

KONSEP PENGOLAHAN RUANG AMBANG SEBAGAI PENDORONG INTERAKSI SOSIAL PADA HUNIAN VERTIKAL

Yeghar Galed Laransedu^{1,*}, Susinety Prakoso²

^{1,2}Program Studi Arsitektur, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

*yeghargaled@gmail.com

ABSTRAK. Secara umum, hunian vertikal dirancang berdasarkan paradigma optimalisasi *sellable area*. Paradigma ini cenderung menekankan perancangan hunian vertikal pada unit-unit hunian privat dan penyediaan fasilitas publik pada lantai dasar sebagai pendukung interaksi sosial. Interaksi sosial pada hunian vertikal diharapkan tidak hanya terjadi di fasilitas publik, namun sebaiknya juga dapat terjadi pada ruang-ruang transisi atau ruang ambang. Ruang ambang, sebagai ruang transisi yang berfungsi sebagai pemisah sekaligus penghubung antar ruang, berpotensi sebagai pendorong interaksi sosial. Potensi interaksi sosial pada ruang ambang berdampak pada pembentukan *sense of community* para penghuninya. Namun, tidak semua bentuk ruang ambang dapat berfungsi sebagai pendorong interaksi sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa kriteria pembentuk interaksi sosial pada ruang ambang dan bagaimana konsep penerapannya pada perancangan hunian vertikal. Hasil studi literatur menemukan bahwa ada kriteria fisik dan non fisik pembentuk interaksi sosial ruang ambang. Kriteria fisik meliputi *properties, clustering*, adaptabilitas, akses visual dan fisik, serta fleksibilitas. Sedangkan kriteria non-fisik meliputi *density control, familiarity, publicness*, aktivitas, durasi dan frekuensi. Hasil observasi dan analisis pada kasus studi pada apartemen U-Residence 1 dan Rainbow Springs menemukan bahwa perancangan ruang ambang yang mendukung interaksi sosial pada hunian vertikal perlu memperhatikan konsep penataan tapak dan konsep pengolahan ruang ambang. Konsep penataan tapak meliputi pengolahan hirarki dan tipologi ruang ambang serta penataan massa. Konsep pengolahan ruang ambang meliputi pengolahan koridor antar hunian, pemetaan stimulus, serta pengolahan khusus ruang ambang semi publik, dan semi privat.

Kata kunci: Ruang ambang, hunian vertikal, interaksi sosial.

ABSTRACT. In general, the objective of vertical housing development focused on the optimization of the sellable area of private units and the provision of public facilities on ground level for social interactions. It is expected that social interactions in vertical housing are not only occurred at a certain level where public facilities are located. However, threshold space has the potential to serve as a space for social interactions among residents. This potential of threshold space could contribute to the development of the sense of community among residents. This paper aims to investigate criteria on how threshold space could stimulate social activities, and how to implement the criteria in the design of vertical housing. This study found that there were a set of physical and non-physical criteria to stimulate social interactions at threshold space. The physical criteria are properties, clustering, adaptability, visual and physical access, and flexibility. The non-physical criteria are density control, familiarity, publicness, activities, duration and frequency of use. Case studies at U-Residence 1 apartment and Rainbow Springs Condovillas revealed that design of threshold space on vertical housing should pay attention to the concept of site planning, such as hierarchy, threshold typology and mass arrangement. Additionally, the creation of threshold space, which could stimulate social interactions was also needed to consider the design of a corridor between units, stimulus mapping, and the characteristics of threshold space both semi-public and private.

Keywords: Threshold space, social interaction, vertical housing

PENDAHULUAN

Threshold space atau dalam bahasa Indonesia disebut sebagai ruang ambang, merupakan sebuah ruang yang berfungsi sebagai pembatas sekaligus penghubung dan juga berfungsi sebagai ruang transisi antara dua atau lebih ruang. Ruang ini dapat terbentuk secara natural (dengan sendirinya) dan juga secara buatan (intensional) (Ramaswamy

2005). Boettger (2014) mendefinisikan peran ruang ambang sebagai pengantar bagi fungsi ruang yang mengapitnya. Selain perannya sebagai ruang transisi, ruang ambang juga memiliki potensi dalam menentukan perilaku manusia. "... *thresholds are special boundaries with considerable behavioural potential. Both of them theorized thresholds as potential contact spaces where strangers are gathered*

by necessity when moving through them” (Aelbrecht 2016, 136). Artinya, ruang ambang dapat dipandang sebagai ruang yang berpotensi mendorong interaksi sosial bagi orang-orang yang tidak saling mengenal. Potensi tersebut terbentuk karena perjumpaan-perjumpaan pasif dari para penggunanya, yang kemudian membentuk berbagai aktivitas sederhana seperti mengamati, berjalan, menunggu, hingga *killing time* (Aelbrecht 2016, 134). Pengulangan perjumpaan-perjumpaan yang terjadi di antara para subjek yang tidak saling mengenal ini kemudian membentuk *surveillance system* yang dapat membangun rasa aman masing-masing individunya tanpa perlu mengenal satu sama lain (Lewis 2005). *Surveillance system* yang terbentuk dari interaksi pasif tersebut akan mendorong interaksi sosial dan pada akhirnya akan berdampak pada terbentuknya *sense of community* penghuni.

Secara umum, perancangan tipologi hunian vertikal cenderung berorientasi pada paradigma intensitas yang menekankan pada pengolahan unit privat serta kelengkapan fasilitas dalam memenuhi kebutuhan para penghuninya. Paradigma tersebut mengakibatkan minimnya interaksi sosial yang terjadi pada hunian vertikal. Walaupun hunian vertikal memiliki fasilitas-fasilitas umum seperti *sport center*, *lounge* dan ruang-ruang publik yang diharapkan dapat memenuhi kebutuhan sosial penghuninya, namun interaksi sosial antar penghuni minim terjadi. Ditambah lagi, perletakkan fasilitas-fasilitas umum hunian yang terpusat pada area lantai dasar hunian, menyebabkan penghuni yang tinggal pada lantai yang lebih tinggi cenderung malas untuk mendatangi lokasi fasilitas dan bersosialisasi dengan penghuni lainnya (Abu-Gazze 1999, 63 dikutip oleh Williams 2005). Akibatnya, fasilitas-fasilitas tersebut tidak dapat mendorong interaksi sosial pada hunian vertikal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa kriteria pembentuk interaksi sosial pada ruang ambang dan bagaimana konsep penerapannya pada perancangan hunian vertikal.

STUDI LITERATUR

Ruang Ambang

Secara natural, ruang ambang terbentuk ketika ada dua atau lebih objek dengan jarak di antaranya. Dengan demikian, seluruh ruang yang berada di ‘antara’ dua atau lebih objek tersebut dapat disebut sebagai ruang ambang. Ada beberapa bentuk kategori ruang ambang, yaitu bukaan, akses atau sirkulasi, ruang terbuka (*opening*), serta perbedaan level

(Boettger, 2014). Bentuk lain ruang ambang adalah *path* (jalur), *edge* (tepi), dan *nodes* (simpul) (Aelbrecht, 2016).

Tabel 1. Parameter analisis ruang ambang (Boettger 2014)

Threshold Space (Boettger 2014)			
Parameter	Istilah menurut Schirmbeck (2011)	Kualitas	
Delimitation Mendefinisikan fungsi ruang ambang berdasarkan pembatas ruangannya	<i>Spatial definition</i>	<i>Open</i> 	<i>Close</i> 
Sekuens membahas ruang linear yang mengindikasikan pola gerakan serta transisi di dalam ruang ambang	<i>Spatial sequence</i>	<i>Freely selectable</i> 	<i>Guided</i> 
Geometri Mendefinisikan bentuk dasar ruang ambang beserta organisasi keruangannya	<i>Spatial structure</i>	<i>Free</i> 	<i>Ordered</i> 
Materialitas Mendefinisikan pengalaman ruang ambang melalui pengolahan materialnya	<i>Spatial design</i>	<i>Neutral</i> 	<i>Distinctive</i> 
Furnishing Mendefinisikan elemen-elemen fisik/objek yang mendukung pencapaian fungsi utama ruang	<i>Spatial function</i>	<i>Unobstrusive</i> 	<i>Self-contained</i> 
Topografi Mendefinisikan hubungan ruang ambang terhadap keadaan konteks tapak dan arsitektur yang lebih luas	<i>Spatial situation</i>	<i>Independent</i> 	<i>Embedded</i> 

Sumber: Olahan pribadi

Sebagai ruang transisi, ruang ambang berperan dalam membentuk pengalaman ruang bagi orang yang melaluinya. Schirmbeck (2011) dalam Boettger (2014) melakukan dekonstruksi elemen-elemen pembentuk ruang ambang dalam beberapa parameter (lih. Tabel 1) dengan tujuan untuk membantu mendefinisikan fungsi, *sequence*, serta pengalaman yang dapat dialami pada ruang ambang.

Ruang Ambang dan Interaksi Sosial

Berdasarkan tingkat privasinya, ruang ambang terbagi dalam dua kategori, yaitu ruang ambang semi publik, dan ruang ambang semi privat. Aelbrecht (2016) menyampaikan bahwa karakter ruang ambang semi publik dapat digunakan untuk mencapai sasaran interaksi familiar stranger. Sementara, Williams (2005) menyampaikan bahwa karakter ruang ambang semi privat dapat digunakan untuk mencapai sasaran interaksi sense of community (lih. tabel 2).

Tabel 2. Perbandingan kategori ruang ambang semi publik dan semi privat.

Parameter Pemandangan	Aelbrecht (2016)	Williams (2005)
Karakter ruang ambang	Semi publik	Semi privat
Subjek penelitian	Orang asing (<i>unknown stranger</i>) di tempat umum	Penghuni hunian komunal
Jenis interaksi sosial yang ditargetkan	Interaksi pasif (fisik dan visual)	Interaksi aktif (fisik, visual dan verbal)
Durasi interaksi	Sangat singkat (<i>spontan, brief</i>)	Lebih lama
Kepadatan user yang ingin dicapai	Tinggi	Rendah
Sasaran yang diharapkan dari interaksi yang terjadi	Terbentuknya <i>familiar stranger</i> melalui <i>social mixing</i>	Terbentuknya <i>sense of community</i> melalui <i>social grouping</i>

Sumber: Olahan pribadi

Sasaran interaksi yang diharapkan dapat tercapai pada masing-masing kategori karakter ruang ambang tersebut dipengaruhi oleh beberapa kriteria, yaitu kriteria fisik dan kriteria non fisik (lih. tabel 3). Kriteria-kriteria fisik tersebut dapat dicapai melalui analisis elemen-elemen parameter ruang ambang menurut Boettger (2014).

Tabel 3. Kriteria ruang ambang yang perlu dipenuhi untuk mendorong interaksi sosial.

Kriteria Fisik	Parameter Analisis Ruang Ambang
<i>Properties</i>	Meterialitas
	Furnitur
<i>Clustering</i>	Geometri
	Furnitur
Akses visual	Delimitasi
Akses fisik	<i>Sequence</i>
Fleksibilitas	Geometri
Adaptabilitas	Topografi

Sumber: Olahan pribadi

Pemetaan keterkaitan kriteria fisik interaksi sosial pada ruang ambang terhadap parameter analisis ruang ambang dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Pemetaan keterkaitan kriteria fisik parameter analisis ruang ambang (Boettger, 2014)

Kriteria Fisik	Kriteria Non-fisik
Properties keberadaan benda-benda stimulus yang dapat merangsang interaksi (<i>triangulation</i>) dengan cara menarik perhatian sebanyak-banyaknya user	Density control perbandingan antara jumlah user dalam suatu ruang dengan kemampuan ruang dalam menampung user, yang menentukan kualitas privasi pada ruang
Kriteria Fisik	Kriteria Non-fisik
Akses visual kemampuan suatu ruang untuk dapat dilihat dan dimengerti sebelum dimasuki secara fisik, juga kemampuannya untuk dapat melihat ruang lain dari dalam.	Temporal character: Aktivitas bentuk kegiatan interaksi yang dilakukan user baik secara individu, antar individu, mau pun kelompok. Durasi merupakan tolak ukur yang menentukan lama terjadinya aktivitas yang bersangkutan. Frekuensi merupakan intensitas repetisi terjadinya aktivitas dalam satu kurun waktu tertentu.
Akses fisik kemampuan ruang untuk dapat dicapai secara fisik dari berbagai tempat.	
Fleksibilitas kemampuan ruang untuk berubah, baik secara bentuk mau pun fungsi, untuk mencapai intensi tertentu	
Clustering keberadaan pola-pola ruang yang mendorong terbentuknya kelompok-kelompok kecil pada suatu ruang	Familiarity kemampuan seseorang dalam mengidentifikasi orang lain yang dikenal atau yang tidak dikenal.
Adaptabilitas kemampuan ruang untuk memberi respon bentuk dan fungsi ruang sebagai bentuk penyesuaian terhadap konteks yang ada	Publicness tolak ukur diversitas atau kemajemukan subjek yang melakukan kegiatan pada satu ruang.

Sumber: Olahan pribadi

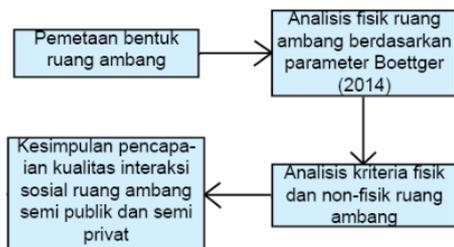
Pada penelitian ini, penilaian kriteria non-fisik hanya dilakukan terhadap sub-kriteria temporal character. Penilaian kriteria non-fisik dilakukan menggunakan diagram indikator pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram indikator penilaian kriteria fisik
 (Sumber: Olahan pribadi)

METODE PENELITIAN

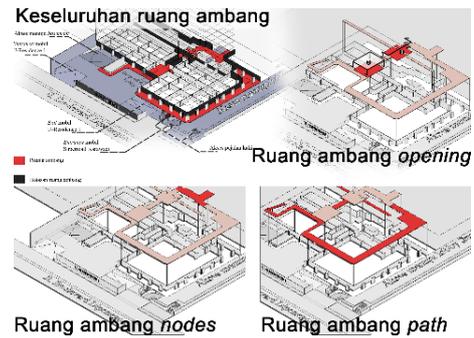
Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dengan pengambilan data melalui observasi. Hasil observasi dianalisis dengan melakukan pemetaan wilayah dan zonasi, yang kemudian dianalisis berdasarkan teori yang ada. Analisis dilakukan melalui teknik pembuatan diagram, penggambaran aksonometri ruang, serta dokumentasi foto untuk memahami kualitas interaksi sosial yang terjadi pada objek ruang ambang. Proses analisis dilakukan berdasarkan alur yang terlihat pada gambar 2. Analisis kriteria fisik dilakukan dengan melakukan pembobotan nilai. Pemberian bobot nilai dilakukan dengan memberi nilai satu (1) pada setiap parameter ruang ambang yang memenuhi kriteria fisik (lih. tabel 4). Dengan demikian, ruang ambang yang paling efektif mendorong interaksi sosial akan memiliki bobot nilai delapan (8).



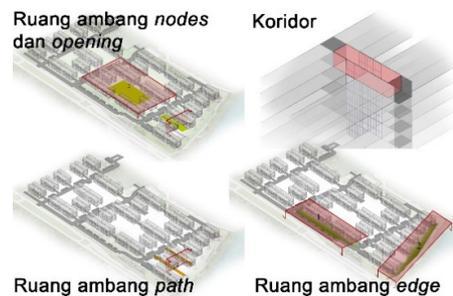
Gambar 2. Tahapan penelitian
 (Sumber: Olahan pribadi)

Tahapan penelitian tersebut kemudian diterapkan pada dua objek studi bangunan apartemen. Objek studi ruang ambang semi publik dilakukan di apartemen U-Residence 1, Lippo Karawaci. Objek studi ruang ambang semi privat dilakukan di Rainbow Springs Condovillas, Gading Serpong. Pada objek studi pertama, identifikasi ruang ambang semi publik pada apartemen U-Residence 1 dilakukan terhadap area dasar bangunan yang terbagi dalam tiga bentuk ruang ambang semi publik (lih. gambar 3). Sementara, pada objek studi kedua, identifikasi ruang ambang semi publik pada Rainbow Springs Condovillas dilakukan pada keseluruhan area non-unit pada kawasan,

yang terbagi dalam empat bentuk ruang ambang (lih. gambar 4).



Gambar 3. Aksonometri denah ruang ambang apartemen U-Residence 1
 (Sumber: Olahan pribadi)



Gambar 4. Aksonometri denah ruang ambang Rainbow Springs Condovillas
 (Sumber: Olahan pribadi)

HASIL DAN PEMBAHASAN

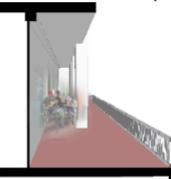
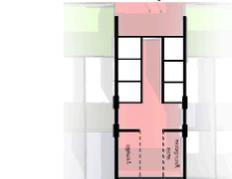
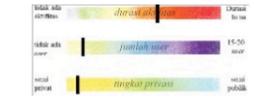
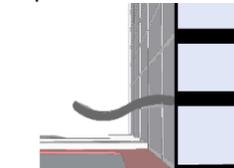
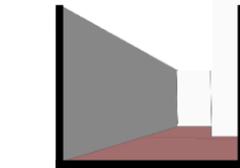
Ruang ambang U-Residence 1 (lih. tabel 5)

Ruang ambang U-Residence 1 terbagi dalam delapan bentuk, yang terdiri dari lima bentuk *path*, dua bentuk *opening*, dan satu bentuk *nodes*.

Penelitian pada apartemen U-residence 1 menghasilkan temuan-temuan sebagai berikut: 1) Ruang ambang membutuhkan objek triangulasi, atau stimulus yang dapat menarik perhatian *user* untuk mendorong terjadinya interaksi sosial. Stimulus yang dapat ditemui pada U-Residence 1 adalah:

- Penggunaan material yang *distinctive*,
- Keberadaan AC, penghawaan yang sejuk,
- Penataan furnitur yang mendorong *user* untuk melakukan aktivitas bersifat menetap,
- Fungsi khusus seperti kebutuhan untuk menggunakan sirkulasi utama (*lift, escalator*),
- Indomaret pada ruang ambang *path* 1 yang berfungsi sebagai *third place*. *Third place* merupakan ruang publik yang berfungsi sebagai area berkumpul informal (Aelbrecht 2016). Hal ini menyebabkan ruang ambang *path* 1 memiliki bobot nilai pencapaian kriteria fisik interaksi yang paling tinggi.

Tabel 5. Pembahasan pencapaian kriteria fisik dan kriteria non fisik ruang ambang U-Residence 1

Ruang ambang dan potongannya		No.	Bobot nilai pencapaian Kriteria fisik	Pencapaian kriteria non-fisik
1) (path 1) Ruang interaksi semi publik 	2) (opening 1) Ruang interaksi semi publik 	1	8/8	
		2	7/8	
3) (opening 2) Ruang interaksi semi privat 	4) (path 2) Ruang sirkulasi lambat – padat 	3	7/8	
		4	6/8	
5) (nodes) Ruang transisi 	6) (path 3) Abandoned space – berpotensi ruang interaksi semi privat 	5	4/8	
		6	3/8	
7) (path 4) Abandoned circulation – tidak berpotensi 	8) (path 5) Ruang sirkulasi cepat 	7	1/8	
		8	1/8	

Sumber: Olahan pribadi

f) Kriteria *physical access* yang dicapai melalui *guided sequence*. Sifat *guided sequence* pada kriteria *physical access* ruang ambang menjadi potensi yang menyebabkan *user* harus melalui ruang tersebut. Ruang ambang *path 5* berfungsi sebagai salah satu akses utama untuk mencapai pusat perbelanjaan. Hal tersebut menyebabkan kualitas non-fisik interaksi masih dapat tercapai sekalipun pencapaian kriteria fisik ruang ambang sangat rendah.

2) Diperlukan adanya transisi antara ruang yang bersifat semi publik dengan ruang yang bersifat semi privat. Penempatan ruang dengan sifat semi privat pada area semi publik menyebabkan ruang menjadi tidak jelas sifatnya, dan berdampak pada persepsi user yang akan menggunakannya. Hal ini terlihat pada ruang ambang *path 3* dan *opening 2*. Penghuni tidak menggunakan ruang tersebut karena ruang berada di area semi publik, sementara

masyarakat umum tidak menggunakan ruang karena ruang bersifat privat.

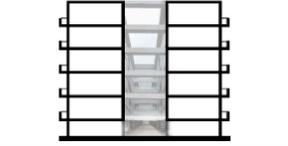
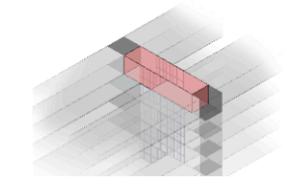
3) Pada ruang ambang bentuk *path*, aktivitas cenderung terjadi pada sekuens yang bersifat sirkular atau *looping*. Sementara, *path* yang memiliki *death end* cenderung menjadi ruang yang tidak digunakan atau *abandoned*. Hal ini terlihat pada ruang ambang *path 4* dan *path 5*.

4) Aktifitas disepanjang tepi bangunan terpusat pada area Indomaret. Dengan demikian, diperlukan adanya pemusatan kegiatan pada ruang ambang semi publik.

Ruang ambang Rainbow Springs Condovillas (lih. tabel 6)

Ruang ambang pada Rainbow Springs Condovillas terbagi dalam enam bentuk, yang terdiri dari dua bentuk *edge*, dua bentuk *path*, satu bentuk *opening*, dan satu bentuk *nodes*.

Tabel 6. Pembahasan pencapaian kriteria fisik dan kriteria non fisik ruang ambang Rainbow Springs Condovillas

Ruang ambang dan potongannya		No.	Bobot nilai pencapaian Kriteria fisik	Pencapaian kriteria non-fisik
1) (edge 1) Water front (ruang interaksi primer) 	2) (nodes) Fasilitas (Ruang interaksi primer) 	1	8/8	
		2		8/8
3) (opening) "Halaman/teras" hunian (ruang interaksi sekunder) 	4) (edge 2) Sirkulasi 	3	7/8	
		4		5/8
5) (path 2) Parkiran (Ruang interaksi tersier) 	6) (path 3) sirkulasi koridor 	5	5/8	
		6		4/8

Sumber: Olahan pribadi

Penelitian pada apartemen Rainbow Springs Condovillas menghasilkan temuan-temuan sebagai berikut:

- 1) Diperlukan adanya hirarki ruang ambang berdasarkan target pengguna dan target interaksi yang terjadi. Berikut hirarki ruang ambang pada Rainbow Springs Condovillas:
 - a. Ruang ambang *edge 1* dan *nodes* menjadi pusat interaksi utama (ruang interaksi primer) bagi seluruh user.
 - b. Ruang ambang *opening* menjadi ruang interaksi sekunder. Ruang tersebut lebih diperuntukkan bagi penghuni *tower* yang mengapit ruang ambang tersebut, sekalipun *user* dari *tower* lain dapat mengaksesnya juga.
 - c. Ruang ambang *path* berfungsi sebagai ruang interaksi tersier dan bersifat lebih privat karena merupakan akses bagi para user menuju unit huniannya.
 - d. Ruang ambang *path 3* berfungsi sebagai ruang interaksi *quarter* yang bersifat paling privat karena hanya diperuntukkan bagi user dari empat unit di lantai hunian.

Pemetaan hirarki ruang ambang beserta transisi yang diolah pada Rainbow Springs Condovillas menyebabkan setiap ruang

ambang memiliki pencapaian interaksi sosial yang baik. Ketiadaan aktivitas memang terjadi karena kontrol pemetaan tersebut.

- 2) Hunian memiliki paradigma *threshold space oriented*. Paradigma tersebut menyebabkan seluruh unit hunian pada bangunan memiliki orientasi menghadap ke arah ruang ambang.
- 3) Ruang ambang memiliki sekuens yang bersifat *looping* dan tidak ada *death end*, sehingga seluruh akses dapat dilalui
- 4) Masing-masing ruang ambang berfungsi sebagai *cluster* yang mendorong terbentuknya *social grouping*
- 5) Objek triangulasi (stimulus interaksi yang menarik perhatian *user*) tidak terbatas pada furnitur yang dapat digunakan seperti kursi, *third place*, dan stimulus visual saja. Rainbow Springs Condovillas menggunakan air mancur sebagai stimulus pendengaran serta *aromatic garden* sebagai stimulus penciuman.
- 6) Fasilitas diletakkan tersebar dengan memanfaatkan ruang-ruang ambang yang ada. Sekali pun demikian, tetap ada hirarki fasilitas utama, yaitu tujuh taman tematik pada tujuh *cluster* ruang ambang.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan-temuan pada dua studi kasus tersebut, perancangan ruang ambang pada hunian vertikal yang dapat mendorong interaksi sosial sebaiknya dirancang berdasarkan konsep-konsep yang terbagi dalam proses penataan tapak dan pengolahan ruang ambang sebagai berikut:

Penataan Tapak

Pengolahan ruang ambang pada hunian vertikal harus diawali dengan penataan massa dan ruang ambang terhadap tapak. Pertama, ruang ambang pada hunian vertikal harus disusun berdasarkan konsep penyusunan ruang ambang, yang meliputi penataan hirarki *publicness* dan hirarki *density*. Penataan hirarki *publicness* dilakukan agar ruang ambang memiliki transisi privasi yang jelas. Sementara, penataan hirarki *density* dilakukan untuk mengatur kepadatan jumlah pengguna agar ruang ambang memiliki kualitas yang efektif dalam mengakomodasi interaksi sosial. Kontrol terhadap *publicness* dan *density* tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan jumlah furnitur, luasan geometri, layout ruang berupa cluster dan penentuan fungsi ruang. Kedua, penataan tapak pada hunian vertikal perlu memperhatikan konsep tipologi ruang ambang. Adapun, bentuk ruang ambang yang paling efektif dalam mendorong interaksi sosial pada hunian vertikal adalah bentuk ruang ambang *path*, *opening*, *node*, dan *edge*. Ketiga, penataan tapak perlu memperhatikan konsep penataan massa bangunan terhadap ruang ambang. Penataan massa bangunan terhadap ruang ambang perlu didasarkan atas paradigma *threshold space front*, di mana massa dan fungsi setiap ruang memiliki orientasi yang menghadap ke arah ruang ambang. Selain itu, masing-masing unit pada hunian perlu memiliki akses visual terhadap unit lainnya (tidak hanya terhadap bukaan atau *view*).

Pegolahan Ruang Ambang

Setelah penataan tapak selesai dilakukan, ruang ambang diolah untuk mencapai kriteria-kriteria fisik interaksi sosial yang ada. Konsep pertama, koridor hunian sebagai salah satu bentuk ruang ambang yang paling sering dijumpai pada hunian vertikal perlu memiliki sifat *open-corridor plan*. Kedua, setiap ruang ambang yang sudah dipetakan harus memiliki stimulus yang mendorong interaksi sosial. Stimulus yang dapat mendorong interaksi sosial pada ruang ambang terbagi dalam enam kategori yang meliputi: stimulus visual berupa objek seni, ruang hijau, penggunaan material,

dan hal lain yang menimbulkan ketertarikan visual; stimulus gerak berupa furnitur duduk, properti *gymnastic*, properti *play ground*, yang mendorong *user* melakukan aktivitas sesuai properti yang ada (duduk, bermain, hanging/bergelantungan, berjalan); stimulus pendengaran (*audio*) berupa objek suara seperti musik, air mancur, keberadaan burung-burung, yang menimbulkan ketertarikan audio/hearing; stimulus penciuman (*smell*), berupa tanaman yang menimbulkan aroma, dan lain sebagainya; stimulus peraba (*touch*), berupa kontras penghawaan yang sejuk, dingin; stimulus fungsi, berupa *third place* (pada ruang ambang semi publik), fungsi fasilitas (pada ruang ambang semi privat), fungsi sirkulasi tunggal (satu-satunya akses), dan lain sebagainya.

Secara khusus, konsep pengolahan ruang ambang semi publik dibedakan dengan pengolahan ruang ambang semi privat. Ruang ambang semi publik perlu memiliki ukuran yang relatif besar dengan organisasi ruang yang bersifat memusat. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan intensitas perjumpaan antar user. Di sisi lain, ruang ambang semi privat justru perlu dibuat dengan ukuran yang relatif kecil namun banyak dan tersebar. Delimitasi pada ruang ambang semi publik harus bersifat terbuka dan memiliki kebebasan akses visual baik ke dalam maupun keluar ruang ambang. Sementara, akses visual pada ruang ambang semi privat sebaiknya dibuat hanya satu arah, yaitu dari ruang ambang ke arah luar. Hal ini ditujukan untuk membatasi *privasi user*. Ruang ambang semi publik membutuhkan stimulus yang bersifat interaktif yang memungkinkan adanya aktivitas komunal yang aktif. Sementara, ruang ambang semi privat membutuhkan stimulus yang memungkinkan user untuk melakukan aktivitas pasif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aelbrecht, Patricia Simões. 2016. “**Fourth Places ’: The Contemporary Public Settings for Informal Social Interaction among Strangers**”. *Journal of Urban design* 21(1):124–52.
- Boettger, Till. 2014. **Threshold Spaces**. Germany: Birkhäuser Basel.
- Lewis, Sally. 2005. **Front to Back: A Design Agenda for Urban Housing**. Italy: Architectural Press.
- Rainbow Springs Condovillas. 2018. **E-brochure Rainbow Springs Condovillas**.
- Ramaswamy, Deepa. 2005. “**Thresholds And Transitions | Inbetween the Public**”

and Private Realm.”

U-residence. 2015. “**U-Residence Tower 1,**” U-residence Apartemen. Diakses 22 Februari 2019 dari u-residenceapartemen.com/en/products/tower-1

Williams, J. O. 2005. “**Designing Neighbourhoods for Social Interaction : The Case of Cohousing.**” *Journal of Urban Design* 10(2):195–227.