

Kajian Fenomenologi-Hermenitik pada Ruang Publik Arsitektur Vernakular Sunda dan Prospek Pemanfaatannya:

Studi Kasus: Kampung *Kasepuhan* Ciptarasa dan *Kasepuhan* Ciptagelar, Sukabumi-Jawa Barat.

oleh:

Sri Rahaju B.U.K *) dan Nuryanto **)

ABSTRAK

Ruang antar bangunan dipahami sebagai area-area terbuka yang dapat diakses oleh masyarakat, dan biasanya terletak di antara bangunan-bangunan. Ruang antar bangunan bisa berupa jalanan, lapangan, udara. Ruang antar bangunan dalam kajian ini menjadi menarik karena di dalamnya dapat terselenggara aktivitas bersifat publik dalam skala komunitas yang cukup terbatas. Komunitas yang bersangkutan juga dengan sendirinya menjadi agen yang bertanggung jawab atas perawatan. Sepintas lalu ruang antar bangunan adalah sebuah ruang publik yang dimiliki secara komunal oleh komunitas atau fasilitas negara yang diperuntukan untuk kepentingan publik. Namun kenyataan yang terjadi tidaklah demikian. Sebagian ruang-ruang antar bangunan yang ada adalah milik pribadi. Lapangan-lapangan yang biasa digunakan untuk olah raga, sebagian besar adalah milik pribadi yang belum dimanfaatkan lalu dibiarkan dimanfaatkan oleh publik hingga suatu saat ia memanfaatkannya. Bahkan secara historis pun areal Kampung. Sehingga definisi ruang publik dalam hal ini bukan sekedar ruang untuk masyarakat publik, tapi juga diselenggarakan oleh masyarakat secara swadaya.

Signifikansi hasil penelitian mengenai ruang luar publik ini terletak pada pengungkapan fenomena-fenomena ruang terbuka yang bersifat lokal dan partisipatif. Penelitian yang lebih ekstensif perlu dilakukan mengingat fenomena kampung adat sendiri bukanlah fenomena tunggal yang seragam. Masih perlu penelitian lebih lanjut tentang ruang luar publik di kampung-kampung adat yang lebih beragam, agar dapat diperoleh pemahaman yang lebih sah. Kampung kota tempat warga Sunda berpindah akibat urbanisasi juga perlu diteliti, untuk melihat apakah fenomena yang ditemui di kampung adat masih berlanjut di situ. Dari hasil penelitian terdahulu, salah satu kampung kota yang masih memperlihatkan perilaku di ruang terbuka yang serupa dengan di kampung adat, adalah Kampung Gagak. Kampung Gagak adalah fenomena permukiman urban vernakular yang sudah berusia panjang, yang tumbuh dari suatu peristiwa berhuni masyarakat penukang proyek Gedung Sate. Masih banyak kampung-kampung kota lain yang kemungkinan akan memunculkan fenomena ruang terbuka yang lebih beragam. Dalam kesempatan penelitian ini, fenomena ruang antar bangunan sebagai ruang terbuka publik masih dieksplorasi sebagai sebuah fenomena umum dari ruang terbuka. Untuk selanjutnya, penelitian yang lebih terukur juga perlu dilakukan untuk memperoleh konstruk pemahaman yang handal dan kuat, terutama untuk pengembangan pengetahuan mengenai fenomena ruang publik yang berbasis perikehidupan lokal.

Kata kunci: Fenomenologi, Hermenitik, Ruang Publik, Aktivitas Publik.

Kajian Fenomenologi-Hermitik pada Ruang Publik

Arsitektur Vernakular Sunda dan Prospek Pemanfaatannya:

Studi Kasus: Kampung *Kasepuhan* Ciptarasa dan *Kasepuhan* Ciptagelar, Sukabumi-Jawa Barat.

I. PENDAHULUAN

Riset ini merupakan upaya mendapatkan pengetahuan tentang kompleksitas fenomena 'ruang aktivitas' yang terkandung dalam wujud dan bentuk ruang publik. Adapun ruang publik yang menjadi obyek penelitian adalah fasilitas ruang publik atau ruang yang digunakan bersama oleh anggota komunitas adat Sunda. Riset ini bersifat eksploratif dengan memanfaatkan pendekatan fenomenologis hermitik dalam arsitektur dan etnografi. Dengan memilih kasus kampung adat Sunda, data dikumpulkan melalui pengukuran dan perekaman ruang publik pada arsitektur kampung dan elemen pembentuk ruang publik. Wawancara fenomenologis dan etnografis dilakukan untuk menggali makna di balik bahasa visual yang teraga. Analisis dilakukan secara kualitatif untuk mengenali bahasa visual yang mencakup bahan, skala, proporsi, estetika, warna, tekstur, detail, sebagai ungkapan kreatifitas dan potensi komunitas dalam menyiasati sumber daya lokal untuk menciptakan sarana interaksi sosial komunitas yang bermakna. Hasil riset ini merupakan lanjutan dari penghimpunan pengetahuan tentang bahasa visual lokal sebagai bagian dari bahasa visual Nusantara, yang berbeda dengan kaidah Barat. Hasil riset menjadi bahan penulisan tentang bahasa desain etnik Sunda dalam jurnal nasional terakreditasi di bidang desain dan arsitektur vernakular. Hasil riset juga memberi kontribusi pada pengembangan riset tentang budaya lokal yang akan memperkaya pengajaran tentang arsitektur vernakular. Di bidang praksis, riset ini dapat dimanfaatkan dalam desain ruang publik kontemporer Sunda, seperti restoran, café, dan sebagainya.

II. METODOLOGI

2.1 Pendekatan Fenomenologi

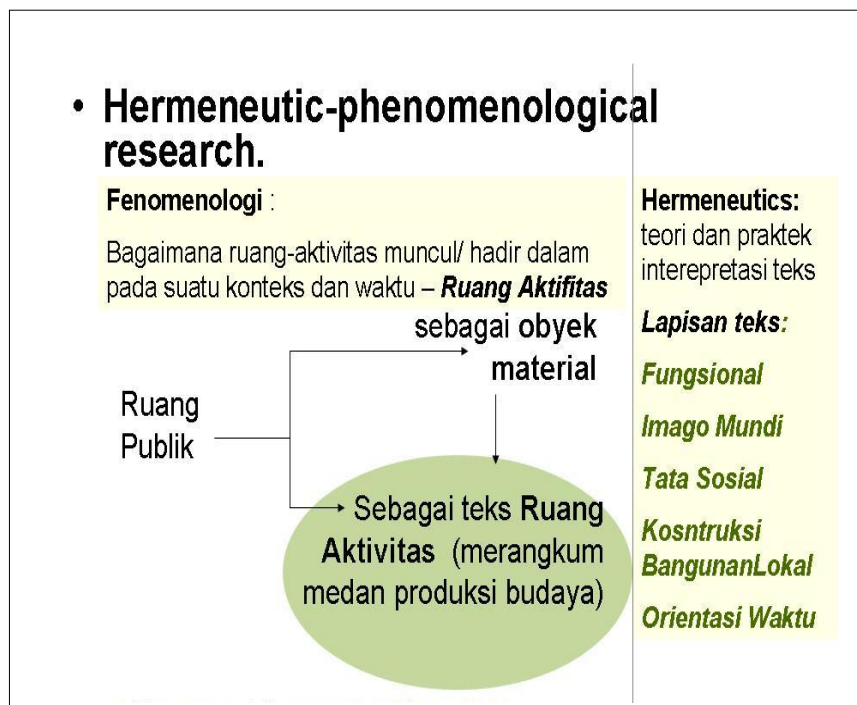
Fenomenologi adalah studi interpretatif tentang pengalaman manusia, yang ditujukan untuk memahami dan menjelaskan situasi manusia, peristiwa dan pengalaman, "sebagai sesuatu yang muncul dan hadir sehari-hari" (von Eckartsberg, 1998, p. 3). Pendekatan fenomenologi adalah salah satu cara inovatif untuk memandang hubungan manusia dan lingkungan serta menelusuri kompleksitas hubungannya. Tantangan besar dalam pendekatan fenomenologi adalah pendeskripsian keamatan manusia-dunia yang terbebaskan dari dikotomi subyek-obyek formal. Untuk memahami hubungan antar manusia dengan dunianya, David Seamon (2000) menyimpulkan, bahwa para peneliti perilaku-lingkungan mengemukakan tiga gagasan, yaitu: *lifeworld*, *place* dan *home*, karena ketiga aspek tersebut berkepentingan membuat seseorang beraktivitas menghuni, dan ketiganya memiliki dampak yang kasat mata, yaitu fisik, ruang, dan aspek lingkungan dari hidup manusia. (a). *Lifeworld*: merujuk pada kompleks peristiwa, kondisi, dan konteks yang terselenggara dalam kehidupan dan merangkai peran dan keterkaitan masyarakat di dalamnya. *Lifeworld* meliputi aspek-aspek rutin, tidak biasa, biasa dan bahkan yang mengejutkan. (b). *Place*: salah satu dimensi penting dalam *lifeworld* yang merujuk pada pengalaman manusia yang biasa ditelusuri lewat ungkapan langsung dan interaksi langsung dengan manusia pelaku. (c). *Home*: aspek penting dari *lifeworld* merujuk pada situasi keamatan, kebetahan, dan keterikatan manusia dengan dunianya.

2.2 Definisi Hermitik

Hermitik adalah teori dan praktek tentang interpretasi (Mugerauer, 1994, p.4), terutama berkenaan dengan interpretasi teks, yang bisa jadi berupa obyek material, teraba maupun tidak teraba dan mengandung makna. Contoh dari teks ini adalah dokumen umum, jurnal pribadi, puisi, lagu, lukisan, patung, taman, dan sebagainya. Arsitektur pun bisa dipandang di satu sisi sebagai sebuah hasil karya dan sekaligus sebagai sebuah teks. Sebagai hasil karya, arsitektur merupakan sebuah hasil ciptaan atau rekayasa dari perancang atau pembuatnya. Sebagai teks,

arsitektur merupakan sebuah semesta kontekstual tempat makna mendapat tafsirnya dalam bentuk arsitektural tertentu. Lingkungan menjadi konteks bagi terproduksinya dan terkonsumsinya teks dan menjadi faktor bagi munculnya "obyektivitas yang berpihak" (Eriyanto, 2001 dlm Prijotomo, 2007). Perwujudan dan pengungkapan arsitektural adalah bahasa yang memproduksi teks dan karya. Pengetahuan yang dikonstruksikan dalam bahasa dapat dipertanggung jawabkan keabsahan dan kesetaraannya, dengan catatan sebagai ontologi atau filsafat yang melandasi bahasa yang digunakan (Poespoprodjo, 1987 dlm Prijotomo, 2007).

Secara lebih khusus, pendekatan fenomenologi ini akan bersesuaian dengan wacana budaya visual. Pendekatan kajian berbasis obyek (*Visual Culture Studies*)¹ menjadi sangat signifikan, karena riset ini berangkat dari fenomena ruang publik yang bersifat nyata, khas, dan terlihat dengan jelas. Karena dalam pendekatan ini, karya desain sebagai obyek material dipandang sebagai hasil rangkuman medan produksi budaya yang menjadi titik tolak utama kajian atau sebagai sebuah teks².



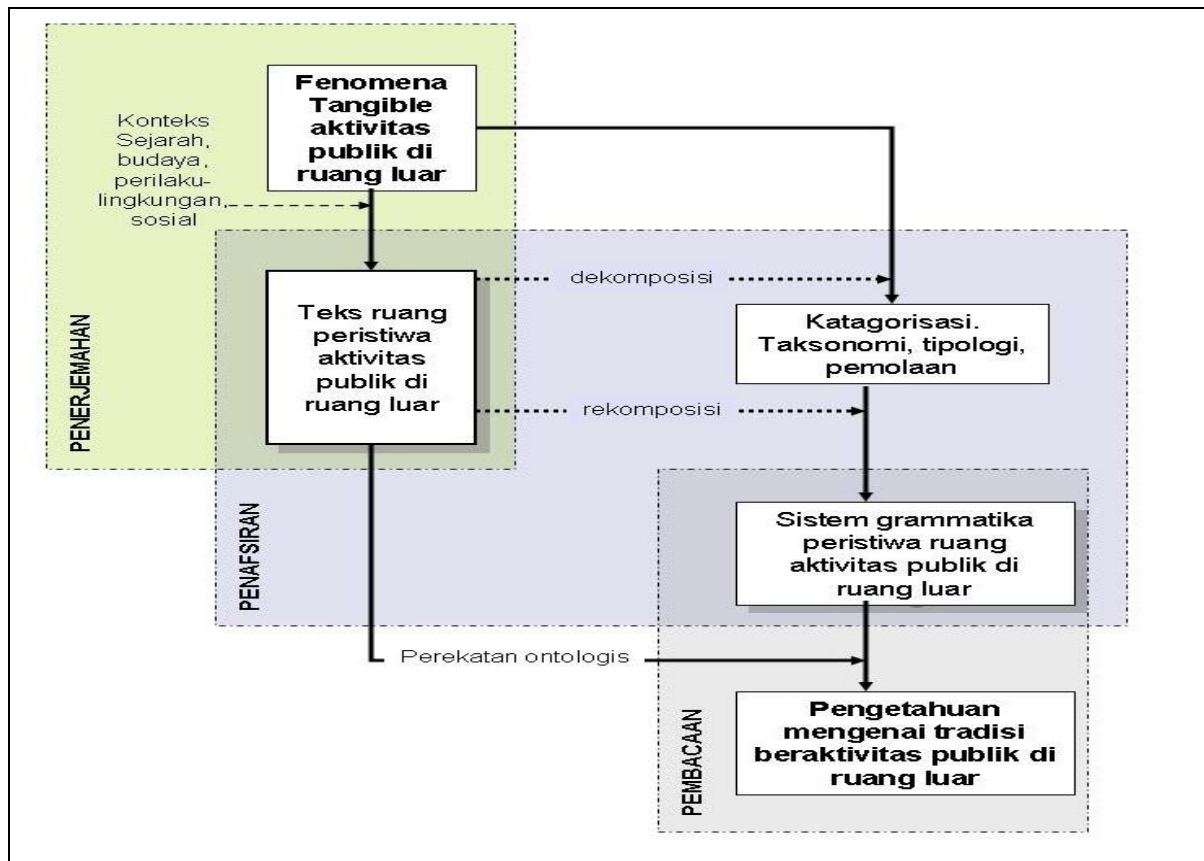
Gambar 2.1 : Bagan Penelitian Fenomenologi-Hermenitik

2.3 Metoda Penelitian dengan Pendekatan Fenomenologi-Hermenitik

Secara prinsip, kegiatan analisis hermenitik dilakukan lewat dua aktivitas, yaitu: aktivitas penerjemahan (*translation*) dan aktivitas penafsiran (*interpretation*), yang menjadi kunci utama bagi penelitian teks atau karya. Secara teknis desain penelitian akan dilakukan sebagai berikut: **Pertama:** Penerjemahan; dilakukan dengan cara penguraian (*dekomposisi*) dan perakitan kembali (*rekomposisi*) ke dalam kategori-kategori pengetahuan baru berdasarkan variabel intensitas dan frekuensi pada ruang-ruang *interface*. Variabel ini dipilih berdasarkan fakta, bahwa kegiatan publik, *gathering* dan berinteraksi justru secara intensif terjadi pada ruang-ruang ini, dan kehendak untuk memahami model tradisi beraktivitas di ruang luar masyarakat setempat. Obyek yang akan diamati ada dua, yaitu: (1). Pola aktivitas fungsional publik dan peralatan yang dimanfaatkan, seperti: aktivitas berdagang, aktivitas domestik, menganyam, menenun, menyimpan barang anyaman dan tenunan, mengobrol dan aktivitas ritual; dan (2). *Setting* perilaku (*behaviour setting, teritorialitas, milieu*), misalnya: di

¹ *Visual Culture Studies* dalam studi desain merupakan pendekatan keilmuan yang mencoba mengembalikan iklim berfikir, meneliti dan mengkaji desain sebagai kristalisasi gagasan dan kekuatan yang jamak (Walker & Chaplin, 1998, *Visual Culture Studies-Introduction*, hal. 1)

ruang/gang antar bangunan, di *golodog*, di lapangan, atau di sekitar bangunan publik (*bumi ageung*, balai pertemuan, dll). **Kedua:** Penafsiran; dilakukan dengan melakukan interpretasi teks yang melekat pada pola aktifitas fungsional dan setting perilaku, antara lain pada pola ruang aktifitas pada tipologi profil ruang dari aktifitas publik yang terjadi di eksterior (di gang, lapangan, *golodog*, *bumi ageung*, dll), pengalaman pemakai atau partisipan, serta intensitas dan waktu aktifitas. Sedangkan **Ketiga:** Pembacaan; dilakukan dengan merangkai berbagai kategori-kategori elementer dan interpretasi elementer yang dilakukan pada penerjemahan hingga penafsiran, untuk kemudian darinya akan diturunkan kompleks dari norma-norma, prinsip-prinsip dan aspek-aspek teknis dan kontekstual desain yang melatar belakangi terbentuknya tradisi beraktifitas di ruang terbuka sebagai bagian tak terpisahkan dari budaya berhumani arsitektural. Gambar 2.3 secara diagramatis menggambarkan kerangka penelitian ini.



Gambar 2.3 Bagan Kerangka Penelitian

III. FENOMENA AKTIFITAS DAN RITUAL WARGA DI DALAM KAMPUNG

Aktifitas warga yang tampak di jalan *gede* adalah mengobrol dan berkumpul di tengah jalan, bermain anak-anak dan lain sebagainya. Hal tersebut terlihat jelas terutama pada sore hari, ketika warga pulang bekerja. Mereka sering nangkring bahkan jongkok, mulai dari pinggir hingga ke tengah jalan. Menurut warga, nangkring atau nongkrong di jalanan terasa asyik, enak dan santai; yang penting tidak mengganggu orang dan kendaraan yang lewat.

Aktifitas di lapangan *bumi ageung*, warga menjemur gabah, beberapa mobil parkir, anak-anak bermain, beberapa orang duduk di tepi *bale* pertemuan menunggu mobil melintasi lapangan menuju Kampung Ciptagelar, sambil mengobrol, merokok, dan menunggu hasil bumi yang akan disumbangkan untuk hajatan (lih. gambar 3.4). Beberapa remaja bermain voli, dan sekelompok remaja lain menonton di tepi lapangan sambil mengobrol. Aktifitas perempuan banyak di *saung lisung* sambil menumbuk padi mereka mengobrol, menunggu giliran dan menampi, sehingga suasananya sangat ramai. Aktifitas di jamban terutama mencuci, dilakukan para wanita sambil mengobrol dan memandikan anak.

		
Menjemur padi di <i>buruan imah</i>	Parkir di <i>gigir imah</i>	Mengobrol di warung
		
Bermain bola voli di lapangan	Anak-anak bermain di <i>buruan</i>	Wanita menutu di <i>saung lisung</i>
		
Mandi cuci kakus	Berkumpul di <i>tepas imah</i>	Berkumpul di <i>tengah imah</i>

Gambar 3.4: Ruang-ruang yang sering dijadikan aktifitas oleh warga Ciptarasa
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2005.

Aktifitas di *tepas imah* adalah beristirahat, seperti: duduk, tiduran sambil mendengarkan musik, mengobrol dan menerima tamu. Beberapa bentuk aktifitas yang biasa mereka lakukan sehari-hari antara lain: *ngadongeng*, *ngawangkong*, *ngabungbang*, dan *sisiaran*. *Ngadongeng* adalah bercerita tentang masa lalu, biasanya tentang sejarah *kasepuhan*, legenda suatu tempat atau tentang pengalaman seseorang. *Ngawangkong* yaitu bercerita tanpa judul yang jelas; istilahnya "teu huluan, teu buntutan" artinya tanpa judul dan kesimpulan. *Ngabungbang* adalah berkumpul di teras rumah bersama keluarga atau kerabat terdekat pada malam bulan purnama sambil mengopi dan merokok. Sedangkan *sisiaran* yaitu membersihkan rambut dari debu dan kutu yang dilakukan oleh ibu-ibu saat istirahat di *tepas imah*, atau *golodog*. Pedagang keliling bahkan ada yang langsung duduk di *golodog* dan menggelar dagangannya sambil dikerumuni warga. *Tepas imah* yang berfungsi sebagai warung juga dipakai untuk mengobrol, makan, sambil menonton televisi yang sengaja dipasang untuk menarik pembeli.

Aktifitas di *pawon* pada pagi dan sore hari dilakukan para ibu untuk menyiapkan makanan bagi keluarganya. Pada siang hari, *pawon* sepi, karena kaum wanita pergi ke ladang. Dalam kehidupan sehari-hari, *pawon* ternyata tidak hanya menjadi tempat memasak, tetapi juga menjadi sarana untuk melakukan aktifitas lain, seperti: mengobrol, tiduran, menonton televisi, dan mengasuh anak. Kaum pria jarang masuk *pawon*, kecuali pada saat ingin menghangatkan tubuh di depan tungku api. Kerabat sering datang, langsung ke *pawon* terutama perempuan.

Aktifitas warga di *buruan imah* adalah membelah kayu bakar, menjemur padi dan pakaian serta bermain anak-anak. Pada waktu bulan purnama, *buruan imah* juga ramai, terutama anak-anak kecil yang bermain, atau kaum remaja (pria-wanita) yang sekadar duduk-duduk di atas kursi bambu, kadang hingga larut malam. Aktifitas di *lolongkrang gede*, selain untuk akses penghuni dari samping rumah (*lolongkrang sisi*) juga dipakai untuk aktifitas lain, seperti: mengobrol, bermain anak-anak, menjemur kayu bakar, menjemur pakaian, mencari kutu (para ibu) dan sebagainya. Dinding *lolongkrang* sering dipakai untuk menyelipkan peralatan tani, menggantung baju kerja dan di atas pintu dapur, diselipkan benda-benda penolak bala.

Saat-saat yang paling disukai warga untuk berkumpul dengan keluarga dan tetangga adalah sore hari hingga menjelang magrib (\pm pkl. 16.30-17.50 wib), biasanya di teras dan halaman depan rumah. Selepas magrib, aktifitas dilanjutkan kembali hingga waktu isya (\pm pkl. 19.00-20.30 wib), bahkan kaum pria mengobrol hingga larut malam (\pm pkl. 22.00-01.30 wib). Di *pawon bumi ageung*, sebagian warga masih terlihat ramai menonton acara televisi hingga menjelang subuh.

IV. TEKS RUANG PERISTIWA AKTIVITAS PUBLIK DI RUANG LUAR

Ruang terbuka publik (*public open space*) sebagai sebuah obyek fisik secara sederhana dapat didefinisikan sebagai ruang maupun bentuk yang secara spasial dimanfaatkan atau bermanfaat untuk mawadahi aktivitas bersama kemasyarakatan atau yang dapat dimanfaatkan oleh siapapun dan untuk kegiatan apapun. Ruang terbuka publik dapat direncanakan atau tanpa perencanaan. Ruang terbuka yang direncanakan biasanya jelas peruntukannya, karena sudah direncanakan dengan baik. Sedangkan ruang terbuka tanpa perencanaan biasanya memanfaatkan sisa lahan yang kosong atau bahkan ruang yang tidak jelas fungsinya. Secara fungsional, ruang publik direncanakan dan dirancang dengan sengaja untuk memenuhi kepentingan sosial. Di kota, ruang publik juga dirancang sebagai bagian aspek fisik kota yang memberi orientasi visual dan bahkan identitas, serta mewujudkan keseimbangan *solid-void* atau ruang positif-ruang negatif perencanaan massa bangunan pada suatu kawasan. Publik *space* menjadi salah satu perwujudan aspek demokrasi suatu tempat.

Yang dimaksud ruang publik dalam tata guna lahan atau pemanfaatan ruang wilayah atau area perkotaan adalah ruang terbuka (*open space*) yang dapat diakses atau dimanfaatkan oleh warga kota secara cuma-cuma sebagai bentuk pelayanan publik dari pemerintah kota yang bersangkutan demi keberlangsungan beberapa aktivitas sosial (rekreasi, kebersihan, keindahan, keamanan dan kesehatan) seluruh warganya. Sedangkan wujud dari ruang terbuka adalah berupa lahan tanpa atau dengan sedikit bangunan atau dengan jarak bangunan yang saling berjauhan; ruang terbuka ini dapat berupa pertamanan, tempat olah raga, tempat bermain anak-anak dan lain sebagainya (Departemen Pekerjaan Umum, 1992).

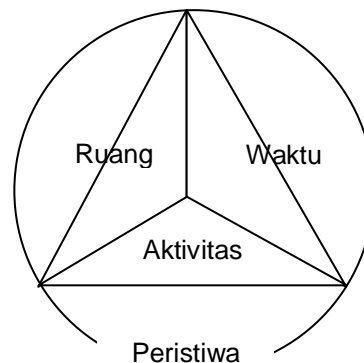
Pemahaman “ruang terbuka publik” yang digambarkan di atas bersifat normatif sebagai sebuah obyek, namun sebagai sebuah teks, muncullah kebutuhan untuk memandang “ruang terbuka publik” sebagai akumulasi dari konteks-konteks yang mewujudkannya. Terlebih lagi, akibat keunikan lingkungan, budaya dan tradisi elemen desain ruang luar di Nusantara memiliki nilai dan fungsi yang jamak dan berbeda dari ruang terbuka publik di Eropa.

V. RUANG PERSITIWA

Dalam penelitian ini, “ruang terbuka publik” dipandang dalam konteks “ruang peristiwa” atau sebuah keterkaitan di antara berbagai aspek yang melahirkan aktivitas “ruang terbuka publik”. Aspek-aspek elementer pembentuk peristiwa itu adalah sebagai berikut: **Pertama:** Partisipasi, interaksi dan aktifitas publik memiliki atribut kasat mata yang ditandai oleh William Hollingsworth Whyte (1980) lewat peristiwa atau tersedianya: (1) *self-congestion*: adanya kecenderungan orang untuk berinteraksi di tempat-tempat ramai; (2) *sitting spaces*: atau area

tempat duduk; (3) kenyamanan faktor cahaya, angin, air dan pohon sangat besar; dan (4) adanya penjual makanan sebagai sumber *amenities*. Gehl, J (1987) menyatakan bahwa *homogenitas* merupakan unsur pendorong partisipasi. R.T. Hester, Jr mengatakan bahwa, interaksi sosial makin baik kalau masyarakat merasa sebagai komunitas yang saling mengenal. **Kedua:** Secara umum, sifat ruang, baik luar maupun dalam, bisa direncanakan dalam suatu desain maupun terbentuk dengan sendirinya, karena sebagai wadah aktifitas, “ruang” memiliki dua konteks (Gans, 1987), yaitu: (1) lingkungan efektif: lingkungan fungsional yang dirancang khusus, (2) lingkungan potensial: berbagai kemungkinan fungsi dan aktivitas yang bisa setiap waktu sesuai dengan bentuk partisipasi yang mengujud di tengah masyarakat. **Ketiga:** Waktu menjadi salah satu variabel terjadinya, atau intensitas peristiwa aktifitas di dalam ruang terbuka.

Ketiga komponen elementer ruang peristiwa aktifitas publik bisa dipahami sebagai elemen pembentuk sebuah peristiwa aktifitas publik dalam sebuah ruang. Perbedaan penekanan pada salah satu komponen teksnya, baik itu ruang, waktu, maupun aktivitas, atau pelaku menghasilkan konteks aktifitas publik di ruang terbuka yang sangat beragam.



Bagan 3.1 Komponen pembentuk ruang peristiwa

Secara khusus jalinan komponen elementer ruang peristiwa aktifitas publik dapat dipetakan lewat bagan berikut dan dikodekan lewat penomoran K.1, K.2 dan K.3.

Ragam konteks peristiwa ruang publik	Bagan keterkaitan komponen peristiwa ruang publik	Contoh aktifitas
K.1 Peristiwa ruang terbuka publik yang direncanakan dan kemudian terselenggara. Penekanan pada pelaku penyelenggara aktifitas sebagai penentu		Pasar malam, upacara, pesta/ perayaan rakyat, pameran, pertandingan olah raga, rapat bersama, perayaan tujuh-belasan dan <i>ngabotram</i> (piknik).
K.2 Peristiwa ruang terbuka publik yang biasa terjadi tanpa direncanakan. Penekanan pada tempat sebagai penentu terselenggaranya		Berkumpul di warung, berkumpul di depan rumah, berolah raga, berdiang, berkumpul di pos ronda serta <i>ngabungbang</i> .
K.3 Peristiwa ruang terbuka publik yang terjadi pada waktu-waktu tertentu. Penekanan pada waktu sebagai penentu		Aktifitas setelah panen, aktifitas mencuci dan memasak pada saat hajatan, berkumpul di lumbung untuk menumbuk gabah.

Bagan 3.2 Jalinan komponen elementer ruang peristiwa aktifitas publik

VI. TINJAUAN MASA BANGUNAN

Akibat penataan masa bangunan, konteks ruang publik pun memiliki ranah yang sangat beragam, antara lain ruang aktifitas publik sebagai: (1) Bangunan tempat warga biasa berkumpul atau bertemu, adalah: **Pertama:** *Pawon bumi ageung*, (2) warung atau *wawarungan*, (3) fasilitas Mandi Cuci Kakus (MCK), dan (4) *saung lisung* (tempat menumbuk padi). **Kedua:** Tempat yang direncanakan untuk menampung aktifitas bersama, adalah : (1) lapangan, dan (2) *tajug/masjid*. Namun kedua tempat itu jarang dipergunakan sebagai tempat berkumpul kecuali untuk keperluan khusus. **Ketiga:** Rumah adalah ruang privat yang aksesibel bagi aktifitas publik, termasuk di dalamnya: (1) *bumi ageung*, (2) *bumi tiang awi*, atau *bumi tiang kalapa*, (3) rumah *baris kolot*, (4) wisma tamu atau penginapan, dan (5) rumah warga. **Keempat:** Fasilitas umum dan sosial yang digunakan untuk keperluan publik namun diselenggarakan oleh aktor khusus yang berkenaan dengan fungsi fasos-fasum tersebut adalah: (1) *kemit* atau *pangkemitan*, (2) *ajeng wayang golek*, (3) *pangnyayuran*, (4) panggung hiburan, (5) *leuit*, (6) *bale adat kasepuhan*, (7) podium *adat sesepuh girang*, dan (6) *saung lisung*. Dari tabulasi tersebut dapat dipahami bahwa fungsi masa bangunan dalam konteks masyarakat Sunda tidak berkorelasi dengan pemintakatan dan pemilahan fungsional publik-semi publik-privat. Pemintakatan ruang publik berdasarkan perletakan masa bangunan menjadi tidak relevan dengan aktifitas publik yang terjadi.

Bagi masyarakat Sunda, ruang publik boleh dimanfaatkan untuk keperluan apa saja, tidak dikenal konsep pemintakatan, karena mereka memegang prinsip "*keur saha bae, keur naon bae*", artinya untuk siapa saja dan untuk keperluan apa saja. Dari prinsip ini terlihat jelas, bahwa ruang publik betul-betul berfungsi umum dan bebas. Walaupun demikian, pada waktu-waktu tertentu ternyata ruang publik tersebut juga digunakan untuk fungsi yang sesungguhnya, sesuai dengan jenis even serta aktornya.

Tabel 3.1 Intensitas publik pada fungsi bangunan

Urutan pendirian bangunan dalam proses pembuatan kampung	Status	Konteks ruang publik			
		1	2	3	4
<i>Bumi ageung</i> dan <i>pawon</i>	didirikan tahap pertama dan mengandung aspek <i>tatali paranti karuhun</i>				
<i>Bumi tiang awi</i>					
<i>Bumi tiang kalapa</i>					
<i>Bale adat kasepuhan</i>	didirikan tahap kedua sebagai fasos (fasilitas sosial) dan fasum (fasilitas umum)				
Podium <i>adat kasepuhan</i>					
<i>Pangkemitan</i>					
<i>Ajeng wayang golek</i>					
<i>Pangnyayuran</i>					
Panggung hiburan					
Rumah <i>baris kolot</i>		didirikan tahap ketiga sebagai hunian			
Rumah warga					
<i>Leuit Sesepuh Girang</i>	didirikan tahap keempat sebagai tempat menyimpan dan menumbuk padi/gabah				
<i>Leuit</i> warga					
<i>Saung lisung</i>					
<i>Tajug/ masjid</i>					
Warung/ <i>wawarungan</i>	lain-lain				
Fasilitas mandi cuci kakus					

Keterangan:

- (1) tempat warga biasa berkumpul atau bertemu,
- (2) tempat yang direncanakan untuk menampung aktifitas bersama,
- (3) tempat privat yang aksesibel.
- (4) aksesibel untuk aktor khusus

VII. TINJAUAN RUANG

Secara normatif, menurut jenisnya ruang (*rohangan*) dalam ruang publik masyarakat Sunda mencakup dua jenis skala, yaitu *rohangan leutik* (ruang kecil) dan *rohangan gede* (ruang besar). *Rohangan leutik* meliputi *tepas imah* (ruang bagian depan rumah) di mana terdapat *golodog* (semacam tangga naik depan rumah) dan *amben* (balai), *buruan imah* (halaman), *pawon* (dapur), dan *lolongkrang imah* (ruang-ruang antara di bagian sisi rumah). *Rohangan leutik* ini biasanya berskala manusia normal dan merupakan konsekuensi pembangunan rumah oleh para tukang bas. Di ruang-ruang ini sering terjadi aktifitas *ngadongeng* (biasanya berkumpul di teras rumah), *ngabungbang* (pada saat bulan purnama sambil mendongeng), *ngawangkong* (mengobrol sambil bercerita atau mendongeng), dan *sisiaran* (mencari kutu di *golodog*). *Rohangan leutik* direncanakan oleh tukang *bas* pada saat pembuatan rumah. Sedangkan *rohangan gede* meliputi: jalan, lapangan untuk upacara-upacara (*ngaruwat bumi*, *seren taun*), dan *sampalan* (untuk menjemur padi, menggembala ternak, dan anak-anak bermain). *Rohangan gede* direncanakan pada saat pendirian kampung yang merupakan hasil mufakat para *sesepeuh*.

Dari konteks pengertian tersebut jelaslah bahwa *rohangan gede* bersifat formal dan masuk dalam kategori teks K1 sedangkan *rohangan leutik* bersifat vernakular dan informal dan masuk dalam kategori teks K2 (lihat bagan 3.2 Jalinan komponen elementer ruang peristiwa aktifitas publik). Namun kemungkinan tak terduga yang tinggi menjadikan *rohangan leutik* dan *rohangan gede* terbuka untuk model jalinan kategori K3, yaitu aktifitas yang bisa muncul setiap saat. Bahkan model kategori teks K3 bisa terselenggara di luar konteks *rohangan gede* maupun *rohangan leutik* seperti di hutan, sawah, dan lumbung.

Secara empirik, peristiwa aktifitas publik harian bisa dideskripsikan lewat *behaviour setting* yang muncul (*behaviour setting* adalah kombinasi aktivitas dan ruang yang stabil). Beberapa *behaviour setting* umum yang muncul menampilkan aktifitas publik dengan indikator sebagai berikut: **Pertama:** Intensitas aktifitas harian di ruang luar meningkat pada pagi hari pukul 06.00 – 08.00 dan sore hari pukul 15.00 – 18.00 (5 jam sehari). **Kedua:** Intensitas aktifitas harian di ruang luar menurun pada siang hari pukul 09.00 –14.00 dan malam di atas pukul 19.00 (+/-19 jam). **Ketiga:** *Pawon* atau dapur *bumi ageung* (rumah milik *sesepeuh* yang merupakan properti masyarakat adat) menjadi ruang dalam rumah yang secara kontinu aksesibel bagi penghuni dan warga yang bertamu disepanjang 24 jam, dengan aktifitas berdiam, nonton TV, para ibu memasak bersama, warga menghangatkan tubuh di depan *hawu* (tungku api), tidur-tiduran, ngobrol, bermain gappleh dan anak-anak bermain. **Keempat:** Dalam intensitas yang tidak terlalu tinggi, *wawarungan* atau warung menjadi tempat berkumpul warga pada pagi dan malam hari. **Kelima:** Intensitas aktifitas ruang publik juga ditandai oleh bekas-bekas dan perlakuan fisik terhadap elemen eksterior bangunan, seperti aktifitas menyimpan di luar rumah.

Dalam konteks intensitas aktifitas harian di ruang luar yang tinggi (kategori teks peristiwa K2), beberapa *behaviour setting* umum yang muncul pada konteks tertentu, seperti: **Pertama:** Berkumpul sambil menonton televisi. *Setting* yang terjadi adalah: (a) tempat memasak berupa *hawu* (tungku api), dengan perletakan televisi pada dinding belakang warung namun tetap terlihat penonton, tempat duduk panjang; tempat penonton makan sambil menonton, terkadang aktifitas dipenuhi pengunjung wanita dan pria, namun tidak pernah bercampur. (b). Berkumpul di depan rumah, yang biasa di lakukan di *tepas imah*, *buruan imah*, dan *golodog*. *Golodog* adalah konstruksi kotak persegi yang biasanya terletak di depan rumah dan berfungsi sebagai pijakan untuk masuk ke dalam rumah. *Golodog* juga difungsikan sebagai tempat duduk, bagian dalamnya bisa digunakan untuk menyimpan perkakas bahkan berfungsi sebagai kandang. *Amben* dari anyaman bambu, adalah balai-balai yang memiliki dimensi menyerupai *golodog* biasa diletakkan di depan rumah. Di atas *amben*, penghuni dan tamunya duduk-duduk sambil ngobrol, mengerjakan sesuatu atau bahkan berjualan. *Tepas imah* tidak terlalu intensif

menunjukkan aktifitas publik namun secara fisik kondisinya selalu aksesibel dan tidak terkunci. **(c)**. Jalan depan rumah biasa digunakan untuk berkumpul dan ngobrol, anak-anak bermain, lalu-lalang kendaraan bermotor sambil mengantar barang-barang. Jalan depan rumah tidak hanya menjadi sarana penting bagi aksesibilitas warga, tetapi juga bagi interaksi sosial yang dilakukan secara insidental. **(d)**. Aktifitas menyimpan di *lolongkrang sisi*, terutama dilakukan terhadap dinding. Interior bangunan seringkali kosong namun dinding eksterior dipenuhi oleh perkakas rumah tangga yang digantung atau disandarkan. **(e)**. *Pawon* tidak saja digunakan untuk memasak, namun juga menerima tamu. **(f)**. Ngobrol bersama di MCK pada saat mandi. Tidak ada perbedaan khusus antara wanita dan pria, namun dilakukan bergiliran. **(g)**. *Buruan imah* dijadikan sebagai tempat berkumpul untuk ngobrol dan bermain. Semua warga dapat bersama-sama, tanpa memandang usia dan jenis kelamin.

Pada waktu-waktu yang khusus (kategori peristiwa K3) terjadi aktifitas sebagai berikut: **(a)**. Para wanita berkumpul di *saung lisung* (tempat menumbuk gabah) untuk mengalu sambil mengobrol. **(b)**. Pada acara kenduri, hajatan atau menjelang puasa, *pawon* di *bumi ageung* biasanya menjadi ruang yang aksesibel bagi siapapun, menjadi ruang milik wanita saja. Mereka memasak menyiapkan makanan untuk pesta. **(c)**. Pada waktu-waktu khusus diselenggarakan acara pertandingan olah raga di *sampalan*, seperti sepak bola. **(d)**. *Ngabotram* di tempat-tempat terbuka; di dalam atau luar kampung. **(e)**. Pada upacara adat *seren taun*, halaman rumah digunakan untuk kios-kios tempat berjualan bagi pedagang musiman. **(f)**. Rumah warga yang bersifat privat, berubah fungsi sebagai publik pada saat penyelenggaraan upacara adat *seren taun*, sehingga kamar-kamar tidur penghuni tidak lagi berfungsi pribadi, tetapi umum, karena siapa saja boleh ikut tidur. **(g)**. Abah Anom bersama istrinya melakukan tradisi *ngadiukeun pare*, yaitu memasukkan padi ke dalam lumbung si Jimat pada saat *seren taun*. Setelah itu, warga boleh mulai memasak beras yang merupakan hasil panen, mereka menyebutnya *nganyaran*. **(h)**. Abah Anom berdiri di podium adat pada saat memberikan pengumuman kepada masyarakat *kasepuhan*, biasanya berkaitan dengan upacara adat, misalnya: *seren taun*, dan *ngaruwat lembur*. **(i)**. *Bale adat kasepuhan* pada saat upacara adat menjadi tempat duduk penonton upacara yang berlangsung di alun-alun.

Secara empirik, peristiwa aktifitas publik khusus dan tradisional, diwakili oleh aktifitas *seren taun* dan *ngaruwat bumi*. Acara *seren taun* maupun *ngaruwat bumi* ini bersifat tradisional dan menjadi citra *imago mundi* dari kampung *Kasepuhan* Ciptagelar-Ciptarasa dan menjadi pengikat keakraban masyarakat dengan sesamanya, dan juga dengan leluhurnya. Ciptagelar menjadi *axis mundi* dari keseluruhan *kasepuhan*, dan karenanya direncanakan dengan seksama (kategori peristiwa K1). Pada saat itu, fasilitas-fasilitas publik yang justru tidak termanfaatkan secara intensif menjadi termanfaatkan. Secara umum peta pemanfaatan ruang dapat dideskripsikan sebagai berikut. **(a)**. Lapangan utama (alun-alun), yang biasanya kosong, sehari sebelum upacara adat berubah menjadi tempat lalu lalang tamu, bagian pinggir menjadi tempat parkir motor dan mobil, sebagian menjadi kios penjualan hasil karya warga. Pada upacara adat, alun-alun berubah menjadi lapangan bagi peserta upacara, yang diberi batas teritori yang jelas. **(b)**. Halaman sekolah menjadi panggung orkes dangdut. *Sampalan* lain menjadi arena panjat pinang dan parkir motor tamu. **(c)**. Tepi-tepi jalan dan halaman rumah menjadi kios jajanan, pakaian, buah-buahan dan seluruh jalan berubah menjadi lorong-lorong pasar malam sampai orkes dangdut selesai. **(d)**. *Tepas bumi ageung* menjadi tempat tamu-tamu menonton wayang golek, makan dan tiduran. **(e)**. Jalan keluar kampung ditutup oleh panitia, dan diubah menjadi tempat menggantung ikatan padi yang disangkutkan pada bambu membentuk deretan panjang, sebanyak lima deret dari atas ke bawah, sebelum diangkut ke lapangan upacara adat. **(f)**. *Leuit* (lumbung padi) milik *sesepuh girang* dijadikan sebagai tempat menggantung hewan (kerbau dan kambing) setelah disembelih, sebelum diangkut ke *pawon bumi ageung*. **(g)**. *Tepas* rumah milik warga dijadikan sebagai tempat tidur tamu. **(h)**. Pos ronda dijadikan sebagai gudang logistik untuk menjamu tamu dan peserta upacara.

Dari uraian tentang nama dan skala ruang serta keterkaitannya dengan *imah* berdasarkan pemahaman warga Ciptarasa dan Ciptagelar, serta fenomena aktifitas yang dilakukan warga dalam kegiatan sehari-hari dan kegiatan adat, dapat dibuat tabulasi tentang fungsi ruang dalam konteks masyarakat adat Sunda seperti pada tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Pemakaian ruang untuk aktifitas publik

Rohangan/ruang		Referensi terhadap <i>imah</i>		Konteks ruang publik				Keterangan
Skala	Nama	Jero	Jaba	1	2	3	4	
	<i>Tepas imah</i>	V						
	<i>Golodog</i>		V					
<i>Rohangan Leutik</i>	<i>Amben</i>		V					
(vernakular, informal)	<i>Pawon</i>	V						
	<i>Buruan imah</i>		V					
	<i>Lolongkrang</i>		V					
<i>Rohangan gede</i>	<i>Jalan</i>		V					
(direncanakan, formal)	<i>Lapangan</i>		V					
	<i>Sampalan</i>		V					
	<i>gawir</i>		V					

Keterangan:

- (1) tempat warga biasa berkumpul atau bertemu,
- (2) tempat yang direncanakan untuk menampung aktifitas bersama,
- (3) tempat privat yang aksesibel.
- (4) aksesibel untuk aktor khusus

Dari tabel di atas dapat dipetakan bahwa semua ruangan, baik di dalam maupun di luar rumah, berskala kecil maupun besar, merupakan ruang tempat warga biasa berkumpul atau bertemu; atau dengan kata lain semua ruangan merupakan ruangan untuk aktifitas publik. Konteks ruang publik ini bukan hanya berupa ruang yang memang direncanakan untuk tempat berkumpul, tetapi juga ruang privat yang merupakan bagian dari rumah keluarga, seperti: *tepas*, *golodog*, *amben*, *buruan imah*, *lolongkrang imah*, dan *pawon*, yang tetap aksesibel bagi warga atau bahkan orang luar. Hal ini sesuai dengan prinsip hidup mereka sebagai warga komunitas Kesatuan Adat Banten Kidul, yaitu "*bengkung ngariung, bongkok ngaronyok*", maknanya hidup bersama-sama, berkumpul dan bekerja sama untuk kepentingan bersama (Nuryanto, 2006).

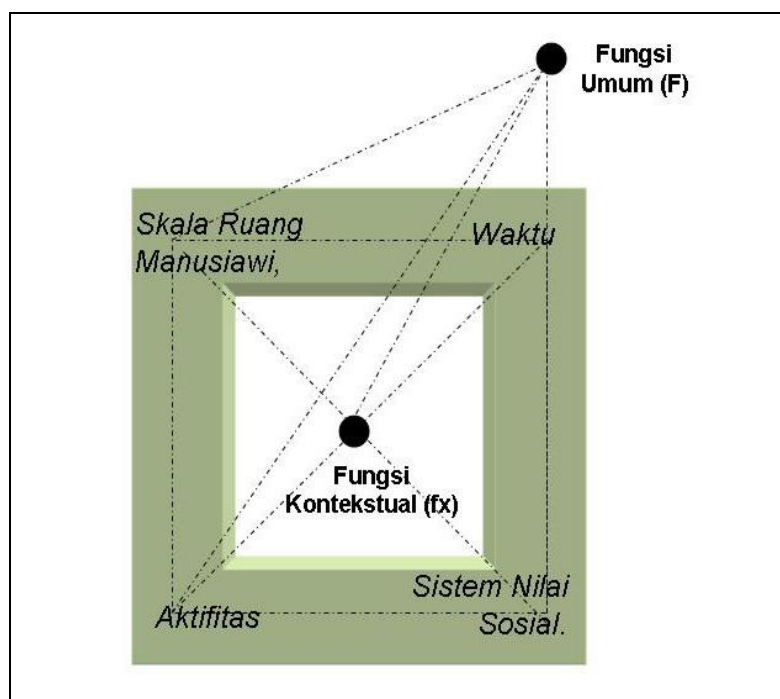
VIII. SISTEM GRAMMATIKA PERISTIWA AKTIFITAS PUBLIK DI RUANG LUAR

Memahami ruang terbuka publik sebagai ruang peristiwa aktifitas publik masyarakat Sunda, maka keempat komponen ruang peristiwa aktivitas ruang publik dapat dijadikan formula untuk mengkonversikan teks mengenai obyek ruang arsitektural masyarakat lokal menjadi teks obyek arsitektural secara umum. Formula secara umum dapat diungkap secara diagramatis dalam formulasi fungsi $f(x)$ sebagai obyek ruang arsitektural lokal dan F sebagai obyek ruang arsitektural lokal umum, dimana F merupakan hasil integrasi skala ruang manusiawi, waktu, aktifitas dan sistem nilai sosial dengan obyek arsitektural lokal. Dengan kata lain, $f(x)$ adalah ungkapan yang disebut oleh masyarakat lokal, sedangkan (F) adalah ungkapan yang disebut oleh pengertian umum dari arsitektur. Namun keempat variabel tersebut tidak bersifat tertutup, dan masing-masing dari komponennya pun (skala ruang, aktifitas, waktu, sistem nilai) merupakan skema yang memiliki kompleksitasnya sendiri. Karenanya, hasilnya tidak akan selalu tunggal,

dan secara metaforik hubungan F dan $f(x)$ adalah sebuah fungsi integrasi atau sebuah fungsi rekomposisi.

Skala ruang manusiawi berhubungan dengan adanya dimensi. Skala ruang manusiawi juga dapat menimbulkan kesan psikologis terhadap seseorang, tentang kesan (*image*) dan makna (*meaning*) ruang. Waktu berkaitan erat dengan suasana dan jenis aktifitas yang dilakukan sepanjang hari, baik pagi, siang maupun sore hari. Dalam hal ini terdapat dua jenis aktifitas, yaitu: aktifitas sehari-hari sebagai aktifitas rutin yang dilakukan setiap hari, dan aktifitas insidental, yaitu aktifitas yang dilakukan khusus pada waktu-waktu tertentu. Jenis aktifitas ini dapat dikatakan sebagai aktifitas istimewa, karena berhubungan dengan adat *tatali paranti karuhun* (tradisi leluhur). Waktu dapat dikaitkan dengan peristiwa tertentu, misalnya pada saat upacara adat *seren taun*, *ruwatan lembur*, *ngadegkeun imah*, dan lain-lain. Aktifitas merupakan keinginan manusia untuk melakukan kegiatan tertentu atas dasar adanya dorongan yang muncul dari dalam maupun dari luar dirinya. Aktifitas dapat terjadi secara sadar atau tanpa sadar. Aktifitas sadar dilakukan berdasarkan pemikiran atau adanya proses berfikir, sedangkan aktifitas tanpa sadar terjadi di luar adanya proses berfikir, secara spontan atau tiba-tiba. Aktifitas dapat dilakukan secara fungsional atau kondisional.

Menurut warga kasepuhan, aktifitas dibedakan atas aktifitas adat dan non adapt. Aktifitas adat dilakukan pada waktu tertentu, diseluruh ruang terbuka kampung dan melibatkan seluruh warga, misalnya: *seren taun*, *hajat bumi*, *ngadegkeun imah*, *ngaruwat lembur*, dan lain-lain. Aktifitas non adat adalah aktifitas yang tidak berhubungan dengan adat, dilakukan warga secara bebas, setiap saat bila sedang tidak bekerja, misalnya: mengobrol di teras rumah, tiduran di bale-bale, duduk-duduk di *golodog*, bermain di *lolongkrang* rumah, dan lain-lain. Sedangkan Sistem nilai sosial biasanya berhubungan dengan kebiasaan atau tradisi yang dipegang dan dilaksanakan sejak lama (turun temurun). Nilai sosial secara tidak langsung memberikan makna tentang jati diri, eksistensi diri atau identitas diri masyarakat yang taat akan tradisinya. Jati diri tersebut dapat dilihat pada sikap, kata-kata serta tingkah laku dalam kehidupannya sehari-hari. Sistem nilai sosial bersumber pada nilai-nilai luhur atau ajaran nenek moyang yang dijadikan sebagai teladan serta pedoman hidup bagi keturunannya. Pada masyarakat Sunda, sistem nilai sosial merupakan warisan *karuhun* (leluhur) yang memiliki nilai dan makna agung sebagai teladan dan pedoman hidup. Sistem nilai sosial tersebut berlaku tidak hanya bagi komunitasnya, tetapi juga bagi orang lain.



Bagan 3.3 Diagram fungsi ruang peristiwa aktifitas ruang publik

IX. PEMBACAAN PENGETAHUAN

TENTANG TRADISI BERAKTIFITAS PUBLIK DI RUANG LUAR

Formula segi empat **ruang peristiwa aktifitas publik**, yaitu: *skala ruang manusiawi, waktu, aktifitas* dan *sistem nilai sosial*, bisa sangat membantu dalam perancangan dan produksi desain yang bermanfaat dan dapat dipasarkan, namun bentuk kontribusinya bukan dalam konteks produksi secara preskriptif dan imperatif. Formula segi empat ruang peristiwa aktifitas publik seharusnya bisa menjadi alat untuk memeriksa apakah sebuah produk desain akan dapat mewujudkan fungsi dirinya semaksimal mungkin. Hal ini menjadi penting, karena penelitian ini menunjukkan bahwa konteks lingkungan menjadi penyebab umum munculnya aktifitas publik, bukan karena direncanakan. Dari formula ini diperoleh skema seperti tabel berikut.

Tabel 3.2 Contoh pembacaan pengetahuan mengenai tradisi beraktifitas publik di ruang luar

f (x) komponen ruang terbuka luar	Fungsi kontekstual Ruang terbuka luar	F (kesimpulan pembacaan)
<i>golodog</i>	bukanlah tangga namun beranda	beranda
<i>pawon</i>	bukan semata dapur namun rumah	rumah
<i>pawon</i>	bukan juga semata inti rumah namun ruang publik wanita	ruang publik wanita pada saat hajatan
<i>dinding</i>	bukan semata pembatas ruang namun sebagai tempat simpan barang	tempat penyimpanan
<i>Sampalan dan lapangan</i>	bukan semata tempat beraktifitas manusia namun tempat menjemur	tempat menjemur gabah dan menggembala

Sebagai contoh kasus adalah *golodog*. *Golodog* dapat dibuat dengan rekayasa yang mirip atau dengan mengelaborasi tipologi asalnya, namun tidak akan pernah dapat dituntut untuk menunjukkan fungsi yang diharapkan, bila si perancang tidak mengindahkan konstelasi konteks yang secara alami membentuk aktifitas yang memanfaatkan *golodog*. *Golodog* secara obyektif adalah anak tangga pijakan, namun bila diolah lewat formulasi segi empat ruang peristiwa aktifitas publik, *golodog* setara dengan “beranda”. *Golodog* tidak akan berfungsi sebagaimana mestinya pada permukiman yang penghuninya bermukim di hunian urban yang serba tertutup, masyarakat yang terlalu beragam dan tidak saling bersahabat. Namun *golodog* bisa berfungsi efektif seperti fungsi asalnya di dalam lingkungan yang memiliki konteks yang setara dengan konteks aslinya –Kampung Sunda– misalnya pada kampung padat kota di urban. *Golodog* juga masih mungkin menampilkan fungsi sebagaimana tipologi asalnya di daerah urban, bila sebelumnya diselenggarakan upaya untuk membuat tiruan konteks yang menyerupainya, misalnya membuat display dari lingkungan tematis Sunda pada *mall-mall*, dan *golodog* dihadirkan sebagai komponennya.

X. KESIMPULAN

Secara akademik, riset ini memiliki dampak yang sangat luas, karena fenomena yang dikaji tidak hanya bagaimana visualisasi ruang publik pada masyarakat tradisional, namun juga peta konstruk dan persepsi visual terhadap ruang publik masyarakat tradisional Indonesia dibandingkan dengan konstruk yang selama ini diajarkan di sekolah arsitektur, yang lebih banyak berorientasi pada standard Barat. Perbedaan ini merupakan pemicu riset yang lebih mendalam mengenai konteks desain ruang publik yang sesuai dengan iklim Indonesia, dan kemudian menjadi dasar atau rujukan teknis bagi perancangan ruang publik masyarakat Indonesia, yang lebih kontekstual, baik untuk kepentingan akademis maupun perancangan teknis.

1. Prinsip-prinsip umum bahasa visual elemen ruang publik pada arsitektur vernakular Sunda adalah bahwa ruang terpadatkan dalam obyek ruang yang dibentuk oleh elemen lansekap, tradisi berhuni di luar rumah sebelum malam hari atau sebelum ada televisi.

2. Kritik terhadap ruang publik yang terencana secara formal dan tampil sebagai obyek mandiri (ruang dan bentuk). Ruang dan bentuk semacam ini biasanya dirancang dengan tujuan agar menjadi ruang pemersatu diantara tata letak bangunan, tempat manusia berinteraksi. Namun dalam tradisi masyarakat Sunda, interaksi tidak dilakukan dengan cara khusus mendatangi ruang dan bentuk semacam ini; interaksi justru terjadi secara informal, sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari.
3. Mengusulkan prospek pemanfaatannya dalam desain di kampung kota, rumah susun, kompleks perumahan, rumah makan, dan sebagainya. Dalam panduan desain perlu dicantumkan karakter ruang yang tingkat kemungkinan keberhasilannya sebagai tempat berinteraksi orang Sunda cukup tinggi. Dari penelitian ini, ruang publik yang disukai adalah ruang yang terkait dengan kehidupan sehari-hari, bersifat informal, berskala manusiawi, memudahkan berinteraksi secara fisik maupun visual, terlindung dari terik matahari, tidak dikungkung oleh dinding, namun justru terhubung dengan alam.
4. Kebermanfaatan sebuah ruang publik bagi warga Ciptagelar, dikarenakan adanya aktivitas ritualnya saja; upacara *seren taun* dan lain-lain. Di luar ritual tersebut, maka fungsi ruang publik tidak terlihat secara jelas. Hal ini mencerminkan posisi pentingnya kehadiran ruang publik hanya untuk mewadahi kegiatan ritusnya.
5. Terdapat nilai sosial dan nilai ritual yang tercermin dari ruang-ruang publik di Ciptagelar. Nilai sosial dapat dilihat pada suasana berkumpul antar warga, baik yang dikenal maupun tidak dikenal, seperti mengobrol di *tepas imah*, *lolongkrang imah*, *buruan imah*, *sampalan*, alun-alun dan lain-lain. Nilai ritual terlihat dari prosesi ritual *seren taun*, seperti membaca mantera-mantera, cara memperlakukan padi pada saat dimasukkan ke dalam *leuit* si Jimat yang dianggap penjelmaan Dewi Sri, dan lain sebagainya.

*) **SRI RAHAJU B.U.K.** merupakan dosen tetap pada Departemen Arsitektur Sekolah Arsitektur, Perencanaan dan Pengembangan Kebijakan (SAPPK) Institut Teknologi Bandung (ITB). Pendidikan Sarjana Arsitektur, Magister Arsitektur dan Doktor Arsitekturnya diselesaikan di ITB. Disertasinya tentang Gagasan Pengaturan Tempat pada Arsitektur Kampung Naga di Tasikmalaya-Jawa Barat. Di luar jabatannya sebagai staff pengajar, juga sebagai arsitek, peneliti serta saat ini menjabat sebagai Wakil Dekan Bidang Sumber Daya SAPPK-ITB dan aktif melakukan penelitian dengan fokus pada Arsitektur Vernakular dan budaya bermukim. Sejumlah besar hasil penelitiannya berupa artikel, makalah serta bentuk-bentuk tulisan ilmiah lainnya, dimuat di surat kabar, majalah dan jurnal arsitektur di beberapa Perguruan Tinggi.

***) **NURYANTO** adalah dosen tetap pada Jurusan Arsitektur FPTK Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Menyelesaikan studi Sarjana (S1) pada Program Studi Teknik Arsitektur FPTK UPI tahun 2002. Pendidikan Magister Arsitekturnya (S2) diselesaikan di ITB pada Jurusan/Program Studi Teknik Arsitektur konsentrasi Sejarah Teori dan Kritik Arsitektur SAPPK Sekolah Pasca Sarjana Institut Teknologi Bandung (ITB) tahun 2006. Sejak mahasiswa tingkat III telah aktif menjadi asisten dosen luar biasa pada Jurusan Arsitektur FPTK UPI. Di luar aktifitas mengajar, penulis juga aktif menulis artikel serta melakukan berbagai kegiatan penelitian dengan konsentrasi Arsitektur Vernakular Sunda yang dipublikasikan melalui media cetak/jurnal arsitektur di dalam dan luar kampus. Saat ini menjadi Koordinator Matakuliah Arsitektur Vernakular KBK-STA pada Jurusan Arsitektur FPTK UPI. Anggota peneliti muda pada KK-STK Jurusan Arsitektur-SAPPK-Institut Teknologi Bandung (ITB) konsentrasi Arsitektur Vernakular Sunda, dan anggota Komunitas Arsitektur Vernakular (KAV) Universitas Parahyangan (UNPAR). Arsitek pada Biro WASTUCITRA STUDIO.

DAFTAR PUSTAKA

- Collier, J., Jr. & Malcolm Collier, 1987, *Visual Anthropology, Photography as a research Method*, University of New Mexico Press, Albuquerque.
- Heni Fajria Raf'ati, Toto Sucipto, (2002), *Kampung Adat & Rumah Adat di Jawa Barat*, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Propinsi Jawa Barat.
- Lang, John, (1987), *Creating Architectural Theory*, Van Nostrand Reinhold Co. New York.
- Nn, (1981), *Materi Dasar Pendidikan Program Akta Mengajar V, Buku IB, Metodologi Penelitian*, Departemen P dan K, Ditjen Dikti, Proyek Pengembangan Institusi Pendidikan Tinggi, Jakarta.
- Nessbit, Kate (1996), *Theorizing A New Agenda for Architecture --An Anthology of Architectural Theory*, Princeton Architecture Press, New York.
- Nuryanto, (2004), *Perubahan Bentuk Atap Rumah Tinggal dari Kampung Kasepuhan Ciptarasa ke Ciptagelar-Kab. Sukabumi Selatan, Jawa Barat*. Laporan Makalah Tugas Perancangan Riset III Program Magister Teknik Arsitektur, Program Pasca Sarjana-Institut Teknologi Bandung (ITB).
- Nuryanto, (2006), *Kontinuitas dan Perubahan Pola Kampung dan Rumah Tinggal dari Kasepuhan Ciptarasa ke Ciptagelar-Kab. Sukabumi Selatan Jawa Barat*. Tesis Magister Teknik Arsitektur, Program Pasca Sarjana-Institut Teknologi Bandung (ITB).
- Spradley, James P., 1980, *Participant Observation*, Holt, Reinhart & Winston, New York.
- Seamon, David; **Phenomenology, Place, Environment, and Architecture - A Review of the Literature**; http://www.arch.ksu.edu/seamon/articles/2000_phenomenology_review.htm
- Sri Rahaju B.U.K., (2001), *Penataan Kampung dan Rumah di Pedesaan yang Bersumber dari Tradisi Bermukim Orang Sunda*, Makalah Konferensi Internasional Budaya Sunda I, dengan tema: "Pewarisan Budaya Sunda di tengah Arus Globalisasi", Yayasan Rancage Bandung.
- Sri Rahaju B.U.K., (2004), *Gagasan Pengaturan Tempat pada Komunitas Kampung Naga Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat*, Disertasi, Program Pasca Sarjana ITB.
- Sri Rahaju B.U.K. & Indah Widiastuti (2005), *Perilaku Bermukim Komunitas Kampung Kota pada Ruang Antar Bangunan*, Penelitian KK-STK, LPPM, ITB
- Sri Rahaju B.U.K. & Indah Widiastuti (2006), *Real Traditions Marginalized by Hyper-Traditions – Life Between Buildings in Kampung Kota* (Urban Kampung), Makalah untuk tenth IASTEN Conference, Hyper Traditions, Bangkok Thailand.
- Walker, JA & Chaplin, Sarah (1998), *Visual Culture Studies*, Manchester University Press, New York.
- William Hollingsworth Whyte (1980), *the Social Life of Small Urban Spaces*, Washington DC, Conservation Foundation.