

# Selebrasi Aspek Efemeral dalam Arsitektur pada Ekshibisi Multi Agama

Rifdha Cahyadistika dan Angger Sukma Mahendra  
Departemen Arsitektur, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)  
e-mail: angger@arch.its.ac.id

**Abstrak**—Meski kematian merupakan sesuatu yang alamiah dan pasti terjadi dalam kehidupan, hal tersebut tidak menghalangi hasrat dan obsesi manusia untuk menaklukkannya (*Denial of Death*). Sepanjang perjalanan hidupnya manusia selalu mencari cara untuk meninggalkan sebuah jejak/*legacy* agar selalu diingat, dan arsitektur hadir sebagai salah satu cara bagi manusia untuk memmanifestasikan keinginannya menjadi abadi. Hal ini menjadikan arsitektur memiliki sebuah formalitas yang identik dengan kepermanenan dan kekokohan, dan menjadi penanda bahwa yang baik dan mempunyai arti, juga berdampak lebih besar adalah bangunan yang kekal. Namun hal tersebut merupakan sesuatu yang cukup utopis dan susah diwujudkan, sehingga timbul pertanyaan apakah konsep keabadian masih relevan di masa kini? Bagaimana jika manusia mulai menerima kematian-an dirinya, bahkan merayakannya? Melalui pertanyaan tersebut, rancangan ini berusaha mengkonstruksi sebuah produk arsitektur, dimana konsep – konsep efemeral disuntikkan dalam elemen rancang bangunan, mulai dari program ruang hingga eksplorasi material. Untuk mencapai tujuan diatas, rancangan akan difokuskan pada beberapa aspek rancang, yaitu konsep sebagian bangunan berupa instalasi yang bisa runtuh (deteorisasi dan deformasi) dan peleburan fungsi museum dan tempat ibadah. Hasil dari aspek rancang tersebut kemudian akan menghasilkan skenario dialog aktivitas dan ruang yang menarik, sehingga diharapkan ketika pengunjung selesai mengunjungi bangunan akan terbentuk persepsi penerimaan akan mortalitas dalam dirinya.

**Kata Kunci**—Efemeral, Ekshibisi, Deteorisasi & Deformasi, Multi Agama, Merayakan.

## I. PENDAHULUAN

MANUSIA selalu berusaha meninggalkan sebuah jejak atau warisan atas sejarah hidupnya yang tersalurkan melalui berbagai media. Jejak tersebut dapat diartikan sebagai translasi nyata keinginan manusia menjadi abadi. Keinginan manusia untuk membuat suatu jejak peninggalan akan masa lalu (*legacy*) tidak lepas kaitannya dari fakta bahwa manusia merasa kehidupan mereka selalu berada dalam keadaan *near perpetual war of existence*. Kemenangan mutlak bagi manusia adalah ketika keberadaannya di dunia bisa diingat oleh banyak orang. Oleh karena itu, persepsi akan kematian dan segala topik yang berkaitan dengannya menjadi suatu hal yang menakutkan, sehingga terbentuklah kecenderungan manusia untuk menyangkal dan menghindari kematian (*Denial of Death*) meskipun pada hakikatnya kematian tidak dapat dihindari dan pasti akan terjadi. Musibah kebakaran Notre Dame yang tertera pada Gambar 1.

Fenomena tersebut menarik perhatian banyak tokoh pemikir, mulai dari filsuf romawi Seneca dengan *ajaran Stoisme*-nya, hingga filsuf modern Martin Heidegger dengan



Gambar 1. Musibah Kebakaran Notre Dame.

*Dasein*. Seneca menyatakan dalam *Ihwal Ketenangan Pikiran* miliknya [1] bahwa barang siapa yang tidak memahami cara mati yang baik, dia akan menjalani hidupnya dengan buruk. Obsesi akan keabadian tidak akan membawa manusia menuju arah yang baik.

Manusia adalah makhluk yang mortal, namun selalu berkeinginan untuk menaklukkan keabadian tersebut. Harari dalam buku *Homo Deus : A Brief History of Tomorrow* [2] menuliskan bahwa tidak sedikit manusia yang berkeinginan untuk hidup abadi sehingga mereka mencari cara untuk menuangkan keinginan tersebut dalam suatu manifestasi, dan arsitektur merupakan salah satunya.

Arsitektur sebagai salah satu cara manusia untuk “memfisikkan” eksistensi diri menjadikannya memiliki sebuah *trademark* akan sesuatu yang abadi dan diciptakan untuk bertahan selamanya, sehingga dalam perkembangannya, kepermanenan arsitektur yang dikejar pada akhirnya membuat manusia kewalahan sendiri untuk mencapainya. Biaya yang banyak, situasi masa depan yang tidak terprediksi (*uncertain future*), dan dominasi arsitektur yang kaku dan kejur akan membatasi perkembangan konsep dalam arsitektur.

Edward Ford memberi pendapat bahwa sudah saatnya eksplorasi konsep yang berkaitan dengan efemeralitas dilakukan dalam arsitektur, “*The creation of place, of cities, building, and landscapes has traditionally been conceived as a conservative art, as the creation of lasting artifacts that embody the achievements and ideals of a civilization. But given the volatility of our age, and indeed the widespread perception that one era is ending and another beginning, we thought it timely to explore this idea – to explore the twin themes of durability and ephemerality.*” [3].

Edward Ford juga mengatakan bahwa eksplorasi tersebut bisa membawa konsep dan ide baru dalam arsitektur; “*What makes ephemeral architecture interesting is that it can be*



Gambar 2. Rumah Ibadah Berbagai Keyakinan di Indonesia.



Gambar 3. Breakdown aktivitas di tempat ibadah.

viewed as an experiment. Unlike with a conventional architecture, which is designed for long-term use and a permanent presence, it is possible to experiment and try things out. Materials can be used that are transitory in nature, architects can take risks - like in a lab - to develop a new ideas.” [3].

Dari isu dan pendapat diatas, objek rancang pada jurnal ini akan mencoba untuk bereksperimen dengan konsep efemeral. Gagasan utama yang akan diangkat pada rancangan adalah tentang bagaimana menciptakan suatu objek arsitektural dimana pengguna merasakan pengalaman dekat dengan "kematian". Interpretasi konsep kematian pada setiap orang tentunya berbeda sehingga hal yang paling mudah adalah dengan menganalogikan kematian dengan hal yang dekat dengan kehidupan.

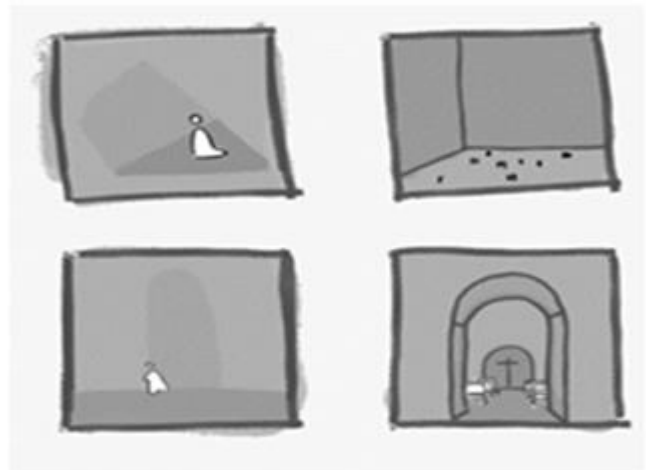
Dari segi fisik, objek rancang nantinya akan diintensikan untuk "mati" dalam *span-time* yang ditentukan, sehingga ketika mengunjungi bangunan, pengunjung dapat melihat konstruksi bangunan yang runtuh secara langsung. Untuk segi non-fisik/aktivitas, objek rancang akan mengambil sebuah pendekatan, "meromantisasi" hubungan antara kepercayaan/agama manusia dengan kematian dan kehidupan di dunia. Gambar 2 merupakan tempat rumah ibadah berbagai keyakinan di Indonesia.

II. FUNGSI OBJEK RANCANG

Fungsi bangunan sebagai ruang publik, yaitu sebuah tempat ekshibisi dipilih sebagai bentuk respon rancangan. Tempat ekshibisi yang dimaksud disini akan berfungsi sebagai *museum of worship*, atau sebuah ekshibisi multi agama.

A. On Life & Death, Faith, and Ephemerality

Agama dan kepercayaan memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan kematian, dan juga kehidupan. Dalam ajaran sebagian besar agama, terdapat kesadaran bahwa segala makhluk memiliki batasan waktu hidup dan akan menjumpai kematian. Realisasi akan konsep kesementaraan



Gambar 4. Shared elements pada tipologi rumah ibadah (*Light, Scale & Proportion, Verticality, Symbol*).

Masjid	Katedral
Bersuci sebelum ibadah (wudhu)	Choir
Pemilihan jenis kelamin	Pengakuan dosa
Mihrab	Lorong
Inam	Cross
Adzan	Baptis
Iqra- Al Quran	
Jamaah	Stained Glass
	nave
	Aisles
	Altar
	Quatre Fobs
	Vault
	East
	Bangu

Gambar 5. Elemen peribadatan pada masjid dan gereja.

(efemeral) juga dapat ditemui di beberapa agama dan memiliki peran yang penting. Salah satu contohnya ada pada Kuil Ise, dimana terhitung mulai dari abad ke 5 setiap 20 tahun sekali Kuil Ise akan dibongkar dan dibangun kembali, sebagai bagian dari kepercayaan agama Shinto tentang kematian dan *cycle of renewal*

“It has been said that only religious narratives, which reach a transcendent reality and rely upon it, can give a meaning to the ephemeral human life in this world of ephemerality. Without a transcendent reality and transcendental dimension that religious narratives assign to human beings, the ephemeral human life in this world cannot have any meaning, and it is not worth living.”

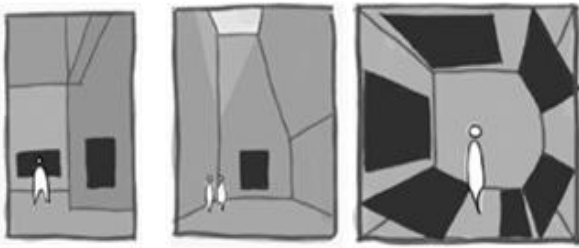
“Faith gives people the strength to endure and enjoy the ephemeral life in this world, because it links the ephemeral human existence in this world with inconceivable will.” [4].

Keputusan untuk menggabungkan dua fungsi, yaitu tempat ibadah multi agama dan tempat ekshibisi didasarkan pada kenyataan bahwa kedua tipologi bangunan tersebut ternyata memiliki beberapa kesamaan dan relevansi, baik dari elemen arsitektural, aktivitas yang ada dan bagaimana user bersikap ketika berada dalam bangunan, dan alasan awal mengapa pengunjung mengunjungi kedua tipologi bangunan tersebut.

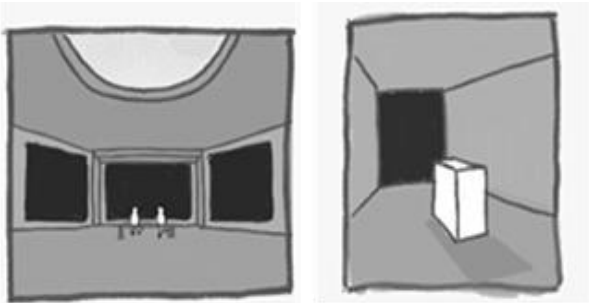
Untuk lebih jelasnya, dilakukan breakdown elemen tiap tipologi bangunan. Elemen – elemen ini nantinya akan dileburkan dan akan menjadi dasar bagi rancangan untuk menjadi objek arsitektural yang utuh yang tertera pada Gambar 3.

B. Worship Place Breakdown

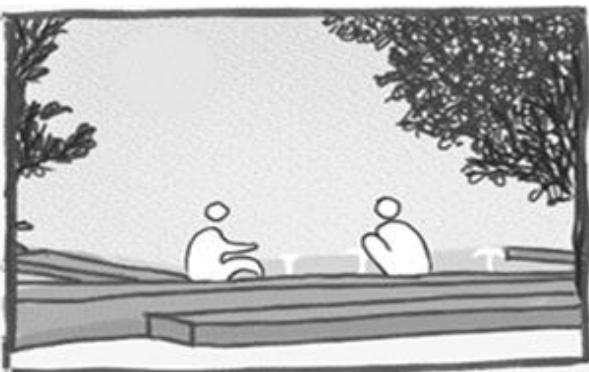
Banyak bangunan arsitektur terbaik sepanjang masa merupakan sebuah tempat ibadah, atau ditujukan khusus untuk memenuhi kebutuhan suatu agama, dibangun berdasarkan kebutuhan untuk membuat sebuah tempat dimana manusia bisa berkomunikasi atau merasa lebih dekat



Gambar 6. Ilustrasi pengunjung menikmati ekshibisi.



Gambar 7. Ilustrasi Museum x Worship place.



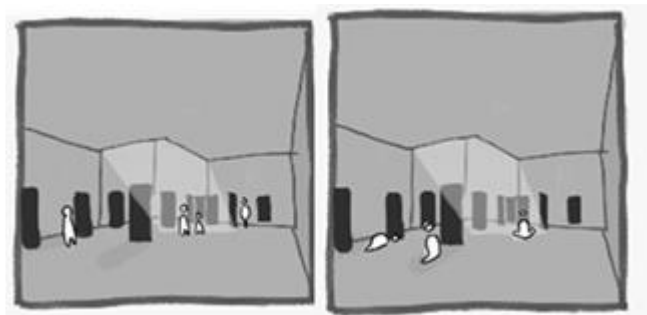
Gambar 8. Ilustrasi konsep skenario bersuci.

dengan “kekuasaan yang lebih tinggi”. Berbagai kegiatan yang dilaksanakan di tempat ibadah berhubungan dengan spiritualitas, seperti berdoa, bersuci, berkontemplasi, tempat mengadu dan bercerita, atau bahkan merayakan yang tertera pada Gambar 3.

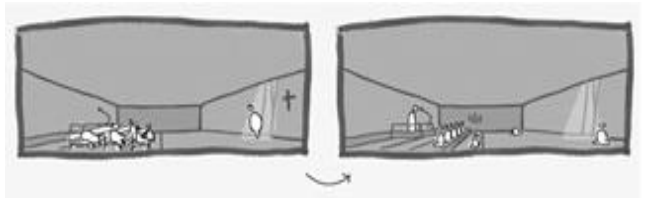
Rancangan bangunan ini mengadaptasi fungsi *multifaith space* / multi agama, dengan mengakomodasi dua agama utama, yaitu Islam dan Katolik. Andre Crompton, *Head of The School of Architecture University of Liverpool* mendeskripsikan *Multifaith Space* sebagai “*Mundane spaces without an aura, in order not to be meaningful in an inappropriate way, they use banal materials, avoid order and regularity.*” Crompton melanjutkan bahwa *Multifaith Spaces* memiliki karakteristik untuk mempersatukan seluruh ajaran dengan “membuang” segala simbolisasi agama, meninggalkan kita dengan ketiadaan.

Penghadiran suasana suci, khusyuk, dan spiritual pada ruang multi agama/*multifaith spaces* berpegangan bukan hanya pada simbolisasi agama tertentu, namun lebih kepada elemen – elemen ruang lain (permainan cahaya, ketinggian ruang, dsb) yang tertera pada Gambar 4.

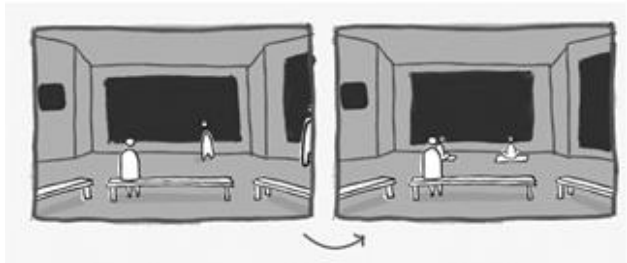
Dengan mengadaptasi konsep multi agama diatas, pengunjung nantinya tidak akan berfokus dan terkotak – kotak kepada bagian bangunan mana yang merupakan tempat ibadah islam maupun katolik, pengunjung akan bisa melihat bangunan sebagai satu kesatuan rancang, dimana



Gambar 9. Contoh ilustrasi konsep skenario 2.



Gambar 10. Ilustrasi alih fungsi skenario ruang ibadah.



Gambar 11. Contoh ilustrasi konsep skenario 4.

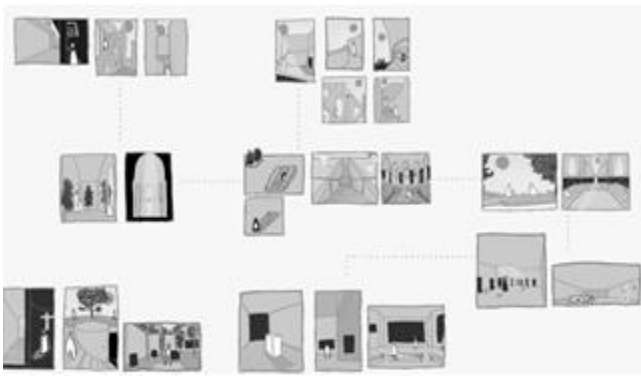
elemen – elemen tempat ibadah diatas yang akan membangun *ambience* khusyuk/spiritual nantinya akan disatukan dengan aspek efemeral lainnya yang ada dalam rancangan. Elemen peribadatan masjid dan gereja tertera pada Gambar 5.

### C. Museum Breakdown

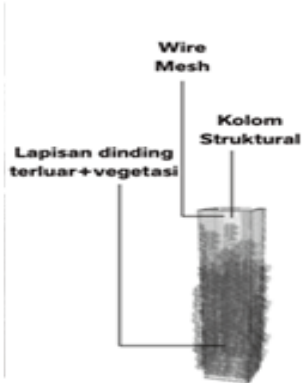
Museum pada awalnya dibangun untuk memenuhi kebutuhan bangunan lain atau sebagai pelengkap bangunan keagamaan, kastil, benteng, dsb. Hal ini terjadi karena museum ada- atau ditiadakan karena antusias untuk mengkoleksi dan memamerkan barang yang dianggap mempunyai nilai lebih, seperti barang pemberian, warisan, dsb.

Karena memiliki fungsi untuk memamerkan sesuatu yang memiliki makna atau fungsi lebih, museum biasanya memiliki sifat naratif atau *story telling*. Menurut Fangqing Lyu dalam artikelnya yang berjudul *Museum Architecture as A Spatial Storytelling of Historical Time*, “.... *Museum architecture itself can also be regarded as a medium of spatial storytelling,..... which is manifested spatially and cognitively for museum visitors.*” [5].

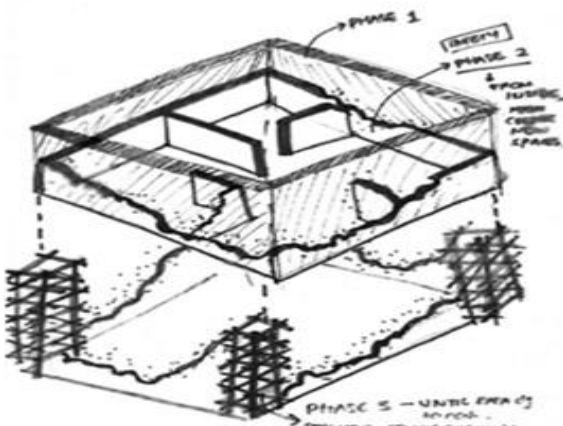
Pada beberapa rancangan museum, disematkan juga fungsi museum sebagai ‘*meditative space*’. Pada Rothko Chapel karya Philip Johnson, bangunan tersebut difungsikan sebagai ‘*a non – denominational place of worship*’. Lukisan yang ditampung disana disebut sebagai ‘*a series of transcendental and meditative forms of art*’ – sebuah medium spiritual bagi para penikmatnya, hampir sama seperti apa yang dirasakan oleh jemaat ketika datang dan melihat simbolisasi/karya seni yan berkaitan dengan agamanya. Ilustrasi pengunjung menikmati ekshibisi tertera pada Gambar 6.



Gambar 12. Diagram sekuensial rancangan.



Gambar 13. Ilustrasi fase deteorisasi dan deformasi pada bangunan.



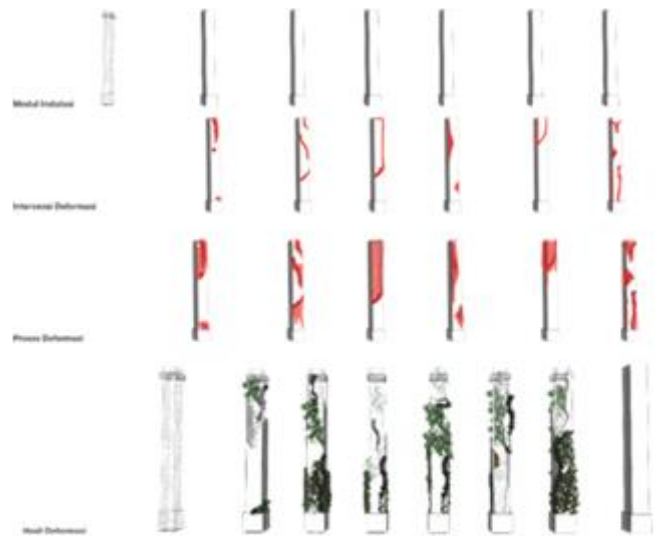
Gambar 14. Diagram konsep struktur instalasi wire mesh.

Melalui karya seni yang ada Rothko Chapel telah memfungsikan diri sebagai sebuah tempat untuk berkontemplasi, menampung dialog antar berbagai kepercayaan pengunjung, dan menyatukan mereka dalam satu suasana spiritual yang sama,, dan juga menjadi *sanctuary* bagi banyak orang.

**D. Museum x Worship Place**

*The building will narrate a story, about how ephemeral things happens (physical and non physical) and cannot be excluded from our daily lives. So in the end, this places will become an extravagant stage, a place where people can experience the "impermanence beauty", embracing it.*

Pada akhirnya, museum ini akan bertindak sebagai sebuah ruang multi agama, dimana terjadi peleburan aktivitas antara kepercayaan yang ditampung, juga aktivitas yang biasa terjadi di museum. Penggunaan simbolisasi yang minim pada bangunan multi agama akan memberi gerak yang bebas pagi permainan ruang (ekspansi, perubahan) sebagai



Gambar 15. Diagram proses deteorisasi & deformasi wire mesh.



Gambar 16. Aplikasi instalasi wire mesh pada bangunan.

respon terhadap aspek efemeralitas pada bangunan. Ilustrasi Museum x Worship place tertera pada Gambar 7.

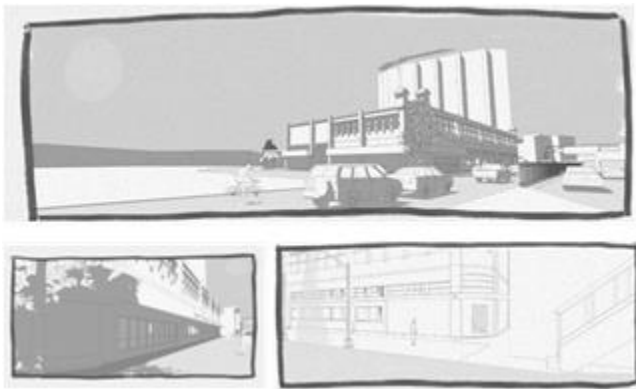
**III. METODE DESAIN**

**A. Scenario - Making**

Metode ini digunakan sebagai respon atas konsep efemeral dan fungsi tempat ibadah pada objek rancang. Konsep Efemeralitas yang cukup abstrak, dan juga aktivitas ibadah yang ditampung dalam bangunan memungkinkan terjadinya probabilitas dan peleburan aktivitas sehingga fungsi ruang dan bangunan dapat bertumpuk dan menjadi rancu. Oleh karena itu, metode *Scenario - Making* digunakan sebagai batasan untuk merancang.

Penyusunan *scenario* dilakukan setelah *breakdown* fungsi rancangan diatas. Setelah didapatkan elemen – elemen dari masing – masing fungsi, maka akan dibentuk jukstaposisi ruang museum dengan tempat ibadah (masjid dan gereja). Elemen dari fungsi – fungsi diatas kemudian dijadikan dasar pembentukan skenario aktivitas dan proyeksi kemungkinan perubahan aktivitas yang akan terjadi pada ruang.

Contoh skenario yang dibentuk dapat dilihat pada Gambar 8. Figur tersebut merupakan ilustrasi pengunjung yang sedang bersuci sebelum memasuki bangunan dan melakukan kegiatan “ibadah”. Selain sebagai vista, kolam bisa difungsikan sebagai tempat untuk menyucikan diri. Pada Gambar 9 menjelaskan tentang ilustrasi ruang ekshibisi permanen yang dapat difungsikan sebagai tempat ibadah secara individual. Figur dikiri merupakan suasana ruang saat berfungsi sebagai ekshibisi pada umumnya, figur dikanan merupakan ruang saat pelaksanaan ibadah (sholat, membaca kitab, ibadah, dsb). Gambar 10 menjelaskan tentang skenario salah satu ruang yang dapat digunakan untuk dua



Gambar 17. Scene bagian depan rancangan.



Gambar 18. Scene perspektif pathways.



Gambar 19. Scene ekshibisi terbuka.

tempat ibadah. Figur kiri menggambarkan suasana altar ketika ibadah gereja dengan kursi – kursi untuk jemaat, sedangkan figure kedua menggambarkan ketika kursi – kursi disingkirkan untuk dijadikan shaf sholat, dan altar dialih fungsikan sebagai mimbar. Gambar 11 merupakan contoh ilustrasi konsep 4.

### B. Sequential

Skenario aktivitas pada pembahasan di atas kemudian disusun sedemikian rupa dan diimplementasikan menjadi scene – scene yang akan dinikmati pengunjung saat memasuki bangunan. Diagram sequential rancangan tertera pada Gambar 12.

## IV. ASPEK EFEMERAL PADA OBJEK RANCANG

### A. Aspek Non - Fisik

Aspek efemeral non – fisik pada rancangan didapatkan dari penggabungan kedua fungsi bangunan(worship place dan museum) yang telah dijelaskan pada bab diatas. Penggabungan tersebut akan menghasilkan aktivitas – aktivitas temporer yang saling bersinggungan, dan merupakan salah satu aspek efemeral yang dapat diaplikasikan dalam rancangan.

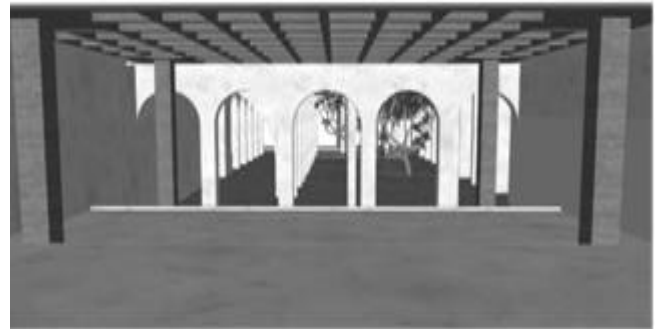
Selain itu, kerusakan aspek fisik yang akan dijelaskan di bawah juga akan berdampak pada aspek efemeral non – fisik, dimana fisik bangunan yang semakin rusak pasti akan mengintervensi ruang sehingga bangunan harus beralih fungsi ruang (*impermanence event*).

### B. Aspek Fisik

Pada Eksplorasi fisik bangunan, aspek efemeral akan ditonjolkan dengan deteorisasi dan deformasi. Dalam kurun waktu tertentu, aspek fisik bangunan semakin lama akan



Gambar 20. Scene ketika memasuki praying hall.



Gambar 21. Scene entrance praying hall.

semakin rusak dan tergerus, kerusakan kemudian akan berpengaruh pada fungsi ruang bangunan, sehingga bangunan tidak dapat berfungsi secara maksimal. Di fase terakhir ini, bangunan akan beralih menjadi bentuk paling dasarnya, sebuah monument pengingat akan selebrasi kesementaraan yang tertera Gambar 13.

Aspek fisik tersebut akan diimplementasikan pada rancangan dalam sebuah bentuk instalasi struktural berupa *wire mesh*.

Instalasi terdiri dari tiga lapis. Lapisan pertama adalah kolom asli bangunan yang merupakan struktur utama bangunan. Lapisan kedua berupa *Wire Mesh* yang diletakkan menyelubungi struktur kolom utama, dan dilapisan ketiga berupa dinding batu kapur yang diintervensi dengan tumbuhan rambat/lumut, kelembabab, dan faktor pendukung lain agar dinding kapur cepat runtuh yang tertera pada Gambar 14.

Dengan adanya instalasi pada rancangan, siluet bangunan yang terus berubah – tumbuh, mulai runtuh, dan mati – akan membuat sebuah koneksi emosional, baik pada pengunjung yang mengunjungi bangunan, maupun pejalan kaki atau pengendara yang sekedar melewati bangunan, yang menyaksikan proses transformasi efemeral rancangan sebagai bagian dari kehidupan sehari – hari mereka.

## V. EKSPLORASI DAN HASIL PERANCANGAN

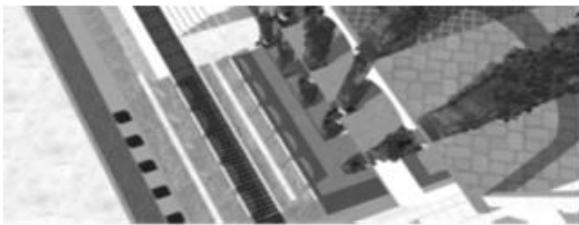
Dari Metode *Scenario – Making* dan Aspek – aspek efemeral di atas, dihasilkan beberapa hasil rancang sebagai berikut :

### A. Modul Instalasi Wire Mesh

Instalasi *Wire Mesh* merupakan salah satu pengaplikasian aspek efemeral pada rancangan. Instalasi *Wire Mesh* akan diaplikasikan pada struktur sebagian besar bangunan pada rancangan.

Gambar 15 menjelaskan tentang proses deteorisasi dan deformasi yang terjadi pada instalasi. Diawali dari lapisan





Gambar 22. Scene kolam terbuka untuk bersuci.



Gambar 23. Perspektif orang beribadah.



Gambar 24. Perspektif interior *praying hall* katolik.

paling luar instalasi berupa dinding kapur yang diintervensi dengan dikeruk. Dengan keadaan bangunan yang dibiarkan terekspos oleh alam, proses deteorisasi akan mulai terlihat, dinding kapur akan semakin runtuh hingga pada akhirnya akan terlihat lapisan *wire mesh* yang ada di dalam. Gambar 16 menyatakan aplikasi instalasi *wire mesh* pada bangunan.

**B. Sequential - Scene**

Pembangunan *Sequential* akan menjadi benang merah dalam bangunan bagi pengunjung untuk menikmati bentuk, suasana, dan sirkulasi yang tercipta dari skenario dalam objek rancang.

Berikut beberapa penjabaran dari contoh *sequential* yang disusun berdasarkan berbagai macam skenario mulai dari pengunjung memasuki bangunan hingga melakukan berbagai aktivitas didalamnya.

Gambar 17 merupakan *scene* yang akan ditemui pengunjung ketika melewati bagian depan rancangan. Terdapat jalur pedestrian yang cukup aktif sehingga pengunjung dapat memasuki bangunan melalui pintu kecil di samping.

Selain lewat depan, pengunjung dapat memasuki rancangan melalui *pathways* pada bagian belakang rancangan. *Pathways* merupakan lorong panjang berundak yang dirancang sebagai ruang tertutup berskala intim sehingga dalam perjalanan menuju site, semakin jauh ke dalam *pathways* pengunjung akan merasakan atmosfer yang berbeda (*secluded*) dari dunia luar yang tertera pada



Gambar 25. Perspektif lantai 3 *praying hall*.



Gambar 26. Perspektif eksterior *praying hall*.

Gambar 18.

Gambar 19 merupakan *scene* dari salah satu bangunan ekshibisi pada rancangan. Ekshibisi ini mewadahi instalasi seni yang bersifat temporer, sehingga di dalamnya terdapat struktur yang dapat dipasangi partisi yang dapat dilepas sesuai kebutuhan.

Setelah melewati bagian ekshibisi, untuk mencapai *Praying Hall*, pengunjung harus menuruni beberapa anak tangga yang tertera pada Gambar 20 dan Gambar 21. Letak *Praying Hall* yang memiliki ketinggian berbeda dengan massa lain akan menciptakan persepsi visual berupa ruang yang lebih intim, dan menggugah kesadaran pengunjung bahwa ia akan menuju tempat yang semakin terpisah dengan dunia luar, mempersiapkan dirinya untuk melakukan refleksi dan berserah diri.

Gambar 22 merupakan *scene* kolam terbuka yang dapat digunakan untuk menyucikan diri sebelum kegiatan ibadah. Kolam tersebut dapat dijumpai setelah memasuki *Praying Hall*.

Gambar 23 dan 24 merupakan *scene* Interior aktivitas ibadah pada *Praying Hall* Katolik dimana terdapat permainan pada skala ruang sehingga menimbulkan *ambience transcendent* dalam ruang yang mendukung kegiatan peribadatan.

Gambar 25 dan 26 merupakan perspektif lantai tiga *praying hall* yang berfungsi sebagai *celebration pavillion* – sebuah *open exhibition* dengan instalasi *wire mesh*, yang nantinya akan runtuh sehingga pada akhirnya akan tercipta sebuah taman terbuka.

**VI. KESIMPULAN**

Berangkat dari pembahasan mengenai persepsi kematian dan bagaimana manusia menghadapinya, didapat sebuah benang merah yang menghubungkan antara persepsi manusia tersebut dengan arsitektur, yaitu konsep efemeral.

Rancangan ini ditujukan sebagai sebuah eksperimentasi, apakah dengan eksplorasi elemen – elemen efemeral yang disuntikkan dalam bangunan dapat membantu mengubah

persepsi manusia akan kematian

Aspek Fisik bangunan dimana terdapat instalasi yang nantinya akan runtuh, merupakan salah satu eksplorasi yang dilakukan agar pengunjung dapat merasakan ke-tidak permanen-an, atau “kematian” bangunan secara langsung.

Peleburan fungsi ekshibisi dan *multifaith space* dalam rancangan menghasilkan jukstaposisi ruang dan aktivitas yang menarik, yang kemudian disusun sedemikian rupa melalui metode *scenario – making* dan menghasilkan berbagai *scene – scene* dalam bangunan yang membingkai aspek efemeral yang ingin disampaikan kepada pengunjung.

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi awal eksplorasi konsep efemeral dalam arsitektur, dimana diharapkan kedepannya estetika arsitektur tidak selalu

dikaitkan dengan kepermanenan, dan agar persepsi dan obsesi manusia akan keabadian bisa perlahan dilupakan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Seneca, *How To Die: Sebuah Panduan Klasik Menjelang Ajal*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2018.
- [2] Y. N. Harari, *Homo Deus: A Brief History of Tomorrow*. London: Vintage, 2017.
- [3] E. Ford, “The Theory and Practice of Impermanence,” *Harvard Design Magazine*, Cambridge, 1997.
- [4] M. Radovan, *On Life and Death (2): Religious and Secular View*. Muntaura: Self Publishing, 2019.
- [5] F. Lu, “Museum architecture as spatial storytelling of historical time: Manifesting a primary example of Jewish space in Yad Vashem Holocaust History Museum,” *Front. Archit. Res.*, vol. 6, no. 4, pp. 442–455, Dec. 2017, doi: 10.1016/j.foar.2017.08.002.