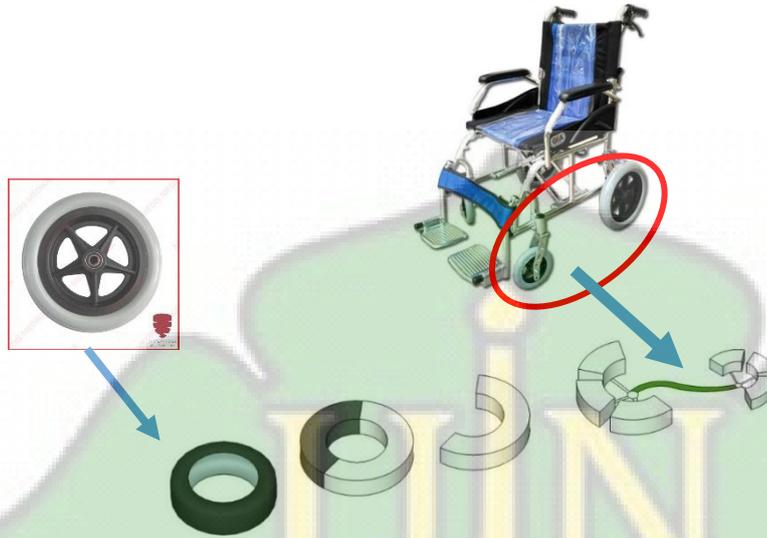
5.5 Gubahan Massa

Prinsip dasar Pusat Kreatifitas Difabel ini adalah bangunan yang membentuk prilaku. Pusat Kreatifitas Difable ini menggunakan media roda sebagai konsep bangunan yang membentuk prilaku. Media roda ini ibaratkan alat bantu yang menyeimbangi kreatifitas prilaku difable. Alat bantu yang dimaksud yaitu memberikan fasilitas kreatifitas agar penyandang difabel dapat merasakan bahwa dirinya sama dengan yang lain. Keseimbangan pada perancangan ini tidak hanya menyeimbangi prilaku difable juga menyeimbangi prilaku lingkungan yang ramah bagi difabel.

Penerapan konsep media roda sebagai pusat kreatifitas difabel ini diantaranya:

1. Penataan massa berbentuk seperti roda.

2. bangunan membentuk perilaku pengguna seperti roda yang saling terhubung.
3. Zonasi ruang mengikuti pola roda.



Gambar 5.15 Gubahan Massa
Sumber : Analisa Penulis 2020

5.5.1 Fasad Bangunan

Pengolahan fasad bangunan pada pusat kreatifitas difabel dirancang tidak hanya dapat dinikmati secara visual oleh indera penglihatan. Namun, memberikan pengalaman bagi indera peraba. Tuna netra dapat merasakan fasad bangunan dengan rabaan. Tekstur kasar atau lembut serta temperatur material dapat memberikan kesan pada difabel (tuna netra dan tuna rungu). Non-difabel dan difabel (tuna netra dan rungu) dapat menikmati fasad bangunan secara visual maupun indera peraban.



Gambar 5.16 : Fasad Bangunan
Sumber : Analisa Penulis 2020

Penggunaan bata bekas pada secondary skin berfungsi agar bangunan memiliki nilai visual yang menarik sehingga bersifat mengundang pelanggan untuk datang. Material fasad yang digunakan harus bersifat berongga, agar dinding fasad bangunan yang semulanya masif dapat berubah menjadi aktif sehingga nilai kebersamaan dan keterbukaan antara difabel dan non-difabel (pengelola dan pengunjung) tetap terjaga.

5.5.2 Konsep Lansekap

Lansekap bangunan didesign ramah terhadap difabel sehingga memudahkan akses mereka ke semua tempat dan dapat merasakan perasaan nyaman dan tenang serta menumbuhkan sifat percaya diri yang tinggi terhadap lingkungannya. Jalur pemandu/*guiding block*, Jalur yang memandu penyandang cacat untuk berjalan dengan memanfaatkan tekstur ubin pengarah dan ubin peringatan. Persyaratan:

1. Tekstur ubin pengarah bermotif garis-garis menunjukkan arah jalan.
2. Tekstur ubin peringatan berbentuk (bulat) memberikan peringatan terhadap adanya perubahan situasi disekitarnya warning.

Daerah-daerah yang harus menggunakan ubin tekstur pemandu (*guiding blocks*):

1. Didepan jalur lalu lintas kendaraan.
2. Didepan pintu masuk dan pintu keluar dari dan menuju tangga atau fasilitas persilangan dengan perbedaan ketinggian lantai.
3. Pada jalan pedestrian yang menghubungkan antara jalan dan bangunan.
4. Pada pemandu arah dari fasilitas umum ke arah tempat pemberhentian transportasi umum terdekat (dengan bangunan).

Pemasangan ubin bertekstur untuk jalur pemandu pada pedestrian perlu memperhatikan tekstur dari ubin, sehingga tidak terjadi kebingungan dalam membedakan tekstur ubin pengarah dan tekstur ubin peringatan. Untuk memberikan perbedaan warna antara ubin pemandu dengan ubin lainnya, maka pada ubin pemandu dapat diberi warna kuning atau jingga.

Ubin pengarah (*guiding block*) dan ubin peringatan (*warning block*) harus dibuat dari material yang kuat, tidak licin, dan diberikan warna yang kontras dengan warna ubin eksisting seperti kuning, jingga, atau warna lainnya sehingga mudah dikenali oleh penyandang gangguan penglihatan yang hanya mampu melihat sebagian (*low vision*).

Ubin pengarah (*guiding block*) dan ubin peringatan (*warning block*) dipasang pada bagian tepi jalur pedestrian untuk memudahkan pergerakan penyandang disabilitas netra termasuk penyandang gangguan penglihatan yang hanya mampu melihat sebagian (*low vision*).

Untuk jalur pedestrian bagi pengguna tuna netra pada lansekap bangunan yaitu:

1. Permukaan jalan harus stabil, kuat, tahan cuaca, bertekstur halus tetapi tidak licin. Hindari sambungan atau gundukan pada permukaan, jika terpaksa ada gundukan tingginya tidak boleh melebihi 1,25 cm.
2. Kemiringan maksimum 2° dan pada setiap jarak 900 cm diharuskan terdapat bagian yang datar minimal 120 cm.
3. Area istirahat digunakan untuk membantu pengguna jalan difabel dengan menyediakan tempat duduk santai dibagian tepi.
4. Pencahayaan berkisar antara 50-150 lux tergantung pada intensitas pemakaian, tingkat bahaya, dan kebutuhan keamanan.
5. Drainase dibuat tegak lurus dengan arah jalur dengan kedalaman maksimal 1,5 cm, mudah dibersihkan, dan perletakkan lubang dijauhkan dari tepi jalur pedestrian.
6. Tepi pengaman dibuat setinggi maksimal 10 cm dan lebar 15 cm sepanjang jalur pedestrian.
7. Lebar minimum jalur pedestrian adalah 120 cm untuk jalur searah dan 160 cm untuk jalur 2 arah. Jalur pedestrian harus bebas dari pohon, tiang rambu-rambu, lubang drainase/gorong-gorong dan benda-benda lainnya yang menghalangi.



Gambar 5.17 : Lansekap Bangunan
Sumber : Analisa Penulis 2020

Pada bangunan ini tidak hanya konsep jalur pedestrian yang diperhatikan namun juga konsep tempat duduk untuk difabel. Penggunaan tempat duduk pada pot bunga dapat memberikan pengalaman berbeda pada difabel, mereka dapat merasakan lingkungan disekitarnya melalui sentuhan bunga-bunga saat mereka menikmati lingkungan sekitar dan untuk beristirahat.

5.5.3 Konsep Interior

Interior pada pusat kreatifitas difabel dibuat dengan memenuhi kebutuhan dari difabel itu sendiri, yaitu tuna netra dan tuna rungu. Konsep ruang yang aman, nyaman, bersih, dan tidak membuat difabel merasa dia berbeda dari yang lainnya tetapi harus menumbuhkan kreatifitas dan kemandirian serta rasa kepercayaan diri yang tinggi karena mereka bagian dari masyarakat dan lingkungan.

Desain lantai dirancang tanpa adanya permainan ketinggian lantai (leveling) untuk memberikan kebebasan bergerak dan kebutuhan usaha (effort) yang minimal. Sirkulasi dalam ruangan terdapat artificial lighting sepanjang jalur sirkulasi sebagai penuntun difabel, khususnya tuna netra.

1. Tuna netra

- Ilusi optikal, gesthalt, cermin dan pantulannya, dan permainan bayangan adalah aspek-aspek yang memberikan pengalaman bagi indra penglihatan yang dieksplorasi untuk diterapkan dalam ruang-ruang tertentu.

- Pada area sirkulasi seperti ramp dan tangga, Pemilihan material dinding, lantai, dan plafon dengan koefisien penyerapan suara yang berbeda-beda memberikan pengalaman bagi indra pendengaran.
 - non-difabel dapat merasakan seperti apa memiliki indra yang lebih peka, difabel mendapat kesempatan bereksplorasi secara mandiri dengan panduan indra pendengaran dan peraba tersebut, menyatukan dua hal yang berbeda.
2. Tuna rungu
- Eksplorasi untuk indra pendengaran berdasarkan karakteristik dan koefisien penyerapan suara material

Tabel 5.6 Konsep interior bangunan

Ruang	Skematik Konsep	Konsep
Ruang Theater	Dibuat dengan pola kursi yang rapi namun tetap mengutamakan keamanan dan kemudahan sirkulasi difabel. Menyediakan space kosong untuk peletakan kursi roda	 <p>Ilustrasi</p>
Ruang musik	Tertata rapi sesuai letak fungsi alat musiknya, dan material yang aman agar tidak membahayakan pengguna difabel	 <p>Ilustrasi</p>
Ruang kesenian	Luas, tertata rapi, menggunakan material gabungan kayu dan pola kursi yang tertata rapi	 <p>Ilustrasi</p>
Ruang Hasil Karya	Dinding display dilapisi material yang berbeda-beda untuk membedakan fungsinya. Konsep ini dapat memberikan kesempatan tuna netra untuk beraktivitas dengan mandiri. Serta pencahayaan agar memudahkan tuna netra bergerak.	 <p>Ilustrasi</p>

Sumber: Analisis Penulis, 2020

5.6 Konsep Struktur

5.6.1 Struktur dan Material

Perencanaan struktur merupakan perencanaan yang sangat penting, dikarenakan apabila struktur bangunan tidak kokoh dan kuat maka akan mengakibatkan keruntuhan bangunan. Untuk pemilihan struktur harus dilihat dari lokasi perencanaan, kekuatan dan kelebihan masing-masing struktur yang akan digunakan. Sistem struktur berfungsi sebagai kerangka pembentuk ruang dan pendukung beban, maka perlu dipertimbangkan :

1. Ketahanan konstruksi dan keawetan bahan.
2. Kemudahan dalam proses pemasangan/ pengerjaan dan perawatan.
3. Nilai ekonomis konstruksi.

Sistem struktur terbagi menjadi dua, yaitu :

1. Struktur bawah (*sub structure*), bangunan yang berada dibawah permukaan tanah, yaitu pondasi.
2. Struktur atas (*upper structure*), terdiri dari rangka yang merupakan struktur sebagai pelindung bangunan dan isinya dari pengaruh luar.

Sistem struktur yang akan digunakan pada perancangan pusat kreatifitas difabel ini adalah sistem struktur bangunan bertingkat rendah, dengan rangkaian nya yaitu :

1. Pada struktur bawah menggunakan Pondasi tapak yaitu pondasi yang terbuat dari beton bertulang yang dibentuk papan/telapak. Alasan penggunaan pondasi tapak pada bangunan adalah :
 - a. Proses pengerjaan relatif sederhana.
 - b. Kebutuhan galian tanahnya tidak terlalu dalam.
 - c. Bisa digunakan untuk bangunan yang mempunyai 1 hingga 4 lantai bangunan.
 - d. Biaya pembuatannya ekonomis.
2. Struktur atas menggunakan struktur rangka atau skeleton yang terdiri dari kolom dan balok, plat lantai. kolom sebagai unsur vertikal yang berfungsi

sebagai penyalur beban dan gaya menuju tanah, sedangkan balok merupakan unsur horizontal yang berfungsi sebagai pemegang dan media pembagian beban dan gaya ke kolom.

3. Dinding pada bangunan akan menggunakan material batu bata dan semen di *finishing* tekstur halus, dan bata foam untuk dinding pemisah antar ruang (aman untuk difabel dan bertekstur sehingga dapat merasakan perbedaan antar ruang).

5.7 Konsep Utilitas

Sistem utilitas dipilih berdasarkan keperluan sebagai penunjang fungsi bangunan. Perencanaan sistem bangunan termasuk aspek yang menjadi pertimbangan dalam upaya pengembangan objek kedepannya dengan perkembangan zaman. Berikut adalah sistem utilitas gedung, yaitu:

5.7.1 Jaringan Air

1. Air Bersih

Sumber air bersih yang digunakan pada bangunan adalah sumber PDAM dan air sumur. Tujuan dari penggunaan 2 sumber ini adalah untuk meminimalisir terjadinya kekurangan air untuk suplai dan kegiatan didalam bangunan. Air bersih untuk keperluan pada bangunan diperoleh dari PDAM yang ditampung dalam tangki air yang kemudian disalurkan ke kolam renang, *lavatory*, dan *fire hydrant*.

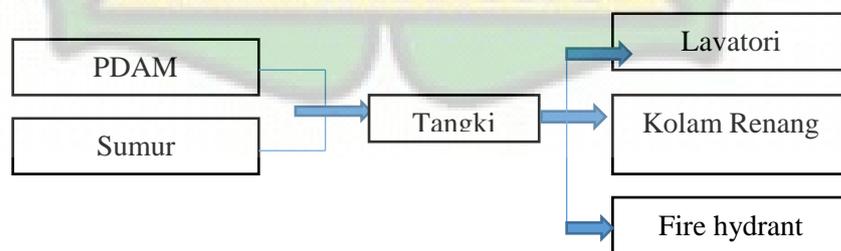


Diagram 5.1 : Jaringan Air Bersih

Sumber : Analisa Penilus

2. Air Kotor

Pada site sudah terdapat saluran drainase yang mengarah ke pembuangan kota, tinggal mengarahkan pada bangunan yang sudah ada.



Diagram 5.2: Jaringan Air Kotor dari WC, Lavatori dan dapur

Sumber : Analisa Pribadi

5.7.2 Jaringan Listrik

Sistem ME (*mechanical electrical*) utama diperoleh melalui jaringan PLN dengan sumber listrik cadangan yang berasal dari generator listrik atau genset yang berfungsi secara otomatis apabila listrik dari PLN mengalami pemadaman.

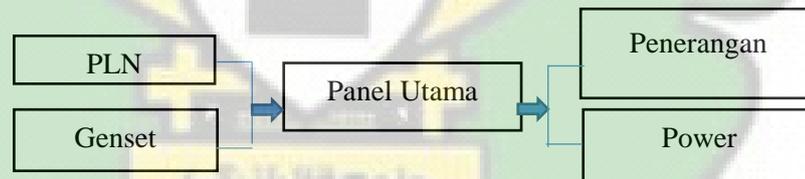


Diagram 5.3: Jaringan Listrik

Sumber : Analisa Penulis 2020

5.7.3 Sistem kebakaran

Penanggulangan bahaya kebakaran pada bangunan Pusat pelayanan Difabel ini akan dibagi dua, yaitu sistem penanggulangan aktif dan pasif.

Sistem penanggulangan pasif :

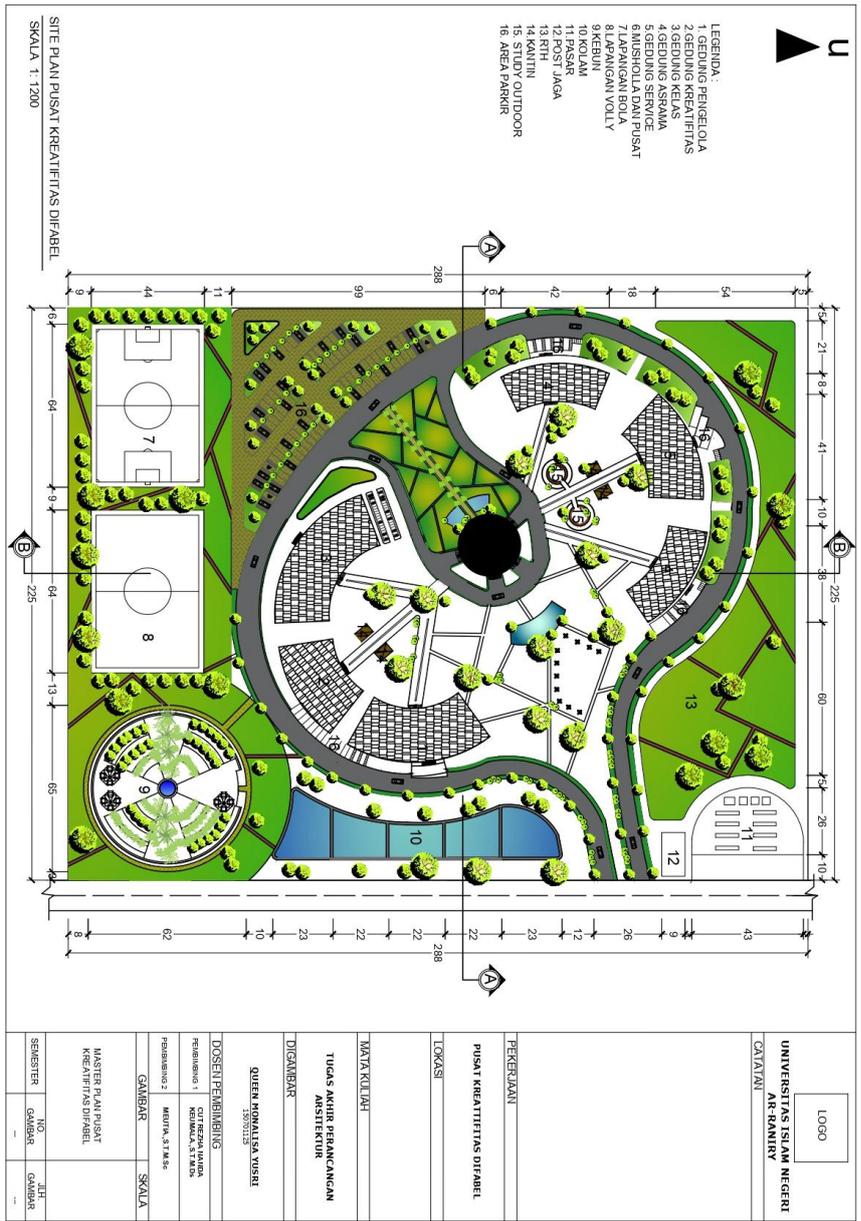
1. Penanggulangan material yang aman dari bahaya kebakaran, misalnya untuk bagian ruangan yang didalamnya terdapat bahan-bahan yang mudah meledak menggunakan material dinding dari lapisan bata plester dengan lapisan keramik.

BAB VI HASIL PERANCANGAN

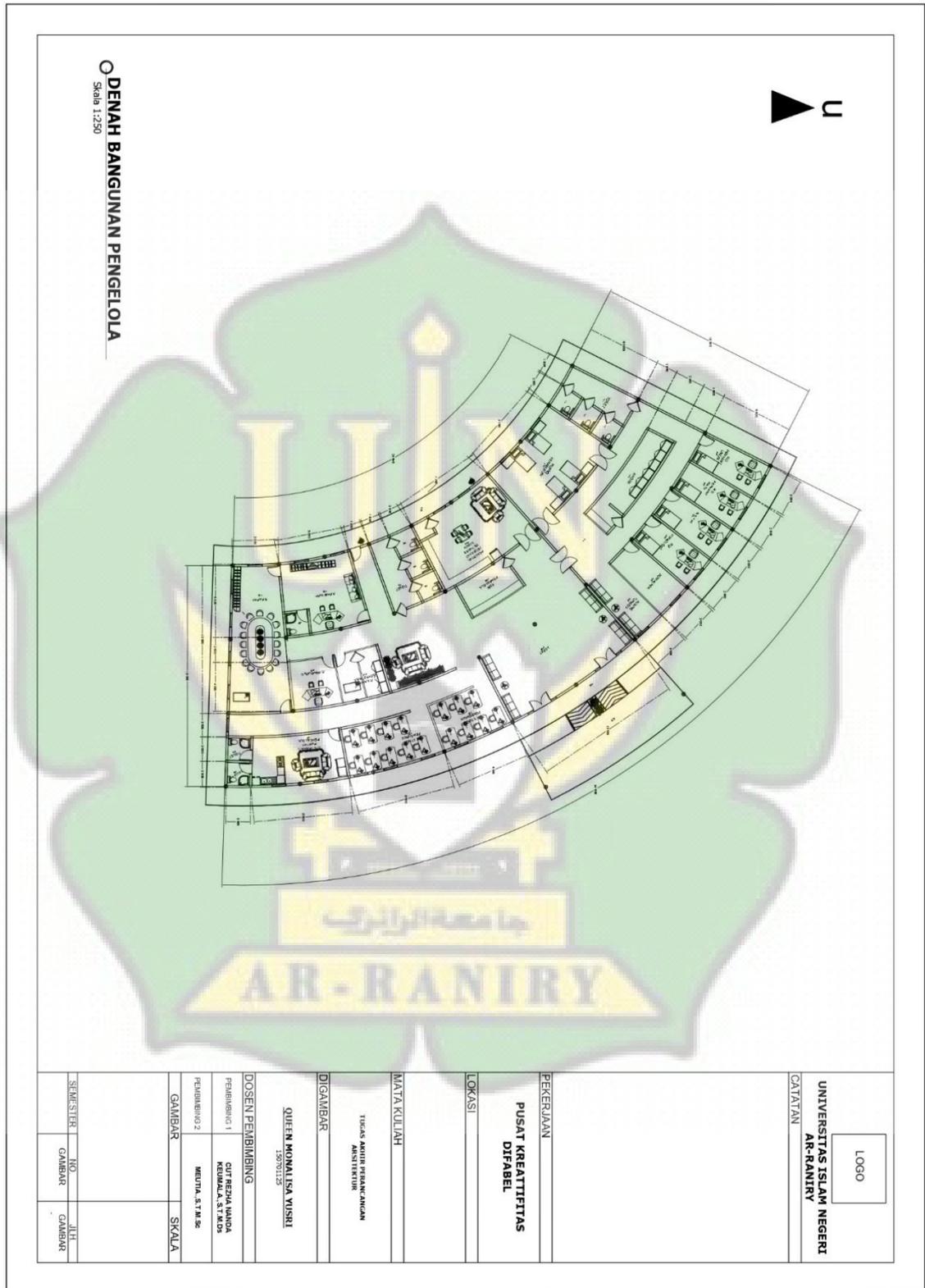
6.1 Gambar Arsitektural



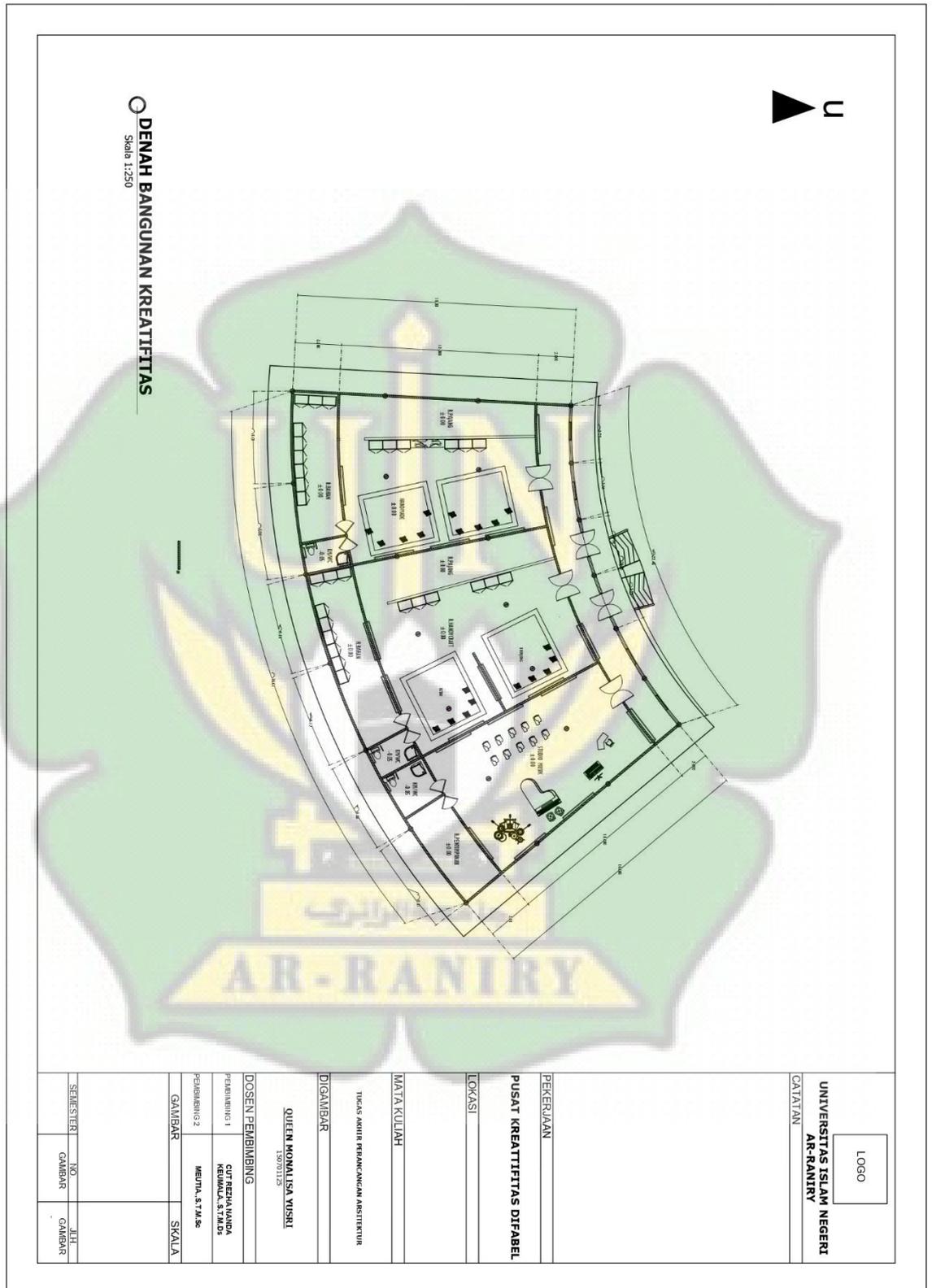
Gambar 6.1 : Lay Out Pusat Kreatifitas Difabel
Sumber : Data Penulis



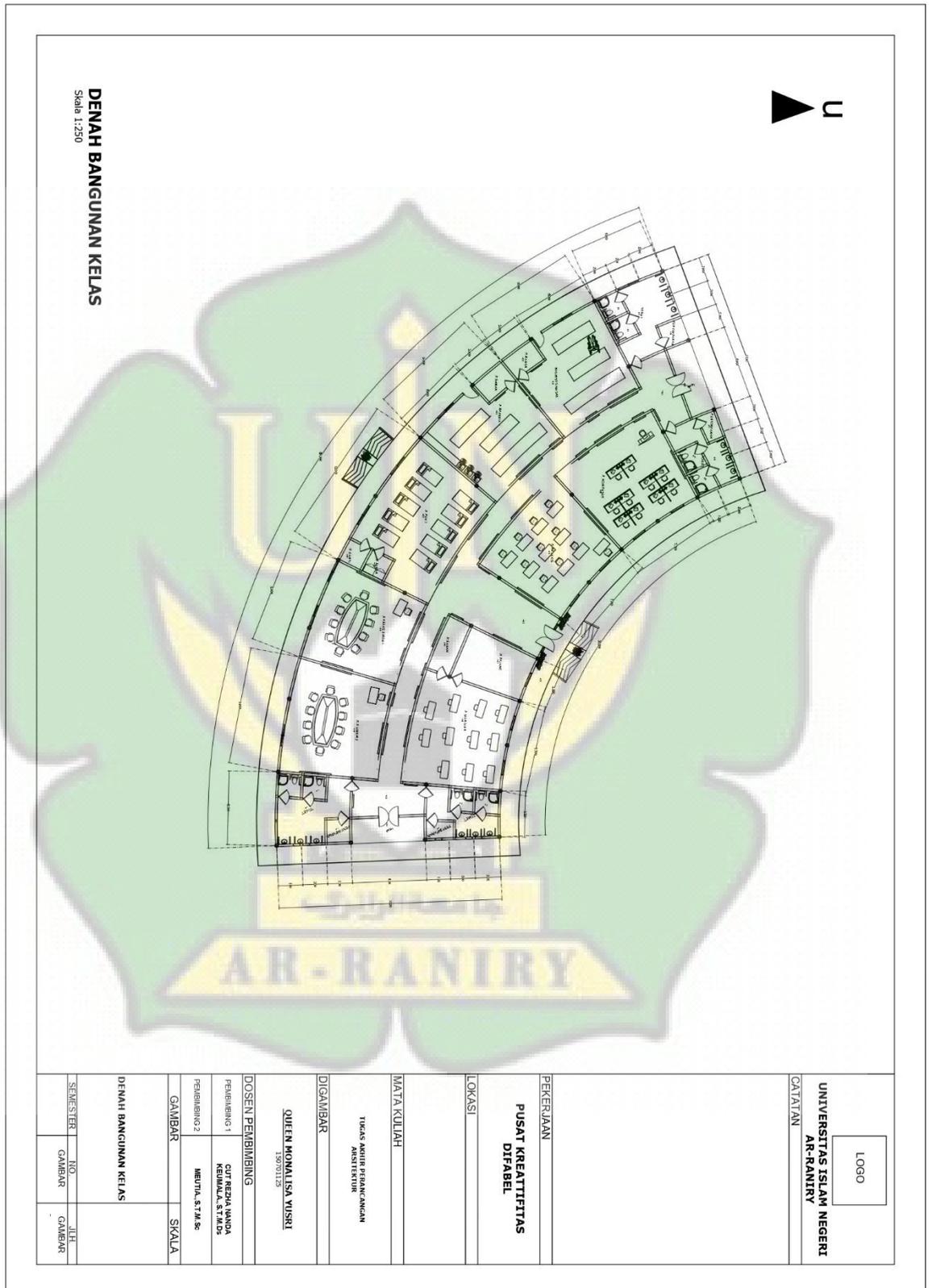
Gambar 6.2 : Site Plan Pusat Kreatifitas Difabel
Sumber : Data Penulis



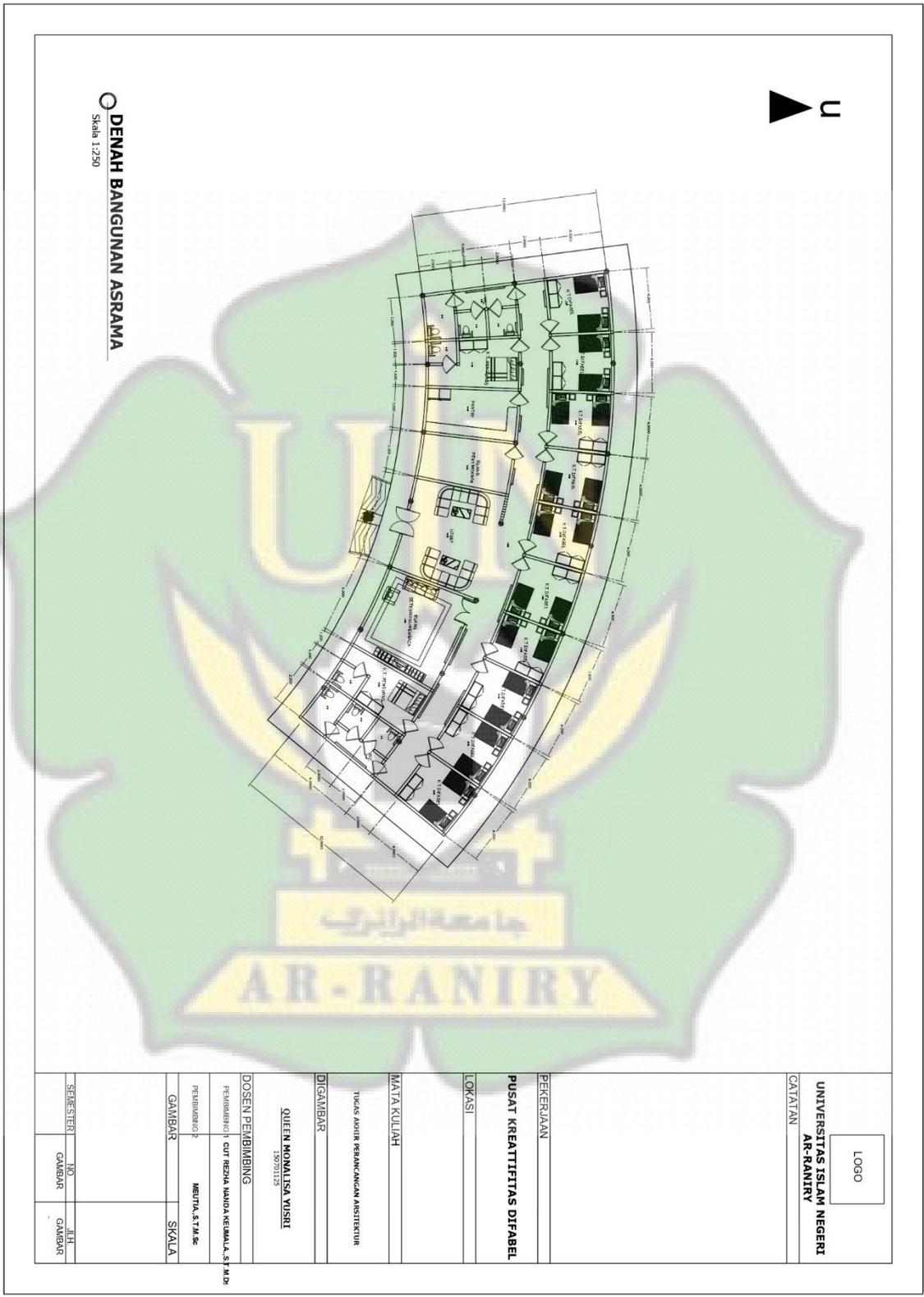
Gambar 6.3 : Denah Bangunan Pengelola
Sumber : Data Penulis



Gambar 6.4 : Denah Bangunan Kreatifitas
Sumber : Data Penulis



Gambar 6.5 : Denah Bangunan Kelas
Sumber : Data Penulis

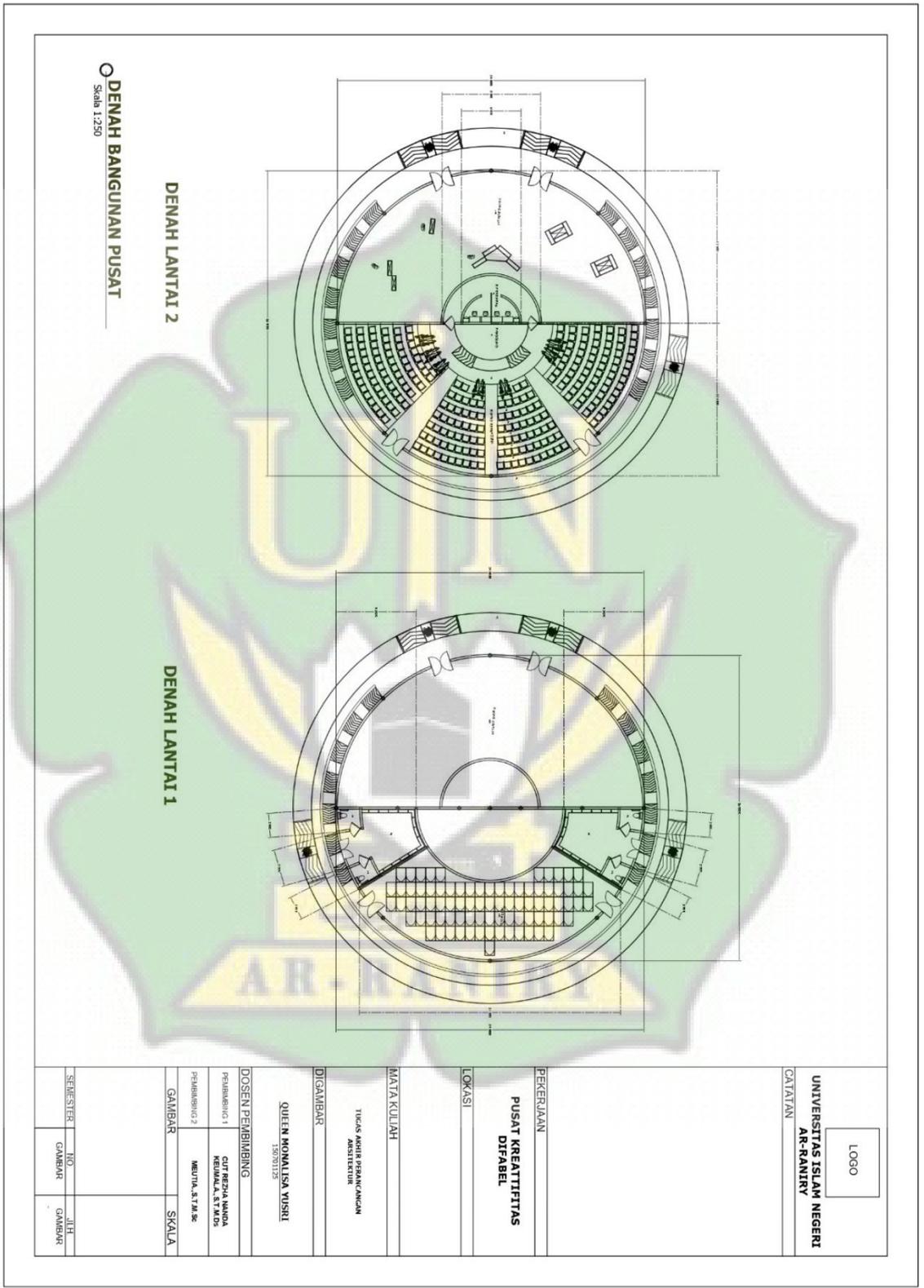


LOGO	
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY	
CATATAN	
PEKERJAAN	
PUSAT KREATIFITAS DIPABEL	
LOKASI	
MATA KULIAH	
TUGAS ANGGRAH PERANCANGAN ARSITEKTUR	
DIGAMBAR	
QUEEN MONALISA VISRI 15070112	
DOSEN PEMBIMBING	
PEMBIMBING 1	CUT REZHA NAWDA KEMALA, S.T.M.D.
PEMBIMBING 2	MEUTIA, S.T.M.Sc
GAMBAR	SKALA
SEMESTER	VIII
GAMBAR	GANBAR

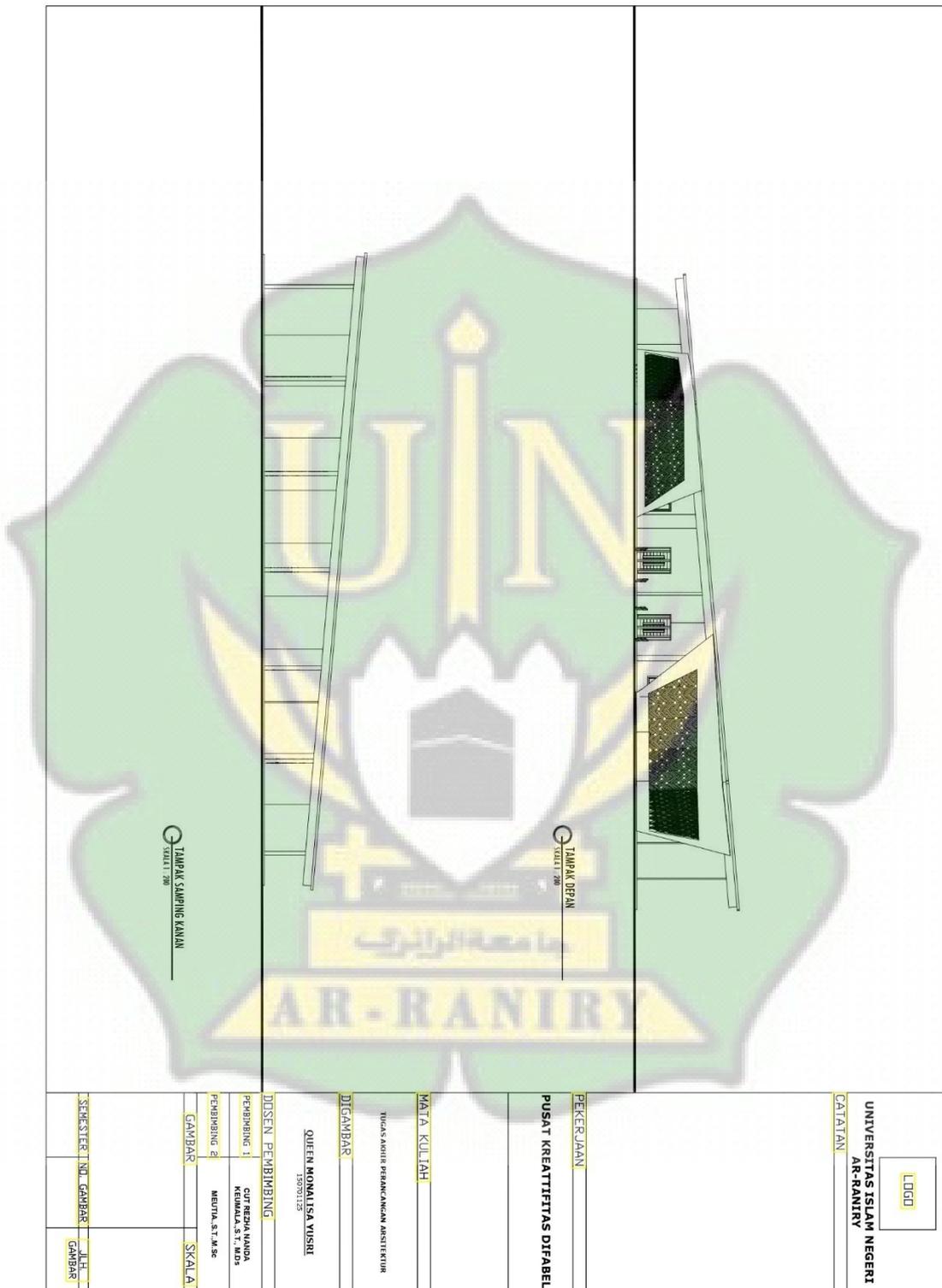
Gambar 6.6 : Denah Bangunan Asrama
Sumber : Data Penulis



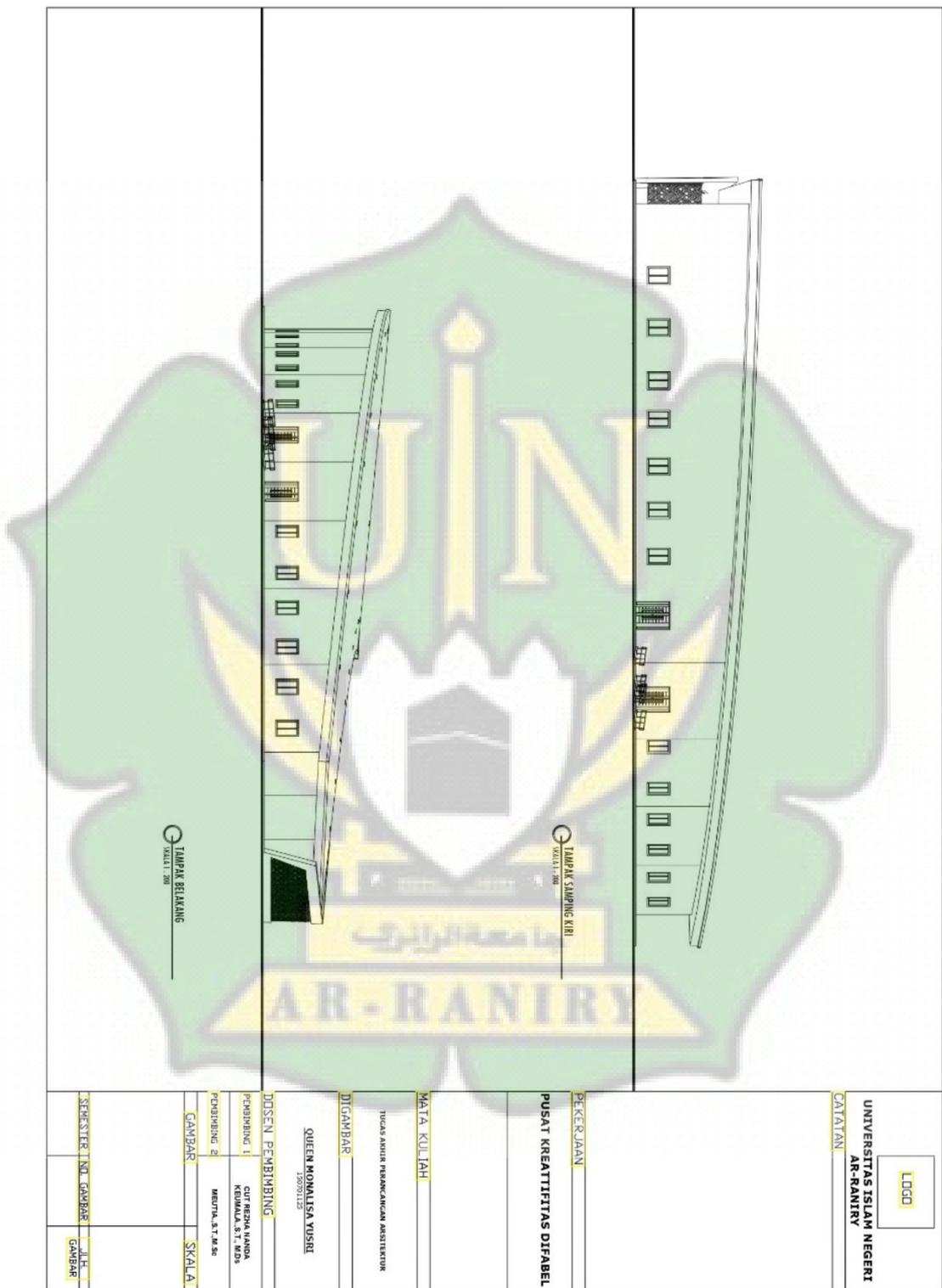
Gambar 6.7 : Denah Bangunan Service
Sumber : Data Penulis



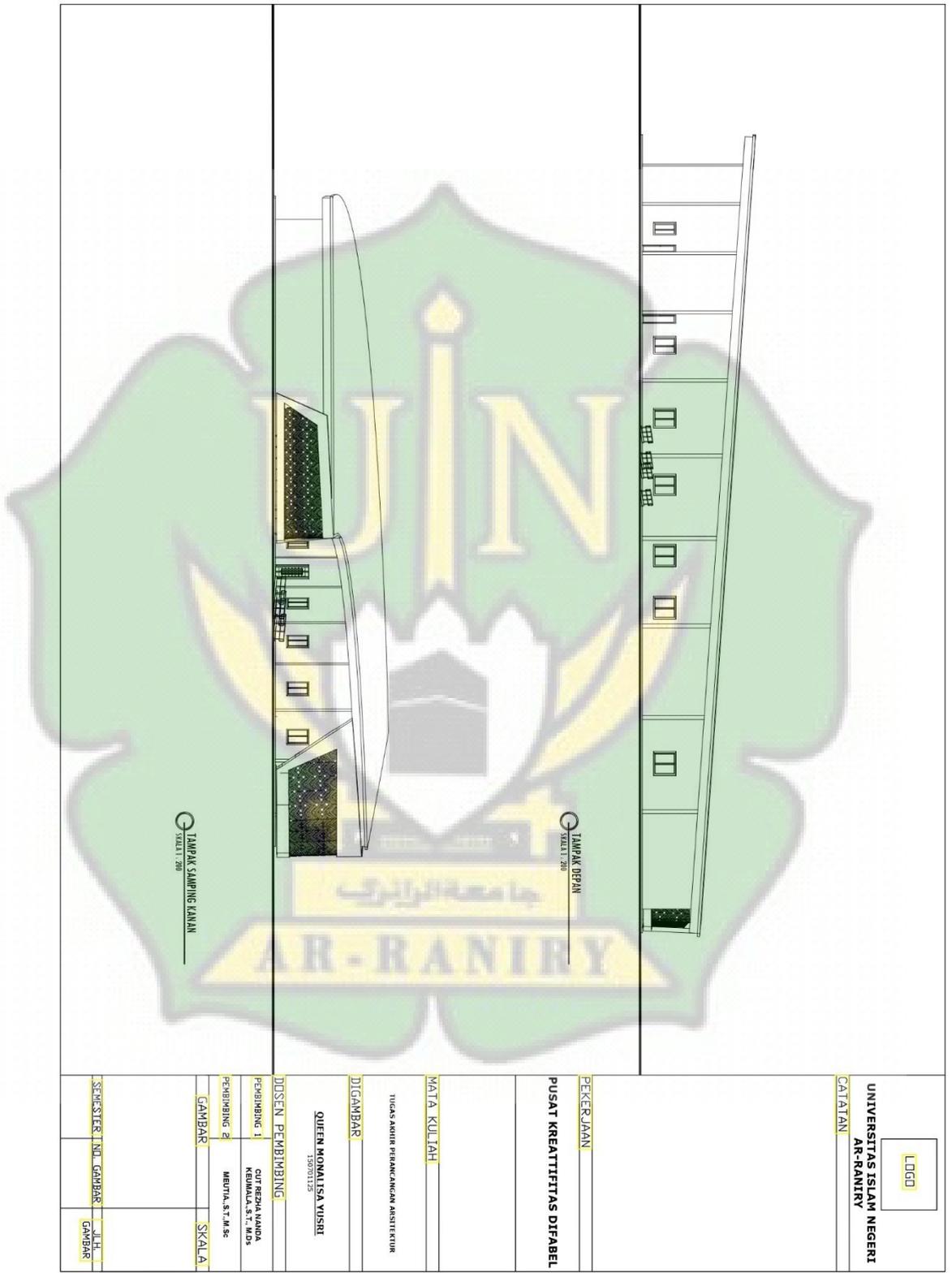
Gambar 6.8 : Denah Bangunan Pusat
Sumber : Data Penulis



Gambar 6.9 : Tampak Bangunan Pusat
Sumber : Data Penulis

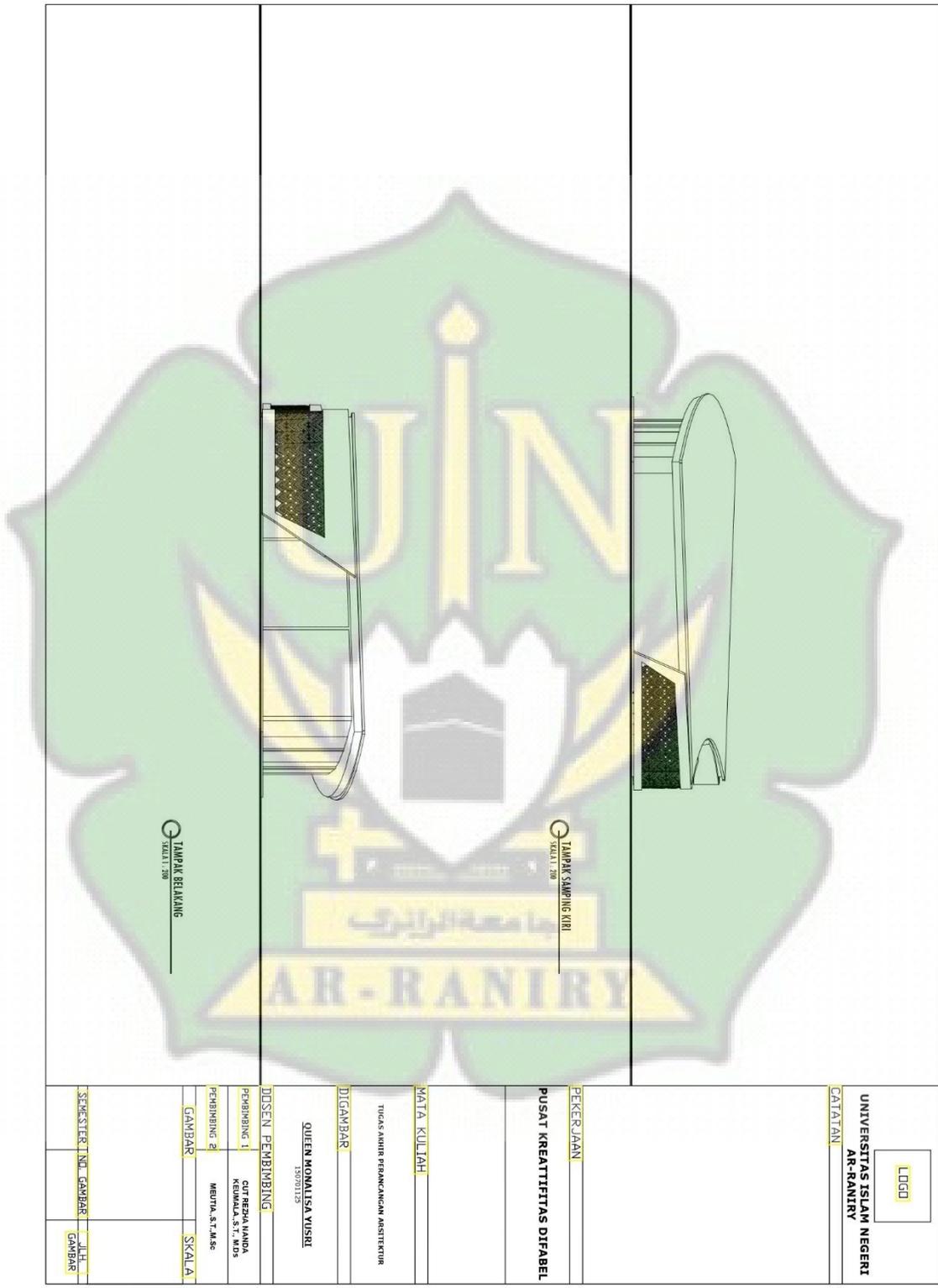


Gambar 6.10 : Tampak Bangunan Pusat
Sumber : Data Penulis



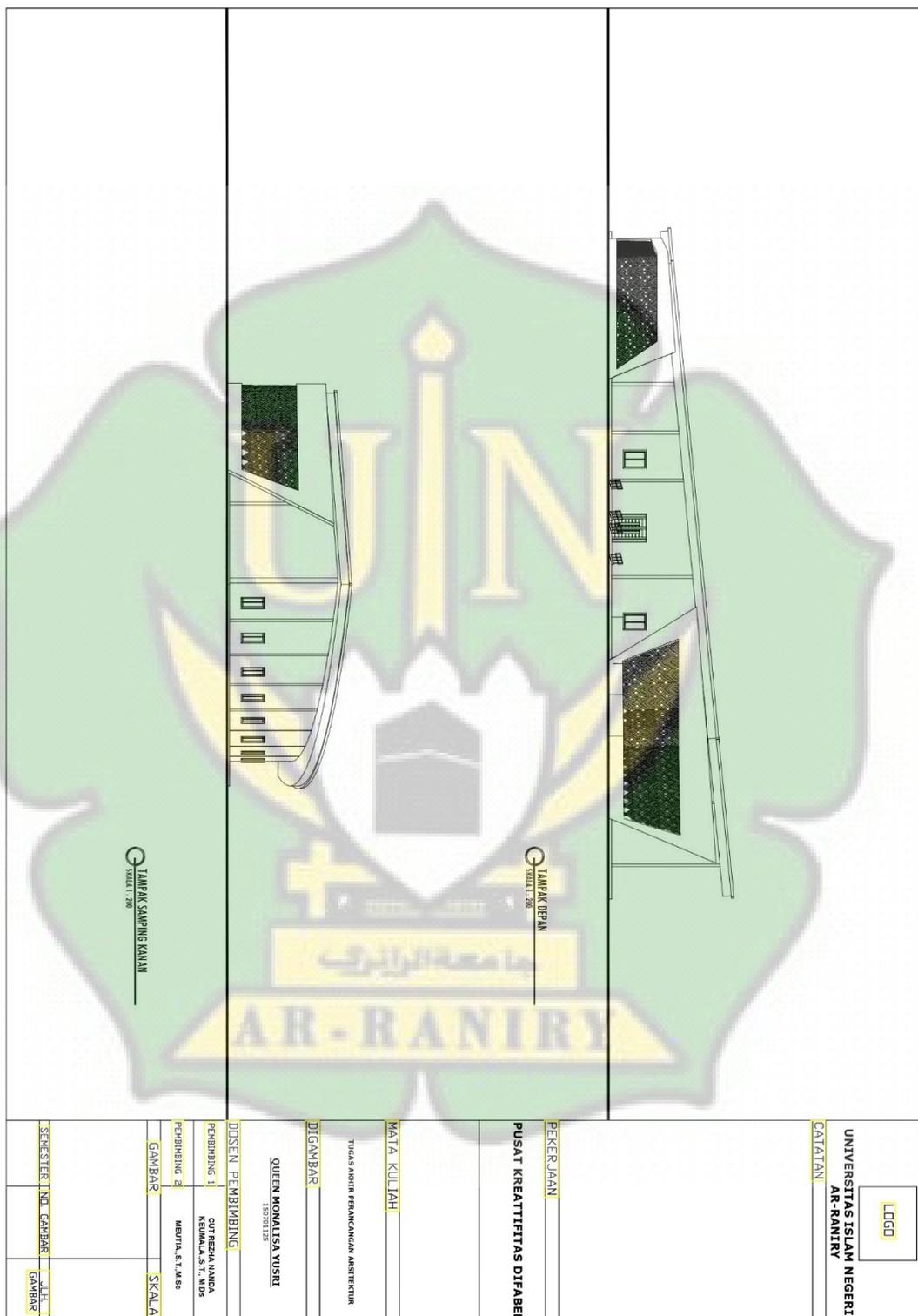
<p>LOGO</p> <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY</p>	
<p>CATATAN</p>	
<p>PEKERJAAN</p>	
<p>PUSAT KREATIFITAS DIFABEL</p>	
<p>MATA KULIAH</p>	
<p>TUGAS AKHIR PERANCANGAN ARSITEKTUR</p>	
<p>DIGAMBAR</p>	
<p>QUEEN MONALISA YUSRI 15001123</p>	
<p>DOSEN PEMBIMBING</p>	
<p>PEMBIMBING 1</p>	<p>SUR BEHA NURBA KEMAS, S.T., M.DS</p>
<p>PEMBIMBING 2</p>	<p>MELTIA, S.T.M.Sc</p>
<p>GAMBAR</p>	<p>SKALA</p>
<p>SEMESTER</p>	<p>JLH</p>
<p>NO. GAMBAR</p>	<p>GAMBAR</p>

Gambar 6.11 : Tampak Bangunan Kreatifitas
Sumber : Data Penulis

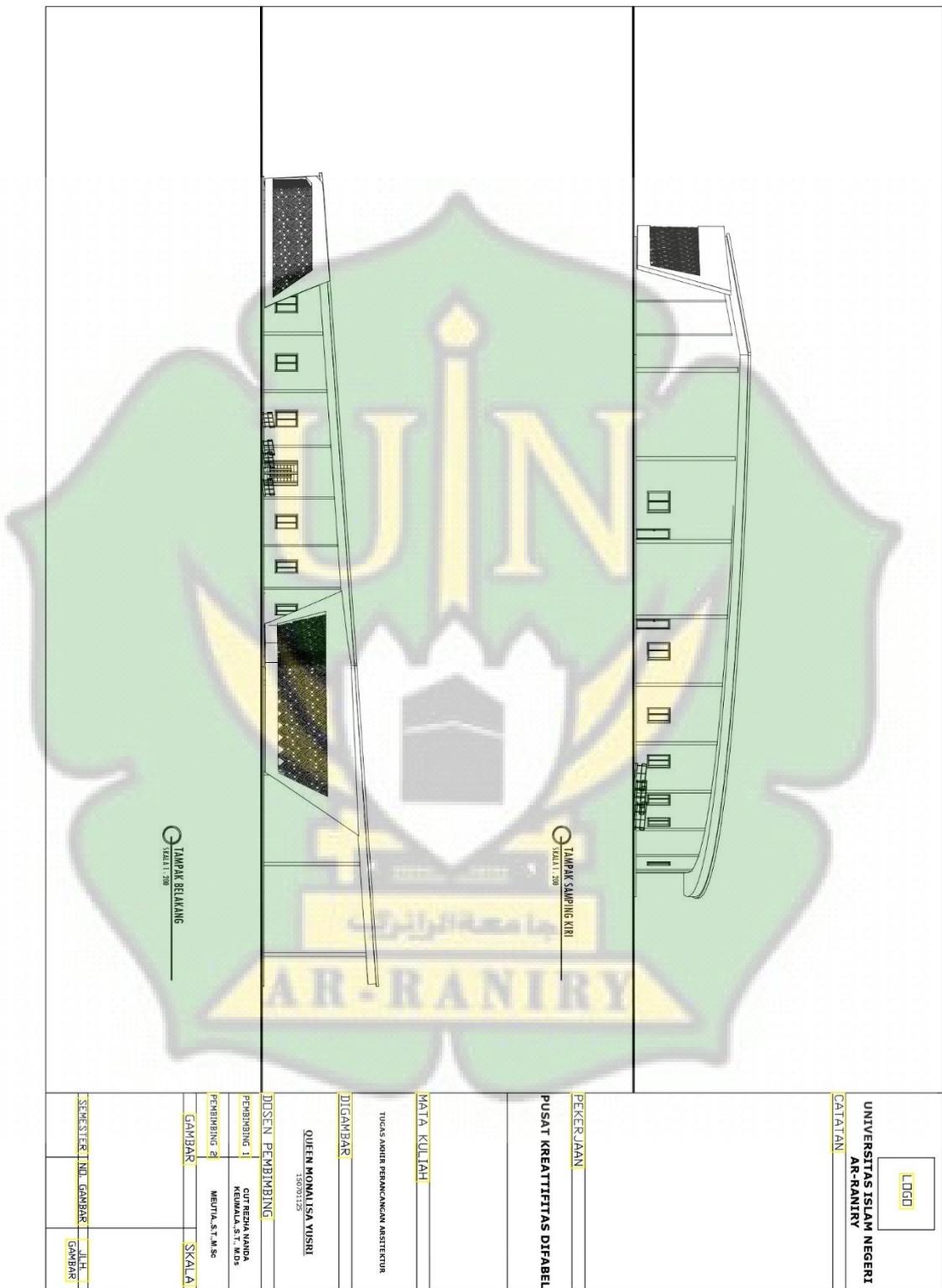


<p>LOGO</p> <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY</p>	
<p>CATATAN</p>	
<p>PEKERJAAN</p> <p>PUSAT KREATIFITAS DIPABEL</p>	
<p>MATA KULIAH</p> <p>TUGAS AMIR PERANCANGAN ARSITEKTUR</p>	
<p>DIGAMBAR</p> <p>QUEEN MONALISA VISRI 150901123</p>	
<p>DISEN PEMERIBING</p> <p>PEMERIBING 1 GUT REHA NANDA KEUMALA S.T. MDS</p> <p>PEMERIBING 2 MEOTHA S.T. M. AS</p>	
<p>GAMBAR</p>	<p>SKALA</p>
<p>SEMESTER. NO. GAMBAR</p>	<p>JLH. GAMBAR</p>

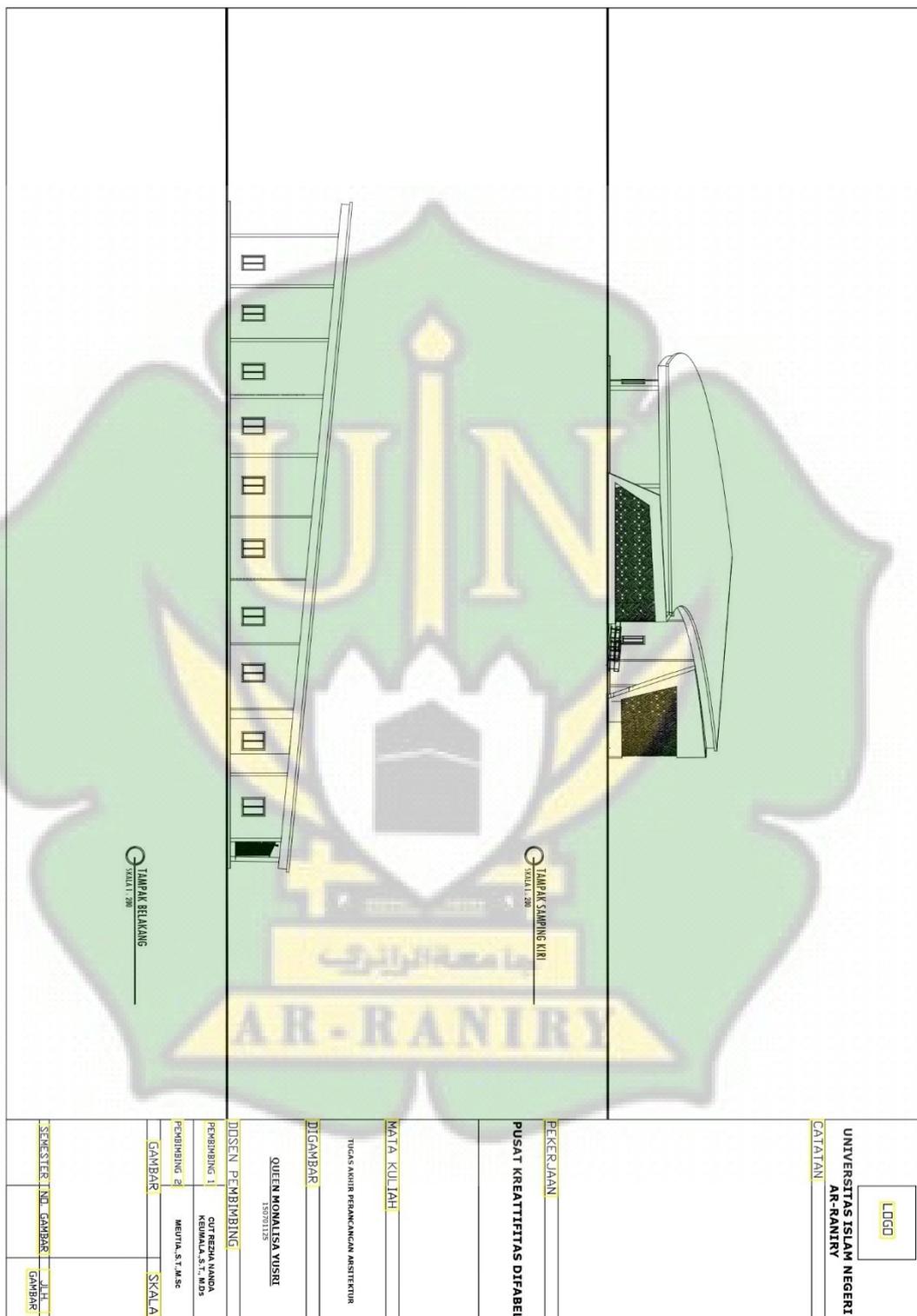
Gambar 6.12: Tampak Bangunan Kreatifitas
Sumber : Data Penulis



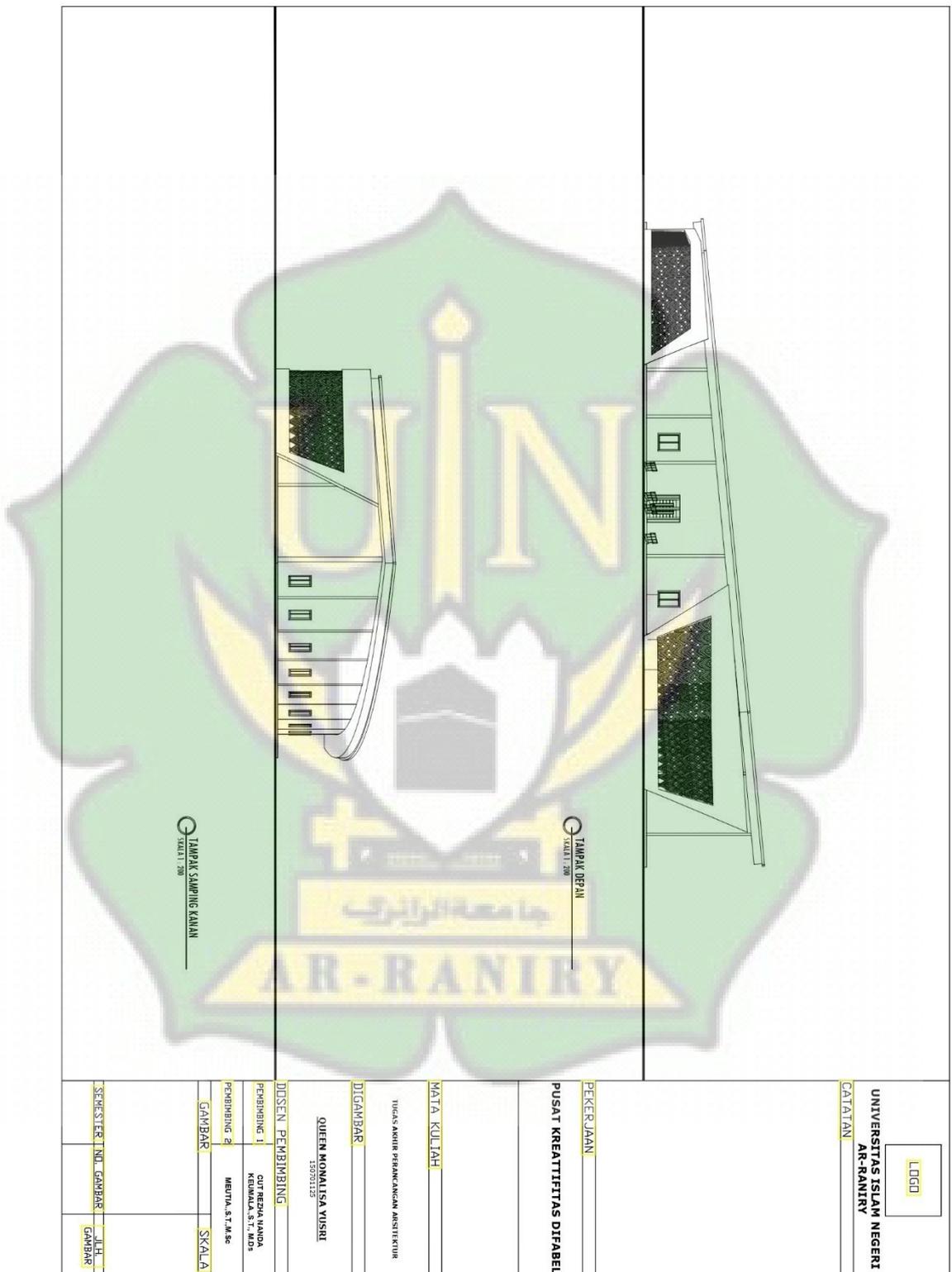
Gambar 6.13: Tampak Bangunan Kelas
Sumber : Data Penulis



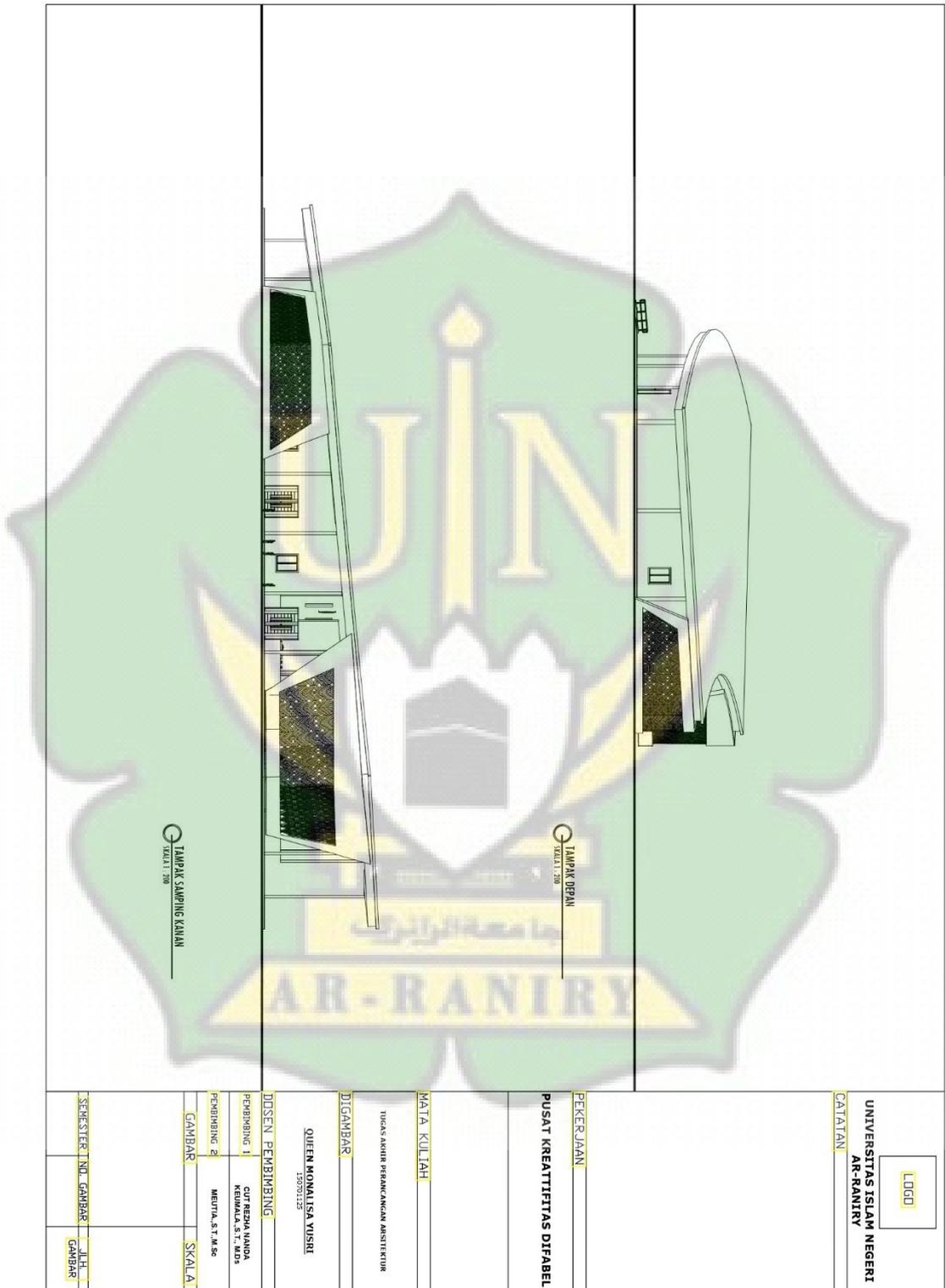
Gambar 6.14: Tampak Bangunan Kelas
Sumber : Data Penulis



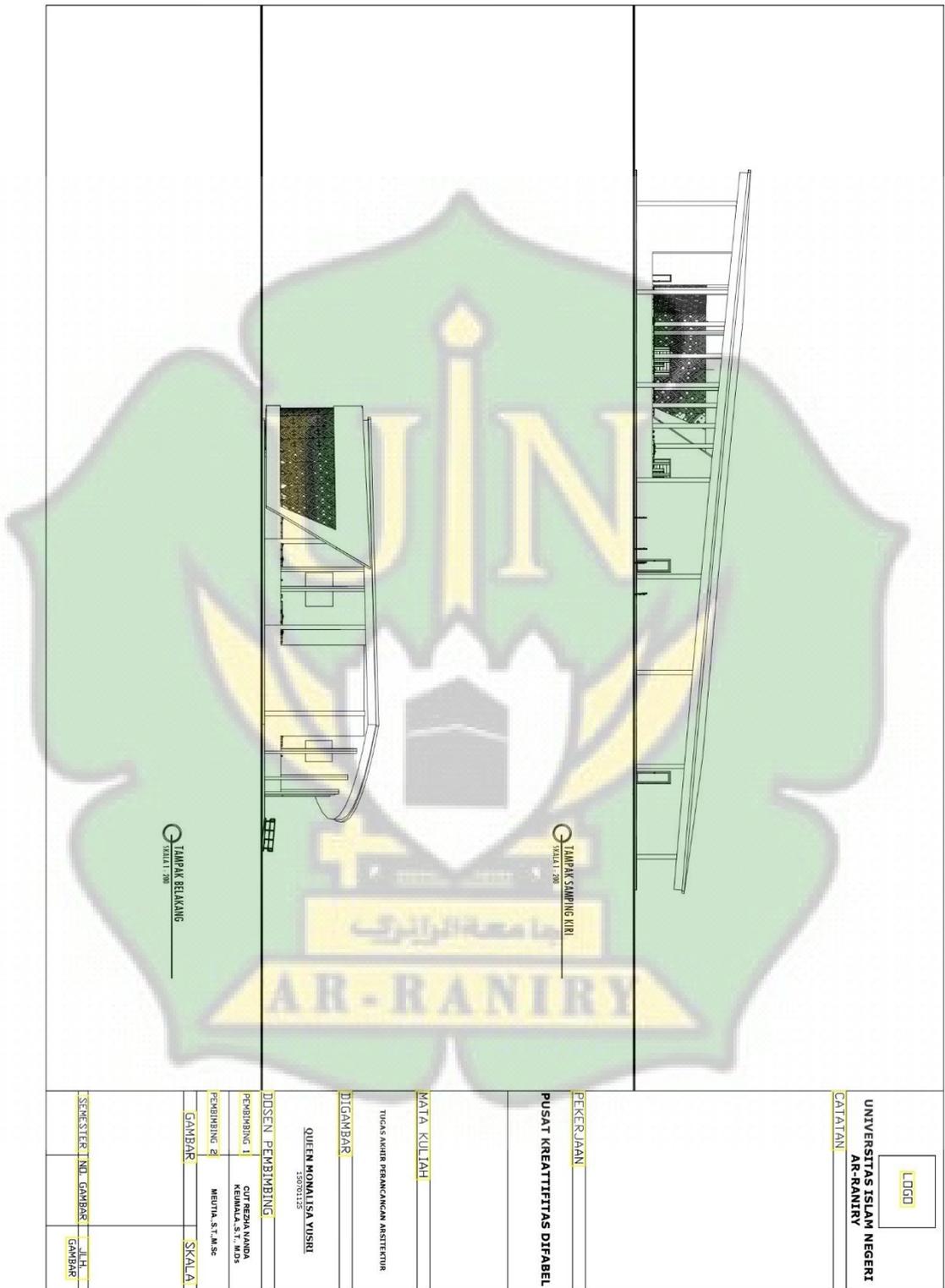
Gambar 6.15: Tampak Bangunan Asrama
Sumber : Data Penulis



Gambar 6.16: Tampak Bangunan Asrama
 Sumber : Data Penulis



Gambar 6.17: Tampak Bangunan Service
Sumber : Data Penulis

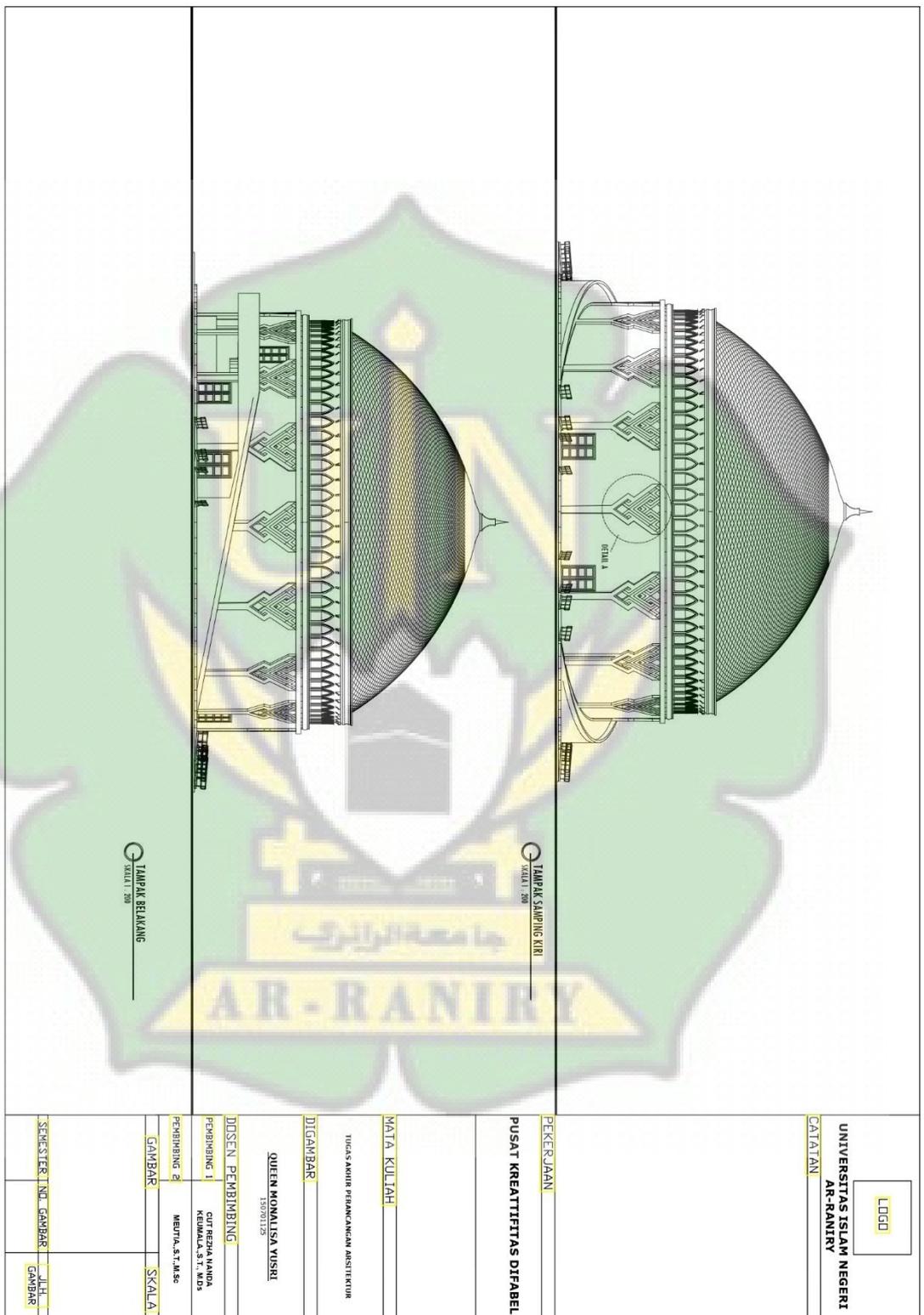


	
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY	
CATATAN	
PEKERJAAN	
PUSAT KREATIFITAS DIFABEL	
MATA KULIAH	
TUGAS AKHIR PERANCANGAN ARSITEKTUR	
DIGAMBAR	
DOSEN PEMBIMBING	
PEMBIMBING 1	CUT REZA NANDA KEMALA, S.T., M.DS
PEMBIMBING 2	MERITA, S.T., M.Sc
GAMBAR	
SKALA	
SEMESTER	NO. GAMBAR
II	1
JILID	
I	
GAMBAR	

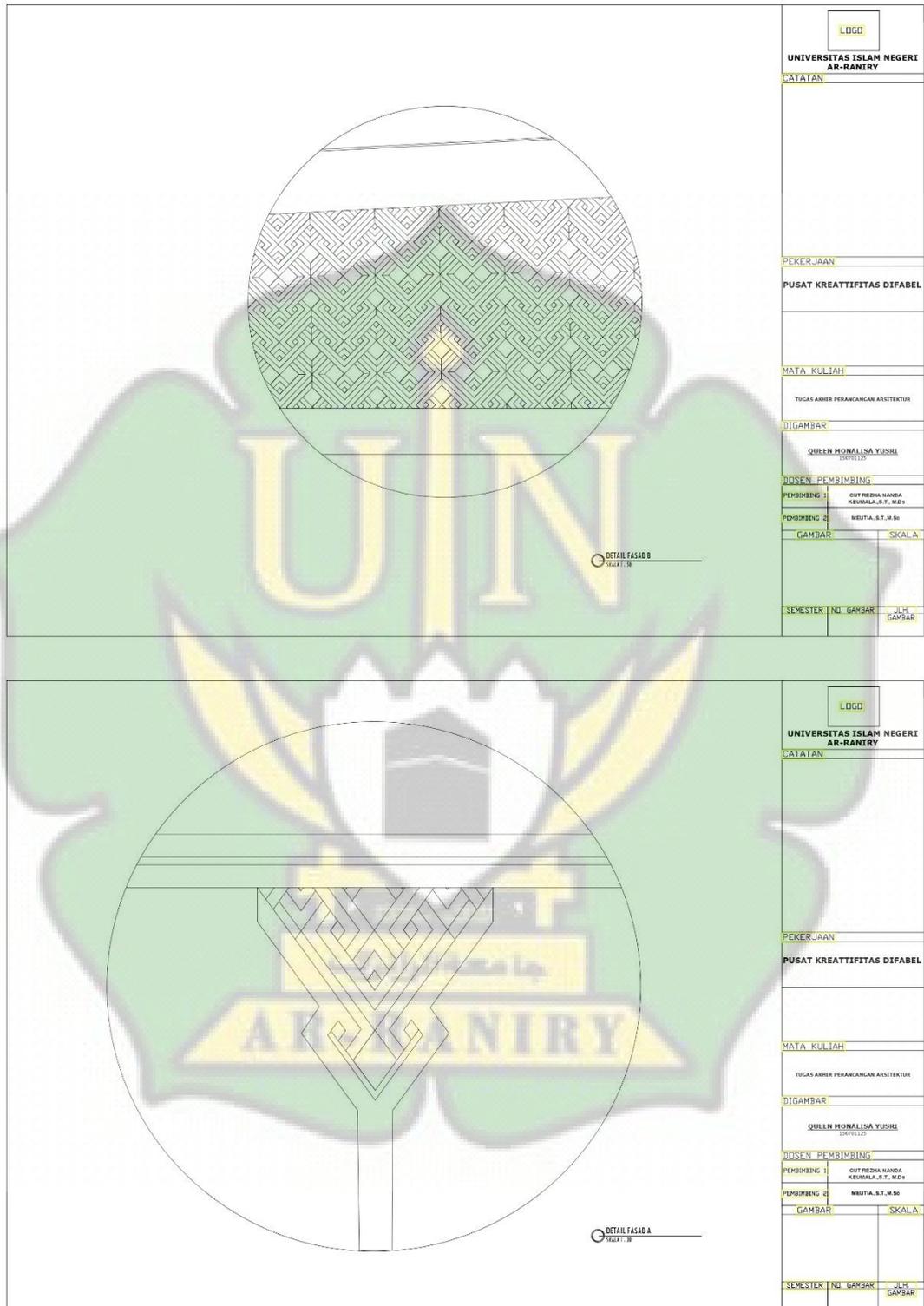
Gambar 6.18: Tampak Bangunan Service
Sumber : Data Penulis



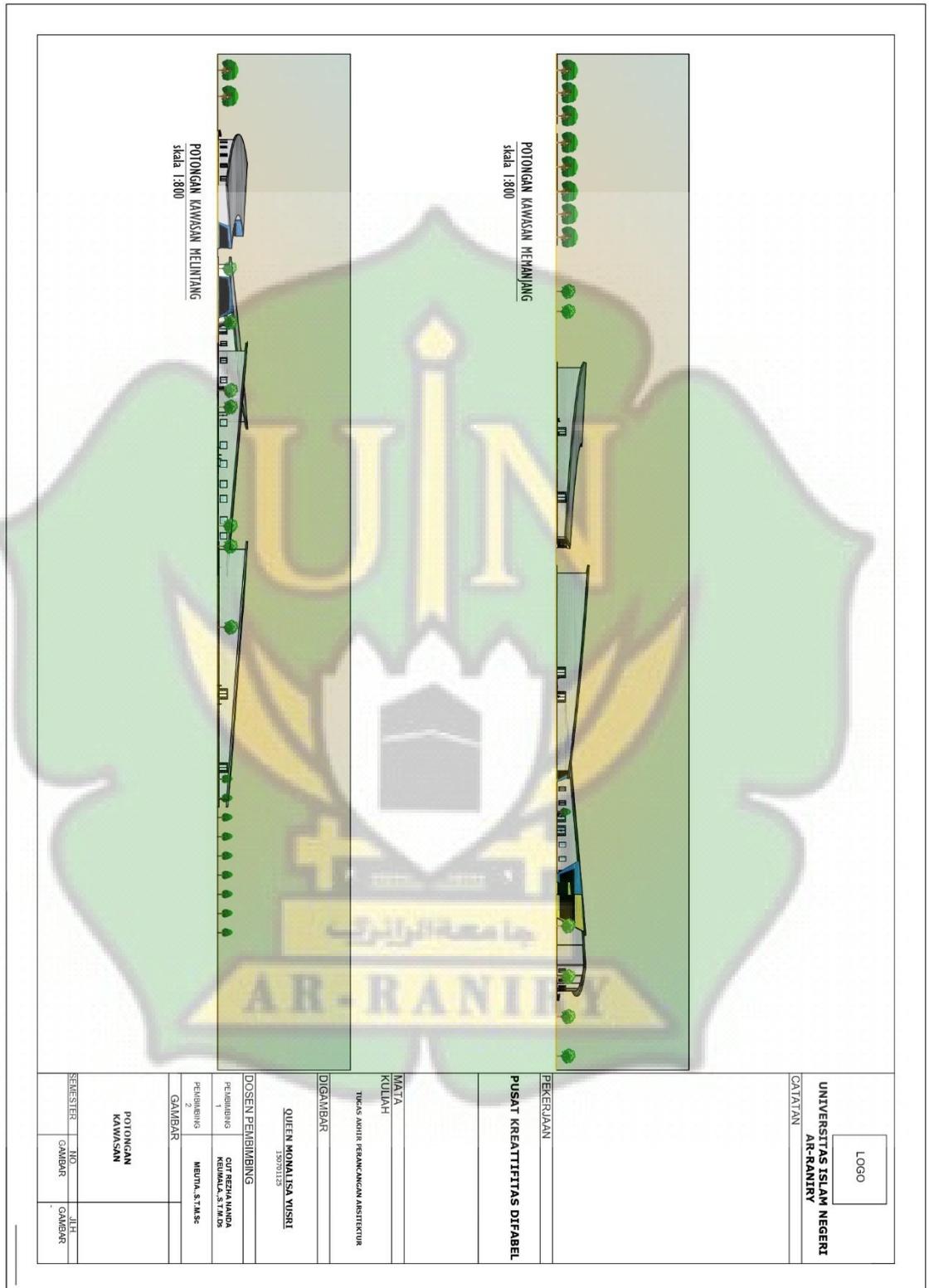
Gambar 6.19: Tampak Bangunan Pusat
Sumber : Data Penulis



Gambar 6.20: Tampak Bangunan Pusat
Sumber : Data Penulis

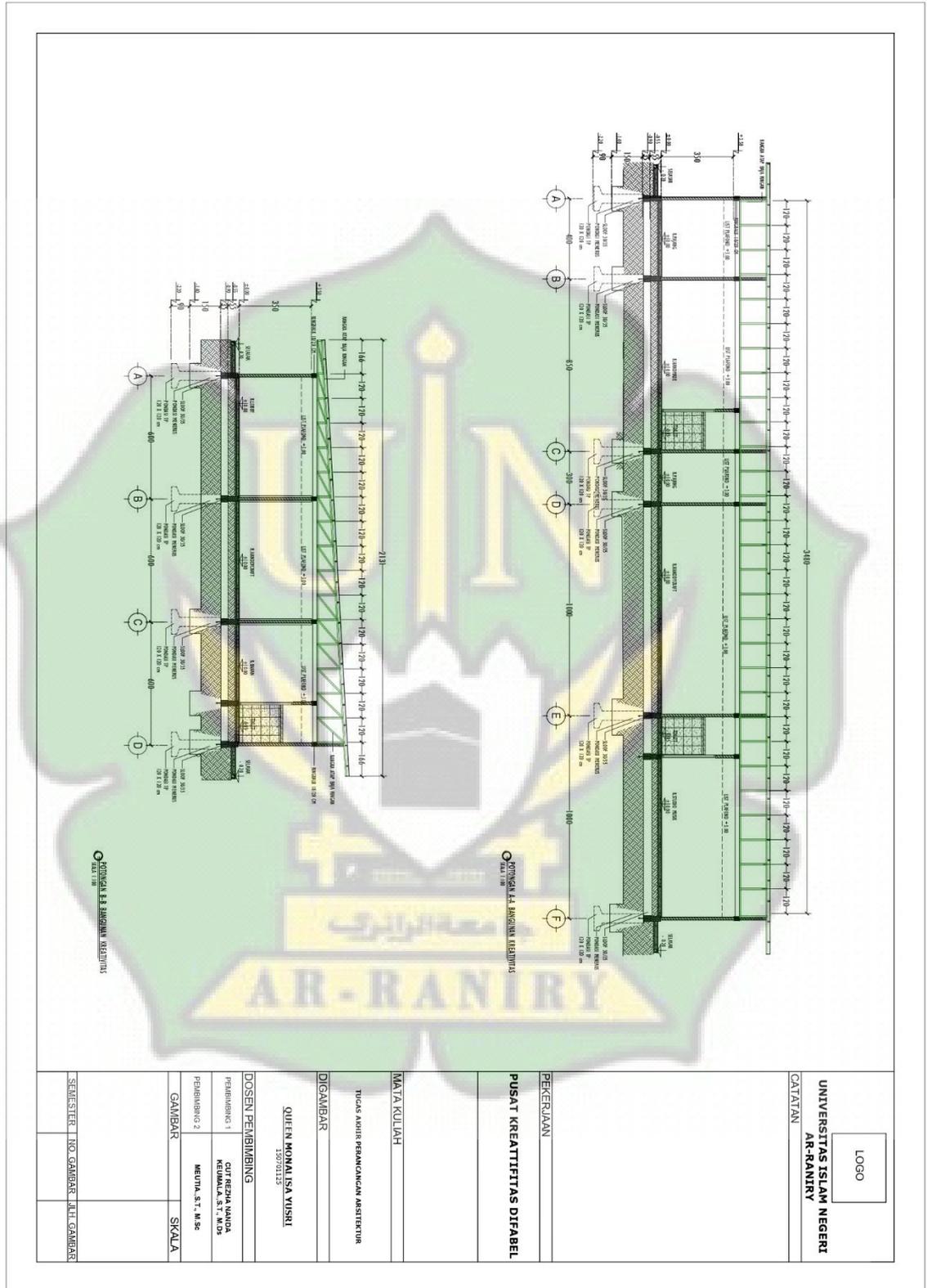


Gambar 6.21: Tampak Bangunan Pusat
Sumber : Data Penulis

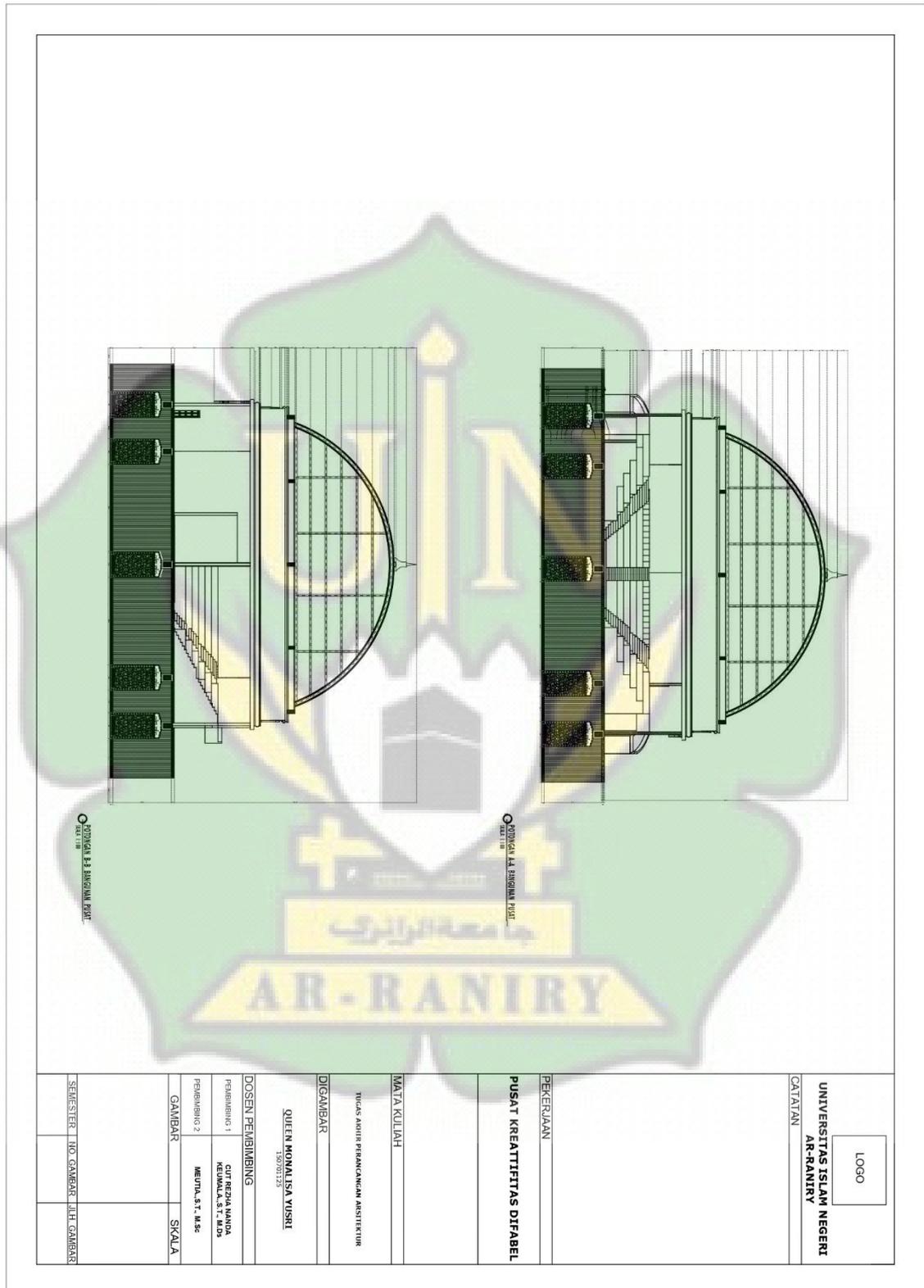


LOGO UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY	
CATATAN	
PEKERJAAN	
PUSAT KREATIVITAS DIRABEL	
MATA KULIAH	
TUGAS AKHIR PERANCANGAN ARSITEKTUR	
DIAJAR OLEH	
QUEEN MOMALISA YISRI <small>15070112</small>	
DOSEN PEMBIMBING	
1	CUT REZIA NANDA <small>REDAWATI, S.T.M.S.</small>
2	MERTYA, S.T.M.S.
POTONGAN KAWASAN GAMBAR	
SEMESTER	NO. GAMBAR
	JLH. GAMBAR

Gambar 6.22: Potongan Kawasan
Sumber : Data Penulis



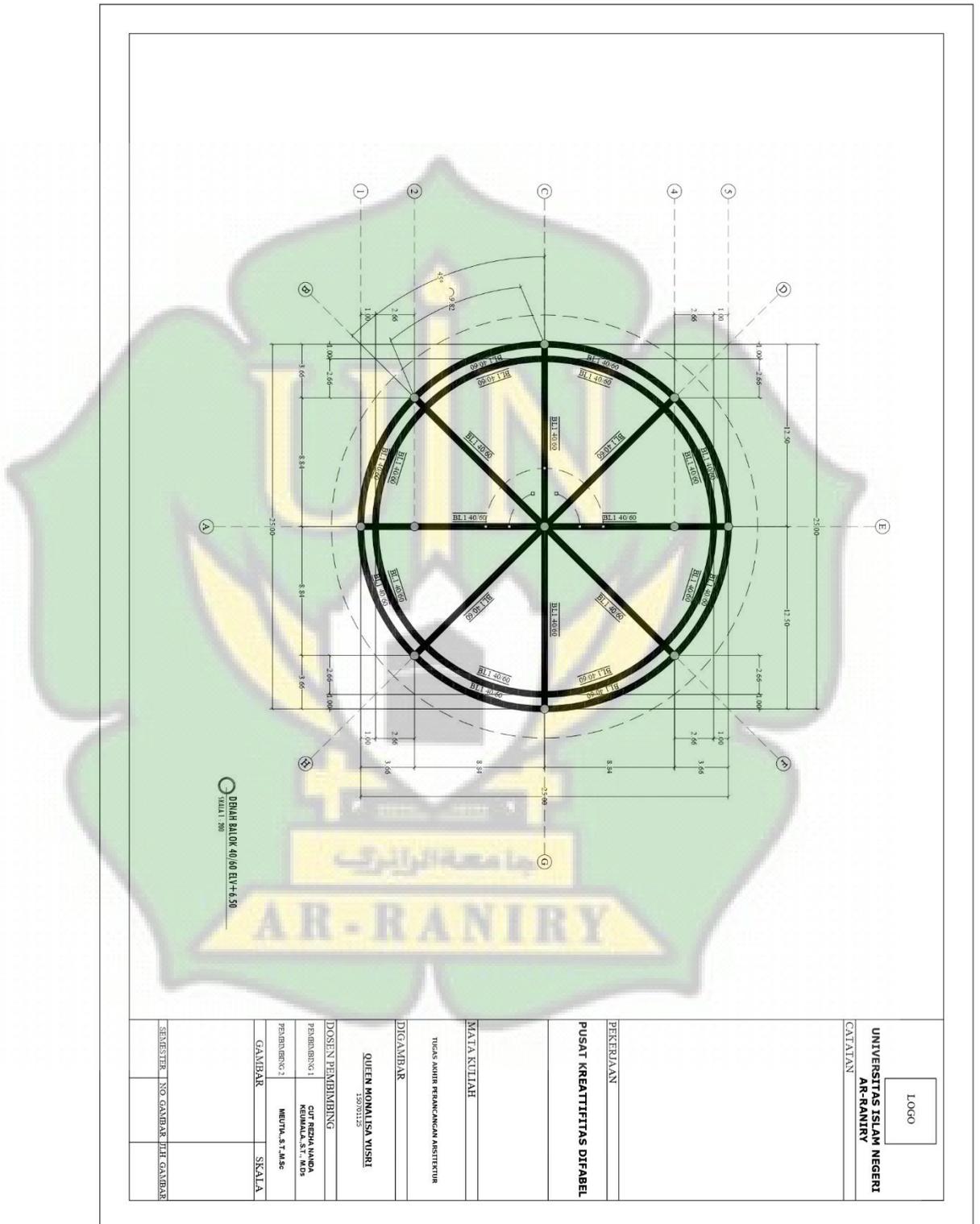
Gambar 6.23: Potongan Bangunan Kreatifitas
Sumber : Data Penulis



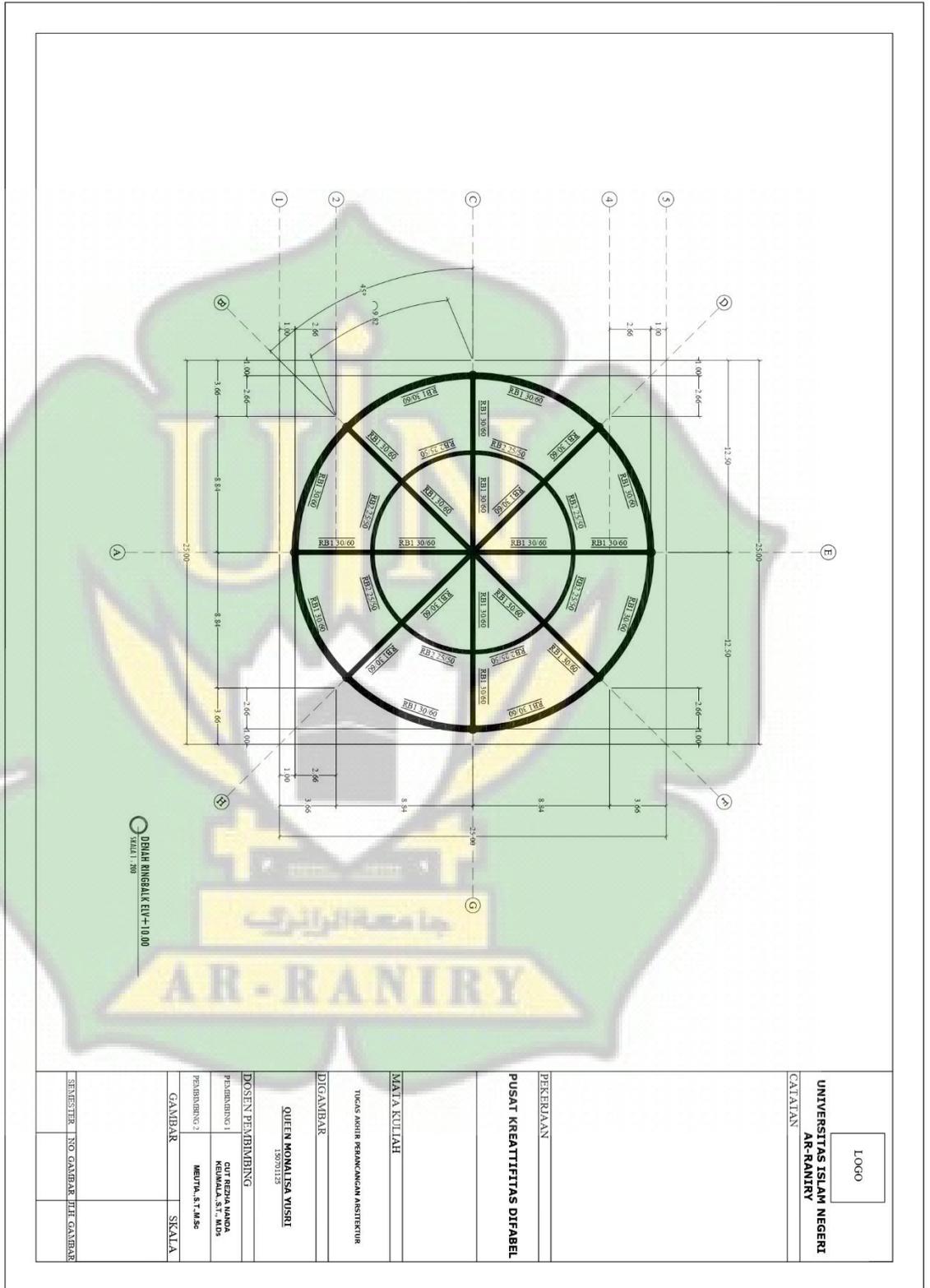
<p>LOGO</p> <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGRI AR-RANIRY</p>		
<p>CATATAN</p>		
<p>PEKERJAAN</p>		
<p>PUSAT KREATIFITAS DIFABEL</p>		
<p>MATA KULIAH</p> <p>TUGAS ANGGRA PERANCANGAN ARSITEKTUR</p>		
<p>DIGAMBAR</p> <p>QUEEN KONALISA YUSRI 150201120</p>		
<p>DOSEN PEMBIMBING</p> <p>PEMBIMBING 1 CUT REZIA NANDA KEUMALA, S.T., M.DS</p> <p>PEMBIMBING 2 MELITA, S.T., M.Sc</p>		
<p>GAMBAR</p> <p>SKALA</p>		
SEMESTER	NO. GAMBAR	JUH. GAMBAR

Gambar 6.24: Potongan Bangunan Pusat
Sumber : Data Penulis

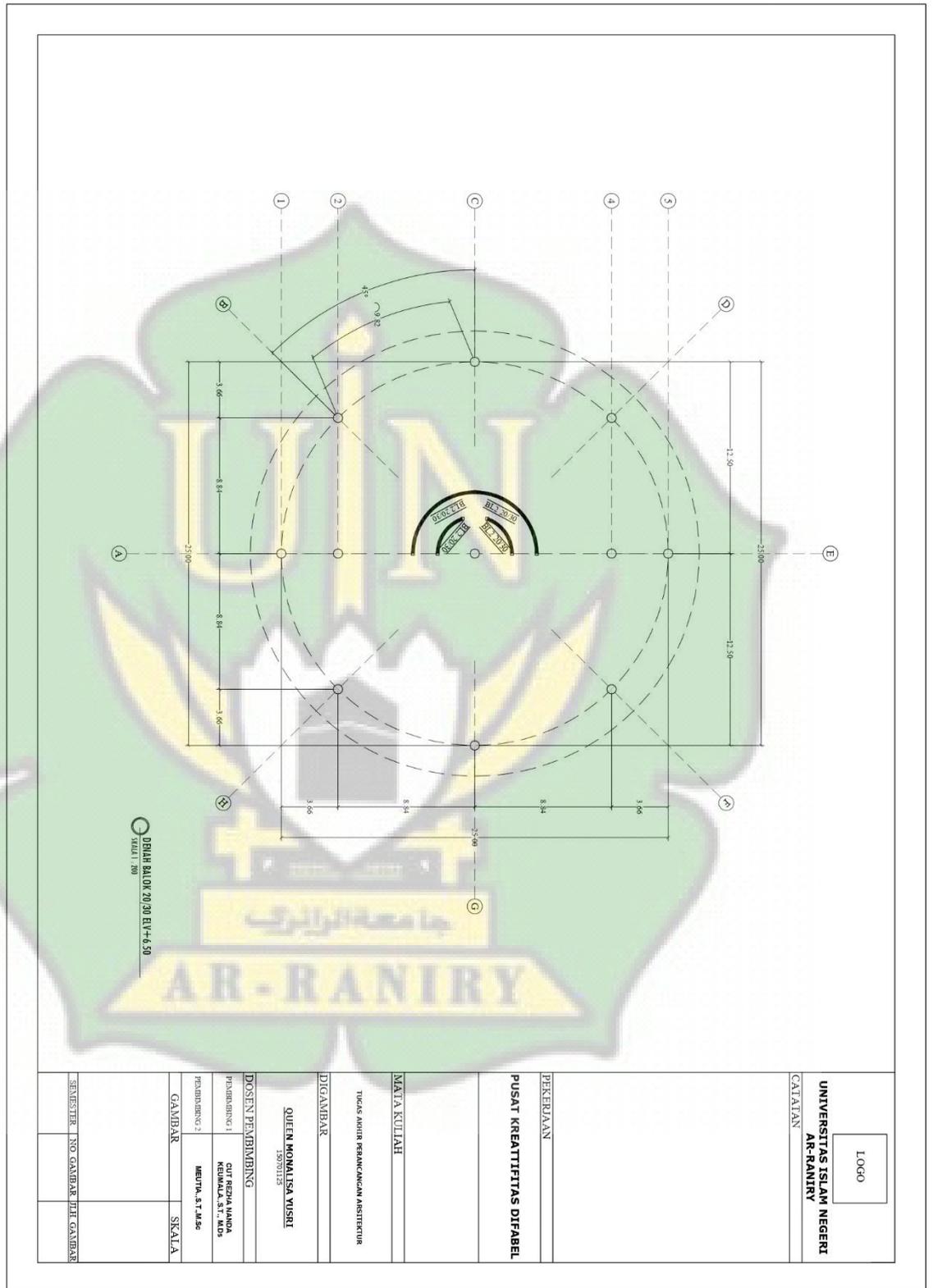
6.2 Gambar Struktural



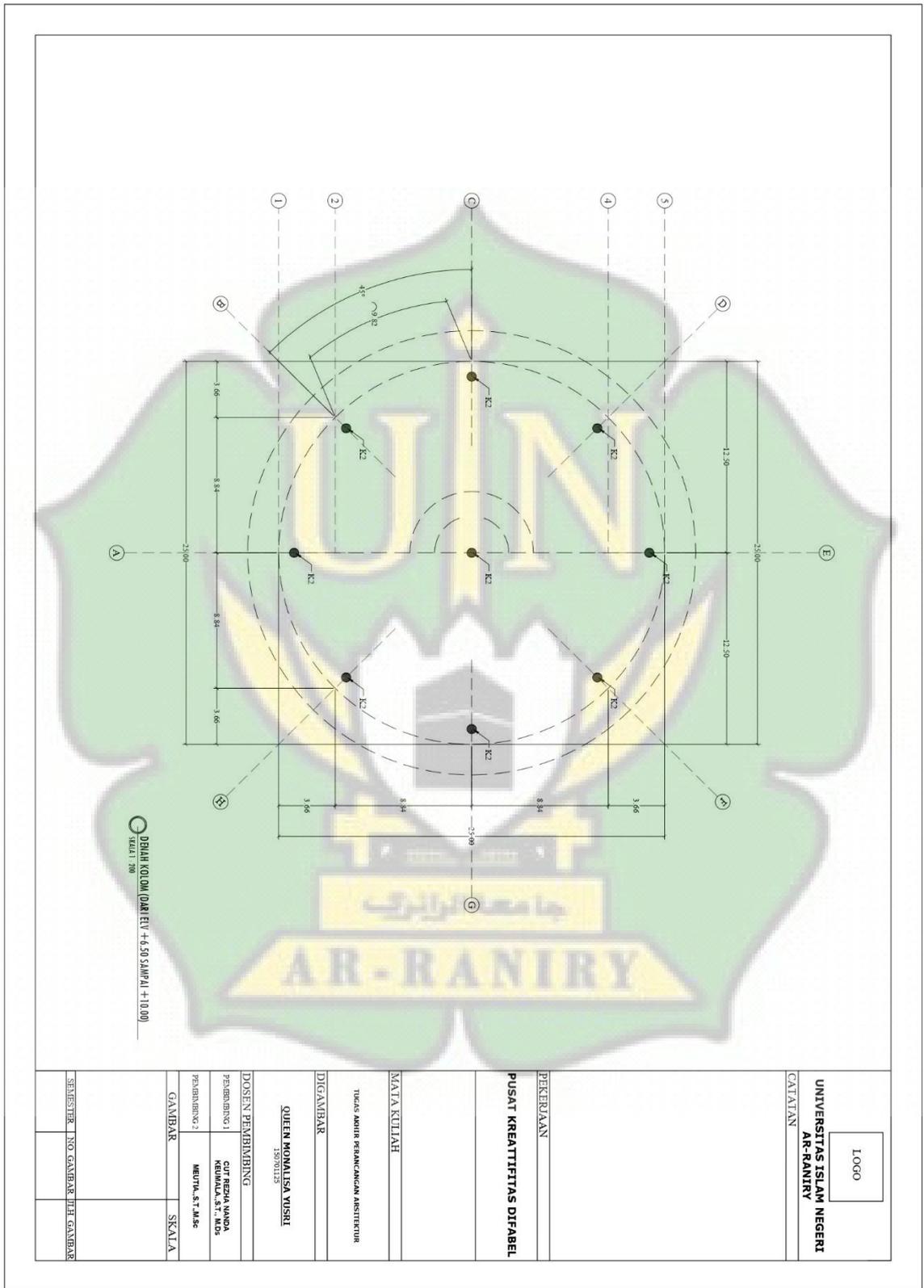
Gambar 6.25: Denah Balok
Sumber : Data Penulis



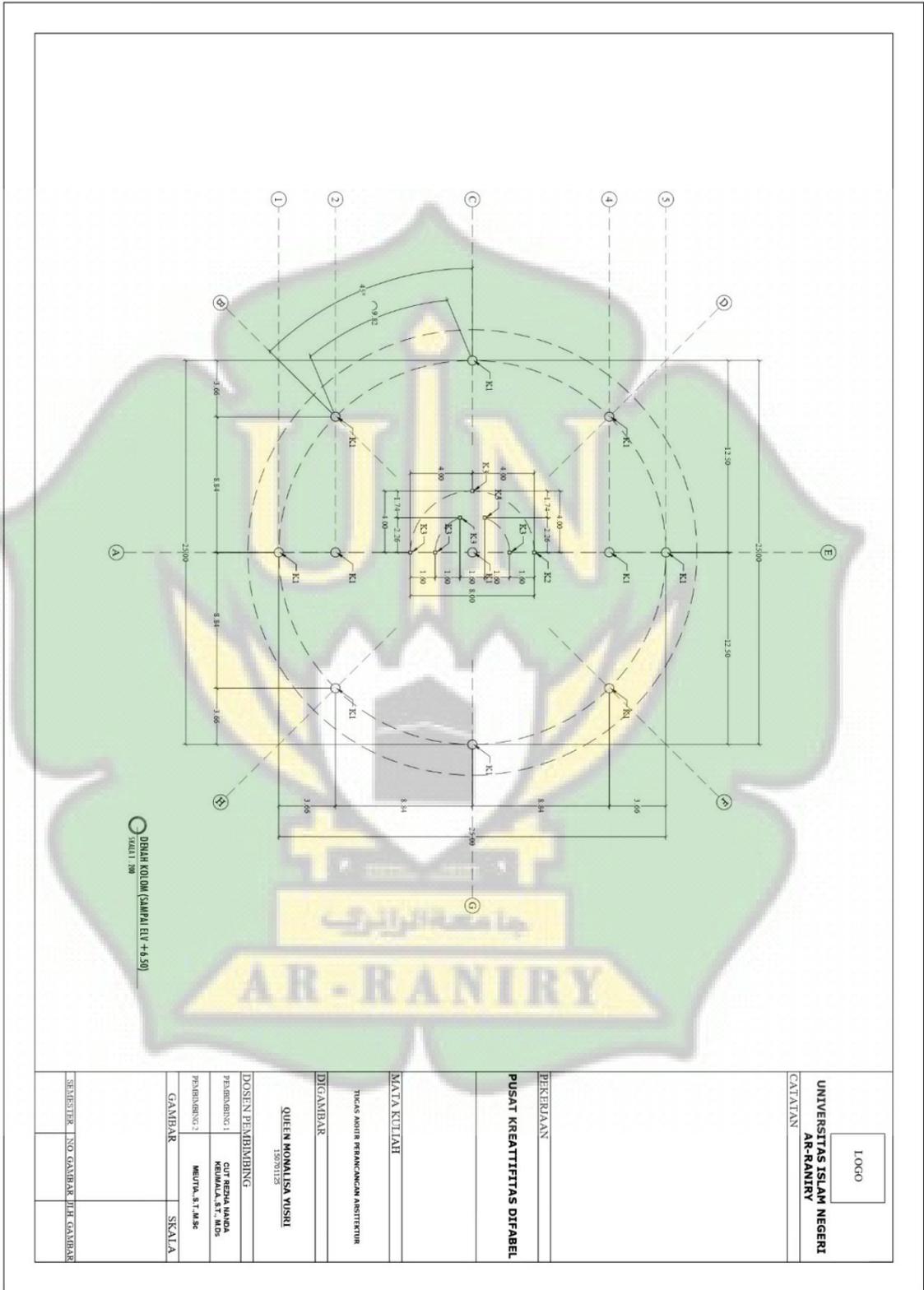
Gambar 6.26: Denah Ringbalk
Sumber : Data Penulis



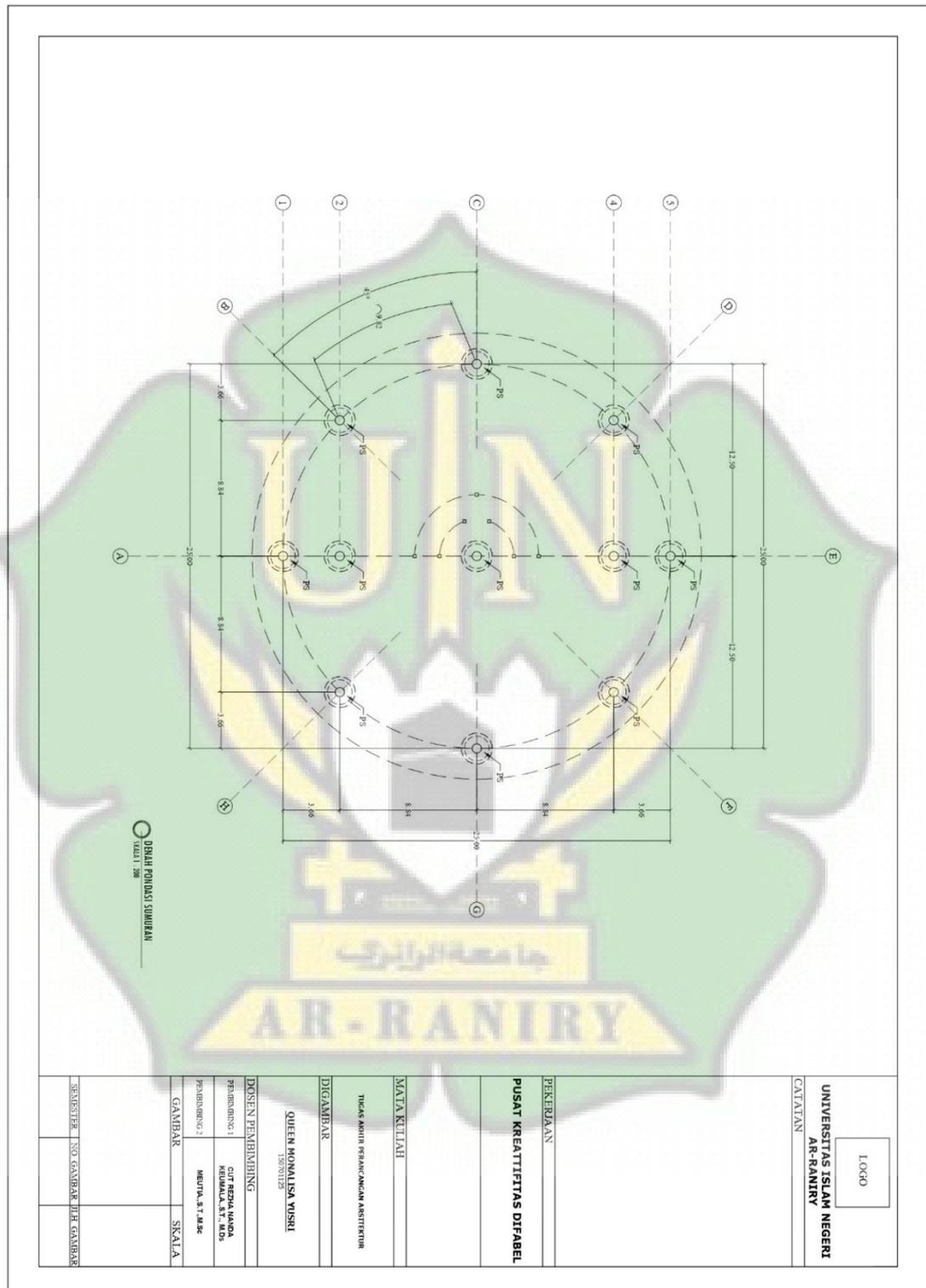
Gambar 6.27: Denah Balok
Sumber : Data Penulis



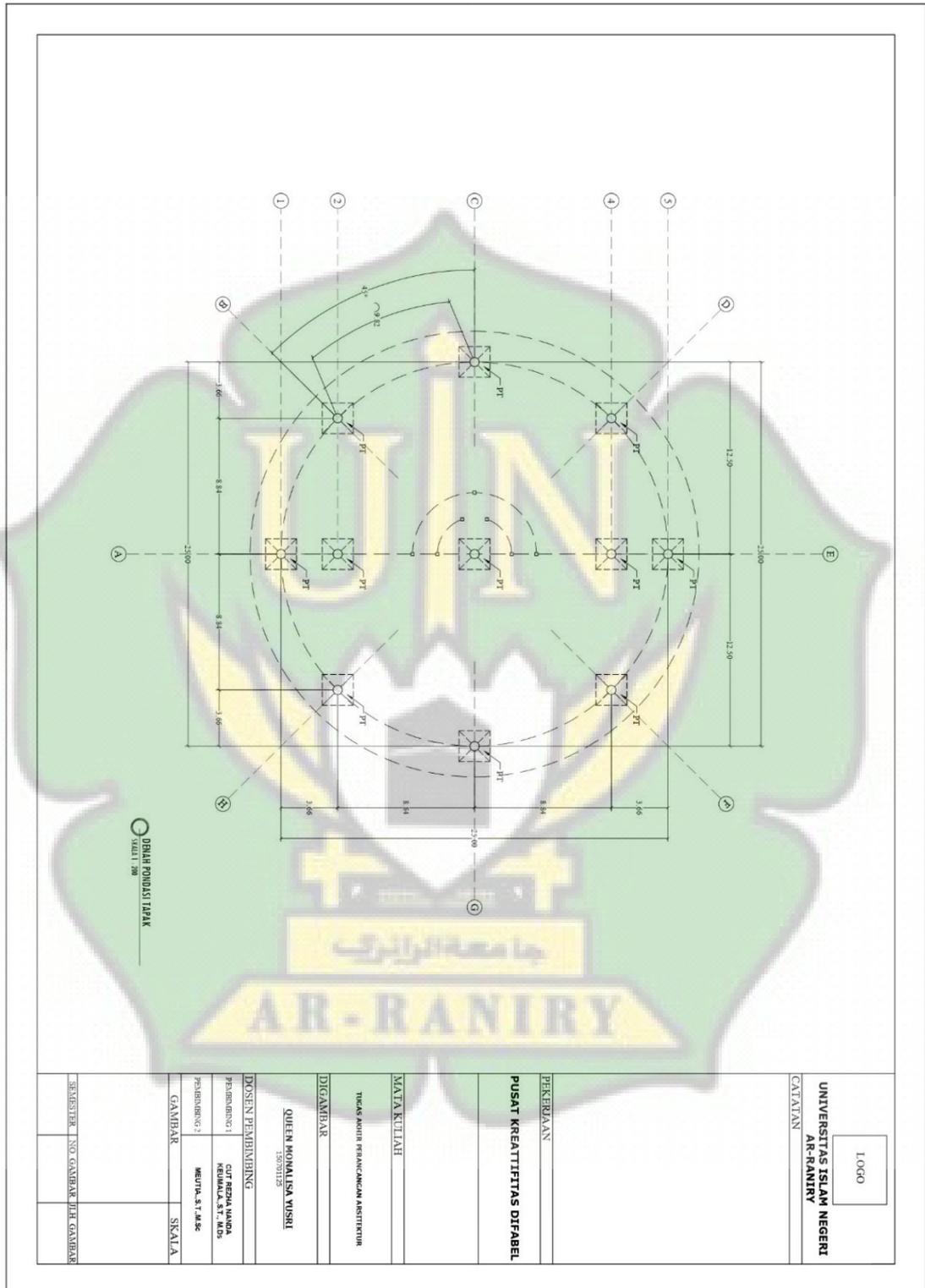
Gambar 6.29: Denah Kolom
Sumber : Data Penulis



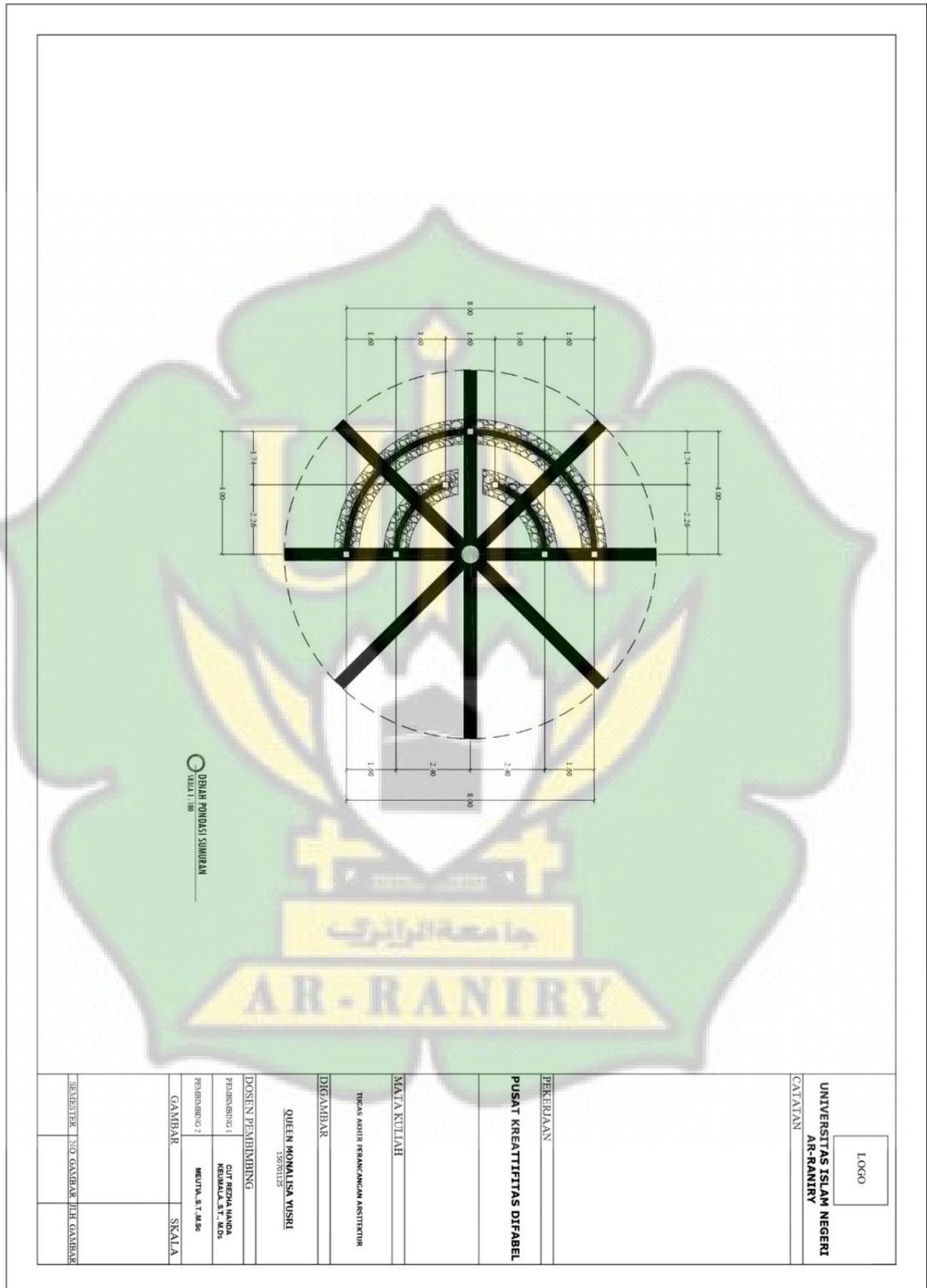
Gambar 6.30: Denah Kolom
Sumber : Data Penulis



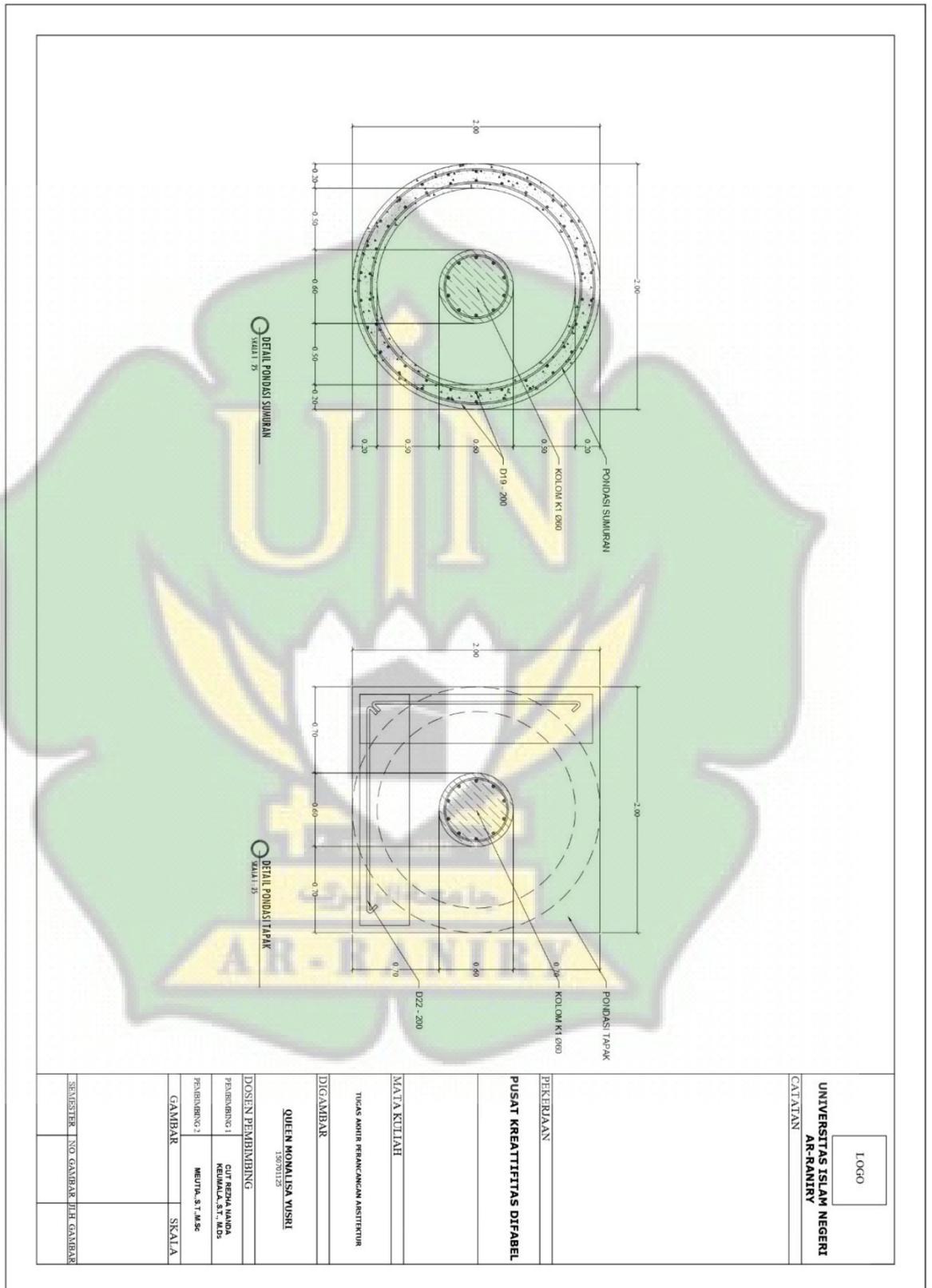
Gambar 6.31: Denah Pondasi Sumuran
Sumber : Data Penulis



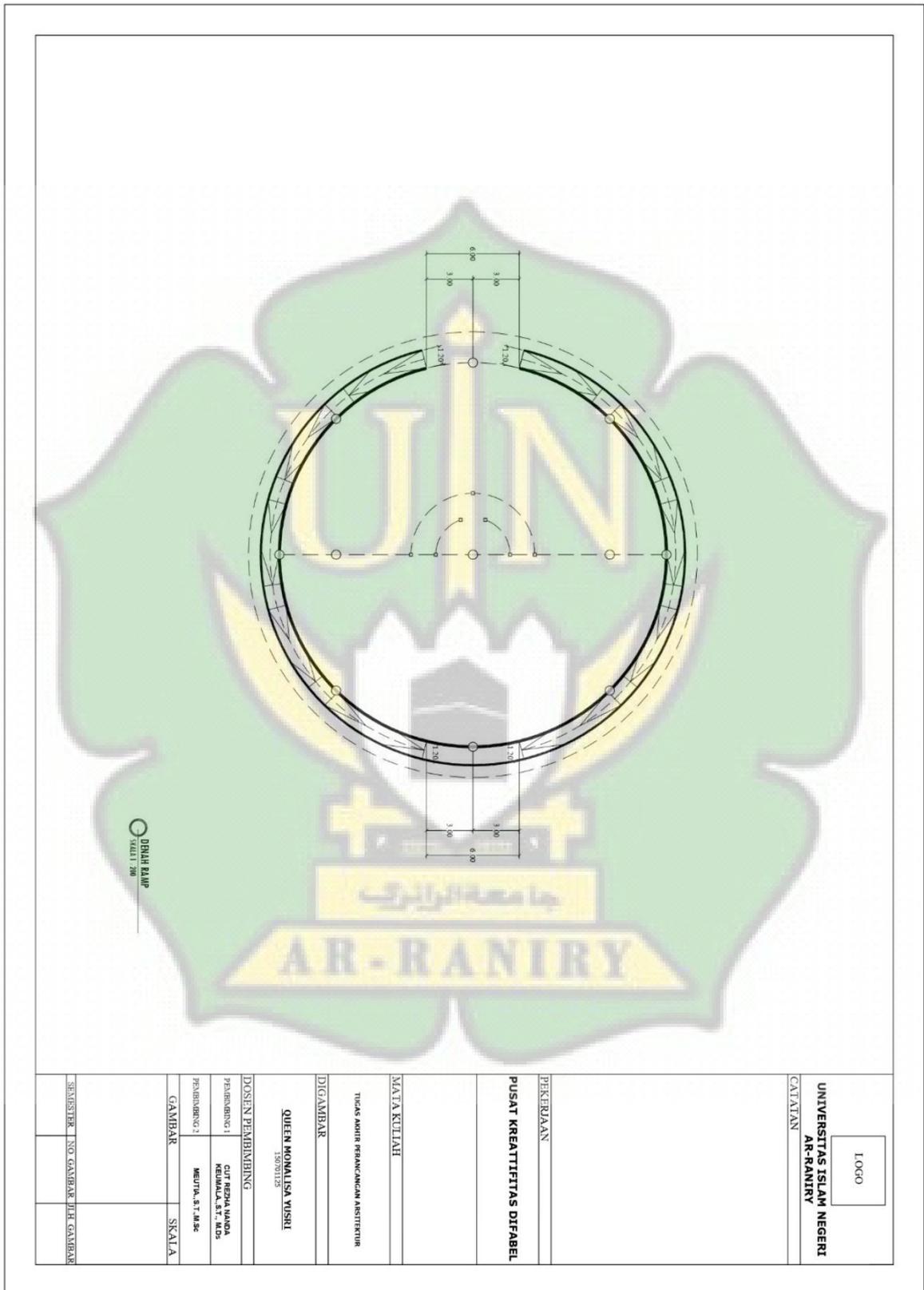
Gambar 6.32: Denah Pondasi Tapak
Sumber : Data Penulis



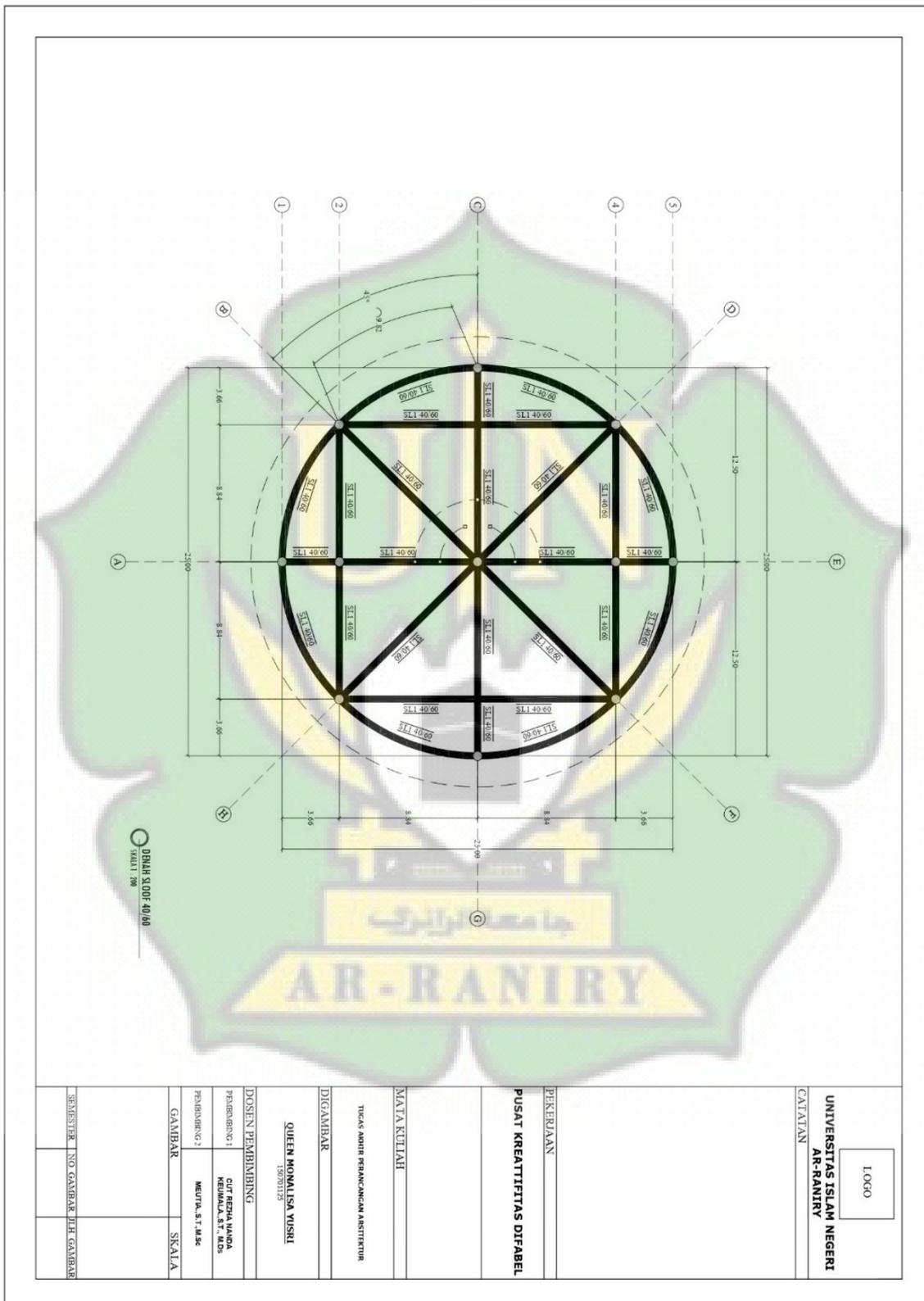
Gambar 6.33: Denah Pondasi Sumuran
Sumber : Data Penulis



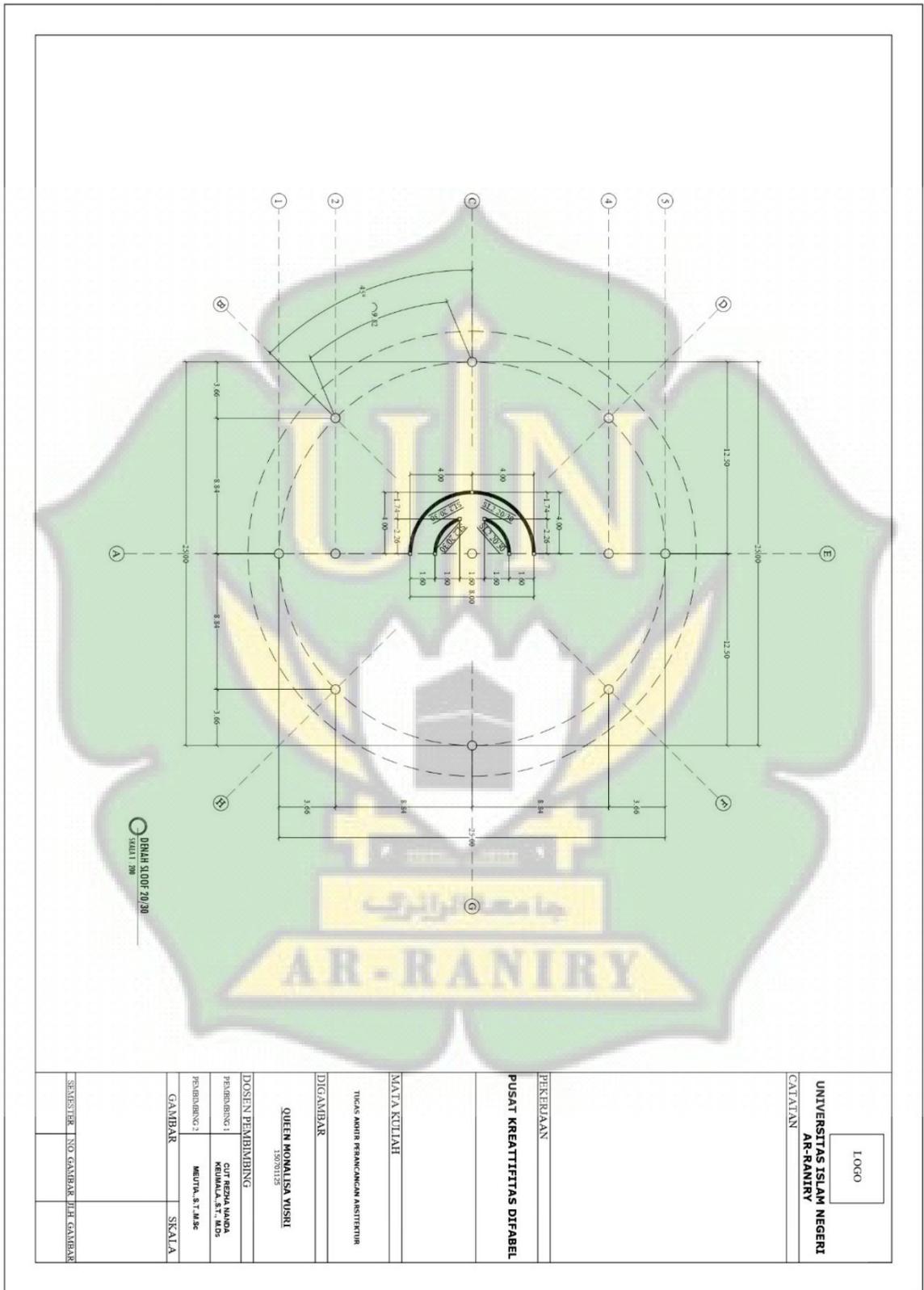
Gambar 6.34: Detail Pondasi
Sumber : Data Penulis



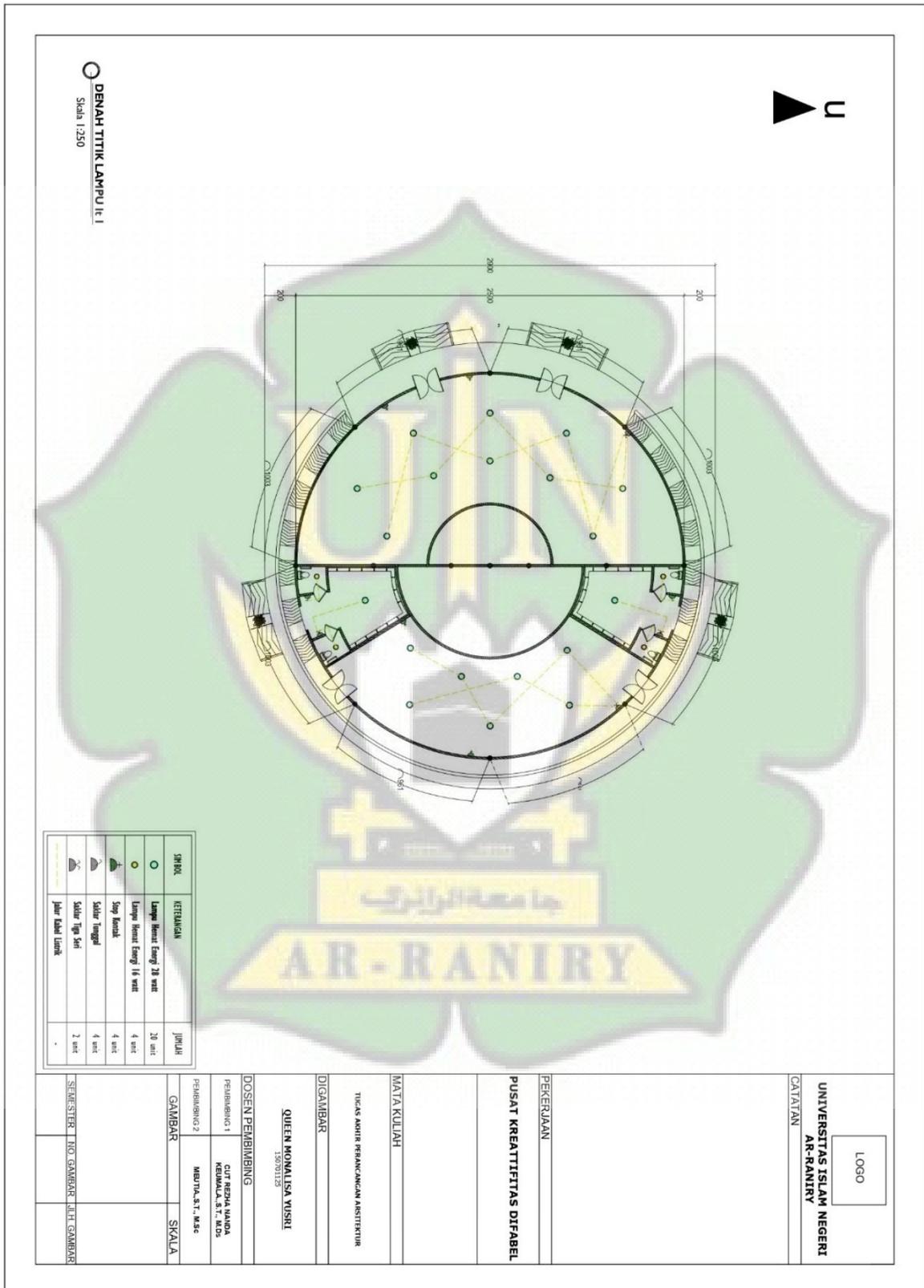
Gambar 6.35: Denah Ramp
Sumber : Data Penulis



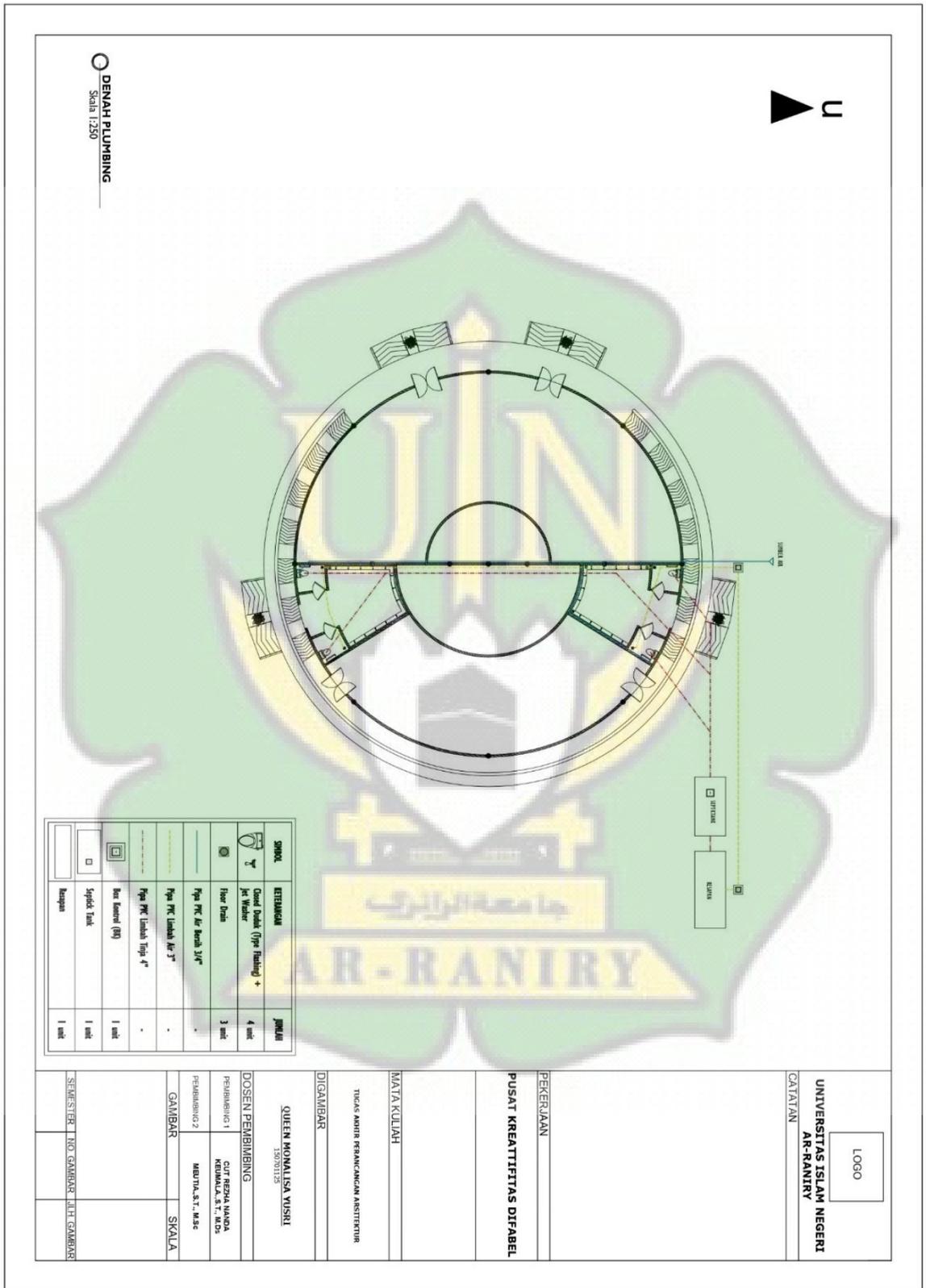
Gambar 6.36: Denah Sloof
Sumber : Data Penulis



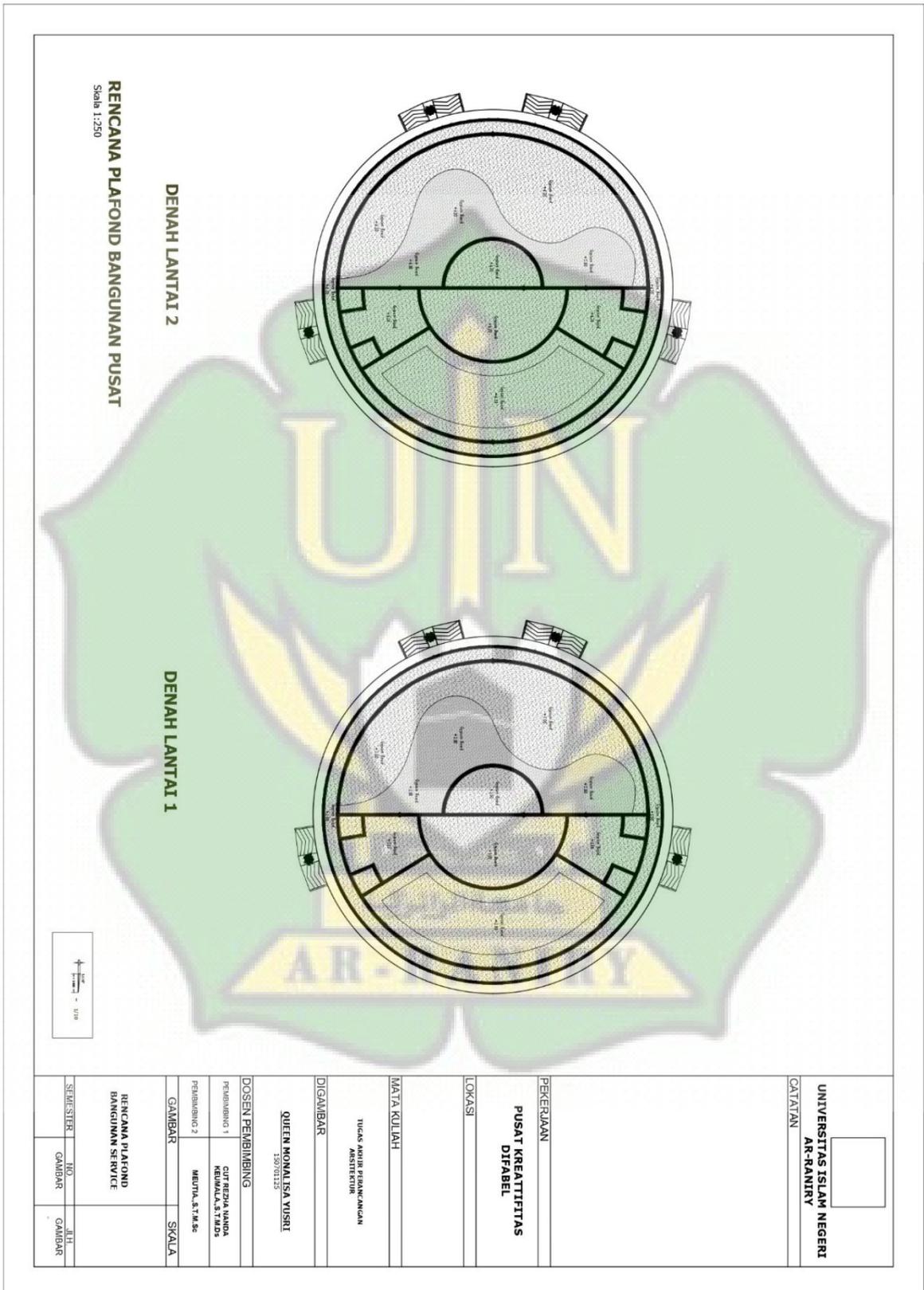
Gambar 6.37: Denah Sloof
 Sumber : Data Penulis



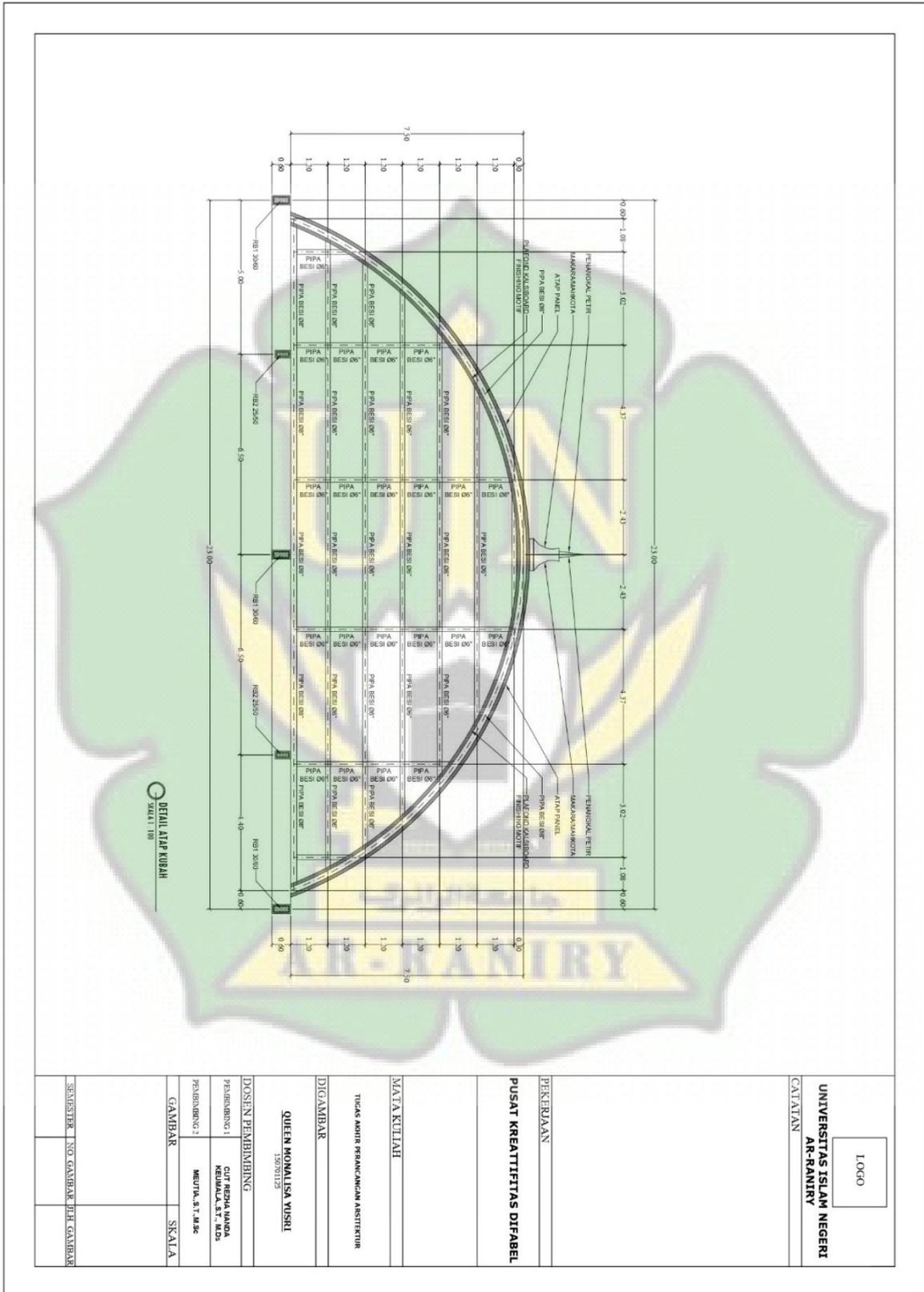
Gambar 6.38: Denah Titik Lampu
Sumber : Data Penulis



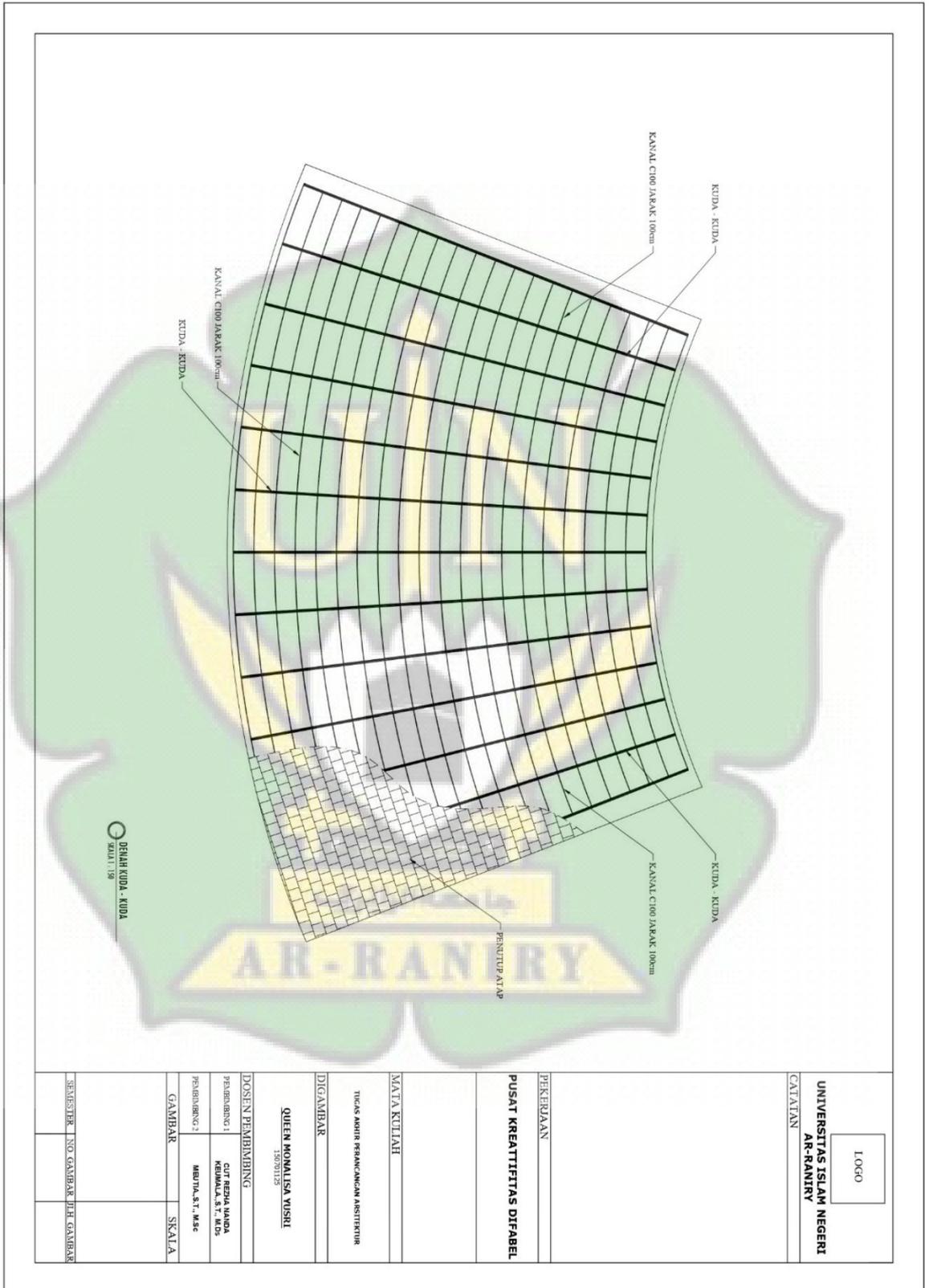
Gambar 6.40: Denah Plumbung
Sumber : Data Penulis



Gambar 6.41: Denah Plavon
Sumber : Data Penulis

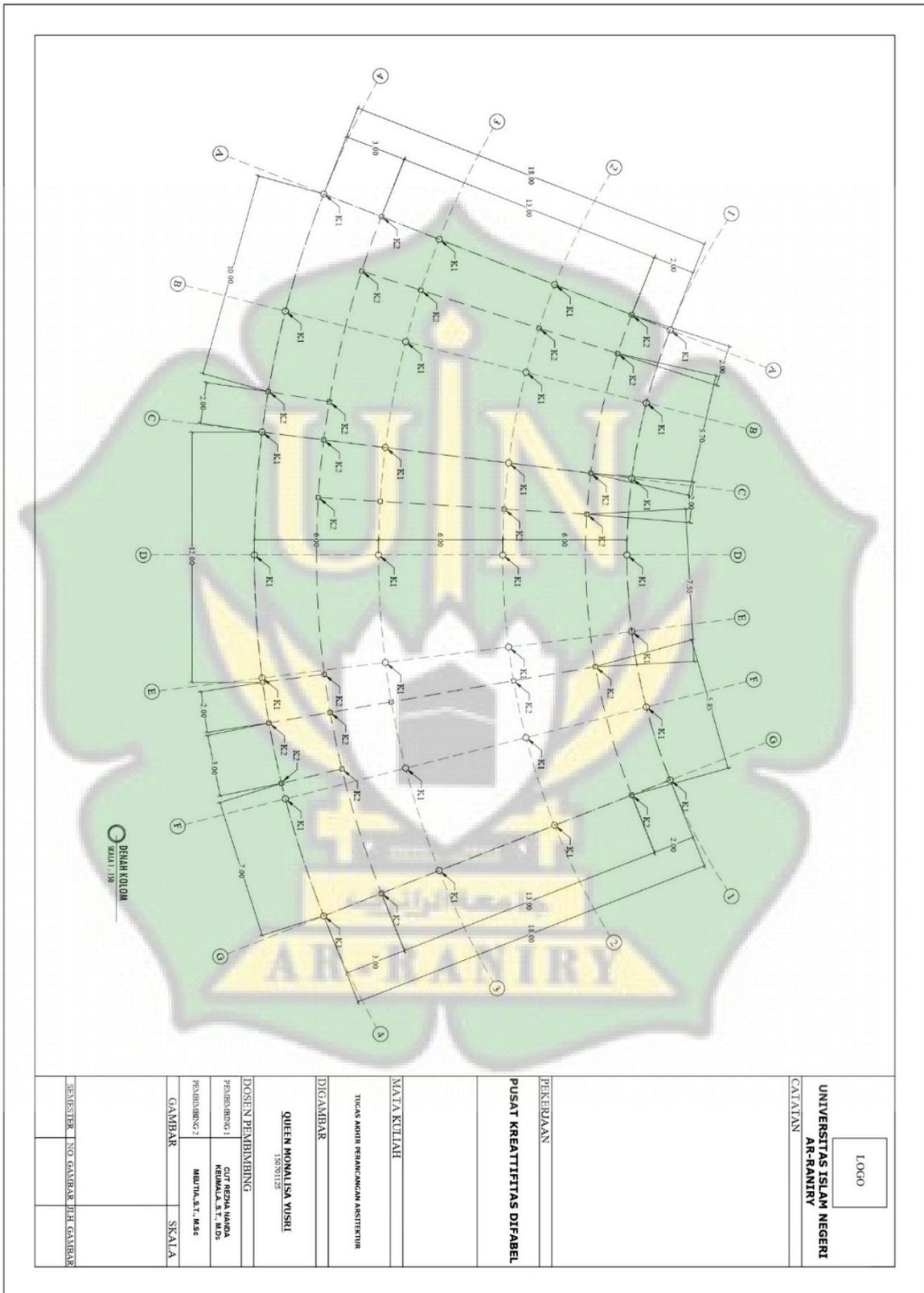


Gambar 6.42: Detail Atap Kubah
Sumber : Data Penulis

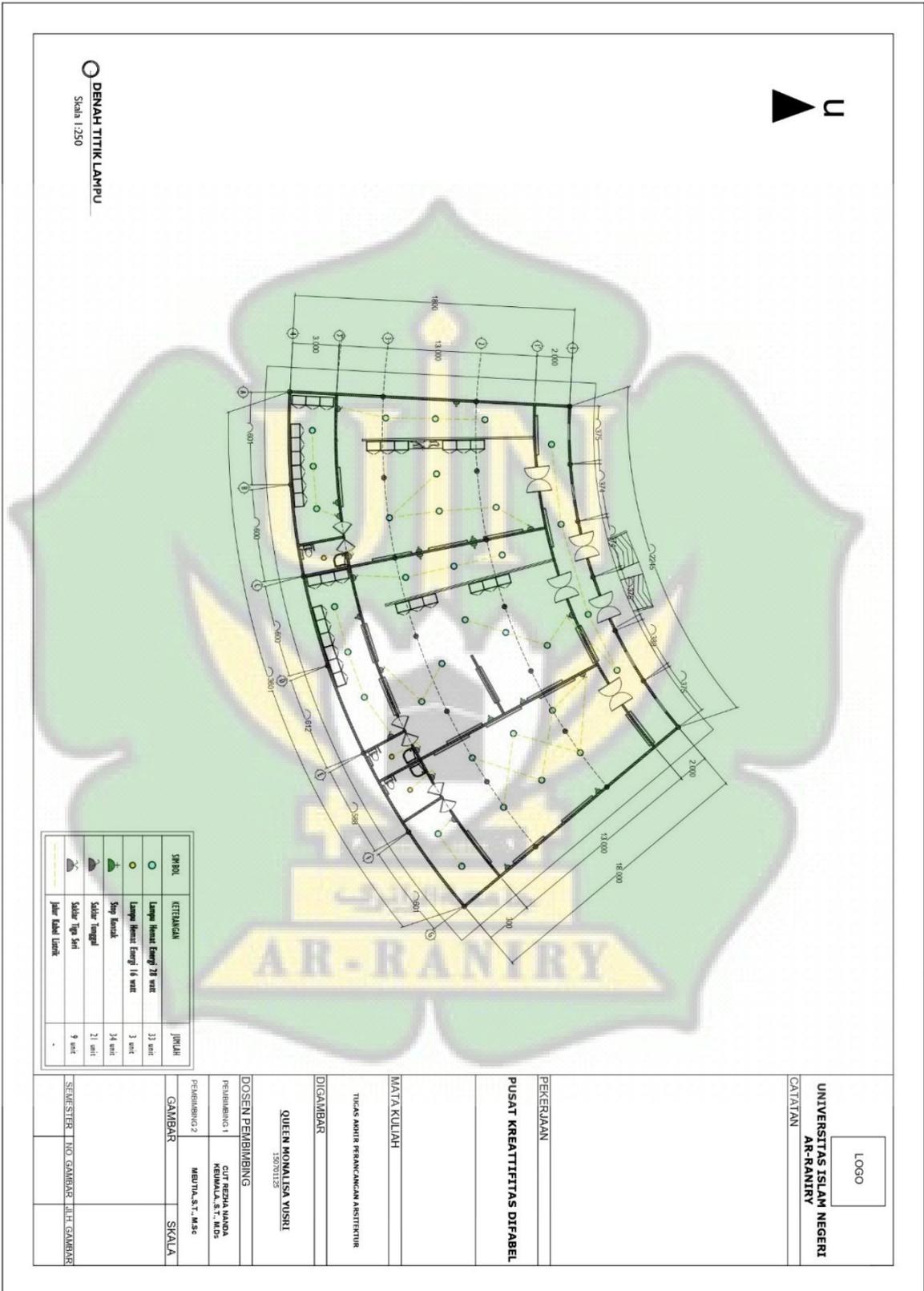


<p>LOGO</p> <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY</p>	
<p>CATATAN</p>	
<p>PEKERJAAN</p> <p>PUSAT KREATIVITAS DIFABEL</p>	
<p>MATA KULIAH</p> <p>TUGAS AKHIR PERANCANGAN ARSITEKTUR</p>	
<p>DIGAMBAR</p> <p>QUEEN HONALISA YUSRI 20091102</p>	
<p>DOSEN PEMBIMBING</p> <p>PEMBIMBING 1: CUT RIZKA WANDA MEKAMALA, S.T., M.DS</p> <p>PEMBIMBING 2: MEDITA S.T., M.Sc</p>	
<p>GAMBAR</p> <p>SKALA</p>	
<p>REVISI</p>	<p>NO GAMBAR</p>
<p>REVISI</p>	<p>JUDUL GAMBAR</p>

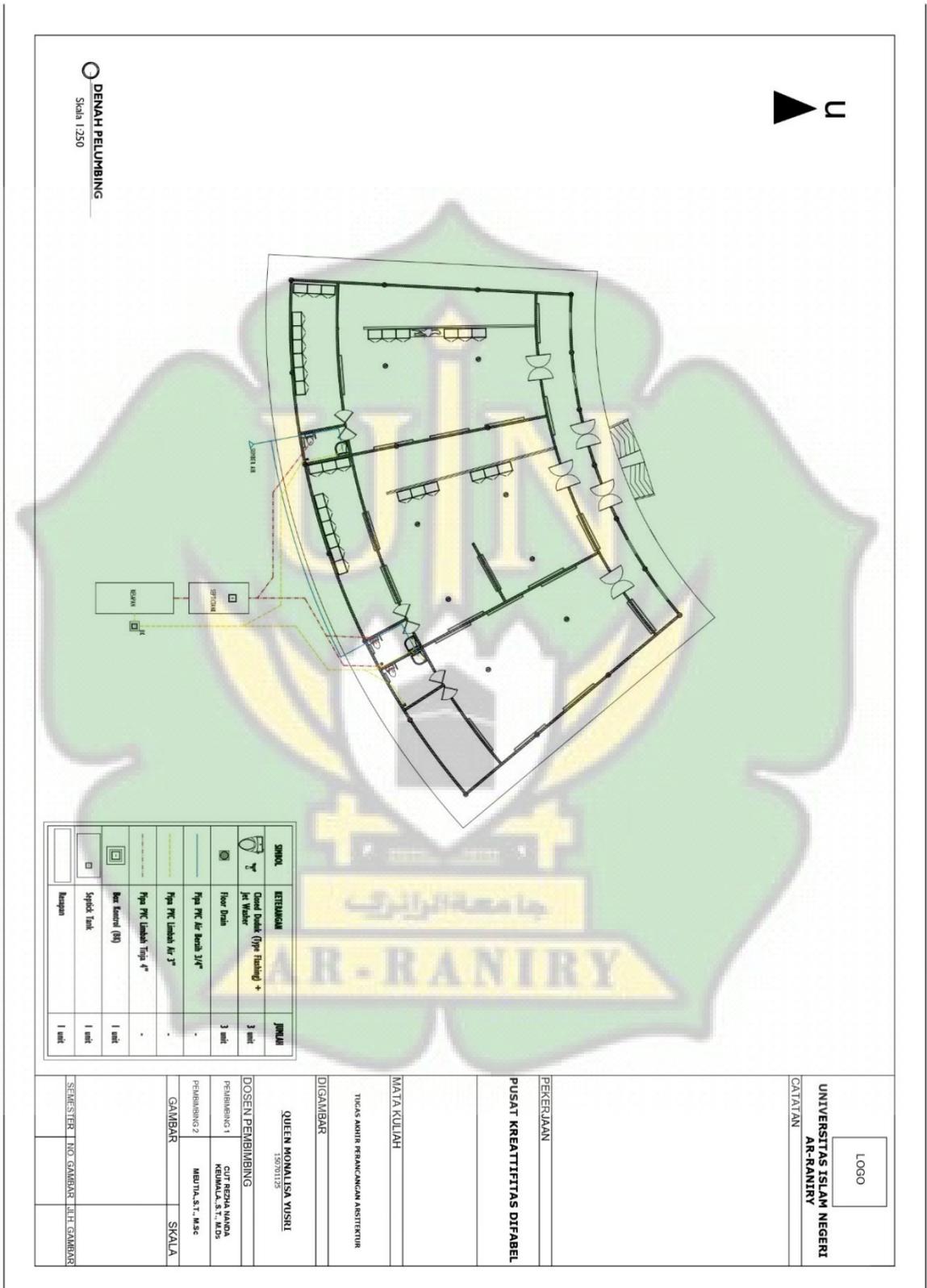
Gambar 6.43: Denah Kuda-Kuda
Sumber : Data Penulis



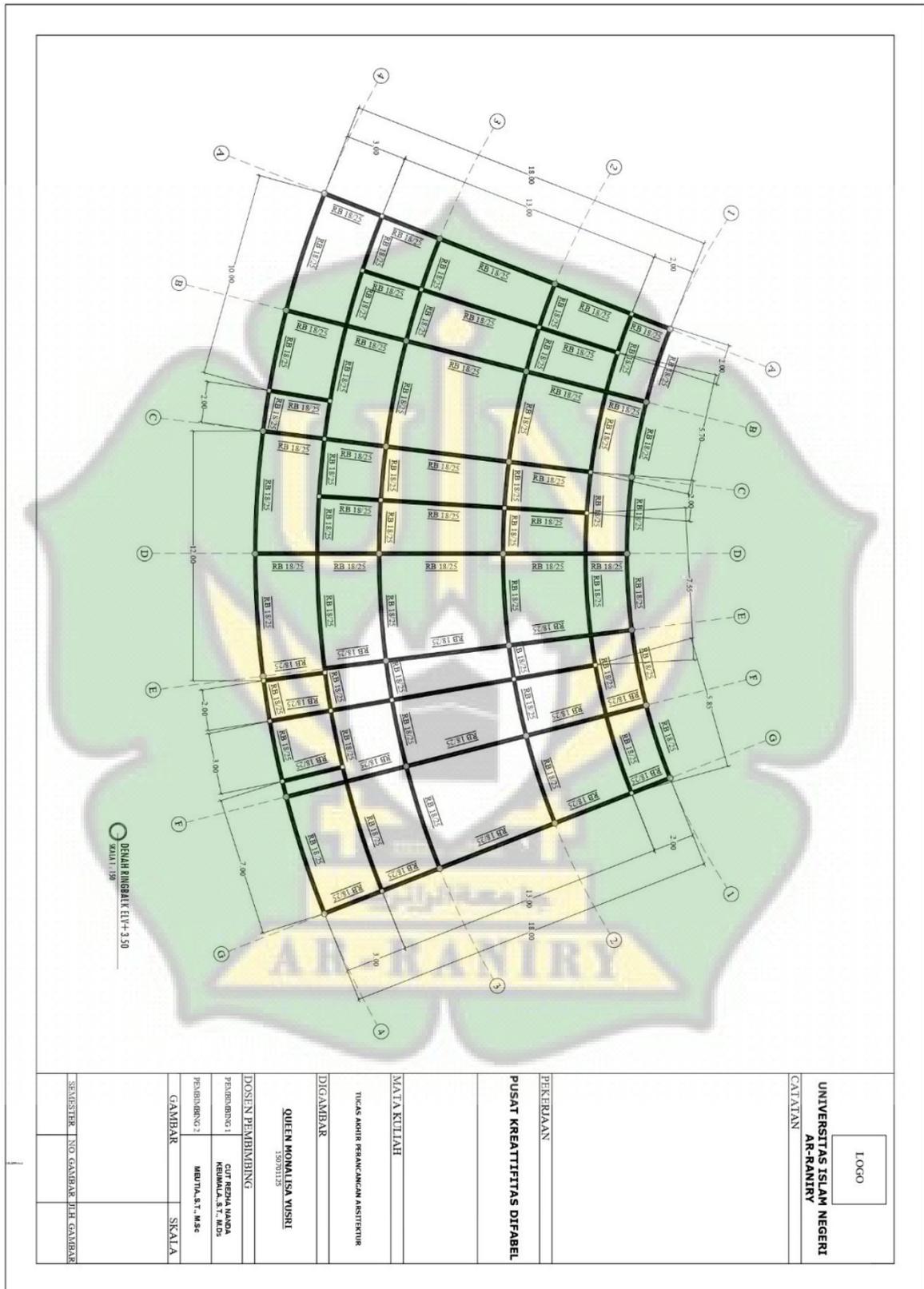
Gambar 6.44: Denah Kolom
 Sumber : Data Penulis



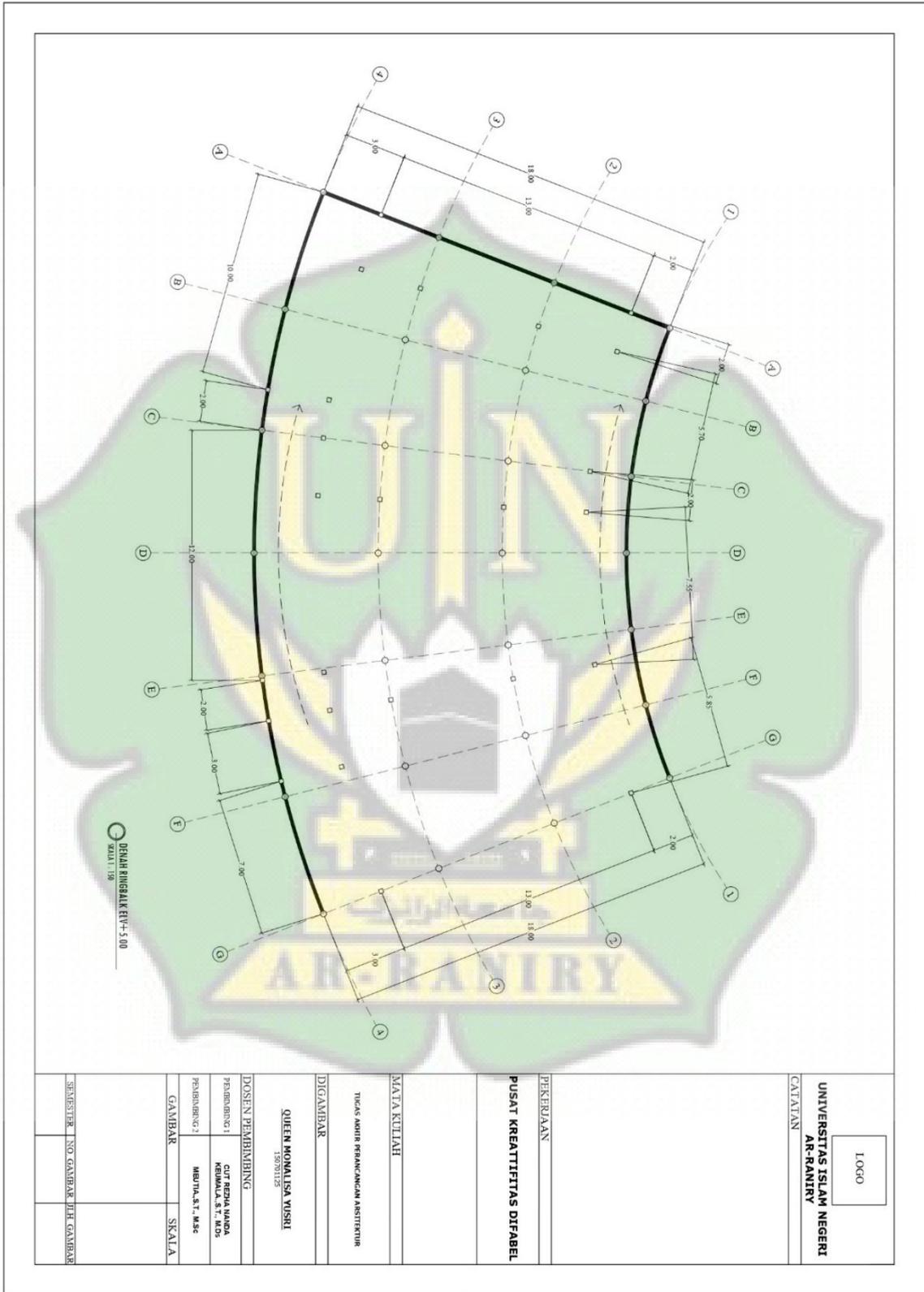
Gambar 6.45: Denah Titik Lampu
 Sumber : Data Penulis



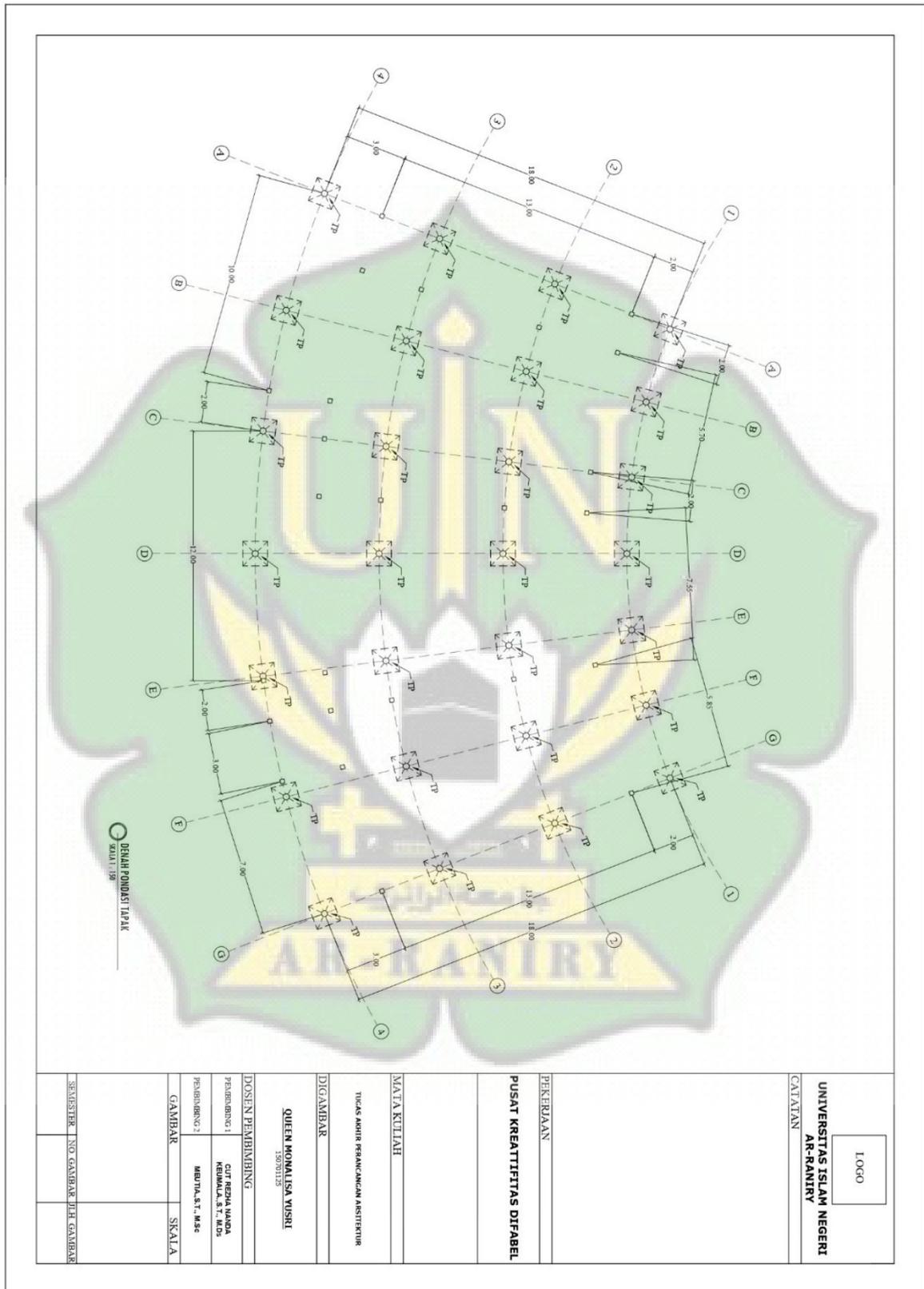
Gambar 6.46: Denah Plumbing
 Sumber : Data Penulis



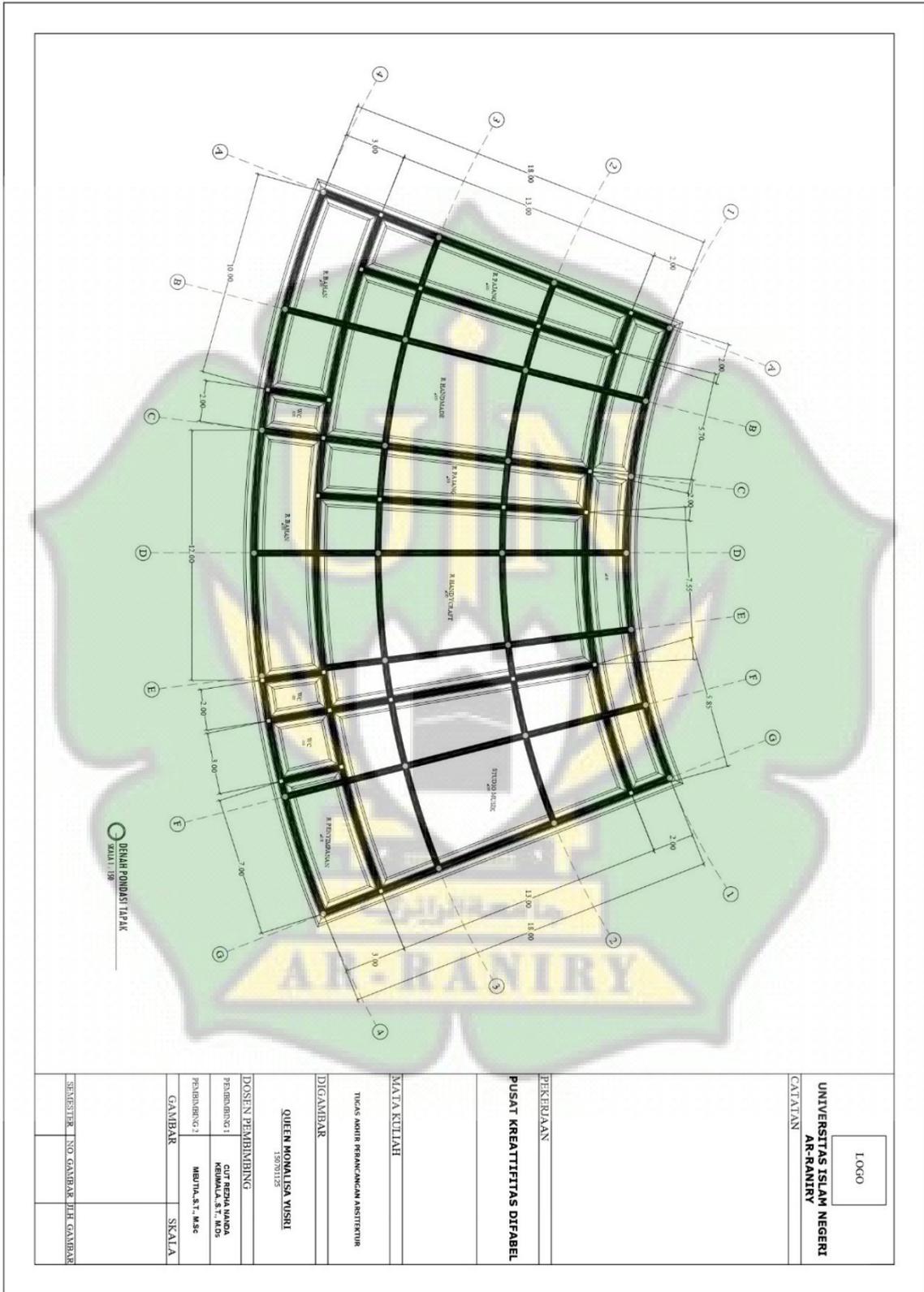
Gambar 6.47: Denah Ringkalk
Sumber : Data Penulis



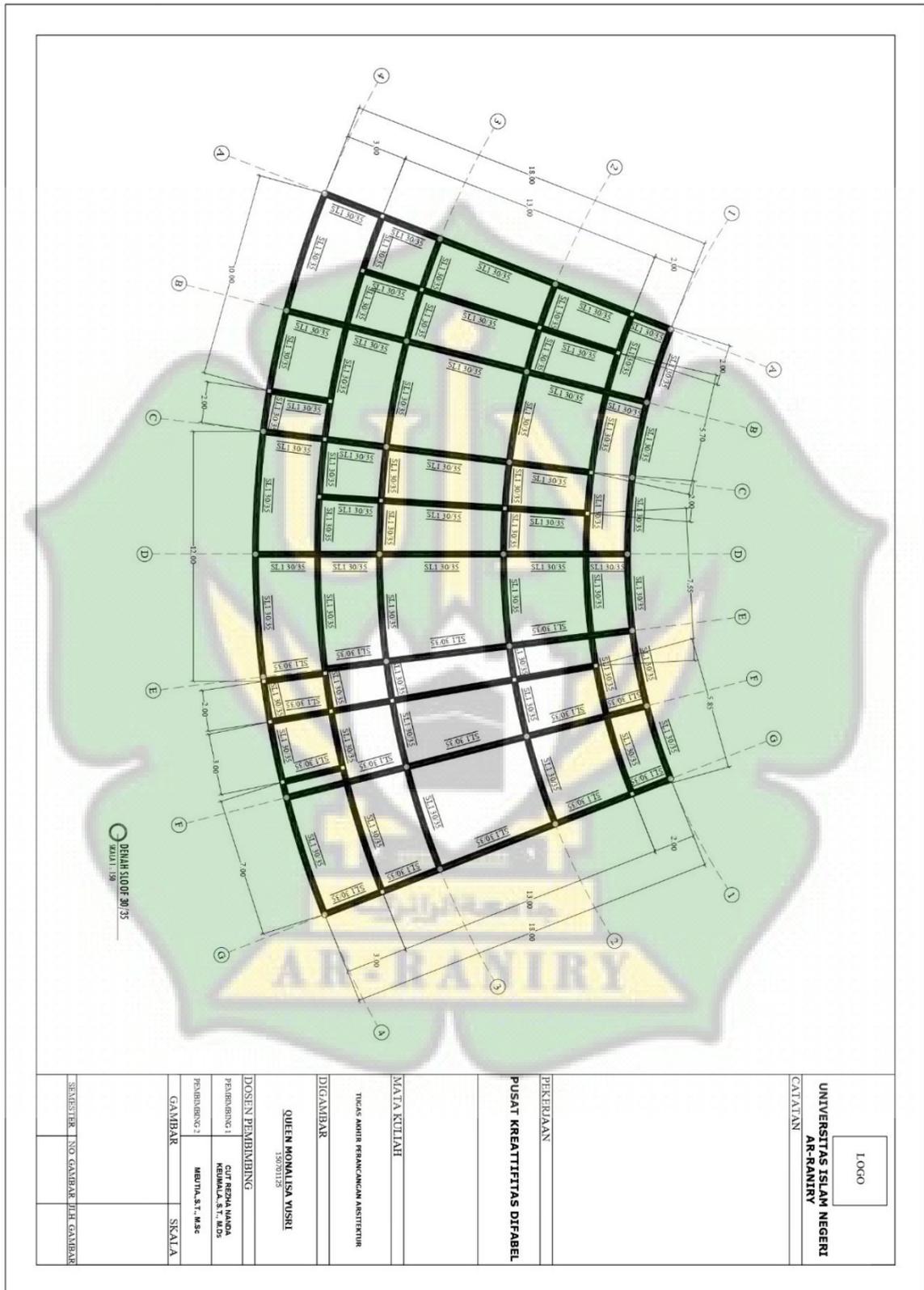
Gambar 6.48: Denah Ringbalk
Sumber : Data Penulis



Gambar 6.49: Denah Pondasi
Sumber : Data Penulis

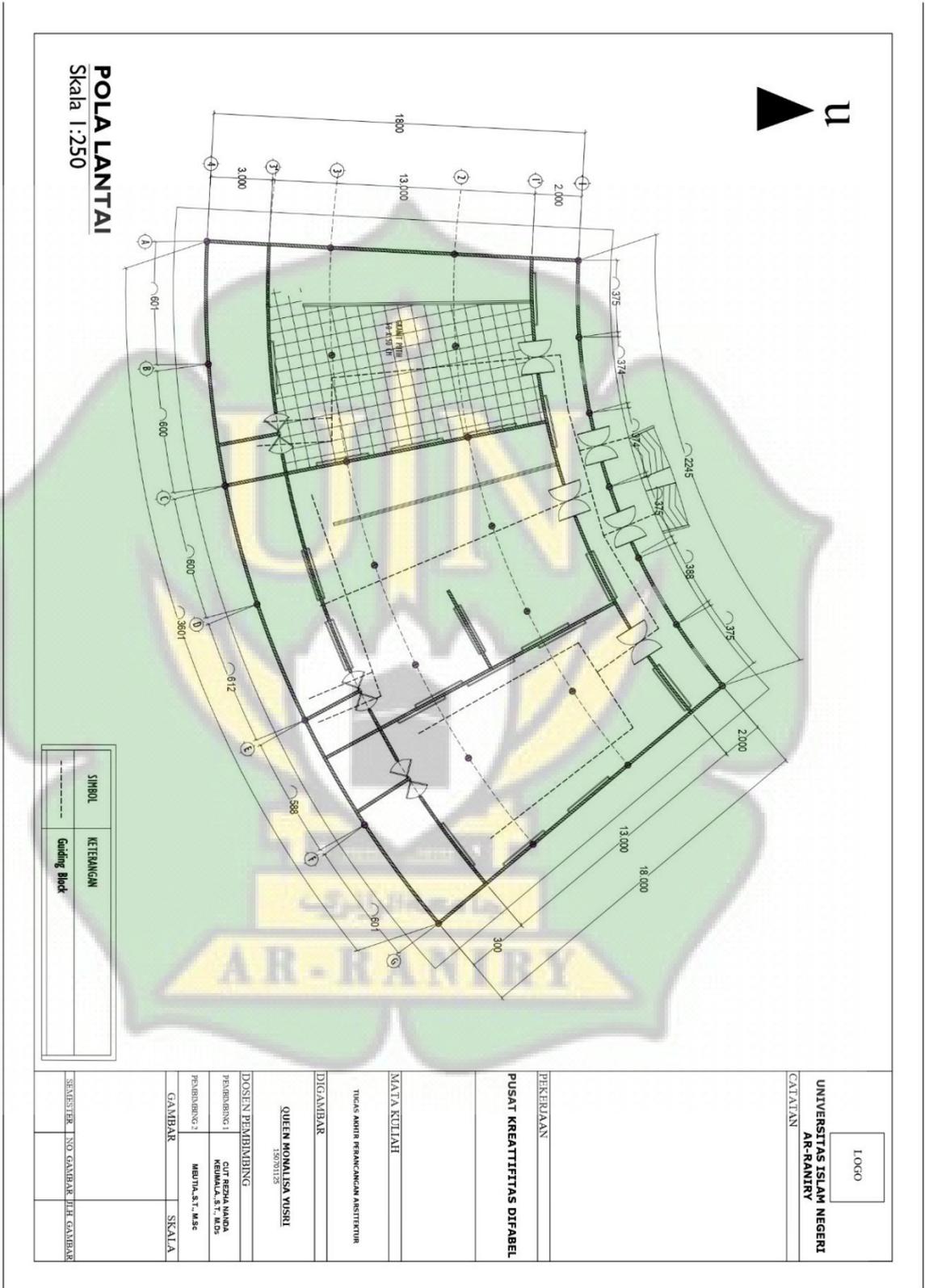


Gambar 6.50: Denah Pondasi Tapak
Sumber : Data Penulis

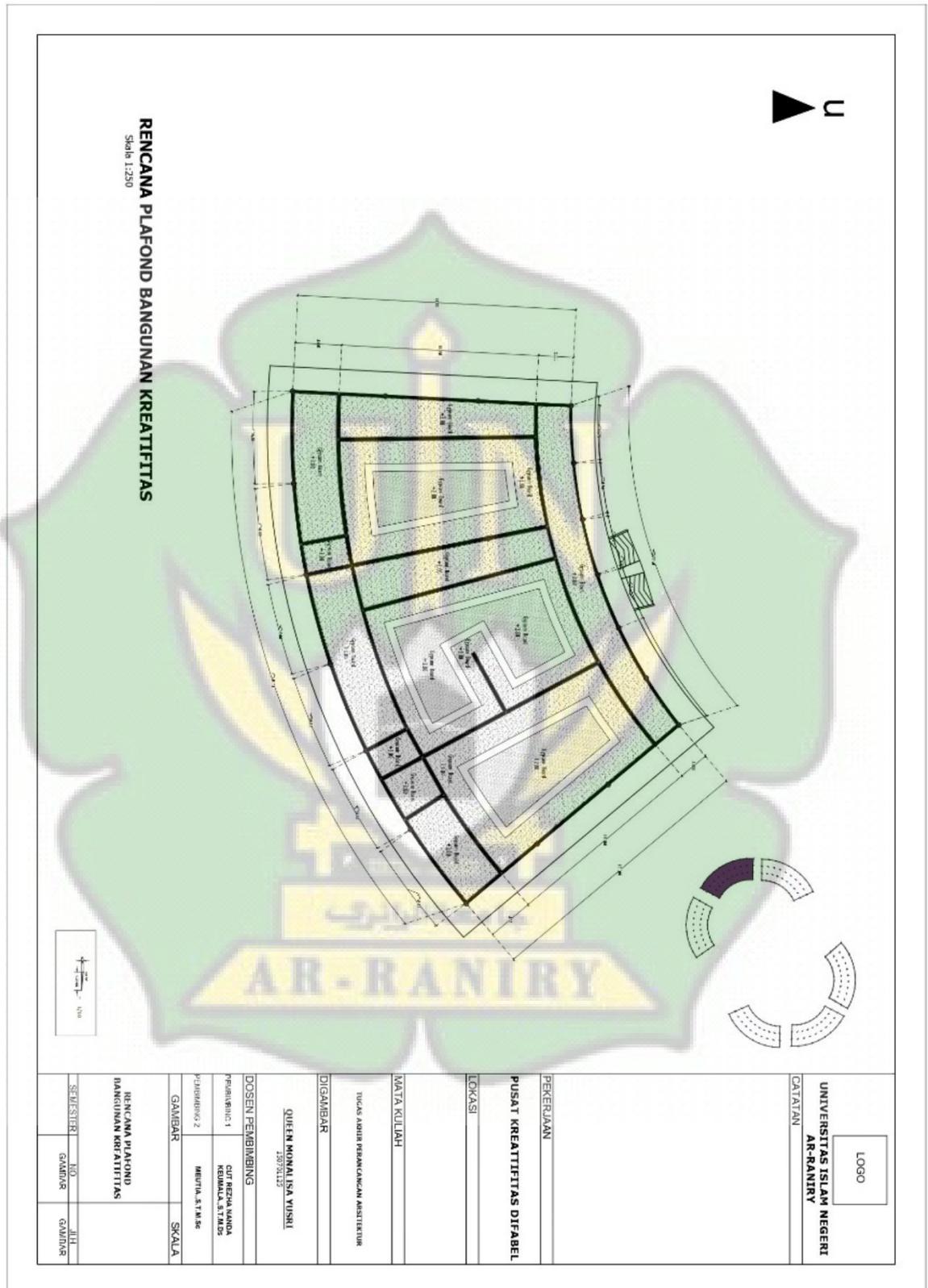


<p>LOGO</p> <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY</p>	
<p>CAITAIAN</p>	
<p>PEKERJAAN</p> <p>PUSAT KREATIFITAS DIFABEL</p>	
<p>MATA KULIAH</p> <p>TUGAS AMIRI PERANCANGAN ANTIKERUHIN</p>	
<p>DIGAMBAR</p> <p>QUEEN MONALISA YUSRI 15/05/15</p>	
<p>DOSEN PEMBIMBING</p> <p>PEMBIMBING 1 CUT REZA NADA KEMALA, S.T., M.DS</p> <p>PEMBIMBING 2 MADITA, S.T., M.Sc</p>	
<p>GAMBAR</p> <p>SKALA</p>	
<p>SEMESTER</p>	<p>NO GAMBAR</p>
<p>JH GAMBAR</p>	<p>JH GAMBAR</p>

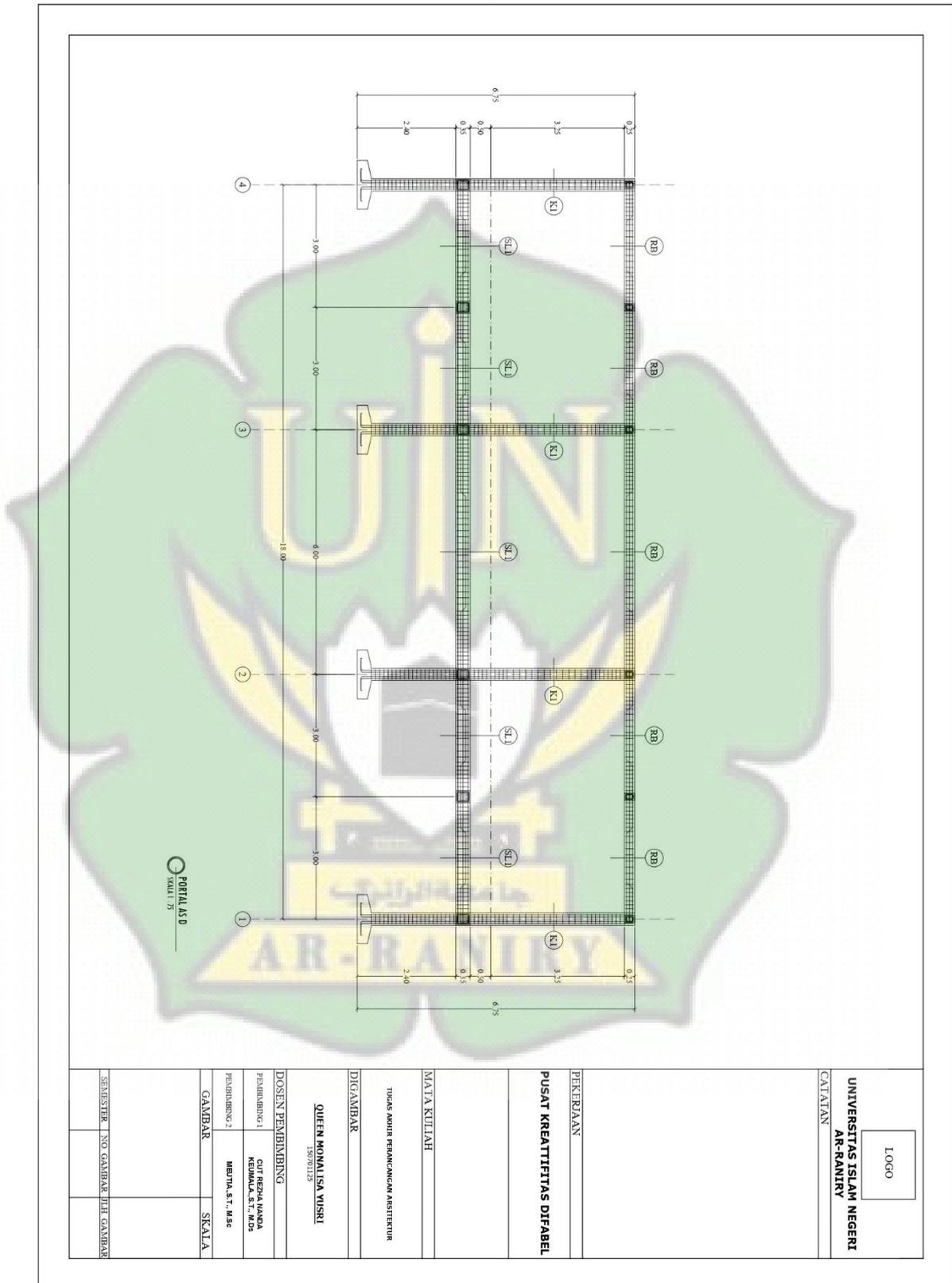
Gambar 6.51: Denah Sloof
Sumber : Data Penulis



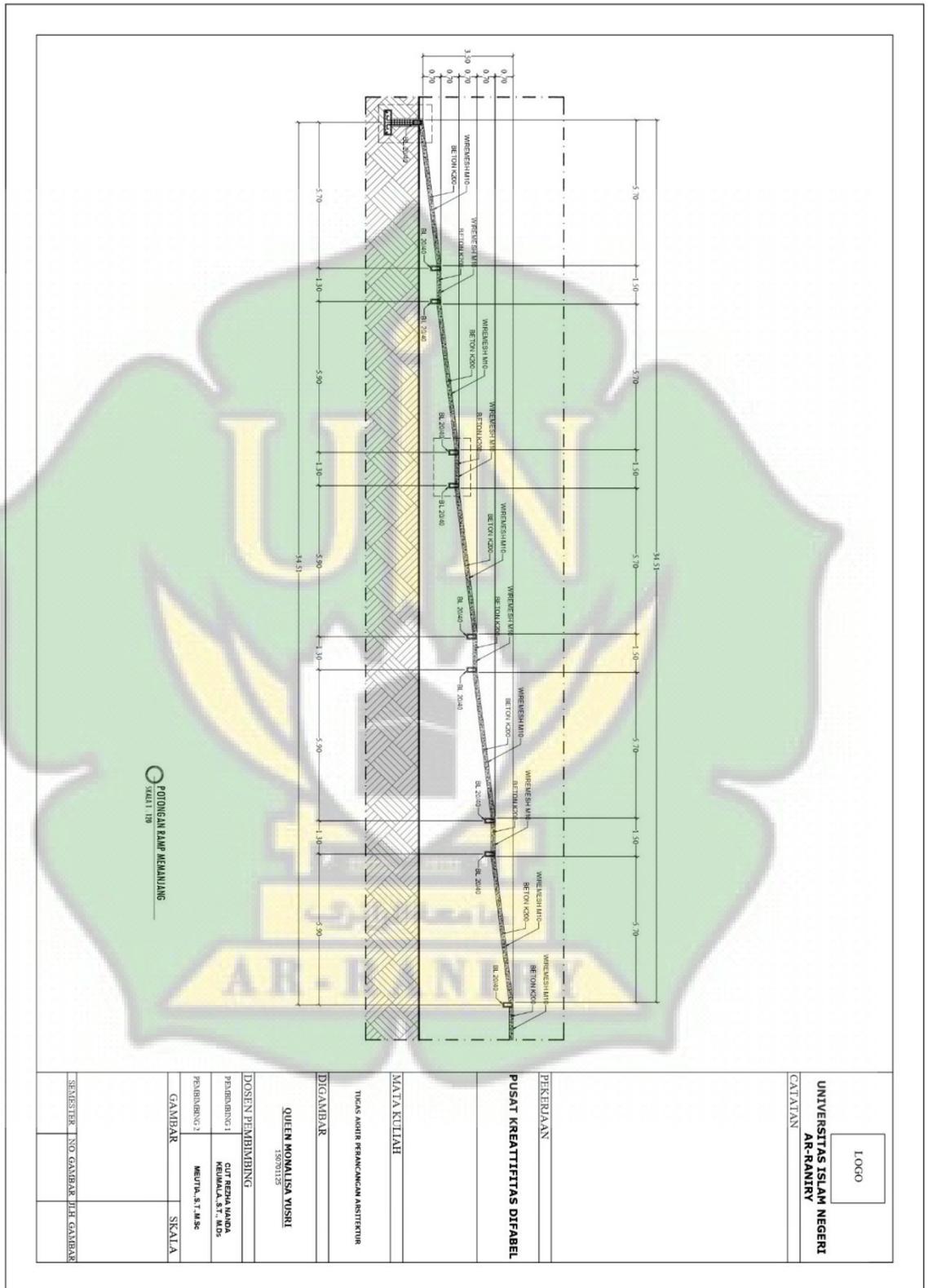
Gambar 6.52: Denah Pola Lantai
Sumber : Data Penulis



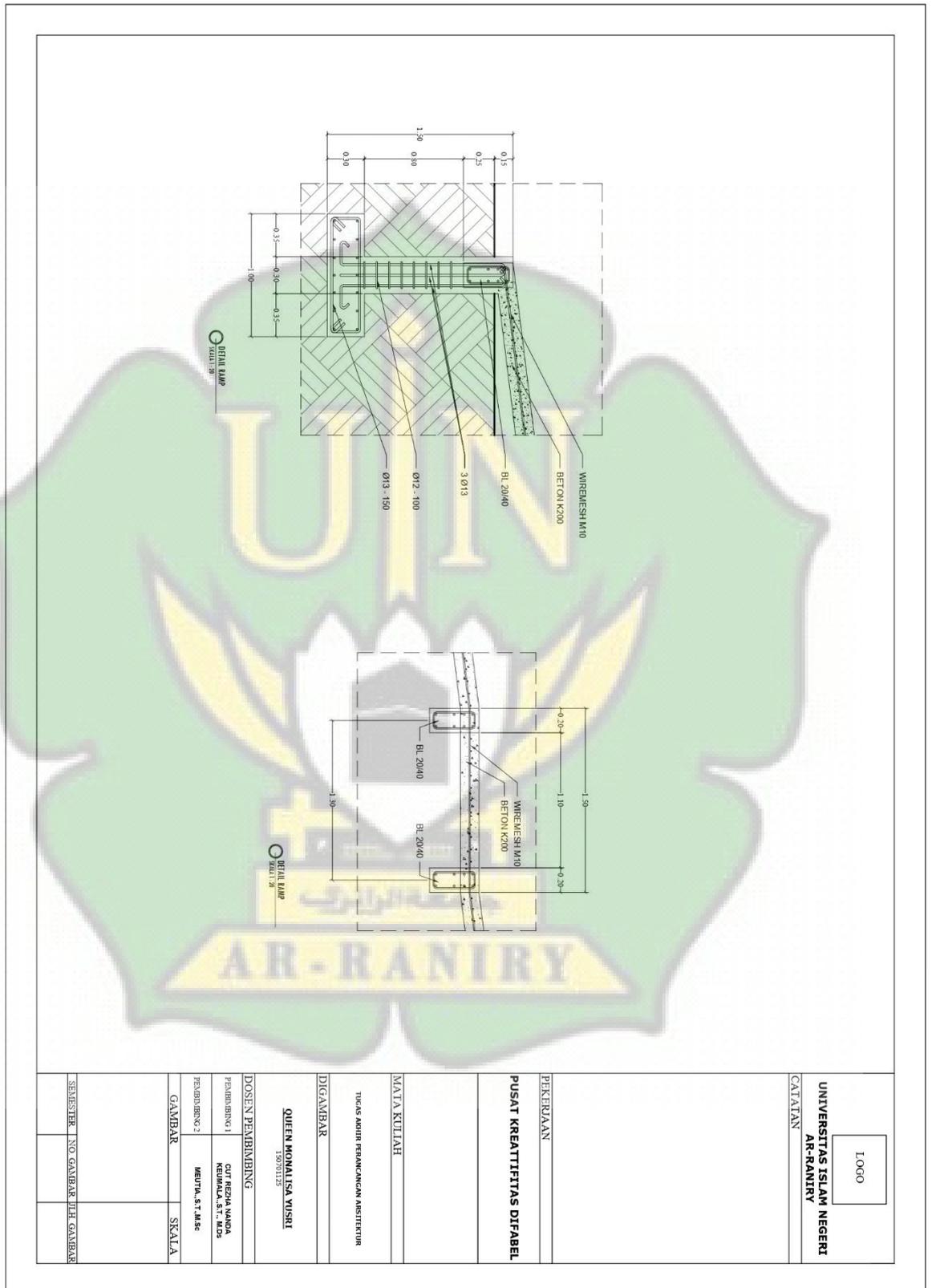
Gambar 6.53: Rencana Plafond
Sumber : Data Penulis



Gambar 6.54: Portal
Sumber : Data Penulis

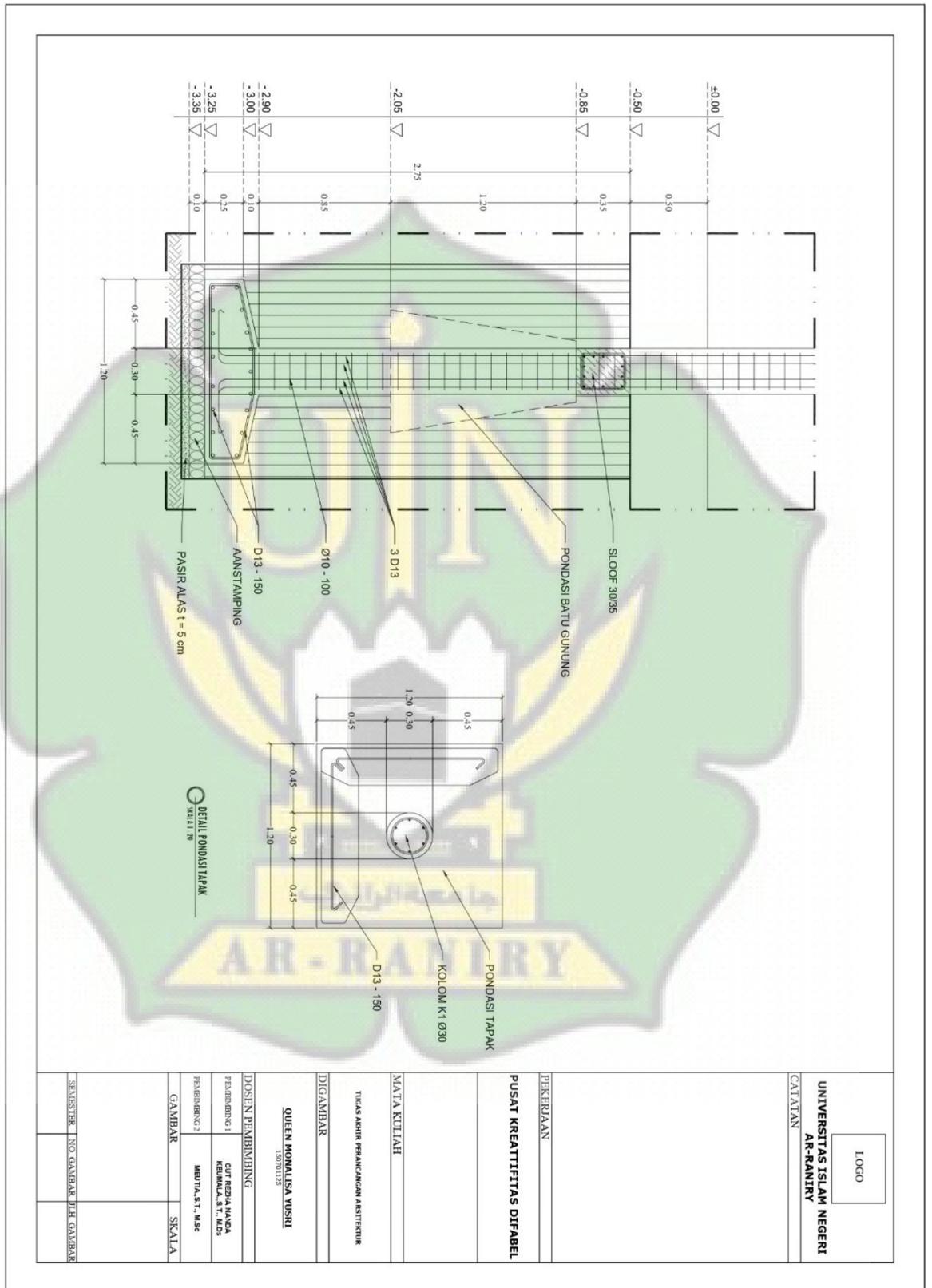


Gambar 6.55: Potongan RAMP
Sumber : Data Penulis

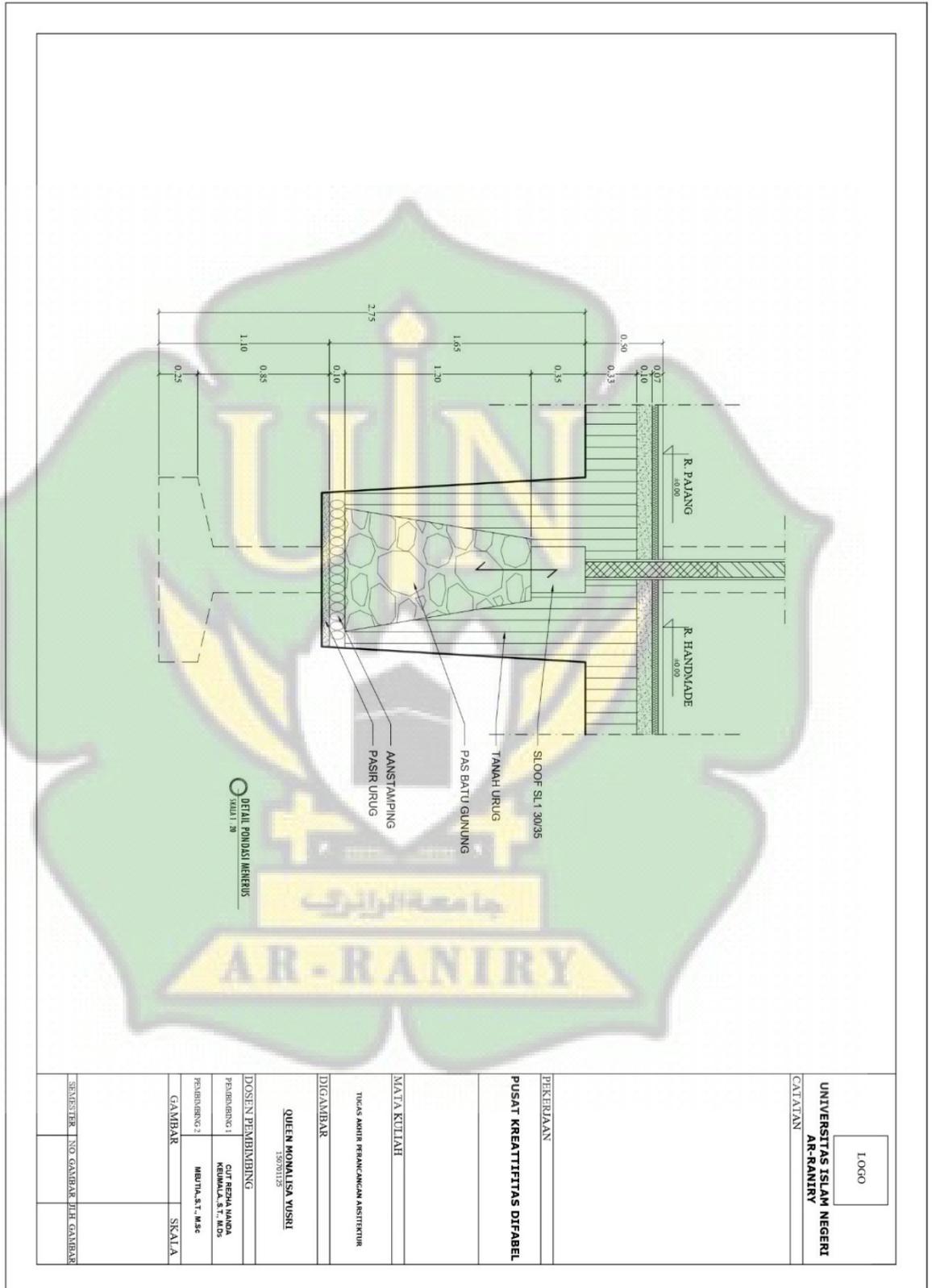


<p>LOGO</p> <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY</p>		
<p>CATATAN</p>		
<p>PEKERJAAN</p> <p>PUSAT KREATIVITAS DIFABEL</p>		
<p>MATA KULIAH</p> <p>TUGAS AMIR PERANCANGAN ARSITEKTUR</p>		
<p>DIGAMBAR</p> <p>QUEEN MONALISA YHSRI 150701123</p>		
<p>DOSEN PEMBIMBING</p> <p>PENYEMBAWANG 1 CUT REZKA NANDA KEWALAA, S.T., M.OD</p> <p>PENYEMBAWANG 2 MELITA, S. T. M. AG</p>		
<p>GAMBAR</p> <p>SKALA</p>		
SEMESTER	NO GAMBAR	JUH GAMBAR

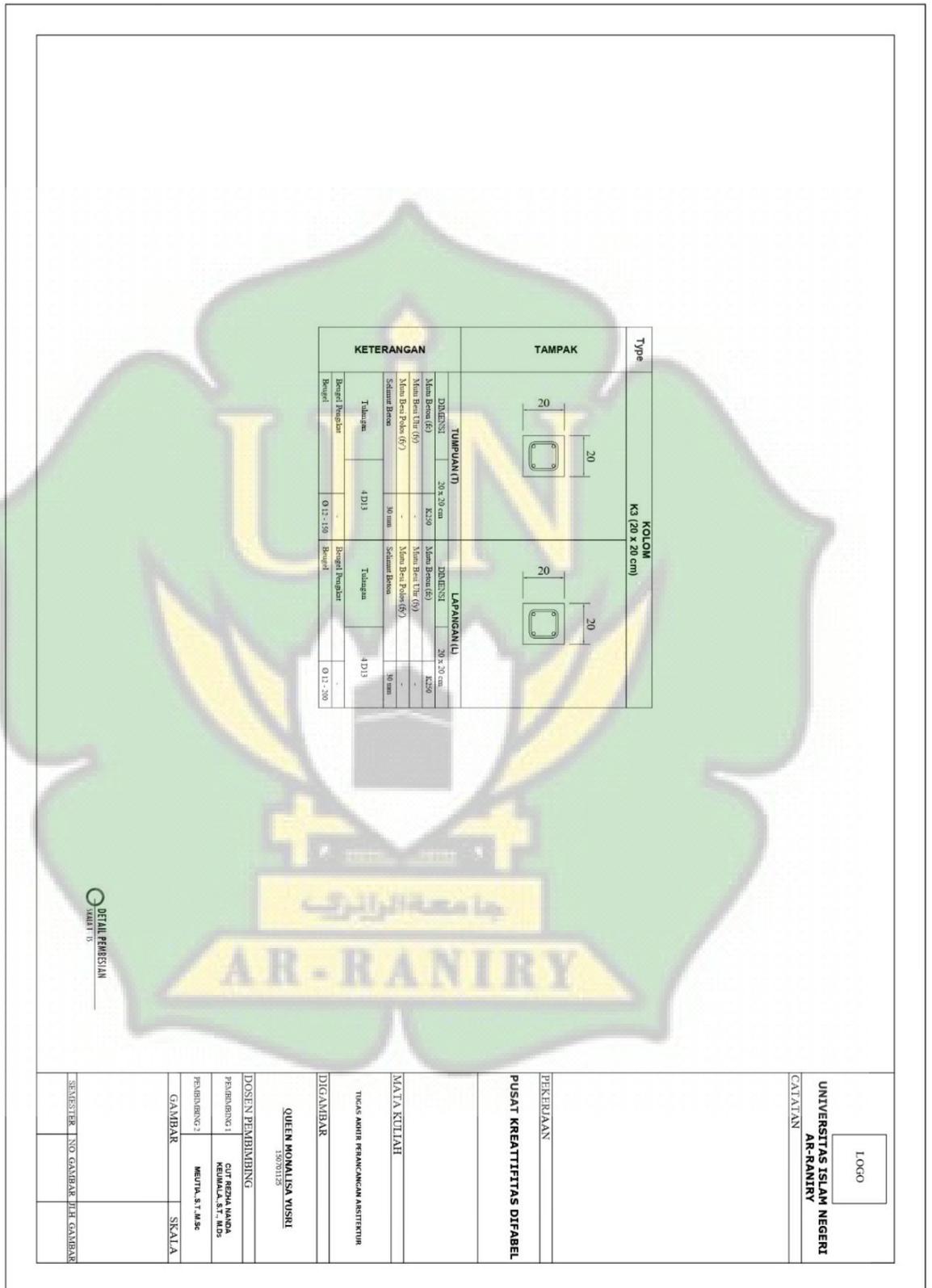
Gambar 6.56: Detail Ramp
Sumber : Data Penulis



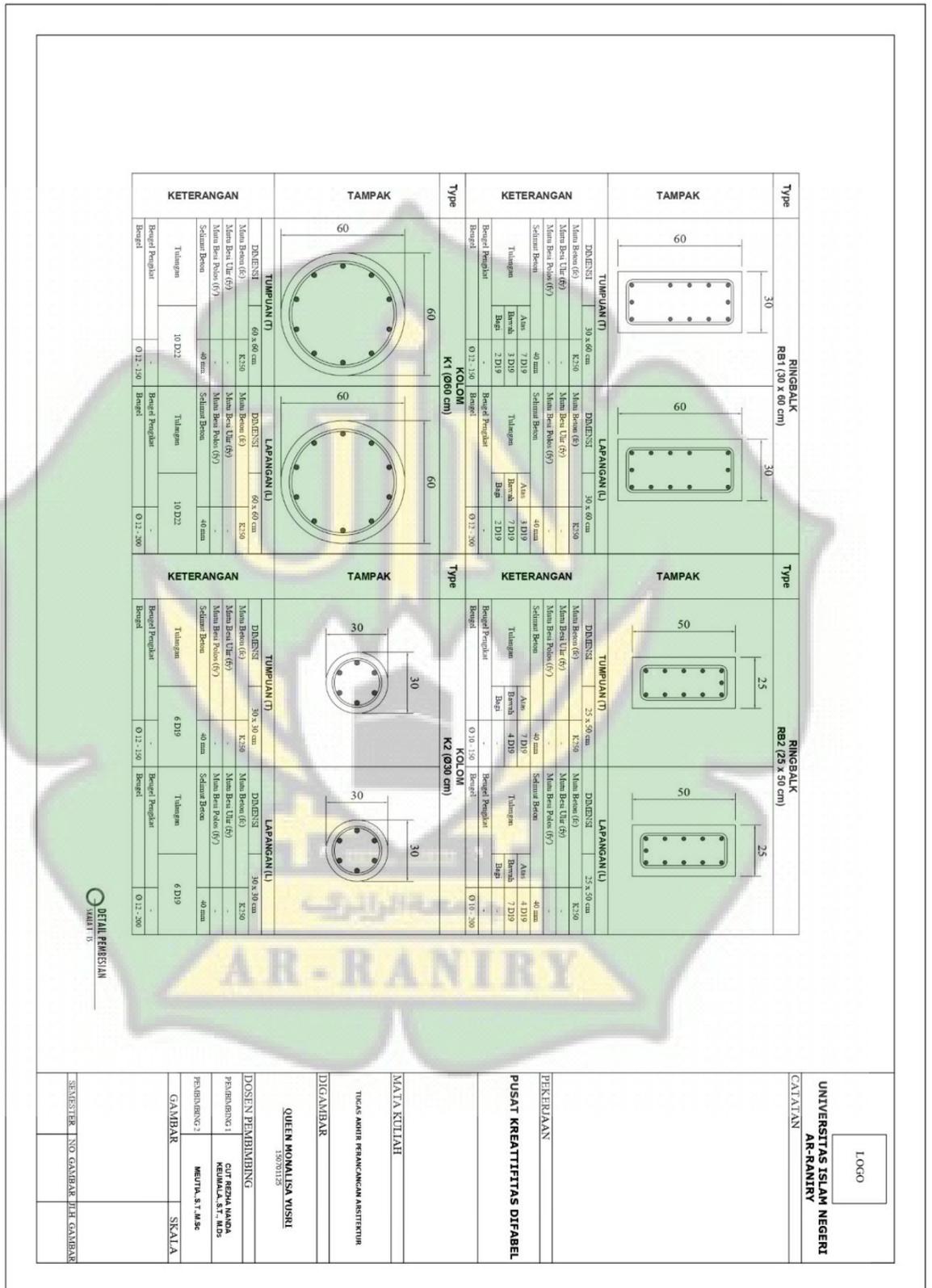
Gambar 6.57: Detail Pondasi Tapak
Sumber : Data Penulis



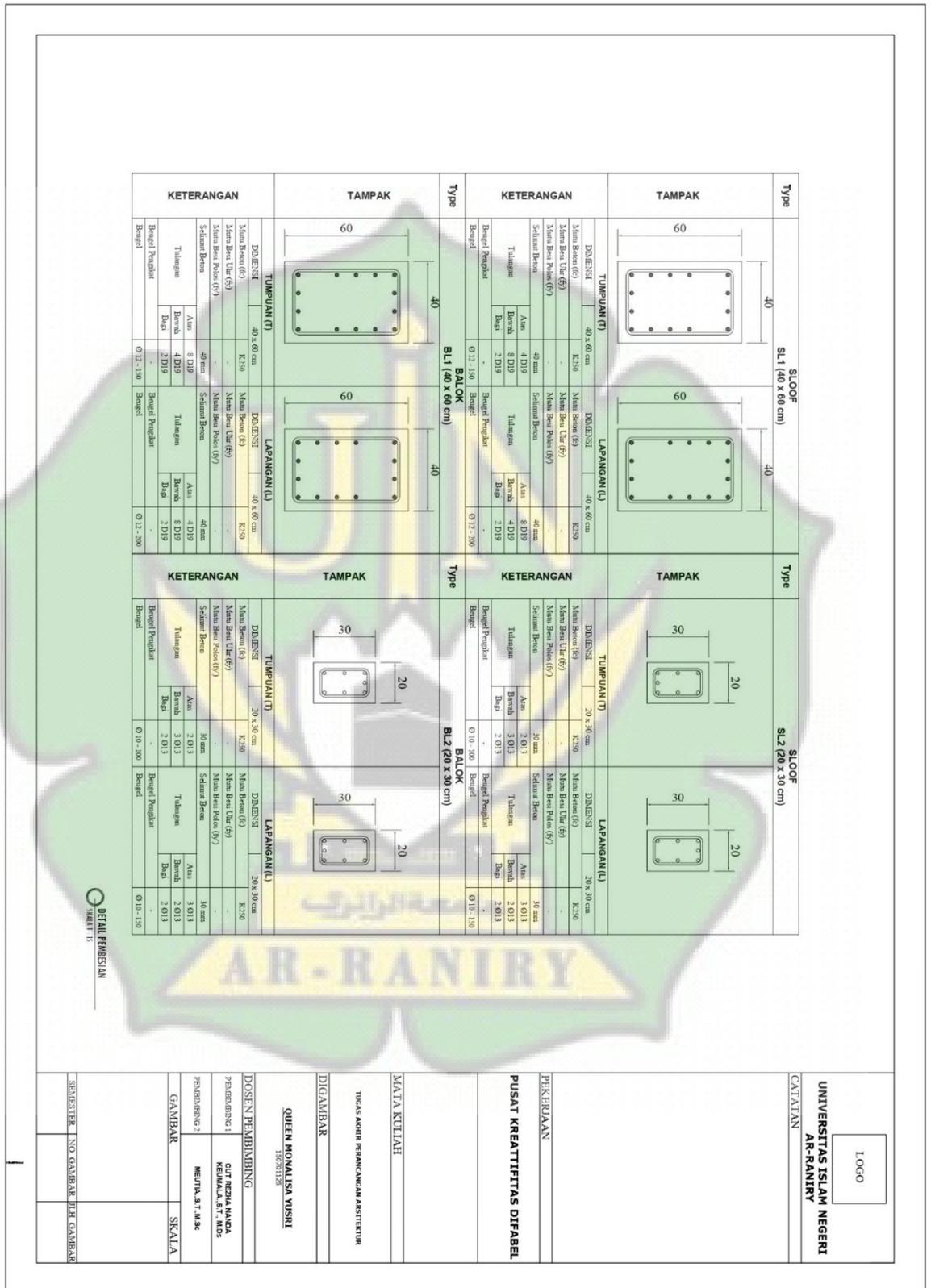
Gambar 6.58: Detail Pondasi Menerus
Sumber : Data Penulis



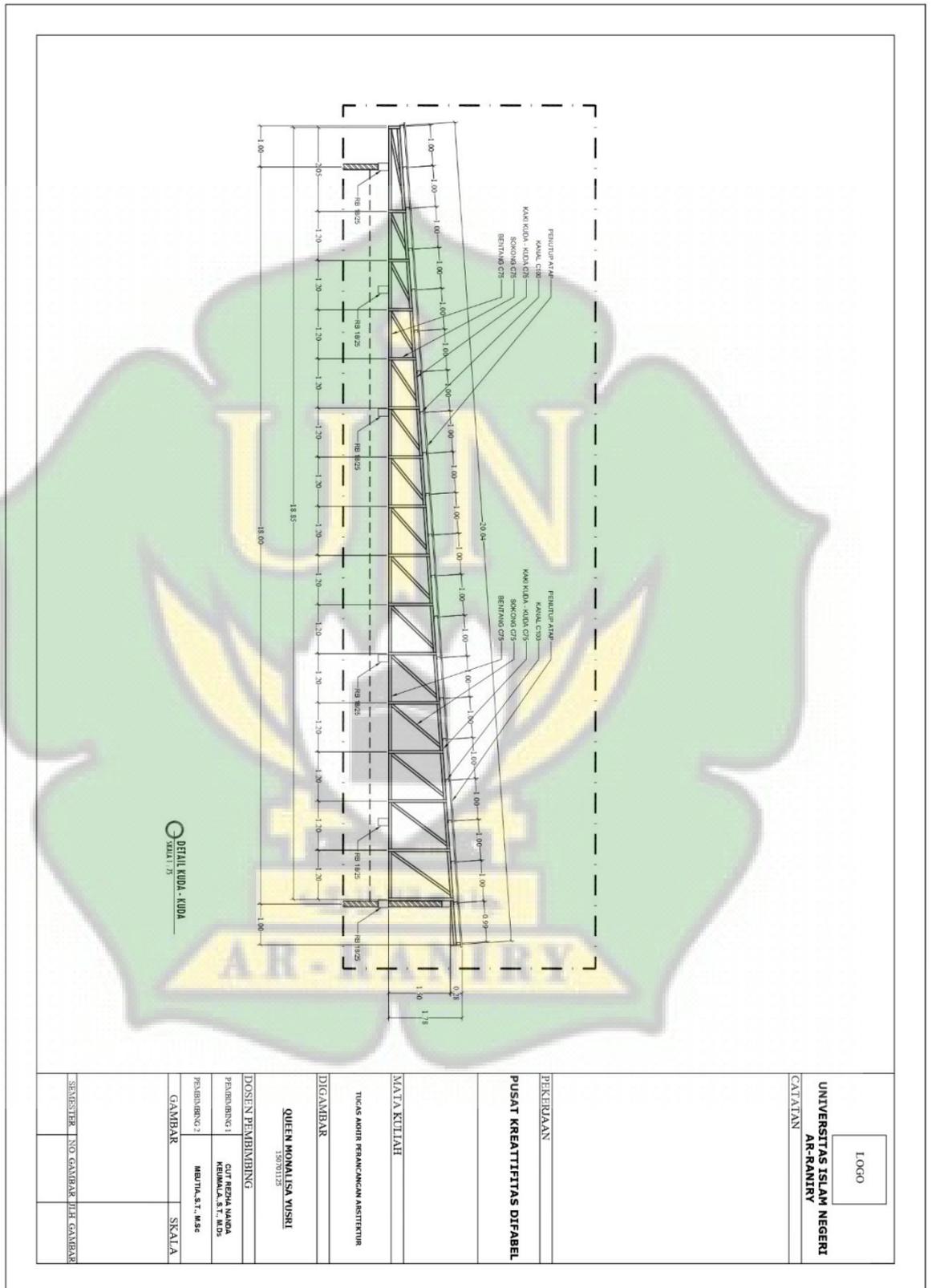
Gambar 6.60: Detail Pembesian
Sumber : Data Penulis



Gambar 6.61: Detail Pembersihan
Sumber : Data Penulis

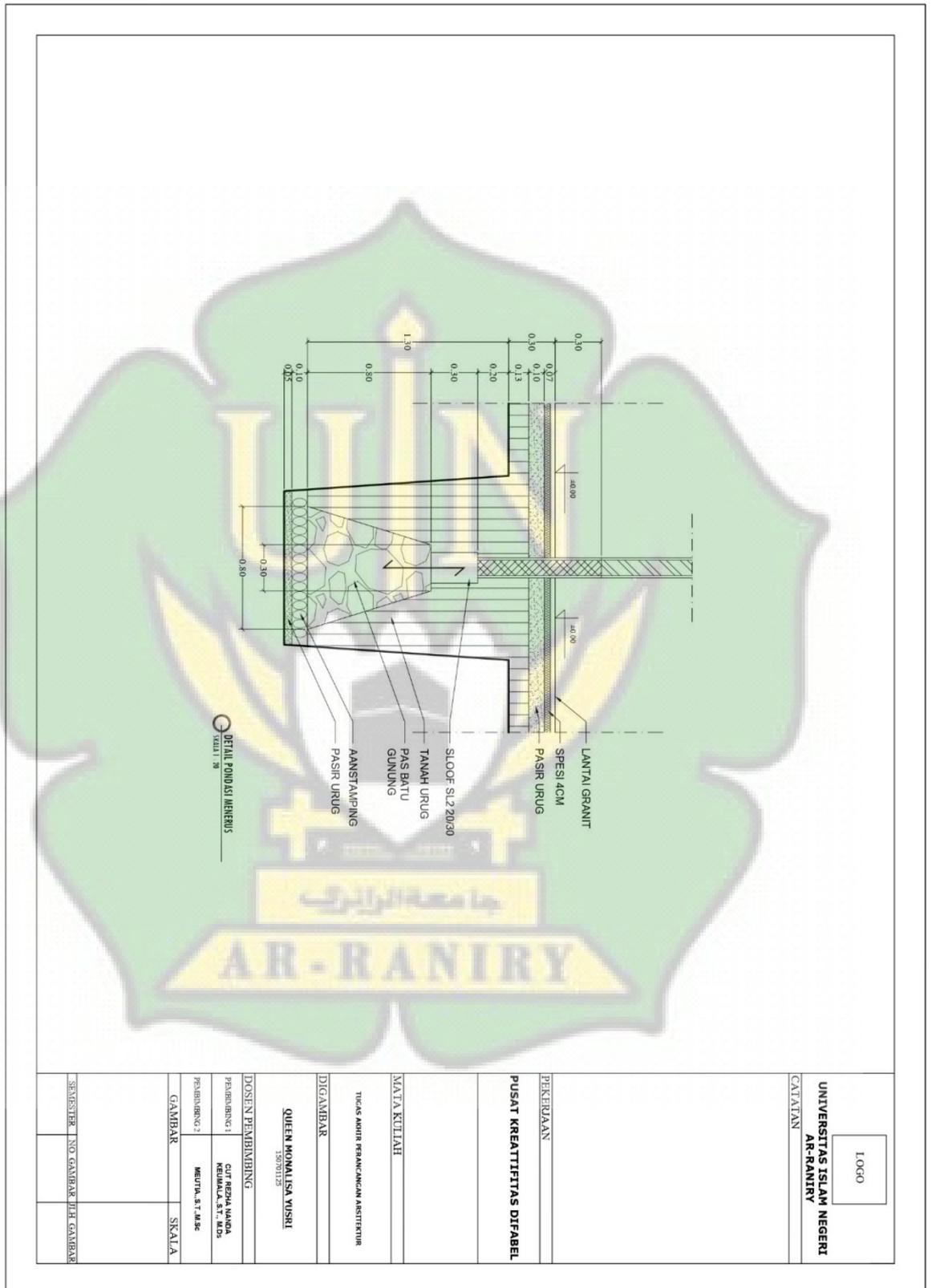


Gambar 6.62: Detail Pembersian
Sumber : Data Penulis

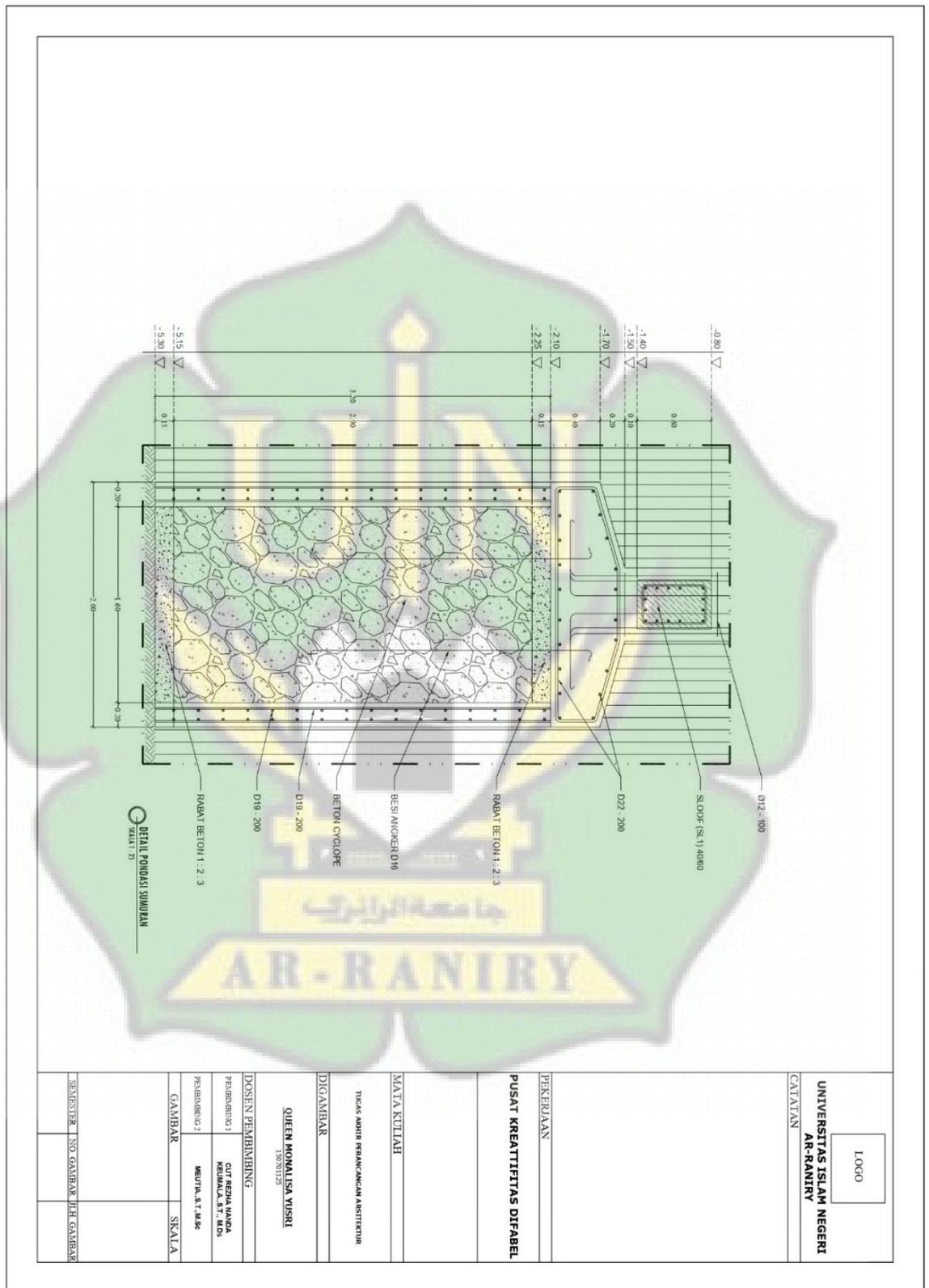


LOGO		
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY		
CATATAN		
PEKERJAAN		
PUSAT KREATIVITAS DIFABEL		
MATA KULIAH		
TUGAS AKHIR PERANCANGAN ARSITEKTUR		
DIGAMBAR		
QUEEN MONALISA YHSRI 150701125		
DOSEN PEMBIMBING		
PEMBIMBING 1	CUT REZA NADA KEMALA, S.T., M.D.	
PEMBIMBING 2	INDITIA, T., M.Sc	
GAMBAR	SEKALA	
SEMESTER	NO GAMBAR	JUH GAMBAR

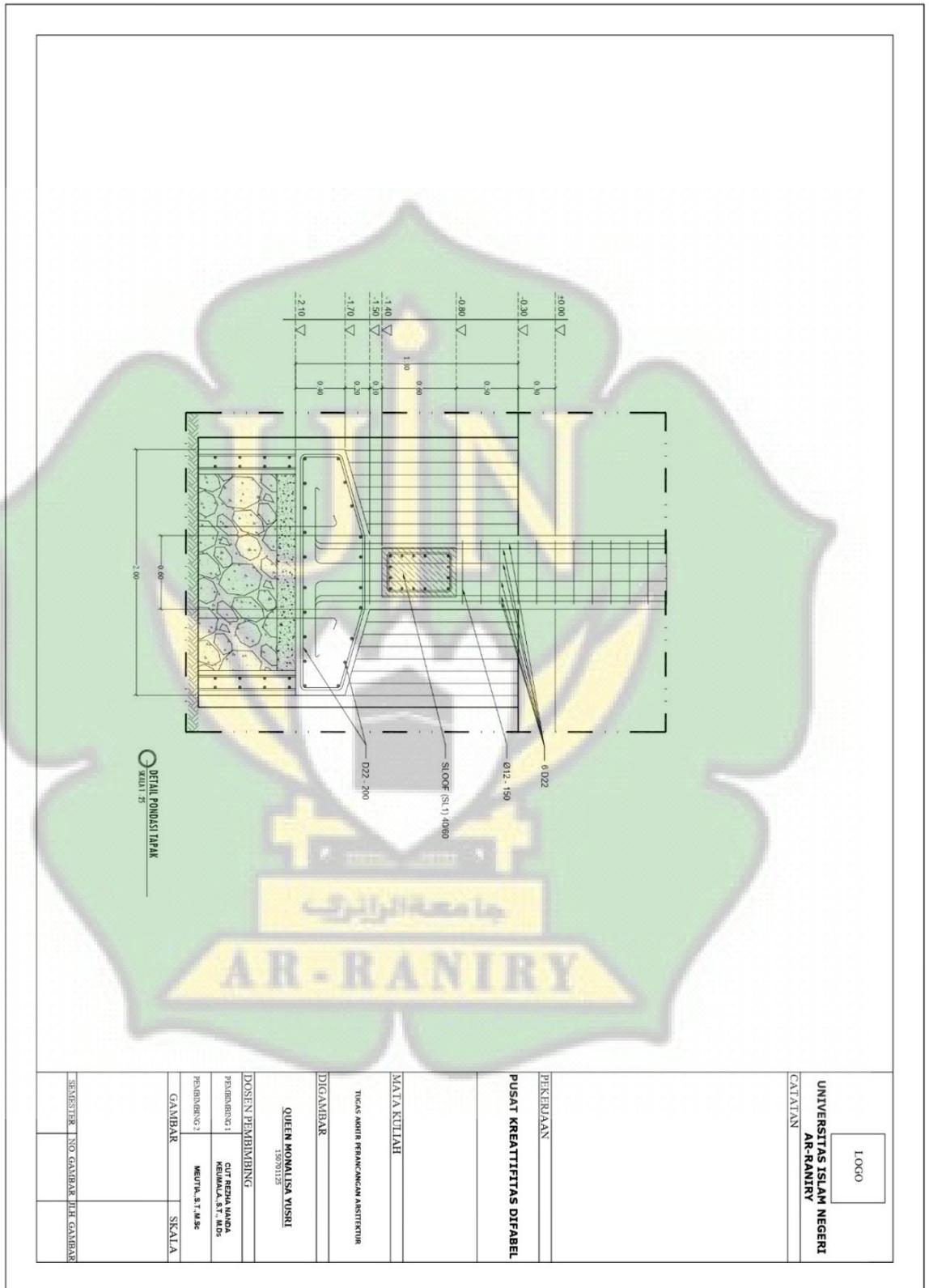
Gambar 6.63: Detail Kuda - Kuda
Sumber : Data Penulis



Gambar 6.64: Detail Pondasi Menerus
Sumber : Data Penulis



Gambar 6.65: Detail Pondasi Sumuran
Sumber : Data Penulis



LOGO

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
AR-RANIRY

CATATAN

PEREKUTAN

PUSAT KREATIVITAS DIFABEL

MATA KULIAH

TIKAS AMIR PRANCANGAN ARSITEKTUR

DIGAMBAR

QUEEN KORNALISA YUSRI
20201120

DOSEN PEMBIMBING

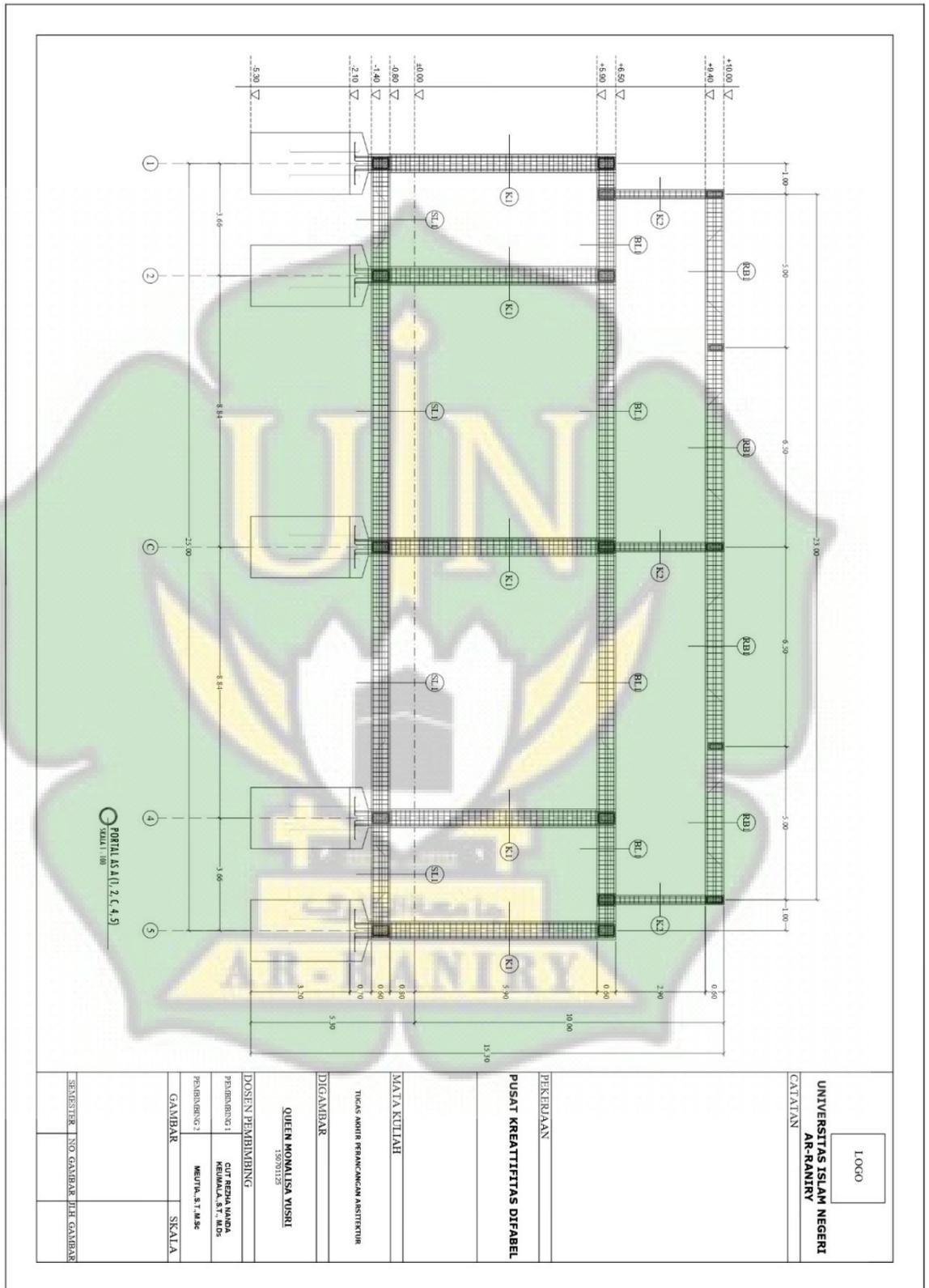
PENDAMPING 1
CUT RIZKA WANDA
KEMALA, ST., M.D.

PENDAMPING 2
MEUTIA, S.T, M.Sc

GAMBAR SKALA

SEMESTER	NO GAMBAR	JH GAMBAR

Gambar 6.66: Detail Pondasi Tapak
Sumber : Data Penulis



Gambar 6.67: Portal
Sumber : Data Penulis

6.3 VISUALIASI 3D EKSTERIOR & INTERIOR



Gambar 6.68: Eksterior Pusat Kreatifitas Difabel
Sumber : Data Penulis



Gambar 6.69: Eksterior Pusat Kreatifitas Difabel
Sumber : Data Penulis



Gambar 6.70: Eksterior Bangunan Pusat
Sumber : Data Penulis



Gambar 6.71: Fasad Bangunan Pusat
Sumber : Data Penulis



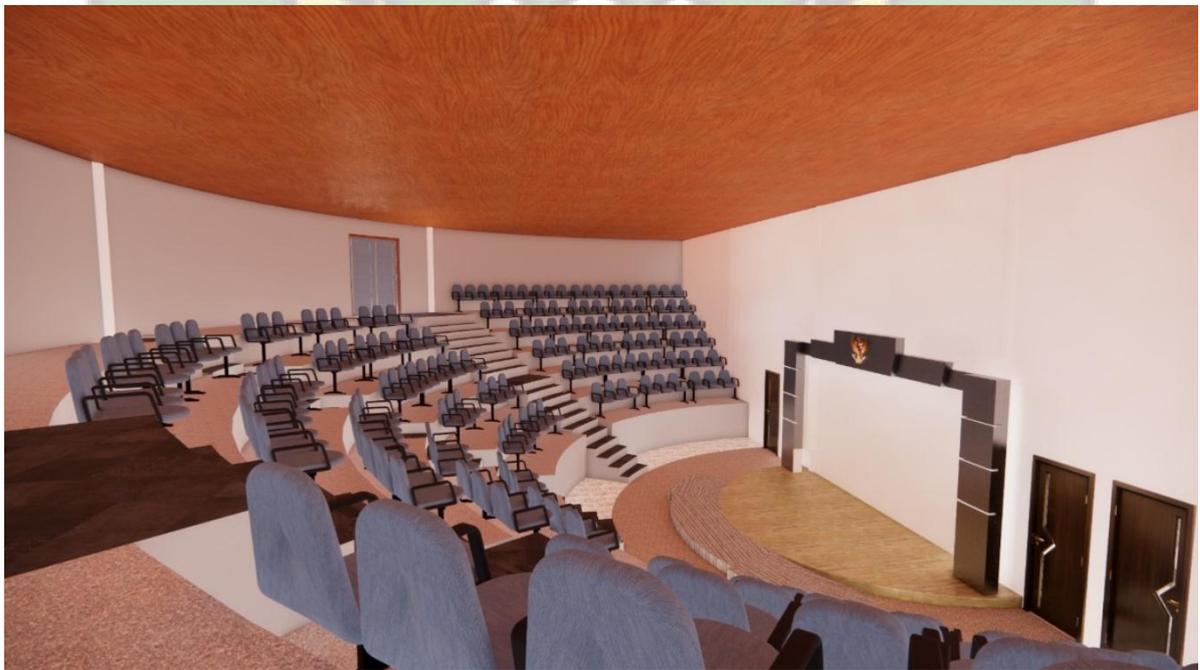
Gambar 6.72: Eksterior Kantin
Sumber : Data Penulis



Gambar 6.73: Eksterioe Pasar
Sumber : Data Penulis



Sumber : Data Penulis



Sumber : Data Penulis



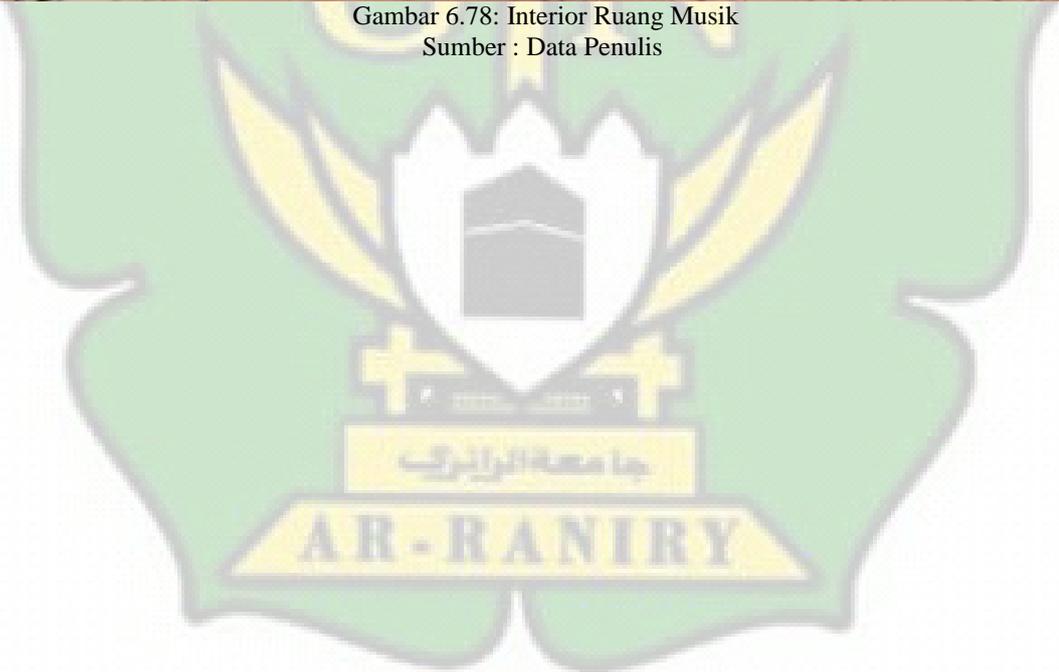
Gambar 6.76: Interior Musholla
Sumber : Data Penulis



Gambar 6.77: Interior *Handmade* dan *Handycraf*
Sumber : Data Penulis



Gambar 6.78: Interior Ruang Musik
Sumber : Data Penulis



DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Adi W, dkk (2002). Seri olahraga Atletik, lari, lompat, lempar
- Donna P. Duerk Architectural Programming: Information Management for Design
- Garry T. More (1979). "Introduction to Architecture" McGraw-Hill
- Harkness, S. P. (1976). Building without Barriers for Disabled
- Neil Thomson, Elizabeth Dendy, Diana De Deney. Disabled Living Foundation, 1984 - Architecture and the handicapped
- Neufert, Ernst.1996. "Data Arsitek Jilid I".Jakarta : Erlangga.
- Neufert, Ernst.2002. "Data Arsitek Jilid II".Jakarta : Erlangga.
- Seiawan, Haryadi B. 2010. "Arsitektur, Lingkungan dan Perilaku".Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Y.B Mangun Wijaya, (1992) Wastu citra

JURNAL

- Mel Rhodes, (1981) *Creativity Model and its application in different fields*
- Gonzalez-Carpio, G. , Serrano, J. and Nieto, M. (2017) Creativity in Children with Attention Déficit Hyperactivity Disorder (ADHD). *Psychology*
- Torrance, E. P. (1974). The Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-Technical Manual. Princeton, NJ: Personal Press
- Gary T. Moore. (1997) The significance of architectural theory for environmental design research.
- Setiawan (1995) Karakteristik Teritorialitas Ruang Pada Permukiman Padat Di Perkotaan "Ruang"

Drs Surasetja R. Irawan, MT.(2007) “FUNGSI, RUANG, BENTUK DAN EKSPRESI DALAM ARSITEKTUR” Pengantar Arsitektur

DATA SURVEY

Riansyah, Devi,. AKS,M.Si (2020) “Jumlah Penyandang Disabilitas di Aceh”
Dinas Sosial Provinsi Aceh,.

Syukri, T.M, S.Sos, MAP (2020)“Jumlah Penyandang Disabilitas di Banda Aceh”
Dinas Provinsi Kota Banda Aceh,.

Sulistiyono, Teguh. S.E.,M.Si (2020) “Kegiatan Difabel di Balai Latihan Kerja (BLK)

Nilva Yudrika S.Ars (2020) “Kegiatan Difabel Tuna Netra di UPTD Rumoh Seujahtera Beujroh Meukarya”

Hanapiah, Hamdanil (2020) “Jumlah dan Kegiatan Disabilitas di PPDI Aceh”

WEB

<http://www.archdaily.com>

<https://www.jasaservis.net/tips-merawat-ac-split/.html> “gambar Ac”

<https://search?q=lantai+untuk+tuna+netra&safe> “Lantai”

PUSAT KREATIFITAS DIFABEL.FIX

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

%

INTERNET SOURCES

%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	6%
2	e-journal.uajy.ac.id Internet Source	3%
3	eprints.uny.ac.id Internet Source	2%
4	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	2%
5	adinda-trianda.blogspot.com Internet Source	2%
6	dspace.uii.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes Off

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%