

KAJIAN LITERATUR: ETNOGRAFI DIGITAL SEBAGAI CARA BARU DALAM PENCARIAN DATA DALAM PROSES PERENCANAAN ARSITEKTUR

Andrey Caesar Effendi^a, LMF Purwanto^b

^aDepartemen Arsitektur, Fakultas Seni, Desain, dan Humaniora, Universitas Matana JI CBD Barat Kav, RT.1 Curug Sangereng, Kelapa Dua, Tangerang, Banten 15810, Indonesia

^bDepartemen Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Katolik Soegijapranata Jl Prawiyatan Luhur IV/1, Bendan Duwur, Semarang – 50234, Indonesia
Alamat e-mail untuk surat menyurat: andrey.effendi@matanauniversity.ac.id

ABSTRACT

The use of digital technology today can be said to be inseparable in our daily lives. Digital technology is slowly changing the way we communicate with others and the environment. Socialization that is usually face-to-face in the real world now can be done to not having to meet face-to-face in cyberspace. This literature review aims to see a change in the way of obtaining data that is growing, with the use of digital technology in ethnographic methods. The method used in this paper is to use descriptive qualitative research methods by analyzing the existing literature. So it can be concluded that the use of digital ethnography in the architectural programming process can be a new way of searching for data at the architectural programming stage.

Keywords: Digital Ethnography, Digital Technology, Architectural Planning And Design

ABSTRAK

Penggunaan teknologi digital di masa sekarang ini merupakan hal yang tidak terpisahkan dalam keseharian kita. Teknologi digital perlahan-lahan mengubah cara kita berkomunikasi baik terhadap orang lain maupun lingkungan sekitar. Sosialisasi yang biasanya dilakukan dengan bertatap muka di dunia nyata sekarang dapat dilakukan tidak harus dengan bertatap muka langsung dalam dunia maya. Kajian literatur ini bertujuan untuk melihat adanya perubahan cara dalam mendapatkan data yang semakin berkembang, dengan penggunaan teknologi digital dalam metode etnografi. Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan cara menganalisa literatur-literatur yang ada. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan etnografi digital dalam proses perencanaan arsitektur dapat menjadi sebuah cara baru dalam proses pencarian data pada tahap perencanaan arsitektur.

Kata Kunci: Etnografi Digital, Terknologi Digital, Perencanaan Arsitektur

<https://doi.org/10.37715/aksen.v6i1.2103>

PENDAHULUAN

Dalam perkembangan dunia saat ini, penggunaan teknologi digital sudah tidak dapat dihindarkan (Pilliang 2012). Mulai dari cara kita berkomunikasi, bekerja, bermain, hingga cara kita bersosialisasi dalam kehidupan sehari-hari yang sudah menggunakan perangkat teknologi digital seperti telpon genggam, komputer, laptop, dan juga berbagai *platform* media sosial seperti *whatsapp*, *instagram*, *twitter*, *facebook*, dan berbagai macam *platform* media sosial lainnya. Berbagai *platform* digital tersebut menjadi pengganti tempat berkumpul dan bercengkrama tanpa harus hadir secara fisik dengan sesama, melainkan dapat dilakukan secara *virtual* (Pilliang 2012).

Penggunaan teknologi digital saat ini telah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan kita sehari-hari, bahkan bisa dikatakan telah berkembang menjadi suatu budaya. Penggunaan teknologi di berbagai lini kehidupan manusia membuat pola hidup manusia di masa modern ini berubah. Ketergantungan dengan perangkat digital seperti telepon genggam untuk berkomunikasi, laptop mengerjakan pekerjaan, dan alat-alat digital lainnya membuat cara kita memaknai kehidupan juga berubah (Suryadi, Yuliani, and Fajarini 2020).

Adanya perubahan budaya dimana sebelumnya orang-orang bertemu secara langsung tetapi sekarang dapat dilakukan dengan tatap muka. Dahulu anak-anak kecil bermain bersama di luar

rumah dan menikmati terik matahari, angin, dan hujan, saat ini mereka bermain di dalam kamar masing-masing dengan pengatur penghawaan. Orang-orang kantoran yang dulu selalu bertemu di satu meja pada ruangan kantor dengan pakaian rapi, tetapi sekarang cukup duduk di meja makan rumah masing-masing dengan pakaian santai dan dapat melakukan hal yang sama, itulah sebagian fenomena-fenomana yang terjadi saat ini (Prasanti 2016).

Terlebih dengan adanya peristiwa pandemi Covid-19 seperti sekarang ini yang melanda seluruh dunia secara bersamaan, aktifitas manusia dalam kehidupan sehari-hari yang sebelumnya selalu dilakukan di dunia nyata, saat ini sangat dibatasi karena adanya himbauan dari pemerintah maupun WHO untuk saling menjaga jarak (Sidik 2021). Pada beberapa waktu WHO juga melarang untuk berpergian keluar rumah atau tempat tinggal masing-masing, sehingga menyebabkan aktivitas bertemu atau berhubungan di dunia nyata menjadi semakin berkurang. Keadaan ini menjadi sulit bagi sebagian peneliti untuk mendapatkan data di lapangan, apalagi jika berkaitan dengan aktifitas manusia di suatu daerah. Peristiwa ini menyebabkan adanya penyesuaian yang dilakukan dalam segala bidang tak terkecuali bidang arsitektur. Contohnya adalah komunikasi dengan klien yang biasanya dilakukan dengan bertatap muka langsung. Keadaan ini juga berdampak pada dunia arsitektur, dimana saat ini banyak klien yang tidak ingin bahkan menunda

pertemuan mereka secara langsung dengan arsitek (Utomo et al. 2020).

Dalam bidang arsitektur sendiri sudah banyak penggunaan aplikasi digital dalam proses perancangan arsitektur dengan menggunakan berbagai macam perangkat lunak dan sekarang merambah ke perangkat keras dengan penggunaan *digital fabrication* dan juga *robotic arm* untuk membuat objek arsitektural. Apakah dengan adanya perubahan ini akan menentukan pula bagaimana seorang arsitek menggali data dalam proses perencanaan guna mencari permasalahan yang ada, untuk kemudian dilakukan perancangan sebagai proses dalam *problem solving* sebuah objek arsitektur?

LITERATUR/STUDI PUSTAKA

Etnografi

Etnografi adalah studi atau penelitian dengan pendekatan empiris dan teoritis. Etnografi adalah turunan dari antropologi (budaya) dengan tujuan utama menghasilkan deskripsi rinci dan holistik dan analisis budaya berdasarkan kerja lapangan yang intensif. Untuk dapat memahami kajian dengan menggunakan metode etnografi, terlebih dahulu kita harus mengetahui tentang konsep dasar etnografi itu sendiri. Etnosentrisme adalah proses di mana nilai-nilai dan cara seseorang melihat dunia berdasarkan satu budaya tertentu digunakan untuk menilai budaya lain.

Etnografi adalah studi representatif di mana etnografer secara terbuka atau diam-diam

berpartisipasi menjadi pengamat, mengamati keseharian masyarakat (Brockman 1996).

Menurut Karen O'Reilly (2015), etnografi adalah penelitian iteratif-induktif (yang bisa berkembang sepanjang jalannya penelitian) berdasarkan separangkat metode, melibatkan, dan menjalin kontak langsung dengan "agen" manusia (partisipasi observasi) dalam konteks hidup keseharian mereka (dan kebudayaan mereka), yakni mengamati apa yang terjadi, mendengarkan apa yang dikatakan, mengajukan pertanyaan, dan menghasilkan tulisan yang mendalam tanpa mereduksi pengalaman manusia (O'Reilly 2015).

Berhubung penelitian etnografi bersifat "iteratif-induktif", maka pertanyaan penelitian bukan berupa pengujian hipotesis dari literatur teoritis tertentu, tetapi berupa pertanyaan terbuka yang dituntun oleh konsep (teori) yang operasional dan bisa berubah seturut pencarian data berjalan. Dimana terjadi dialog bolak-balik antara data dan teori (Hammersley et al. 1995). Penelitian yang menggunakan metode etnografi sebagai pendekatan dalam penelitiannya, mempunyai tujuan untuk mendapatkan kompleksitas dan keragaman budaya objek studi, termasuk asumsi atau kenyataan yang tak terkatakan yang diterima apa adanya, atau bisa juga disebut "*thick description*" (Geertz 1973).

Etnografi adalah praktik dan ekspresi dengan sejarah luas masa lalu yang mencakup berbagai macam unsur seperti unsur filosofis, politik,

spiritual dan estetika. Elemen-elemen ini terkadang menentukan budaya, menyebut nama orang, dan memberitahu siapa mereka dan apa yang terjadi. Dapat dikatakan secara singkat bahwa etnografi tumbuh dari wacana utama atau wacana penjajahan. Tetapi saat ini para akademisi mempertanyakan legitimasi wacana tersebut. Perkembangan kajian etnografi di era modern saat ini sangat pesat, para peniliti di era *postmodern* pun menyusun agendanya masing-masing.

Etnografi yang muncul dari kajian antropologi dan diadopsi oleh kajian sosiologis ini merupakan metode kualitatif yang sempurna untuk mempelajari kepercayaan, interaksi hubungan sosial, dan perbuatan suatu kelompok masyarakat. Kegiatan ini melibatkan keikutsertaan dan pengamatan dalam periode tertentu dan interpretasi dalam melakukan pengumpulan data (Denzin and Lincoln 2005).

Etnografi Digital

Terdapat hal-hal yang harus diperhatikan oleh etnografer walaupun mereka dalam situasi yang sehat sekalipun, dimana etnografer harus berhati-hati dalam berinteraksi dengan subjek untuk mencegah penyebaran penyakit menular di ruang publik dan pribadi dalam melakukan penelitian (Fine and Abramson 2020). Dalam melakukan studi etnografi, seorang peneliti etnografi harus dapat menyeimbangkan antara manfaat dan bahaya dari kehadiran peneliti. Saat berada

langsung di lapangan, sangat memungkinkan bagi kita untuk mendapatkan wawasan yang tidak didapat apabila menggunakan metode jarak jauh. Tetapi ketika kita melihat orang-orang yang rentan selama pandemi misalnya saat pandemi Covid-19 seperti sekarang ini, ancaman kehadiran peneliti sebagai pembawa wabah tanpa gejala atau yang kita sebut “orang tanpa gejala” dapat sangat membahayakan bagi objek yang akan diteliti. Keadaan ini mendorong peneliti untuk dapat melakukan studi etnografi tidak secara langsung, atau melalui metode jarak jauh.

Penggunaan teknologi di berbagai lini kehidupan manusia membuat pola hidup manusia di masa modern ini juga berubah. Ketergantungan dengan perangkat digital seperti telepon genggam untuk berkomunikasi, laptop mengerjakan pekerjaan, dan alat-alat digital lainnya membuat cara kita memaknai kehidupan juga berubah. Seiring perkembangan jaman penggunaan teknologi digital tidak hanya masuk ke dalam kehidupan praktis, tetapi juga merambah ke bidang penelitian akademis. Salah satunya adalah metode penelitian dengan pendekatan kualitatif dimana penggunaan metode etnografi yang di masa lalu diharuskan turun ke lapangan dalam jangka waktu yang cukup lama agar kita dapat menyelami kebudayaan, adat dan istiadat setempat, di masa modern ini berubah menjadi etnografi digital.

Etnografi digital adalah penelitian etnografi

tentang kebudayaan yang termediasi secara digital (*digitlly-mediated cultures*) melalui penggunaan teknologi digital (Hudayana et al. 2019). Etnografi digital menggambarkan pendekatan penelitian etnografi dalam dunia modern. Metode ini mendorong peneliti untuk merefleksikan bagaimana seseorang hidup dan belajar pada lingkungan digital, material, dan sensorik (Kristiyono and Ida 2019).

Dalam etnografi digital juga dilakukan eksplorasi atas konsekuensi yang ditimbulkan dari kehadiran media digital dalam menciptakan teknik dan proses penelitian (Kristiyono and Ida 2019). Metode ini mempelajari dan mengeksplorasi tentang dimensi dunia pada masyarakat jaman sekarang yang kemudian berdasarkan laporan penelitian akademis teoretis tersebut akan diceritakan kembali secara metodologis.

Etnografi digital juga dapat dilakukan melalui internet atau dunia maya, hal ini mengacu pada keinginan untuk belajar tentang bagaimana kehidupan di dunia maya dan bagaimana menilai aktivitas dunia maya dari waktu ke waktu. Mengidentifikasi pola-pola perilaku yang ada, mempelajari bentuk kehidupan, dan hubungan sosial atas masyarakat harus dilakukan secara berkesinambungan, serta berkomunikasi secara langsung dengan kelompok sosial dalam waktu yang relatif lebih lama merupakan fitur-fitur penting dari suatu penelitian etnografi (Johnstone and Marcellino 2010).

Dalam melakukan etnografi digital, terdapat salah satu teknik yaitu dengan cara menuliskan cerita tentang pengalaman atau juga bisa melakukan monolog tentang kehidupan pribadi seorang informan dalam suatu wawancara terbuka. Pada saat narasumber menuliskan tentang pengalaman mereka secara detail, penulis dapat menggunakan dalam bentuk naratif pada penelitian ini. Pengalaman yang diceritakan oleh informan tersebut menjadi informasi yang paling utama yang kita dapatkan sehingga dapat menjadi bagian dari pengalaman yang kita rasakan pula (Clandinin and Connally 2004).

Perencanaan Arsitektur

*If I were given one hour to save the planet,
I would spend 59 minutes defining the
problem and one minute resolving it. –
Albert Einstein*

Kutipan di atas berasal dari orang yang dikenal dan dianggap sebagai orang terpintar di dunia, menyatakan bahwa jika ia mempunyai waktu 1 jam untuk menyelamatkan bumi, ia akan menggunakan waktunya lebih banyak untuk mencari dan menetapkan apa sebenarnya permasalahan yang terjadi. Kutipan ini juga berlaku dalam dunia arsitektur, dimana hal terpenting yang harus kita lakukan adalah mendefinisikan apa sebenarnya yang menjadi masalah dari klien sehingga penyelesaian masalah atau proses desainnya akan menjadi lebih cepat, tepat, dan akurat.

Dalam dunia arsitektur, pencarian masalah (*problem seeking*) adalah hal pertama yang harus kita lakukan dalam sebuah proses desain arsitektur sebelum mulai untuk merancang atau memecahkan masalah (*problem solver*). Kegiatan pencarian masalah yang termasuk dalam proses perencanaan atau yang bisa disebut sebagai *programming*, merupakan fase pertama untuk menetapkan tindakan yang tepat di masa depan melalui pilihan-pilihan yang sistematis (Davidoff and Reiner 1962).

Untuk menciptakan suatu desain yang baik, maka semuanya harus direncanakan dari awal dengan baik pula. Dimana proses ini diawali dengan terjadinya kerjasama oleh arsitek dan klien untuk saling memahami. Sebagai langkah realisasinya, memprogram persyaratan bangunan merupakan hal yang paling utama dan terpenting dilakukan dalam proses perancangan arsitektur (Peña and Parshall 2001). Pemrograman ini dilakukan terlebih dahulu sebelum proses desain, sama seperti kegiatan analisis yang dilakukan sebelum melakukan sintesis. Proses analisa untuk menemukan permasalahan menjadi syarat utama sebelum mulai memecahkan masalah dengan cara mendesain.

Dalam proses desain arsitektur terdapat tahap awal sebelum kita mulai merancang, yaitu tahap perencanaan yang merupakan tahap analisa untuk mendapatkan permasalahan yang sebenarnya terjadi. Menurut Pena & Parshall, dalam tahap perencanaan tersebut terdapat lima

langkah dasar yang harus dilakukan sebagai sebuah proses pemrograman, baik itu untuk bangunan sederhana seperti rumah tinggal hingga bangunan yang jauh lebih kompleks seperti rumah sakit. Kelima langkah tersebut yaitu diawali dengan menetapkan tujuan, mengumpulkan dan menganalisis fakta-fakta, mengungkap dan menguji konsep, menentukan kebutuhan, dan langkah terakhir adalah menyatakan permasalahan yang ditemukan berdasarkan langkah-langkah sebelumnya. Selain kelima langkah tersebut, dalam pemrograman juga diikuti oleh pertimbangan permasalahan utama seperti pertimbangan fungsi, bentuk, ekonomi, dan waktu (Peña and Parshall 2001).

METODE

Guna mendapatkan gambaran tentang cara baru tahap perencanaan arsitektur pada era digital ini, maka artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif dengan cara menganalisa literatur dari beberapa buku, artikel, dan penelitian terkait tentang studi etnografi yang berkaitan dengan teknologi digital yang kemudian dikaitkan dengan proses perancanaan arsitektur. Tujuan penulisan dengan metode deskriptif ini adalah untuk mendeskripsikan dan menggambarkan hubungan antara fakta-fakta dan apa yang terjadi secara sistematis, objektif, dan akurat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada masa perkembangan industri 4.0 seperti sekarang ini, IOT menjadi sebuah keharusan

yang dimiliki oleh manusia modern karena tidak dapat lepas dari interaksi dunia maya dan sudah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari. Namun terdapat fenomena maraknya kasus penipuan dan banyak metode baru yang bermunculan untuk membuat atau menutupi identitas aslinya dalam dunia maya sehingga kita harus lebih berhati-hati kedepannya (Donath, Karahalios, and Viégas 1999). Hal tersebut dapat disebabkan karena kita tidak bisa memastikan kebenaran sepenuhnya atas apa yang terlihat dalam dunia maya. Tetapi dalam dunia maya terdapat jejak digital, dimana sejarah yang dilakukan oleh suatu pemilik akun di dunia maya dapat terdeteksi. Jejak digital tersebut hampir tidak dapat dihilangkan dari dunia maya walaupun pemilik akun tersebut sudah menghapusnya sejak lama.

Menurut Ahmad dan Ida (2018), validasi tentang keaslian data bukan merupakan topik yang terpisah dari etnografi itu sendiri (Achmad and Ida 2018). Kebenaran data dari dunia maya merupakan proses yang sesuai dengan situasi yang berlangsung dan dapat didiskusikan, bukan merupakan proses objektifikasi pada saat menganalisis data. Pijakan utama bagi seorang etnografer digital adalah tidak menggunakan standar eksternal untuk membuat penilaian terhadap aman atau tidaknya mempercayai informan tentang apa yang mereka katakan, tetapi kita harus melihat langsung ke dalam dunia virtual tersebut sehingga dapat lebih memahami keaslian yang di sampaikan oleh informan (Hine

2000) (Kaur-Gill and Dutta 2017).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Monica T. Whitty yang melakukan etnografi virtual di ruang obrolan (*chat room*), menyatakan bahwa orang yang sedikit menghabiskan waktunya untuk mengobrol terbukti cenderung 'berbohong'. Sementara, semakin banyak waktu yang dihabiskan dalam obrolan, secara tidak sadar mereka semakin terbuka terhadap diri sendiri. Kecenderungan ini dilihat berdasarkan adanya kesamaan pola dengan hubungan langsung secara tatap muka, di mana kepercayaan orang secara bertahap berkembang dan mengenal satu sama lain (Whitty 2002).

Dunia maya mempunyai keadaan yang cukup berbeda dari dunia nyata karena dalam dunia maya kita tidak bisa melihat langsung keadaan yang sebenarnya. Pada saat melakukan diskusi tentang identitas di dunia virtual, terdapat informan atau narasumber yang tetap mempertahankan julukan yang sama dan tidak menggantinya. Orang-orang seperti ini mempunyai kepribadian yang cukup konsisten sehingga peneliti dimungkinkan untuk melakukan penelitian sekaligus menguji kebenaran tentang pola interaksi yang regular (Mann and Stewart 2001). Pada fase ini dilakukan pencarian data untuk menelusuri inti permasalahan yang berguna sebagai perbaikan di masa depan.

Menurut Achmad dan Ida (2018), etnografi virtual hampir sama dengan etnografi konvensional

karena sama-sama memiliki empat kewajiban moral utama yang melibatkan subjek manusia. Empat kewajiban moral tersebut adalah tidak bertujuan melakukan kejahatan (prinsip *maleficence*), perlindungan anonimitas dari nara sumber, kerahasiaan data, dan adanya hubungan timbal balik antara peneliti dengan informan dengan otorisasi oleh informan (*informed consent*).

Masih dalam penelitian yang sama, yakni dikatakan bahwa terdapat lima langkah dalam melakukan etnografi digital, diantaranya adalah melakukan identifikasi masyarakat secara proaktif dalam etnografi digital. Terdapat kesulitan yang seringkali dihadapi oleh etnografer yakni peran *gatekeeper* sebagai penghadang atau moderator grup yang berfungsi untuk menegakkan aturan dalam komunitas tersebut, (Sapsford and Jupp 2006) yang juga sangat ketat perihal melindungi keamanan anggotanya (Mann and Stewart 2001) sehingga strategi yang dapat dipilih adalah dengan agenda emancipatoris, yaitu memberikan masyarakat kesempatan untuk mengidentifikasi penelitian yang kita lakukan. Dengan demikian, mereka akan memutuskan sejauh mana penelitian ini akan memberikan manfaat dan dampak nyata sehingga mereka dapat menjadi agen dalam perubahan sosial atau penciptaan nilai (Comstock 1982).

Langkah kedua adalah dengan melakukan negosiasi akses. Setelah menentukan objek penelitiannya, kemudian peneliti melakukan kontak awal melalui media elektronik yang dapat

dilakukan secara terbuka melalui komunitas maupun individu melalui email pribadi. Selain itu, calon informan atau narasumber bebas untuk menarik diri dari penelitian yang kita lakukan setiap saat, dengan atau tanpa alasan.

Selanjutnya langkah ketiga adalah melakukan kontak. Etnografer virtual harus menggunakan obeservasi kolaboratif karena peneliti diwajibkan memperoleh pengalaman langsung dari tangan pertama (Turkle 2017). Keterlibatan langsung dalam ranah online ini akan merangsang kesadaran yang lebih besar dalam mengamati fenomena relasional, pola konflik, serta tindakan penindasan.

Langkah keempat adalah dengan melakukan wawancara mendalam (elektronik dan atau tatap muka). Wawancara pada etnografi tradisional dan etnografi digital memiliki tujuan yang sama, yaitu untuk mendapatkan pemahaman terhadap makna.

Dalam melakukan penelitian etnografi secara tradisional maupun digital, keduanya sama-sama menggunakan dialog interaktif, dimana peneliti mencoba menelaah rahasia subjek, menguji setiap pemahaman, memberikan analisis lebih lanjut, dan kemudian memberikan kritik. Metode ini dikenal dengan berbagi pengalaman bersama (Anderson and Weitz 1989) yang merupakan pembeda dari kuesioner penelitian lainnya dan berguna dalam hal kedalaman dan kekayaan hasil survey.

Langkah terakhir adalah mengembalikan hasil

dan analisis riset untuk masyarakat. Tidak seperti etnografi tradisional yang mengikuti jalannya wawancara dan analisis, etnografi digital memungkinkan perkembangan teori dan kesimpulan yang dikembalikan kepada peneliti sebagai umpan balik dan memungkinkan untuk dilakukan pengulangan.

Kelima langkah tersebut sejalan dengan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Pena & Parshall. Langkah-langkah tersebut yaitu menetapkan tujuan, mengumpulkan dan menganalisis fakta-fakta, mengungkap dan menguji konsep, menentukan kebutuhan, dan yang terakhir adalah menyatakan permasalahan.

Dalam suatu proyek desain arsitektur yang melibatkan klien, sebelum masuk pada kegiatan perancangan sebagai tahap sintesis, kita harus melakukan tahap analisis terlebih dahulu.

Pada awal tahap perencanaan dengan menggunakan etnografi digital, kita diharuskan mengidentifikasi apa yang menjadi tujuan dari proyek tersebut. Selanjutnya, pada saat kita meminta untuk mendapatkan akses secara langsung dalam ruang maya, klien kita mulai mengumpulkan dan menganalisa fakta-fakta yang ada. Selanjutnya kita perlu melakukan kontak langsung dengan klien untuk memastikan kesesuaian konsep dengan persepsi mereka.

Langkah berikutnya adalah melakukan wawancara mendalam dengan klien untuk mendapatkan

informasi terkait kebutuhan proyek. Dan langkah terakhir yang harus dilakukan adalah pengembalian hasil dan analisis terhadap objek yang akan kita desain untuk pengembangan lebih lanjut, sehingga kita dapat menemukan permasalahan sesungguhnya sebagai langkah akhir dalam proses perencanaan ini sekaligus menjadi titik awal dari tahap penyelesaian masalah.

Menurut Sarah Pink (2016), terdapat tujuh konsep kunci dalam teori sosial dan budaya yang dapat digunakan dalam penelitian dengan menggunakan digital etnografi. Konsep-konsep tersebut merepresentasikan berbagai jalur yang berbeda untuk mendekati dunia sosial, yaitu melalui pengalaman, praktik, benda, hubungan, dunia social, lokalitas, dan peristiwa (Horst, Pink, and Hjorth 2016).

Konsep-konsep ini akan digunakan untuk mendapatkan kedalaman dari permasalahan kliennya sebagai proses pemrograman arsitektur (*problem seeking*), sebelum memulai memecahkan suatu permasalahan dalam perancangan (*problem solver*).

Pengalaman adalah konsep analitik dalam antropologi yang berfokus pada penubuhan (relasi antara tubuh-jiwa) (Csordas et al. 1994). Hal tersebut mengacu pada bagaimana pengalaman menubuh melalui indera dan afeksi (emosi). Konsep ini sangat erat kaitannya dengan pengalaman ruang, baik fisik dan non fisik yang dirasakan oleh pengguna dari suatu objek arsitektur.

Konsep kedua adalah praktik dalam meneliti kebiasaan dan rutinitas sehari-hari yang melibatkan dunia digital. Salah satunya seperti mengkases media sosial, dimana kita dapat melihat apa saja yang dilihat oleh klien terkait arsitektur.

Konsep ketiga adalah kajian benda atau material, berasal dari kajian antropologi mengenai budaya material dan konsumsi massa (Miller 2002) yang mengkaji bagaimana manusia berperan dalam menciptakan “objek” atau “benda” dan sebaliknya, serta bagaimana klien menggunakan gawainya yang berhubungan dengan teknologi digital terkait arsitektur seperti mematikan lampu, menyalakan *air conditioner*, menggunakan *virtual assistant*, dan lainnya.

Konsep keempat adalah hubungan sosial, yaitu dengan memahami bagaimana relasi sosial dibentuk, dijaga, dan distrukturkan. Kita dapat melihat pola-pola seperti apa yang terjadi berdasarkan catatan penggunaan telepon genggam klien dalam memaknai ruang yang ada.

Konsep kelima adalah dunia sosial yang merupakan domain kehidupan sosial yang relatif memiliki batas tetapi tidak terlalu ketat. Salah satunya tentang adanya komunitas-komunitas yang sangat beragam dan bervariasi serta mempunyai irisan yang cukup banyak dengan konsep hubungan sosial dengan cakupan yang lebih besar.

Konsep keenam adalah lokalitas, berhubungan erat dengan tempat yang memunculkan kualitas tertentu karena dibentuk melalui relasi yang sangat erat antar berbagai elemen. Artinya, bagaimana klien memaknai suatu tempat yang membuat mereka merasakan sesuatu yang lebih intim dibandingkan tempat lainnya.

Konsep ketujuh adalah peristiwa yang biasanya mengacu pada ranah publik seperti “*media event*” (Mitu and Poulakidacos 2016). Konsep ini menjelaskan bagaimana klien memaknai suatu peristiwa media sebagai data dalam proses perencanaan.

KESIMPULAN

Penggunaan etnografi digital dalam proses perencanaan arsitektur dapat menjadi sebuah cara baru dalam upaya untuk mendapatkan data-data yang akan di analisis dalam dunia digital seperti sekarang ini. Bukan hanya kajian dalam dunia nyata tetapi juga dalam dunia maya, yakni lingkungan digital, material, dan sensorik.

Dalam dunia modern saat ini, etnografi digital diharapkan menjadi salah satu teknik dalam mencari data yang lebih detail. Bersamaan dengan lima langkah yang dicetuskan oleh Pena dan Parshall, etnografi digital diharapkan dapat menjadi cara baru untuk menemukan permasalahan dari apa yang akan kita desain nantinya yang berhubungan dengan teknologi digital.

REFERENSI

- Achmad, Zainal Abidin, and Rachmah Ida. 2018. "Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data Dan Metode Penelitian." *The Journal of Society & Media* 2 (2): 130. <https://doi.org/10.26740/jsm.v2n2.p130-145>.
- Anderson, Erin, and Barton Weitz. 1989. "Determinants of Continuity in Conventional Industrial Channel Dyads." *Marketing Science* 8 (4): 310–23. <https://doi.org/10.1287/mksc.8.4.310>.
- Brockman, J. 1996. *Third Culture: Beyond the Scientific Revolution*. A Touchstone Book. Simon & Schuster. <https://books.google.co.id/books?id=V3x1YPgvOJcC>.
- Clandinin, D J, and F M Connelly. 2004. *Narrative Inquiry: Experience and Story in Qualitative Research*. Wiley. <https://books.google.co.id/books?id=eJw3EAAAQBAJ>.
- Comstock, Daniel. E. 1982. "Power In Organization : Toward a Critical Theory." *Extrapolation* 17 (1). <https://doi.org/10.3828/extr.1975.17.1.49>.
- Csordas, T J, American Ethnological Society. Annual Meeting (1991), A Harwood, and C T J. 1994. *Embodiment and Experience: The Existential Ground of Culture and Self*. Cambridge Studies in Medical Anthropology. Cambridge University Press. <https://books.google.co.id/books?id=24TAxcRJESQC>.
- Davidoff, Paul, and Thomas A. Reiner. 1962. "A Choice Theory of Planning." *Journal of the American Planning Association* 28 (2): 103–15. <https://doi.org/10.1080/01944366208979427>.
- Denzin, Norman K, and Yvonna S. Lincoln. 2005. "The Sage Handbook of Qualitative Research Third Edition, London: Sage Publications." *Sage Publication*.
- Donath, Judith, Karrie Karahalios, and Fernanda Viégas. 1999. "Visualizing Conversation." *Journal of Computer-Mediated Communication* 4 (4). <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1999.tb00107.x>.
- Fine, Gary Alan, and Corey M. Abramson. 2020. "Ethnography in the Time of Covid-19: Vectors and the Vulnerable." *Etnografia e Ricerca Qualitativa*, no. 2: 165–74. <https://doi.org/10.3240/97802>.
- Geertz, C. 1973. *Thick Description: Toward an Interpretive Theory of Culture*. New York: Fontana Press. <https://books.google.co.id/books?id=M6M4qAAACAAJ>.
- Hammersley, G, M Hammersley, P Atkinson, and Routledge. 1995. *Ethnography: Principles in Practice*. Research Methods, Sociological Theory, Ethnography. Routledge. <https://books.google.co.id/books?id=voia5xnkbQC>.
- Hine, Christine. 2000. *Virtual Ethnography*.

- Horst, Heather A, Sarah Pink, and Larissa Hjorth. 2016. "Ethnography in a Digital World . In *Digital Ethnography: Principles and Practices* Sarah Pink Heather Horst John Postill Larissa Hjorth Tania Lewis," no. January.
- Hidayana, Bambang, Pande Made Kutanegara, Setiadi Setiadi, Agus Indiyanto, Zamzam Fauzanafi, Mubarika Dyah F. Nugraheni, Wiwik Sushartami, and Mohamad Yusuf. 2019. "Participatory Rural Appraisal (PRA) Untuk Pengembangan Desa Wisata Di Pedukuhan Pucung, Desa Wukirsari, Bantul." *Bakti Budaya* 2 (2): 3. <https://doi.org/10.22146/bb.50890>.
- Johnstone, Barbara, and William M. Marcellino. 2010. "Dell Hymes and the Ethnography of Communication." *The SAGE Handbook of Sociolinguistics*, no. May: 57–66. <https://doi.org/10.4135/9781446200957.n4>.
- Kaur Gill, Satveer, and Mohan J. Dutta. 2017. "Digital Ethnography." *The International Encyclopedia of Communication Research Methods*, no. November: 1–10. <https://doi.org/10.1002/9781118901731.iecrm0271>.
- Kristiyono, Jokhanan, and Rachmah Ida. 2019. "Digital Etnometodologi: Studi Media Dan Budaya Pada Masyarakat Informasi Di Era Digital." *ETTISAL* : *Journal of Communication* 4 (2): 109. <https://doi.org/10.21111/ejoc.v4i2.3590>.
- Mann, Chris, and Fiona Stewart. 2001. "Internet Communication and Qualitative Research: A Handbook for Researching Online (Review)." *Portal: Libraries and the Academy*. <https://doi.org/10.1353/pla.2001.0050>.
- Miller, D. 2002. *Material Cultures: Why Some Things Matter*. Taylor & Francis. <https://books.google.co.id/books?id=KSosBgAAQBAJ>.
- Mitu, Bianca, and Stamatis Poulakidakos. 2016. "Events – A Never Ending Story," 274–76.
- O'Reilly, Karen. 2015. "Ethnography: Telling Practice Stories." *Emerging Trends in the Social and Behavioral Sciences*, 1–14. <https://doi.org/10.1002/9781118900772.etrds0120>.
- Peña, William M., and Steven a. Parshall. 2001. *Problem Seeking*. Fourth. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Pilliang, Yasraf. 2012. "Masyarakat Informasi Dan Digital: Teknologi Informasi Dan Perubahan Sosial." *Jurnal Sosioteknologi* 11 (27): 143–55.
- Prasanti, Ditha. 2016. "Perubahan Media Komunikasi Dalam Pola Komunikasi Keluarga Di Era Digital." *Jurnal Commed* 1 (1): 2527–8673.

- Sapsford, Rogher, and Vistor Jupp. 2006. *Data Collection and Analysis*. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.4135/9781849208802.n3>.
- Sidik, Fajar. 2021. "Arsitektur Tanggap Pandemi Covid-19 , Studi Kasus : Industri Meeting Incentive Convention And Exhibition (Mice)" 8686.
- Suryadi, S, F Yuliani, and S D Fajarini. 2020. "Nomophobia (No Mobile Phone Phobia) Fenomena Ketergantungan Manusia Terhadap Teknologi Komunikasi." *Jurnal Humas & Media* ..., 25–33. <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/madia/article/view/1240>.
- Turkle, S. 2017. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Basic Books. <https://books.google.co.id/books?id=nWQRDgAAQBAJ>.
- Utomo, Gayuh Budi, Rully Damayanti, Dyan Agustin, Program Studi, Magister Arsitektur, Fakultas Teknik, and U K Petra. 2020. "Komunikasi Baru Biro Arsitek Di Masa Pandemi Dalam Pandangan Postkolonialisme Homi K Bhabha." *ATRIUM* 6 (2): 161–67.
- Whitty, Monica T. 2002. "Liar, Liar! An Examination of How Open, Supportive and Honest People Are in Chat Rooms." *Computers in Human Behavior* 18 (4): 343–52. [https://doi.org/10.1016/S0747-5632\(01\)00059-0](https://doi.org/10.1016/S0747-5632(01)00059-0).