

**LAPORAN PERANCANGAN
STUDIO PERANCANGAN 8.35**



**PAWSPITALITY:
RUANG INTERAKSI MUTUALISTIK ANTARA MANUSIA
DAN KUCING**

*PAWSPITALITY:
SPACE FOR MUTUALISTIC INTERACTION BETWEEN HUMANS AND
CATS*

Oleh:

Vanessa Raharja

(NIM: 315190012)

Tugas Akhir ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam
mendapatkan Gelar Sarjana Arsitektur

**PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK - UNIVERSITAS TARUMANAGARA**

2023

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Vanessa Raharja
NIM : 315190012
Program Studi : Sarjana Arsitektur
Judul Proyek : PAWSPITALITY: RUANG EMPATI MUTUALISTIK
ANTARA MANUSIA DAN KUCING
Project Title : *PAWSPITALITY: SPACE FOR MUTUALISTIC
INTERACTION BETWEEN HUMANS AND CATS*

Telah dipertahankan di hadapan sidang ujian akhir Studio Perancangan Arsitektur 8.35 yang diselenggarakan oleh Program Studi Sarjana Arsitektur pada tanggal 18 Juli 2023 dengan tim penguji sebagai berikut:

1. Ir. Diah Anggraini, M.Si.
2. Ir. Agustinus Sutanto, M.Sc., M.Arch., Ph.D.

Yang bersangkutan dinyatakan: **LULUS**

Jakarta, 24 Juli 2023
Mengesahkan,
Pembimbing Utama



Dr. Alvin Hadiwono S.T., M.Ars.

Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur

Maria Veronica Gandha, S.T., M.Arch.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Vanessa Raharja
NIM : 315190012
Program Studi : Sarjana Arsitektur
Judul Proyek : PAWSPITALITY: RUANG EMPATI MUTUALISTIK
ANTARA MANUSIA DAN KUCING
*Project Title : PAWSPITALITY: SPACE FOR MUTUALISTIC
INTERACTION BETWEEN HUMANS AND CATS*

Menyatakan bahwa dengan sebenar-benarnya penulisan laporan perancangan hasil pekerjaan Studi Perancangan Arsitektur 8.35 ini adalah berdasarkan hasil penelitian, pemikiran, dan penggambaran asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan hingga dokumen gambar-gambar perancangan sebagai bagian dari skripsi.

Demikian surat pernyataan berikut saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Jurusan Arsitektur dan Perencanaan, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Jakarta, 20 Juli 2023
Yang membuat pernyataan,



Vanessa Raharja

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga saya dapat menyusun dan menyelesaikan Laporan Perancangan Studio Perancangan Arsitektur (STUPA) 8.34 dengan tepat waktu. Oleh karena itu, saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Nina Carina, S.T., M.Arch. selaku dosen penanggung jawab Studio Perancangan Arsitektur (STUPA) 8.35 dan tim pengelola yang telah memberikan penjelasan mengenai tugas akhir;
2. Bapak Dr. Alvin Hadiwono S.T., M.Ars. selaku dosen fasilitator utama yang telah membimbing penulis dalam penyusunan tugas akhir.
3. Ibu Ir. Diah Anggraini, M.Si. dan Bapak Ir. Agustinus Sutanto, M.Arch, M.Sc., Ph.D selaku dosen fasilitator pembimbing dalam unit 4 yang telah membimbing penulis dalam penyusunan tugas akhir;
4. Saudari Ione Susanto, saudari Michelle Ham, saudari Jennifer Theresia, saudari Michelle Rusli, saudari Glenda Vania S, saudara Joseph Tjandra Azriel, saudara Varrel Levan, saudara Felix Jonathan, dan saudara Muhammad Iqbal yang telah berjuang bersama dan senantiasa memberikan dukungan selama proses pengerjaan Studio Perancangan Arsitektur 8.35;
5. Rekan-rekan IMARTA-SKETSA terkhusus BPHI IMARTA-SKETSA 2022/2023, departemen pelayanan mahasiswa, serta saudari Jessica Meidiana, saudara Edmund Samuel, saudari Nadya Hildegradis, saudari Jennifer Setiawan, saudara Kelvin Lukardi, dan saudari Mischa Patricia yang senantiasa memberikan dukungan selama proses pengerjaan Studio Perancangan Arsitektur 8.35;
6. Teman-teman Angkatan 2019 yang telah berjuang bersama dan senantiasa memberikan dukungan satu sama lain selama proses pengerjaan Studio Perancangan 8.35;

7. Seluruh keluarga dan kerabat yang telah memberikan dukungan terhadap penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih banyak kekurangan baik pada teknis penulisan maupun materi, mengingat kemampuan yang dimiliki penulis jauh dari sempurna. Untuk itu, penulis berharap adanya saran dan kritik yang membangun sehingga penulis mampu menyempurnakan laporan ini. Akhir kata, semoga laporan ini dapat memberi manfaat bagi semua pihak.

Jakarta, 20 Juli 2023



Penulis
Vanessa Raharja
315190012

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. Masyarakat harus turut berkontribusi dalam penanganan kucing dengan respon yang lebih bijak. Oleh karena itu, pada perancangan ini dilakukan pendekatan simbiosis mutualistik sebagai dasar perancangan. Program dalam perancangan akan saling berhubungan dan terkait, menunjukkan bagaimana manusia dan kucing saling berempati satu sama lain. Selain itu, 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 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 damage the environment and 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: *Ancient Egypt, Human, Mutualism, Relationship, Wild cat*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i#
SURAT PERNYATAAN	ii#
KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	ii#
KATA PENGANTAR.....	iii#
ABSTRAK.....	v#
<i>ABSTRACT</i>	vi#
DAFTAR ISI.....	vii#
DAFTAR GAMBAR.....	ix#
DAFTAR TABEL.....	x#
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi#
BAB. I. PENDAHULUAN.....	1#
I.1. Latar Belakang	1#
I.2. Rumusan Masalah	2#
1.3. Tujuan Perancangan	2#
I.4. Ruang Lingkup	2#
BAB. II. KAJIAN TEORI	3#
II.1. Empati	3#
II.2. Kucing	4#
II.2.1. Kucing Mesir Kuno	5#
II.2.2. Perspektif Kucing terhadap Ruang	7#
II.3. Arsitektur Simbiosis Mutualistik	8#
BAB. III. METODE	10#
III.1. Data Perancangan	10#
III.1.1. Data Primer.....	10#

III.1.2. Data Sekunder	10#
BAB. IV. ANALISIS DAN PEMBAHASAN	11#
IV.1. Subjek Empati	11#
IV.2. Observasi dan Wawancara	11#
IV.3. Analisis Tapak	13#
BAB. V. DESKRIPSI DESAIN	16#
V.1. Program	16#
V.2. Transformasi dalam Perancangan	17#
V.3. Strategi Desain	20#
BAB. VI. PENUTUP	23#
VI.1. Kesimpulan	23#
VI.2. Saran	23#
DAFTAR PUSTAKA	24#
LAMPIRAN.....	25#

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema empati.....	3#
Gambar 2. Skema proses desain dengan empati.....	4#
Gambar 3. Asal usul dewi Bas tet dan hubungannya dengan dewa lain.....	6#
Gambar 4. Analisis pemilihan lokasi tapak secara makro	13#
Gambar 5. Analisis mezzo	14#
Gambar 6. Dokumentasi oservasi dalam tapak.....	14#
Gambar 7. Penggubahan massa bangunan.....	18#
Gambar 8. Blok plan.....	19#
Gambar 9. Tampak barat.....	19#
Gambar 10. Potongan perspektif desain proyek dan hubungannya dengan prinsip ruang kucing.....	20#
Gambar 11. Diagram massing bentuk tower.....	20#
Gambar 12. Perspektif luar desain proyek.....	21#
Gambar 13. Perspektif interior proyek.....	22#

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Sejarah kucing dan hubungannya dengan manusia.....	4#
Tabel 2. Perbandingan perilaku manusia terhadap kucing di Mesir Kuno dan masa modern	6#
Tabel 3. Lima aspek pendekatan ruang publik dari sudut pandang kucing	7#
Tabel 4. Narasumber dan rangkuman wawancara	11#
Tabel 5. SWOT tapak Kemang.....	15#
Tabel 6. Program Ruang dalam Proyek	16#

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Denah kontur tapak eksisting dan olahan	26#
Lampiran 2. Denah blok plan.....	26#
Lampiran 3. Denah siteplan	27#
Lampiran 4. Denah basement	27#
Lampiran 5. Denah lantai dasar	28#
Lampiran 6. Denah lantai 1 pada ketinggian +2.00	28#
Lampiran 7. Denah lantai 2.....	29#
Lampiran 8. Denah lantai 3.....	29#
Lampiran 9. Denah lantai 4.....	30#
Lampiran 10. Potongan bangunan A-A	30#
Lampiran 11. Potongan bangunan B-B.....	31#
Lampiran 12. Tampak barat bangunan	31#
Lampiran 13. Tampak utara bangunan	32#
Lampiran 14. Tampak selatan bangunan	32#
Lampiran 15. Tampak timur bangunan.....	33#
Lampiran 16. Aksonometri bangunan dalam bentuk 3 dimensi dan 2 dimensi	33#
Lampiran 17. Penggambaran alur elektrik dan sirkulasi bangunan secara vertikal	34#
Lampiran 18. Penggambaran alur pengudaraan dan air bersih	34#
Lampiran 19. Penggambaran alur air kotor dan air hujan.....	35#
Lampiran 20. Aksonometri exploded struktur bangunan.....	35#
Lampiran 21. Potongan perspektif 1	36#
Lampiran 22. Potongan perspektif 2	36#
Lampiran 23. Detail sambungan struktur pada potongan bangunan.....	37#
Lampiran 24. Detail potongan struktur jembatan	37#
Lampiran 25. Detail potongan arsitektur pada bola cafe (tower 1).....	38#
Lampiran 26. Program ruang 1/5	38#
Lampiran 27. Program ruang 2/5	39#
Lampiran 28. Program ruang 3/5	39#
Lampiran 29. Program ruang 4/5	40#
Lampiran 30. Program ruang 5/5	40#

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. 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 lambungnya 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 menjadi ironis dengan hubungan mereka yang berakhir 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.

I.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka didapat beberapa permasalahan sebagai berikut;

1. Apakah program aktivitas yang cocok agar manusia dan kucing dapat lebih mengenal dan menghasilkan hubungan mutualisme baru?
2. Bagaimana peran arsitektur dalam memperkuat hubungan dan interaksi antara manusia dan kucing?

I.3. Tujuan Perancangan

Adapun proses perancangan memiliki tujuan sebagai berikut;

1. Mengetahui program aktivitas yang cocok untuk manusia dan kucing lebih mengenal dan menghasilkan hubungan mutualisme yang baru.
2. Menjelaskan peran arsitektur sebagai wadah bagi manusia dan kucing untuk saling berinteraksi dan memperkuat hubungan.

I.4. Ruang Lingkup

Pembangunan proyek desain ini memiliki ruang lingkup sebagai ruang berempati bagi masyarakat di Kelurahan Bangka (Kemang), sebagai ruang interaksi yang sehat antara manusia dan kucing yang dapat memberikan dampak positif satu sama lain dengan pendekatan arsitektur empati untuk menanggapi isu/permasalahan hubungan antara manusia dan kucing yang saling merusak (destruktif).

BAB II

KAJIAN TEORI

II.1. Empati

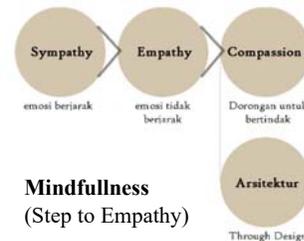
Empati berasal dari kata “*empathia*” artinya ikut merasakan. Empati dideskripsikan sebagai sebuah emosi yang muncul secara spontan, kognitif dan disengaja (Agustin, 2022). Istilah empati menunjuk pada sensitivitas, mengerti perasaan atau keadaan psikologi seseorang.

Terdapat 3 ciri-ciri kemampuan empati yang dapat disebut sebagai bagian dari kecerdasan emosional (Goleman, 1996) yaitu:

1. 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.
2. 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.
3. 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.

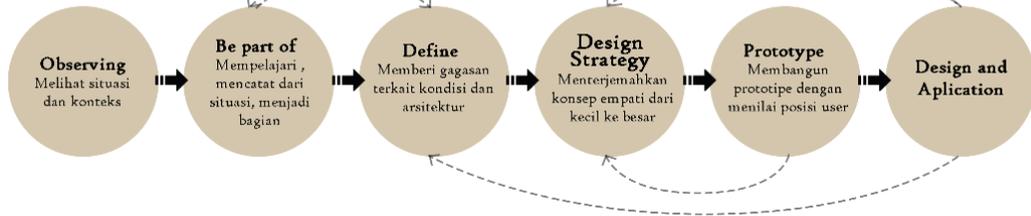
Penggunaan sifat empati dalam desain merupakan pendekatan oleh desainer kepada pengguna dengan memperhatikan perasaan pengguna terhadap suatu produk. Dalam artikel *Spark Innovation Through Empathic Design* (1997) oleh Rayport dan Leonard Barton, keduanya mengidentifikasi lima langkah kunci dalam desain empatik, yaitu:

1. Observasi
2. Pengambilan data
3. Refleksi dan analisis
4. Brainstorming untuk solusi
5. Mengembangkan model desain



Gambar 1. Skema empati

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 memanusiakan manusia dan berfokus pada kesejahteraan manusia (Priatman, 2012)



Gambar 2. Skema proses desain dengan empati

II.2. 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 1. 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	Domestikasi lv 2	Kucing domestik mulai dijual di seluruh dunia secara rahasia	Komensalisme
400 M		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	Parasitisme

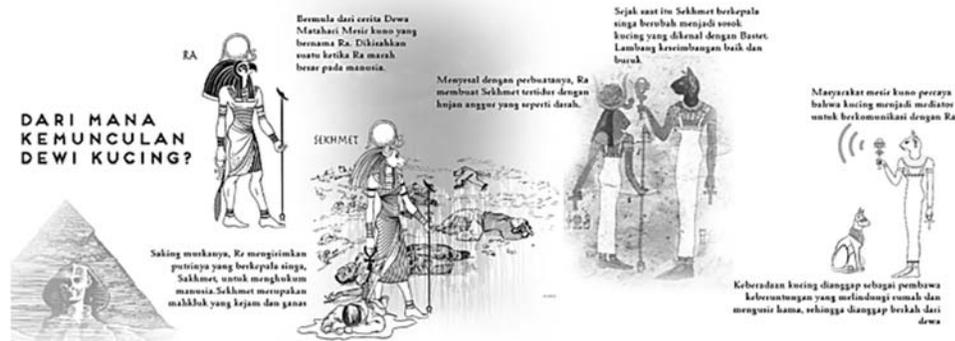
		masal. Namun hal ini kemudian disesali dengan munculnya “ <i>black death</i> ” akibat overpopulasi pengerat	
1700 M		Kucing dibawa ke dalam kapal Amerika untuk membantu wabah tikus dan menjadi populer di kalangan orang Amerika	Mutualisme
1800 M		Kucing menjadi hewan peliharaan populer di Inggris, Namun sebagian ditinggalkan dan dianiaya dengan kejam. Mulai banyak kucing yang hidup di jalan	
1927 M		Kekejaman kucing mulai menjadi masalah, sehingga mulai dibentuk perlindungan untuk kucing. Hanya sebagian yang dapat dibantu, dan sebagian masih mengalami kekerasan hewan	Parasitisme
Sekarang	Domestikasi Lv 2 dan Jalanan (stray)	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.

II.2.1. 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

Dewi Bastet merupakan sosok yang melambangkan keseimbangan baik dan buruk, dengan lima aspek persona, yaitu (Málek, 1993):

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

Tabel 2. 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 dikuburkan tanpa upacara pemakaman yang memadai.

Sumber: Olahan penulis, 2023

Mesir Kuno mengajarkan masyarakat modern untuk memahami hubungan antara manusia dan hewan (meningat 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.

II.2.2. 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 3. 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 aksen 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

II.3. Arsitektur Simbiosis Mutualistik

Simbiosis berasal dari bahasa Yunani `sumbiōsis` artinya ‘a living together’, dengan kata dasar `symbios` 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. Tiga elemen dasar ini membentuk suatu entitas seimbang dalam alam semesta, yang secara algoritmik berkembang melalui waktu dan proses pengetahuan (Ajeel & Hamza, 2019):

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

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 bertanggungjawab 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. Berikut merupakan prinsip yang Kisho gunakan dalam menyajikan pemikirannya (Kurokawa, 1994):

1. Gabungan budaya adalah 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.
2. 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.
3. Simbiosis Sejarah dan Sekarang merupakan konsep yang terinspirasi dari simbiosis waktu (diachronicity). 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.
4. 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.
5. 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.
6. 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.

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.

BAB III METODE

III.1. Data Perancangan

Metode penelitian yang digunakan merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif.

III.1.1. Data Primer

Data diperoleh secara langsung dari objek atau subjek penelitian 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

III.1.2. Data Sekunder

Data diperoleh secara tidak langsung dengan menggunakan metode studi Pustaka, 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.

BAB IV

PEMBAHASAN DAN ANALISIS

IV.1. 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.

IV.2. 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 4. Narasumber dan rangkuman wawancara

Nama	Lokasi	Hasil Wawancara
Deswarni (Koordinator Operasional)	PUSKESWAN Pasar Minggu Jakarta Selatan	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 dikendalikan, agar tidak berkeliaran sembarangan di jalan raya. Kucing yang berkeliaran sembarangan dapat membahayakan pengendara dan kucing itu sendiri. 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

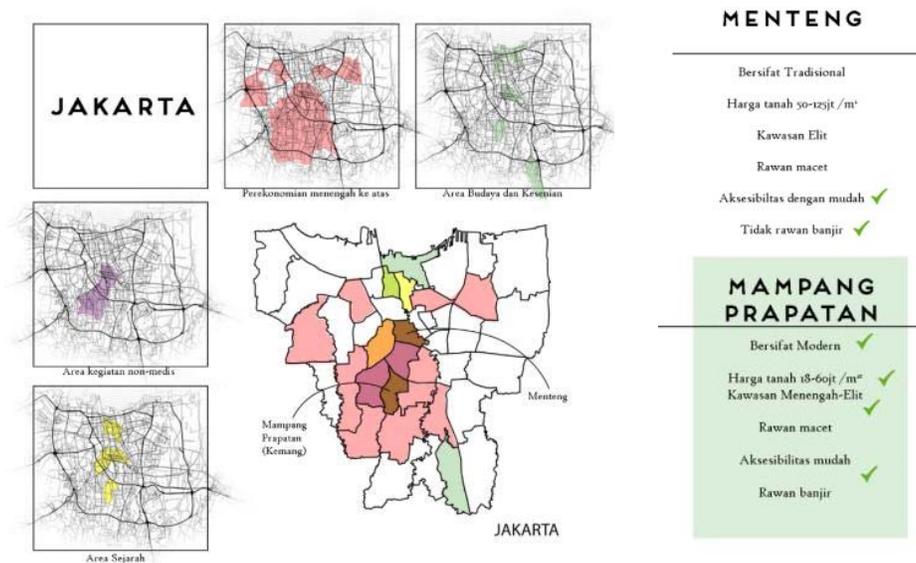
			kesejahteraan hewan. Pada akhirnya kucing yang ditampung dapat diadopsi.
(Pramusaji)	Cat Groovy Kemang Jakarta Selatan	Café	Cat Café Groovy ini merupakan cabang lanjutan dari Groovy pet hotel. Sebagai pet hotel, banyak pemilik kucing WNA yang suka menitipkan kucingnya di sana. Namun seringkali pemilik tidak kembali dan mengambil peliharaan kucingnya. Kucing-kucing yang terlantar dari pet hotel dipindahkan ke cat café ini dan dimanfaatkan sebagai atraksi wisata kuliner dan komersil. Untuk saat ini kucing yang ditampung di cat café 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. Untuk kebutuhan kucing sendiri, di cat café kucing memiliki lubang khusus yang hanya bisa dilewati mereka untuk pergi ke toilet, sehingga mereka tidak buang air sembarangan dalam café. 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.
Wibowo (Penghuni Mampang Prapatan)	Perempatan Kuningan-Mampang Jakarta Selatan		Area yang melewati jalan utama kuningan dikhususkan untuk perniagaan, beberapa merupakan perkantoran, tidak cocok untuk area wisata. Sedangkan, area di Kelurahan Bangka (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/property 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: Olahan penulis, 2023

IV.3. Analisis Tapak

Berdasarkan subjek dan hasil survei, berikut merupakan beberapa kriteria penentuan lokasi perancangan:

1. Merupakan kawasan wisata atau rekresional
2. Mendekati kawasan *pet district* (pusat kegiatan: Ragunan, PUSKESWAN, Pet shop, dll)
3. Merupakan kawasan seni dan kebudayaan
4. Merupakan area dengan perekonomian menengah ke atas
5. Berada di daerah yang tenang untuk fungsi terapi
6. Tidak berpotensi untuk banjir



Gambar 4. Analisis pemilihan lokasi tapak secara makro



Gambar 5. Analisis mezzo

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



Gambar 6. Dokumentasi oservasi dalam tapak

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 5. 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 banjir

Sumber: Olahan penulis, 2023

BAB V

DESKRIPSI DESAIN

V.1. 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 6. 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%
		Feline-Assisted Therapy	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	v	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: Olahan penulis, 2023

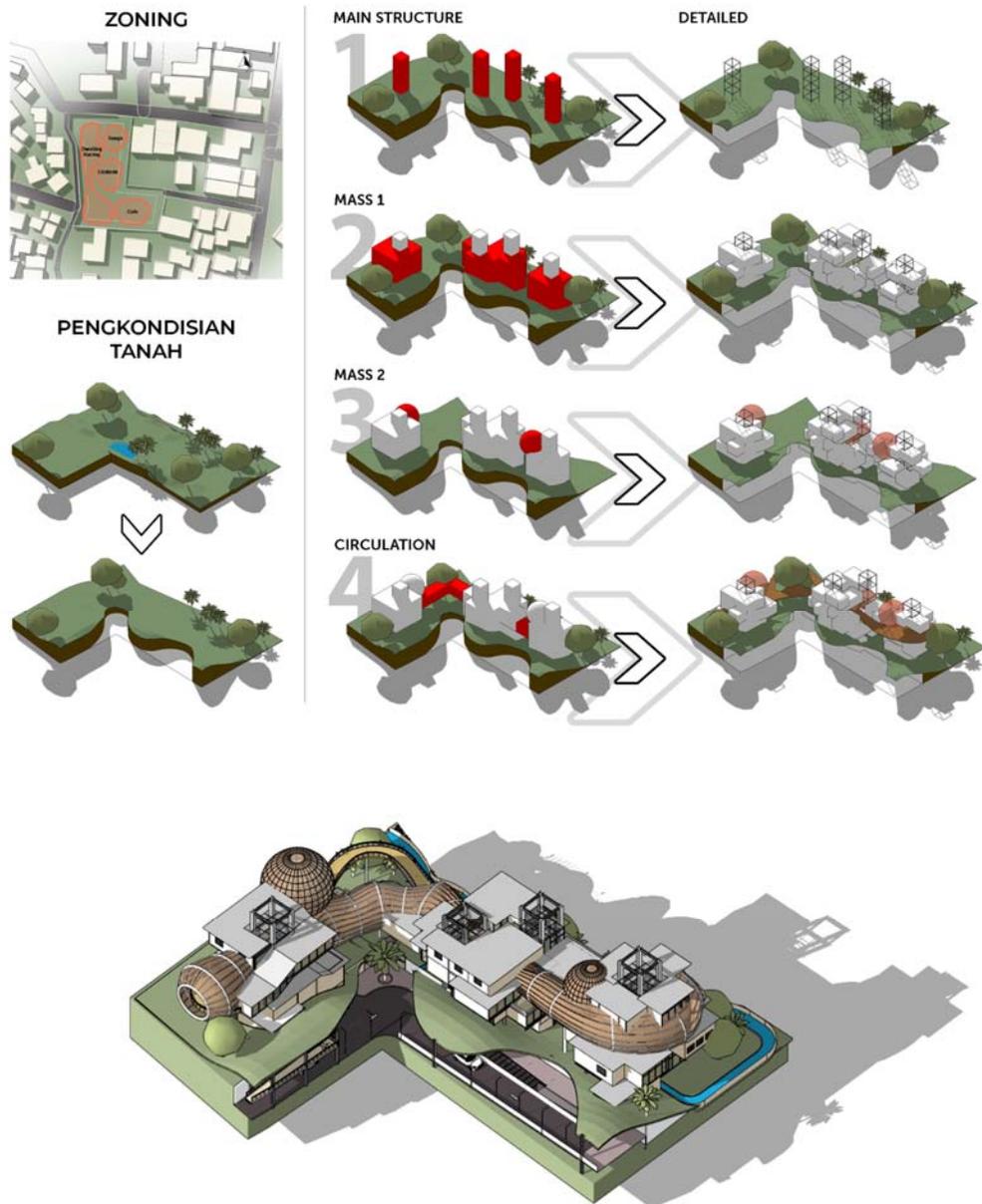
V.2. Transformasi dalam Perancangan

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

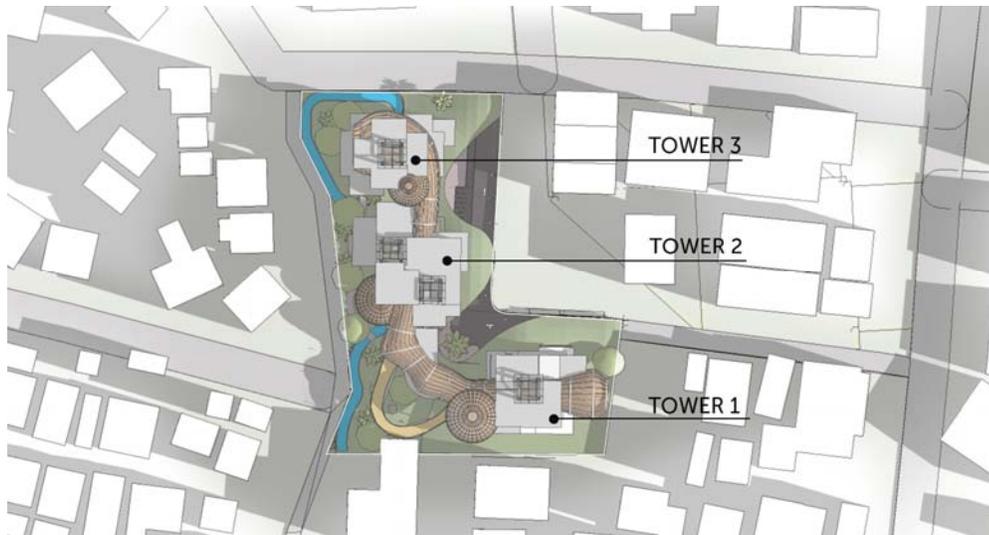
Berdasarkan konsep perancangan dan strategi desain, diterapkan bentuk gubahan seperti berikut:



Gambar 7. Pengubahan massa bangunan

Pengolahan massa bangunan dimulai dari penataan kontur tapak. Setelah itu dilakukan penentuan titik-titik lokasi program yang sudah ditentukan dalam tapak. Pada titik tersebut diletakkan struktur utama atau *core* yang nantinya akan menopang massa bangunan. Selanjutnya pembentuk massa persegi sesuai *core* menyerupai ruang-ruang kecil bagaikan partikel yang saling menumpuk. Setelah itu penambahan massa partikel dengan elemen bentuk yang berbeda, yaitu *sphere*.

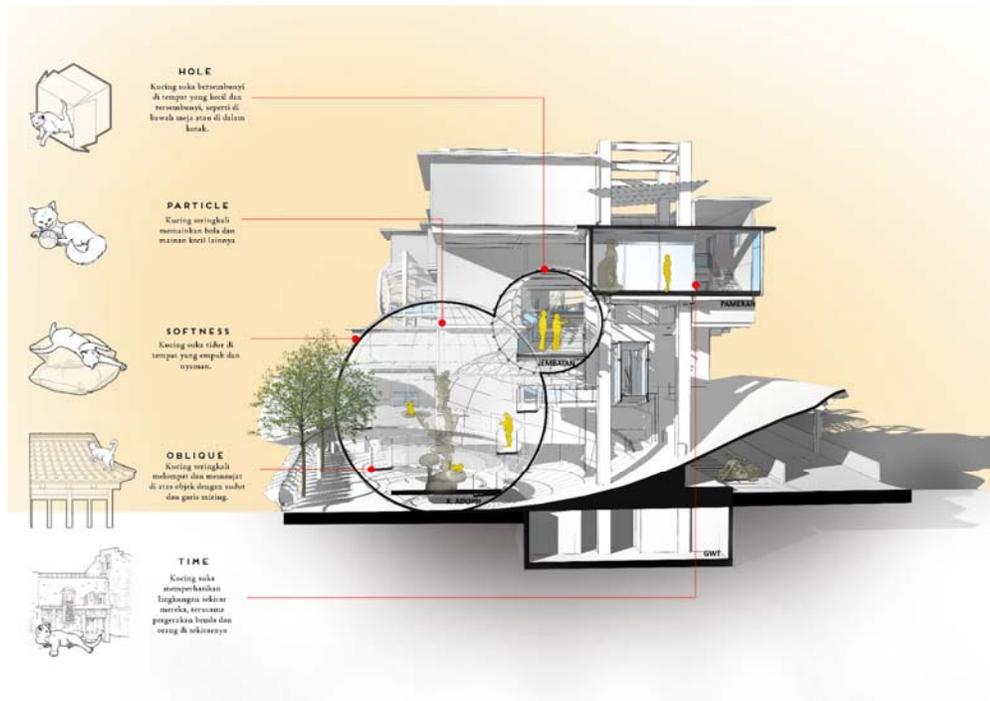
Peletakkan pada penyusunan massa ini menggunakan metode lukisan, dimana massa disusun secara indah dengan komposisi yang seimbang. Diantara 3 massa bangunan yang terbentuk, dibuat penghubung berupa jembatan hal ini dilakukan untuk mempermudah sirkulasi. Terakhir, dilakukan pendetailan pada tapak untuk perencanaan sirkulasi kendaraan dan pedestrian. Berikut merupakan rencana tapak final yang terbentuk:



Gambar 8. Blok plan



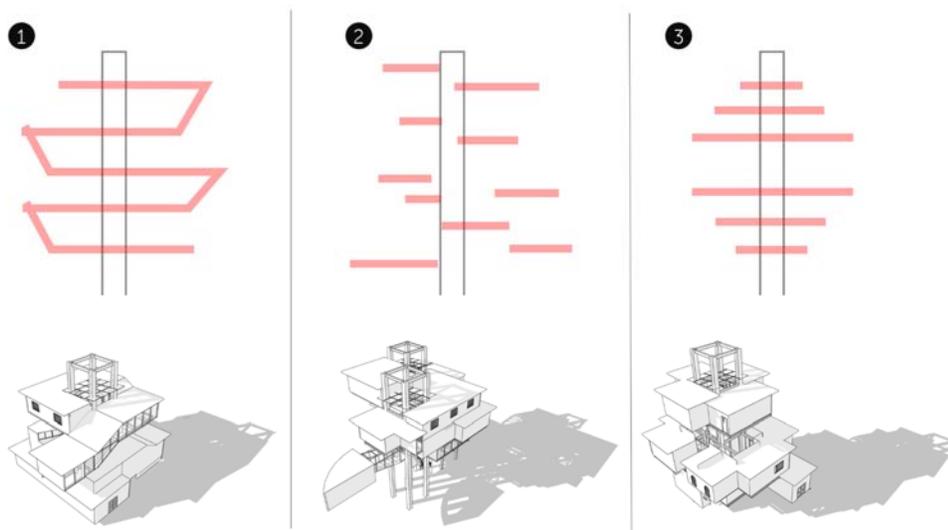
Gambar 9. Tampak barat



Gambar 10. Potongan perspektif desain proyek dan hubungannya dengan prinsip ruang kucing

V.3. Strategi Desain

Massa dibagi menjadi 3 tower yang disusun berdasarkan alur yang ditentukan:



Gambar 11. Diagram massing bentuk tower

1. **Tower 1:** Penyambut dan daya tarik
 - Exhibition 1: Menyambut dengan menampilkan suasana hubungan antara manusia dan kucing pada saat ini dan ditarik menuju zaman Mesir Kuno, sehingga terdapat alur historis yang dapat dinikmati pengunjung secara perlahan.
 - Cat Café: Sebagai daya tarik pengunjung untuk datang dan menghabiskan waktu bersama kucing-kucing yang
 - Begitu pula bentuk bangunan pada bagian ini bersifat menerus dan terhubung.
2. **Tower 2:** Kontemplasi empati
 - Exhibition 2: Menceritakan kehidupan kucing yang diadungkan pada masa Mesir Kuno serta persona dewi kucing Bastet.
 - Komunitas Kucing: Mewadahi para pecinta kucing untuk menyalurkan kepedulian mereka terhadap kesejahteraan kucing, ataupun menambah wawasan mengenai kucing secara general.
 - Massa pada *tower* ini menggambarkan pikiran manusia yang abstrak, sehingga bentuk massa terpecah dan berantakan
3. **Tower 3:** Implementasi empati secara konkrit
 - Feline-Assisted Therapy: Terapi yang melibatkan kucing dalam prosesnya sebagai bentuk pengobatan yang efektif untuk berbagai penyakit dan bentuk olahraga yang merangsang tubuh. Terapi dengan bantuan hewan dapat meningkatkan kesejahteraan fisik dan psikologis pasien (empati kucing ke manusia).
 - Cat Dwelling: Tempat bagi kucing terlantar untuk berhuni sesuai dengan habitat mereka dan memenuhi 5 kesejahteraan hewan (empati manusia ke kucing).
 - Pada bagian ini, *tower* massa terpecah menjadi 2 bagian konkrit sesuai dengan implementasinya



Gambar 12. Perspektif luar desain proyek



Gambar 13. Perspektif interior proyek

BAB VI

PENUTUP

VI.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan diatas, dapat diketahui bahwa hubungan kucing dan manusia dari dulu dan sekarang mulai berubah seiring 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 ekshibisi (proses pemahaman empati) yang diterapkan dalam strategi pemrograman. Selain dari program, hubungan antara manusia dan kucing semakin dieratkan 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 mahluk hidup kita gemar dengan hal hal tertentu. Terbentuknya penggabungan budaya antar spesies yang berbeda membuat manusia dapat melihat perspektif baru pada arsitektur.

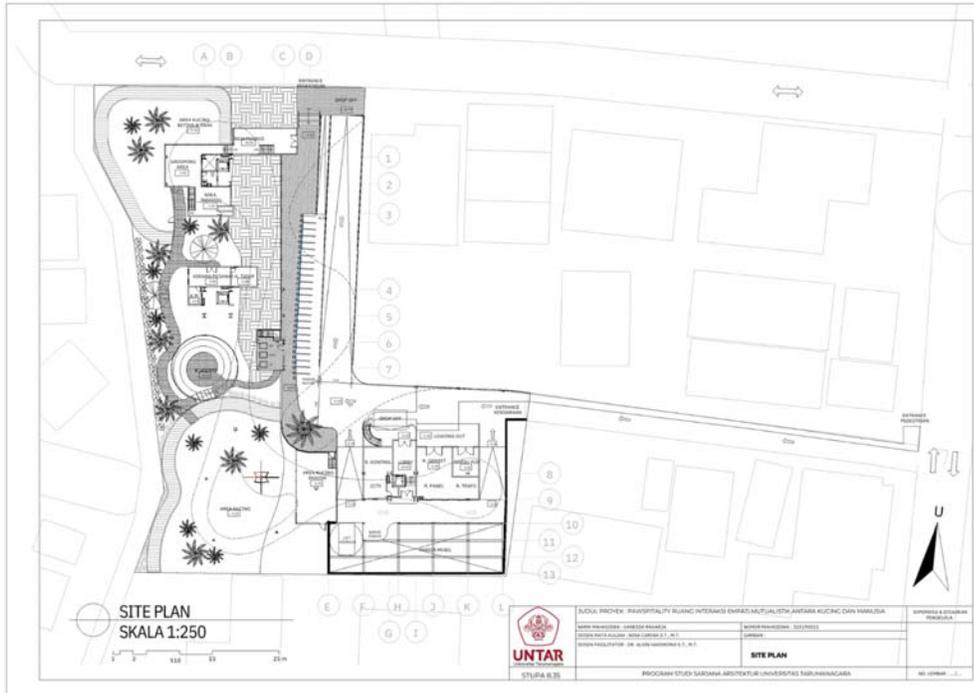
VI.2. Saran

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.

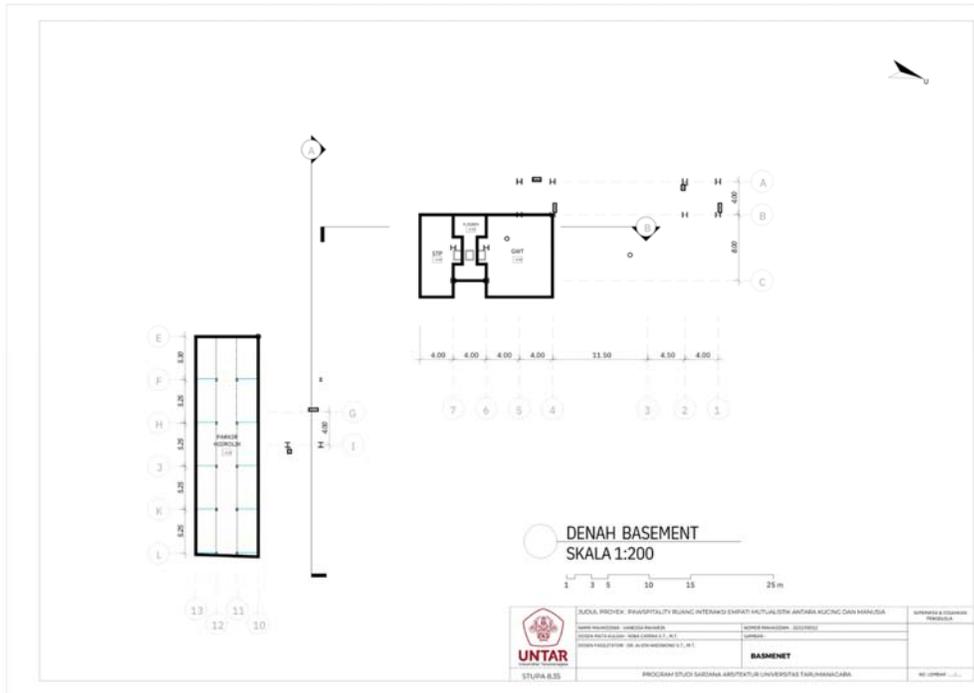
DAFTAR PUSTAKA

- #
Admin. (2019, Januari 11). *KumparanNews*. Retrieved from Menerka Jumlah Kucing di Jakarta hingga Tahun 2021:
<https://kumparan.com/kumparannews/menerka-jumlah-kucing-di-jakarta-hingga-tahun-2021-1547206689104270805>
- Admin. (2021, Juni 18). *Kuma Kengo: Five Purr-fect Points for a New Public Space*. Retrieved from Zero=abundance:
<https://www.interactiongreen.com/kuma-kengo-exhibition-momat/>
- Agustin, S. (2022, April 30). *Ciri-Ciri Empati dan Manfaatnya*. Retrieved from Alodokter: <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.
- Goleman, D. (1996). *Kecerdasan Emosional*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kurokawa, K. (1994). *The Philosophy of Symbiosis*. New York: Academy Editions.
- 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.
- Sutanto, A. (2020). *Peta Metode Desain*. Jakarta: Universitas Tarumanagara.

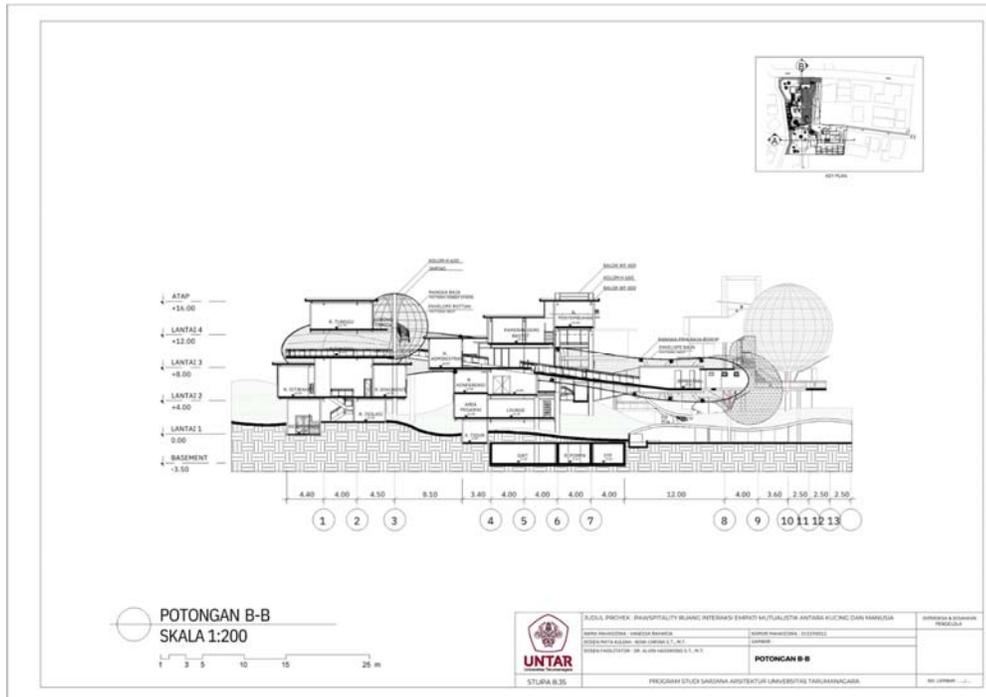
LAMPIRAN



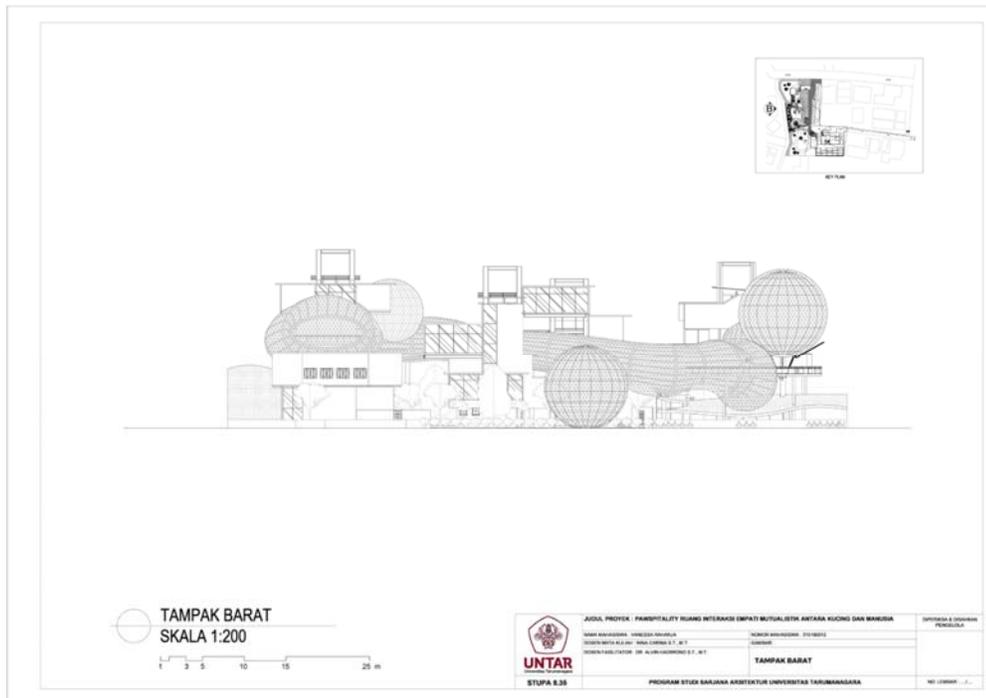
Lampiran 3. Denah siteplan



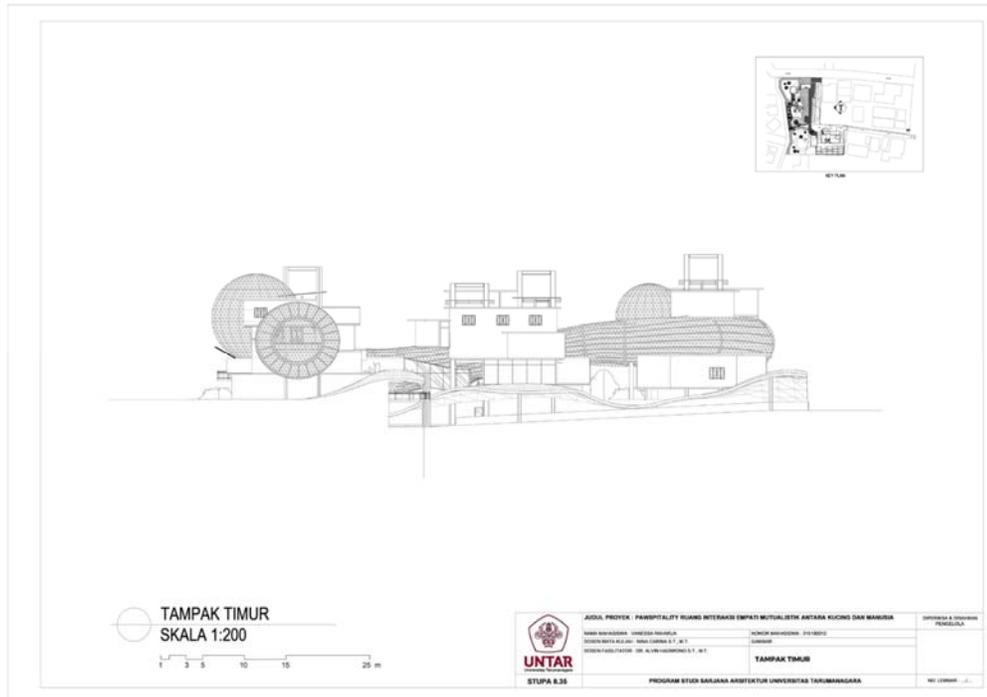
Lampiran 4. Denah basement



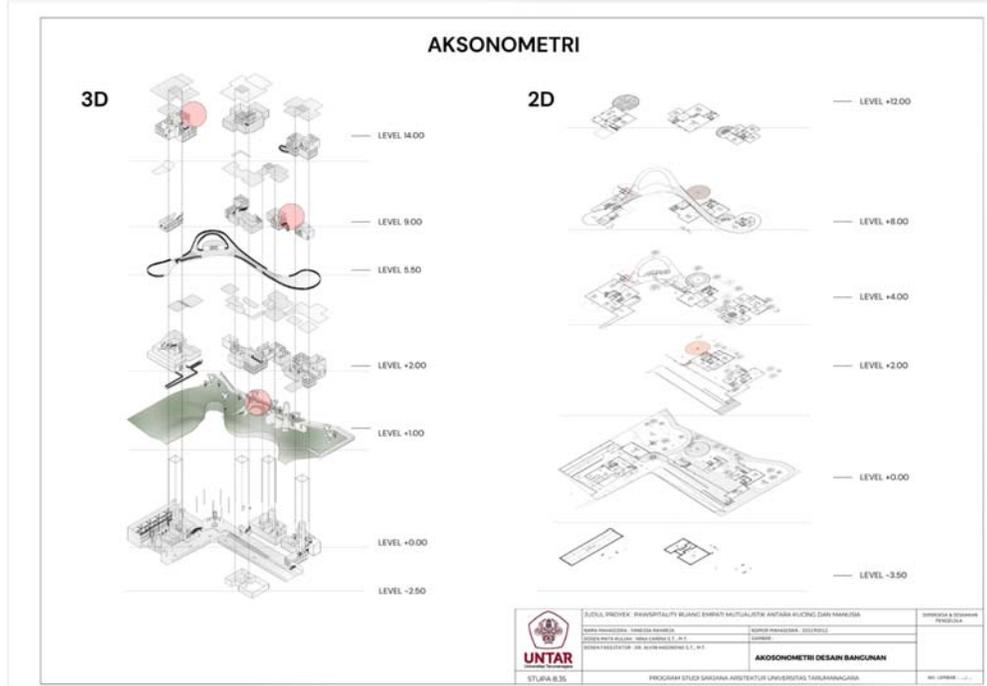
Lampiran 11. Potongan bangunan B-B



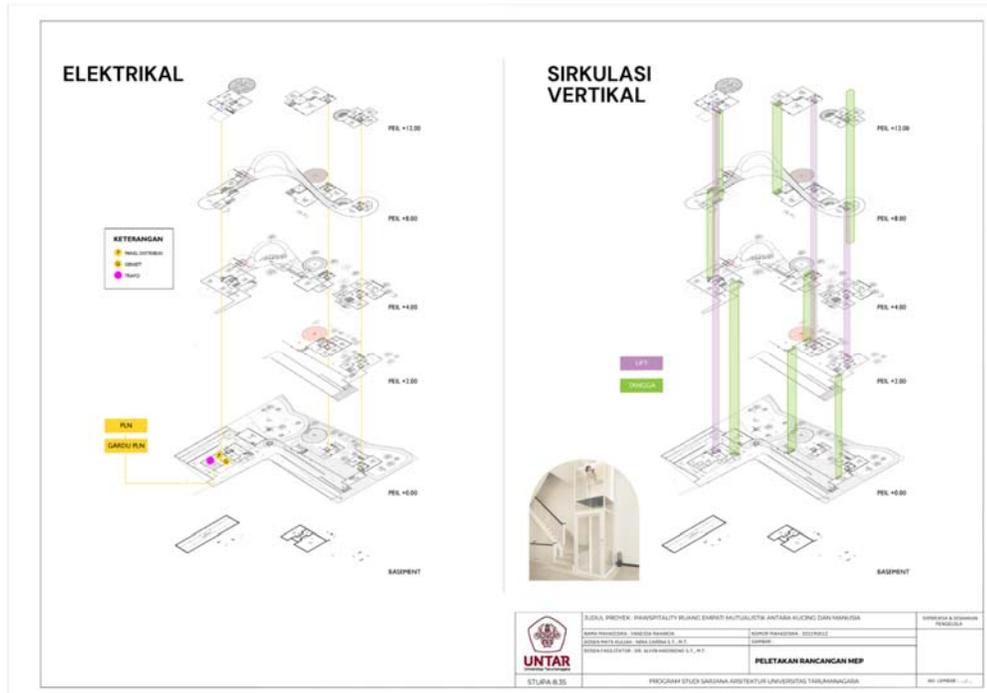
Lampiran 12. Tampak barat bangunan



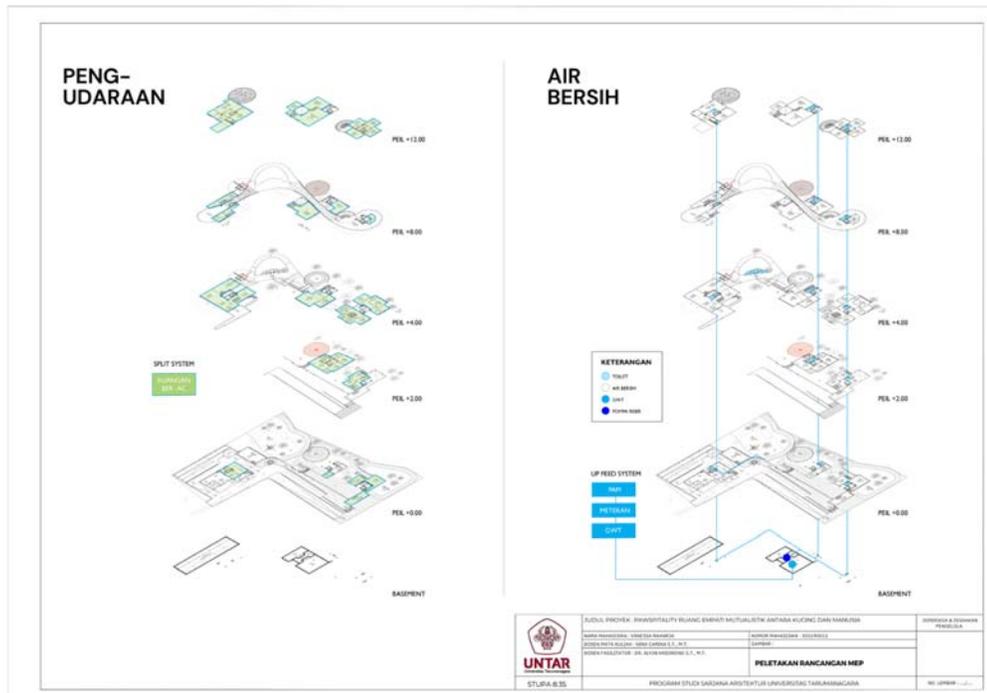
Lampiran 15. Tampak timur bangunan



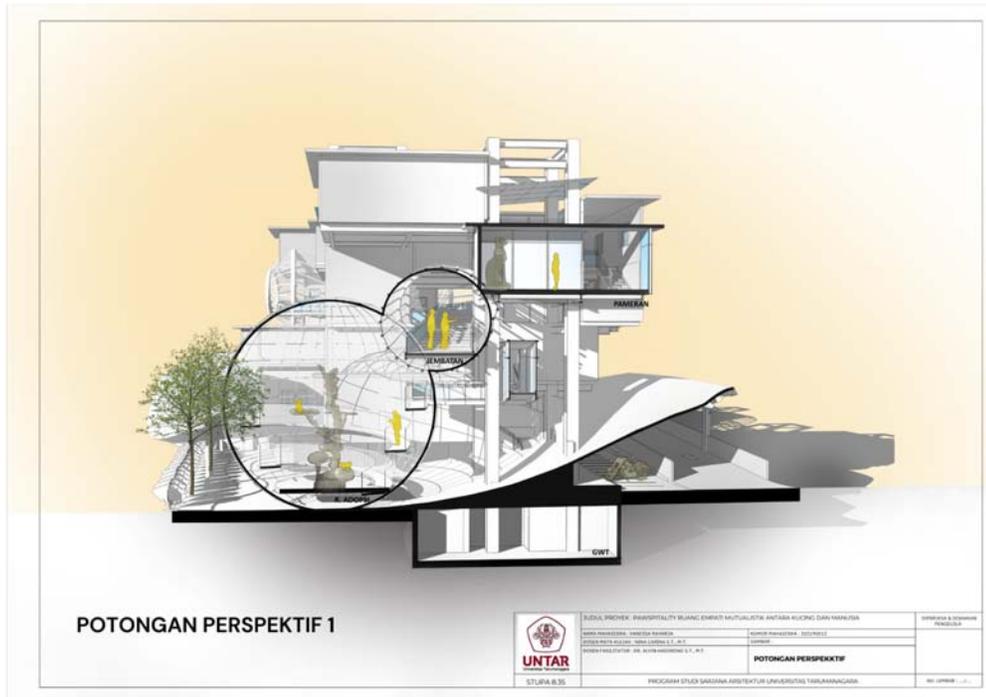
Lampiran 16. Aksonometri bangunan dalam bentuk 3 dimensi dan 2 dimensi



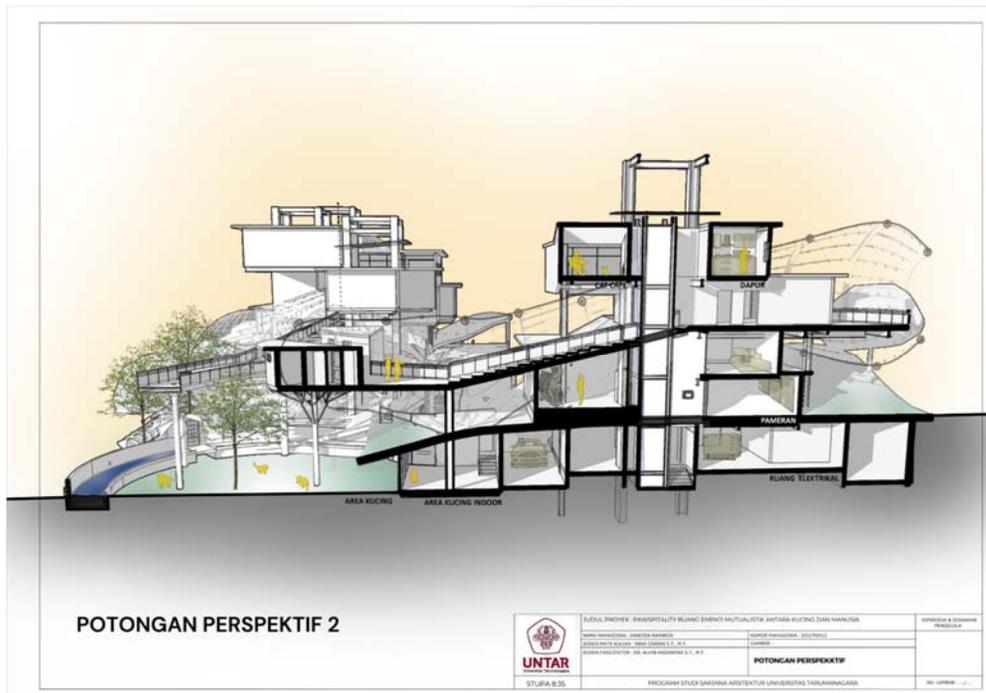
Lampiran 17. Penggambaran alur elektrik dan sirkulasi bangunan secara vertikal



Lampiran 18. Penggambaran alur pengudaraan dan air bersih



Lampiran 21. Potongan perspektif 1



Lampiran 22. Potongan perspektif 2



Lampiran 25. Detail potongan arsitektur pada bola cafe (tower 1)

No	Ruang	Fungsi	Kapasitas	Luas			Sumber	Sikulasi	Jumlah	Luas Total Minimum	Persentase	Jenis ruang
				Orang	Standar (m ²)	Luas (m ²)						
1	Ruang Penerimaan	Menerima tamu, menyiapkan minuman di bar cafe, menyajikan makanan	20 orang	5	2	10	PHI Pan Hills Cca Cafe	30%	1	12	11,32%	Public
2	Ruang guest pengunjung	Tempat pengunjung menunggu atau (aki) atau menyempati barang	80 orang	5	4	4	DA Data Arsitek	30%	1	80,4	11,32%	Public
3	Ara Bermain Kucing	Ara bebas bermain dengan kucing	50 Kucing	20	2	40	Journal of Animal and Plant Science	30%	1	52	11,32%	Public
4	Ara Makan (barbeque)	Tempat untuk makan makanan dan minuman serta menikmati landscape	82 orang	4	2,5	4	DA Data Arsitek	30%	4	82,2	11,32%	Public
5	Dapur	Ara untuk menyiapkan makanan	7 orang	2	10,20	20	DA Data Arsitek	30%	1	76	11,32%	Restricted
6	Ruang persiapan/pemertuan	Ara penyiapan media, pengendalian kondisi ruang, diarahkan oleh horti untuk membudidayakan, merawat buku kucing	7 orang pegawai, 2 kucing	2	4	8	DA Data Arsitek	30%	2	20,8	11,32%	Restricted
7	Ara kandang	Tempat kucing beristirahat	50 kucing	20	1,8	36	EWAW Design for Animal Welfare	30%	1	46,8	11,32%	Restricted
8	Gudang	Tempat penyimpanan bahan-bahan kucing (makanan, alat makan, dll) dan perawatan (bahan makanan)	7 orang	1	29	29	Azzam	30%	1	32,1	11,32%	Restricted
9	Ruang guest staff	Tempat pegawai menunggu panggilan dan melakukan kegiatan pribadi	2 orang	2	2	4	DA Data Arsitek	30%	1	5,2	11,32%	Restricted
10	Ruang istirahat	Tempat pegawai beristirahat pada waktu senggang	5 orang	5	3	15	DA Data Arsitek	30%	1	19,5	11,32%	Restricted
11	Toilet	Tempat untuk buang air	4 toilet, 2 laki, 4 perempuan	4	2	8	DA Data Arsitek	30%	3	31,2	11,32%	Public
12	Ruang Analisis Hubungan Kucing dan Manusia	Pembahasan 5 aspek kucing, di dalam bentuk diskusi, trial dan diskusi. Luas dalam pengolahan ruang agar pengunjung dapat lebih mudah untuk memahami artikel pada saat itu	6 orang	6	2,5	15	MEPAD Museum Exhibition Planning and Design	30%	1	19,5	11,32%	Public
13	Ruang Door Rover		4 orang	4	3,5	14	DA Data Arsitek	30%	7	28,5	11,32%	Public
14	Ruang pameran		6 orang	6	2,5	15	DA Data Arsitek	30%	1	19,5	11,32%	Public
15	Kebijakan Minor Kuno bercausa Kucing		6 orang	6	2,5	15	DA Data Arsitek	30%	1	19,5	11,32%	Public
16	Kontribusi di dunia modern	mengembangkan pengetahuan	4 orang	4	2,5	15	DA Data Arsitek	30%	1	19,5	11,32%	Public

Lampiran 26. Program ruang 1/5

No	Ruangan	Fungsi	Kapasitas	Luas			Sumber	Sirkulasi	Jumlah	Luas Total Museum	Persentase	Jenis ruang	
				Orang	Standar (m ²)	Luas (m ²)							
49	Ruang gandi staff	Tempat pegawai menangan pakaian dan meredakan barang pribadi	2 orang	3	2	6	DA Data Arsitek	30%	1	7,8	20,18%	Restricted	
50	Ruang bebrabat	ruang untuk para pegawai beristirahat	3 orang	3	3	9	DA Data Arsitek	30%	1	11,7		Restricted	
51	Toilet	Tempat untuk buang air	2 orang	1	2	2	DA Data Arsitek	30%	3	7,8		Public	
52	Kuang Adipati	tempat penganyang berkeblng dan mahlak kucing yang sudah melahh untuk diadapi	5 orang	3	6	12	Asumi	30%	1	15,6		Controlled	
53													
54	Ruang Administrasi	Kegiatan administrasi, seperti pengumpulan, pengolahan data, perencanaan umum, pelayanan pelanggan, dan sebagainya	10 orang	10	5	50	DA Data Arsitek	30%	1	65		Restricted	
55	Ruang Direktrur	ruangan kantor yang digunakan oleh seorang direktur atau pimpinan perusahaan	3 orang	3	2,5	7,5	DA Data Arsitek	30%	1	9,75		Restricted	
56	Ruang Manajer	ruangan kantor yang digunakan oleh seorang manajer perusahaan	3 orang	3	2,5	7,5	DA Data Arsitek	30%	2	19,5		Restricted	
57	Ruang Pegawai	ruangan kantor yang digunakan oleh pegawai perusahaan	5 orang	5	2,5	12,5	DA Data Arsitek	30%	1	16,25		Restricted	
58	Ruang Rapat	ruang berkumpul dan berdiskusi	10 orang	10	3	30	DA Data Arsitek	30%	1	39		Restricted	
59	Penary	ruang penyimpanan makanan dan persiapan	5 orang	5	1,5	7,5	DA Data Arsitek	30%	1	9,75	Restricted		
60	K. Janitor	Tempat jaga kebersihan menyimpan kebutuhan kebersihan	1 orang	1	6	6	Asumi	30%	4	31,2	Restricted		
61	Toilet	Tempat untuk buang air	1 orang	1	2	8	DA Data Arsitek	30%	3	31,2	Public		
62													
63	Isa Jaga	tempat untuk menaruh penganyang yang datang	1 orang	1	3	3	DA Data Arsitek	30%	2	7,8	Restricted		
64	Arum Pegawai	tempat untuk pegawai yang menaja kucing pada malam hari untuk tinggal dan beristirahat	2 orang	2	12	24	Poloman Peninggalan Arum dan Rumanus Bagi PNS	30%	1	31,2	Restricted		
65	Ruang Cuci	ruang mencuci kain kotor untuk kebutuhan program	3 orang	3	1,5	4,5	Asumi	30%	1	5,85	Restricted		
66	CCTV		2 orang	2	1,5	3	DA Data Arsitek	30%	1	3,9	Restricted		
67	Gardu		1 orang	1	5	5	DA Data Arsitek	30%	1	6,5	Restricted		
68	R. Trafo		1 orang	1	9	9	Peraturan Menteri ESDM	30%	1	11,7	Restricted		

Lampiran 27. Program ruang 2/5

No	Ruangan	Fungsi	Kapazität	Luas			Sumber	Sirkulasi	Jumlah	Luas Total Museum	Persentase	Jenis ruang	
				Orang	Standar (m ²)	Luas (m ²)							
17	Ruang Penelitian	Ruang ini digunakan untuk penelitian koleksi museum	5 orang	5	3	15	MaGID Museum and Gallery Design	30%	1	19,5	24,38%	Restricted	
18	Ruang Konservasi	Memelihara, memproteksi, dan memperbaiki koleksi museum	5 orang	5	15-200 total museum	200	ME Museum Environment	30%	1	260		Restricted	
19	Ruang diskusi	ruang untuk berdiskusi	6 orang	6	1,5	9	Asumi	30%	2	23,4		Controlled	
20	Ruang baca	ruang untuk membaca buku terkait dengan fakta kucing	10 orang	10	2,4	24	Asumi	30%	1	31,2		Controlled	
21													
22	Ruang Pegawai	ruang untuk bekerja dan mengurus administrasi	15 orang	15	2,5	37,5	DA Data Arsitek	30%	1	46,75		Restricted	
23	Gudang penyimpanan	Tempat Manaja bekerja dan mengaberasi kebutuhan museum	1 orang	1	25	25	Asumi	30%	2	65		Restricted	
24	Ruang Administrasi	Kegiatan administrasi, seperti pengumpulan, pengolahan data, perencanaan umum, pelayanan pelanggan, dan sebagainya	5 orang	5	5	25	DA Data Arsitek	30%	1	31,5		Restricted	
25	Ruang Manajemen	Tempat Manaja bekerja dan mengaberasi kebutuhan museum	3 orang	3	2,5	7,5	DA Data Arsitek	30%	1	9,75		Restricted	
26	Toilet	Tempat untuk buang air	7 orang	1	7	7	DA Data Arsitek	30%	6	15,6		Public	
27	Ruang Penerimaan	Menerima tamu, mengatur memberikan petunjuk pada pengunjung	5 orang	5	1,2	6	DA Data Arsitek	30%	1	7,8	Public		
28	Ruang tunggu	Tempat penganyang menunggu giliran	10 orang	10	1,5	15	DA Data Arsitek	30%	1	19,5	Public		
29	Ruang Konsultasi	tempat penganyang berkoordinasi secara general yang narasumber akan di sarankan untuk melakukan terapi haptik dengan belotarakhi dengan kucing	2 orang	2	14	28	DA Data Arsitek Designing Animal Assisted Therapy Facilities	30%	2	72,8	Controlled		
30		terapi dengan menggunakan tubuh dengan gerakan gerakan yang menyenangkan	2 orang	2	23,2	23,2	Asumi Animal Assisted Therapy Activities to Motivate and Inspire	30%	1	26,14	Controlled		
31	Isak	terapi dengan menggunakan tubuh dengan gerakan gerakan yang menyenangkan kucing	2 orang	1	23,2	23,2	30%	1	30,14	Controlled			
32	Lorong Cerita	lorong berisi cerita mengenai pengalaman menyenangkan dari pengunjung orang dengan kucing	5 orang	5	2	10		30%	1	13	Public		
33	Kandang Kucing	Tempat kucing beristirahat	14 kucing terapi	15	1,8	27	DA Design for Animal Welfare	30%	1	35,3	13,87%	Restricted	
34	Ruang perawatan/pemeriksaan	Ara pemeriksaan medis, pengecekan kondisi kucing diawal dan akhir hari serta membersihkan, merawat bulu kucing	2	2	4	8	DA Data Arsitek	30%	1	10,4		Restricted	

Lampiran 28. Program ruang 3/5

No	Ruangan	Fungsi	Kapasitas	Luas			Sumber	Sirkulasi	Jumlah	Luas Total Minimum	Persentase	Jenis ruang
				Orang	Standar (m ²)	Tanpa (m ²)						
35	Ruang Pendidikan	Tempat untuk kegiatan pelatihan dan meningkatkan kemampuan kecing dalam menghadapi insentif dengan insentif.	1	30	30	Asumi	30%	1	39	27,97%	Restricted	
36	Ruang Intelektual	ruang untuk para pegawai berinteraksi	5	3	15	DA Data Arsitek	30%	1	13,5		Restricted	
37	Ruang Manajemen	Tempat Manajer bekerja dan mengkoordinasi kebutuhan klinik	5	7,5	7,5	DA Data Arsitek	30%	1	9,75		Restricted	
38	Ruang Administrasi	Kegiatan administrasi, seperti pengarsipan, pengolahan data, penemuan nama, pelayanan pelanggan, dan sebagainya	5	5	25	DFPKTS RI	30%	1	32,5		Restricted	
39	Tolki	Tempat untuk keang air	1	2	2	DA Data Arsitek	30%	5	7,8		Public	
40	Ruang Penelitian	Mencina ilmu, penyelidikan, penelitian di gemangpon, melakukan kegiatan hewan baru	5	2	10	PH Paw Hill Cat Cafe	30%	1	13		Public	
41	Karantina	Menampung kecing yang baru saja ada di tempat penampungan dan diagnosis agar tidak membawa penyakit menular	5 orang, 50 kecing	10	1,8	18	IDNAN Design for Animal Welfare	30%	1		23,4	Restricted
42	Selaki	Kucing yang sakit atau menderita penyakit menular harus ditampung di sini untuk perawatan/pemulihan, penyediaan ke kecing lain di tempat penampungan.	5 orang, 50 kecing	10	1,8	18		30%	1		23,4	Restricted
43	Rehabilitasi	Kucing memiliki kelainan dimana atau jika mereka mengalami cedera, mereka memerlukan perawatan untuk operasi atau perawatan medis.	5 orang, 100 kecing	20	2,2	22		30%	1		24,2	Restricted
44	Kelompok	Kucing yang ditampung di sini dapat berinteraksi dengan kucing lain dan bermain, dan juga dapat membantu mengurangi stres.	15 orang, 500 kecing	150	1,8	270		30%	1		251	Restricted
45	Ruang Operasi	Tempat melakukan pemeliharaan pada kecing yang sakit	1 orang, 1 kecing	3	10	30	DA Data Arsitek	30%	1	39	Restricted	
46	Unit Kesehatan	ruang di mana hewan dirawat saat dilakukan pengalihan atau perawatan medis/operasi	2 orang, 10 kecing	2	5	10	DA Data Arsitek	30%	1	11	Controlled	
47	Ruang produksi/ pemeliharaan	Araja pemeliharaan media, pengendalian iklim kecing, alat-alat dan alat lain serta membersihkan, merawat bulu kecing.	2 orang, 5 kecing	2	4	8	DA Data Arsitek	30%	1	10,4	Restricted	
48	Gedung penyimpanan	ruang untuk menyimpan obat-obatan, alat-alat kesehatan, dan perlengkapan klinik lainnya	1 orang, 1 kecing	25	25	Asumi	30%	1	32,5	Restricted		

Lampiran 29. Program ruang 4/5

No	Ruangan	Fungsi	Kapasitas	Luas			Sumber	Sirkulasi	Jumlah	Luas Total Minimum	Persentase	Jenis ruang
				Orang	Standar (m ²)	Luas (m ²)						
69	R. Genser	MHP	1 orang	1	16	16	Peraturan Menteri ESDM	30%	1	20,8	27,97%	Restricted
70	R. Dandal		1 orang	1	4,8	4,8	Asumi	30%	1	6,24		Restricted
71	AHU		1 orang	1	9	9	Asumi	30%	1	11,8		Restricted
72	K. Main		1 orang	1	4	4	Asumi	30%	1	5,2		Restricted
73	GWI		1 orang	1	200	64	Asumi	30%	1	83,2		Restricted
74	R. Pompa Air		1 orang	1	4	4	DA Data Arsitek	30%	1	5,2		Restricted
75	R. kontrol		1 orang	1	6	6	Asumi	30%	1	7,8		Restricted
76	STP		1 orang	1	20 luas lahan	63,32	Asumi	30%	1	82,336		Restricted
										2360,826		

Lampiran 30. Program ruang 5/5