

BAB I

PENDAHULUAN

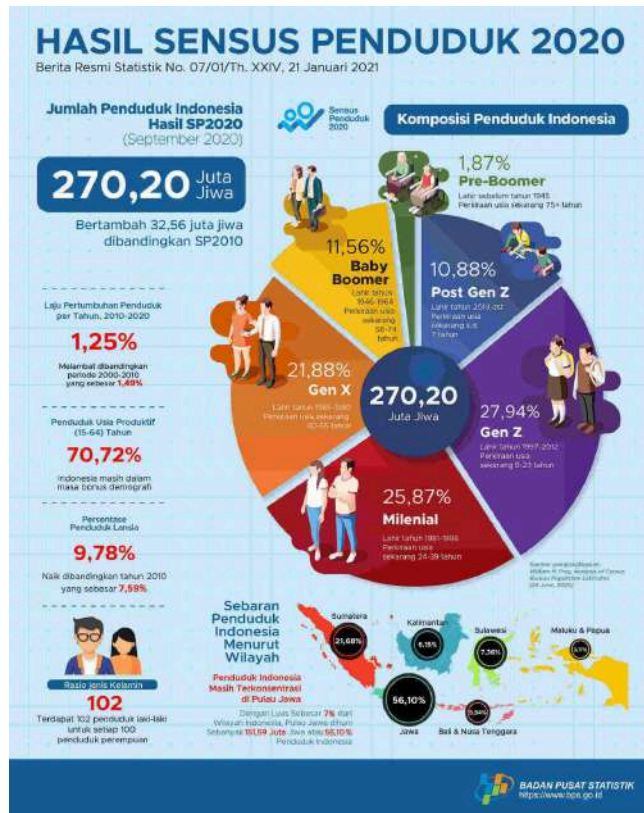
1.1 Latar Belakang

Seorang filsuf Yunani bernama Heraclitus menyatakan, “*Nothing endures but changes*”, yaitu perubahan akan selalu terjadi kepada siapapun dan apapun dimanapun dan kapanpun, yang lama pasti akan berubah dan digantikan oleh yang baru, mulai dari yang namanya teknologi, *fashion*, *trend*, dan bahkan hingga manusia. Perubahan pada manusia itu dapat juga disebut sebagai pergantian generasi. Seperti yang dapat dilihat pada Tabel 1, pada tahun 1925-1946 adanya generasi yang disebut *Veteran Generation*, lalu digantikan oleh *Baby Boom Generation* pada tahun 1946-1960, dan berganti lagi seterusnya hingga akhirnya sampailah kita pada masa 2023 ini ketika anak-anak yang lahir pada tahun 2010 ke atas sudah merupakan dan menjadi bagian dari *Alfa Generation*.

TAHUN KELAHIRAN	NAMA GENERASI
1925-1946	<i>Veteran Generation</i>
1946-1960	<i>Baby Boom Generation</i>
1961-1980	<i>X Generation</i>
1981-1995	<i>Y Generation</i>
1996-2010	<i>Z Generation</i>
2010+	<i>Alfa Generation</i>

Tabel 1: Generasi
Sumber: Putra, 2017

Dunia saat ini juga telah mengalami pergeseran demografi di mana generasi y (*millennial*) dan generasi z (*post-millennial*) mendominasi dengan jumlah populasi tertinggi (Ekananda & Marcillia, 2019). Pergeseran demografi ini tidak dapat dihindari dan terjadi di seluruh dunia termasuk Indonesia. Hasil Sensus Penduduk 2020 (Badan Pusat Statistik, 2021) mencatat bahwa jumlah generasi z mencapai 75,49 juta jiwa atau setara dengan 27,94 persen dari total seluruh populasi manusia di Indonesia, menandakan generasi z merupakan generasi dengan jumlah terbanyak di Indonesia. Di bawah generasi z, generasi y menyusul dengan jumlah penduduk 69.38 juta jiwa atau setara dengan 25.87 persen dari total seluruh populasi manusia di Indonesia.



Gambar 1. Hasil Sensus Penduduk 2020
Sumber: Badan Pusat Statistik, 2021

Sebagai generasi dengan jumlah populasi terbanyak, sudah sewajarnya generasi z untuk menjadi *trendsetter* dan target utama dalam seluruh pasar di dunia saat ini. Produk-produk pasar tentu akan lebih terfokuskan dan lebih disesuaikan dengan preferensi, kebutuhan dan gaya hidup generasi z, salah satu diantaranya adalah dalam segmen pasar hunian. Apalagi usia generasi z pada saat ini sudah mulai mencapai umur yang mampu untuk mencari uang sendiri, dan belajar mandiri tanpa bantuan dari orang tua mereka. Tanpa disadari juga, kebutuhan generasi z akan hunian pribadi mulai menjadi prioritas utama. Hal inilah yang membuat para pengembang-pengembang maupun para arsitek-arsitek di Indonesia mulai berlomba-lomba untuk menciptakan hunian ideal yang sesuai dengan apa yang dipreferensikan oleh para generasi z.

Akhir-akhir ini banyak *developer* menawarkan rumah tinggal dengan gaya yang mereka sebut sebagai “modern minimalis” (Wahjutami, E. L, 2017). Bukan hanya satu pengembang saja, namun hampir seluruh pengembang yang berada di Indonesia menawarkan hunian bergaya arsitektur modern minimalis dalam hunian-hunian baru yang mereka pasarkan, tidak terkecuali di kota Makassar.

Pengembang besar di kota Makassar seperti GMTD dan juga Ciputra yang sudah tidak asing didengar oleh penduduk kota Makassar sebagai salah satu pengembang terbesar juga ikut menyiapkan hunian-hunian yang bergaya arsitektur “modern minimalis”. GMTD yang mengembangkan wilayah Tanjung Bunga mulai menyiapkan klaster-klaster mereka yang dinamai *Marshmallow* dan juga *Rolling Hills*, sedangkan Ciputra yang mempunyai beberapa wilayah pengembangan di kota Makassar juga mulai menyiapkan dan memasarkan klaster-klaster mereka seperti klaster *Raffles*, dan juga *Treasure Island*.



Gambar 2. Perumahan Marshmallow (GMTD)

Sumber: https://www.instagram.com/p/CZY_UpWBSLF/



Gambar 3. Perumahan Rolling Hills (GMTDC)

Sumber: <https://www.tanjungbunga.com/residential/rolling-hills-ocean-drive/>



Gambar 4. Perumahan Raffles (Ciputra)

Sumber:

https://web.facebook.com/citralandcelebesmks/?locale=ms_MY&rdc=1&rd#



Gambar 5. Perumahan Treasure Island (Ciputra)

Sumber: <https://cpi.ciputragroup.net/treasure-island/>

Setelah melakukan observasi awal pada lokasi-lokasi yang akan dijadikan lokasi penelitian, fenomena hunian “modern minimalis” yang diciptakan oleh para pengembang ternyata bukan benar-benar menggunakan gaya arsitektur modern minimalis. Mereka menggunakan arsitektur kontemporer minimalis, namun kalimat “modern minimalis” yang digunakan sebagai strategi pemasaran untuk lebih menarik minat masyarakat kota Makassar, dan hal ini pun berakibat masyarakat kota Makassar lebih mengenal desain tersebut sebagai “modern minimalis”. Strategi hunian bergaya “modern minimalis” yang digunakan para pengembang di kota Makassar masih dapat dikatakan tahap awal yang dimana belum diketahui dengan pasti akan kesuksesannya, namun berdasarkan observasi awal, cukup banyak generasi z yang terlihat menghuni hunian-hunian bergaya “modern minimalis” yang dikembangkan oleh para pengembang di kota Makassar ini. Melihat fakta ini, strategi pengembang di kota Makassar dengan menggunakan hunian yang mereka sebut sebagai hunian bergaya “modern minimalis” ini belum dapat ditarik kesimpulan terkait keberhasilan strateginya. Sehingga perlunya diketahui alasan para pengembang di kota Makassar yang dengan berani dan yakin menggunakan strategi yang mereka sebut sebagai hunian “modern minimalis” ini untuk menghadapi pergeseran demografi generasi z, dan juga perlu diketahuinya alasan mengapa beberapa generasi z yang menghuni hunian bergaya “modern minimalis” yang dikembangkan oleh para pengembang ini dapat tertarik dan memilih untuk menghuni hunian tersebut, dan bagaimana keberlanjutan strategi para pengembang ini dalam menghadapi generasi selanjutnya, yakni generasi alpha.

1.2 Rumusan Masalah

Di tengah pergeseran demografi generasi z, para pengembang di kota Makassar mulai menyiapkan hunian yang mereka sebut sebagai “modern minimalis”. Permasalahannya adalah karena proses pergeseran demografi generasi z tersebut saat ini masih tahap awal maka keberhasilan strategi pengembang tersebut masih belum diketahui. Berdasarkan permasalahan ini maka pertanyaan masalah penelitian ini yaitu:

1. Mengapa beberapa generasi z memilih dan menghuni hunian “modern minimalis” yang dikembangkan oleh para pengembang di kota Makassar?
2. Mengapa para pengembang di kota Makassar menyiapkan hunian bergaya “modern minimalis” sebagai strategi menghadapi pergeseran demografi generasi z?
3. Bagaimana persiapan strategi para pengembang di kota Makassar dalam menghadapi pergeseran demografi generasi mendatang setelah generasi z?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengidentifikasi dan menjelaskan alasan kenapa generasi z memilih dan menghuni di hunian “modern minimalis” yang disiapkan para pengembang di kota Makassar.

2. Mengidentifikasi, menjelaskan alasan dan strategi para pengembang terkhususnya yang berada di kota Makassar dalam menyiapkan gaya arsitektur “modern minimalis” untuk menghadapi pasar generasi z.
3. Merekomendasikan arahan strategi para pengembang dalam menghadapi pergeseran demografi generasi mendatang setelah generasi z.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Ilmiah

Penelitian ini diharapkan agar dapat membantu perkembangan dan perhatian ilmu terkhususnya terkait generasi z maupun generasi-generasi selanjutnya di dunia arsitektur.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini juga diharapkan agar dapat membantu para arsitektur maupun para perusahaan pengembang dalam arah pasar dan desain gaya arsitektur hunian di masa depan.

3. Manfaat bagi Pembuat Kebijakan

Penelitian ini diharapkan juga agar berguna bagi para instansi pemerintah sebagai informasi tambahan untuk membantu dalam persiapan pengembangan arsitektur dan tata bangunan perkotaan dalam menghadapi perkembangan demografi generasi z maupun generasi seterusnya di masa depan.

1.5 Batasan Penelitian

Dalam penelitian terdapat dua batasan masalah yaitu,

1. Batasan Wilayah

Batasan wilayah dalam penelitian ini adalah kota Makassar itu sendiri lebih tepatnya berada pada kawasan dimana pengembang-pengembang besar di Makassar berada yaitu, Tanjung Bunga Makassar, kawasan *Center Point of Indonesia* dan juga pada kawasan Summarecon Mutiara.

2. Batasan Objek

Objek yang diteliti hanyalah hunian bergaya “modern minimalis” yang dikembangkan oleh perusahaan pengembang ternama, yakni klaster *Treasure Island*, klaster *Rolling Hills*, dan juga klaster *Crystal*.

3. Batasan Subjek

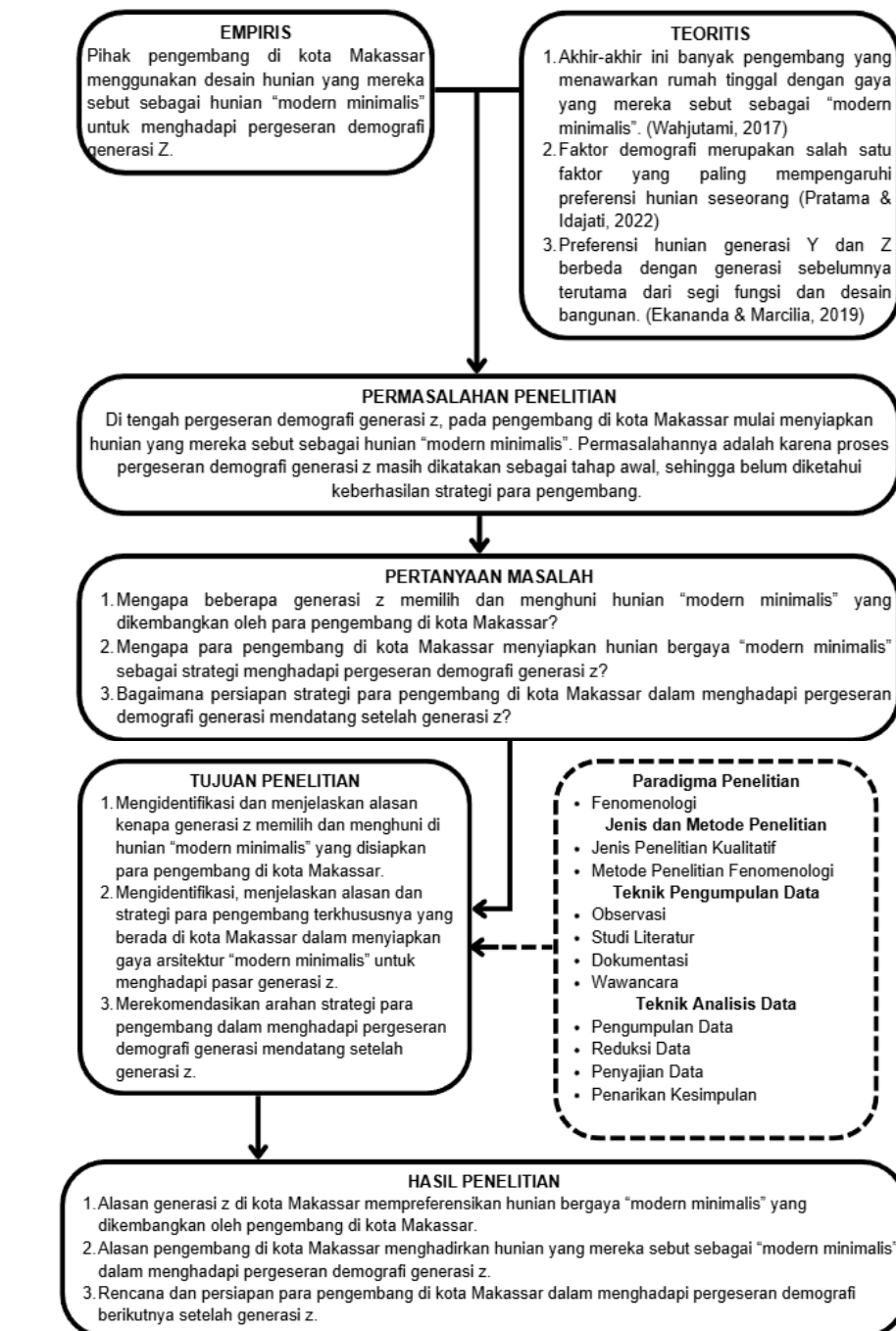
Subjek penelitian ini hanyalah generasi z yang menghuni klaster *Treasure Island*, klaster *Rolling Hills*, dan juga klaster *Crystal*. Beserta para pengembang perusahaan Ciputra, GMTD, dan juga Summarecon.

4. Batasan Pembahasan

Penelitian ini hanya akan fokus untuk membahas dan menemukan jawaban atas alasan suatu fenomena dimana hunian bergaya modern minimalis sangat diminati oleh generasi z dan apa alasan dan taktik para developer hingga dapat menyiapkan hunian bergaya modern minimalis ini dalam menghadapi pasar hunian yang dipenuhi generasi z.

1.6 Alur Pikir Penelitian

Secara sistematis, alur penelitian dapat dilihat pada bagan dibawah ini:



Skema 1: Alur Penelitian

1.7 Kajian Teori

1.7.1 Hunian

Rumah atau tempat tinggal merupakan suatu kebutuhan primer dan hak dasar manusia. Hak ini harus dipenuhi negara sebagaimana diamanatkan dalam Undang Undang Dasar 1945 Pasal 28 H ayat (1) dijelaskan bahwa setiap orang berhak hidup sejahtera lahir dan batin, bertempat tinggal dan mendapatkan lingkungan hidup baik dan sehat serta berhak memperoleh pelayanan kesehatan (Herdiwansyah, Helard & Purnawan, 2023). Idajati & Pratama (2022) berpendapat bahwa hunian memiliki fungsi sebagai tempat berlindung dan pengaman manusia dari pengaruh serta gangguan alam maupun makhluk lain. Selain itu rumah juga merupakan pusat kegiatan keluarga, pendidikan, pembentukan kepribadian, serta tempat bertumbuh dan berkembangnya generasi yang akan datang. Beberapa kebutuhan dasar manusia dapat terpenuhi oleh adanya hunian meliputi rasa aman berkat adanya tempat tinggal serta adanya keterjaminan dan pengakuan sosial.

Rahman (2013) mengklasifikasikan hunian menjadi 2 jenis, yaitu hunian vertikal yang termasuk di dalamnya adalah apartemen dan juga rumah susun dan yang kedua adalah hunian horizontal yang didalamnya termasuk perumahan. Hunian vertikal merupakan sebuah tempat tinggal atau kediaman yang dihuni, yang arah pertumbuhannya tegak lurus membentuk garis tegak lurus dengan permukaan bumi. Sedangkan hunian horizontal merupakan sebuah tempat tinggal atau kediaman yang dihuni, yang arah pertumbuhannya terletak pada garis atau bidang yang sejajar dengan horizon atau garis datar. Hunian horizontal dapat berupa perumahan.

Rahman (2013) menyebutkan perumahan adalah kelompok rumah yang berfungsi sebagai lingkungan tempat tinggal atau hunian yang dilengkapi dengan prasarana lingkungan seperti kelengkapan dasar fisik bangunan, misalnya penyediaan air minum, pembuangan sampah, tersedianya listrik, telepon, jalan, yang memungkinkan lingkungan perumahan berfungsi sebagaimana semestinya. Sedangkan rumah itu sendiri adalah tempat untuk melepaskan lelah, tempat bergaul dan membina rasa kekeluargaan diantara anggota keluarga, tempat berlindung keluarga, dan tempat penyimpanan barang berharga, selain itu rumah juga merupakan status lambang sosial.

1.7.2 Pengembang

Dalam Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 5 Tahun 1974 ada disebutkan pengertian pengembang berupa, "Perusahaan Pembangunan Perumahan adalah suatu perusahaan yang berusaha dalam bidang pembangunan perumahan dari berbagai jenis dalam jumlah yang besar di atas suatu areal tanah yang akan merupakan suatu kesatuan lingkungan permukiman yang dilengkapi dengan prasarana-prasarana lingkungan dan fasilitas-fasilitas sosial yang diperlukan oleh masyarakat penghuninya". Sedangkan menurut pengertian dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengembang adalah perusahaan yang

melakukan kegiatan pengadaan dan pengolahan tanah serta pengadaan bangunan dan/atau sarana dan prasarana dengan maksud dijual atau disewakan. Kusumah dan Adiinto (2015) menyimpulkan bahwa *developer* adalah seseorang atau sebuah tim yang memiliki keahlian dalam hal pembangunan, yang meliputi segi arsitektur, teknis, konstruksi, keuangan, pemasaran, dan manajemen properti.

Gumilar (2016) berpendapat bahwa untuk menciptakan kenyamanan dalam berusaha dan untuk menciptakan pola hubungan yang seimbang antara *developer* dan konsumen maka perlu adanya hak dan kewajiban masing-masing pihak. Sehingga adanya disusun hak dan kewajiban *developer* dalam Undang-Undang Nomor 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Hak yang disampaikan dituliskan pada pasal 6 berupa ,

1. Hak untuk menerima pembayaran yang sesuai dengan kesepakatan mengenai kondisi dan nilai tukar barang dan/atau jasa yang diperdagangkan.
2. Hak untuk mendapat perlindungan hukum dari tindakan konsumen yang beritikad tidak baik.
3. Hak untuk melakukan pembelaan diri sepatutnya di dalam penyelesaian hukum sengketa konsumen.
4. Hak untuk merehabilitasi nama baik apabila terbukti secara hukum bahwa kerugian konsumen tidak diakibatkan oleh barang/jasa yang diperdagangkan.

Untuk kewajiban *developer* disusun pada pasal 7 yang berbunyi,

1. Beritikad baik dalam melakukan kegiatan usahanya.
2. Memberikan informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang/jasa serta memberi penjelasan penggunaan, perbaikan, dan pemeliharaan.
3. Memperlakukan atau melayani konsumen secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif.
4. Menjamin mutu barang/jasa yang diproduksi dan/atau diperdagangkan berdasarkan ketentuan standar mutu barang dan/atau jasa yang berlaku.
5. Memberi kesempatan kepada konsumen untuk menguji dan/atau mencoba barang/jasa tertentu serta member jaminan dan/atau garansi atas barang yang dibuat dan/atau yang diperdagangkan.
6. Memberi kompensasi, ganti rugi, dan/atau penggantian atas kerugian akibat penggunaan, pemakaian dan pemanfaatan barang dan/atau jasa yang diperdagangkan.
7. Memberi kompensasi dan/atau jasa yang diterima atau dimanfaatkan tidak sesuai dengan perjanjian.

Kusumah dan Adiinto (2015) menambahkan bahwa tanggung jawab pada *developer* berupa,

1. Pengembang wajib menyediakan tanah untuk keperluan fasilitas sosial, seperti yang tercantum dalam Peraturan Menteri Dalam Negeri No. 3 Tahun 1987 Pasal 13 angka huruf 1 b, di mana luas lahan minimum yang telah ditetapkan

sebagai prasarana lingkungan dan lahan utilitas umum dan fasilitas sosial adalah sebesar 40% dari luas lahan total yang dibangun/dikelola. Ketentuan ini didasarkan pada Keputusan Menteri Pekerjaan Umum No. 20/KPTS/86 tentang Pedoman Teknik Pembangunan Perumahan Sederhana Tidak Bersusun.

2. Pengembang wajib membangun dan memelihara selama waktu yang ditentukan prasarana-prasarana lingkungan dan fasilitas-fasilitas sosial yang diperlukan oleh masyarakat dan sebagainya, sesuai Peraturan Menteri Dalam Negeri No. 5 Tahun 1974 angka 1 dan angka 6 huruf c dan d. Maksudnya, pengembang wajib membangun prasarana-prasarana lingkungan dan fasilitas-fasilitas sosial, dan memeliharanya selama suatu kawasan perumahan belum sepenuhnya selesai.

3. Pengembang yang telah menyelesaikan pembangunan suatu kawasan perumahan mempunyai kewajiban untuk menyerahkan prasarana lingkungan kawasan tersebut kepada Pemerintah Daerah Kabupaten/Kota setempat. Ini berdasarkan pada Peraturan Menteri Dalam Negeri No. 1 Tahun 1978 tentang Penyerahan Prasarana Lingkungan, Utilitas Umum dan Fasilitas Sosial Perumahan Kepada Pemerintah Daerah, serta Peraturan Menteri Dalam Negeri No. 3 Tahun 1987 tentang Penyediaan dan Pemberian Hak Atas Tanah untuk Keperluan Perusahaan Pembangunan Perumahan. Adapun penyerahan prasarana lingkungan, utilitas umum dan fasilitas sosial dapat dilakukan secara bertahap berdasarkan Peraturan Menteri Dalam Negeri No. 1 Tahun 1987 tentang Penyerahan Prasarana Lingkungan, Utilitas Umum dan Fasilitas Sosial Perumahan Kepada Pemerintah Daerah, dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Untuk prasarana lingkungan, tanah dan bangunan telah selesai dibangun dan dipelihara.
- b. Untuk utilitas umum, tanah dan bangunan telah selesai dibangun dan dipelihara.
- c. Untuk fasilitas sosial, tanah telah siap untuk dibangun.

Selain hak dan kewajiban, Gumilar (2016) menambahkan bahwa pihak *developer* juga harus memperhatikan tanggung jawab mereka sebagai bagian dari kewajiban yang mengikat kegiatannya dalam berusaha. Tanggung jawab tersebut berupa,

1. Prinsip tanggung jawab berdasarkan kesalahan (*liability based on fault*), merupakan sebuah prinsip dimana seseorang baru dapat diminta pertanggungjawabannya secara hukum jika ada unsur kesalahan yang dilakukannya.
2. Prinsip praduga untuk selalu bertanggung jawab (*presumption of liability*) merupakan sebuah prinsip dimana tergugat selalu dianggap bertanggung jawab sampai ia dapat membuktikan bahwa ia tidak bersalah, dimana beban pembuktian ada pada tergugat.
3. Prinsip praduga untuk tidak selalu bertanggung jawab (*presumption of nonliability*). Prinsip ini merupakan kebalikan dari prinsip praduga untuk selalu

bertanggung jawab, dimana tergugat selalu dianggap tidak bertanggung jawab sampai dibuktikan bahwa ia bersalah.

4. Prinsip tanggung jawab mutlak (*strict liability*) merupakan sebuah prinsip yang menetapkan kesalahan tidak sebagai faktor yang menentukan, namun ada pengecualian-pengecualian yang memungkinkan untuk dibebaskan dari tanggung jawab.

5. Prinsip tanggung jawab dengan pembatasan (*limitation of liability*), yaitu pelaku usaha tidak boleh secara sepihak menentukan klausula yang merugikan konsumen, termasuk membatasi maksimal tanggung jawabnya. Jika ada pembatasan maka harus berdasarkan pada perundang-undangan yang berlaku.

Adapun klasifikasi pengembang terbagi menjadi 3 yaitu, klasifikasi pengembang berdasarkan fungsi, berdasarkan luas tanah, dan berdasarkan sistem penjualan. Pada klasifikasi berdasarkan fungsi, Kusumah dan Adianto (2015) membaginya sebagai berikut,

1. *Land* Pengembang perumahan

Adalah Pengembang perumahan (pengembang) yang mengembangkan sebidang lahan kemudian membaginya menjadi beberapa daerah dan mendirikan infrastruktur yang diperlukan kemudian menjualnya kepada Pengembang perumahan lain atau pengguna akhir.

2. *Speculative* Pengembang perumahan (membangun untuk pribadi)

Adalah Pengembang perumahan atau pengembang yang membangun untuk dirinya pribadi dan mencari keuntungan, baik berupa kenaikan equity jangka panjang maupun penghargaan atas properti tersebut. Biasanya, properti yang dibangun di desain dengan biaya pemeliharaan dan operasional yang rendah.

3. *Merchant Builders*

Adalah orang yang membangun sebuah properti untuk dengan segera dijual kembali sebelum memulai konstruksi, selama masa konstruksi atau segera setelah konstruksi.

4. *Fee* Pengembang perumahan

Adalah Pengembang perumahan yang dikontrak oleh pemilik untuk membangun sebuah properti dengan bayaran tertentu. Pengembang perumahan juga menyewakan dan mengatur properti tersebut dengan biaya tambahan.

5. *Renovators and Converters*

Merupakan Pengembang perumahan yang memberi sebuah properti dan memperbaiki nilainya melalui kreativitas dan kerja keras dengan syarat kondisi pasar baik atau ada kesempatan. Berdasarkan tipe pengembang di atas, sebagian pengembang yang ada di Indonesia saat ini merupakan campuran dari tipe *land* Pengembang perumahan, *speculative* Pengembang perumahan, dan *fee* Pengembang perumahan. Di mana pengembang di Indonesia pada umumnya bertindak selaku pihak yang membebaskan dan mengembangkan (membangun) suatu lahan menjadi suatu kawasan perumahan, menjualnya kepada konsumen atau pengguna akhir mencari keuntungan pribadi, serta mengelola kawasan perumahan tersebut.

Pengembang sendiri diklasifikasikan menjadi 3 bagian berdasarkan luas tanah yang dikembangkannya yaitu (Kusumah dan Adiyanto, 2015),

1. Pengembang kelas kecil

Pada klasifikasi ini, pengembang berupa perorangan tanpa harus memiliki CV/PT dan hanya mengembangkan tanah dengan luas dibawah 5000 m² dengan site plan sederhana.

2. Pengembang kelas menengah

Pada klasifikasi ini, pengembang harus sudah memiliki perusahaan yang terdaftar dalam badan hukum CV/PT dan luasan tanah yang akan dikembangkan berkisar diantara diatas 5000 m² dan dibawah 25000 m². Pada klasifikasi ini, pengembang harus memiliki site plan yang matang dan mengurus Izin Peruntukan Tanah (IPT) untuk wilayah perumahan yang akan dikembangkannya. Adapun tahapan dalam pendirian perumahan pada tingkatan pengembang ini adalah sebagai berikut :

a. Ke kantor notaris PPAT (Pejabat Pembuat Akta Tanah) untuk mengajukan gabung atau pecah sertifikat dari hak milik menjadi hak guna bangunan.

b. Ke kantor dinas perizinan dengan mengambil blanko perizinan, dengan urutan-urutan sebagai berikut, fotokopi surat tanah, fotokopi SPPT tahun terbaru, fotokopi akta pendirian PT, NPWP, SIUP, HO, fotokopi KTP pemohon, gambar rencana site plan, mengisi formulir pengajuan yang disediakan, konsultasi dengan dinas perizinan.

3. Pengembang kelas besar

Pada klasifikasi ini, persyaratannya tetap sama dengan pengembang kelas atas, namun berbeda pada luas lahan yang dikembangkan. Pada klasifikasi ini, tanah yang dikembangkan lebih besar dari 25000 m².

Putra, Yunica, dan Suhatsyah (2021), membagi klasifikasi pengembang berdasarkan sistem penjualannya yaitu,

1. Sistem penjualan perumahan bersubsidi

Pengembang yang menerima bantuan subsidi dalam arti harga perumahan yang diberikan terjangkau dan dikhususkan bagi kalangan menengah kebawah. Keberadaan pengembang perumahan bersubsidi dilakukan pemerintah dalam rangka pemerataan pembangunan sosial agar setiap kalangan masyarakat dapat menikmati dan berkesempatan memiliki rumah tinggal.

2. Sistem penjualan perumahan non subsidi (komersil)

Pengembang perumahan non subsidi tidak mendapat bantuan subsidi dalam arti harga perumahan komersil yang beragam tipe dengan luas tanah yang bervariasi

1.7.3 Preferensi Hunian

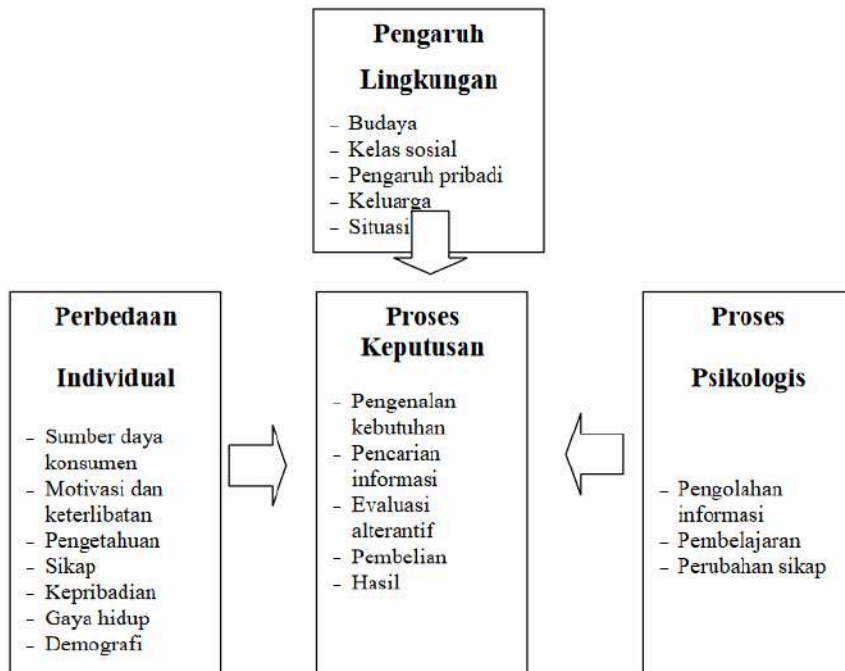
Generasi z selaku konsumen merupakan unsur terpenting dalam pemasaran yang menjadi perhatian besar bagi sebuah lembaga bisnis. Hal ini disebabkan konsumen adalah sasaran dari produk baik barang maupun jasa yang

dihasilkan produsen. Tanpa konsumen bisnis tidak pernah akan mencapai tujuan apa-apa (Andriani & Juliandi, 2016). Sehingga faktor preferensi memegang peranan yang sangat penting disini. Preferensi konsumen didefinisikan sebagai pilihan suka atau tidak suka oleh seseorang terhadap produk (barang atau jasa) (Ramadhani, 2018). Untuk bisa menarik perhatian generasi z, tentunya sebuah produk haruslah sesuai dengan preferensi yang diinginkan oleh generasi z.

Lubis, Silalahi, & Tambunan, (2022) mendefinisikan preferensi itu sebagai suatu perangkat mental yang terdiri dari suatu campuran dari perasaan, harapan, pendirian, prasangka, rasa takut atau kecenderungan lain yang mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu. Rahayu (2016) menyimpulkan bahwa preferensi konsumen itu merupakan nilai-nilai terbaik yang dipertimbangkan konsumen dalam menentukan sebuah pilihan. Menurutnya juga sebuah preferensi dapat membentuk secara tidak langsung sebuah perilaku yang mengarah ke sikap atau respon sebuah produk. Berdasarkan dari pernyataan-pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa preferensi itu sebuah kondisi psikologi mental berupa kumpulan perasaan atas pertimbangan-pertimbangan nilai terbaik yang dapat mengarahkan seseorang untuk lebih memilih sebuah pilihan tertentu yang menjadi minat orang tersebut dengan disertai perasaan senang.

Perilaku konsumen memegang peranan penting dalam mengetahui preferensi konsumen. Hal ini dikarenakan perilaku konsumen merupakan studi tentang unit pembelian (*buying units*) dan proses pertukaran yang melibatkan perolehan, konsumsi, dan pembuangan barang, jasa pengalaman, serta ide-ide. Dengan memahami tentang perilaku konsumen dan proses konsumsi akan menghasilkan sejumlah manfaat, beberapa diantaranya adalah kemampuan untuk membantu para manajer mengambil keputusan, membantu konsumen menengah dalam pengambilan keputusan yang lebih baik, dan lebih lanjut mempelajari perilaku konsumen akan memperdalam pemahaman tentang faktor-faktor psikologi, sosiologi, dan ekonomi yang mempengaruhi semua perilaku konsumen. (Andriani & Juliandi, 2016). Sehingga dengan memahami tentang perilaku generasi z, maka kita secara tidak langsung juga akan mempelajari tentang faktor psikologi, sosiologi, ekonomi yang pada akhirnya akan mempengaruhi preferensi generasi z.

Keputusan seorang konsumen untuk membeli produk dan jasa didasarkan pada suatu proses pembelajaran. Dengan demikian seorang menentukan apakah ia akan mengkonsumsi produk suatu perusahaan atau tidak, terlebih dahulu melalui proses pembelajaran. (Andriani & Juliandi, 2016). Andriani dan Juliandi (2016) juga menekankan kembali lewat diagram 2 yaitu konsep "Model Dasar Perilaku Konsumen" bahwa pada umumnya konsumen dalam memilih suatu produk baik barang maupun jasa dipengaruhi oleh: lingkungan, perbedaan dan pengaruh individual, proses psikologi.



Skema 2: Pengaruh Preferensi
Sumber: Andriani & Juliandi, 2016

Ada empat pendekatan untuk menjelaskan preferensi konsumen, mulai dari pendekatan ordinal, pendekatan kardinal, pendekatan *revealed preference* serta pendekatan atribut (Rahayu, 2016).

1. Pendekatan Ordinal

Dalam pendekatan ordinal, konsumen mempunyai pola preferensi akan barang-barang tertentu. Sehingga pada pendekatan ini, uang bukan menjadi masalah. Konsumen berusaha memaksimalkan kepuasannya. Pendekatan ordinal ini beranggapan bahwa sebuah kepuasan konsumen tidak dapat diukur dengan sebuah satuan uang. Hanya dapat dinyatakan lebih tinggi atau rendah. Alat analisis yang digunakan adalah dengan menggunakan kurva *indifference curve*.

2. Pendekatan Kardinal

Dalam pendekatan kardinal, *utility* dapat dihitung dengan satuan uang, selain itu juga dalam pendekatan ini, hukum Gossen berlaku dimana semakin banyak sebuah barang dikonsumsi maka tingkat kepuasan yang diperoleh dari barang tersebut semakin berkurang atau menurun.

3. Pendekatan Preferensi Nyata

Pendekatan preferensi nyata muncul dengan tujuan untuk menyempurnakan teori ordinal (Arif & Azmansyah, 2017). Teori preferensi nyata ini diperkenalkan oleh Paul Samuelson untuk menerangkan perilaku konsumen dalam

berkonsumsi tanpa harus mendekatinya melalui daya guna. Hal ini dikarenakan daya guna tidak bisa diukur dan kesulitan dalam membuat orde dari utilitas konsumsi (Rahayu, 2016). Arif & Azmansyah (2017) menjelaskan bahwa teori preferensi nyata menunjukkan bagaimana sikap orang dalam menentukan pilihan-pilihan apabila harga dan pendapatan yang bervariasi dapat menjadi variabel dalam menentukan preferensi. Saat menentukan preferensi pertama kali, seseorang pasti mempertimbangkan pertama kali anggarannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa apabila anggaran yang dimiliki oleh seorang individu mengalami peningkatan, maka preferensi yang dilakukan pun akan meningkat. Begitu pula sebaliknya jika anggaran yang dimiliki sedikit, maka preferensi yang dilakukan pun akan semakin terbatas.

4. Pendekatan Atribut

Dalam pendekatan atribut, pertimbangan konsumen dalam memilih suatu pilihan didasarkan oleh suatu atribut dari pilihan tersebut. Atribut suatu barang mencakup semua jasa yang dihasilkan dari penggunaan dan atau pemilikan barang tersebut. Kelvin Lancaster memperkenalkan pendekatan ini pada tahun 1966 dan dia kembangkan lagi pada tahun 1971. Setiap konsumen memilih produk untuk memaksimalkan daya guna yang diturunkan dari atribut-atribut yang melekat dari produk tersebut dengan kendala anggaran yang terbatas. Dengan demikian, konsumen harus memilih kombinasi terbaik berdasarkan anggaran yang ada.

Preferensi konsumen memiliki tahap evaluasi alternatif yang muncul dalam proses keputusan pembelian dimana pada tahap tersebut, konsumen dihadapkan dengan berbagai macam pilihan produk atau jasa dengan pilihan atribut yang berbeda-beda. (Arif & Azmansyah, 2017). Tahapan preferensi yang dimaksud adalah,

1. Preferensi Homogen

Preferensi ini menunjukkan suatu pasar dimana semua pelanggan secara kasar memiliki preferensi yang sama.

2. Preferensi Tersebar

Preferensi ini menunjukkan bahwa pelanggan sangat berbeda dalam preferensi mereka.

3. Preferensi Kelompok-kelompok

Pada preferensi ini, preferensi menunjukkan dimana sebuah pasar menunjukkan kelompok-kelompok yang memiliki preferensi yang berbeda-beda.

Ada banyak hal yang bisa mempengaruhi sebuah preferensi seseorang dalam memilih produk atau jasa yang ingin dibeli nya. Beberapa alasan yang mendasari pola pikir konsumen yang dapat membentuk preferensi adalah (Arif & Azmansyah, 2017),

1. Pengalaman yang konsumen peroleh dimana dia merasakan kepuasan dan kecocokkan dalam membeli produk, sehingga konsumen akan terus-terus membeli dan menggunakan produk tersebut.

2. Kepercayaan turun-temurun yang diakibatkan dari kebiasaan dari keluarga dalam menggunakan produk tersebut. Mereka setia dengan produk yang dipakainya karena manfaat yang dirasakan dalam memakai produk tersebut, sehingga konsumen puas dari manfaat produk tersebut.

Selain itu adanya faktor anggaran juga sebagai salah satu faktor penting dimana adanya keterbatasan anggaran bisa menyebabkan konsumen kesulitan untuk memenuhi semua keinginan yang diharapkan. Hal ini lah yang secara tidak sengaja membuat dan menuntut konsumen untuk lebih selektif lagi dalam menentukan pilihannya. Seperti yang dikatakan bahwa anggaran terbatas namun keinginan untuk melakukan konsumsi itu tidak terbatas. Inilah yang menyebabkan konsumen harus lebih selektif lagi dalam memilih barang sesuai dengan keinginan, kemampuan dalam membeli barang dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan. Teori perilaku konsumen dimulai dari tiga asumsi dasar preferensi yaitu kelengkapan, transitivitas, dan lebih baik berlebih daripada kurang. Selain dari pola pikir dan anggaran, ada faktor juga yang sudah disebutkan sebelumnya yaitu faktor atribut. Berdasarkan pendekatan atribut yang diperhatikan konsumen bukanlah produk secara fisik namun atribut yang terkandung di dalam atribut tersebut. Atribut adalah karakteristik yang dimiliki oleh sebuah produk yang dipertimbangkan oleh seorang konsumen. Konsumen biasanya mempertimbangkan pilihan produk dilihat dari kualitas yang dimiliki oleh produk itu (Arif & Azmansyah, 2017).

Arif & Azmansyah (2017) juga menyebutkan ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi persepsi konsumen yang dapat membuat seorang konsumen memiliki pandangan berbeda dengan orang lain saat melihat suatu produk. Faktor tersebut adalah

1. Faktor fungsional yang berasal dari kebutuhan, pengalaman masa lalu, motivasi, harapan dan keinginan, emosi dan suasana hati dan hal-hal lainnya yang termasuk dalam faktor personal.
2. Faktor struktural yang berasal dari sifat stimulasi secara fisik dan efek-efek saraf yang ditimbulkannya pada sistem saraf individu.
3. Faktor kebudayaan, kultur atau kebudayaan yang dimana individu tumbuh dan berkembang akan turut pula menentukan persepsi seseorang.

Primananda (2010), menjabarkan ada 4 faktor yang mempengaruhi konsumen dalam pembelian rumah, yaitu harga, lokasi, bangunan, dan juga lingkungan.

1. Harga

Harga adalah satu-satunya unsur dalam bauran pemasaran yang menghasilkan pendapatan penjualan. Pada perusahaan-perusahaan besar, penetapan harga biasanya ditangani oleh manajer divisi atau lini produk, akan tetapi pihak manajemen teras tetap menentukan tujuan dan kebijakan umum

mengenai harga jual, dan sering juga menyetujui usulan harga yang diajukan oleh para manajernya (Primananda, 2010)

Di dalam dunia pengembang, harga berperan sangat penting. Sehingga para pengembang berusaha mencari harga yang sesuai dengan tujuan,

- a. Meningkatkan penjualan
- b. Menargetkan pangsa pasar
- c. Keuntungan jangka panjang maksimum
- d. Keuntungan jangka pendek maksimum
- e. Pertumbuhan
- f. Stabilisasi pasar
- g. Menurunkan sensitivitas konsumen terhadap harga
- h. Mempertahankan kepemimpinan harga
- i. Menakut - nakuti pendatang baru
- j. Mempercepat runtuhnya perusahaan - perusahaan marjinal

Sedangkan dari sisi konsumen, terdapat dua komponen dasar yang dapat dilakukan oleh konsumen dalam menafsirkan harga rumah secara rasional, yaitu harga tanah yang dilihat dari status dan lokasi tanah. Selain itu, ada juga harga bangunan yang dilihat dari permanensi bangunan, usia bangunan dan juga bentuk dan ukuran bangunan.

2. Lokasi

Lokasi merupakan faktor penting yang mempengaruhi permintaan perumahan, apakah lokasi tersebut berada di pusat kota, dekat dengan sarana pendidikan atau tempat bekerja. Semakin strategis lokasi perumahan tersebut maka semakin tinggi permintaan untuk pembelian rumah tersebut. Primananda (2010), menjelaskan ada dua hal penting yang perlu diperhatikan sebagai dasar pertimbangan lokasi adalah kondisi lingkungan secara geografis dan kondisi lingkungan menurut kebutuhan strategis.

3. Bangunan

Fenomena desain bangunan tema arsitektur perumahan memang menjadi tren yang berkembang pesat pada masa kini, hingga masing-masing perumahan selalu tampil dengan desain bangunan tema tertentu untuk mengembangkan lingkungannya. Perkembangannya desain arsitektur perumahan masa kini muncul sebagai sebuah komoditi konsumsi manusia sehingga terjadi perubahan makna fungsi hunian sebagai rumah tinggal yang dapat dikembangkan ruang-ruangnya bertambah pada kenyamanan, keamanan, kebanggaan dan keindahan yang akan ditempati. (Primananda, 2010)

Faktor untuk mempertimbangkan bangunan yaitu dengan memperhatikan luasan rumah yang akan dibeli, luasan ruangan-ruangannya, tampak rumah, utilitasnya, kapasitas orang yang akan tinggal, dan maintenance nya. Agar konsumen dapat puas dengan mendapat kondisi rumah sesuai yang diinginkan atau sesuai dengan gambar brosur, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan.

Terdapat dua tipe bangunan untuk rumah sehat dalam perumahan, yaitu standar dan peningkatan mutu. Tipe Standar berupa,

- a. Bangunan 1 lantai memiliki jumlah ruang dan kelengkapan bangunan sesuai type
- b. Memiliki lantai dengan perkerasan semen
- c. Dinding bata/batako belum dilakukan finishing/ cat dinding
- d. Atap genteng dengan warna standar
- e. Memiliki sambungan listrik
- f. Memiliki sumber air bersih
- g. Memiliki saluran pembuangan air kotor dan septic tank.

Sedangkan untuk tipe peningkatan mutu perbedaannya hanya terletak pada,

- a. Lantai sudah ditingkatkan menjadi lantai keramik
- b. Dinding sudah ditingkatkan dengan finishing cat dinding
- c. Kamar mandi /wc sudah memakai lantai dan dinding keramik
- d. Atap genteng sudah memakai warna tertentu.

Kualitas bahan bangunan dan desain bangunan menjadi pertimbangan konsumen karena kualitas yang baik akan memberikan ketahanan dan kenyamanan dalam rumah, serta desain bangunan yang sesuai dengan kriteria konsumen akan berpengaruh terhadap harga rumah itu dan akhirnya mempengaruhi keputusan pembelian akan rumah tersebut (Primananda, 2010).

4. Lingkungan

Melihat tren perkembangan perumahan sekarang yang memiliki pengaruh gaya berbagai macam aliran, seringkali melupakan bahwa gaya yang diterapkan kadang tidak sesuai dengan kondisi iklim tropis di Indonesia. Membangun di daerah dengan iklim tropis seperti Indonesia, diperlukan pengolahan terhadap kendala yang disebabkan oleh kondisi iklim tropis. Panas sinar matahari yang berlebih, curah hujan yang tinggi, dan kelembaban udara yang tinggi, semua ini perlu ditangani. Tentunya dengan kombinasi dari potensi alam dan desain arsitektural yang tepat akan menciptakan suatu hunian yang nyaman. Prioritas untuk merespon iklim tropis dalam perancangan arsitektural kawasan perumahan sangatlah penting karena faktor ini akan berpengaruh langsung terhadap kenyamanan lingkungan perumahan yang selanjutnya akan berpengaruh terhadap rumah – rumah yang ada. (Primananda, 2010).

Beberapa faktor yang menjadi bagian penting dalam merespon iklim tropis dalam perancangan perumahan adalah :

- a. Perbandingan ruang terbuka (areal hijau) dan ruang tertutup yang ideal. Fungsi dari areal hijau ini untuk mengurangi panas matahari pada lingkungan dan

juga sebagai barier terhadap polusi udara sehingga kualitas udara dalam lingkungan dapat dijaga.

- b. Desain penataan rumah pada master plan perumahan juga menjadi bagian yang bisa membantu merespon iklim tropis, misalnya dengan memperhatikan garis edar matahari, maka penataan kapling rumah dibuat dengan orientasi utara-selatan (cara ini mampu mengurangi beban rumah dalam mengatasi panas matahari yang berlebihan)
- c. Desain arsitektur rumah tinggal yang merespon tren gaya terkini sesuai dengan permintaan pasar tetapi juga tetap merespon kondisi iklim dengan melakukan beberapa penyesuaian desain.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan terkait lingkungan hunian:

- a. Pepohonan atau taman lingkungan (green area).
- b. Lebar jalan masuk perumahan dan lebar jalan lingkungan,
- c. Kepadatan lalu lintas di lingkungan perumahan dan didepan rumah. Berpengaruh terhadap tingkat kebisingan dan keamanan.
- d. Sarana dan Prasarana pendukung.

Primananda (2010) menyimpulkan bahwa faktor lokasi merupakan faktor yang mempunyai pengaruh terbesar terhadap keputusan pembelian rumah. Khususnya mengenai kedekatan lokasi dengan sarana transportasi umum. Untuk faktor harga, yang paling dilihat adalah mengenai jangka waktu kredit yang lama sebagai faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian rumah. Untuk faktor lingkungan, yang paling dilihat adalah kondisi jalan dan aksesibilitas perumahan yang baik. Pada faktor bangunan, yang sangat menentukan keputusan pembelian rumah adalah terkait kualitas bangunan yang baik dengan pemakaian bahan bangunan yang baik.

1.7.4 Arsitektur Kontemporer Minimalis

Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, meskipun para pengembang memasarkan dan masyarakat Makassar juga lebih mengenal hunian tersebut sebagai hunian bergaya “modern minimalis”, namun desain tersebut secara arsitektural merupakan desain arsitektur bergaya kontemporer minimalis. Hal ini pun juga telah disampaikan pada penelitian sebelumnya seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Wahjutami (2017), yang menyebutkan bahwa telah terjadi kesenjangan terhadap konsep “modern minimalis” yang telah dicetuskan oleh para tokoh arsitek modern dengan yang dikembangkan oleh para pengembang. Arsitektur kontemporer sendiri dapat dikatakan sangat mewakili konsep arsitektur masa kini dengan mengikuti perkembangan zaman dan tidak bisa digolongkan ke arsitektur lainnya karena membebaskan rancangannya yang sesuai dengan masa kini (Martasari, Widjajanti, & Ramadhani, 2021).

Arsitektur kontemporer merupakan konsep yang ditimbulkan karena adanya kebutuhan akan gaya baru pada saat ini dan di masa depan. Munculnya gaya kontemporer ini diakibatkan ketidakpuasan arsitek terhadap teori-teori yang mengikat arsitektur itu sendiri (Syafaat & Maharani, 2024). Arsitektur kontemporer mengalami perkembangan yang dipengaruhi oleh pandangan bahwa arsitektur harus mampu memperoleh sasaran dan pemecah bagi arsitektur hari ini dan di masa mendatang. Hal ini membuat sifat arsitektur kontemporer yang menuntut adanya perubahan sejalan dengan perkembangan zaman yang diikutinya (Martasari, Widjajanti, & Ramadhani, 2021).

Karakteristik arsitektur kontemporer yang diungkapkan Mahesa & Herlian (2025), menyatakan bahwa prinsip-prinsip arsitektur kontemporer mencakup pemanfaatan teknologi dan material terbaru, desain yang dinamis serta ekspresif, dan konsep ruang yang memberi kesan terbuka. Selain itu, terdapat integrasi antara ruang interior dan eksterior, fasad transparan, kenyamanan hakiki, dan eksplorasi elemen lanskap. Sedangkan Syafaat & Maharani (2024) berpendapat bahwa ciri dan prinsip dari arsitektur kontemporer diantaranya yaitu, bangunan yang kokoh, gubahan ekspresif dan dinamis, konsep ruang yang terbuka harmonisasi ruangan yang menyatu dengan luar, memiliki fasad transparan, mengedepankan kenyamanan, eksplorasi lanskap yang berstruktur. Pada arsitektur kontemporer juga dapat ditandai dengan menggunakan teknologi terbaru pada bangunan dan gabungan gaya arsitektur lainnya seperti penggunaan budaya yang diterapkan pada elemen interior maupun eksterior.

1.7.5 Generasi Z

Generasi z disebutkan Rakanda (2020) sebagai generasi net atau generasi internet yang merupakan generasi yang paling muda yang baru memasuki angkatan kerja. Generasi z lebih banyak berhubungan sosial lewat dunia maya. Sejak kecil, generasi ini sudah banyak dikenalkan oleh teknologi dan sangat akrab dengan smartphone dan dikategorikan sebagai generasi yang kreatif.

Berdasarkan tabel 1, dapat disimpulkan bahwa generasi z merupakan orang-orang yang lahir dalam kurung waktu 1995- 2010. Generasi z atau yang dikenal juga sebagai *igeneration* memiliki kesamaan memiliki kesamaan dengan generasi y, tapi generasi z mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu (*multitasking*) seperti: menjalankan sosial media menggunakan ponsel, browsing menggunakan *PC*, dan mendengarkan musik menggunakan headset. Apapun yang dilakukan kebanyakan berhubungan dengan dunia maya. Sejak kecil generasi ini sudah mengenal teknologi dan akrab dengan *gadget* canggih yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap kepribadian. (Putra, 2017)

Karakteristik pada generasi z adalah sebagai berikut (Wibawanto, 2016):

- a. Fasih teknologi, tech-savvy, web-savvy, *app-friendly* generation
- b. Sosial, sangat intens berinteraksi melalui media sosial dengan semua kalangan
- c. Ekspresif, cenderung toleran dengan perbedaan kultur dan sangat peduli dengan lingkungan
- d. Cepat berpindah dari satu pemikiran/pekerjaan ke pemikiran/pekerjaan lain (*fast switcher*).

Sedangkan menurut Rakanda (2020), karakteristik generasi z adalah generasi yang lebih menyukai kegiatan sosial dibandingkan generasi sebelumnya, lebih suka di perusahaan *startup*, *multitasking*, sangat menyukai teknologi dan ahli dalam mengoperasikan teknologi tersebut, peduli terhadap lingkungan, mudah terpengaruh terhadap lingkungan mengenai produk ataupun merek, pintar dan mudah untuk menangkap informasi secara cepat.

Statistika pada generasi z adalah sebagai berikut (Wibawanto, 2016),

- a. Menghabiskan waktu sekitar 7.5 jam perhari berinteraksi dengan gawai digital (hampir 11 jam untuk menikmati konten dan berinteraksi dengan gawai digital)
- b. 22% remaja generasi z masuk ke akun media sosial lebih dari 10 kali setiap hari (data tahun 2009) - Sekitar 75% remaja generasi z memiliki ponsel sendiri, 25% digunakan untuk media sosial, 54% untuk *texting*, dan 24% untuk *instant messaging*.
- c. Lebih suka *texting* atau *instant messaging* dari pada bertelepon
- d. Lebih sering "*multitasking*" (*fast-switching*)
- e. Jam-jam terakhir sebelum tidur, lebih dari setengah remaja generasi z berkirip pesan(*texting*) kepada teman temannya
- f. Sepertiga generasi z pemilik *smartphone* langsung *online* sesaat setelah bangun tidur

1.8 Novelty

Tabel 2. Tabel Penelitian Terdahulu

NO	PENELITI	JUDUL PENELITIAN	TUJUAN PENELITIAN	METODE PENELITIAN	HASIL DAN PEMBAHASAN
1.	Ekananda, A. N., & Marcillia, S. R. (2019). Preferensi atribut fisik hunian generasi y dan z di Yogyakarta. <i>SMART</i> . 4(1), p. 327-335.	Preferensi Atribut Fisik Hunian Generasi y dan z di Yogyakarta	Untuk mengetahui seperti apa preferensi fisik hunian generasi y dan z di Yogyakarta	Metode Penelitian Kuantitatif	- Generasi Y dan Z di Yogyakarta masih lebih suka dengan rumah tapak dibandingkan rumah dibanding apartemen. - Pada Generasi Y, Kualitas bahan bangunan, ketersediaan lahan parkir dan ruang privat untuk keluarga lah yang terpenting dalam sebuah hunian - Pada Generasi Z, kualitas bahan bangunan, ruang privat untuk keluarga dan tampilan interior yang terpenting dalam sebuah hunian. - Generasi Y dan Z di Yogyakarta menyukai gaya arsitektur kontemporer dan warna monokrom atau analogus untuk tampilan pada interior maupun eksterior mereka.

NO	PENELITI	JUDUL PENELITIAN	TUJUAN PENELITIAN	METODE PENELITIAN	HASIL DAN PEMBAHASAN
2.	Nadiya, E. (2017). Studi preferensi generasi y dalam memilih hunian di Jakarta Barat. <i>Jurnal Muara Ilmu Ekonomi dan Bisnis</i> . 1(1), p. 145-152.	Studi Preferensi Generasi Y Dalam Memilih Hunian di Jakarta Barat.	Untuk mengetahui seperti apa preferensi tipe hunian yang diinginkan generasi y di Jakarta Barat	Metode Penelitian Kuantitatif	- Gen Y yang tinggal dengan orang tua berusia 22-24 - Gen Y yang menyewa kost berusia 22-24 (12m2) dan 28-30 (12-20m2) - Gen Y yang membeli hunian berusia 35-39 dengan hunian yang diminati adalah rumah tapak dengan luas lahan 60-100 m2 dan luas bangunan 150-200 m2 - Gen Y yang paling banyak menyewa hunian berusia 22-24 tahun dan usia 28-30. Pada kelompok usia 22-24 tahun, jenis hunian yang diminati adalah apartemen seluas 25-40 sedangkan pada kelompok 28-30 seimbang antara apartemen dan rumah tapak. - Dalam penelitian ini, mayoritas masih tinggal dengan orang tuanya bukan karena terpaksa. Tetapi adanya aspek psikologi dimana mereka nyaman dan senang berada dekat dengan keluarga - Terhadap 5 tahun mendatang, Gen Y prefer membeli hunian tapak dan cluster dengan kamar tidur berjumlah 3. Lokasi hunian yang mereka inginkan adalah di Jakarta Barat yaitu Grogol Petamburan dan Kebon Jeruk.

NO	PENELITI	JUDUL PENELITIAN	TUJUAN PENELITIAN	METODE PENELITIAN	HASIL DAN PEMBAHASAN
					Dan ada keinginan untuk pindah ke suburban yaitu Serpong dan Tangerang. - Gen Y berharap bisa membeli rumah pada 5 tahun kedepan tanpa bantuan orang tua. Namun dari hasil penelitian Gen Y tidak mungkin membeli hunian tanpa bantuan orang tua. - Sistem pembayaran yang paling diminati adalah KPA/KPR, dengan DP bantuan dari orang tua, baik seluruhnya ataupun sebagian dan cicilan yang dapat dibayar oleh Gen Y sendiri.
3.	Ramadhani, V. M. (2021). Preferensi pilihan jenis hunian berdasarkan perilaku belanja generasi Z. <i>Pawon: Jurnal Arsitektur</i> . 5(2), p. 223-238.	Preferensi Pilihan Jenis Hunian Berdasarkan Perilaku Belanja Generasi Z	Untuk mengetahui perilaku generasi z saat hendak membeli sebuah hunian	Metode Penelitian Kualitatif	- Pada saat ingin membeli sebuah hunian, Generasi Z lebih suka untuk berkeliling dan melihat secara langsung. - Generasi Z lebih memilih membeli hunian yang nyaman menurut mereka dibanding tinggal di hunian yang berada di lingkungan bergensi - Generasi Z lebih memilih membeli rumah dibanding menyewa rumah - Generasi Z lebih memilih rumah tapak dibanding apartemen sebagai hunian

NO	PENELITI	JUDUL PENELITIAN	TUJUAN PENELITIAN	METODE PENELITIAN	HASIL DAN PEMBAHASAN
					- Generasi Z lebih memilih berkumpul di ruang keluarga dibanding beraktifitas di dalam kamar.
4.	Reski, I., & Tampubolon, A. C. (2017). Preferensi tipe hunian di kalangan mahasiswa. <i>Prosiding Temu Ilmiah IPLBI. G</i> , p. 29-35.	Preferensi Tipe Hunian di Kalangan Mahasiswa.	Untuk mengetahui bentuk hunian seperti apa yang disukai para mahasiswa	Metode Penelitian mixed-method	- Hunian apartemen, alasan utama responden memilih apartemen adalah faktor kepemilikan yaitu berarti adanya kemungkinan investasi - Hunian Asrama, alasan utama faktor permintaan pihak tertentu. Faktor ini berupa kewajiban dari penyelenggara beasiswa atau program, kewajiban dari pekerjaan sebagai ibu asrama, dan permintaan dari orang tua untuk tinggal di asrama karena alasan keamanan - Tipe hunian rumah orang tua atau kerabat. Alasan utama adalah faktor ketergantungan, kedekatan dengan orang tertentu, dan beberapa alasan tidak spesifik. - Tipe hunian kontrakan dan rumah beli, alasan utama adalah faktor attachment dengan orang sekitar, kemandirian, kebebasan, dan suasana.

NO	PENELITI	JUDUL PENELITIAN	TUJUAN PENELITIAN	METODE PENELITIAN	HASIL DAN PEMBAHASAN
					- Tipe hunian indekos. Tipe hunian ini adalah tipe hunian dengan ragam alasan yang kompleks. Hal ini cenderung disebabkan persentase preferensi indekos pada responden adalah yang paling besar, mendekati setengah dari jumlah responden (47,12%). - Secara garis besar, lebih banyak mahasiswa yang menempati hunian sewa daripada hunian milik.
5.	Andoni, H., & Kusuma, H. E. (2016). Preferensi hunian yang ideal bagi pekerja dan mahasiswa pada kelompok umur dewasa awal/early adulthood. <i>Prosiding Temu Ilmiah IPLBI</i> . 500, p. 129.	Preferensi Hunian yang Ideal Bagi Pekerja dan Mahasiswa pada Kelompok Umur Dewasa Awal/Early Adulthood.	Untuk mengetahui	Metode penelitian kualitatif	- Responden lebih menyukai rumah tinggal dibandingkan apartemen. - Dari keseluruhan responden, alasan utama memilih rumah tinggal sebagai hunian ideal adalah, sesuai urutan, pertama ada faktor kenyamanan, lalu dilanjutkan pada interaksi sosial, kebutuhan ruang, aset, keberadaan halaman, kebiasaan, dan jawaban paling sedikit adalah masalah keamanan. - Kriteria utama hunian bagi kalangan pekerja adalah kemudahan aksesibilitas dan privasi - Kriteria utama hunian bagi mahasiswa adalah keamanan. Sedangkan dari segi desain, mahasiswa lebih suka mendesain

NO	PENELITI	JUDUL PENELITIAN	TUJUAN PENELITIAN	METODE PENELITIAN	HASIL DAN PEMBAHASAN
					sendiri hunian ideal mereka. Dari segi interaksi sosial, mahasiswa sangat membutuhkannya, dan dikarenakan rata-rata mahasiswa berada di lingkungan kos-kosan, sehingga memiliki kerinduan untuk memiliki taman atau halaman di hunian sendiri.

Penelitian Ekananda & Marcillia (2019). yang berjudul Preferensi Atribut Fisik Hunian Generasi y dan z di Yogyakarta, bertujuan untuk mengetahui seperti apa preferensi fisik hunian generasi y dan z di Yogyakarta. Dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif, Ekananda dan Marcillia melakukan penelitian mereka. Hasil penelitian yang didapat berupa beberapa kesimpulan yakni, untuk tipe hunian generasi y dan z di Yogyakarta setuju untuk lebih memilih hunian berupa rumah tapak, sedangkan untuk prioritas atribut fisik, terdapat sedikit perbedaan dimana pada generasi y kualitas bahan bangunan, ketersediaan lahan parkir dan ruang privat untuk keluarga lah yang terpenting dalam sebuah hunian. Generasi z sendiri terdapat 1 perbedaan dimana generasi z lebih memilih kualitas bahan bangunan, ruang privat untuk keluarga dan tampilan interior yang terpenting dalam sebuah hunian. Untuk bagian pewarnaan dan gaya generasi y dan z sepakat dengan menyukai gaya arsitektur kontemporer, dan warna monokrom atau analogus untuk tampilan pada interior maupun eksterior mereka.

Penelitian Nadiya (2017) yang berjudul Studi Preferensi Generasi Y Dalam Memilih Hunian di Jakarta Barat, bertujuan untuk mengetahui seperti apa preferensi tipe hunian yang diinginkan generasi y di Jakarta Barat. Dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif Nadiya melakukan penelitiannya. Hasil penelitian yang didapatkan berupa beberapa kesimpulan yaitu, dalam penelitiannya, Nadiya mengkategorikan generasi y berdasarkan umur-umurnya dan didapatkannya kesimpulan bahwa generasi y yang berusia 22-24 dan juga 28-30 saat ini masih banyak yang menyewa hunian terutama kost yang berukuran 12 hingga 20 m². Namun pada generasi y yang berusia 22-24 tahun lebih meminati hunian apartemen seluas 25-40m². Sedangkan pada generasi y berusia 28-30 tahun seimbang meminati antara apartemen dan juga rumah tapak. Pada generasi y yang berusia 35-39 tahun, kebanyakan sudah memiliki hunian pribadi dengan hunian yang diminati adalah rumah tapak dengan luas lahan 60-100 m² dan luas bangunan 150-200 m². Saat ini mayoritas gen y tinggal dengan orangtuanya bukan karena terpaksa. Namun adanya aspek psikologi yang mempengaruhi mereka. Untuk kedepannya, preferensi hunian yang disukai generasi y adalah hunian tapak dan cluster dengan kamar tidur berjumlah tiga, untuk lokasi hunian, yang mereka inginkan adalah di Jakarta Barat yaitu Grogol Petamburan dan Kebon Jeruk, dan ada keinginan untuk pindah ke suburban yaitu Serpong dan Tangerang. Generasi y berharap bisa membeli sendiri hunian mereka dengan sistem pembayaran yang paling diminati adalah KPA/KPR, dengan DP bantuan dari orang tua. Namun berdasarkan penelitian untuk 5 tahun kedepan, generasi y tidak mungkin membeli hunian tanpa bantuan orang tua.

Penelitian Ramadhani (2018) yang berjudul Preferensi Pilihan Jenis Hunian Berdasarkan Perilaku Belanja Generasi z, bertujuan untuk mengetahui perilaku

generasi z saat hendak membeli sebuah hunian. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, penelitian ini mendapatkan hasil berupa beberapa kesimpulan yaitu, saat ingin membeli sebuah hunian, generasi z lebih suka untuk berkeliling dan melihat secara langsung hunian yang akan ditempatinya. Menurut generasi z dibandingkan tinggal di hunian yang berada di lingkungan bergengsi, mereka lebih memilih hunian yang nyaman. Dibandingkan menyewa rumah, generasi z lebih memilih untuk membeli rumah dan rumah tapak lebih dipilihnya dibandingkan dengan hunian apartemen. Hasil penelitian ini juga menemukan bahwa generasi z lebih memilih berkumpul di ruang keluarga dibanding beraktifitas di dalam kamar.

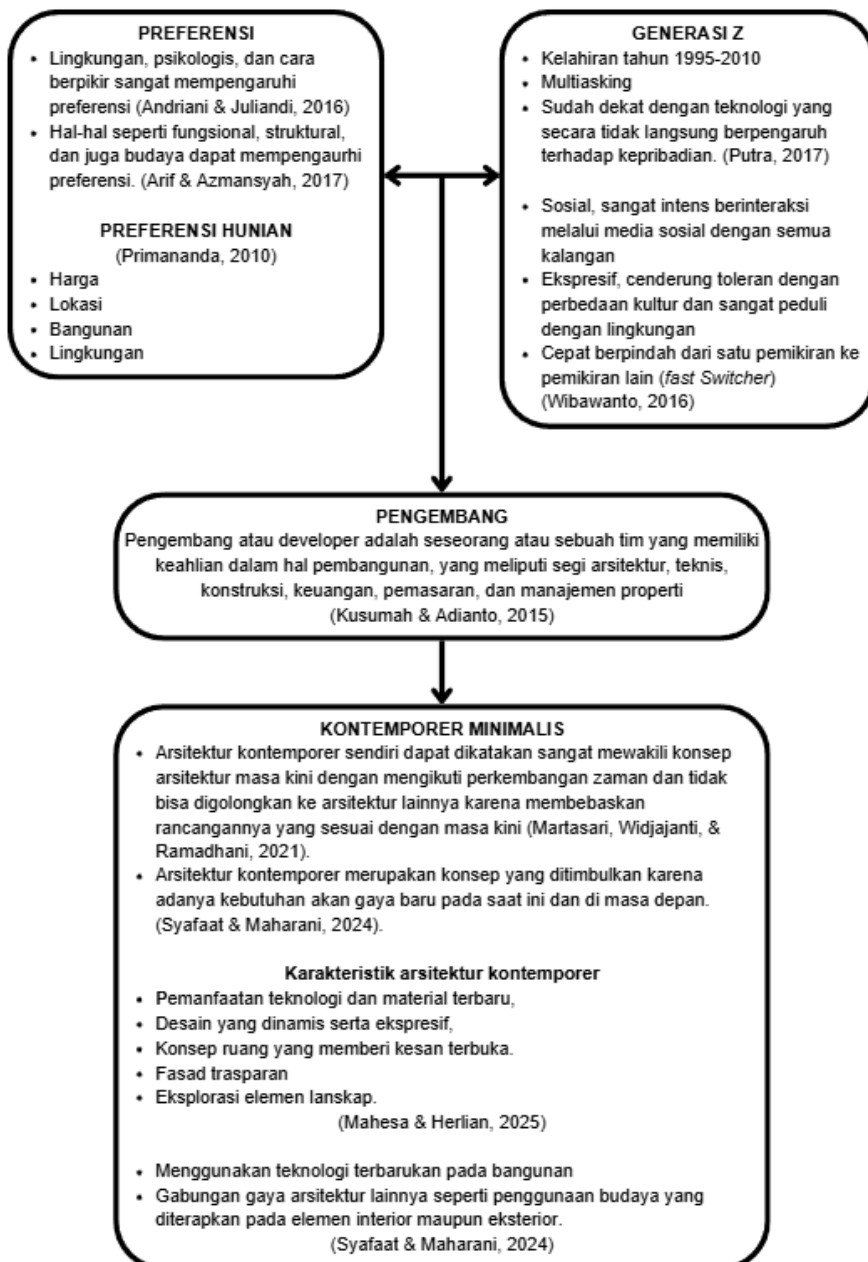
Penelitian Reski & Tampubolon (2017) yang berjudul *Preferensi Tipe Hunian di Kalangan Mahasiswa*, bertujuan untuk dapat mengetahui alasan mahasiswa memilih hunian yang mereka tempati sekarang. Dengan menggunakan metode penelitian mixed-method, penelitian ini mendapatkan hasil berupa beberapa kesimpulan yaitu, hunian apartemen adalah hunian yang mayoritas mahasiswa pilih sebagai hunian terbaik. Hal ini dikarenakan pada hunian apartemen ada faktor kepemilikan yaitu berarti adanya kemungkinan investasi. Hasil dari penelitian ini juga menemukan bahwa ada enam macam hunian yang rata-rata mahasiswa tinggal selama kuliah. Hunian pertama berupa asrama, alasan utama faktor permintaan pihak tertentu. Faktor ini berupa kewajiban dari penyelenggara beasiswa atau program, kewajiban dari pekerjaan sebagai ibu asrama, dan permintaan dari orang tua untuk tinggal di asrama karena alasan keamanan. Hunian kedua dan ketiga berupa rumah orang tua maupun rumah kerabat. Alasan utama mahasiswa tinggal di hunian ini adalah faktor ketergantungan, kedekatan dengan orang tertentu, dan beberapa alasan tidak spesifik. Tipe hunian ketiga dan keempat adalah tipe hunian kontrakan dan rumah beli, alasan utama adalah faktor attachment dengan orang sekitar, kemandirian, kebebasan, dan suasana. Tipe hunian terakhir yang banyak mahasiswa tinggali adalah tipe hunian indekos. Tipe hunian ini adalah tipe hunian dengan ragam alasan yang kompleks. Hal ini cenderung disebabkan persentase preferensi indekos pada responden adalah yang paling besar, mendekati setengah dari jumlah responden (47,12%). Satu hal penting yang didapatkan dalam penelitian ini adalah Secara garis besar, lebih banyak mahasiswa yang menempati hunian sewa daripada hunian milik.

Penelitian Andoni & Kusuma (2016), yang berjudul *Preferensi Hunian yang Ideal Bagi Pekerja dan Mahasiswa pada Kelompok Umur Dewasa Awal/Early Adulthood*, bertujuan untuk mencari tahu preferensi dan alasan para remaja yang sudah bekerja dan juga mahasiswa. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, didapatkan lah beberapa kesimpulan seperti, mayoritas responden lebih menyukai rumah tinggal dibandingkan apartemen. Alasan utamanya adalah sesuai urutan, pertama ada faktor kenyamanan, lalu dilanjutkan pada interaksi sosial,

kebutuhan ruang, aset, keberadaan halaman, kebiasaan, dan jawaban paling sedikit adalah masalah keamanan. Bagi para pekerja, kriteria paling penting dalam hunian yang ditinggalinya adalah kemudahan aksesibilitas dan privasi. Sedangkan kriteria utama hunian bagi mahasiswa adalah keamanan. Pada mahasiswa, mereka suka mendesain sendiri hunian ideal mereka. Dari segi interaksi sosial, mahasiswa sangat membutuhkannya, dan dikarenakan rata-rata mahasiswa berada di lingkungan kos-kosan, sehingga memiliki kerinduan untuk memiliki taman atau halaman di hunian sendiri.

Jika melihat kembali kepada lima hasil kesimpulan penelitian terdahulu, dapat dilihat persamaan utama dalam kelima penelitian tersebut, yakni keinginan penulisnya untuk mencari tahu terkait preferensi hunian subjek penelitiannya beserta alasan mereka memilih hal tersebut. Perbedaan utama penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan saat ini terletak pada fokus masalahnya dan juga subjek utama dari penelitian. Jika penelitian terdahulu fokus akan mencari detail-detail preferensi hunian yang disukai oleh subjeknya berupa generasi y dan z, maka penelitian yang akan dilakukan ini lebih berfokus kepada alasan dibalik fenomena hunian “modern minimalis” yang diciptakan oleh para pengembang untuk menargetkan generasi z. Selain itu, meski pada penelitian ini generasi z juga terdapat sebagai subjek, namun subjek utama dari penelitian ini adalah para pengembang. Dengan dilakukannya cara-cara seperti observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur, penelitian dengan metode kualitatif ini akan melihat gaya arsitektur “modern minimalis” dari dua sudut pandang berbeda. Dari sudut pandang pengembang dan juga dari sudut pandang generasi z. Dengan ini semua penulis akan mencari tahu alasan munculnya gaya hunian “modern minimalis” dan kenapa para generasi z tertarik dengan hunian tersebut.

1.9 Wawasan Teoritis



Skema 3: Wawasan Teoritik

BAB II

METODE PENELITIAN

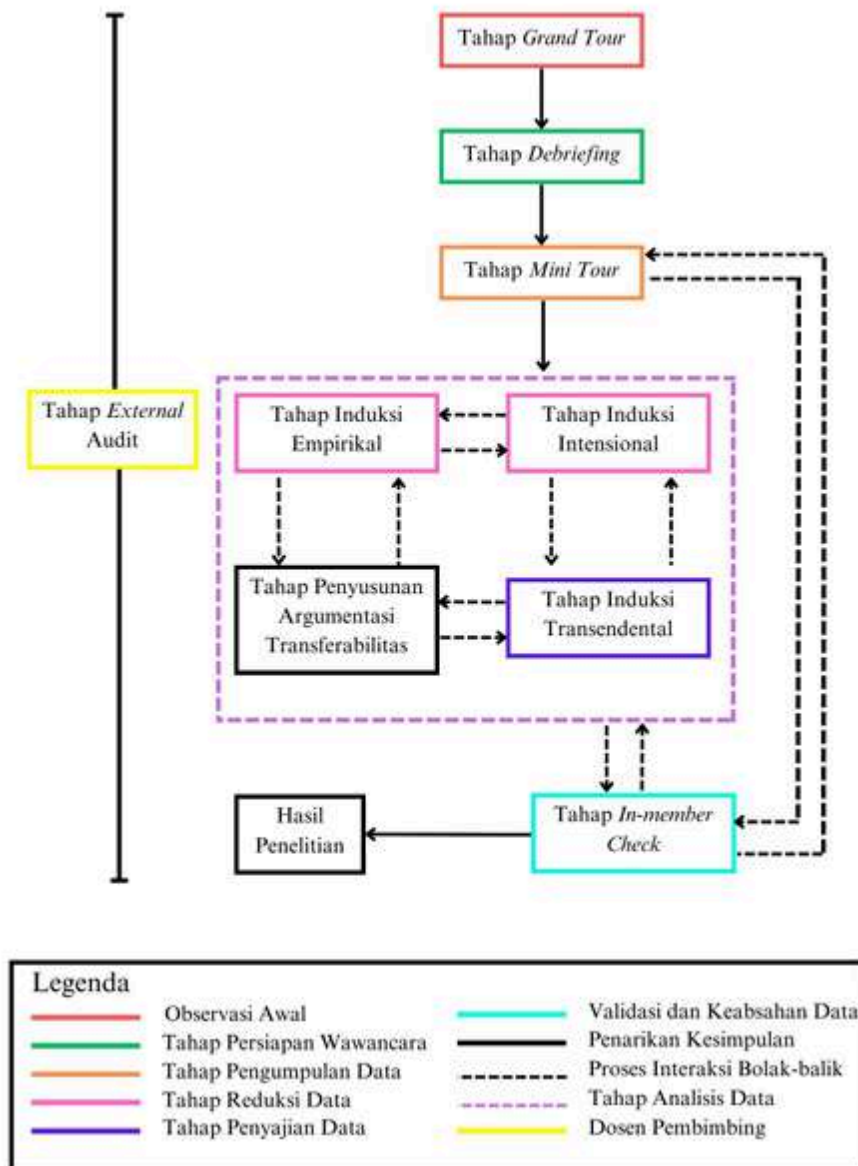
2.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian yang berjenis kualitatif. Penelitian ini Jenis penelitian kualitatif berusaha memahami dan menafsirkan makna suatu peristiwa interaksi tingkah laku manusia dalam situasi tertentu menurut perspektif peneliti sendiri. Penelitian yang menggunakan penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami objek yang diteliti secara mendalam (Gunawan, 2013).

2.2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian fenomenologi. Subadi (2006) menjelaskan metode penelitian fenomenologi adalah metode yang berusaha untuk memahami makna peristiwa serta interaksi pada orang-orang biasa dalam situasi tertentu. Pendekatan ini menghendaki adanya sejumlah asumsi yang berlainan dengan cara yang digunakan untuk mendekati perilaku orang dengan maksud menemukan “fakta” atau “penyebab”. Subadi (2006) menambahkan bahwa singkatnya, peneliti berusaha memahami subjek dari sudut pandang subjek itu sendiri, dengan tidak mengabaikan membuat penafsiran, dengan membuat skema konseptual. Hal ini berarti bahwa peneliti menekankan pada hal-hal subjektif, tetapi tidak menolak realitas “di sana” yang ada pada manusia dan yang mampu menahan tindakan terhadapnya. Tujuan dari metode fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena dialami dalam kesadaran, pikiran, dan dalam tindakan, seperti bagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima secara estetis. Fenomenologi mencoba mencari pemahaman bagaimana manusia mengkonstruksi makna dan konsep-konsep penting, dalam kerangka intersubjektivitas (Yusanto, 2020). Metode fenomenologi ini dipilih dikarenakan fokus penelitian ini untuk berusaha memahami dan menemukan penyebab akan terjadinya sebuah peristiwa dimana konsep gaya arsitektur “modern minimalis” muncul dalam menghadapi pergeseran demografi dimana generasi Z menjadi generasi terbanyak di Indonesia. Dengan subjek utama ada dua yaitu pihak pengembang dan juga para generasi Z yang tinggal di hunian bergaya arsitektur “modern minimalis”, penulis berusaha memahami pemikiran dari sudut pandang kedua subjek yang diteliti terkait topik utama atas peristiwa yang sedang terjadi.

Prosedur penelitian fenomenologi yang dibuat oleh Setianingrum (2021) dapat dilihat pada skema 3.



Skema 4: Tahapan Penelitian Fenomenologi
Sumber: Setianingrum, 2021

Berdasarkan skema 3, terdapat 9 tahapan pada penelitian fenomenologi yaitu,

1. Tahap Grand Tour

Pada tahap ini, penulis akan fokus untuk mencari lokus penelitian yang tepat. Penulis akan terlebih dahulu melakukan observasi pada tiap lokasi yang memungkinkan untuk dijadikan lokasi penelitian, dan akan dicatat keunikan-keunikan yang akan dijadikan data-data penelitian dan juga untuk mendapatkan pertanyaan wawancara pada subjek utama dalam penelitian ini. Selain itu, penulis juga akan melakukan beberapa wawancara singkat kepada beberapa narasumber acak untuk mendapatkan data-data pendukung terkait lokus penelitian.

2. Tahap Debriefing

Setelah menemukan data-data yang dibutuhkan pada tahap sebelumnya, penulis akan membagi dan mengelompokkan-mengelompokkan data-data yang didapat ke dalam tema-tema tertentu. Pada tahap ini lah nantinya data-data yang sudah didapatkan akan berubah menjadi poin-poin penting yang akan menyusun pertanyaan-pertanyaan untuk wawancara penelitian.

3. Tahap Mini Tour

Setelah data yang diperlukan sudah didapat dan sudah merubah data tersebut menjadi pertanyaan-pertanyaan, pada tahap ini bertujuan untuk mendalami dan memperkaya data detail dari tema-tema yang telah ditemukan melalui tahap debriefing. Sehingga dilakukannya wawancara mendalam dan juga observasi yang bersifat ekspansionis. Hal ini mengakibatkan penulis harus memperhatikan dan mempertimbangkan kejenuhan data dan juga memahami profil narasumber. Sehingga pertanyaan-pertanyaan yang diajukan harus fleksibel tergantung pada respon narasumber. Pertanyaan wawancara yang fleksibel ini dapat memunculkan informasi-informasi baru yang semakin dalam. Sebagai catatan, logbook harian, data-data mentah (foto, rekaman, catatan wawancara), dan surat izin penelitian, catatan perubahan-perubahan tersebut harus disimpan oleh peneliti sebagai bukti konfirmabilitas penelitian.

4. Tahap Induksi Empirikal

Tahap ini merupakan tahap paling pertama dalam analisis penelitian fenomenologi. Tujuan tahap ini dilakukan adalah untuk menyusun kembali tema-tema berdasarkan kategori unit-unit informasi. Tahap induksi empirikal dilakukan dalam dua langkah yaitu, pada tahap pertama dilakukannya kategorisasi unit informasi menjadi tema, kemudian dilanjutkan dengan tahap berikutnya yaitu tahap abstraksi tema-tema. Proses kategorisasi dan abstraksi dilakukan secara simultan di lapangan. Pada saat kembali dari lokus penelitian, idealnya peneliti telah mendapatkan gambaran unit-unit informasi mana mendukung tema yang mana. Pada kedua proses inilah proses induksi mulai dilakukan.

5. Tahap Induksi Intensional

Pada tahap ini dilakukannya lah tahap perumusan konsep-konsep berdasarkan keterhubungan antar tema. Pada tahap ini, penulis tidak lagi menghubungkan informasi-informasi berdasarkan sesuatu yang tampak saja seperti yang dilakukan pada tahap induksi empirikal. Peneliti perlu menghubungkan nilai-nilai yang sifatnya mendasari makna dan tujuan dengan dimensi “tampak”nya, sehingga peneliti mendapatkan keterkaitan antara nilai yang abstrak dengan manusia, ruang dan aktifitas yang sifatnya tampak. Kategorisasi tema dilakukan dengan mengidentifikasi keterhubungan antar tema. Keterhubungan antar tema ditandai dengan satu unit informasi yang mendukung dua tema atau lebih. Tema-tema yang terikat oleh satu unit informasi ini disatukan berdasarkan keterhubungan tersebut. Menyatunya tema-tema ini kemudian membentuk sebuah konsep. Dengan terbentuknya konsep-konsep, maka data yang awalnya sangat banyak kemudian tereduksi dalam beberapa konsep.

6. Tahap Induksi Transendental

Tujuan adanya tahap ini untuk merumuskan teori berdasarkan keterhubungan antar konsep. Penulis pada tahap ini akan berusaha memahami apa yang disebut sebagai kesadaran transendental. Kesadaran transendental itu sendiri merupakan pemahaman dan menemukan nilai yang berlaku lintas generasi, lintas waktu, dan lintas ruang. Hasil yang tercipta setelah berhasil memahami kesadaran transendental adalah terciptanya teori lokal.

7. Tahap In-member Check

Tahap ini bertujuan untuk dapat memastikan objektivitas dari penelitian fenomenologi. In-member check dilakukan dengan menunjukkan hasil abstraksi kepada narasumber. Nantinya narasumber yang menilai keakuratan dari abstraksi. Jika belum akurat, maka penulis akan memperbaiki sesuai masukan dari narasumber. Namun jika sudah akurat, maka akan dilanjutkan untuk menyusun kesimpulan penelitian.

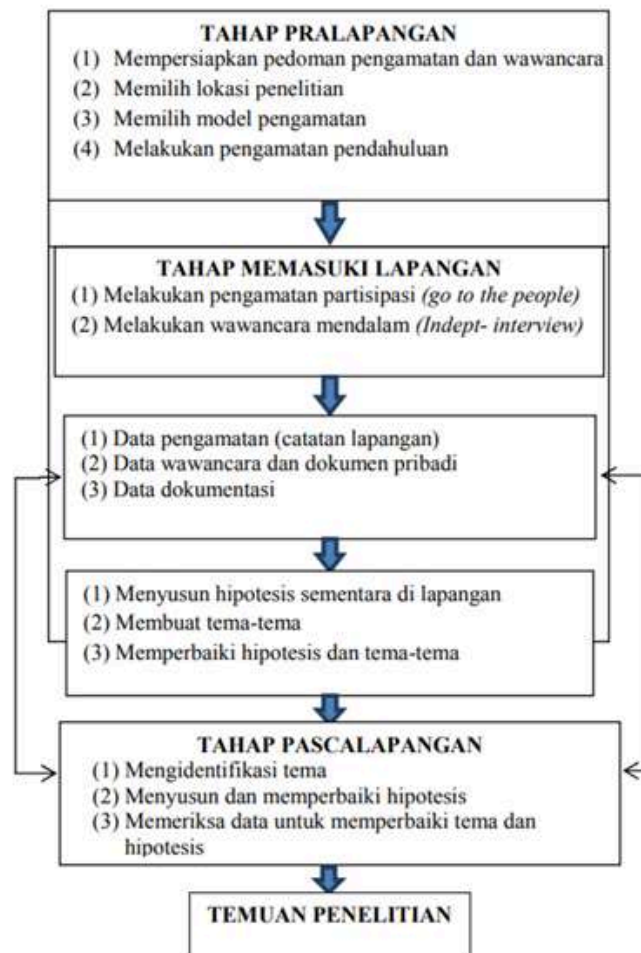
8. Tahap Penyusunan Kesimpulan dan Argumentasi Transferabilitas.

Hal ini merupakan tahapan paling akhir dalam penelitian fenomenologi. Dimana argumentasi yang didapatkan disusun untuk memenuhi kriteria transferabilitas penelitian fenomenologi. Ada dua cara untuk menyusun argumentasi transferabilitas yaitu, dialog antar kasus atau dialog teoritik. Setianingrum (2021), menjelaskan pengertian dari dialog antar kasus adalah teknik penyusunan argumentasi transferabilitas dengan cara mendialogkan teori lokal dengan kasus-kasus yang serupa. Tujuan dari dialog antar kasus ini adalah mentransfer struktur teori lokal pada kasus lain dengan setting natural yang serupa. Sedangkan dialog teoritik adalah teknik argumentasi dengan cara mendialogkan teori lokal dengan teori-teori yang sudah ada sebelumnya, untuk membuktikan sebesar apa populasi induknya (mother population). Dialog teoritik bertujuan menemukan posisi teori pada konstelasi teori-teori yang serupa. Semakin besar populasi induknya semakin tinggi pula posisi teori yang ditemukan. Hasil dari induksi transendental dan penyusunan argumentasi transferabilitas inilah yang disusun menjadi sebuah kesimpulan penelitian.

9. Tahap External Audit

Ada satu tahap yang harus diperhatikan, karena tahapan ini ada di setiap tahapan penelitian. Audit eksternal berfungsi untuk membantu peneliti menjaga agar penelitiannya tetap memenuhi kriteria kredibilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas. Audit eksternal dilakukan bersama oleh peneliti dan eksternal auditor. Peran auditor dalam audit eksternal sudah dijabarkan pada masing-masing tahapan penelitian. Auditor adalah pihak yang membantu peneliti melakukan audit di setiap tahapan penelitian.

Nugrahani (2014) menjelaskan bahwa proses penelitian fenomenologi itu terbagi menjadi tiga tahapan yaitu tahap pra lapangan, tahap di lapangan dan tahap analisis data.



Skema 5: Tahapan Penelitian Fenomenologi
Sumber: Nugrahani, 2014

1. Tahap Pralapangan

Kegiatan penelitian pada tahap ini adalah empat yaitu,

a. Proses pengamatan awal

Peneliti melibatkan diri dalam kehidupan subjek, dengan mengidentifikasi diri dan bersatu rasa dengan subjek untuk dapat memahami fenomena menggunakan kerangka berpikir subjek tersebut. Langkah-langkahnya, dimulai dengan mengunjungi tempat penelitian dan mengamati subjek, lingkungan, serta tindakannya, tanpa interaksi atau wawancara. Tujuannya untuk mencari gambaran umum dengan cara cepat tentang subjek yang akan diteliti.

b. Penyusunan pedoman pengamatan dan wawancara

Peneliti menentukan jenis pengamatan dan wawancara yang dilakukan. Pedoman yang disusun disesuaikan dengan jenis kegiatan yang dilakukan.

c. Pemilihan lokasi penelitian

Pemilihan lokasi perlu disesuaikan dengan syarat substantif maupun minat peneliti. Peneliti tidak dibenarkan memilih lokasi yang terikat oleh adanya juru kunci yang bisa membawa masuk pada komunitas yang dituju, kecuali untuk lingkungan subjek yang benar-benar spesifik.

d. Pemilihan model pengamatan terbuka

Pengamatan dilakukan secara terbuka bukan terselubung. Pengamatan secara terselubung perlu dihindari karena peneliti tidak mempunyai tanggung jawab terhadap profesinya, dan penelitian seperti itu akan dapat merugikan subjek yang diteliti.

2. Tahap Memasuki Lapangan

Saat memasuki lapangan, peranan subjek sangatlah penting. Sehingga ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar mampu mendapat data yang maksimal dari seorang subjek.

a. Menjalin hubungan

Untuk menjalin hubungan yang baik dengan subjek penelitian, Nugrahani (2014) berpendapat bahwa penulis harus menjalin hubungan atas dasar kepercayaan, dan adanya saling tukar informasi yang bebas dan terbuka. Selain itu, bersikap netral dan relatif pasif juga diperlukan agar subjek dapat lebih menerima dan tidak membahayakan subjek. Penulis harus menjelaskan maksud dan tujuan serta tidak menentang perilaku atau pernyataan subjek dan tidak mengajukan pertanyaan yang mungkin akan menempatkan subjek pada posisi defensif.

b. Mempelajari bahasa subjek

Salah satu faktor terpenting dalam teknik observasi adalah mempelajari bagaimana subjek memakai bahasa. Penulis harus bisa menyesuaikan diri dengan bahasa yang digunakan oleh subjek, hal ini diharuskan dengan dasar pemikiran bahwa kata-kata maupun lambang-lambang yang digunakan penulis mungkin mempunyai arti yang berbeda dengan yang digunakan oleh subjek.

c. Membuat catatan lapangan hasil pengamatan

Saat melakukan teknik observasi, penting untuk mencatat segala sesuatu tentang apa yang diamati. Sehingga catatan lapangan perlu disusun secara

lengkap, akurat, terperinci, dan sistematis, dan ditulis setiap kali selesai melakukan pengamatan, atau melakukan komunikasi dengan subjek. Untuk itu diperlukan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk menulis catatan lapangan yaitu,

- 1) Meminta orang lain untuk membaca dan mengkritik hasil catatan lapangan
- 2) Harus berkonsentrasi untuk dapat mengingat segala sesuatu yang didengar, dilihat, dibau, dipikirkan subjek. Urutan dan lama percakapan juga dicatat. Susunan atau struktur lingkungan juga diuraikan secara terperinci.
- 3) Untuk mengingat data, beberapa petunjuk khusus, dalam menyusun catatan lapangan
 - a) Carilah kata kunci dalam perkataan subjek,
 - b) Perhatikan ucapan pertama dan terakhir dalam percakapan, untuk mengetahui urutan logis,
 - c) Tinggalkan lapangan ketika sudah mengamati sebanyak yang dapat diingat secara tepat
 - d) Tulislah catatan lapangan secepat mungkin,
 - e) Jangan membicarakan pengamatan Anda dengan siapa pun sebelum menulis catatan lapangan,
 - f) Buatlah diagram kerangka fisik lingkungan kejadian itu, untuk menelusuri ulang,
 - g) Buatlah garis besar kejadian dan percakapan khusus yang terjadi pada setiap waktu.
- 4) Membuat deskripsi terkait konteks penelitian
- 5) Membuat deskripsi tentang subjek
- 6) Membuat deskripsi terkait hal-hal terkait percakapan wawancara seperti intonasi, ekspresi, gerakan tubuh, isyarat, tatapan mata, dan komunikasi non-verbal lainnya

7) Menyusun komentar penulis

d. Melakukan wawancara

Sebelum dilakukannya wawancara, penulis perlu menyusun pedoman wawancara, yang disesuaikan dengan jenis wawancara dan sifat jawaban yang diharapkan.

e. Mengumpulkan dokumen pribadi

Dokumen pribadi adalah deskripsi tentang kehidupan dan pandangan serta pemikiran seseorang tentang suatu kejadian atau topik tertentu, yang berwujud surat pribadi, buku harian, otobiografi, dan sebagainya. Dokumen ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber data sekunder.

3. Tahap Pengolahan Data Setelah di Lapangan

Setelah mengumpulkan data di lapangan, selanjutnya akan dilakukan proses analisa. Seperti analisis data kualitatif pada umumnya, pada dasarnya proses analisis penelitian fenomenologi sudah dimulai sejak proses pengumpulan data di lapangan dimana proses pengamatan dan wawancara mendalam di lingkungan subjek penelitian. Namun demikian, kegiatan pengolahan data untuk analisis secara intensif tentu saja baru dapat dilakukan setelah peneliti meninggalkan lapangan. Dalam analisis data, peneliti berusaha untuk

mengidentifikasi tema-tema, menyusun hipotesis (gagasan) yang ditampilkan oleh data dan tentu saja melakukan upaya untuk menunjukkan bahwa tema dan hipotesis (gagasan) yang disusun didukung oleh data. Adapun Nugrahani (2014) menyusun tahapan dalam proses analisis penelitian fenomenologi yaitu,

a. Melakukan analisis

Dengan melakukan analisis, penulis dapat melihat kembali data yang ada untuk memperbaiki hipotesisnya dan membuang hal yang kurang relevan. Saat proses wawancara berlangsung, penulis dapat menanyakan pertanyaan mengarah (leading question) yang memungkinkan subjek berbicara tentang bidang-bidang yang ada hubungannya dengan hipotesis yang disusun oleh penulis. Penulis dapat memusatkan sebagian besar perhatiannya kepada penafsiran data, serta mengumpulkan semua bukti yang dimiliki untuk menunjang hipotesisnya.

b. Mencari tema dan merumuskan temuan penelitian

Saat data sudah selesai terkumpul, penulis pasti akan memiliki gambaran dan hipotesis dari data-data yang sudah terkumpul. Penulis mungkin akan menemukan hipotesis baru, dan mengubah yang lama, atau konsisten dengan hipotesis sebelumnya. Penulis harus membaca berulang catatan lapangan, serta meminta orang lain untuk membaca catatan lapangan itu, karena mungkin ada yang terlewatkan, menandai topik-topik percakapan yang penting, membuat tipologi, dan membaca literatur yang ada hubungannya dengan penelitian.

c. Bekerja dengan hipotesis

Tahap terakhir dalam tahap analisis adalah dengan melihat kembali data-data yang ada apakah data tersebut mendukung hipotesis yang ada, dan juga apakah hipotesis itu benar adanya. Setelah hipotesis dasar dirumuskan, penulis perlu menyusun bagan baru, dengan memilah-milah data yang ada.

2.3 Lokasi Penelitian

Untuk dilakukannya penelitian ini hingga mencapai hasil yang maksimal, dibutuhkan lokasi penelitian yang tepat. Untuk mendapatkan lokasi penelitian yang tepat dan maksimal, penulis harus mempertimbangkan beberapa hal dan juga spesifikasi sebelum memilih dengan pasti lokasi dimana penelitian ini akan dilakukan. Untuk mencapai hasil akhir dalam pencarian lokasi penelitian, penulis akan melewati beberapa tahap yaitu

1. Tahap 1

Pada tahap pertama, penulis mencari informasi lebih lanjut terkait seluruh pengembang yang ada di Makassar beserta proyek-proyek berupa klaster hunian yang para pengembang tersebut kembangkan. Setelah melakukan wawancara dengan beberapa narasumber yang merupakan agen properti di kota Makassar, ditemukannya lah bahwa terdapat enam perusahaan pengembang di kota Makassar yang terdiri dari empat perusahaan berskala nasional yaitu, Grup Ciputra, Lippo Group, PT Summarecon Agung Tbk. dan juga PT Indonesia Paradise Property. Sedangkan dua perusahaan pengembang lainnya yakni Mutiara dan FKS Land merupakan perusahaan pengembang lokal yang berasal dari kota Makassar.

2. Tahap 2

Pada tahap kedua, penulis akan memilih dan menyaring data yang didapatkan pada tahap sebelumnya terkait pengembang beserta proyek yang mana yang layak dijadikan lokasi penelitian. Setelah melakukan beberapa studi literatur terkait pengembang dan hal-hal yang berkaitan dengan faktor yang menentukan terpilihnya lokasi penelitian ini, penulis menetapkan sebuah kriteria berupa lokasi penelitian harus berada pada daerah pengembangan dimana para pengembang-pengembang papan atas berskala nasional di kota Makassar mengembangkan proyek-proyeknya. Para pengembang papan atas yang dimaksudkan adalah adalah Grup Ciputra, Lippo Group, dan PT Summarecon Agung Tbk.. PT Indonesia Paradise Property juga termasuk perusahaan pengembang yang berskala nasional, namun fokus penelitian ini lebih kepada hunian-hunian klaster, sedangkan perusahaan PT Indonesia Paradise Property hingga saat ini (2024) baru mengembangkan hunian vertikal mereka berupa apartemen 31 Sudirman Suites yang berada di kota Makassar, oleh karena itu PT Indonesia Paradise Property tidak akan termasuk kedalam lokasi penelitian. Dapat dilihat pada gambar lokasi dari ketiga pengembang yaitu Grup Ciputra, Lippo Group, dan PT Summarecon Agung Tbk. di kota Makassar.

3. Tahap 3

Didapatkannya lah tiga pengembang papan atas di Makassar dari hasil seleksi pada tahap kedua. Pada tahap ketiga ini, kriteria penyeleksian berdasarkan kepada fokus penelitian, yaitu pada klaster hunian bergaya arsitektur “modern minimalis”. Sebagai pengembang papan atas di Makassar, tentunya para-pengembang tersebut telah mengembangkan banyak proyek-proyek klaster hunian, apalagi ada pengembang yang sudah aktif mengembangkan wilayahnya sejak puluhan tahun yang lalu. Sehingga pada tahap ini, penulis membatasi kriteria pemilihan lokasi penelitian hanya kepada klaster-klaster yang memiliki hunian bergaya “modern minimalis”.

4. Tahap 4

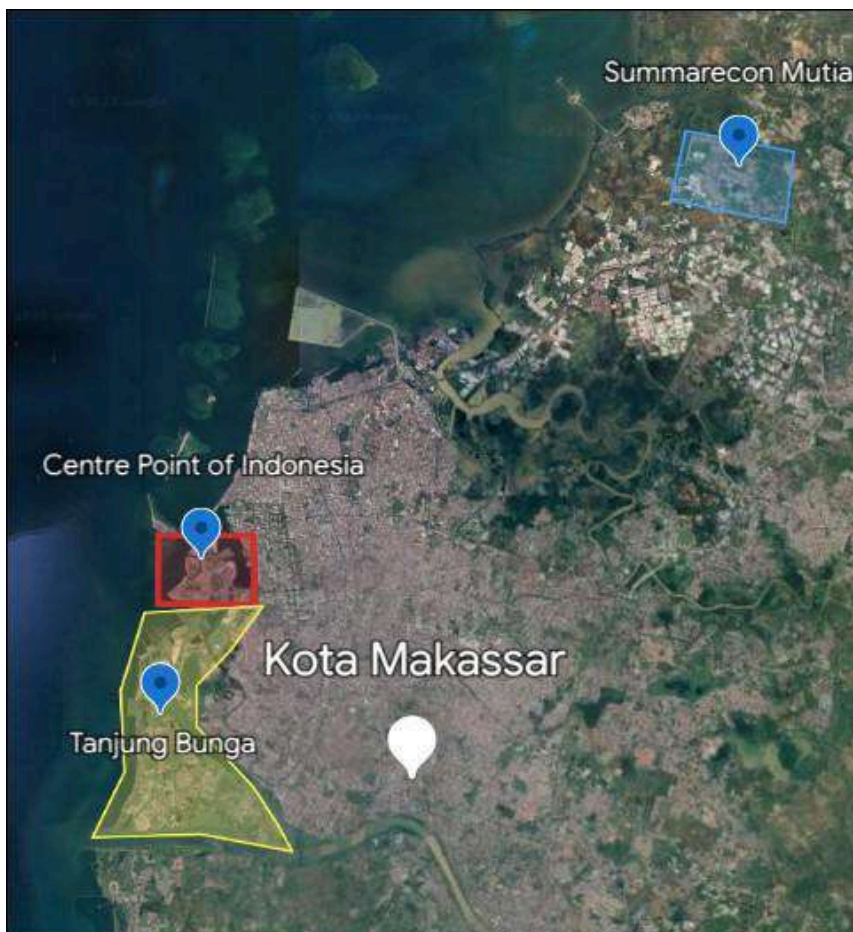
Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, tahun ini (2024) masih merupakan awal dari pergeseran demografi generasi Z. Meski demikian, para pengembang yang berada di kota Makassar sudah menyiapkan rencana-rencana pengembangan wilayah untuk kedepannya termasuk di sektor hunian. Akibatnya, masih banyak klaster-klaster dengan hunian bergaya “modern minimalis” yang masih dalam tahap pembangunan atau belum siap dihuni meski telah dipasarkan ke masyarakat. Dikarenakan belum siapnya beberapa klaster-klaster untuk dihuni maka klaster-klaster tersebut akan dieliminasi dalam pemilihan lokasi penelitian, dan klaster-klaster dengan hunian bergaya “modern minimalis” yang sudah siap dihuni saja yang akan dipilih sebagai lokasi penelitian.

5. Tahap 5

Setelah melakukan beberapa tahapan seleksi untuk memilih lokasi dimana penelitian ini dilakukan, penulis menemukan hasil seleksi masih menyisakan cukup banyak lokasi untuk dijadikan lokasi penelitian. Dikarenakan keterbatasan waktu, penulis tidak dapat untuk meneliti di semua lokasi yang tersedia. Sehingga penulis

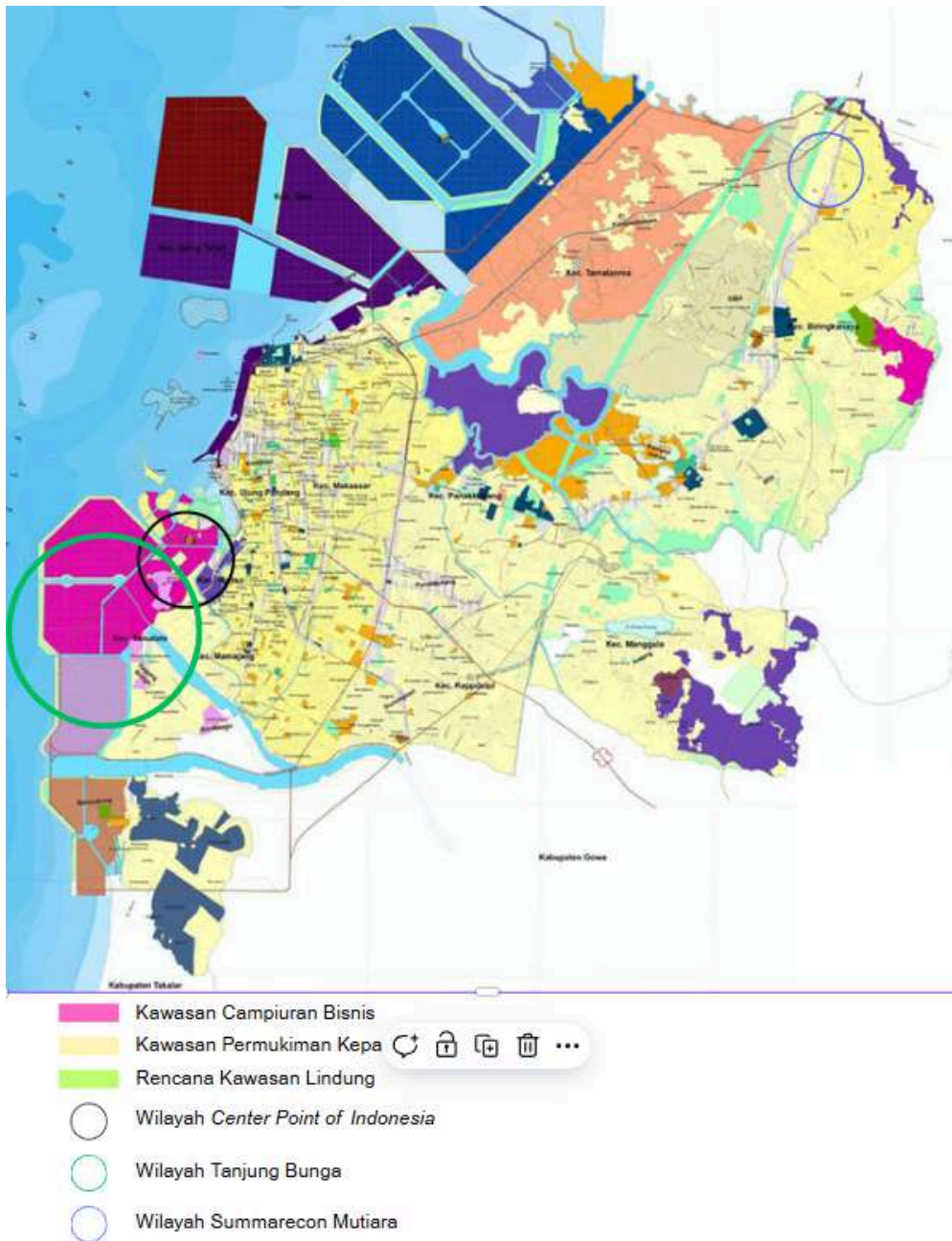
akan memilih masing-masing satu klaster dengan hunian bergaya “modern minimalis” terbesar untuk mewakili setiap perusahaan pengembang Grup Ciputra, Lippo Group, dan PT Summarecon Agung Tbk.. Hal ini dilakukan untuk bisa mengerti dan mengetahui dari sudut pandang masing-masing perusahaan pengembang besar yang ada di kota Makassar.

Berdasarkan dari proses pemilihan lokasi penelitian yang sudah melewati 5 tahapan seleksi, didapatkan lah kesimpulan bahwa lokasi penelitian akan dilakukan pada tiga lokasi berbeda. Lokasi tersebut adalah, klaster *Treasure Island*, klaster *Rolling Hills*, dan klaster *Crystal*.



Gambar 6: Lokasi Wilayah Tanjung Bunga, Center Point of Indonesia, dan Summarecon Mutiara di Kota Makassar.

Sumber: Google Earth (2024)



Gambar 7: Status Tanah Objek Penelitian.
Sumber: Prasetya, 2019

2.4 Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan orang yang paham betul mengenai apa yang sedang diteliti. Subjek penelitian adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. (Maryani, 2019). Subjek penelitian merupakan komponen terpenting dalam penelitian ini dikarenakan merekalah yang akan menjadi inti dan pusat untuk mendapatkan jawaban dari permasalahan yang terjadi. Maryani (2019) menambahkan bahwa untuk menentukan atau memilih subjek penelitian yang baik, setidaknya ada beberapa syarat yang harus diperhatikan antara lain yaitu, orang yang cukup lama mengikuti kegiatan yang sedang diteliti, terlibat penuh dalam kegiatan yang sedang diteliti dan memiliki waktu yang cukup dimintai informasi. Subjek penelitian pada penelitian ini ada dua pihak. Pihak pertama adalah dari pihak pengembang dan pihak kedua adalah dari pihak generasi z. Tujuan dipilihnya dua subjek tersebut agar penelitian ini bisa mendapat dua jawaban dari dua sudut pandang yang berbeda dari pihak pengembang maupun pihak generasi z untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih maksimal.

Untuk pemilihan subjek penelitiannya akan menggunakan dua teknik *non-probability sampling* yaitu *purposive sampling* dan juga *snowball sampling*. *Purposive sampling* sendiri adalah sebuah teknik penentuan dan pengambilan sampel yang ditentukan oleh peneliti dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan-pertimbangan yang dilakukan dalam teknik *purposive sampling* ini bisa beragam dan bergantung pada kebutuhan dari penelitian yang akan dilakukan. (Maharani & Bernard, 2018). Sampel yang akan diambil akan ditentukan berdasarkan pengetahuan tentang suatu populasi, anggota-anggotanya dan tujuan dari penelitian. (Retnawati, 2017). Dalam penelitian ini, penggunaan *purposive sampling* akan dilakukan kepada pihak pengembang, dimana mereka merupakan orang-orang yang bertanggung jawab akan hal desain hunian dan klaster bergaya “modern minimalis” dan juga tim pemasaran yang menggunakan hunian “modern minimalis” dalam memasarkan produk mereka. Hal ini dikarenakan mereka adalah orang yang mengerti betul terkait produk hunian bergaya “modern minimalis”. *Snowball sampling* dilakukan jika keberadaan populasi sulit ditemukan. Penulis akan menemukan beberapa sampel yang kemudian sampel-sampel tersebut akan memberitahukan keberadaan anggota yang lainnya yang tidak dapat ditemukan oleh penulis untuk dapat melengkapi data (Retnawati, 2017). Teknik ini akan digunakan pada pihak generasi z, dimana nantinya penulis akan menemukan beberapa generasi z untuk diwawancarai pada lokasi penelitian dan kemudian para generasi z yang sudah diwawancara akan menginfokan keberadaan generasi z lainnya untuk dijadikan narasumber.

Terkait narasumber pengembang, dengan menggunakan *purposive sampling*, narasumber yang didapatkan adalah mereka yang bertanggung jawab akan hadirnya desain “modern minimalis” pada klaster *Treasure Island*, klaster *Rolling Hills*, dan klaster *Crystal*. Mereka terdiri dari manajer proyek, arsitek, dan

pengawas lapangan dari masing-masing perusahaan Ciputra, GMTD, dan juga Summarecon. Sedangkan untuk narasumber generasi z, setelah dilakukannya *snowball sampling*, didapatkannya lah data narasumber sebanyak 48 generasi z, yang dimana berasal dari 15 generasi z yang menghuni klaster *Treasure Island*, 15 generasi z yang menghuni klaster *Rolling Hills*, dan 13 generasi z yang menghuni klaster *Crystal*.

Saat melakukan wawancara pada generasi z yang menghuni pada klaster *Treasure Island*, klaster *Rolling Hills*, dan klaster *Crystal*. Meskipun tercatat bahwa pada klaster *Treasure Island* tersedia 171 hunian, pada klaster *Rolling Hills* tersedia 149 hunian, dan pada klaster *Crystal* tersedia 261 hunian, namun saat wawancara ini dilakukan (2024), masih lebih dari 50 persen hunian yang belum dihuni maupun masih dalam proses renovasi, sehingga penulis tidak dapat menemui narasumber. Terdapat juga beberapa penghuni hunian yang tidak tergolong sebagai generasi z, sehingga wawancara tidak dapat dilakukan. Dari sisa penghuni, juga terdapat beberapa generasi z yang tidak ingin diwawancarai, sehingga setelah melewati berbagai proses mencari narasumber, narasumber yang berhasil didapatkan dalam penelitian ini sebanyak 48 generasi z, yang dimana berasal dari 15 generasi z yang menghuni klaster *Treasure Island*, 15 generasi z yang menghuni klaster *Rolling Hills*, dan 13 generasi z yang menghuni klaster *Crystal*. Meskipun data yang didapatkan hanya berupa 8.77 persen penghuni klaster *Treasure Island*, 10.07 persen pada klaster *Rolling Hills*, dan 4.98 persen penghuni klaster *Crystal*, namun dalam mewawancarai para generasi z, penulis telah menemukan data hingga titik jenuh, yang dimana data tersebut berulang-ulang kali disebutkan oleh para generasi z yang menghuni klaster *Treasure Island*, klaster *Rolling Hills*, dan klaster *Crystal*, sehingga penulis memberhentikan proses pencarian narasumber dan menggunakan data yang tersedia untuk penelitian ini.

2.5 Objek Penelitian

Seperti yang dijelaskan pada bagian lokasi penelitian, bahwa lokasi penelitian akan dilakukan pada tiga klaster yang dikembangkan oleh perusahaan pengembang ternama, yakni klaster klaster *Treasure Island*, klaster *Rolling Hills*, dan klaster *Crystal*. Sehingga objek penelitian merupakan hunian yang berada pada klaster *Treasure Island*, klaster *Rolling Hills*, dan klaster *Crystal*.

Tabel 3. Objek Penelitian

OBJEK PENELITIAN				
Klaster	Tipe Hunian	Konsep Desain	Luas Lahan	Luas Bangunan
<i>Treasure Island</i>	<i>Jade</i>	Kontemporer Minimalis	6 x 17 m2	125 m2
	<i>Alexandrite</i>	Kontemporer Minimalis	7 x 17 m2	145 m2
	<i>Sapphire</i>	Kontemporer Minimalis	7 x 17 m2	151 m2
	<i>Ruby</i>	Kontemporer Minimalis	8 x 18 m2	184 m2
	<i>Emerald</i>	Kontemporer Minimalis	10 x 20 m2	235 m2
	<i>Diamond</i>	Kontemporer Minimalis	12 x 20 m2	294 m2
<i>Rolling Hills</i>	Tipe 1	Kontemporer Minimalis	5 x 12 m2	60 m2
	Tipe 2	Kontemporer Minimalis	5,5 x 15 m2	83 m2
	Tipe 3	Kontemporer Minimalis	7 x 15 m2	105 m2
Crystal	Tipe A1	Kontemporer Minimalis	14 x 6 m2	73 m2
	Tipe A2	Kontemporer Minimalis	14 x 6 m2	92 m2
	Tipe A3	Kontemporer Minimalis	14 x 6 m2	92 m2
	Tipe B1	Kontemporer Minimalis	14 x 8 m2	76 m2

	Tipe B2	Kontemporer Minimalis	14 x 8 m2	110 m2
	Tipe B3	Kontemporer Minimalis	14 x 8 m2	110 m2
	Tipe C	Kontemporer Minimalis	14 x 8 m2	110 m2

2.5.1 Klaster *Treasure Island*

Di dalam Klaster *Treasure Island*, terdapat 6 tipe jenis hunian yang diberi nama tipe *Jade*, *Alexandrite*, *Sapphire*, *Emerald*, *Diamond*, dan *Ruby*. Ke-6 tipe hunian ini memiliki konsep yang sama yaitu konsep yang disebut sebagai “modern minimalis”. Hanya saja pada bagian eksterior terdapat beberapa perbedaan, begitupun pada bagian interior dan layoutnya juga cukup berbeda.

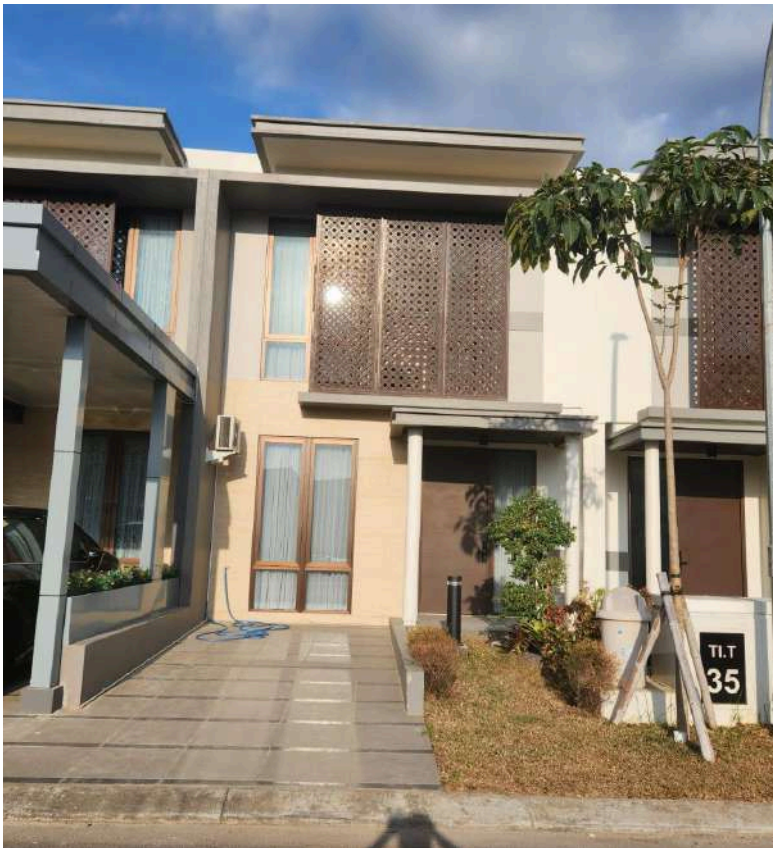
1) Tipe *Jade*

Tipe *Jade* memiliki lahan berukuran 6 x 17m, dengan luas bangunan 125m². Didalamnya terdapat 3+1 kamar tidur, dan 3+1 kamar mandi. Pada bagian depan terdapat teras yang memiliki taman, dan juga *carport* yang dapat memuat 1 mobil. Adapun juga pada bagian belakang diberikan ruang sebesar 3 x 2.75 m sebagai taman. Disamping taman juga terdapat area servis yang memiliki tangga servis untuk mengakses kamar pembantu di lantai 2. Dari segi tampak, mengusung gaya kontemporer dengan menggunakan elemen-elemen seperti elemen kayu. Pada tipe *Jade*, elemen kayu yang digunakan dalam desain merupakan sebuah *second skin* untuk daerah jendela kamar utama pada lantai 2 yang di desain memiliki pola yang indah dan unik.



Gambar 8: Denah Hunian Tipe *Jade* (Klaster *Treasure Island*)

Sumber: <https://citralandcitycpi.com/residential-product/>



Gambar 9: Tampak Hunian Tipe *Jade* (Klaster *Treasure Island*)
Sumber: Survey Lapangan (Oktober 2024)

2) Tipe *Alexandrite*

Tipe *Alexandrite* memiliki lahan berukuran 7 x 17 m, dan memiliki luas bangunan sebesar 145m². Tipe *Alexandrite* ini mempunyai 4+1 kamar tidur beserta 3+1 kamar mandi. Pada bagian depan, terdapat teras, memiliki *space* juga untuk taman, dan juga *carport* yang mampu memuat 2 mobil. Pada bagian belakang, terdapat juga taman berukuran 3.25 x 2.75 m, dan di samping taman terdapat ruang servis berupa kamar pembantu beserta kamar mandinya. Dari segi tampak mirip dengan tipe *Jade* masih dengan konsep “modern minimalis”, tetapi pada tipe *alexandrite*, memiliki lebar yang lebih besar, dengan jumlah kisi-kisi kayu yang lebih banyak juga, dan kisi-kisi kayu yang berfungsi sebagai *second skin* ini menutupi area jendela dari kamar utama di lantai 2.



Gambar 10: Denah Hunian Tipe *Alexandrite* (Klaster *Treasure Island*)

Sumber: <https://citralandcitycpi.com/residential-product/>



Gambar 11: Tampak Hunian Tipe *Alexandrite*(Klaster *Treasure Island*)

Sumber: Survey Lapangan (Oktober 2024)

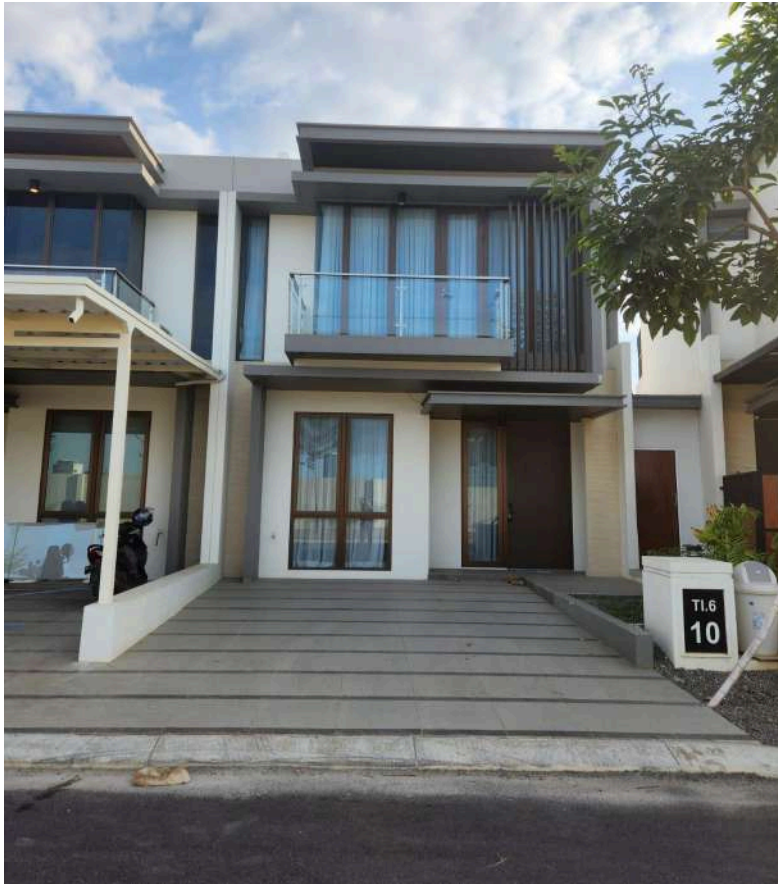
3) Tipe *Sapphire*

Tipe *Sapphire* memiliki ukuran lahan yang sama dengan tipe *Alexandrite* yaitu berukuran 7 x 17m. Meskipun memiliki ukuran lahan yang sama, tetapi desain dari layout dan juga luas bangunan cukup berbeda. Tipe *Sapphire* memiliki luas bangunan sebesar 151 m², dengan adanya 4+1 kamar tidur beserta 3+1 kamar mandi. Daerah servis juga berada di bagian belakang di samping taman. Sedangkan bagian depan terdapat teras dan taman, dan juga *carport* yang bisa memuat hingga 2 mobil. Untuk tampak depan, meski menggunakan gaya “modern minimalis” dan juga memiliki warna yang serupa, namun pada bagian tampak balkon dan jendela kamar utama memiliki desain yang cukup berbeda dengan penggunaan kisi-kisi vertikal, dan memiliki balkon.



Gambar 12: Denah Hunian Tipe *Sapphire* (Klaster *Treasure Island*)

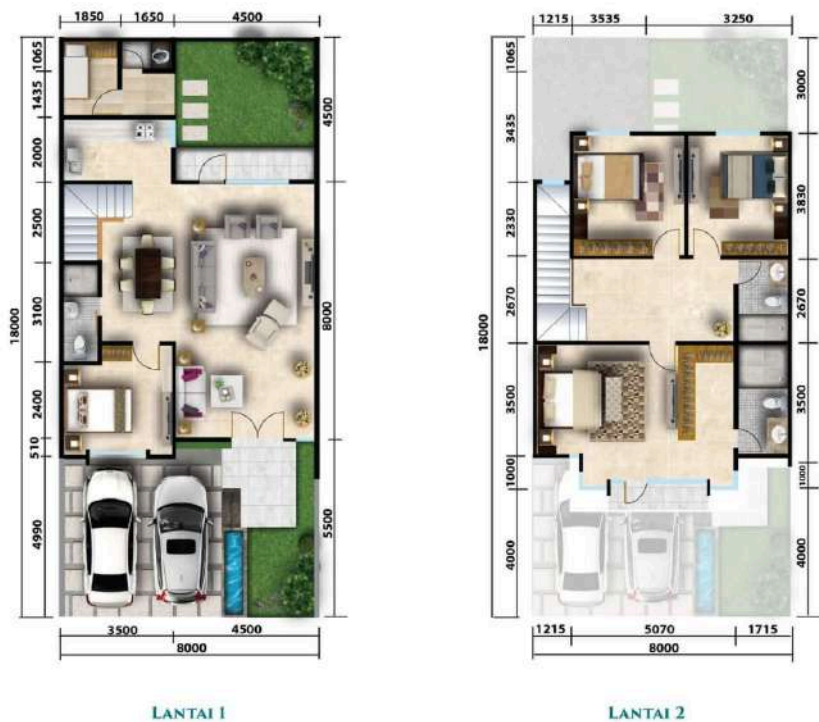
Sumber: <https://citralandcitycpi.com/residential-product/>



Gambar 13: Tampak Hunian Tipe *Sapphire* (Klaster *Treasure Island*)
Sumber: Survey Lapangan (Oktober 2024)

4) Tipe *Ruby*

Tipe *Ruby* memiliki lahan berukuran 8 x 18m, dan memiliki luas bangunan sebesar 184 m². Tipe *Ruby* ini memiliki desain layout yang sama dengan tipe *Sapphire*, hanya saja lebih lebar dan panjang. Didalamnya terdapat 4+1 kamar tidur dan 3+1 kamar mandi. Di bagian belakang terdapat area servis yang berada di samping taman, dan pada bagian depan terdapat teras serta taman, dan juga *carport* yang bisa memuat hingga 2 mobil. Pada bagian tampak, tipe *Sapphire* dan *Ruby* memiliki tampak yang hampir serupa. Perbedaan paling jelas terletak pada tidak adanya kisi-kisi kayu pada tipe *Ruby*.



Gambar 14: Denah Hunian Tipe *Ruby* (Klaster *Treasure Island*)
 Sumber: <https://citralandcitycpi.com/residential-product/>



Gambar 15: Tampak Hunian Tipe *Ruby* (Klaster *Treasure Island*)
 Sumber: Survey Lapangan (Oktober 2024)

5) Tipe *Emerald*

Tipe *Emerald* memiliki lahan berukuran 10 x 20 m, dan memiliki luas bangunan sebesar 235 m². Didalamnya terdapat 4+1 kamar tidur dan 4+1 kamar mandi. Pada bagian belakang terdapat area taman yang cukup luas dengan ukuran 10 x 2.75 m. Pada bagian depan terdapat teras yang disertai taman, serta sebuah *carport* yang bisa diisi oleh 2 mobil. Salah satu keunikan dari hunian tipe *Emerald* ini adalah pada tipe ini, terdapat sebuah garasi yang dapat menampung 1 buah mobil. Pada tampaknya, desain dari tipe *Emerald* memiliki desain yang dapat dikatakan sangat mirip dengan tipe *Ruby*. Perbedaannya hanya pada tipe *Emerald* lebih lebar, sehingga adanya jendela tambahan dan juga adanya pintu garasi pada tampaknya.



Gambar 16: Denah Hunian Tipe *Emerald* (Klaster *Treasure Island*)

Sumber: <https://citralandcitycpi.com/residential-product/>



Gambar 17: Tampak Hunian Tipe *Emerald* (Klaster *Treasure Island*)
Sumber: Survey Lapangan (Oktober 2024)

6) Tipe *Diamond*

Tipe *Diamond* merupakan hunian dengan ukuran terbesar di klaster *Treasure Island*. Tipe *Diamond* memiliki lahan berukuran 12 x 20 m, dan memiliki luas bangunan sebesar 294 m². Didalamnya terdapat 4+1 kamar tidur dan 4+1 kamar mandi. Pada bagian belakang, terdapat taman berukuran 9 x 3.5 m, yang berdampingan dengan ruang servis. Pada bagian depan, tipe *Diamond* memiliki teras dengan taman yang sangat besar, beserta *carport* yang dapat memuat 2 mobil. Pada tipe *diamond*, juga memiliki sebuah garasi yang dapat menampung hingga 2 mobil. Untuk bagian tampak, meski masih tetap dengan konsep “modern minimalis”, tetapi tipe *Diamond* memiliki tampak yang sangat jauh berbeda dibanding dengan tipe-tipe lainnya. Pada tipe *Diamond*, terdapat sebuah dinding yang dihiasi dengan material keramik berwarna krem.



Gambar 18: Denah Hunian Tipe *Diamond* (Klaster *Treasure Island*)
 Sumber: <https://citrallandcitycpi.com/residential-product/>



Gambar 19: Tampak Hunian Tipe *Diamond* (Klaster *Treasure Island*)
 Sumber: Survey Lapangan (Oktober 2024)

2.5.2 Klaster *Rolling Hills*

Terdapat 3 tipe hunian yang berada di dalam klaster *Rolling Hills*. Ketiga tipe hunian tersebut memiliki konsep desain yang sama, yaitu menggunakan konsep desain bergaya “modern minimalis”. Yang menjadi pembeda utama dari ketiga tipe ini hanya terdapat pada luas lahan dan juga luas bangunannya yang berdampak kepada jumlah dan ukuran ruang di dalamnya.

1) Tipe 1

Pada hunian tipe 1, lahan yang diberikan adalah lahan berukuran 5 x 12 m dengan luas bangunan mencapai 60m². Pada hunian tipe 1, terdapat 2 kamar tidur. Terdapat juga dua kamar mandi yang berada pada masing-masing lantai. Pada bagian depan, dengan lahan yang hanya memiliki lebar 5m, hunian di desain memiliki *carport* yang bisa menampung 1 buah mobil dan sebuah teras yang memiliki taman pada bagian depannya. Di bagian belakang hunian, diberikan ruang kosong dengan ukuran sekitar 3x5 m. Tujuannya agar penghuni rumah bisa melakukan sendiri pengembangan lanjutan hunian sesuai dengan preferensi mereka. Dari segi *interior* hunian, meskipun pada rumah contoh terdapat *interior* yang sangat menarik desainnya, namun pada saat penghuni membeli dan memasuki hunian mereka, yang akan diterima *user* adalah *interior* kosong dengan cat dinding berwarna putih, plafon pun berwarna putih, dan keramik yang memiliki aksesoris kayu pada bagian lantainya. Dari segi desain tampak, desain dari hunian tipe 1 ini merupakan desain minimalis yang memiliki konsep atap yang menyatu dengan dinding lantai 2 yang memiliki bentuk segitiga. Jendela-jendela yang besar memenuhi hampir dari setengah tampak masing-masing lantai. Adapun juga tali-tali air yang mempercantik dan melengkapi desain minimalis dari tampak tersebut.



Gambar 20: Denah Hunian Tipe 1 (Klaster *Rolling Hills*).

Sumber:

<https://rajawalipropertymakassar.com/rolling-hills-tanjung-bunga-makassar.html>



Gambar 21: Tampak Hunian Tipe 1 (Klaster *Rolling Hills*).
Sumber: Survey Lapangan (Oktober 2024)

2) Tipe 2

Pada hunian tipe 2, lahan huniannya sedikit lebih lebar dari hunian tipe 1, yaitu memiliki lebar 5.5 m dan memiliki panjang yang lebih panjang yaitu 15m. Luas bangunan dari tipe 2 ini sebesar 83m². Terdapat 3 kamar tidur dan juga 3 kamar mandi pada hunian tipe 2 ini, yang dimana pada lantai 1 terdapat 1 kamar tidur dan 1 kamar mandi, sedangkan di lantai 2 terdapat 2 kamar tidur dan 2 kamar mandi. Seperti halnya pada hunian tipe 1, pada bagian depan terdapat *carport* dan juga teras yang di depan teras tersebut memiliki sebuah taman. Lebar dari *carportnya* sama dengan tipe 1, hanya saja pada bagian teras dan taman menjadi lebih lebar 0.5 m. Di bagian belakang hunian, diberikan lahan kosong sekitar 4 x 5.5 m untuk pengembangan lanjutan sesuai dengan preferensi *user*. Pada bagian *interior*, saat serah terima *unit*, yang akan diterima *user* adalah interior kosong dengan cat dinding berwarna putih, plafon pun berwarna putih, dan keramik yang memiliki aksesoris kayu pada bagian lantainya. Sedangkan untuk desain tampak, desain tampak dari tipe 2 ini memiliki desain yang sama persis dengan tipe 1, hanya saja lebih lebar.



Gambar 22: Denah Hunian Tipe 2 (Klaster *Rolling Hills*).

Sumber:

<https://rajawalipropertymakassar.com/rolling-hills-tanjung-bunga-makassar.html>



Gambar 23: Tampak Hunian Tipe 2 (Klaster *Rolling Hills*).

Sumber: Survey Lapangan (Oktober 2024)

3) Tipe 3

Pada hunian tipe 3, ukuran lahannya memiliki ukuran panjang yang sama dengan tipe 2, yaitu 15m dengan lebar hunian yang lebih lebar yaitu 7m. Luas bangunan tipe 3 ini sebesar 105m², yang dimana terdapat 3 kamar tidur dan juga 3 kamar mandi. Seperti halnya pada hunian tipe 1 dan 2, pada bagian depan terdapat *carport* dan juga teras yang di depan teras tersebut memiliki sebuah taman. Ukuran *carport* setiap tipe hunian sama, yaitu hanya cukup untuk satu buah mobil. Hanya saja bagian taman dan teras dari tipe 3 ini jauh lebih lebar dibanding 2 tipe sebelumnya. Dibagian belakang juga, pada tipe ini diberikan lahan kosong yang lebih luas yaitu sekitar 6x7 m untuk pengembangan lanjutan yang sesuai dengan preferensi *user*. Pada bagian *interior*, saat serah terima *unit*, yang akan diterima *user* adalah *interior* kosong dengan cat dinding berwarna putih, plafon pun berwarna putih, dan keramik yang memiliki aksesoris kayu pada bagian lantainya. Sedangkan untuk desain tampak, desain tampak dari tipe 3 ini memiliki desain yang sama persis dengan tipe 1 dan tipe 2, hanya saja lebih lebar.



Gambar 24: Denah Hunian Tipe 3 (Klaster *Rolling Hills*).

Sumber:

<https://rajawalipropertymakassar.com/rolling-hills-tanjung-bunga-makassar.html>



Gambar 25: Tampak Hunian Tipe 3 (Klaster *Rolling Hills*).
Sumber: Survey Lapangan (Oktober 2024)

2.5.3 Klaster *Crystal*

Di dalam klaster *Crystal*, sebenarnya terbagi lagi menjadi dua tipe yaitu tipe *Blue Crystal* dan juga *Green Crystal*. Dari segi desain eksterior, layout, maupun interior, *Blue Crystal* dan *Green Crystal* memiliki tipe-tipe yang sama. Yang membedakan hanya terletak pada kelebihan fitur *smarthomenya* pada klaster *Green Crystal* dibandingkan pada klaster *Blue Crystal*. Terdapat 3 tipe hunian yang ditawarkan pada klaster *Crystal* ini, yaitu tipe a, b, dan c.

1) Tipe A

Tipe A merupakan sebuah hunian dengan desain “modern minimalis” di lahan berukuran 14 x 6 m. Untuk luas bangunan, pihak Summarecon memberikan 3 opsi, opsi pertama memiliki luas bangunan 73m² dengan terdapat 2 kamar tidur dan 2 kamar mandi. Pada bagian depan terdapat *carport* dengan panjang 4m, disertai teras dan taman kecil. Pada bagian belakang, terdapat lahan kosong yang besar. Pada opsi pertama ini, pihak Summarecon sengaja memberikan opsi ini kepada para *user* yang mau melakukan pengembangan mandiri pada huniannya dengan memberikan ruang kosong yang cukup besar, agar para *user* bisa dengan bebas berkreasi untuk menciptakan ruang-ruang dalam huniannya. Opsi pertama ini tentunya dengan kurangnya luas bangunan, maka harga huniannya akan jauh lebih murah. Pada opsi kedua, luas bangunannya mencapai 92m² dengan 3 kamar tidur dan 2 kamar mandi. Opsi kedua ini memiliki desain dan layout yang sama dengan opsi pertama, hanya saja terdapat penambahan bangunan di bagian

belakang untuk menambah ruang untuk kamar. Meskipun demikian, tetap tersedia lahan kosong untuk area taman. Opsi ketiga memiliki luas bangunan yang sama yaitu 92m², yang membedakan adalah desain ruang kamar utama yang lebih kecil, sehingga hunian ini bisa mendapatkan 4 kamar tidur. Pada bagian tampak, desain yang tampak minimalis dipadukan dengan gaya tropis dengan memanfaatkan elemen-elemen kayu, dinding keramik, hingga adanya *list* yang menghubungkan antara daerah balkon hingga ke atap seakan mempertegas desain atap pelana yang berbentuk segitiga.



Gambar 26: Denah Hunian Tipe A1 (Klaster *Crystal*).

Sumber: <https://www.summareconmutiara.com/projects/green-crystal>



Gambar 27: Denah Hunian Tipe A2 (Klaster *Crystal*).

Sumber: <https://www.summareconmutiara.com/projects/green-crystal>



Gambar 28: Denah Hunian Tipe A3 (Klaster *Crystal*).

Sumber: <https://www.summareconmutiara.com/projects/green-crystal>



Gambar 29: Tampak Hunian Tipe A (Klaster *Crystal*).

Sumber: Survey Lapangan (Oktober 2024)

2) Tipe B

Tipe B merupakan hunian dengan desain “modern minimalis” di lahan berukuran 14 x 8 m. Sama halnya dengan tipe a, pada tipe b juga memiliki 3 opsi yang sama dimana pada opsi pertama dengan luasan bangunan 76m² terdapat 2 kamar mandi dan 2 kamar tidur, pada bagian belakang, sengaja diberikan lahan kosong yang besar untuk para *user* bisa merenovasi sendiri ruang-ruang yang mereka butuhkan. Pada opsi kedua dengan luas bangunan mencapai 110m², terdapat 3 kamar tidur beserta 4 kamar mandi, diberikan penambahan bangunan untuk adanya ruang untuk kamar, dan tentunya juga masih tersisa lahan untuk taman. Pada opsi ketiga, memiliki desain yang sama dengan opsi ketiga hanya saja kamar utama diperkecil untuk bisa mendapatkan ruang untuk menambah 1 kamar tidur lagi, sehingga pada opsi ketiga, terdapat 4 kamar tidur, dan empat kamar mandi. Pada bagian tampak, desain yang dihadirkan mirip dengan tipe A, hanya saja pada tipe B ini desain tampaknya lebih lebar.



Gambar 30: Denah Hunian Tipe B1 (Klaster *Crystal*).

Sumber: <https://www.summareconmutiara.com/projects/green-crystal>



Gambar 31: Denah Hunian Tipe B2 (Klaster *Crystal*).

Sumber: <https://www.summareconmutiara.com/projects/green-crystal>



Gambar 32: Denah Hunian Tipe B3 (Klaster *Crystal*).

Sumber: <https://www.summareconmutiara.com/projects/green-crystal>



Gambar 33: Tampak Hunian Tipe B (Klaster *Crystal*).
Sumber: Survey Lapangan (Oktober 2024)

3) Tipe C

Pada tipe C, memiliki desain yang sama persis dengan tipe b terkhususnya yang opsi kedua, dengan luas bangunan 110m², dan terdapat 3 kamar tidur dan 4 kamar mandi, hanya saja untuk tipe c, hunian ini terletak di bagian sudut atau biasa dibilang *hook*. Pada bagian tampaknya, tipe C ini memiliki tampak yang sama persis dengan tipe B.



Gambar 34: Denah Hunian Tipe C (Klaster *Crystal*).

Sumber: <https://www.summareconmutiara.com/projects/green-crystal>



Gambar 35: Tampak Hunian Tipe C (Klaster *Crystal*).
Sumber: Survey Lapangan (Oktober 2024)

2.6 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, ada tiga teknik pengumpulan data yang akan digunakan untuk mengumpulkan data, yaitu metode studi literatur, metode observasi dan juga metode wawancara.

1. Studi Literatur

Studi Literatur adalah kegiatan untuk mencari data atau informasi melalui membaca jurnal ilmiah, penelitian-penelitian terdahulu, buku-buku referensi dan bahan-bahan publikasi yang tersedia di perpustakaan ataupun dari media internet. Dalam penelitian ini, penulis akan mencari studi literatur terkait informasi-informasi terkait “modern minimalis” seperti ciri-ciri “modern minimalis”, pengertiannya, contoh hunian “modern minimalis”, dan lain sebagainya, lalu penulis akan mencari studi literatur terkait generasi z seperti siapa sih itu generasi z, seperti apa ciri-cirinya, preferensi akan huniannya, dan lain sebagainya, terakhir penulis akan mencari studi literatur terkait pengembang terkhususnya di kota Makassar seperti mencari tahu ada berapa pengembang yang ada di kota Makassar, dimana saja lokasi pengembangan yang dilakukan, dan sebagainya.

2. Observasi

Menurut Widjaja (2019), observasi merupakan teknik pengolahan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Dalam hal ini observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung objek dan subjek yang akan dijadikan penelitian. Dalam penelitian ini, ada dua teknik observasi yang digunakan, yaitu observasi terstruktur, dan juga observasi natural. Observasi terstruktur merupakan observasi yang memuat faktor-faktor dan ciri-ciri khusus dari setiap faktor yang diamati. Menekankan pada segi frekuensi dan interval waktu tertentu (Hasanah, 2017). Observasi terstruktur ini akan digunakan penulis saat melakukan observasi terkait lokasi penelitian dan juga hunian “modern minimalis” dari para pengembang di kota Makassar. Sedangkan observasi partisipasi adalah teknik observasi partisipasi dimana teknik ini merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan dimana peneliti terlibat dalam keseharian informan (Rahardjo, 2011). Observasi partisipasi inilah yang akan digunakan saat penulis mewawancarai subjek-subjek penelitian.

3. Dokumentasi

Selain observasi, dokumentasi juga akan digunakan untuk penelitian ini. Dokumentasi dalam hal ini merupakan, informasi yang diperoleh lewat fakta yang tersimpan dalam bentuk surat, catatan harian, arsip foto, hasil rapat, cinderamata, jurnal kegiatan dan sebagainya. Data berupa dokumentasi seperti ini bisa dipakai untuk menggali informasi yang terjadi di masa silam. Peneliti perlu memiliki kepekaan teoritik untuk memaknai semua dokumen tersebut sehingga tidak sekadar barang yang tidak bermakna (Rahardjo, 2011). Dalam penelitian ini, proses dokumentasi akan dilakukan dengan mengumpulkan data-data berupa dokumentasi langsung terkait objek yang akan diteliti serta lingkungan sekitar yang dimana pada penelitian ini objeknya adalah rumah-rumah “modern minimalis” beserta lokasi penelitian yang akan dilakukan. Selain itu, data yang didapatkan dari subjek penelitian yakni pengembang yang berasal dari Tanjung Bunga, Ciputra, dan juga Summarecon yang dimana berupa catatan mengenai penjualan hunian “modern minimalis”, yang membeli hunian berada di sekitaran umur berapa, beserta dokumen-dokumen penting lainnya yang berhubungan dengan penelitian ini sehingga dapat dianalisis lebih lanjut.

4. Wawancara

Sedangkan makna wawancara menurut Widjaja (2019), wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Teknik wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara tidak berstruktur. Wawancara tidak berstruktur ini biasanya diikuti oleh suatu kata kunci, agenda atau daftar topik yang akan dicakup dalam wawancara. Namun tidak ada pertanyaan yang ditetapkan sebelumnya kecuali dalam wawancara yang awal sekali. (Rachmawati, 2007). Teknik ini akan dilakukan kepada dua narasumber yaitu pada pihak pengembang yang berasal dari Tanjung Bunga, Ciputra, dan juga Summarecon yang dimana yang akan diwawancarai adalah pihak-pihak yang

bertanggung jawab akan hadirnya desain “modern minimalis” ini seperti arsitek dan para tim marketing yang memasarkan dan merencanakan penggunaan nama hunian bergaya “modern minimalis” pada hunian yang mereka jual. Narasumber kedua adalah para generasi z yang membeli maupun menghuni hunian bergaya “modern minimalis” yang berlokasi di lokasi penelitian. Untuk pertanyaan wawancara dapat dilihat pada bagian lampiran.

2.7 Tahap Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, konseptualisasi, kategorisasi, dan deskripsi itu langsung dikembangkan saat ketika kegiatan lapangan berlangsung. Sehingga antara kegiatan pengumpulan data dan tahap analisis data tidak mungkin dipisahkan satu sama lain dan proses keduanya berlangsung secara simultan, berbentuk siklus dan interaktif, bukan linier (Rijali, 2019). Secara skema Rijali (2019) menggambarkan sebagai berikut.



Skema 6: Proses Analisis Data Penelitian Kualitatif

Sumber: Rijali, 2019.

Skema tersebut memperlihatkan sifat interaktif pengumpulan data dengan tahap analisis data, pengumpulan data merupakan bagian integral dari kegiatan analisis data. Nantinya data akan direduksi dan akan diolah agar kelihatan lebih utuh. Hasil olahan tersebut dapat berupa sketsa, sinopsis, matriks, dan bentuk lainnya, dan itu sangat diperlukan untuk memudahkan pemaparan dan penegasan kesimpulan. Proses ini tidak hanya terjadi sekali namun terus-menerus berinteraksi secara bolak-balik hingga terdapat kejenuhan data. Lebih detailnya Rijali (2019) menjelaskan mengenai keempat proses utama dalam analisis penelitian kualitatif yaitu,

1. Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data di lapangan tentu berkaitan dengan teknik penggalian data, dan berkaitan juga dengan sumber dan jenis data. Sumber data dalam penelitian kualitatif ada dua yaitu kata-kata dan juga tindakan. Selain itu berupa data tambahan seperti dokumen atau sumber data tertulis, foto, dan statistik. Oleh karena itu catatan lapangan sangat diperlukan dalam pengumpulan data selama di lapangan. Adapun tiga bentuk catatan lapangan yaitu, catatan fakta yang merupakan hasil pengamatan dan wawancara dalam bentuk uraian rinci maupun kutipan langsung, catatan teori yang merupakan hasil analisis peneliti di lapangan untuk menyimpulkan struktur masyarakat yang ditelitinya, serta merumuskan hubungan antara topik-topik penting penelitiannya secara induktif sesuai fakta-fakta di lapangan, dan terakhir ada catatan metodologis yang dimana berisikan pengalaman peneliti ketika berupaya menerapkan metode kualitatif di lapangan. Dalam pengumpulan data ini juga diperlukan keabsahan data yang berdasar pada kriteria tertentu yaitu atas dasar keterpercayaan (kredibilitas), keteralihan, kebergantungan, dan kepastian.

2. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data akan berlangsung terus menerus selama jalannya penelitian ini. Reduksi data dilakukan dengan cara meringkas data, mengkode, menelusur tema, dan membuat gugus-gugus.

3. Penyajian Data

Proses penyajian data merupakan kegiatan menyusun sekumpulan informasi sehingga memunculkan kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Ada banyak macam bentuk penyajian data pada penelitian kualitatif. Penyajian data dapat berupa teks naratif berbentuk catatan lapangan, matriks, grafik, jaringan, dan bagan. Bentuk-bentuk ini menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diraih, sehingga memudahkan untuk melihat apa yang sedang terjadi, apakah kesimpulan sudah tepat atau sebaliknya melakukan analisis kembali.

4. Pengambilan Kesimpulan

Proses pengambilan kesimpulan akan dilakukan secara terus-menerus selama proses penelitian. Sejak dari awal pengumpulan data sudah harus mulai mencari arti benda-benda, mencatat keteraturan pola-pola (dalam catatan teori), penjelasan-penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat, dan proposisi. Kesimpulan-kesimpulan ini ditangani secara longgar, tetap terbuka, dan skeptis, tetapi kesimpulan sudah disediakan. Meski pada awal prosesnya belum jelas, tetapi lama-kelamaan akan meningkat menjadi lebih rinci dan mengakar dengan kokoh. Kesimpulan juga harus diverifikasi selama penelitian berlangsung, caranya adalah dengan memikirkan ulang selama penulisan, terus membuat tinjauan ulang catatan lapangan, lalu meninjau kembali dan tukar pikiran antar teman sejawat untuk mengembangkan kesepakatan intersubjektif, dan

upaya-upaya yang luas untuk menempatkan salinan suatu temuan dalam seperangkat data yang lain.

2.8 Teknik Keabsahan Data

Setelah mendapatkan data yang akan digunakan dalam penelitian ini dan menganalisanya, penulis akan mengecek keabsahannya agar mendapatkan hasil penelitian yang baik dan tidak bias. teknik yang digunakan oleh penulis adalah teknik triangulasi. Teknik ini digunakan untuk mengecek keabsahan data yang diperoleh. Triangulasi merupakan gabungan atau kombinasi berbagai metode yang dipakai untuk mengkaji fenomena yang saling terkait dari sudut pandang dan perspektif yang berbeda. Didalam penelitian kualitatif, konsep Norman K. Denkin terkait metode triangulasi dipakai di seluruh bidang. Konsep Norman K. Denkin menjelaskan bahwa triangulasi meliputi empat hal, yaitu, triangulasi metode, triangulasi antar-peneliti (jika penelitian dilakukan dengan kelompok), triangulasi sumber data, dan triangulasi teori (Rahardjo, 2010). Dalam penelitian ini, hanya digunakan dua jenis triangulasi yaitu,

1. Triangulasi metode

Teknik ini dilakukan dengan cara membandingkan informasi atau data dengan cara yang berbeda. Sebagaimana dikenal, dalam penelitian kualitatif peneliti menggunakan metode wawancara, observasi, dan juga dokumen. Untuk memperoleh kebenaran informasi yang handal dan gambaran yang utuh mengenai informasi tertentu, peneliti bisa menggunakan metode wawancara bebas dan wawancara terstruktur. Atau, 79 peneliti menggunakan wawancara dan observasi atau pengamatan untuk mengecek kebenarannya. Selain itu, peneliti juga bisa menggunakan informan yang berbeda untuk mengecek kebenaran informasi tersebut. Melalui berbagai perspektif atau pandangan diharapkan diperoleh hasil yang mendekati kebenaran. Karena itu, triangulasi tahap ini dilakukan jika data atau informasi yang diperoleh dari subjek atau informan penelitian diragukan kebenarannya. Dengan demikian, jika data itu sudah jelas, misalnya berupa teks atau naskah/transkrip film, novel dan sejenisnya, triangulasi tidak perlu dilakukan. Namun demikian, triangulasi aspek lainnya tetap dilakukan.

2. Triangulasi sumber data.

Teknik ini berupa menggali kebenaran informasi tertentu melalui berbagai metode dan sumber perolehan data. Misalnya, selain melalui wawancara dan observasi, peneliti bisa menggunakan observasi terlibat (*participant observation*), dokumen tertulis, arsip, dokumen sejarah, catatan resmi, catatan atau tulisan pribadi dan gambar atau foto. Tentu masing-masing cara itu akan menghasilkan bukti atau data yang berbeda, yang selanjutnya akan memberikan pandangan (*insights*) yang berbeda pula mengenai fenomena yang diteliti. Berbagai pandangan itu akan melahirkan keluasan pengetahuan untuk memperoleh kebenaran handal.