

'PLACE-MAKING' RUANG INTERAKSI SOSIAL KAMPUNG KOTA

Studi Kasus: Koridor Jalan Tubagus Ismail Bawah, Bandung

Stirena Rossy Tamariska¹, Agus S. Ekomadyo²

^{1,2}Program Studi Magister Arsitektur, SAPPK, Institut Teknologi Bandung

Jl. B, Lb. Siliwangi, Kecamatan Coblong, Kota Bandung

*Email: ¹rossytamariska@gmail.com

ABSTRAK

Interaksi sosial merupakan budaya yang sudah melekat dan menjadi nyawa di kawasan kampung kota. Karena adanya faktor keterbatasan lahan di kampung kota, penelitian ini mengkaji bagaimana warga membentuk wadah interaksi sosial pada sisa space yang mereka miliki. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan place-making, dimana warga mengubah koridor jalan dan halaman rumah menjadi ruang interaksi sosial berdasarkan kebiasaan berkumpul warga di area-area tertentu di koridor jalan. Koridor jalan ditambahkan fungsinya tidak hanya sebagai area sirkulasi, namun juga sebagai tempat interaksi sosial, jual beli, tempat bermain anak, tempat berjemur lansia, acara formal seperti rapat pengurus, acara kebersamaan (liwetan) dan acara tahunan. Dari hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat lima area di sepanjang koridor jalan Tubagus Ismail Bawah yang menjadi representasi ruang interaksi bagi warganya yaitu: ruang duduk di area warung bubur, naungan halaman rumah kos, ruang duduk di area warung kelontong, teras bersama dan ruang jemur-duduk bersama. Kelima area ini masing-masing merepresentasikan konsep tata krama, ruang teduh untuk berkumpul, area bermain anak yang ditandai dengan gambar permainan sunda manda, ruang berkumpul santai dan ruang interaksi sambil membeli makanan dari pedagang keliling. Bahkan, pada area warung kelontong terdapat tiang listrik yang dimanfaatkan sebagai alat untuk mengundang warga berkumpul. Hal ini menarik untuk ditelaah, dimana warga setempat telah melakukan strategi adaptif dalam menciptakan ruang interaksi dan merepresentasikannya dalam keseharian mereka beraktivitas di lingkungan Kampung Kota.

Kata Kunci: Place-making, Representational Space, Ruang Interaksi.

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan bermasyarakat, manusia perlu berinteraksi di lingkungan mereka berada demi terjadinya suatu kerjasama. Interaksi sosial yang terjadi ini merupakan budaya, karena di dalamnya terdapat proses berbahasa. Masyarakat menggunakan bahasa lokal tertentu dan melakukan perkumpulan secara formal maupun informal. Namun saat ini budaya interaksi sosial yang erat antar masyarakat mulai luntur. Tradisi yang ada dalam masyarakat perlahan mulai hilang akibat teknologi yang makin canggih. Pola interaksi berubah akibat hadirnya *gadget* pada kebanyakan rumah tangga golongan menengah ke atas. Nilai-nilai kebersamaan semakin lama semakin hilang akibat ketergantungan manusia terhadap teknologi yang demikian tinggi.

Menurut Kusyala (2008), kampung kota merupakan akar budaya permukiman khas di Indonesia. Di dalamnya, penghuni dengan

berbagai latar belakang status sosial dan ekonomi dapat bertahan hidup di tengah kemajuan kota yang pesat. Dalam situasi krisis yang tidak menguntungkan, keberadaan kampung kota menjadi penting karena di dalamnya terdapat beragam proses unik yang dilakukan oleh penghuni berpenghasilan menengah ke bawah sesuai dengan kemampuannya yang terbatas.

Penelitian ini mengkaji bagaimana masyarakat kampung kota masih memperjuangkan nilai budaya berkumpul bersama. Di tengah keterbatasan lahan yang mereka miliki, mereka dituntut untuk berfikir bagaimana menghadirkan ruang yang dapat mewadahi kegiatan interaksi sosial mereka. Penting bagi *planner*, arsitek maupun pemangku kebijakan pembangunan kota untuk memperhatikan hadirnya ruang-ruang interaksi yang sesuai dengan representasi ruang bagi masyarakat, khususnya masyarakat kampung kota. Ruang-ruang interaksi yang hadir di

kampung kota, yang melibatkan pemikiran masyarakat di dalamnya, dapat menjadi sarana untuk mempertahankan kearifan budaya lokal, yaitu budaya berinteraksi secara langsung dan saling mengenal dengan baik antar tetangga. Aspek-aspek simbolis yang muncul sebagai representasi ruang interaksi dari masyarakat, dapat menjadi pertimbangan dalam menghadirkan solusi bagi pembangunan skala kota.

LANDASAN TEORI

1. Ruang Interaksi dan Ruang Representasi

Ruang terbentuk karena adanya suatu objek atau kegiatan di dalamnya. *Place-making* dalam hal ini adalah proses dimana masyarakat melakukan partisipasi dalam membentuk ruang bersama. Di dalamnya terdapat proses perencanaan, desain, manajemen dan pemrograman untuk pembentukan ruang tersebut. Tidak hanya sebatas merancang, namun *place-making* dilakukan demi menyatukan masyarakat dan mempertahankan budaya lokal.

Dalam konteks mempertahankan budaya lokal, proses *place-making* ini menjadi penting dalam produksi ruang sosial atau ruang interaksi. Menurut Tuan (1977), "*What begins as undifferentiated space becomes place as we get to know it better and endow it with value ... the ideas "space" and "place" require each other for definition ... Furthermore, if we think of space as that which allows movement, then place is pause; each pause in movement makes it possible for location to be transformed into place*". Maka *space* adalah ruang yang memuat suatu pergerakan, yang dapat bertransformasi menjadi *place* apabila ada jeda henti dari pergerakan tersebut. Mengenai *place-making* itu sendiri Cresswell (2009) mengemukakan pendapatnya bahwa "*... places are practiced. People do things in place. What they do, in part, is responsible for the meanings that a place might have. ... Space becomes a place when it is used and lived*". Suatu ruang memiliki makna yang lebih ketika ada kegiatan yang dilakukan oleh manusia di dalamnya. Baik Yi-Fu Tuan dan Cresswell menuliskan bahwa nyawa dari sebuah ruang itu hadir apabila ada kegiatan dan suatu hal yang menarik, sehingga seseorang ingin mampir atau yang disebut *pause movement*.

"*Space is real in the same sense that commodities are real since (social) space is a (social) product*" (Lefebvre 2000:26).

Menurut Lefebvre (1991), ruang adalah produk sosial dimana semua pihak yang berkepentingan akan terus berusaha mencari cara untuk mendominasi pemakaian atau pemanfaatan atas suatu ruang dan mereproduksi segala pengetahuan untuk mempertahankan dominasi mereka atas pemanfaatan ruang tersebut. Dalam pengertian ini pulalah produksi ruang secara spasial akan mempengaruhi mentalitas para penghuninya sehingga menciptakan apa yang disebut oleh Henri Lefebvre sebagai produksi ruang sosial, yakni relasi produksi antara ruang secara spasial dengan masyarakat.

Ruang sosial dibentuk oleh tindakan sosial (*social action*), baik secara individual maupun secara kolektif. Tindakan sosiallah yang memberi "makna" pada bagaimana suatu ruang spasial dikonsepsikan oleh mereka yang mengisi dan menghidupkan ruang tersebut. Produksi ruang sosial berkenaan dengan bagaimana praktik spasial diwujudkan melalui persepsi atas lingkungan (*environment*) yang dibangun melalui jaringan (*networks*) yang mengaitkan aktivitas-aktivitas sosial seperti pekerjaan, kehidupan pribadi (*private life*), dan waktu luang (*leisure*). Lefebvre mendeskripsikan itu sebagai relasi yang bersifat dialektis antara ruang (spasial dan sosial) yang hidup, ruang yang dipersepsikan, dan ruang yang dikonsepsikan, atau apa yang disebut *Conceptual Triad of Social Space Production*, yaitu:

1. Ruang sehari-hari (*Spatial Practices*)
Dalam pengertian ini, dalam ruang sosial terdapat keterlibatan setiap anggota masyarakat yang memiliki hubungan atau keterkaitan tertentu terhadap kepemilikan atas ruang itu. Dengan demikian, kohesi sosial atas suatu ruang ditentukan oleh derajat kompetensi dan tingkat kinerja atas pemakaian ruang (fisik atau material). Praktik spasial semacam inilah yang dipahami sebagai "ruang yang hidup" (*lived space*).
2. Representasi Ruang (*Representations of Space*)
Representasi ruang tergantung pada pola hubungan produksi dan tatanan yang bertujuan memaksakan suatu pola hubungan tertentu atas "pemakaian" suatu

ruang. Maka, representasi ruang berkenaan dengan pengetahuan, tanda-tanda, atau kode-kode, bahkan sikap atau suatu hubungan yang bersifat "frontal". Maka dari itu, representasi yang dihasilkan oleh suatu ruang menjadi "beragam". Representasi-representasi ini merujuk pada suatu ruang yang "dikonsepsikan", seperti misalnya ruang untuk para ilmuwan, para perencana tata ruang, masyarakat urban, para pengkaji dan pelaksana teknokrat, dan para perekayasa sosial lainnya, seperti dari para seniman yang memiliki ekspresi dan sikap mental misalnya yang unik dalam mengidentifikasi "ruang", sementara para pengkaji memandang proses pembentukan atas ruang sebagai suatu rekayasa ilmiah, seperti melalui kajian (studi) atau penelitian dengan cara mengidentifikasi apa saja yang menghidupi suatu ruang, konsekuensi apa yang dirasakan oleh orang atas "ruang" itu serta apa yang mereka pahami tentang ruang tersebut dan dinamikanya. Pada konteks inilah ruang merupakan suatu produksi yang muncul dari konsepsi orang dan atau beberapa orang atau orang pada umumnya; "ruang" yang dikonsepsikan (*conceived space*).

3. Ruang Representasi (*Representational Space*)

Ruang representational mengacu pada ruang yang secara nyata "hidup" (*lived space*) dan berkaitan secara langsung dengan berbagai bentuk pencitraan serta simbol yang terkait dengannya. Hal ini termasuk bagaimana para penghuni ruang atau orang-orang yang menggunakannya saling berinteraksi melalui praktik dan bentuk visualisasi di dalam suatu ruang. Konsepsi atas ruang pun muncul berdasarkan berbagai pengalaman nyata yang dialami oleh setiap orang sebagai sebab-akibat dari suatu hubungan yang bersifat dialektis antara praktik spasial dan representasi ruang. Ruang menjadi sesuatu yang secara khusus dipersepsikan oleh individu, kelompok, atau suatu masyarakat; ruang yang dipersepsikan (*perceived space*).

2. Ruang Interaksi Kampung Kota

Kepadatan hunian di kampung kota menyisakan koridor jalan sebagai satu-satunya potensi ruang interaksi. Jaringan jalan pada kampung kota bila dilihat dari konteks privat

dan publik dapat dipahami sebagai ruang sosial akibat fungsinya sebagai wadah aktivitas masyarakat. Persepsi masyarakat terhadap aktivitas, mampu membentuk ruang yang mungkin bukan pada tempatnya, karena aktivitas yang bersifat personal, tertutup, dan komunal, dapat terjadi pada ruang jalan kampung kota yang dianggap publik (Putera, 2014).

Maka dari itu, adanya strategi dalam merancang atau memproduksi suatu ruang penting karena setiap kelompok masyarakat memiliki karakteristik dan kebutuhan yang berbeda (Hickman, 2013). Sebagai contoh, ruang interaksi yang biasa digunakan anak-anak akan berbeda dengan ruang berkumpul orang dewasa, anak-anak cenderung menggunakan ruang tersebut untuk bermain, sedangkan orang dewasa menggunakannya untuk berbincang-bincang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bersifat semi-grounded dan kualitatif untuk mengungkap fenomena ruang yang terjadi di kampung kota. Metode pengumpulan data primer dilakukan dengan cara pengamatan langsung pada lokasi dengan alat bantu rekam berupa foto, video, rekaman suara dan catatan. Analisis data dilakukan melalui proses identifikasi lokasi, pelaku dan waktu interaksi sosial di kampung kota. Dari pengamatan dan wawancara dicari kata kunci yang menjadi konsep tentang lokasi tersebut, kemudian di klasifikasikan berdasarkan teori Lefebvre "*Conceptual Triad of Social Space Production*".

1. Deskripsi Koridor Jalan Tubagus Ismail Bawah

Objek kajian adalah berupa koridor jalan kampung kota, yaitu Jalan Tubagus Ismail Bawah, RT 05 RW 01, Sekeloa, Coblong, Bandung. Wilayah studi pada koridor jalan ini merupakan lokasi dengan peruntukan wisma atau pemukiman dengan fasilitasnya. Jalan sasaran merupakan salah satu jalan dengan kondisi yang padat bangunan dengan sedikit ruang terbuka berupa koridor jalan.

Jalan Tubagus Ismail bawah sebagai objek kajian berbatasan langsung dengan Jalan Dipatiukur di bagian barat, Jalan Tubagus Ismail Raya di bagian utara, dan pemukiman warga di timur dan selatan. Koridor jalan ini berupa satu lajur jalan RT 05 yang tergabung dalam wilayah

RW 01 Kelurahan Sekeloa, Kecamatan Cobleng, berdekatan dengan kampus UNIKOM, Bandung.

Koridor jalan ini cenderung berkontur. Untuk memasuki jalan, kita harus melewati turunan yang curam. Lingkungan kampung kota ini cenderung bersih karena warganya sudah sadar lingkungan. Mereka melakukan kegiatan perbaikan jalan pada tahun 2015 dengan dana swadaya, maka dari itulah mereka menjaga dengan baik apa yang telah mereka bayar untuk lingkungan tinggal mereka. Ruang duduk yang ada di area warung bubur, warung kelontong dan teras bersama (Gambar 2) ada bersamaan dengan program perbaikan jalan tahun 2015 dan diresmikan oleh Lurah setempat dengan penandatanganan prasasti.



Gambar 1. Kegiatan Perbaikan Jalan (Kiri) dan Prasasti Peresmian Jalan (Kanan)

Warga penghuni Tubagus Ismail Bawah ini kebanyakan adalah pendatang dari kota lain, namun sudah lama menetap di kampung ini. Sebagian lagi adalah mahasiswa indekos yang berkuliah di UNIKOM, Bandung. Kampung ini memiliki beberapa komunitas perkumpulan, yaitu organisasi pengurus, komunitas bapak-bapak, ibu-ibu dan organisasi pemuda yang dinamakan Warzep. Warga setempat saling mengenal dengan baik satu sama lain dan rutin mengadakan acara bersama.

Koridor Jalan Tubagus Ismail Bawah sebagai objek amatan memiliki panjang ± 180 meter dari mulut jalan. Penulis membagi area amatan menjadi 5 area. Lebar jalan pada area warung bubur adalah 1,49 meter dengan lebar badan jalan 1,63 meter. Area halaman rumah kos dengan kursi dan sofa yang diberi naungan seluas ± 10 m². Lebar jalan pada area warung kelontong adalah 2,78 meter dengan lebar badan jalan 3,12 meter. Lebar jalan pada area teras bersama adalah 1,75 meter dengan lebar badan jalan 1,95 meter. Sedangkan lebar jalan pada area ruang jemur dan duduk bersama adalah 2,32 meter dengan lebar badan jalan 2,74 meter (Tabel 1 dan Gambar 2).

Tabel 1. Tabel Dimensi Koridor Jalan

No	Area	Lebar Jalan	Lebar Badan Jalan
1	Simpul jalan warung bubur	1,49 m	1,63 m
2	Halaman Rumah Kos	Luas ± 10 m ²	
3	Simpul jalan warung kelontong	2,78m	3,12 m
4	Simpul jalan teras bersama	1,75 m	1,95 m
5	Simpul jalan ruang jemur dan duduk bersama	2,32 m	2,74 m

Puncak aktivitas dari setiap area di Koridor Jalan Tubagus Ismail Bawah ini adalah pada sore hari. Kondisi ini disebabkan karena pada waktu tersebut warga yang pulang bekerja memiliki waktu luang untuk beristirahat dan melakukan sosialisasi di luar rumah. Anak-anak yang sudah pulang sekolah dan mengaji juga memiliki waktu untuk bermain. Saat pagi hari aktivitas warga cenderung sepi, hanya sekedar aktivitas jual beli di warung untuk memenuhi kebutuhan individu atau keluarga. Pada siang hari aktivitas banyak dilakukan oleh ibu-ibu yang berkumpul sekaligus menyuapi anak. Pada malam hari jumlah pelaku aktivitas di ruang luar menurun, hanya dapat ditemukan di beberapa titik lokasi saja. Berdasarkan intensitas pelaku, terdapat perbedaan besar antar area yang terbentuk pada masing-masing waktu amatan. Aktivitas interaksi sosial paling tinggi terjadi di area 3 (warung kelontong) dan area 2 (halaman rumah kos).

Tabel 2. Intensitas Aktivitas Berdasarkan Amatan Waktu

Waktu	Titik pusat aktivitas				
	1	2	3	4	5
Pagi (06.00-08.00)	+	-	++	+	+
Siang (11.00-14.00)	+	++	+++	+	++
Sore (16.00-18.00)	++	+++	+++	++	++
Malam (20.00-22.00)	++	++	+	+	-



Gambar 2. Peta Lokasi Studi

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Ruang Interaksi dan Ruang Representasi di Koridor Jalan Tubagus Ismail Bawah

Pada koridor jalan Tubagus Ismail Bawah ini penulis mendapatkan lima area yang menjadi titik-titik kumpul warga kampung dalam kegiatannya sehari-hari. Namun yang menjadi kegiatan pokok dalam pembahasan adalah kegiatan interaksi sosial yang melibatkan dua orang atau lebih yang saling memberikan timbal balik.

Interaksi yang terjadi dalam satu area dapat bervariasi menurut aktivitas, pelaku dan

waktunya. Pada lima area akan dibahas mengenai beberapa hal, diantaranya *spatial practice* yaitu kebiasaan atau kegiatan yang rutin terjadi di area tersebut. Kemudian *representation of space* yaitu apa yang masyarakat lihat dari keadaan fisik ruang interaksi sosial dan *representational space atau ruang representasi* adalah, konsep apa yang dapat mempre-sentasikan area tersebut dalam lingkungan kampung kota. Berikut uraian analisis ruang pada 5 area koridor jalan Tubagus Ismail Bawah:

1. Area Warung Bubur

Area ini adalah ruang interaksi sosial yang di dalamnya terdapat atribut *spatial practice*

berupa warung bubur, teras warung bubur, ruang duduk keramik, badan jalan dan rumah warga yang berbatasan langsung dengan area ini yang menjadi faktor terjadinya interaksi sosial (Tabel 3).

Ruang duduk sebagai *representation of space*, dibuat berdekatan dengan warung makan yang seringkali penuh dengan mahasiswa indekos sekitar yang sarapan, makan siang dan makan malam. Ruang duduk ini dibuat bersamaan dengan program perbaikan jalan tahun 2015 dengan pertimbangan banyaknya orang (baik warga atau mahasiswa indekos) yang sering nongkrong di dekat warung makan sambil berdiri, duduk di atas motor ataupun jongkok

di pinggir jalan. Sehingga perlu adanya tambahan ruang duduk yang menunjang kegiatan di area ini. Tak jarang area ini juga digunakan untuk tempat ibu-ibu nongkrong sambil menyuapi anak, tempat bermain, tempat jual-beli dan tempat istirahat pedagang keliling.

Karena ruang ini kecil dan sempit, adanya ruang duduk secara tidak sengaja memberikan stimulan rasa kesopansantunan bagi orang yang melewati ruang ini saat ada warga yang sedang berkumpul. Maka *representational space* menurut warga dari area ini adalah ruang duduk sebagai simbol rasa sopan santun (Gambar 3).

Tabel 3. Rangkaian Konseptual Ruang di Area Warung Bubur

No		<i>Spatial Practice</i>	<i>Represen-tations of space</i>	<i>Represen-tational Space</i>
1	Warung bubur	Membeli makanan/jual-beli Makan	Ruang duduk dari semen finishing keramik	Ruang duduk sebagai simbol kesopan santunan (menyapa/ permisi/ punten jika ada orang naik motor/ jalan melewati)
2	Teras warung bubur	Merokok Nongkrong		
3	Ruang duduk keramik	Menunggu pembeli Tempat nongkrong Merokok Menyuapi anak Tempat istirahat Pedagang keliling		
4	Badan jalan	Tempat jual beli Pedagang keliling Bermain anak Parkir motor		
5	Depan rumah warga	Mencari udara segar		



Gambar 3. Aktivitas di Area Warung Bubur

2. Halaman rumah kos

Area ini memanfaatkan halaman rumah warga yang cukup luas sebagai ruang interaksi sosial. Halaman ini sudah ada sejak lama, namun penambahan naungan, meja, sofa dan kursi sebagai atribut *representation of space* dilakukan setelah warung *pop-ice* dibuka pada awal tahun 2016. Selain ruang dengan kursi juga terdapat teras berlantai keramik yang dapat memuat orang duduk lesehan. Warung *pop-ice* ini menjual berbagai makanan dan minuman. Area ini

biasanya digunakan sebagai ruang berkumpul bapak-bapak ataupun tempat nongkrong mahasiswa sambil ngopi. Halaman ini pun menjadi alternatif tempat acara kebersamaan atau kumpul-kumpul apabila hujan. Adanya naungan pada area ini menjadikan naungan tersebut simbol atau *representational space* bagi warga yang menginginkan berkumpul di tempat yang teduh (Gambar 4 dan Tabel 4).



Gambar 4. Aktivitas di Area Halaman Rumah Kos

Tabel 4. Rangkaian Konseptual Ruang di Area Halaman Rumah Kos

No	<i>Spatial Practice</i>	<i>Represen-tations of space</i>	<i>Represen-tational Space</i>	
1	Halaman rumah kos (dengan naungan)	Nongkrong mahasiswa kos Ngopi Alternatif tempat rapat/ nongkrong bapak-bapak & pemuda setempat Alternatif tempat liwetan (acara kebersamaan) Parkir motor	Naungan Meja Sofa Kursi panjang Tikar	Naungan halaman rumah kos simbol tempat yang teduh untuk berkumpul (faktor cuaca)
2	Warung pop ice	Membeli makanan/ minuman		
3	Teras rumah kos	Alternatif tempat liwetan (acara kebersamaan)		

3. Area warung kelontong

Karena ukuran lebar jalan yang paling besar, maka intensitas penggunaan area warung kelontong ini adalah yang paling besar. Dalam area ini terdapat atribut *spatial practice* berupa warung kelontong, tiga ruang duduk finishing keramik, tiang listrik, area sunda manda, badan jalan dan area depan rumah warga berupa tangga

yang dapat digunakan untuk duduk anak-anak.

Penggunaan area ini bervariasi, mulai dari kegiatan informal hingga yang formal dan kegiatan tahunan. Area ini cenderung ramai pada sore hari dimana anak-anak berkumpul untuk bermain. Tepat di seberang warung kelontong terdapat tiang listrik yang berfungsi seperti kentongan.

Kentongan tiang listrik ini dimanfaatkan sebagai *representational space* berupa alat komunikasi untuk memanggil warga berkumpul, biasanya untuk kegiatan rapat mingguan yang dihadiri khusus bapak-bapak pengurus dan pemuda setempat. Selain itu, gambar permainan sunda munda juga menjadi *representational space* sebagai area bermain anak.

Pelaku aktivitas pada area warung kelontong ini bermacam-macam, yaitu anak-anak, remaja, pemuda, dewasa hingga lansia. Lansia memanfaatkan ruang duduk yang ada sambil berjemur di pagi hari karena pada area ini ruang terbukanya cukup luas sehingga sinar matahari cukup mengenai badan. Ibu-ibu juga memanfaatkan area ini untuk berinteraksi sambil mengasuh atau menyuapi anak mereka. Karena letaknya dekat dengan warung makanan, maka terjadilah interaksi sosial sehingga diwadahi dengan adanya ruang-ruang duduk ini. Selain itu, area ini adalah area berkumpul untuk acara-acara tahunan juga seperti acara festival dan lomba 17 Agustus. Ruang-ruang duduk yang ada juga menjadi *representational space* ruang interaksi mulai dari anak-anak hingga lansia (Gambar 5-8, dan Tabel 5).



Gambar 6. Aktivitas Ibu-ibu pada Area Warung Kelontong



Gambar 7. Pemukulan Tiang Listrik (Kiri) dan Acara Rapat Pengurus (Kanan)



Gambar 8. Aktivitas Tahunan Lomba 17 Agustus (Kiri) dan Festival (Kanan)



Gambar 5. Aktivitas Anak-anak pada Area Warung Kelontong

Tabel 5. Rangkaian Konseptual Ruang di Area Warung Kelontong

No	Spatial Practice	Representations of space	Representational Space
1	Warung kelontong	Jual-beli	Gambar permainan sunda manda di badan jalan
2	Ruang duduk dekat jalan turun	Menyuapi anak/mengasuh anak Tempat berjemur lansia Tempat nongkrong/duduk	Tiang listrik
3	Ruang duduk seberang warung	Tempat nongkrong/duduk	Tempat duduk dari semen finishing keramik (ada 3)
4	Tiang listrik	Alat kentongan	Tiang listrik sebagai simbol alat komunikasi (kentongan)
5	Ruang duduk sunda manda	Tempat berjemur lansia Menjemur pakaian Tempat nongkrong/duduk	
6	Area sunda manda	Tempat bermain anak	Tempat duduk sebagai simbol ruang interaksi dari anak-anak hingga lansia
7	Badan jalan	Tempat bermain anak (bersepeda dan lari-lari bermain kucing sumput)	
8	Area depan rumah warga sekitar (tangga rumah)	Tempat mengadakan acara rapat; Tempat mengadakan acara kebersamaan (liwetan); Tempat acara tahunan (lomba 17 agustus dan festival) Tempat bermain anak Tempat duduk-duduk anak menunggu giliran sunda manda	

4. Area teras bersama

Area ini adalah ruang duduk sederhana yang memanfaatkan ruang teras rumah warga. Ruang duduk ini juga dibuat bersama dengan perbaikan jalan tahun 2015. Ruang interaksi ini cenderung tidak seramai area lain, karena biasanya hanya digunakan sebagai area 'pause' untuk saling menyapa atau membeli sesuatu di warung (Gambar 5).

Atribut *spatial practice* yang terdapat di area ini adalah teras rumah warga itu sendiri, warung *juice* di rumah warga tersebut, badan jalan, dan area depan rumah warga sekitar. Ruang duduk yang lumayan teduh (karena masih dinaungi atap rumah) menjadi *representation of space* di area ini. Sehingga memunculkan *representational space area* ini sebagai tempat berkumpul santai.



Gambar 9. Aktivitas di Area Teras Bersama

Tabel 6. Rangkaian Konseptual Ruang di Area Teras Bersama

No	<i>Spatial Practice</i>		<i>Represen-tations of space</i>	<i>Represen-tational Space</i>
1	Teras rumah warga	Tempat nongkrong/ duduk ibu-ibu	Ruang duduk dari semen finishing keramik	Teras bersama sebagai simbol ruang berkumpul santai
2	Warung juice	Tempat jual-beli		
3	Badan jalan	Tempat nongkrong sambil berdiri		
4	Area depan rumah warga sekitar	Mencari udara segar		

5. Area ruang jemur dan duduk bersama
Area ini berupa ruang terbuka yang fungsinya sebagai ruang jemur, namun dapat dipakai untuk ruang duduk-duduk. Atribut *spatial practice* dalam area ini adalah ruang jemur dan duduk bersama, gerobak penjual mi-baso keliling yang berjualan setiap sore, warung kelontong, badan jalan dan depan rumah warga sekitar. Pedagang ini menjadi pemicu keberlangsungan interaksi sosial karena

mampu mendatangkan masyarakat untuk datang dan berkumpul. Selain kegiatan jual beli area ini juga digunakan sebagai tempat menyuapi anak dan tempat bermain. Ruang jemur dan duduk berserta gerobak mi-baso menjadi *representational of space* yang memberikan konsep *representational space* bagi warga bahwa area ini adalah ruang interaksi sambil memesan atau makan mi-baso (Gambar 10 dan Tabel 7).



Gambar 10. Aktivitas pada Area Ruang Jemur dan Duduk Bersama

Tabel 7. Rangkaian Konseptual Ruang di Area Ruang Jemur dan Duduk Bersama

No	<i>Spatial Practice</i>		<i>Represen-tations of space</i>	<i>Represen-tational Space</i>
1	Ruang jemur dan duduk bersama	Menjemur pakaian Tempat nongkrong/duduk Menyuapi/mengasuh anak Menunggu mi-baso dimasak Makan mi-baso	Ruang jemur lantai semen Gerobak mi-baso	Ruang jemur dan duduk bersama sebagai simbol ruang interaksi sosial warga sambil memesan dan makan mi-baso
2	Pedagang mi baso	Jual-beli		
3	Warung kelontong	Jual-beli		
4	Badan jalan	Tempat bermain anak (sepedaan)		
5	Depan rumah warga sekitar	Mencari udara segar		



Gambar 11. Peta Pelaku dan Lokasi Aktivitas Interaksi Sosial

KESIMPULAN

Studi *place-making* dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *social-constructivism*. Interaksi sosial yang menjadi kebutuhan masyarakat memerlukan wadah yang dapat menunjang kualitas interaksi. Dalam kasus ini masyarakat melakukan konstruksi ruang interaksi yang lahir dari representasi aktivitas sosial di kampung mereka. Ruang-ruang interaksi yang menjadi kebutuhan masyarakat kampung kota dapat dipenuhi dengan baik melalui kemampuan warga dalam mengkonsep suatu ruang. Gagasan yang sederhana tentang ruang interaksi dapat menjadi satu gerakan besar untuk mendapatkan kualitas interaksi yang mereka inginkan dalam keterbatasan lahan.

Dalam kajian ini, representasi ruang interaksi bagi warga Kampung Tubagus Ismail Bawah adalah ruang duduk di area warung bubur, halaman rumah kos, ruang duduk di area warung kelontong, teras bersama dan ruang jemur-duduk bersama. Kelima area ini masing-masing merepresentasikan konsep tata krama, ruang teduh untuk berkumpul, area bermain anak, ruang berkumpul santai dan ruang interaksi sambil memesan atau membeli makanan dari penjual keliling. Tiang listrik yang terdapat di area warung kelontong dimanfaatkan

dengan baik sebagai alat kentongan untuk mengundang warga berkumpul dan jalan yang bergambar permainan sunda manda setiap sore menjadi area bermain anak-anak kampung.

Hadirnya ruang-ruang interaksi kampung kota ini adalah hal yang perlu menjadi perhatian bagi planner, arsitek ataupun pemangku kebijakan dalam pembangunan kota. Ruang interaksi sebagaimana telah direpresentasikan oleh masyarakat di lapangan, dapat menjadi konsep dalam membangun atau menata kawasan kampung kota. Dengan memperhatikan keberadaan ruang interaksi, maka budaya kekerabatan yang erat antar warga akan lebih terjaga.

Di dalam sebuah ruang tercakup banyak unsur dan elemen yang membentuknya, arsitektur dan desain hanya menjadi salah satu bagian yang menyusunnya. Elemen lain ialah komunitas. Untuk mewujudkan *place-making* yang ideal diperlukan semangat gotong royong dari masyarakat. Melalui *place-making*, pergerakan komunitas masyarakat menuju kota, dan kota menuju negara memungkinkan mereka dapat mendefinisikan kembali seperti apa masa depan mereka. Tujuannya ialah membangun fondasi kehidupan dan komunitas masyarakat yang ada menjadi lebih inklusif.

Daftar Pustaka

- Ekomadyo, AS, Prasetyo, FA & Yuliar, S. (2016) *Place Construction and Urban Social Transformation: An Actor Network Theory Analysis For Creative-Kampung Phenomena In Bandung*. HABITechno International Seminar: Innovation Housing and Settlement Technology. ITB. Bandung-Indonesia.
- Hickman, Paul. "Third places" and Social interaction in deprived neighbourhoods in Great Britain. 2013. *Journal of Housing and the Built Environment* 28.2: 221-236.
- Kusyala, Dibya. (2008) *Prinsip Pengembangan Kampung Kota berdasarkan Pola Berhuni Warga*. Master Thesis Architecture ITB.
- Lefebvre, Henri, and Donald Nicholson-Smith. (1991) *The Production of Space*. Vol. 30. Blackwell Oxford.
- Mahon, M, Fahy, F & Cinne'ide. (2012) The Significance of Quality of Life and Sustainability at The Urban-Rural Fringe in the Making of Place-based Community. *GeoJournal* (2012) 77:265-278.
- Putera, Y A. (2014) Ambiguitas Ruang Kampung Plus dalam Perspektif Privat-Publik. Bandung: *E-Journal Graduete Unpar* Vol.1 No.2 2014, Universitas Kristen Parahyangan.
- Sudrajat, I. (2012) *Conceptualizing a Framework for Research on Place in Indonesia*. *Proceedings International Seminar on Place Making and Identity: Rethinking Urban Approaches to Built Environment (PlaId)*, Department of Architecture, Universitas Pembangunan Jaya, September 2012.
- T. Cresswell. Place. (2009) Royal Holloway, University of London, Egham, UK.
- Tuan, Y.F. 1977. *Space and Place: The Perspective of Experience*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Produksi Ruang dan Revolusi Kaum Urban Menurut Henri Lefebvre. 2016. (<http://indoprogress.com/2016/01/produksi-ruang-dan-revolusi-kaum-urban-menurut-henri-lefebvre/>), diakses 5 Desember 2016.