

PENERAPAN KONSEP DESAIN SIMBIOSIS EMPATI-MUTUALISTIK TERHADAP HUBUNGAN ANTARA MANUSIA DAN KUCING DALAM ARSITEKTUR

Vanessa Raharja¹⁾, Alvin Hadiwono^{2)*}

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara,
vanessa.315190012@stu.untar.ac.id

^{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

Hubungan timbal balik antara manusia dan kucing sudah terbentuk sejak zaman neolitikum, dan berada pada puncak mutualisme pada masa pemerintahan Mesir Kuno. Kemajuan teknologi menyebabkan hubungan lama antara manusia dan kucing menjadi rusak, karena perannya yang tergantikan. Hal ini berkontribusi atas peningkatan kucing liar di wilayah perkotaan, salah satunya Jakarta. Kucing yang berkeliaran merusak lingkungan tapi juga ditindas oleh masyarakat. Sampai saat ini permasalahan mengenai kucing liar belum dapat ditangani secara optimal oleh pemerintah. Sedangkan masyarakat seharusnya turut berkontribusi dalam penanganan kucing dengan respon yang lebih bijak. Untuk itu, penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk menghasilkan ruang berempati dimana manusia dan kucing dapat saling berinteraksi. Sehingga program dalam perancangan akan saling berhubungan dan terkait, menunjukkan bagaimana manusia dan kucing saling berempati satu sama lain. Penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif pendekatan kualitatif, serta metode perancangan konsep dengan pendekatan simbiosis mutualistik. Perancangan juga akan dipengaruhi dengan budaya dari Mesir Kuno sebagai bentuk peninggalan hubungan antara manusia dan kucing yang mutualistik. Hal ini diwujudkan dengan program konkrit yang dapat membuat pengunjung merasakan pengalaman baru dalam ruang yang dapat mengoptimalkan interaksi antara sejarah, manusia dan kucing. Pegawai kantor, anak muda, dan keluarga menjadi target utama dalam program perancangan ini. Terkait dengan hal ini, lokasi perancangan berada di Kecamatan Mampang Prapatan, kelurahan Bangka yang merupakan kawasan seni budaya, wisata, sekaligus area bisnis perkantoran.

Kata kunci: empati; mutualistik; penyembuhan; perspektif kucing; simbiosis

Abstract

The reciprocal relationship between humans and cats has been formed since the Neolithic era and reached its peak of mutualism during the reign of Ancient Egypt. Technological advancements have disrupted the long-standing relationship between humans and cats as their roles have been replaced. This has contributed to the increase in feral cats in urban areas, including Jakarta. Stray cats roaming around not only damage the environment but also face mistreatment from society. Up to now, the issue of feral cats has not been optimally addressed by the government. However, the community should also contribute to cat management with a more thoughtful response. Therefore, this research is conducted with the aim of creating an empathetic space where humans and cats can interact with each other. The design program will be interconnected and related, demonstrating how humans and cats can empathize with one another. This research will be conducted using a descriptive qualitative approach and a design concept method with a mutualistic symbiosis approach. The design will also be influenced by the culture of Ancient Egypt as a remnant of the mutualistic relationship between humans and cats. This will be realized through concrete programs that can provide visitors with new experiences in a space that optimizes the interaction between history, humans, and cats. Office workers, young adults, and families are the primary target audience for this design program. In relation to this, the design location is situated in the Mampang Prapatan District, Bangka Sub-district, which is an area of arts, culture, tourism, and office businesses.

Keywords: cat perspective; empathy; healing; mutualistic; symbiosis

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Manusia dan kucing sudah membentuk hubungan mutualisme sejak 10.000 tahun SM ketika manusia mulai bercocok tanam. Kucing sebagai makhluk hidup membutuhkan makanan dan manusia perlu menjaga lumbungnya dari pengerat. Perlahan kucing mulai berkeliaran di sekitar manusia, dan tinggal bersama manusia. Hubungan antara manusia dan kucing berada pada puncaknya pada 3.500 SM tepatnya pada masa kejayaan Mesir Kuno. Kucing banyak berjasa dan sangat berpengaruh dalam kehidupan di Mesir Kuno. Pada masanya, kucing diagungkan dengan adanya dewi manusia berkepala kucing, yang menandakan bahwa dewi tersebut memiliki karakteristik yang serupa dengan kucing. Seiring berjalannya waktu, teknologi mulai berkembang sangat pesat hingga pertumbuhannya tidak seimbang dengan alam. Begitu pula peran kucing yang mulai digantikan oleh teknologi yang lebih praktis dan mudah. Manusia mulai melupakan makna pada hal-hal kecil dan lebih berfokus pada teknologi. Sebagian orang mulai meninggalkan cara yang tradisional dengan menelantarkan kucing di jalan. Sayangnya, ini bukanlah tindakan yang bijak dan menjadi awal dari malapetaka bagi manusia maupun kucing itu sendiri.

Kucing yang ditelantarkan di jalan berkeliaran tanpa pengawasan dan berkembang biak tidak terkontrol, hal ini mempengaruhi kebutuhan makan mereka yang semakin besar dan mulai memakan banyak satwa liar secara sembarangan. Menurut Dinas Ketahanan Pangan, Kelautan dan Pertanian, jumlah kucing di Jakarta pada tahun 2021 diterka mencapai 2.8 juta ekor (Admin, KumparanNews, 2019). Keberadaan mereka yang sakit dan kotorannya yang sembarangan akhirnya merusak ekosistem lingkungan dan menjadi salah satu pemicu stress di kota besar dengan tingkat stres yang sudah tinggi. Hal ini membuat sebagian orang tidak menyukai kucing liar dan malah menindas kucing liar di sekitar mereka agar tidak Kembali dan mengotori lingkungan. Hubungan antara manusia dan kucing yang awalnya bersifat mutualistik malah berakhir ironis dengan hubungan mereka yang destruktif. Hal ini menjadi perhatian perancang dalam berempati dan yang melatarbelakangi perancangan ini. Oleh karena itu, dibutuhkan ruang interaksi antara kucing dan juga manusia untuk saling mengenal dan memenuhi kesejahteraannya masing-masing. Masyarakat modern perlu mempelajari dan memahami sejarah bagaimana masyarakat mesir kuno melihat kucing dan cara mereka merespon. Pada penelitian ini, perancangan dilakukan di Kecamatan Mampang Prapatan, yang merupakan kawasan sejarah dan budaya di Jakarta Selatan yang dikenal dengan karakternya terawat dan banyak tempat terbuka hijau.

Rumusan Permasalahan

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap hubungan antara manusia dan kucing, permasalahan utamanya terletak pada rendahnya empati masyarakat terhadap kucing. Kesejahteraan kucing yang rendah turut memengaruhi kesejahteraan manusia, terutama terhadap kondisi kesehatan lingkungan yang terancam. Oleh karena itu, dibutuhkan adanya strategi desain yang dapat memberikan ruang bagi manusia dan kucing untuk saling memahami dan meningkatkan rasa kepedulian masyarakat terhadap kucing.

Tujuan

Adapun tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan konsep perancangan ruang berempati, bagi manusia dan kucing agar dapat saling berinteraksi dan memberikan manfaat mereka satu sama lain, serta memberikan pengalaman ruang mengenai kehidupan Mesir Kuno yang terikat dengan kucing sebagai media refleksi. Dengan ini manusia dan kucing dapat membentuk hubungan baru yang berbasis dari kacamata sejarah kucing di Mesir Kuno. Penelitian diharapkan dapat menjadi awal baru bagi manusia untuk menentukan tindakan yang lebih bijak terhadap kucing liar.

2. KAJIAN LITERATUR

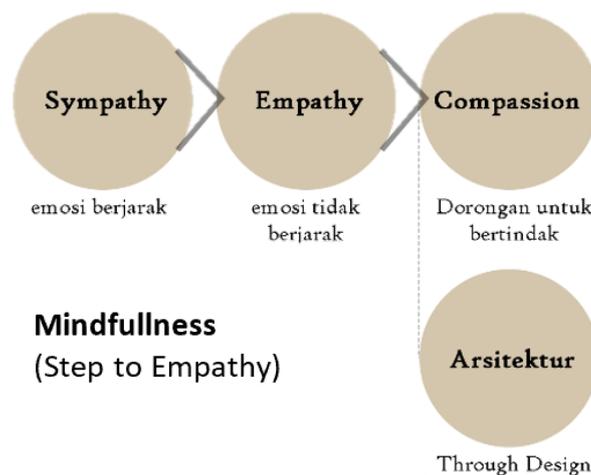
Empati

Empati berasal dari kata *“empathia”* artinya ikut merasakan. Empati dideskripsikan sebagai sebuah emosi yang muncul secara spontan, kognitif dan disengaja (Agustin, 2022). Istilah empati menunjuk pada sensitivitas, mengerti perasaan atau keadaan psikologi seseorang.

Tabel 1. Kemampuan Empati Yang Dapat Disebut Sebagai Bagian Dari Kecerdasan Emosional

Kemampuan Empati	Ciri-ciri
Empati kognitif	Kemampuan untuk secara aktif mendengarkan orang lain dengan penuh perhatian. Seseorang harus dapat memusatkan perhatian pada orang lain dan memperhatikan masalah yang mereka hadapi.
Empati afektif	Kemampuan untuk mengambil sudut pandang orang lain. Dengan melihat masalah dari perspektif orang lain, seseorang dapat menerima perbedaan dan memahami cara pandang yang berbeda.
Empati belas kasih	Kepekaan terhadap perasaan orang lain. Seseorang dapat membaca dan memahami perasaan orang lain melalui komunikasi verbal dan non-verbal, termasuk ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan intonasi suara.

Sumber: Goleman, 1996

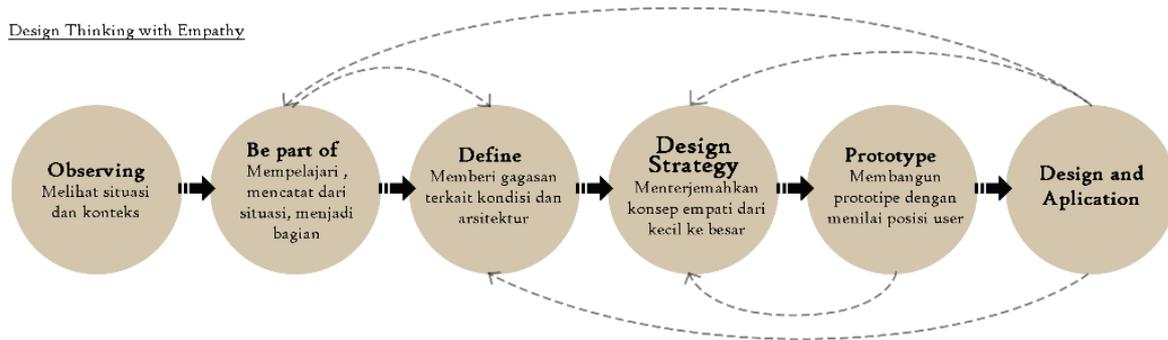


Gambar 1. Skema Empati

Sumber: Seminar Realrich Sjarief, 2023

Penggunaan sifat empati dalam desain merupakan pendekatan oleh desainer kepada pengguna dengan memperhatikan perasaan pengguna terhadap suatu produk. Dalam artikel *Spark Innovation Through Empathic Design* (1997) oleh Rayport dan Leonard Barton, keduanya mengidentifikasi lima langkah kunci dalam desain empatik, yaitu observasi, pengambilan data, refleksi dan analisis, brainstorming untuk solusi, mengembangkan model desain. Arsitektur empatik dipahami sebagai produk karya perancangan dan perencanaan yang diwujudkan untuk pemenuhan kesejahteraan manusia. Berbeda dengan hegemoni arsitektur sebagai produk dan komoditas kapital yang mengesankan eksklusivitas, arsitektur empatik dilihat sebagai jalan untuk memanusiaakan manusia dan berfokus pada kesejahteraan manusia (Priatman, 2012).

Design Thinking with Empathy



Gambar 2. Skema Proses Desain dengan Empati
Sumber: Seminar Suwardana Winata, 2023

Kucing

Kucing (*Felis catus*) disebut juga kucing domestik merupakan mamalia karnivora yang merujuk pada hewan yang sudah dijinakkan. Kucing merupakan salah satu hewan terpopuler di dunia dengan jumlah sekitar 600 juta ekor di dunia (2019). Menurut data Dinas Ketahanan Pangan, Kelautan dan Pertanian, jumlah kucing yang terdata di Jakarta pada tahun 2018 mencapai 29 ribu ekor (belum termasuk kucing liar) dan diterka menjadi 2.8 juta ekor pada tahun 2021 (Admin, KumparanNews, 2019).

Tabel 2. Sejarah Kucing dan Hubungannya dengan Manusia

Tahun/Masa	Jenis Kucing	Keterangan	Hubungan
12.000.000 SM-Prasejarah	Liar	Kucing liar mencari makan di alam	Tidak saling berhubungan
10.000 SM – Bercocok Tanam	Domestikasi lv 1	Kucing mulai mencari makan di sekitar pemukiman manusia, sekaligus membantu menjaga lumbung padi dari pengerat	Mutualisme
3.500 SM – Mesir Kuno		Kucing tinggal bersama manusia serta banyak membantu dalam kehidupan masyarakat mesir kuno. Kucing sangat dihargai dan diagungkan pada masa ini. Kucing dianggap membawa keberuntungan karena menjauhkan ular	Mutualisme (puncak)
1000 SM		Kucing domestik mulai dijual di seluruh dunia secara rahasia	Komensalisme
400 M	Domestikasi lv 2	Peradaban bangsa Romawi memperkenalkan kucing ke Eropa. Kucing dianggap sebagai hewan suci dan dibiarkan berkeliaran bebas di sekitar kuil suci	Komensalisme
1400 M		Kucing mulai diasosiasikan dengan sihir dan dianggap penyihir sehingga terjadi pembantaian kucing secara masal. Namun hal ini kemudian disesali dengan munculnya “black death” akibat overpopulasi pengerat	Parasitisme
1700 M		Kucing dibawa ke dalam kapal Amerika untuk membantu wabah tikus dan menjadi populer di kalangan orang Amerika	Mutualisme
1800 M	Domestikasi Lv 2 dan	Kucing menjadi hewan peliharaan populer di Inggris, Namun sebagian	Parasitisme

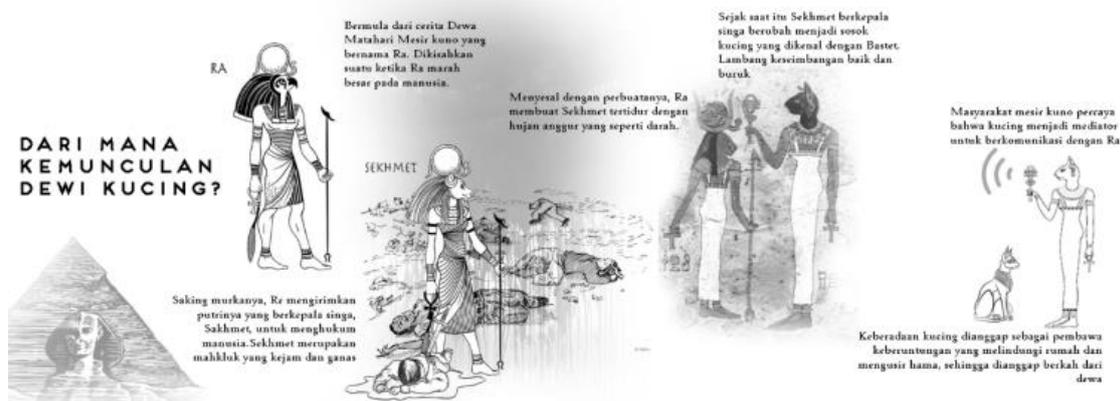
1927 M	Jalanan (stray)	ditinggalkan dan dianiaya dengan kejam. Mulai banyak kucing yang hidup di jalan. Kekejaman kucing mulai menjadi masalah, sehingga mulai dibentuk perlindungan untuk kucing. Hanya sebagian yang dapat dibantu, dan sebagian masih mengalami kekerasan hewan	
Sekarang		Semakin banyak kucing terlantar di jalan yang tidak mendapat akomodasi mulai berkembang biak dan menimbulkan overpopulasi kucing di jalan. Hal ini menyebabkan rusaknya ekosistem lingkungan dan peningkatan kekerasan kucing	Destruktif

Sumber: *Cats Protection*, 2018 (<https://www.cats.org.uk/>)

Dari sejarah ini dapat dilihat bahwa manusia dan kucing saling berhubungan dan melekat dalam ekosistem kehidupan masyarakat. Meskipun teknologi dapat menggantikan peran kucing dalam menangkap pengerat, namun populasi kucing liar yang berlebihan membuat manusia dan kucing menjadi semakin terikat, sehingga diperlukan campur tangan yang besar dari manusia.

Kucing Mesir Kuno

Orang-orang Mesir Kuno sangat menyukai kucing, hal ini dapat dilihat dari banyaknya peninggalan dan artefak berbentuk kucing. Hal ini dikarenakan masyarakat Mesir Kuno mengapresiasi kemampuan kucing untuk menangkap pengerat dan melindungi mereka dari ular berbisa yang saat itu dianggap mematikan. Kucing merupakan hewan suci dengan adanya dewi berkepala kucing, yaitu Bastet. Sebagian besar dewa dewi Mesir Kuno memiliki bentuk tubuh hewan, yang karakteristik sifat dewa tersebut.



Gambar 3. Asal Usul Dewi Bastet dan Hubungannya dengan Dewa Lain

Sumber: Penulis, 2023

Tabel 3. Lima Aspek Persona dari Dewi Bastet Sebagai Lambang Keseimbangan Baik dan Buruk

Aspek	Penjelasan
<i>Goddess of fertility dan motherhood</i>	Kucing mampu menghasilkan anak dalam jumlah besar, sehingga hal ini dilihat sebagai simbol kesuburan. Bastet juga dipercaya melindungi wanita ketika melahirkan dan digambarkan sebagai sosok ibu yang lembut dan perhatian.

<i>Protector of the home</i>	Bastet melindungi rumah dari hama dan roh jahat. Ia dipercaya menjaga keluarga dan memastikan keselamatan dan kesejahteraan manusia.
<i>Goddess of pleasure and desire</i>	Bastet sering diasosiasikan dengan kekuatan yang diyakini dapat meningkatkan potensi seksual seseorang. Gambarnya terkadang digunakan dalam seni dan sastra erotis.
<i>Goddess of joy and celebration</i>	Peran Bastet berkembang mencakup aspek musik, tarian, dan kegembiraan. Bastet memiliki pesta/festival yang diadakan setiap tahun untuk menghormatinya.
<i>Goddess of strength</i>	Bastet merupakan seorang pejuang sengit yang berperang mengalahkan ular Apep yang dilambangkan sebagai simbol kekacauan dan kehancuran di Mesir Kuno.

Sumber: Málek, 1993

Tabel 4. Perbandingan Perilaku Manusia Terhadap Kucing di Mesir Kuno dan Masa Modern

Mesir Kuno	Modern
Kucing dianggap sebagai hewan suci dan dihormati sebagai dewa. Kucing sering muncul dalam seni dan mitologi Mesir Kuno	Kucing dianggap sebagai hewan peliharaan biasa dan tidak lagi dianggap sebagai dewa.
Kucing diperlakukan dengan sangat baik dan dianggap sebagai anggota keluarga. Mereka diberi makanan yang baik dan dijaga dengan baik	Meskipun kucing masih dianggap sebagai hewan peliharaan yang disayangi, beberapa kucing masih mengalami perlakuan yang buruk dan kekerasan.
Kucing dijaga dengan baik karena mereka membantu dalam mengendalikan tikus dan hama lainnya di rumah	Beberapa orang menggunakan racun atau perangkap untuk mengendalikan tikus, sehingga mengurangi kebutuhan akan kucing sebagai pengendali hama.
Kucing dimakamkan dengan penuh kehormatan dan dianggap sebagai makhluk yang layak dihormati bahkan setelah mati. Kucing dianggap dapat memandu arwah pemiliknya ke alam baka	Beberapa kucing hanya dikremasi atau dikebumikan tanpa upacara pemakaman yang memadai.

Sumber: Penulis, 2023

Mesir Kuno mengajarkan masyarakat modern untuk memahami hubungan antara manusia dan hewan (mengingat mereka hidup bersama hewan selain kucing, seperti baboon, monyet, anjing, dll). Sebagai manusia kita dapat merefleksikan warisan budaya mesir kuno dengan mengingatkan diri untuk menghargai binatang, seperti halnya kucing.

Perspektif Kucing terhadap Ruang

Kengo Kuma dan timnya melakukan penelitian, "A Plan for Tokyo, 2020: Five Purr-fect Points for Feline Architecture" yang menganalisis bagaimana kucing bergerak melalui ruang. Menurut Kuma, tidak seperti manusia, kucing berkeliaran bebas di kota, dan masih tetap waspada terhadap zona aman dan berbahaya. Menjaga jarak dari hewan lain merupakan naluri mendasar mereka untuk bertahan hidup. Ideologi ini berkorelasi dengan pola perilaku manusia setelah pandemic COVID-19. Dengan mengadopsi sudut pandang cerdas kucing mengenai batas ruang, orang-orang akan dapat melangkah keluar mengalami kehidupan perkotaan dengan kewaspadaan dan kepekaan terhadap orang lain (Admin, Kuma Kengo: Five Purr-fect Points for a New Public Space, 2021).

Tabel 5. Lima Aspek Pendekatan Ruang Publik dari Sudut Pandang Kucing

Aspek	Pandangan Kucing	Penerapan Arsitektur
Hole	Kucing suka bersembunyi di tempat kecil dan tersembunyi seperti di bawah meja atau di dalam kotak	Penggunaan ruang kosong yang kecil dan tertitip untuk menciptakan rasa aman dan nyaman bagi pengunjung

Particle	Kucing seringkali memainkan bola dan mainan kecil dan juga ruang dengan butiran partikel, bukan ruang datar	Penggunaan benda kecil atau aksesoris menambahkan dimensi visual dan kesan interaktif yang menyenangkan bagi pengunjung
Softness	Kucing suka untuk tidur di tempat yang empuk dan nyaman	Penggunaan bahan dan tekstur yang lembut dan nyaman, menciptakan ruang yang ramah dan mengundang
Oblique	Kucing seringkali melompat dan memanjat di atas objek dengan sudut dan garis miring	Penggunaan sudut dan garis miring dalam desain ruang untuk menciptakan ruang yang dinamis dan menarik (menggambarkan "chaotic" keadaan alami lingkungan)
Time	Kucing suka memperhatikan lingkungan sekitar, terutama pergerakan benda dan orang	Arsitektur berbasis skala manusia dengan sentuhan manusia, menciptakan ruang yang nyaman dan bermakna bagi orang-orang (umumnya pada bangunan tua).

Sumber: Kengo Kuma Exhibits di MOMAT, 2020

Arsitektur Simbiosis Mutualistik

Simbiosis berasal dari bahasa Yunani *`sumbiōsis`* artinya *'a living together'*, dengan kata dasar *`sumbios`* berarti *'companion'* dalam bahasa Inggris. *Companion* juga diartikan sebagai seseorang dengan kawannya yang menghabiskan banyak waktu bersama, yang berarti terdapat dua makhluk yang hidup bersama karena kepentingan tertentu. Dalam studi, ideologi kosmologi mengenai simbiosis dibagi menjadi tiga kategori.

Tabel 6. Tiga Elemen Pembentuk Entitas yang Berkembang Melalui Waktu dan Proses Pengetahuan

Elemen	Penjelasan
Pengetahuan	Memperdalam pemahaman mengenai metode desain yang melibatkan proses kognitif.
Kebiasaan	Mempelajari praktik-praktik yang terkait dengan proses desain.
Fenomena	Mengkaji bentuk dan komposisi fenomena-fenomena yang terjadi.

Sumber: Ajeel dan Hamza, 2019

Disertasi Kisho Kurokawa yang diterbitkan pada tahun 1991, berjudul *"Intercultural Architecture: The Philosophy of Symbiosis"* mengusulkan pendekatan yang menekankan kepentingan perbedaan/keanekaragaman budaya. Seorang arsitek bertanggung jawab untuk merancang bangunan yang dapat mencerminkan nilai budaya dan tradisi masyarakat yang menggunakannya (filosofi simbiosis). Kisho percaya bahwa arsitektur dapat menjadi media promosi dialog dan pemahaman antar budaya.

Tabel 7. Prinsip dalam Menyajikan Pemikiran oleh Kisho

Prinsip	Penjelasan
Gabungan budaya	Keterkaitan dinamis antara berbagai bentuk fisik, gaya hidup, kebiasaan, sensitivitas estetika, dan ide-ide yang tidak berwujud. Ketika dua unsur budaya digabungkan, mereka tetap independen namun saling memberikan manfaat satu sama lain.
Sejarah masa lalu	Sekarang, masa depan, Arsitektur modern, memaparkan waktu sebagai piramid yang terdiri dari 3 lapis. Menurut Kisho, arsitektur merupakan evolusi dari masa lampau, sekarang, dan masa depan, hal ini melalui proses metabolisme atau pematangan.

Simbiosis Sejarah dan Sekarang	Merupakan konsep yang terinspirasi dari simbiosis waktu (<i>diachronicity</i>). Prinsip ini melihat masa lalu dari sudut pandang filosofi simbiosis, menggambarkan simbol dan elemen arsitektural yang kemudian diubah menjadi bentuk dan makna baru pada masa sekarang.
Simbiosis Interior dan Eksterior,	Mengacu pada ruang perantara dalam budaya Jepang yang berfungsi sebagai ruang antara. Kunci penting dalam hal ini adalah memahami filosofi simbiosis, dimana hubungan tersebut harus dinamis dan berubah seiring waktu.
Simbiosis Manusia dan Teknologi	Menggambarkan hubungan antara manusia dan teknologi sebagai dua hal yang berbeda. Perbedaan ini menjadi dasar pemikiran simbiosis dalam arsitektur modern antara aspek spiritual dan perwujudannya secara fisik.
Simbiosis Manusia dan Alam	Mencakup hubungan antara manusia dan alam, termasuk buatan manusia. Alam merupakan ciptaan Tuhan, sedangkan karya manusia bersifat artifisial yang perlahan akan kembali menjadi bagian dari alam.

Sumber: Kurokawa (1994)

Dalam konteks ini, prinsip simbiosis Kisho Kurokawa yang akan digunakan adalah yang pertama. Dengan dilakukannya penggabungan budaya dari perilaku manusia dan perilaku kucing yang kemudian akan digambarkan dalam bentuk ruang.

3. METODE

Metode Perancangan

Metode penelitian yang digunakan merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif terbagi atas data primer dan data sekunder. Data primer adalah data otentik terkait proyek yang diambil oleh peneliti secara langsung dari objek penelitiannya, tanpa diperantarai oleh pihak ketiga. Pencarian data primer dilakukan dengan melakukan survei lapangan di kawasan Jakarta Selatan, tepatnya daerah kelurahan Bangka (Kemang) untuk mengobservasi lingkungan sekitar dan melakukan wawancara dengan beberapa pihak, yakni warga sekitar Kemang dan pihak yang sering melakukan interaksi dengan kucing. Data sekunder merupakan jenis data yang diperoleh dan digali melalui hasil pengolahan pihak kedua. Data sekunder mencakup dokumen-dokumen resmi pada instansi terkait, buku-buku, hasil-hasil penelitian yang berwujud laporan, seperti buku yang berjudul *Cat's in Ancient Egypt* yang mengisahkan tentang peran kucing yang besar dalam kehidupan masyarakat Mesir Kuno. Setelah data mentah didapatkan, dilanjutkan dengan menganalisis data. Hasil analisis ini nantinya akan menjadi acuan dan pedoman dalam perancangan.

4. DISKUSI DAN HASIL

Subjek Empati

Subjek pada perancangan ini terkait dengan manusia dan kucing yang secara spesifik ditujukan pada kucing liar dan masyarakat dari generasi milenial dan Z, yaitu keluarga muda dengan ekonomi menengah keatas, pelajar, dan pekerja kantor. Pendekatan simbiosis yang digunakan menjadi salah satu dasar pemilihan subjek pengguna desain arsitektur. Hal ini dikarenakan kebutuhan akan keterbukaan terhadap budaya baru, yaitu budaya ruang kucing dan ruang manusia.

Observasi dan Wawancara

Dalam mendalami hubungan antara manusia dan kucing, dilakukan observasi site, wawancara di *cat café* dan PUSKESWAN karena kegiatan mereka sehari-hari yang selalu bersama hewan, terutama kucing

Tabel 8. Narasumber dan Rangkuman Wawancara

Nama	Lokasi	Hasil Wawancara
Deswarni (Koordinator Operasional)	PUSKESWAN Pasar Minggu Jakarta Selatan	<p>PUSKESWAN merupakan unit pelayanan kesehatan hewan dengan 4 fungsi utama yaitu pelayanan klinik, pelayanan laboratorium, observasi rabies, dan pelayanan <i>shelter</i>. Letak PUSKESWAN dekat ragunan dan dianggap cukup strategis untuk pelayanan hewan, karena berada di pinggiran Jakarta. Saat ini <i>shelter</i> mampu menampung ±200 ekor kucing lair yang didapatkan dari SUDIN tiap wilayah administrasi DKI Jakarta. Berdasarkan tanggapan pemerintah terhadap kucing liar, diperlukan adanya sterilisasi pada kucing yang sudah melahirkan satu kali untuk menahan angka populasi dan dikandangkan, agar tidak berkeliaran sembarangan di jalan raya. Kucing yang berkeliaran sembarangan dapat membahayakan pengendara dan kucing itu sendiri.</p> <p>Sebelum kucing liar masuk ke dalam penampungan, terdapat beberapa Tahapan yang harus dilaksanakan, yaitu registrasi, diagnosa penyakit dan vaksinasi, karantina, pengobatan, setelah itu masuk ke <i>shelter</i>. <i>Shelter</i> ini pun berupa taman outdoor yang terbuka, sehingga kucing bermain secara berkelompok, kucing dipisahkan untuk yang jantan, betina, dan anakan. Setiap pagi, kandang dibersihkan dan dilakukan <i>checkup</i> kesehatan, untuk menghindari penyebaran penyakit. Demikian, PUSKESWAN dapat memenuhi 5 prinsip kesejahteraan hewan. Pada akhirnya kucing yang ditampung dapat diadopsi.</p>
(Pramusaji)	Cat Café Groovy Kemang Jakarta Selatan	<p><i>Cat Café Groovy</i> ini merupakan cabang lanjutan dari <i>Groovy pet hotel</i>. Sebagai pet hotel, banyak pemilik kucing WNA yang suka menitipkan kucingnya di sana. Namun seringkali pemilik tidak kembali dan mengambil perawatan kucingnya. Kucing-kucing yang terlantar dari pet hotel dipindahkan ke <i>cat café</i> ini dan dimanfaatkan sebagai atraksi wisata kuliner dan komersil. Untuk saat ini kucing yang ditampung di <i>cat café</i> terdapat 24 ekor per cabang. Kucing perlu diberi pelatihan sebelumnya, untuk menghindari terjadinya kejadian yang tidak diinginkan karena kucing akan banyak melakukan interaksi dengan manusia terutama anak-anak. Pengunjung sebagian besar merupakan anak-anak, keluarga, dan pekerja kantor untuk beristirahat, bermain dengan kucing untuk melepas penat.</p> <p>Untuk kebutuhan kucing sendiri, di <i>cat café</i> kucing memiliki lubang khusus yang hanya bisa dilewati mereka untuk pergi ke toilet, sehingga mereka tidak buang air sembarangan dalam <i>café</i>. Kucing tidak di steril, namun akan dikandangkan ketika birahi berat sehingga mengurangi kemungkinan reproduksi berlebihan. Terdapat 2 jenis kandang, yaitu untuk individu dan isolasi (sakit) dengan penjaga yang menjaga selama 24 jam disini.</p>
Wibowo	Perempatan Kuningan-Mampang	<p>Area yang melewati jalan utama kuningan dikhususkan untuk perniagaan, beberapa merupakan perkantoran, tidak cocok untuk area wisata. Sedangkan, area di Kelurahan Bangsa</p>

(Penghuni Mampang Prapatan)	Jakarta Selatan	(kemang) lebih cocok untuk kegiatan rekreasi dibandingkan Kelurahan Mampang Prapatan karena budaya mulai dilupakan disini. Tidak hanya itu, perempatan ini sangat padat dan macet sepanjang hari.
(Satpam Townhouse)	Kemang Jakarta Selatan	Area Kemang dikenal secara internasional, sehingga banyak pengunjung mancanegara yang memiliki rumah/ <i>property</i> disini. Namun sekarang sudah mulai jarang dan dijual. Area kemang ini dulu banyak sekali kucing liar, tapi mulai hilang setelah dilakukan perbaikan trotoar. Pelebaran trotoar ini juga menyebabkan kemacetan dan hilangnya lahan parkir. Setiap setahun sekali, kemang selalu melakukan penutupan jalan, dan mengadakan festival yang bersifat seni dan kebudayaan. Para pengunjung dapat menikmati bazar dan berjalan sepanjang jalan dengan banyak tenda yang menjual banyak hal yang berbau kesenian, kegiatan ini masih berlangsung hingga hari ini.

Sumber: Penulis, 2023

Program

Konsep perancangan program yang digunakan adalah empati mutualistik, yang merupakan hubungan simbiotik antara dua makhluk berbeda yang saling menguntungkan. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan makna dalam sebuah hubungan dan saling memperkaya kehidupan kedua makhluk tersebut. Maka dari itu berdasarkan permasalahan yang diangkat pada penelitian, konsep ini akan menunjukkan bagaimana manusia berempati kepada kucing dan bagaimana kucing berempati kepada manusia. Dengan manusia dan kucing yang saling berempati maka mereka akan mencoba memenuhi kebutuhan mereka satu sama lain. Berikut merupakan program utama yang diusulkan:

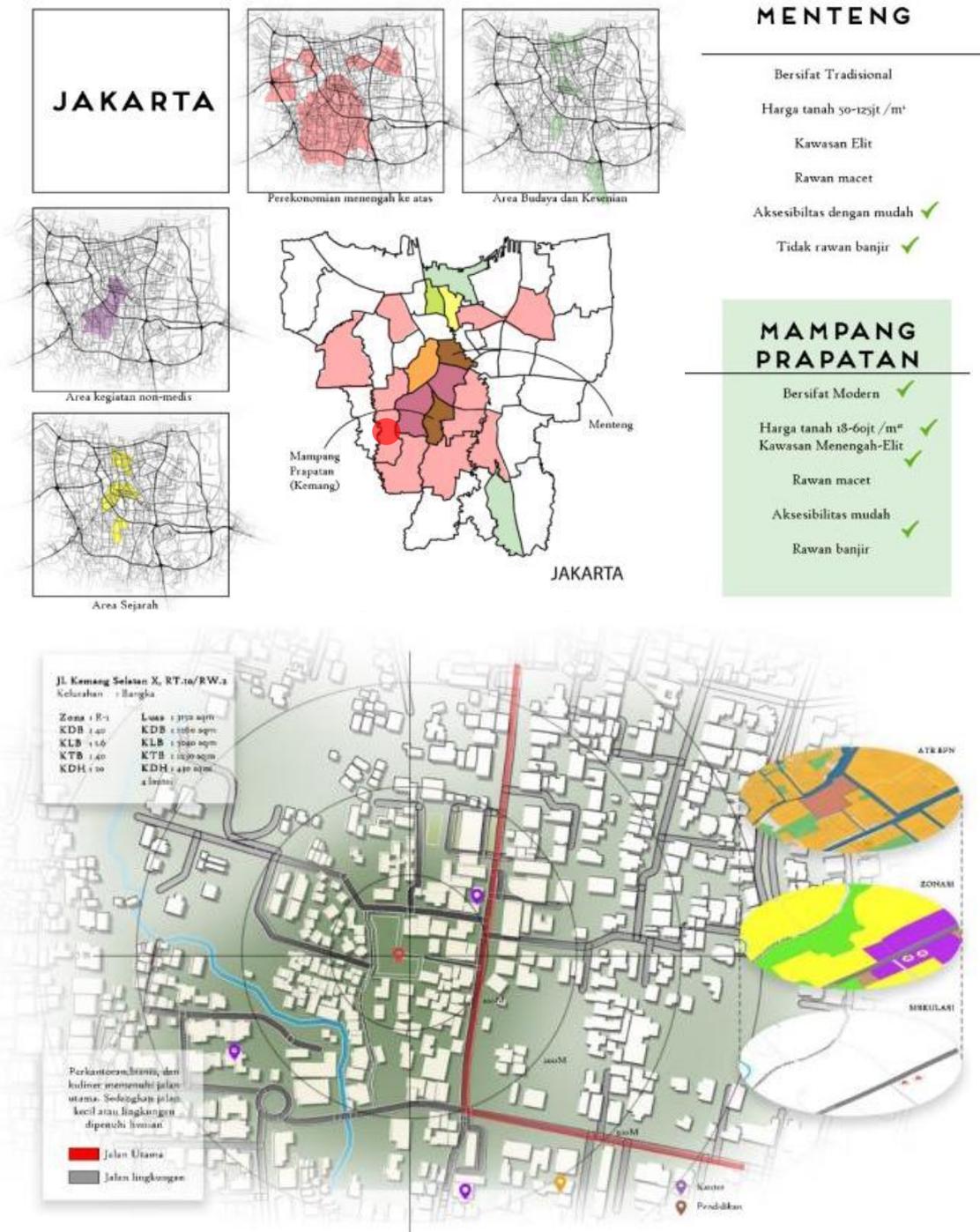
Tabel 9. Program Ruang dalam Proyek

Aspek	Tujuan	Program	Alasan	Persentase
Cat > Human	Menunjukkan secara konkrit bagaimana kucing dapat membantu manusia	Kafe Kucing	Menjadi daya tarik pengunjung untuk datang bermain, bersantai dengan kucing dan menghilangkan rasa penat/ <i>stress</i> dengan mendapatkan kasih sayang dari kucing	13%
		<i>Feline-Assisted Therapy</i>	Membantu manusia untuk lebih tenang	14%
Human > Cat	Menunjukkan secara konkrit bagaimana manusia dapat membantu kucing	Dwelling kucing	Manusia menyediakan tempat tinggal baru (penampungan) secara terbuka dan nyaman.	24%
Empathy Contemplation	Memunculkan rasa empati khususnya manusia terhadap kucing	Pameran/ Eksibisi	Memberikan pengalaman ruang terhadap suasana kehidupan kucing pada zaman tertentu dan pola pikir kucing.	28.5%
Service	Menunjang kinerja bangunan	Toilet – Parkir - Pengelolaan Bangunan	-	20.5%

Sumber: Penulis, 2023

Analisis Tapak

Berdasarkan subjek dan program perancangan berikut merupakan beberapa kriteria penentuan lokasi perancangan, antara lain merupakan kawasan wisata atau rekresional, mendekati kawasan *pet district* (pusat kegiatan: ragunan, puskesmas, pet shop, dll), merupakan kawasan seni dan kebudayaan, merupakan area dengan perekonomian menengah ke atas, berada di daerah yang tenang untuk fungsi terapi, dan tidak berpotensi untuk banjir.



Gambar 4. Analisis makro dan mezzo pemilihan tapak
Sumber: Penulis, 2023

Dalam menganalisis tapak, dilakukan kegiatan bservasi untuk mendapatkan data yang kredibel mengenai lingkungan sekitar tapak. Berikut merupakan dokumentasi observasi:



Gambar 5. Dokumentasi Observasi dalam Tapak
Sumber: Penulis, 2023

Tapak terpilih terletak di Jalan Kemang Raya RT.3/RW.2, Bangka, Kec. Mampang Prpt., Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12730. Dari kegiatan observasi dan pencarian literatur, dapat disimpulkan kondisi tapak dalam tabel SWOT:

Tabel 10. SWOT Tapak Kemang

Strength	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat dua jalur menuju tapak 2. Tapak terletak 40 dari jalan utama 3. Berada di area yang tenang (ada jarak dari jalan utama) 4. Bentuk dan kontur tapak yang tidak biasa, menjadi potensi bentuk desain yang menarik
Weakness	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berpotensi macet atau padat dengan kendaraan di jam pulang kerja 2. Banyaknya persaingan bisnis terutama kuliner 3. Resiko bising dari musala 4. Keterbatasan lahan parkir akibat revitalisasi trotoar
Opportunity	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kawasan mulai mendekati <i>pet district</i> 2. Berpotensi menjadi area wisata dan bisnis 3. Kawasan seni dan kebudayaan 4. Fasilitas pedestrian kawasan yang baik, dapat mempermudah pengunjung untuk datang dari satu titik, ke titik lain
Threat	Kawasan banjir, namun berpotensi kecil mengalami kebanjiran

Sumber: Penulis, 2023

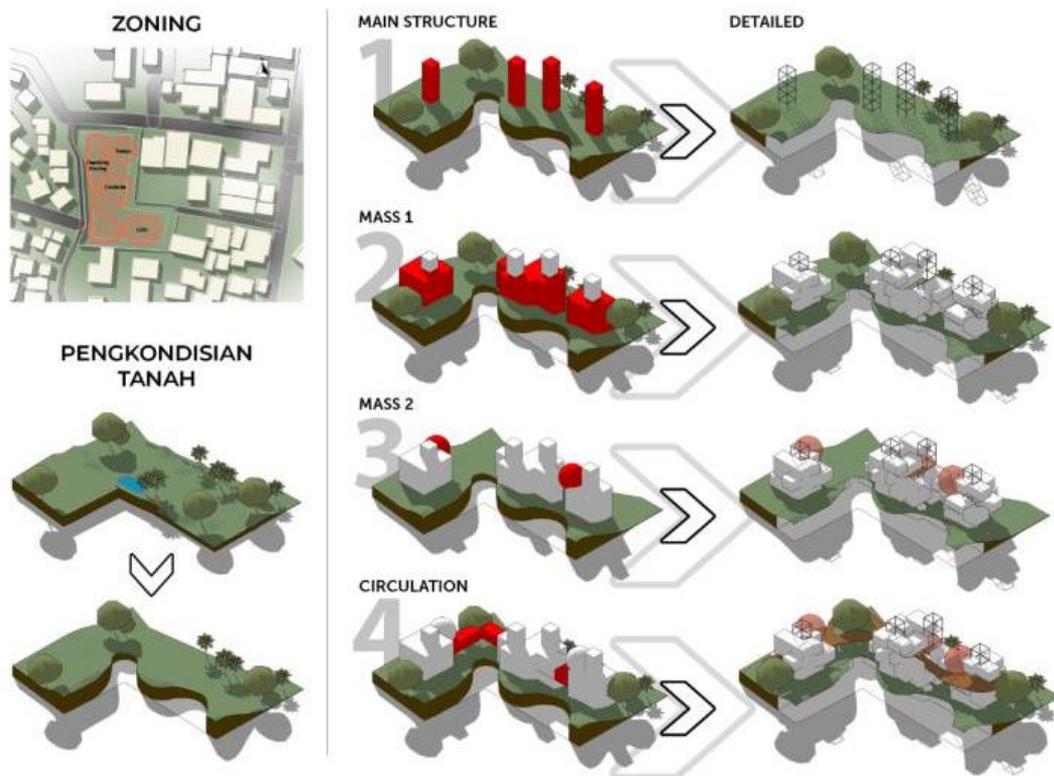
Strategi Desain

Konsep perancangan ruang didasari oleh 5 prinsip kucing terhadap ruang yang dirumuskan oleh Kengo Kuma. Dimana prinsip ini terdiri dari lubang, partikel, kelembutan, kemiringan, dan waktu. Ruang akan dibentuk mengikuti perspektif manusia dan juga perspektif kucing terhadap ruang. Kolaborasi eksperimental ini dilakukan untuk menghasilkan ruang yang dapat memperkuat hubungan dan interaksi antara manusia dan kucing.



Gambar 6. Strategi Desain Sintesis Mikro
 Sumber: Penulis, 2023

Berdasarkan konsep perancangan dan strategi desain, diterapkan bentuk gubahan seperti berikut:



Gambar 7. Proses Pengubahan Massa
 Sumber: Penulis, 2023



Gambar 8. Aksonometri Penerapan Desain
Sumber: Penulis, 2023



Gambar 9. Tampak Barat Proyek
Sumber: Penulis, 2023



Gambar 10. Perspektif Proyek
Sumber: Penulis, 2023

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan diatas, dapat diketahui bahwa hubungan kucing dan manusia dari dulu dan sekarang mulai berubah sering perkembangan zaman mengikuti permasalahan yang ada pada saat itu terjadi. Hubungan empati mutualistik baru mulai terbentuk dengan adanya program *dwelling* kucing (manusia ke kucing), terapi dengan kucing (kucing ke manusia), dan eksibisi (proses pemahaman empati) yang diterapkan dalam strategi pemrograman. Selain dari program, hubungan antara manusia dan kucing semakin diertatkan atau disatukan dengan

strategi desain yang membuat manusia memahami bagaimana kucing melihat ruang dalam dunia. Semakin paham manusia dengan pandangan kucing, maka lebih mudah bagi mereka untuk menempatkan diri dalam posisi kucing, dengan kata lain berempati. Berdasarkan riset yang dilakukan Kengo Kuma, ruang antara manusia dan kucing saling beririsan, dimana sebagai makhluk hidup kita gemar dengan hal hal tertentu. Terbentuknya penggabungan budaya antar spesies yang berbeda membuat manusia dapat melihat perspektif baru pada arsitektur.

Saran

Dalam penulisan penelitian dan proposal desain ini masih cukup umum dan banyak kekurangan. Ada baiknya penelitian mengenai hubungan antara manusia dan kucing dikaji lebih dalam lagi dan dijabarkan lebih spesifik dan tepat sasaran. Adapun saran untuk penelitian berikutnya, yaitu sebaiknya melakukan pencarian preseden lainnya yang lebih terkoneksi dengan arsitektur simbiosis dan sistem yang lebih baik untuk memberikan efek yang lebih efisien dalam penerapannya dalam desain perancangan. Namun, peneliti berharap bahwa hasil tulisan ini, dapat bermanfaat bagi pembaca dan masyarakat luas.

REFERENSI

- Agustin, S. (2022). *Ciri-Ciri Empati dan Manfaatnya*. Retrieved April 30, 2022, from <https://www.alodokter.com/memahami-arti-ciri-ciri-dan-manfaat-empati#:~:text=Empati%20adalah%20kemampuan%20untuk%20memahami,menjaga%20hubungan%20antara%20sesama%20manusia>.
- Ajeel, Z. N., & Hamza, A. A. (2019). Symbiotic Architecture: Symbiotic as a Strategy in the Production of Contemporary Architectural Text. *International Research Journal of Engineering and Technology (IRJET)*, 292-304.
- Cats. (2018). *Cats Protection*. Retrieved from <https://www.cats.org.uk/>
- Goleman, D. (1996). *Kecerdasan Emosional*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kengo, K. (2021). *Five Purr-fect Points for a New Public Space*. Retrieved Juni 18, 2021, from <https://www.interactiongreen.com/kuma-kengo-exhibition-momat/>
- Kurokawa, K. (1994). *The Phylosophy of Symbiosis*. New York: Academy Editions.
- KumparanNews. (2019). *Menerka Jumlah Kucing di Jakarta hingga Tahun 2021*. Retrieved January, 11, 2019, from <https://kumparan.com/kumparannews/menerka-jumlah-kucing-di-jakarta-hingga-tahun-2021-1547206689104270805>
- Málek, J. (1993). *The Cat in Ancient Egypt*. British Museum Press.
- Priatman, J. (2012). *Konsep Desain Biophilia sebagai Dimensi Hijau pada Arsitektur*. Seminar Nasional Menuju Arsitektur berEmpati, 35-45.
- Rayport, Barton L. (1997). *Spark Innovation Through Empathic Design*.
- Sutanto, A. (2020). *Peta Metode Desain*. Jakarta: Universitas Tarumanagara.

