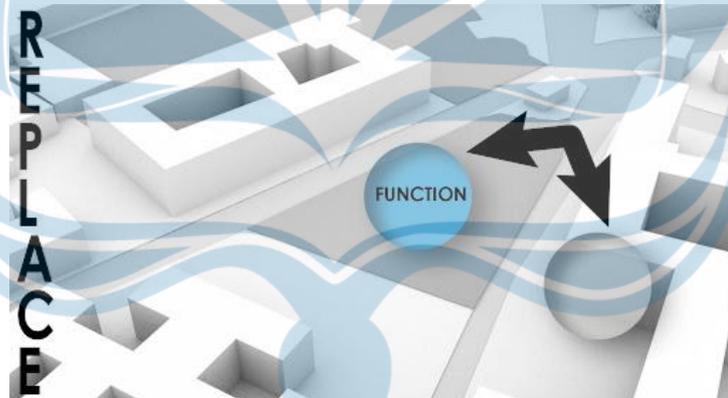


## BAB II KAJIAN TEORI

### 2.1 TINJAUAN CROSS-PROGRAMMING

#### 2.1.1 Pengertian *Cross-programming*

Berdasarkan penelitian Johndan Johnson-Eilola dari Clarkson University di tahun 1999, penjarangan peristiwa dalam satu ruang menghasilkan cara lain untuk memberikan perbedaan dan keunikan terhadap masyarakat yang jenuh. Jika berpikir tentang *cross-programming*, harus dimungkinkan untuk membuat ruang berfungsi dalam berbagai cara, melintasi waktu dan peristiwa. Intinya, *cross-programming* berarti memberi bangunan atau ruang yang kurang memperoleh kunjungan dengan sebuah fungsi baru yang sebenarnya tidak terduga. *Layout* interior ruangan akan dirombak dan disesuaikan mengikuti fungsi baru bangunan melalui analisis-analisis seperti pelaku, kegiatan / aktivitas, sirkulasi, zonasi, kebutuhan dan hubungan ruang.



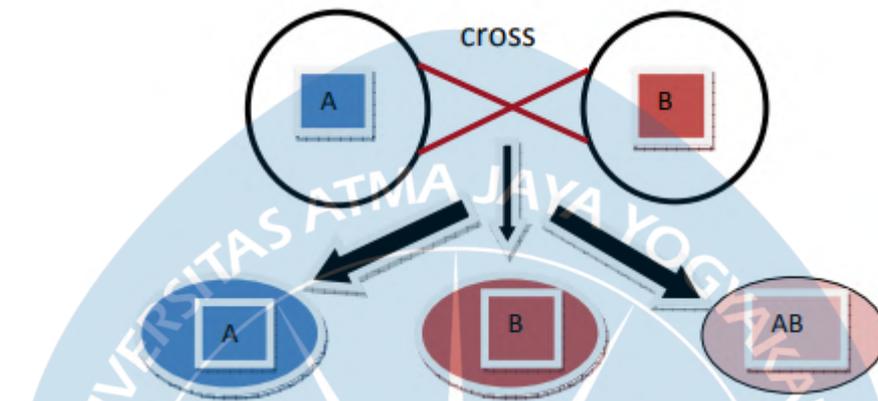
Gambar 2. 1 *Cross-programming* by Bernard Tschumi

Sumber : <http://vhpark.hyperbody.nl/index.php/atom10:REFERENCES>

#### 2.1.2 Ilustrasi *Cross-programming*

Metode *cross-programming* termasuk sebagai metode dekonstruksi yang lahir di era post-modern yang secara tidak langsung mendukung adanya persilangan pada pendekatan arsitektur lain, seperti arsitektur hibrida. Contoh konkretnya adalah *mall* dan apartemen, gereja sekaligus tempat *bowling*, klub malam yang memiliki gereja di dalamnya, atau penyuntikkan fungsi rumah sakit bagi orang kurang mampu di *Seattle Central Library* oleh Rem Koolhaas (2004). Teori dekonstruksi program,

meliputi *cross-programming*, yang disampaikan Bernard Tschumi seakan menjadi penyokong pendekatan arsitektur lain seperti arsitektur hibrida dan simbiosis karena sama-sama menitikberatkan perbedaan fungsi ruang serta satu-satunya yang bersifat menggabungkan ruang yang tidak dipunyai keduanya.



Gambar 2. 2 Ilustrasi Cross-programming

Sumber : Ningsar, Deddy Erdiono, “Komparasi Konsep Arsitektur Hibrid dan Arsitektur Simbiosis”

- A dominan terhadap B, kemungkinannya A lebih mengembangkan diri.
- B dominan terhadap A, kemungkinannya B lebih mengembangkan diri.
- A dan B berkedudukan sama dan keduanya tidak dominan satu sama lain, kemungkinan yang dihasilkan adalah menjadi AB seutuhnya.

Metode persilangan seperti yang ditunjukkan gambar di atas berusaha menyilangkan dua fungsi bangunan yang saling bertentangan dari dua kutub yang benar-benar berbeda dengan menyandingkan keduanya.

### 2.1.3 Tinjauan Objek Sejenis yang Menggunakan *Cross-programming*

#### 2.1.3.1 Penggunaan Kembali Omah Lawa menjadi Sebuah Galeri dan Pasar Seni dengan *Adaptive Reuse* (D Mutiari & R Novianty, 2020)

##### 2.1.3.1.1 Lokasi

Omah Lawa berlokasi di Jalan Slamet Riyadi, Desa Purwosari, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta (Solo), Jawa Tengah. Pada tahun 1945, rumah ini dibeli oleh seorang pengusaha kaya Tionghoa bernama Sie Djian Ho. Selama Perang Kemerdekaan, Omah Lawa digunakan sebagai tempat persembunyian gerilya.

### 2.1.3.1.2 Konsep

Konsep *cross-programming* diusulkan sebagai metode desain dengan menggunakan konfigurasi ruang yang tidak sesuai dengan desain aslinya. Fungsi lama sebagai tempat tinggal diganti oleh galeri dan tempat *workshop*. Fungsi-fungsi yang saling bertentangan ini memerlukan penyesuaian karena merancang bangunan tidak hanya tentang fasadnya, tetapi juga kegunaannya. Penyajian konsep yang tidak sesuai dengan fungsi aslinya dan menyesuaikan bangunan yang ada adalah inti dari konsep *cross-programming*. Dengan demikian, gedung Omah Lawa tidak hanya dikenal dengan industri kayu kreatif tetap juga sebagai fasilitas umum di Surakarta.

### 2.1.3.1.3 Pemrograman Ruang

Tabel 2. 1 Fungsi dan Jumlah Ruang yang Baru di Omah lawa

Type of Space	Amount of Space
BUILDING A	
Lobby	7.14 m x 4.81 m = 34.34 m <sup>2</sup>
Information center and deposit counter	3.88 m x 4.80 m = 18.624 m <sup>2</sup>
Gallery (exhibition room)	17.77 m x 12.09 m = 214.83 m <sup>2</sup>
Ordering and transactions room	3.88 m x 4.80 m = 18.624 m <sup>2</sup>
Storage space	6.13 m x 7.72 m = 47.32 m <sup>2</sup>
	6.13 m x 7.72 m = 47.32 m <sup>2</sup>
Male lavatory	(1.50 m x 1.5 m = 2.25) x3
Female lavatory	(1.50 m x 1.5 m = 2.25) x3
Disabled lavatory	2.00 m x 2.50 m = 5.00 m <sup>2</sup>
Male sink	(0.90 m x 0.6 m = 0.54 m <sup>2</sup> ) x3
Female sink	(0.90 m x 0.6 m = 0.54 m <sup>2</sup> ) x3
	Total = 402.798 m <sup>2</sup>
BUILDING B	
Workshop room	33.54 m x 18.54 m = 623.508 m <sup>2</sup>
Cleaning area for workshops	2.53 m x 3.10 m = 7.843 m <sup>2</sup>
	2.53 x 2.24 m = 5.667 m <sup>2</sup>
	Total = 637.018 m <sup>2</sup>

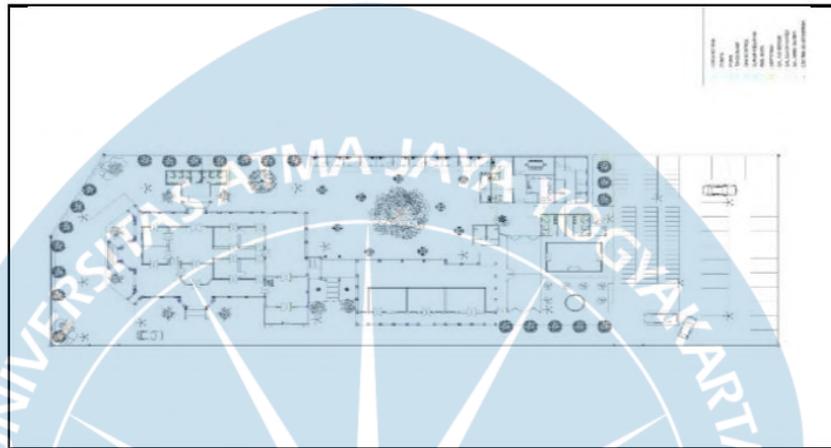
Sumber : Cross-programming to reuse old buildings for new functions: The case of Omah lawa in Surakarta

Ruang pameran merupakan bagian terpenting dari sebuah museum atau galeri. Desainnya membutuhkan perhatian khusus karena ruangan ini merupakan jantung dari berbagai ruang di museum atau galeri. Ruang pameran mengkhususkan diri dalam perbedaan tipologi arsitektur, kualitas cahaya, proporsi ruang, *finishing*, dan pemilihan bahan. Mengelola pameran secara aktif memfasilitasi perubahan dan mempromosikan efisiensi instalasi yang tersedia. Ruang pameran di museum atau galeri biasanya berbentuk seperti aula besar. Ruangan tersebut memiliki beberapa persyaratan yang harus dipenuhi antara lain; yang dipamerkan benda harus benar-benar terlindungi dari kerusakan, pencurian, kebakaran, dan segala sesuatu yang

dapat menyebabkan mutu dari benda-benda yang dipamerkan menurun.

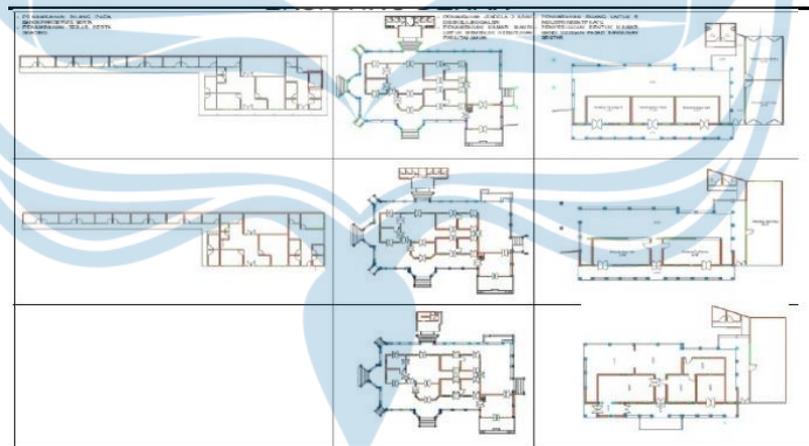
#### 2.1.3.1.4 Transformasi Programatik

Hal utama yang perlu diperhatikan dalam mendesain ruang pameran adalah desain ruang lantai dan area sirkulasi serta barang-barang pameran.



Gambar 2. 3 Perubahan Layout Ruang pada Omah Lawa dengan Cross-programming

Sumber : Cross-programming to reuse old buildings for new functions: The case of Omah lawa in Surakarta



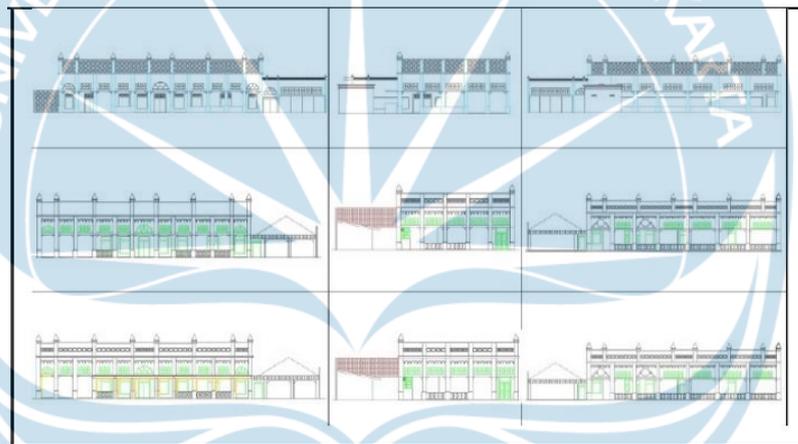
Gambar 2. 4 Perubahan Layout Ruang pada Omah Lawa dengan Cross-programming

Sumber : Cross-programming to reuse old buildings for new functions: The case of Omah lawa in Surakarta



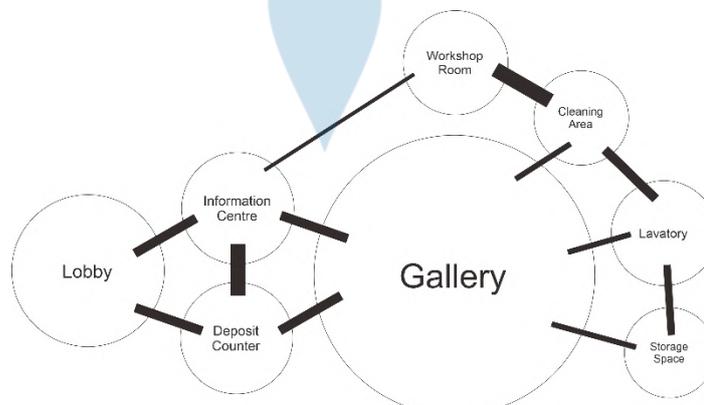
Gambar 2. 5 Perubahan Cross-programming Fasad pada Omah Lawa

Sumber : Cross-programming to reuse old buildings for new functions: The case of Omah lawa in Surakarta



Gambar 2. 6 Perubahan Cross-programming Fasad pada Omah Lawa

Sumber : Cross-programming to reuse old buildings for new functions: The case of Omah lawa in Surakarta

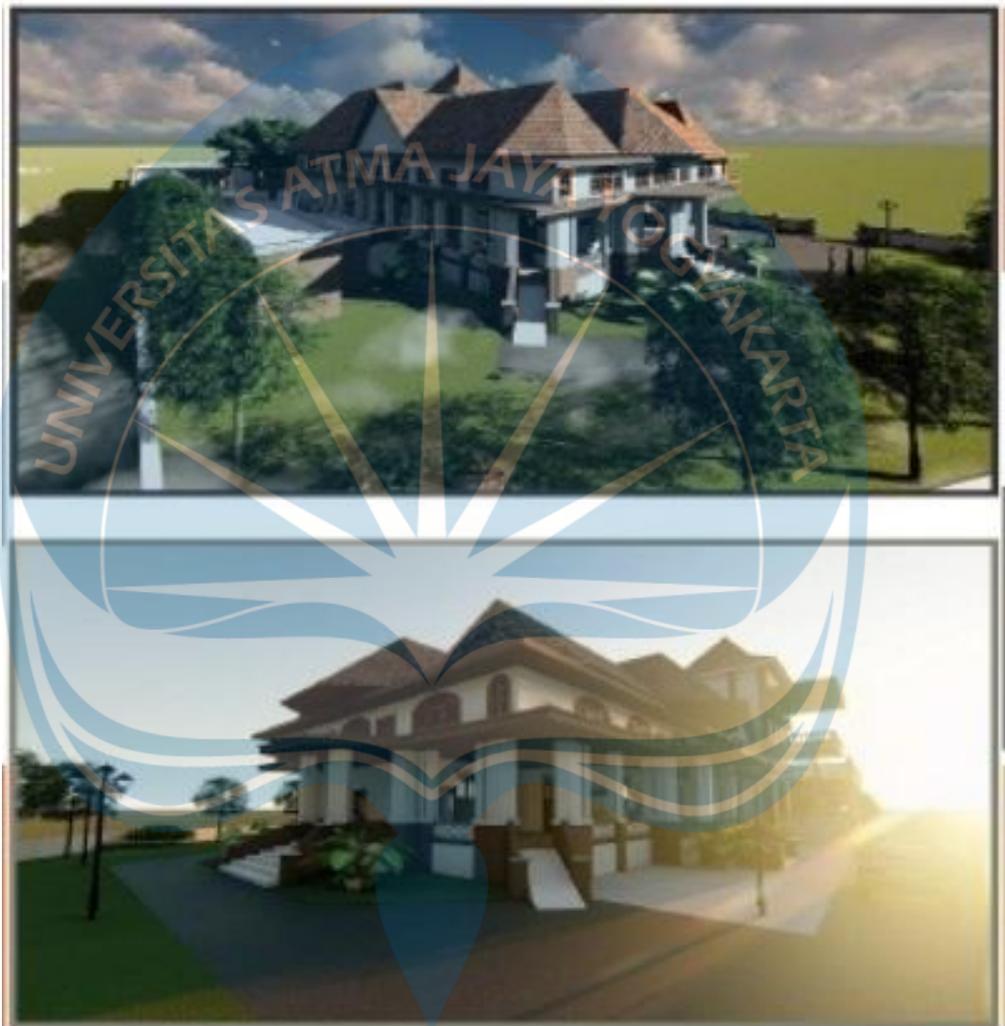


Gambar 2. 7 Hubungan Ruang Omah Lawa setelah Cross-programming

Sumber : Cross-programming to reuse old buildings for new functions: The case of Omah lawa in Surakarta

#### 2.1.3.1.5 Bentuk Arsitektur

Bentuk dari Omah Lawa identik dengan rumah bergaya arsitektur kolonial pada umumnya karena memang didesain pada zaman penjajahan Belanda. Atap tropis miring, kolom besar, dinding tebal, serta tinggi plafon bersifat monumental.



*Gambar 2. 8 Bentuk Arsitektur Bangunan Omah Lawa dengan Cross-programming*

*Sumber : Cross-programming to reuse old buildings for new functions: The case of Omah lawa in Surakarta*

#### 2.1.3.2 Knoxville Tennessee 1982's World Fair : Path, Plaza, and Park oleh Lauren Claire Comet-Greenway (2009)

##### 2.1.3.2.1 Lokasi

Knoxville, Tennessee adalah tuan rumah Pameran Dunia 1982. Pameran Dunia

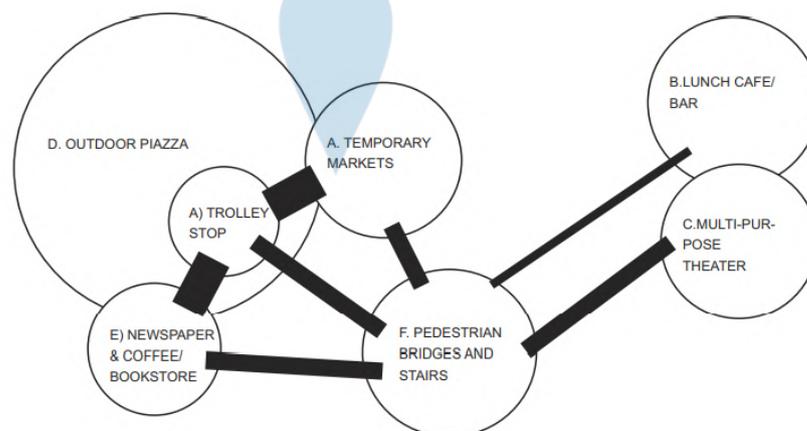
dibangun di lokasi rel L&N yang ditelantarkan dan beberapa kawasan industri yang berdekatan. *World's Fair Park* ditutup pada akhir pameran pada Oktober 1982 dan tidak dibuka kembali untuk acara umum dan konser hingga 2002. *World's Fair Park* saat ini mengadakan beberapa acara tahunan besar. Taman ini mencakup beberapa taman lanskap, perlengkapan air, dan halaman berumput. Selain festival besar, tempat ini kurang dimanfaatkan sepanjang tahun, terutama karena akses yang sulit. Selain itu, saat ini tidak ada banyak fasilitas di taman.

### 2.1.3.2.2 Konsep

Tujuan dari proyek ini adalah untuk menciptakan ruang di dalam kota sebagai ruang yang intim, tempat dengan “*street furniture*”, dan tempat berkumpulnya orang-orang. Konsep untuk mencapai tujuan ini adalah arsitektur yang fleksibel, diilustrasikan dalam beberapa cara, seperti: respons fisik terhadap kebutuhan pengguna yang berbeda, kondisi cuaca, musim, ruang serba guna yang tidak diprogram untuk fungsi tertentu, dan perbedaan suasana diciptakan melalui perubahan *lighting* sehingga ruang dapat digunakan siang dan malam.

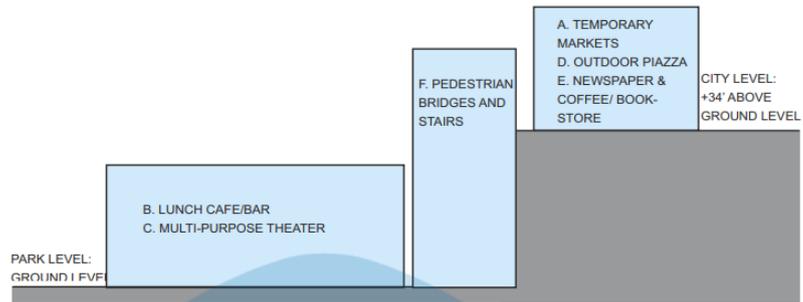
### 2.1.3.2.3 Pemrograman Ruang

Di level kota, dibuatlah bangunan dengan kafe / *coffee shop* di lantai dasar dan toko buku di atas, pasar fleksibel, dan *piazza*. Di level taman, dibuatlah teater serba guna dan bar / kafe makan siang.



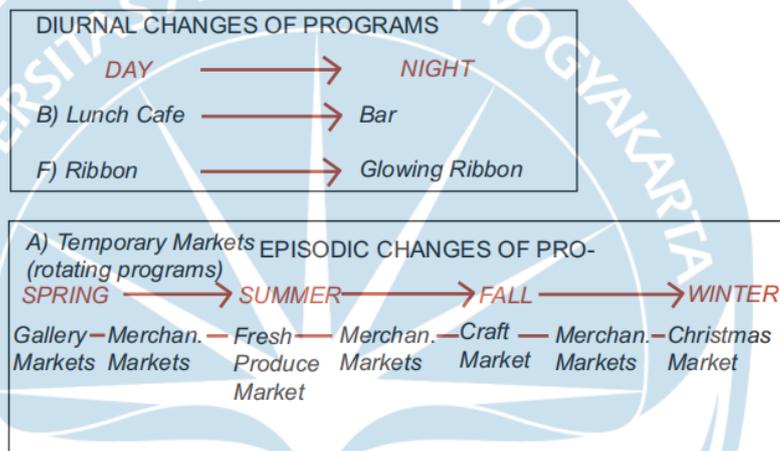
Gambar 2. 9 Hubungan Ruang Baru World's Fair Park, Knoxville, Tennessee

Sumber : Path, Plaza, and Park: Cross-Programming Space in the City (2009)



Gambar 2. 10 Pembagian Ruang Baru World's Fair Park, Knoxville, Tennessee

Sumber : Path, Plaza, and Park: Cross-Programming Space in the City (2009)



Gambar 2. 11 Diagram Ruang Baru World's Fair Park, Knoxville, Tennessee

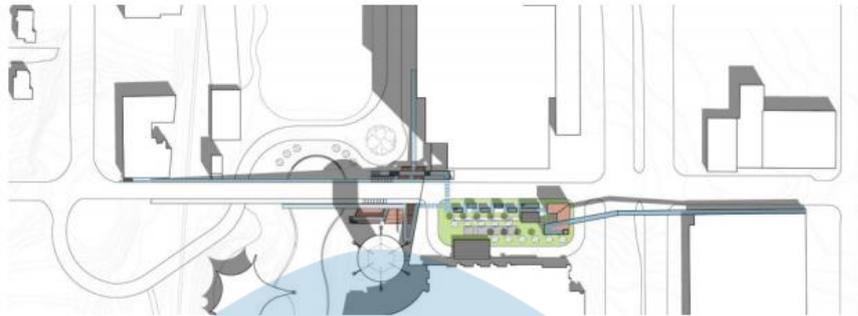
Sumber : Path, Plaza, and Park: Cross-Programming Space in the City (2009)

#### 2.1.3.2.4 Transformasi Programatik



Gambar 2. 12 Peta Saat Ini World's Fair Park, Knoxville, Tennessee

Sumber : Path, Plaza, and Park: Cross-Programming Space in the City (2009)

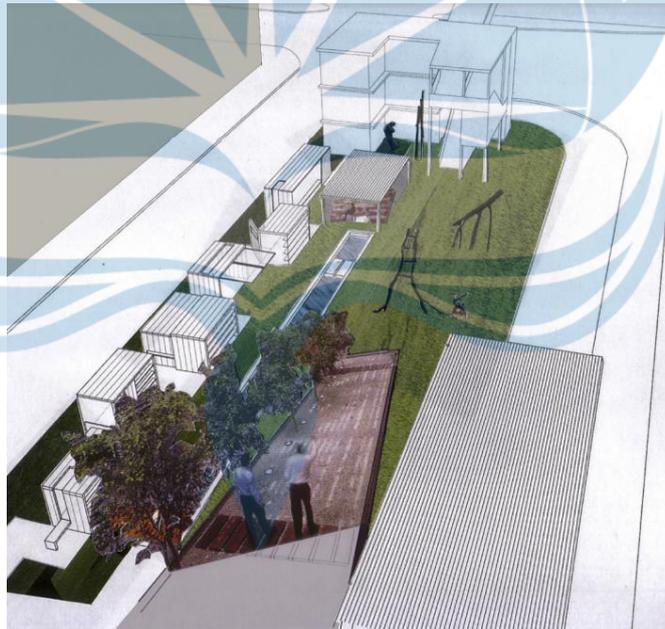


Gambar 2. 13 Peta Baru World's Fair Park, Knoxville, Tennessee

Sumber : *Path, Plaza, and Park: Cross-Programming Space in the City* (2009)

#### 2.1.3.2.5 Bentuk Arsitektur

Dua fungsi baru ini dan dua tingkat terpisah dihubungkan bersama dengan "Glowing Ribbon" berupa garis lurus, serangkaian jembatan dan tangga pejalan kaki dalam sebuah kesatuan berupa tapak persegi panjang.



Gambar 2. 14 Perspektif Baru World's Fair Park, Knoxville, Tennessee

Sumber : *Path, Plaza, and Park: Cross-Programming Space in the City* (2009)



Gambar 2. 15 *Glowing Ribbon Baru World's Fair Park pada Siang dan Malam Hari*

Sumber : *Path, Plaza, and Park: Cross-Programming Space in the City* (2009)

### **2.1.3.3 Hamilton Farmers Market & Central Library, Ontario (RDH Architects + David Premi Architects, 2010)**

#### **2.1.3.3.1 Lokasi**

Proyek Pasar Petani dan Perpustakaan Umum Hamilton adalah renovasi besar dan penambahan fasilitas yang ada di kota Hamilton. Bangunan yang ada terletak di sisi selatan boulevard york di titik masuk utama ke pusat kota Hamilton. York Boulevard adalah jalan utama satu arah, arteri timur / barat yang melintasi inti pusat kota dan kota. Bangunan ini diuntungkan dari bentangan panjang bagian depan jalan perkotaan yang jelas di sepanjang jalan raya ini. Desainnya berusaha untuk memanfaatkan penuh bagian depan ini, karena proyek ini bertepatan dengan desain ulang York Boulevard. Pembangunan kembali ini akan berusaha untuk memperlambat lalu lintas kendaraan dan mendorong pergerakan pejalan kaki di sepanjang bagian York ini. Perpustakaan / gedung pasar tertanam di dalam blok perkotaan padat yang berisi stadion Copps Coliseum di barat, *Jackson Square Mall* di selatan dan kantor pusat kota di timur.



Gambar 2. 16 Lokasi Hamilton Farmers Market & Central Library di Ontario

Sumber : <https://www.archdaily.com/156016/the-hamilton-farmers%25e2%2580%2599-market-and-central-public-library-rdh-architects-with-david-premi-architects>

### 2.1.3.3.2 Konsep

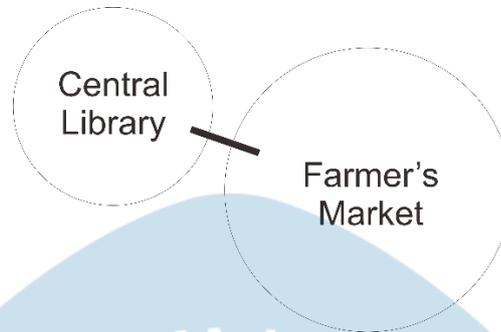
Proyek ini bertujuan untuk meremajakan bangunan yang ada melalui desain *cross-programming* dan pengaturan ulang ruang interior dari kedua program, serta pembangunan tambahan di sudut barat laut tapak. Penambahan ini memindahkan pintu masuk utama perpustakaan ke York Boulevard dari posisinya saat ini yang ditinggikan dan mundur dari tepi jalan.



Gambar 2. 17 Gambaran Hamilton Farmers Market & Central Library di Ontario

Sumber : <https://www.archdaily.com/156016/the-hamilton-farmers%25e2%2580%2599-market-and-central-public-library-rdh-architects-with-david-premi-architects>

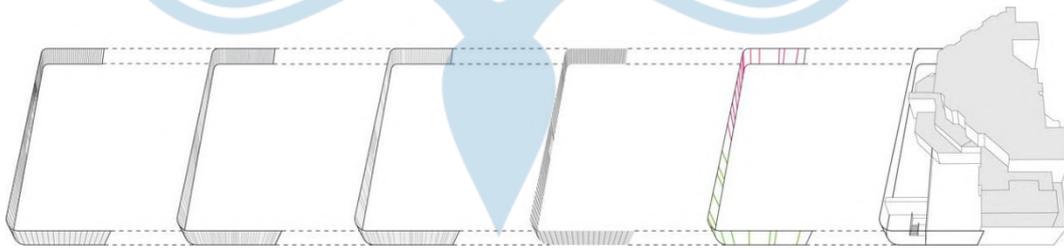
### 2.1.3.3.3 Pemrograman Ruang



Gambar 2. 18 Hubungan Ruang Hamilton Farmers Market & Central Library di Ontario

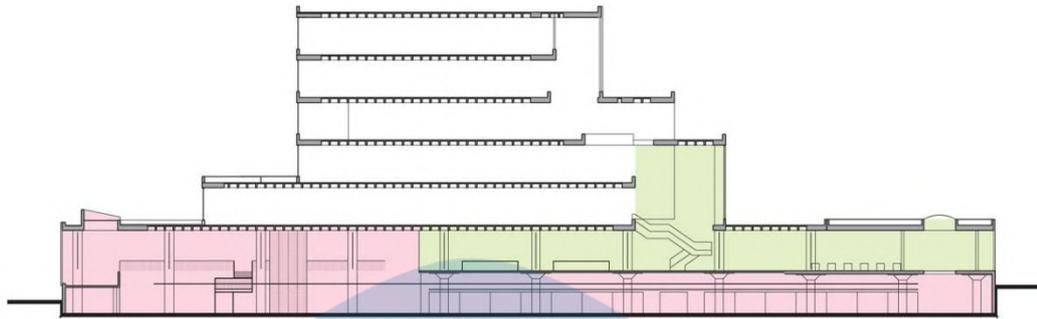
Sumber : <https://www.archdaily.com/156016/the-hamilton-farmers%25e2%2580%2599-market-and-central-public-library-rdh-architects-with-david-premi-architects>

Fasilitas tujuan ganda yang ada dibangun untuk memasukkan dua program publik yang berbeda atau *cross-programming*. Sebagian besar bangunan adalah menara enam lantai yang didedikasikan untuk perpustakaan referensi utama Hamilton. Pasar petani terletak di dua lantai utama. Lantai atas adalah *mezzanine* sebagian, dengan tingkat dasar perpustakaan. Lantai bawah adalah program yang ada di bawah permukaan tanah perpustakaan. Lantai bawah tanah ini meluas menjadi ruang atrium besar yang dipenuhi cahaya yang menghubungkan pasar ke jalan, mezzanine pasar atas dan perpustakaan di atas.



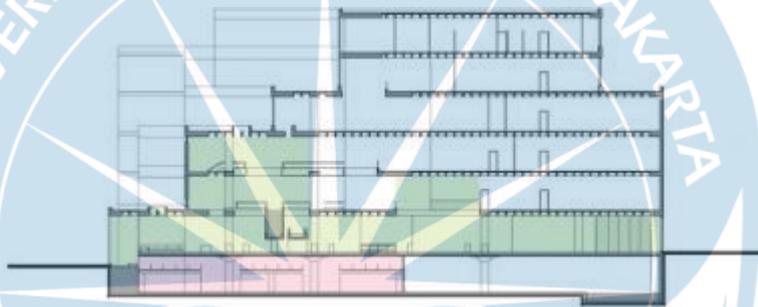
Gambar 2. 19 Pembagian Cross-programming Hamilton Farmers Market & Central Library di Ontario

Sumber : <https://www.archdaily.com/156016/the-hamilton-farmers%25e2%2580%2599-market-and-central-public-library-rdh-architects-with-david-premi-architects>



Gambar 2. 20 Potongan Samping Cross-programming Hamilton Farmers Market & Central Library

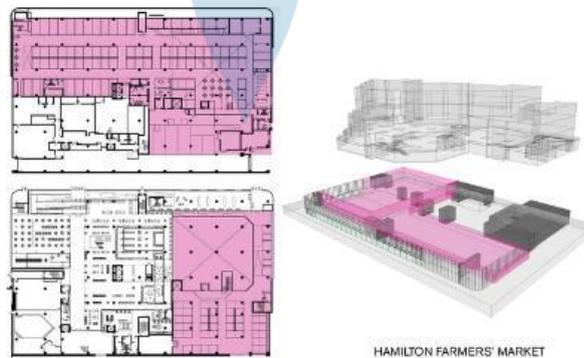
Sumber : <https://www.archdaily.com/156016/the-hamilton-farmers%25e2%2580%2599-market-and-central-public-library-rdh-architects-with-david-premi-architects>



Gambar 2. 21 Potongan Depan Cross-programming Hamilton Farmers Market & Central Library

Sumber : <https://www.archdaily.com/156016/the-hamilton-farmers%25e2%2580%2599-market-and-central-public-library-rdh-architects-with-david-premi-architects>

#### 2.1.3.3.4 Transformasi Programatik



Gambar 2. 22 Pembagian Cross-programming Hamilton Farmers Market & Central Library di Ontario

Sumber : <https://www.archdaily.com/156016/the-hamilton-farmers%25e2%2580%2599-market-and-central-public-library-rdh-architects-with-david-premi-architects>



Gambar 2. 23 Pembagian Cross-programming Hamilton Farmers Market & Central Library di Ontario

Sumber : <https://www.archdaily.com/156016/the-hamilton-farmers%25e2%2580%2599-market-and-central-public-library-rdh-architects-with-david-premi-architects>

#### 2.1.3.3.5 Bentuk Arsitektur

Desain yang dihasilkan menampilkan dua lantai pertama bangunan dengan lapisan berlapis ganda baru, membentang sepanjang blok kota. “Menara” yang transparan, bercahaya, dan horizontal ini berupaya menciptakan wajah yang semarak, kontemporer, dan mudah diakses dari bangunan yang ada.

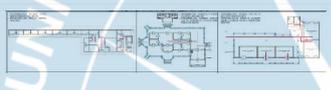
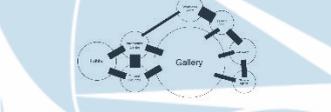
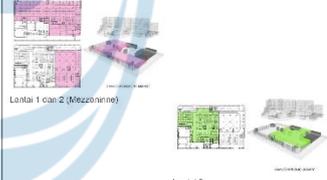
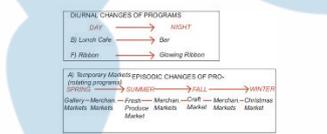


Gambar 2. 24 Bentuk Arsitektur Hamilton Farmers Market & Central Library di Ontario

Sumber : <https://www.archdaily.com/156016/the-hamilton-farmers%25e2%2580%2599-market-and-central-public-library-rdh-architects-with-david-premi-architects>

### 2.1.3.4 Studi Komparasi Preseden

Tabel 2. 2 Studi Komparasi Preseden

	OMAH LAWA = GALERI DAN PASAR SENI	KNOXVILLE 1982'S WORLD FAIR = PATH, PLAZA AND PARK	HAMILTON FARMERS MARKET & CENTRAL LIBRARY, ONTARIO																																				
LOKASI	JALAN SIARATI RYADI, DESA PURWOSARI, KECAMATAN LAWYAN, KOTA SURABAYA, JAWA TENGAH	KNOXVILLE, TENNESSEE	ONTARIO, CANADA																																				
TIPOLOGI AWAL	RUMAH DAN TERAPY PERSEM BUNYAN GEBELYA	TAMAN LARSEKAP, PERLENGKAPAN DAN HALAMAN BERTURBUT	CENTRAL AND PUBLIC LIBRARY																																				
TIPOLOGI BARU	GALERI DAN PASAR SENI	PATH, PLAZA DAN TAMAN	FARMERS MARKET																																				
STATUS	PROPOSAL (2020)	PROPOSAL (2009)	DIBANGUN (2010)																																				
KONSEP	Konsep cross-programming diadopsi sebagai metode desain dengan menggunakan kortirgang ruang yang tidak sesuai dengan desain aslinya. Fungsi lama sebagai tempat tinggal diganti oleh jalan dan teras komersial.	Konsepnya adalah arsitektur yang fleksibel seperti respon baik terhadap kebutuhan pengguna yang berbeda, koridor budaya ini terdiri ruang serba guna yang bisa diprogram untuk fungsi sementara, dan perbedaan ini secara dramatis melalui perubahan lighting, sehingga ruang dapat digunakan siang dan malam.	Desain yang dihasilkan menampilkan dua lantai secara bergantian dengan lapisan betaple ganda baru, membentang sepanjang blok kota. "Menera" yang transparan, bercahaya, dan horizontal ini berupaya menciptakan ruang yang berkelas, kontemporer, dan mudah diakses dari bangunan yang ada.																																				
GOALS	Tujuan utamanya adalah untuk mengkonversi rumah lama menjadi galeri seni yang dapat digunakan sebagai ruang pameran seni dan tempat tinggal orang-orang yang ingin tinggal di tengah "street furniture" dan tempat parkir yang orang-orang.	Tujuan dari proyek ini adalah untuk meningkatkan ruang di dalam kota sebagai ruang yang aktif, tempat tinggal "street furniture", dan tempat parkir yang orang-orang.	Meningkatkan bangunan yang ada melalui desain cross-programming dan pengalihan ruang untuk kegiatan dan lokasi program, serta pembangunan tambahan di sekitar blok itu.																																				
JENIS CROSS-PROGRAMMING	Galeri dan pasar seni sebagai fungsi baru lebih dominan terhadap fungsi lama yaitu rumah tinggal (Dilap)	Path, Plaza dan taman sebagai fungsi baru sebagai berkebudayaan sama terhadap teman utama sebagai fungsi lama dan menghasilkan dua fungsi berkebudayaan (K&A)	Path, Plaza dan taman sebagai fungsi baru, seakan berkebudayaan sama terhadap teman utama sebagai fungsi lama dan menghasilkan dua fungsi berkebudayaan (K&A)																																				
FORM																																							
SIRKULASI																																							
HUBUNGAN RUANG DAN ZONASI																																							
PEMANFAATAN RUANG	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Type of Space</th> <th>Amount of Space</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2"><b>BUILDING A</b></td> </tr> <tr> <td>Lobby</td> <td>7.14 m x 4.91 m = 35.24 m<sup>2</sup></td> </tr> <tr> <td>Information center and deposit counter</td> <td>3.88 m x 4.89 m = 18.624 m<sup>2</sup></td> </tr> <tr> <td>Gallery (exhibition room)</td> <td>17.77 m x 12.69 m = 214.83 m<sup>2</sup></td> </tr> <tr> <td>Ordering and transaction room</td> <td>3.88 m x 4.89 m = 18.624 m<sup>2</sup></td> </tr> <tr> <td>Storage space</td> <td>6.13 m x 7.72 m = 47.32 m<sup>2</sup></td> </tr> <tr> <td>Male lavatory</td> <td>(1.50 m x 1.5 m = 2.25 m<sup>2</sup>) x3</td> </tr> <tr> <td>Female lavatory</td> <td>(1.50 m x 1.5 m = 2.25 m<sup>2</sup>) x3</td> </tr> <tr> <td>Disabled lavatory</td> <td>2.00 m x 2.50 m = 5.00 m<sup>2</sup></td> </tr> <tr> <td>Male sink</td> <td>(0.90 m x 0.6 m = 0.54 m<sup>2</sup>) x3</td> </tr> <tr> <td>Female sink</td> <td>(0.90 m x 0.6 m = 0.54 m<sup>2</sup>) x3</td> </tr> <tr> <td><b>Total</b></td> <td><b>402.798 m<sup>2</sup></b></td> </tr> <tr> <td colspan="2"><b>BUILDING B</b></td> </tr> <tr> <td>Workshop room</td> <td>33.54 m x 18.54 m = 621.50 m<sup>2</sup></td> </tr> <tr> <td>Clearing area for workshops</td> <td>2.23 m x 3.70 m = 8.25 m<sup>2</sup></td> </tr> <tr> <td></td> <td>2.83 m x 2.34 m = 6.67 m<sup>2</sup></td> </tr> <tr> <td><b>Total</b></td> <td><b>637.074 m<sup>2</sup></b></td> </tr> </tbody> </table>	Type of Space	Amount of Space	<b>BUILDING A</b>		Lobby	7.14 m x 4.91 m = 35.24 m <sup>2</sup>	Information center and deposit counter	3.88 m x 4.89 m = 18.624 m <sup>2</sup>	Gallery (exhibition room)	17.77 m x 12.69 m = 214.83 m <sup>2</sup>	Ordering and transaction room	3.88 m x 4.89 m = 18.624 m <sup>2</sup>	Storage space	6.13 m x 7.72 m = 47.32 m <sup>2</sup>	Male lavatory	(1.50 m x 1.5 m = 2.25 m <sup>2</sup> ) x3	Female lavatory	(1.50 m x 1.5 m = 2.25 m <sup>2</sup> ) x3	Disabled lavatory	2.00 m x 2.50 m = 5.00 m <sup>2</sup>	Male sink	(0.90 m x 0.6 m = 0.54 m <sup>2</sup> ) x3	Female sink	(0.90 m x 0.6 m = 0.54 m <sup>2</sup> ) x3	<b>Total</b>	<b>402.798 m<sup>2</sup></b>	<b>BUILDING B</b>		Workshop room	33.54 m x 18.54 m = 621.50 m <sup>2</sup>	Clearing area for workshops	2.23 m x 3.70 m = 8.25 m <sup>2</sup>		2.83 m x 2.34 m = 6.67 m <sup>2</sup>	<b>Total</b>	<b>637.074 m<sup>2</sup></b>		
Type of Space	Amount of Space																																						
<b>BUILDING A</b>																																							
Lobby	7.14 m x 4.91 m = 35.24 m <sup>2</sup>																																						
Information center and deposit counter	3.88 m x 4.89 m = 18.624 m <sup>2</sup>																																						
Gallery (exhibition room)	17.77 m x 12.69 m = 214.83 m <sup>2</sup>																																						
Ordering and transaction room	3.88 m x 4.89 m = 18.624 m <sup>2</sup>																																						
Storage space	6.13 m x 7.72 m = 47.32 m <sup>2</sup>																																						
Male lavatory	(1.50 m x 1.5 m = 2.25 m <sup>2</sup> ) x3																																						
Female lavatory	(1.50 m x 1.5 m = 2.25 m <sup>2</sup> ) x3																																						
Disabled lavatory	2.00 m x 2.50 m = 5.00 m <sup>2</sup>																																						
Male sink	(0.90 m x 0.6 m = 0.54 m <sup>2</sup> ) x3																																						
Female sink	(0.90 m x 0.6 m = 0.54 m <sup>2</sup> ) x3																																						
<b>Total</b>	<b>402.798 m<sup>2</sup></b>																																						
<b>BUILDING B</b>																																							
Workshop room	33.54 m x 18.54 m = 621.50 m <sup>2</sup>																																						
Clearing area for workshops	2.23 m x 3.70 m = 8.25 m <sup>2</sup>																																						
	2.83 m x 2.34 m = 6.67 m <sup>2</sup>																																						
<b>Total</b>	<b>637.074 m<sup>2</sup></b>																																						
AKTIVITAS	Melihat karya seni, melihat ruang, barang, busur, meluri dan membeli barang melati karya seni, bertacana, memproduksi olahan kayu, mengkaji workshop		Melihat karya seni, melihat ruang, barang, busur, meluri dan membeli barang melati karya seni, bertacana, memproduksi olahan kayu, mengkaji workshop																																				
PELAKU	Pengunjung pasar, pengunjung seni, pembeli, artis, ahli seni, tukang servis, pengelola bangunan, pemilik ruang, pengunjung industri kayu, penjual, pembeli, pembicara workshop	Pengunjung pasar, pengunjung seni, pengunjung call, pedagang, pembeli bus, pengunjung dan penyedia program, penjual, pembeli	Pengunjung pasar, pembeli, pembeli buku, pengelola persiapan, pekerja mahasiswa, pekerja																																				

Sumber : Analisis Penulis

Kesimpulan yang dapat diambil yaitu menggunakan gagasan yang benar-benar baru dan inovatif, serta gagasan elemen desain melalui studi preseden atau tinjauan objek sejenis yang menggunakan *cross-programming* berupa :

- Omah Lawa : Mengambil kemiripan lokasi dan tipologi, yaitu sebagai pusat seni yang menggunakan pendekatan *cross-programming* di Indonesia, tepatnya di daerah DIY - Jawa Tengah, seperti elemen-elemen arsitektur tropis, misalnya atap yang miring untuk melancarkan drainase air

hujan, pencahayaan alami yang efektif memanfaatkan matahari, luas permukaan menghadap barat lebih kecil, dan memiliki banyak *shading* di fasad untuk mengurangi panas.

Selain itu, desain *co-working art museum* mempertimbangkan beberapa kebutuhan dan luasan ruang Omah Lawa sebagai preseden karena pastinya bangunan telah sesuai standar secara universal.

- b. Knoxville 1982's *World Fair* : Konsep arsitektur yang fleksibel, diilustrasikan dalam beberapa cara, seperti: respons fisik terhadap kebutuhan pengguna yang berbeda, kondisi cuaca, musim, ruang serba guna yang tidak diprogram untuk fungsi tertentu dan pastinya penataan tapak yang mengutamakan *street furniture* dan publik, mengingat Knoxville merupakan masterplan.

Penggunaan fungsi satu dan lainnya dalam rentang waktu atau jam yang berbeda juga dapat dijadikan elemen dari preseden yang dapat diaplikasikan ke desain, terutama tapaknya. Implementasi dapat dilakukan ke amphiteater dimana digunakan sebagai pertunjukan seni jika terdapat acara tertentu, tetapi dapat juga menjadi tempat duduk umum dan ruang publik jika belum ada acara yang dinaungi.

- c. Hamilton *Farmers Market & Central Library* : Bentuk arsitektur yang sederhana, tetapi bermain dengan kulit-kulit pembayangan di fasad menjadi salah satu elemen yang dapat menjadi inspirasi melalui preseden ini, tepatnya setelah disesuaikan dengan arsitektur tropis. Fasad bangunan Hamilton yang didominasi kaca atau material transparan lainnya juga menjadi pertimbangan utama menyesuaikan desain *co-working art museum* yang akan menerapkan konsep *see-through* agar masyarakat dari luar bangunan maupun tapak dapat tertarik dari sisi visualnya.

Selain itu, terdapat penerapan sirkulasi menuju tapak di Hamilton yang juga mirip dengan apa yang akan didesain di *co-working art museum* yaitu berusaha untuk mendorong pergerakan pejalan kaki dengan penyediaan trotoar atau area pedestrian yang dipisahkan dengan jalur kendaraan.