

Ruang Rehumanisasi: Proses Pembauran Manusia Melalui Perjalanan Ruang

Gracia Etna Criestensia dan Hari Purnomo

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

e-mail: hari-poeng@arch.its.ac.id

Abstrak—Dalam hidup ini setiap manusia memiliki kodrat yang sama, baik kaya miskin, tua muda, sehat sakit, terpelajar atau tidak, dan lain sebagainya. Manusia memiliki hak dan kewajiban yang sama dalam lingkungan sosialnya dan secara naluriah setiap manusia memiliki keinginan untuk turut ambil bagian dalam lingkungan tersebut. Tetapi seiring berjalannya waktu manusia mulai terpisah-pisah, mereka mulai menciptakan gap-gap yang tidak kasat mata yang sebenarnya itu hanya hasil pemikiran mereka tanpa tahu fakta atau kebenarannya dan parahnya terkadang pemikiran yang salah tersebut dibawa secara turun temurun dan berubah menjadi stigma. Banyak kelompok-kelompok masyarakat atau komunitas yang akhirnya dirugikan karena mendapat stigma negatif dari masyarakat sekitarnya, secara tidak sadar hak mereka tidak diperhatikan dan kewajiban mereka diabaikan. Banyak dari kelompok masyarakat ini yang mulai terisolir dan tidak diterima oleh orang-orang disekitarnya, salah satunya adalah mantan penderita kusta. Tempat atau penampungan yang disediakan bagi mereka malah sebagian besar membuat mereka semakin terisolir dan menguatkan stigma negatif tersebut, sehingga tidak hanya orangnya saja tetapi tempat hidup mereka juga mendapat dampak dari stigma negatif tersebut. Padahal untuk menghapus stigma ini diperlukan adanya pengenalan yang benar, dan pengenalan didapat dari bergaul serta menjalani aktifitas bersama. Pemilihan tema ruang rehumanisasi diambil dari arti rehumanisasi itu sendiri, yaitu proses memanusikan manusia kembali, karena sebenarnya yang dibutuhkan oleh orang-orang terpinggirkan, dalam kasus ini mantan penderita kusta bukan hanya penyembuhan secara fisik tetapi yang lebih utama adalah penyembuhan secara mental guna membangkitkan kepercayaan diri mereka kembali untuk berbaur dalam masyarakat luas.

Kata Kunci— kusta, pembauran, ruang rehumanisasi, ruang publik, stigma.

I. PENDAHULUAN

DALAM perancangan ini yang menjadi fokus perancang adalah komunitas mantan penderita kusta, dimana menurut perancang yang menjadi kebutuhan mereka bukan hanya kebutuhan fisik, tempat tinggal, maupun bantuan materi tetapi lebih ke perasaan diterima dan dihargai kembali baik oleh anggota keluarga maupun masyarakat di sekitarnya.

Untuk menjawab permasalahan tersebut perancang memandang bahwa rancangan yang sesuai adalah tempat pemberdayaan dimana para mantan penderita kusta dilatih

dan ditambah keterampilannya sehingga siap kembali ke masyarakat luas serta tempat pembauran dimana mantanpenderita kusta dipertemukan dengan masyarakat luar. Tempat pembauran ini memiliki tujuan untuk menciptakan komunikasi yang aktif antara mantan penderita kusta dengan masyarakat luar, sehingga masyarakat luar mendapat edukasi yang benar dan langsung tentang kehidupan mereka serta penyakit kusta.

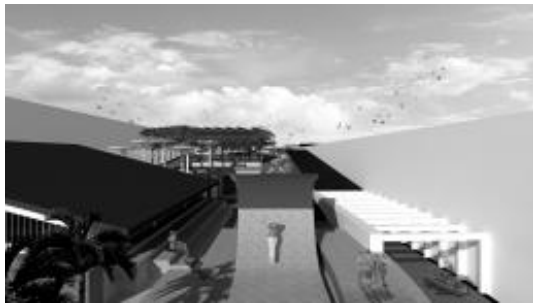
Melalui rancangan ini diharapkan dapat menghapus sedikit demi sedikit stigma buruk tentang kusta dan penderitanya yang konon katanya merupakan penyakit kutukan, mematikan, mudah menular dan tidak bisa disembuhkan. Proses pembauran yang ingin diciptakan dalam rancangan ini adalah proses yang tanpa sengaja menarik orang luar untuk masuk ke dalam, proses yang alami dan tanpa paksaan.

II. METODA PERANCANGAN

Metoda desain yang digunakan dalam perancangan ini adalah Arsitektur Narasi. Narasi sendiri merupakan salah satu jenis pengembangan paragraf dalam sebuah tulisan yang rangkaian peristiwa dari waktu ke waktu dijabarkan dengan urutan awal, tengah, dan akhir. Metode arsitektur narasi merupakan salah satu metode yang potensial dalam menciptakan suatu desain yang menimbulkan kesan mendalam bagi penggunaannya. Arsitektur Narasi mendukung terjadinya ‘Pemaknaan melalui pengalaman’ dalam arsitektur

Menurut Nigel Coates arsitektur narasi berusaha mengikutsertakan kebiasaan manusia dalam proses desain, sehingga pengguna merasakan pengalaman tersendiri dan masuk dalam cerita dalam desain. Sesuai dengan definisi aslinya yaitu cerita, arsitek disini berperan sebagai narator. Dengan metode ini pengguna pada akhirnya akan menyadari bahwa mereka digiring dalam suatu alur. Dalam arsitektur, alur ini berupa pengalaman akan ruang dan waktu. Sehingga Arsitektur Narasi bisa dirasakan secara eksplisit melalui elemen-elemen arsitektural serta even yang terjadi di dalamnya.

Dalam obyek rancang ini yang digunakan adalah salah satu jenis Arsitektur Narasi, yaitu sequence narrative dimana pengguna bisa menikmati alur dari desain tetapi bebas mengeksplor dari ruang satu ke ruang lain sehingga memiliki



Gambar 9. Suasana taman baca



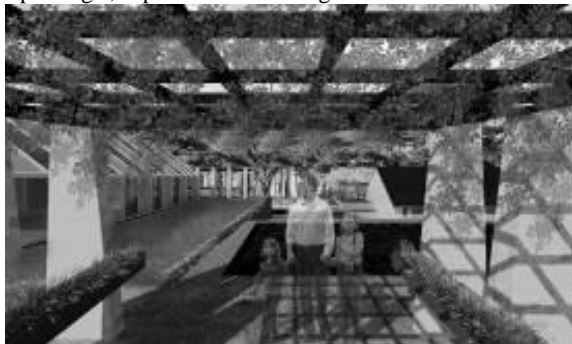
Gambar 10. Pengunjung melakukan perjalanan didalam taman yang berkontur



Gambar 11. Suasana di taman refleksi



Gambar 12. Elemen arsitektural yang bisa didefinisikan sebagai beberapa fungsi, seperti ventilasi dengan area duduk



Gambar 13. Area kebun tanaman gantung



Gambar 14. Dinding massif berbentuk lorong untuk menciptakan suasana hening di area masuk rumah singgah



Gambar 15. Suasana di dalam green house, semua ruang memiliki pemandangan ke area outdoor



Gambar 17. Suasana kebun sayur dan area rumah singgah

III. HASIL DAN EKSPLORASI

Konsep ruang rehumanisasi dengan tujuan pembauran antara mantan penderita kusta dan masyarakat luar dihadirkan melalui sebuah ruang publik. Ruang publik ini terdiri dari beberapa kelompok bangunan dan ruang terbuka, dimana luasan ruang terbuka lebih besar dari ruang terbangun. Dalam proses pembauran perancang mengutamakan adanya aktivitas interaksi yang aktif antara penghuni dengan pengunjung. Melalui interaksi tersebut mereka bisa saling mengenal, belajar, dan melakukan aktivitas bersama.

Ruang rehumanisasi dihadirkan dengan pembagian ke dalam beberapa zona, yaitu Zona Interaksi, Zona Pemberdayaan, dan Zona Recovery (Gambar 2).

Tapak memiliki konsep berkontur (Gambar 3), dengan zona 1 yang terdiri dari area parkir, taman bermain, taman baca, taman refleksi, plaza dan amphitheatre sebagai ruang selamat datang bagi pengunjung. Konsepnya adalah memberi kesan pertama bagi masyarakat luar bahwa kawasan tersebut bukan merupakan kawasan bagi penderita kusta, tetapi kawasan yang menarik dan siapapun bisa mengunjunginya.

Selanjutnya pengunjung yang sudah mulai memiliki sudut pandang positif dibawa menuju zona 2 dimana terdapat balai penyuluhan, kantor Dinas Sosial, dan rumah singgah bagi mantan penderita kusta. Disini pengunjung dibawa kepada pemikiran bahwa mantan penderita kusta tidak berbahaya dan semenakutkan seperti yang mereka kira. Kemudian terdapat zona 3 dimana terdapat fasilitas penyembuhan bagi penderita kusta tahap awal. Zona ini dibuat lebih rendah daripada zona 1 dan 2 karena bersifat private dan tidak sembarang orang boleh mengunjungi fasilitas ini.

Ketiga zona ini tidak dibedakan dengan pembatas massif melainkan dengan perbedaan kontur, agar tercipta kesan keterbukaan, dan para penghuni tidak merasa terisolir. Lahan rancangan memiliki bentuk memanjang sehingga sesuai dengan sequence narrative.

Cerita bermula ketika pengunjung masuk ke dalam site rancangan, mereka akan masuk ke dalam zona pertama, yaitu Zona Interaksi. Yang pertama kali ditemui oleh pengunjung adalah fasilitas minimarket di lantai satu dan café di lantai dua (Gambar 7). Fasilitas ini dihadirkan sebagai penangkap awal perhatian dari pengunjung, karena fasilitas-fasilitas tersebut menyediakan kebutuhan sehari-hari dan cukup familiar bagi masyarakat di era modern ini. Sehingga walaupun belum mengetahui Ruang Rehumanisasi ini sebelumnya, orang luar tanpa sengaja atau tanpa paksaan bisa masuk ke dalam fasilitas ini. Hal ini juga memiliki tujuan merubah pandangan masyarakat awam tentang fasilitas pemberdayaan mantan kusta yang pada umumnya berbentuk bangunan-bangunan massif dan terisolir. Walaupun masuk ke dalam ruangan, pengunjung masih bisa melihat ruang luar karena minimarket dan café didesain dengan dinding yang transparan, sehingga pengunjung bisa melihat bahwa di area selanjutnya terdapat taman dan beberapa ruang terbuka. Kemudian pengunjung dibawa menuju taman bermain, dimana disini pengunjung atau anak-anak di sekitar site bisa memanfaatkan permainan yang ada. Selanjutnya pengunjung dibawa menuju taman baca. Taman Baca ini menyediakan tempat untuk singgahnya mobil perpustakaan keliling. Di taman baca ini area baca didesain menyatu dengan lanskap, sehingga pengunjung bisa menentukan aktivitasnya sendiri, seperti membaca dengan duduk, tiduran, berdiri, bersandar, dan lain-lain. Di area ini pengunjung juga bisa melihat bengkel kerja, dimana mantan penderita kusta dilatih dan dikembangkan keterampilannya dalam memproduksi konveksi berbahan batik. Penderita kusta dilatih dan dikembangkan keterampilannya dalam memproduksi konveksi berbahan batik. Selanjutnya pengunjung dibawa menuju taman refleksi dimana terdapat jalur refleksi dan alat-alat olahraga outdoor.

Taman ini bisa dimanfaatkan oleh pengunjung, warga sekitar, maupun mantan penderita kusta. Disini interaksi antara pengunjung dan penghuni mulai bersifat aktif dan ditingkatkan.

Cerita berlanjut dimana pengunjung dibawa ke fasilitas

utama Ruang Rehumanisasi, yaitu wisata agrikultur. Wisata

Agrikultur dipilih sebagai aktifitas utama karena pada kondisi existing, mantan penderita kusta sehari-hari telah mendapat pelatihan dan melakukan aktifitas bercocok tanam dari Lingkungan Pondok Sosial. Selain itu wisata agrikultur juga dipilih sebagai sarana wisata yang baru dan menyegarkan bagi lingkungan site yang cukup panas, padat penduduk dan banyak polusi. Taman refleksi dan kebun agrikultur memiliki ketinggian yang berbeda dari taman sebelumnya dan terletak di level 2, dimana level 1 dimanfaatkan sebagai ruang balai pelatihan bagi penghuni dan pengunjung, ruang kantor pengelola, serta rumah singgah bagi mantan penderita kusta yang single. Wisata Agrikultur terdiri dari kebun tanaman gantung, umbi-umbian, dan greenhouse. Disini pengunjung bisa melakukan aktifitas bercocok tanam bersama dan belajar dengan para mantan penderita kusta secara langsung. Di fasilitas ini didorong terjadinya interaksi yang akrab dan menyenangkan sehingga stigma negatif tentang kusta bisa sedikit demi sedikit terhapuskan.

Selanjutnya pengunjung dibawa ke kebun terasering dan kolam ikan. Kebun dan kolam didesain berundak-undak sehingga pengunjung tidak bosan dan menikmati alur ruang yang cukup panjang. Setiap taman dan kebun di Ruang Rehumanisasi ini didesain dengan ketinggian yang berbeda antara 0,9 – 1,2 meter. Dengan ketinggian ini pengunjung sudah bisa merasakan keruangan di area tersebut tetapi mereka masih bisa melihat ruang di level selanjutnya. Hal ini dilakukan untuk mendorong keingintahuan pengunjung untuk mengunjungi semua fasilitas yang ada dan tidak merasa bosan.

Kemudian pengunjung dibawa turun ke level 1 dimana terdapat kebun sayur dan tempat penjualan bibit, hasil kebun, dan oleh-oleh. Di zona ini juga terdapat rumah singgah bagi mantan penderita kusta yang telah berkeluarga. Kebun sayur dan kios ini dikelola oleh mantan penderita kusta pula. Disini pengunjung juga bisa berinteraksi aktif dengan penghuni sehingga mereka bisa tahu bagaimana penyakit kusta itu dan mengerti bahwa sesungguhnya mantan penderita kusta sudah tidak membawa penyakit kusta dan tidak menular. Sehingga mereka antara pengunjung dan penghuni bisa berinteraksi dan bergaul dengan aman.

IV. KESIMPULAN/RINGKASAN

Permasalahan yang timbul karena stigma negatif terhadap suatu kelompok manusia tidak bisa diselesaikan hanya dengan mengekang dan memisahkan kelompok tersebut dari masyarakat normal lainnya. Hal tersebut hanya akan menambah permasalahan baru lainnya.

Yang diperlukan hanya bertemu, saling mengenal, dan saling mengerti satu sama lain, permasalahan serta kehidupan satu sama lain. Dengan pandangan serta pemikiran yang sudah benar, maka stigma tersebut akan

hilang dengan sendirinya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, segenap keluarga, dan teman-teman penulis.

Penulis menyampaikan terima kasih atas doa, kerjasama dan bantuannya, yang telah diberikan selama proses menyelesaikan Tugas Akhir dan jurnal ilmiah dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. Nigel, "Narrative Architecture (Book style). John Wiley & Sons Ltd (2012) 1-179.
- [2] A. Yoshinobu. 1983. Merancang Ruang Luar. Diterjemahkan oleh: Ir. Sugeng Gunadi, MLA