

KONSEP EKSISTENSI-OTENTIK HEIDEGGER DALAM ARSITEKTUR: SEBUAH RUANG UNTUK MEMAHAMI KEHIDUPAN MELALUI KEMATIAN

Varrel Levan¹⁾, Alvin Hadiwono^{2)*}

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

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

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

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

Abstrak

Penelitian ini didasarkan pada sebuah rancangan arsitektur yang berfokus pada empati terhadap manusia yang kehilangan dirinya dalam keseharian. Rancangan ini berusaha memberikan pengalaman refleksi terhadap diri dan eksistensi manusia melalui program-program yang didasarkan pada konsep-konsep Heidegger. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari bagaimana cara memberikan ruang bagi pengunjung untuk merenungkan dan menyadari eksistensi mereka sendiri melalui pengalaman yang berbeda dan pengaturan ruang yang dirancang. Penelitian dilakukan dengan mengkaji konsep-konsep Heidegger dan bagaimana arsitektur dapat membantu manusia merenungkan eksistensinya. Penggunaan metode desain arsitektur yang berbasis pada konsep-konsep Heidegger dan pengalaman pengunjung dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut, didasarkan dengan metode persepsi spasial. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia seringkali lupa untuk memperhatikan eksistensi dan keterikatan mereka dengan lingkungan sekitar. Penelitian ini bertujuan memberikan hasil berupa rancangan arsitektur yang dapat memberikan pengalaman refleksi yang mendalam bagi pengunjung untuk merenungkan dan menyadari eksistensi mereka berdasarkan konsep Heidegger. Diharapkan bahwa rancangan ini dapat memperluas pemahaman manusia tentang keterikatan mereka dengan lingkungan sekitar dan memberikan kesadaran yang lebih dalam tentang eksistensi mereka.

Kata kunci: eksistensi-otentik; keberadaan; keseharian

Abstract

This research is based on an architectural design that focuses on empathy towards humans who lose themselves in daily life. The design aims to provide a reflection experience on human existence through programs based on Heidegger's concepts. The purpose of this study is to investigate how to create space for visitors to contemplate and realize their own existence through different experiences and carefully designed spatial arrangements. The research is conducted by studying Heidegger's concepts and how architecture can assist humans in reflecting on their existence. The use of architectural design methods based on Heidegger's concepts and visitors' experiences is employed to achieve the objective, based on spatial perception methods. In daily life, humans often forget their existence and attachment to the surrounding environment. This research aims to result in an architecture project that is able to give a deep reflective experience for the visitors to contemplate and realize their existence based on Heidegger's concept.

Keywords: authentic-existence; being; routinity

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dalam masa modern ini dimana teknologi mengalami kemajuan secara pesat, manusia semakin lama semakin larut ke dalam kesehariannya tanpa menyadari tentang hal-hal yang mereka lakukan dan mengapa mereka melakukannya, menjalani hidup mengikuti arus yang telah terbentuk. Pada akhirnya, manusia modern melupakan dirinya sendiri dan yang ada di

sekitarnya karena kemudahan yang tersedia. Jika sudah mencapai tahap tersebut, apakah manusia dapat dibuang masih hidup? Bukankah menjadi sama saja seperti benda mati yang tidak memiliki kesadaran akan dirinya dan sekitarnya?. Heidegger merupakan seorang tokoh filsafat yang sangat memberi pengaruh terhadap diskusi mengenai eksistensi manusia, buku beliau dengan judul "*Being and Time*" yang dipublikasikan pada tahun 1927 membahas tentang pemikirannya terhadap topik tersebut melalui lensa fenomenologi. Fokus manusia yang mengarah kepada kemajuan teknologi, efisiensi, dan progres, membentuk sebuah budaya kehidupan yang lebih mementingkan produktivitas daripada kontemplasi dan kesuksesan superfisial daripada kehidupan otentik. Manusia menjadi hidup mengikuti paradigma yang telah terbentuk oleh dunia (*das Man*) tanpa merefleksikannya terhadap diri sendiri. Kesuksesan pada umumnya dipahami sebagai kondisi dimana seseorang memiliki jumlah uang yang berlimpah dan dapat mencapai segala impiannya, sedangkan pemikiran yang lebih baru membingkai kesuksesan sebagai hidup yang bahagia terlepas dari hal material, namun apakah itu yang menjadi definisi sukses? Pertanyaan inilah yang harus dijawab oleh masing-masing individu.

Heidegger menawarkan beberapa pemikiran mengenai eksistensi yang diawali dengan pembahasan mengenai keberadaan, manusia dalam keberadaannya terlempar ke dalam dunia tanpa mengetahui apa-apa tentang dirinya, sekitarnya, serta tujuannya berada. Keterlemparan ini bagi Heidegger merupakan sebuah rasa tidak mengenal (*unfamiliarity*), bukan hanya sekadar kekurangan pengetahuan saja, namun merupakan rasa ketidaktahuan yang lebih mendalam. Kemudian Heidegger menyebut bahwa ada suatu suasana hati yang paling primordial, lebih dahulu daripada rasa lainnya, yaitu kecemasan (*angst*). Kecemasan berbeda dengan rasa takut, dimana disaat seseorang merasa takut terdapat suatu objek jelas yang menimbulkan perasaan tersebut, kecemasan yang dimaksud Heidegger adalah rasa yang timbul tanpa objek abstrak, tidak jelas. Bagi Heidegger, kecemasan inilah yang sebenarnya membuat seseorang menjadi *Dasein* otentik, dimana dengan adanya kecemasan, maka ada sebuah kepedulian (*sorge*), suatu pemberian makna terhadap keberadaan dan hal-hal melalui keterbukaan diri, tidak terlarut dalam kesehariannya, namun menyadari keseharian tersebut. Tidak hanya melakukan namun juga bertanya-tanya, memberikan makna kepada setiap perilakunya. Mengapa saya ke sekolah? Mengapa saya kerja? Mengapa saya makan? Pergumulan inilah yang membuat sebuah individu menjadi *Dasein* otentik. Untuknya manusia yang hanya mengikuti perilaku umum dan tidak berpikir untuk diri sendiri adalah *Dasein* inotentik. Kepedulian (*sorge*) yang dimaksud bukanlah kepedulian yang bersifat "khawatir", namun kepedulian secara ontologis. Melalui *sorge*, kita dapat menjadi *Dasein*, yang dalam keterlemparannya, dalam mutlaknya kematian tidak menerima keadaan dan hanya mengikuti pemahaman umum, arus yang lebih mudah tidak dilawan, namun mencoba untuk menghadapinya.

Manusia dalam keterlemparannya berada dalam keluarga, budaya, dan dunia yang telah dibentuk dengan segala paradigma, norma, konvensi sosial, dan faktor eksternal lainnya, yang berada di luar kendalinya. Melalui kemewaktuan (*temporality*), semua hal tersebut menjadi bagian dari keberadaannya, dan dalam kesadarannya terhadap situasi keterlemparannya manusia dapat mengalami kecemasan (*angst*). Disinilah Heidegger membedakan *Dasein* otentik dan inotentik, seorang *Dasein* inotentik dalam kecemasannya akan melarikan diri dan melaraskan diri kepada dunia yang sudah ada tanpa mempertanyakan, hanya menjadi bagian dari dunia secara buta, sedangkan *Dasein* otentik mendalami perasaan cemas tersebut dengan kepedulian (*sorge*) terhadap dunia dan merefleksikannya kepada diri sendiri dalam pencarian keberadaan (*projection*). Seorang manusia yang mendalami kecemasannya dengan kepedulian dan mendalami keberadaannya dengan pengetahuan terhadap keterbatasannya (*finitude*) adalah *Dasein* otentik. Manusia dalam eksistensi ada baiknya berusaha hidup secara otentik, mendalami keberadaannya sebagai seorang individu, dan menentukan hidupnya berdasarkan

nilai dan kepercayaannya sendiri, tidak hanya mengikuti yang sudah ada tanpa mempertanyakan.

Rumusan Permasalahan

Penelitian ini dilakukan untuk menjawab bagaimana desain arsitektur yang berbasis pada pemikiran Heidegger tentang "*thrownness*", "*projection*", dan "*finitude*" dapat mempengaruhi refleksi dan kontemplasi pengunjung terhadap keberadaan dan makna hidup, serta bagaimana teknologi dapat digunakan untuk memperkuat pengalaman tersebut. Penelitian ini mengeksplorasi peran museum kontemporer sebagai ruang kontemplasi dan pengalaman dalam masyarakat modern yang semakin terhubung secara teknologi.

Tujuan

Penelitian ini dilakukan untuk memahami bagaimana arsitektur dapat digunakan sebagai sarana untuk merangsang refleksi dan kontemplasi pada pengunjung, dengan menggunakan konsep-konsep filosofis Heideggerian tentang keberadaan manusia dalam konteks siklus hidup. Selain itu, tujuan penelitian ini juga untuk mengeksplorasi potensi teknologi seperti *AI* dan *bio-monitoring* dalam menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan *personal* bagi pengunjung dalam refleksi dan kontemplasi tersebut.

2. KAJIAN LITERATUR

Empati

Empati merupakan sebuah konsep psikologi dan emosional rumit yang telah dipelajari dan didefinisikan oleh para psikolog, ahli saraf, dan filsuf. Dapat diartikan sebagai kemampuan untuk merasakan dan memahami kondisi emosional dari orang lain dan memberikan respon yang sesuai dengan kepedulian (Decety & Jackson, 2004). Lebih dari hanya memahami saja, seorang individu harus dapat mengalami perasaan dari orang lain sampai titik tertentu. Dibutuhkan juga ketepatan dalam berempati, seberapa tepat respon empati seseorang terhadap perasaan nyata orang lain (Ickes, 1993). Karena empati merupakan sebuah respon emosional yang lebih selaras terhadap situasi orang lain daripada diri sendiri, maka dibutuhkan kemampuan untuk membedakan antara perasaan diri sendiri dan orang lain (Kruger, 2008).

Kata empati sendiri baru digunakan mulai dari permulaan abad ke-20, berasal dari kata Jerman *Einfuhlung*, namun empati sebagai konsep sebelumnya sudah ada. Dalam "*A Treatise of Human Nature*", Hume menggunakan kata 'simpati' untuk merujuk kepada konsep empati, pada masa kini kedua kata-kata tersebut berada berdampingan, maka dibutuhkan sebuah pengertian tentang perbedaan simpati dan empati. Dalam "*The Nature of Empathy*" dikatakan bahwa simpati hanya sebatas merasa kasihan terhadap situasi seseorang, sedangkan empati merupakan kondisi dimana seseorang merasakan apa yang sedang dirasakan oleh orang lain seakan dia sedang mengalami situasi yang sama.

Empati terdiri dari tiga jenis, yakni empati kognitif, empati emosional, dan empati belas kasih. Empati kognitif adalah kemampuan untuk memahami dan mengenali perasaan dan perspektif orang lain. Empati emosional adalah kemampuan untuk merasakan emosi orang lain, seolah-olah itu adalah perasaan kita sendiri. Empati kasih sayang melampaui pemahaman dan perasaan terhadap emosi orang lain, melibatkan tindakan untuk mengurangi penderitaan mereka.



Gambar 1. Tiga jenis empati

Sumber: Penulis, 2023

Arsitektur Empati

Arsitektur empati merupakan sebuah metode perancangan yang menjadikan pengalaman dan perasaan manusia kepada ruang dan bangunan sebagai dasar. Dilakukan untuk menciptakan lingkungan yang menjawab kebutuhan dari orang-orang yang menggunakannya. Dengan itu, arsitektur empati tidak hanya memperhatikan aspek fisik dari suatu ruang, namun juga faktor-faktor psikologi, sosial, dan emosional yang mempengaruhi cara manusia merasakan dan berinteraksi dengan ruang. Observasi dan riset, serta interaksi dengan pengguna untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai kebutuhan dan pengalamannya. Metode ini membutuhkan keterbukaan dan keberanian untuk mempertanyakan asumsi mengenai kebutuhan dan keinginan pengguna (Kruger, 2008).



Gambar 2. Ilustrasi arsitektur empati
Sumber: Penulis, 2023

Dengan mempertimbangkan definisi empati yang merupakan memahami perasaan atau pengalaman orang lain secara mendalam sehingga kita seakan merasakan atau mengalaminya sendiri, maka arsitektur empati secara dasar merupakan tindakan mengidentifikasi keperluan dari pengguna dengan memposisikan diri kita sebagai pengguna (Mediastika, 2016). Seringkali arsitektur merupakan sebuah respon terhadap kebutuhan dari manusia, untuk memenuhi hal tersebut dibutuhkan pemahaman tentang perasaan, tindakan, emosi, dan pengalaman dari manusia. Jika hal-hal tersebut dihiraukan, maka sebuah hasil desain berpotensi menjadi tidak berguna (Patria, Putra, & Lukito, 2018).

Keberadaan

Dasein merupakan sebuah istilah yang digunakan oleh Heidegger untuk merujuk kepada pengalaman keberadaan yang khas kepada manusia. Beliau membedakan kondisi berada di dunia menjadi dua, yakni Ada (*sein*) dan Mengada (*seindes*). Bagi Heidegger, segala sesuatu yang eksisten, seperti semut di atas meja, meja, rumah, kota, pulau, negara, planet, tata-surya, galaksi, dan alam semesta adalah Mengada. Sedangkan Ada menurutnya tidak kasat mata, merupakan sesuatu yang tidak dilihat namun dirasakan dan dimengerti (Hardiman, 2003). Jika begitu apakah Ada?.



Gambar 3. Martin Heidegger
Sumber: Newyorker, 2014

Untuk mengerti makna dari Ada, dapat dimulai dari suatu Mengada yang mempertanyakan Ada (Hardiman, 2003). Manusia sebagai makhluk yang dapat berpikir merupakan Mengada yang berpikir tentang Ada, berbeda dengan benda mati maupun makhluk lainnya. Secara sederhana Ada merupakan keberadaan sebuah Mengada yang mempertanyakan Ada, kita sebagai manusia merupakan Mengada dan keberadaan kita merupakan Ada-nya manusia. Heidegger mengganti kata manusia menjadi “ada-di-sana” (*Dasein*), dengan penggunaan kata *Dasein*, Heidegger berupaya untuk menekankan keberadaan tunggal setiap orang, bahwa setiap orang seharusnya memiliki keberadaannya sendiri, akhir sendiri, kebenaran dan pemahaman tersendiri (Heidegger, 1996). Dengan ini seorang *Dasein* dapat memahami keberadaan dan hubungannya dengan dunia dimana ia berada.

Keterlemparan yang dimaksud oleh Heidegger merupakan bagaimana manusia seolah terlempar ke dunia, hadir tanpa pilihan mereka dan sekadar berada di dunia saja. Tidak ada keputusan dari yang dilempar mengenai kelahirannya, keluarganya, budaya dan sejarah sekitarnya, namun hal-hal ini sangat mempengaruhi kehidupan dan pengalamannya (Heidegger, 1996). Terlempar dalam dunia tanpa pilihan dengan segala keterbatasan dan kemungkinan yang timbul dari kondisi terlemparnya. Hal ini bukanlah sesuatu yang perlu dilewati atau dijaui, namun dengan menghadapi fakta inilah kita dapat sepenuhnya terlibat dalam dunia dan kemungkinan yang kita miliki.



Gambar 4. Manusia yang mengalami kecemasan
Sumber: Penulis, 2023

Heidegger juga membahas tentang keterbatasan bagaimana eksistensi manusia merupakan sesuatu yang dibatasi oleh kemewaktuan, ruang, dan mortalitas, dan bagaimana keterbatasan tersebut membentuk pemahaman kita terhadap dunia dan diri kita sebagai *Dasein* (Heidegger, 1996). Salah satu batasan yang jelas adalah mortalitas, bahwa kita tidak akan selamanya berada di dunia, dan hal ini dapat mempengaruhi pilihan yang kita buat dalam kehidupan. Kesadaran yang dilakukan secara aktif akan mortalitas inilah yang memberikan hidup kita makna.

Finitude bagi Heidegger merupakan batasan dan kemungkinan, bahwa dalam keterbatasan kita, tidak mungkin kita menjadi dan melakukan segala sesuatu yang kita inginkan, kita terbatas dalam kemampuan, waktu dan ruang yang kita miliki (Heidegger, 1996). Namun keterbatasan memungkinkan kita untuk mencapai tujuan dengan cara yang kreatif, mengeksplorasi cara-cara baru untuk berada dan melakukan hal-hal. Dengan menerima keterbatasan, manusia dapat menjalani hidup yang lebih bermakna dan otentik terhadap dirinya sendiri. Sebuah bagian dari keterbatasan kita, namun waktu yang dimaksud oleh Heidegger bukanlah pemahaman waktu yang dimengerti objektif secara umum, sesuatu yang linear terus berjalan sebagai sebuah durasi, namun beliau melihat bagaimana hal ini sangat terikat erat dengan eksistensi manusia. Bagaimana kita menghadapi dan menjalani kehidupan di dunia sangat dipengaruhi oleh kemewaktuan. Hal ini dibaginya menjadi tiga, yakni masa lalu, kini, dan akan-datang.

Seperti yang telah disebut dalam keterlemparan, manusia berada di dunia tanpa memilih kelahiran, keluarga, budaya, dan sejarah dari lingkungannya, namun hal-hal ini berpengaruh terhadapnya melalui kemewaktuan. Hal-hal yang sudah terjadi dimana manusia terlempar tidak menjadi sekadar masa lalu, namun merupakan bagian yang membentuk pengertian manusia terhadap dirinya sendiri, lingkungan sekitarnya, dan mempengaruhi perilaku dan pilihan kita di masa kini. Masa kini bukanlah sesuatu yang terjadi diam di tempat, atau statis, namun terus bergerak dan berubah. Setiap momen masa kini cepat berlalu dan tidak dapat sepenuhnya dipahami, terus bergerak selaras pergerakan kita menuju masa depan. Masa kini kita sangat dipengaruhi oleh masa lalu dan masa depan, bagaimana pengalaman dan tradisi mempengaruhi kita pada masa kini, dan rancangansi kita terhadap masa depan juga mempengaruhi hal yang kita lakukan di masa kini untuk menuju ke masa depan.

Masa depan merupakan cakrawala dimana kita memrancangansikan diri kita dengan segala kemungkinan yang kita miliki. Hal ini membentuk masa kini kita dan bagaimana kita memahami masa lalu, yang mempengaruhi perspektif kita terhadap masa depan. Dengan itu untuk memahami masa depan secara seutuhnya kita harus dapat secara kritis meneliti sifat-sifat kita yang terbentuk melalui masa lalu, untuk membuka diri kepada kemungkinan-kemungkinan baru yang mungkin muncul.

Otentik dan Inotentik

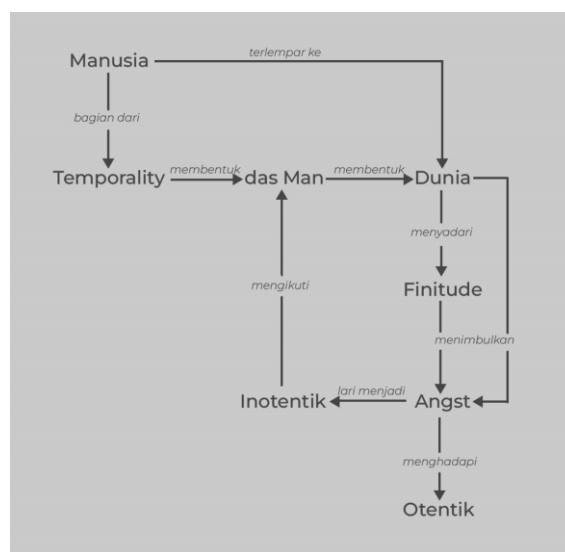
Segala pemikiran Heidegger mengarah kepada pengahadapan diri terhadap kecemasan (*angst*) (Hardiman, 2003). Kecemasan yang dimaksud oleh beliau merupakan perasaan yang lebih mendalam dibandingkan rasa cemas akibat ketakutan, kecemasan (*angst*) muncul akibat sesuatu yang abstrak, sesuatu yang tidak dapat dipahami secara sepenuhnya oleh manusia, seperti makna dari kehidupan dan kematian, hubungan kita dengan dunia, tempat kita di alam semesta yang luas. Perasaan ini timbul melalui kesadaran kita terhadap keberadaan, keterlemparan, keterbatasan, dan kemewaktuan kita dalam dunia ini.



Gambar 5. Ilustrasi konsep keberadaan Heidegger

Sumber: Penulis, 2023

Dalam kecemasannya, manusia dapat memilih untuk melarikan diri kepada paradigma yang sudah terbentuk dalam dunia (*das Man*) dan hidup secara inotentik, atau menghadapinya sebagai seorang individu dengan kepedulian (*sorge*) terhadap keberadaannya sendiri dan keberadaan yang ada di dunia. Dengan menghadapinya maka manusia dapat menjadi *Dasein* otentik.



Gambar 6. Skema kesimpulan konsep keberadaan Heidegger

Sumber: Penulis, 2023

Ruang dan Pikiran

Lingkungan sekitar kita memiliki peran yang signifikan dalam membentuk kondisi psikologis kita. Sebagai manusia, kita secara dasar cenderung mencari lingkungan yang mendukung kesejahteraan emosional dan mental kita. Sebaliknya, kondisi lingkungan yang buruk dapat menyebabkan stres, kecemasan, dan depresi. Salah satu studi yang paling berpengaruh tentang psikologi lingkungan adalah penelitian Roger Ulrich tentang efek pemandangan alam terhadap pasien yang pulih dari operasi. Ulrich menemukan bahwa pasien dengan pemandangan alam dari kamar rumah sakit mereka memiliki waktu tinggal pasca-operasi yang lebih singkat, mengonsumsi lebih sedikit obat pereda nyeri, dan mengalami lebih sedikit komplikasi pasca-bedah daripada pasien dengan pemandangan dinding batu bata.

Alam berperan penting dalam proses penyembuhan dimana dapat merendahkan tekanan darah, mengurangi hormon stres, dan meningkatkan daya tahan tubuh. Selain itu indra seperti pendengaran, sentuhan dan penciuman dapat juga mempengaruhi keadaan emosional dan fisik. Arsitektur dan desain tentu juga berpengaruh terhadap keadaan psikologis kita. Fitur desain tertentu seperti pencahayaan alami, ruang terbuka, dan bahan alami, dapat meningkatkan rasa tenang dan kesejahteraan. Sebaliknya, lingkungan yang steril dan tidak personal dapat menyebabkan perasaan cemas dan tidak nyaman (Sternberg, 2009).

Faktor penting lain yang dieksplorasi oleh Sternberg adalah peran hubungan sosial dalam kesejahteraan kita. Dia berpendapat bahwa isolasi sosial dan kesepian dapat berkontribusi pada berbagai masalah kesehatan, termasuk depresi dan penyakit kronis. Sebaliknya, ruang yang mempromosikan hubungan sosial, seperti pusat komunitas atau taman, dapat memiliki dampak positif pada kesehatan mental dan fisik kita (Sternberg, 2009).

Pada tahun 1970-an seorang Michel Siffre melakukan suatu eksperimen dimana ia mengisolasi dirinya di dalam sebuah goa di dekat Del Rio, Texas. Pada awalnya ia menghibur dirinya dengan membaca buku-buku yang ia bawa, namun pada hari ke-79 ia mulai merasa depresi setelah pemutar musik dan buku-bukunya rusak terkena lumut dan jamur. Pada akhirnya ia keluar dari goa itu merasa kebingungan dan depresi akibat isolasi sosial (Alter, 2013). Walaupun eksperimen seperti yang dilakukan oleh Siffre tidak sering dilakukan, namun banyak penelitian yang dilakukan kepada narapidana yang mengalami isolasi di penjara, dan ditemukan bahwa yang dialami oleh mereka tidaklah jauh dari yang dialami Siffre, dimana mereka merasakan depresi, kebingungan akan kenyataan, kemarahan yang irasional, dan ketidakinginan untuk bersosialisasi.

Ruang dan Pikiran

Arsitektur bukanlah hanya berbicara tentang bangunan yang fungsional dan indah secara estetika, namun yang lebih penting adalah mengenai hubungan mendalam antara ruang dan pengalaman manusia yang menempatinya (Holl, Pallasmaa, & Perez-Gomez, 2007). Ruang dapat menimbulkan perasaan tertentu dan mempengaruhi persepsi. Ruang tidak hanya dialami melalui penglihatan saja, persepsi kita terhadap ruang terbentuk melalui perasaan yang muncul pada indra sentuhan, pendengaran, dan penciuman, bahkan indra *proprioception* pun berperan disaat kita berada di ruang, serta pergerakan yang terjadi di dalamnya. Dengan ini, maka elemen seperti pencahayaan, tekstur, skala, dan material berperan besar dalam membentuk persepsi pengguna. Contohnya, sebuah ruang yang sempit dan tidak terlalu terang dapat memungkinkan timbulnya perasaan terperangkap dan tidak tenang, sebaliknya, sebuah ruang luas dengan pencahayaan yang cukup dapat menimbulkan perasaan kebebasan dan kemegahan. Dengan memahami hal-hal ini ruang dapat dirancang sedemikian rupa agar selaras dengan perasaan dan persepsi yang ingin ditimbulkan. Konteks budaya juga memiliki peran yang cukup penting dalam persepsi ruang (Holl, Pallasmaa, & Perez-Gomez, 2007). Dengan mengetahui pengguna yang akan menempati ruang, dapat diambil beberapa langkah untuk memastikan ruang merepresentasikan perasaan yang ingin dimunculkan. Contohnya seperti halaman luas terbuka pada arsitektur Islam tradisional menimbulkan rasa berkumpul komunal serta koneksi spiritual, atau garis minimalis dan polos dari beberapa arsitektur Jepang modern yang menimbulkan rasa tenang dan kesederhanaan, merefleksikan budaya Zen.

Tadao Ando, seorang arsitek ternama yang berasal dari Jepang mendalami arsitektur berdasarkan persepsi ini dan membentuk bahasa arsitektur melalui ruang (*space*) dan cara ruang mewujudkan dirinya (*shintai*) (Ando, 1988). Beliau menciptakan dialog antara lingkungan terbangun dengan penggunaannya melalui cahaya, material, dan komposisi spasial, menimbulkan hubungan dimana pengguna secara aktif berada di dalam ruang, bukan hanya pengamat pasif saja. Ketenangan, kedamaian, dan kontemplasi menjadi hal-hal penting bagi Ando dalam sebuah bangunan, untuk mewujudkan ini, beliau menggunakan konsep minimalis, dengan memanfaatkan material “murni” seperti beton polos, dan kayu, beliau berupaya menghilangkan hal-hal mendistraksi yang tidak diperlukan dalam persepsi agar memungkinkan pengguna untuk fokus kepada hal-hal yang sebenarnya penting dalam ruang (Ando, 1988). Dengan arsitektur yang sebenarnya tidak hanya bersifat visual, namun *multisensory*, maka Ando melibatkan elemen seperti air, tekstur, dan akustik dalam rancangannya untuk memastikan bahwa ruang yang terbuat merangsang segala indra yang berperan dalam persepsi ruang. Memainkan bukaan

dimana cahaya dapat memasuki bangunan, beliau juga berusaha untuk menyampaikan sebuah cerita dalam setiap rancangannya, dengan menyusun hal yang terlihat dan tidak, cahaya, alam dan lainnya Ando membawa pengguna dalam sebuah perjalanan melalui ruang-ruang. Memahami bagaimana ruang dapat mempengaruhi perasaan dan persepsi adalah hal yang sangat penting dalam arsitektur. Ruang dapat menyampaikan sebuah cerita naratif, menimbulkan ingatan, dan menciptakan pengalaman yang bermakna.

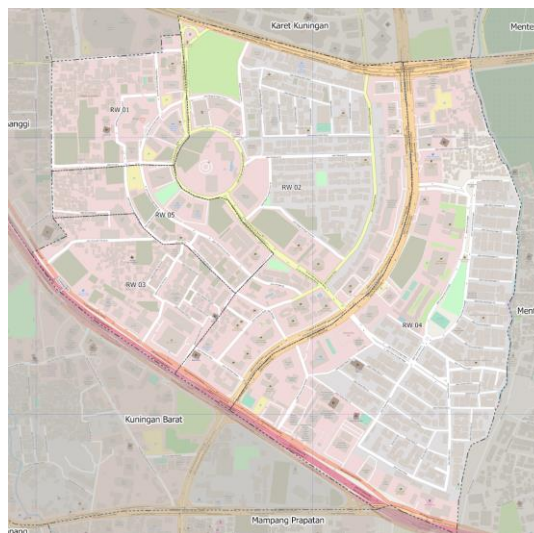
3. METODE

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif yang didasarkan dari literatur mengenai pemikiran Heidegger, kecemasan manusia terhadap mortalitas, serta persepsi manusia terhadap fase kehidupan. Sumber data primer merupakan buku karya Heidegger yang berjudul *Being and Time*, serta observasi terhadap manusia dalam kesehariannya dan pengalaman penulis. Data sekunder diperoleh melalui hasil pengolahan pihak kedua, yakni kritik atas pemikiran Heidegger, penelitian mengenai psikologi ruang, psikologi manusia dalam menghadapi kematian baik sebagai penderita ataupun pengamat dalam wujud buku dan jurnal. Metode perancangan diawali dengan penentuan fenomena empati, kemudian mengarah kepada pengguna atau subjek penelitian empati, dan dilakukan studi literatur terhadap fenomena dan subjek yang terlibat. Kemudian ditentukannya tapak atau lokasi yang mendukung tujuan dari rancangan.

4. DISKUSI DAN HASIL

Tapak

Berada di Jl. Mega Kuningan Barat, RT.1/RW.2, Kuningan, Kuningan Tim., Kecamatan Setiabudi, Kota Jakarta Selatan, dengan luas 4.722 m² dibatasi oleh kawasan perkantoran dan hiburan pada bagian utara dan perumahan pada bagian selatan.



Gambar 7. Peta Kelurahan Kuningan Timur
Sumber: openstreetmap.id, 2023

Kelurahan Kuningan Timur berada di Kecamatan Setiabudi, yang merupakan sebuah kecamatan yang terletak di kawasan Jakarta Selatan, terkenal dengan kawasan perumahan kelas atas, pusat bisnis, hotel mewah, dan hiburan. Merupakan salah satu daerah yang tumbuh dengan cepat dan paling dinamis di Jakarta, dengan perekonomian yang terus berkembang dan standar hidup yang tinggi. Daerah ini memiliki perekonomian yang beragam, termasuk sektor keuangan, bisnis, dan hiburan, dengan banyak perusahaan lokal dan internasional yang memiliki kantor pada kawasan ini.

SWOT	STRENGTH <ul style="list-style-type: none">• Lokasi berada di kawasan pusat bisnis, dengan akses yang mudah kepada transportasi publik seperti Transjakarta, MRT dan kereta.• Terkenal dengan berbagai mall kelas atas, restoran, dan fasilitas hiburan, yang mengundang banyak orang kepada area ini.• Memiliki banyak perkantoran sehingga kawasan bersifat ramai pada hari-hari kerja.• Terdapat banyak fasilitas parkir di kawasan.	WEAKNESS <ul style="list-style-type: none">• Pada rush hour, umumnya terjadi kemacetan karena pulangannya orang-orang dari kantor, dapat menghambat akses.• Terdapat banyak bangunan-bangunan tinggi berpotensi menghalangi pencahayaan & udara.• Limited space and potential for congestion during peak hours.• Polusi suara dan udara dari kesibukan kota dapat berpotensi mengganggu pengalaman dalam tapak.
OPPORTUNITIES <ul style="list-style-type: none">• Lokasi berada di kawasan pusat bisnis, menjadikan orang-orang yang hidup dalam keseharian pekerjaannya sebagai target.• Lokasi berada di dekat jalan arteri sehingga memudahkan pencapaian.• Fasilitas seni di sekitar dapat menjadi subjek kolaborasi, seperti Ciputra Artpreneur Museum, LATAR, MOJA.	SO <ul style="list-style-type: none">• Potensi tinggi mendapatkan pengunjung dengan tapak di kawasan ramai.• Potensi menjadi salah satu tujuan wisata turis ataupun wisatawan lokal karena fasilitas sekitar dan kemudahan transportasi.• Kawasan memiliki jumlah pejalan kaki yang relatif banyak.	WO <ul style="list-style-type: none">• Kemacetan dapat menjadi penghambat keinginan mengunjungi.• Kenyamanan berpotensi terganggu karena berada di tengah kesibukan kota.
THREATS <ul style="list-style-type: none">• Bangunan-bangunan tinggi yang mengurangi visibilitas.• Kawasan memiliki harga lahan yang cukup tinggi dapat menjadi tantangan untuk proyek.	ST <ul style="list-style-type: none">• Kompetisi dengan fasilitas komersil sekitar• Keperluan pemasaran yang tepat agar menanggulangi kurangnya visibilitas	WT <ul style="list-style-type: none">• Keramaian menimbulkan kebutuhan keamanan yang ditingkatkan• Bangunan tinggi di sekitar menjadi potensi penghambat utama

Gambar 8. SWOT Tapak
Sumber: Penulis , 2023

Berada di segitiga emas Jakarta yang merupakan distrik bisnis pusat terbesar di Jakarta, dengan sebagian besar gedung pencakar langit tertinggi di Jakarta berada di sini. Segitiga ini dibentuk oleh beberapa jalan utama Jakarta, yakni Jalan M. H. Thamrin (Jembatan Dukuh Atas s.d. Bundaran Bank Indonesia)-Jalan Jenderal Sudirman (Jembatan Dukuh Atas s.d. Bundaran Senayan), Jalan H. R. Rasuna Said (Jembatan Menteng s.d. Persimpangan Kuningan), dan Jalan Jenderal Gatot Subroto (Simpang Susun Semanggi s.d. Persimpangan Kuningan). Manusia tenggelam dengan kesibukan dari perkantoran dan kesenangan sementara dari fasilitas hiburan, rancangan hadir sebagai sebuah kontras dari gemerlapnya kehidupan kota dengan ketenangan yang mendukung refleksi terhadap kehidupan.



Gambar 9. Segitiga Emas Jakarta

Sumber: https://www.sewakantorcbd.com/_nuxt/img/goldenTriangle2.c17010e.png, 2023

Konsep

Letak tapak yang berada pada kawasan perkantoran dan hiburan menimbulkan ketenggelaman dalam keseharian bagi orang-orang yang menjalani aktivitasnya dalam kawasan ini, menjadi menjalankan rutinitas sehari-hari tanpa menyadari keberadaannya secara utuh. Orang-orang yang bekerja mencari nafkah menjalani kebiasaannya bekerja di perkantoran setiap hari, dan yang mencari hiburan menghabiskan waktu di *club* atau *lounge* melakukan kegiatan yang seringkali superfisial menghilangkan makna dalam kesehariannya. Rancangan ini hadir sebagai kontras antara kesibukan dan gemerlap kehidupan kota dengan ketenangan yang mendukung refleksi terhadap kehidupan dan keberadaan manusia dengan menterjemahkan konsep-konsep pemikiran Heidegger sebagai sebuah pengalaman spasial.

Program

Rancangan memiliki empat program utama, yakni: *Cycle of Life*; Kawasan keruangan yang membawa pengunjung dalam perjalanan fase-fase kehidupan, mendorong pemikiran terhadap hidup yang pernah, sedang, dan akan dijalani. *Facing Death*; Kawasan keruangan yang membawa pengunjung dalam perjalanan fase-fase menghadapi kematian, mendorong pemikiran terhadap akhir dari keberadaan, keterbatasan akibat mortalitas. *Memorial of Existence*; Area 'rekaman' dari cara pengunjung berada-di-dunia, diletakkan di kawasan kontemplatif sebagai ujung dari perjalanan. Pengunjung dapat membaca dan meninggalkan rekaman keberadaan mereka yang akan disimpan secara permanen. *Digital Public Journal*; Dengan bantuan *Artificial Intelligence* pesan-pesan mengenai berada-di-dunia dari orang-orang di sekitar dunia yang telah dimasukkan melalui sebuah aplikasi/situs akan dikurasi dan ditampilkan sesuai dengan bagian-bagian dari 'Cycle of Life' dan 'Facing Death' dalam bentuk teks, audio, ataupun video. Menjadi pengikat keseluruhan rancangan.

Cycle of Life terdiri dari empat bagian, yakni: *Birth/Childhood*; Dengan pengalaman sebagai anak-anak yang suka bermain, penuh dengan keingintahuan, kepolosan, maka direpresentasikan dengan ruang yang berinteraksi dengan pengunjung melalui bentuk, seolah mengajak untuk bermain dengan spasialitas yang disediakan. Membuat elemen spasial yang dapat digunakan untuk aktivitas-aktivitas seperti duduk, memanjat, tiduran, dan lainnya. *Adolescence*; Dengan pengalaman sebagai remaja yang mencari jati diri serta melawan dalam fase transisi kepada dewasa yang sementara, terdapat papan-papan yang terbuat dari *fiber cement*, setiap papan terletak pada sebuah poros di lantai yang memungkinkannya untuk diputar oleh pengunjung, sehingga pengunjung dapat mengubah ruang yang terbentuk dari modul papan. Disediakan juga cat air, spray, dan kapur untuk pengunjung melukis/menggambar pada papan, dan akan dihapuskan oleh hujan. *Adulthood*; Dengan pengalaman sebagai seorang dewasa yang hidup secara terstruktur dan keinginan untuk membangun hubungan serta wawasan, maka dihadirkan pengalaman spasial yang geometris dan tegas, menjadi area komunal dan co-working sekaligus perpustakaan kecil. *Elderhood*; Dengan pengalaman sebagai seorang lansia yang hampir meraih ujung hidupnya, membutuhkan istirahat, dan menginginkan ketenangan, maka disediakan sebuah taman dimana pengunjung dapat beristirahat sejenak. Menjadi titik transisi menuju area kematian.

Facing Death terdiri dari lima bagian, yakni: *Denial*; Dengan penolakan yang bersifat melarikan diri dari kenyataan, maka dibuat sebuah ruang dengan jalan keluar yang jelas namun tertutup, dikomunikasikan melalui pencahayaan dari bukaan yang mengarah kepada pintu keluar yang tertutup oleh dinding. Terdapat juga elemen audiovisual dan tempat istirahat sebagai distraksi. *Anger*; Dengan amarah yang bersifat menyedihkan, memusingkan, dan melepaskan perasaan tersebut, maka dibuat sebuah ruang luas dengan dinding beton yang rusak memperlihatkan bata, ruangan dibuat untuk menimbulkan gema dan terdapat furnitur-furnitur rusak di dalam ruangan, mengundang pengunjung untuk menciptakan kekacauan melalui gema ataupun merusak furnitur. *Bargaining*; Dengan penawaran yang bersifat menghadapi kenyataan dengan setengah hati, masih mencari jawaban alternatif, maka dibuat sebuah ruang dengan lorong utama yang menjadi jalur menuju jalan keluar, namun terdapat lorong yang bercabang yang hanya akan membawa pengunjung melalui perjalanan yang lebih panjang menuju kembali ke lorong utama. *Depression*; Dengan depresi yang bersifat menerima kenyataan apa adanya namun dengan kekosongan, gelap, dingin, menyendiri dan membutuhkan, maka dibuat sebuah ruang kosong dengan cahaya minimal, serta jalur panjang dan sempit dengan air disekitarnya. *Acceptance*; Dengan penerimaan sebagai titik akhir dari perjalanan menghadapi mortalitas, menghadapi kenyataan dengan keterbukaan, maka terdapat sebuah ruang yang menjadi area Memorial of Existence, dimana orang-orang dapat mengalami cara orang lain berada di dunia ini. Menghubungkan kepada jembatan dengan view kepada kota disekitarnya dan menara

pencakar langit yang berdiri tinggi, serta view reflection pool dari jembatan yang hanya akan menunjukkan pengunjung dan langit sebagai refleksi kepada diri sendiri.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dalam kota metropolitan seperti Jakarta, dimana manusia dikejar oleh rutinitas yang tidak bisa dihindari, serta hadirnya berbagai bentuk pelarian yang bersifat sementara seperti *club*, *bar*, *lounge*, dan lainnya, seringkali orang-orang jatuh kedalam kesehariannya tanpa sadar akan keberadaannya secara utuh, menjadi kehilangan makna dalam rutinitas yang dijalani. Dengan menghadirkan *Sorge-Heiligtum*, diharapkan warga dan orang-orang yang mendatangi kawasan Setiabudi dapat beristirahat sejenak dan kembali memberikan makna kepada keseharian yang mereka jalani, sekaligus dapat dimanfaatkan untuk aktivitas-aktivitas tertentu sewajarnya sebuah rancangan.

Saran

Riset yang dilakukan untuk rancangan mengenai keberadaan dan eksistensi sepenuhnya sangat memberikan fokus terhadap pemikiran Heidegger, namun beliau bukanlah tokoh satu-satunya yang membicarakan tentang fenomena ini, tetapi jika menggunakan pemikiran banyak tokoh berpotensi menyulitkan pembaca dalam mengerti hal yang ingin disampaikan. Ada baiknya jika dapat menarik konklusi dari pemahaman berbagai tokoh menjadi satu definisi.

REFERENSI

- Alter, A. (2013). *Drunk Tank Pink: And Other Unexpected Forces That Shape How We Think, Feel, and Behave*. Penguin Group.
- Decety, J., & Jackson, P. L. (2004). Behavioral and Cognitive Neuroscience Reviews 3. *The Functional Architecture of Human Empathy*, 71-100.
- Hardiman, B. F. (2003). *Heidegger dan Mistik Keseharian*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Heidegger, M. (1996). *Being and Time*. (J. Stambaugh, Trans.) State University of New York Press.
- Ickes, W. (1993). Empathic Accuracy. *Journal of Personality* 61:4, 587-610.
- Kruger, R. (2008). Design and Empathy. *South African Journal of Art History*.
- Patria, A., Putra, D., & Lukito, Y. N. (2018). Architect and Empathy: The Importance of Human Experience in Architectural Design. *International Journal of Built Environment and Scientific Research*, 47-54.
- Sternberg, E. M. (2009). *Healing Spaces: The Science of Place and Well-Being*. Harvard University Press.