

## **BAB 2**

### **KAJIAN TEORI**

#### **2.1 PENDEKATAN TRANSPROGRAMMING**

##### **2.1.1 Pengertian Transprogramming**

*Transprogramming* merupakan metode yang dibentuk oleh Bernard Tschumi diantara tiga pilihan lainnya (*transprogramming*, *disprogramming*, dan *cross programming*) untuk mengubah pandangan para arsitek pada aspek fungsionalitas dan spasial. *Cross programming* memakai konfigurasi spasial tertentu untuk program yang saling bertolak belakang. *Disprogramming* merupakan pengkombinasian dua program ruang yang salah satu program ruangnya mengontaminasi program ruang lainnya. Berikut adalah pengertian *transprogramming* dari berbagai sumber:

- 1) Metode yang menggabungkan dua program dengan properti dan konfigurasi tata ruang yang berbeda terlepas dari kompatibilitasnya. (Tschumi, 2005)
- 2) Objeknya berasal dari dua program yang saling bertolak belakang dan antar kedua program saling berintergrasi. (Parlindungan, 2014)

Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa *transprogramming* merupakan metode pengkombinasian dua program yang sifat dan konfigurasi spasialnya bertolak belakang.

##### **2.1.2 Prinsip Transprogramming**

Berdasarkan pengertian *transprogramming* diatas, dapat disimpulkan bahwa *transprogramming* juga memiliki beberapa prinsip, diantaranya:

- 1) Mixed Use  
Terdiri dari dua program ruang atau lebih.

2) **Kombinatif**

Menggabungkan berbagai program tersebut menjadi suatu objek yang baru dan saling berintergrasi.

## **2.2 TATA RUANG LUAR**

### **2.2.1 Pengertian Tata Ruang Luar**

Menurut Prabawasari dan Suparman dalam buku berjudul “Tata Ruang Luar”, tata ruang luar didefinisikan sebagai berikut:

- 1) Ruang terbentuk dengan membatasi alam pada bagian lantai dan dinding, sedangkan pada bagian atap dianggap tidak terbatas.
- 2) Lingkungan luar yang dibuat oleh manusia yang merupakan salah satu bagian dari alam.

### **2.2.2 Unsur Tata Ruang Luar**

Menurut Prabawasari dan Suparman (1999), berikut adalah beberapa unsur yang menjadikan terbentuknya tata ruang luar:

1) Ruang mati (*death space*)

Ruang mati adalah ruang yang terbentuk secara kebetulan atau ruang sisa yang tidak dapat digunakan dengan benar.

2) Ruang terbuka

Ruang terbuka adalah tempat yang memungkinkan adanya penyelenggaraan kegiatan masyarakat baik secara individu maupun berkelompok. Bentuk ruang terbuka menyesuaikan pada pola dan tata letak masa bangunan.

3) Ruang positif

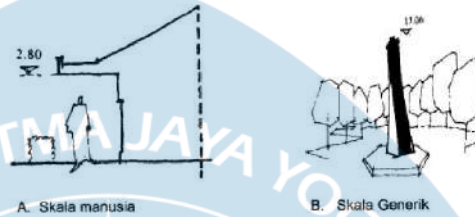
Ruang positif adalah ruang terbuka yang diolah dengan penempatan massa bangunan sekitar untuk kepentingan umum yang membangkitkan sifat positif.

### **2.2.3 Elemen Tata Ruang Luar**

Elemen tata ruang luar menurut Prabawasari dan Suparman (1999), diantaranya:

### 1) Skala

Skala dalam arsitektur mengacu pada perbandingan ukuran antara suatu bangunan atau ruang dengan manusia.



**Gambar 2.1** Skala sebagai elemen tata ruang luar

Sumber: Buku “Tata Ruang Luar”

### 2) Tekstur

Tekstur sebagai salah satu elemen tata ruang luar memberikan dampak lewat penglihatan visual pada persepsi manusia.

### 3) Warna

Menurut teori Prang, warna dibagi kedalam 3 dimensi sebagai berikut:

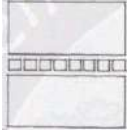



- a. Hue, mengenai tempramen panas atau dinginnya warna.
- b. Value, mengenai gelap terang warna
- c. Intensity, mengenai keredupan warna

## 2.2.4 Organisasi Tata Ruang Luar

Menurut D.K. Ching (2000), berikut adalah beberapa bentuk organisasi ruang luar:

**Tabel 2.1** Organisasi Ruang Luar

Organisasi ruang	Karakter
Organisasi Terpusat	Ruang yang terletak di pusat antara bangunan-bangunan sekunder di sekitarnya


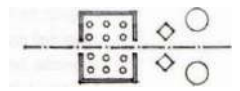

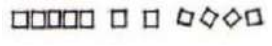
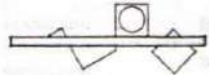
Organisasi Linier		Gabungan ruang yang terletak berulang menjadi suatu garis linier
Organisasi Radial		Ruang yang terletak di pusat serta menjadi acuan bangunan sekunder disekitarnya sesuai arah jari-jari lingkaran
Organisasi Cluster		Kelompok ruang berdasarkan kesamaan hubungan visual
Organisasi Grid		Kumpulan ruang dalam satu struktural grid


Sumber: Bentuk, tatanan, dan ruang (D.K. Ching, 2000)

## 2.2.5 Prinsip Penataan Ruang Luar

Menurut D.K. Ching (2000), berikut adalah beberapa prinsip penataan ruang luar:

Tabel 2.2 Prinsip Penataan Ruang Luar

Prinsip penataan ruang	Karakter
Sumbu 	Sumbu terbentuk dari dua titik yang membentuk suatu garis pada ruang.
Simetri 	Susunan yang seimbang antar ruang pada sisi yang bertolak belakang, dibagi oleh suatu garis.
Hirarki 	Penekanan ruang terhadap suatu kumpulan ruang
Irama 	Pola yang berulang bertujuan untuk menyatukan ruang
Datum 	Sumbu terbentuk dari dua titik yang membentuk suatu garis pada bangunan.

<p>Transformasi</p> 	<p>Memanipulasi atau memutasi suatu bentuk ruang</p>
---	--

Sumber: Bentuk, tatanan, dan ruang (D.K. Ching, 2000)

### 2.2.6 Pencapaian Ruang Luar ke Bangunan

Menurut D.K. Ching (2000), berikut adalah beberapa jenis pencapaian ruang luar ke bangunan:

- 1) Pencapaian langsung, lurus dari ruang luar yang tepat langsung masuk ke bangunan,
- 2) Pencapaian tersamar, menciptakan efek perspektif dari ruang luar menuju ke bangunan,
- 3) Pencapaian berputar, pencapaian masuk ke bangunannya dari ruang luar dengan mengelilingi tepi bangunan,
- 4) Pintu masuk, masuk ke bangunan melalui pintu.

## 2.3 TATA RUANG DALAM

### 2.3.1 Pengertian Tata Ruang Dalam

Menurut D.K. Ching (2000), tata ruang dalam merupakan pengolahan ruang yang bergantung pada elemen atap, sehingga terbentuk suatu karakter dengan berbagai kualitas arsitektural.

### 2.3.2 Elemen Tata Ruang Dalam

Bersumber dari buku bentuk, tatanan, dan ruang (D.K. Ching, 2000), dijelaskan beberapa elemen tata ruang dalam, diantaranya:

- 1) Bentuk dan wujud

Bentuk dasar dan karakternya:

- Lingkaran: stabil, sebuah pusat, sebagai poros dalam putar.
- Segitiga: stabil dan kokoh.
- Persegi: statis dan seimbang.

Berikut adalah unsur pembentuk ruang:

- Bidang dasar

Suatu ruang dapat terbentuk melalui pengolahan bidang dasar dengan cara menaikkan maupun menurunkan bidang dasar. Dengan menaikkan bidang dasar, maka akan diperoleh ruang yang terdefinisi akibat adanya batas yang menegaskan batasan ruang. Sedangkan bidang dasar yang diturunkan dapat membentuk ruang yang terisolasi dalam lingkup yang luas.

- Bidang atas

Sebuah ruang terbentuk dari bidang atas dan bidang dasar yang menghasilkan suatu daerah ruang. Bidang atas memiliki peran sebagai pembentuk sisi-sisi ruang.

- Elemen vertikal

Elemen vertikal ini menciptakan batasan ruang dengan memisah ruang-ruang yang ada serta menciptakan volume ruang, Elemen vertikal cenderung menarik perhatian secara visual.

2) Proporsi dan skala

Proporsi mengarah pada keteraturan hubungan antar dimensi bentuk atau ruang, sedangkan skala lebih cenderung mengevaluasi besaran satu hal ke hal lainnya.

3) Tekstur dan material

Tekstur merupakan salah satu elemen yang memberikan kesan terhadap suatu ruang. Tekstur dibedakan menjadi dua jenis, yaitu tekstur halus dan tekstur kasar. Tekstur kasar menghasilkan kesan aktif dan berani, sedangkan tekstur halus menghasilkan kesan pasif dan lembut.

Berikut adalah beberapa contoh material:

- Kayu, dapat bertahan pada suhu panas, hanya saja mudah lapuk.
- Kaca, tahan panas dan tidak menghasilkan pencemaran.

4) Warna

Warna merupakan elemen yang penting karena dapat membangkitkan efek secara psikologis. Warna juga dapat memberikan kesan pada suatu ruang dan memperjelas karakter objek.

5) Bukaan

Bukaan adalah mempengaruhi orientasi, sirkulasi ruang, kualitas cahaya, kualitas udara, kualitas akustik, kenyamanan udara, serta penglihatan.

## 2.4 RUANG ATRAKTIF

Ruang atraktif berasal dari kata ruang dan atraktif yang diartikan sebagai berikut:

### 1) Ruang

Menurut KBBI, ruang adalah rongga yang memiliki batas atau terlingkup oleh bidang.

### 2) Atraktif

Menurut KBBI, atraktif berarti memiliki daya tarik.

Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa ruang atraktif adalah ruang yang memiliki daya tarik sehingga dapat memicu ketertarikan pelaku terhadap ruang.

## 2.5 STUDI KASUS TRANSPROGRAMMING

### 2.5.1 Columbia University Rotunda



**Gambar 2.2** Columbia University Rotunda

Sumber: google images Columbia University Rotunda diakses November 2022

Awalnya di Columbia University Rotunda terdapat perpustakaan yang kemudian dikombinasikan dengan menambahkan fasilitas ruang perjamuan dan fasilitas teater di dalamnya. Program-program tersebut sangatlah bertolak belakang. Namun, dengan mengkombinasikan beberapa program tersebut akan memberikan daya tarik tersendiri pada universitas.



Luas bangunan ini yaitu 4.968 m<sup>2</sup> dengan hunian maksimum masing-masing 300 mahasiswa untuk perjamuan, 400 untuk perpustakaan, dan 400 untuk teater.

Berikut adalah penerapan transprogramming pada studi objek:

**Tabel 2.3** Analisis Studi Objek Columbia University Rotunda

Transprogramming	
Prinsip	Penerapan
Mixed Use	Terdiri atas beberapa program ruang, yaitu 33,3% perpustakaan, 33,3% ruang perjamuan, dan 33,3% ruang teater.
Kombinatif	Menggabungkan perpustakaan dengan ruang perjamuan dan fasilitas atletik yang ketiganya tidak saling berhubungan baik dalam fungsi dan bentuk menjadi suatu objek baru yang menjadi daya tarik baru bagi universitas.

Sumber: analisis penulis

### 2.5.2 Perpustakaan Monique Corriveau



**Gambar 2.3** Monique Corriveau

Sumber: archdaily Monique Corriveau diakses November 2022

Perpustakaan ini adalah bagian dari Gereja yang menyediakan ruang dan rak-rak baca bagi para pengunjungnya. Adanya program baru berupa perpustakaan pada gereja tentu memberi daya tarik atau ciri khas baru pada gereja itu sendiri.



**Tabel 2.4** Analisis Studi Objek Monique Corriveau

Transprogramming	
Prinsip	Penerapan
Mixed Use	Terdiri atas dua program ruang, yaitu 30% perpustakaan dan 70% gereja
Kombinatif	Mengkombinasikan kedua program yang berbeda menjadi saling berdampingan dan menjadi daya tarik atau ciri khas tersendiri.

Sumber: analisis penulis

### 2.5.3 Komparasi Studi Objek

**Tabel 2.5** Analisis Studi Objek Monique Corriveau

Transprogramming		
Objek	Prinsip	
	Mixed Use	Kombinatif
Columbia University Rotunda	Terdiri atas beberapa program ruang, yaitu perpustakaan, ruang perjamuan, dan ruang atletik.	Menggabungkan perpustakaan dengan ruang perjamuan dan fasilitas atletik yang ketiganya tidak saling berhubungan baik dalam fungsi dan bentuk menjadi suatu objek baru yang menjadi daya tarik baru bagi universitas.
Monique Corriveau	Terdiri atas dua program ruang, yaitu perpustakaan dan gereja	Mengkombinasikan kedua program yang saling bertolak belakang menjadi saling berdampingan dan menjadi daya tarik atau ciri khas tersendiri.

Sumber: analisis penulis

Berdasarkan beberapa studi kasus diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam mewujudkan pendekatan *transprogramming* wajib menerapkan kedua prinsip perancangan, diantaranya:

1) Mixed Use

Terdiri dari dua program atau lebih yang tidak sejenis digabungkan menjadi satu kesatuan.

2) Kombinatif

Menggabungkan berbagai program tersebut menjadi suatu objek yang baru dan saling berintergrasi.

