

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Seni memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, baik sebagai media ekspresi diri, pemulihan psikologis, maupun sarana komunikasi sosial. Bagi kelompok disabilitas, seni tidak hanya berfungsi sebagai medium kreativitas, tetapi juga sebagai alat terapi (*art as therapy*) yang membantu mengatasi hambatan fisik, kognitif, dan emosional (UNESCO, 2021). Sejalan dengan meningkatnya kesadaran terhadap kesetaraan akses, desain ruang seni perlu dirancang secara inklusif agar dapat diakses dan digunakan oleh semua orang, termasuk penyandang disabilitas (WHO, 2021). Di Indonesia, perhatian terhadap aksesibilitas dan inklusivitas ruang seni masih terbatas. Sebagian besar ruang seni, galeri, dan studio seni belum memenuhi prinsip universal design yang memungkinkan seniman disabilitas dapat berkarya secara optimal (Hamid & Pradana, 2020). Oleh karena itu, dibutuhkan perancangan ruang yang mempertimbangkan kebutuhan disabilitas, tidak hanya dari segi akses fisik, tetapi juga dari aspek kognitif, sensorik, dan emosional (The Center for Universal Design, 1997).

Neurodivergent adalah salah satu kategori disabilitas yang mencakup individu dengan perbedaan dalam cara berpikir, memproses informasi, serta berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, termasuk mereka yang memiliki kondisi seperti autisme, ADHD, disleksia, dan lainnya (Singer, 1999; Kapp, 2020). Elemen interior yaitu dinding, memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan yang lebih inklusif dan mendukung proses kreatif seniman *neurodivergent*. Menurut *The Center for Universal Design* (1997), elemen visual pada dinding, seperti tekstur, warna, dan pola, dapat membantu meningkatkan keterlibatan sensorik serta memberikan panduan navigasi yang lebih jelas bagi individu dengan kebutuhan kognitif atau sensorik tertentu. Selain itu, penelitian dari McGuire dan Ashby (2020) menunjukkan bahwa lingkungan yang terlalu polos atau minim stimulasi dapat menyebabkan ketidaknyamanan bagi individu *neurodivergent*, seperti seniman dengan autisme atau ADHD, karena kurangnya struktur yang membantu mereka memahami ruang dan mengelola fokus saat berkarya. Oleh karena itu, dalam merancang sebuah dinding, penting untuk mempertimbangkan desain yang lebih dinamis dan interaktif agar dapat memenuhi kebutuhan inklusivitas serta memberikan dukungan optimal bagi seniman *neurodivergent* dalam mengekspresikan kreativitas mereka.

Salah satu ruang seni yang berpotensi menjadi contoh perancangan ruang seni inklusif di Indonesia adalah Tab Space Bandung. Tab Space tidak hanya berfungsi sebagai studio seni, tetapi juga sebagai ruang yang memfasilitasi proses penciptaan karya seni dan terapi berbasis

seni bagi penyandang disabilitas (Laporan Tahunan Tab Space Bandung, 2023). Perancangan interior yang mendukung proses penciptaan seni oleh seniman disabilitas akan menciptakan ekosistem seni yang lebih inklusif dan memberdayakan.

Tab Space Bandung merupakan salah satu ruang seni yang berupaya mengusung konsep *art as therapy*, tetapi dalam implementasinya, masih ditemukan berbagai kendala dari sisi elemen interior yaitu dinding. Permasalahan pada dinding di Tab Space Bandung berkaitan dengan treatment yang masih terkesan monoton dan kurang memberikan nilai estetika maupun fungsional yang optimal bagi penggunanya, terutama seniman disabilitas. Permukaan dinding yang polos tanpa adanya elemen visual, tekstur tambahan, atau unsur desain yang lebih dinamis menyebabkan suasana ruang terasa kaku, kurang inspiratif, serta minim stimulasi visual yang dapat mendukung proses kreatif para seniman. Padahal, dinding memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai media interaktif yang tidak hanya berfungsi sebagai latar belakang visual, tetapi juga sebagai sarana untuk menampilkan karya seni, menciptakan atmosfer yang lebih nyaman, serta memberikan panduan navigasi yang lebih jelas bagi pengunjung dengan disabilitas kognitif maupun sensorik (The Center for Universal Design, 1997). Dengan demikian, perlu adanya strategi perancangan interior yang lebih inklusif dalam pengolahan dinding, baik melalui penambahan elemen visual seperti, tekstur yang dapat diraba, atau bahkan sistem penyimpanan yang lebih tertata untuk mendukung aktivitas berkarya di dalam ruang tersebut. Hal ini menjadi krusial mengingat keberadaan elemen desain yang kurang terstruktur juga berpengaruh pada keteraturan dalam ruang, di mana masih ditemukan kesulitan dalam penyimpanan karya seni dan peralatan berkarya yang belum tertata dengan baik, sehingga menghambat aksesibilitas serta efektivitas ruang kerja bagi para seniman disabilitas yang membutuhkan lingkungan yang lebih terorganisir dan mudah dijangkau (Laporan Tahunan Tab Space Bandung, 2023).

Permasalahan lain yang ditemukan pada ruang workshop adalah kurangnya pencahayaan, baik dari segi pencahayaan alami maupun pencahayaan buatan. Hal ini menjadi kendala yang signifikan, mengingat pencahayaan yang memadai merupakan salah satu elemen penting dalam mendukung proses berkarya seniman disabilitas di ruang workshop. Sebagai ruang utama untuk beraktivitas, seniman memerlukan pencahayaan yang baik untuk memastikan mereka dapat bekerja dengan detail, fokus, dan kenyamanan visual yang optimal. Menurut Pile (1997), pencahayaan yang baik tidak hanya meningkatkan produktivitas, tetapi juga memengaruhi suasana hati dan tingkat konsentrasi seseorang selama beraktivitas. Oleh

karena itu, desain pencahayaan dalam ruang workshop harus dirancang secara cermat untuk memenuhi kebutuhan visual seniman dan menciptakan lingkungan kerja yang ideal.

Permasalahan-permasalahan tersebut menghambat fungsi ruang sebagai wadah inklusif yang seharusnya dapat mendukung produktivitas dan kreativitas seniman disabilitas. Sebagai ruang seni yang mengusung konsep seni terapi (*art as therapy*), Tab Space Bandung memiliki peluang besar untuk menjadi ruang seni yang lebih ramah disabilitas. Upaya perbaikan dari aspek desain interior dan eksterior yang lebih adaptif dapat dilakukan dengan menerapkan prinsip universal design, seperti pengelolaan ruang penyimpanan yang lebih terstruktur, penggunaan furnitur yang sesuai dengan kapasitas pengguna, penambahan elemen visual atau sensorik pada dinding. Dengan demikian, Tab Space Bandung dapat menjadi ruang seni yang lebih fungsional, ramah disabilitas, dan mendukung kreativitas serta produktivitas para seniman disabilitas (Laporan Tahunan Tab Space Bandung, 2023).

Desain interior yang inklusif diperlukan agar semua pengguna, terlepas dari kondisi fisik, sensorik, atau kognitif mereka, dapat merasakan pengalaman yang setara saat berada di ruang seni (UNESCO, 2021). Melalui desain yang ramah disabilitas, Tab Space Bandung dapat memberdayakan seniman disabilitas dengan akses yang lebih baik ke fasilitas seni, seniman disabilitas dapat lebih produktif dalam menghasilkan karya seni (Laporan Tahunan Tab Space Bandung, 2023). Selain itu juga dapat meningkatkan kesetaraan akses dengan adanya ruang seni yang inklusif memungkinkan semua orang, termasuk kelompok disabilitas, untuk memiliki kesempatan yang sama dalam berpartisipasi dalam kegiatan seni (Hamid & Pradana, 2020). Selanjutnya dapat mendukung implementasi SDGs: Perancangan ruang seni yang inklusif mendukung tujuan SDG ke-10, yaitu "Mengurangi Ketimpangan" (UNESCO, 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk merancang interior yang inklusif di Tab Space Bandung guna mendukung proses penciptaan karya seni oleh seniman disabilitas. Secara khusus, penelitian ini menganalisis kebutuhan ruang dengan mengidentifikasi fasilitas dan peralatan yang diperlukan oleh seniman disabilitas (Laporan Tahunan Tab Space Bandung, 2023), serta menerapkan prinsip desain inklusif berdasarkan pendekatan universal design dan aksesibilitas multi-sensorik (The Center for Universal Design, 1997). Salah satu fokus utama dalam perancangan ini adalah mengoptimalkan fungsi elemen dinding agar tidak hanya menjadi batas ruang, tetapi juga mendukung aktivitas berkesenian secara lebih efektif dan adaptif bagi pengguna dengan kebutuhan khusus.

Desain interior yang inklusif di Tab Space Bandung merupakan upaya strategis dalam memberdayakan seniman disabilitas. Perancangan ini tidak hanya mendukung aspek aksesibilitas fisik, tetapi juga mencakup aspek sensorik, kognitif, dan emosional. Dengan terciptanya ruang yang ramah disabilitas, Tab Space dapat menjadi contoh nyata dari implementasi prinsip inklusivitas dalam dunia seni. Selain itu, ruang yang inklusif memberikan kesempatan bagi seniman disabilitas untuk berpartisipasi lebih aktif dalam ekosistem seni lokal, nasional, maupun global.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Tab Space Bandung masih belum mengimplementasikan identitas visual pada elemen utama yang mendukung aktivitas.
2. Penyimpanan merupakan salah satu contoh fungsi dinding yang belum dimanfaatkan secara optimal dalam ruang workshop. Dinding memiliki potensi besar untuk mendukung fungsi penyimpanan yang efisien dan mudah diakses, terutama bagi pengguna dengan kebutuhan khusus atau keterbatasan mobilitas, sehingga seharusnya dapat dirancang secara lebih fungsional.
3. Kurangnya pencahayaan alami dan buatan pada ruang workshop Tab Space Bandung dalam mendukung seniman disabilitas berkarya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada bagaimana perancangan interior inklusif dapat mendukung karya seniman disabilitas di Tab Space Bandung.

1. Bagaimana identitas visual ruang workshop di Tab Space Bandung dapat dioptimalkan agar memenuhi kebutuhan pengguna disabilitas?
2. Bagaimana desain pembentuk *wall treatment* dapat dimaksimalkan sebagai pendukung identitas visual yang menunjang kebutuhan penderita *neurodivergent*?
3. Bagaimana perancangan tata pencahayaan yang ramah bagi pengguna dengan gangguan penglihatan atau sensitivitas sensorik di Tab Space Bandung?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan desain interior yang inklusif di Tab Space Bandung untuk mendukung produktivitas, kreativitas, dan kesetaraan akses bagi seniman

disabilitas. Tujuan ini sejalan dengan prinsip universal design serta kebijakan aksesibilitas pada fasilitas publik. Secara lebih spesifik, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang tata pencahayaan dan tata warna yang ramah bagi seniman disabilitas atau sensitivitas sensorik di Tab Space Bandung, sehingga pengalaman visual pengunjung dapat lebih nyaman, inklusif, dan mendukung aksesibilitas bagi semua pengguna.
2. Mengoptimalkan pengelolaan ruang workshop di Tab Space Bandung, agar lebih efektif, terorganisir, dan mudah diakses oleh seniman, karyawan, maupun pengunjung, termasuk seniman disabilitas.
3. Menghasilkan prototipe perancangan identitas visual pada ruang workshop Tab Space Bandung yang lebih jelas dan mudah dikenali sebagai ruang seni yang ramah disabilitas, sehingga masyarakat luas dapat dengan mudah mengidentifikasi Tab Space sebagai ruang seni inklusif yang mendukung kesetaraan akses bagi semua kalangan.

Tujuan penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan solusi desain interior yang mampu mengatasi permasalahan pencahayaan, tata warna, pengelolaan ruang penyimpanan, serta penguatan identitas visual Tab Space Bandung. Dengan tercapainya tujuan ini, Tab Space Bandung dapat berperan sebagai model ruang seni yang inklusif dan ramah disabilitas di Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai "Perancangan Interior Inklusif dalam Mendukung Karya Seniman Disabilitas pada Tab Space Bandung" diharapkan dapat memberikan manfaat dari aspek teoritis maupun praktis sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis (Keilmuan)

1. Pengembangan Konsep Desain Inklusif

Penelitian ini dapat memperkaya referensi ilmiah mengenai konsep desain interior inklusif di ruang seni, khususnya dalam konteks studio seni yang ramah disabilitas. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan bagi peneliti lain dalam mengembangkan konsep universal design di fasilitas seni dan ruang publik lainnya.

2. Kontribusi pada Ilmu Perancangan Interior

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu perancangan interior, terutama terkait dengan penerapan prinsip-prinsip

aksesibilitas, ergonomi, dan universal design. Penelitian ini juga dapat menjadi dasar untuk pengembangan metode perancangan ruang seni yang lebih efektif dan inklusif.

3. Dasar Penelitian Lanjutan

Hasil penelitian ini dapat menjadi landasan bagi penelitian lanjutan yang berfokus pada pengelolaan fasilitas inklusif di ruang seni, pengembangan furnitur adaptif, serta pengelolaan ruang penyimpanan yang ramah disabilitas. Penelitian ini juga dapat menginspirasi penelitian lain di bidang seni, arsitektur, dan desain interior inklusif.

b. Manfaat Praktis (Guna Laksana)

1. Bagi Tab Space Bandung

Penelitian ini dapat membantu Tab Space Bandung dalam mengatasi masalah aksesibilitas dan pengelolaan ruang. Implementasi dari hasil penelitian ini memungkinkan Tab Space untuk memiliki:

- a. Tata pencahayaan dan tata warna yang ramah terhadap pengguna dengan gangguan penglihatan dan sensitivitas sensorik.
- b. Fasad dengan identitas visual yang lebih kuat dan mudah dikenali sebagai ruang seni inklusif, sehingga dapat menarik perhatian masyarakat luas.
- c. Pengelolaan ruang penyimpanan karya seni, merchandise, dan alat seni yang lebih efektif dan terorganisir, sehingga operasional ruang seni menjadi lebih efisien.

2. Bagi Seniman Disabilitas

Dengan perancangan interior yang lebih inklusif, seniman disabilitas dapat:

- a. Memiliki akses yang lebih baik ke fasilitas seni, peralatan kerja, dan ruang penyimpanan karya mereka.
- b. Bekerja secara lebih mandiri di ruang seni yang ramah disabilitas.
- c. Berpartisipasi secara aktif dalam proses penciptaan karya seni, serta lebih mudah menampilkan hasil karyanya kepada publik.

3. Bagi Pemerintah dan Industri Desain

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pemerintah dan pemangku kebijakan dalam merumuskan kebijakan aksesibilitas ruang publik, terutama di

ruang seni dan galeri seni. Bagi industri desain interior, penelitian ini memberikan panduan praktis tentang bagaimana menerapkan prinsip-prinsip universal design dalam perancangan fasilitas seni inklusif.

Dengan manfaat teoritis dan praktis ini, penelitian diharapkan dapat menjadi acuan dan pedoman dalam menciptakan ruang seni yang lebih inklusif dan ramah disabilitas di Indonesia, serta mendukung tujuan SDG 10 (Mengurangi Ketimpangan).

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini disusun secara terstruktur dari Bab I hingga Bab V, dengan penjelasan singkat sebagai berikut:

1. BAB I - PENDAHULUAN

Bab ini berisi gambaran umum penelitian secara ringkas dan jelas. Pembahasan mencakup beberapa bagian utama, yaitu:

- a. Gambaran Umum Objek Penelitian: Penjelasan mengenai objek atau topik penelitian.
- b. Latar Belakang Penelitian: Menguraikan alasan dan urgensi penelitian dilakukan.
- c. Identifikasi Masalah: Mengidentifikasi isu atau kendala yang menjadi fokus penelitian.
- d. Rumusan Masalah: Merumuskan pertanyaan penelitian yang harus dijawab.
- e. Tujuan Penelitian: Menjelaskan tujuan atau hasil yang ingin dicapai dari penelitian.
- f. Manfaat Penelitian: Menguraikan manfaat yang diharapkan dari penelitian, baik secara teoritis maupun praktis.
- g. Sistematika Penulisan Tesis: Memberikan gambaran tentang struktur dan isi dari setiap bab penelitian.

2. BAB II - TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas berbagai teori yang mendasari penelitian, mulai dari teori umum hingga teori khusus yang relevan dengan objek desain. Bagian utama dari bab ini meliputi:

- a. Teori Umum dan Teori Khusus: Teori umum digunakan sebagai paradigma dasar, sedangkan teori khusus mendukung dan memperkuat teori umum untuk menganalisis objek penelitian.
- b. Penelitian Terdahulu: Menguraikan penelitian sebelumnya yang memiliki topik sejenis, mencakup abstrak penelitian tersebut secara ringkas. Perbandingan penelitian terdahulu ditampilkan dalam tabel yang memuat judul, pendekatan teori, metode, dan hasil.
- c. Gap Penelitian: Menjelaskan celah (gap) dari penelitian terdahulu yang akan diisi oleh penelitian ini, sehingga mempertegas kebaruan (novelty) atau posisi (positioning) dari penelitian.
- d. Kerangka Pemikiran Teoretik: Menggambarkan alur pemikiran yang diambil dari teori-teori yang telah dibahas. Visualisasi berupa skema atau diagram kerangka pemikiran, diakhiri dengan asumsi atau proposisi penelitian.

3. BAB III - METODE PENELITIAN & METODE PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan pendekatan, metode, dan prosedur penelitian yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah. Bagian penting dari bab ini meliputi:

- a. Pendekatan Penelitian Desain: Menjelaskan pendekatan penelitian yang dipilih dan alasan penggunaannya.
- b. Populasi dan Sampel: Menentukan subjek penelitian dengan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian.
- c. Instrumen Pengumpulan Data: Mengidentifikasi alat dan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data, seperti kuesioner, wawancara, atau observasi.
- d. Uji Validitas: Proses pengujian validitas instrumen pengumpulan data.
- e. Teknik Analisis Data: Metode yang digunakan untuk mengolah dan menganalisis data hingga menghasilkan temuan penelitian.

4. BAB IV - HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan temuan penelitian secara sistematis dan membahasnya sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Bab ini terbagi menjadi dua bagian utama:

- a. Hasil Penelitian: Menyajikan hasil penelitian yang diperoleh dari proses pengumpulan dan analisis data. Hasilnya ditampilkan dalam bentuk tabel, diagram, atau grafik untuk mempermudah interpretasi.
- b. Pembahasan: Membahas dan menganalisis hasil penelitian dengan mengacu pada teori, penelitian sebelumnya, serta kerangka pemikiran. Setiap pembahasan dimulai dari analisis data, diikuti interpretasi, dan diakhiri dengan kesimpulan.

5. BAB V - KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari temuan penelitian serta saran yang berkaitan dengan manfaat penelitian.

- a. Kesimpulan: Memberikan jawaban dari pertanyaan penelitian, yang diperoleh dari hasil analisis di Bab IV.
- b. Saran: Memberikan rekomendasi kepada pihak-pihak yang terkait dengan penelitian, seperti industri, pemerintah, atau peneliti selanjutnya. Saran ini disusun berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh.