

BAB II

KAJIAN TEORI

Bab 2 merupakan pembahasan mengenai teori yang digunakan dalam penelitian ini. Penulis menggunakan konsep yang dikemukakan oleh Edward Soja mengenai *Space and Place*. *Space and Place* merupakan konsep yang berfokus pada fungsi dan manfaat ruang yang penulis gunakan untuk menganalisis *Kodomo Shokudou*, sebagai ruang fasilitas umum, dengan kata lain fasilitas umum ini dimaknai sebagai ruang kebersamaan bagi masyarakat yang ada di tiga wilayah Osaka, yaitu Nishinari, Izumisano, dan Suminoe.

Konsep *Space and Place* ini juga dekat kaitannya dengan budaya. Suprijanto (2002:11) berpendapat bahwa konsep ruang dalam konteks budaya banyak yang dipengaruhi oleh kepercayaan terdahulu dan sering dihubungkan dengan tempat atau *place*. Hal ini menjadi alasan bagi penulis menggunakan konsep berikut karena *Kodomo Shokudou* menjadi ruang fasilitas umum yang dimaknai bagi masyarakat sebagai ruang kebersamaan.

2.1 Konsep *Space and Place*

Menurut Soja (1996:49), konsep *Space and Place* merupakan sebuah konsep yang biasa digunakan untuk meneliti fungsi dari suatu ruang bagi seorang individu maupun kelompok masyarakat. Sebagai contoh sebuah tanah

kosong yang diibaratkan sebagai *Space* dijadikan sebagai sebuah tempat yang di dalamnya berisi objek-objek tertentu yang diibaratkan sebagai *Place*. Tanah yang semula kosong menjadi sebuah tempat yang dapat dikunjungi banyak orang untuk saling berinteraksi satu sama lain.

Space atau ruang merupakan suatu ruang tak terbatas yang tidak memiliki acuan seperti waktu maupun di mana letaknya, sedangkan *place* atau tempat merupakan suatu tempat yang memiliki batasan dan acuan yang jelas mengenai waktu dan letaknya. *Space* (ruang) dapat digambarkan sebagai lokasi yang tidak memiliki hubungan sosial bagi manusia. Tidak ada nilai yang ditambahkan ke ruang ini.

Menurut Yi Fu Tuan (1977:164-165) *Space* adalah ruang terbuka, tidak mengundang atau mendorong orang untuk mengisi ruang dengan menjadi kreatif. Tidak ada makna yang dijelaskan pada *space*. Sebaliknya, *Place* (tempat) lebih dari sekedar lokasi dan dapat digambarkan sebagai tempat yang diciptakan oleh pengalaman manusia, bisa berupa kota, lingkungan, wilayah, atau bahkan ruang kelas dan lain-lain. Sebenarnya, *Place* itu berasal dari *Space* yang diisi dengan makna dan tujuan oleh pengalaman manusia di ruang khusus. *Place* atau tempat adalah pusat di mana orang dapat memenuhi kebutuhan biologis di sana seperti makanan, air, dan lain sebagainya (Tuan, 1977:4).

2.1.1 *Third Space*

Soja (1996:49) membagi *Space* dan *Place* menjadi 3 bagian, yaitu *first space/place* sebagai ruang nyata, ruang fisik yang menjadi tempat bagi individu maupun kelompok masyarakat dalam memberlangsungkan aktivitas sehari-hari, seperti bangun tidur, mandi, hingga memasak. Penulis dapat menyimpulkan bahwa *First space* dapat diibaratkan seperti rumah atau lingkungan keluarga. Kemudian, *Second space/place* sebagai ruang imajinasi yang menjadi tempat bagi individu maupun kelompok masyarakat di mana mereka dapat meluapkan emosi, mengeluarkan pendapat, gagasan, ide, pikiran, dan perasaan. Penulis juga dapat menyimpulkan bahwa *Second space* dapat diibaratkan seperti sekolah dan atau tempat orang bekerja. Lalu, *Third space/place* adalah gabungan dari *first space* dan *second space* yang di mana seorang individu maupun kelompok masyarakat dapat beraktifitas sambil mengeluarkan ide-ide, pikiran-pikiran, kreatifitas, dan gagasan-gagasan mereka kepada satu sama lain. Berdasarkan pengertiannya, penulis dapat menyimpulkan bahwa *Third space* dapat diibaratkan sebagai tempat singgah, di mana seorang individu maupun kelompok masyarakat dapat melepas penat setelah pulang sekolah atau bekerja dengan berinteraksi dan beraktifitas yang biasanya tidak dapat dilakukan ketika masih berada di rumah maupun sekolah dan atau tempat kerja. Sebagai contohnya adalah kafe, tempat hiburan, pusat belanja, atau seperti *Kodomo Shokudou*.

Ruang ketiga atau *third space* adalah ruang atau tempat untuk berkumpul dan beraktifitas bagi seorang individu maupun kelompok masyarakat selain rumah (*first space*) dan sekolah maupun tempat bekerja (*second space*) (Living Reviews, 2009). Soja merumuskan *third space* sebagai ketidak terbatasan yang berbeda dari rumah (*first space*) atau pekerjaan/sekolah (*second space*). *Third space* dapat juga diartikan sebagai tempat untuk bersinggah setelah selesai melakukan berbagai macam aktifitas dan kegiatan di rumah dan sekolah maupun tempat kerja, seperti pusat perbelanjaan, arena olahraga, museum, restoran/kantin umum, maupun tempat-tempat di mana manusia dapat dengan bebas menjadi diri sendiri, berinteraksi atau menjalin hubungan yang baik dengan orang lain.

Dalam artikel yang ditulis oleh Ghoustanjiwani, (2018:88), Lefebvre mendefinisikan *third space* sebagai ruang representasi dan dapat dilihat sebagai “ruang hidup”. Beliau juga mengatakan *third space* adalah ruang yang telah diberi makna. Kemudian, Soja mengadaptasi konsep ini dari teori yang dikemukakan oleh Lefebvre dan dikembangkannya sebagai ruang yang tercipta oleh “*being*” atau makhluk, yaitu ruang terbentuk karena adanya individu maupun kelompok masyarakat. Ghoustanjiwani juga mengatakan tidak hanya Lefebvre, Soja juga merumuskan konsep *third space* yang didasarkan oleh seorang filsuf yang bernama Michel Foucault. Menurutnya, *third space* diibaratkan seperti sebuah cermin, perpaduan antara yang nyata dan tidak nyata.

Cermin adalah yang nyata, terbuat dari kaca yang akhirnya digunakan oleh manusia untuk bercermin, sedangkan pantulan manusia pada cermin adalah yang tidak nyata, karena pantulan pada cermin hanyalah sebuah bayangan yang tidak dapat dijangkau oleh manusia itu sendiri.

Sudradjat (2018:2) mengatakan pada artikelnya bahwa menurut Foucault manusia bisa menyadari, memahami, dan mengerti dirinya sendiri dengan melihat pantulan bayangan dirinya sendiri pada cermin. Foucault menyebut hal ini sebagai Heteropia, gabungan antara yang nyata dan tidak nyata. Penulis menyimpulkan prespektif Foucault ini adalah perandaian dari *first space* (yang nyata) dan *second space* (yang tidak nyata).

Ghoustonjiwani (2018:89) berpendapat, terdapat dua sifat ruang pada *third space*, yaitu formal dan informal. Sifat formal yang dapat diibaratkan sebagai aktifitas yang dilakukan oleh golongan dengan ekonomi yang kuat, seperti golongan pemerintahan, pegunjung atau pembeli, dan konsumen. Sementara itu, sifat informal diibaratkan sebagai aktifitas yang dilakukan oleh golongan ekonomi yang bersifat mencari keuntungan dari segi ekonomi, seperti penjual. Sebagai contoh dari pernyataan Ghoustonjiwani, yaitu restoran dan pusat perbelanjaan yang di mana kedua sifat tersebut terjadi secara bersamaan. Sang pengunjung atau pembeli yang bersifat formal berkunjung untuk membeli atau mengkonsumsi produk yang dijual oleh sang penjual yang bersifat informal.

Soja (1996:29) mengembangkan teori *third space* ini di mana berbagai macam sifat, karakter, bentuk, suasana, dan sebagainya ada di dalam satu ruang. Dalam bukunya “*Thirdspace, journeys to Los Angeles and other Real and Imagined places.*”, ruang ketiga adalah cara pandang, interpretasi, dan tindakan yang sangat berbeda untuk mengubah ruang lingkup kehidupan manusia. Itu berarti, *third space* diciptakan untuk manusia agar mudah dalam bersosialisasi, saling mengenal, saling mengerti, dan berinteraksi dengan orang-orang yang memiliki karakter dan sifat yang berbeda-beda *Third space* sebagai penyatu antar manusia yang berbeda-beda dengan memberi suasana berbeda pula dari *first space* (rumah) dan *second space* (sekolah atau tempat kerja).

Third space menjadi wadah bagi manusia dalam berekspresi, merasakan keberadaan dirinya, dan mencari jati diri. Ini juga dapat membuktikan apakah seseorang maupun sekelompok itu merasa nyaman berada di tempat itu dan dapat menjadi dirinya sendiri.

2.2 Kodomo Shokudou Sebagai Ruang Ketiga

Kodomo Shokudou adalah sebuah kantin umum yang dikhususkan untuk anak-anak yang tidak menerima gizi yang cukup dengan menjual makanan-makanan bernutrisi baik dan memiliki harga yang murah hingga gratis. *Kodomo Shokudou* dikelola oleh sukarelawan dari sesuai lingkungannya.

Menurut Borgen Project (2021), sebuah situs daring yang memuat berita-berita tentang Jepang, *Kodomo Shokudo* adalah rangkaian program yang memberikan wadah untuk anak-anak ini makan sembari mereka berinteraksi satu sama lain dan bersosialisasi. Sementara menurut Martin (2018), *Kodomo Shokudou* merupakan restoran darurat untuk anak-anak kurang mampu yang akhirnya berkembang menjadi gerakan akar rumput nasional untuk mengatasi pertumbuhan kemiskinan di Jepang.

Martin (2018) juga mengatakan *Kodomo Shokudou* didirikan oleh seorang wanita yang berprofesi sebagai guru, Kondo Hiroko, yang pada saat itu berumur 58 tahun mendirikan sebuah rumah makan untuk anak-anak di jalan belakang perumahannya, tepatnya di wilayah Ota, Tokyo dengan harga yang relatif murah hingga gratis. JapanTimes juga menjelaskan ide beliau dalam mendirikan rumah makan tersebut berawal dari seorang wakil kepala sekolah dari Sekolah Dasar setempat yang sedang mampir ke toko kelontong milik Kondo untuk membeli sayuran. Guru itu menjelaskan bahwa ada salah satu muridnya tidak dapat mengonsumsi makanan dengan baik. Ibu dari murid itu terserang gangguan jiwa dan tidak bisa memasak, sehingga murid itu hanya bisa makan siang di sekolah dengan sebuah pisang. Kondo Hiroko mengatakan pada saat diwawancarai oleh JapanTimes (2018) bahwa beliau tidak habis pikir bagaimana ada peristiwa seperti itu di Jepang yang di mana banyak makanan yang mudah ditemukan. Kafetaria tersebut biasa dikenal dengan *Kodomo*

Shokudou (kantin anak-anak). Pengunjung yang datang pun tidak hanya anak-anak, melainkan banyak juga remaja, orang dewasa, sampai lansia yang datang berkunjung ke *Kodomo Shokudou* untuk makan dan melakukan kegiatan lain. Kegiatan di dalam *Kodomo Shokudou* pun tidak hanya makan saja, namun pengunjung bisa menghilangkan rasa kesepian, bersosialisasi, mengerjakan tugas sekolah bersama, bermain bersama, dan tempat untuk bertukar komunikasi.

Sejak awal dibangun di tahun 2012, *Kodomo Shokudou* mulai banyak sekali dikunjungi oleh orang-orang dari berbagai umur. Tepat di tahun 2016, 4 tahun setelah didirikannya *Kodomo Shokudou* bertambah menjadi 312 tempat di seluruh Jepang. Pada tahun 2018, jumlah *Kodomo Shokudou* meningkat 4 kali lipat menjadi 2.286 tempat di seluruh Jepang. Lalu, pada tahun 2019, *Kodomo Shokudou* berjumlah 3.178 tempat dan di tahun 2020 berjumlah 4.960 tempat di seluruh Jepang. Sampai pada akhir tahun 2021, jumlah *Kodomo Shokudou* semakin melonjak hingga menyentuh angka 6.014. Data tersebut didapat dari organisasi non-profit pendukung *Kodomo Shokudou* di Jepang, MUSUBIE Organization (2021).

Menurut Borgen Project (2021), pandemi *Covid-19* berdampak signifikan pada *Kodomo Shokudou*. Ada peningkatan 33% pada orang yang mengandalkan dapur dan layanan makanan. Lebih jauh, sebuah survei mengungkapkan bahwa setengah dari orang-orang memiliki kekhawatiran akan

terpapar virus di ruang makan ini. Akibatnya, banyak lokasi dan vendor yang mencari solusi alternatif seperti mendonasikan kotak bento. Selain itu, beberapa organisasi bekerja sama mencari solusi dengan masyarakat untuk secara bersamaan meningkatkan distribusi makanan dan membantu bisnis yang kesulitan. Pihak-pihak yang mendukung *Kodomo Shokudou*, seperti badan perlindungan anak telah berjuang untuk mendistribusikan makanan untuk waktu yang lama. Jepang mengadakan pasokan beras darurat untuk mempersiapkan diri menghadapi potensi kelaparan. Cadangan tersebut saat ini menampung satu juta ton.

Selain itu, telah membantu vendor *Kodomo Shokudo* di masa lalu. Kementerian Pertanian, Kehutanan, dan Perikanan mencontohkan, pemberian beras untuk siswa masuk kategori *food education*. Upaya kesejahteraan sangat dipisahkan darinya. Namun, permintaan bantuan makanan telah berlipat ganda dalam satu tahun terakhir. Dengan demikian, tantangan baru-baru ini menunjukkan bahwa pemerintah harus menerapkan perubahan radikal. Pemerintah bisa menuntaskan krisis kelaparan Jepang. Namun, pemerintah harus menemukan cara yang dapat menguntungkan bagi masyarakat Jepang secara ekonomi. Untungnya, ada jalan yang berpotensi untuk meningkatkan bantuan pemerintah, seperti organisasi nirlaba, contohnya rumah sakit, puskesmas, dan *Kodomo Shokudou*. Jadi secara tidak langsung, *Kodomo*

Shokudou menjadi penyelamat masyarakat Jepang dalam menuntaskan kemiskinan serta kelaparan dan gizi buruk di Jepang.

