

PERANCANGAN RUANG BELAJAR KOLABORATIF BAGI GURU DAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DENGAN KONSEP *THERAPEUTIC DESIGN*

Birgitta Eleonora¹⁾, Irene Syona Darmady^{2*)}

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

^{2)*)}Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, irenes@ft.untar.ac.id

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

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

Abstrak

Arsitektur dapat mengatasi atau menanggapi permasalahan yang terjadi baik di lingkup manusia maupun lingkungannya yang didorong oleh karena rasa empati. Penelitian ini merupakan bentuk empati penulis terhadap salah satu permasalahan sosial yang ada di Jakarta. Sekolah Luar Biasa atau SLB merupakan institusi pendidikan yang bertujuan untuk membantu para murid yang memiliki keterbatasan fisik dan atau mental supaya mampu mengembangkan perilaku, pengetahuan, dan keahlian sebagai individu maupun sebagai bagian dari komunitas sosial. Penelitian ini berangkat dari empati terhadap tenaga pengajar atau guru yang mengabdikan dirinya untuk memberikan pengajaran dan pendampingan kepada para murid dengan kebutuhan khusus di SLB. Menjadi guru di SLB dihadapkan dengan beban yang begitu berat, karena membutuhkan pengetahuan dasar mengenai program pembelajaran, pemahaman tentang karakteristik murid, dan cara pendampingan yang tepat untuk murid berkebutuhan khusus. Di sisi lain, keterbatasan fasilitas sekolah untuk menunjang kelangsungan pendidikan bagi guru dan murid berkebutuhan khusus menjadi kendala yang harus dihadapi para guru. Tuntutan tidak hanya datang dari sekolah, setiap guru juga memiliki kehidupan di luar pekerjaannya yang harus dihidupi, seperti memenuhi kebutuhan pribadi, dan memenuhi kebutuhan keluarga. Faktor-faktor tersebut berdampak pada timbulnya stress yang dialami guru SLB. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui program *collaborative learning space* dalam wadah yang dirancang dengan pendekatan *therapeutic design*.

Kata kunci: guru; ruang belajar kolaboratif; Sekolah Luar Biasa; stres; terapeutic desain

Abstract

Architecture can resolve or respond to problems that occur both in the human sphere and its environment driven by a sense of empathy. This research is a form of empathy for one of the social problems that exist in Jakarta. Sekolah Luar Biasa or SLB is an educational institution that aims to help students who have physical and or mental limitations to develop behavior, knowledge, and skills as individuals and as part of a social community. This research departs from empathy for teaching staff or teachers who devote themselves to providing teaching, and assistance to students with special needs in SLB. Being a teacher in SLB is a heavy burden, as it requires basic knowledge of learning programs, an understanding of student characteristics, and the right way of assisting students with special needs. On the other hand, limited school facilities to support the continuity of education for teachers and students with special needs are obstacles that teachers must face. Demands do not only come from school, each teacher also has a life outside of work that must be lived, such as meeting personal needs, and meeting family needs. These factors have an impact on the emergence of stress experienced by SLB teachers. This research aims to resolve these problems through a collaborative learning space program in a container designed with a therapeutic design approach.

Keyword: *collaborative learning space; extraordinary school; stress; teachers; therapeutic design*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Menurut UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003, Pendidikan adalah upaya untuk memanusiakan manusia atau memberi mereka kemampuan untuk mewujudkan diri dengan cara yang sesuai dengan sifatnya masing-masing. Individu dengan kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, atau sosial juga berhak atas pendidikan khusus atau pendidikan luar biasa. Tujuan pendidikan luar biasa adalah untuk membantu siswa penyandang disabilitas mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan mereka sebagai individu dan anggota masyarakat dengan membangun hubungan dengan lingkungan sosial, budaya dan alam sekitar mereka. Pendidikan luar biasa juga bertujuan untuk membantu mereka memperoleh kemampuan untuk berkarir atau mengikuti pendidikan lanjutan. Berdasarkan penjelasan tersebut, guru sekolah luar biasa (SLB) berperan paling besar dalam keberhasilan anak berkebutuhan khusus. Menjadi guru SLB, bagaimanapun, bukanlah pekerjaan yang mudah. Menurut Effendi (2005), guru harus mampu bertindak sebagai paramedis, terapis, *social worker*, konselor, dan administrator selain mampu mengajarkan berbagai pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan bakat dan karakteristik siswa.

Berdasarkan penelitian Swasti, (dalam Marpaung, 2012) tentang Profil *Emotional Intelligence* guru SLB di Jakarta, didapatkan bahwa menangani dan mendidik anak-anak yang memiliki kecacatan dan ketunaan seperti anak-anak yang bersekolah di SLB bukanlah hal yang mudah terutama pada SLB kategori C, dimana berisikan anak-anak yang mempunyai IQ di bawah rata-rata. Hal tersebut menjadi salah satu tantangan bagi para guru SLB. Naghibzadeh dan Amiri (2014) menemukan bahwa guru SLB memiliki tingkat perpindahan karyawan yang lebih tinggi daripada guru sekolah umumnya. dengan 70% guru SLB dan 10% guru reguler.

Ketika siswa tidak maju, guru mengalami tekanan kerja. Saat segala sesuatu yang telah direncanakan untuk mendidik siswa gagal, seorang guru sering merasa tidak puas dan kecewa dengan upaya mereka sendiri. Hal ini menyebabkan guru menjadi tidak sabar, marah, dan bahkan membuat siswa kecerobohan. Selain itu, kekurangan guru SLB berdampak pada pengajaran anak berkebutuhan khusus. Idealnya, satu guru mengawasi 1-2 siswa. Namun, jika tidak ada guru, sulit untuk mengatur jadwal belajar anak-anak. Sebaliknya, guru menghadapi tantangan seperti suasana kelas yang monoton dan tidak fleksibel karena sekolah tidak memiliki cukup fasilitas untuk memfasilitasi pendidikan berkelanjutan bagi guru dan siswa berkebutuhan khusus.

Penulisan ini berupaya untuk memahami kondisi guru SLB C yang lelah dan stress, dalam menghadapi tantangan dan beban kerja baik faktor internal maupun arsitektural agar tidak menjadi permasalahan yang lebih serius sehingga pembelajaran menjadi terganggu. Melalui empati, arsitektur dapat hadir dalam upaya penyediaan wadah bagi guru SLB C untuk dapat mereduksi stressnya agar dapat melaksanakan tugas dan fungsinya untuk mengajar dan mendampingi para murid dengan lebih maksimal. Profesionalisme seorang guru SLB C sangat dibutuhkan, karena tinggi rendahnya profesionalitas seorang guru dapat terlihat dari ketahanan mental ketika mengajar murid kebutuhan khusus, dan improvisasi yang dapat dilakukan guru ketika menghadapi tantangan yang ada.

Nurdiansyah et al. (2021) menyatakan bahwa *collaborative learning* adalah salah satu pendekatan yang dapat digunakan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Isjoni (2010) bahwa pendekatan ini digunakan untuk mengatasi masalah guru dengan siswa yang agresif, tidak peduli, dan tidak bekerja sama. *Collaborative learning* merupakan program pembelajaran secara kolaboratif yang melibatkan secara aktif sesama murid sehingga menjadi lebih interaktif. Namun, dalam program *collaborative learning space* ini guru SLB tidak dilibatkan, melainkan

pihak ketiga yang mengambil peran dalam program ini. Pihak ketiga yang dimaksud adalah para praktisi atau ahli yang memiliki pengalaman dan keahlian dalam berbagai bidang sesuai dengan program yang dirancang. Program ini diharapkan menjadi solusi untuk mengurangi permasalahan stress kerja pada guru SLB.

Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka didapatkan pertanyaan penelitian mengenai permasalahan yang berdampak kepada guru Sekolah Luar Biasa (SLB) yaitu Bagaimana arsitektur dapat menyediakan solusi untuk permasalahan stress yang dialami oleh guru SLB C melalui empati? Bagaimana peran arsitektur dalam menunjang kebutuhan anak tunagrahita?

Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka didapatkan beberapa tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui solusi arsitektur untuk permasalahan stres yang dialami oleh guru SLB C melalui empati dan berkontribusi untuk menciptakan lingkungan yang meningkatkan kesejahteraan dan mengurangi tingkat stres. Tujuan lainnya yaitu untuk mengetahui peran arsitektur dalam menunjang kebutuhan anak tunagrahita.

2. KAJIAN LITERATUR

Arsitektur Empati

Menurut Mediastika (2016), arsitektur empati adalah ketika seorang arsitek memutuskan solusi terbaik untuk masalah desain dengan menjadikan perancang dan pengguna praktis sebagai orang yang sama. Arsitektur dan empati tentunya berhubungan satu sama lain. Hal ini karena dunia arsitektur sebagian besar mengatasi atau menanggapi permasalahan yang terjadi baik di lingkup manusia maupun lingkungannya. Seperti yang dikatakan oleh Pallasmaa dalam buku *Architecture and Empathy* (2015) bahwa empati dalam arsitektur adalah ketika perancang menempatkan dirinya dalam peran *user* dan menguji validitas gagasannya melalui pertukaran peran dan kepribadian yang imajinatif. Dalam hal ini berarti seorang arsitek diperlukan untuk dapat merancang sesuai dengan penggunaannya berdasarkan kebutuhan dan pengalamannya. Perancangan dengan empati pada dasarnya mempunyai tujuan untuk memusatkan tujuan perancangan kepada kebutuhan pengguna. Dalam kata lain, arsitektur dan empati dilihat sebagai jalan untuk memmanusiakan manusia dan berfokus pada kesejahteraan manusia.

Menurut Sandman dalam bukunya *Empathy Matters* (2021) bahwa arsitektur empati memiliki istilah *vulnerable user*. Pendekatan empatik ini telah menjadi tema utama dalam desain dalam hal ini, terutama dalam hal hubungan antara arsitek dan *vulnerable user*. *Vulnerable* yang dimaksud adalah pengguna yang berasal dari kelompok marjinal, seperti orang miskin, ketidaksempurnaan fisik, mental, sosial, ekonomi, budaya, dan politik. Dalam *empathistick* desain, beberapa pendekatan melibatkan pengguna, tetapi ini tergantung pada situasi dan cara arsitek mempelajari kedekatan fisik antara arsitek dan pengguna.

Collaborative Learning

Barkley et al. mengatakan dalam bukunya *Collaborative Learning Techniques* (2016) bahwa kolaborasi berarti bekerja sama dengan orang lain. Pembelajaran kolaboratif berarti belajar dalam kelompok, bukan belajar sendiri. Salah satu ciri pembelajaran kooperatif adalah tidak memisahkan siswa berdasarkan kemampuan, minat dan karakteristiknya, serta mengurangi kesempatan siswa untuk belajar dengan siswa lainnya. Dalam menerapkan pembelajaran kolaboratif, peneliti menggambarkan peran pihak ketiga merancang skenario sedemikian rupa sehingga memungkinkan siswa berkolaborasi dan berkolaborasi. Dengan cara ini, tugas dan beban guru berkurang dan siswa diharapkan dapat berinteraksi dengan baik meskipun memiliki pola pikir dan latar belakang yang berbeda dengan orang yang ditemuinya.

Therapeutic Design

Menurut Ganatra (2021), *therapeutic design* menjelaskan tentang pendekatan yang berpusat pada pengguna dan hal ini dapat diselaraskan dengan lebih baik melalui desain sensorik untuk koneksi antara pikiran dan tubuh yang lebih sehat secara fisiologis, kognitif, emosional, maupun perilaku. Desain sensorik membutuhkan lebih banyak lingkungan yang dibangun untuk kesejahteraan dan kinerja *user*. *Therapeutic design* menggunakan *senses* bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang menenangkan, membangkitkan semangat, mengurangi tingkat stress, kecemasan serta mengatasi masalah yang berkaitan dengan kenyamanan *user*. Prinsip-prinsip yang terdapat pada *therapeutic design* antara lain menurut Biermann (2020):

Tabel 1. Prinsip Therapeutic Design

| Prinsip | Keterangan |
|------------------------|--|
| <i>Open Space</i> | Studi klinis menyatakan efek positif dari keterhubungan alam/paparan luar terhadap tingkat stres dan kecemasan. |
| <i>Role Of Light</i> | Cahaya memegang peran kunci dalam kesehatan psikologis dan fisiologis. Sebuah penelitian menyatakan bahwa 92% pasien mengemukakan pemikiran mereka, bahwa sinar matahari tampaknya menyenangkan dan menenangkan. |
| <i>Fenestrations</i> | Studi terperinci lainnya menunjukkan bahwa pasien yang dapat merasakan alam (melihat, merasakan, mendengar, dan mencium) di sekitar mereka, membutuhkan lebih sedikit obat penghilang rasa sakit daripada yang ada di ruangan tanpa jendela. |
| <i>Color</i> | Warna memiliki kemampuan untuk mempengaruhi berbagai aspek kehidupan termasuk suasana hati, emosi, kondisi mental, dan tingkat energi. |
| <i>Personalization</i> | Membuat user seperti <i>feel</i> "at home" di dalam ruangan tidak seperti pengunjung. |
| <i>Material</i> | Material berdampak langsung pada user sama halnya seperti warna. Material tidak hanya berpengaruh terhadap user tetapi juga lingkungan di sekitar seperti kemampuan untuk mempengaruhi suara atau mengubah tingkat kenyamanan. Harus ada pemilihan bahan yang hati-hati untuk digunakan dalam <i>therapeutic design</i> . Misalnya, bahan alami memiliki efek penyembuhan. |
| <i>Acoustics</i> | Akustik yang baik tentunya juga akan meningkatkan efek positif terhadap pengguna, memberikan ketenangan dan lain sebagainya |

Sumber: Biermann, 2020

3. METODE

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian dimulai dari menguraikan sebuah permasalahan dan isu yang ada dengan menguraikan data-data yang terkait arsitektur empati dan guru Sekolah Luar Biasa (SLB) C dalam sumber data yang didapat melalui data primer (wawancara dan observasi) serta data sekunder (tinjauan pustaka, jurnal, artikel). Kumpulan data tersebut kemudian dianalisis dalam proses perancangan.

Metode Desain

Berdasarkan isu dan fenomena yang terjadi, penelitian ini menggunakan pendekatan arsitektur empati dengan mempelajari guru Sekolah Luar Biasa (SLB) C dalam penelitian. Metode desain yang coba diterapkan berupa sebuah wadah yang dikhususkan bagi para guru Sekolah Luar Biasa (SLB) C untuk dapat mereduksi beban kerja guru SLB yaitu *collaborative learning space*. Hal ini selain berguna untuk meningkatkan perkembangan psikis guru agar pengajaran kepada siswanya dapat efektif tetapi juga untuk melengkapi kebutuhan anak tunagrahita. Desain yang

ingin diterapkan mengusung pendekatan *therapeutic design* dengan aspek yang dikemukakan oleh Biermann. Dengan pendekatan ini, sebuah wadah juga berfokus pada kesehatan fisik maupun jiwa dari guru SLB itu sendiri. Selain itu, pendekatan ini juga bertujuan untuk membantu perkembangan sensorik dan motorik dari anak-anak tunagrahita itu sendiri sehingga tercapai aspek keinginan dan kebutuhan mereka.

4. DISKUSI DAN HASIL

Guru Sebagai *Vulnerable User*

Di tahap perencanaan program, penulis melakukan studi terhadap pengguna yaitu guru Sekolah Luar Biasa (SLB) itu sendiri. Guru Sekolah Luar Biasa (SLB) ditempatkan sebagai *vulnerable user* yang menjadi target empati. Maka dari itu, penulis melakukan studi mengenai guru Sekolah Luar Biasa (SLB) melalui wawancara ke beberapa SLB kategori C, serta melalui berbagai jurnal dan artikel. Wawancara dilakukan di sekolah Tri Asih, SLB Negeri 6 Jakarta, dan Talitakum. Materi wawancara berputar tentang keseharian seorang guru Sekolah Luar Biasa (SLB) dan siswanya dari pagi hingga sore hari. Didapatkan bahwa keseharian guru dalam mengajar sudah dimulai pukul 7 pagi hingga 4 sore. Di dalam mengajar, setiap individu guru SLB memegang paling banyak 5 siswa tunagrahita dengan materi pembelajaran yang berbeda-beda. Narasumber menjelaskan bahwa selama mengajar guru SLB sering mengalami kejenuhan karena kerap menghadapi siswa-siswa yang mengalami tantrum dan tidak ingin belajar. Maka dari itu, guru SLB haruslah memiliki kesabaran yang tinggi. Narasumber juga menjelaskan, bahwa selain mendapatkan materi pengetahuan, siswa juga mendapatkan beberapa terapi. Terapi yang paling utama yaitu berkaitan dan berfokus dengan sensorik dan motorik siswa itu sendiri.

Terapi dilakukan secara rutin setiap 2-3 kali di dalam tiap minggunya. Maka dari itu, narasumber mengharapkan bahwa ada baiknya jika suatu wadah memiliki program yang mampu mengakomodasi kebutuhan guru untuk keluar sesaat dari rutinitasnya dan kebutuhan siswa untuk fokus terhadap kebutuhan pengembangan sensorik dan motoriknya. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, maka terdapat 2 pengguna dalam penelitian ini yaitu primer dan sekunder. Pengguna primer pada penelitian adalah guru Sekolah Luar Biasa (SLB) C dengan beban kerja yang tinggi sehingga rentan untuk mengalami *stress* dan *burnout*. Sedangkan pengguna sekundernya adalah anak-anak tunagrahita itu sendiri. Berdasarkan 2 pengguna tersebut, maka terdapat beberapa hal yang dapat membantu memenuhi kebutuhan pengguna tersebut antara lain membutuhkan sosialisasi dan interaksi antar sesama guru SLB C, membutuhkan aspek alam sebagai relaksasi dari beban kerjanya yang tinggi, serta fokus terhadap pengembangan sensorik dan motor pada anak tunagrahita.

Ide Program dan Aktivitas

Program pada proyek menerapkan konsep *therapeutic*, dimana tujuannya bagi guru SLB C itu sendiri yaitu membuat beban kerja guru SLB menjadi lebih ringan, mampu mengatasi *stress* yang disebabkan oleh beban kerja guru SLB, serta untuk meningkatkan kreativitas guru. Sedangkan tujuan proyek ini bagi anak tunagrahita yaitu untuk meningkatkan sensori-motorik pada anak, meningkatkan ketenangan pada anak, serta meningkatkan keterampilan dan kreativitas pada anak. Maka dari itu konsep program adalah membuat kegiatan yang dapat *release* dan menghilangkan *stress* guru, membuat wadah komunitas sesama guru untuk berbagi keluh kesah, serta membuat wadah belajar pada anak dengan sistem pembelajaran non formal yang tidak biasa dari SLB pada umumnya.

Pada proyek ini program dibagi menjadi 2 yaitu program untuk guru SLB dan program untuk anak tunagrahita itu sendiri. Program untuk guru merupakan wadah untuk melepas *stress* antara lain terdapat *mini theater* dan *art gallery* yang berdampak pelepasan emosi serta meningkatkan perkembangan psikologis bagi guru SLB itu sendiri. Selain itu terdapat *community*

space berupa adanya ruang *workshop* dan ruang *hobby* dimana guru dapat menyalurkan dan memperdalam hobinya. Ruang hobi yang ada berupa ruang masak, ruang menjahit, dan ruang musik. Selain itu terdapat cafeteria sebagai program penunjang serta *botanical garden* sebagai salah satu cara untuk dekat dengan alam. Hal ini dapat membantu guru mengurangi stress, kemampuan otak meningkat, lebih produktif dan lebih kreatif. Sedangkan program yang dikhususkan untuk anak tunagrahita antara lain *mini farm* dan *art space* untuk melatih keterampilan sosial, meningkatkan kesehatan mental, serta kreativitas. Selain itu terdapat juga *sensory garden* dan *playground sand area* sebagai tempat untuk membantu melatih sensorik bagi anak melalui alam. Terdapat juga konseling dan therapy sebagai program penunjang anak tunagrahita. Pada proyek ini terdapat pula program yang dapat digunakan baik guru SLB itu sendiri maupun anak tunagrahita yaitu *mini theater* dan *sport area*. Hal ini bertujuan agar terjadinya rasa kebersamaan dan interaksi antara guru dan anak.

Therapeutic Design

Berikut adalah penerapan Konsep *Therapeutic Design*

Tabel 2. Penerapan Konsep *Therapeutic Design* Berdasarkan Biermann

| Kriteria | Aspek Biermann (2020) | Penjelasan |
|---------------|-----------------------------------|---|
| Gubahan Massa | <i>Open Space, Fenestrations</i> | Bentuk bangunan memiliki unsur lengkung agar tercipta sirkulasi dan aksesibilitas yang mudah dan alami. Gubahan massa juga menerapkan konsep <i>open and close</i> . Hal ini bertujuan terciptanya perbedaan suasana dan transisi secara lembut ke bangunan lainnya dan juga terjadi interaksi dengan alam. |
| Zoning | <i>Acoustics, Personalization</i> | Dibagi kedalam 3 zoning sesuai dengan peruntukan pengguna yaitu untuk guru, anak, dan gabungan keduanya. Zona untuk anak tunagrahita dan guru diletakkan di tempat yang jauh dari sumber kebisingan. Sedangkan zona gabungan guru dan anak diletakkan di tempat yang cukup mudah diakses dan dijadikan akses masuk utama. |
| Konsep Ruang | <i>Role of Light, Color</i> | Ruang-ruang dalam gubahan massa ditambahkan isolasi/tempat istirahat seperti furnitur yang dapat diubah, <i>playing corner</i> dan lain sebagainya. Ruang-ruang yang berorientasi ke arah matahari terbenam diberi dinding roster yang tidak hanya berfungsi sebagai penghalang sinar tetapi juga terjadi sirkulasi angin. Ruang seperti <i>snoezelen therapy</i> dan <i>mini theater</i> tidak diberi jendela dikarenakan ruang-ruang tersebut membutuhkan fokus yang tinggi. Sedangkan dari segi warna, ruang-ruang didominasi dengan warna natural seperti putih, cream dan coklat sebagai bentuk keselarasan dengan alam. |
| Material | <i>Color</i> | Material yang digunakan pada bangunan yaitu menggunakan material alami seperti kayu, bambu, dan bata agar juga terjadi keselarasan dengan alam. |

Sumber: Olahan Pribadi, 2023

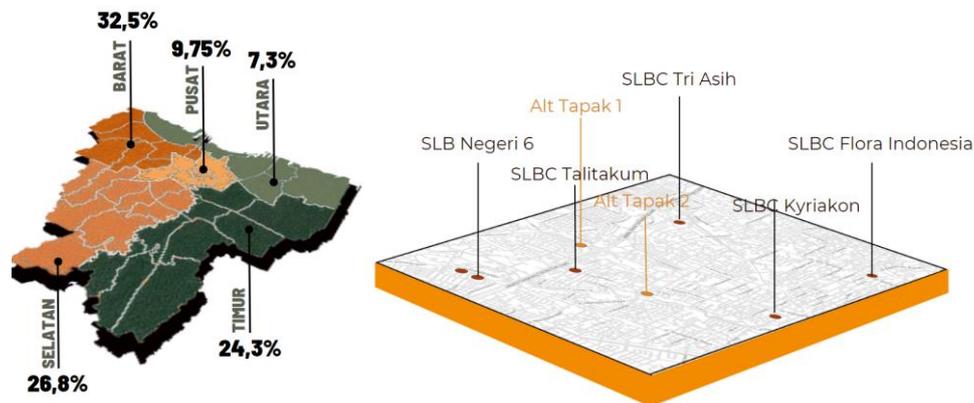
Skenario Pemilihan Tapak

Tapak yang dipilih secara spesifik yaitu berdekatan dengan SLB. Pemilihan lokasi ini didasari dengan tujuan kemudahan aksesibilitas bagi guru dan siswa berkebutuhan khusus. Dengan berdekatan dengan Sekolah Luar Biasa, diharapkan dapat memberikan dampak bagi psikologis, kognitif, emosional, maupun perilaku guru dan siswa berkebutuhan khusus itu sendiri. Langkah awal pemilihan tapak yaitu memetakan dahulu SLB C di seluruh Jakarta, Data Pendidikan (2022) menunjukkan bahwa SLB C terbanyak ada di Jakarta Barat.

Tabel 3. Data Persebaran SLB C Di Jakarta

| Daerah | Jumlah Sekolah SLB C |
|-----------------|----------------------|
| Jakarta Utara | 9 |
| Jakarta Barat | 12 |
| Jakarta Selatan | 10 |
| Jakarta Timur | 4 |
| Jakarta Pusat | 7 |

Sumber Data: Data Pendidikan, 2022



Gambar 1. Persebaran SLB di Jakarta dan secara khusus di Jakarta Barat

Sumber: Olahan Pribadi, 2023

Langkah selanjutnya adalah memetakan jumlah dan lokasi SLB C yang ada di Jakarta Barat, berdasarkan pemetaan manual, menunjukkan bahwa jumlah SLB C terbanyak dan berdekatan ada di kawasan Kecamatan Kebon Jeruk yaitu sebanyak 6 sekolah diantaranya Tri Asih, Flora Indonesia, Talitakum, Kyriakon, dan SLB Negeri 6 Jakarta. Dengan demikian terdapat 2 alternatif tapak yang terletak di antara SLB C tersebut dengan jarak tempuh 10-15 menit. Tapak alternatif 1 terletak di Jl. Panjang Raya, Kebon Jeruk dan tapak alternatif 2 terletak di Jl. Meruya Ilir Raya, Kebon Jeruk.

Skoring Alternatif Tapak

Berikut ini alaha skoring pemilihan alternatif tapak

Tabel 4. Skoring Alternatif Tapak

| Kategori | Tapak 1 | Tapak 2 |
|------------------------|---|---|
| Kedekatan dengan SLB C | Berjarak sekitar 10-15 menit dari beberapa SLB. | Berjarak sekitar 10-12 menit dari beberapa SLB |
| Aksesibilitas | Aksesibilitas mudah karena dilalui oleh transjakarta dan angkot. Terjadi kemacetan di sore hari. | Aksesibilitas mudah karena dilalui angkutan umum dan minitrans Jarang terjadi kemacetan |
| Gangguan Tapak | Terletak di jalan arteri, tingkat kendaraan tinggi sehingga memungkinkan untuk bising. Merupakan daerah rawan banjir. | Berdekatan dengan sungai sehingga berpotensi untuk banjir. Berpotensi terjadi kebisingan. |
| Kegiatan sekitar Tapak | Tapak didominasi oleh aktivitas perkantoran, permukiman, dan pedagang | Tapak didominasi oleh aktivitas perkantoran,pedagang seperti warung, kedai makanan |
| Kadaan Tapak | Tapak berada di zona K1 diizinkan sebagai bangunan pendidikan dan kesehatan | Tapak berada di zona K2 diizinkan sebagai bangunan pendidikan dan kesehatan |

| Kategori | Tapak 1 | Tapak 2 |
|----------|---|---|
| | Kondisi tapak merupakan lahan kosong yang di sekelilingnya merupakan ruko-ruko 2-6 lantai | Kondisi tapak merupakan lahan kosong yang disebelahnya terdapat sungai (dapat dijadikan sebagai view) |

Sumber: Olahan Pribadi dan Jakarta Satu, 2023

Berdasarkan tabel skoring diatas, maka tapak yang terpilih berada pada Jl. Meruya Ilir Raya, Kebon Jeruk, Jakarta Barat. Tapak memiliki luas 4200 m2 pada zona perdagangan dan jasa K-2, KDB 55%, KLB 3, KTB 60%, dan KDH 20%.

Analisis Tapak

Berikut ini adalah analisis tapak

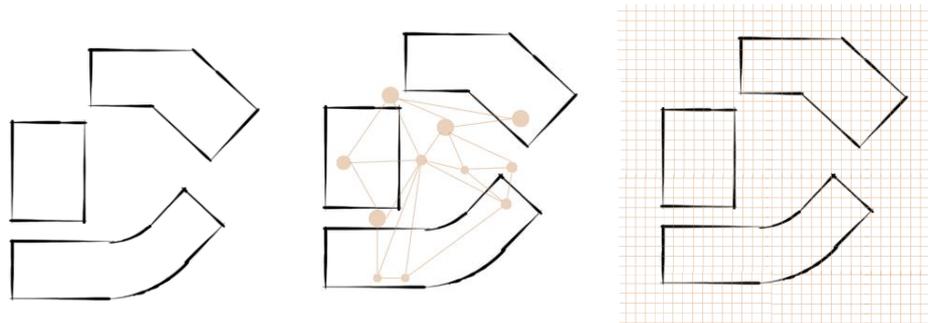
Tabel 5. Analisis Tapak

| Kriteria | Gambar | Analisis |
|-------------------------|--|---|
| Tata Guna Lahan |  Gambar 2. Tata Guna Lahan | Tata guna lahan didominasi oleh zona perdagangan dan jasa serta hunian. Dengan rata-rata ketinggian bangunan 2-4 lantai |
| Aktivitas Sekitar Tapak |  Gambar 3. Aktivitas Tapak | Aktivitas tapak sebagian merupakan pedagang (toko sembako, warung makan, bengkel, dan lain sebagainya), pegawai kantor, dan masyarakat sekitar |
| View Tapak |  Gambar 4. View Sekitar Tapak | View tapak Selatan berupa bangunan dengan tinggi sekitar 2-4 lantai. View tapak barat berupa Sungai Pesanggrahan. View timur, dan utara merupakan ruko dan rumah hunian |
| Kebisingan |  Gambar 5. Kebisingan Tapak | Kebisingan terletak pada bagian Selatan dan Barat. Kebisingan muncul dikarenakan aktivitas masyarakat sekitar dan perdagangan. |
| Matahari |  Gambar 6. Sun Path Pada Tapak | Tapak menghadap ke arah Utara-Selatan |

Sumber: Olahan Pribadi, 2023

Konsep Gubahan Massa

Gubahan massa terdiri dari 3 bangunan sesuai dengan peruntukkan program usernya yaitu untuk guru, anak, dan gabungan antara guru dan anak. Bangunan dan ruang dirancang untuk menciptakan suasana dari dunia luar ke lingkungan *therapeutic*. Dimulai dari bangunan utama, ruang dengan kontrol akustik yang rendah dan dapat diakses oleh banyak orang lalu bergerak menuju ruang aktivitas yang lebih berfokus dan hanya dapat diakses oleh guru dan anak-anak. Selain itu, dalam merancang *collaborative learning space*, diperlukan antisipasi situasi yang membuat stress akan terjadi terutama terhadap anak-anak tunagrahita.



Gambar 2. Konsep Gubahan Massa
Sumber: Olahan Pribadi, 2023

Maka dari itu perlu adanya isolasi/tempat istirahat seperti furnitur yang dapat diubah, bentuk dinding, atau ruang *outdoor* yang dibentuk sedemikian rupa. Untuk memastikan kenyamanan pengguna dan meminimalkan resiko dan tekanan tersesat di dalam gedung, maka massa bangunan dirancang diatas grid berukuran kurang lebih 7x2 meter. Selain itu bentuk bangunan juga diberi lengkungan agar tercipta sirkulasi dan aksesibilitas yang mudah dan alami. Salah satu fleksibilitas pada massa bangunan ini yaitu adanya penghubung antara satu massa ke massa lainnya. Hal ini untuk menyesuaikan dengan perubahan kebutuhan pengguna baik bagi guru maupun anak-anak tunagrahita.

Proses Gubahan Massa

Langkah awal yaitu membagi massa ke dalam 3 bangunan sesuai dengan peruntukkan program usernya yaitu untuk guru, anak, dan gabungan antara guru dan anak. Program pada anak diletakkan di tengah dikarenakan menjauhi sumber kebisingan yang terjadi di sekitar tapak. Selanjutnya massa diberi lengkungan dengan tujuan untuk menciptakan sirkulasi dan aksesibilitas yang mudah serta untuk memaksimalkan view di sebelah Barat berupa Sungai Pesanggrahan. Kemudian ketiga massa ditinggikan dan ditransformasikan sedemikian rupa sesuai dengan kondisi tapak dan program fungsional serta ketiga massa diberi penghubung satu sama lain agar aksesibilitas dapat fleksibel. Selanjutnya area tengah dan rooftop yang terhubung antara massa 1 dan lainnya digunakan sebagai ruang komunal.



Gambar 3. Proses Pembentukan Gubahan Massa
Sumber: Olahan Pribadi, 2023

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Menjadi guru SLB merupakan beban yang sangat berat karena memerlukan pengetahuan dasar tentang program pembelajaran, pemahaman tentang karakteristik siswa dan cara yang tepat untuk membantu siswa berkebutuhan khusus. Collaborative *learning* adalah salah satu program yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah guru dengan siswa yang agresif, tidak peduli, dan tidak bekerja sama. Penerapan program ruang belajar kolaboratif dalam wadah yang dirancang dengan metode desain terapeutik menciptakan lingkungan yang lebih fleksibel dan dapat menyegarkan aktivitas guru dan anak itu sendiri. Metode *desain therapeutic* digunakan

dalam proyek ini yang berfokus pada kesehatan fisik dan mental guru SLB. Selain itu, strategi ini bertujuan untuk membantu perkembangan sensorik dan motorik anak tunagrahita untuk memenuhi aspek keinginan dan kebutuhan mereka. Konsep program yang diterapkan berdasarkan kebutuhan pengguna yaitu membuat kegiatan yang dapat merelease dan menghilangkan stress guru, membuat wadah komunitas sesama guru untuk berbagi keluh kesah, serta membuat wadah belajar pada anak dengan sistem pembelajaran non formal yang tidak biasa dari SLB pada umumnya. Harapannya penerapan *collaborative learning* dengan metode *therapeutic design* dapat membantu menghilangkan stress guru sehingga guru dapat mengajar dengan optimal.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, diharapkan proyek ini dapat digunakan untuk melakukan penelitian-penelitian yang berkaitan dengan beban kerja dan dampaknya jika terjadi secara rutin. Dalam melanjutkan penelitian ini, peneliti harus menggunakan metode dimana mengacu pada aktivitas masyarakat sekitar untuk menemukan permasalahan agar menghasilkan proyek yang menjawab permasalahan tersebut yaitu lingkungan yang mampu menciptakan ketenangan serta mengurangi rasa lelah dan stres.

REFERENSI

- Barkley, E. E., Cross, P. K., Major, C. H., Narulita Yusron, & Zakkie, M. I. (2016). *Collaborative Learning Techniques*. Bandung Nusa Media.
- Biermann, I. . (2020, February 15). *Therapeutic Architecture: Role of Architecture in Healing Process - Rethinking The Future*. RTF | Rethinking The Future. Retrieved May 10, 2023, from <https://www.re-thinkingthefuture.com/2020/02/15/a597-therapeutic-architecture-role-of-architecture-in-healing-process/>
- Effendi, R. (2005). *Guru SLB dan Peranannya*. Universitas Andalas.
- Ganatra, S. (2021, January 30). *Sensory Design: Therapeutic Architecture - RTF*. RTF | Rethinking The Future. Retrieved May 10, 2023, from <https://www.re-thinkingthefuture.com/2021/01/30/a3098-sensory-design-therapeutic-architecture/>
- Isjoni. (2007). *Integrated Learning: Pendekatan Pembelajaran IPS di Pendidikan Dasar*. Bandung: Falah Production.
- Mediastika, C. E. (2016). Understanding Empathic Architecture. *Journal Of Architecture And Urbanism*, 40.
- Naghizadeh, & Amiri, D. (2014). Comparing Job Satisfaction, Depression and Anxiety among Ordinary and Extraordinary Primary Schools Teachers.
- Nurdiansyah, N. M., Arief, A., Hudriyah, H., & Hadawiyah, R. A. (2021). Model Collaborative Learning Inklusif Gender. *Marwah: Jurnal Perempuan, Agama dan Gender*, 20(2), 110-118.
- Pallasmaa, J., Mallgrave, H. F., Robinson, S., & Gallese, V. (2015). *Architecture and empathy. Finland: Tapio Wirkkala Rut Bryk Foundation*.
- Sandman, H. (2021). *Empathy Matters: Architecture for the World's Majority*. Muotoilun Iaitos.
- Swasti. (dalam Marpaung, 2012). *Profil Emotional Intelligence Guru SLB di Jakarta*.
- UU RI No 20. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. Retrieved April 18, 2023, from <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>