

# Resiliensi: Narasi Melalui Ruang

Tiara Kartika Rini dan I Gusti Ngurah Antaryama  
Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)  
Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111  
*E-mail: antaryama@arch.its.ac.id*

**Abstrak** — Kelahiran dan kematian merupakan peristiwa alami yang dialami setiap makhluk hidup. Setiap adat dan keyakinan memiliki caranya sendiri dalam melaksanakan penghormatan terakhir kepada yang meninggal. Salah satunya upacara pembakaran mayat atau kremasi. Perubahan sosial dan budaya di masyarakat modern dengan pemikiran praktis orang modernis akan makin menipisnya lahan untuk pemakaman sampai kesulitan dalam membayar uang kavling pemakaman yang berdampak pada penggusuran melatarbelakangi pembangunan krematorium dewasa ini. Akan tetapi, tidak banyak perancang yang memahami peran krematorium tidak hanya untuk mewedahi sebuah kegiatan, lebih dari itu krematorium memiliki peran yang kuat terhadap psikologis seseorang. Tidak sedikit kasus syok maupun trauma yang terjadi pada fasilitas umum ini. Pemilihan tema resiliensi diambil dari kamus psikologi, mengangkat bahwa sebenarnya arsitektur dapat berbicara lebih daripada kehadiran sebuah bangunan. Melalui tema ini, perancang bertujuan untuk membangkitkan psikologi pengunjung yang dituangkan ke dalam alur perjalanan seseorang ketika melaksanakan upacara kremasi.

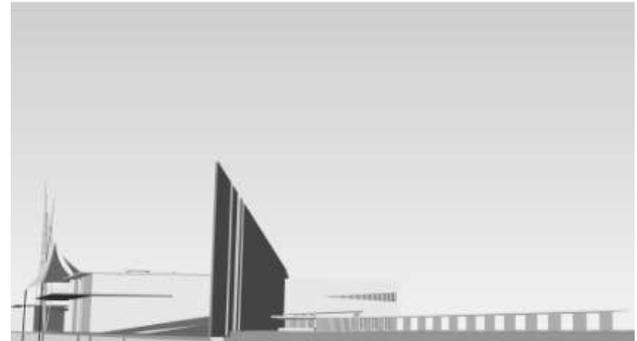
**Kata Kunci** — ritual, kremasi, psikis, resiliensi, krematorium.

## I. PENDAHULUAN

Pandangan perancang terhadap krematorium tidak hanya sebagai sebuah bangunan yang mewedahi upacara kremasi tetapi lebih bagaimana bangunan tersebut meninggalkan efek ke pemakainya. Dengan banyaknya jumlah kasus syok atau trauma yang terjadi pada pemakai krematorium dewasa ini, pemilihan tema yang sesuai didasarkan pada perbaikan kualitas psikologis untuk meminimalisir atau bahkan membangkitkan psikologis pemakai.

Resiliensi adalah suatu kemampuan memandang suatu masalah sebagai hal baru dan mau belajar untuk memahaminya sehingga individu mampu bangkit dari masalah. Setiap individu mempunyai kemampuan untuk tangguh (resilien) secara alami, tetapi hal tersebut harus dipelihara dan diasah. Jika tidak dipelihara, maka kemampuan tersebut akan hilang.

Berdasar dari pengamatan perancang tentang kecenderungan seseorang yang sedang dalam tekanan/jenuh, mereka akan lebih banyak menghabiskan waktunya menikmati suasana yang lebih alami/natural. Poin ini kemudian menjadi dasar bagi perancang untuk menciptakan sebuah cerita yang membangkitkan pada sebuah krematorium.



Gambar 1. Dinding masif raksasa menjadi pusat dari area parkir



Gambar 2. Diagram konsep pertemuan dinding dengan tanaman



Gambar 3. Suasana duka sudah terasa sejak pengunjung masuk ke lahan.

Cerita yang terbentuk diaplikasikan baik melalui bentukan eksterior maupun kesan yang dihadirkan dalam ruang. (Gambar 1)

## II. METODA PERANCANGAN

Metoda perancangan yang diterapkan dalam proses mendesain krematorium ini adalah *intangible metaphor*. Menurut Anthony C. Antoniades [1], Metafora adalah suatu cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga dapat mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik pembahasan. Dengan kata lain menerangkan suatu obyek dengan subyek lain, mencoba untuk melihat suatu subyek sebagai suatu yang lain.

Secara singkat metode yang digunakan dalam proses merancang berusaha menerjemahkan bahasa tema ke dalam sebuah objek bangunan, baik yang secara langsung terlihat dapat dirasakan, konsep, ide melalui gabungan kesemuanya.

Sifat yang terkandung dalam tema resiliensi menurut pemahaman metode metafor diterjemahkan sebagai kebangkitan. Pengaplikasian tema tidak terlihat secara gamblang pada bangunan, tetapi lebih dapat dirasakan oleh penghuni yang mengalami di dalamnya. Aplikasi melalui bentuk maupun ruang didominasi oleh elemen bidang datar. (Gambar 4)

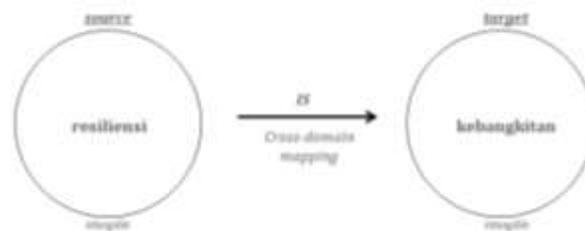
## III. HASIL DAN EKSPLORASI

Berawal dari keadaan/kondisi psikis yang dialami oleh keluarga maupun pelayat dimana mereka mengalami keduakaan dengan sentuhan dari perancang tentang poin alami menghasilkan sebuah konsep besar tentang pertemuan dinding tak berwajah dengan tanaman. Dinding tak berwajah disini merupakan dinding bangunan krematorium itu sendiri yang tidak berekspresi karena poin utama dalam rancangan ini adalah sentuhan alami yang seiring berjalannya pelaksanaan upacara kremasi semakin dapat dirasakan kehadirannya. (Gambar 2)

Cerita bermula sejak pengunjung masuk ke area parkir. Begitu masuk ke dalam lahan, pengunjung langsung dipancing kondisi psikologisnya dengan dihadapkan pada dinding masif raksasa dengan ketinggian 12m dan memanjang. Dinding ini berperan dalam memberikan kesan keduakaan dengan jarak pandang yang semakin menyempit karena perletakan dinding yang diagonal, pengunjung akan merasakan rasa duka dan tertekan pada saat yang bersamaan.

Merasakan kehadiran dan dukungan keluarga merupakan salah satu kekuatan tersendiri bagi setiap anggota keluarga untuk bangkit dari keduakaan. Oleh karena itu, setelah merasakan kemasifan dan kekakuan dinding raksasa, pengunjung diarahkan masuk ke dalam bangunan melalui lorong pedestrian dengan skala ramah (2,5-3,5m). Sebagai awal dari berlangsungnya keseluruhan prosesi kremasi, pengunjung diharapkan berinteraksi dan lebih merasakan hubungannya dengan sesama anggota keluarga. (Gambar 3)

Untuk membedakan ruang luar dan ruang dalam, perancang tidak menggunakan wujud pintu sebagai pembeda ruangan tetapi dengan hasil 'extend' dari dinding (12m). Sehingga sirkulasi yang membelok mengakibatkan adanya



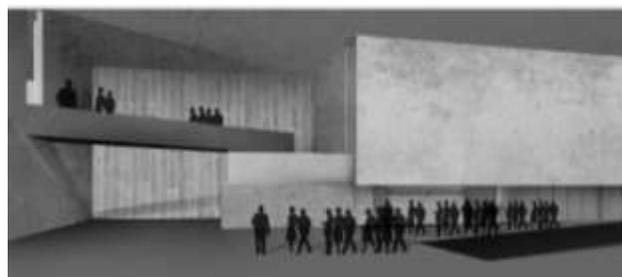
Gambar 4. Diagram pemetaan metode metafora



Gambar 5. Suasana lobby dengan *sculpture* sebagai pembatas ruang



Gambar 6. *Sculpture* raksasa dengan ketinggian lebih dari tinggi manusia



Gambar 7. Akses jembatan kolumbarium pada area lobby

ruang transisi seperti menyiapkan pengunjung untuk memasuki tahap yang lebih privat dari prosesi kremasi.

Kemudian pengunjung akan disambut didalam ruang lobby yang memanjang dengan dihadapkan oleh bentukan statis menjulang sedikit demi sedikit sampai melebihi ketinggian manusia (4m) dan terdapat sebuah pohon dengan bukaan diatasnya.(Gamabr 5) Area ini diharapkan pengunjung mulai dapat merasakan kehadiran unsur alam. Kesan dari ketangguhan *sculpture* menambah kesan ketangguhan dari pohon itu sendiri, jadi secara tidak langsung *sculpture* menambah ketangguhan pohon dengan mengurangi hakikat beton masif yang sebenarnya jauh lebih tangguh.(Gambar 6)

Dominasi material beton ekspos dengan warna abu gelap merangsang pengunjung untuk lebih merendah, karena pada saat kita mati kita tidak membawa hal hal materiil bersama kita.

Melalui lobby pengunjung yang melakukan prosesi kremasi akan melanjutkan perjalanannya ke ruang upacara, sedangkan pengunjung yang datang untuk berdoa mempunyai akses langsung ke kolumbarium.(Gambar 8) Kolumbarium diletakkan dekat dengan pintu masuk, selain untuk tidak terjebak dengan akses pengunjung kremasi juga untuk memudahkan pengguna apabila membawa peralatan untuk membakar kertas(upacara). Kapasitas kolumbarium diperluas ke lantai dua yang berada diatas ruangan pengelola. Akses tangga yang memanjang dari dalam kolumbarium sampai menembus keluar dan terhubung langsung dengan area lobby, sekaligus juga sebagai aksent di ruang lobby. Pemilihan material beton sebagai lantai dan pembatas tangga tanpa struktur tambahan memutarbalikkan kesan berat jembatan beton menjadi satu aksent ringan di ruangan yang besar.(Gambar 7)

Alur prosesi kremasi berlanjut ke ruang upacara. Sebuah wadah dari kegiatan yang lebih bersifat vertikal, hubungan dengan tuhan dengan ketinggian yang sama dengan lobby, kesan vertikal dihadirkan dengan mempersempit ruangan. Pemilihan material juga dititikberatkan untuk mendukung terciptanya kesan vertikal. Kedatangan unsur alam di ruangan ini tidak dihadirkan dalam wujud tanaman, tetapi dengan beberapa bukaan kecil di bagian depan ruang upacara yang langsung mendapat sinar matahari.(Gambar 9) Kesan alam secara tidak langsung dirasakan dari cahaya alami yang masuk ke ruangan. Dengan pemusatan hanya ke satu dinding pengunjung diharapkan akan lebih fokus dan khuyuk dalam prosesi kremasi. Penempatan dinding tinggi dan melebar dengan banyaknya lubang kecil yang langsung emmancarkan cahaya alami seakan mengintimidasi pengunjung di dalamnya sekaligus merasakan hadirnya dan kebesaran sang pencipta.

Kesan ruang personal berpengaruh pada jumlah pengunjung. Kapasitas 1 ruangan upacara sekitar 200 orang, tetapi terkadang yang datang tidak selalu 200 orang. Untuk menghindari terjadinya *social space*, perancang memberikan partisi portabel apabila jumlah yang datang kurang dari 100-75 orang. Berbeda kasus apabila yang datang lebih dari 200 orang, ruangan disamping ruangan upacara dapat difungsikan sebagai perluasan ruang upacara. Pokok yang diperhatikan adalah Keterkaitan antara orang yang berada di dalam ruangan dengan orang yang berada diluar ruangan upacara. Pemilihan material kaca sandblast di fungsikan agar pengunjung dari luar ruangan tetap dapat melihat gerak (mimik) yang sedang berlangsung di dalam ruangan.



Gambar 8. Suasana di dalam kolumbarium dengan kesan yang lebih privat



Gambar 9. Cahaya alami yang menembus masuk ke dalam ruang upacara dengan aksent garis vertikal



Gambar 10. Suasana ruang tunggu, dimana pengunjung sudah dapat merasakan kehadiran alam



Gambar 11. Letak pura berdekatan dengan dermaga dan bagian dari ruang tunggu

Setelah jenazah masuk ke dalam tungku kremasi, bagi umat hindu pemimpin upacara dan anggota keluarga akan melanjutkan upacara di pura. (Gambar 11) Perletakan pura mengacu pada preseden di krematorium jala pralaya, dimana arah pura sesuai dengan arah upacara.

Area pura merupakan bagan dari area besar ruang tunggu yang berupa ruang terbuka hijau memanjang sehingga setiap ruangan upacara mempunyai ruang tunggu di sampingnya, juga berfungsi sebagai area tampung apabila jumlah pengunjung datang lebih banyak. Pengunjung akan lebih merasakan kehadiran alam karena pada area ini sudah terdapat beberapa pohon peneduh sehingga apabila pengunjung penat atau bosan dalam menunggu prosesi pembakaran bisa keluar dari ruang upacara dan merasakan susana luar yang lebih rileks. (Gambar 10)

Kemudian upacara kremasi dilanjutkan dengan keyakinan masing masing. Beberapa keyakinan akan membuang abu ke laut atau sungai (melarung). (Gambar 12) Perancang memberikan akses dermaga yang terhubung langsung oleh koridor disamping ruang upacara dan tidak keluar dari bangunan dimaksudkan agar pengunjung merasakan keterkaitan dari keseluruhan prosesi. Di area dermaga perancang menambahkan akses pohon dengan bukaan di atasnya seperti pada area lobby.

Zonasi terakhir bagi pengunjung diletakkan bersebelahan di sisi utara lahan sehingga sisi selatan bisa lebih terbuka dengan area pemakaman umum. Pemilihan mahkota pohon yang berbentuk kanopi menciptakan ruang horisontal yang lebih rileks, karena pada tahap ini pengunjung lebih ingin merasakan kehadiran orang-orang yang mendukungnya. Perasaan yang lebih rileks memungkinkan terjadinya pembicaraan yang lebih menyenangkan sehingga mendukung proses kebangkitan dari satu individu.

Beberapa tanaman yang berada di area ini berbeda dengan area lain, karena area ini merupakan puncak dari keseluruhan prosesi kremasi maka perancang menciptakan suasana yang dapat membangkitkan *sense* dari pengunjung. *Sense* yang di tonjolkan adalah dari indera penglihatan dan penciuman, tanaman yang digunakan sudah lebih variatif dengan warna-warna cerah seperti *groundcover* kacang-kacangan dan pohon dadap merah. (Gambar 13)

Pengulangan konsep *sculpture* lobby pada daerah ini, dengan tinggi maksimal 4m yang muncul sejajar dari tanah dan perlahan meninggi melampaui batas tinggi manusia, menghadirkan fungsi taman hutan yang selama ini *groundcover* hanya dinikmati dengan menunduk/secara horisontal melainkan juga sisi komunikasi vertikal (komunikasi dengan Tuhan). (Gambar 14) Pada tahap akhir dari keseluruhan upacara, perancang menganggap pengunjung sudah bisa bangkit dengan ekspresi tubuh yang tidak lagi menatap ke bawah tapi lebih jauh melihat ke depan dengan merasakan adanya kehadiran keluarga sebagai pendukung dan kehadiran Tuhan sebagai peneduh.

#### IV. KESIMPULAN

Kedukaan dan kebangkitan merupakan sebuah proses yang berbanding terbalik. Kedukaan direpresentasikan menjadi sesuatu yang mengekang, terarah, terdapat batasan-batasan artifisial, sedangkan kebangkitan dapat direpresentasikan dari ruang yang batasannya imajiner tetapi dapat dirasakan. Kesan



Gambar 12. Dermaga sebagai akses bagi pengunjung yang ingin melarung



Gambar 13. Warna daun hijau muda pada taman hutan mempengaruhi psikologis pengunjung



Gambar 14. Bentuk pot raksasa dari pohon menciptakan kesan hutan yang penuh

kebangkitan tidak dapat dirasakn hanya dalma satu sudut pandang, tetapi dipahami melalui cerita cerita yang terbingkai melalui ruangan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT, segenap keluarga, Ir I Gusti Ngurah Antaryama PhD selaku dosen pembimbing tugas akhir dan teman dekat 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] Antoniades, Anthony C. 1992. Poetic of Architecture Theory of Design. New York : Van Nostrad Reinhold