

## BAB III

# ANALISA PERILAKU DAN KAITANNYA DENGAN TATA RUANG

SLB khusus Autistik ini merupakan wadah/tempat bermain, belajar dan mengembangkan seluruh kreativitas. Potensi bagi anak-anak Autistik yang mampu mewadahi seluruh aktivitas anak Autistik melalui studi perilaku si anak yang diterapkan pada perencanaan ruang dan pengkomposisian massa bangunan.

### 3.1 Tinjauan Pendekatan SLB Autistik Fajar Nugraha

SLB khusus Autistik Fajar Nugraha merupakan lembaga yang berusaha memadukan antara pendidikan, terapi perilaku dan sosialisasi dengan menggunakan pendekatan individual (satu guru satu murid, program individual) serta terstruktur. Dalam SLB Fajar Nugraha yang terletak di Seturan Catur Tunggal ini mempunyai tiga tingkatan kategori pembagian kelas berdasarkan kemampuan anak Autistik terhadap pelajaran yang diberi yaitu **Kelas Dasar, Kelas Pengembangan, dan Kelas Lanjutan** sedang yang dipelajari secara umum meliputi ilmu pengetahuan umum, agama, perhitungan, keterampilan dan perkembangan kemampuan si anak dalam proses belajar untuk aktivitas sehari-hari.

SLB khusus Autistik ini memiliki criteria yang berbeda dengan sekolah anak biasa, sekolah ini membutuhkan persyaratan khusus yang memerlukan perhatian khusus. Di SLB Fajar Nugraha digunakan konsep pola tata ruang bersekat dari kayu dengan tujuan agar si anak dapat berinteraksi dengan dunia luar walaupun tiap kelas terdiri dari satu anak, satu guru dan seharusnya ruang yang dibutuhkan bagi anak Autistik adalah ruang yang berkondisi tenang, karena anak-anak Autistik mengalami gangguan konsentrasi yang cukup serius sehingga membutuhkan tempat yang kondusif untuk mengajak mereka berkonsentrasi penuh dalam proses belajar.

Pada ruang yang ada pada SLB Fajar Nugraha, dari segi nilai sosialisasi disini ada proses pembelajaran pada si anak agar tidak bersikap individualistik maka dibuat ruang yang bersekat namun dari segi akustik maka ruang ini tidak memenuhi standart ruang yang seharusnya. Sebagai satu-satunya SLB khusus untuk anak-anak Autistik yang ada di Yogya, Fajar Nugraha mencoba untuk memenuhi kebutuhan para orang tua dari anak-anak Autistik yang menginginkan anaknya diberi pendidikan dan

latihan-latihan yang dapat terus memacu saraf-saraf sensori-motoriknya karena minimnya pengetahuan orang tua dalam menyikapi perilaku anak Autis yang membutuhkan penanganan dan perlakuan khusus.



Gambar 3.1

SLB Fajar Nugraha

### 3.2 Tinjauan Pendekatan Studi Kasus

Dengan menganalisa beberapa bangunan sekolah yang dianggap cukup representatif dalam memenuhi standart sebuah sekolah, maka diadakan pendekatan beberapa bangunan tersebut untuk menjadi referensi bangunan SLB Autistik di Yogyakarta ini.

#### 1. *The National Children's Center*

*Anacostia, Washington DC USA*

Bangunan ini mengadopsi karakter rumah tinggal yang terdiri dari rumah-rumah yang berada disepanjang pinggir jalan dan menggunakan konsep yang sederhana dari tampak maupun layoutnya sehingga tidak terkesan seperti suatu sekolah yang kaku.

#### **Entrance**

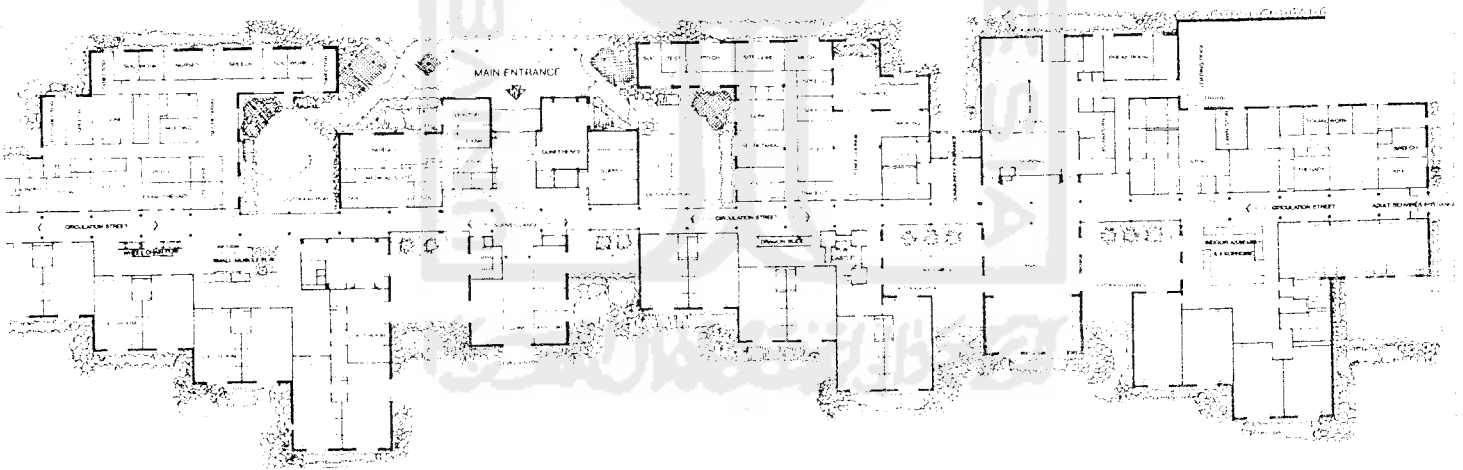
Bentuk Entrance yang terbuka dengan kanopi yang menjulur keluar antara ruang dan masa yang satu dengan yang lainnya. sebagai pelindung anak-anak selam menunggu bis sekolah.



Gambar 3.2

### **Sirkulasi**

Bangunan ini mengambil jalan sebagai aksis utama dari bangunan sehingga sirkulasi terpusat ditengah dan menjadi penghubung.



Gambar 3.3

### **Ruang Dalam/Interior**

Ruang dalam didesain dengan menggunakan konstruksi permainan dari anak-anak dan memberikan ruang-ruang yang menyenangkan.



*Gambar 3.4*

### **Sculpture**

Sculpture pada bangunan ini dibuat oleh arsiteknya disesuaikan dengan sifat dan ukuran anak rata-rata sehingga lebih proporsional.

### **Bukaan**

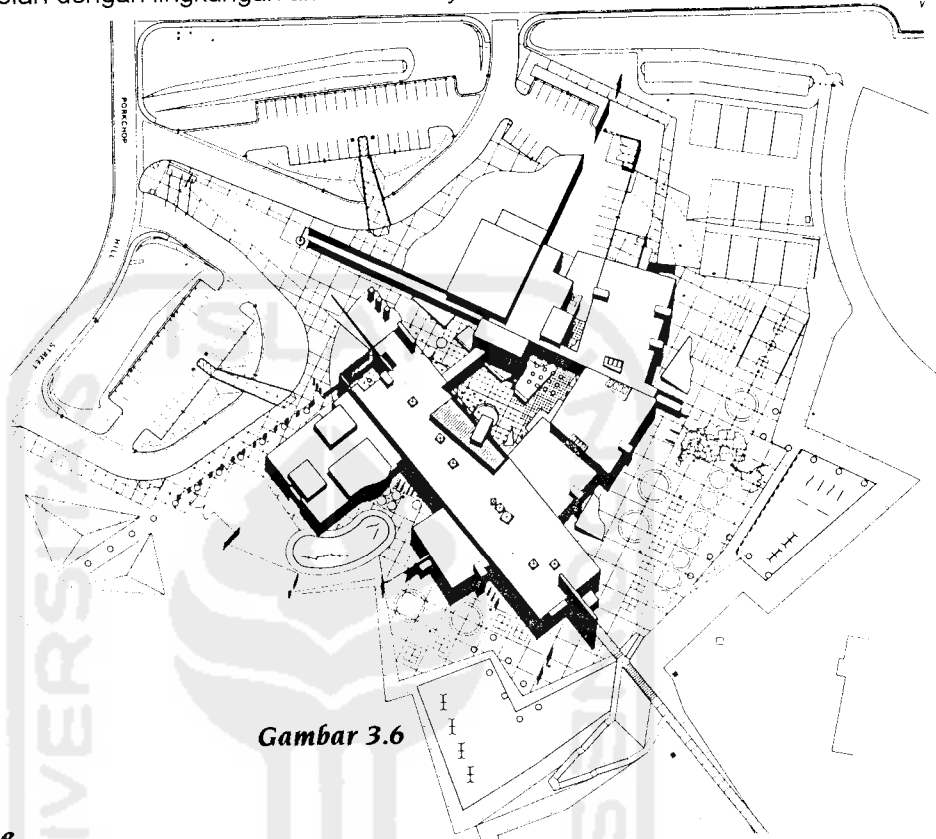
Jendela dibuat maksimal dengan menggunakan material kaca dengan maksud untuk dapat melihat satu sama lain dan sekitarnya.



*Gambar 3.5*

## **2. Congressman Jerry Lewis Elementery School Fort Irwin, California, USA**

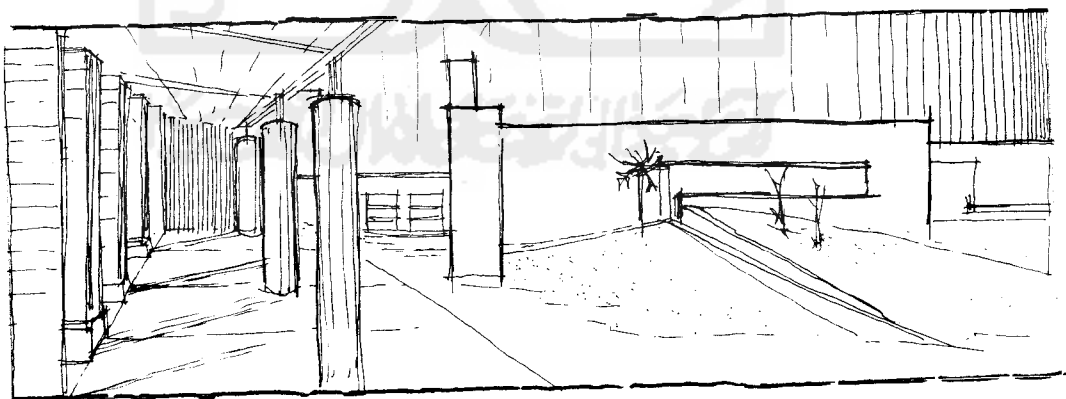
Bangunan sekolah ini dirancang kontekstual dengan lingkungan sekitar yaitu padang pasir. Massa bangunan, bentuk dan warna dipilih berdasarkan perpaduan antara sekolah dengan lingkungan alam sekitarnya.



Gambar 3.6

### Entrance

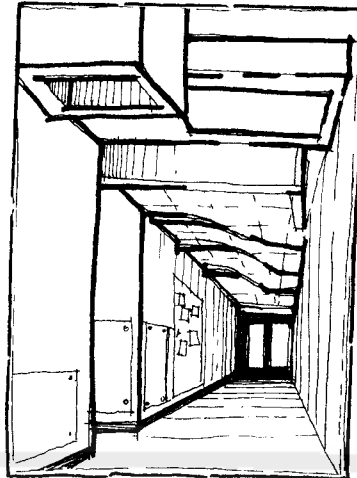
Melalui koridor yang ditopang kolom-kolom dengan dimensi kotak dan bulat yang berdiri di sepanjang koridor dengan material yang berbeda-beda.



Gambar 3.7

### Interior

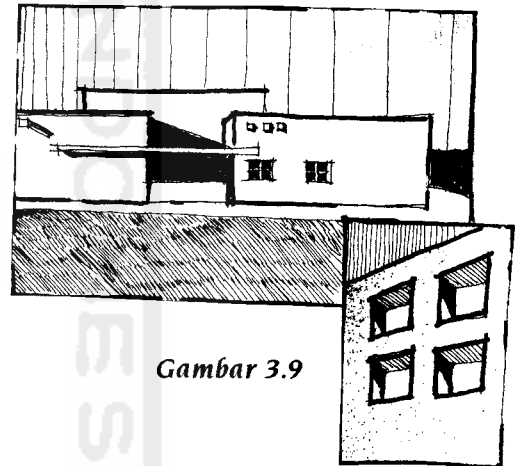
Ruang dalam menggunakan bentuk-bentuk yang kaku dan sederhana dan menggunakan permainan bentuk-bentuk dasar sebagai bukaan dan dinding. Untuk lantai menggunakan karpet sehingga tidak berbahaya bagi anak dan lunak.



Gambar 3.8

### **Fasade**

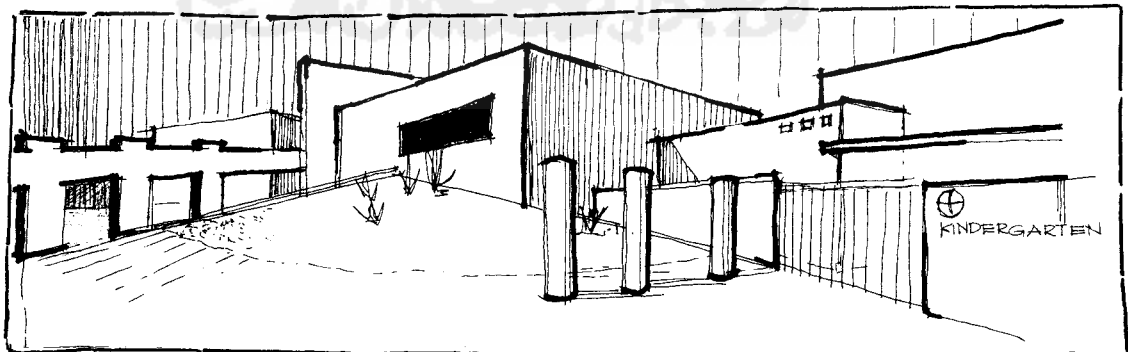
Tampilan Bangunan menggunakan komposisi warna-warna yang cerah dan variatif yang dipadukan dengan bentuk-bentuk massa yang kaku sehingga terlihat kontras dengan sitenya.



Gambar 3.9

### **Penampilan Ruang Luar**

Bangunan dengan bentuk sederhana dan permainan warna dan bentuk dasar yang ditambah dan dikurangi sebagai elemen pendukung, selain itu juga digunakan kubus-kubus mini sebagai penghias fasade bangunan.



Gambar 3.11

### 3. Valley Children Hospital Fresno, California, USA

Rumah Sakit Anak ini didesain dengan konsep dasar memberikan pelayanan kesehatan bagi anak dan memberikan alternatif suasana rumah sakit yang menyenangkan seperti taman bermain.

#### **Fasade**

Fasade bangunan dibuat dengan perpaduan komposisi warna dan bentuk-bentuk yang sudah familiar bagi anak-anak, sehingga terlihat menyenangkan dan untuk menyamarkan fungsi bangunan tersebut sebagai rumah sakit yang membuat anak-anak takut untuk masuk.



Gambar 3.11

#### **Interior**

Ruang dalam dimasukkan permainan-permainan anak yang akan membuat anak berada di sebuah ruang bermain sehingga tidak membuat anak menjadi stress, secara psikologi ini akan membuat anak menjadi tenang dan gembira.



Gambar 3.12

#### **Dinding**

Dinding tidak polos tetapi dibuat gambar-gambar kartun yang akan membuat daya tarik tersendiri bagi anak. Sekaligus sebagai cara belajar anak untuk mengenali objek yang dilihatnya.

3. **Bentuk.** mengambil bentuk-bentuk yang sudah familiar dengan anak seperti kubus, bola, segitiga, dan sederhana sehingga anak mudah untuk mengenali bangunan dan bentuk tersebut. Bentuk yang sederhana menggambarkan sifat anak yang polos, sederhana, lugu dan apa adanya sehingga menjadi ide bentuk massa yang di adopsi ke dalam perancangan.
4. **Material,** material yang digunakan untuk SLB Autistik ini tidak sembarangan, namun dengan berbagai pertimbangan. Material itu akan menjadi wadah pengekspresian anak Autis apabila sedang marah/tantrum, dan bisa menjadi wadah bagi anak Autis yang ingin menuangkan idenya dalam bentuk dua dimensi, sehingga tidak merusak interior.

### 3.3 Analisa Kebutuhan dan Persyaratan Ruang

#### 3.3.1 *Pelaku dan Pola Aktivitas*

Dalam SLB Khusus Autistik ini pelakunya terdiri dari :

a. **Pelaku Utama**

- Anak-anak

Terdiri dari anak-anak dengan usia antara 3 sampai 14 tahun yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, tidak tergantung pada usia namun pada hasil raport para guru dan terapis.

- Pengelola

- Kepala Yayasan

Orang yang merupakan pendiri dan perintis pembangunan SLB Autistik.

- Kepala sekolah

Sebagai penanggung jawab sekolah yang mengkoordinasikan semua pihak sekolah agar pelaksanaan belajar mengajar berjalan lancar.

- Pengajar

Orang yang sangat berperan penting dalam proses pendidikan anak Autis, pengajar haruslah orang yang sudah mempunyai pengalaman dan ilmu tentang pendidikan anak terutama anak yang mempunyai gangguan.

- Tim Bimbingan dan Konseling

Pembimbing atau psikolog adalah orang yang dapat menenangkan anak Autis jika sedang Tantrum dan memahami penanganan anak Autis pada saat-saat tertentu.



- Tim Pengawasan/Kontrolling

Pengawas dalam pelaksanaan belajar mengajar yang telah direncanakan dalam bentuk kurikulum. Evaluasi diadakan untuk memberi rekomendasi yang sifatnya membangun dan memperbaiki kesalahan-kesalahan yang terjadi selama proses pendidikan.

- Tim Kurikulum

Tim yang ditunjuk untuk menyusun kurikulum sebagai acuan belajar mengajar.

- Administrasi

Orang yang khusus menangani keadministrasian sekolah.

- Urusan Pemeliharaan Gedung

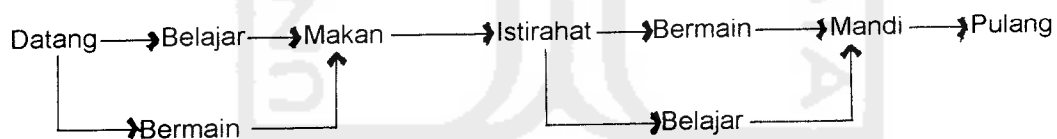
Orang yang memiliki peran penuh dalam pemeliharaan gedung.

b. Pelaku Pelengkap

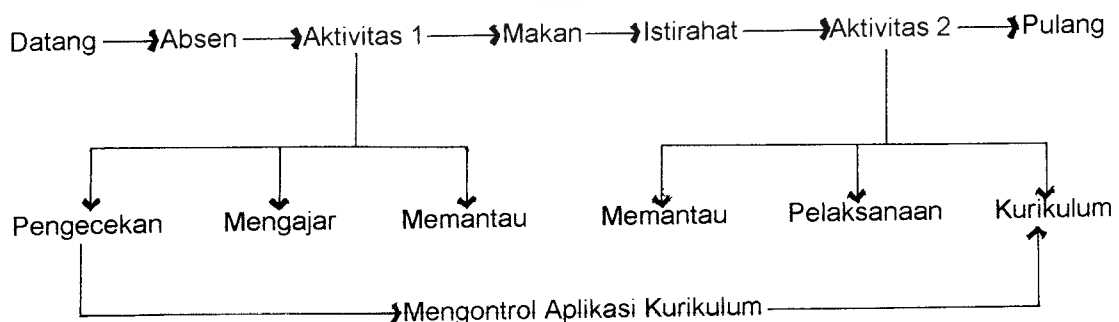
Pelaku pelengkap disini adalah para orang tua anak yang turut berperan dalam pendidikan anak.

### POLA AKTIVITAS

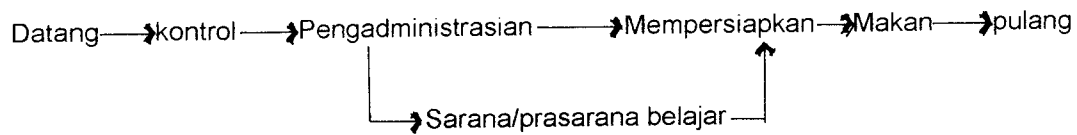
#### ❖ Anak-anak



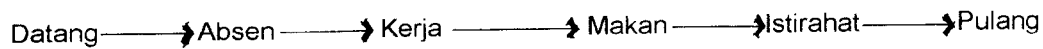
#### ❖ Pengelola



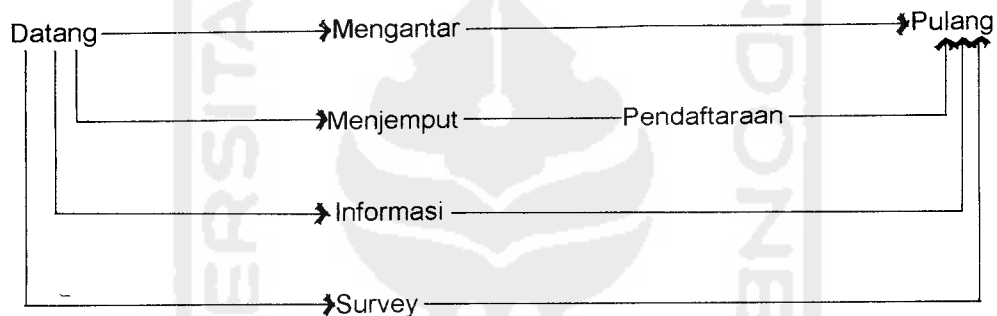
#### ❖ Administrasi



❖ Pemelihara Bangunan



❖ Pelaku Pelengkap



### 3.3.2 Program Ruang

Mencakup kebutuhan ruang dan jumlah ruang yang dibutuhkan. Kebutuhan ini dilihat berdasarkan pola aktivitas dengan dilakukan oleh pelaku utama maupun pelaku pelengkap bila melakukan aktivitas.

Kegiatan	Kebutuhan	Ruang	Keterangan
1. Belajar	Kelas	R. Kelas Dasar	Ruang kelas ini dibagi Berdasar tingkat
		R. Kelas Pengembangan	
		R. Kelas Lanjutan	Kemampuan anak Autis
	Studio	Studio Lukis	Disediakan bagi kelas lanjutan
		Studio musik/seni	
	Laboratorium	Lab. Bahasa	Untuk mengembangkan Bakat dan keterampilan
		Lab. Komputer	
	Perpustakaan	R. Baca dan	Bagi anak Autis yang

		Referensi	sudah memiliki kemampuan baca tulis
		R. Belajar Outdoor	Agar anak Autis merasakan suasana yang tidak monoton
		Toilet	
2. Bermain	Indoor	R. Baca/ cerita	Saling berinteraksi dengan yang lain
		R. Main Bersih	Mewadahi ekspresi anak Autis didalam ruang
		R. Main Kotor	Sifat permainan yang melibatkan
		T. Bermain Non Fisik	Tidak membutuhkan space yang besar
		T. Bermain fisik	Mebutuhkan space yang besar
		Toilet	
3. R. Pengelola	R. Pimpinan	R. Kepala Yayasan	
		R. Kepala Sekolah	
	R. Dewan Pem.	R. Pembimbing	
		R. Pengawas/kontrol	
		R. Kurikulum	
	R.Administrasi dan Service	R. Administrasi	
		R. Informasi	
		R. Humas	
		R. Arsip	
		R. Service/dapur	
	R.Pemeliharaan	R. Perlengkapan	
		R. Satpam	
		R. Karyawan	
4. R.Penunjang	R. Kesehatan	R. Dokter	
		R. Check Up	
		R. Terapi Wicara	
		R. Obat	
		Toilet	

	Dapur	
	Waitinr Room	
	Lobby	
	R. Ibadah	
	R. Istirahat	
	R. Makan	
	R. Serbaguna	
	Taman	
	Parkir	
	Gudang	
	Ruang MEE	
	Toilet	

**Tabel 3.2**  
**Kebutuhan Ruang**

	<b>Ruang</b>	<b>Jml Ruang</b>	<b>Kapasitas (orang)</b>	<b>Standart (m<sup>2</sup>/org)</b>	<b>Sub Total Luasan (m<sup>2</sup>)</b>
R. Kelas	R. Kelas Dasar	15	5 org/rg	4	300
	R. Kelas Pengembangan	7	2 org/rg	16	224
	R. Kelas Lanjutan	7	2 org/rg	16	224
				Sub total	748
				Sirkulasi 25%	187
Studio	Studio Lukis	3	1 org/rg	6	18
	Studio Seni	2	2 org/rg	9	36
	Lab. Bahasa Inggris	2	3 org/rg	9	54
	Lab. Komp	2	2 org/rg	9	36
				Sub total	294
				Sirkulasi 20 %	58,8
	Perpustakaan	2	30 org/rg	1,5	54
	R. Belajar Outdoor	1	-	-	50
	R. Bermain Indoor	3	5 org/rg	4	60
R.	R. Ka Yayasan	1	1 org/rg	4	6

Pengelola					
	R. Ka sekolah	1	1 org/rg	4	6
	R. Pengajar	2	20 org/rg	4	100
	R. Pemb/kons	1	5 org/rg	4	20
	R. Pengawas	1	2 org/rg	2	4
	R. Kurikulum	1	3 org/rg	2	6
	R. Administrasi	1	3 org/rg	4	12
	R. Informasi	1	2 org/rg	4	8
	R. Arsip	1	1 org/rg	4	4
	R. Humas	1	2 org/rg	4	8
				Sub total	274
				Sirkulasi 25 %	68,5
	R. Pelatihan (workshop)	5	10 org/rg	2	100
	R. Penelitian	2	5 org/rg	4	40
	R. Service/dapur	1	5 org/rg	4	20
	R. Perkap	2	2 org/rg	4	16
	R. Satpam	1	2 org/rg	4	6
	R. Karyawan	1	3 org/rg	2	6
	R. Dokter	2	3 org/rg	4	12
	R. Check Up	2	3 org/rg	2	12
	R. konsultasi	2	3 org/rg	4	24
	R. Terapi wicara	5	2 org/rg	9	90
	R. Fisioterapi	2	2 org/rg	9	36
	R. Terapi Gerak	5	2 org/rg	9	90
	R. Obat	1	3 org/rg	4	12
				Sub total	364
				Sirkulasi 25 %	91
	Waiting Room	1	15 org/rg	-	20
	Lobby	1	-	-	20
	R. Ibadah	1	25 org/rg	3	75

	R. Istirahat	30	2 org/rg	4	240
	R. Makan	1	30 org/rg	4	120
	R. Serba guna	1	50 org/rg	-	100
	R. Pertunjukkan	1	30 org/rg	-	150
				Sub total	3091,55
				Sirkulasi 20 %	618,31
				<b>Total</b>	<b>3709,86</b>

**Tabel R. Bermain Outdoor**

<b>R. Bermain</b>	<b>Ruang</b>	<b>Jml</b>	<b>Luas m<sup>2</sup></b>
Permainan Gerak 200 org	Rangka besi	5	156,8
	Ayunan	5	268
	Papan luncur	6	175,4
	Palang bertangga	6	132
	Rumah-rumahan	5	80
	Sub total		812,2
		Sirkulasi 30 %	243,66
Permainan Peranan 150 org	Naik sepeda	20	200
	Mobil-mobilan	20	200
	Sub total		400
		Sirkulasi 20 %	80
Permainan Konstruktif 50 org	Kotak Pasir	10	90
	Bermain dengan IP	1	50
	Sub total		140
		Sirkulasi 20 %	28
Parkir	Pengelola	50 x 10,5	529
	Parkir mobil Pengunjung	100 x 10,5	1058
	Motor	100 x 2	200
	Sub total		1787
		Sirkulasi 25 %	446,75

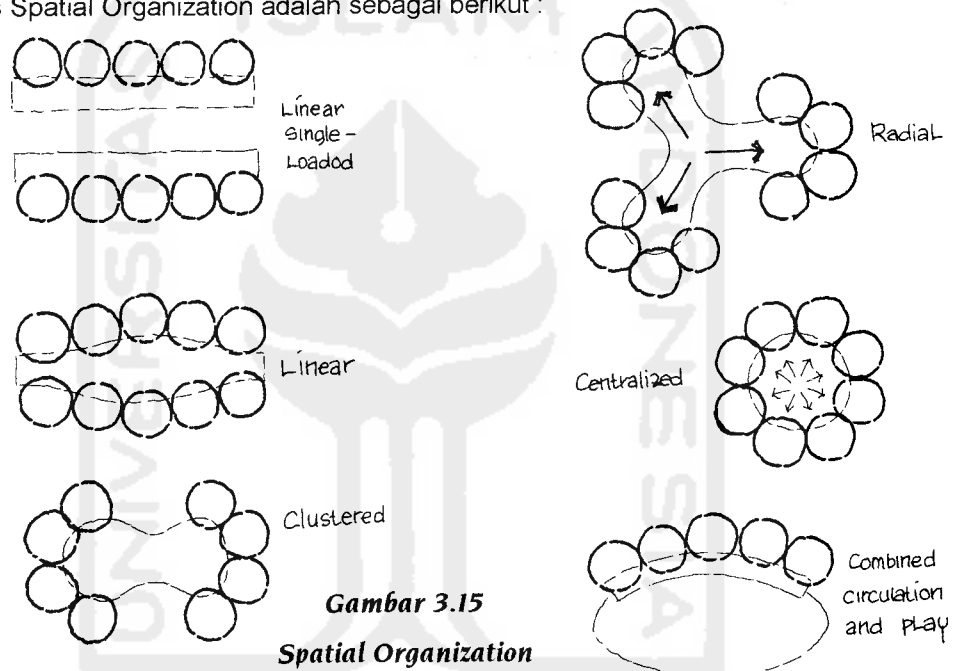
		<b>TOTAL</b>	<b>3937,61</b>
--	--	--------------	----------------

**Tabel 3.3**  
**Jumlah, kapasitas, dan Besaran Ruang**

### 3.4 Pendekatan Tata Ruang dan Massa

#### 3.4.1 Bentuk Ruang dan Massa

Adapun bentuk ruang dan massa yang ingin ditawarkan pada SLB Autistik ini adalah dengan mengambil konsep dari terapi perilaku anak Autistik. Adapun jenis Spatial Organization adalah sebagai berikut :

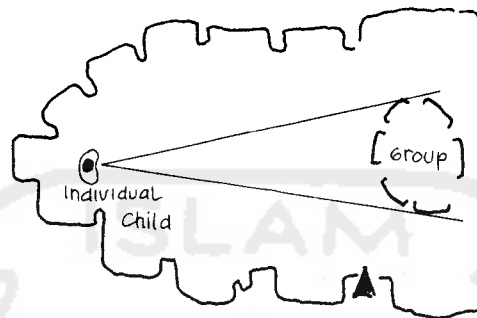


Organisasi ruang yang diambil melalui pendekatan perilaku anak Autis yang mempunyai gangguan dalam hal kontak mata dan sulit beradaptasi maka konsep ruang dan massa yang akan diambil sebagai gagasan perancangan adalah Centrallized, sedang untuk melatih interaksi sosialnya maka diambil organisasi yang berpola Radial. Anak Autis juga mengalami gangguan dalam perasaan dan emosi, maka pola sirkulasi dan bermain akan dibuat nyaman mungkin ditambah dengan permainan warna sehingga anak lebih fresh.

#### 3.4.2 Tata Ruang Dalam

Anak-anak Autis membutuhkan ruang-ruang yang sifatnya aman dari segi material, nyaman dari segi suasana ruang dan bisa mendukung proses terapi si anak Autis. Karena anak Autis membutuhkan konsentrasi yang

cukup tinggi, maka tata ruang yang akan dibuat adalah ruang yang membuat anak tidak terganggu dengan aktivitas orang lain yang berada di sekitarnya dan yang kedap terhadap suara-suara dari luar ruangan. Sebagai terapi perilaku dan sosialisasi maka digunakan pendekatan one by one, 1 anak dan 1 guru.



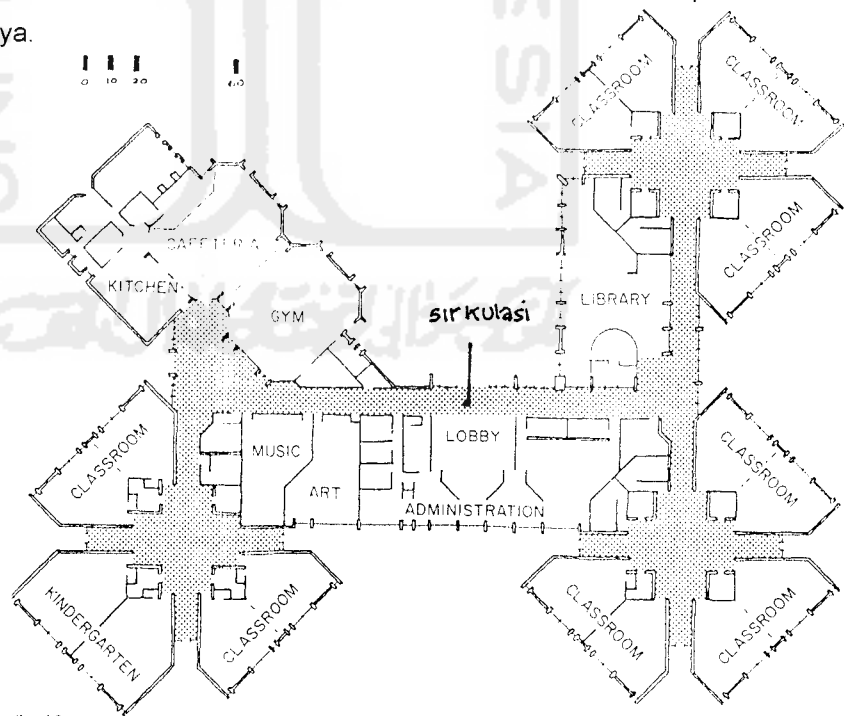
anak Autis yang lebih suka menyendiri akan dimasukkan ke dalam ruangan yang disitu juga ada aktivitas bersama shg tdk merasa sendiri.

Gambar 3.16

**Tata Ruang Dalam**

(sumber : analisa)

Dengan organisasi ruang sentral dan organisasi sirkulasi radial yang menjadi salah satu konsep tata ruang dan massa, diharapkan mampu menciptakan suasana tenang dan melatih proses interaksi anak-anak Autis terhadap teman-teman disekitarnya.

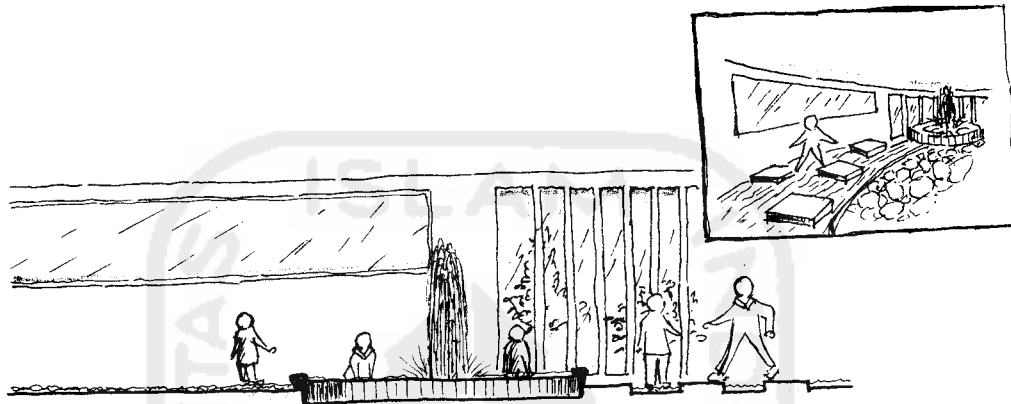


Gambar 3.17

**Elementary and Secondary Schools**



Tata ruang dalam dibuat agar anak betah berada di dalamnya, hal ini dapat dicapai dengan membuat suasana ruang seperti ruang bermain yaitu dengan memberikan gambar-gambar yang disukai anak pada dindingnya sehingga anak senang berada di ruangan tersebut. Atau selain pada dinding dapat juga memasukkan unsure-unsur permainan anak kedalam ruangan tersebut sehingga anak dapat merasakan santai, enjoy namun tetap pada fungsi ruang yang sifatnya informal.



**Gambar 3.18**

***Salah Satu suasana Interior***

Ruang dibuat dengan suasana menyenangkan dengan suara Air Mancur dimaksud agar anak Autis dapat memfokuskan pendengarannya dan perhatiannya pada satu suara, agar peka terhadap lingkungan. Lantai yang diberi material batu dan pasir dengan maksud agar anak dapat merasakan melalui panca indera peraba maupun secara visual halus kasarnya material tersebut.

### **3.4.3 Tata Ruang Luar**

Ruang Luar digunakan dalam proses belajar dan bermain untuk memberikan alternatif suasana yang segar dan tidak monoton. Anak-anak Autis memiliki gangguan dalam interaksi sosialnya, tidak bisa bergaul dengan teman-teman sebayanya seperti layaknya anak normal, lebih senang sibuk dengan dunianya sendiri. Maka salah satu terapinya adalah dengan mengajak anak belajar di luar untuk bersosialisasi dengan yang lain sehingga dapat menumbuhkan perasaan saling membutuhkan antara yang satu dengan yang lain.

Anak Autis mudah sekali terpengaruh oleh suara-suara luar yang berasal dari luar, sehingga jarang bisa memperhatikan apa yang diperintahkan oleh guru. Agar dalam belajar dan bermain diluar anak-anak Autis tetap bisa berkonsentrasi maka dibuatlah suatu kondisi



Gambar 3.14

Dari beberapa studi kasus diatas dapat ditarik suatu kesimpulan yang berdasar pada kelebihan dan kekurangan masing-masing bangunan untuk diadopsi ke dalam konsep perancangan SLB Autistik.

<b>Kriteria</b>	<b>National Children</b>	<b>Congressman</b>	<b>Valley Hospital</b>	<b>Kesimpulan</b>
Kelengkapan Fasilitas	Cukup terpenuhi	lengkap	cukup	Diperlukan
Skala	proporsional	proporsional	proporsional	Tidak terlalu besar
Fungsi	sekolah	sekolah	Rumah sakit	Autis Center
Bentuk	memanjang	kubus	komposisi	Tidak tajam
Warna/Fasade	netral	cerah	ceria	Kontras
Interior	Ruang bermain	Warna cerah	Taman bermain	Aman, menarik
Eksterior	sederhana	kontekstual	cerah	Kontras, intim

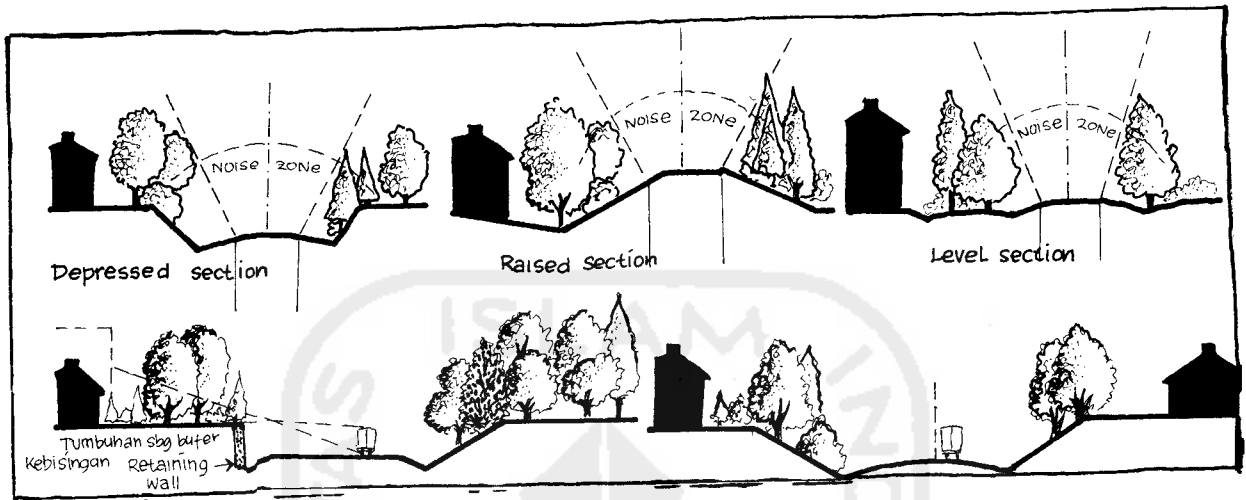
Tabel 3.1

### Analisa studi kasus

Dari sini dapat ditarik kesimpulan bahwa ada beberapa elemen ruang yang menjadi factor yang akan menjadi acuan yaitu mengenai studi elemen :

1. **Warna**, warna akan sangat memberi peran tersendiri bagi bangunan anak-anak karena bisa merupakan bahasa simbol, bisa juga sebagai terapi, dan juga pemberi kesan ceria yang sesuai sifat dasar anak.
2. **Skala**, ukuran bangunan juga akan mempengaruhi kenyamanan suatu bangunan ditempati. Dengan skala yang proporsional akan membuat anak merasa dekat dan intim, sehingga tidak membuat anak takut berada di ruang tersebut.

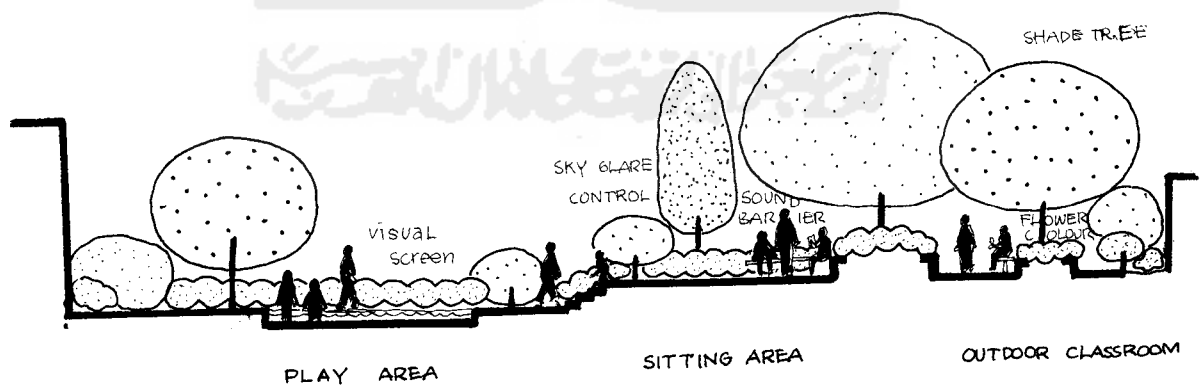
yang mampu menahan kebisingan-kebisingan yang berasal dari luar bangunan dengan menggunakan elemen-elemen alam maupun buatan sebagai barier kebisingan.



Gambar 3.19

**Potongan Penahan Kebisingan dari Luar**  
(Sumber : Time Saver Standards for Building Type)

Penggunaan elemen-elemen alam seperti pohon, kolam, tanaman, street furniture, dan lainnya, karena selain bisa menjadi peneduh, ia juga menjadi filter udara dan penahan kebisingan. Sehingga suasana diluar ruangan baik sebagai tempat bermain maupun tempat belajar bisa memberikan kenyamanan bagi anak-anak Autis.



Gambar 3.20

**Potongan Tata Ruang Luar**  
(Sumber : Time Saver Standards for Building Type)

#### **3.4.4 Sirkulasi**

Sirkulasi merupakan suatu proses ruang yang menghubungkan perjalanan antar ruang yang satu menuju ruang yang lain. Jadi sirkulasi ini penting sekali dibuat dengan nyaman agar setiap orang yang berjalan dapat merasakan comfortable serta menjadi pengarah bagi pejalan kaki untuk menuju ke bangunan yang akan dituju.

Oleh karena kita bergerak dalam waktu melalui suatu tahapan dari ruang. Kita mengalami sebuah ruang dalam hubungan dimana kita berada dan kemana kita akan pergi.

### **3.5 Analisis Citra Bangunan**

Citra bangunan memberikan kesan pertama yang ditangkap oleh pengamat saat melihat suatu karya Arsitektur sebagai salah satu 'bahasa komunikasi' yang disampaikan kepada pengamat ketika melihat karya Arsitektur maka ia langsung mengerti apa yang diungkapkan oleh bangunan tersebut. Citra bangunan adalah suatu rasa/nilai dari sebuah karya Arsitektur yang disesuaikan dengan fungsi karya Arsitektur tersebut.

Komunikasi dalam Arsitektur merupakan ungkapan, lebih kepada interpretasi komunikasi antara karya dan pengamat. Dalam komunikasi terdiri dari susunan kata-kata yang disusun sehingga dapat disusun menjadi sebuah kalimat yang akan dikomunikasikan. Kata dalam Arsitektur itu sendiri diterjemahkan ke dalam 2 konsep yaitu, Sintaksis dan Semantik.

Semantik adalah upaya pemaknaan melalui simbol-simbol atau persepsi terhadap suatu bentuk. Semantik dalam design menghasilkan ekspresi, dan ekspresi menghasilkan suatu citra bangunan yang ingin dibentuk.

Pusat layanan Autistik ini mencoba untuk memberikan image yang friendly, kesan 'pure' seperti jiwa dasar seorang anak yang masih sangat 'lugu' namun tetap dengan kedinamisan gerak anak menjadi pertimbangan dalam perancangan ini. Anak Autis mungkin tidak bisa merasakan kehadirannya pada suatu bangunan, namun dengan konsep yang ditawarkan yaitu bagaimana anak Autis diajak untuk 'menikmati' bangunan yang ditempati dengan pendekatan Arsitektur berwawasan perilaku artinya menggunakan karakter anak Autis untuk melayout ruang dalam dan luar sehingga aman, nyaman dan tetap beraktivitas seperti anak normal.

#### **3.5.1 Persepsi Anak Terhadap Citra Bangunan**

Ada beberapa hal yang bisa mempengaruhi anak dalam mempersepsikan suatu tampilan bangunan. Diantaranya adalah tampilan bangunan yang atraktif dan inovatif.

##### **a. Atraktif**

Secara visual (melalui penampilan bangunan) maupun non visual (melalui aktivitas yang ditawarkan) memberikan daya tarik dan membangkitkan rasa ingin tahu dan selalu bertanya serta senang menjelajah untuk mengeksplorasinya.

Secara umum ungkapan atraktif dapat diciptakan melalui cara-cara sebagai berikut :

1. Pembatasan bidang penglihatan (untuk kendali visual dan fisik dari jalur pengamat)
2. Penggunaan skala atau ukuran untuk menekankan suatu aspek penting dari rancangan
3. Suara dan bau-bauan
4. Penggunaan kontras
5. Penggunaan penerangan dan gerakan (berasal dari benda atau sirkulasi pengamat)
6. Pemberian tanda-tanda dan irama (dari organisasi bentuk-bentuk horizontal, vertical dan miring serta komponen-komponennya)
7. Penggunaan distorsi

#### b. Inovatif

Belajar sambil bermain membantu anak memahami dunia sekitar. Anak menyelidiki dan menemukan sesuatu, menguji teori mereka, mencoba hubungan sebab akibat dan belajar banyak tentang banyak hal sehingga perkembangan intelektual atau kemampuan berpikir (kognitif) anak bertambah. Oleh sebab itu citra pusat layanan Terpadu Autisme yang inovatif sehingga mampu memberikan stimulus untuk membangkitkan daya imajinasi dan kreasi anak.

Citra inovatif tersebut dapat diciptakan melalui cara sebagai berikut :

1. Teknologi  
Ekspresi bangunan dengan menggunakan teknologi modern baik secara structural (teknologi struktur) maupun non structural (teknologi bahan).
2. Simbolisasi  
Simbol dapat ditampilkan sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat sehingga mudah dikenal, akan tetapi dapat juga timbul dari gagasan murni untuk mengeluarkan gagasan baru. Simbol dalam arsitektur dikategorikan kedalam tiga bagian :

##### a. *Indexial Sign*

Yaitu simbol yang menuntun pengertian seseorang karena adanya hubungan langsung antara penanda dan petanda terutama pada bentuk dan ekspresi. Index merupakan tingkat paling sederhana dari simbolisasi yaitu tanda yang secara harfiah menunjukkan adanya maksud untuk berkomunikasi dari perancangannya.

*b. Iconic Sign*

Yaitu simbolisasi yang memberikan pengertian berdasar sifat-sifat khusus yang terkandung. Icon sering dikatakan sebagai simbol kiasan.

*c. Symbolic Sign*

Yaitu simbolisasi yang menunjukkan pada suatu obyek yang memberi pengertian berdasar suatu aturan tertentu yang biasanya berupa hubungan dan gagasan-gagasan umum yang menyebabkan suatu simbol dapat diinterpretasikan dan merupakan hubungan dengan subyek yang bersangkutan.

