

Studi Penelitian Kenyamanan Beraktivitas di Ruang Perbelanjaan (Studi Kasus: Ruko Arkade Grand Depok City, Kota Depok)

Aditya Nugraha^{1*}, Laxitha Arum Pertiwi², dan Aulia Tri Hapsari³

^{1,2,3}Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Pancasila, Jakarta

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi tingkat kenyamanan beraktivitas di ruang perbelanjaan, dengan fokus pada Ruko Arkade Grand Depok City di Kota Depok. Melalui pendekatan kualitatif, penelitian ini mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan survei pengunjung untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi kenyamanan, termasuk desain ruang, aksesibilitas, dan interaksi sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa elemen-elemen seperti pencahayaan yang baik, tata letak yang intuitif, dan ruang terbuka yang memadai berkontribusi signifikan terhadap pengalaman pengunjung. Selain itu, interaksi positif antara pengunjung dan pedagang juga meningkatkan rasa nyaman dan kepuasan. Temuan ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi pengelola pusat perbelanjaan dalam menciptakan lingkungan yang lebih nyaman dan menarik bagi pengunjung.

Kata kunci—*Ruko Arkade; Penataan Lot; Perancangan Ruko; Suasana Nyaman*

1. PENDAHULUAN

a. Latar Belakang

Seiring dengan proses berkembangnya suatu kota, akan terdapat perubahan-perubahan terhadap karakteristik kota tersebut. Namun yang terjadi seringkali komponen sejarah yang menjadi pembentuk karakteristik kota pelan-pelan ditinggalkan dan digantikan hal-hal baru. Di Indonesia banyak kota tradisional yang cenderung berkembang tidak terkendali sehingga tidak lagi menampilkan karakter khas yang dimilikinya. Hal ini menyebabkan identitas kota menjadi blur, dan kota-kota terlihat serupa satu sama lain. Padahal bila ditangani dengan baik, kota yang memiliki ciri khasnya sendiri akan lebih mawadahi kebutuhan masyarakat setempat dan menjadi daya tarik yang dapat mendatangkan pengunjung dari luar kota tersebut. Kota yang memiliki ciri khasnya sendiri akan membawa kesan berbeda bagi masyarakat setempat maupun masyarakat yang datang dari luar kota. Pemerintah mengadakan Program Penataan dan Pelestarian Kota Pusaka (P3KP), agar pengembangan kota yang memiliki kekayaan kawasan maupun bangunan cagar budaya menerapkan kegiatan pelestarian sebagai strategi utama pengembangan kota (Direktorat Jenderal Cipta Karya, 2012).

Perlu perhatian khusus bagi pemerintah kota Depok dalam hal pembangunan tipe atau jenis pasar tradisional di wilayah perkotaan sehingga hadirnya pasar modern yang bertumbuh pesat di wilayah kota Depok tidak mempengaruhi aktivitas jual beli. Hal ini disebabkan pelaku pasar (pedagang) pusat perbelanjaan merupakan pedagang kelas bawah hingga menengah yang melakukan aktivitas jual beli di pusat perbelanjaan yang dimaksud. Selain itu juga nyaman bagi para konsumen dan pedagang sebagai para pelaku pusat perbelanjaan harus diperhatikan sehingga memberikan ruang nyaman bagi para pedagang dalam melakukan aktivitas perdagangan sehingga membuat masyarakat tidak enggan berbelanja ke pusat perbelanjaan.

Kota Depok yang termasuk ke dalam kawasan metropolitan JABODETABEK terus berkembang pesat akibat kedekatannya dengan ibukota Negara Kesatuan Republik Indonesia, yaitu DKI Jakarta. Sayangnya perkembangan ini tidak melulu berdampak baik, khususnya bagi nilai kebudayaan dan sejarah yang ada di

* Corresponding author : 4122210047@univpancasila.ac.id

Kota Depok. Sejak 27 April 1999, Depok resmi ditetapkan menjadi kotamadya yang terpisah dari Kabupaten Bogor dengan memiliki jumlah penduduk sekitar 1,2 juta jiwa.

b. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengembangkan pendekatan desain dalam perancangan Ruko Arkade serta penataan lot pusat perbelanjaan yang ramah publik. Penelitian ini menyoroti pentingnya menciptakan suasana yang nyaman dan menarik bagi pengunjung, dengan fokus pada aspek fungsionalitas, estetika, serta aksesibilitas dalam ruang komersial perkotaan. Melalui studi ini, diharapkan dapat ditemukan strategi desain yang efektif untuk mendukung interaksi sosial, kenyamanan pengguna, serta meningkatkan daya tarik komersial dari pusat perbelanjaan sebagai ruang publik yang inklusif dan mudah diakses.

2. METODE

a. Pendekatan Penelitian

Dalam Perancangan Ruko Arkade dan Penataan Lot Pusat Perbelanjaan ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu berupa mendalami pemahaman tentang aktivitas sosial manusia, perilaku, atau pengalaman manusia. Metode ini digunakan untuk menginterpretasi makna, motif, dan perspektif subjek penelitian dengan cara mengumpulkan data secara mendetail melalui interaksi langsung. Terpilihnya pendekatan kualitatif diperuntukkan mendapatkan wawasan mendalam mengenai pengalaman pengguna dan elemen desain yang berkontribusi pada suasana, dan bisa menciptakan suasana yang nyaman dan ramah publik.

b. Lokasi Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di Ruko Arkade, Grand Depok City, Depok.

c. Target Penelitian

Target yang menjadi fokus penelitian terbagi menjadi tiga fasilitas, yaitu:

1. Fasad bangunan ruko
2. Interior bangunan ruko
3. Lingkungan Kawasan ruko

d. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada Ruko Arkade Grand Depok City meliputi:

1. Pengelola Toko
2. Pedagang
3. Pengunjung

e. Metode Pengumpulan Data

- 1) Studi Literatur
Penelitian ini diawali dengan kajian literatur terkait teori desain ruang publik, arsitektur ruko, dan konsep suasana nyaman. Sumber yang digunakan meliputi buku, artikel jurnal, dan laporan penelitian sebelumnya.
- 2) Observasi Lapangan
Observasi dilakukan di beberapa pusat perbelanjaan yang menerapkan desain ruko arkade. Pengamatan meliputi elemen desain, alur sirkulasi, interaksi pengunjung, serta penggunaan ruang terbuka.
- 3) Wawancara
Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan pengelola pusat perbelanjaan, arsitek, dan pengunjung. Pertanyaan difokuskan pada pengalaman mereka terkait kenyamanan, aksesibilitas, dan desain ruang.

f. Analisis Data

Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara dianalisis dengan menggunakan teknik analisis tematik. Proses analisis mencakup:

- 1) Pengkodean data untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul.
- 2) Mengaitkan temuan dengan teori dan literatur yang ada untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam.

- 3) Menganalisis perbedaan dan persamaan antara pengalaman pengunjung dan sudut pandang pengelola/desainer.

g. Validasi Data

Validasi data dilakukan melalui teknik triangulasi, yaitu:

- 1) Membandingkan hasil observasi, wawancara, dan kajian literatur untuk memastikan konsistensi dan akurasi data.
- 2) Menggunakan umpan balik dari responden untuk memperkuat temuan dan menyesuaikan analisis jika diperlukan.

h. Etika Penelitian

Dalam penelitian ini, etika penelitian diperhatikan dengan cara:

- 1) Memperoleh izin dari pihak-pihak terkait sebelum melakukan wawancara dan observasi.
- 2) Menjaga kerahasiaan identitas responden. Memberikan penjelasan tentang tujuan penelitian kepada semua partisipan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan pada ruko ini bertujuan untuk menambahkan kenyamanan aktivitas pada pengunjung Ruko Arkade Grand Depok City. Dalam hasil ini mencakup 3 pembahasan yaitu:

1. Fasad Ruko
2. Interior Ruko
3. Lingkungan Ruko

a. Fasad Ruko

- 1) Desain Fasad yang menarik (Estetika Visual)



Gambar 1 Fasad Ruko

Sumber : <https://grandepokcity.wordpress.com/ruko-gdc/ruko-arcade/>

Ruko Arkade Grand Depok City merupakan ruko yang memiliki konsep “*Colorfull*” dengan pemilihan warnanya yang kurang menarik perhatian pengunjung untuk berbelanja. Penggunaan detail arsitektur pada ruko ini kurang dimaksimalkan sehingga menciptakan suasana yang terlalu jadul dan tidak memiliki keseimbangan desain. Sedangkan untuk keragaman bentuk fasad bangunan ruko berhubungan dengan kualitas visual estetika yang terbentuk dalam setiap bangunan ruko yang ada. Untuk mengetahui hubungan tersebut, dibutuhkan persepsi pengunjung untuk menilai, sehingga hasil yang didapatkan berupa objektif. Kualitatif melalui teknik analisis karakter visual pada bangunan ruko, mengamati unsur-unsur warna, tekstur, pola, style, dan skala bangunan. Sehingga nantinya mampu menciptakan sebuah bangunan

- Pemilihan Warna: Gunakan palet warna yang sesuai dengan tema dan karakter tenant. Warna yang cerah dapat menarik perhatian, sementara warna netral memberikan kesan elegan dan tenang.
- Material Berkualitas: Pilih material yang tahan lama dan mudah dirawat, seperti kayu, batu, atau metal. Gunakan kombinasi material untuk menciptakan kedalaman visual dan tekstur.
- Detail Arsitektural: Tambahkan elemen dekoratif seperti kanopi, balkon, atau panel kayu yang memberikan karakter unik pada bangunan.

2) Mencerminkan Identitas Branding

Elemen-elemen penting seperti pengembangan logo yang mudah diingat, skema warna yang konsisten dan menarik, dan kemasan yang inovatif telah terbukti menciptakan diferensiasi yang signifikan dan meningkatkan loyalitas konsumen. Mencerminkan Identitas Branding ini menyoroti pentingnya menyelaraskan elemen-elemen visual dengan pesan merek untuk menciptakan kesan yang kohesif dan meyakinkan dalam benak konsumen. Setiap ruko pasti memiliki identitas merek (branding) yang ingin disampaikan kepada pengunjung. Desain fasad harus mencerminkan identitas tersebut, sehingga dapat memperkuat kesan merek di benak pengunjung. Beberapa cara untuk mencerminkan identitas branding dalam desain fasad adalah sebagai berikut:

- **Warna dan Logo:** Warna fasad harus mencerminkan identitas bisnis atau branding perusahaan. Warna fasad yang sesuai dengan logo perusahaan akan membantu memperkuat citra bisnis. Warna-warna ini sebaiknya diaplikasikan pada elemen-elemen utama fasad, seperti dinding, pintu, dan signage.
- **Desain Konsisten dengan Tema Bisnis:** Fasad harus mencerminkan tema atau konsep dari bisnis yang ada di dalamnya. Misalnya, jika bisnis Anda bergerak di bidang fashion modern, fasad harus menggunakan elemen desain yang kontemporer dan stylish. Sebaliknya, jika bisnis tersebut adalah toko barang antik, fasad dengan elemen vintage atau klasik akan lebih cocok.
- **Penyampaian Pesan Melalui Desain:** Fasad ruko juga bisa digunakan untuk menyampaikan pesan utama bisnis, misalnya tentang nilai-nilai yang ingin ditonjolkan. Jika ruko Anda mengedepankan keberlanjutan dan produk ramah lingkungan, maka fasad bisa didesain dengan material ramah lingkungan dan tanaman hijau. Hal ini memberikan kesan yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan oleh bisnis Anda.

3) Peningkatan Kenyamanan Melalui Pencahayaan



Gambar 1 Pencahayaan di Fasad Ruko

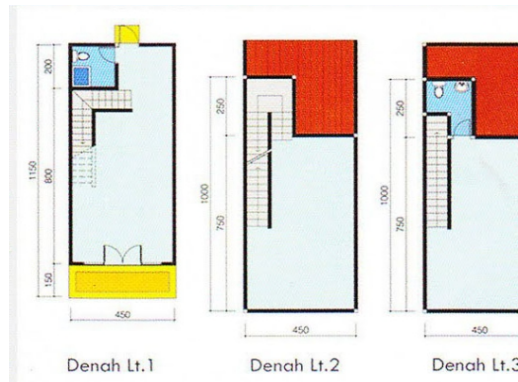
Sumber : <https://grandepokcity.wordpress.com/ruko-gdc/ruko-arcade/>

Ruko Arkade Grand Depok City tidak memiliki banyak pencahayaan pada bangunan dan areanya. Sebagai area belanja memerlukan tingkat kenyamanan yang memadai, agar pembeli dapat menjalankan aktivitas dengan lancar dan memiliki produktivitas kerja yang baik. Kenyamanan tidak hanya bergantung pada suhu dalam ruangan, radiasi matahari yang masuk, kualitas udara, dan kualitas cuaca, tetapi juga ditentukan oleh kualitas pencahayaan. Cahaya memainkan peran penting dalam menciptakan suasana yang menyenangkan. Pencahayaan pada ruko ini menggunakan Pencahayaan Buatan yaitu lampu, berikut contoh lampu yang digunakan:

- **Lampu Sorot:** Digunakan untuk menyoroti elemen tertentu dari fasad, seperti patung, ornamen, atau signage.
- **Lampu Dinding:** Dapat dipasang pada dinding luar untuk memberikan pencahayaan yang merata dan menarik.
- **Pencahayaan Akrilik:** Digunakan untuk menambah efek visual yang unik, seperti lampu LED yang dapat diubah warnanya.

b. Interior Bangunan

1) Data Ruko Arkade Grand Depok City, Kota Depok



Gambar 2 Ukuran Denah Ruko

Sumber : [Ruko Arcade | Grand Depok City](#)

Ruko Arkade Grand Depok City ini merupakan ruko modern dengan area semi terbuka di sepanjang koridornya. Kondisi interior ruko menggunakan dinding pasangan batu bata dipleser, finishing cat, penutup lantai menggunakan keramik 30 x 30 cm, plafond material gypsum dengan finishing cat, serta Kusen untuk pintu dan jendela menggunakan aluminium.

2) Usulan Konsep

Untuk meningkatkan kenyamanan beraktivitas di ruang perbelanjaan Ruko Arkade Grand Depok City, konsep desain yang diusulkan harus mempertimbangkan berbagai elemen yang mendukung kenyamanan pengunjung secara keseluruhan. Berikut beberapa usulan konsep desain yang dapat menciptakan suasana nyaman di lingkungan tersebut:

a) Pencahayaan Alami dan Ventilasi

- Memaksimalkan Cahaya Alami: Pencahayaan alami dapat memberikan kenyamanan visual dan mengurangi ketergantungan pada pencahayaan buatan. Desain ruko dapat menggunakan dinding kaca atau skylight untuk memaksimalkan masuknya cahaya, sekaligus menjaga privasi dan suhu ruangan.
- Ventilasi Alami: Memastikan sirkulasi udara yang baik di dalam dan di sekitar area arkade akan menciptakan iklim mikro yang nyaman. Penggunaan ventilasi silang dan bukaan lebar di sisi-sisi bangunan dapat mengurangi panas dan kelembaban, memberikan suasana yang lebih sejuk dan segar.

b) Penggunaan Material yang Ramah Lingkungan dan Nyaman

- Material Berkualitas dan Tahan Lama: Gunakan material yang ramah lingkungan, seperti kayu yang bersertifikat, material daur ulang, dan beton yang memiliki efisiensi energi tinggi. Penggunaan material yang menyerap panas atau bersifat termal juga penting agar area publik tetap nyaman selama siang hari.
- Lantai yang Aman dan Nyaman: Lantai yang tidak licin dan tahan terhadap cuaca, serta mudah dibersihkan akan memberikan kenyamanan lebih bagi pengunjung. Permukaan yang halus namun memiliki daya cengkraman tinggi juga penting untuk menghindari kecelakaan.

c) Desain Ruang Terbuka yang Ramah Pengguna

- Penataan Area Hijau: Menambahkan tanaman, taman kecil, dan elemen hijau di sekitar arkade akan memberikan nuansa segar dan menurunkan suhu sekitar. Elemen hijau ini juga dapat menjadi area rekreasi bagi pengunjung untuk beristirahat atau bersosialisasi.
- Tempat Duduk dan Area Istirahat: Sediakan tempat duduk yang nyaman di area-area strategis untuk beristirahat, baik untuk pengunjung yang menunggu atau sekadar ingin bersantai. Penggunaan furniture outdoor yang ergonomis dapat meningkatkan kenyamanan.

d) Kenyamanan dalam Aksesibilitas dan Mobilitas

- Sirkulasi Pejalan Kaki yang Baik: Jalan pejalan kaki yang luas, bebas hambatan, dan terhubung dengan baik antara satu ruko dengan ruko lainnya akan memudahkan mobilitas pengunjung. Ramp dan jalur khusus untuk penyandang disabilitas juga penting untuk memastikan area ini dapat diakses semua kalangan.

- Rute Pejalan Kaki yang Teduh: Memanfaatkan arkade sebagai area yang teduh dari panas matahari dan hujan akan meningkatkan kenyamanan. Penggunaan kanopi atau peneduh alami dari pepohonan dapat menjaga pengunjung tetap nyaman saat berpindah dari satu tempat ke tempat lain.
- e) Desain yang Mendorong Interaksi Sosial
- Area Sosial dan Event Space: Sediakan ruang terbuka atau plaza untuk acara komunitas, pameran, atau pasar mingguan yang dapat menarik minat pengunjung dan mendorong interaksi sosial. Ruang ini dapat dilengkapi dengan instalasi seni atau air mancur untuk menciptakan suasana lebih hidup.
 - Café dan Toko dengan Teras Terbuka: Pengaturan ruko dengan teras terbuka di depan café atau restoran dapat menciptakan suasana yang ramah dan mengundang, di mana pengunjung bisa menikmati suasana luar ruangan sambil bersantap.
- f) Teknologi untuk Meningkatkan Kenyamanan
- Wi-Fi Gratis dan Teknologi Cerdas: Penyediaan Wifi gratis di area arkade dapat meningkatkan kenyamanan pengunjung yang ingin beristirahat sambil tetap terkoneksi. Selain itu, penggunaan teknologi cerdas seperti layar informasi digital atau sistem navigasi berbasis aplikasi dapat membantu pengunjung menemukan toko, layanan, atau event yang sedang berlangsung.
 - Sistem Keamanan dan CCTV yang Terintegrasi: Keamanan adalah aspek penting dalam menciptakan kenyamanan. Kamera CCTV yang tersebar di berbagai sudut dengan sistem keamanan yang aktif akan meningkatkan rasa aman bagi pengunjung.
- g) Penekanan pada Aspek Estetika dan Kultural
- Tema Estetika yang Sesuai dengan Identitas Lokal: Mengintegrasikan elemen desain yang mencerminkan budaya dan identitas lokal Depok dalam arsitektur dan dekorasi ruko dapat menciptakan rasa keterhubungan emosional bagi pengunjung.
 - Pameran Seni atau Elemen Dekoratif: Menambahkan elemen dekorasi, instalasi seni, atau mural di area publik akan membuat suasana lebih menarik dan menciptakan titik fokus visual yang estetik.

c. Lingkungan Kawasan Bangunan

Grand Depok City merupakan Kawasan hunian terpadu yang mencakup berbagai jenis property, perkantoran, dan fasilitas umum. Kawasan ini tidak hanya berfungsi sebagai perumahan tetapi juga sebagai pusat pemerintahan, bisnis dan rekreasi. Kawasan hunian ini terbagi menjadi beberapa cluster yang sudah menaungi sekitar 8000 Kepala keluarga. Siklus kehidupan di Kawasan ini sangat terjaga sehingga meningkatkan kesejahteraan hidup manusia di dalam Kawasan tersebut.

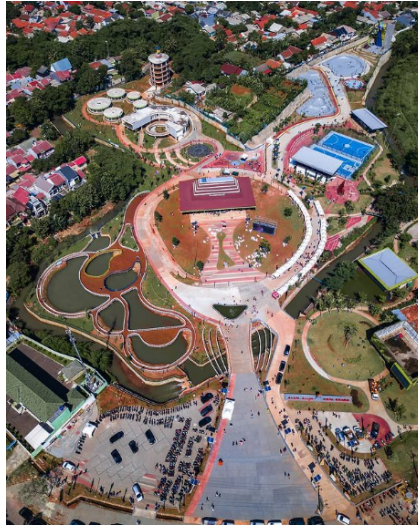


Gambar 3 Master Plan Grand Depok City
Sumber : <https://granddepokcity.co.id/testing/>

Grand Depok City memiliki keunggulan lain sebagai Kawasan hunian skala besar, yaitu:

1) Ruang Terbuka Hijau

Grand Depok City memiliki Ruang Terbuka Hijau (RTH) terbesar di Kota Depok, yaitu Alun-Alun Kota Depok dengan luas 3,9 hektar



Gambar 4 Alun-alun Kota Depok

Sumber : <https://www.instagram.com/depokterkini/p/B7SvDNbg7mn/>

2) Fasilitas Publik

Kawasan hunian ini juga terdapat Gedung-gedung perkantoran seperti Kantor DPRD Kota Depok, Kantor Imigrasi, Pengadilan Negeri Depok, Pengadilan Agama, Kantor BPJS Kesehatan, Badan Pertahanan Nasional (BPN) Depok, dan Dinas Pemadam Kebakaran, yang menjadikannya pusat administrasi yang strategis di wilayah tersebut. Selain itu, di area Grand Depok ity juga terdapat kegiatan rekreasi dan olahraga seperti Depok Fantasy Water Park dan area Car Free Day di setiap hari minggu.



Gambar 5 Depok Fantasi Water Park

Sumber: <https://www.idntimes.com/travel/destination/naufal-al-rahman-1/wisata-aladin-depok>

4. KESIMPULAN

Artikel ini membahas peningkatan kenyamanan pengunjung Ruko Arkade Grand Depok City melalui tiga aspek utama: fasad, interior, dan lingkungan sekitar. Desain fasad yang menarik, penggunaan warna dan material yang sesuai, serta pencahayaan yang tepat penting untuk menciptakan identitas merek dan suasana yang nyaman. Di sisi interior, pencahayaan alami, ventilasi, dan material ramah lingkungan dapat meningkatkan kenyamanan pengunjung, sementara penataan ruang terbuka dan aksesibilitas yang baik mendukung kenyamanan lebih lanjut. Lingkungan sekitar, yang mencakup fasilitas publik lengkap, ruang

terbuka hijau, dan area rekreasi, juga mendukung kualitas hidup penghuni dan daya tarik kawasan secara keseluruhan, menciptakan lingkungan yang fungsional, estetis, dan nyaman.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jurnal Ilmiah Mustek Anim Ha Vol. 4 No. 1, April 2015 ISSN 2089-6697 KEBIJAKAN PUBLIK PADA PENYERAGAMAN FASADE RUKO TERHADAP PEMBENTUKAN CITRA KOTA WAMENA SEBAGAI KAWASAN PERDAGANGAN DAN JASA
- [2] Oky, Retno, dkk, 2017 Identifikasi Kota Depok Dalam Peranannya di Wilayah Jabodetabek. Surabaya : Departemen Perencanaa Wilayah dan Kota Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- [3] Sarana Dan Prasarana Transportasi Perkotaan Berkelanjutan Penerapan Konsep Transit Oriented Development (TOD) Pada Penataan Kota
- [4] STRATEGI PENGEMBANGAN BRANDING DAN IDENTITAS VISUAL UNTUK MEMPROMOSIKAN PRODUK PADA DONAT BAHAGIA GALAXY <https://mail.ojs.serambimekkah.ac.id/serambi-ekonomi-dan-bisnis/article/view/7766>
- [5] Direktorat Jenderal Cipta Karya. (2012). Program Penataan dan Pelestarian Kota Pusaka (P3KP). Retrieved from Kota Pusaka: <http://sim.ciptakarya.pu.go.id/kotapusaka/page/3-programpenataan-dan-pelestarian-kota-pusaka-p3kp>
- [6] Analisa Penjadwalan Waktu dengan Metode Jalur Kritis dan PERT pada Proyek Pembangunan Ruko (Jl. Pasar Lama No. 20 Glodok) <https://journal.ubm.ac.id/index.php/jiems/article/view/124>
- [7] Tipologi Perubahan Elemen Fasad Bangunan Ruko Pada Penggal Jalan Puri Indah, Jakarta Barat <https://www.neliti.com/publications/185917/tipologi-perubahan-elemen-fasad-bangunan-ruko-pada-penggal-jalan-puri-indah-jaka>
- [8] "KAJIAN TERHADAP FASAD MALL DI SEMARANG," *MODUL*, vol. 18, no. 2, pp. 101-107, Nov. 2018. <https://doi.org/10.14710/mdl.18.2.2018.101-107>
- [9] PEREMAJAAN FASAD ARSITEKTUR RUKO PECINAN UNTUK MEMPERKUAT CITRA VISUAL PADA KORIDOR SEI RAMPAH <https://doi.org/10.32734/koridor.v9i2.1372>
- [10] DESAIN RUMAH TOKO BERDASARKAN KEBUTUHAN DAN PREFERENSI PENGGUNA <https://dspace.uji.ac.id/handle/123456789/47271>