

# Penerapan *Threshold Theory* dalam Perancangan Ruang Antara Hunian Masyarakat dan Pusat Perbelanjaan

Mutia Sulistiastuti dan Johannes Krisdianto

Departemen Arsitektur, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

e-mail: john\_kris@arch.its.ac.id

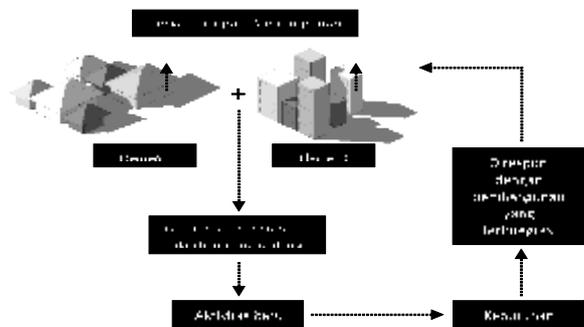
**Abstrak**—Salah satu cara untuk mengembalikan keterikatan antara bangunan dengan konteksnya adalah dengan memunculkan sebuah ruang antara yang dapat menjadi penampung aktivitas baru sekaligus menjadi penggabung beberapa kebutuhan yang ada. *Threshold space* di sini akan menjadi sebuah respon yang dapat mengolah ruang antara kedua bangunan yang terlepas dari konteksnya, dalam kasus ini adalah bangunan tipologi perumahan dan pusat perbelanjaan. Perbedaan *Threshold space* berbeda dengan ruang antara lainnya adalah memiliki kriteria spesifik yang disebutkan di dalam buku Till Boettger yang berjudul *Threshold Space*, diantaranya *counterbalancing pair of opposites*, *phases and organization*, dan *essence and potential*. Dari ketiga kriteria yang didapatkan dari pendekatan *threshold* tersebut akan dieksplorasi kembali elemen arsitektural apa saja yang akan dipengaruhi kriteria-kriteria tersebut. Lalu diaplikasikan ke dalam ruang antara yang sudah terpilih.

**Kata Kunci**—Aktivitas, Kebutuhan, Keramaian, Sirkulasi, *Transprogramming*.

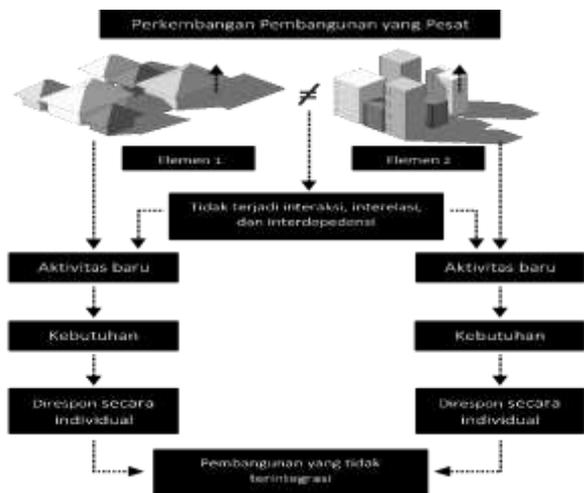
## I. PENDAHULUAN

**P**EMBANGUNAN di sebuah kota atau wilayah merupakan hasil dari proses yang secara berangsur-angsur terjadi dan tidak secara serentak. Perkembangan tersebut terjadi dengan intensitas/kecepatannya masing-masing yang dipengaruhi oleh faktor internal secara bertahap. Dari kecil menjadi besar. Dari satu sel menjadi banyak sel. Dari ringan menjadi berat. Dari rendah menjadi tinggi. Dimana secara struktural, perkembangan tersebut akan menghasilkan sebuah aktivitas baru yang ditentukan oleh mekanisme/keterkaitan dengan masing-masing elemen yang saling berinteraksi, berinterelasi, dan berinterdependensi (Gambar 1). Dari pernyataan tersebut dapat digaris bawahi bahwa sebenarnya setiap perkembangan yang terjadi akan menumbuhkan aktivitas baru. Dengan syarat, aktivitas baru akan muncul ketika elemen elemen yang ada saling, berinterelasi, dan berinterdependensi (Gambar 2).

Hal tersebut seakan berlawanan dengan apa yang terjadi saat ini. Seiring dengan pembangunan yang sangat pesat dan sporadis, memang benar kita dapat menjumpai berbagai perubahan spasial, aktivitas, dan kebutuhan yang timbul dari adanya elemen (bangunan) baru yang hadir (Gambar 3). Namun, apabila kita cermati, perkembangan yang pesat terkadang dapat menyebabkan sebuah bangunan terlepas dari konteksnya atau berdiri sendiri, sehingga bangunan tersebut tidak memiliki keterhubungan dengan konteks serta tidak memiliki hubungan dengan bangunan lain di sekitarnya. Tidak memiliki keterhubungan dengan konteks maksudnya adalah, bangunan tidak mempertimbangkan faktor eksternal selain dirinya dalam proses merancang. Hal tersebut menyebabkan tidak terjadinya sebuah interaksi, interelasi,



Gambar 1. Diagram interpretasi *growth pole theory*.

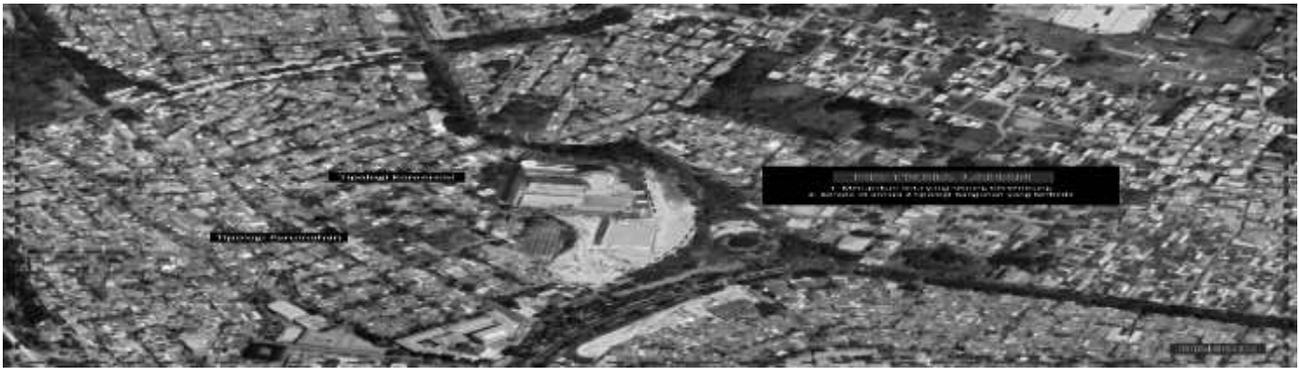


Gambar 2. Diagram analisis isu.

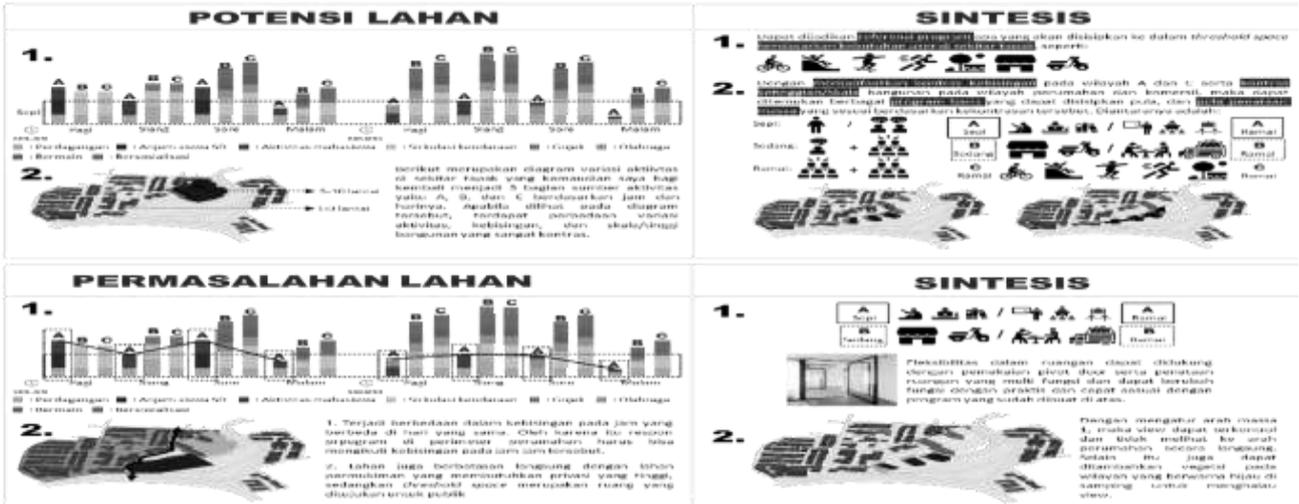
dan interdependensi. Sehingga, aktivitas tidak terjadi karena adanya sebuah keterhubungan, namun terjadi karena adanya ketidak-terhubungan, yang membuat bangunan tersebut tumbuh sendiri-sendiri dengan aktivitasnya masing-masing.

Dari isu arsitektural yang sudah disampaikan diatas, maka didapatkan beberapa kriteria yang dapat dijadikan pertimbangan saat memilih lokasi agar desain dapat berfungsi secara efektif dan maksimal, diantara lain: (1) Merupakan kota yang memiliki kemungkinan untuk berkembang lebih pesat di masa yang akan mendatang. (2) Terletak di tengah dua produk perkembangan pembangunan (tipologi arsitektur yang berbeda).

Dari sana didapatkan sebuah lokasi yang memenuhi kriteria di atas. Lokasi tersebut berada di Gresik, tepatnya di tengah Perumahan Gresik Kota Baru dan pusat perbelanjaan/Mall yang baru saja dibangun dan diresmikan pada tahun 2019 tepat di belakang perumahan tersebut, yaitu GressMall. Lahan yang akan diambil nantinya bertempat tepat di tengah GressMall dan Perumahan Gresik Kota Baru (Gambar 4). Yang mana merupakan ruang residual yang



Gambar 3. Kriteria lahan yang didapatkan dari isu arsitektural.



Gambar 4. Analisis potensi lahan dan permasalahan.



Gambar 5. Aktivitas yang terjadi di sekitar tapak.



Gambar 6. Diagram zonasi *threshold space*.

terbentuk akibat munculnya GressMall. Ruang residual tersebutlah yang akan diolah menjadi sebuah *threshold space* (Gambar 5).

Salah satu cara untuk mengembalikan keterikatan antara bangunan dengan konteksnya adalah dengan memunculkan sebuah ruang antara yang dapat menjadi penampung aktivitas baru sekaligus menjadi penggabung beberapa kebutuhan yang ada. Ruang antara di sini secara lebih lanjut

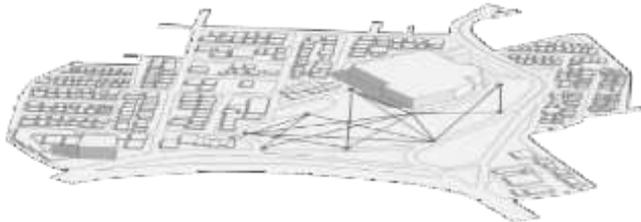
disebut dengan nama *threshold space*. Dimana *threshold space* adalah sebuah ruang transisi yang apabila dianalogikan dalam sebuah rumah merupakan teras yang terletak di antara rumah inti dan jalan depan rumah.

*Threshold space* sendiri tidak berarti sebuah pembatas, melainkan sebuah pembaur yang dapat menjembatani antara 2 hal yang sangat berkebalikan (Gambar 6) [1].





Gambar 12. Diagram *transprogramming*.



Gambar 13. Kemungkinan letak sirkulasi pejalan kaki di dalam *threshold space*.



Gambar 14. Diagram eksplorasi massa.

**B. Phases and Organization**

Disebutkan pula dalam buku tersebut, bahwa sequence dalam *threshold space* juga akan menentukan spatial experience yang akan mereka dapatkan di dalam sana (Gambar 11).

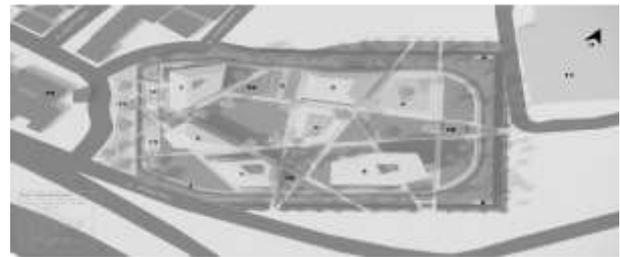
**C. Essence and Potential**

Penambahan fungsi baru pada *threshold space* juga merupakan hal penting namun tidak esensial dalam perancangannya (Gambar 12). Namun, apabila mempertimbangkan *adanya* fungsi lain yang disisipkan ke dalamnya, akan menambah “interesting new insight” sebagaimana fungsi *threshold space* sesungguhnya adalah untuk bertransisi, oleh karena itu dibutuhkan kunci dari transisi dan konektivitas antar kedua teritori, yaitu penambahan fungsi pada *threshold space* (Gambar 13 dan Gambar 14).

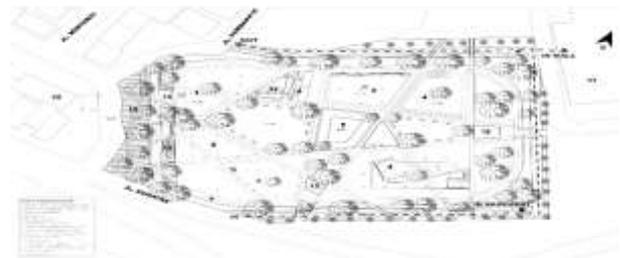
**II. METODE DESAIN**

**A. Pendekatan Desain**

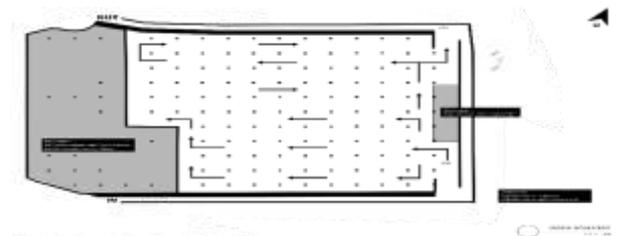
Dengan munculnya permasalahan di atas, yaitu keterlepasan sebuah elemen/bangunan terhadap konteks dan lingkungannya, kemudian muncul *big idea* dan pertanyaan “*Bagaimana threshold space* dapat mewedahi aktivitas aktivitas baru yang muncul akibat ketidak terikatan bangunan terhadap konteks dan lingkungannya?”. Perlu adanya sebuah setting konteks di dalam hal ini, karena apabila berbicara tentang *threshold space* saja masih sangat luas dan kurang mengerucut. Maka dari itu perlu ditentukan apa saja yang akan menjadi kriteria utama dalam proses



Gambar 15. *Siteplan* untuk menjelaskan perletakan massa.



Gambar 16. Layout untuk menjelaskan sirkulasi kendaraan.



Gambar 17. Denah tempat parkir *basement*.

perancangan yang dapat diperoleh dari pendekatan *threshold theory* (Gambar 15) [3].

Dimana setelah selesai mengidentifikasi semua kriteria dari *threshold theory*, kemudian tiap kriteria tersebut ditelaah kembali dapat dijawab dengan elemen arsitektural yang seperti apa dan bagaimana (Gambar 16) [4].

**1) Counterbalancing Pair of Opposites**

**a. Zoning**

Membuat *threshold space* sebagai zona semipublik dan publik karena terletak di tengah tipologi privat dan publik.

**b. Massing**

Membuat massa semi temporer untuk menyesuaikan dengan kebutuhan yang akan datang.

**c. Scale**

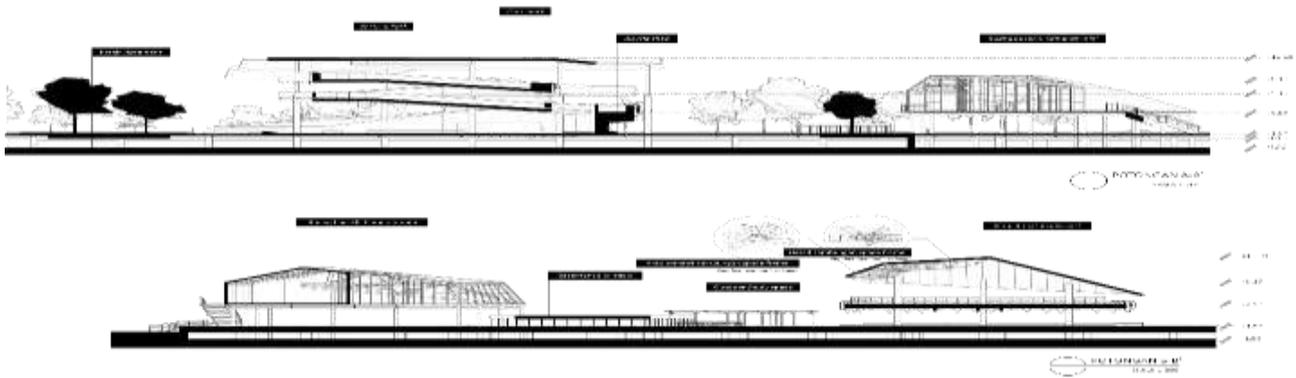
Membuat skala massa pada *threshold space* setara dengan tinggi perumahan dan pusat perbelanjaan, agar tidak terlihat menonjol.

**d. Sound**

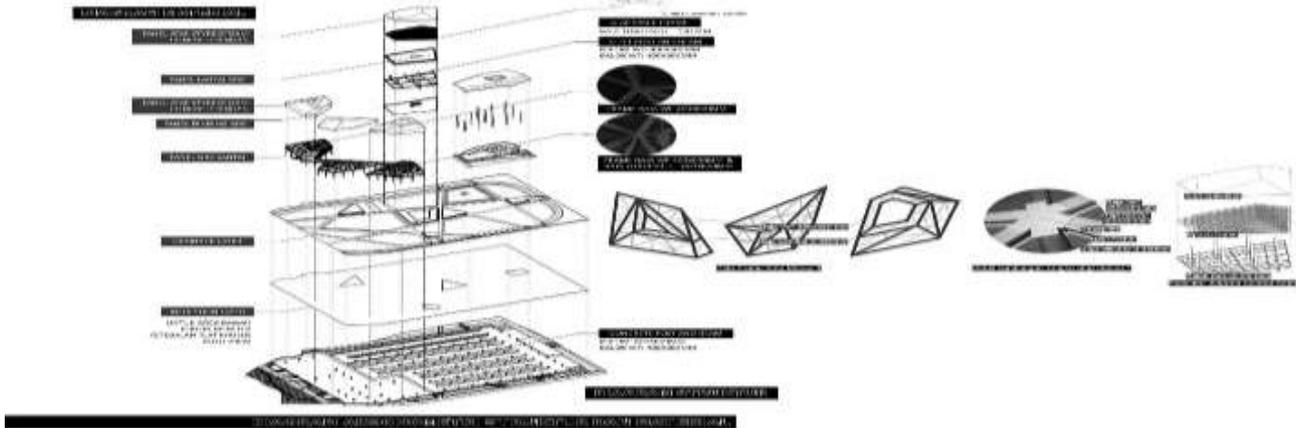
Program yang muncul juga akan mempertimbangkan keramaian di sekitar tapak sehingga *threshold space* dapat digunakan sebagai transisi kebisingan (Gambar 5).

**e. Programming**

Merupakan hasil dari perpaduan aktivitas baru yang muncul karena adanya pusat perbelanjaan perumahan, serta beberapa aktivitas tambahan yang dirasa dapat meningkatkan keramaian dari *threshold space*. Akan digunakan metode *tranprogramming* untuk memunculkan program apa yang harus disisipkan.



Gambar 18. Potongan A-A' dan B-B' untuk menjelaskan kolom menerus dan struktur atap.



Gambar 19. Exploded diagram penggunaan struktur dan material.

2) *Contains Phases and Organization*

a. Circulation

Arus sirkulasi pengguna, kendaraan, maupun pejalan kaki akan dikendalikan dengan *pathway*-nya masing-masing berdasarkan narasi dari masing-masing individu.

b. Sequence

Pengguna memiliki alur dan *experience* nya masing-masing pada saat mengunjungi *threshold space*.

3) *Brings Out Essence and Potential*

a. Elevation

Mengatur kembali tinggi rendahnya lansekap dan bangunan yang ada untuk mengendalikan jarak pandang dari pengguna

b. Material

Menggunakan material solid dan transparan untuk mengendalikan jarak pandang pengguna dan pelintas

c. Accessibility

Menentukan akses dari *threshold space* berdasarkan titik keramaian yang ada di sekitar tapak.

B. *Metode Desain*

Digunakan metode *Transprogramming* untuk mencari program apa yang dapat dimasukkan ke dalam *threshold space*, berdasarkan kebutuhan pengguna perumahan, mall, dan fasilitas sekitar. Menurut Bernard Tschumi pengertian dari *transprogramming* adalah: “*Transprogramming places two programmes that are not normally associated with each other together*”. Oleh karena itu dengan menggunakan *transprogramming*, diharapkan dapat memunculkan ide

bagaimana berbagai macam kebutuhan tersebut dapat dipadu padankan dalam satu kesatuan *threshold space* (Gambar 17).

Pada metode ini dilakukan pendataan kebutuhan dari pengguna perumahan, pengguna pusat perbelanjaan, dan pengguna fasilitas sekitar. Diantaranya adalah:

1) *Kebutuhan Pengguna Perumahan*

Kebutuhan pengguna perumahan meliputi; tempat olahraga untuk manula, taman untuk anak-anak, tempat parkir, tempat untuk berkumpul.

2) *Kebutuhan Pengguna Pusat Perbelanjaan*

Kebutuhan pengguna pusat perbelanjaan meliputi; tempat makan *low cost* untuk karyawan pusat perbelanjaan dan perluasan tempat parkir.

3) *Kebutuhan Pengguna Fasilitas Sekitar*

Kebutuhan pengguna fasilitas sekitar meliputi; *jogging track*, *bicycle track*, *skateboard lane*, ruang baca, *co working space*, ruang pameran mini.

Untuk metode pengembangan dari gubahan massa serta untuk memunculkan sirkulasi dan akses yang tepat bagi pengunjung *threshold space*, digunakan pula teknik *layering*. Dengan cara menyusun beberapa macam hasil dari kemungkinan keramaian di sekitar lahan yang terpilih dan menumpuk mereka sehingga terlihat area mana yang lebih sering dituju dan ramai.

III. HASIL DAN EKSPLORASI

A. *Eksplorasi Massa*

Untuk eksplorasi massa yang akan disisipkan ke dalam *threshold space* mempertimbangkan tentang peraturan daerah

yaitu GSB, KDB, dsb (Gambar 7). Setelah itu mulai memetakan beberapa akses masuk yang dapat digunakan pengunjung untuk keluar dan masuk. Setelah menentukan titik titik tersebut, kemudia beberapa titik tersebut dihubungkan satu persatu sehingga dapat menjadi sirkulasi di dalam threshold space nantinya.

Berikutnya, setelah sirkulasi ditentukan, ditentukan beberapa area yang kiranya cocok untuk menempatkan program program yang sudah ditetapkan dalam metode transprogramming pada awal serangkaian proses mendesain. Ruang pameran mini/perpustakaan ditempatkan di dekat kawasan perumahan karena nantinya pengguna sebagian besar akan berasal dari perumahan dan pengguna fasilitas pendidikan. Sedangkan untuk tempat makan low cost akan ditempatkan di dekat mall karena sasaran dari fungsi ruang tersebut adalah untuk pekerja GressMall. Sedangkan untuk vertical park diletakkan di pinggir jalan raya, untuk menarik pengguna mendatangi threshold space.

Setelah menentukan area/zonasi dari berbagai macam program tersebut, kemudian ditentukan kembali bagaimana bentuk dari massa yang akan disisipkan ke dalam threshold space. Yaitu dengan cara mengikuti bentuk sirkulasi yang sudah terbentuk di awal gubahan massa. Sehingga, apabila massa menyesuaikan bentuk sirkulasi, harapannya sirkulasi tidak akan terputus dan berkesinambungan.

Selanjutnya, mulai dimasukkan beberapa kriteria yang sudah disebutkan di atas, seperti kriteria material dan elevasi. Dimana massa yang terletak dekat dengan perumahan akan menggunakan material yang lebih opaque agar privasi dari perumahan tidak akan terganggu.

Lalu meninggikan elevasi dari massa utama threshold space agar basementnya dapat digunakan sebagai tempat parkir. Tempat parkir lebih baik ditempatkan pada basement karena apabila terletak di basement, tempat parkir bisa memiliki kapasitas yang lebih banyak (Gambar 8).

#### B. Eksplorasi Teknis

Untuk eksplorasi teknis, yaitu strukturnya, ada atap massa 1 yang berfungsi sebagai ruang baca dan ruang pameran mini, digunakan jenis denah open plan dan atap frame sehingga mengurangi penggunaan kolom di tengah ruangan. Penggunaan atap dan jenis open plan tersebut ditujukan untuk menghasilkan ruangan yang lebih fleksibel (Gambar 9, Gambar 10, dan Gambar 11).

Sedangkan untuk penempatan kolom, dikarena dengan sistem yang berbeda dari penempatan kolom basement yang lebih efektif apabila menggunakan kolom grid, bagian atas threshold space harus menyesuaikan kolom grid dari basement sehingga penyaluran gaya merata.

Kecuali untuk massa 1 yang mana karena bentuk atap dan framenya mengharuskan untuk meletakkan kolom di tepi tepi bangunan agar denah dapat menjadi fleksibel. Oleh karena itu pada area basement yang terletak di bawah massa 1 dijasikan

ruang kosong untuk menjadi ruang utilitas, seperti tempat septic tank, main panel listrik, dan tandon air bawah.

#### IV. KESIMPULAN

Salah satu cara untuk mengembalikan keterikatan antara bangunan dengan konteksnya adalah dengan memunculkan sebuah ruang antara yang dapat menjadi penampung aktivitas baru. Salah satu bentuk ruang antara adalah threshold space. Oleh karena itu, digunakan pendekatan threshold theory. Sedangkan untuk metodenya sendiri menggunakan metode transprogramming, dimana merupakan teknik yang digunakan untuk mendapatkan program dari berbagai macam kebutuhan yang ada. Yang membuat threshold space berbeda dengan ruang antara lainnya adalah karena kriteria yang dimiliki, diantaranya adalah counterbalancing pair of opposites, phases and organization, dan essence and potential. Ketiga hal tersebut merupakan kriteria desain, yang kemudian dikembangkan kembali menjadi konsep pada setiap komponen desain: (a) Membuat threshold space sebagai zona semi publik dan publik karena terletak di tengah tipologi privat dan publik. (b) Membuat massa dengan komponen semi temporer untuk menyesuaikan dengan kebutuhan yang akan datang. (3) Massa 1 dan 2 disesuaikan dengan membatasi view user terhadap perumahan yang bersifat privat. (4) Untuk massa 1 tinggi bangunan setara dengan 1-2 lantai, massa 2 setara dengan 2-3 lantai, dan massa 3 setara dengan tinggi bangunan 3-5 lantai. (5) Program yang muncul akan mempertimbangkan keramaian di sekitar tapak. Untuk program ruang baca dan ruang pameran mini diletakkan di peripheral dari threshold space dengan perumahan, sedangkan vertical park dan tempat makan low cost diletakkan diperipheral threshold space dengan mall. (6) Program yang muncul merupakan perpaduan aktivitas baru yang muncul karena adanya Mall dan perumahan, serta beberapa aktivitas tambahan yang dirasa dapat meningkatkan keramaian. Oleh karena itu dipilih program ruang baca, ruang pameran mini, co working space, tempat makan low cost, vertical park, dan taman. (7) Pengguna memiliki alur dan experience-nya tersendiri berdasarkan usianya. (8) Perbedaan warna material untuk pengguna jogging track dan bersepeda. (9) Perbedaan elevasi untuk area parkir dengan ruang luar. Akses masuk yang berdasarkan titik keramaian lingkungan sekitar (Gambar 18 dan Gambar 19).

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Boettger, *Threshold Spaces: Transitions in Architecture, Analysis and Design Tools*, 1st ed. Switzerland: Birkhäuser, 2014.
- [2] Plowright and P. D., *Revealing Architectural Design: Methods, Frameworks and Tools*, 1st ed. Norfolk: Fakenham Prepress Solutions, 2014.
- [3] A. Simitich and V. Warke, *The Language of Architecture: 26 Principles Every Architect Should Know*, 1st ed. United States of America: Rockport Pub, 2014.
- [4] P. D. Plowright, *Making Architecture Through Being Human: A Handbook of Design Ideas*, 1st ed. New York: Routledge, 2019.