

PENDEKATAN ARSITEKTUR MELALUI PERABAAAN PADA SEKOLAH DASAR KHUSUS TUNANETRA

Graciela¹⁾, Nafiah Solikhah^{2*)}

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara,
gracielawij21@gmail.com

²⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, nafiahs@ft.untar.ac.id

*Penulis Korespondensi: nafiahs@ft.untar.ac.id

Masuk: 14-06-2023, revisi: 23-09-2023, diterima untuk diterbitkan: 28-10-2023

Abstrak

Salah satu bagian dari masyarakat yang perlu diperhatikan adalah anak luar biasa terutama dalam rancangan keruangan dan sirkulasinya. Hal ini dapat dipadukan dengan desain yang menggunakan konsep *healing therapeutic* yaitu dengan keluarbiasaan yang dimiliki oleh masing-masing anak luar biasa mulai dari hal interaksi sosial, psikologis dan pola pikir. Anak luar biasa perlu adanya pusat pendidikan yang fasilitasnya memadai sehingga dapat mengembangkan potensi dari anak luar biasa agar mereka bisa meningkatkan kepercayaan diri yang dapat menghasilkan karya yang berguna bagi masyarakat. Fasilitas pendidikan yang diwadahi harus memikirkan rancangan desain sesuai dengan kebutuhan mereka dan sirkulasi yang memadai untuk memudahkan mereka dalam mobilitas. Untuk mewujudkan hal tersebut perlu adanya penelitian dalam kebutuhan ruang lalu mewujudkan kebutuhan ruang tersebut sebagai rancangan desain. Dengan dibantu oleh program-program yang merangsang indera-indera lain oleh anak-anak luar biasa, mereka akan lebih percaya diri dan mandiri di lingkungan luar dan mungkin tidak selalu bergantung kepada orang lain. Dalam penelitian ini, penulis membawakan konsep *healing therapeutic* pada pusat pendidikan khusus tunanetra ini dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif yang berarti mengumpulkan data yang dilakukan dengan studi literatur dan juga observasi lapangan.

Kata kunci: anak luar biasa; fasilitas; *healing therapeutic*; pendidikan

Abstract

One part of society that needs attention is an extraordinary child, especially in terms of spatial design and circulation. This can be combined with a design that uses the healing therapeutic concept, namely the extraordinary abilities possessed by each extraordinary child, starting from social interaction, psychology and mindset. Extraordinary children need an education center with adequate facilities so that they can develop the potential of extraordinary children so that they can increase their self-confidence and be able to produce works that are useful for society. The educational facilities accommodated must think about a design according to their needs and adequate circulation to make it easier for them to move. To realize this, it is necessary to conduct research on space requirements and then realize these space requirements as a design plan. With the help of programs that stimulate other senses by special children, they will be more confident and independent in the outside environment and may not always depend on others. In this study, the authors presented the concept of healing therapeutics at this special education center for the blind by using a qualitative descriptive method, which means collecting data through literature studies and field observations.

Keywords: education; extraordinary children; facilities; *healing therapeutic*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Anak usia 6-12 tahun termasuk kedalam kelompok rentan yang merupakan salah satu pengguna pada kota. Hal yang perlu dilakukan untuk memenuhi hak anak sebagai user kota salah satunya adalah dengan memposisikan anak sebagai orientasi dalam perencanaan dan perancangan kota. Salah satu bentuk perwujudan dari perencanaan dan perancangan kota yang memperhatikan orientasi anak adalah dengan menyediakan ruang-ruang untuk anak. Berdasarkan dari penjelasan diatas, setiap kota perlu menyediakan ruang-ruang untuk anak dalam lingkungan yang ramah terhadap anak termasuk juga anak yang difabel. Sampai saat ini, anak yang mengalami difabel masih mendapatkan diskriminasi dalam lingkungan nya sehingga mereka tidak mendapatkan fasilitas dan hak mereka sebagaimana mestinya. Selain itu, anak dengan disabilitas pun juga jarang dilibatkan dalam permainan yang bebas dikarenakan dianggap "menyusahkan atau tidak relevant untuk ikut serta", meskipun hal tersebut sangat penting agar mereka bisa berkembang lebih lagi (Hart, 2002).

Penyandang disabilitas adalah istilah bagi seseorang yang memiliki keterbatasan pada bagian fisik, mental, intelektual dan juga sensorik dalam jangka waktu lama. Hal ini yang mengakibatkan munculnya kesulitan dalam berinteraksi dengan lingkungan maupun melakukan mobilitas tanpa ada hambatan yang menyulitkan individu tersebut untuk berpartisipasi penuh berdasarkan kebersamaan hak (Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2011 Tentang Pengesahan Hak-Hak Penyandang Disabilitas).

Menurut Reefani (2013:17), terdapat beberapa jenis disabilitas antara lain, disabilitas mental, disabilitas fisik dan disabilitas ganda. Salah satu macam penyandang disabilitas adalah seseorang yang memiliki kemampuan yang terbatas/kekurangan dalam indera penglihatannya atau yang biasa disebut dengan Tunanetra. Seseorang yang mengalami keterbatasan dalam indera penglihatannya akan kesulitan untuk mengetahui keadaan di sekitarnya meskipun indera lainnya masih berfungsi. Hal itu dikarenakan indera penglihatan adalah satu-satunya indera yang dapat memberikan gambaran keseluruhan mengenai bentuk, wujud, kondisi dan keadaan sekitar dengan konkrit.

Rumusan Permasalahan

Berdasarkan dari latar belakang yang telah disampaikan, permasalahan yang akan diangkat pada penelitian ini adalah kebutuhan ruang dan psikologi anak tunanetra dimana segala rancangan arsitektur pada SLB untuk Tunanetra ini didasari "*Empathic Architecture*" yaitu memikirkan seluruh kebutuhan ruang dan sirkulasi pada pengguna yaitu anak usia 6-12 tahun yang menyandang Tunanetra.

Batasan Masalah

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah menentukan fokus pada pengguna rancangan yakni anak usia 6-12 yang menyandang disabilitas tunanetra. Pendekatannya akan melalui perabaan yang terdiri dari 3 pendekatan, yaitu dengan terapi perabaan, membaca braille dan penggunaan tongkat sebagai alat bantu mobilitas tunanetra.

Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah agar dapat meningkatkan kualitas hidup dari anak yang mengalami keterbatasan dalam indera penglihatannya atau dapat disebut dengan tunanetra melalui memperhatikan kebutuhan ruang dan sirkulasi untuk anak tunanetra serta penambahan program-program terapi yang memacu indera lain. Namun pendekatan yang akan dibahas disini adalah pendekatan perabaan sehingga akan fokus kepada terapi perabaan, membaca braille dan penggunaan tongkat guna meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap kebutuhan anak tunanetra.

2. KAJIAN LITERATUR

Pendekatan *Empathic Architecture* pada Subjek

Kondisi seseorang yang mengalami gangguan ataupun hambatan dalam indera penglihatannya biasa disebut sebagai Tunanetra. Tunanetra memiliki 2 tingkat gangguan yaitu yang pertama adalah buta total (*total blind*) yaitu tidak dapat melihat apapun sama sekali, dan yang kedua adalah masih mempunyai sisa penglihatan (*low vision*). Salah satu cara untuk memunculkan kepedulian sosial dan meningkatkan empati masyarakat terhadap anak tunanetra adalah menciptakan atau menyediakan fasilitas dan alat bantu tunanetra yang memadai sehingga anak tunanetra mendapatkan hak-hak mereka dalam masyarakat serta tidak menimbulkan rasa “merepotkan orang lain” dikarenakan fasilitas yang dan alat bantu yang memadai dapat membantu mereka dalam melakukan mobilitas.

Pentingnya menciptakan fasilitas dan alat bantu untuk anak tunanetra adalah agar mereka dapat melakukan mobilitas dengan baik tanpa harus merasa “merepotkan orang lain”. Sehingga orangtua mereka pun tidak akan merasa cemas berlebih apabila mereka berjalan atau melakukan aktivitas lain. Berjalan dari proyek ini bertujuan untuk menyadarkan masyarakat luas pentingnya anak tunanetra mendapatkan hak-hak nya dalam dunia pendidikan yang disertai dengan fasilitas yang memadai sehingga dapat berpengaruh di masa depan.

Karakteristik Tunanetra

Fisik

Bagian fisik anak tunanetra sebenarnya tidak berbeda dengan anak pada umumnya, namun pada bagian organ penglihatannya yang membedakan, antara lain mata juling, sering berkedip, menyipitkan mata, kelopak mata merah, gerakan mata tak beraturan dan cepat, mata selalu berair, dan sebagainya.

Perilaku

Tingkah laku anak tunanetra sebenarnya tidak berbeda dengan anak pada umumnya, namun terkadang karena kesulitan dalam indera penglihatannya, anak tunanetra seringkali merentangkan tangannya dan menggerakkan kaki ke kanan dan kekiri untuk meraba dan mendeteksi apa yang ada disekitarnya.

Psikis

Bagian psikis anak tunanetra sebenarnya juga tidak berbeda jauh dari anak pada umumnya, namun kadang kala ada keluarga yang belum siap menerima anggota keluarga yang mengalami tunanetra sehingga menimbulkan ketegangan gelisah di antara keluarga. Seorang tunanetra biasanya mengalami hambatan kepribadian, seperti curiga terhadap orang lain, perasaan mudah tersinggung, dan ketergantungan yang berlebihan.

Konsep Ruang

Ruang adalah hal yang tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan hidup manusia, baik secara dimensional, emosional maupun psikologi. Seseorang yang menyandang tunanetra ditempatkan dalam suatu ruang, lalu bergerak, serta menghayati apa yang mereka perlukan agar dapat mempermudah mobilitasnya dengan menciptakan dan menyatakan bentuk dunianya dalam imajinasinya. Secara umum, ruang dibentuk oleh tiga unsur pembentuk elemen ruang. Bagian pertama adalah bidang alas, yaitu sebagai dimana tempat kita bertapak dan berpijak. Bagian kedua adalah bidang dinding/pembatas, yaitu sebagai pemisah atau pembatas antar ruang yang lain. Bagian ketiga adalah bidang atap/langit-langit. yaitu sebagai penutup dari suatu ruang.

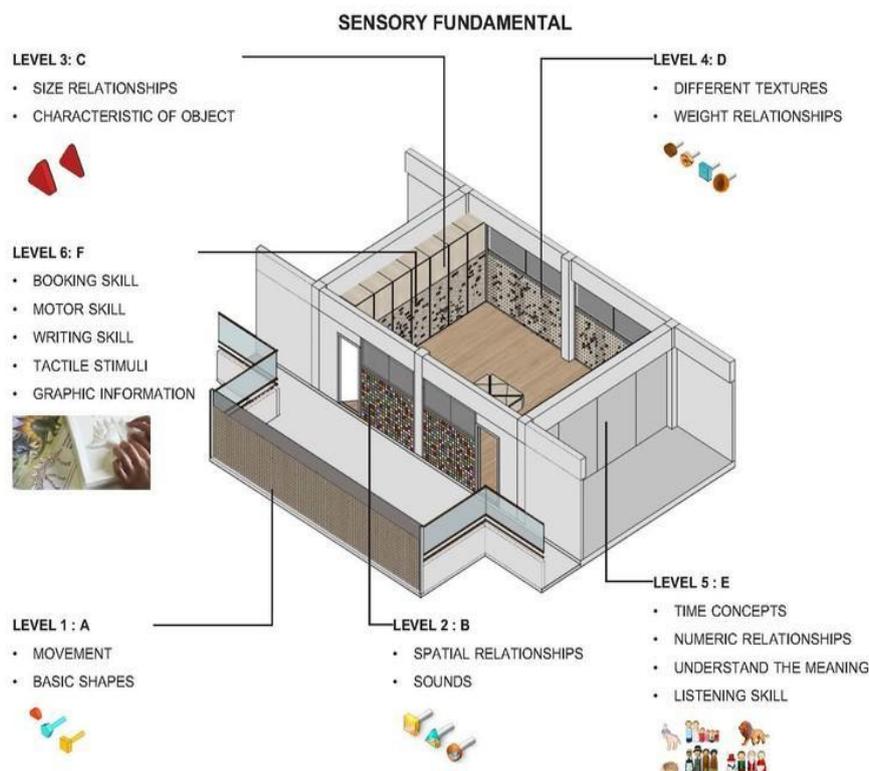
Menggunakan Perabaan dan Material Berstruktur



Gambar 1. Dinding Bertekstur

Sumber : Google image

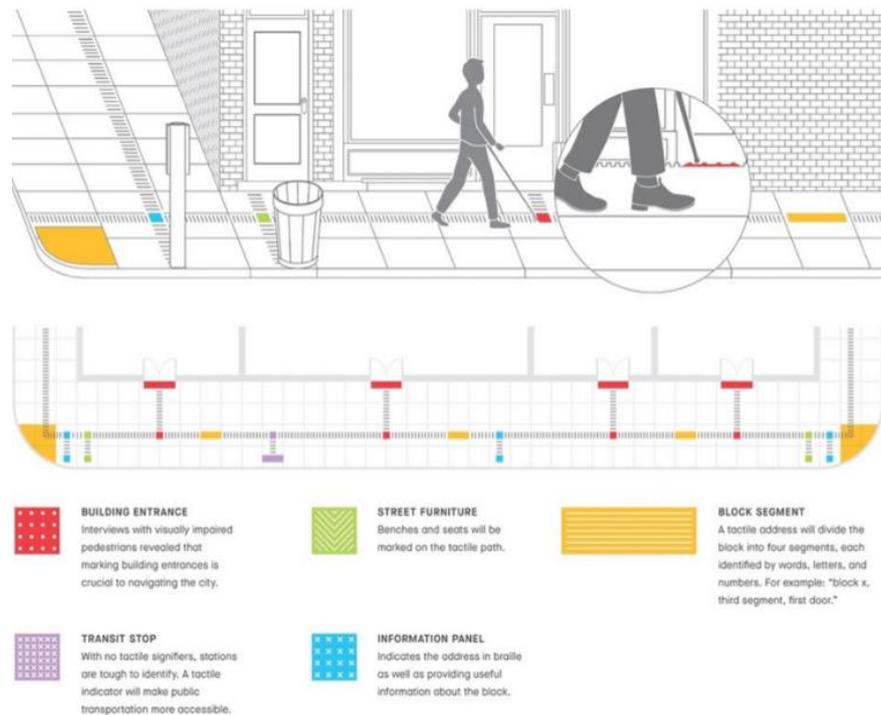
Dinding yang sengaja diberikan tekstur yang berbeda. Hal ini agar membantu anak tunanetra menuju ke lokasi yang diinginkan melalui perabaan pada bagian dinding sebagai *guiding wall* atau pemandu.



Gambar 2. Dinding Tekstur dari Mainan anak-anak

Sumber : Alacasa.id

Salah satu contoh lain dinding bertekstur yang lebih kreatif berada di *Pattaya Redemptorist School*, Thailand. Dimana sekolah ini menggunakan mainan anak-anak dengan bentuk seperti lingkaran, segitiga, persegi atau dengan bentuk-bentuk miniatur binatang sebagai alat bantu perabaan.



Gambar 3. Lantai Bertekstur Sebagai Pemandu Posisi Kelas

Sumber: *Re-thinkingthefuture.com*

Lantai dibuat garis dengan tekstur yang berbeda dengan penggunaan *guiding block*. *Guiding block* diletakan pada lantai dengan pola yang berbeda namun tetap menggunakan pola titik dan garis sebagai pemandu untuk berhati-hati atau berhenti dan berjalan.

Pendidikan dan Penanganan Tunanetra

Anak yang mengalami keterbatasan dalam indera penglihatannya atau disebut dengan tunanetra memiliki sifat yang cenderung sangat bergantung pada orang lain, selain itu mereka juga harus memaksimalkan penggunaan indera-indera yang lain dalam dirinya agar dapat mengenali kondisi sekitarnya. Oleh karena itu, perlu adanya rancangan metode pembelajaran dengan memaksimalkan penggunaan indera lain agar mereka bisa lebih mengenali kondisi sekitarnya.

Bagian pertama adalah sentuhan yaitu memberikan pemahaman dengan cara menuntun tangan anak untuk menyentuh benda yang ada disekitarnya bisa dengan perbedaan bentuk, tekstur, dimensi, ukuran agar anak dapat merasakan sendiri apa yang mereka sentuh. Bagian kedua adalah pendengaran yaitu dengan menyebutkan nama benda yang ada disekelilingnya disertai dengan menyentuh sehingga dia memahami apa yang dia sentuh dan biasa disebut dengan apa. Mengajak anak untuk lebih sering berkomunikasi dengan cara banyak berbicara dan bertanya. Menggunakan suara-suara yang berbeda pada setiap bunyi nya. Bagian ketiga adalah bau yaitu dengan memberikan pemahaman dengan cara mengajak anak untuk mencium benda-benda di sekitarnya seperti bunga, makanan, minyak wangi, sabun, biji kopi dan sebagainya. Bagian keempat adalah rasa yaitu dengan memberikan anak untuk merasakan menggunakan indera pengecapnya untuk meningkatkan sensitivitas lidah mereka dengan makanan atau minuman yang bermacam-macam mulai dari rasa bagaimana, teksturnya seperti apa lalu menyebutkan makanan atau minuman yang telah dimakan itu apa (Jamila K.A, 2008, hlm. 86-87).

3. METODE

Metode Penelitian

Metode yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif yaitu diawali dengan melakukan studi atau analisis dari berbagai literatur yang telah diteliti dan ingin dibahas. Kemudian dari hasil analisis literatur, penulis mendapatkan kesimpulan yang dapat digunakan untuk mendukung penelitian yang ingin dibahas. Kemudian melakukan metode pengambilan data pada penelitian dengan metode studi pustaka dan observasi lapangan. Materi analisis yang akan digunakan adalah meliputi layout ruang, sirkulasi bangunan yang diperlukan oleh *user*, ruang berkumpul untuk kebutuhan sosialisasi user, batas ruang, pencahayaan (bagaimana *void* dan solid nya, alami atau buatan), penghawaan dari bukaan dalam keruangan, warna yang digunakan, koridor, material tembus pandang seperti kaca, pemandangan di sekitar lahan yaitu *view* dari dalam bangunan keluar bangunan, bentuk lanskap yang meliputi taman, lahan parkir dan sekitarnya, serta material yang digunakan. Semua metode dan materi analisis diatas dikaitkan dengan konsep *healing therapeutic* dan pusat pendidikan yang memiliki fasilitas yang memadai untuk anak tunanetra. Faktor utama yang diperhatikan dalam konsep *healing therapeutic* salah satunya adalah kesehatan psikologis dari penghuni serta kenyamanan yang maksimal dari ruang yang telah diciptakan terhadap penghuni. Sehingga untuk mengetahui hal-hal apa yang dibutuhkan oleh penyandang tunanetra perlu adanya pengumpulan data serta studi analisis dari berbagai literatur dengan metode kualitatif deskriptif.

Metode Desain Arsitektur

Metode desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *Healing therapeutic* yang merupakan konsep arsitektur yang melibatkan desain yang memberikan pengaruh terhadap aspek psikologis dan fisik terhadap penghuninya, menciptakan suasana yang nyaman dan tenang (Schaller, 2012) sebagai media untuk mempercepat proses penyembuhan dan pemulihan penghuni. Salah satu cara mengetahui apakah pengguna terutama penyandang tunanetra nyaman pada perancangan suatu bangunan adalah dengan ketersediaan fasilitas yang dapat membantu mereka dalam melakukan mobilitas serta keruangan dan sirkulasi yang memperhatikan pergerakan dari penyandang tunanetra itu sendiri. Suatu lingkungan yang mampu memberikan energi positif kepada pengguna, menciptakan keterhubungan dengan alam, budaya, serta lingkungan, memberikan privasi, kenyamanan fisik, memfasilitasi berbagai kegiatan dan makna, ruang relaksasi, situasi yang interaktif, fleksibel, dan indah (Schaller, 2012). Selaras dengan pendapat diatas, metode arsitektur sebagai media *healing* dapat diterapkan dengan metode *therapeutic architecture*. *Therapeutic architecture* merupakan konsep yang mengedepankan lingkungan yang berfokus pada manusia, berdasarkan fakta, memiliki tujuan mengidentifikasi dan menunjang proses interaksi dengan psikologis dan fisiologis pengguna (Chrysikou, 2014).



Gambar 4. Terapi yang Dapat Membantu Mobilitas Anak Tunanetra
Sumber: Penulis, 2023

Contoh terapi-terapi pada ilustrasi yang diangkat yaitu membaca braille, perabaan *guiding block* dengan kaki dan tongkat alat bantu, serta perabaan *guiding wall* dengan tangan yang direntangkan untuk memandu jalan anak tunanetra.

4. DISKUSI DAN HASIL

Berdasarkan dari hasil pengumpulan data dan penelitian, diketahui bahwa rancangan arsitektur dalam segi kebutuhan ruang, fasilitas dan sirkulasi dapat membantu mobilitas tunanetra. Dengan fasilitas yang memadai, anak tunanetra akan lebih percaya diri dalam melakukan aktivitasnya bahkan tanpa bantuan orang lain sehingga anak tunanetra tidak akan selalu merasa bahwa mereka merepotkan orang lain melainkan dapat mandiri dalam beraktivitas. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa di lingkungan luar, fasilitas tunanetra masih sangat terbatas sehingga anak tunanetra tidak dapat benar-benar dilepas atau dibiarkan mandiri di dunia luar dikarenakan dengan kurangnya fasilitas alat bantu untuk memandu, dapat membahayakan tunanetra itu sendiri maupun orang lain. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan pencerahan dan kesadaran kepada masyarakat luas bahwa dengan rancangan arsitektur di ruang luar maupun ruang dalam, anak tunanetra dapat melakukan mobilitasnya dengan lebih percaya diri.

Beberapa unsur yang melibatkan perabaan yang dapat diterapkan dalam ruang luar maupun ruang dalam. Yang pertama adalah *guiding block* yang merupakan satu alat bantu perabaan yang paling sering ditemukan di ruang luar maupun ruang dalam adalah *guiding block*, dimana pada lantai/jalan dipasangkan *guiding block* sebagai pemandu jalan kapan tunanetra harus berhati-hati/berhenti dan berjalan. Kemudian ada *guiding wall* yang juga merupakan salah satu alat bantu perabaan pada bagian ruang dalam. Perbedaan tekstur pada dinding dapat memberikan informasi yang berbeda agar anak tunanetra dapat mengetahui dimana mereka berada saat meraba dinding dengan suatu tekstur. Kemudian ada braille yang menjadi salah satu hal yang paling penting untuk tunanetra, dimana dari tekstur yang timbul dapat membantu anak tunanetra untuk membaca atau mengetahui informasi. Yang terakhir adalah penggunaan alat bantu tongkat yang merupakan salah satu hal yang paling sering digunakan sebagai alat bantu tunanetra yang dapat dibawa kemana-mana dalam melakukan mobilitasnya adalah tongkat pemandu, dimana tongkat itu memiliki tinggi 100cm untuk anak-anak dan 110cm-120cm untuk orang dewasa yang digunakan dengan gerakan ke kiri dan ke kanan untuk mengetahui situasi dan kondisi ruang pada suatu lokasi. Biasa dipadukan dengan *guiding block* agar anak tunanetra lebih waspada terhadap sekitarnya.

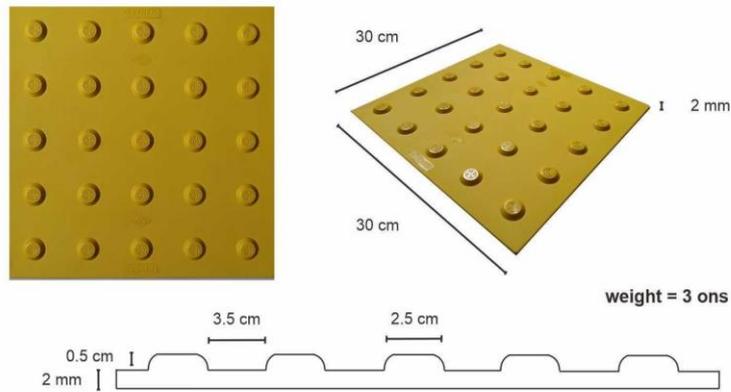
Dari unsur-unsur yang melibatkan perabaan yang dapat membantu anak tunanetra, muncullah program ruang yang lebih kreatif dan membantu mobilitas anak tunanetra.

Tabel 1. Penerapan Elemen Desain pada Rancangan Arsitektur Berdasarkan Unsur-unsur Perabaan yang Dapat Membantu Mobilitas Tunanetra

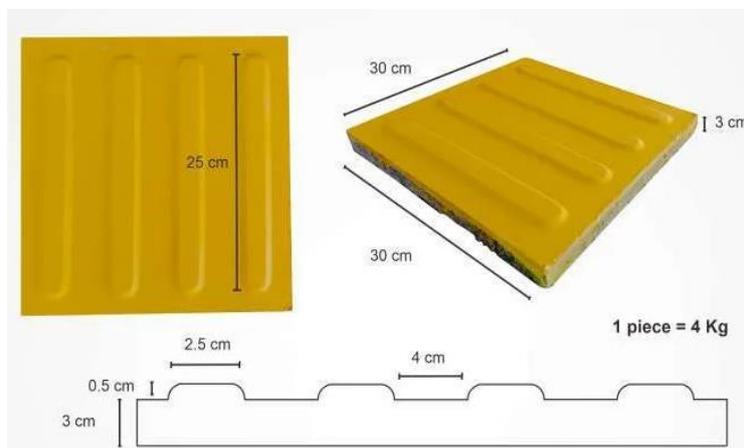
| No | Unsur Perabaan | Rancangan Arsitektur | Elemen Desain | Goals | |
|----|----------------------|---------------------------------|--|---|-----------------------------------|
| 1 | <i>Guiding block</i> | Ruang terapi perabaan | Menyediakan ruang dengan penjelasan <i>guiding block</i> dengan tekstur yang berbeda, fungsi kegunaannya serta praktek berjalan sambil meraba | Permukaan lantai yang ditambahkan dengan tekstur yang menonjol dengan titik dan garis untuk memberitahu kapan anak tunanetra harus berhenti dan berjalan | Membantu mobilitas anak tunanetra |
| 2 | <i>Guiding wall</i> | Ruang terapi perabaan | Menyediakan ruang dengan penjelasan <i>guiding wall</i> dengan tekstur yang berbeda, fungsi kegunaannya serta praktek dengan tangan direntangkan pada dinding yang diberikan tekstur <i>guiding wall</i> | Permukaan dinding yang ditambahkan tekstur yang menonjol dan berbeda-beda sehingga dapat menjadi pemandu lokasi ruang-ruang yang ada pada ruang lingkup sekolah tunanetra | Membantu mobilitas anak tunanetra |
| 3 | Braille | Ruang membaca braille | Menyediakan ruang membaca khusus braille untuk membantu anak tunanetra untuk membaca sesuai dengan ketentuan braille dengan perabaan melalui jari | Wujud arsitektur dapat dimunculkan melalui meja yang diberikan braille ataupun permukaan dinding yang diberikan braille | Membantu mobilitas anak tunanetra |
| 4 | Tongkat pemandu | Ruang terapi alat bantu tongkat | Menyediakan ruang dengan mode "labirin" untuk meningkatkan kemampuan menggunakan tongkat pemandu agar lebih waspada dan mengenali situasi terhadap sekitar | Pengaturan ruangan dengan mode "labirin" dengan sudut ruangan yang tidak tajam sehingga tidak membahayakan anak tunanetra | Membantu mobilitas anak tunanetra |

Sumber : Penulis, 2023

Beberapa Bentuk Perwujudan Penggunaan Perabaan Dalam Desain Arsitektur



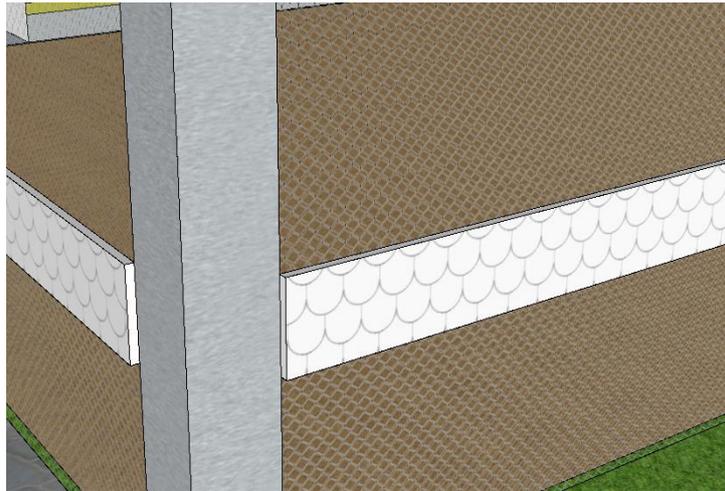
Gambar 5. Ukuran *Guiding Block* dan Tipe *Guiding Block*
Sumber: Penulis, 2023



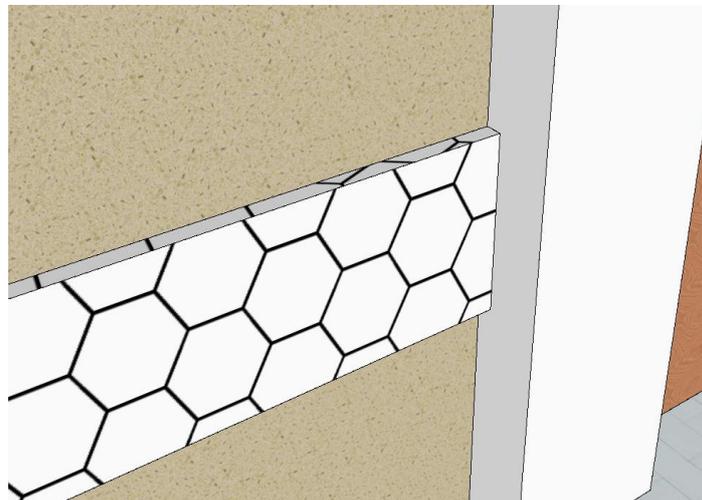
Gambar 6. Ukuran *Guiding Block* dan Tipe *Guiding Block*
Sumber: Penulis, 2023



Gambar 7. *Guiding Wall* pada Dinding
Sumber: Penulis, 2023



Gambar 8. Detail *Guiding Wall* pada Dinding
Sumber : Penulis, 2023



Gambar 9. Detail *Guiding Wall* pada Dinding
Sumber : Penulis, 2023

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Anak luar biasa seringkali menjadi korban diskriminasi publik dikarenakan kekurangan yang mereka miliki membuat mereka tidak dapat melakukan aktivitas manusia normal pada umumnya. Hal ini menimbulkan ketidakpercayaan diri kepada anak luar biasa sehingga merasa bahwa mereka sangat bergantung kepada orang lain. Permasalahan yang diangkat pada penelitian ini adalah anak tunanetra yang merupakan bagian dari anak luar biasa. Dari masalah ini, muncullah keinginan untuk melakukan penelitian terhadap kebutuhan ruang dan sirkulasi serta rancangan arsitektur yang dapat membantu mobilitas anak tunanetra. Setelah diteliti, muncullah beberapa program yang dapat membantu mobilitas anak tunanetra salah satunya adalah perabaan. Ada banyak cara untuk merangsang kemampuan perabaan yaitu dengan terapi-terapi dengan rancangan desain ruang yang berbeda-beda sesuai dengan program yang dijalankan. Dengan adanya program yang merangsang kemampuan perabaan, anak tunanetra dapat melatih dirinya mulai dari ruang dalam sampai akhirnya menjadi suatu *muscle memory* yang dapat diterapkan di lingkungan luar. Tujuan dari program tersebut guna untuk meningkatkan potensi dari anak-anak luar biasa dan membantu mereka meningkatkan kepercayaan diri yang dapat menghasilkan karya yang berguna bagi masyarakat.

Saran

Dengan menyusun jurnal ini, diharapkan kedepannya masyarakat luas lebih memperhatikan kebutuhan ruang dan sirkulasi serta rancangan desain yang dapat membantu anak tunanetra untuk melakukan mobilitas dengan percaya diri dan lebih mandiri. Hal ini dikarenakan banyak anak tunanetra yang merasa tidak percaya diri dikarenakan kurangnya kepedulian masyarakat mengenai kebutuhan anak luar biasa. Masih banyak bangunan umum yang tidak memperhatikan kebutuhan anak luar biasa. Maka dari itu, apabila penelitian ini dapat terlaksana kedepannya, anak tunanetra akan lebih percaya diri dan mandiri dalam melakukan aktivitasnya walaupun tidak didampingi oleh orang lain. Penulis sangat mengharapkan gerakan yang dimulai dari hal kecil yaitu dengan menyusun jurnal ini sampai menyentuh masyarakat luas dan memunculkan empati pada setiap individunya sehingga anak tunanetra dapat mendapatkan hak-haknya sebagaimana kebutuhan yang mereka butuhkan terpenuhi.

REFERENSI

- Chrysiou, E. (2014). *Architecture for Psychiatric Environments and Therapeutic Spaces*.
Hebert, B. B. (2003). Design Guidelines of A Therapeutic Garden for Autistic Children.
Hosking, S., & Haggard, L. (1999). *Healing the Hospital Environment: Design, Management and Maintenance of Healthcare Premises*. Routledge.
Hussein, H. (2010). *Using the Sensory Garden as a Tool to Enhance the Educational Development and Social Interaction of Children with Special Needs*. British Journal of Learning Support, 25-31.
Keliat. (2011). *Model Praktik Keperawatan Profesional Jiwa*. Jakarta: EGC.
Pallasmaa, J. (2007). *Eyes Of The Skin : Architecture and The Senses*. Brittain: Wiley-Academy.
Schaller, B. (2012). *Architectural Healing Environment*. School of Dissertation and Thesis Syracuse University.

