

ABSTRAK

Berdasarkan perkiraan Kementerian Kesehatan RI, populasi tunanetra di Indonesia diperkirakan sekitar 1,5% dari keseluruhan penduduk, termasuk mereka yang mengalami kebutaan total maupun gangguan penglihatan yang lebih ringan. Menurut Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, individu dengan disabilitas penglihatan adalah mereka yang memiliki tingkat kejelasan penglihatan kurang dari 6 per 60 setelah koreksi atau tidak memiliki kemampuan penglihatan sama sekali. Meskipun jumlahnya signifikan, pemerintah belum menyediakan fasilitas khusus yang memadai sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut. Selain itu, tunanetra juga mengalami diskriminasi di dalam masyarakat sosial. Banyak masyarakat di Indonesia yang masih melihat penyandang disabilitas sebagai kelompok yang terpinggirkan. Kehidupan sehari-hari tunanetra butuh penyesuaian terutama untuk anak-anak yang masih membutuhkan bimbingan orang tua. Orang tua yang berperan sebagai perawat dan perantara anak kepada masyarakat harus menyesuaikan kondisi anaknya. Mereka juga perlu banyak belajar dalam mendampingi kebutuhan khusus dan mengawasi tumbuh kembang anaknya. Perancangan mengambil pendekatan metode perilaku dan narasi melalui observasi langsung pada tunanetra. Tunanetra sangat bergantung pada indera pendengar dan peraba. Cara tunanetra "melihat" adalah dengan mendengar, mengetuk dan meraba. Selain itu, benda atau perabot sekitar menjadi way of finding bagi tunanetra. Solusi desain menggunakan arsitektur empati yang merupakan suatu elemen utama dari desain yang berpusat pada manusia. Perancangan berfokus pada desain sensorik yang diharapkan dapat membantu tunanetra untuk lebih mengenal sekitar dan mempermudah mereka beraktivitas. Aspek bangunan yang diperkuat merupakan pencahayaan, tekstur, aroma, dan lokasi ruang. Perancangan ini mawadahi kebutuhan pembinaan mobilitas dan indera penyandang tunanetra usia 0-17 tahun dan keluarga penyandang. Selain itu memberikan rekreasi edukatif bagi masyarakat agar dapat berempati pada tunanetra dengan cara yang terselubung dan bisa dinikmati.

Kata kunci: keluarga; masyarakat; pembinaan; rekreasi; tunanetra

ABSTRACT

Based on estimates from the Indonesian Ministry of Health, the blind population in Indonesia is estimated to be around 1.5% of the total population, including those who are totally blind or have milder visual impairments. According to the Ministry of Women's Empowerment and Child Protection, individuals with visual disabilities are those who have a visual clarity level of less than 6 per 60 after correction or have no visual ability at all. Although the numbers are significant, the government has not provided adequate special facilities in response to these needs. In addition, the blind also experience discrimination in social society. Many people in Indonesia still see persons with disabilities as a marginalized group. The daily life of the blind needs adjustments, especially for children who still need parental guidance. Parents who act as caregivers and intermediaries for children in the community must adapt to their child's condition. They also need to learn a lot about assisting with special needs and supervising the growth and development of their children. The design takes a behavioral and narrative method approach through direct observation of the blind. The blind rely heavily on the senses of hearing and touch. The way the blind "see" is by hearing, tapping and touching. In addition, objects or furniture around become a way of finding for the blind. The design solution uses an empathetic architecture which is a key element of human-centred design. The design focuses on sensory design which is expected to help the blind to get to know their surroundings better and make it easier for them to move. Aspects of the building that are strengthened are lighting, texture, aroma, and spatial location. This design accommodates the needs for mobility and sensory development for blind people aged 0-17 years and families with disabilities. Apart from that, it provides educational recreation for the public so they can empathize with the blind in a veiled and enjoyable way.

Keywords: *blind; development; family; recreation; society*