



JURNAL ARSITEKTUR ARCADE

p-ISSN: 2580-8613 (Cetak)

e-ISSN: 2597-3746 (Online)

<http://jurnal.universitaskebangsaan.ac.id/index.php/arcade>



PENDEKATAN FENOMENOLOGI PADA PROSES PEMROGRAMAN ARSITEKTURAL

Yanuaris Benny Kristiawan¹

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

E-mail: benny.kristiawan@uajy.ac.id

Informasi Naskah:

Diterima:
27 Maret 2023

Direvisi:
18 April 2023

Disetujui terbit:
25 Mei 2023

Diterbitkan:
Cetak:
29 Juni 2023

Online
29 Juni 2023

Abstract: Design activities in architecture are activities to composing elements of architectural design whose design stages consist of two stages, namely programming and designing. Programming activities are analytical, while design is synthesis. The two stages of design cannot be separated to achieve design results in accordance with the goals set. Programming activities (order of behavior) of a rational nature. Its rational nature means allowing the research approach to find guidelines at the stage of physical design (physical order). Various research methods can be implemented at the stage of architectural programming, both quantitative methods and qualitative methods. One of the qualitative research methods is the phenomenological method. The study in this paper is to find the role of phenomenological methods in the programming process. The phenomenological method is generally used to reveal the meaning of an object of study. Treating architectural works in order to have soul, spirit, value or meaning for both the user and owner is important. How and where phenomenology as an approach to the process of architectural programming can play a role. To obtain answers to these problems, library research methods are used. The results of this study show that the research process carried out in the phenomenological qualitative research method can be used to reveal the demands of an essence of architectural design which is part of the design problem.

Keyword: Process, Programming, Fenomenologi.

Abstrak: Kegiatan merancang di dalam arsitektur adalah kegiatan mengatur elemen perancangan arsitektur yang tahapan perancangannya terdiri pemrograman (programming) dan perancangan (desain). Kegiatan pemrograman bersifat analisis, sedangkan perancangan bersifat sintesis. Dua tahapan perancangan tersebut tidak dapat dipisahkan untuk mencapai hasil perancangan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Kegiatan pemrograman (tatanan perilaku) yang bersifat rasional. Sifat rasionalnya berarti memungkinkan pendekatan penelitian untuk menemukan panduan-panduan pada tahap perancangan fisik (tatanan fisik). Berbagai metode penelitian dapat diimplementasikan pada tahap pemrograman arsitektur, baik metode kuantitatif maupun metode kualitatif. Salah satu metode penelitian adalah metode kualitatif fenomenologi. Kajian dalam penulisan ini adalah untuk menemukan peran metode fenomenologi di dalam proses pemrograman. Metode fenomenologi dalam arsitektur umumnya digunakan untuk mengungkap makna suatu objek kajian. Memperlakukan karya arsitektur agar memiliki jiwa, roh, nilai atau makna bagi pengguna maupun pemiliknya adalah hal yang penting. Bagaimana dan dimanajajakah fenomenologi sebagai pendekatan pada proses pemrograman arsitektur dapat berperan. Untuk memperoleh jawaban atas permasalahan tersebut digunakan metode kajian pustaka (library research). Hasil dari kajian ini menunjukkan bahwa proses penelitian yang dilakukan dalam metode penelitian kualitatif fenomenologi dapat digunakan untuk mengungkap tuntutan dari suatu esensi perancangan arsitektur yang merupakan bagian dari problem desain.

Kata Kunci: Proses, Pemrograman, Fenomenologi.

PENDAHULUAN

Dalam sebuah kegiatan berarsitektur merancang dapat dianalogikan sebagai sebuah kegiatan mengatur yang secara sederhana dinyatakan oleh Edward T. White di tahun 1970-an. Di dalam kegiatan merancang tersebut, dua istilah penting yang sering digunakan bila menyangkut proses perancangan, yaitu kegiatan perencanaan (*planning*) dan perancangan (*designing*) itu sendiri. Kegiatan perencanaan biasa juga disebut sebagai

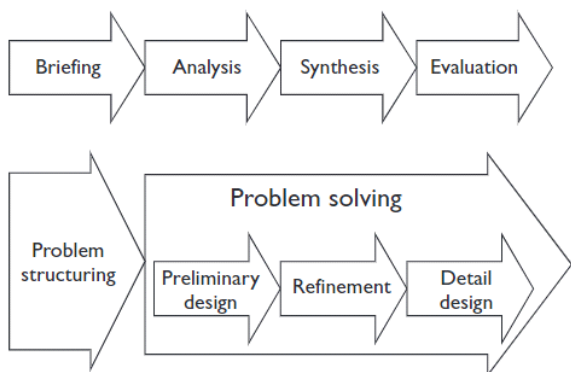
programming yang umumnya mendahului kegiatan perancangan. Kedua kegiatan tersebut dilakukan menerus dalam suatu sistem simultan yang terstruktur. Bagian awal dari proses perancangan yang disebut sebagai pemrograman (Programming) – di Inggris biasa disebut sebagai briefing (Gambar 1). Adapun kegiatan designing sebagai sintesis (Synthesis). Disebutkan bahwa *The RIBA Plan of Work* mengatur kegiatan pengarahan, kegiatan perancangan, kegiatan konstruksi dan

pengoperasian proyek-proyek bangunan menjadi delapan tahap. Selanjutnya menjelaskan hasil tahapan, tugas utama dan pertukaran informasi yang diperlukan dalam setiap tahapannya. (Riba, 2020) *Programming* maupun *designing* dalam proses perancangan arsitektur mensyaratkan adanya penjelasan proses agar dapat dipahami dan dipertanggungjawabkan. *Programming* memiliki sifat-sifat analisis dalam cara bekerjanya, sedangkan *designing* sebagai sintesis. Dalam setiap bagiannya, entah *programming* maupun *designing* setidaknya ada input lalu proses dan output sebagai hasil. Input dapat berupa data-data yang dapat diolah lebih jauh. Berdasarkan hal tersebut dalam proses desain keseluruhan sangat dibutuhkan cara berpikir penelitian, setidaknya pada tahap *programming* atau analisis. Bagaimana keputusan-keputusan dari berbagai macam data yang telah terkumpul dapat diambil keputusan yang tepat, apabila tidak didukung cara menganalisis atau meneliti secara benar. Dalam mendefinisikan konsep analisis dan sintesis ini GW Leibniz (1645-1715) adalah salah satu orang pertama yang mendefinisikan analisis dan sintesis sebagai konsep metodologi modern: "Sintesis, adalah proses di mana kita mulai dari asas-asas dan [melanjutkan untuk] membangun teorema dan masalah. Sementara analisis adalah proses di mana kita mulai dengan konklusi yang diberikan atau problem yang diusulkan dan mencari prinsip-prinsip yang dengannya kita dapat menunjukkan kesimpulan atau memecahkan masalah." (Ritchey, 1991)

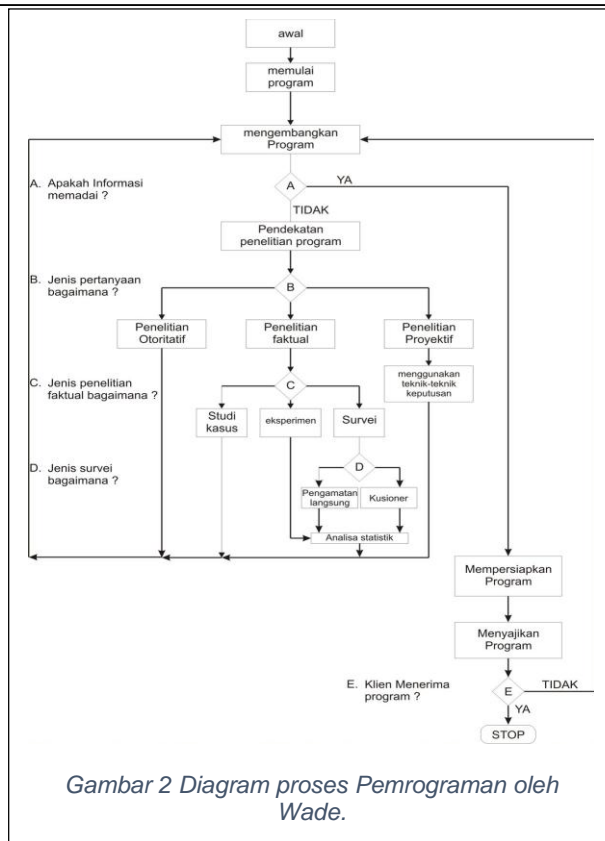
TINJAUAN PUSTAKA

Pemrograman Arsitektur Sebagai Proses Riset.

Kegiatan perancangan arsitektur tentunya bertujuan untuk menyediakan fasilitas dengan tuntutan fungsi sesuai kebutuhan manusia sebagai pemilik ataupun pengguna karya tersebut. Salah satu tipikal diagram proses perancangan dapat dilihat pada Gambar 1. Proses analisis terjadi dari *determine requirements and objectives* sampai pada *synthesis: concepts, alternatives and choice of best solutions*.



Gambar 1. Model Desain sebagai tahapan aktivitas dari The Riba dan Goel. (Lawson, 2012) Berdasarkan gambaran awal di atas (Gambar 2) dapat dinyatakan bahwa *programming* dalam arsitektur merupakan sebuah proses penting yang merupakan bagian tak terpisahkan dari proses perancangan sebagai sintesisnya.



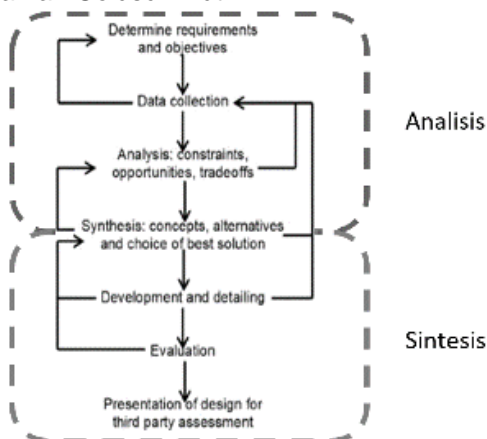
Gambar 2 Diagram proses Pemrograman oleh Wade.

Beberapa pernyataan tentang *programming* dinyatakan oleh beberapa peneliti antara lain oleh Donna P Duerk, Edith Cherry, Mickey A Palmer dan Henry Sanoff. Menurut Duerk *programming* adalah metode sistematis. Menurut Palmer, *programming*/ pemrograman merupakan aspek analisis di dalam desain. (Palmer, 1981). Adapun Duerk berpendapat bahwa pemrograman merupakan sebuah metode penyelidikan sistematis yang menggambarkan konteks di mana perancangan harus dilakukan serta mendefinisikan persyaratan yang harus dipenuhi agar proyek dapat berhasil. (Duerk, 1993) Sebagai pernyataan yang mempertegas bahwa di dalam desain terdapat proses riset, terutama di *programming* adalah pernyataan Cherry bahwa *Programming* merupakan suatu proses penelitian dan pengambilan keputusan yang mendefinisikan permasalahan untuk diselesaikan di dalam desain. (Cherry, 1999). Pemrograman menggunakan bermacam-macam tipe data, prosedur dan teknik yang bisa saja tidak biasa atau mungkin berlawanan dengan kerangka acuan seorang perancang. Ditegaskan oleh Palmer bahwa pemrograman dapat membantu meningkatkan perancangan dan praktik berarsitektur. Pemrograman merupakan sebuah pendekatan pada proses desain yang memperluas keterlibatan perancang dalam pengambilan keputusan proyek secara dua arah: merencanakan kebutuhan fasilitas dan mengevaluasi respon yang dibuat di dalam perancangan terhadap kebutuhan fasilitas. Pemrograman meletakkan dasar informasi berdasarkan bukti empiris (bukan asumsi) yang membuat perancang dapat merespon secara

efektif dan kreatif terhadap (1) persyaratan klien (2) parameter fasilitas (3) hambatan-hambatannya. Di dalam memproses informasi, programming melibatkan metodologi dari berbagai disiplin ilmu pengumpulan data, analisis, organisasi, komunikasi dan evaluasi. Semua pengaruh manusia, fisik dan eksternal pada desain fasilitas dapat dieksplorasi di dalam *programming* tersebut. Sebagai bentuk layanan dalam arsitektur, *programming* memberi kesempatan untuk meningkatkan dan memperluas kegiatan praktik. Digarisbawahi oleh Palmer bahwa sudut pandang dan prosedur yang digunakan oleh banyak pelaku pemrograman dalam arsitektur dan ahli teori adalah untuk membantu pada arsitek dan profesional desainer lainnya dalam mengembangkan pendekatan dan sistem mereka sendiri untuk pemrograman yang kreatif dan efektif. (Snyder & Catanese, 1979). Pada salah satu contoh diagram pemrograman dalam arsitektur John W Wade dalam mengurai program di dalam proses perancangan arsitektur mencoba menggunakan alur pikir bahasa pemrograman di dalam komputer. Di dalam diagram tersebut dapat terlihat banyaknya proses yang terjadi seiring dengan pertanyaan-pertanyaan yang muncul pada tiap prosesnya. Dalam rumitnya operasi-operasi yang harus dijalankan, Wade menggarisbawahi pada empat langkah utama berupa (Snyder & Catanese, 1979):

- 1) memulai Program
- 2) Mengembangkan suatu program
- 3) Mempersiapkan program
- 4) Menyajikan program.

Bagian yang menarik dalam diagram yang disajikan (Gambar 5) adalah pertanyaan-pertanyaan yang memungkinkan metode-metode penelitian masuk untuk menyelesaikannya. Pertanyaan-pertanyaan tersebut seperti seberapa cukup informasi telah diperoleh, jenis-jenis pertanyaannya bagaimana, Jenis penelitian faktual bagaimana dan jenis informasinya apa yang dibutuhkan dapat diteliti. Proses Perancangan Arsitektur yang ditawarkan oleh Rabinowitz (Gambar 6) dalam Introduction to Architecture sudah masuk pada proses berarsitektur secara keseluruhan sebagaimana ditawarkan Jon Lang dalam *Creating Architectural Theory* maupun siklus ASE (Analysis-Synthesis-Evaluation) yang ditawarkan Goldschmidt.



Gambar 4. . Imposisi Proses Desain dengan Analisis dan Sintesis

Hal ini berbeda dengan tawaran Pena yang hanya sampai tahap perancangan. Tidak sampai pada pembangunan bangunan dan evaluasi.



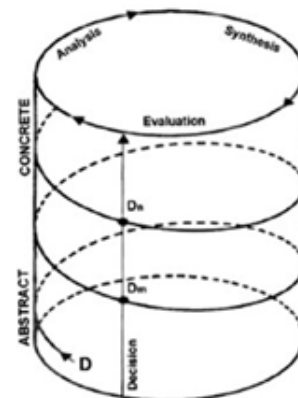
Gambar 3. Siklus programming sampai bangunan terwujud. (Snyder & Catanese, 1979)

Tahap Perancangan Arsitektur sebagai proses Sintesis

Goldschmit dalam Linkograph secara lebih dalam mengulas model *Analysis-Synthesis-Evaluation* (*The ASE Model*) atau Model ASE. Model ASE didasarkan pada paradigma pemecahan masalah sebagai pemrosesan informasi, paradigma yang mendasari sebagian besar pemikiran ilmiah periode tersebut dan berkontribusi pada pendirian ilmu kognitif dan kecerdasan buatan. Goldschmit menyatakan terdapat tiga tahap yang dilakukan dalam *programming* yaitu (Goldschmidt, 2014):

- a. Tahap Analisis, merupakan pengumpulan dan klasifikasi informasi yang relevan berkaitan dengan problem-problem desain.
- b. Tahap Sintesis: merumuskan solusi potensial untuk satu atau lebih bagian masalah yang layak dinilai dari tahap analisis.
- c. Tahap Evaluasi: menggunakan kriteria untuk melakukan penilaian terhadap solusi apa yang paling layak dan memuaskan.

Seluruh proses pada kegiatan desain di atas oleh Goldschmit akan terdiri dari banyak tahapan (Gambar 7), dimana pada bagian awal berkembang dari pertimbangan yang sangat umum, sampai pada detail spesifik saat proyek mendekati selesai. Dengan demikian, suatu tahapan identik dengan sub-sub masalah dari keseluruhan masalah. Serangkaian keputusan yang saling berhubungan harus ditegakkan, dan pada setiap tahapan, baik ke tingkat yang lebih tinggi ataupun yang lebih rendah, yaitu tahapan Analisis, Sintesis dan Evaluasi tetap digunakan.



Gambar 5. *Spiral model of design process* Sumber: (Goldschmidt, 2014)

Fenomenologi Sebagai Metode Penelitian

Edmund Husserl merupakan tokoh paling penting dalam pembahasan fenomenologi yang merupakan arus pemikiran dalam filsafat. Awalnya pada abad XVIII, fenomenologi diartikan sebagai teori tentang penampakan (*appearances*) yang berdasarkan pada pengetahuan empiris, terutama penampakan inderawi. Adalah Johann Heinrich Lambert menggunakan istilah Jerman "Phänomenologia". Sebelumnya Christoph Friedrich Oetinger pada tahun 1736 memperkenalkan istilah dalam Bahasa Latin "Phenomenologia". Immanuel Kant sering menggunakan istilah *Phänomenologia* tersebut dalam berbagai tulisannya. Hal ini juga dilakukan oleh Johann Gottlieb Fichte maupun Hegel yang menulis buku "Phänomenologie des Geistes (umumnya diterjemahkan sebagai Fenomenologi Roh). Penggunaan kata tersebut oleh Franz Brentano untuk mengkaraktirasi penyebutan "psikologi deskriptif". (Smith, 2013) Dimulai dari sinilah istilah tersebut selanjutnya digunakan oleh Edmund Husserl untuk ilmu kesadaran barunya.

Fenomenologi Husserl menurut Ahimsa-Putra merupakan ilmu pengetahuan tentang kesadaran (Ahimsa-Putra, 2012). Kesadaran akan sesuatu itu untuk suatu tujuan atau intensi (bersifat *intensional*). Karena dianggap mampu untuk mengungkap apa yang sebenarnya diperhatikan orang atau sekelompok orang akan subjek tertentu, fenomenologi juga dinyatakan sebagai "ilmu pengetahuan tentang penggambaran apa yang dilihat oleh seseorang, apa yang dirasakan dan diketahuinya dalam immediate awareness and experience-nya". Ide Husserl yang penting adalah bahwa fenomenologi sebagai deskripsi. Bebas untuk ditelaah di semua wilayah pengetahuan manusia. Ia merupakan penggambaran sesuatu sebagaimana "adanya".

Di dalam suatu contoh kasus penelitian tentang bentuk dan keruangan bangunan, penelitian yang berasaskan positivisme sangat berbeda dengan penelitian kualitatif yang berasaskan fenomenologi. Pada penelitian dengan paradigma positivisme memerlukan susunan kerangka teori. Riset fenomenologi seutuhnya menolak digunakannya kerangka teori pada tahap persiapan riset (Muhadjir, 2000). Periset sebagai subjek dan subjek pendukung pokok bahasan riset fenomenologi dituntut untuk menyatu. Salah satu tanda khas riset fenomenologi adalah subjek periset terlibat dan menghayati area risetnya. Objek yang diriset harus dirasakan sendiri oleh periset. Diharapkan periset mampu merasakan secara pribadi fenomena-fenomena yang muncul. Bekal periset hanyalah pemahaman terhadap objek yang diriset sebagai latar belakang pengetahuan pada saat memahami fenomena-fenomena di area risetnya. Terlibatnya peneliti secara langsung atau sebagai partisipan menjadi instrumen dalam mengeksplorasi informasi-informasi dari informan-informan yang dijumpai.

Riset ini memiliki sifat data asli pada setting aslinya. Untuk memperoleh data dilakukan pengamatan dan wawancara melalui aspek:

- a. Fisik yang menjadi dasar pengalaman (empiri sensual),
- b. Ide atau konsep (logika empiris) dan,
- c. Makna serta kepercayaan masyarakat yang digunakan sebagai subjek riset (Empiri Transendental).

Pemahaman masyarakat, khususnya para penghuni bangunan baru dapat bersifat emik (sudut pandang subjek riset) lebih berperan, daripada pandangan etik periset. (Bagaimana seseorang di luar objek yang diamati melakukan kajian).

Contoh kasus gambaran penelitian fenomenologis di atas sangat relevan dengan tuntutan seorang arsitek dalam proses desain arsitektur. Kaidah dan tuntutan sikap peneliti fenomenologi dapat digunakan arsitek dalam menggali informasi klien, pengguna maupun orang-orang di sekitar objek perancangan. Bila studi biografi melaporkan kehidupan satu individu. Studi fenomenologis ini berbeda karena mendeskripsikan arti pengalaman hidup bagi beberapa pribadi orang mengenai sebuah konsep atau suatu fenomena. Dalam *Phenomenological Research Methods*, Polkinghorne mengungkapkan bahwa struktur kesadaran dalam pengalaman manusia yang dieksplorasi periset fenomenologi (Sudaryono, 2012). Logika-logika deduktif yang menjadi ciri khas masa modern terespon dengan keberadaan fenomenologi tersebut. Pengamatan pada realitas yang sering terabaikan pada logika deduktif, difasilitasi pada fenomenologi. Sensibilitas pengguna dibutuhkan untuk memahami arsitektur, terutama dari aspek visual. Hal ini sangat penting untuk dapat menyatakan identitas yang tidak nampak pada wujud arsitektur.

Menurut Sutanto arsitektur dalam ranah artistik melibatkan berbagai pemikiran multisensor dan dituangkan untuk membangun rasa di dunia. Adapun Pallasma menyatakan, bahwa arsitektur dapat dilihat sebagai hasil "filosofis eksistensial dan metafisik melalui ruang, struktur, materi, gravitasi dan cahaya" (Sutanto, 2020)

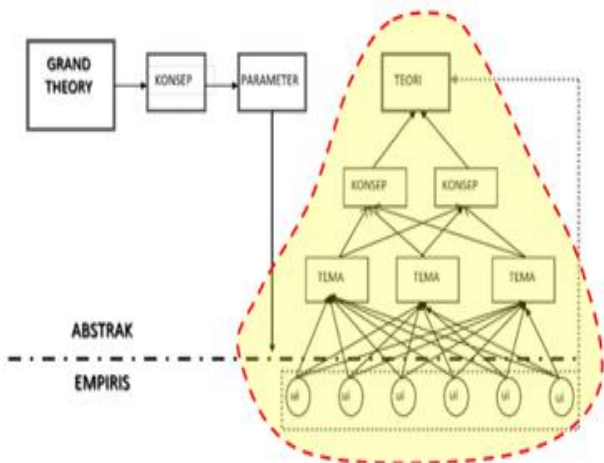
Metode fenomenologi dalam arsitektur untuk membangun kualitas ruang dengan melihat objek dari esensi yang dikandungnya atau balik pada benda-benda itu (yang diamati) sendiri. Objek yang dimaksud adalah elemen-elemen bangunan maupun di sekitar bangunan yang turut membentuk kualitas ruang tersebut. Bila terkait dengan fenomenologi yang berusaha menghadirkan totalitas semesta baru maka penghargaan akan tempat menjadi bagian yang harus dianggap penting. Karena fenomenologi adalah bidang ilmu yang dinamis, demikian pula di arsitektur tidak ada petunjuk atau sistem khusus untuk menerapkan fenomenologi dalam bidang arsitektur (Sutanto, 2020) Penggunaan fenomenologi dalam proses desain akan menghasilkan konsep-konsep baru di dalam arsitektur yang siap untuk dikembangkan.

Terdapat empat paradigma yang diusulkan oleh Muhadjir (2000) yaitu positivistik, postpositivistik rasionalistik dan fenomenologi-interpretif serta teori kritis. Metode fenomenologi Husserl adalah bagian paradigma yang membahas fenomena, intensional

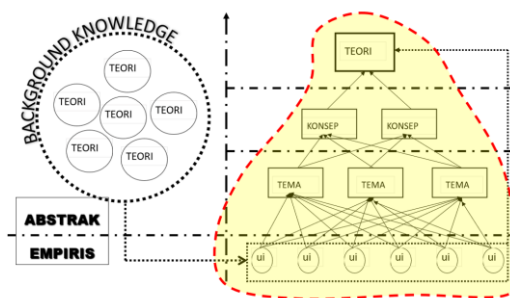
dan reduksi. Digunakan untuk memperoleh pemahaman dan makna ruang yang berasal dari orang yang terkait dengan objek tersebut. Teori yang dihasilkan adalah teori substantif yang berlaku lokal. Pengertian fenomena dalam fenomenologi Husserl adalah kembali ke benda itu sendiri. Bentuk reduksi dalam fenomenologi yang harus dilakukan oleh ilmuwan adalah menyingkap kebenaran dimulai dari (1) reduksi fenomenologis, melakukan filterisasi pengalaman pada pengamatan pertama yang dialami oleh inderawi agar tidak terjadi distorsi. Prasangka, praanggapan, prateori dan prakonsepsi yang terkait pengetahuan tradisional ataupun agama dapat mendistorsinya. (2) reduksi eidetik, atau penemuan esensi atau penemuan hakikat. Bukan asesoris maupun imajinasi. Fokus tahap pertama dan kedua subjek ada pada objek dan (3) reduksi transendental fokus pada subjek, makna tertinggi, esensi ideal, hakekat, yang transendental (*epoche*) mengenai ilmu yang disusun. Terbaca jelas bahwa ilmu pengetahuan yang dihasilkan dalam fenomenologi berasal dari pengalaman.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian pendekatan fenomenologi pada proses perancangan arsitektur ini adalah penelitian pustaka (*library research*). Kajian teori pada tahap awal penelitian membuat penelitian ini dapat dikategorikan sebagai penelitian dengan pendekatan rasionalistik dengan metode penelitian deduktif kualitatif. Teori-teori tentang proses desain digunakan sejak awal dalam desain penelitian rasionalistik. Pertanyaan dan pernyataan teori-teori sebelumnya dan gagasan-gagasan ahli saling dipertanyakan menjadi sebuah problem penelitian untuk dikaji lebih lanjut. Pengalaman empiris, intelektual dan argumen-argumen logis yang didukung data empiris yang sesuai, digunakan sebagai pemahaman rasionalistiknya. Sumber utama data penelitian berupa literatur dari jurnal dan buku dengan topik pemrograman pada proses perancangan arsitektur dan metode penelitian kualitatif fenomenologi. Analisis data literatur yang ada dilakukan dalam tahapan identifikasi kata kunci literatur.



Gambar 6. Proses Penelitian Metode Deduktif Kualitatif Fenomenologi (diadaptasi dari Sudaryono)



Gambar 7. Alternatif Proses Penelitian Metode Induktif Kualitatif. Fenomenologi (Diadaptasi dari Metodologi Penelitian Sudaryono)

Dari kata kunci tersebut dilakukan analisis isi yang sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mengetahui bagaimana metode fenomenologi dapat digunakan dalam penyusunan pemrograman desain arsitektur atau *programming*. Pada tahap ketiga dilakukan penyusunan hipotesis dari pendalaman bahasan langkah pendekatan fenomenologi yang dapat diaplikasikan pada bagian proses programming. Kesimpulan ditarik dengan menyatakan ada tidak, pada bagian mana dan sampai sejauh mana pendekatan fenomenologi tersebut dapat atau berpotensi diaplikasikan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan uraian di atas dalam proses desain arsitektur secara garis besar dapat dipakai dalam dua bagian yaitu programming dan designing. Bagaimana fenomenologi sebagai kerangka pikir dan metode dapat digunakan di dalam proses desain tersebut? Fenomenologi pertemuan rasionalisme dan empirisme. (Gunawan, 2013)

Di dalam lingkup arsitektur untuk dapat menyatakan program diperlukan metode atau strategi atau pendekatan yang mampu mengungkap kebutuhan atau tuntutan stakeholder objek arsitektur tersebut. Metode penelitian dalam pemrograman arsitektur berkarakteristik *human oriented* atau yang terkait dengan manusia dan perilakunya. Metode yang dapat didefinisikan dalam lingkup perilaku adalah suatu area teori yg berlandaskan pada nilai-nilai perilaku manusia dan kelompok, dengan contoh antara lain: pendekatan partisipatif, bahasa pola, kegiatan harian, fenomenologi atau cara lainnya yang berkaitan dengan humaniora, persepsi, sosial ataupun kelompok tertentu.

Bila menelusur karakter pemrograman yang analitis yang terkait dengan perilaku manusia (utama) dan lingkungannya maka fenomenologi dapat terlibat di dalamnya. Penggunaan fenomenologi dapat berupa pendekatan atau dalam bahasa Ahimsa-Putra disebut sebagai kerangka berpikir, dapat pula terlibat sebagai metode. Sebagai metode fenomenologi masuk untuk menyelesaikan atau menjawab substansi-substansi pertanyaan pada bagian-bagian atau tahapan-tahapan yang mungkin pada proses desain.

Metode fenomenologi dapat dikelompokkan dalam suatu cara yang berhubungan dengan perilaku manusia, dimana dalam sebuah metode fenomenologi yang lebih menekankan pada cara

melihat suatu fenomena dan mempertanyakan fenomena yang muncul merupakan cara melihat sebagai orang pertama. Dalam proses perancangan orang pertama tersebut dapat menyatakan pemilik atau pelaku di dalam karya arsitektur tersebut.

Arsitek memiliki kesempatan untuk menggali lebih jauh pendekatan dan metode fenomenologi terutama pada tahap pendefinisian problem desain. Pada bagian ini sebelum bisa didefinisikan perlu eksplorasi terutama pada pelaku dan aktivitasnya yang menuntut berbagai tuntutan. Isu desain merupakan tuntutan-tuntutan desain tersebut. Duerk membantu mengarahkan isu-isu tersebut dalam tujuh tujuan yang merupakan bagian dari keseluruhan problem. Ketujuh tujuan untuk mengarahkan isu desain tersebut adalah (1) *image*, (2) *Circulation*, (3) *Legibility*, (4) *Flexibility*, (5) *Territory*, (6) *Privacy*, (7) *Security*. (Duerk, 1993).

Pada proses desain secara konvensional dalam mewujudkan bentuk dan ruang, cara dan tahapan-tahapan proses desain akan sangat berpengaruh pada kualitas ruang yang dihasilkan. Analogi bentuk ruang yang dibayangkan dalam model selama proses desain sangat berpengaruh pada hasil. Dalam hal ini sama dengan prinsip tektonika pada karya arsitekturnya.

Penggunaan kertas yang lentur atau kaku, kain, lempung atau kayu akan memiliki karakter yang berbeda seperti yang dilakukan Gehry pada Gambar 8 dan Bjark Ingels pada ilustrasi Gambar 9.



Gambar 8. Frank O Gehry di Studio melakukan proses desain melalui model kertas (Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=vWW-3AGZKr4>)

Perlakukan pada masing-masing bahan pun dapat berbeda-beda, seperti dipotong, dilipat, diremas, ataupun digulung. Tindakan tersebut bila diperlakukan pada material lain seperti beton, kayu, batu, batu bata, baja dan lainnya, akan memiliki dampak berbeda antara yang diterima oleh indera kita atau secara kumulatif apa yang dirasakan.

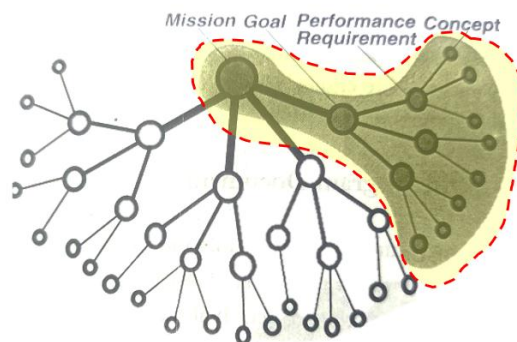


Gambar 9. Bjarke Ingels Bereksperimen dengan kertas dalam proses desainnya (Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=PY691w-dXdQ>)

Salah satu kerangka pikir penerapan metode fenomenologi adalah seperti Gambar 6 dan 7 dalam paradigma fenomenologi, antara “perencana” dan “obyek perencanaan” dituntut terlibat di dalam suatu kemenyatuan yang intensif. (Sudaryono, 2012).

Skema kerangka kerja penelitian fenomenologi dapat digunakan sebagai gambaran bagaimana proses kerja penelitian yang terjadi di metode penelitian fenomenologi. Sisi kiri (Gambar 6) adalah bentuk penelitian metode deduktif kualitatif fenomenologi, adapun sisi kanan (Gambar 7) adalah proses penelitian metode induktif kualitatif fenomenologi. Sebagai salah satu contoh proses penelitian metode fenomenologis seperti Gambar 6 dan 7 dapat diadaptasikan pada salah satu bagian dalam topik-topik proses desain arsitektur yang ditawarkan Donna Duerk pada Gambar 10.

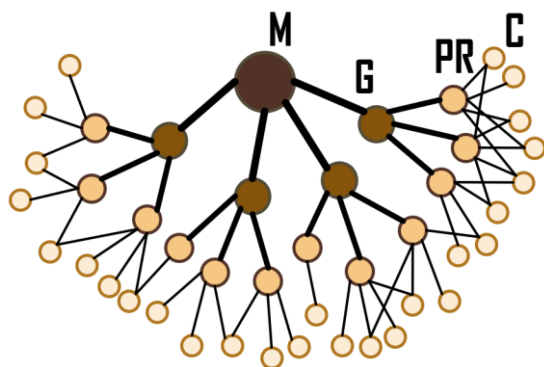
Dalam tahapan penelitian fenomenologi dikenal tahapan atau proses penyusunan teori dimulai dari informan yang menyediakan Unit Informasi, Tema, Konsep sampai Teori. Duerk mendefinisikan tahap awal proses perancangan adalah programming. Programming dengan berdasarkan isu menghasilkan definisi problem. Problem adalah salah satu tujuan yang oleh Duerk diistilahkan sebagai misi (*mission*) yang menjadi bagian dari pernyataan tujuan perancangan. Tujuan perancangan dinyatakan sebagai pernyataan tentang kualitas yang ingin dicapai oleh proyek perancangan. Selanjutnya persyaratan kinerja (*performance requirement*) merupakan pernyataan tentang tingkat fungsi terukur yang harus disediakan oleh objek, bangunan atau atau tempat yang dirancang untuk mencapai tujuan. Persyaratan kinerja didefinisikan dari konsep yang merupakan seperangkat hubungan yang ideal di bawah kendali arsitek seperti bentuk, (dimensi, arah), bahan, tekstur, warna dan kedekatan. Namun konsep sering disebut pula sebagai ide desain atau diagram desain.



Gambar 10. Hirarki Goal, Performance Requirement, and Concepts for Each Design Isseu. (Duerk, 1993)

Bila dikomparasikan dengan bagan yang ditawarkan Jon Lang tentang Kebutuhan manusia dan mekanisme sosiofisik yang diperlukan, (Lang, 1987) untuk sebuah perancangan arsitektur pencapaian sebuah goal adalah pernyataan problem. Pernyataan problem menurut lang dapat didasarkan

pada klasifikasi Fred Steele tentang kepedulian desain (*Concern of Design*). *Concern of Design* dapat disejajarkan dengan *performance requirement*-nya Duerk. Konsep dalam Lang dibangun dari *Basic of Human Need* yang ditawarkan Maslow. Dalam hal ini terdapat beda sudut pandang pada pernyataan konsep (Duerk) dan Need (Lang). Dalam membangun level concern ataupun *performance rewuirements*. Di dalam tabel kebutuhan manusia dan mekasmisme sosiofisikal oleh Lang terjadi pole yang bisa bersilangan antara item. Contohnya isu *access to services* bisa masuk dalam *shelter and security, social contact* dalam kategori *concern of design*. Berbeda dengan bagan yang ditawarkan Duerk (Gambar 10) yang konsisten percabangannya. Mempertimbangkan hal tersebut sebenarnya muncul kemungkinan bahwa temuan akan konsep itu sendiri dan persyaratan kinerja (*performance requirements*) diperoleh dari jenis konsep yang sama atau ide yang sama. Hal tersebut dapat terjadi bila dilakukan eksplorasi mendalam terhadap tahap *programming* atau *brief* (Tema yang digunakan RIBA). Sehingga perlu dikaji lebih jauh skema *programming* yang menggunakan skema seperti Gambar 11.



Gambar 11. Modifikasi Kerangka Dasar Programming Duerk dengan Pendekatan Fenomenologi

Bagian rasionalis analitis pada tahap *programming* tetap menggunakan proses konvensional yang ada namun isi untuk menemukan, menjawab atau mengidentifikasi tiap bagiannya dapat menggunakan metode yang berbeda seperti metode deduktif kualitatif rasionalistik maupun fenomenologi, atau induktif kualitatif fenomenologi.

KESIMPULAN

Penerapan pendekatan fenomenologi pada proses desain arsitektur dapat dilakukan sebagian atau keseluruhan dalam lingkup permasalahan-permasalahan itu dipertanyakan untuk ditemukan jawabannya.

Penerapan pendekatan fenomenologi pada tahap *programming* memiliki potensi lebih besar mengingat problem perancangan yang bersumber dari manusia lebih banyak terjadi.

Pada tahap *designing* pendekatan fenomenologi dapat dilakukan dengan melakukan penggalan lebih jauh pada konsep pengolahan bahan atau material.

Teknik-teknik Tektonika dalam arsitektur dapat digunakan sebagai bentuk usaha eksplorasi lebih jauh terhadap katakteristik dan bahasa materialnya. Diharapkan pemahaman yang baik terhadap karakteristik bahan dan material untuk dieksplorasi lebih jauh prinsip pengolahan tatanannya dapat diperoleh

DAFTAR PUSTAKA

- Ahimsa-Putra, H. S. (2012). FENOMENOLOGI AGAMA: PENDEKATAN FENOMENOLOGI UNTUK MEMAHAMI AGAMA. *Walisongo: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 20(2), 271–304. <https://doi.org/10.21580/WS.20.2.200>
- Cherry, E. (1999). *Programming for design*. https://books.google.com/books/about/Programming_for_Design.html?id=pISyOUv9FTMC
- Duerk, D. P. (1993). *Architectural programming: information management for design*. 258. https://books.google.com/books/about/Architectural_Programming.html?hl=id&id=OkhRZ7TUXvAC
- Goldschmidt, G. (2014). *Linkography*. The MIT Press Cambridge, Massachusetts.
- Gunawan, U. (2013). FENOMENOLOGI ARSITEKTUR; KONSEP, SEJARAH DAN GAGASANNYA. *NALARS*, 12(1), 43. <https://doi.org/10.24853/NALARS.12.1>
- Lang, J. T. (1987). *Creating Architectural Theory: The Role of the Behavioral Sciences in ...* - Jon T. Lang - Google Buku. Van Nostrand Reinhold Company. https://books.google.co.id/books/about/Creating_Architectural_Theory.html?id=IHLwQgAACAAJ&redir_esc=y
- Lawson, B. (2012). What designers know. In *What Designers Know* (Vol. 9780080481722). <https://doi.org/10.4324/9780080481722>
- Muhadjir, N. (2000). *Metode Penelitian Kualitatif Edisi IV*. Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Palmer, M. A. (1981). *The architect's guide to facility programming*. American Institute of Architects.
- RIBA. (2020). *RIBA Plan of Work*. <https://www.architecture.com/knowledge-and-resources/resources-landing-page/riba-plan-of-work>
- Ritchey, T. (1991). *Analysis and Synthesis On Scientific Method-Based on a Study by Bernhard Riemann*. 8(4), 21–41.
- Smith, D. W. (2013, December 16). *Phenomenology*. Stanford Encyclopedia of Philosophy.
- Snyder, J. C., & Catanese, A. J. (1979). *Introduction to Architecture* (19791st ed.). MCGRAW HILL BOOK COMPANY. https://books.google.co.id/books?id=kE1QAAAAMA&q=Snyder+C.+James,+Catanese+J.+Anthony,+Introduction+to+Architecture,+McGraw-Hill,+1979&dq=Snyder+C.+James,+Catanese+J.+Anthony,+Introduction+to+Architecture,+McGraw-Hill,+1979&hl=en&newbks=1&newbks_redir=0&sa=X&ved=2ahUKEwjFmJvaofr6AhWKznMBHdS1BOUQ6AF6BAGCEAI
- Sudaryono. (2012). *FENOMENOLOGI SEBAGAI EPISTEMOLOGI BARU DALAM PERENCANAAN KOTA DAN PERMUKIMAN*.
- Sutanto, A. (2020). *PETA METODE DESAIN*.