



## KONSEP

Konsep dari perancangan bangunan Panti Sosial Bina Netra Sadewa akan memfokuskan pada arsitektur bangunan yang memberikan stimulan sebagai penanda ruang dalam proses pembelajaran kemandirian bagi para difabel. Kemandirian itulah yang akan menjadi tujuan utama dari panti social ini, maka penciptaan bangunan pusat pembelajaran sekaligus menjadi sarana belajar kemandirian merupakan visi dan misi yang utama.

Konsep yang akan diwujudkan ada 3 yaitu:

1. Konsep Kemandirian
2. Konsep Pembelajaran
3. Konsep Aksesibel

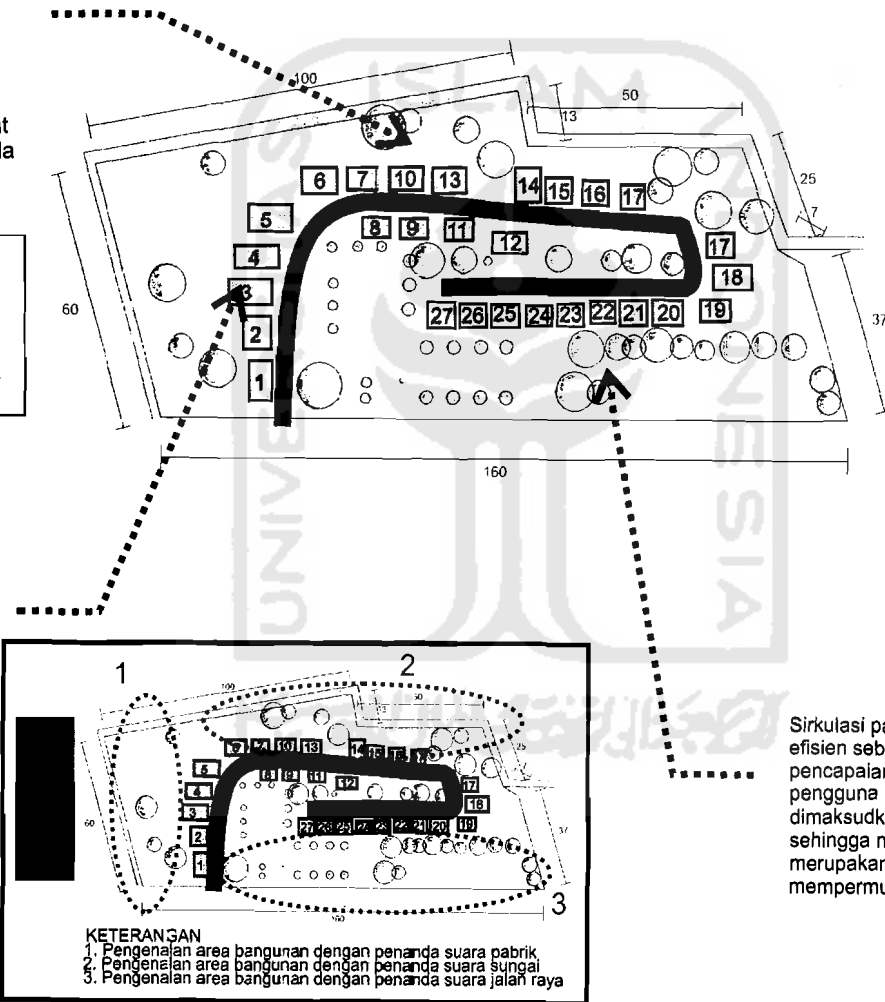




## 1.1 KONSEP KEMANDIRIAN

### KETERANGAN

1. Kantor & ruang penerima tamu
2. Ruang pijat komersial
3. Koperasi
4. Ruang Kesehatan
5. Ruang makan, Gudang
6. Ruang cuci/jemur
7. Asrama perempuan
8. Asrama laki-laki
9. Ruang tinggal pengasuh
10. Ruang kelas ilmu pengetahuan
11. Ruang kelas ilmu pengetahuan
12. Ruang musik
13. Ruang pelatihan pijat
14. Ruang pelatihan pijat
15. Area perikanan
16. Area pertanian
17. Ruang kelas ketrampilan
18. Area mobilitas & olah raga
19. Ruang Rekaman
20. Ruang Olah raga
21. Ruang komputer
22. Ruang mengetik
23. Ruang konseling
24. Perpustakaan
25. Ruang keagamaan
26. Mushola
27. Aula
28. Area berkebun

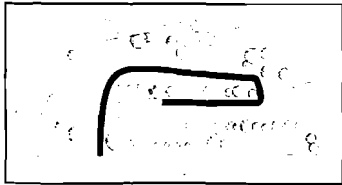


Sirkulasi pada bangunan haruslah jelas serta efisien sebagai orientasi arah dan pencapaian karena mempertimbangkan pengguna para difabel. Hal tersebut dimaksudkan agar memperoleh kemudahan, sehingga mereka dapat mandiri. Alur linier merupakan bentuk sirkulasi yang mempermudah pemahaman difabel.

### KETERANGAN

1. Pengenalan area bangunan dengan penanda suara pabrik
2. Pengenalan area bangunan dengan penanda suara sungai
3. Pengenalan area bangunan dengan penanda suara jalan raya

Kondisi eksisting tapak yang banyak terdapat vegetasi, nantinya akan dipertahankan karena akan dapat difungsikan sebagai area hijau maupun mengatasi kebisingan, pencahayaan dan masalah arsitektural lainnya. Selain itu juga organisasi linier akan dapat mengikuti alur vegetasi yang ada pada eksisting tapak.



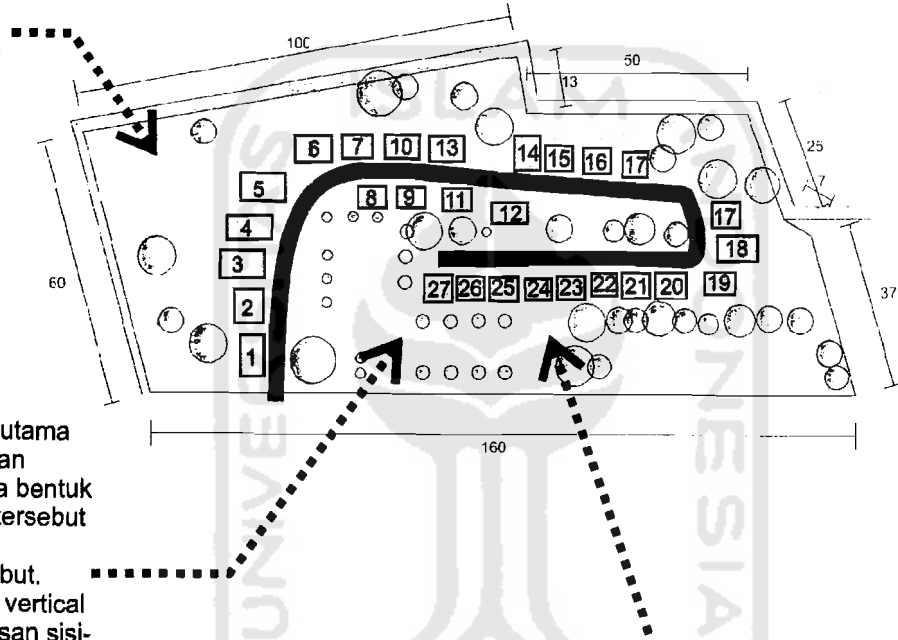
Kondisi tapak yang berbatasan dengan sungai, jalan raya dan pabrik, digunakan sebagai penanda bagi difabel dalam mengidentifikasi area bangunan. Hal tersebut berkaitan dengan ketidakmampuan mereka dalam mengenali bangunan secara visual.



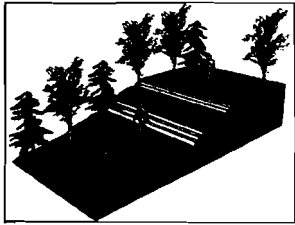
## 1.2 KONSEP PEMBELAJARAN

### KETERANGAN

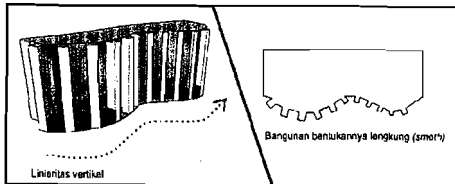
1. Kantor & ruang penerima tamu
2. Ruang pijat komersial
3. Koperasi
4. Ruang Kesehatan
5. Ruang makan, Gudang
6. Ruang cuci/jemur
7. Asrama perempuan
8. Asrama laki-laki
9. Ruang tinggal pengasuh
10. Ruang kelas ilmu pengetahuan
11. Ruang kelas ilmu pengetahuan
12. Ruang musik
13. Ruang pelatihan pijat
14. Ruang pelatihan pijat
15. Area perikanan
16. Area pertanian
17. Ruang kelas ketrampilan
18. Area mobilitas & olah raga
19. Ruang Rekaman
20. Ruang Olah raga
21. Ruang komputer
22. Ruang mengetik
23. Ruang konseling
24. Perpustakaan
25. Ruang keagamaan
26. Mushola
27. Aula
28. Area berkebun



Kondisi kontur datar, jadi dalam perancangan nantinya akan dilakukan pembentukan kontur yang akan difungsikan dalam program pembinaan, yaitu pelatihan olah raga, mobilitas dan lainnya.



Pengolahan visual bangunan mempertimbangkan pengguna utama bangunan yaitu difabel. Bentukkan bangunan yang mengarah pada bentuk yang linear, karena kelinearan tersebut akan mempermudah dalam memanfaatkan bangunan tersebut. Selain itu juga konfigurasi linier vertical juga dapat membentuk penegasan sisi-sisi dan permukaan bidang dan volume. Konfigurasi linier vertical mempengaruhi tekstur permukaan, tetapi hal tersebut bergantung pada bobot visual, jarak dan arahnya.



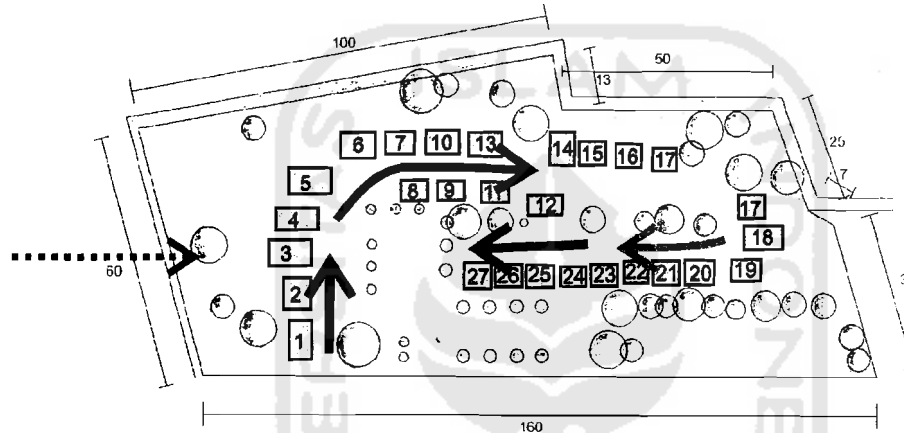
Penggunaan bahan bangunan yang memfokuskan pada karakter elemen material yang nantinya akan digunakan untuk memberi ekspresi pada bangunan. Peran material bangunan digunakan untuk memberikan arahan, arahan itu dapat diambil dari jenis material maupun tekstur material itu sendiri.





KETERANGAN

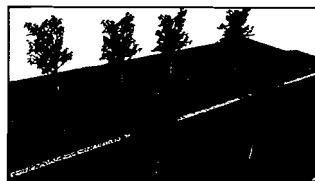
1. Kantor & ruang penerima tamu
2. Ruang pijat komersial
3. Koperasi
4. Ruang Kesehatan
5. Ruang makan, Gudang
6. Ruang cuci/jemur
7. Asrama perempuan
8. Asrama laki-laki
9. Ruang tinggal pengasuh
10. Ruang kelas ilmu pengetahuan
11. Ruang kelas ilmu pengetahuan
12. Ruang musik
13. Ruang pelatihan pijat
14. Ruang pelatihan pijat
15. Area perikanan
16. Area pertanian
17. Ruang kelas ketrampilan
18. Area mobilitas & olah raga
19. Ruang Rekaman
20. Ruang Olah raga
21. Ruang komputer
22. Ruang mengetik
23. Ruang konseling
24. Perpustakaan
25. Ruang keagamaan
26. Mushola
27. Aula
28. Area berkecukupan



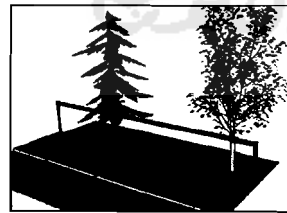
KETERANGAN

- Tahap identifikasi
- Tahap pembelajaran fisik
- Tahap pembelajaran psikis & sosial
- Tahap pembelajaran lingkungan kerja

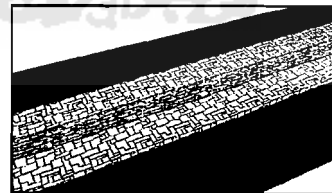
Organisasi ruang yang akan diciptakan adalah dengan pola kelinieran, karena hal tersebut akan membantu dalam menyusun memori untuk mengingat ruangan. Maka tahapan pembelajaran mengikuti kelinieran bangunan.



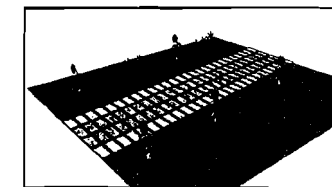
Perkerasan Tahap Identifikasi



Perkerasan Tahap Pembelajaran Fisik



Perkerasan Tahap Pembelajaran Psikis & Sosial



Perkerasan Tahap Pembelajaran Lingkungan Kerja



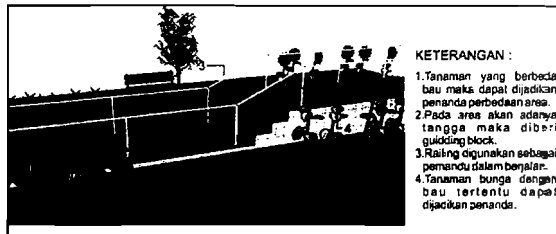
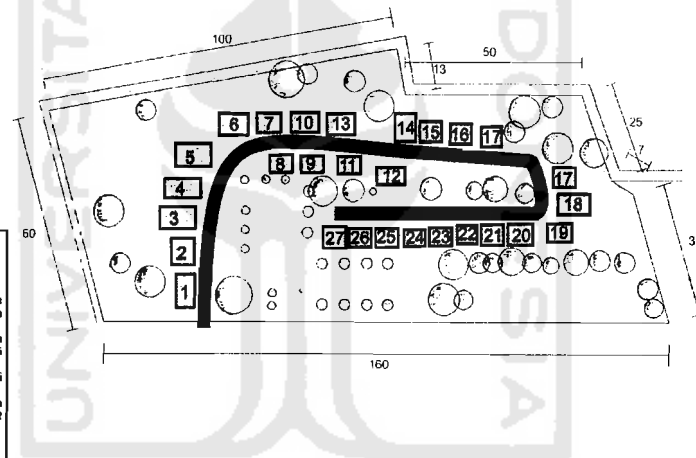
### 1.3 KONSEP AKSESIBEL

#### KETERANGAN

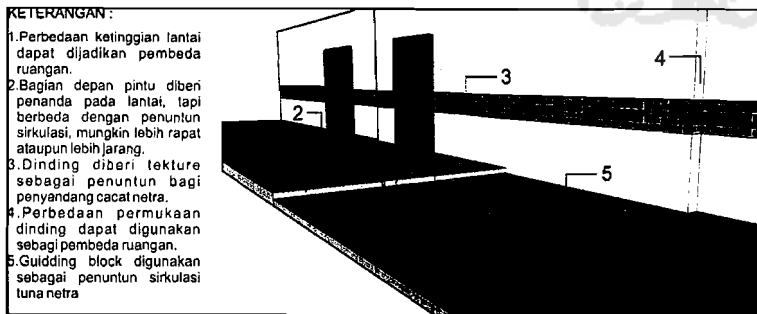
1. Kantor & ruang penerima tamu
2. Ruang pijat komersial
3. Koperasi
4. Ruang Kesehatan
5. Ruang makan, Gudang
6. Ruang cuci/jemur
7. Asrama perempuan
8. Asrama laki-laki
9. Ruang tinggal pengasuh
10. Ruang kelas ilmu pengetahuan
11. Ruang kelas ilmu pengetahuan
12. Ruang musik
13. Ruang pelatihan pijat
14. Ruang pelatihan pijat
15. Area perikanan
16. Area pertanian
17. Ruang kelas ketrampilan
18. Area mobilitas & olah raga
19. Ruang Rekaman
20. Ruang Olah raga
21. Ruang komputer
22. Ruang mengetik
23. Ruang konseling
24. Perpustakaan
25. Ruang keagamaan
26. Mushola
27. Aula
28. Area berkebun

Bagi difabel, sangat diperlukan adanya aksesibilitas yang baik, hal itu berkaitan dengan keterbatasan mereka. Maka dalam desain haruslah memasukkan aturan mengenai aksesibilitas yang baik bagi para difabel. Mereka membutuhkan penanda dalam mengenali masa bangunan secara umum dan ruang atau sirkulasi secara khusus. Penanda tersebut dapat berupa elemen tekstur pada dinding atau lantai. Karakter tekstur dapat tercipta dari material bangunan yang dipakai.

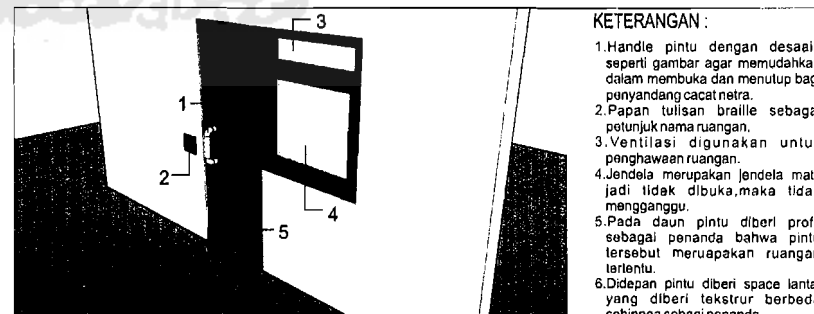
Selain itu juga dapat dengan cara memanfaatkan indra lain yang dimiliki oleh para difabel yaitu dengan memanfaatkan bau dari vegetasi sehingga pengenalan masa bangunan dapat dilakukan dengan indra penciuman.



- KETERANGAN :
1. Tanaman yang berbeda-beda maka dapat dijadikan penanda perbedaan area.
  2. Pada area akan adanya tangga maka diberi guiding block.
  3. Railing digunakan sebagai penanda dalam berjalan.
  4. Tanaman bunga dengan bau tertentu dapat dijadikan penanda.




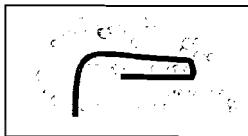
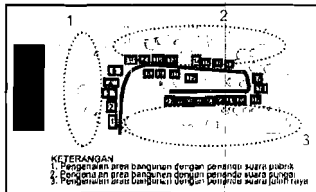
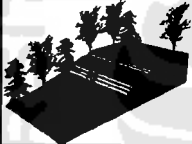

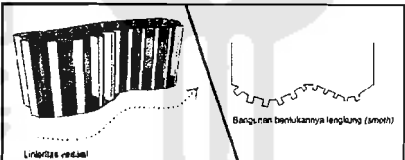
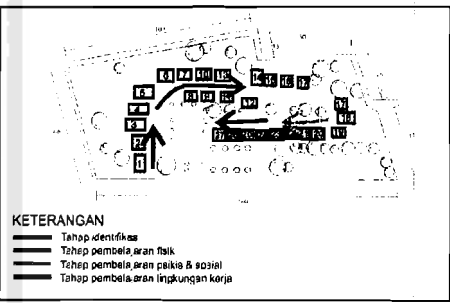

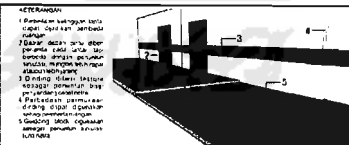
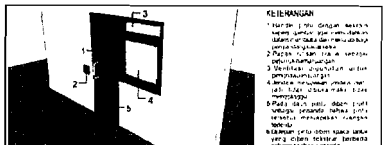
- KETERANGAN :
1. Perbedaan ketinggian lantai dapat dijadikan pembeda ruangan.
  2. Bagian depan pintu diberi penanda pada lantai, tapi berbeda dengan penuntun sirkulasi, mungkin lebih rapat ataupun lebih jarang.
  3. Dinding diberi tekstur sebagai penuntun bagi penyandang cacat netra.
  4. Perbedaan permukaan dinding dapat digunakan sebagai pembeda ruangan.
  5. Guiding block digunakan sebagai penuntun sirkulasi tuna netra



- KETERANGAN :
1. Handle pintu dengan desain seperti gambar agar memudahkan dalam membuka dan menutup bagi penyandang cacat netra.
  2. Papan tulisan braille sebagai petunjuk nama ruangan.
  3. Ventilasi digunakan untuk penghawaan ruangan.
  4. Jendela merupakan jendela mati, jadi tidak dibuka, maka tidak mengganggu.
  5. Pada daun pintu diberi profil sebagai penanda bahwa pintu tersebut merupakan ruangan tertentu.
  6. Didepan pintu diberi space lantai yang diberi tekstur berbeda sehingga sebagai penanda.



1.4 RANGKUMAN

KONSEP	PENERAPAN KONSEP	
<p><b>KEMANDIRIAN</b></p> <p><i>Kemandirian</i> bagi difabel adalah suatu pelatihan yang ditujukan kepada para difabel agar menjadi individu yang dapat melakukan berbagai hal tanpa bantuan orang lain.</p>	 <p><i>Penataan masa-masa yang linier</i></p>	<p><b>KETERANGAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kamar &amp; ruang penerima tamu</li> <li>2. Ruang pijat kesehatan</li> <li>3. Koperasi</li> <li>4. Ruang Kesehatan</li> <li>5. Ruang Melan. Gudang</li> <li>6. Ruang cuci/gelas</li> <li>7. Aarama pemukiman</li> <li>8. Abrama Isti. Iadi</li> <li>9. Ruang tinggal pengasuh</li> <li>10. Ruang kelas ilmu pengetahuan</li> <li>11. Ruang kelas ilmu pengetahuan</li> <li>12. Ruang musik</li> <li>13. Ruang pelatihan pijat</li> <li>14. Ruang pelatihan pijat</li> <li>15. Area parkir</li> <li>16. Area parkir</li> <li>17. Ruang kelas keterampilan</li> <li>18. Area mobilisasi/olah raga</li> <li>19. Ruang Kelemban</li> <li>20. Ruang Olah raga</li> <li>21. Ruang komputer</li> <li>22. Ruang mengetik</li> <li>23. Ruang konseling</li> <li>24. Perpustakaan</li> <li>25. Ruang keagamaan</li> <li>26. Muafala</li> <li>27. Aula</li> <li>28. Area berkebun</li> </ol>  <p><i>Sirkulasi linier</i></p>  <p><i>Penanda area dengan suara</i></p> <p><b>KETERANGAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penanda area bangunan dengan penanda suara plastik</li> <li>2. Penanda area area bangunan dengan penanda suara plastik</li> <li>3. Penanda area area bangunan dengan penanda suara plastik</li> </ol>
<p><b>PEMBELAJARAN</b></p> <p><i>Pembelajaran</i> difabel bertujuan untuk memulihkan dan mengembangkan kemampuan fisik, mental dan sosial para difabel agar dapat berfungsi dalam masyarakat, sesuai dengan tingkat kemampuan, bakat, pendidikan dan pengalaman.</p>	   <p><i>Bangunan bentuknya lengkung (smooth)</i></p>	 <p><b>KETERANGAN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tahap identifikasi</li> <li>Tahap pembelajaran fisik</li> <li>Tahap pembelajaran psikis &amp; sosial</li> <li>Tahap pembelajaran lingkungan kerja</li> </ul> <p><i>Alur tahap pembelajaran</i></p>
<p><b>AKSESIBEL</b></p> <p><i>Aksesibel</i> merupakan kondisi suatu tapak, bangunan, fasilitas, atau bagian dari yang memenuhi persyaratan teknis aksesibilitas</p>	 <p><b>KETERANGAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terasan yang berbeda dari area sekitarnya</li> <li>2. Terasan yang berbeda dari area sekitarnya</li> <li>3. Terasan yang berbeda dari area sekitarnya</li> <li>4. Terasan yang berbeda dari area sekitarnya</li> <li>5. Terasan yang berbeda dari area sekitarnya</li> </ol>  <p><b>KETERANGAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peralatan yang digunakan untuk membantu difabel</li> <li>2. Peralatan yang digunakan untuk membantu difabel</li> <li>3. Peralatan yang digunakan untuk membantu difabel</li> <li>4. Peralatan yang digunakan untuk membantu difabel</li> <li>5. Peralatan yang digunakan untuk membantu difabel</li> </ol>  <p><b>KETERANGAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peralatan yang digunakan untuk membantu difabel</li> <li>2. Peralatan yang digunakan untuk membantu difabel</li> <li>3. Peralatan yang digunakan untuk membantu difabel</li> <li>4. Peralatan yang digunakan untuk membantu difabel</li> <li>5. Peralatan yang digunakan untuk membantu difabel</li> </ol> <p><i>Konsep aksesibel diterapkan pada seluruh bangunan</i></p>	