

Konsep *Fun*-interaktif pada Desain Interior Sekolah Inklusif Galuh Handayani untuk Meningkatkan Aksesibilitas Mandiri Siswa Berkebutuhan Khusus

Jamilah Hamidah dan Susy Budi Astuti
Departemen Desain Interior, Institut Teknologi Sepuluh Nopember
e-mail: jamilahaka@gmail.com

Abstrak—Pendidikan adalah hal yang penting bagi kehidupan seseorang baik di masa sekarang maupun di masa yang akan datang. Pendidikan memberikan banyak pengetahuan yang akan membuat hidup dan perilaku seseorang menjadi lebih baik. Setiap orang berhak untuk mendapatkan pendidikan yang layak, begitu pula dengan anak berkebutuhan khusus (ABK). Seperti tercantum pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 5 ayat (1) yang menyebutkan bahwa “setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu”. Untuk dapat mewujudkan hak yang sama dalam memperoleh pendidikan yang bermutu maka siswa penyandang disabilitas harus diperlakukan secara sejajar atau setara dengan siswa non-penyandang disabilitas. Sekolah Inklusif Galuh Handayani merupakan salah satu sekolah reguler yang menyelenggarakan pendidikan inklusif bagi siswa berkebutuhan khusus di Surabaya. Sekolah ini menyelenggarakan program inklusif yang meliputi jenjang pendidikan TK, SD, SMP, SMA, dan *College* yang setara dengan D2. Sekolah ini melayani program pendidikan formal dan menyediakan rehabilitasi fisik, mental, dan sosial untuk anak berkebutuhan khusus sehingga anak berkebutuhan khusus dapat bersosialisasi dengan lingkungannya. Oleh karena itu, Sekolah Inklusif Galuh Handayani perlu memperhatikan aksesibilitas pada fasilitas bangunan sekolah untuk meningkatkan derajat aksesibilitas anak berkebutuhan khusus maupun anak tanpa kebutuhan khusus. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aksesibilitas mandiri siswa berkebutuhan khusus dengan mewujudkan desain interior sekolah inklusif yang dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk bersosialisasi. Untuk dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam bersosialisasi maka diterapkan konsep *fun*-interaktif pada desain interior sekolah. Konsep desain yang *fun* dan interaktif dapat menjadi wadah untuk siswa agar bersosialisasi sehingga siswa dapat beraktivitas secara mandiri melalui bangunan sekolah yang aksesibel. Konsep tersebut diaplikasikan pada elemen-elemen interior sekolah melalui pengolahan warna dan bentuk sebagai media interaktif yang sesuai dengan standar aksesibilitas bangunan.

Kata Kunci—Aksesibilitas Mandiri, Desain Interior, *Fun*-interaktif, Sekolah Inklusif.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting. Pendidikan dapat memberikan banyak pengetahuan yang akan membuat hidup seseorang menjadi lebih baik. Anak berkebutuhan khusus (ABK) memiliki hak yang sama untuk

mendapatkan pendidikan yang layak. ABK berhak untuk mendapatkan pendidikan khusus sebagaimana yang tercantum pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 5 ayat (1) yang menyebutkan bahwa “setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu”[1].

Anak berkebutuhan khusus dapat memperoleh pendidikan melalui pendidikan khusus. Pendidikan khusus di Indonesia yang bisa didapatkan oleh anak berkebutuhan khusus yaitu di Sekolah Khusus/SLB dan Sekolah Inklusif. SLB merupakan bentuk sekolah segregasi. Menurut Suparno (2007) sistem pendidikan segregasi adalah sistem pendidikan yang terpisah dari sistem pendidikan anak normal [2]. Penyelenggaraan sistem pendidikan segregasi dilaksanakan secara khusus dan mengelompokkan siswa sesuai dengan ketunaannya sehingga berdampak pada kurangnya interaksi dengan anak tanpa kebutuhan khusus. Sedangkan, sekolah inklusif menyelenggarakan sistem pendidikan yang memungkinkan anak berkebutuhan khusus untuk dapat belajar bersama anak tanpa kebutuhan khusus sehingga dapat menumbuhkan kepercayaan diri dan kemampuan bersosialisasi dengan lingkungannya.

Sekolah Inklusif Galuh Handayani merupakan salah satu sekolah inklusif yang menyelenggarakan pendidikan inklusif. Pendidikan inklusif di Sekolah Galuh Handayani adalah pendidikan yang menyertakan semua anak secara bersama-sama dalam suatu iklim dan proses pembelajaran dengan layanan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan individu peserta didik tanpa membeda-bedakan kondisi sosial, ekonomi, keluarga, bahasa, jenis kelamin, dan perbedaan kondisi fisik ataupun mental [3]. Setiap siswa di sekolah ini akan mengikuti proses *assessment* untuk mengetahui tentang kekhususan yang dimilikinya.

Sekolah Inklusif Galuh Handayani menjadi wadah bagi anak berkebutuhan khusus untuk memperoleh pendidikan serta rehabilitasi fisik, mental, dan sosial. Oleh karenanya, sekolah tersebut perlu untuk memberikan fasilitas dalam menunjang proses pendidikan dan rehabilitasi. Siswa berkebutuhan khusus yang sudah nyaman dengan *comfort zone* yang dimilikinya akan menghindari untuk berinteraksi dengan siswa lainnya. Padahal kemampuan berinteraksi merupakan hal yang sangat penting bagi siswa berkebutuhan khusus untuk dapat beradaptasi dengan baik pada

lingkungannya.

Sekolah Inklusif Galuh Handayani perlu memperhatikan aksesibilitas pada fasilitas bangunan sekolah untuk meningkatkan derajat aksesibilitas anak berkebutuhan khusus maupun anak tanpa kebutuhan khusus. Aksesibilitas adalah kemudahan yang disediakan bagi semua orang termasuk penyandang cacat dan lansia guna mewujudkan kesamaan kesempatan dalam segala aspek kehidupan dan penghidupan [4]. Adanya perhatian khusus terhadap aksesibilitas fasilitas bangunan dapat membantu ABK yang memiliki keterbatasan-keterbatasan dalam beraktivitas secara mandiri di sekolah. Melalui desain interior yang menerapkan konsep *fun*-interaktif diharapkan mampu meningkatkan interaksi dan aksesibilitas mandiri siswa dalam menjalani pendidikan dan rehabilitasi untuk mengembangkan diri sehingga dapat beradaptasi dengan baik pada lingkungan sosialnya. Lingkungan sosial dengan *public setting* merupakan sarana *sharing* perilaku secara fisik maupun nonfisik (Susy Budi Astuti, 2017) [5]. Aksesibilitas dimaknai sebagai perilaku yang tidak hanya fisik namun juga nonfisik.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah pada Sekolah Inklusif Galuh Handayani, maka dapat dirumuskan permasalahan berupa solusi untuk meningkatkan aksesibilitas mandiri siswa berkebutuhan khusus di Sekolah Inklusif Galuh Handayani.

B. Tujuan

Tujuan dari perancangan desain interior Sekolah Inklusif Galuh Handayani Surabaya, yaitu menghasilkan desain Sekolah Inklusif Galuh Handayani yang sesuai dengan standar aksesibilitas bangunan sekolah sehingga dapat meningkatkan aksesibilitas mandiri siswa berkebutuhan khusus.

II. METODOLOGI DESAIN

A. Alur Proses Desain

Proses desain dimulai dengan menentukan obyek perancangan, yaitu Sekolah Inklusif Galuh Handayani. Kemudian melakukan identifikasi obyek dengan merumuskan latar belakang, rumusan masalah, serta tujuan yang ingin dicapai dari obyek perancangan. Proses dilanjutkan dengan melakukan pengumpulan data mengenai obyek. Setelah itu dilakukan analisa data untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada obyek. Kemudian dilanjutkan dengan merumuskan konsep desain yang dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Setelah ditemukan konsep desain yang sesuai, konsep desain akan diaplikasikan pada desain interior Sekolah Inklusif Galuh Handayani hingga menghasilkan desain akhir perancangan interior.

B. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan dari Sekolah Inklusif Galuh Handayani, maka dilakukan pengumpulan data. Data yang digunakan dalam proses mendesain Sekolah Inklusif Galuh Handayani yaitu data primer (observasi, wawancara, dan studi literatur) dan data sekunder (studi perbandingan dan penelitian sebelumnya).

Data Primer didapat dengan cara observasi, wawancara, dan studi literatur. Observasi merupakan pengamatan langsung terhadap obyek yang berkaitan dengan permasalahan. Pada kasus ini, pengamatan dilakukan di Sekolah Inklusif Galuh Handayani untuk mengetahui kondisi siswa berkebutuhan khusus dan aksesibilitas fasilitas sekolah secara langsung. Wawancara mendalam dilakukan kepada tenaga didik di Sekolah Inklusif Galuh Handayani untuk memperoleh kedalaman dan kelengkapan informasi dari penelitian. Studi literatur dibutuhkan untuk mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan pada Sekolah Inklusif Galuh Handayani.

Sedangkan data sekunder didapat dengan cara melakukan studi perbandingan dan hasil penelitian sebelumnya. Studi perbandingan dilakukan dengan membandingkan desain yang diterapkan pada sekolah untuk ABK sehingga dapat mengambil kelebihan yang dimiliki sekolah tersebut untuk diterapkan pada Sekolah Inklusif Galuh Handayani. Penelitian-penelitian yang telah dilakukan pada Sekolah Inklusif Galuh Handayani dapat membantu untuk memberikan wawasan yang lebih luas mengenai Sekolah Inklusif Galuh Handayani.

C. Tahapan Desain

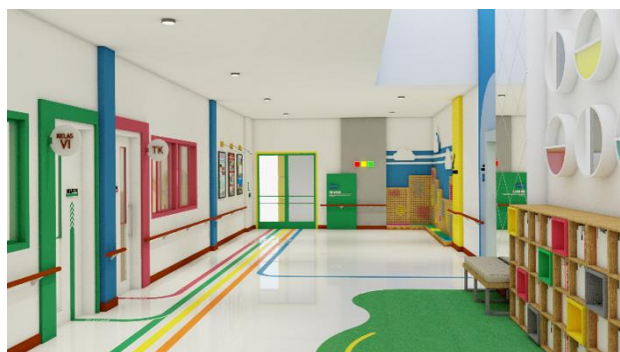
Proses tahapan desain dimulai dengan menelaah seluruh data yang diperoleh. Selanjutnya melakukan identifikasi terhadap obyek dan permasalahan pada obyek. Tahap identifikasi obyek merupakan tahap untuk menentukan latar belakang, judul, dan definisi judul. Pada tahap ini akan diuraikan dasar-dasar pemikiran dan landasan yang menjadi alasan untuk melakukan perancangan terhadap interior Sekolah Inklusif Galuh Handayani.

Tahap identifikasi masalah merupakan tahap untuk merumuskan masalah yang ada pada Sekolah Inklusif Galuh Handayani sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Tujuan yang ingin dicapai merupakan solusi atas permasalahan berupa hasil desain.

III. KONSEP DAN HASIL DESAIN

Pengaplikasian konsep *fun*-interaktif merupakan solusi untuk meningkatkan interaksi antar siswa. Siswa dapat berinteraksi dengan cara yang lebih menyenangkan melalui pengalaman yang berbeda. Aplikasi *fun*-interaktif lebih difokuskan pada pengolahan warna yang *colorful* dan media interaktif yang dapat digunakan oleh siswa sebagai wadah untuk meningkatkan interaksi.

Media interaktif akan diaplikasikan di sebagian ruangan di Sekolah Inklusif Galuh Handayani sebagai sarana untuk menunjang proses interaksi antar siswa. Hal tersebut dapat membantu meningkatkan kemampuan bersosialisasi siswa. Adanya media interaktif yang menyenangkan dapat memberikan pengalaman baru kepada siswa berkebutuhan khusus maupun siswa reguler. Konsep *fun*-interaktif diharapkan mampu untuk menghasilkan desain yang interaktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan aksesibilitas mandiri siswa berkebutuhan khusus.



Gambar 3. Suasana hall SD & TK

Aksesibilitas mandiri siswa berkebutuhan khusus di Sekolah Inklusif Galuh Handayani dicapai melalui fasilitas, arah dan tanda, dan organisasi ruang. Selain siswa berkebutuhan khusus, aksesibilitas di Sekolah Inklusif Galuh Handayani juga dapat mempermudah guru, terapis, dan pengguna lainnya. Aksesibilitas fasilitas di Sekolah Inklusif Galuh Handayani mengacu pada ketentuan dari Peraturan Menteri Pekerja Umum No. 30 Tahun 2006.

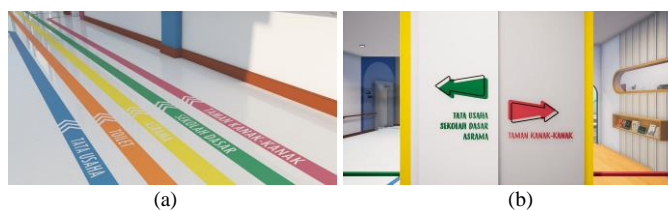
Pengaplikasian *handrail* pada area-area umum dapat mempermudah siswa berkebutuhan khusus dengan keterbatasan berjalan untuk beraktivitas secara mandiri di lingkungan sekolah. Adanya arah dan tanda berupa *wayfinding* dan *signage* dapat berfungsi sebagai petunjuk untuk siswa berkebutuhan khusus. Untuk mencapai suatu ruang, siswa berkebutuhan khusus dan pengguna lainnya dapat mengikuti petunjuk berupa tulisan dan warna. Organisasi ruang di Sekolah Inklusif Galuh Handayani dibagi berdasarkan jenjang pendidikan untuk mempermudah siswa berkebutuhan khusus dan pengguna lainnya dalam menemukan ruang.

A. Konsep Fun-interaktif pada Ruang Hall SD & TK

Ruang Hall Sekolah Dasar dan TK merupakan ruang penghubung utama antara ruang-ruang di lantai 1, seperti ruang kelas SD, ruang kelas TK, TU, ruang guru SD, dan ruang kepala sekolah dasar. Penerapan desain yang *fun-interactive* pada ruang hall dengan melibatkan siswa sehingga siswa dapat merasakan pengalaman yang menyenangkan. Seperti pada Gambar 1, dapat terlihat bahwa ruang hall dibuat *open space* sehingga dapat memudahkan siswa untuk bergerak dengan bebas dan bermain serta berinteraksi bersama dengan teman-temannya. Hal tersebut juga mempermudah pengawasan guru terhadap siswa.

Pada hall akan diaplikasikan pula *handrail*, *signage*, dan *wayfinding* untuk meningkatkan aksesibilitas mandiri siswa berkebutuhan khusus. *Handrail* diaplikasikan langsung pada dinding sehingga tidak memiliki "kaki-kaki" yang dapat menghambat siswa berjalan. *Handrail* yang digunakan memiliki ketinggian 70 cm sehingga nyaman untuk digunakan oleh siswa SD.

Pada lantai ruangan akan diaplikasikan *wayfinding* dengan menggunakan warna yang berbeda-beda sehingga dapat membantu siswa berkebutuhan khusus dalam menemukan ruang berdasarkan warnanya. *Wayfinding* pada lantai berfungsi sebagai petunjuk arah bagi siswa berkebutuhan

Gambar 1. Aplikasi *wayfinding*: (a) pada lantai; dan (b) pada dinding hall SD & TK

Gambar 2. Nama ruang pada pintu ruang kelas

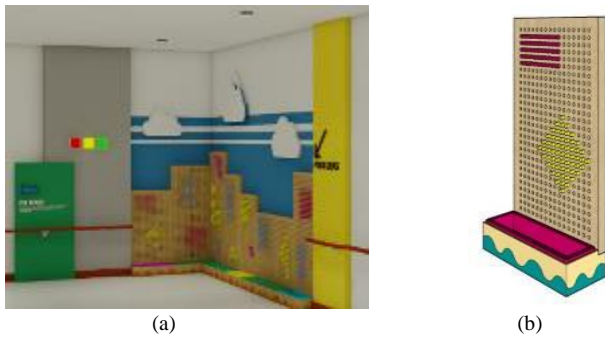
khusus yang mengalami kesulitan dalam menemukan ruang.

Warna yang digunakan pada *wayfinding* merupakan warna komplementer yang memiliki perbedaan warna yang kontras antara warna panas dan dingin. Hal tersebut untuk memberikan estetika agar ruangan terlihat lebih *fun* dan mengajarkan siswa agar dapat membedakan warna dengan baik. Seperti pada Gambar 2 (a), warna biru menunjukkan warna untuk TU, warna merah muda untuk TK, warna hijau untuk SD, warna kuning untuk asrama, dan warna oranye untuk toilet. Selain petunjuk arah yang ada pada lantai, terdapat pula petunjuk arah pada dinding dengan menggunakan tanda panah dan tulisan nama ruang menggunakan huruf kapital seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2 (b).

Tanda nama ruang diletakkan diberbagai sisi sehingga tidak terjadi kesalahan dalam menemukan ruang. Seperti yang terlihat pada Gambar 3, nama ruang diletakkan di depan pintu sehingga dapat terlihat dari depan dan di sisi atas pintu sehingga dapat terlihat dari sisi kiri dan kanan.

Pada hall terdapat area dengan *interactive pin board* yang dapat digunakan oleh siswa. Dapat dilihat pada Gambar 4 (a), area tersebut terdiri dari beberapa *pin board* (Gambar 4 (b)) yang memiliki ketinggian berbeda-beda sehingga memberikan nuansa yang tidak monoton. *Pin board* yang digunakan terbuat dari material yang aman untuk anak dengan desain yang sederhana. Seperti pada Gambar 4 (b), pada bagian bawah *pin board* terdapat tempat penyimpanan pin-pin yang digunakan oleh siswa. Disamping sisi area ini juga terdapat dinding yang dibuat berbeda ketebalannya dan dicat *full* warna kuning untuk menarik perhatian siswa agar mau beraktivitas di area tersebut.

Pada hall juga terdapat area membaca yang dapat digunakan oleh siswa untuk saling berinteraksi dan mengembangkan kemampuan dalam membaca. Seperti pada Gambar 5, pada area ini disediakan karpet yang dapat digunakan oleh siswa untuk duduk di atas karpet tersebut sambil membaca. Untuk siswa yang memiliki keterbatasan dalam duduk di lantai dapat duduk diatas kursi yang



Gambar 6. (a) area dengan interaktif *pin board*; dan (b) *pin board*



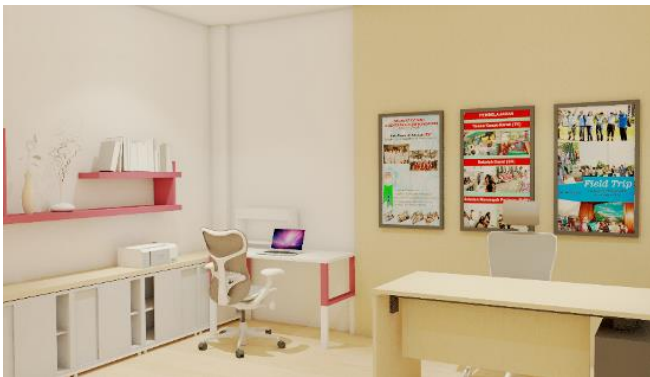
Gambar 4. *Foyer* Kelas TK



Gambar 7. Area membaca pada *hall* SD & TK



Gambar 5. Ruang Kelas TK



Gambar 8. Ruang guru dan kepala TK

disediakan area membaca. Rak buku yang digunakan memiliki sudut-sudut yang tumpul sehingga tidak membahayakan siswa. Selain itu terdapat warna-warni pada rak buku untuk memberikan kesan *playful*.

B. Konsep Fun-interaktif pada Ruang Taman Kanak-kanak

Fasilitas di Taman Kanak-kanak terdiri atas Ruang Guru dan Kepala TK serta Ruang kelas TK. Ruang Guru dan Kepala TK memiliki kapasitas 3 orang yang terdiri dari dua orang guru dan seorang kepala sekolah. Seperti pada Gambar 6, ruangan ini berfungsi sebagai area kerja guru dan tempat penyimpanan berkas-berkas administrasi siswa Taman Kanak-kanak.

Sedangkan Ruang Kelas TK merupakan pusat aktivitas siswa Taman Kanak-kanak. Pada kelas TK akan diaplikasikan desain yang dapat menstimulasi siswa sehingga siswa dapat belajar sejak dini. Seperti menyimpan barang sendiri, melepas dan memakai sepatu sendiri, dan sebagainya. Pada ruang kelas TK di desain dengan kapasitas 18 siswa.

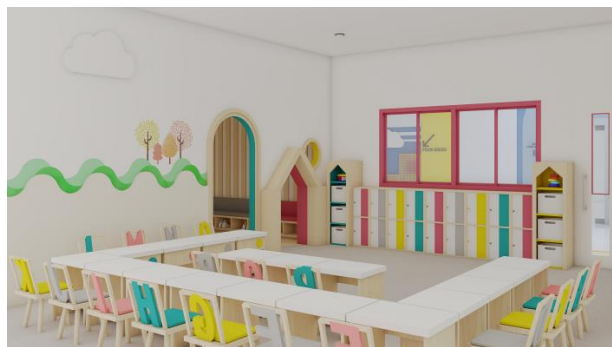
Pada kelas TK diaplikasikan desain yang dapat menstimulus

siswa. Penggunaan desain yang menyenangkan untuk membuat siswa merasakan pengalaman yang baru. Sebelum memasuki ruang kelas, terdapat area *foyer* yang digunakan untuk siswa belajar memakai dan melepas sepatu secara mandiri, baris berbaris/apel pagi, dan sebagai penghubung dengan ruang guru dan kepala TK. Pada area *foyer*, siswa TK akan diajarkan cara untuk melepas dan memakai sepatu secara mandiri di tempat yang telah disediakan secara bersama-sama. Pada area ini juga terdapat rak buku tempat menyimpan buku bacaan.

Area *foyer* TK didesain dengan suasana yang lebih *homey* sehingga siswa tidak merasa asing dengan suasana di lingkungan sekolah. Setelah itu, siswa dapat menuju ruang kelas TK melalui pintu tanpa daun pintu berbentuk rumah seperti pada Gambar 7. Hal ini diumpamakan seakan-akan siswa keluar dari rumah untuk menghadapi dunia luar yaitu melaksanakan kegiatan belajar mengajar bersama dengan teman-teman baru pada lingkungan yang baru. Sehingga desain pada ruang kelas TK mengaplikasikan bentuk-bentuk seperti pohon dan awan untuk memberikan nuansa alam seperti pada Gambar 8.

Pada ruang kelas TK akan menggunakan lantai karpet untuk memberikan kenyamanan pada siswa saat belajar dan bermain. Tekstur karpet yang lebih empuk dibandingkan keramik dapat mengurangi risiko yang ditimbulkan ketika anak terjatuh. Lantai karpet yang digunakan berwarna coklat sehingga dapat diibaratkan sebagai tanah.

Pada dinding ruang kelas akan di *finishing* dengan menggunakan cat anti-kuman dan anti-noda yang bebas



Gambar 10. Loker Siswa

merkuri dan timbal sehingga aman untuk anak-anak. Cat pada ruangan ini menggunakan warna dominan putih sehingga dapat menonjolkan media-media lain yang ada pada dinding seperti elemen estetis dan furnitur lainnya.

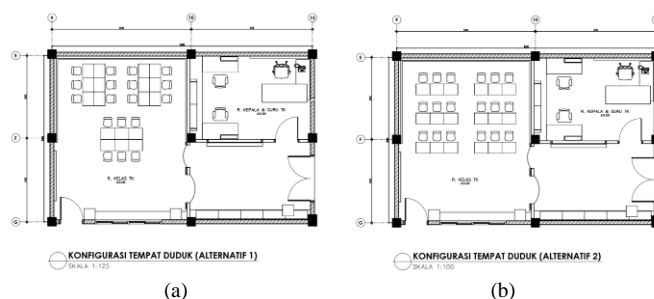
Pada sebagian dinding pada area ruang belajar siswa akan di aplikasikan *anti collision wall pad* yang terbuat dari busa dengan ketebalan 3 cm dengan *finishing leather*. Adanya *wall pad* berfungsi untuk mengurangi risiko bahaya yang mungkin ditimbulkan saat siswa sedang bermain dan belajar. Penggunaan kulit sebagai pelapis busa tersebut agar *wall pad* tidak mudah kotor dan mudah untuk dibersihkan. *Wall pad* yang digunakan berwarna krem dengan bentuk melengkung yang diibaratkan sebagai dataran. Pada dinding diaplikasikan cat berwarna hijau dengan bentuk seperti perbukitan.

Dinding pada ruang kelas TK didominasi dengan cat warna putih untuk membantu meningkatkan konsentrasi siswa saat belajar. Perpaduan antara *light wood* dan warna yang *colorful* memberikan kesan *calm and playful*. Warna hijau dan dekorasi berbentuk pohon dapat memberikan kesan nuansa alam pada ruang kelas. Pada dinding ruang kelas TK pun terdapat *display board* berupa *magnetic board* yang diletakkan sejajar dengan tinggi anak-anak yang dipergunakan untuk memajang hasil karya.

Magnetic board akan diletakkan di dalam jangkauan anak-anak sehingga siswa dapat dengan mudah menggunakannya. Siswa dapat menempelkan hasil karyanya dengan menggunakan magnet pin yang terbuat dari magnet. Siswa dapat secara mandiri memajang hasil karyanya pada *magnetic board* tersebut.

Pada ruang kelas juga disediakan loker untuk siswa seperti pada Gambar 9. Loker berfungsi sebagai tempat penyimpanan alat tulis dan peralatan sekolah lainnya. Alat tulis dan peralatan sekolah lainnya pun disimpan secara mandiri di loker yang telah disediakan. Hal tersebut dapat mengajarkan siswa untuk mempunyai rasa tanggung jawab terhadap kepemilikannya.

Ruang kelas TK menggunakan furnitur yang fleksibel sehingga dapat menghasilkan beberapa penataan tempat duduk yang sesuai dengan aktivitas dan kebutuhannya. Kursi belajar siswa pada ruang kelas TK menggunakan custom chair dengan mengaplikasikan huruf alfabet pada desain kursi. Siswa dapat belajar mengenal huruf dari tempat duduknya maupun tempat duduk teman-temannya. Hal tersebut dapat mempermudah siswa dalam menghafal dan mengetahui bentuk dari huruf



Gambar 9. Alternatif konfigurasi tempat duduk siswa; (a) alternatif 1; dan (b) alternatif 2

alfabet yang mana sangat berguna dalam sehari-hari. Material pada kursi menggunakan material yang kuat dan aman serta terdapat busa pada dudukannya untuk memberikan kenyamanan dan keamanan pada siswa. Kursi yang digunakan pada ruang kelas memiliki warna-warna yang berbeda untuk menghadirkan kesan ceria dalam ruangan. Ukuran kursi yang disesuaikan dengan antropometri anak-anak TK.

Konfigurasi penataan tempat duduk pada ruang kelas memiliki beberapa alternatif konfigurasi tempat duduk seperti pada Gambar 10 yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk proses kegiatan belajar mengajar. Meja dan kursi siswa yang fleksibel akan memudahkan dalam mengatur tempat duduk dalam ruang kelas. Pada Gambar 10 (a) menunjukkan penataan tempat duduk yang cocok untuk digunakan saat kegiatan berkelompok, sedangkan Gambar 10 (b) menunjukkan penataan tempat duduk yang cocok untuk digunakan pada kegiatan yang membutuhkan siswa agar memfokuskan perhatiannya kearah depan.

C. Konsep Fun-interaktif pada Ruang Pusat Terapi Terpadu

Pusat terapi terpadu merupakan ruang yang digunakan untuk melaksanakan proses *assessment* terhadap siswa Sekolah Inklusif Galuh Handayani. Dinding pusat terapi terpadu akan di *finishing* dengan menggunakan cat anti-kuman dan anti-noda yang bebas merkuri dan timbal sehingga aman untuk anak-anak. Cat pada ruangan ini menggunakan warna dominan beige/krem sehingga dapat memberikan nuansa yang lebih warm.

Fasilitas pada pusat terapi terpadu terdiri dari ruang *assessment* yang terdiri dari area konsultasi dengan psikolog, nutrisisionis, dan dokter, area tunggu, serta UKS yang terhubung langsung dengan ruang terapi yang difungsikan sebagai ruang terapi wicara. Seperti pada Gambar 11, ruang *assessment* didesain dengan nuansa yang warm sehingga dapat memberikan kenyamanan kepada siswa saat dilakukan proses *assessment*. Ruangan ini juga terdapat *diagnostic bed* untuk melakukan diagnosa kepada siswa dan/atau sebagai tempat beristirahat untuk siswa yang sedang sakit yang masih dapat ditangani oleh pihak sekolah.

Selain ruang *assessment*, terdapat ruang terapi wicara yang digunakan sebagai ruang terapi berbicara. Pada ruang terapi wicara menggunakan lantai karpet sehingga dapat memberikan kenyamanan pada siswa saat sedang dilaksanakannya terapi. Pada ruang terapi ini dibagi menjadi 2 area, yaitu area terapi individu (Gambar 12 (a)) dan ruang terapi berkelompok (Gambar 12 (b)).

Gambar 11. *Assessment center*

Gambar 12. Ruang terapi wicara; (a) area terapi individu; dan (b) area terapi berkelompok

Area terapi individu merupakan area untuk dilaksanakannya terapi wicara secara individu/1-1 antara terapis dan siswa. Lantai pada area ini akan dibuat *leveling* lantai yang berbeda-beda untuk dijadikan sebagai meja dan/atau kursi saat terapi berlangsung. Pengaplikasian desain yang lebih *casual* ditujukan agar siswa dapat melaksanakan terapi secara menyenangkan.

Pada area terapi individu juga terdapat rak buku bacaan dan *flash card* sebagai media terapis dalam memberikan terapi kepada siswa yang membutuhkannya. Siswa akan diajarkan melafalkan huruf maupun kata berdasarkan pada *flash card* dan membaca kalimat pada buku bacaan.

Selain area terapi individu terdapat area terapi berkelompok yang digunakan untuk memberikan terapi secara berkelompok oleh terapis dengan beberapa siswa secara bersamaan. Pada area ini terdapat cermin, TV, rak buku, dan meja sebagai media terapi untuk siswa. Adanya cermin berfungsi untuk melihat artikulasi siswa dalam berbicara. Siswa dapat melihat langsung artikulasinya saat berbicara sehingga dapat mempermudah terapis untuk memberikan arahan kepada siswa. Sedangkan, adanya TV berfungsi untuk menunjukkan kepada siswa cara berbicara yang baik dan benar melalui media bergerak.

Selain itu, terdapat pula media terapi lainnya berupa *interactive pipe*. Seperti pada Gambar 13, pada dinding akan diaplikasikan media terapi berupa *interactive board* yaitu media interaktif untuk menyampaikan suara melalui tabung/pipa. Penggunaan media baru dalam terapi dapat memberikan pengalaman yang berbeda sehingga dapat meningkatkan minat siswa untuk berlatih berbicara.

Pada area terapi berkelompok menggunakan meja berbentuk lingkaran seperti pada Gambar 13, sehingga tidak memiliki sudut dan dapat digunakan oleh beberapa siswa. Terapi wicara dilakukan di atas lantai sehingga siswa dapat

Gambar 13. *Interactive pipe* pada area terapi berkelompok

melaksanakan terapi dengan lebih santai dan tidak tegang. Meja yang digunakan memiliki ketinggian 40 cm yang cocok untuk digunakan saat duduk di lantai. Pelaksanaan terapi dilakukan dengan cara siswa duduk di atas karpet menggunakan dudukan berupa bantalan sehingga tetap empuk dan nyaman untuk diduduki.

IV. KESIMPULAN/RINGKASAN

Sekolah Inklusif merupakan salah satu fasilitas pendidikan yang ditujukan untuk anak berkebutuhan khusus (ABK), sehingga ABK dapat menerima pendidikan yang layak. Siswa berkebutuhan khusus akan belajar bersama dengan siswa reguler/siswa tanpa kebutuhan khusus sehingga dapat meningkatkan interaksi sosial siswa. Kurangnya kemampuan bersosialisasi siswa ABK dapat ditingkatkan melalui berbagai macam media interaktif yang dapat menunjang interaksi antar siswa di dalam sekolah.

Sekolah inklusif merupakan sekolah yang memiliki siswa berkebutuhan khusus sebagai peserta didiknya. Oleh karena itu, dalam mendesainnya dibutuhkan pengetahuan tentang standar aksesibilitas fasilitas bangunan sekolah yang harus terpenuhi agar dapat memberikan kemudahan bagi penggunaannya dalam beraktivitas. Pemenuhan standar merupakan salah satu faktor penting untuk siswa berkebutuhan khusus dalam beraktivitas secara mandiri. Material dan bentuk yang aman juga harus sangat diperhatikan mengingat keamanan dan keselamatan pengguna yang notabene adalah berkebutuhan khusus. Sehingga bentuk tiap furnitur dan estetis menghindari bentuk tajam dan meruncing.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih penulis berikan kepada semua pihak yang telah membantu mengerjakan jurnal ini. Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak Sekolah Inklusif Galuh Handayani Surabaya, yang telah memberikan izin untuk melakukan survei, sehingga penulis dapat mengumpulkan data sebanyak mungkin dan mempermudah untuk menyelesaikan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Indonesia, "Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional," *Jakarta Pemerintah Republik Indonesia.*, 2003.
- [2] B. A. C. Suparno and E. Purwanto, "Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus," *Dirjen Pendidik. Tinggi Dep. Pendidik. Nas.*, 2007.
- [3] "Tentang kami – Sekolah Galuh Handayani." [Online]. Available: <https://galuhhandayani.sch.id/tentang-kami/>. [Accessed: 17-Jul-2019].
- [4] K. P. U. dan P. Rakyat, *Peraturan Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Republik Indonesia Nomor 14*, 2017.
- [5] S. B. Astuti, P. Setijanti, and I. Soemarno, "PERSONALIZATION OF SPACE IN PRIVATE AND PUBLIC SETTING WITHIN VERTICAL HOUSING AS SUSTAINABLE LIVING," *Dimens. (Journal Archit. Built Environ.*, vol. 44, no. 1, pp. 37–44, 2017.