

Pendekatan Transprogramming untuk Mewujudkan Efisiensi Ruang berdasarkan Perubahan Aktivitas dan Waktu

Fairuuz Syafiqoh Firdausi dan Endy Yudho Prasetyo

Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

e-mail: endy_yudho_prasetyo@yahoo.co.id

Abstrak—Ruang merupakan elemen yang sangat penting dalam arsitektur. Ruang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia baik secara psikologis emosional (persepsi), maupun dimensional. Manusia berada dalam ruang, bergerak serta menghayati, dan melakukan aktivitas atau kegiatan yang dikehendakinya. Ruang dalam arsitektur dan aktivitas memiliki keterkaitan yang erat, dimana ruang dapat tercipta melalui aktivitas manusia yang berada di dalamnya. Namun tanpa kita sadari kekosongan dari suatu ruang pada suatu waktu karena tidak adanya aktivitas di dalamnya membuat ruang tersebut menjadi tidak bermakna. Kekosongan tersebut merupakan suatu hal yang biasa terjadi dan diabaikan. Arsitektur pada hakekatnya harus mampu menjawab permasalahan ini. Sehingga efisiensi ruang menjadi suatu hal yang penting. Dengan adanya sebuah perubahan aktivitas yang terjadi di tiap waktunya maka kekosongan ruang tidak lagi terjadi. Maka konfigurasi dan hubungan antar ruang merupakan hal utama yang akan di bahas pada objek arsitektur ini.

Kata Kunci—Aktivitas, Ruang, Waktu.

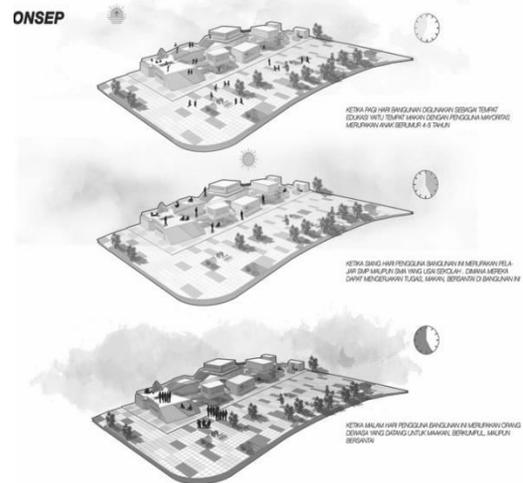
I. PENDAHULUAN

RUANG merupakan elemen yang sangat penting dalam arsitektur. Secara harfiah, ruang (space) berasal dari bahasa Latin, yaitu spatium yang berarti ruangan atau luas (extent). Jika dilihat dalam bahasa Yunani dapat diartikan sebagai tempat (topos) atau lokasi (choros) yaitu ruang yang memiliki ekspresi kualitas tiga dimensi [1]. Menurut Aristoteles, ruang adalah suatu yang terukur dan terlihat, dibatasi oleh kejelasan fisik, enclosure yang terlihat sehingga dapat dipahami keberadaannya dengan jelas dan mudah. Aktivitas manusia memiliki pengaruh yang besar terhadap ruang bahkan arsitektur itu sendiri.

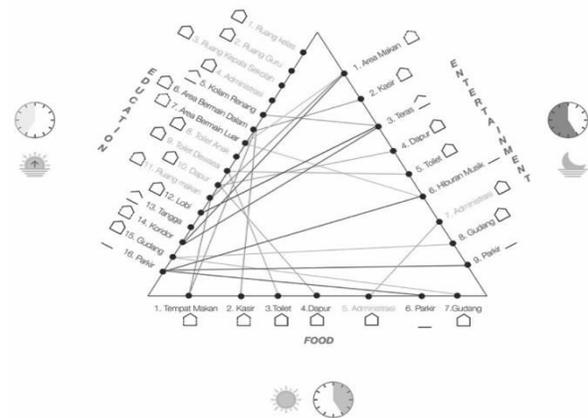
Efisiensi adalah ketepatan cara (usaha, kerja) dalam menjalankan sesuatu (dengan tidak membuang waktu, tenaga, biaya), kedayagunaan, ketepatangunaan. Dengan begitu efisiensi ruang adalah penggunaan ruang secara tepat baik dalam segi aktivitas maupun waktu. Efisiensi merupakan sebuah kata yang umum pada arsitektur. Efisiensi ruang dalam segi aktivitas disini adalah dengan menempatkan aktivitas-aktivitas tersebut sesuai dengan tempatnya. Efisiensi berdasarkan waktu ialah ketepatan penggunaan ruang dimana ruang dapat dipakai di berbagai waktu dalam satu harinya (pagi, siang sore, malam).



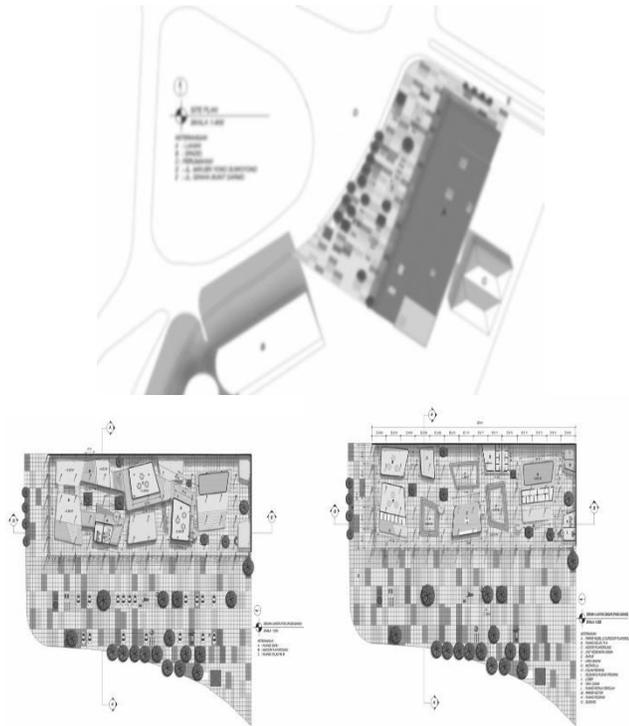
Gambar 1. Time Frame Konsep Makro.



Gambar 2. Diagram Konsep Pagi-Malam.



Gambar 3. Diagram Hubungan antar Ruang Pagi hingga Malam.



Gambar 4. Denah Lantai Atas Pagi-Siang



Gambar 5. Tampak.

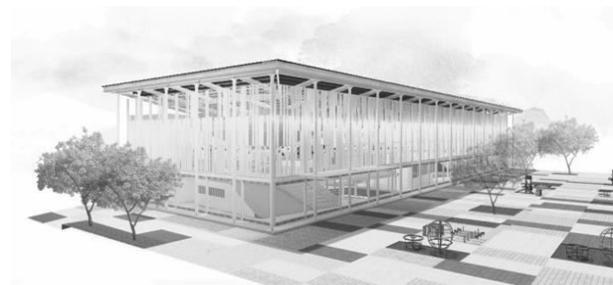
Gambar 4. Denah Lantai Atas Pagi-Siang *Transprogramming* merupakan istilah yang diciptakan oleh Bernard Tschumi sebagai salah satu dari tiga opsi yang ia formulasikan untuk mengubah cara pandang kita dalam melihat fungsi dan ruang. *Transprogramming* sendiri melibatkan kombinasi dari beberapa program yang berbeda dalam gedung yang sama terlepas dari tata ruang dan ketidaksesuaian antara kedua program ini, dan program ini disatukan dalam fungsi objek yang sama. Oleh karena itu objek tersebut berasal dari berbagai konfigurasi yang bersimpangan dimana antar program saling melekat [2].

II. METODA PERANCANGAN

Penggabungan beberapa program sebagai konsep, membutuhkan metoda tersendiri sehingga dibutuhkan untuk menganalisa preseden-preseden dari tiap program dengan



Gambar 6. Potongan A-A.



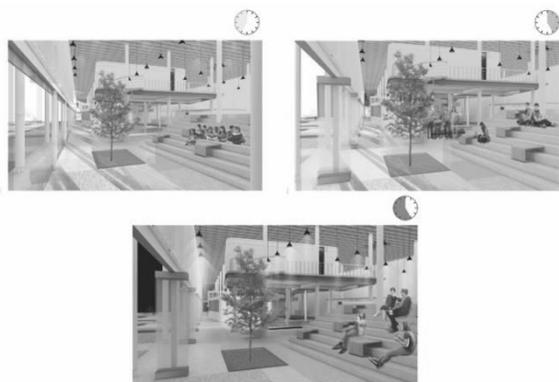
Gambar 7. Perspektif Eksterior 1.



Gambar 8. Perspektif Eksterior 2.

menggunakan teori dasar *space syntax* (*depth* dan *connectivity*) [3]. Hal ini dilakukan untuk mengetahui hubungan atau konfigurasi antar ruang yang terdapat di Taman Kanak-Kanak, tempat makan, dan tempat hiburan. Cafe di pilih karena dapat mewakili sifat hiburan dan sesuai dengan konteks lokasi di Surabaya Barat.

Dengan melalui preseden maka program dari masing-masing tipologi bangunan dapat di pecah dengan tujuan untuk membuat sebuah program baru yang dapat membaurkan beberapa fungsi yang berbeda Taman Kanak-Kanak (fungsi pendidikan), tempat makan dan tempat hiburan. Selain itu untuk menganalisa setiap ruang dari segi privat dan publik. Dimana dengan mengetahui privat dan publik dari tiap-tiap tipologi, maka ruang publik dapat saling di integrasikan atau digabungkan, sedangkan ruang privat dapat di segregasi atau dipisahkan.



Gambar 9. Perspektif Interior 1.

Zonasi dan tata letak ruang ditentukan berdasarkan hubungan dan kedalaman tiap ruang, seperti ruang privat terletak cukup dalam dengan koneksi yang sedikit dengan ruang lainnya begitu pula sebaliknya dengan ruang yang bersifat publik.

Dalam merancang bangunan ini konfigurasi ruang merupakan hal yang sangat penting. Setelah perletakan tiap massa ruang selesai, maka dibuat suatu koneksi antar ruang dengan menerapkan konsep *function of oblique* dimana bidang miring dapat memicu terjadinya aktivitas baru. Sirkulasi terbentuk karena perletakan massa-massa ruang yang disebar pada lahan. Sirkulasi pada bangunan dibuat tidak hanya berfungsi sebagai penghubung antar ruang, tetapi juga dapat mewadahi aktivitas lain seperti belajar, maupun makan dan bersantai.

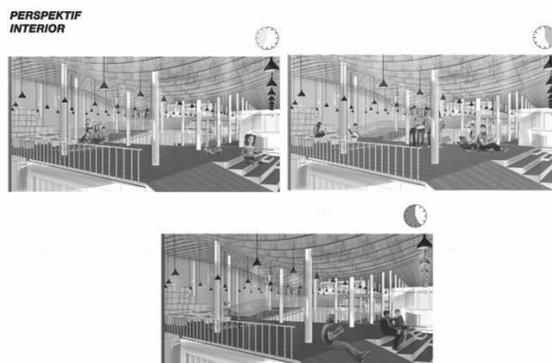
III. HASIL DAN EKSPLORASI

Sesuai dengan respon yang dipilih, konsep desain secara umum adalah bagaimana menciptakan arsitektur yang memiliki program yang dapat berubah sesuai dengan perubahan waktu yang mana dalam hal ini dalam satu harinya atau dari pagi hingga malam. Setelah mengamati kawasan sekitar lahan terlihat bahwa terdapat aktivitas yang berbeda dari pagi hingga malam harinya. Ketika di pagi hari kawasan lahan cenderung tidak ramai karena mayoritas orang melakukan kegiatan bekerja ataupun sekolah. Sedangkan ketika siang hingga sore hari, banyak anak-anak yang pulang dari sekolah dan kebanyakan dari mereka mengerjakan tugas atau sekedar mengobrol. Dan ketika malam harinya kondisi kawasan sekitar lahan terlihat sangat berbeda karena karena banyaknya aktivitas hiburan sehingga membuat kawasan tersebut semakin ramai. Dengan mengamati kondisi tersebut maka konsep yang di tawarkan ialah membuat sebuah arsitektur yang aktivitas di dalamnya dapat berubah dari pagi hingga malam atau dari aktivitas pendidikan hingga hiburan.

Sesuai dengan konsep makro yang telah dijabarkan di atas, maka terdapat hal-hal teknis yang harus dipertimbangkan untuk mewujudkan konsep tersebut, diantaranya adalah:

A. Konfigurasi Ruang

Konfigurasi atau tatanan dari setiap ruang merupakan hal yang sangat penting untuk mendukung konsep ini. Dimana terdapat beberapa ruang yang dapat digunakan untuk ketiga



Gambar 10. Perspektif Interior 2.

program tersebut dan terdapat beberapa ruang yang tidak bisa disatukan atau harus dipisahkan dari ruang lainnya, dimana ruang tersebut bersifat lebih privat. Yang dalam hal ini seperti ruang kelas atau ruang administrasi. Sehingga konfigurasi ruang ditentukan dari menganalisa beberapa preseden lalu mengukur kedalaman dan konektivitas antar ruang sehingga setelah itu baru dapat menentukan organisasi ruang yang sesuai.

B. Sirkulasi

Berdasarkan hasil analisa, melalui preseden dan dengan menggunakan teori *space syntax* [4], sirkulasi ini harus berada diseluruh bangunan dan bersifat publik karena sirkulasi pada berbagai ruang dan terletak di kedalaman yang rendah atau dapat dengan mudah dijangkau. Fungsi sirkulasi pada bangunan ini bukan hanya sebagai suatu area penghubung dari satu ruang ke ruang lainnya tetapi sirkulasi pada bangunan ini juga merupakan suatu ruang yang dapat mewadahi aktivitas seperti aktivitas makan pada siang atau malam hari, aktivitas bermain untuk anak-anak pada pagi hari, maupun sebagai lobi atau kasir pada aktivitas. Sehingga sirkulasi tersebut memiliki dimensi yang cukup untuk mewadahi aktivitas-aktivitas tersebut bukan hanya seperti lorong yang memiliki dimensi cukup kecil.

C. Lanskap

Lahan ini memiliki garis sempadan bangunan yang cukup besar sehingga area tersebut dimaksimalkan sebagai area luar bangunan yang mampu mewadahi berbagai aktivitas di luar bangunan seperti area parkir, drop off area, area hijau atau taman, *outdoor playground*, dan konser musik. Oleh karena itu konsep lanskap di rancang tidak memiliki leveling kecuali hanya pada area masuk bangunan dengan memiliki pola grid perkerasan dan lantai yang membaur dari area luar sampai dalam bangunan. Dimana pola grid disesuaikan dengan ukuran mobil agar tetap dapat digunakan sebagai tempat parkir maupun tempat bermain dan sebagainya.

IV. KESIMPULAN

Untuk mewujudkan efisiensi ruang dalam arsitektur dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan *transprogramming* dimana melibatkan kombinasi beberapa program yang berbeda dalam gedung yang sama terlepas dari ketidaksesuaian antar program. Dengan menggabungkan

beberapa program dengan fungsi waktu maka perubahan program tersebut akan terjadi dari pagi hingga malam harinya dengan menggunakan ruang yang sama.

Sebelum merancang bangunan ini diperlukan analisa ruang berdasarkan preseden-preseden dari tiap program yang berkaitan. Analisa yang telah dilakukan dapat digunakan untuk mengetahui ruang-ruang yang dapat diintegrasikan maupun ruang yang harus disegregasikan. Selanjutnya konfigurasi ruang dapat menyesuaikan hasil analisa.

Konteks lahan dan pengguna memiliki peran penting dalam keberlangsungan program di dalam bangunan karena aktivitas

dalam bangunan akan berubah sesuai dengan perubahan suasana dan pengguna di sekitar lahan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] wikipedia, "<http://www.wikipedia.com>."
- [2] E. Magee, "Transprogramming as Social Emancipation."
- [3] J. Parlindungan, "Metodologi Dasar Space Syntax dalam Analisis Konfigurasi Ruang," 2014. [Online]. Available: <http://johannes.lecture.ub.ac.id>.
- [4] B. Hillier, "The Social Logic of Space," 1984.