

BAB III

TINJAUAN LOKASI

3.1. Premis Dunia: Kota Sebagai Sistem Hidup

World premise dalam perancangan ini berangkat dari pemahaman bahwa kota tidak dapat diperlakukan sebagai objek fisik yang stabil dan terdefinisi secara final, melainkan sebagai sistem spasial yang hidup, terbuka, dan terus berada dalam proses menjadi (*becoming*). Kota diposisikan bukan sebagai kumpulan bangunan, infrastruktur, atau zona fungsi, tetapi sebagai konfigurasi relasional yang terbentuk dari interaksi dinamis antara manusia, lingkungan, energi, informasi, dan waktu. Pendekatan ini sejalan dengan pemikiran Ludwig von Bertalanffy (1968) tentang *general systems theory*, yang menyatakan bahwa sistem hidup tidak pernah mencapai keseimbangan statis, melainkan mempertahankan eksistensinya melalui pertukaran terus-menerus dengan lingkungannya.

Dalam kerangka ini, keberadaan kota hanya mungkin jika ia dipahami sebagai *open system*, yaitu sistem yang secara struktural bergantung pada aliran (*flows*) dan bukan pada bentuk (*form*). Manuel Castells (1996) menjelaskan bahwa ruang kontemporer tidak lagi didominasi oleh *space of places*, melainkan oleh *space of flows*, dimana relasi, pergerakan, dan pertukaran informasi menjadi struktur utama pembentuk realitas spasial. Kota, dengan demikian, bukanlah entitas teritorial yang tertutup, tetapi jaringan proses yang saling berkelindan dan melampaui batas fisik yang konvensional.

Pemahaman kota sebagai sistem hidup juga mengimplikasikan bahwa ruang tidak bersifat pasif, melainkan memiliki kapasitas untuk memproduksi, memediasi, dan mentransformasi praktik sosial. Henri Lefebvre (1974) melalui konsep *production of space* menegaskan bahwa ruang bukan sekadar wadah aktivitas, tetapi merupakan produk sosial yang terus dibentuk oleh relasi kekuasaan, ekonomi, budaya, dan persepsi. Dalam konteks ini, kota tidak dapat direduksi menjadi hasil perencanaan teknokratis, karena ia selalu terbentuk melalui negosiasi antara struktur yang dirancang dan praktik hidup yang tidak sepenuhnya dapat diprediksi.

Lebih jauh, kota sebagai sistem hidup juga dapat dipahami melalui analogi metabolik. Wolman (1965) memperkenalkan konsep *urban metabolism* untuk menjelaskan kota sebagai sistem yang menyerap input berupa energi, material, manusia, dan informasi, lalu memprosesnya melalui aktivitas, dan menghasilkan output berupa produk, limbah, serta transformasi sosial-ekologis. Analogi ini menunjukkan bahwa kota memiliki logika internal yang menyerupai organisme, di mana keberlangsungan hidupnya bergantung pada kontinuitas aliran dan bukan pada kestabilan bentuk.

Dengan demikian, world yang dibangun dalam perancangan ini tidak berangkat dari asumsi dunia yang stabil, homogen, atau sepenuhnya terkontrol, melainkan dari dunia yang bersifat dinamis, adaptif, dan penuh ketegangan internal. Kota diposisikan sebagai medan relasi yang selalu berubah, di mana ruang tidak pernah final, tetapi terus dinegosiasikan melalui interaksi antara aktor, lingkungan, teknologi, dan waktu. Premis ini secara langsung menuntut cara baca baru terhadap ruang, bukan sebagai objek desain semata, tetapi sebagai sistem eksistensial yang memiliki logika hidupnya sendiri.

Berdasarkan *world premise* tersebut, maka untuk memahami bagaimana dunia ini beroperasi, diperlukan kerangka ontologis yang mampu memetakan jenis-jenis relasi fundamental yang menyusun realitas kota. Oleh karena itu, tahap berikutnya akan menguraikan *foundational fields of existence*, yaitu medan-medan ontologis yang menjadi struktur dasar dari sistem hidup kota, meliputi medan energi, informasi, ekologi, dan temporalitas.

3.2. Esensi Dasar Status Keberadaan Kota

Berdasarkan world premise yang memposisikan kota sebagai sistem spasial yang hidup dan terbuka, maka realitas dunia dalam perancangan ini dipahami sebagai konfigurasi dari berbagai medan ontologis yang saling berinteraksi. Kota tidak berdiri di atas satu lapisan realitas tunggal, melainkan muncul dari pertemuan berbagai medan relasional yang bekerja secara simultan dalam ruang dan waktu.

Pendekatan ini sejalan dengan pemikiran Deleuze (1994) yang memandang realitas sebagai medan intensitas, dimana entitas selalu berada

dalam proses menjadi (*becoming*), serta Ingold (2011) yang melihat lingkungan sebagai *meshwork* relasi antara pergerakan, praktik, dan persepsi. Dalam kerangka ini, kota tidak dapat direduksi menjadi kumpulan objek fisik, tetapi harus dipahami sebagai sistem relasional yang memproduksi pengalaman spasial.

Atas dasar tersebut, perancangan ini mengidentifikasi empat medan ontologis utama yang membentuk eksistensi kota, yaitu medan energi, medan informasi, medan ekologis, dan medan temporal. Keempat medan ini tidak bersifat hierarkis atau terpisah, melainkan saling menembus dan secara kolektif menentukan bagaimana ruang diproduksi, dialami, dan ditransformasikan

3.2.1. Lapisan Energi: Aliran, Intensitas, dan Metabolisme Urban

Medan energi dipahami sebagai aliran intensitas yang memungkinkan aktivitas hidup berlangsung dalam kota. Energi tidak hanya merujuk pada sumber teknis, tetapi mencakup seluruh bentuk aliran yang menggerakkan sistem kota, termasuk pergerakan manusia, distribusi material, dan dinamika sosial-ekonomi.

Pemahaman ini sejalan dengan konsep *dissipative structures* dari Prigogine (1997), yang menyatakan bahwa sistem hidup bertahan melalui kondisi jauh dari keseimbangan, di mana energi terus mengalir dan didisipasikan. Dalam konteks urban, Wolman (1965) menjelaskan kota sebagai sistem metabolik yang menyerap input energi dan material, memprosesnya melalui aktivitas, dan menghasilkan output berupa transformasi sosial dan ekologis.

Dengan demikian, ruang kota tidak muncul dari bentuk fisik semata, melainkan dari distribusi intensitas energi. Ruang terbentuk di titik-titik konsentrasi aliran, sementara ruang kehilangan makna ketika aliran tersebut melemah

3.2.2. Lapisan Informasi: Pengetahuan, Persepsi, dan Kognisi Ruang

Medan informasi dipahami sebagai sistem produksi dan distribusi pengetahuan yang membentuk cara manusia memahami, menavigasi, dan memberi makna pada ruang kota. Informasi tidak hanya berupa data digital, tetapi mencakup ingatan kolektif, simbol, narasi, dan pengalaman spasial.

Castells (1996) menyatakan bahwa kota kontemporer dibentuk oleh *space of flows*, dimana informasi menjadi struktur utama pembentuk relasi sosial dan spasial. Sementara itu, Lynch (1960) menunjukkan bahwa persepsi kognitif terhadap kota membentuk *mental image* yang menentukan bagaimana ruang dibaca dan digunakan.

Dalam kerangka ini, ruang kota tidak bersifat netral, tetapi selalu dimediasi oleh sistem informasi yang membentuk orientasi, identitas, dan pola pergerakan manusia di dalamnya.

3.2.3. Bidang Ekologi: Lanskap, Materialitas, dan Agen Lingkungan

Medan ekologis dipahami sebagai relasi antara ruang kota dan sistem lingkungan yang lebih luas, termasuk lanskap, material, iklim, dan proses alam. Ekologi tidak diposisikan sebagai latar pasif, tetapi sebagai agen aktif yang turut membentuk struktur spasial kota.

Pendekatan ini sejalan dengan pemikiran Latour (2005) tentang *actor-network theory*, yang menempatkan elemen non-manusia sebagai aktor dalam jaringan relasi. Dalam konteks ini, tanah, air, vegetasi, dan material bukan sekadar objek desain, tetapi bagian dari sistem yang memiliki daya agensi dalam membentuk ruang.

Dengan demikian, ruang kota selalu merupakan hasil negosiasi antara aktivitas manusia dan kondisi ekologis yang menyertainya.

3.2.4. Bidang Waktu: Ritme, Siklus, dan Perkembangan Kota

Medan temporal dipahami sebagai dimensi waktu yang membentuk ritme dan siklus kehidupan kota. Kota tidak eksis dalam waktu yang homogen, melainkan dalam lapisan temporal yang beragam, mulai dari ritme harian, musiman, hingga perubahan historis.

Lefebvre (2004) melalui konsep *rhythmanalysis* menjelaskan bahwa ruang selalu diproduksi melalui interaksi berbagai ritme waktu. Dalam konteks ini, kota bukanlah entitas yang stabil, tetapi selalu berada dalam proses menjadi (*becoming*), dimana ruang terus berubah mengikuti dinamika temporal.

Dengan memposisikan waktu sebagai medan ontologis, ruang kota dipahami bukan sebagai bentuk tetap, tetapi sebagai proses yang terus bergerak dan bertransformasi. Ini menegaskan bahwa dunia dalam perancangan ini bersifat evolutif, bukan final.

3.3. Kondisi Posibilitas Ruang Kota

Berdasarkan pemahaman bahwa kota dalam perancangan ini merupakan sistem hidup yang tersusun dari medan energi, informasi, ekologi, dan temporalitas, maka keberadaan dunia ini tidak dapat dilepaskan dari kondisi-kondisi spasial tertentu yang memungkinkan medan-medan tersebut beroperasi secara nyata. Dengan kata lain, dunia tidak dapat muncul di sembarang lokasi atau konteks, melainkan membutuhkan konfigurasi kondisi yang secara ontologis memungkinkan sistem hidup kota untuk terbentuk.

Pendekatan ini sejalan dengan pemikiran Martin Heidegger (1962) yang memandang eksistensi bukan sebagai keberadaan abstrak, tetapi sebagai *being-in-the-world*, yaitu keberadaan yang selalu terikat pada kondisi konkret tempat ia berlangsung. Dalam kerangka ini, ruang bukan sekadar latar pasif, melainkan kondisi fundamental yang memungkinkan dunia untuk ada. Oleh karena itu, site dalam perancangan ini tidak dipahami sebagai koordinat geografis spesifik, melainkan sebagai konfigurasi relasional yang memungkinkan medan-medan ontologis kota untuk beroperasi secara simultan.

Dengan demikian, perancangan ini tidak menetapkan kriteria site berdasarkan tipologi kota tertentu, melainkan merumuskan *conditions of spatial possibility*, yaitu kondisi-kondisi dasar yang harus terpenuhi agar dunia ini dapat muncul sebagai sistem spasial yang hidup. Kondisi-kondisi ini tidak bersifat teknis atau administratif, tetapi bersifat struktural, karena berkaitan langsung dengan bagaimana aktivitas, lanskap, informasi, dan waktu dapat termanifestasi dalam ruang.

3.3.1. Kondisi Kebutuhan Aktivitas

Kondisi pertama bagi munculnya dunia ini adalah keberadaan kepadatan aktivitas yang cukup untuk membentuk dinamika hidup dalam ruang. Kota hanya mungkin eksis di tempat di mana terdapat praktik sosial yang berlapis, berulang, dan saling berinteraksi,

sehingga ruang tidak sekadar menjadi wadah, tetapi medan produksi kehidupan.

Jane Jacobs (1961) menegaskan bahwa vitalitas kota tidak berasal dari keteraturan fungsi, melainkan dari intensitas dan keberagaman aktivitas sehari-hari yang saling bertumpang tindih. Dalam konteks ini, ruang kota yang hidup bukan ditandai oleh kejelasan zonasi, tetapi oleh kepadatan praktik yang memungkinkan pertemuan, konflik, dan negosiasi sosial.

Dengan demikian, dunia dalam perancangan ini mensyaratkan konteks yang tidak steril, tidak mono-fungsi, dan tidak terisolasi, melainkan ruang dengan tingkat aktivitas yang cukup tinggi sehingga medan energi dapat terdistribusi dan dipertukarkan secara nyata.

3.3.2. Kondisi Kebutuhan Lanskap

Kondisi kedua adalah keberadaan lanskap yang aktif, yaitu lingkungan fisik yang tidak bersifat netral atau sepenuhnya buatan, tetapi memiliki karakter ekologis yang ikut mempengaruhi struktur ruang. Dunia ini tidak mungkin muncul pada ruang yang sepenuhnya *tabula rasa*, karena sistem hidup membutuhkan resistensi material dan kondisi alam sebagai bagian dari proses pembentukan ruang.

Ingold (2011) menegaskan bahwa manusia tidak membangun ruang di atas lanskap, tetapi selalu hidup di dalamnya sebagai bagian dari sistem ekologis yang lebih luas. Sementara itu, Corner (1999) melalui konsep *landscape urbanism* menunjukkan bahwa lanskap bukan sekadar latar visual, tetapi infrastruktur aktif yang membentuk pola pergerakan, aktivitas, dan organisasi ruang kota.

Dengan demikian, dunia dalam perancangan ini mensyaratkan lanskap yang memiliki topografi, air, vegetasi, atau kondisi iklim yang nyata, sehingga ruang terbentuk melalui dialog antara aktivitas manusia dan struktur ekologis.

3.3.3. Kondisi Kebutuhan Informasi

Kondisi ketiga adalah keberadaan sistem informasi yang memungkinkan produksi makna, orientasi, dan pengetahuan spasial.

Kota hanya dapat hidup jika ruangnya dapat dibaca, dipahami, dan dinegosiasikan oleh para aktor di dalamnya.

Castells (1996) menyatakan bahwa masyarakat kontemporer dibentuk oleh *space of flows*, dimana informasi menjadi struktur utama pembentuk relasi sosial. Dalam konteks spasial, Lynch (1960) menunjukkan bahwa keterbacaan kota (*legibility*) merupakan syarat dasar agar manusia dapat membentuk hubungan kognitif dengan lingkungannya.

Dengan demikian, dunia dalam perancangan ini mensyaratkan konteks di mana informasi tidak tertutup, tidak homogen, dan tidak sepenuhnya terkontrol, melainkan ruang dengan sistem tanda, narasi, dan memori kolektif yang memungkinkan produksi pengetahuan spasial secara terus-menerus.

3.3.4. Kondisi Kebutuhan Waktu

Kondisi keempat adalah keberadaan ritme waktu yang dapat dialami dan dibaca dalam ruang. Kota tidak dapat eksis dalam waktu yang homogen dan datar, melainkan membutuhkan siklus, perubahan intensitas, dan perbedaan temporal yang membentuk pengalaman hidup.

Lefebvre (2004) melalui *rhythmanalysis* menjelaskan bahwa ruang selalu diproduksi melalui interaksi berbagai ritme waktu, mulai dari ritme biologis, sosial, hingga historis. Dalam kerangka ini, kota bukan entitas statis, tetapi proses yang terus berubah mengikuti lapisan temporal yang berbeda.

Dengan demikian, dunia dalam perancangan ini mensyaratkan konteks yang memiliki dinamika waktu nyata, seperti perbedaan siang-malam, siklus mingguan, musiman, maupun transformasi jangka panjang, sehingga ruang dapat dipahami sebagai proses, bukan sebagai bentuk final.

3.4. Kondisi Batas-Batas Dunia

Meskipun dunia dalam perancangan ini diposisikan sebagai sistem terbuka dan adaptif, keberadaannya tetap dibatasi oleh kondisi-kondisi ontologis tertentu yang menentukan apa yang termasuk dan tidak termasuk dalam dunia tersebut. Boundary conditions dalam konteks ini tidak

dipahami sebagai batas fisik atau teritorial, melainkan sebagai batas konseptual yang menjaga koherensi internal dari world yang dibangun. Dengan kata lain, batas ini berfungsi untuk mendefinisikan *apa yang mungkin* sekaligus *apa yang tidak relevan* bagi eksistensi dunia ini.

Pendekatan ini sejalan dengan pemikiran Niklas Luhmann (1995) mengenai sistem sosial, yang menyatakan bahwa setiap sistem hanya dapat beroperasi dengan cara membedakan dirinya dari lingkungannya. Sistem tidak mungkin eksis tanpa batas, karena justru melalui batas itulah sistem dapat mempertahankan identitas dan logika internalnya. Dalam kerangka ini, kota sebagai sistem hidup tidak didefinisikan oleh keterbukaannya semata, tetapi juga oleh mekanisme eksklusi terhadap kondisi-kondisi yang tidak sesuai dengan struktur ontologisnya.

Dalam perancangan ini, boundary conditions berfungsi untuk menegaskan bahwa dunia yang dibangun tidak kompatibel dengan konteks spasial yang sepenuhnya steril, terisolasi, atau dikendalikan secara total. Kota yang sepenuhnya berbasis zonasi kaku, mono-fungsi, dan tertutup terhadap dinamika sosial tidak termasuk dalam kemungkinan dunia ini, karena meniadakan medan energi, informasi, dan temporalitas yang menjadi basis sistem hidup. Ruang yang terlalu terstandarisasi dan terprediksi menghilangkan ketegangan internal yang justru diperlukan bagi proses becoming.

Selain itu, dunia ini juga tidak dapat muncul dalam konteks yang sepenuhnya artifisial dan terlepas dari struktur ekologis. Lingkungan yang sepenuhnya direkayasa tanpa keterkaitan dengan lanskap, iklim, atau materialitas lokal meniadakan agensi ekologis yang menjadi salah satu medan ontologis utama. Dalam perspektif ini, kota yang berdiri di atas tabula rasa absolut atau ruang simulatif murni tidak memenuhi boundary conditions dari world ini.

Lebih jauh, boundary conditions juga menolak pemahaman kota sebagai sistem yang sepenuhnya terkontrol secara teknokratis melalui data, algoritma, atau model perencanaan deterministik. Sejalan dengan kritik Morozov (2013) terhadap *technological solutionism*, dunia dalam perancangan ini tidak mengakui kota sebagai mesin yang dapat dioptimalkan secara total, karena pendekatan tersebut menghilangkan

ketidakpastian, ambiguitas, dan kontingensi yang justru menjadi karakter utama sistem hidup.

Dengan demikian, boundary conditions dalam perancangan ini berfungsi sebagai mekanisme pembatas yang menjaga agar dunia tetap berada dalam kerangka kota sebagai sistem hidup, relasional, dan evolutif. Batas-batas ini bukan untuk menutup kemungkinan, melainkan untuk memastikan bahwa setiap kemungkinan spasial yang muncul tetap konsisten dengan logika ontologis dunia yang telah ditetapkan sebelumnya

3.5. Logika Ruang dalam Perkembangan Kota

Berdasarkan world premise, medan ontologis, serta kondisi dan batas eksistensi yang telah dirumuskan, maka ruang dalam perancangan ini tidak dipahami sebagai entitas yang dirancang secara top-down, melainkan sebagai fenomena yang *muncul (emerge)* dari relasi dinamis antara berbagai medan dan kondisi tersebut. Dengan kata lain, ruang tidak dianggap sebagai produk akhir dari proses perancangan, tetapi sebagai hasil sementara dari interaksi antara energi, informasi, ekologi, temporalitas, serta praktik sosial yang berlangsung di dalamnya.

Pendekatan ini sejalan dengan pemikiran DeLanda (2006) mengenai *emergent systems*, yang menyatakan bahwa struktur kompleks tidak dapat direduksi menjadi niat perancang tunggal, tetapi muncul dari interaksi banyak komponen yang bekerja secara non-linear. Dalam kerangka ini, kota tidak dapat dipahami sebagai bentuk yang direncanakan secara total, melainkan sebagai sistem spasial yang terus terbentuk melalui proses adaptasi, negosiasi, dan transformasi.

Lebih jauh, Christopher Alexander (1977) melalui konsep *pattern language* menunjukkan bahwa ruang yang hidup tidak muncul dari komposisi formal semata, tetapi dari pola-pola relasional yang berulang dalam praktik kehidupan sehari-hari. Pola tersebut bukanlah aturan kaku, melainkan struktur terbuka yang memungkinkan berbagai kemungkinan konfigurasi ruang. Dengan demikian, logika spasial dalam perancangan ini tidak berbasis pada tipologi bentuk, melainkan pada relasi antar aktivitas, pergerakan, dan kondisi lingkungan.

Dalam konteks ini, spatial logic of emergence dipahami sebagai logika di mana ruang terbentuk melalui konsentrasi dan interaksi medan energi,

informasi, ekologi, dan waktu. Ruang muncul di titik-titik pertemuan intensitas, dimana aliran aktivitas saling bertumpang tindih, sistem informasi diproduksi dan dipertukarkan, kondisi ekologis mempengaruhi pola hidup, serta ritme waktu membentuk siklus penggunaan ruang. Ruang tidak lagi dilihat sebagai wadah pasif, tetapi sebagai efek dari proses relasional yang terus berlangsung.

Pendekatan ini juga menempatkan perancang bukan sebagai pencipta bentuk final, melainkan sebagai pengatur kondisi yang memungkinkan proses emergensi terjadi. Sejalan dengan pemikiran Hillier (1996) dalam *space syntax*, struktur ruang tidak ditentukan oleh geometri semata, tetapi oleh konfigurasi relasional yang membentuk pola pergerakan dan interaksi sosial. Dengan demikian, perancangan dalam perancangan ini berfokus pada penciptaan sistem relasi, bukan komposisi objek.

Dengan memposisikan ruang sebagai fenomena emergen, dunia dalam perancangan ini secara inheren bersifat terbuka terhadap perubahan, ketidakpastian, dan evolusi. Ruang tidak pernah selesai, melainkan selalu berada dalam proses menjadi, mengikuti dinamika medan dan kondisi yang menyusunnya. Spatial logic of emergence ini menjadi jembatan langsung menuju prinsip evolusi dunia, di mana perubahan tidak dipahami sebagai gangguan, tetapi sebagai kondisi fundamental dari eksistensi ruang itu sendiri.

3.6. Prinsip-Prinsip Evolusi Dunia

Dunia dalam perancangan ini tidak dipahami sebagai sistem yang mencapai kondisi final atau stabil, melainkan sebagai sistem yang secara inheren berada dalam proses perubahan dan transformasi. Kota, sebagai sistem spasial yang hidup, tidak pernah berhenti pada satu bentuk tertentu, tetapi terus berevolusi melalui interaksi antara medan energi, informasi, ekologi, dan temporalitas yang menyusunnya. Dengan demikian, perubahan tidak diposisikan sebagai anomali atau gangguan, melainkan sebagai kondisi fundamental dari eksistensi dunia itu sendiri.

Pendekatan ini sejalan dengan pemikiran Darwin (1859) mengenai evolusi sebagai proses adaptasi berkelanjutan terhadap lingkungan. Meskipun konteks biologis, prinsip dasar evolusi—yaitu variasi, seleksi, dan adaptasi—dapat dibaca secara analog dalam sistem sosial dan spasial. Kota

berevolusi bukan karena direncanakan menuju bentuk ideal, tetapi karena terus menyesuaikan diri terhadap perubahan kondisi energi, teknologi, sosial, dan ekologis.

Dalam ranah teori sistem, Meadows (2008) menegaskan bahwa sistem kompleks tidak dapat dikendalikan secara linear, karena selalu menghasilkan konsekuensi tak terduga dari interaksi internalnya. Oleh karena itu, dunia dalam perancangan ini tidak dirancang untuk mencapai keseimbangan, tetapi untuk mempertahankan kapasitas adaptasi terhadap perubahan. Stabilitas dipahami bukan sebagai keadaan diam, melainkan sebagai kemampuan untuk terus berubah tanpa kehilangan koherensi struktural.

Lebih jauh, Deleuze dan Guattari (1987) melalui konsep *becoming* dan *assemblage* memandang entitas bukan sebagai objek tetap, tetapi sebagai rangkaian relasi yang terus tersusun ulang. Dalam kerangka ini, kota bukanlah struktur tunggal, melainkan kumpulan assemblage yang terus berubah mengikuti konfigurasi aktor, teknologi, lingkungan, dan praktik sosial. Evolusi kota bukan bergerak menuju tujuan akhir, tetapi berlangsung sebagai proses terbuka yang tidak pernah sepenuhnya dapat diprediksi.

Dengan demikian, evolutionary principles dalam perancangan ini menempatkan dunia sebagai sistem yang selalu berada dalam kondisi terbuka terhadap transformasi. Ruang tidak dirancang untuk bertahan dalam satu bentuk ideal, tetapi untuk memungkinkan terjadinya perubahan, adaptasi, dan re-konfigurasi secara berkelanjutan. Prinsip ini menegaskan bahwa world yang dibangun bukanlah utopia statis, melainkan kerangka hidup yang terus berkembang seiring dengan dinamika internal dan eksternal yang mempengaruhinya.