

## **INVISIBLE PLAYGROUND: KONSTRUKSI HUBUNGAN RUANG-PERGERAKAN-KEJADIAN**

**Defry Agatha Ardianta<sup>1</sup>, Yandi Andri Yatmo<sup>2</sup>**

\*) Corresponding author email : [agathadefry@arch.its.ac.id](mailto:agathadefry@arch.its.ac.id)

1)Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil Perencanaan dan Kebumihan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember

2) Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Indonesia

---

### Article info

MODUL vol 21 no 1, issues period 2021

Doi : 10.14710/mdl.21.1.2021.29-36

Received : 28 maret 2021

Revised : 6 mei 2021

Accepted : 10 mei 2021

### **Abstrak**

*Tulisan ini menginvestigasi terciptanya ruang bermain tak kasat mata dan bagaimana elemen pada ruang tak kasat mata tersebut terkonstruksi. Secara khusus tulisan ini membahas hubungan ruang-pergerakan-kejadian berlandaskan teori yang dikemukakan oleh Bernard Tschumi. Melalui observasi dan analisis terhadap aktivitas anak-anak di kampung Keputran Pasar Surabaya, studi difokuskan terhadap area ruang sirkulasi kampung kota yang selama ini multi fungsi: selain sebagai jalur penghubung namun juga sebagai ruang sosial masyarakat. Analisis dilakukan terhadap pembentukan ruang bermain yang kemudian mengungkapkan kehadiran ruang tak kasat mata. Tulisan ini kemudian menempatkan elemen-elemen konstruksi ruang tak kasat mata tersebut dalam hubungan ruang-pergerakan-kejadian.*

**Kata kunci:** ruang; pergerakan; kejadian; konstruksi ruang

### **PENDAHULUAN**

Tulisan ini mengungkapkan elemen ruang tak kasat mata atau *invisible space* dalam kaitannya dengan pemahaman hubungan aktivitas dan pergerakan manusia dalam sebuah ruang, pada konteks kampung kota di Surabaya. Pembahasan ini diposisikan di dalam wacana konsep ruang yang menyatakan bahwa narasi atau pengalaman dalam ruang arsitektural tidak berlangsung linear, melainkan dapat sangat dinamis dan komponen yang berlangsung dalam sebuah ruang dapat

dipertukarkan, serta dipengaruhi oleh aktivitas keseharian manusia itu sendiri (Tschumi, 1996).

Tulisan ini berfokus pada konstruksi *'invisible playground'* yang terjadi melalui aktivitas anak-anak di salah satu kampung kota di Surabaya terkait kebutuhan ruang bermain mereka. Investigasi mengenai aktivitas bermain anak ini dilakukan pada ruang di kampung kota, yang memiliki beberapa keterbatasan dalam aspek luasan, daya tampung, dan keterbatasan pengembangan volume. Luas kampung Surabaya hanya sekitar 7% dari seluruh total area terbangun perkotaan (Silas, 1988), sedangkan masyarakat penghuninya sangat padat serta plural. Hal tersebut memberi gambaran tentang keterbatasan ruang yang ada pada kampung kota.

Penelitian berkaitan dengan *'invisible playground'* salah satunya dilakukan oleh Jarvis (2007), di mana dia melakukan penelitian dengan berfokus pada bagaimana pelaku (anak-anak) dapat melakukan permainan yang kasar dan berantakan di ruang luar. Kondisi kasar dan berantakan tersebut dimaksudkan salah satunya untuk menggambarkan ketidak-sesuaian permainan dengan arena bermainnya. Pada tulisan ini kami memposisikan fokus pembahasan bukan pada anak-anak sebagai pelaku, melainkan berfokus pada bagaimana *'invisible playground'* terbentuk. Tulisan ini merupakan bagian dari penelusuran tentang bentuk-bentuk ruang arsitektural sebagai respon keseharian masyarakat. Konteks pada ruang kampung kota beserta hubungan sosial antar manusia di dalamnya merupakan bagian penting karena memiliki karakteristik yang spesifik, dan dapat membawa wacana lebih jauh tentang pemahaman ruang arsitektural.

Pembahasan tulisan ini dimulai dengan meninjau teori tentang hubungan *Space-Event-Movement* (S-E-M) atau Ruang-Pergerakan-Kejadian dalam wacana ruang arsitektural. Peninjauan ini kemudian dilanjutkan dengan analisis terhadap bentuk hubungan S-E-M pada konteks ruang sirkulasi di kampung Keputran Pasar, Surabaya. Dan dilanjutkan

dengan pengungkapan elemen konstruksi ruang tak kasat mata di kampung kota. Di bagian akhir, tulisan ini menempatkan konstruksi ruang bermain tak kasat mata atau *invisible playground* di dalam hubungannya terhadap wacana ruang arsitektural.

### **RUANG DAN NARASI KEJADIAN**

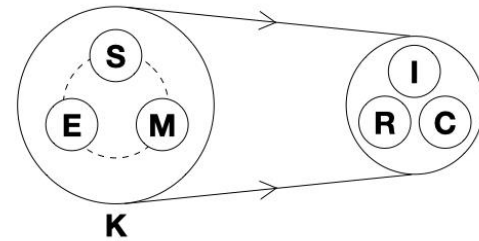
*'Architectural narrative should never be addressed in a linear way' (Bernard Tschumi, 2003)*

Bernard Tschumi (1978) menyampaikan manifestonya mengenai ruang Arsitektural sebagai bagian pameran yang berlangsung di New York City. Tschumi membahas mengenai bagaimana pergerakan manusia dan kejadian dari suatu aktivitas manusia akan menentukan kualitas arsitektural dalam sebuah ruang. Menurutnya, pemahaman mengenai ruang arsitektur dapat dilihat sebagai sebuah narasi atas apa yang berlangsung di dalamnya, dan dengan demikian tidaklah mungkin untuk dipandang sebagai sebuah cerita yang linear (Charitonidou, 2020). Berbagai macam aktivitas dan kejadian yang dilakukan manusia pada sebuah ruang akan mempengaruhi kualitas dan artikulasi ruang tersebut. Pandangan ini tidak lepas dari pengaruh pemikiran Lefebvre (1991) mengenai *the perceived, the conceived, dan the lived space*. Teori tersebut membawa pemahaman Tschumi yang menempatkan analisis kritis terhadap kondisi kota sebagai hal yang penting untuk dilakukan ketika membicarakan mengenai bagaimana ruang arsitektur diproduksi dan terkonstruksi.

Tschumi (1981) menyatakan tiga hal sebagai unsur utama yang perlu dilihat lebih jauh dalam wacana ruang adalah *space, event, dan movement* (S-E-M) atau Ruang-Pergerakan-Kejadian. Ketiganya ini dapat membentuk hubungan yang berbeda dalam sebuah konteks. Hubungan-hubungan tersebut adalah:

- *Indifference* (I), yaitu hubungan yang terjadi tidak memunculkan pengaruh apa-apa terhadap satu dengan lainnya.
- *Reciprocity* (R), yaitu hubungan yang terjadi dapat saling komplementer antara satu dengan lainnya.
- *Conflict* (C), yaitu hubungan yang terjadi bersifat kontradiktif antara satu dengan lainnya.

Pemahaman hubungan I-R-C di atas dapat pula diposisikan antara program dengan sebuah konteks, ataupun antara konsep dengan sebuah konteks. Kami melihat Tschumi menekankan bahwa antara sebuah ruang/konteks eksisting, akan dapat muncul kejadian yang tidak hanya terkait dengan fungsi ruang tersebut. Dikarenakan aktivitas manusia itu sendiri akan selalu memunculkan narasi yang dinamis, di mana setiap komponen yang terlibat pun dapat dipertukarkan.



**Gambar 1.** Hubungan S-E-M dan Konteks serta I-R-C

Tulisan ini akan membawa wacana mengenai hubungan S-E-M di dalam konteks spesifik, yang berkaitan dengan konteks tempat/lokasi dan juga konteks pelaku/manusia yang melakukan aktivitas ataupun menciptakan kejadian.

Gambar 1 menunjukkan bagaimana posisi S-E-M, Konteks (K), dan I-R-C sebagai bentuk-bentuk hubungan. Berlangsungnya hubungan S-E-M pada suatu konteks tertentu akan dapat membentuk I-R-C yang spesifik pula. Tulisan ini akan menyelidiki adanya E dan M pada sebuah K yang menghasilkan I-R-C, sedangkan S hadir tidak kasat mata. Konstruksi S yang tidak kasat mata inilah yang akan diungkap lebih jauh di dalam analisis.

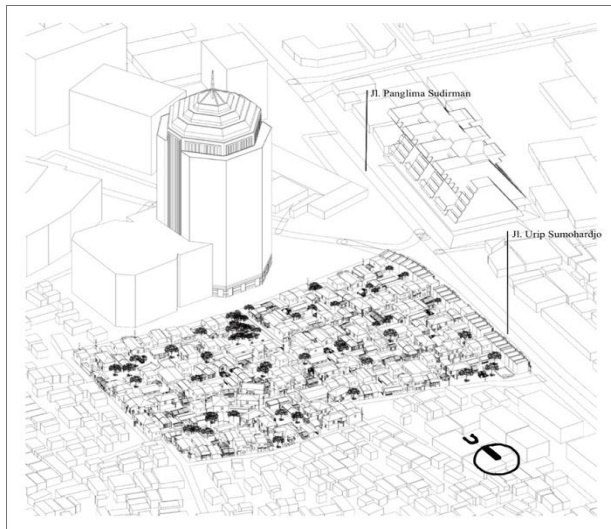
### **KAMPUNG DAN RUANG SOSIAL YANG FLEKSIBEL**

Konteks tempat yang menjadi lokasi studi ini adalah ruang di kampung kota, yaitu di kampung Keputran Pasar, Surabaya. Pemilihan kampung kota ini didasari oleh pemikiran bahwa ruang kampung kota memiliki karakteristik yang unik, yaitu memiliki sistem dan nilai sosial tersendiri (Funo, 2002). Di satu sisi kampung kota memiliki banyak keterbatasan seperti keterbatasan luasan ruang, kepadatan volume ruang, serta keterbatasan bentuk/konfigurasi ruang yang tentunya berpengaruh terhadap bagaimana manusia beraktivitas dalam ruang tersebut. Namun di sisi lain, kampung kota memiliki kelebihan pada aspek hubungan sosial masyarakatnya yang heterogen, namun memiliki hubungan kebersamaan yang baik. Sehingga dapat dikatakan bahwa kampung kota sebagai sebuah permukiman perkotaan memiliki karakteristik sebagai *autonomous community model* (Funo, 1996).

Kawasan kelurahan Keputran memiliki beberapa kampung yang berlokasi terpisah-pisah, di sisi timur dan barat yang terpisahkan oleh jalan Urip Sumohardjo yang merupakan salah satu jalan utama pada aksis utara-selatan kota Surabaya. Gambar 2 menjelaskan area yang menjadi fokus pada tulisan ini,

yaitu pada kampung Keputran Pasar yang berada di sisi barat.

Kampung Keputran Pasar merupakan satu dari banyak contoh kampung di kota Surabaya yang masih memiliki kualitas kehidupan yang otentik di tengah keberadaan lokasi mereka di pusat kota. Kondisi fisik yang dimiliki adalah ruang-ruang dengan jarak antar bangunan yang relatif sempit, dan tidak banyak memiliki ruang publik yang memadai. Sedangkan dari sisi budaya hidup masyarakat, kampung ini kental dengan kehidupan sosial yang erat, dengan berbagai aktivitas penghuni serta jenis usaha maupun kegiatan umum yang berlangsung pada ruang yang terjepit di antara kawasan fasilitas publik dan komersial yang mengelilingi area kampungnya.



**Gambar 2.** Lokasi kampung Keputran Pasar (Layli dkk, dalam dokumen *Critical Context Workshop* 2018)

Studi pada kampung Keputran Pasar ini secara spesifik mencermati ruang-ruang sirkulasi (utamanya adalah gang pada kampung) serta ruang-ruang kosong yang ada di antara bangunan ataupun elemen fisik lainnya. Menurut Damayanti (2015) ruang pada kampung yang memiliki keterbatasan luasan ataupun volume akan membuat masyarakat berusaha memaknai ruang-ruang kosong secara maksimal. Makna yang kemudian disebut sebagai *social space creation* yang terjadi di jalur pergerakan manusia seperti jalan atau spot kosong pada persimpangan jalan.

Secara umum ruang sirkulasi pada kampung Keputran Pasar ini terdiri dari dua macam yaitu jalur sirkulasi yang pada area kanan-kirinya dibatasi oleh rumah/hunian, serta jalur sirkulasi yang dibatasi oleh rumah/hunian dan tembok pembatas area kampung dengan kawasan di sekelilingnya (gambar 3).

### KONSTRUKSI RUANG TAK KASAT MATA

Dalam observasi yang kami lakukan pada ruang sirkulasi kampung Keputran Pasar, dijumpai aktivitas dan pergerakan anak-anak yang dilakukan secara komunal. Hal ini ditemukan dalam pengamatan pada siang sampai dengan sore hari, di mana kegiatan bermain mulai dilakukan oleh anak-anak. Aktivitas dan interaksi mereka cukup beragam, mulai dari bermain sepak bola, bola voli, petak umpet, bersepeda, sampai dengan menggunakan elemen yang mereka jumpai di sana sebagai perangkat dari aktivitas bermain lainnya seperti yang terlihat pada gambar 4. Pemetaan berdasarkan jumlah pelaku (perorangan & kelompok), pergerakan (statis/men tetap & dinamis/berpindah), dan keberadaan elemen/alat (menggunakan & tidak menggunakan alat) dijelaskan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Pemetaan aktivitas bermain di Kampung Keputran Pasar

Tanpa alat/instrumen		
	Statis/Men tetap	Dinamis/Berpindah
Perorangan	-	-
Berkelompok	-	Petak umpet,
Dengan alat/instrumen		
	Statis/Men tetap	Dinamis/Berpindah
Perorangan	-	Bersepeda
Berkelompok	Sepak bola, Bola voli, Bermain memasak	Bersepeda, Perang-perangan

Pada pemetaan aktivitas tersebut dapat dijumpai adanya *social space creation*. Anak-anak mengkonstruksi area-area bermain mereka dengan saling tumpang tindih dan tetap dapat memenuhi kebutuhan permainan mereka meskipun ruang fisik yang dijumpai sangatlah terbatas. Mereka secara bersama-sama bermain pada ruang tak kasat mata yang pada akhirnya mengaburkan keberadaan batas-batas ruang fisik yang seringkali memunculkan keterbatasan aktivitas.



**Gambar 3.** Ruang Sirkulasi di kampung Keputran Pasar (Dokumentasi Unit Surabaya 1- *Critical Context Workshop*, 2018)

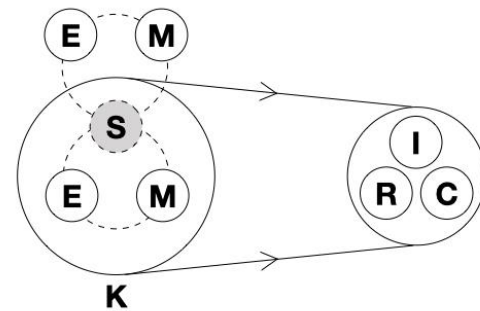


**Gambar 4.** Aktivitas anak-anak di Ruang Sirkulasi kampung Keputran Pasar (Dokumentasi Unit Surabaya 1- *Critical Context Workshop*, 2018)

Tabel 1 menunjukkan data bahwa aktivitas bermain yang dilakukan anak-anak di kampung tersebut lebih dominan dilakukan secara berkelompok. Satu-satunya aktivitas yang dilakukan perorangan pun memiliki potensi untuk menjadi aktivitas berkelompok. Hal ini menunjukkan bahwa sebenarnya mereka membutuhkan ruang bermain yang memadai untuk aktivitas berkelompok. Dengan melihat bahwa seluruh aktivitas tersebut berlangsung di ruang sirkulasi kampung, maka dapat dilakukan analisis terhadap bentuk hubungan S-E-M yang terjadi berkaitan dengan aktivitas bermain tersebut. Dengan melihat bahwa ruang eksisting adalah jalur sirkulasi (gang kampung), maka dalam konteks aktivitas bermain anak didapatkan letak 3 bentuk hubungan:

- *Indifference:*  
Bentuk hubungan ini dijumpai ketika aktivitas bersepeda berlangsung. Gang sebagai jalur sirkulasi yang netral memberi kemungkinan berbagai bentuk pergerakan beserta moda Bergeraknya sepanjang dia dapat ditampung oleh besaran ruang tersebut.
- *Reciprocity:*  
Bentuk hubungan ini pada dasarnya terjadi di semua aktivitas anak-anak, karena ketika mereka mengokupansi ruang sirkulasi, ada hubungan saling menguntungkan antara keberadaan gang tersebut dengan hunian mereka. Ruang sirkulasi seketika menjadi pengganti ataupun perluasan teras mereka masing-masing yang bisa jadi tidak dapat menampung sekelompok anak. Namun jika dilihat lebih spesifik tentang jenis aktivitas bermainnya, maka kecenderungan sifat hubungan ini berubah menjadi *indifference* ataupun *conflict*.
- *Conflict:*  
Bentuk hubungan ini dijumpai ketika berlangsung aktivitas bermain sepak bola, bola voli, bermain masak-memasak, dan bermain perang-perangan. Semua aktivitas tersebut memiliki prinsip yang bertentangan dengan fungsi dari ruang eksisting yaitu sebagai jalur pergerakan/sirkulasi.

Pada masing-masing hubungan yang dapat dijumpai pada ruang sirkulasi kampung tersebut, didapatkan fakta bahwa ketiganya dapat berlangsung bersama-sama ataupun tumpang tindih secara bergantian. Jika Tschumi (1981) menjabarkan ketiga hubungan tersebut sebagai kemungkinan yang dapat berlangsung pada sebuah ruang eksisting, maka di dalam konteks ruang kampung kota ini ketiganya tidak berposisi sebagai pilihan namun berlangsung secara bersama-sama, sehingga kondisi hubungannya tidak hanya antara aktivitas dengan ruang eksisting, namun antara "ruang tak kasat mata" yang tercipta oleh aktivitas 1 dengan keberadaan aktivitas 2, dan seterusnya seperti diilustrasikan pada gambar 5.

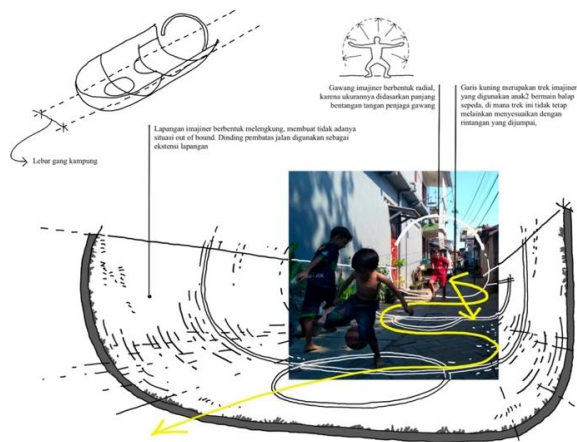


**Gambar 5.** Hubungan S-E-M dan Konteks serta I-R-C dengan kondisi S yang tak kasat mata.

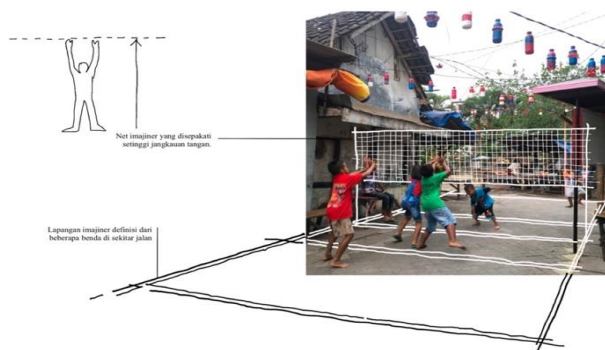
Ruang tak kasat mata yang bertumpuk pada ruang eksisting, serta memungkinkan aktivitas lain memasukinya tersebut terkonstruksi oleh jenis aktivitas bermain tertentu yang melibatkan cukup banyak anak, seperti bermain sepak bola dan bermain bola voli. Ruang tak kasat mata pada dua aktivitas tersebut menjadi wadah bagi bertumpuknya kondisi *indifference*, *reciprocity*, dan *conflict* di ruang sirkulasi kampung tersebut. Hasil analisis ini kemudian membawa pada tahap investigasi selanjutnya, yaitu membongkar elemen-elemen penyusun ruang tak kasat mata, yang pada akhirnya dapat berkaitan dengan wacana konstruksi S-E-M yang lebih kontekstual dengan ruang hidup dan ruang interaksi di sebuah kampung kota.

Metode pengungkapan konstruksi invisible playground yang dibentuk oleh aktivitas bermain anak-anak di kampung Keputran Pasar ini dilakukan dengan menerapkan hasil pengamatan tentang mekanisme aktivitas mereka melalui overlaid drawing atau gambar yang ditumpuk terhadap dokumentasi foto ruang eksisting. Pada gambar 6 dan 7, ditunjukkan dokumentasi kegiatan bermain anak-anak yang dilengkapi dengan tumpukan gambar sketsa. Gambar sketsa tersebut merupakan catatan pembacaan elemen-elemen yang tidak terlihat dalam aktivitas bermain anak-

anak tersebut, namun dapat terdeteksi melalui mekanisme bermain yang mereka lakukan. Sebagai contoh adalah bagaimana mereka memutuskan apakah bola dianggap keluar dari batas sebuah permainan ataukah tidak (meskipun tidak ada elemen fisik tertentu yang dapat dilihat sebagai batas permainan). Metode *overlayed drawing* ini digunakan karena sketsa/gambar tangan akan memiliki keterkaitan dengan aktivitas pengamatan dan juga imajinasi, yang berlangsung sepanjang kegiatan observasi. Menurut Dorsey (2012), gambar sketsa dapat diposisikan untuk mengonfirmasi imajinasi, saat yang sama imajinasi akan mengarahkan dan membantu memberi batasan dalam pengamatan. Untuk penjelasan lebih lanjut, pengungkapan konstruksi ruang tidak kasat mata ini difokuskan pada permainan sepak bola dan bola voli sebagaimana ditemukan pada kampung Keputran Pasar.



**Gambar 6.** Analisis *Invisible Playground*: Lapangan Sepakbola dan Jalur Balap Sepeda.



**Gambar 7.** Analisis *Invisible Playground*: Lapangan Bola Voli.

Jika dilandaskan pada permainan sepak bola dan bola voli yang sesungguhnya, maka dapat dijumpai elemen pokok terkait hubungan S-E-M antara lain:

1. Batas ruang, yang akan mendefinisikan ruang aktivitas (S). Batas ruang ini terbagi menjadi dua

yaitu batas yang disediakan oleh platform aktivitas lengkap dengan garis-garis yang tersemat di lapangan, dan batas yang berupa selubung ruang yang memungkinkan pergerakan bola bisa melintas ke berbagai arah dengan ketinggian tertentu

2. Mekanisme permainan, yang akan menentukan pergerakan (M) dari pelaku dan menentukan jalannya permainan sesuai dengan kaidah atau aturan (E).
3. Instrumen pendukung, yang merupakan atribut yang digunakan dalam mekanisme permainan. Contoh dari instrumen ini adalah adanya tiang gawang pada permainan sepak bola, atau adanya tiang dan net pada permainan bola voli.

Pada ruang permainan tak kasat mata, elemen pokok dalam konstruksi hubungan S-E-M terdiri atas jenis dan karakteristik yang berbeda. Karakteristik ini didapatkan dari ketidaklengkapan elemen yang ada pada sebuah konteks (dalam hal ini adalah ruang sirkulasi kampung) untuk memenuhi kebutuhan permainan itu.

Pada penelusuran ruang bermain kasat mata di kampung Kaputran Pasar ini setidaknya terlihat ada 3 hal yang menjadikan ruang tersebut terkonstruksi, yaitu:

### 1. Flexible Rules of Play: Acuan yang dinamis.

Berjalannya sebuah aktivitas permainan bergantung pada mekanisme aturan atau acuannya. Hal tersebut yang akan menentukan peran dari pelaku tertentu dan juga mengatur bagaimana pelaku harus beraksi/melakukan sesuatu. Aksi ataupun kejadian yang berlangsung dalam ruang permainan tersebut akan bersinggungan dengan program aktivitas dalam sebuah ruang arsitektur. Dalam pembahasan hubungan konteks, konsep, dan konten, Tschumi (2004) menyebutkan bahwa konten yang dibahas olehnya adalah program yang terorganisasi; yaitu program yang tersusun dan terencana. Tschumi (1996) dalam pembahasan lebih jauh tentang program, sebelumnya juga menyampaikan bahwa pengorganisasian program tersebut memiliki bentuk yang beragam dan membuka kemungkinan adanya lintas program dalam sebuah ruang arsitektur. *Crossprogramming*, *transprogramming*, serta *disprogramming* merupakan pemikirannya yang membuka pemahaman tertentu tentang pengorganisasian ruang.

Dalam *invisible playground*, aktivitas yang merupakan program arsitekturalnya memiliki acuan yang tidak rigid. Kedinamisan acuan aktivitas ini merupakan respon terhadap fleksibilitas permainan itu sendiri ketika mengokupansi ruang yang berbeda-beda dalam hal luasan ataupun konfigurasinya. Fleksibilitas acuan ini juga memungkinkan terjadinya lintas program seperti yang disampaikan oleh Tschumi, namun di sini terdapat perbedaan yang mendasar, yaitu di setiap

programnya pun tidak akan pernah bersifat statis dan rigid melainkan dia dapat selalu berubah dan menyesuaikan diri. Sehingga jika terjadi lintas program atau aktivitas, maka yang saling bercampur bukanlah program dengan mekanisme aktivitas semula melainkan sudah dalam bentuk aktivitas yang diubah.

## 2. Transparent Lines: Garis yang tak tergambar.

Garis merupakan elemen penting dalam terbentuknya berbagai konstruksi visual (Ching, 1979). Penjelasan Ching tersebut berkaitan dengan bagaimana garis memiliki potensi dalam 3 hal mendasar: menciptakan konstruksi yang menunjukkan hubungan atau perpotongan elemen visual, mengkonstruksi munculnya tepian dari sebuah obyek visual, ataupun dia mengartikulasikan sebuah permukaan dengan lebih jelas. Dalam konteks invisible playground, garis menjadi elemen dasar yang penting dalam berlangsungnya permainan, utamanya yang berkaitan dengan keberadaan platform atau landasan tempat dilakukannya permainan tersebut. Garis yang ada dalam konstruksi invisible playground ini tidak tampak kasat mata namun dia harus hadir sebagai bagian tak terpisahkan dari mekanisme permainan. Kesepakatan imajinatif dari anak-anak tentang eksistensi garis ini membuat interaksi dan kejadian tetap tercipta walau tidak ada konstruksi visual.

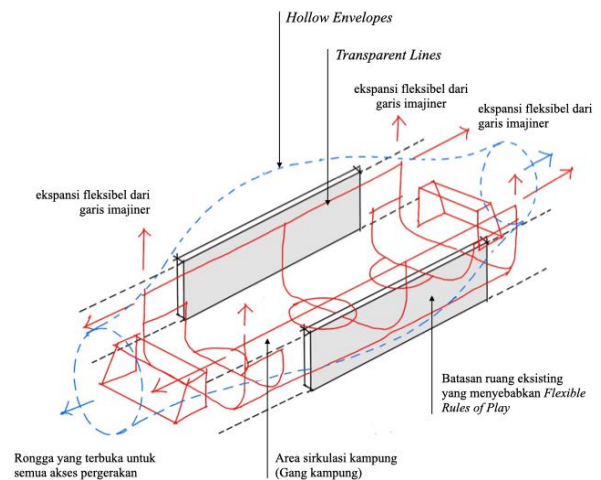
Garis-garis imajiner yang disepakati tersebut membuat tetap berlangsungnya beberapa kondisi seperti: disepakatinya batas dalam-luar dari area permainan, lingkup gerak pelaku pada suatu permainan, termasuk juga memiliki keterkaitan dengan bagaimana pelaku harus bergerak sesuai mekanisme permainannya di saat yang sama, tidak adanya representasi fisik atau visual dari garis tersebut memungkinkan ruang bermain terintervensi oleh pergerakan atau permainan lain yang terjadi di ruang sirkulasi yang sama di kampung itu

## 3. Hollow Envelopes: Rongga yang menyelubungi.

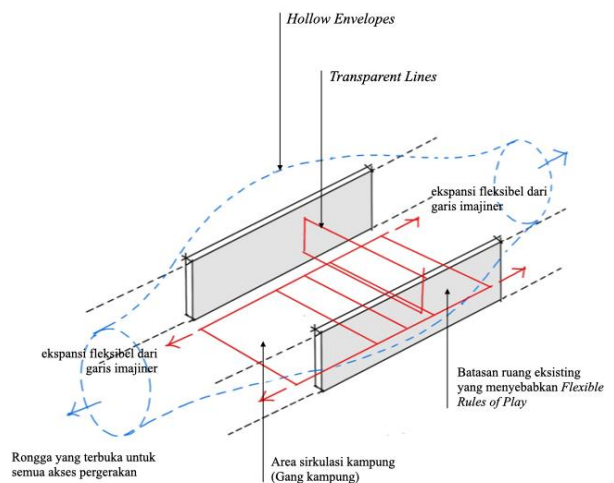
Pemahaman penggunaan kata 'envelopes' dapat diartikan sebagai sebuah selubung ruang, yang tidak dapat lepas dari aspek sosio kultural dan pengaruh-pengaruh external lainnya (Tschumi & Cheng, 2003). Selubung ruang memiliki fungsi utama menghadirkan batas yang pada akhirnya melahirkan perbedaan: luar-dalam, publik-privat, dan sebagainya. Namun di saat yang sama, batas tersebut akan menciptakan keterhubungan, sebagai konsekuensi adanya dua area yang terpisahkan.

Dalam konteks invisible playground, selubung ruang hadir dalam bentuk rongga besar, yang pada akhirnya menciptakan batas sekaligus kondisi keterhubungan yang berbeda. Rongga besar atau void dalam hal ini siftanya sangat fleksibel sesuai dengan perimeter elemen fisik yang ada pada arena permainan di ruang sirkulasi kampung tersebut. Selubung imajinatif

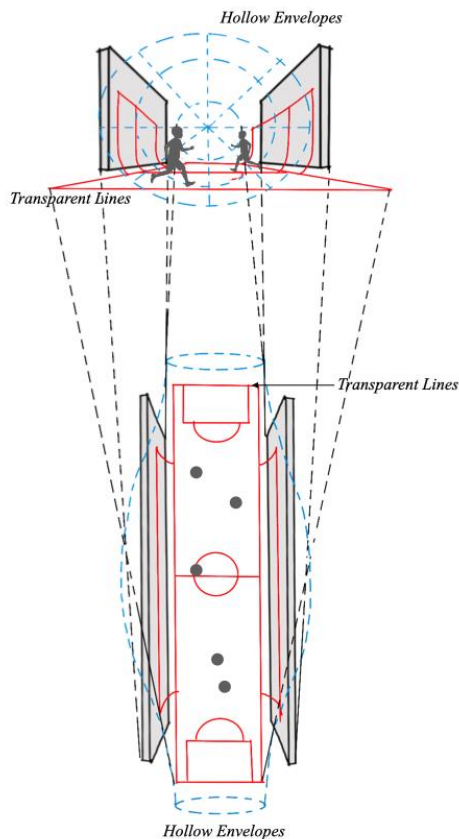
yang disepakati oleh para pelaku hanya akan terdefinisi batasnya ketika sebuah aksi dilakukan, dan sebaliknya pada saat suatu aksi berhenti sementara maka batas itu seketika tidak berlaku. Pemberhentian sementara suatu aksi bermain itu dapat terjadi jika ada pelaku aktivitas lain yang masuk dalam ruang di dalam selubung imajinatif tersebut. Oleh sebab itu, sifat selubung rongga ini dalam hal menghadirkan batas dan menghadirkan keterhubungan jauh lebih fleksibel dibandingkan dengan selubung yang hadir dalam konstruksi fisik tertentu.



**Gambar 8.** Elemen Konstruksi *Invisible Playground*: Lapangan Sepak Bola.



**Gambar 9.** Konstruksi *Invisible Playground*: Lapangan Bola Voli.



**Gambar 10.** Konstruksi *Invisible Playground*: Proyeksi Denah.

Gambar 8, 9, dan 10 menunjukkan mengenai ilustrasi 3 elemen konstruksi ruang bermain tak kasat mata. Satu-satunya elemen fisik yang ada dalam ilustrasi tersebut adalah pembatas ruang eksisting (yang digambarkan dengan bentuk lempeng). Batas ruang ini dalam kenyataannya dapat berupa rumah-rumah ataupun dinding di kampung Keputran Pasar tersebut. Namun ilustrasi elemen fisik ini sebenarnya diposisikan sebagai pemicu kedinamisan acuan aktivitas/permainan (*flexible rules of play*). Sedangkan garis berwarna merah dan biru pada gambar adalah mengilustrasikan *transparent lines* dan *hollow envelopes*. Ilustrasi pada gambar tersebut juga dapat memiliki konfigurasi berbeda karena adanya kemungkinan ekspansi dari garis imajiner ataupun volume imajinernya, namun yang tidak berubah adalah keberadaan 3 elemen konstruksi tersebut.

#### **RUANG-PERGERAKAN-KEJADIAN DALAM SEBUAH KONSTRUKSI TAK KASAT MATA**

Tulisan ini mengungkap sebuah konstruksi ruang melalui hubungan ruang-pergerakan-kejadian. Teori mengenai hubungan ruang-pergerakan-kejadian memiliki peluang untuk dikembangkan dengan mengaitkannya pada konteks yang spesifik, yaitu

konteks tempat/lokasi dan juga konteks subyek pelaku/manusia. Terutama kaitannya dengan bagaimana ruang-ruang yang tidak terlihat dapat hadir dan diproduksi pada sebuah tempat.

Kondisi ruang yang sempit di dalam kampung serta keberadaan aktor dalam hal ini anak-anak yang mengokupansi ruang memunculkan mekanisme tentang bagaimana aktivitas dan kejadian dapat bertumpuk dan saling tumpang tindih.

Konstruksi ruang bermain tak kasat mata yang terdiri dari *flexible rules of play*, *transparent lines*, dan *hollow envelopes* mengungkap tidak adanya batas yang rigid dari suatu ruang dan aktivitas, sehingga memberi peluang pada aktivitas lainnya untuk leluasa mengisi ruang tersebut. Tidak rigidnya batas ruang (S) menyebabkan kejadian (E), dan pergerakan (M) dapat hadir bertumpuk dalam berbagai bentuk, sebagai konsekuensi dari keunikan konteks (K). Hal ini pada akhirnya menghasilkan bentuk hubungan (I-R-C) yang berbeda pula. Pemikiran Tschumi (1981) mengenai hubungan S-E-M dalam hal ini mengalami pengembangan wacana karena keterlibatan konteks lokasi dan juga pelaku yang spesifik.

Wacana mengenai hubungan ruang-pergerakan-kejadian pada akhirnya tidak hanya berkaitan dengan bagaimana sebuah ruang eksisting diintervensi oleh keberadaan manusia beserta pergerakan dan aktivitasnya, melainkan eksistensi ruang eksisting itu sendiri menjadi relatif karena ruang tak kasat mata dapat berposisi sebagai ruang eksisting dan karena elemen konstruksinya tidak pernah hadir secara fisik, maka sifat ruang tersebut menjadi sangat fleksibel menyesuaikan terhadap intervensi aktivitas lainnya. Dengan demikian *invisible playground* (ruang bermain tak kasat mata) menjadi nyata dan terkonstruksi serta bermakna.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Endy Yudho Prasetyo yang telah bersama-sama mendampingi pelaksanaan *Critical Context Workshop* 2018, serta seluruh mahasiswa peserta kegiatan workshop.

#### **REFERENSI**

- Charitonidou, M. (2020). Simultaneously Space and Event: Bernard Tschumi's Conception of Architecture. *ARENA Journal of Architectural Research*, 5(1), p.5.  
DOI: <http://doi.org/10.5334/ajar.250>
- Ching, F. (2015). Architecture: form, space, & order. Fourth Edition. John Wiley & Sons. New Jersey.
- Damayanti, R. (2015). Extending Kevin Lynch's theory of imageability through an investigation of kampungs in Surabaya, Indonesia. *Doctoral thesis*. The University of Sheffield.

- Dorsey, J. (2012). *Is Drawing Dead*. Symposium, Yale School of Architecture.
- Funo, S. (1996). *The Self-Contained Urban Communities Based on Ecological Balance in the Region*. Indonesian Institute of Sciences, Program of Southeast Asian Studies.
- Funo, S., Yamamoto, N., Silas, J. (2002) *Typology of Kampung Houses and Their Transformation Process - A Study on Urban Tissues of an Indonesian City*. *Journal of Asian Architecture and Building Engineering*. 1:2, 193-200  
DOI: [10.3130/jaabe.1.2.193](https://doi.org/10.3130/jaabe.1.2.193)
- Jarvis, P. (2007) *Dangerous activities within an invisible playground: a study of emergent male football play and teachers' perspectives of outdoor free play in the early years of primary school*, *International Journal of Early Years Education*, 15:3, 245-259  
DOI: [10.1080/09669760701516918](https://doi.org/10.1080/09669760701516918)
- Layli A., Narendratmaja, N., Adly, I. (2018). *Booklet Hasil Desain Critical Context Workshop-Unit Surabaya 1*.
- Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space*, translated by Donald Nicholson-Smith. Basil Blackwell Inc., Cambridge, Massachusetts.
- Silas, J. (1988). *The Kampung of Surabaya*. Institute of Human Settlements, Agency for Research and Development, Ministry of Public Works & Japan International Cooperation Agency.
- Tschumi, B. (1978). *Architectural Manifestoes*, in *Architecture Concepts: Red Is Not A Color* p.41. Rizzoli, New York.
- Tschumi, B. (1981). *The Manhattan Transcripts*. Academy Editions/St. Martin's Press.
- Tschumi, B. (1996). *Architecture & Disjunction*. MIT Press.
- Tschumi, B. & Cheng, I. (2003). *The State of Architecture at the Beginning of the 21<sup>st</sup> Century*. The Monacelli Press.
- Tschumi, B. (2004). *Event-Cities 3: Concept vs Context vs Content*. MIT Press.