

KORELASI KEBUTUHAN FUNGSI TERHADAP PROSES dan PROGRAM PERANCANGAN ARSITEKTUR.

Ni Wyan Nurwarsih¹

¹Dosen Jurusan Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Warmadewa,
Jl. Terompong No. 24 Denpasar – Bali, Indonesia
e-mail: niwyn.nurwarsih@gmail.com¹

ABSTRAK

Kebutuhan fungsi yang timbul dari keinginan pemilik atau pemberi tugas merupakan titik awal proses membentuk pertimbangan program yang harus dikuatkan oleh arsitek. Dari banyaknya fungsi yang diinginkan, harus dikuatkan salah satu diantaranya. Namun tidak ada salahnya, arsitek melakukan proses pengecekan, untuk memastikan ulang ketepatan fungsi yang dipilih oleh pemberi tugas dan yang akhirnya diterjemahkan oleh arsitek. Disinilah program perancangan itu penting untuk ditekankan dalam proses perencanaan, untuk merumuskan kebutuhan fungsi melalui proses, pertimbangan-pertimbangan dan kajian yang panjang. Kebutuhan fungsi yang disintesakan merupakan urutan faktor-faktor yang mempengaruhi perancangan arsitektur.

Kata kunci: kebutuhan fungsi, proses perancangan, program perancangan.

ABSTRACT

Function arising from the desire of the owner is the starting point of the process formulating the program considerations that must be strengthened by the architect. The many function needs, should be strengthened one of them. But there is no harm, the architects do the checking process, to ensure re-accuracy of the function chosen by owner and which eventually translated by the architect. This is where the design program is important to emphasize in the planning process, to formulate the needs of the function through the process, considerations and a long study. The need for synthesized functions is a sequence of factors that affect the architecture design.

Keywords: functional requirements, design process, design program.

A. PENDAHULUAN

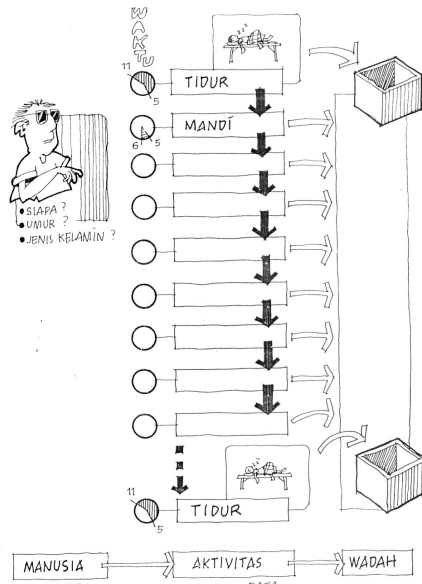
Dalam menterjemahkan kebutuhan fungsi, arsitek sebagai pihak yang ditugaskan untuk merancang bangunan harus memahami fungsi-fungsi yang tepat untuk dibangun dalam suatu lokasi yang dimiliki oleh owner. Pemahaman fungsi ini telah dipelajari oleh para mahasiswa arsitektur dalam proses mendesain dari awal perkuliahan, dimana mahasiswa ini merupakan bakal calon arsitek masa depan.

Pemahaman mengenai kebutuhan fungsi bagi mahasiswa arsitektur dijelaskan secara sederhana, yakni fungsi sebagai wadah atau kegunaan. Fungsi juga bisa dimaknai sebagai cara untuk memenuhi keinginan, yang timbul sebagai akibat dari adanya kebutuhan manusia dalam mempertahankan dan mengembangkan hidup.

Di dalam bangunan yang direncanakan seorang arsitek, selalu berdasarkan pada fungsi-fungsi dengan kegiatan-kegiatan yang terjadi didalamnya. Kelompok dari kegiatan-kegiatan tersebut memerlukan ruang dengan persyaratan tertentu. Begitu pula dengan sekelompok ruang-ruang yang disatukan menurut kegiatannya sehingga akan membentuk gugusan ruang. Gugusan ruang tersebut bisa menjadi bagian dari bangunan atau bahkan menjadi bangunan yang utuh dan berdiri sendiri.

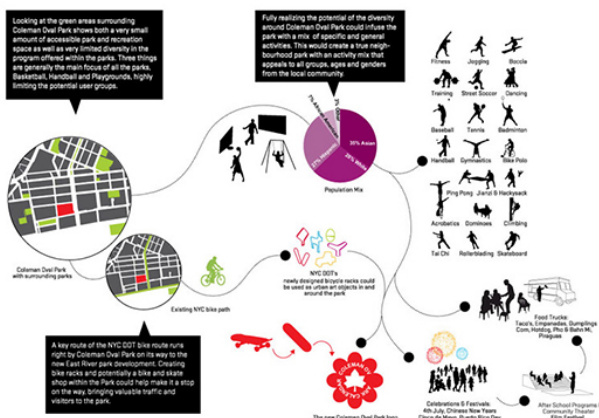
Permasalahan-permasalahan fungsi merupakan hal-hal yang harus dipahami dan dimengerti sampai pada tingkat kedalaman yang dibutuhkan. Ruang lingkungannya disesuaikan dengan kompleksitas kegiatan yang akan berlangsung pada masa yang akan datang.

Aspek kegiatan utama harus dimunculkan dan akan terancang dengan baik apabila ditunjang dan dilengkapi dengan dengan aspek kegiatan-kegiatan lain. Dengan demikian fungsi merupakan keterpaduan kegiatan-kegiatan yang kompleks dan terpadu.



Gambar 1 Studi aktivitas dalam perencanaan fungsi. (Sumber: <http://www.lingkarwarna.com/2016/03/mengenal-diagram-ide-design-arsitektur.html>)

Kelanjutan dalam mengidentifikasi fungsi ini dapat dituangkan dalam suatu perencanaan matang berupa penyusunan program arsitektur yang dikenal dengan istilah programing. Dalam programing akan dijelaskan proses mengidentifikasi dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan desain dari sebuah fasilitas dan mengkomunikasikan persyaratan pemberi tugas kepada perancang (Palmer, 1981).



Gambar 2 Contoh diagram yang menjelaskan penyusunan program arsitektur. (Sumber: <http://www.lingkarwarna.com/2016/03/mengenal-diagram-ide-design-arsitektur.html>)

Analisis pembahasan fungsi merupakan urutan faktor-faktor yang mempengaruhi penyusunan program arsitektur. Artinya, hal ini merupakan pengelompokan permasalahan-permasalahan yang harus dipecahkan dan diberikan solusi dalam perancangan nantinya yang diawali dengan proses pengidentifikasian dalam programing.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, timbul permasalahan bagaimana korelasi kebutuhan fungsi dengan program perancangan dalam arsitektur? Apakah masing-masing bahasan akan bertautan dan saling isi-mengisi, sehingga akan didapat kesimpulan dan pengelompokan secara utuh sehingga dapat menghasilkan solusi dan pemecahannya.

B. KAJIAN PUSTAKA

1. Jenis Fungsi

Istilah fungsi yang seringkali sangat dibatasi pada pengertian fungsi sebagai wadah aktivitas manusia baik di dalam maupun di luar bangunan ini mengakibatkan rancunya makna "arsitektur" dan "bangunan". Dari kamus Webster, fungsi dapat memiliki makna: aktivitas, peran, peruntukan, tugas dan tanggung jawab. Dengan demikian, maka sangat dimungkinkan kita akan berhadapan dengan sebuah obyek yang melaksanakan satu atau beberapa atau bahkan semua fungsi.

Keadaan ketika arsitektur memiliki kemampuan untuk menjalankan serta melaksanakan berbagai fungsi dikatakan sebagai Multifungsionalitas Arsitektur (Priyotomo, 2004).

Dalam kajian ini, dijelaskan kompleksitas dari fungsi dan kegiatan dalam program ruang. Selanjutnya akan diketahui apakah bangunan cukup mempunyai masa tunggal atau bangunan dengan masa majemuk. Perletakan bangunan menunjukkan tingkatan status dari fungsinya, begitu pula dengan kegiatan-kegiatan yang terjadi di dalamnya.

Untuk mengetahui perletakan dari kelompok fungsi sesuai dengan status hirarki dan persyaratannya, diperlukan penggolongan kegiatan dari fungsi-fungsi tersebut. Pembagian golongan ini disesuaikan dengan tingkatan status pelaku kegiatan, baik jumlah maupun jenisnya.

Dengan demikian, fungsi dapat dibedakan dengan kegiatan pokok maupun pendukung (Laksito, 2014).

Secara keseluruhan fungsi-fungsi tersebut dapat dibagi dalam kelompok-kelompok antara lain sebagai berikut.

Fungsi Utama

Fungsi utama adalah fungsi pokok yang ruang-ruang didalamnya dipergunakan sebagian besar kelompok pelaku kegiatan. Fungsi utama merupakan pemikiran logis bahwa kegiatan utama dan terbesar tersebut harus ada. Fungsi ini menjadi cerminan dari judul tugas atau proyek. Hal ini dapat dilihat dari jumlah pelaku, dimensi ruang yang dibutuhkan, maupun letaknya dalam bangunan. Fungsi-fungsi utama ini mempunyai persyaratan untuk penentuan tempat, sehingga perletakkannya harus tepat dan benar dalam bangunan.

Begitu pula bila fungsi utama tersebut merupakan bangunan maka penempatannya dalam tapak dan lokasi berada pada zona startegis. Kemudahan pencapaian atau aksesibilitas harus diperhatikan. Hal ini disebabkan pelaku kegiatan utama terjadi pada bagian ini. Pengolahan dan perancangan penampilan tampak bangunannya diharapkan cukup menunjukkan fungsi utama, serta dapat menjadikan ciri dan identitas penampilan fungsi sesuai dengan ekspresi tipologi bangunan.



Gambar 3. Ruang Rawat Inap.

salah satu bagian utama rumah sakit.

(Sumber: <http://designawards.architects.org/projects/healthcare-design/boston-childrens-hospital-mandell-building/>)

Sebagai contoh pada bangunan rumah sakit, yang menjadi bagian utamanya adalah ruang perawatan dan ruang inap yang dilengkapi

dengan ruang pengelola, manajemen office, ruang poliklinik, ruang unit gawat darurat, dan sebagainya.



Gambar 4. Ruang Informasi di Rumah Sakit

(Sumber : <http://www.childrenshospital.org/centers-and-services/enteral-tube-program/your-visit-to-the-enteral-tube-program>)



Gambar 5. Ruang Konsultasi dokter di Rumah Sakit

(Sumber : <http://www.steffian.co.uk/project/boston-childrens-north>)

Fungsi Penunjang

Fungsi ini merupakan penunjang dari kegiatan-kegiatan fungsi utama. Dengan kegiatan-kegiatan dari fungsi ini maka fungsi pokok dapat terselenggara dengan baik, aman dan nyaman. Dengan kata lain, kegiatan-kegiatan dari fungsi penunjang ini harus ada. Hubungan kegiatan fungsi penunjang dengan fungsi utama dapat bersifat langsung maupun tidak langsung, sehingga perletakan fungsi penunjang inipun tidak selalu berdekatan dengan fungsi utama. Namun, terdapat kemudahan dalam pencapaian dari kedua fungsi tersebut.

Sebagai contoh rumah sakit mempunyai fungsi penunjang seperti laboratorium, dapur, laundry, ruang mayat dan ruang penunjang medis lainnya.

Fungsi Pelengkap

Fungsi ini merupakan fungsi yang melengkapi kegiatan-kegiatan yang sudah ada. Karena fungsi ini hanya sebagai fungsi tambahan, maka keberadaannya pun tidak harus ada dan tidak selalu terkait dengan fungsi penunjang dan fungsi utama. Hal ini juga disebabkan oleh jenis dari kegiatannya hanya merupakan kelengkapan dari fungsi utama dan penunjang. Penentu fungsi-fungsi pelengkap tersebut tergantung pada kemamouan arsitek dalam memprediksi kebutuhan masyarakat di masa yang akan datang.

Kenyataannya, meskipun fungsi ini merupakan fungsi tambahan, perannya justru diharapkan menjadi factor daya tarik lain bagi pengguna dan pemakai fungsi. Jadi perannya merupakan penambahan nilai fungsi dan ikut menentukan keberhasilan fungsi-fungsi lain.

Sebagai contoh rumah sakit sering kali dilengkapi dengan took souvenir, cafeteria, ruang fotocopy, penginapan yang disewakan untuk penunggu pasien rawat inap, dan sebagainya.



Gambar 6. Ruang tunggu, sebagai salah satu fungsi pelengkap di Rumah Sakit

Sumber : <http://www.steffian.co.uk/project/boston-childrens-north>

2. Filosofi Fungsi

Filosofi fungsi adalah nilai-nilai dari hal yang bersifat abstrak yang mendasari adanya latar belakang dari fungsi. Filosofi menunjukkan sifat dan karakter dari suatu kegiatan yang terjadi dan menimbulkan kesan tertentu dari suatu keadaan. Contohnya penampilan dari fungsi yang menunjukkan kesan terbuka – tertutup, megah – sederhana, agung – biasa, kuat – normal suatu bangunan. Semua ekspresi keadaan dari kegiatan tersebut mendasari adanya filosofi fungsi.

Segala hasil rekayasa yang terjadi di dunia diakibatkan oleh keadaan yang bersifat azasi dan fitrah manusia. Manusia yang mempunyai

citra rasa dan karsa. Dasarnya adalah penyatuan keinginan dan kehendak dalam kehidupan manusia yang dipengaruhi oleh pikiran dan perasaan serta disesuaikan dengan keseimbangan antara pertimbangan akal dan rasa. Dengan demikian nalar dan logika manusia akan mempengaruhi imajinasi dan gerak perilakunya.

Demikian pula dengan pandangan filosofi fungsi dan bangunan yang diungkapkan oleh filsuf yunani terkenal, Vitruvius. Disebutkan bahwa pada waktu itu perancangan dan pelaksanaan bangunan arsitektur harus terkandung adanya tiga unsur, yaitu fungsi, kukuh dan estetika. Dikemudian hari pendapat tersebut dilengkapi dengan istilah ekonomis untuk dibangun (*reasible*). Hal ini dikarenakan beberapa tipologi bangunan terutama komersial pada saat sekarang, harus memperhitungkan nilai ekonomis atau untung rugi dari bangunan.

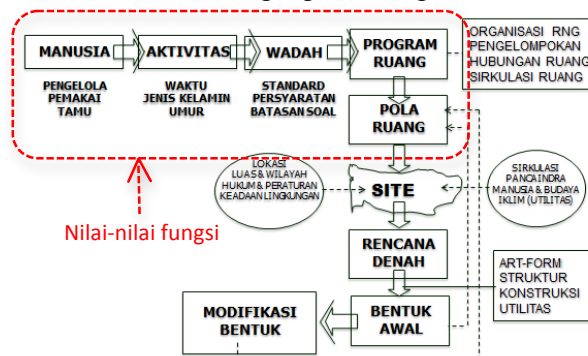


Diagram 1. Pola Pikir dalam mengelola fungsi untuk menghasilkan bentuk akhir arsitektur. (Sumber : hasil analisis, 2017)

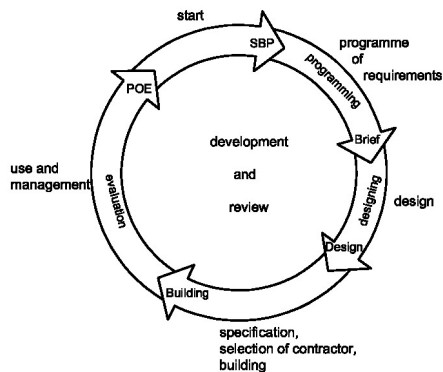
Dengan demikian filosofi fungsi bias didapat dari korelasi hubungan, atau kaitan antara dasar-dasar pokok sifat kegiatan dengan judul fungsi yang sudah ditetapkan.

Jadi filosofi fungsi merupakan hal yang tersirat yang melatarbelakangi adanya fungsi. Filosofi fungsi bersifat maya yang berkecambuk dlaam imajinasi manusia dan harus tercermin dari gambaran serta persepsi arsitek dalam rancangannya.

3. Program dan Perancangan

Perancangan merupakan suatu proses yang mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi lebih baik lagi. Prosesnya merupakan tinjauan

menyeluruh, dimana setiap ahli memiliki pandangan tertentu yang ideal menurut mereka.



Gambar 7. Fase dalam Proses Perancangan.
SBP = Proses Awal, POE = evaluasi purna huni.
(Sumber: Voordt & Wegen, 2005)

Diagram gambar diatas menjelaskan proses perancangan tidak ada yang bersifat awal dan akhir. Proses perancangan selalu berhubungan antara satu dengan yang lainnya, yang mengalir dan diasumsikan dalam bentuk melingkar.

Komponen perancangan yaitu menetapkan fungsi arsitek sebagai perancang dan menerapkan pemecahan-pemecahan dari setiap permasalahan yang ada. Fungsi seperti membuat program, membuat rancangan bangunan, dilakukan oleh si arsitek (McGinty, dalam Catanese, 1987).

Bangunan yang baik tidak begitu saja terjadi. Bangunan-bangunan tersebut direncanakan agar terlihat baik dan berfungsi baik, dan terjadi apabila arsiteknya baik dan klien-kliennya baik dan bijaksana dalam bekerjasama. Penyusunan program merupakan persyaratan untuk rancangan bangunan adalah tugas dari arsitek, dan ini merupakan hal yang paling penting sebelum merancang.

Pemrogram dan perancang merupakan spesialisasi-spesialisasi yang berbeda, karena keduanya memerlukan kemampuan yang berlainan. Pemrogram untuk analisis, sedang perancang untuk sintesis. Pada analisis bagian-bagian dari masalah perancangan dipisahkan dan dikenali. Pada sintesis bagian-bagian tersebut digabungkan bersama guna membentuk suatu pemecahan perancangan yang bertalian. Penyusunan program adalah analisis dan perancangan adalah sintesis.

Para pemrogram harus mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang tepat pada saat yang tepat, memisahkan keinginan sendiri dari kebutuhan klien; Bersikap obyektif dan analitik; Mengevaluasi informasi.

Pada perancang umumnya bersifat subyektif, intuitif dan fasih dalam konsep-konsep fisik. Namun perancang dapat juga memrogram, ia harus memiliki dua pikiran dan menggunakannya secara berganti-ganti, dan selalu dilatih dalam memrogram.

Pemrograman arsitektur adalah proses pengaturan informasi sehingga informasi yang benar dapat secara tepat posisinya dalam proses desain dan keutusan yang tepat dapat dilakukan untuk mempertajam hasil dari desain bangunan tersebut. Pemrograman merupakan proses kreatif secara terstruktur terhadap harapan, keinginan, dan hasrat dari wujud bangunan nantinya. Pemrograman juga merupakan perencanaan prosedur dan organisasi dari semua bagian sumber daya sudah tentu untuk membuat desain dalam suatu kontek dan persyaratan yang spesifik.

Esensinya sebuah program arsitektur menurut beberapa ahli dapat di jabarkan sebagai berikut :

- Suatu hasil pekerjaan yang baik, umumnya direncanakan dengan baik pula. Begitu juga dalam arsitektur, hasil akhir berupa bangunan hanya akan terlihat baik dan berfungsi secara baik apabila melalui suatu metoda perencanaan dan perancangan yang baik. Salah satu perencanaan yang matang adalah berupa penyusunan program yang dikenal dengan istilah programming.
- Programming adalah proses mengidentifikasi dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan desain dari sebuah fasilitas dan mengkomunikasikan persyaratan klien kepada perancang (Palmer, 1981).
- Programming adalah suatu proses yang menunjukkan dan menerje mahkan secara sistematis misi dan tujuan dari suatu organisasi, group, atau individu dalam hubungan aktivitas-personil-peralatan yang terintegrasi, sehingga menghasilkan bangunan atau fasilitas yang efisien dan fungsional. (Preiser, 1989).

- Programming adalah tahap penetapan masalah dan tahap perencanaan dari “*design process*” dan biasanya berperan sebagai pemberi layanan “*pre-design*” (Duerk, 1993)

Sampai saat ini masih terdapat kontroversi mengenai hubungan antara programming dengan perancangan. Sebagian arsitek berpendapat bahwa programming adalah perancangan namun ada pula yang berpendapat bahwa programming tidak sama dengan perancangan.

- Programming adalah *getting ready for design* (persiapan untuk perancangan). (White, 1972)
- Programming adalah aspek analisis dari perancangan. Dapat dikatakan bahwa programming masih berada dalam skup perancangan (Palmer, 1981).

Hubungan keduanya dapat kita pahami apabila kita memandang proses perancangan secara keseluruhan. Dalam proses perancangan terdapat dua langkah yang harus dilakukan. (Pena, 2012). Pertama: Penelusuran masalah (*problem seeking*). Kedua: Penyelesaian masalah (*problem solving*).

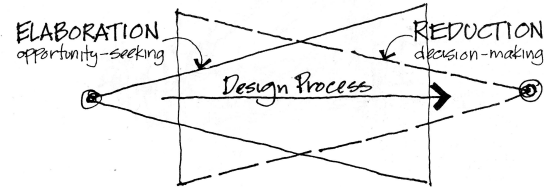
PIHAK YANG TERLIBAT DALAM PROGRAMMING:

1. KLIEN : Bisa pemilik, pengguna maupun publik yang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh fasilitas atau proyek yang akan dibuat.
2. PEMBUAT PROGRAM : Klien, arsitek atau pihak ketiga yaitu konsultan programming yang juga arsitek atau dapat pula ahli programming dari bidang non arsitektural seperti dalam programming dari fungsi khusus seperti pelayanan kesehatan atau fasilitas pendidikan.
3. PERANCANG / ARSITEK : Pihak yang akan menggunakan program yang telah dihasilkan dan akan menggunakannya dalam mengembangkan suatu rancangan.

Untuk memudahkan pemahaman beberapa aktifitas tersebut maka pemrograman dapat dibagi menjadi 2 bagian, yaitu :

1. Analisis dari kondisi eksisting, yaitu analisa site, profil pengguna, kode, batasan dan iklim.

2. Proyeksi masa depan, yaitu beberapa criteria desain yang harus dipertemukan atau diselesaikan agar supaya cocok dan termasuk disini adalah misi, tujuan, konsep, dan persyaratan tampilan (*performance*).



Gambar 8. Dasar dari Desain Proses.

Desain proses dihasilkan melalui kolaborasi antara arsitek, pemilik maupun pengguna. (Sumber: Voordt & Wegen, 2005)

C. ANALISIS dan SINTESIS

Secara umum korelasi fungsi terhadap proses perancangan akan tertuang dalam tahapan perancangan arsitektur. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, tahapan proses perancangan arsitektur dibagi dalam 3 (tiga) tahap yakni programming dalam bentuk analisis, planning dan design dalam bentuk sintesis.

Analisis

Pada tahap programming, seluruh penguraian dan penjabaran fungsi secara fisik (mencakup analisis tapak dan analisis teknologi bangunan), dan non fisik (mencakup analisis fungsi dan kegiatan, analisis ekonomi dan analisis social budaya) diidentifikasi ruang lingkungannya masing-masing, melalui pengumpulan dan pengaturan informasi yang diperlukan untuk rancangan bangunan. Dalam programming juga menetapkan hal-hal yang menjadi perhatian klien & apa yang sesungguhnya diperlukan oleh klien.

Secara umum Arsitektural Programming melibatkan aktivitas mengindikasikan persoalan (*Problem seeking*) yang telah dipisahkan dari proses kreativitas dalam perancangan fisik. Pendapat lama programming dan desain harus dipisahkan sama sekali berdasarkan pengertian bahwa pengenalan penyelesaian fisik akan memberikan praduga obyektifitas definisi dari masalah pada proses.

Apabila penyelesaian Perancangan telah dipikirkan terlebih dahulu padahal masalahnya sendiri secara keseluruhan belum dianalisa, maka tidak akan ada penelaahan permasalahan yang

selanjutnya akan berkakibat hilangnya logika (sanoff, 1977).

Oleh sebab itu programming dan aktivitas perancangan sebaiknya pertimbangkan bersama-sama dan saling mengisi. Ini berarti bahwa proses perancangan harus dilihat secara menyeluruh dan menjadi satu.

Programming dan komponen-komponen untuk evaluasi dari proses menjadi satu dan tidak sebagai aktivitas yang terpisah. Informasi yang masuk ke dalam proses adalah menerus dan berlanjut sebagai aspek yang tumbuh dalam proses. Setiap bagian pada setiap saat tidak dapat berdiri sendiri secara analitis dan intuitif.

Sintesis

Sintesis juga bias dikatakan sebagai proses desain. Planning atau perencanaan Menyatakan masalah umum klien menjadi sejumlah masalah “standar” yang lebih kecil, yang diketahui pemecahannya atau yang mudah dipecahkan. Sedangkan desain atau perancangan Menggunakan informasi dari kedua tahap sebelumnya sebagai tuntutan dalam mengembangkan suatu gagasan keseluruhan dan suatu usul bagi bentuk dan konstruksi bangunan. Perancangan dapat berarti sebagai sebuah *problem solving* (proses penyelesaian masalah). Persoalan yang dihadapi perancang ialah bagaimana menghasilkan sebuah rancangan yang mampu dipakai sebagai petunjuk merealisasikan bentuk suatu fasilitas pada suatu lokasi.

Bentuk dan isi dari desain tidak diketahui terlebih dahulu, sebab kalau sudah diketahui terlebih dahulu berarti tidak perlu ada perancangan, sebab tidak ada permasalahan. Disinilah letak diperlukannya suatu proses. Proses arsitektur tidak sekedar intuisi tanpa logika, berbeda dengan “art” dimana hampir dari seluruh proses didominasi oleh intuisi walaupun pada perkembangan akhir dari “art” sendiri juga menuntut adanya logika.

Perancangan merupakan suatu *problem solving* yang berbeda sama sekali dengan *problem solving* dibidang lain. Di perancangan akan terlibat dua masalah yang mempunyai karakter bertolak belakang yaitu: “art” dan “sains”. “Art” dalam hal ini mempunyai nilai kualitatif sedangkan “sains” mempunyai nilai

kuantitatif. “Sains” yang mempunyai nilai kualitatif harus benar-benar diselesaikan dengan teori yang benar, tidak benar apabila hanya diasumsikan.

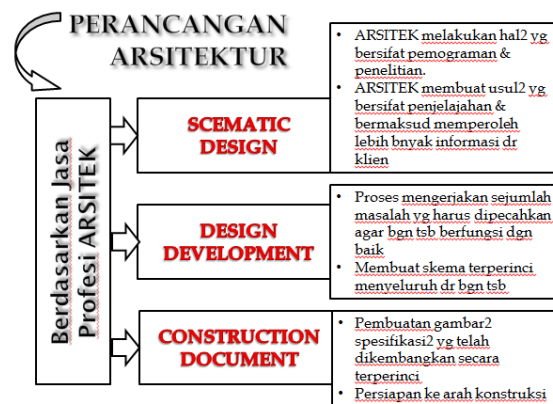


Diagram 2. Perancangan Arsitektur (Sumber : hasil analisa, 2017)

Perancang yang kreatif akan menunda penilaian, menahan pemecahan-pemecahan yang diyakini sebelumnya untuk mensintesis sebelum informasi didapat, mengetahui masalah klien. Ia meyakini bahwa perlu analisis menyeluruh sebelum sintesis.

D. PENUTUP

Untuk merencanakan korelasi fungsi yang dituangkan pada pemrograman, para arsitek harus mempertimbangkan jenis data dan bagaimana yang diperlukan dan dalam bentuk apa seharusnya data tersebut dibuat. Kompilasi data penting dilakukan agar mendapatkan informasi paling berguna. Para arsitek harus memilih pendekatan pada kumpulan data berdasarkan pertimbangan-pertimbangan diatas. Membuat sketsa dalam garis besar dan merangkum data-data tersebut untuk tujuan analisis.

Table berikut menjelaskan mengenai permintaan-permintaan informasi program.

Tabel 1. Perminta-Permintaan Informasi Program.

Orang (sifat-sifat struktural orang)	Klien, organisasi klien. Perubahan-perubahan dalam klien, organisasi klien, staf organisasai, para pemakai, perubahan yang dikehendaki dan perubahan masa depan yang diperhitungkan.
Tujuan	Informasi umum tentang dampak

(sifat-sifat fungsional peristiwa)	social jenis organisasi. Filsafat, misi, tujuan dan sasaran.
Perilaku (sifat-sifat struktur peristiwa)	Organisasi yang berhubungan dengan tujuan dan sasaran. Perilaku para pemakai yang tersusun dan tidak tersusun
Fungsi (sifat-sifat fungsional objek)	System operasi, system tugas. Informasi, pergerakan bahan, sirkulasi, utilitas, lingkungan, struktur, beban struktur, alarm dan ventilasi. Perubahan dalam permintaan fungsi.
Objek (sifat-sifat fungsional objek)	Gambaran tempat proyek dan syarat, jalan masuk menuju site, gejala alam, kontur alam, kondisi tanah dan lingkungan sekitar.

Sumber: adaptasi dari White, 1972.

Fungsi yang akan dikembangkan dalam arsitektur harus memiliki kriteria. Ada beberapa Cara membuat bangunan yang fungsional, yakni :

- Perancang mengalami proses yang terjadi dalam sebuah bangunan → jenis kegiatan, jenis ruang, persyaratan ruang (fisik & psikis).
- Memahami rangkaian kegiatan/urut-urutan kegiatan awal-akhir → sirkulasi kegiatan pemakai ruang.
- Pengelompokan ruang & penyusunan organisasi ruang (diagram hubungan) → hubungan antar ruang & pola hubungan ruang.

DAFTAR PUSTAKA

- Catanese, A.J. , Snyder, J.C. 1979. *Introduction To Architecture*. Milwaukee : School of Architecture and Urban Planning University of wisconsin.
- Duerk, Donna P. 1993. *Architectural Programming*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Laksito, Boedhi. 2014. *Metode Perencanaan dan Perancangan Arsitektur*. Jakarta Timur : Griya Kreasi (Penebar Swadaya Group), Cibubur.
- Nesbitt, Kate. 1996. *Theorizing A New Agenda For Architecture : An Anthology of Architectural Theory 1965-1995*. New York : Princeton Architectural Press.
- Palmer, F.R. 1981. *Semantics, Second Edition*. USA : Cambrige University Press.

- Pena, William, M. Parshall, Steven, A. Hok Inc. 2012. *Problem Seeking : An Architectural Programming Primer*. New York, United States : John Wiley & Sons Inc.
- Preiser, Wolfgang, F.E. 1989. *Building Evaluation*. New York : Springer Science+Business Media.
- Prijotomo, Josef. Adiyanto, Johannes . 2004. *Arsitektur Nusantara: menuju keniscayaan*. Surabaya : Wastu Lanas Grafika, Gayungan.
- Sanoff, Henry. 1977. *Methods of Architectural Programming*. UK : Taylor & Francis Ltd, London.
- Vermaas, Pieter E. Kroes, Peter. Light, Andrew. Moore, Steven A. 2008. *Philosophy and Design : From Engineering to Architecture*. USA : Springer Science + Business Media B.V.
- Vesely, dalibor. 2004. *Architecture In the age of divided representation : the question of creativity In the shadow of production*. London : The Mit Press, Massachusetts Institute of Technology.
- Voordt, van der, DJM., Wegen, van, HBR. 2005. *Architecture in Use, An introduction to the programming design and evaluation of buidings*. Netherlands : THOT Publiser, Bussum.
- White, E.T.. 1972. *Introduction to Architectural Programming*. Tucson, Ariz : architectural Media.