

Narasi sebagai Penyampaian Proses secara Atraktif pada Penyadaran Potensi Diri

Fadel Dzahabi dan Andy Mappa Jaya
 Departemen Arsitektur, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
e-mail: mappajaya@arch.its.ac.id

Abstrak—Manusia terlahir dengan beragam potensi. Permasalahannya, potensi tersebut tertutup oleh lingkungan sosial yang mempersulit individu meraih impiannya. Untuk membukanya, perlu mengetahui kode/makna tertentu. Dalam membuka diri untuk potensi diri membutuhkan pengalaman dan interaksi. Penyelesaian berupa pemberian pengalaman untuk pembelajaran individu dengan penciptaan nuansa sebagai bahan untuk berinteraksi dengan saling membuka diri agar menyadari potensi dirinya, berdasarkan prinsip membuka potensi diri dari segi terluar (Ditunjukkan bentuk kesulitan dalam meraih potensi diri) hingga segi terdalam (impian, harapan, dan tujuan meraih potensi diri). Pada arsitektur diwakili dengan fasilitas ruang, nuansa, hingga ruang ditata dengan irama, naik turun, ruang luas dan sempit, beruap, jalanan tidak rata, dsb. Dengan narasi dan pemaknaan, penyampaian proses memiliki nilai atraktif pada pengunjung dan akan memiliki keinginan bereksplorasi sambil membuka potensi diri. Ruang yang dihadirkan berupa visualisasi kebingungan diri, ruang kontemplasi, ruang harapan, ruang keseimbangan, pengembangan diri, ruang konsultasi, dan *family gathering*. Dengan mengenali potensi diri, manusia dapat berkompetensi dengan baik.

Kata Kunci—Interaksi, Narasi, Pemaknaan, Pengalaman ruang, Potensi diri.

I. PENDAHULUAN

MANUSIA terlahir dengan beragam potensi yang dimilikinya. Potensi diri adalah kemampuan, kekuatan, baik yang belum terwujud maupun yang telah terwujud dan memiliki kemungkinan untuk dikembangkan jika didukung dengan latihan dan sarana yang memadai. Potensi berguna sebagai jalan untuk mempermudah dalam meraih cita-cita. Dengan mengenali potensi yang ada di dalam diri, maka manusia dapat berkompetensi dengan baik.

Tertutupnya potensi diri membuat sulit individu menemukan potensinya, maka akan berdampak pada berbagai permasalahan kedepannya pada saat beranjak dewasa, yaitu: Sulit berinteraksi di kehidupan masyarakat, minim percaya diri, Tidak mampu menyelesaikan berbagai problema kehidupan, Tidak mampu memahami satu dengan lainnya, Kesulitan untuk berkembang, berkompetensi, dan bersaing.

Untuk mencapai suatu tahap kesadaran diri, orang membutuhkan pengalaman dan interaksi sosial (Helmi, 1995). Di dalam membuka diri diperlukan kejujuran masing-masing individu yang berinteraksi. Membuat suatu pengakuan pribadi secara jujur dan tulus tentang masa lalunya dapat membentuk keintiman perasaan dalam suatu hubungan[1].

Di suatu kondisi dimana orang yang tidak saling mengenal satu sama lain, kemudian saling bertanya dan bercakap-cakap, merupakan bentuk keterbukaan diri karena berkeinginan

berbagi informasi. Baik itu tentang pengalaman hidup, masa lalu, dsb. Bentuk pengalaman ini beragam dan pengalaman yang diberikan dapat berupa suatu aktivitas yang menunjang untuk terciptanya interaksi sosial. Untuk mewujudkannya, perlu dengan suatu proses dan pemberian tanda-tanda agar pengunjung lebih menyadari bahwa dirinya sedang mengalami “pembukaan diri”, yaitu narasi dan pemaknaan.



Gambar 1. Potensi diri merupakan fundamental sebelum menyelesaikan permasalahan besar lainnya.



Gambar 2. Proses tercapainya potensi diri.



Gambar 3. Prinsip dalam membuka potensi diri.

II. METODE PERANCANGAN

Narasi sering dipandang sebagai bentuk representasi yang terikat oleh sikuens, ruang, dan waktu (Cobley 2001:3), namun pendapat lain mengatakan bahwa narasi disebut bagian dari keseluruhan struktur yang mengelompokkan dari pemilahan, penataan, dan pembentukan cerita kepada pengamat

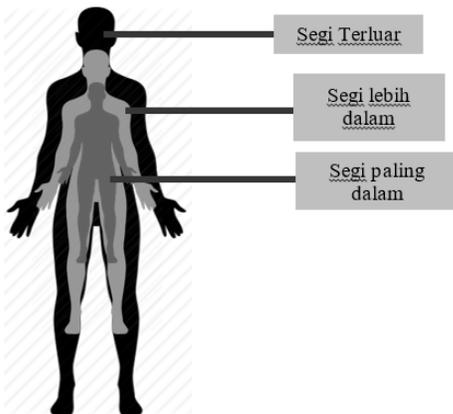
Narasi masuk di arsitektur dengan berbagai cara, mulai dari mengonsep “pesan” yang mewakili ilustrasi desain melalui model, gambar-gambar atau bentuk yang mewakili sesuatu. Bagaimana rancangan dapat berbicara kepada pengamat.

Terdapat perbedaan jelas antara narasi literatur dengan narasi arsitektur. Literatur membentuk representasi ruang, sementara arsitektur membuat ruang nyata yang diisi oleh pengunjungnya. Struktur narasi pada arsitektur menggunakan geometri dan simetrikalnya untuk menarik perhatian pengamatnya[2].

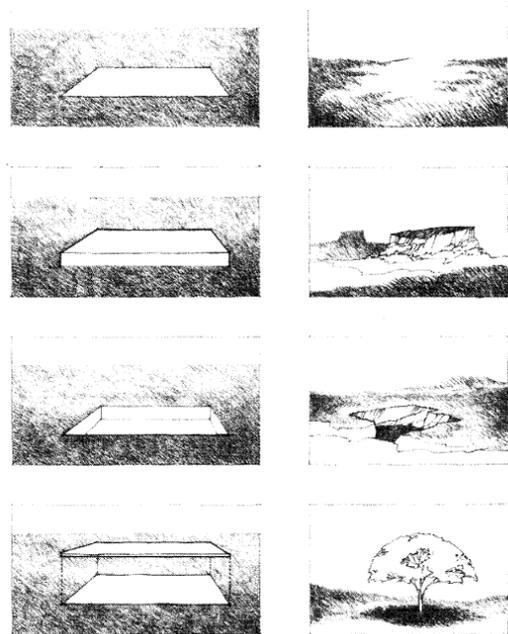
Arsitek meresponnya dengan cara menata sesuai persepsi pengamat, dan memvisualisasikan ruang sebagai persepsi masing-masing.

Program ruang dirancang berdasarkan narasi tentang proses membuka potensi diri, dimulai dari segi terluar (ditunjukkan bentuk kesulitan yang dihadapi) menuju segi terdalam (harapan tujuan yang ingin diraih). Dengan menggunakan narasi dan pemaknaan, pengunjung akan memiliki keinginan untuk bereksplorasi, melewati ruang dengan menyenangkan karena memiliki cerita dan tiap-tiap ruang yang dilewati dapat memberi pengalaman sebagai bahan untuk berinteraksi dalam mengevaluasi diri. (Pengalaman + interaksi = potensi diri).

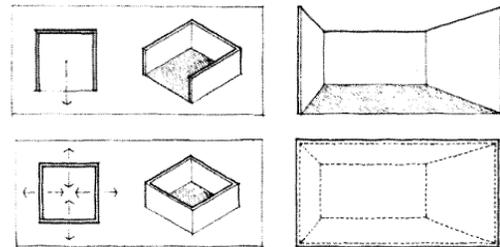
Terdiri dari 4 sikuens utama, yaitu [1] Visualisasi dari kebingungan diri, sikuens yang menunjukkan bentuk kebingungan yang dihadapi oleh pengunjung mengenai potensi dirinya. Memaknai tentang ketidaktahuan arah, jalan yang tidak jelas, pijakan tidak solid, dsb. Terdiri atas 3 ruang, yaitu : Ruang labirin; ruang beruap; dan ruang trampolin, [2] Kontemplasi, sikuens untuk membuat pengunjung mengenali dan mendekatkan dengan dirinya sendiri, digunakan untuk merenung, bersantai, merefleksikan diri. Terdiri atas 4 ruang, yaitu : Ruang kontemplasi; ruang panel video ; ruang refleksi ; dan ruang emosi, [3] Penyadaran tujuan sebenarnya, Sikuens terdalam, semakin menyadari inti perjalanan, apa yang ingin diraih. Terdiri atas 3 ruang, yaitu : Ruang berbintang; ruang hologram; dan lorong harapan, [4] Keseimbangan, menyegarkan kembali setelah melewati berbagai pengalaman ruang dan mengumpulkan segala informasi/pelajaran yang didapat selama berproses.



Gambar 4. Ilustrasi kedalaman segi untuk membuka potensi diri.



Gambar 5. Batasan ruang dasar.



Gambar 6 (a). Batasan ruang dasar.

Dan terdapat ruang tambahan yang mendukung proses membuka potensi diri adalah [5] Ruang pengembangan diri, untuk menyalurkan bakat dan mengasah potensi diri, [6] Ruang konsultasi, bila membutuhkan ahli psikolog untuk membantu mengarahkan pengunjung bagi kesulitan mengetahui potensi dirinya, [7] *Family Gathering*, tempat untuk berkumpul dengan keluarga sambil mengasah diri.

Tidak hanya tatanan arsitektur yang merepresentasikan suatu makna dan cerita yang ingin disampaikan, namun juga pemanfaatan teknologi untuk memperkuat nuansa juga digunakan sebagai bagian dari penyampaian pesannya.

Dengan narasi dan pemaknaan, penyampaian proses memiliki nilai atraktif pada pengunjung dan akan memiliki keinginan bereksplorasi sambil membuka potensi diri. Untuk mendukung metodenya, diperlukan teori mengenai psikologi dalam desain. Menurut Weinschenk[3] terdapat 10 psikologi desain, yaitu: *How people see* (Bagaimana orang melihat); *How people focus their attention* (Bagaimana orang fokus pada pandangannya); *How people read* (Bagaimana orang membaca tanda); *How people remember* (Bagaimana orang mengingat); *How people think* (Bagaimana orang berpikir); *How people feel* (Bagaimana orang merasakan); *How people decide* (Bagaimana orang memutuskan sesuatu); *What motivates people* (Bagaimana memotivasi orang); *People make mistake* (Orang berbuat kesalahan); *People are social animals* (Manusia adalah makhluk sosial)

Menurut Budi Setiawan[2], perancang dapat memperhatikan cara orang melihat, membaca, merasakan, mengambil

keputusan dan perihal lainnya. Dalam proyek ini lebih menitikberatkan pada nomor 1, 2, 4, 6, 7, 8, 10.

III. HASIL PERANCANGAN

A. Batasan Ruang

Ruang dapat dibentuk dari suatu batasan tertentu, baik itu berupa batasan fisik (solid, dinding, sesuatu yang dapat disentuh), maupun batasan non-fisik (visual, aural, warna, material, lantai diangkat, diturunkan, batasan komunitas, dsb). Ruang-ruang tersebut menegaskan mengenai zonasi ruang.

Menurut Francis D. K. Ching[4], membagi ruang berdasarkan elemen-elemen dasar (Bidang dasar, Bidang dasar diangkat, Bidang dasar diturunkan, dan Bidang di atas), dan elemen vertical (Linear dasar, Bidang dasar tunggal, Bidang berbentuk-L, Bidang sejajar, Bidang berbentuk-U, Bidang tertutup).

1) Visualisasi Kebingungan Diri

Ruang labirin, labirin merupakan representasi dari selama hidup dipenuhi ketidakjelasan, ketidaktauhan, cobaan yang menyesatkan. Tetapi, manusia berupaya keluar dari permasalahannya dan yakin untuk menemukannya hingga menyadari pentingnya mengetahui diri. Aromaterapi dan tanaman wewangian digunakan sebagai penuntun pengujung dengan *sense* penciu-man. Hilir angin yang melewati di labirin digunakan untuk menyebarkan aroma di sekitar perjalanannya. Semakin kuat aromanya, semakin dekat dengan lokasi yang dituju. Hal yang diharapkan yaitu keberanian diri, menghasilkan cara baru dalam menyelesaikan permasalahan.

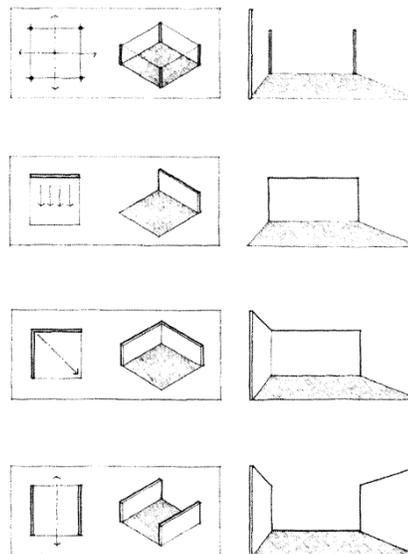
Ruang Beruap, ruang terasa dingin, pandangan dibaurkan, uap mengambang hingga setinggi kepala pengunjung. Semua itu merepresentasikan impian yang tenggelam bersama ketidaktauhan potensi diri, hingga cahaya hikmah (sorotan cahaya lampu melewati uap) menuntun mereka keluar. Agar nuansa ruang menjadi lebih *intense*, diberikan dekorasi berupa stalagtit dan stalagmit untuk meng-*exaggerate* ketakutan dalam melewatinya. Mendekati kepada pintu keluar, pengunjung akan merasakan lantai tidak rata (*bumpy*) agar timbul rasa kehati-hatian saat berjalan/berproses, dan waktu untuk menempuh jalan keluar terasa lebih lambat agar mereka menghargai bahwa proses membutuhkan waktu.

Ruang Trampolin, melewati rintangan di ruang beruap, berikutnya dihadapkan pada ruang trampolin. Ruang ini merepresentasikan ketidakpastian pijakan hidup, tujuan hidup silih berganti (tidak solid, hidup yang tidak meyakinkan). Trampolin diposisikan setinggi lantai ruang, seolah-olah trampolin dan lantai menyatu agar pengunjung merasa sedang berjalan di pijakan tidak rata secara tidak disadari. Di ruang ini pengunjung bisa bersenang-senang sambil bermain di trampolin.

2) Kontemplasi

Ruang Kontemplasi, Kontemplasi difungsikan sebagai tempat untuk menyendiri, merenung, untuk mendekatkan dengan diri individu. Nuansa yang dihadirkan adalah nuansa alam agar pengunjung lebih rileks dan tenang. Suara riuh air kolam, kicauan burung, hamparan rumput, pengunjung akan lebih senang menghabiskan waktu untuk duduk sejenak, mengobrol bersama, ataupun ingin memisahkan diri dari kerumunan. Terdapat air mancur yang menyambung ke kolam pada lantai

bawahnya. Suara riuh air mancur memberikan ketenangan pengunjung saat berada di sini. Hal yang diharapkan yaitu rasa kesendirian untuk lebih dekat pada diri sendiri.



Gambar 6 (b). Batasan ruang dasar.

Tabel 1
Batasan ruang terhadap program aktivitas

No	Program Aktivitas	Batasan Ruang
1	Ruang visualisasi dari kebingungan diri	<ul style="list-style-type: none"> • Dibatasi oleh dinding vegetasi • Bidang dasar diangkat • Bidang dasar diturunkan • Interior ditutup oleh bidang solid • Ruang uap ditutup oleh bidang transparan
2	Ruang kontemplasi	<ul style="list-style-type: none"> • Bidang dasar diangkat • Bidang dasar • Bidang dasar diturunkan • Dibatasi oleh suara sepi • Dinding solid bergema • Dibatasi oleh cermin, panel
3	Ruang harapan	<ul style="list-style-type: none"> • Bidang dasar diangkat • Bidang dasar • Dinding partisi berbentuk L, sejajar dan U
4	Ruang keseimbangan	<ul style="list-style-type: none"> • Bidang dasar diangkat • Bidang dasar
5	Ruang pengembangan diri	<ul style="list-style-type: none"> • Bidang dasar • Dinding solid dengan bukaan besar • Dinding partisi berbentuk L, sejajar, dan U untuk ruang pameran
6	Ruang konsultasi	<ul style="list-style-type: none"> • Dinding solid dengan lapisan agar terjaga kerahasiaan konsultasi
7	Family Gathering	<ul style="list-style-type: none"> • Bidang dasar diangkat • Dibatasi oleh suara keramaian manusia • Dibatasi oleh vegetasi

B. Narasi dan Pemaknaan Ruang

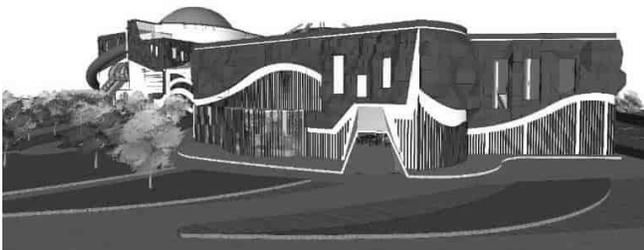
1) Ruang Panel Video

Untuk menuju ke atas, pengunjung dihadapkan dengan eskalator dan pada ujung perjalanannya, terdapat rangkaian kapas-kapas lembut bagai awan yang merepresentasikan

sedang menembus langit dan ketidakterbatasan. Secara tampak, ruang ini hanyalah transisi antara ruang kontemplasi dengan ruang refleksi. Namun pada tempat ini disediakan video panel menggantung di langit-langit yang memutar video tentang perjalanan hidup manusia, tentang aktivitas yang menginspirasi pengunjung, dan channel seperti NatGeo WILD untuk memperkuat nuansa alamnya.



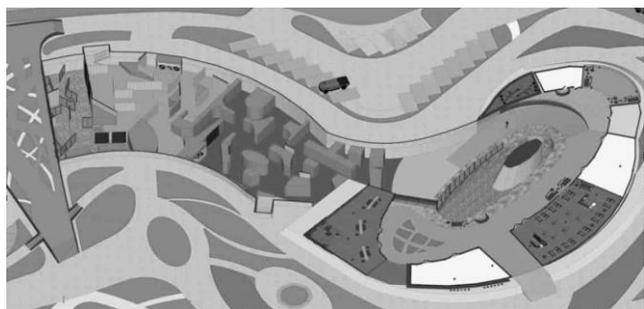
Gambar 7. Perspektif bangunan.



Gambar 8. Perspektif bangunan.



Gambar 9. *Starting-point* menuju ruang labirin.



Gambar 10. Menjelajah di ruang labirin.

2) Ruang Refleksi

Ruang ini berisikan ragam ukuran cermin di beberapa sisi agar pengunjung dapat melihat dirinya sendiri. Representasi dari “pentingnya melihat kembali diri sendiri dan mempertanyakan kembali apa yang sudah diraih selama ini”. Permainan warna dan pencahayaan akan mendukung nuansa di ruang ini. Bila pengunjung melihat dirinya di cermin dengan nuansa ruang berkilauan, akan memberi kesan ceria saat melihat dirinya sendiri. Instalasi yang berada disini tidak hanya kaca cermin, juga terdapat objek yang dapat merefleksikan seperti cermin (terlihat pada gambar). Ada dari bulu, kayu kinetik, dsb.

Hal yang diharapkan yaitu kesadaran diri, mengetahui segi baik dan buruk, menghargai apa yang telah dilakukan.

3) Ruang Emosi

Ruang emosi mengandung permainan warna ruang dari cahaya, objek, dan tatanan yang mewakili pengunjung. Tiap warna memiliki maknanya sendiri; ceria, elegan, keberanian, manis, dsb. Warna tersebut dapat berubah tiap waktu. Unsur-unsur positif dari permainan warna di ruang ini diharapkan memperbaiki suasana hati.

Di penghujung, terdapat instalasi parametrik yang dapat bergerak *wavy* (bergelombang). Instalasi ini dapat merespon tergantung intensitas suara yang diberikan. Semakin dekat dengan sumber suara keras, semakin mencekung. Pengunjung dapat meluapkan emosinya seperti berteriak untuk membuat instalasi ini bergerak. Secara visual begitu *satisfying*. Hal yang diharapkan yaitu meluapkan emosi, ungkapan suasana hati saat berproses.

4) Penyadaran Tujuan Sebenarnya

Ruang Berbintang, sebelum menuju ruang berikutnya, terdapat *ramp* sebagai ruang jeda dan pemisah dari sikuens 2. Penjedaan diperlukan agar pengunjung dapat bersiap menuju ruang dengan pengalaman baru. Ruang berbintang dirancang dengan langit-langit berbentuk kubah yang menaungi pengunjung dengan dekorasi alam semesta. Pada sekeliling ruang dan bagian kubah dipasang monitor *spherical projection* dengan diputar animasi alam semesta, sehingga seolah-olah pengunjung sedang berada di luar angkasa. Interpretasi dari rahmat Tuhan Yang Maha Kuasa luas terhadap makhluknya, harapan, dan keinginan positif dari sang pencipta terhadap makhluknya, serta mendekatkan diri dengan sang pencipta. Hal yang diharapkan yaitu rasa syukur, semakin rendah diri, takjub akan berkah berlimpah.

Ruang Hologram, dengan bantuan teknologi, hologram dapat dihadirkan sebagai alat bantu interpretasi dari keinginan dan hasrat manusia yang diinginkan, namun masih dalam bayang-bayang/maya/belum dapat diraih. Hologram yang ditampilkan dapat berupa impian manusia, cita-cita, *slide-show*, dsb. Hal yang diharapkan yaitu hasrat ingin meraih impian, mengukuhkan keinginan,

Rooftop Garden, ruang luar yang menjadi ruang “pause” setelah berada di interior cukup lama, digunakan untuk menyegarkan kembali pengunjung sebelum melanjutkan perjalanan berikutnya. Ruang ini bersifat tidak wajib dikunjungi (bukan menjadi ruang utama dalam narasi), hanya sebagai ruang penyegaran.

Lorong harapan, lorong dengan guratan cahaya dari langit-langit, interpretasi dari secercah harapan hidup dan berkah besar yaitu potensi diri. Hal yang diharapkan yaitu memiliki harapan untuk meraih potensi diri, harapan untuk menjalani hidup.

C. Penyelesaian

Pada titik ini, pengunjung telah tiba ke akhir dari perjalanan panjang melewati proses membuka potensi diri. Pengunjung diberikan dua jalan alternatif untuk mengakhiri prosesnya, dapat melalui seluncuran ataupun melalui eskalator. Melalui seluncuran memiliki maksud sebagai pelepas beban secara langsung tanpa memikirkan cara untuk melewatinya dengan rasa lebih menyenangkan.

Bagi yang tidak dapat keluar dengan menggunakan seluncuran, dapat melewati eskalator. Eskalator tidak berhubungan dengan ruang-ruang sebelumnya dan hanya bertujuan mengantarkan pengunjung ke pintu keluar bangunan.

Kedua cara penyelesaian ini memiliki waktu tempuh, dan pengalaman yang mereka dapatkan juga berbeda, sehingga mereka dapat mendiskusikan perbedaan pengalaman ruang yang mereka lewati.

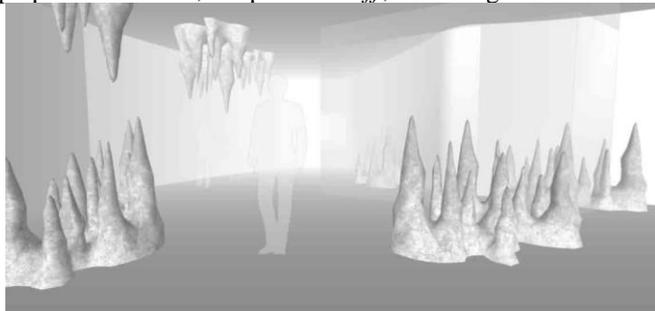
1) *Ruang Keseimbangan*

Pada tempat ini pengunjung dapat mengambil waktu untuk mengumpulkan semua yang telah didapatnya, hingga membentuk interaksi antar sesama pengunjung sambil mendiskusikan kesan yang diterimanya. Ruang ini bernuansa netral karena sesuai dengan tujuannya sekaligus menyegarkan kembali kesan pengunjung setelah melalui halang rintang di bangunan ini. Hal yang diharapkan yaitu *normal-state*, tenang, rileks, terjadinya interaksi yang baik.

2) *Ruang Pengembangan Diri*

Ruang ini terlepas dari rangkaian proses utama dari membuka potensi diri dan dapat dikunjungi oleh publik tanpa harus melalui ruang-ruang yang difungsikan untuk “berproses”. Ruang ini hadir sebagai tempat untuk mengembangkan dan mengasah potensi diri sekaligus menginspirasi kepada pengunjung. Karena salah satu cara untuk membuat orang ingin melakukan sesuatu adalah dengan menunjukkannya/ menginspirasikannya.

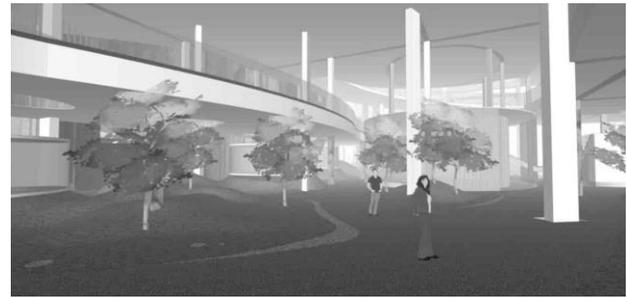
Pengunjung dapat berjalan mengitari seputar tempat pengembangan diri ini dan bagi yang ingin berlatih dapat bergabung dengan anggota komunitas di dalamnya untuk belajar, berkarya, berdiskusi, ataupun menambah relasi. Ruang-ruang tersebut berupa: Ruang kesenian; laboratorium kecil; perpustakaan kecil; tempat *show-off*; dan ruang musik.



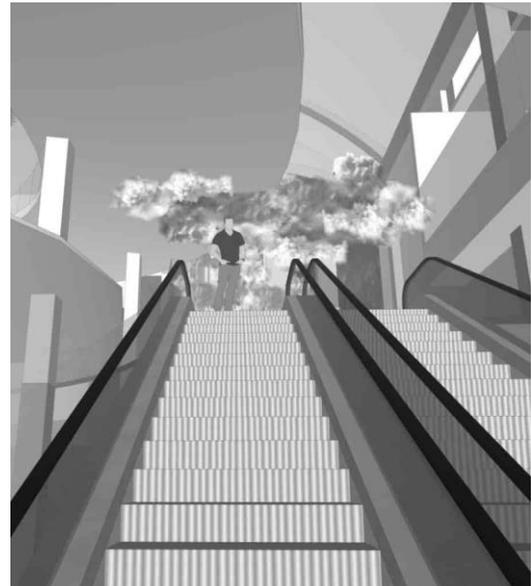
Gambar 11. Ruang beruap dengan nuansa dingin, pandangan dibaurkan, dan uap setinggi kepala orang dewasa.



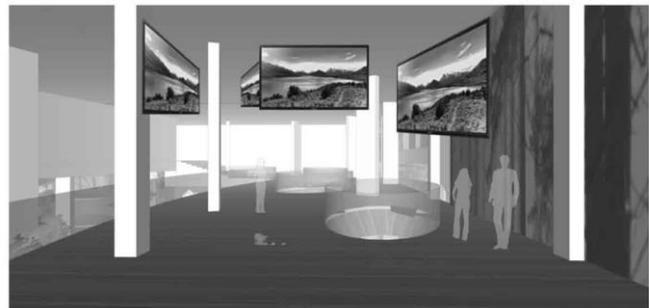
Gambar 12. Ruang trampolin yang merepresentasikan “pijakan yang masih goyah”



Gambar 15. Ruang kontemplasi untuk merenung akan diri sendiri.



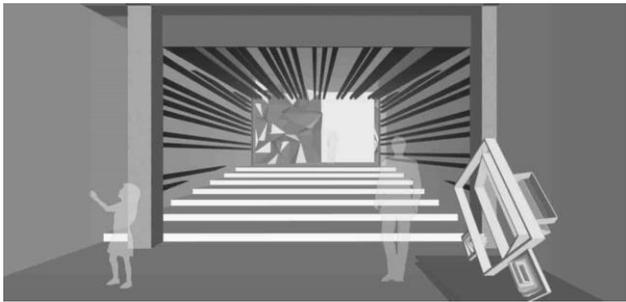
Gambar 16. Transisi dengan cerita “menembus keterbatasan”.



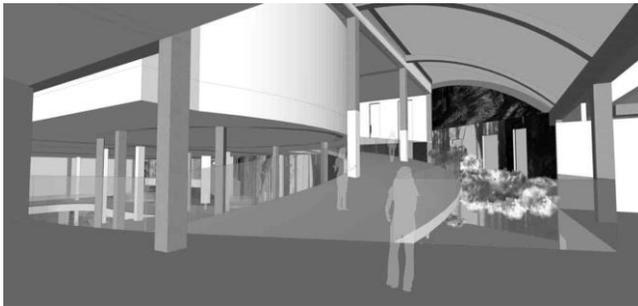
Gambar 17. Ruang panel video sebagai pendukung nuansa kontemplasi.



Gambar 18. Ruang refleksi dengan cerita melihat diri dan merenung tentang apa yang telah diraih selama ini.



Gambar 19. Ruang emosi dengan dekorasi yang “mengarahkan” kepada suatu hal dan mempercepat langkah pengunjung untuk berganti tempat.



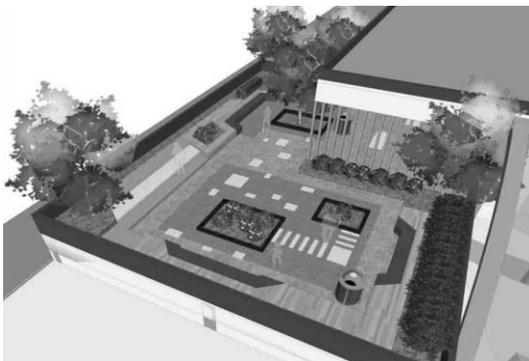
Gambar 20. Transisi menuju ruang berbintang.



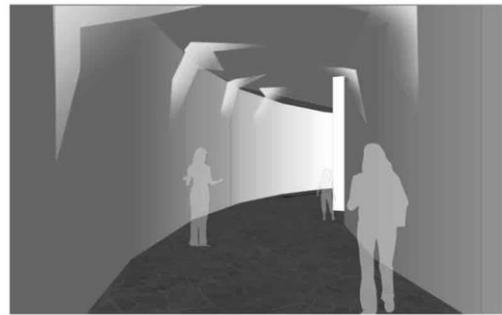
Gambar 21. Ruang berbintang.



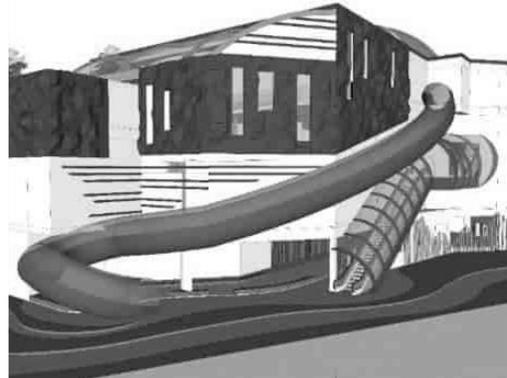
Gambar 22. Ruang hologram



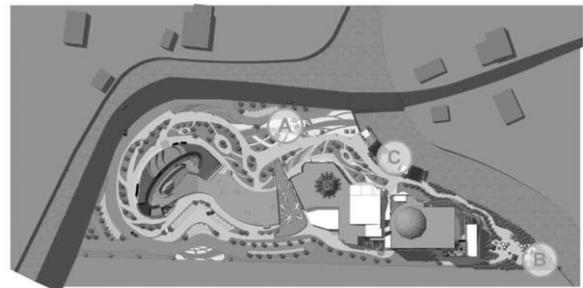
Gambar 23. *Roof garden* sebagai ruang jeda



Gambar 24. Lorong harapan.



Gambar 25. Jalur keluar dengan seluncuran atau eskalator.



Gambar 26. Siteplan.



Gambar 27. Perspektif *bird-view*



Gambar 27. Perspektif dari posisi site terluar.

3) Ruang Konsultasi

Apabila membutuhkan bantuan untuk menggali potensi atau kesulitan dalam membuka potensi diri, disediakan ruang untuk konsultasi dengan ahli psikolog.

4) Family gathering

Taman gathering, tempat untuk berkumpul keluarga sambil mengasah diri, seperti tempat memasak, perkemahan, senam dan olahraga, dsb. Aktivitas tersebut dapat menjadi alat untuk berkomunikasi dan berinteraksi seperti saling mengobrol tentang masakan yang dibuat, keahlian dalam berolahraga, berkemah, kecekatan diri, dsb serta menggali potensi bersama kerabat terdekat.

Dock, sebagai tempat untuk menikmati nuansa di sungai. Di tempat ini pengunjung dapat bersantai, memasak, ataupun bermain

Camping site, tempat untuk berkemah dan menikmati malam hari di depan api unggun. Jalan menuju ke camping site dirancang penuh dengan pepohonan dan tanaman-tanaman untuk menunjang nuansa hutan yang sebenarnya. Pengunjung dapat saling melatih keberanian, kecekatan, dan keahlian lainnya bersama teman ataupun keluarga.

IV. KESIMPULAN/RINGKASAN

Narasi dan pemaknaan menjadi salah satu metode rancang yang dipilih dengan tujuan tercapainya membuka potensi diri sesuai dengan prinsipnya. Penggunaan narasi dan pemaknaan menjadi nilai lebih dalam menyampaikan proses membuka potensi diri dengan langkah demi langkah yang diwakili oleh tatanan arsitektur secara sikuensial, dekorasi yang mendukung nuansa ruang, serta bagaimana respon pengunjung terhadap pengalaman ruang yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Sugiyatno, "Membuka diri dalam interaksi," *UNY Yogya*, 2015. [Online]. Available: <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132296044/lainlain/Microsoft+Word+-+Membuka+Diri.pdf>. [Accessed: 23-Sep-2018].
- [2] S. Psarra, *Architecture and Narrative: The Formation of Space and Cultural Meaning*. New York: Routledge, 2009.
- [3] S. M. Weinschenk, *100 Things Every Designer Needs to Know about People*. New Riders Publishing, 2011.
- [4] F. D. K. Ching, *Arsitektur : Bentuk , Ruang, dan Tatanan Edisi Ketiga*. Jakarta: Erlangga, 2007.