BAB 1

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Pengalaman di ruang hiburan komersial kerap meninggalkan jejak memori dan keterikatan emosional yang bertahan hingga lintas generasi. Berdasarkan pengalaman dan kegemaran pribadi saya yang sering mengunjungi pusat permainan *arcade* modern, Timezone tidak sekadar dipahami sebagai tempat hiburan visual atau pelepasan penat biasa. Kehadiran di dalam ruang tersebut melibatkan ingatan sensoris yang khas mulai dari aroma ruang, terangnya lampu warna-warni, riuh musik dari mesin permainan, hingga dinamika interaksi para pengunjungnya. Dari kebiasaan tersebut, muncul kesadaran bahwa Timezone menyimpan dinamika sosial yang kompleks. Ruang hiburan komersial tidak pernah bersifat statis, melainkan terus mengalami pemaknaan ulang melalui praktik sosial penggunanya.

Pusat permainan hiburan keluarga, khususnya Timezone, telah menjadi bagian penting dari lanskap kebudayaan populer masyarakat perkotaan di Indonesia sejak pertama kali hadir pada dekade 1990-an. Seiring berjalannya waktu, terjadi pergeseran demografis pada penggunanya. Generasi anak-anak dan remaja yang tumbuh pada era awal kehadiran Timezone kini telah memasuki fase kehidupan dewasa dan bertransisi menjadi orang tua. Ketika mereka kembali melangkah masuk

bersama anak-anak mereka ke dalam gerai Timezone modern yang berlokasi di pusat-pusat perbelanjaan, terjadi dinamika pemaknaan ulang terhadap ruang tersebut. Tempat yang dirancang oleh pengelola untuk arena rekreasi anak berubah menjadi apa yang disebut oleh Huyssen (2003) sebagai *present past* sebuah kondisi ketika masa lalu dihadirkan kembali di tengah ruang modernitas masa kini melalui ingatan dan praktik sosial penggunanya.

Melalui pengamatan langsung saat menyalurkan hobi mengunjungi gerai Timezone, ditemukan gejala sosial yang menarik terkait kehadiran pengunjung dewasa tersebut. Observasi awal yang dilakukan pada bulan Juni 2026 di tiga gerai Timezone di Kota Bekasi (Timezone Livin' World Grand Wisata, Timezone Summarecon Mall Bekasi, dan Timezone Mega Bekasi Hypermall) menunjukkan bahwa sebagian besar pengunjung pada akhir pekan merupakan keluarga muda. Di tengah keramaian tersebut, tampak sejumlah orang tua secara spontan menceritakan dan membandingkan suasana Timezone saat ini dengan Timezone yang mereka kenal pada masa kecil mereka. Perbandingan tersebut mencakup pergeseran teknologi seperti penggunaan kartu elektronik (*Powercard*) yang menggantikan koin logam, bertambahnya variasi permainan modern, hingga perubahan tata ruang yang kini lebih terbuka dan ramah keluarga.

Dalam banyak kesempatan selama observasi, terlihat bahwa keberadaan orang tua di Timezone tidak sekadar untuk mengawasi anak-anak mereka. Kehadiran di ruang yang sama menghadirkan perasaan akrab (*place attachment*) dan memicu artikulasi memori lintas generasi. Orang

tua kerap menceritakan pengalaman bermain mereka di masa lalu kepada anak-anaknya, mengenalkan jenis permainan klasik, atau bahkan ikut mencoba permainan tertentu untuk merasakan kembali pengalaman masa kecil mereka. Interaksi sosial ini menunjukkan bahwa Timezone saat ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat hiburan komersial, melainkan sebagai ruang sosial yang mempertemukan pengalaman dari generasi yang berbeda.

Fenomena tersebut menegaskan pandangan teoretis Henri Lefebvre (1991) mengenai *Production of Space* (Produksi Ruang), bahwa ruang tidak pernah bersifat netral atau sekadar wadah fisik yang pasif. Makna sebuah ruang terus diproduksi dan direproduksi mengikuti aktivitas, ingatan, serta pengalaman sosial orang-orang yang menggunakannya. Ruang yang kini dikunjungi oleh generasi muda diisi pula oleh generasi yang lebih tua yang membawa lanskap memori masa lalu ke dalam peran sosial baru mereka sebagai orang tua. Perjumpaan antara nostalgia, pengasuhan keluarga, dan rekreasi perkotaan inilah yang menjadikan Timezone sebagai arena produksi makna yang dinamis untuk diteliti.

Di tengah kehidupan masyarakat perkotaan yang padat dan serba cepat, orang dewasa dihadapkan pada berbagai tuntutan kehidupan sehari-hari, mulai dari tanggung jawab pekerjaan hingga kebutuhan keluarga. Kondisi ini memicu kebutuhan akan ruang jeda yang mampu melepaskan mereka sejenak dari rutinitas. Kehadiran suara mesin permainan, pendar cahaya lampu, dan atmosfer ramai yang khas di Timezone menjadi stimulus sensoris yang membangkitkan nostalgia. Nostalgia dalam konteks

ini, sebagaimana dijelaskan oleh Boym (2001), tidak hanya berfungsi sebagai bentuk kerinduan pasif terhadap masa lalu, melainkan sebagai mekanisme emosional yang menghubungkan identitas diri orang tua di masa kini dengan kenangan masa kecil mereka.

Meskipun Timezone telah mengalami modernisasi fisik seperti hadirnya lintasan *mini bowling*, simulator interaktif, dan sistem digitalisasi perubahan teknologis tersebut tidak serta-merta memutuskan hubungan emosional pengunjung dewasa terhadap ruang tersebut. Sebaliknya, perbedaan antara Timezone masa lalu dan masa kini justru mempertegas jarak waktu, yang semakin memicu hadirnya memori nostalgia saat mereka berada di dalam ruang tersebut bersama anaknya.

Gejala sosial mengenai kembalinya orang dewasa ke Timezone menunjukkan bahwa makna sebuah ruang dapat berubah sesuai dengan pengalaman penggunanya. Timezone saat ini telah mengalami berbagai perubahan, mulai dari penggunaan kartu elektronik (*Powercard*) yang menggantikan koin, hingga hadirnya berbagai jenis permainan modern seperti lintasan *mini bowling*, simulator, mesin capit, dan permainan interaktif lainnya. Meskipun demikian, perubahan tersebut tidak sepenuhnya menghilangkan hubungan emosional yang dimiliki oleh para pengunjung terhadap ruang tersebut.

Hingga saat ini, kajian akademis yang membahas hubungan antara nostalgia, ruang hiburan komersial, dan interaksi intergenerasi dalam masyarakat perkotaan di Indonesia masih relatif terbatas. Kebanyakan studi mengenai ruang komersial masih berfokus pada aspek perilaku

konsumen atau strategi pemasaran semata. Oleh karena itu, penelitian yang berjudul "Ruang Nostalgia Lintas Generasi: Pemaknaan Orang Tua terhadap Timezone sebagai Ruang Bermain Masa Kecil" ini penting untuk dilakukan guna mengisi celah akademis tersebut, sekaligus memahami bagaimana orang dewasa memproduksi kembali makna ruang hiburan masa kecil mereka di tengah dinamika kehidupan perkotaan kontemporer.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini berfokus pada dua pertanyaan utama:

1. Bagaimana orang tua memaknai kembali ruang Timezone sebagai ruang nostalgia berdasarkan pengalaman masa kecil mereka di tengah perubahan ruang dan zaman?
2. Bagaimana perwujudan nostalgia tersebut diartikulasikan melalui praktik interaksi nyata antara orang tua dan anak saat beraktivitas di dalam Timezone?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis bagaimana orang tua memaknai kembali ruang Timezone sebagai ruang nostalgia berdasarkan pengalaman bermain mereka pada masa kecil.
2. Menganalisis perwujudan nostalgia terhadap ruang Timezone yang diartikulasikan melalui praktik interaksi nyata antara orang tua dan anak ketika beraktivitas di dalam ruang tersebut.

1.4 Manfaat Penelitian

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian mengenai ruang, memori, dan nostalgia dalam

masyarakat urban. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperluas penggunaan teori produksi ruang Henri Lefebvre dalam memahami bagaimana sebuah ruang hiburan komersial memperoleh makna baru melalui pengalaman para penggunanya. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang membahas hubungan antara ruang, pengalaman hidup, dan nostalgia dalam konteks budaya kontemporer.

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat bahwa suatu tempat tidak hanya memiliki fungsi yang ditentukan oleh pengelolanya, tetapi juga dapat dimaknai secara berbeda oleh orang-orang yang menggunakannya. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pelaku industri hiburan mengenai pentingnya pengalaman pengunjung dalam membangun keterikatan terhadap suatu ruang. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menunjukkan bahwa Timezone tidak hanya berfungsi sebagai tempat hiburan, tetapi juga sebagai ruang yang mampu menghadirkan kembali pengalaman dan kenangan masa lalu bagi sebagian pengunjungnya.

1.5. Kerangka Pemikiran

Penelitian ini mengkaji bagaimana ruang hiburan komersial Timezone diproduksi ulang maknanya oleh orang dewasa melalui lensa teori Produksi Ruang (*Production of Space*) dari Henri Lefebvre dan didukung oleh Konsep Nostalgia dari Svetlana Boym.

- Praktik Spasial (*Spatial Practice / Perceived Space*): Mengamati bagaimana interaksi fisik, elemen visual, suara mesin permainan, dan

penggunaan Powercard saat ini membentuk persepsi ruang Timezone modern di Bekasi.

- Representasi Ruang (*Representations of Space / Conceived Space*):
  Melihat bagaimana tata ruang Timezone dirancang oleh pengelola sebagai tempat rekreasi komersial keluarga.
- Ruang Representasional (*Representational Spaces / Lived Space*):
  Menganalisis bagaimana orang tua menghidupkan kembali memori masa kecil mereka, mengekspresikan nostalgia (*reflective/restorative nostalgia*), dan memproduksi makna baru atas ruang tersebut saat berinteraksi dengan anaknya.

  Melalui perjumpaan ketiga dimensi ruang tersebut, Timezone tidak lagi dipahami sekadar sebagai arena bermain komersial, melainkan sebagai ruang nostalgia lintas generasi yang menghubungkan memori masa lalu dengan pengalaman pengasuhan di masa kini.