

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Perancangan

Perancangan merupakan kata yang sering digunakan ketika membuat awalan atau permulaan terhadap suatu hal, dan dianggap menjadi salah satu faktor yang sangat penting demi mendapatkan solusi dari suatu permasalahan.

1. Pengertian Perancangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, perancangan berasal dari kata dasar rancang yang memiliki awalan per- dan akhiran -an. Kata dasar rancang sendiri berasal dari Bahasa Inggris yaitu *design*, sehingga perancangan dapat diartikan sebagai suatu proses atau perencanaan terhadap suatu hal dengan melewati tahapan tertentu demi mencapai sebuah tujuan.

Sebuah perancangan muncul karena adanya suatu permasalahan yang membutuhkan urgensi dalam penyelesaiannya. Di dalam proses pembuatan rancangan desain selalu ada alur kesatuan yang menghubungkan unsur atau elemen satu dengan lainnya sebagai pengikat sehingga menjadi kesatuan perancangan (Kusrianto, 2007: 91).

Dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah proses pemecahan suatu masalah yang dapat diselesaikan dengan pemikiran kreatif untuk

mencapai suatu tujuan secara optimal. Perancangan yang matang dan terorganisir akan menghasilkan solusi terbaik, dan salah satu bentuk solusi dalam perancangan adalah desain.

2. Proses Perancangan

Dalam proses perancangan dibutuhkan suatu metode yang memudahkan si perancang dalam mengembangkan ide perancangan. Berikut adalah proses penyusunan dalam perancangan desain komunikasi visual (Safanayong: 2016) agar mendapatkan hasil yang maksimal :

a. Inspirasi

Inspirasi dibutuhkan untuk mengembangkan desain. Inspirasi didapat dari berbagai sumber.

b. Identifikasi

Meliputi proses mengidentifikasi ide dan membicarakan dalam beberapa tahap; meninjau hambatan, mendapatkan solusi, dan bertanggung jawab apabila dihadapi dengan pilihan-pilihan yang dapat mempengaruhi keamanan, kesehatan dan kesejahteraan manusia.

c. Konseptualisasi

Mengembangkan sebuah struktur pikiran dan memakai *image-image* elementer untuk menerangkan yang tidak diketahui dan tidak terlihat, serta menentukan kebutuhan untuk mempresentasikan konsep pada sasaran yang berbeda dalam suatu cara yang jelas dan teratur.

d. Eksplorasi

Menjelajahi metoda dasar untuk memperbaiki konsep sehingga lebih jelas bahwa pilihan metoda dan media mempengaruhi perkembangan ide dan dapat memakai pilihan yang selaras dengan kepentingan.

e. Definisi

Menerangkan hirarki kebutuhan dalam desain dan mengidentifikasi jenis-jenis keputusan yang terlibat dalam memenuhi kebutuhan tersebut.

f. Komunikasi

Mampu bertanggung jawab untuk mengkomunikasikan kepada siapa, bagaimana dan mengapa, karena komunikasi adalah faktor kunci untuk keberhasilan proyek desain keseluruhan.

g. Produksi

Merupakan tahap akhir yang berperan penting dalam kerjasama antar desainer dan tim produksi serta melihat manfaat umpan balik.

Melihat penjelasan diatas, proses perancangan tersebut sangat tepat digunakan untuk membuat sebuah kampanye pentingnya aksesibilitas fasilitas publik bagi penyandang disabilitas melalui media sosial dan pendukungnya. Dimulai dari mengidentifikasi masalah yang ada untuk selanjutnya mendapatkan solusi dari permasalahan tersebut.

B. Kampanye

Di Indonesia, kampanye identik dengan berlangsungnya pemilihan umum baik itu tingkat kota, provinsi maupun nasional. Pada dasarnya kampanye adalah sebuah dorongan agar seseorang mau melakukan sesuatu sesuai dengan tujuan yang telah dibuat sebelumnya.

1. Pengertian Kampanye

Kampanye adalah rangkaian tindakan komunikasi yang terencana dengan tujuan menciptakan efek tertentu pada sejumlah besar khalayak yang dilakukan secara berkelanjutan pada kurun waktu tertentu (Rogers and Storey; 1987). Terdapat empat pokok ciri kampanye yaitu tindakan kampanye yang ditujukan menciptakan dampak tertentu, jumlah khalayak sasaran yang besar, dipusatkan dalam kurun waktu tertentu, dan melalui serangkaian tindakan komunikasi yang terorganisir.

Kampanye bersifat terbuka, sehingga masyarakat diperbolehkan untuk mengkritisi gagasan pokok atau pesan dari suatu kampanye. Hal tersebut sangat mungkin terjadi mengingat pada dasarnya tujuan kampanye adalah kebaikan untuk publik. Prinsip pada kampanye adalah contoh tindakan persuasi secara nyata, dimana masyarakat di dorong untuk memahami dan melakukan sesuatu yang dianjurkan atas dasar kesukarelaan.

Dapat disimpulkan bahwa kampanye adalah tindakan komunikasi persuasif yang bersifat terbuka yang dapat dilakukan melalui berbagai

media dalam kurun waktu tertentu, dan bertujuan untuk memberikan dampak tertentu bagi khalayak luas.

2. Jenis Kampanye

Kampanye dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan, orientasi, dan media yang digunakan. Jenis kampanye yang dibedakan berdasarkan tujuannya menurut Venus (2004), yaitu:

a. Kampanye Sosial

Kampanye yang mengkomunikasikan tentang masalah sosial kemasyarakatan, dan bersifat non-komersil. Tujuan dari kampanye sosial adalah untuk menumbuhkan kesadaran masyarakat akan gejala sosial yang sedang terjadi.

b. Kampanye Bisik

Kampanye yang dilakukan melalui gerakan untuk melawan atau mengadakan aksi secara serentak dengan menyiarkan kabar angin.

c. Kampanye Promosi

Kampanye yang dilaksanakan dalam rangka promosi untuk meningkatkan penjualan dan sebagainya.

d. Kampanye Politik

Kampanye yang bertujuan agar masyarakat memperoleh informasi tentang apa dan bagaimana suatu partai, program maupun visinya. Dengan demikian masyarakat dapat memahami maksud dan tujuan dari partai tersebut untuk menentukan dipilih atau tidak.

Perancangan kampanye aksesibilitas fasilitas publik bagi penyandang disabilitas ini termasuk dalam jenis kampanye yang pertama yaitu kampanye sosial, dimana tujuan dari kampanye ini adalah untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat umum akan pentingnya aksesibilitas fasilitas publik bagi penyandang disabilitas.

C. Aksesibilitas

Aksesibilitas merupakan tolak ukur kemudahan dalam melakukan perpindahan, dan dikatakan baik apabila dapat mengatasi masalah mobilitas, baik itu mobilitas fisik maupun non-fisik.

1. Pengertian Aksesibilitas

Aksesibilitas merupakan suatu ukuran potensial atau kemudahan orang untuk mencapai suatu perjalanan. Karakteristik sistem transportasi ditentukan oleh aksesibilitas. Aksesibilitas memberikan pengaruh pada beberapa lokasi kegiatan atau tata guna lahan. Lokasi kegiatan juga memberikan pengaruh pada pola perjalanan untuk melakukan kegiatan sehari-hari. Pola perjalanan ini kemudian mempengaruhi jaringan transportasi dan akan pula memberikan pengaruh pada sistem transportasi secara keseluruhan (Bambang Susantono, 2004:24).

Jadi dapat dikatakan bahwa aksesibilitas adalah derajat kemudahan seseorang tanpa terkecuali dalam melakukan perpindahan tempat atau kawasan yang dapat diimplementasikan pada bangunan gedung, trotoar jalan, dan fasilitas publik lainnya.

2. Aksesibilitas Fasilitas Publik

Fasilitas publik adalah semua atau sebagian dari kelengkapan sarana dan prasarana pada bangunan gedung dan lingkungannya agar dapat diakses dan dimanfaatkan oleh semua orang termasuk kaum disabilitas dan lansia guna mewujudkan kesamaan kesempatan dalam segala aspek kehidupan dan penghidupan (Anonim, 2006).

Berdasarkan Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No. 30/PRT/2006, terdapat beberapa persyaratan teknis yang digunakan untuk mengukur aksesibilitas dari fasilitas publik, diantaranya:

a. Area Parkir

Area parkir adalah tempat parkir kendaraan yang dikendarai oleh penyandang disabilitas, sehingga diperlukan tempat yang lebih luas untuk naik turun kursi roda. Sedangkan daerah untuk menaik-turunkan penumpang (*Passenger Loading Zones*) adalah tempat bagi semua penumpang, termasuk penyandang disabilitas, untuk naik atau turun dari kendaraan.

Persyaratan fasilitas parkir kendaraan:

- 1) Tempat parkir penyandang disabilitas terletak pada rute terdekat menuju bangunan/ fasilitas yang dituju, dengan jarak maksimum 60 meter.
- 2) Jika tempat parkir tidak berhubungan langsung dengan bangunan, misalnya pada parkir taman dan tempat terbuka lainnya, maka tempat parkir harus diletakkan sedekat mungkin dengan pintu gerbang masuk dan jalur pedestrian.

- 3) Area parkir harus cukup mempunyai ruang bebas di sekitarnya sehingga pengguna kursi roda dapat dengan mudah masuk dan keluar dari kendaraannya.
- 4) Area parkir khusus penyandang disabilitas ditandai dengan simbol tanda parkir penyandang disabilitas yang berlaku.
- 5) Pada lot parkir penyandang disabilitas disediakan ram trotoir di kedua sisi kendaraan.
- 6) Ruang parkir mempunyai lebar 370 cm untuk parkir tunggal atau 620 cm untuk parkir ganda dan sudah dihubungkan dengan ram dan jalan menuju fasilitas-fasilitas lainnya.

Persyaratan daerah menaik-turunkan penumpang:

- 1) Kedalaman minimal dari daerah naik turun penumpang dari jalan atau jalur lalu lintas sibuk adalah 360 cm dan dengan panjang minimal 600 cm.
- 2) Dilengkapi dengan fasilitas ram, jalur pedestrian dan rambu penyandang disabilitas.
- 3) Kemiringan maksimal, dengan perbandingan tinggi dan panjang adalah 1:11 dengan permukaan yang rata/datar di semua bagian.
- 4) Diberi rambu penyandang disabilitas yang biasa digunakan untuk mempermudah dan membedakan dengan fasilitas serupa bagi umum.

b. Jalur Pedestrian

Jalur yang digunakan untuk berjalan kaki atau berkursi roda bagi penyandang disabilitas secara mandiri yang dirancang berdasarkan kebutuhan orang untuk bergerak aman, mudah, nyaman dan tanpa hambatan.

Persyaratan jalur pedestrian:

1) Permukaan

Permukaan jalan harus stabil, kuat, tahan cuaca, bertekstur halus tetapi tidak licin. Hindari sambungan atau gundukan pada permukaan, walaupun terpaksa ada, tingginya harus tidak lebih dari 1,25 cm. Apabila menggunakan karpet, maka bagian tepinya harus dengan konstruksi yang permanen.

2) Kemiringan

Perbandingan kemiringan maksimum adalah 1:8 dan pada setiap jarak maksimal 900 cm diharuskan terdapat bagian yang datar minimal 120 cm.

3) Area istirahat

Terutama digunakan untuk membantu pengguna jalan penyandang disabilitas dengan menyediakan tempat duduk santai di bagian tepi.

4) Pencahayaan berkisar antara 50-150 lux tergantung pada intensitas pemakaian, tingkat bahaya dan kebutuhan keamanan.

5) Perawatan dibutuhkan untuk mengurangi kemungkinan terjadinya kecelakaan.

6) Drainase

Dibuat tegak lurus dengan arah jalur dengan kedalaman maksimal 1,5 cm, mudah dibersihkan dan perletakan lubang dijauhkan dari tepi ram.

7) Ukuran

Lebar minimum jalur pedestrian adalah 120 cm untuk jalur searah dan 160 cm untuk dua arah. Jalur pedestrian harus bebas dari pohon, tiang rambu-rambu, lubang drainase/gorong-gorong dan benda-benda lainnya yang menghalangi.

8) Tepi pengaman/kanstin/*low curb*

Penting bagi penghentian roda kendaraan dan tongkat tuna netra ke arah-area yang berbahaya. Tepi pengaman dibuat setinggi minimum 10 cm dan lebar 15 cm sepanjang jalur pedestrian.

c. Jalur Pemandu

Jalur yang memandu penyandang disabilitas untuk berjalan dengan memanfaatkan tekstur ubin pengarah dan ubin peringatan.

Persyaratan jalur pemandu:

- 1) Tekstur ubin pengarah bermotif garis-garis menunjukkan arah perjalanan.
- 2) Tekstur ubin peringatan (bulat) memberi peringatan terhadap adanya perubahan situasi di sekitarnya/*warning*.
- 3) Daerah-daerah yang harus menggunakan ubin tekstur pemandu/*guiding blocks*:

- i. Di depan jalur lalu-lintas kendaraan.
- ii. Di depan pintu masuk/keluar dari dan ke tangga atau fasilitas persilangan dengan perbedaan ketinggian lantai.
- iii. Di pintu masuk/keluar pada terminal transportasi umum atau area penumpang.
- iv. Pada pedestrian yang menghubungkan antara jalan dan bangunan.
- v. Pada pemandu arah dari fasilitas umum ke stasiun transportasi umum terdekat.

- 4) Pemasangan ubin tekstur untuk jalur pemandu pada pedestrian yang telah ada perlu memperhatikan tekstur dari ubin eksisting, sedemikian sehingga tidak terjadi kebingungan dalam membedakan tekstur ubin pengarah dan tekstur ubin peringatan.
- 5) Untuk memberikan perbedaan warna antara ubin pemandu dengan ubin lainnya, maka pada ubin pemandu dapat diberi warna kuning atau jingga.

d. Toilet

Fasilitas sanitasi yang aksesibel untuk semua orang, termasuk penyandang disabilitas pada bangunan atau fasilitas umum lainnya. Toilet yang aksesibel harus dilengkapi dengan tampilan rambu/symbol dengan sistem cetak timbul "Penyandang Disabilitas" pada bagian luarnya, dan harus memiliki ruang gerak yang cukup untuk masuk dan keluar pengguna kursi roda.

Persyaratan toilet:

- 1) Toilet umum yang aksesibel harus dilengkapi dengan tampilan rambu/symbol dengan sistem cetak timbul "Penyandang Disabilitas" pada bagian luarnya.
- 2) Toilet umum harus memiliki ruang gerak yang cukup untuk masuk dan keluar pengguna kursi roda.
- 3) Ketinggian tempat duduk kloset harus sesuai dengan ketinggian pengguna kursi roda sekitar 45-50 cm.
- 4) Toilet umum harus dilengkapi dengan pegangan rambat/*handrail* yang memiliki posisi dan ketinggian disesuaikan dengan pengguna kursi roda dan penyandang disabilitas lain. Pegangan disarankan memiliki bentuk siku-siku mengarah ke atas untuk membantu pergerakan pengguna kursi roda.
- 5) Letak kertas tisu, air, kran air atau pancuran/*shower* dan perlengkapan-perengkapan seperti tempat sabun dan pengering tangan harus dipasang sedemikian hingga mudah digunakan oleh orang yang memiliki keterbatasan fisik dan bisa dijangkau pengguna kursi roda.
- 6) Semua kran sebaiknya dengan menggunakan sistem pengungkit dipasang pada wastafel, dan lain-lain.
- 7) Bahan dan penyelesaian lantai harus tidak licin.
- 8) Pintu harus mudah dibuka dan ditutup untuk memudahkan pengguna kursi roda.

9) Kunci-kunci toilet atau grendel dipilih sedemikian sehingga bisa dibuka dari luar jika terjadi kondisi darurat.

10) Pada tempat-tempat yang mudah dicapai, seperti pada daerah pintu masuk, dianjurkan untuk menyediakan tombol bunyi darurat (*emergency sound button*) bila sewaktu-waktu terjadi sesuatu yang tidak diharapkan.

e. Lif

Lif adalah alat mekanis elektrik untuk membantu pergerakan vertikal di dalam bangunan bagi penyandang disabilitas.

Persyaratan lif:

- 1) Untuk bangunan gedung lebih dari 5 lantai harus menyediakan minimal 1 (satu) buah lif yang aksesibel, kecuali untuk rumah sakit dan kebutuhan khusus.
- 2) Toleransi perbedaan muka lantai bangunan dengan muka lantai ruang lif maksimum 1,25 cm.

3) Koridor/lobby lif:

- i. Ruang perantara yang digunakan untuk menunggu kedatangan lif, sekaligus mewadahi penumpang yang baru keluar dari lif, harus disediakan. Lebar ruangan ini minimal 185 cm, dan tergantung pada konfigurasi ruang yang ada.
- ii. Perletakan tombol dan layar tampilan yang mudah dilihat dan dijangkau.

- iii. Panel luar yang berisikan tombol lif harus dipasang di tengah-tengah ruang lobby atau *hall* lif dengan ketinggian 90-110 cm dari muka lantai bangunan.
- iv. Panel dalam dari tombol lif dipasang dengan ketinggian 90-120 cm dari muka lantai ruang lif.
- v. Semua tombol pada panel harus dilengkapi dengan panel huruf *Braille*, yang dipasang dengan tanpa mengganggu panel biasa.
- vi. Selain terdapat indikator suara, layar/ tampilan yang secara visual menunjukkan posisi lif harus dipasang di atas panel kontrol dan di atas pintu lif, baik di dalam maupun di luar lif (*hall*/koridor).

4) Ruang lif

- i. Ukuran ruang lif harus dapat memuat pengguna kursi roda, mulai dari masuk melewati pintu lif, gerakan memutar, menjangkau panel tombol dan keluar melewati pintu lif. Ukuran bersih minimal ruang lif adalah 140 cm x 140 cm.
- ii. Ruang lif harus dilengkapi dengan pegangan rambat (*handrail*) menerus pada kedua sisinya.
- iii. Ruang lif harus dilengkapi dengan sarana informasi dan komunikasi, dengan memperhatikan perkembangan teknologi informasi yang ada.
- iv. Ruang lif harus dilengkapi dengan permukaan dinding yang berseberangan dengan pintu lif dapat memantulkan

bayangan (berfungsi sebagai cermin) dimaksudkan untuk memudahkan bagi pemakai kursi roda melihat langsung pintu lif pada saat membuka atau menutup.

5) Pintu lif

- i. Waktu minimum bagi pintu lif untuk tetap terbuka karena menjawab panggilan adalah 3 (tiga) detik.
- ii. Mekanisme pembukaan dan penutupan pintu harus sedemikian rupa sehingga memberikan waktu yang cukup bagi penyandang disabilitas terutama untuk masuk dan keluar dengan mudah. Untuk itu lif harus dilengkapi dengan sensor *photoelectric* yang dipasang pada ketinggian yang sesuai.

f. Pintu

Pintu adalah bagian dari suatu tapak, bangunan atau ruang yang merupakan tempat untuk masuk dan keluar dan pada umumnya dilengkapi dengan penutup (daun pintu). Pintu pagar ke tapak bangunan harus mudah dibuka dan ditutup oleh penyandang disabilitas.

Persyaratan pintu:

- 1) Pintu pagar ke tapak bangunan harus mudah dibuka dan ditutup oleh penyandang disabilitas.
- 2) Pintu keluar/masuk utama memiliki lebar manfaat bukaan minimal 90 cm, dan pintu-pintu yang kurang penting memiliki

lebar bukaan minimal 80 cm, kecuali untuk rumah sakit harus berukuran minimal 90 cm.

3) Di daerah sekitar pintu masuk sedapat mungkin dihindari adanya ram atau perbedaan ketinggian lantai.

4) Jenis pintu yang penggunaannya tidak dianjurkan:

i. Pintu geser.

ii. Pintu yang berat, dan sulit untuk dibuka/ditutup.

iii. Pintu dengan dua daun pintu yang berukuran kecil.

iv. Pintu yang terbuka ke dua arah ("dorong" dan "tarik").

v. Pintu dengan bentuk pegangan yang sulit dioperasikan terutama bagi tuna netra.

5) Penggunaan pintu otomatis diutamakan yang peka terhadap bahaya kebakaran. Pintu tersebut tidak boleh membuka sepenuhnya dalam waktu lebih cepat dari 5 (lima) detik dan mudah untuk menutup kembali.

6) Hindari penggunaan bahan lantai yang licin di sekitar pintu.

7) Alat-alat penutup pintu otomatis perlu dipasang agar pintu dapat menutup dengan sempurna, karena pintu yang terbuka sebagian dapat membahayakan penyandang disabilitas.

8) Plat tendang yang diletakkan di bagian bawah pintu diperlukan bagi pengguna kursi roda dan tongkat tuna netra.

g. Rambu dan Marka

Fasilitas dan elemen bangunan yang digunakan untuk memberikan informasi, arah, penanda atau petunjuk, termasuk di

dalamnya perangkat multimedia informasi dan komunikasi bagi penyandang disabilitas.

Persyaratan Rambu dan Marka:

1) Penggunaan rambu terutama dibutuhkan pada:

- i. Arah dan tujuan jalur pedestrian.
- ii. KM/WC umum, telepon umum.
- iii. Parkir khusus penyandang disabilitas.
- iv. Nama fasilitas dan tempat.
- v. Telepon dan ATM.

2) Persyaratan Rambu yang digunakan:

- i. Rambu huruf timbul atau huruf *Braille* yang dapat dibaca oleh tuna netra dan penyandang disabilitas lain.
- ii. Rambu yang berupa gambar dan simbol sebaiknya dengan sistem cetak timbul, sehingga yang mudah dan cepat ditafsirkan artinya.
- iii. Rambu yang berupa tanda dan simbol internasional.
- iv. Rambu yang menerapkan metode khusus (misal: perbedaan perkerasan tanah, warna kontras, dan lain-lain).
- v. Karakter dan latar belakang rambu harus dibuat dari bahan yang tidak silau. Karakter dan simbol harus kontras dengan latar belakangnya, apakah karakter terang di atas gelap, atau sebaliknya.

vi. Proporsi huruf atau karakter pada rambu harus mempunyai rasio lebar dan tinggi antara 3: 5 dan 1:1, serta ketebalan huruf antara 1: 5 dan 1:10.

vii. Tinggi karakter huruf dan angka pada rambu harus diukur sesuai dengan jarak pandang dari tempat rambu itu dibaca.

h. Ram

Ram adalah jalur sirkulasi yang memiliki bidang dengan kemiringan tertentu, sebagai alternatif bagi orang yang tidak dapat menggunakan tangga.

Persyaratan ram:

- 1) Kemiringan suatu ram di dalam bangunan tidak boleh melebihi 7° , dengan perbandingan antara tinggi dan kelandaian 1:8. Perhitungan kemiringan tersebut tidak termasuk awalan atau akhiran ram (*curb rams/landing*). Sedangkan kemiringan suatu ram yang ada di luar bangunan maksimum 6° , dengan perbandingan antara tinggi dan kelandaian 1:10.
- 2) Panjang mendatar dari satu ram dengan perbandingan antara tinggi dan kelandaian 1:8 tidak boleh lebih dari 900 cm. Panjang ram dengan kemiringan yang lebih rendah dapat lebih panjang.
- 3) Lebar minimum dari ram adalah 95 cm tanpa tepi pengaman, dan 120 cm dengan tepi pengaman. Untuk ram yang juga digunakan sekaligus untuk pejalan kaki dan pelayanan angkutan barang harus dipertimbangkan secara seksama

lebarnya, sedemikian sehingga bisa dipakai untuk kedua fungsi tersebut, atau dilakukan pemisahan ram dengan fungsi sendiri-sendiri.

- 4) Muka datar/bordes pada awalan atau akhiran dari suatu ram harus bebas dan datar sehingga memungkinkan sekurang-kurangnya untuk memutar kursi roda dengan ukuran minimum 160 cm.
- 5) Permukaan datar awalan atau akhiran suatu ram harus memiliki tekstur sehingga tidak licin baik diwaktu hujan.
- 6) Lebar tepi pengaman ram/kanstin/*low curb* 10 cm, dirancang untuk menghalangi roda kursi roda agar tidak terperosok atau keluar dari jalur ram. Apabila berbatasan langsung dengan lalu lintas jalan umum atau persimpangan harus dibuat sedemikian rupa agar tidak mengganggu jalan umum.
- 7) Ram harus diterangi dengan pencahayaan yang cukup sehingga membantu penggunaan ram saat malam hari. Pencahayaan disediakan pada bagian-bagian ram yang memiliki ketinggian terhadap muka tanah sekitarnya dan bagian-bagian yang membahayakan.
- 8) Ram harus dilengkapi dengan pegangan rambatan (*handrail*) yang dijamin kekuatannya dengan ketinggian yang sesuai. Pegangan rambat harus mudah dipegang dengan ketinggian 65 - 80 cm.

Aksesibilitas fasilitas publik dikatakan sebagai kelengkapan sarana dan prasarana yang ada pada fasilitas publik agar dapat diakses oleh semua orang termasuk penyandang disabilitas, dengan memperhatikan beberapa persyaratan teknis seperti area parkir, jalur pedestrian, jalur pemandu, toilet, lif, pintu, rambu dan marka, dan ram.

3. Aksesibilitas bagi Penyandang Disabilitas

Dijelaskan dalam PP No. 43 Tahun 1998 tentang Upaya Peningkatan Kesejahteraan Sosial Penyandang Disabilitas, berisi tentang pengaturan aksesibilitas fisik dan non-fisik. Aksesibilitas fisik diterapkan pada sarana dan prasarana umum seperti aksesibilitas pada bangunan umum, jalan umum, pertamanan dan pemakaman umum serta angkutan umum. Sedangkan aksesibilitas non-fisik di terapkan pada pelayanan informasi dan pelayanan khusus. Kedua macam aksesibilitas ini saling mempengaruhi satu sama lain apabila berbagai macam hambatan struktural dalam bangunan, dan fasilitas yang disediakan tidak selalu mudah bagi penyandang disabilitas untuk berpartisipasi penuh dalam situasi normal baik dalam bidang pendidikan, dan lain-lain (Putri, 2011:17).

Adapun hak aksesibilitas untuk penyandang disabilitas meliputi hak mendapatkan aksesibilitas untuk memanfaatkan fasilitas publik, dan mendapatkan akomodasi yang layak sebagai bentuk aksesibilitas bagi individu. Terdapat empat asas atau kriteria yang dapat digunakan sebagai pedoman dasar penyediaan akses pada sarana dan prasarana, yaitu:

- a. Kemudahan, yaitu setiap orang dapat mencapai semua tempat atau bangunan yang bersifat umum dalam suatu lingkungan.
- b. Kegunaan, yaitu setiap orang harus dapat mempergunakan semua tempat atau bangunan yang bersifat umum dalam suatu lingkungan.
- c. Keselamatan, yaitu setiap bangunan yang bersifat umum dalam suatu lingkungan terbangun, harus memperhatikan keselamatan bagi semua orang.
- d. Kemandirian, yaitu setiap orang harus bisa mencapai, masuk dan mempergunakan semua tempat atau bangunan yang bersifat umum dalam suatu lingkungan dengan tanpa membutuhkan bantuan orang lain.

Dapat disimpulkan bahwa aksesibilitas bagi penyandang disabilitas adalah suatu tolak ukur yang memudahkan penyandang disabilitas dalam melakukan kegiatan sehari-hari, dan dapat dikatakan baik apabila telah memenuhi 4 asas yaitu kemudahan, kegunaan, keselamatan, dan kemandirian.

D. Disabilitas

Disabilitas merupakan kata yang biasa digunakan sebagai penggambaran kondisi seseorang yang mengalami keterbatasan fisik dalam beraktivitas.

1. Pengertian Disabilitas

Istilah disabilitas berasal dari Bahasa Inggris yaitu *different ability*, yang dapat diartikan manusia memiliki kemampuan yang berbeda. Penyandang disabilitas adalah setiap orang yang mengalami keterbatasan fisik, intelektual, mental, dan atau sensorik dalam jangka waktu lama yang dalam berinteraksi dengan lingkungan dapat mengalami hambatan dan kesulitan untuk berpartisipasi secara penuh dan efektif dengan warga negara lainnya berdasarkan kesamaan hak (UU No. 8 Tahun 2016).

Penyandang disabilitas bukan hanya penyandang sejak lahir, tetapi juga korban kecelakaan, bencana alam atau lainnya yang mendapatkan kedisabilitasan ditengah kehidupannya. Penderita penyakit yang mengalami gangguan melakukan aktivitas secara selayaknya baik gangguan fisik maupun mental juga dapat dikatakan sebagai penyandang disabilitas. Beberapa jenis gangguan yang menyebabkan seseorang dapat dikatakan sebagai penyandang disabilitas, antara lain; tuna netra (buta), tuna rungu (tuli), tuna wicara (bisu), tuna daksa (disabilitas tubuh), tuna grahita (disabilitas mental) dan tuna ganda (komplikasi antara dua atau lebih bentuk kedisabilitasan).

Disabilitas dapat diartikan sebagai seseorang yang mengalami keterbatasan dalam jangka waktu lama dan memiliki hambatan dalam berinteraksi dengan lingkungan. Disabilitas terdiri dari beberapa jenis gangguan dengan penyebab yang berbeda.

2. Ragam Disabilitas

Disabilitas terbagi atas beberapa ragam yang dibedakan berdasarkan rintangan dan hambatan yang dihadapi ketika melakukan aktivitas. Berdasarkan UU No. 8 Tahun 2016 penyandang disabilitas dibagi menjadi empat ragam, yaitu:

a. Penyandang Disabilitas Fisik

Penyandang disabilitas fisik adalah terganggunya fungsi gerak, antara lain amputasi, lumpuh layuh atau kaku, paraplegi, *celebral palsy* (CP), akibat stroke, akibat kusta, dan orang kecil.

b. Penyandang Disabilitas Intelektual

Penyandang disabilitas intelektual adalah terganggunya fungsi pikir karena tingkat kecerdasan di bawah rata-rata, antara lain lambat belajar, disabilitas grahita dan *down syndrome*.

c. Penyandang Disabilitas Mental

Penyandang disabilitas mental adalah terganggunya fungsi pikir, emosi, dan perilaku, antara lain psikososial (skizofrenia, bipolar, depresi, anxietas, dan gangguan kepribadian), dan disabilitas perkembangan yang berpengaruh pada kemampuan interaksi sosial (autis dan hiperaktif).

d. Penyandang Disabilitas Sensorik

Penyandang disabilitas sensorik adalah terganggunya salah satu fungsi dari panca indera, antara lain tuna netra, tuna rungu, dan tuna wicara.

Selain keempat ragam diatas, terdapat pula penyandang disabilitas ganda, yaitu penyandang disabilitas yang mempunyai dua atau lebih ragam disabilitas, seperti tuna rungu-wicara dan tuna netra-tuli.

Pada perancangan kampanye aksesibilitas fasilitas publik bagi penyandang disabilitas ini, peneliti membatasi lingkup permasalahan disabilitas meliputi disabilitas tuna netra dan pengguna kursi roda sebagai bagian dari tuna daksa. Kedua jenis disabilitas tersebut dianggap mengalami kesulitan terberat dalam mengakses fasilitas publik secara mandiri.

3. Disabilitas Tuna Netra

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah tuna netra berasal dari kata “tuna” yang artinya rusak, dan “netra” yang artinya mata atau penglihatan, sehingga arti kata tuna netra adalah rusak penglihatan. Dalam dunia kesehatan, tuna netra didefinisikan sebagai orang yang memiliki ketajaman penglihatan 20/200 *feet* atau hanya pada jarak 6 meter atau kurang, walaupun sudah menggunakan kacamata, atau daerah penglihatannya sempit sehingga jarak sudutnya tidak lebih dari 20 derajat. Sedangkan orang dengan penglihatan normal akan mampu melihat dengan jelas sampai pada jarak 60 meter atau 200 *feet* (Hidayat & Suwandi, 2013).

Beberapa sumber mengklasifikasikan tuna netra menjadi beberapa kelompok. Menurut Aqila Smart dalam buku “Anak Cacat Bukan Kiamat”, tuna netra diklasifikasikan menjadi dua, yaitu:

a. Buta Total

Buta total yaitu kondisi penglihatan yang tidak dapat melihat dua jari di mukanya atau hanya melihat sinar atau cahaya. Mereka tidak bisa menggunakan huruf selain huruf *Braille*. Ciri-ciri buta total diantaranya; secara fisik mata terlihat juling, sering berkedip, menyipitkan mata, kelopak mata merah, mata infeksi, gerakan mata tak beraturan dan cepat, mata selalu berair dan pembengkakan pada kulit tempat tumbuh bulu mata. Secara perilaku menggosok mata secara berlebihan, menutup atau melindungi mata sebelah, memiringkan kepala, atau mencondongkan kepala ke depan, sukar membaca atau mengerjakan tugas yang memerlukan penggunaan mata, berkedip lebih banyak, membawa buku ke dekat mata, tidak dapat melihat benda yang agak jauh, menyipitkan mata atau mengerutkan dahi.

b. *Low Vision*

Low vision yaitu kondisi penglihatan yang apabila melihat sesuatu maka harus didekatkan atau mata harus dijauhkan dari objek yang dilihatnya atau memiliki pemandangan kabur ketika melihat objek. Ciri-ciri *low vision* diantaranya; menulis dan membaca dengan jarak yang sangat dekat, hanya dapat membaca huruf yang berukuran besar, mata tampak terlihat putih di tengah mata atau kornea terlihat berkabut, terlihat tidak menatap lurus ke depan, memincingkan mata atau mengerutkan kening terutama di cahaya terang atau saat melihat sesuatu, lebih sulit melihat pada

malam hari, pernah mengalami operasi mata dan atau memakai kacamata yang sangat tebal tetapi masih tidak dapat melihat dengan jelas.

Pradopo (1977) menyatakan bahwa terdapat 2 faktor yang dapat menyebabkan seseorang mengalami tuna netra, yaitu:

a. Faktor Endogen

Faktor endogen atau faktor genetik merupakan faktor yang berkaitan dengan masalah keturunan dan pertumbuhan anak dari dalam kandungan. Ciri seorang tuna netra yang disebabkan oleh faktor endogen antara lain; bola mata normal tetapi tidak bisa menerima cahaya, dan terkadang seluruh bola matanya tertutup oleh selaput putih atau keruh.

b. Faktor Eksogen

Faktor eksogen adalah faktor yang berasal dari luar. Faktor eksogen dapat berasal dari penyakit seperti virus *rubella* atau kuman *syphilis*. Virus *rubella* mengakibatkan seseorang mengalami campak tingkat akut, ditandai dengan kondisi badan yang panas tinggi dan perlahan akan mengganggu fungsi penglihatan secara permanen. Sedangkan kuman *syphilis* mengakibatkan perapuhan pada lensa mata yang mengakibatkan mata menjadi keruh.

Tuna netra adalah kondisi seseorang yang memiliki gangguan indra penglihatan yang diklasifikasikan menjadi dua, yaitu buta total dan *low vision*. Faktor penyebab seseorang mengalami tuna netra bisa karena

ada masalah dari sejak dalam kandungan atau penyakit yang menyerang ketika sedang dalam masa pertumbuhan.

4. Pengguna Kursi Roda

Karyana dan Widiarti (2013) mengatakan, tuna daksa dapat didefinisikan sebagai penyandang bentuk kelainan atau kecacatan pada sistem otot, tulang, dan persendian yang dapat mengakibatkan gangguan koordinasi, komunikasi, adaptasi, mobilisasi, dan gangguan perkembangan keutuhan pribadi.

Tuna daksa dikategorikan ke dalam dua jenis yaitu tuna daksa ortopedi dan tuna daksa saraf. Tuna daksa ortopedi adalah seseorang yang memiliki keterbatasan pada bagian otot tubuh, tulang, ataupun daerah sendi sehingga mengakibatkan terganggunya fungsional anggota tubuh. Sedangkan tuna daksa saraf adalah seseorang yang mengalami kelainan akibat terjadi gangguan pada susunan saraf di dalam otak.

Dalam kesehariannya, penyandang tuna daksa memerlukan alat bantu untuk mempermudah melakukan mobilisasi, khususnya bagi yang mengalami kesulitan untuk berjalan. Saat ini, penyandang tuna daksa yang kesulitan untuk berjalan menggunakan alat bantu berupa kursi roda. Beberapa hal yang harus diperhatikan oleh pengguna kursi roda dalam memilih kursi roda agar sesuai dengan bentuk tubuh dan kebutuhan mobilitas sehari-hari, diantaranya; tinggi atau rendahnya tempat duduk, nyaman atau tidaknya sandaran kaki dan sandaran

belakang yang ditentukan oleh tinggi badan, dan posisi atau sandaran lengan.

Terdapat dua jenis kursi roda yang biasa dipakai oleh penyandang disabilitas tuna daksa, yaitu kursi roda manual dan kursi roda elektrik. Kursi roda manual digerakkan dengan cara didorong oleh pendamping atau digerakkan sendiri oleh pengguna dengan menggunakan dorongan tangan. Kursi roda elektrik lebih mudah digunakan, karena pengguna tidak perlu mendorongnya secara manual. Kursi roda elektrik dapat berjalan sendiri dengan menggunakan sistem pengendali elektronik.

Pengguna kursi roda adalah seorang tuna daksa yang memiliki bentuk kelainan pada sistem otot, tulang, dan persendian yang mengakibatkan gangguan dalam beraktivitas. Penggunaan kursi roda menjadi sangat penting untuk membantu adaptasi dan mobilisasi, oleh karena itu diperlukan kursi roda yang sesuai dengan bentuk tubuh penggunanya.

E. Media Sosial

Saat ini media sosial merupakan media yang menjadi primadona di seluruh dunia karena terbilang sangat cepat dalam memberikan informasi dan mempermudah komunikasi. Dengan hanya bermodalkan internet, pengguna media sosial di seluruh dunia dapat berinteraksi dengan mudah.

1. Pengertian Media Sosial

Media sosial merupakan salah satu bentuk pengembangan dari keberadaan internet yang dapat dijadikan tempat untuk berkomunikasi

dan bertukar informasi dengan setiap orang yang tergabung di dalamnya. Menurut Kaplan dan Haenlein dalam jurnal Internasional (Curran & Lennon, 2011), media sosial adalah sekelompok jaringan yang berbasis aplikasi dalam internet yang dibangun berdasarkan teknologi dan konsep web 2.0, sehingga membuat pengguna/*user* dapat menciptakan atau mengganti konten yang disebarakan.

Saat ini keberadaan media sosial telah mampu menandingi media-media konvensional seperti televisi, radio, dan media cetak. Hal itu terjadi karena media sosial dianggap lebih efisien; tidak membutuhkan banyak tenaga kerja, tidak membutuhkan modal besar, dan tidak terikat oleh fasilitas seperti kantor, gedung, dan perangkat lain. Adapun beberapa ciri dari media yaitu sebagai berikut:

- a. Penyampaian konten secara luas dan tidak terbatas pada satu orang/golongan tertentu.
- b. Pesan masuk tanpa melalui *gatekeeper* dan tidak ada gerbang penghambat.
- c. Pesan disampaikan secara *online* dan langsung.
- d. Konten dapat diterima secara *online* dan lebih cepat, atau tertunda tergantung pada waktu interaksi yang ditentukan oleh pengguna.
- e. Media sosial menjadikan penggunanya sebagai creator yang memungkinkan dirinya untuk beraktualisasi diri.
- f. Terdapat sejumlah aspek fungsional dalam konten media sosial seperti identitas, interaksi, *sharing*, eksistensi, relasi, reputasi dan *group*.

Dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah suatu media berbasis aplikasi dalam internet yang dapat dijadikan sebagai tempat untuk berkomunikasi dan bertukar informasi dengan setiap orang yang tergabung di dalamnya.

2. Jenis Media Sosial

Media sosial menjadi media yang paling sering digunakan saat ini. Terdapat beragam jenis media sosial yang saling terhubung satu sama lain. Jenis media sosial dapat diklasifikasikan berdasarkan layanan dan kegunaannya, yaitu sebagai berikut:

a. Layanan Blog

Blog dapat dipahami sebagai jurnal pribadi di internet untuk berbagi catatan atau pandangan penggunanya tentang beragam hal. Penggunanya lazim disebut sebagai narablog (*blogger*). Contoh dari layanan blog adalah WordPress dan Blogger. Blog dapat digunakan dalam kegiatan *content marketing*, seperti *business blogging*, mengedukasi *target market* tentang topik tertentu atau keunggulan produk atau jasa yang ditawarkan, dan memperkuat SEO atau relasi *brand* dengan topik tertentu.

b. Layanan Jejaring Sosial (*Social Networking*)

Layanan ini berfokus pada terbangunnya jejaring di antara penggunanya untuk saling berbagi pesan, informasi, foto, atau video. Model relasi antar pengguna yang lumrah berbentuk pertemanan dengan cara saling *Add* atau *Connect*. Contoh dari layanan ini adalah Facebook dan LinkedIn. Jejaring sosial dapat

digunakan sebagai *content channel* yang memuat berbagai bentuk informasi dari *brand*, mulai dari konten edukasi, penawaran promosi, informasi *event*, hingga membuka topik diskusi dengan pengguna lain.

c. Layanan Mikro (*Microblogging*)

Fungsi dari layanan mikro tidak jauh berbeda dengan blog, hanya saja layanan ini lebih ringkas, sehingga mempengaruhi alur interaksi menjadi lebih cepat. Contoh dari layanan mikro adalah Twitter. *Microblogging* dapat dioptimalkan sebagai *channel* untuk berinteraksi secara cepat dengan audiens, berbagi informasi ringkas yang penting untuk diketahui konsumen atau pengguna lain di *channel* terkait.

d. Layanan Berbagi Media

Fokus utama dari layanan ini adalah berbagi konten media seperti foto, video, dan audio. Contoh dari layanan ini adalah Instagram, Flickr, Youtube dan Soundcloud. Layanan ini sangat tepat sebagai media untuk berbagi konten yang kuat secara visual, seperti foto produk, kegiatan *brand*, kampanye sosial, sampai konten informasi berupa infografik atau video.

e. Layanan Forum

Layanan ini merupakan tempat pengguna memperbincangkan hal atau topik secara spesifik dengan pengguna lain di dalam ruang diskusi. Contoh layanan ini adalah Kaskus dan Quora. Layanan ini dapat digunakan untuk membangun kredibilitas *brand* terkait topik

tertentu, misalnya sebuah *brand* terlibat dalam diskusi tentang topik yang merupakan segmen atau kategori *brand* tersebut, maka *brand* tersebut dapat menunjukkan keahlian atau *expertise*-nya pada pengguna lain terkait topik yang dibicarakan.

f. Layanan Kolaborasi

Layanan ini memberi kesempatan penggunanya untuk berkolaborasi dalam memuat, menyunting, atau mengoreksi konten. Contoh dari layanan ini adalah Wikipedia.

Pada perancangan ini, peneliti menggunakan jenis media sosial berupa layanan berbagi media dengan Instagram dan Youtube sebagai media utamanya.



