

Penerapan Konsep “Wellbeing Brought by Space” pada Interior Ruang Bermain *Sensory Play*

Studi Kasus: Honeybee Children’s Wellbeing Centre

Elysia Ivana¹, Muhammad Nashir Setiawan^{2*}, Irma Damayantie³

^{1,2} Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta

³ Prodi Desain Interior, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul, Jakarta
elysia.615190004@stu.untar.ac.id, nashirs@fsrd.untar.ac.id, damayantie@esaunggul.ac.id

*Pen.Korespondensi

Abstrak — Anak berkebutuhan khusus (ABK) memiliki masa pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda dengan anak-anak normal, baik dari segi fisik, psikologis, tingkat kecerdasan, emosional, dan sosial. Perbedaan tersebut dapat menjadi kelebihan maupun kekurangan dalam menghadapi tantangan sehari-hari sehingga anak berkebutuhan khusus (ABK) membutuhkan perhatian dan bantuan yang terdedikasi untuk membantu kelancaran kehidupan mereka. Salah satu fasilitas yang memberikan bantuan tersebut adalah klinik tumbuh kembang anak Honeybee Children’s Wellbeing Centre yang berfokus pada pelayanan intervensi terapi anak berkebutuhan khusus (ABK) dengan pendirian untuk mengubah kehidupan dengan membangun kemandirian. Sebagai tempat pelayanan anak berkebutuhan khusus (ABK) dan anak pada umumnya, penting untuk terdapat sarana yang mendukung tujuan yang ingin dicapai oleh program klinik. Dengan latar belakang tersebut, perancangan yang bertujuan untuk membantu keberhasilan pertumbuhan dan perkembangan anak-anak yang signifikan adalah dengan penambahan fasilitas penunjang area bermain di mana merupakan salah satu tempat yang penting untuk perkembangan anak-anak. Dengan metode deskriptif kualitatif berdasarkan proses desain Rosemary Kilmer, solusi dalam bentuk konsep desain interior disesuaikan kembali dengan pendekatan terapi yang dimiliki klinik untuk menciptakan lingkungan yang baik bagi anak berkebutuhan khusus maupun anak normal.

Kata kunci: Anak Berkebutuhan Khusus; Interior; Klinik; Sensory Play; Terapi.

I. PENDAHULUAN

Setiap anak lahir, tumbuh, dan berkembang dengan kelebihan, kekurangan, dan proses yang berbeda-beda (Nisa et al., 2018). Keterbatasan anak-anak beragam dimulai dari kondisi tingkat intelektual seperti anak berbakat dan kesulitan belajar, kondisi fisik seperti kelainan alat gerak dan indra, maupun kondisi psikologis seperti gangguan perilaku, ASD, dan ADHD (Rani & Jauhari, 2018). Untuk membantu dan mendukung anak-anak tersebut dalam menghadapi tantangan sehari-hari, klinik tumbuh kembang anak berperan sebagai sarana dalam memberikan edukasi non-formal dan

program dukungan dalam meningkatkan kesadaran, keterampilan, dan pengetahuan agar kebutuhan anak-anak terpenuhi (Adli, 2022).

Salah satu klinik tumbuh kembang anak yang tersedia di Indonesia adalah Honeybee Children’s Wellbeing Centre yang berada di Jakarta Selatan. Honeybee Children’s Wellbeing Centre menjanjikan perubahan positif signifikan pada kondisi yang dimiliki anak-anak dengan menawarkan berbagai layanan bantuan, terutama terapi anak berkebutuhan khusus (ABK). Dengan jumlah ± 85 anak dalam rentang usia 3 – 17 tahun yang hadir setiap minggu di klinik dengan jadwal sesi yang bergiliran, klien anak

berkebutuhan khusus (ABK) Honeybee Children's Wellbeing Centre terdiri atas anak dengan kondisi keterlambatan berbicara (*speech delay*), autisme (ASD), hiperaktif (ADHD), gangguan perilaku, dan lambat belajar. Di klinik dengan klien utama berupa anak-anak berikut, aktivitas utama yang dilakukan anak-anak adalah belajar melalui terapi dan berinteraksi melalui bermain (Honeybee Children's Wellbeing Centre, 2022).

Bermain adalah bagian integral dari anak usia dini. Kegiatan tersebut berperan penting dalam perkembangan psikososial anak berkebutuhan khusus (ABK) dan mempengaruhi kesejahteraan (*wellbeing*) diri. Memfasilitasi hak anak berkebutuhan khusus (ABK) untuk bermain dengan perasaan senang secara tidak langsung meningkatkan keterampilan mereka dalam bersosial, berbahasa, memecahkan masalah, berekspresi diri, hingga berperilaku (Memari et al., 2015).

Kegiatan bermain pada anak berkebutuhan khusus (ABK) bersifat lebih terbatas jika dibandingkan dengan teman seusia mereka yang normal (Kosyvaki & Papoudi, 2016). Bermain yang mendorong perkembangan sehat dari anak berkebutuhan khusus (ABK) adalah pembelajaran alami yang mengembangkan koordinasi motorik halus dan kasar yang

signifikan di mana kedua aspek berikut merupakan hal yang ingin dicapai melalui program terapi (Couper et al., 2013).

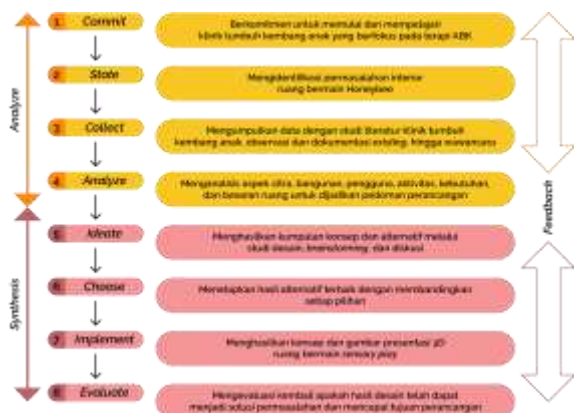
Salah satu jenis kegiatan bermain untuk anak berkebutuhan khusus (ABK) yang umumnya memiliki keterbatasan integrasi sensoris adalah *sensory play*. *Sensory play* adalah permainan dengan fokus sensoris yang melibatkan indra untuk menambahkan dimensi ekstra pada kegiatan. Permainan berikut sering dilaksanakan di lingkungan luar (*outdoor*) dikarenakan kecenderungan aktivitas yang kaya akan sensoris bersifat berantakan, seperti bermain pasir dan air (Gascoyne, 2016).

Permasalahan desain yang diangkat pada objek perancangan berikut adalah pada *existing* Honeybee Children's Wellbeing Centre tidak terdapat fasilitas area bermain khusus sehingga dapat membuat klinik kalah bersaing jika dibandingkan dengan klinik tumbuh kembang anak lainnya. Dengan mengaitkan latar belakang dan rumusan masalah, tujuan dari perancangan interior Honeybee Children's Wellbeing Centre adalah untuk menambahkan fasilitas bermain yang dapat berkontribusi pada hasil pertumbuhan dan perkembangan anak dengan mengintegrasikan permainan sensoris (*sensory play*) yang memperhatikan standar persyaratan

interior yang aman dan nyaman untuk anak berkebutuhan khusus (ABK).

II. METODE

Metode desain yang digunakan pada perancangan interior Honeybee Children’s Wellbeing Centre adalah metode kualitatif deskriptif yang diadaptasi berdasarkan 8 tahap proses desain berdasarkan buku *Designing Interiors* oleh Rosemary Kilmer dan W. Otie Kilmer (Kilmer & Kilmer, 2014) di mana terdiri atas:



Gambar 1: Design Process (Sumber: Ivana, 2022)

- 1. Commit:** Memprioritaskan pengerjaan proyek pada jadwal pribadi dan membuat daftar kegiatan target *deadline*.
- 2. State:** Mengidentifikasi permasalahan interior kurangnya ruang bermain Honeybee Children’s Wellbeing Centre.
- 3. Collect:** Melakukan pengumpulan data dengan studi literatur buku dan jurnal mengenai klinik tumbuh kembang anak, observasi kegiatan Honeybee,

dokumentasi kondisi, aktivitas, dan suasana lingkungan *existing*, hingga melakukan wawancara dengan pihak pengelola Honeybee dan praktisi terapi ABK.

- 4. Analyze:** Data primer dan sekunder klinik yang telah dikumpulkan dianalisis dan disaring kembali untuk digunakan sesuai dengan arah perancangan.
- 5. Ideate:** Pengumpulan ide dengan studi desain, *brainstorming*, dan diskusi.
- 6. Choose:** Membandingkan, menilai, dan menetapkan usulan alternatif ide terbaik untuk Honeybee Children’s Wellbeing Centre.
- 7. Implement:** Menghasilkan konsep dan gambar presentasi 3D ruang bermain *sensory play*.
- 8. Evaluate:** Melakukan pengevaluasian apakah hasil desain ruang bermain *sensory play* telah memenuhi tujuan dan sasaran perancangan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Data

Perancangan interior ruang bermain Honeybee Children’s Wellbeing Centre dengan pengguna utama adalah anak berkebutuhan khusus (ABK) yang membutuhkan sirkulasi gerak dan jarak privasi atau personal yang luas. Berikut adalah perbandingan luas ruang gerak dan

rasio sirkulasi ruangan yang dibutuhkan anak berkebutuhan khusus (ABK) dengan anak-anak pada umumnya (Jalalian, 2021):

Tabel 1: Luas Ruang Gerak dan Sirkulasi Ruang Anak

Komponen	Rentang Usia	ABK	Anak Normal
Luas Ruang Gerak	5 – 8 Tahun	4,55 m ²	4,55 m ²
	8 – 13 Tahun	27,87 m ²	3,62 m ²
Rasio Sirkulasi Ruang	5 – 10 Tahun	38%	27%
	13 – 30 Tahun	44%	32%

Sumber: Jalalian, 2021

Dalam proses menentukan konsep perancangan yang tepat, dilakukan analisis beberapa komponen klinik. Berdasarkan hasil analisis identitas yang dimiliki oleh Honeybee Children Wellbeing Centre, konsep citra yang ingin ditampilkan adalah tampilan yang ramah, ceria, dan tenang.



Gambar 2: Analisis Citra (Sumber: Ivana, 2022)

B. Konsep Perancangan



Gambar 3: Konsep Citra (Sumber: Ivana, 2022)

Berdasarkan pertimbangan tersebut, konsep tema perancangan yang diangkat

adalah “Wellbeing Brought by Space.” Pengertian kata *wellbeing* pada judul tema dapat diartikan sebagai kombinasi dari perasaan baik dan positif, seperti kebahagiaan, keadaan yang nyaman, dan pengembangan potensi diri yang sehat. Konsep tema berikut memperhatikan perspektif berbeda anak berkebutuhan khusus (ABK) terhadap dunia dan mengapresiasi sifat alami dan hak mereka untuk bermain dan menjelajah dengan menghadirkan suasana yang tenang dan hangat, namun tetap memberikan berbagai pengalaman stimulus bersemangat yang dibutuhkan agar dapat menimbulkan rasa memiliki (*sense of belonging*) dan bebas menjadi diri mereka sendiri.

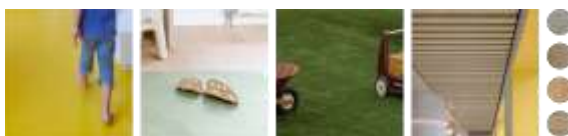
Gaya interior yang diterapkan bersamaan dengan konsep tema adalah gaya kontemporer yang terdiri atas elemen modern dan minimalis yang tetap memiliki aksesoris berwarna yang menyenangkan. Alasan pemilihan gaya berikut adalah dikarenakan kesesuaian makna kata “kontemporer” dengan gaya tumbuh kembang masa kanak-kanak (*childhood*) saat ini, yaitu pentingnya lingkungan yang memicu minat, rasa ingin tahu, dan kenyamanan anak dalam berkegiatan, terutama dalam proses terapi, belajar, hingga bermain.

Dengan mempertimbangkan tujuan ruangan, konsep diimplementasikan pada ruang bermain untuk membantu meredakan ketegangan otot dan emosional anak-anak saat berada di lingkungan multi-sensoris. Ruangan menciptakan perasaan aman dan nyaman bagi anak-anak sehingga kesehatan mereka dapat terus berkembang (Olga, n.d.).



Gambar 4: Moodboard Konsep Tema dan Gaya (Sumber: Ivana, 2022)

Konsep material yang digunakan adalah bahan yang bersifat minimalis, tidak berbahaya, aman, nyaman, tidak terlalu ramai, dan kedap terhadap kebisingan, seperti HPL, panel kayu, karpet, dan *foam padding*.



Gambar 5: Konsep Material (Sumber: artigo.com, bibelotte.nl, archdaily.com, archiposition.com, 15 September 2022)

Semakin meningkatnya desain inklusif terhadap anak berkebutuhan khusus (ABK), aplikasi warna dengan tujuan fungsional merupakan hal yang penting. Beberapa anak, seperti mereka yang memiliki kondisi

autisme (ASD) atau hiperaktif (ADHD), lebih sensitif terhadap warna di lingkungan karena respons sensoris yang meningkat dan kemampuan pemrosesan visual yang kuat. Para peneliti telah menemukan bahwa 85% anak dengan autisme (ASD) melihat warna dengan vibrasi dan intensitas yang lebih tinggi, sehingga menyebabkan peningkatan sensitivitas perilaku (Anous, 2015).

Skema warna yang diaplikasikan bersifat minimalis dan tidak terlalu cerah (*low-intensity*) untuk tidak mengganggu konsentrasi anak berkebutuhan khusus (ABK) yang memiliki sensitivitas terhadap warna. Beberapa pilihan warna yang akan digunakan adalah warna netral cokelat dan putih sebagai warna utama, serta beberapa gradasi warna aksen pastel lainnya, seperti warna kuning, hijau, dan biru. Penggunaan warna netral bertujuan untuk memberikan efek menenangkan karena tampilannya yang tidak mengganggu. Sedangkan penerapan warna aksen pastel atau *muted colors* lainnya bertujuan untuk membuat interior terasa lebih hidup dan menyenangkan (*stimulating*).



Gambar 6: Konsep Warna (Sumber: Ivana, 2022)

Konsep bentuk dan elemen ruang yang diterapkan tersusun atas perpaduan garis

lengkung halus dengan bentuk geometris untuk menciptakan suasana yang kasual. Pengolahan desain lantai, dinding, dan langit-langit ruangan bersifat sederhana, seperti lantai tanpa peninggian, dinding minimalis, dan permainan tinggi plafon yang tidak kompleks.



Gambar 7: Konsep Bentuk dan Elemen Ruang (Sumber: archdaily.com, behance.net, newcastleflooring.com.au, 15 September 2022)

Mengacu pada konsep bentuk dan elemen ruang, konsep furnitur ruang terapi dan area bermain adalah penerapan bentuk geometris yang memiliki sudut melengkung. Permainan lengkungan pada kursi, meja, dan lemari penyimpanan bertujuan untuk tidak membahayakan anak-anak dan menunjukkan suasana kanak-kanak yang ceria. Bentuk geometris khas yang diimplementasikan adalah bentuk segi 6 (heksagon) di mana terinspirasi dari nama klinik yang berkaitan dengan lebah untuk memperkuat identitas klinik pada interior. Desain *furniture* memperhatikan dimensi tubuh dan kegiatan duduk hingga berdiri anak-anak agar tingkat ergonomis terpenuhi dan tidak menciptakan jumlah penggunaan otot yang

berlebihan. Hal berikut dikarenakan keadaan saat bermain dan belajar yang kurang nyaman dapat menyebabkan pikiran dan perasaan tidak tenang pada anak-anak (Laswandi & Mularsih, 2021).

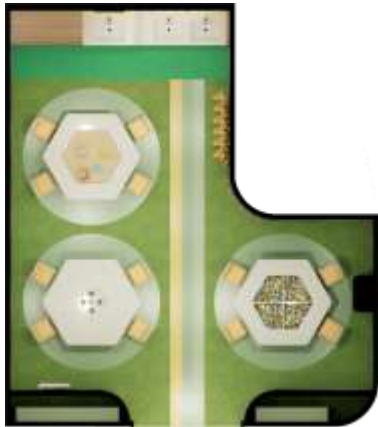


Gambar 8: Konsep *Furniture* (Sumber: myclubdesign.com, yonoh.es, 1stdibs.com, officefurnitureonline.co.uk, wescover.com, 15 September 2022)

C. Implementasi Konsep

Penambahan fasilitas bermain ruang *sensory play* bertujuan untuk memenuhi pengalaman dan mendukung pembelajaran setiap anak berkebutuhan khusus (ABK) yang memiliki kesulitan dalam memproses informasi sensoris melalui bermain dan berinteraksi (Ramadhita, 2018). Dikarenakan kegiatan *sensory play* melibatkan permainan dan aktivitas yang merangsang 5 indra, seperti bermain media pasir dan tekstur, pengolahan interior didesain dapat mengantisipasi aktifnya gerakan dan berantakannya ruangan di akhir waktu. Material ruangan bersifat mudah dibersihkan dan disediakan juga fasilitas wastafel untuk mencuci tangan. Lantai diaplikasikan rumput hijau sintesis agar kaki anak-anak dapat merasakan *input* sensoris yang menyerupai alam *outdoor*.

Dinding diberikan warna gradasi untuk efek transisi pada pandangan visual. Langit-langit diberikan pencahayaan *indirect* untuk membangun *ambience* dalam menenangkan perasaan anak-anak.



Gambar 9: *Layout* Furnitur Ruang *Sensory Play* (Sumber: Ivana, 2022)



Gambar 10: Ruang *Sensory Play* (Sumber: Ivana, 2022)



Gambar 11: Ruang *Sensory Play* (Sumber: Ivana, 2022)



Gambar 12: Ruang *Sensory Play* (Sumber: Ivana, 2022)

IV. SIMPULAN

Bentuk solusi permasalahan dan tujuan adalah pengaplikasian konsep “Wellbeing Brought by Space” dengan gaya kontemporer berperan membantu pertumbuhan dan perkembangan anak berkebutuhan khusus (ABK) di mana memprioritaskan perasaan, keadaan, dan kebutuhan mereka. Penerapan standar bentuk hingga material yang diperhatikan pada ruang bermain *sensory play* diharapkan dapat mendukung kenyamanan anak berkebutuhan khusus (ABK) berinteraksi dengan anak lainnya sehingga kemajuan progres pertumbuhan dan perkembangan anak-anak selama menjalani program rutin di Honeybee Children’s Wellbeing Centre dapat lebih signifikan.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ingin Elysia Ivana sampaikan kepada pihak Honeybee Children’s Wellbeing Centre, terutama Ibu Safira Widya Attidhira, B.Sc. (Hons), M.Sc., selaku pendiri, dan Ibu Tika Kartika staf

administrasi, yang telah memberikan izin survei lapangan dan pemberian informasi klinik. Selain itu, Elysia Ivana juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Ibu Devi Afrianti, S.Psi., praktisi terapi ABK dan konsultan di TK dan SD Al Azhar Syifabudi Pekanbaru, yang menjelaskan mengenai prosedur dan kebutuhan fasilitas ruangan terapi dan bermain anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adli, R. N. (2022). "Tinjauan Pola Bentuk Pada Ruang Okupasi Di Klinik Tumbuh Kembang My Super Kidz." pada *DIVAGATRA-Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, 2(2), 133–142.
- Anous, I. H. I. (2015). *The Impact of Interior Design in Educational Spaces for Children with Autism*. *American International Journal of Research in Humanities, Arts and Social Sciences*, 10(1), 90–101.
- Couper, L., Sutherland, D., & van Bysterveldt, A. (2013). *Children with Autism Spectrum Disorder in the Mainstream Playground*. *Kairaranga*, 14(1), 25–31.
- Gascoyne, S. (2016). *Sensory Play: Play in the EYFS* (Vol. 1). Andrews UK Limited.
- Honeybee Children's Wellbeing Centre. (2022). *Honeybee Children's Wellbeing Centre*.
www.honeybeeforindonesia.com
- Ivana, E. (2022). Perancangan Interior Honeybee Children's Wellbeing Center di Jakarta Selatan. Prodi Desain Interior. Universitas Tarumanagara. Jakarta.
- Jalalian, H. (2021). *Improving the Intellectual and Social Development of Children with Autism: Design of a Training Center for Autism*. *Makara Journal of Technology*, 25(1), 1.
- Kilmer, R., & Kilmer, W. O. (2014). *Designing interiors*. John Wiley & Sons.
- Kosyvaki, L., & Papoudi, D. (2016). *A Review of Play Interventions for Children with Autism at School*. *International Journal of Disability, Development and Education*, 63(1), 45–63.
- Laswandi, H., & Mularsih, H. (2021). Pengembangan Fasilitas Kursi Belajar

yang Ergonomis dan Antropometri
untuk Anak Hiperaktif Di Sekolah
Inklusi. *Jurnal Muara Ilmu Sosial,
Humaniora, Dan Seni*, 5(1), 145–153.

Buana, 2(1), 55–64.

Memari, A. H., Panahi, N., Ranjbar, E.,
Moshayedi, P., Shafiei, M., Kordi, R., &
Ziaee, V. (2015). *Children with autism
spectrum disorder and patterns of
participation in daily physical and play
activities. Neurology Research
International*, 2015.

Nisa, K., Mambela, S., & Badiah, L. I. (2018).
"Karakteristik dan Kebutuhan Anak
Berkebutuhan Khusus." pada *Jurnal
Abadimas Adi Buana*, 2(1), 33–40.

Olga, N. (n.d.). *The Sensory Room is an
Essential Tool for the Development of
a Child with Special Needs*.

Ramadhita, N. (2018). "Penerapan Desain
pada Permainan Anak Berkebutuhan
Khusus." pada *Productum: Jurnal
Desain Produk (Pengetahuan Dan
Perancangan Produk)*, 3(3), 87–90.

Rani, K., & Jauhari, M. N. (2018).
"Keterlibatan orangtua dalam
penanganan anak berkebutuhan
khusus." pada *Jurnal Abadimas Adi*

