

SENSATOPIA

J.F. Bobby Saragih

Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Binus University

Jl. K. H. Syahdan No. 9, Kemanggisan, Palmerah

**Email: bsaragih@binus.edu*

ABSTRAK

Kala pendekatan fisik tidak mampu memahami karya arsitektur secara tuntas maka pendekatan metafisik dapat digunakan (Hardjoko, 2011). Dan perkembangan pengetahuan arsitektur pun akan terjadi bila ide dan gagasan yang melatarbelakangi kehadiran objek tidak dibatasi (Yatmo, 2014). Dalam kehidupan perkotaan, kehadiran anak bermain di jalan adalah sebuah fenomena yang jamak terlihat dan jalan tersebut kadang berubah fungsi dan tidak jarang berfugsi bersamaan, sebagai jalur transportasi dan sebagai spasial yang digunakan anak bermain dan akhirnya jalan tidak lagi terdefinisi dengan jelas. Apakah jalan tersebut masih didefinisikan sebagai jalur transportasi atau sebagai spasial bermain? ambiguitas ini menjadi sebuah dilema dalam memahami spasial arsitektur. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian kualitatif berbasis grounded theory. Sebagian besar data bersifat data primer yang diperoleh dengan metode wawancara terhadap anak usia sekolah dasar serta melalui pengamatan berkala terhadap perilaku bermain anak. Analisis dilakukan dengan pendekatan coding terhadap setiap ucapan yang disampaikan anak. Penelitian ini lebih berpihak kepada melihat makna dibalik setiap ucapan dan perilaku bermain anak melalui pendekatan metafisik dengan focus pada spasial. Dari penelitian ini diperoleh pemahaman baru bahwa bagi anak bermain itu lebih bersifat kepada laboring mind, dan dari proses analisa tersebut dapat dipahami bahwa bagi anak spasial bermain adalah spasial yang mampu memberikan kesenangan dan kegembiraan bagi anak oleh sebab itu tak salah bila anak sering terlihat bermain di spasial yang tidak semestinya. Oleh sebab itu bagi anak ternyata jalan atau tempat-tempat lainnya adalah spasial yang berpotensi menimbulkan sensasi yang dapat dicerap oleh indera anak. Dan akhirnya dari sensasi yang dihadirkan oleh jalan tersebut dan menghantarkannya sebagai topos (tempat) yang memberikan sensasi yang melahirkan istilah baru sebagai sensatopia. Jalan bukan lagi didefinisikan sebagai jalur transportasi dan bukan juga sebagai spasial bermain. Jalan adalah Sensatopia yang kehadirannya berwujud Spasial Berbasis Stimulus Sensasionalistic.

Kata Kunci: Anak, Bermain, Spasial, Metafisik.

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan sosial budaya dan teknologi, pengetahuan arsitektur mau tidak mau harus bersifat lebih terbuka dan tidak tertutup kemungkinan untuk melakukan interaksi dengan pengetahuan lainnya tanpa menghilangkan pengetahuan bakunya. Tak jarang hasil interaksi tersebut justru menciptakan pemahaman baru yang menghantarkan arsitektur tidak hanya sebagai pengetahuan tentang rancang bangun tetapi telah berkembang menjadi pengetahuan tentang lingkungan bangun yang interpretasinya tidak hanya terbatas pada hal-hal yang fisik tetapi juga dapat dijelaskan secara metafisik. Pengetahuan arsitektur yang bukan fisik

(*material culture*) yakni artefak lingkungan bangun dan keteknikannya hanya dapat dipahami melalui pendekatan metafisik (*non material culture*) yang merupakan hasil ide atau reka pikir yang tidak terkait langsung dengan obyek fisik yang diamati (Hardjoko, 2011). Perkembangan pengetahuan arsitektur dimungkinkan bila paradigma merancang tidak dibatasi pada makna desain sebagai representasi yang terkonstruksi tetapi ide dan gagasan yang melatarbelakangi kehadiran objek atau representasi tersebut karena ide dan gagasan dibalik objek yang representasi itulah yang menentukan makna sesungguhnya dari sebuah karya arsitektur (Yatmo, 2014).

Beberapa pemahaman tersebut akhirnya mencoba untuk meletakkan posisi pengetahuan arsitektur pada tempat yang sewajarnya, dalam hal ini arsitektur tidak lagi dipandang hanya tercermin dari manifestasi fisik yang terkonstruksi, tetapi ia merupakan interaksi dan interdependensi manusia sebagai penggunaan dan ruang manusia berbudaya yang termanifestasi melalui ide dan gagasan. Dalam hal ini aspek manusia menjadi penting karena arsitektur dicerap dan dikonsepkan dalam pikiran, menempatkan pikiran dalam suatu posisi pandang tertentu tentang alasan mengapa sesuatu hadir dan bagaimana kita merespon sesuatu di hadapan kita (Kurniawan, 2014).

Pergeseran ini memungkinkan pengetahuan arsitektur akan terus bertumbuh, bahkan persinggungannya dengan pengetahuan psikologi, antropologi bahkan biologi, bukan lagi sebuah kemustahilan, tetapi justru menjadi suatu hal yang sangat mungkin terjadi, sehingga pada akhirnya memahami pengetahuan arsitektur, tidak lagi hanya sekadar memahami lingkungan bangun nyata, tetapi juga memahami bagaimana dan mengapa lingkungan bangun nyata itu terbentuk. Mencermati perkembangan pengetahuan arsitektur yang tidak lagi membatasi diri hanya pada kajian fisik yang terkonstruksi secara konkrit sebagaimana selama ini terjadi, maka adalah sesuatu yang wajar bila kajian berbasis metafisik dimana di dalamnya ide dan gagasan yang bersifat abstrak menjadi celah baru dalam memahami lingkungan bangun nyata¹, dimana spasial terdapat didalamnya.

Berbicara tentang spasial, pemikiran Yi Fu Tuan (2003) tentang dialog antara *place* dan *space*, perlu mendapat apresiasi, dalam dialog tersebut Tuan berpendapat bahwa *place* is security and *space* is *freedom*. Untuk memahami lebih dalam tentang pemikiran Tuan terkait *space* tersebut, akan lebih mudah jika kita juga memahami kajian etimologi terhadap kata *freedom*, dalam kamus etimologi kata *freedom* berasal dari kata *free* yang memiliki akar kata *love*, *peace*. Selanjutnya kata *peace* memiliki arti sebagai *pact* dan arti lanjutan dari kata *pact*

adalah *an agreement* yang dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai sebuah kesepakatan atau persetujuan bersama. Dari pemahaman terhadap etimologi kata-kata tersebut akhirnya tiba pada sebuah kesimpulan bahwa *space*/ruang adalah sebuah kesepakatan. Pemikiran tersebut ternyata tidak berdiri sendiri sejalan dengan arti *space* tersebut di atas, Kim Dovey (1999) dalam karyanya *Framing Place* juga menyatakan bahwa walaupun pemaknaan akan ruang bersifat pribadi, kehadiran ruang merupakan sebuah kesepakatan bersama dalam bertindak laku yang bersumber dari kesamaan di dalam kelompok. Tak salah jika akhirnya *space* atau ruang dimaknai sebagai sebuah area hasil dari kesepakatan untuk bertindak laku.

Pemikiran dari para pakar arsitektur tersebut mengindikasikan bahwa arsitektur tidak hanya berolah pikir menghasilkan fisik, tetapi berolah pikir terkait dengan sesuatu yang mendasari kehadiran fisik.

1. Ambiguitas Spasial

Dalam KBBI, kata **ambiguitas** memiliki beberapa arti: (1) Sifat atau hal yang bermakna dua; kemungkinan yang mempunyai dua pengertian; (2) Ketidaktentuan; ketidakjelasan. Sementara kata **spasial** merupakan *adjektiva (kata sifat)* berkenaan dengan ruang atau tempat. Sehingga pemahaman spasial dapat diselaraskan dengan *space*.

Mengutip pemaknaan ruang berdasarkan pemikiran Tuan dan Kim Dovey di atas, dimana ruang hadir sebagai sebuah kesepakatan, maka tak salah bila anak-anak yang sepakat bermain di jalan mendeklarasikan bahwa jalan adalah juga bagian ruang yang dapat difungsikan sebagai ruang bermain mereka, bagi anak konotasi jalan berkembang tidak lagi hanya sebagai jalur transportasi. Dalam hal inilah ambiguitas spasial terhadap jalan menjadi sebuah fenomena. Terkait dengan judul di atas, maka salah satu kasus tentang ambiguitas spasial yang nyata adalah ketika kita dihadapkan dengan fenomena anak-anak yang tinggal di perkotaan yang acapkali menggunakan jalan, drainase bahkan rel Kereta Api sebagai spasial yang digunakan untuk bermain (Gambar 1).

¹ Zumthor, Peter, dalam *Thinking Architecture* (Basel, Boston Berlin, Birkhauser, 2008) menyatakan bahwa arsitektur pada dasarnya memuat hal-hal yang bersifat konkrit, namun juga mengandung hal-hal yang bersifat abstrak yang muncul dalam bentuk representasi dari arsitektur itu sendiri yang kehadirannya melalui proses dialektika konkrit dan abstrak yang dapat dirasakan melalui pengalaman inderawi.



Gambar 1. Anak Bermain di Jalan

Sejujurnya, fenomena bermain anak yang sering memanfaatkan fasilitas publik yang bukan ruang bermain juga menggejala di beberapa kota besar lainnya di Indonesia, hadirnya anak bermain di jalan, trotoar, selokan, drainase bahkan di kawasan permukiman adalah bentuk lain dari perubahan perilaku bermain anak dan sesuatu yang jamak terjadi. Seyogyanya tempat tersebut bukanlah tempat yang direncanakan untuk digunakan oleh anak dalam melakukan kegiatan bermain mereka namun tak dapat dipungkiri fenomena itu ada dan nyata. Bagi manusia dewasa bisa jadi hal tersebut sangat memprihatinkan sebagaimana yang disampaikan oleh Seto Mulyadi, seorang psikolog dan pemerhati anak yang mengungkapkan keprihatinannya ketika melihat anak bermain di rel KA (Gambar 2).

"...sekarang, anak-anak terpaksa bermain layang-layang di atas genteng atau di pinggir rel kereta api....".

(sumber : <http://penataanruang.pu.go.id>)



Gambar 2. Anak bermain di atas rel KA

Sumber: cdc.antarane.ws.com

Fenomena anak bermain di bukan tempat yang telah direncanakan tersebut juga terlihat di RW 08 Kelurahan Cibodas Baru Perumnas Tangerang, berdasarkan penelitian yang dilakukan pada tahun 2005 ditemukan bahwa sebagian besar anak yang ada di kawasan tersebut lebih sering terlihat bermain di jalan, trotoar atau halaman depan rumah dibandingkan bermain di tempat bermain yang telah

disediakan oleh pengembang (Saragih, 2005). Hal yang sama juga terjadi di Salatiga, sekitar 40% s/d 50% bermain di jalan, 30% s/d 40% di lapangan dan 10% s/d 20% di halaman/teras rumah (Kusumo, 2010).

2. *Sense of Place*

Manifestasi spasial yang hadir dalam bentuk spasial yang bebas, *exciting* dan *surprise* merupakan aura spasial yang menjadikan anak hadir untuk menggunakannya sebagai spasial bermain. Manifestasi aura spasial tersebut ternyata hadir dari stimulus spasial yang dicerap oleh indera sehingga anak tertarik untuk menggunakannya, sensasi berupa stimulus tersebut mempengaruhi *sense of organ* yang memicu munculnya *persepsi spasial*. (Saragih, 2015).

Sebagaimana yang disampaikan diatas *Sense of place* adalah suatu pengalaman tertentu yang dirasakan oleh seseorang terhadap sesuatu setting. Dalam hal ini apa yang dialami dan dirasakan oleh anak ketika berada di jalan mempunyai pengalaman yang berbeda-beda. Informasi yang dihadirkan oleh spasial menjadi stimulus bagi panca indera anak, khususnya terkait dengan kinestetik yang mempengaruhi *body movement*. Informasi yang tidak sesuai dengan harapan anak, misalnya pembatasan gerak, suasana yang monoton dan tidak menimbulkan tantangan sebagaimana yang mereka alami ketika berada di tempat bermain formal menjadikan pengalaman spasial yang tidak menyenangkan bagi anak. Hal ini berbeda ketika mereka berada di jalan dimana mereka merasakan kebebasan, mereka merasakan begitu banyak tantangan yang selalu berubah menjadikan spasial tersebut sebagai informasi yang menjadi energi yang menimbulkan sensasi. Pengalaman spasial yang bebas yang dirasakan oleh anak ketika mereka bermain di jalan ternyata mampu menghadirkan stimulus *visual*, *hearing* dan *kinestetik*. Kesemua informasi tersebut menjadi sensasi.

PERMASALAHAN

Bagaimana memahami jalan sebagai spasial bermain bukan hanya prasarana transportasi darat?

METODE PENELITIAN

Mengacu pada permasalahan di atas yang lebih berfokus pada upaya untuk mengungkap ambiguitas spasial maka penelitian ini lebih tepat bila dilakukan dengan pendekatan Kualitatif dengan metode *Grounded Theory*. Pendekatan kualitatif dilakukan dengan argumentasi bahwa karakteristik obyek penelitian ini berfokus pada hubungan antara anak dan spasial. karakteristik tersebut juga memiliki ciri:

1. Keunikan aktor yang memiliki gagasan/ide yang tidak dapat dianalisa dengan pendekatan kuantitatif.
2. Penelitian berusaha mencari kebenaran-kebenaran atau membenarkan kebenaran, namun di dalam melihat kebenaran tersebut, tidak selalau dapat dan cukup didapat dengan melihat sesuatu yang nyata, akan tetapi kadangkala perlu pula melihat sesuatu yang bersifat tersembunyi dan harus melacaknya lebih jauh ke balik sesuatu yang nyata tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Dekonstruksi Ide Bermain

Selama ini konstruksi terhadap ide bermain lebih didominasi oleh paradigma dominan dimana bermain lebih kepada sesuatu yang bersifat *laboring physic*. Bermain sebagai bagian dari pengembangan psikomotorik, dan pengembangan sosial. Hal ini termanifestasi melalui ruang bermain yang dihadirkan oleh perencana dengan sangat terstandarisasi. Paradigma dominan tentang spasial bermain (Gambar 3 dan 4):

1. Dihadirkan karena bermain dianggap sebagai *Laboring Physic*.
2. Hadir dalam bentuk standarisasi (bentuk, jarak, permukaan, dll).
3. Berkembang kearah komersialisasi (berbayar).



Gambar 3. Tempat Bermain Anak-anak yang Hadir dengan Suasana yang Sudah Terstandarisasi
Sumber: www.metrosiantar.com



Gambar 4. Desain Ruang Bermain Anak yang Terstandarisasi Diimplementasikan di Kebun Binatang Ragunan dan Taman Lalu Lintas Bandung

Namun bila mengacu dari etimologi kata, maka kata bermain - dalam bahasa Inggris ditulis dengan kata *play*- memiliki akar kata *playe* (*middle English*) dan *plega* (*old English*), kedua kata tersebut memiliki arti *to frolic*. Sementara *Frolic* sendiri memiliki arti *joyous* atau *cheerfully*. (Patridge, 1966) yang dimaknai lebih kepada sesuatu yang bersifat *gembira, penuh keceriaan* atau *peristiwa yang menimbulkan kegirangan*.

Sementara itu, dalam khasanah bahasa Jawa, bermain ditulis *dolan* yang memiliki arti *ngenggar-enggar ati* yang memiliki arti *njenengke ati* (menyenangkan hati). *Ati* memiliki arti *telenging rasa kabatinaning manoengsa* (yang terkait dengan kebatinan manusia). Sehingga dalam budaya Jawa, bermain lebih dimaknai sebagai hal yang terkait dengan batin, dan batin lebih erat kaitanya dengan psikis dibandingkan dengan fisik (Purwadarminta, 1939). Dalam hal ini dapat dipahami bahwa paradigma *rival* dari bermain adalah *laboring mind* dan dengan pemahaman tersebut akhirnya

menghadirkan paradigma *rival* tentang spasial bermain yang berwujud:

1. Hadir secara spontan karena bermain dianggap sebagai *Laboring Mind*.
2. Hadir dimana saja.
3. Memiliki karakteristik spasial yang *Free*, *Exciting* dan *Surprise*.

2. Argumentasi anak ketika Anak bermain di jalan

Ketika ide bermain dihadirkan sebagai *laboring mind*, maka spasial khusus untuk bermain tidak menjadi penting, karena anak bisa melakukan kegiatan bermain mereka dimana saja mereka inginkan, salah satu diantaranya adalah jalanan.

Mengacu pada paradigma rival di atas menghantarkan kita kepada upaya untuk memahami argumentasi anak ketika mereka memanfaatkan jalan sebagai spasial bermain. Pada saat anak hadir dan berkegiatan di spasial tersebut, semuanya itu dimungkinkan karena mereka melihat bahwa jalan memiliki nilai yang berbeda dengan lapangan atau tempat bermain lainnya yang ada disekitar mereka. Kebebasan yang mereka rasakan dimaknai ketika tidak adanya hambatan yang berlebihan pada saat mereka bermain di jalanan tersebut. Spasial tersebut dengan segala yang dimiliki berpotensi untuk menghadirkan perasaan yang mendebarakan yang tak pernah terpikirkan sebelumnya. Selain itu ada banyak kejutan yang dihadirkan oleh spasial, baik yang bersifat visual, audio bahkan kejutan kinestetik.

Dan akhirnya bagi anak pemahaman spasial bermain adalah: segala sesuatu, apakah ia berwujud *indoor* atau *outdoor* yang berpotensi untuk memberikan kebebasan, berpotensi untuk menghadirkan perasaan yang mendebarakan dan berpotensi untuk menghadirkan kejutan visual, audio bahkan kinestetik, bagi anak itulah spasial bermain yang sesungguhnya.

Dari hasil pengamatan berkala dan wawancara ditemukan bahwa tidak semua ruang menarik bagi anak untuk digunakan sebagai ruang bermain, temuan Berdasarkan hasil wawancara, hambatan yang dirasakan anak dapat memicu anak untuk meninggalkan ruang tersebut, beberapa hambatan yang sering dihadapi oleh anak ketika mereka berada di lapangan atau di tempat bermain yang ada adalah 1. Hambatan dari ruang : "...*lapangannya agak geradakan, kalau jatuh bikin berdarah...*" 2. Hambatan tersebut juga dapat dimunculkan

karena faktor sosial, misalnya persaingan antar kelompok bermain, anak-anak dan remaja. "...*kalau nggak mau di paksa... di jailin... di plorotin celananya... bajunya di gantung...*", 3. Hambatan berupa aturan yang berlebihan yang harus dipatuhi ketika mereka bermain di ruang tersebut.

Sepenggal kisah dari ungkapan anak ketika mereka diwawancarai pada saat selesai bermain bola di jalan, mereka sangat merasakan kebebasan, tidak ada aturan yang mengatur, tidak ada orang dewasa yang mengganggu "...*suka-suka...nggak ada yang gangguin...*" karena selain mereka ada orang tua yang ikut melihat mereka bermain "...*main di sini bebas...*" bagi anak keberadaan kendaraan di jalan, ketika bermain tidak menjadi hambatan bermain "...*kalau ada mobil kita minggir... baru nanti dilanjutin lagi..*." Bagi anak jalan, saluran air dan sawah memberikan kebebasan bermain dan menggunakan ruang tersebut. Batasan/ hambatan yang muncul ketika anak-anak menggunakan lapangan dan ruang bermain yang ada, sangat dimengerti oleh anak. Hal ini jauh berbeda ketika mereka berada di jalan, saluran, sawah, dimata anak-anak ruang tersebut menawarkan banyak kebebasan, dan inilah yang menjadi salah satu daya tarik bagi anak-anak untuk menggunakan ruang tersebut.

Ketika kebebasan itu hadir maka ruang tersebut berpotensi untuk digunakan oleh anak. Potensi untuk menghadirkan kebebasan merupakan salah satu karakter jalan, sawah, saluran air dan ruang lainnya yang membedakannya dengan lapangan dan ruang bermain formal lainnya. Kebebasan yang dihadirkan ruang ini sangat dirasakan oleh anak, salah satu diantaranya adalah ketika mereka merasakan kebebasan untuk bergerak (*kinestetik/ body movement*).

Adanya tantangan ketika bermain juga menjadi rangsangan ruang yang dapat menggugah rasa penasaran anak, oleh sebab itu kehadiran anak di tempat tersebut diharapkan mampu memenuhi rasa penasaran anak, faktor *excite* yang muncul pada saat anak bermain menjadi salah satu inti dari kehadiran mereka di tempat tersebut.

Keberadaan mobil yang lalu lalang ketika anak bermain di jalan, bukan menjadi hambatan, justru menjadi hal yang menimbulkan rasa seru pada saat anak bermain, strategi mengindar dari keberadaan kendaraan yang lalu lalang di jalanan tersebut menimbulkan perasaan yang mendebarakan bagi anak-anak. Kemampuan

untuk menghindari dari kehadiran mobil menjadi tantangan tersendiri bagi anak, "... *kalau ada mobil kita minggir... baru nanti dilanjutkan lagi...*", Jalan berpotensi untuk menghadirkan perasaan yang mendebarkan dan faktor ini menyebabkan anak tertarik untuk menggunakan jalan sebagai ruang bermain.

Ternyata tidak hanya bebas, ketika ruang tersebut sangat *exciting* maka ruang tersebut juga berpotensi untuk digunakan oleh anak, hal ini dimungkinkan karena ruang memiliki potensi untuk menghadirkan perasaan yang mendebarkan. Potensi untuk menghadirkan perasaan yang mendebarkan tersebut menjadi salah satu karakter jalan, yang membedakannya dengan lapangan dan ruang bermain formal lainnya.

Selain bebas dan *exciting*, perasaan *surprise* juga dijadikan sebagai alasan oleh anak untuk hadir dan bermain pada ruang tertentu. Perasaan *surprise* lebih disebabkan segala sesuatu yang sering berubah, baik fisik ruang maupun lingkungan sekitar yang bersifat tak terduga. Surprise memiliki arti *the astonishment feel when something totally unexpected happens*, perasaan heran, ketika sesuatu yang sama sekali tak terduga terjadi. Dalam beberapa kamus, *surprise* diartikan sebagai kejutan.

Ketika anak bermain bola di jalan maka *something unexpected happens* hadir dalam bentuk visual, kehadiran kendaraan yang silih berganti, kadang berwujud motor, mobil, sepeda, angkutan kota yang menjadikan jalan tersebut sebagai bagian dari rute mereka, adalah perubahan visual yang tak terduga-duga dan sering terjadi.

Bagi anak manifestasi psikologi yang bebas (*free*), *exciting* dan *surprise* merupakan hal penting untuk menentukan pilihan spasial untuk bermain dan jalan yang mereka gunakan untuk bermain memenuhi ketiga aspek penting tersebut.

3. Sensatopia

Berbicara tentang ruang, Foucault (1994) menjelaskan bahwa heterotopia merupakan ruang yang terbentuk bukan karena alasan *materialistic*² atau *spiritualistic*. Pendekatan

diantara *materialistic* atau *spiritualistic* itu melahirkan ruang lain (*other space*) yang dikenal dengan heterotopia, sebuah ruang yang bergerak dan muncul antara Utopia dan Dystopia. Bila Utopia muncul sebagai ruang tidak nyata yang hadir sebagai bentuk gagasan dan konsep dalam satu komunitas, maka Dystopia merupakan ruang nyata sebagai representasi dari kebutuhan manusia dalam satu komunitas. Dan diantara Utopia dan Dystopia terdapat konsep Heterotopia, yaitu ruang nyata yang hadir karena aspek sosial sebagai pembentuk yang bentuknya berkebalikan dengan ruang nyata.

Pendekatan paradigma dominan terhadap bermain sebagai kerja fisik/*laboring physic* menjadikan spasial bermain menjadi sangat terukur, terstandarisasi dan sangat kuantitatif, hal ini dapat dikenali dengan atribut-atribut seperti ukuran (*size*), bentuk (*shape*), warna (*color*), lokasi (*location*), pemahaman ini menghantarkan Owen N., et.al. (2000) mengungkap tentang *Ecological Models* yang kemudian berkembang dengan pemahaman bahwa kehadiran anak dalam sebuah tempat lebih dikarenakan oleh keberadaan atribut yang sangat terukur. "...suggested by *psychological affection and distinction experience, familiarity and proximity with a place challenging play equipment...*". Tempat bermain seperti ini atau yang sering disebut dengan *playground* menunjukkan ruang nyata dari Dystopia.

Di sisi lain, ketika anak bermain di jalanan, spasial tersebut belum terdefinisi dengan baik, maka pengetahuan arsitektur belum mendefinisikan tempat tersebut. Untuk memahami fenomena tersebut pendekatan metafisik dimana atribut metafisis mengandalkan aspek kualitatif dari spasial, bukan kuantitatif. Ide metafisik seperti komposisi, teori sosial (Marxisme), dan lain-lain adalah rekaan pikir manusia tentang obyek tetapi bukan situasi fisik obyek (*state of affairs*) dari benda yang diamati (Hardjoko, 2011). Hardjoko juga menyebut ide metafisik yang tidak pasti itu dengan sebutan Tropotopia. Tropotopia dirujuk dari dua akar kata Yunani – *tropo*, yang bermakna keadaan tidak kekal, selalu berubah (contoh: *tropical, entropy*); dan *topos* atau tempat. Istilah ini merujuk pada pemahaman bentuk liminal, bentuk yang hadir

² Menurut Deleuze (Deleuze, 1994) yang menganalisis konsep Difference and Repetition memastikan bahwa materialitas, representasi merujuk pada sesuatu yang tetap (*fixed*) yang menunjukkan identitas (kesatuan kesamaan dari perbedaan), termasuk tipe (Triatno Yudo Harjoko, Fenomena Bentuk dan Wujud Arsitektural : Antara Materialitas, Representasi dan Muatan Kehidupan

Keseharian dari Permukiman Kampung Perkotaa ,NALARs Volume 10 No 2 Juli 2011 :131-154)

dalam benak atau mental-pikir manusia dan hadir dalam proses mengkuilatas; dia tidak dapat dipastikan wujudnya kecuali kualitasnya (Derrida, 1995). Pemahaman Tropotopia adalah pemahaman terhadap ruang yang tercerap oleh indra namun kehadirannya bukan karena faktor *materliastic* atau *spiritualistic* tetapi sebagai sebuah ide untuk membahas suatu 'ada' akan mengungkap 'apa' dan 'keapaan'nya.

Dengan pendekatan metafisik memungkinkan kita memahami bahwa jalanan adalah spasial bermain yang hadir bukan karena faktor *materialistic* atau *spiritualistic*. Sebagaimana utopia dan dystopia atau heterotopia yang hadir karena faktor sosial, dan tropotopia yang berbasis 'ide' yang mengada, maka jalanan yang digunakan anak-anak untuk bermain hadir sebagai ruang nyata yang mengada karena faktor-faktor yang bersifat metafisik, ruang hadir karena serangkaian penjabaran non fisik, diantaranya adalah hal-hal yang dirasakan oleh indera. Oleh karena kehadirannya lebih kepada atribut berbasis metafisik dan sangat dipengaruhi oleh sensasi yang diperoleh dari rangsangan terhadap indera dan memunculkan emosi positif, rangsangan itu merupakan energi yang diproduksi oleh spasial dan menjadi stimulus yang menghadirkan sensasi visual, audio dan kinestetik, sebagaimana pengertian sensasi sebagai "*the process by which stimulation of a sensory receptor produces neural impulses that the brain interprets as a sound, a visual image, an odor, a taste, a pain, or other sensory image*" (Goldstein, 2014). Dan sensasi tersebut menimbulkan *sense of place* dan *spirit of place* yang dibentuk melalui medium, attribute dan permukaan, menjadi modal awal hadirnya sebuah spasial, dalam hal ini spasial bermain. Mengacu pada kondisi tersebut dimana anak sangat menikmati kehadiran bermain mereka di jalan maka layaklah jika spasial bermakna ganda ini disebut sebagai SENSATOPIA.

KESIMPULAN

Sebagaimana yang sudah disampaikan di atas, kata ambiguitas memiliki arti beberapa arti (1) Sifat atau hal yang bermakna dua; kemungkinan yang mempunyai dua pengertian; (2) Ketidaktentuan; ke-tidakjelasan. Bila hal ini diterapkan dalam kasus penelitian di atas apakah jalan dihadirkan sebagai spasial bermain atau prasarana transportasi darat? Maka jawabannya

adalah bagi pengguna transportasi darat jalan adalah spasial publik yang mendukung transportasi, namun bagi anak ketika jalan tidak dihadirkan dengan fungsi maksimal maka jalan tidak lagi dipandang sebagai prasarana transportasi tetapi berubah menjadi spasial bermain. Dengan pendekatan metafisik, spasial yang bermakna ganda ini lebih tepat disebut sebagai SENSATOPIA. yaitu sebuah spasial yang hadir bukan karena *materialistic* atau *spiritualistic* tetapi karena faktor stimulus *sensasionalistic* yang dihadirkan oleh spasial dan dapat dirasakan oleh aktor yang hadir dalam spasial tersebut (Saragih, 2015).

Daftar Pustaka

- Derrida, J. (1995) *On the Name*. in Thomas Dutoit (Ed) California: Stanford University Press.
- Dovey, Kim. (1999) *Space and Place, The Perspective of Experience* Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Goldstein. J. (2012) *Play in Children development, Health and Well Being*. London: Toys Industri of Europe.
- Harjoko, Triatno Y. (2011) Fenomena Bentuk dan Wujud Arsitektural, *NALARs*, Volume 10 No 2, p 131-154.
- Kurniawan, Kemas Ridwan (2014) *Paradox: Sebuah Naratif Tentang Arsitektur dan Urbanisme di Indonesia Pasca Reformasi*, Pidato Pengukuhan Guru Besar Arsitektur UI. Depok: PS Arsitektur FT Universitas Indonesia.
- Owen, N., Leslie, E., Salmon, J., Fotheringham, M. 2000. Environmental determinants of physical activity and sedentary behavior. *Exercise Sport Sciences Review*, 28(4), p.153-158
- Saliya, Yuswadi. (1995). *Sejarah, teori dan Kritik: Membangun Pemahaman Arsitektur*, disampaikan pada Forum Program Magister Teknik Arsitektur, Semarang: Universitas Diponegoro.

- Saragih, J.F.Bobby (2015) *Dekonstruksi Ide Bermain dan Pengaruhnya Terhadap Spasial*, Disertasi S3 Arsitektur. Depok: Universitas Indonesia.
- Tjahyono, Gunawan (2011) *Arsitektur Untuk Indonesia*, Yogyakarta: UKDW.
- Tuan, Yi Fu (2003) *Space and Place: the Perspective of Experience*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Yatmo, Yandi Andri (2014) *Arsitektur Untuk Masyarakat*, Pidato Pengukuhan Guru Besar Arsitektur UI, Depok: PS Arsitektur FT Universitas Indonesia.