

Pengaruh SFH (*School from Home*) Terhadap Transformasi Ruang Domestik, Wilayah Kalimantan Timur

Achmad Ricky Zulfahmiddin¹, Indah Widiastuti²

¹ Magister Studi Pembangunan, Sekolah Arsitektur, Perencanaan dan Pengembangan Kebijakan (SAPPK), ITB.

² KK Sejarah, Teori dan Kritik Arsitektur, Sekolah Arsitektur, Perencanaan dan Pengembangan Kebijakan (SAPPK), ITB

E-mail: middyndmiddy@gmail.com

ABSTRAK

Sejak diberlakukannya praktik SFH, segala aktifitas sekolah dipindahkan ke dalam wilayah domestik sehingga menghambat seluruh bentuk aktualisasi potensi diri pada remaja. Praktik ini menimbulkan kejenuhan terhadap ekistensi kedirian manusia, sehingga konsekuen dengan lahirnya kreasi-kreasi siswa/mahasiswa remaja terhadap ruang-ruang dalam unit domestik terkait sosial dan tempat yang ditandai dengan bermunculannya benda-benda baru dalam rumah. Interaksi dengan benda sebagai perangkat non-teknis meningkat, yang menjembatani siswa/mahasiswa remaja dengan konstelasi sosial di luar unit domestiknya. Namun bersamaan situasi ini mengesampingkan kehendak manusia dalam membanjirnya seluruh pilihan yang menuntut munculnya ragam ruang baru dalam unit domestik, serta bergesernya escape space pada unit domestik.

Kata Kunci: Kejenuhan, SFH, Domestik

ABSTRACT

Since the enactment of the SFH practice, all school activities have been moved into the domestic area, thereby hindering all forms of self-actualization of potential in adolescents. This practice causes saturation of the existence of human selfhood, so that it is consistent with the birth of the creations of young students/students for spaces in socially related domestic units and places which are marked by the emergence of new objects in the house. Interaction with objects as non-technical devices increases, which bridges adolescent students with social constellations outside their domestic units. However, at the same time, this situation overrides human will in the flood of all choices that demand the emergence of a variety of new spaces in domestic units, as well as a shift in escape space in domestic units.

Keywords: Saturation, SFH, Domestic

1. Pendahuluan

Rumah yang menampung ruang untuk unit domestik pada wacana Pembangunan, dalam perkembangannya dipengaruhi oleh ragam peristiwa sehingga mempengaruhi wajah, aktifitas serta wacana-wacana yang ada di dalamnya, salah satunya ; pandemi. Peristiwa tersebut banyak mempengaruhi sektor-sektor hunian dari skala individual sampai skala komunal terkait transformasi bentuk, tatanan kawasan, lingkungan hingga lalu lintas antar wilayah. Fenomena ini muncul bersamaan dengan sejarah perkembangan kawasan huni itu sendiri, yang turut mempengaruhi wacana-wacana sosial dan budaya di dalamnya.

Peristiwa Covid-19 yang terjadi sejak beberapa tahun silam pun memberi pengaruh yang cukup signifikan terhadap situasi domestik tersebut. Dimana, kekhawatiran terhadap penyebaran virus menyebabkan masyarakat menerapkan praktik lockdown dan stay at home yang berakibat pada terseretnya seluruh fungsi-fungsi kenegaraan ke dalam rumah, dan salah satunya ialah ; Pendidikan. Peran rumah menjadi krusial dimana fungsi-fungsi sekolah yang selain sebagai ruang penyemai rasionalitas, melainkan juga ruang sosial dan ruang pembentuk eksistensi turut ke dalam sekat-sekat kamar yang berkapasitas personal dan menampung kondisi pulang-yang-memulihkan (heimat) bagi individu tersebut.

Situasi tersebut muncul karena rumah dalam wacana modern dibentuk dengan perhatian pada individu sesuai dengan konteks kenyamanan dan privacy bagi penghuninya. Namun dengan bergesernya ruang

Sekolah ke dalam rumah melalui praktik SFH, ruang personal yang private tersebut kemudian terbuka kepada publik sehingga memunculkan situasi individu tidak berada di dalam rumahnya.

Praktik SFH sendiri berdampak secara langsung pada perubahan mental siswa dalam proses learning, dimana dalam proses tersebut aspek intelegensi, kognisi dan nalar menjadi lebih berkembang namun tidak pada aspek behaviour dan motivasi. Hal ini disebabkan meningkatnya intensitas dari interaksi siswa/mahasiswa terhadap objek devais non-human yang menghubungkan potongan-potongan gambar dan suara dibalik keterbatasan jangkauan pandang layar dan signal sehingga memindahkan setiap suasana kelas ke dalam ruang imajiner siswa/mahasiswa tersebut. Interaksi ini juga memberi efek secara langsung pada pengaruh radiasi benda-benda elektronik terhadap sensor motorik individu tersebut yang memengaruhi staminanya, sehingga menyebabkan kelelahan pada fungsi otak dan menimbulkan kejenuhan siswa/mahasiswa dalam menghadapi situasi pembelajaran.

Efek dari munculnya kejenuhan ini ialah pada praktik pembelajaran, dimana banyak siswa/mahasiswa yang pada saat mengikuti kelas, menggunakan kreasinya untuk mengusir kejenuhannya seperti mematikan kamera layar dan microphone, kemudian belajar sambil rebahan. Situasi ini menunjukkan dalam pengaruh praktik SFH, intelegensi memang meningkat namun tidak dengan attitude yang menjadi aspek-aspek behaviour dan motivasi individu dalam keterlibatannya terhadap ruang Pendidikan. Untuk meninjau situasi tersebut, diskusi ini berangkat dari diskursus Heidegger terkait beings dalam pembentukannya terhadap eksistensial individu pada usia remaja. Situasi ini tentu berbeda dengan usia dewasa yang telah matang setelah perjumpaannya terhadap tradisi, dan kestabilan partisipasinya terhadap horizon.

Dalam Sein und Zeit (1927) Heidegger menggambarkan manusia sebagai sebuah dasein (ada-di-sana) dalam beberapa pendekatan seperti kemewaktuan, kemungkinan, yang-menanya-ada'nya sendiri, proses-menjadi, serta sebagai yang tidak pernah mencapai keseluruhannya. Ia juga menjelaskannya dengan beberapa kata lain seperti es weltet (mendunia) dan in-der-Welt-sein (berada di dalam dunia) sehingga dasein tampak sebagai sebuah situasi kemenjadian dan dengan keterikatannya terhadap ruang dimana ia berada. Lebih lanjut, Heidegger juga menjelaskan bahwa dasein dalam perkembangannya mengalami faktisitas (kererlemparan) terhadap dunia. Disini dasein tidak pernah tahu dimana, dengan siapa dan sebagai apa dirinya akan muncul di dunia (gowerfeinhet).

Secara praktis, dasein juga melakukan sesuatu yang disebut oleh Heidegger sebagai disorgen (kesibukkan praktis - bekerja, profesi, keseharian, dll) sehingga memunculkan dua kecenderungan dasein dalam menghadapi faktisitasnya ; timbul dan tenggelam dalam menghadapi ruang-waktunya sehingga terbentuklah eksistensial dirinya. Gagasan Heidegger yang berfokus pada individu secara tunggal ini kemudian dikembangkan oleh muridnya, Gadamer (2000) yang melihat dasein dalam lansekap horizon sosial, yang menghubungkan dimensi eksistensial sebagai aktifitas mengindera dalam dimensi sosial, sehingga eksistensialisme berarti juga sichverstehen (saling-memahami) dan einverständnis (kesepahaman). Kedua guru dan murid ini sama-sama melihat eksistensialisme meng-ada tidak berada di luar sejarah Sein-Zum-Tode sehingga keduanya melihat proses eksistensial sebagai Zeitlichkeit des Verstehens (ke-me-waktu-an memahami) yang selalu mengarah kepada masa depan dalam perjumpaannya dengan tradisi (hermeneustische Erfahrung).

Dalam artian ini, dasein menunjukkan pengalamannya terhadap situasi berada di dalam waktu, sekaligus sebagai yang-aktif- dalam-waktu. Namun diskusi lain menjelaskan bahwa usia remaja merupakan usia keemasan, dimana individu memiliki keberlimpahan energi potensial yang menuntut penyalurannya dari mental menuju fisik sehingga membentuk jalinan interaksi dan terjadi transfer emosi keluar dan ke dalam tubuh (Vancampfort, et al. 2018). Hal ini yang secara tegas menjelaskan perbedaan individu dalam rentang usianya melalui pendekatan psikis.

Akan tetapi, peristiwa lockdown yang menjadi preposisi dari praktik Pembangunan New-Normal konsekuen dengan penghambatan diri sisiwaja yang memiliki keberlimpahan energi potensial tersebut, sehingga sifat dasein yang memiliki kehendak aktif dalam waktu bergeser menjadi yang-pasif-dalam waktu. Transisi ini disebabkan keterbatasan gerak tubuh dasein dari keterbiasaannya pada dunia yang kini hanya sebatas ruang rumah sehingga memunculkan kehendak-kehendak baru dalam memperlakukan ruang. Ini dikarenakan bahwa dasein dalam proses kemenjadiannya juga berorientasi pada heimat (rasa kembali ke kampung halaman dalam keutuhan) yang ditampilkan dalam situasi-situasi domestik.

Situasi domestik sendiri merupakan domain mental yang tersusun oleh khazannah elemen arsitektural lewat serangkaian proses pembentukkan persepsi eksistensial domestik yang berimplikasi pada munculnya rasa terlindung, tenang, istirahat, pembaruan, pulih, dan bahagia (Widiastuti, I. 2020) sehingga membentuk tradisi-tradisi dalam situasi domestik. Dalam perjumpaannya terhadap tradisi domestik, dasein juga berhadapan dengan situasi marriage yang menjadi asal-usul dari keterlemparan manusia ke dunia yang

dengannya memunculkan kebutuhan-kebutuhan tempat berhuni. Dari sini, kebutuhan akan tempat menjadi hal utama dalam kehadiran dasein di dunia dan menyatakan beings berarti berada di tempat (Heidegger, 1969). Heidegger juga mencoba menguraikan keterkaitan antara ruang dan tempat sebagai celah yang mengisi suatu wadah. Namun diskusi tentang ruang diperkaya dari diskusi yang lain dengan melihat bahwa ruang sebagai sebuah hasil produksi dan melayani hegemoni (Lefebvre, 1974) serta munculnya ruang digital yang menampung dunia dibalik sebuah unit devais (Potts, 2015).

Hal ini yang kemudian menjadi anti-thesis dari diskusi Heidegger sebelumnya, dimana diskusi eksistensialisme menemukan benturannya dalam melihat situasi sosial pada masa ini. Munculnya ruang digital yang menampung ragam peristiwa (Sein-Zum-Tode) dibalik objek devais menyebabkan munculnya konteks objek kebendaan (perangkat non-teknis) yang mewakili dasein, horizon dan hegemoni itu sendiri yang berinteraksi secara intensif kepada manusia as-being (dalam perkembangan A.I) dalam praktik SFH sebagai sebuah disorgen. Kasus ini bahkan menyebabkan beings dan will dari dasein menjadi terkesampingkan karena tidak memiliki pilihan ditengah keterhamburan mitdasein yang membuatnya mengalami faktisitas dalam perhatiannya pada situasi domestik sebagai lokus in-der-Welt-sein yang diwujudkan sebagai konkrit suatu tempat.

Wacana tentang rumah sendiri merupakan gambaran Heidegger sebagai sebuah pulang-yang memulihkan eksistensial dasein sebagai sesuatu yang primordial. Saat membangkitkan nostalgia tentang rumah, Heidegger mengembangkan gagasan kembali ke tempat sebagai pulang ke rumah. Pemikiran topos mengambil "bentuk kembali ke tempat, penyegaran diri sendiri, reorientasi (bahkan, mungkin preposisi) - seperti yang dirujuk Heidegger sebagai bentuk kepulangan dan kedatangan. Namun dalam skala horizon, rumah menjadi wadah yang menampung space-space primordial dari kumpulan dasein dalam arena kebudayaan. Rumah sendiri tidak selalu terbentuk oleh nilai-nilai keluarga melainkan juga oleh nilai-nilai yang dibagikan oleh masyarakat sebagai lingkungan dimana ia tinggal (Widiastuti, 2019) sehingga rumah lekat dengan budaya-mewaktu dalam hamparan ruang eksistensialnya.

Diskusi tentang rumah dalam kacamata kebudayaan diperkaya melalui gagasan Strauss (1982) yang melihat rumah sebagai yang menampung komunitas besar, sehingga objek-objek kebendaan memiliki pengaruhnya yang cukup relevan dalam keberlangsungan fungsi komunitasnya. Pada masyarakat tradisional, rumah tidak hanya menampung aktifitas-aktifitas domestik, namun juga fungsi-fungsi kenegaraan dan salah satunya ialah fungsi Pendidikan yang memiliki muatan lingkungan, regime, kurikulum serta aktifitas. Hal ini disebabkan wacana Pendidikan pada masyarakat tradisional memiliki wujud yang berbeda-beda yang berdampak pada bentuk-bentuk rumah sebagai konkrit dari spasialitas beings penghuninya, sehingga dengannya situasi keluarga sebagai faktisitas society mendapatkan ruang bagi kebuadayaannya.

Namun praktik berhuni tersebut bergeser semenjak masuknya kebudayaan modern, dimana padanngan fungsionalisme (Talcott, 1937) yang muncul pada abad ke-20 sebagai elemen Pendidikan yang mendorong mahdzab Pembangunan modern memecah gagasan ruang dalam house of society sehingga menyebabkan munculnya fokus fungsi produktif dalam rumah (Silas, 1993) menjadi tersebar ke seluruh wilayah kota, dan rumah didesain dengan fungsi-fungsi yang minim sesuai konteks kenyamanan dan privacy pemiliknya. Mahdzab ini kemudian diaplikasikan dalam praktik berhuni pada wilayah-wilayah Nasioanal yang berdampak pada berubahnya cara pandang individu terhadap rumah dari yang sebelumnya berfungsi sebagai ruang sosial menjadi ruang private.

Wacana Pembangunan modern sendiri merupakan proses Pembangunan ekonomi yang komprehensif, monilisasi sosial dan pemerluasan budaya Eropa yang pada umumnya ditunjukkan dengan adanya gejala urbanisasi, industrialisasi dan aplikasi faham-faham sekulerisme. Hal ini menyebabkan environment dari dasein Pendidikan menjadi lebih luas dan nilai-nilai moral menjadi lebih lentur dikarenakan aktifitas sosial menjadi lebih dinamis karena fungsi rumah dan sekolah telah terpisah dalam dua place yang berbeda.

Namun peristiwa pandemi Covid19 menyebabkan seluruh fungsi yang tersebar tersebut kembali ke dalam unit rumah yang telah dibentuk melalui gagasan modern yang turut menggeser kebiasaan-kebiasaan dasein dalam praktik es Weltet-nya.

Peristiwa ini sendiri muncul tepat setelah momentum industri 4.0 yang berbicara terkait Big Data, IoT, dan bahkan AI. Isu ini menjadi dilema tersendiri dalam praktik sekolah yang menyebabkan munculnya gagasan SFH sebagai solusi dari pandemi. Kondisi pandemi sendiri kemudian menjadi preposisi mental untuk menciptakan kebutuhan ruang yang baru, untuk menampung fungsi-fungsi kenegaraan dalam wadahnya yang private, dalam keterjangkauannya terhadap dunia sebagai Sein-Zum-Tode dalam cyber ekologi. Skenario ini menunjukkan adanya cita-cita baru dalam wacana Pembangunan yang diimplementasikan sejak pada unit domestik.

Fenomena ini berdampak pada imajinasi dari lokus mental dasein dalam memperlakukan tempatnya. Gairah (Schuch, et al. 2018) terhadap wujud dunia yang tertahan oleh lockdown akibat Pandemi tersebut kemudian meluap dalam situasi gerede sehingga menjadi agensi baru dalam situasi domestik yang memberi banyak *overtake* bagi dasein remaja dalam horizon sosial dan *in-der-Welt-sein* keluarga.

Momentum pandemi sebagai gerede yang menuntut faktisitas beings manusia pada gilirannya menawarkan ide-ide dan perubahan dalam narasi Pembangunan. Melalui kehadiran terror (Loades, et al. & Huang, 2020), situasi pandemi mengurung individu di dalam rumah dan praktik SFH dan SAH (*stay at home*) memunculkan kejenuhan eksistensial sehingga menjadi salah satu urgensi baru yang memberikan stimulus pada otak kreatif manusia dalam membentuk dunianya (Pradono, B. 2020). Hal ini tentu konsekuensi dengan berubahnya konteks *einverständnis* terhadap ruang domestik dari orientasinya yang fisik, menuju hegemoni cyber yang diwakili oleh *devis-devais* IoT di dalam rumah. Pada situasi ini, dasein menghadapi ragam kemungkinan yang menyeretnya pada proses-menjadi (*wardenkonnen*) yang abstrak menuju proses kecemasan terkait mempersiapkan masa depan menuju *heimat* dalam keadaan utuh.

Wacana *New-Normal* sendiri menjadi narasi kebudayaan (*social-development*) baru yang diaplikasikan secara global sebagai *added* bagi individu dalam melakukan *Zeitlichkeit des Verstehens* pada ruang eksistensialnya, yang bergeser dari ruang-waktu primordial menuju ruang waktu global, pada kesepemahaman urgensi yang juga global. Efek langsung dari fenomena tersebut ialah munculnya kebutuhan Pendidikan bernarasi global yang membawa solusi bagi tradisi yang 'sama' dalam struktur *environment* kebudayaan yang berbeda.

Wacana ini memiliki sinkronitas terhadap agenda Pembangunan global yang telah dirumuskan sebelumnya dalam wacana *SDG's* yang selain membahas Pendidikan pada *SDG4*, juga memiliki corong-corong terhadap rezim *Cities and Environment* pada *point SDG11*. Pada *point SDG4*, tujuan dari agenda ini ialah untuk memastikan pendidikan yang inklusif dan berkualitas setara, juga mendukung kesempatan belajar seumur hidup bagi semua. Sedangkan pada *point SDG11*, tujuan yang hendak dicapai ialah 'Kota dan komunitas berkelanjutan' dengan tujuannya membangun kota dan pemukiman yang inklusif, aman, tangguh dan berkelanjutan. Namun bersamaan meniadakan sisi unik pada dasein dalam konstelasi *mitdasain* pada situasi disorgen yang global. Diskursus tentang *SDG's* sendiri berangkat dari diskusi para *expertise* terkait konteks *well-beings* dan *human-beings* terutama pada aspek *sustain*. Disinilah dilema situasi *humanity* dalam Pembangunan, dimana manusia dipandang menjadi entitas ekonomi (*Sumber Daya Manusia*) dan bukan manusia *as beings in existensialism*.

Wacana *New-Normal* sendiri memiliki sintesis dengan dalil 'Our New Paradigm' dalam *New-SDG's* yang mengusung slogan-slogan seperti 'konektivitas', 'inklusif', 'intersectionality', dan 'interdependent' yang menuntut keterhubungan antar-wilayah multinasional yang konsekuensi pada terbentuknya horizon sosial. Praktik sederhana dari wacana ini ialah perwujudan sebuah tempat yang dapat mewakili kehendak, cita-cita, pemahaman serta ideologi yang ditaati oleh masyarakat global yang terhubung melalui *cyberspace* sehingga keberadaan *cyberspace* sebagai *place* bagi IoT dan *Big Data* memiliki andil dalam suksesi ketercapaian konektivitas ruang antar tempat dalam situasi *einverständnis* global, sebagai *The Future We Want*.

Meskipun cyber bukanlah solusi terbaik bagi praktik Pendidikan, namun dalam keterlibatannya pada wacana Pembangunan Global yang telah dirumuskan pada *SDG's* mau tidak mau negara harus berpartisipasi. Wacana ini sendiri tentu memberi banyak pengaruh bagi kondisi emosi siswa/mahasiswa remaja dalam proses Adaptasi Kebiasaan Baru (AKB). Ragam kondisi emosi tentu akan bermunculan, dan salah satunya ialah kejenuhan -yang ditambahkan terror dari situasi pandemi, tentu akan berdampak pada berubahnya ruang-ruang dalam unit domestik yang menampung beings dari masing-masing individu. Situasi ini terdorong dari *bewohnt* yang dalam kesituasiannya tidak pernah mengetahui tentang keterlemparannya sendiri sehingga ia mempersiapkan masa depannya dalam situasi tersebut. Situasi ini muncul dalam bentuk ketidakmampuan individu untuk mengaktualisasikan tubuh fisiknya dalam ruang yang luas dan menyebabkannya melakukan hal yang kompleks dalam keterbatasan-keterbatasan tempat kecil secara berulang, dari hari ke hari.

Namun Heidegger sendiri menolak konsepsi *ethnosentris* (kita semua) karena hal tersebut diyakininya akan memperparah kemerosotan dan keterasingan beings dan harus bersandar pada potensi diri dalam mengkhidmati ruang eksistensinya untuk mencapai Tuhan (*keutuhan* secara total) itu sendiri dalam era nihilism. Hal ini menjadi dilema ketika meninjau kondisi eksisting pada wilayah Indonesia, khususnya Kalimantan Timur dimana cita-cita Pembangunan tersebut justru berbenturan dengan realitas yang ada di tengah-tengah ketimpangan Pembangunan infrastruktur antar wilayah terkait akses Internet, distributor

penyedia devais, serta situasi sosial yang mengikuti praktik AKB sementara mayoritas masyarakat tidak cukup peduli terhadap pandemi yang menjadi preposisi pendorong AKB tersebut.

Pada aspek Pendidikan, wilayah provinsi Kalimantan Timur sendiri tentu memiliki praktik yang berbeda dengan wilayah pulau Jawa, dimana untuk mencapai suatu gagasan 'kemajuan', masyarakat Jawa mengirimkan angkatan Pendidikannya ke luar negeri, sehingga imajinasi 'kemajuan' terkait dengan sesuatu diluar negeri. Hal ini mendorong masyarakat dengan previllage mampu untuk mengirimkan angkatan Pendidikannya ke wilayah-wilayah Jawa, sebagai wakil dari 'kemajuan' tersebut. Namun hal ini menjadi situasi dilematis bagi angkatan Pendidikan lokal yang menunjukkan rentang gap Pendidikan, kemajuan dan pemanfaatan teknologi yang begitu jauh.

Hal ini merupakan tantangan baru dalam SDG's yang menginginkan pendidikan (SDG4) yang inklusif dan dukungan terhadap ekonomi positif pada environemnt (SDG11 - target poin 11.a) di tengah keterbatasan-keterbatasan yang telah disampaikan sebelumnya. Konteks ini pada tahap selanjutnya justru akan menuntut munculnya infrastruktur publik baru pada wilayah serta menyebabkan terjadinya transformasi rumah, kota dan wilayah.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Kualitatif dengan mengeksplorasi dan memahami bagaimana pengaruh Kejenuhan yang muncul dalam situasi SFH terhadap transformasi Ruang Domestik dalam keterkaitannya terhadap ruang heimat yang menampung gagasan-gagasan terlindung, tenang, istirahat, pembaruan, pulih dan bahagia dalam sebuah sistem terbatas (studi kasus) pada periode waktu tertentu melalui pengumpulan data yang mendalam dan rinci. Efek dari pengaruh Kejenuhan dalam situasi SFH akan mengarah pada aktifitas siswa/mahasiswa remaja dalam memperlakukan ruang personal dalam keterlibatannya terhadap escapereality yang konsekuen dengan wujud tempat-tempat pada ruang heimat pada unit domestik, lingkungan, dan wilayah baik secara konkrit ataupun mental.

Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuisioner secara daring kepada siswa/mahasiswa di wilayah penelitian sebanyak 200 orang dalam rentang usia 15-25 tahun dan indepth interview kepada empat orang yang mewakili fenomena-fenomena transformasi domestik, diantaranya ialah penumpukkan barang-barang dalam rumah, perubahan pola pikir dan analogi realitas digital dalam aplikasi berpikir, kesenjangan digital dan wilayah, serta perubahan minat dalam motivasi membentuk ruang domestik.

Pemilihan rentang umur 15-25 tahun ialah berdasarkan dua pertimbangan, yakni usia adollesence yang memiliki keberlimpahan energi potensial serta situasi kehidupan responden yang mengalami kedekatan usia balitanya terhadap momentum pertumbuhan cyber yang terjadi pada tahun 2003 dan 2009. Hal ini berarti populasi responden dalam penelitan menargetkan dasein yang memiliki kedekatan dengan dunia digital sebagai ruang beings.

Tabel 1. Jenis rumah yang ditinggali

No	Jenis Rumah	Jumlah orang	Persentase (%)
1	Rumah Pribadi	170	85%
2	Rumah Sewa	21	10.5%
3	Apartemen	1	0.5%
4	Rusunawa	1	0.5%
5	Indekos	7	3.5%

Tabel 2. Dengan siapa mereka tinggal

No	Dengan siapa	Jumlah orang	Persentase (%)
1	Orang tua/wali	183	91.5%
2	Saudara/sepupu	9	4.5%
3	Teman	2	1%
4	Sendiri	6	3%

Tabel 3. Lokasi rumah mereka tinggal

No	Lokasi Rumah	Jumlah orang	Persentase (%)
1	Pusat Kota	68	34%
2	Pinggir Kota	42	21%
3	Perbatasan	6	3%
4	Perkampungan	51	25.5%
5	Desa/Dusun	33	16.5%

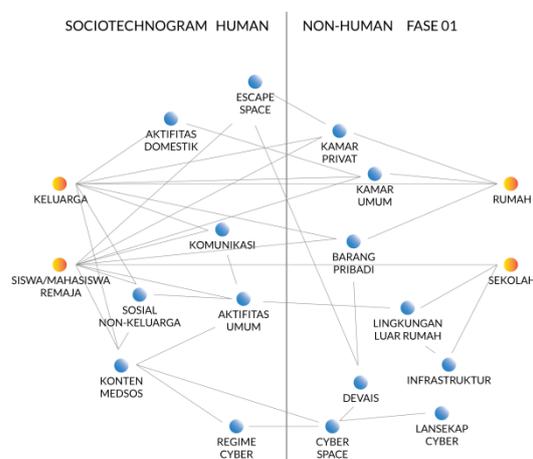
Tabel diatas dapat diperoleh gambaran mengenai jumlah responden berdasarkan dengan siapa mereka tinggal sehingga hal ini menunjukkan partisipasi responden terhadap ruang domestik memberi pengaruh yang cukup penting dimana mayoritas responden yang tinggal bersama orang tua / wali sebesar 91,5% menunjukkan adanya interaksi individu-individu dalam unit domestik yang cukup besar dalam membentuk ruang keluarga sejak usianya yang realtif lebih muda, yakni 15-20 tahun yang dikumpulkan sebanyak 192 jiwa (96,5%). Partisipasi responden yang tinggal dalam rumah pribadi juga menunjukkan keterkaitan responden dengan orang tua / wali daripada yang hidup secara sendiri dalam kamar sewa / indekos sehingga memungkinkan terjadinya transformasi tetap terhadap ruang domestik.

Penelitian dilakukan dengan pertanyaan awal penelitian yang mencari bagaimana efek SFH terhadap wacana kejenuhan siswa/mahasiswa remaja dalam situasi domestik yang berdampak pada transformasi domestik terkait ; a) Paradigma membentuk keluarga, rumah tinggal dan lingkungan sekitar, b) Perubahan dan Interaksi sosial terkait aktifitas, dan c) value, orientasi dan minat angkatan Pendidikan terhadap wacana Pendidikan. Pertanyaan-pertanyaan ini selanjutnya diturunkan menjadi 4 kategori yakni 1) Inklusifitas wacana Pendidikan di dalam rumah, 2) Aktifitas dan durasi sosial di dalam rumah, 3) Partisipasi rumah terhadap IoT, dan 4) Wacana rumah dibentuk melalui pembangunan.

Setiap pertanyaan-pertanyaan ini merupakan penurunan dari konsep-konsep dalam diskusi eksistensialisme, *horizon, marriage, space and place, dwelling*, Pendidikan dan Pembangunan dari diskusi sebelumnya.

Dalam kuisisioner, data digunakan untuk melihat sebaran relevansi kasus secara umum dan kemudian dipertajam kembali melalui indepth interview dengan fokus pembahasan pada unifikasi fenomena masing-masing responden. Keempat fenomena yang diwakili oleh masing-masing responden ini, dirasa telah cukup untuk menjelaskan situasi umum tentang bagaimana kejenuhan mempengaruhi transformasi ruang domestik

Keseluruhan data dalam penelitian ini kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis sociotechnogram untuk melihat perubahan-perubahan situasi sosial di dalam rumah ke dalam dua fase, dengan adanya penambahan fungsi SFH dalam situasi rumah.



Gambar 1. Sociotechnogram pengaruh SFH terhadap transformasi runag domestik fase 01.

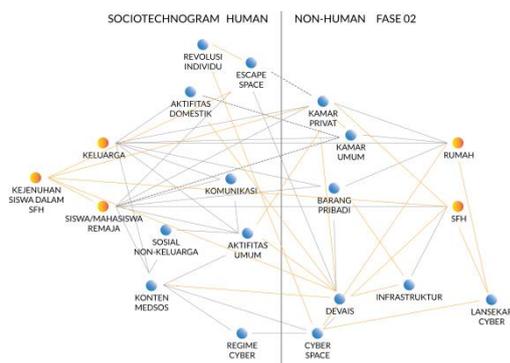
Sebelum adanya praktik SFH, rumah berfungsi untuk menampung fungsi domestik yang terpisah dengan fungsi-fungsi kenegaraan, serta menjadi ruang bagi escapespace individu setelah melakukan aktifitas umum dengan lingkungan luar. Dalam ruang tersebut, umumnya indiviu melakukan interaksi

dengan devais miliknya. Interaksi ini tentu memberi pengaruh bagi terbentuknya konstelasi pikiran individu dalam horizon yang Innerzeitigkeit.

Akan tetapi hal tersebut terpisah ketika individu berinteraksi dengan dunia luar, khususnya ketika siswa/mahasiswa remaja pergi ke lingkungan sekolah dimana ia berhadap-hadapan dengan situasi umum yang memiliki nilai-nilai kemasyarakatan sehingga menyebabkannya perlu untuk beradaptasi.

Namun hal-hal tersebut bergeser banyak dengan munculnya praktik SFH, dimana dalam melakukan praktik tersebut, rumah yang sebelumnya menampung escapespace kerana menemukan kesendiriannya pada heimat (dalam asosiasi dari das nicht) kini bergeser sebagai bagian dari ruang publik pula yang terhubung pada cyber. Akibatnya terjadi distraksi pada hubungan-hubungan sebelumnya sehingga menimbulkan Revolusi Individu.

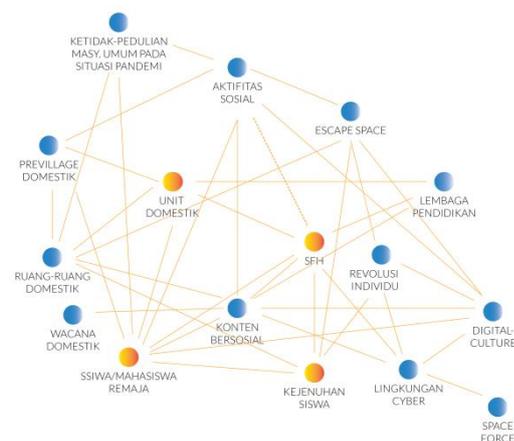
Kejenuhan siswa/mahasiswa remaja memiliki peranan penting dalam mengubah situasi ini, dimana dengan adanya kesendirian individu dalam mengikuti SFH, ia bebas melakukan apapun dan berinteraksi dengan objek apapun (human dan non-human). Dari sini, menggeser banyak sekali aktifitas-aktifitas dalam situasi domestik yang memungkinkannya mengubah wujud ruang domestik baik dari segi spasial, content, maupun idea ber-domestik. Aktifitas ini juga menyebabkan fungsi-fungsi kenegaraan yang dilakukan diluar rumah tersebut menumpuk ke dalam rumah dan terhubung secara cyber, mengakibatkan segala aktifitas tersebut, termasuk rumah yang menampungnya, menjadi bagian dari lalu-lintas data pada Internet sebagai sebuah Big Data.



Gambar 2. Sociotechnogram pengaruh SFH terhadap transformasi runag domestik fase 02.

Dengan munculnya faktor kejenuhan, rumah yang sebelumnya menampung *escape* individu yang memisahkan dirinya dengan dunia sosial, kemudian menjadi lebih terbuka sehingga *dasein* bergeser menjadi anti-*dasein* dan rumah menjadi anti-*heimat*.

Kemudian dari keseluruhan analisis *sociotechnogram* tersebut dianalisis dengan menggunakan diagram ANT dengan menggunakan 3 premis dasarnya, yakni a) *there is no group, only group formation*, b) *action is overtaken*, dan c) *act is what other's make to act* sehingga ditemukan diagram sebagai berikut :



Gambar 3. Diagram ANT pengaruh kejenuhan siswa/mahasiswa remaja dalam SFH terhadap transformasi runag domestik fase 02.

Secara keseluruhan, situasi tersebut memperlihatkan bahwa kejenuhan sebagai situasi yang muncul dari terhambatnya penyaluran kegiatan fisik manusia pada tempat-tempat yang terbatas sehingga membutuhkan keberadaan ruang yang baru yang mempengaruhi Pendidikan, Wilayah, dan bahkan ruang-waktu pada suatu tempat domestik.

3. Hasil dan Pembahasan

Berbeda dengan praktik pembelajaran di lingkungan sekolah, permasalahan utama yang terjadi dalam melakukan SFH ialah pada komunikasi, intensitas pada devais elektronik yang memancarkan radiasi serta penyaluran potensi-potensi intelegensi akibat segala keterbatasan dan adaptasi pada lingkungan yang baru.

Sering ditemukan kasus bahwa signal internet yang tidak cukup stabil menyebabkan suara pembicara (pengajar) menjadi terputus-putus dan menciptakan kerenggangan informasi dalam lansekap berpikir siswa dalam penerimaan materi. Efek lain yang paling signifikan dari praktik SFH ialah interaksi yang intens dengan benda-benda elektronik. Dalam hal ini, sensor motorik individu tanpa disadari menjadi cepat lelah sehingga menurunkan stamina dari individu tersebut yang mempengaruhi mood-nya. Interaksi yang intens ini menyebabkan siswa/mahasiswa lebih banyak “bermain” dengan menggunakan imajinasinya, akibat keterbiasaan siswa/mahasiswa yang melihat setiap atraksi dalam lingkungan sosial di sekolahnya.

Akibatnya secara langsung dari praktik SFH ialah meningkatnya kelelahan pada fungsi otak sehingga menyebabkan banyaknya siswa yang tidak memahami materi pembelajaran. Kelelahan fungsi otak yang muncul dari beberapa hal ini menyebabkan munculnya ragam solusi yang dilakukan oleh siswa/mahasiswa dalam mengikuti kelas, yang pada umumnya ialah ; mematikan kamera layar dan microphone. Peristiwa terakhir menunjukkan dengan praktik SFH, ini menyebabkan terjadinya peningkatan fungsi otak terkait kognisi, nalar dan intelegensi siswa/mahasiswa remaja namun disaat bersamaan menurunkan attitude yang menjadi aspek-aspek behaviour dan motivasi individu dalam keterlibatannya terhadap ruang Pendidikan.

Dalam diskusi Heidegger mengenai eksistensi manusia yang menyatakan keberadaannya di dunia, ia berfokus pada beings dalam human-sentris, namun luput dalam melihat intensitas interaksi manusia terhadap objek non-human, dalam arti perangkat non-teknis. Munculnya ruang digital yang diakses melalui objek devais (non-human) mengubah kestiusian beings dalam rangkaian overtaken. Bahkan dalam interaksi ini, ‘kehendak’ manusia sendiri terkesampingkan karena tidak memiliki pilihan dalam keterhamburan overtake.

Praktik SFH menjadi salah satu point kunci untuk memahami kesituasian intensitas interaksi manusia dengan devais tersebut, dimana kelelahan pada fungsi otak dan penghambatan aktualisasi fisik dari keberlimpahan energi potensial menyebabkan munculnya simtom-simtom kejenuhan pada siswa/mahasiswa remaja dalam mengalami ruang pendidikan. Kejenuhan terhadap ruang pendidikan ini lebih lanjut memunculkan berkembangnya gagasan tentang ruang dalam realitas imajiner individunya, sehingga melahirkan kreasi terhadap tempat dimana ia berada, dalam hal ini ialah ruang domestik, yang ditunjukkan dengan bertambahnya benda-benda yang konsekuen dengan aktifitas.

Dalam situasi bergesernya behaviour dan motivasi yang merupakan elemen-elemen kunci mental terhadap attitude, individu yang dipandang oleh Heidegger sebagai dasein memiliki konsep keterikatannya dengan ruang-waktu, kini bergeser menjadi anti-dasein dengan bergesernya interaksi sosial dalam horizon yang melakukan sichverstehen dan in-der-Welt-sein. Rumah menjadi suatu tempat yang menampung gerede, selain daripada ruang Pendidikan, sehingga rumah sebagai beings dari “pulang” individu bergeser menjadi anti-pulang.

Aktifitas gerede ini kemudian membutuhkan ruang-ruang baru dalam unit domestik, dan dalam keterhubungannya terhadap praktik IoT, maka ruang tersebut muncul dalam wujud cyberspace.

Namun posisi dasein ini juga mengalami pergeseran dalam keterlibatannya dalam menghadapi situasi cyberspace, dimana beings manusia menjadi yang-pasif-dalam-mewaktu (anti-zeitlichkeit), dan rumah menjadi sebuah arena private yang terbuka. Efeknya ialah bahwa individu secara eksistensial diberitahu bahwa “kita tidak berada di rumah” (das Un-zuhause). Gambaran ini memunculkan situasi faktisitas yang berbeda dalam menghadapi heimat, sehingga memunculkan urgensi baru dalam memperlakukan ruang : sebuah kehendak untuk melarikan diri dari kondisi real ke situasi yang ingin dijangkau individu secara mental, sesuai persepsi yang dibentuk oleh gagasan-gagasan anti-dasein dalam cyberspace terkait beings individu tersebut untuk mencapai heimat yang baru (escapespace).

Akan tetapi praktik ini menuntut adanya situasi privacy baru dalam wilayah domestik, sehingga memberi potensi pada terwujudnya escapespace. Namun disaat bersamaan, kamar yang menampung fungsi escape tersebut, kini juga bergeser menjadi fungsi publik yang menghubungkan siswa/mahasiswa remaja

terhadap dunia diluar keluarganya melalui jaringan internet dan aktifitas sekolah. Hal ini berakibat bergesernya wacana individu dalam melihat situasi escape yang pada gilirannya menuntut keberadaan tempat yang baru sebagai konkrit dari spasialitas tersebut.

Dari bergesernya segala aktifitas tersebut, situasi ini pun berpengaruh pula pada munculnya pola-pola baru, seperti sosial, kebudayaan, produksi dan ekonomi dalam interaksinya terhadap ruang digital, dimana situasi tersebut juga mendapat reduksinya dari konten-konten pada media sosial yang menjadi lingkungan baru dari spasialitas tersebut. Akibatnya ialah munculnya wajah agency baru dalam jejaring sosial yang ditandai dengan adanya motivasi dan habit-habit baru.

Lebih jauh, situasi ini bila dilakukan secara konsisten berpotensi menjadi sebuah kebiasaan dan cara berkehidupan yang diterima secara umum ; sebagai sebuah beings yang baru dari pretensi dasein (anti-dasein). Dampaknya pada wacana Pembangunan secara umum ialah terbentuknya situasi mental baru yang mengarah pada pola sosial dan ekonomi baru, seperti yang dikatakan oleh Guy (2014) sebagai simtom kelas precariat. Akan tetapi, Guy sendiri menjelaskan bahwa precariat didorong oleh kebebasan (freelance), namun situasi ini sedikit berbeda, yakni ; kesediaan diri akibat bergesernya behaviour dalam pola produksi - meskipun masih tetap memiliki keterikatan terhadap suatu lembaga.

4. Kesimpulan

Dari sini kemudian dapat disimpulkan bahwa pengaruh SFH terhadap wacana kejenuhan siswa/mahasiswa remaja dalam situasi domestik yang berdampak pada transformasi domestik, ialah :

- A. Partisan keluarga diisi oleh anti-dasein dan rumah sebagai anti-heimat dalam skema Revolusi Individu. Hal-hal ini menjadi paradigma dasar dalam membentuk wacana keluarga, dimana prinsip-prinsip tersebut berefek pada situasi keluarga menjadi tidak berangkat dari kondisi saling ketergantungan dan lebih didorong oleh gagasan-gagasan populis pada lingkungan cyber. Lebih lanjut, rumah dan lingkungan sebagai wadah yang menampung situasi ini justru menawarkan das Un-zuhause sehingga membutuhkan escapespace yang hadir dalam pencampuran antara realitas fisik dan realitas maya (mixed reality).
- B. Intensitas interaksi manusia terhadap objek non-human (devais) yang meningkat ini konsekuen dengan meningkatnya jangkauan nalar manusia dalam potensi integensinya, namun bersamaan menurunkan minatnya terhadap lingkungan fisik. Hal ini dalam kondisi dilematis memunculkan distraksi pada realitas antara yang maya dan fisik, sehingga menyebabkan bertumbuhnya banyak sekali “kehendak-kehendak” personal yang ‘terlalu-malas’ untuk diaktualisasikan. Dilemanya ada pada sinkronitasnya dengan “kehendak-kehendak” personal lain dalam situasi horizon. “Kehendak-kehendak” personal yang tidak sinkron dalam rangkaian overtake sangat memungkinkan munculnya banyak sekali realitas maya dalam satu situasi sosial, yang mungkin saja paralel, atau bahkan anti-paralel dengan kenyataan itu sendiri.
- C. “Kehendak-kehendak” personal yang muncul sebagai perkembangan jangkauan nalar yang tumbuh begitu signifikan ini pada akhirnya menggeser value, orientasi dan minat pada wacana Pendidikan, dimana Pendidikan menjadi ruang yang subur dalam memproduksi ide namun stagnan dalam aksi. Akibatnya ialah kebutuhan pada agen-agen non-human yang melakukan aksi yang bebas dari kondisi jenuh : sebagai sebuah agen ‘pintar’ yang mampu mengabaikan emosi.

5. Daftar Pustaka

- Abdel-Azim, G., & Osman, K. (2017). The importance of cultural dimensions in the design process of the vernacular societies. *Ain Shams Engineering Journal*. 9. 10.1016/j.asej.2017.09.005.
- Ahmed, Zahir. MD., Ahmed, O., Aibao, Z., Hanbin, S., Siyu, L., Ahmad., A (2020). Epidemic of COVID-19 in China and associated Psychological Problems. *Asian Journal of Psychiatry* 51 (2020) 102092. <https://doi.org/10.1016/j.ajp.2020.102092>
- Carsten, J. (1995). Houses in Langkawi: Stable structures or mobile homes? In J. Carsten & S. Hugh-Jones (Eds.), *About the House: Lévi-Strauss and Beyond* (pp. 105-128). Cambridge: Cambridge University Press. doi:10.1017/CBO9780511607653.005
- Creswell, J.W. (2014). *Research Design : Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* Fourth Edition. University of Nebraska-Lincoln. Sage Publications, Inc.
- Critchley, S., Schürmann, R., & Levine, S. (2020). On Heidegger’S Being and Time. 10.4324/9780415469647.
- Dubey, S., Biswas, P., Ghosh, R., Chatterjee, S., Dubey, M.J., Chatterjee, S., Lahiri, D., Lavie, C.J. (2020). Psychosocial impact of COVID-19. *Diabetes & Metabolic Syndrome: Clinical Research & Reviews*.

<https://doi.org/10.1016/j.dsx.2020.05.035>.

- Er, A. (2018). Heidegger- Being and Time. 10.13140/RG.2.2.28603.44324.
- Hardiman, F. Budi. (2015). Seni Memahami : Hermeneutik dari Scleiermacher sampai Derrida. Yogyakarta : Kanisius.
- Heidegger, M. (1962). Sein und Zeit. Blackwell Publishers Ltd. 108 Cowley Road. Oxford OX4 1JF, UK.
- Howell, S. (1995). The Lio House: Building, category, idea, value. In J. Carsten & S. Hugh-Jones (Eds.), *About the House: Lévi-Strauss and Beyond* (pp. 149-169). Cambridge: Cambridge University Press. doi:10.1017/CBO9780511607653.007
- Huang, Y., & Zhao, N. (2020). Generalized anxiety disorder, depressive symptoms and sleep quality during COVID-19 outbreak in China: a web-based cross-sectional survey. *Psychiatry Research* 288 (2020) 112954. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2020.112954>
- Jabareen, Y., Eizenberg, E., & Zilberman, O. (2017). Conceptualizing urban ontological security: 'Being-in-the-city' and its social and spatial dimensions. *Cities* 68 (2017) 1–7. <http://dx.doi.org/10.1016/j.cities.2017.05.003>
- Latour, Bruno. 2005. *Reassembling the Social : An Introduction to Actor Network Theories*. Oxford University Press.
- Loades, M & Chatburn, E & Higson-Sweeney, N & Reynolds, S & Shafran, R & Brigden, A & Linney, C & McManus, M & Borwick, C & Crawley, E. (2020). Rapid Systematic Review: The Impact of Social Isolation and Loneliness on the Mental Health of Children and Adolescents in the Context of COVID-19. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*. 59. 10.1016/j.jaac.2020.05.009.
- Martin, W., Silander, M., Rutter, S. (2018). Digital games as sources for science analogies: Learning about energy through play. *Computers & Education*. 130. 10.1016/j.compedu.2018.11.002.
- Meyer, J., & Schuch, F. B. (2018). Exercise for the Prevention and Treatment of Depression. *Exercise-Based Interventions for Mental Illness*, 1–18. <https://doi.org/10.1016/b978-0-12-812605-9.00001-0>
- Rivière, P. (1995). Houses, places and people: Community and continuity in Guiana. In J. Carsten & S. Hugh-Jones (Eds.), *About the House: Lévi-Strauss and Beyond* (pp. 189-205). Cambridge: Cambridge University Press. doi:10.1017/CBO9780511607653.009
- SDG04. (2016). Overview and Key Indicators. Population and Development Branch. Geneva, UNFPA.
- SDG11. (2016). Overview and Key Indicators. Population and Development Branch. Geneva, UNFPA.
- Suetani, S., & Vancampfort, D., (2018). Schizophrenia and Exercise. *Exercise-Based Interventions for Mental Illness*, 65-.77. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-812605-9.00004-6>
- Vancampfort, D., & Goldstein, B.I., (2018). Bipolar Disorder and Physical Activity. *Exercise-Based Interventions for Mental Illness*, 53-61. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-812605-9.00003-4>
- Widiastuti, Indah. (2013). The Living Culture and Typo-Morphology of Vernacular House in Kerala. *Journal of the International Society for the Study of Vernacular Settlements*. ISVS e-journal, Vol. 2, no.4.
- Widiastuti, Indah. (2014). Transformasi nilai-Nilai Tradisional dalam Arsitektur Masa kini Transformasi Makna pada Arsitektur Asli Daerah dalam Tampilan Visual Arsitektur.
- Widiastuti, I., & Kurniati, F., (2019). Modernization and Vernacularity in the Tradition of Minangkabau Architecture of the West Sumatra in Indonesia. *Journal of the International Society for the Study of Vernacular Settlements*. ISVS e-journal, Vol. 6, no.2.
- Willis, Katie. (2005). *Theories and Practices of Development*. Abingdon : Routledge.
- Yuliar, S. (2009). *Tata Kelola Teknologi: Perspektif Teori Jaringan-Aktor*. Bandung: Penerbit ITB
- Zhang, J & Shuai, L & Yu, H & Wang, Z & Qiu, M & Lu, L & Cao, X & Xia, W & Chen, R. (2020). Acute stress, behavioural symptoms and mood states among school-age children with Attention-Deficit/Hyperactive Disorder during the COVID-19 outbreak. *Asian Journal of Psychiatry*. 51. 102077.