



PENGAMATAN SISTEM UTILITAS PADA AREA OUTDOOR DAN INDOOR MALL LIVING WORLD DENPASAR

I Gede Yoga Dharma Putra¹, Ketut Mio Delon Saputra², Irfan Najib³, Komang Ari Saputra⁴

^{1,2}Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Bali

E-mail : 1yogadharmaputra@gmail.com , 2ketutmio0@gmail.com , 3spaceontune@gmail.com ,

4komangarisaputra50@gmail.com

ABSTRAK

Living World adalah pusat perbelanjaan yang mengusung konsep "*Home Living & Eat-entertainment*", dikembangkan oleh Kawan Lama Group berdasarkan pengalaman dalam menciptakan ritel modern. Sebagai pionir, Living World menempatkan seluruh lantai dasar untuk kuliner dengan tiga zona terintegrasi : tenancy mix, arsitektur, dan ambience yang membuat pengalaman kuliner semakin menarik. Selain fokus pada pengalaman berbelanja, Living World juga memiliki komitmen untuk mengembangkan komunitas dan lingkungan secara berkelanjutan. Living World pertama kali beroprasi di Alam Sutera, Tangerang, pada tahun 2011 dengan luas bangunan 115.000 m². Setelah sukses dengan lokasi yang pertama, Living World kembali di bangunan di Pekanbaru, Riau pada tahun 2018 dengan luas bangunan 70.000 m² sehingga mendapat julukan "The Biggest in Sumatera". Kawan Lama Group kemudian melanjutkan ekspansinya ke Bali untuk menghadirkan Living World yang pertama di Bali. Tepat pada tanggal 24 Maret 2023 Mall Living World Denpasar resmi di dirikan dengan keluasan bangunan mencapai 120.000 m² yang terdiri dari lima lantai yang diisi oleh berbagai brand dan juga tenant dengan bebagai produk yang di jual. Dengan menawarkan berbagai fasilitas untuk performer dan pengunjung, mall ini menjadi salah satu mall favorit di Bali untuk dikunjungi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan observasi langsung untuk mengamati elemen-elemen utilitas yang ada pada Mall Living World Denpasar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa elemen utilitas seperti pencahayaan alami, pencahayaan buatan, aroma dari festival walk, serta suara dari berbagai aktivitas memiliki kontribusi yang signifikan terhadap kenyamanan dan pengalaman berbelanja pengunjung. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru bagi pengembangan desain dalam perancangan ruang komersial, sehingga dapat menciptakan ruang publik yang lebih efisien, nyaman dan menarik di masa yang akan mendatang

Kata kunci : *sistem, utilitas, mall, living world*

ABSTRACT

Living World is a shopping center that carries the concept of "Home Living & Eat-entertainment", developed by Kawan Lama Group based on experience in creating modern retail. As a pioneer, Living World places the entire ground floor for culinary with three integrated zones: tenancy mix, architecture, and ambience that make the culinary experience more interesting. In addition to focusing on the shopping experience, Living World is also committed to sustainable community and environmental development. Living World first opened its doors in Alam Sutera, Tangerang, in 2011 with a building area of 115,000 square meters. After the success of the first location, Living World returned to Pekanbaru, Riau in 2018 with a building area of 70,000 m², earning the nickname "The Biggest in Sumatra". Kawan Lama Group then continued its expansion to Bali to present the first Living World in Bali. Right on March 24, 2023, Living World Denpasar Mall was officially established with a building area of 120,000 m² consisting of five floors filled with various brands and tenants with various products for sale. By offering various facilities for performers and visitors, this mall has become one of the favorite malls in Bali to visit. This research uses a qualitative method with a direct observation approach to observe the utility elements in Living World Denpasar Mall. The results of this study show that utility elements such as natural lighting, artificial lighting, aroma from the festival walk, and sound from various activities have a significant contribution to the comfort and shopping experience of visitors. This research is expected to provide new knowledge for design development in designing commercial spaces, so as to create more efficient, comfortable and attractive public spaces in the future.

Keywords : *system, utilities, mall, living world*

Diterima pada 23 Desember 2024

Direvisi pada 11 Februari 2025

Disetujui pada 18 Mei 2025

PENDAHULUAN

Shopping mall merupakan pusat perbelanjaan yang berintikan satu dan beberapa department store besar sebagai daya tarik retail-retail kecil dan rumah makan dengan tipologi bangunan seperti toko yang menghadap ke koridor utama mall atau pedestrian yang merupakan unsur utamadari sebuah shopping mall dengan fungsi sebagai sirkulasi dan sebagai ruang komunal bagi terselenggaranya interaksi antar pengunjung dan pedagang (Putra dkk, t.t.). Di Bali, lebih tepatnya di kota Denpasar terdapat Mall living world Denpasar yang baru dibangun pada 24 Maret 2023 - Living World. Living World adalah pusat perbelanjaan dengan konsep "Home Living & Eat-entertainment" yang dikembangkan oleh Kawan Lama Group berdasarkan pengalaman mengembangkan berbagai ritel modern dan pusat perbelanjaan. Sebagai pionir dari pusat perbelanjaan yang menempatkan seluruh lantai dasar untuk kuliner dengan tiga konsep zona terintegrasi antara tenancy mix, arsitektur, serta ambience dan event membuat pengalaman kuliner menjadi lebih menarik, Living World juga memiliki kepedulian untuk mengembangkan komunitas dan lingkungan secara berkelanjutan. Shopping mall juga merupakan suatu evolusi dari pasar tradisional, yang sudah ada sejak abad pertengahan. Awal mulanya, orang-orang pada zaman dahulu melakukan transaksi perdagangan di bawah pohon yang membentuk suatu deretan. Namun, seiring dengan pertambahan jumlah penduduk, kualitas barang dan kuantitas barang yang diperdagangkan juga meningkat. Akibatnya, dari meningkatnya jumlah barang yang diperdagangkan meningkat, tempat-tempat untuk berjualan menjadi semakin meluas untuk menyesuaikan kebutuhan dan tuntutan masyarakat pada jaman itu. Kualitas dalam pelayanan dan fasilitas sangat diperhitungkan oleh sebagian besar masyarakat, dimana hal ini dapat menjadi tolak ukur bagi tingkat kenyamanan mereka dalam berbelanja di mall.

Ismail (2016) mengungkapkan terdapat 6 dimensi yang mempengaruhi kepuasan yaitu konsumen pada sebuah pusat perbelanjaan. Keenam dimensi tersebut adalah kenyamanan, keragaman tenant, mall essence, hiburan, kemudahan, dan kemewahan. Sistem utilitas seperti pencahayaan, aroma, dan penghawaan memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap kenyamanan konsumen di area mall. Masing-masing elemen ini berperan dalam menciptakan suasana yang menyenangkan, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi pengalaman berbelanja konsumen.

Tren pencahayaan interior di mall saat ini semakin mengedepankan konsep yang modern dan dinamis, Pencahayaan adalah elemen penting dalam menciptakan suasana dan pengalaman di mall. Selain memberikan cahaya, pencahayaan mempengaruhi persepsi dan perilaku pengunjung, seperti meningkatkan waktu berkunjung atau menarik perhatian pada produk. Perencanaan pencahayaan yang tepat mendukung tujuan mall, dari branding hingga bisnis. Pencahayaan terang dan menarik, seperti lampu besar atau warna-warni, dapat memikat dan membuat pengunjung penasaran untuk menjelajah. Lampu gantung atau instalasi modern memberikan kesan mewah dan menarik perhatian. Mall lighting design adalah elemen desain penting yang mempengaruhi suasana mall. Pemilihan yang tepat meningkatkan kenyamanan, memperkuat citra, dan mendukung tujuan bisnis.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur dan membandingkan sejauh mana pencahayaan dan sistem penghawaan di dalam mall mempengaruhi kenyamanan pengunjung. Penelitian ini akan fokus pada dua aspek utama, yaitu: pertama, pengaruh intensitas, warna, dan desain pencahayaan terhadap persepsi visual dan suasana yang dirasakan pengunjung, serta bagaimana hal tersebut dapat meningkatkan atau mengurangi kenyamanan dan lama kunjungan. Kedua, penelitian ini juga menganalisis spesifikasi beberapa pencahayaan buatan pada area outdoor dan indoor serta mengukur efektivitas sistem penghawaan (termasuk ventilasi dan pendinginan udara) dalam menjaga suhu dan kualitas udara yang nyaman bagi pengunjung, serta bagaimana kondisi ini mempengaruhi tingkat kenyamanan fisik dan kepuasan secara keseluruhan. Dengan membandingkan kedua faktor tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai peran pencahayaan dan penghawaan dalam menciptakan pengalaman berbelanja yang lebih baik.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan campuran (mixed-methods). Dimana penelitian ini menjelaskan bagaimana pengaruh utilitas interior pada sebuah mall yang dapat mempengaruhi pengalaman atau kenyamanan dari pengunjung, serta memberikan data numerik mengenai utilitas mall yang terdapat pada Mall Living World Denpasar secara lebih spesifik. Dalam proses ini, peneliti mengandalkan pengamatan objektif dan mencari data terkini mengenai utilitas pada mall terhadap kondisi yang ada tanpa melakukan intervensi atau modifikasi terhadap lingkungan yang diamati, guna memperoleh data yang valid dan representatif mengenai pengaruh elemen-elemen tersebut terhadap kenyamanan dan pengalaman pengunjung.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan berbagai teknik untuk memperoleh informasi yang akurat mengenai kondisi lingkungan dalam ruangan. Salah satu teknik yang digunakan adalah menggunakan pengukuran suhu ruangan dengan alat termometer ruangan, yang bertujuan untuk mengetahui seberapa stabil suhu dalam berbagai area mall serta menganalisis tingkat kenyamanan termal bagi pengunjung. Pengukuran ini dilakukan pada beberapa titik strategis, seperti area perbelanjaan, restoran, dan koridor utama, untuk mendapatkan gambaran menyeluruh mengenai distribusi suhu di dalam mall.

Selain itu, untuk menilai tingkat kebisingan di dalam ruangan, digunakan aplikasi *dB Sound Level Meter* yang mampu mengukur intensitas suara di berbagai area. Pengukuran ini penting untuk memahami apakah tingkat kebisingan yang terjadi masih berada dalam batas kenyamanan akustik bagi pengunjung serta sesuai dengan standar lingkungan dalam ruang publik. Data yang diperoleh dari kedua alat ini nantinya akan dianalisis guna memberikan gambaran tentang kualitas lingkungan dalam ruangan di Mall Living World Bali serta potensi perbaikannya agar dapat meningkatkan pengalaman pengunjung secara keseluruhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang membahas terkait utilitas mall dan kenyamanan pengunjung telah banyak dilakukan. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh (Basuki dkk., 2020) yang menunjukkan bahwa pencahayaan yang baik tidak hanya menarik perhatian pengunjung, tetapi juga meningkatkan kenyamanan dan keamanan, yang berkontribusi pada pengalaman berbelanja lebih positif. Sedangkan penelitian lain yang dilakukan oleh (Dwika Satria & Ade Syoufa, 2024) menekankan pada pentingnya desain sirkulasi dan penghawaan yang efisien, yang dapat meningkatkan mobilitas pengunjung dan menjaga kualitas udara di dalam mall, sehingga menciptakan lingkungan yang lebih nyaman. Selain itu, (Mardiah dkk., 2021) menemukan bahwa suara yang terlalu bising dapat mengganggu kenyamanan, sementara aroma yang menyenangkan dapat meningkatkan suasana hati pengunjung, sehingga berpotensi mendorong mereka untuk berlama-lama dan melakukan pembelian.

Namun, penelitian-penelitian sebelumnya masih terbatas dalam cakupan dan hanya membahas utilitas mall secara umum tanpa mengeksplorasi aspek-aspek spesifik yang dapat memengaruhi kenyamanan dan pengalaman pengunjung secara mendalam. Pendekatan yang bersifat umum ini menyebabkan kurangnya pemahaman terkait bagaimana desain interior, tata letak ruang, serta pemanfaatan elemen fungsional dalam mall dapat berkontribusi pada efektivitas dan daya tarik pusat perbelanjaan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan fokus pada analisis utilitas mall secara lebih rinci dan mendalam, khususnya pada Mall Living World Denpasar. Mall ini dipilih karena memiliki konsep yang unik dibandingkan pusat perbelanjaan lainnya, terutama dalam penempatan zona kuliner di lantai dasar yang dirancang untuk menarik perhatian pengunjung sejak pertama kali memasuki area mall. Selain itu, desain ruang yang berbeda dan inovatif menciptakan pengalaman berbelanja yang lebih dinamis dan menarik, sehingga layak untuk dikaji lebih lanjut guna memahami bagaimana konsep ini memengaruhi fungsi dan kenyamanan ruang secara keseluruhan.

Living World Denpasar merupakan salah satu pusat perbelanjaan atau mall terbesar yang ada di Bali. Dibangun dengan luas bangunan mencapai 120.000 m², pusat perbelanjaan ini memiliki lima lantai yang diisi oleh berbagai brand dan juga tenant dengan berbagai barang yang di jual. Pada living world denpasar terdapat area outdoor yang memberikan ruang bagi berbagai kalangan. Area tersebut meliputi , amphiteater , festival walk, rooftop dan indoor yang memiliki berbagai fasilitas penunjang bagi *performer* .

Hasil identifikasi dari analisis sistem utilitas pada mall living world diperoleh dari pengamatan area outdoor dan indoor , area itu ialah ;

a) Area outdoor *amphiteater*

Amphiteater adalah area outdoor yang menjadi pusat berlangsungnya berbagai event dan kegiatan di lingkungan mall living world denpasar. Pada area ini memiliki fasilitas penunjang yaitu terdapat sebuah panggung outdoor yang menjadi berlangsungnya kegiatan dan event pada area ini.

Pengamatan sistem utilitas pada area ini meliputi ;

1) Pencahayaan alami

Pencahayaan alami pada mall living world denpasar memiliki intensitas yang berbeda pada jam tertentu intensitas tertinggi terjadi pada siang hari di pukul 12.00-14.00, pada sore hari cahaya tertutupi bangunan living world sehingga cahaya yang masuk di area amphiteater sangat minim ketika sore hari.

2) Pencahayaan buatan

Pada area ini terdapat beberapa jenis pencahayaan buatan yaitu mulai dari LED strip light, wall lamp, marking light, Spike lamp, garden lamp, post light.

Tabel 1: spesifikasi dan jenis lampu pada area amphiteater
(sumber : dokumentasi penulis,2024)

No	Jenis lampu	spesifikasi	Keterangan	Gambar
1	LED strip light	Warm white (2700K-3000K)	lampu ini digunakan untuk pencahayaan dekoratif atau aksen di area tersembunyi, seperti lampu ini diterapkan di amphitheater pada bawah dudukan. Lampu ini untuk memberikan efek pencahayaan yang lembut dan merata.	 Gambar 1.1. LED strip (sumber: dokumentasi penulis,2024)
2	Wall lamp	Warm white (2700K-3000K)	lampu ini digunakan untuk menerangi bagian dinding dan menerangi jalan pada area amphiteater.	 Gambar 2.1 Wall lamp (sumber: dokumentasi penulis,2024)

3	Marking Light	Warm Light (2700K-3000K)	Lampu ini berguna sebagai penerangan jalan pada area amphitheater, memudahkan pengunjung dalam melihat jalan. Lampu ini juga berguna sebagai aksen dekoratif pada area amphitheater.	 Gambar 3.1. Marking light (sumber: dokumentasi penulis,2024)
4	Spike Lamp	Warm Light (2700K-3000K-)	Lampu ini diaplikasikan di area tanaman di sekitar amphitheater, guna meng-highlight tanaman serta menampilkan warna tanaman pada malam hari.	 Gambar 4.1 Spike lamp (sumber: dokumentasi penulis,2024)
5	Garden Light	Warm Light (2700K-3000k)	Lampu ini memberikan penerangan menyeluruh di seputar arah jalan pada area amphitheater.	 Gambar 5.1 garden lamp (sumber: dokumentasi penulis,2024)
6	Dekorative Light	LED RGB Light	Lampu ini diaplikasikan di beberapa aksen dekoratif panggung pada area amphitheater, menampilkan estetika dan memeriahkan suasana di area panggung	 Gambar 6.1 Spike lamp (sumber: dokumentasi penulis,2024)

3) Aroma (olfaktorial)

Area outdoor amphitheater terletak sangat dekat dengan festival walk, menjadikannya tempat yang ideal untuk menikmati pertunjukan sambil merasakan suasana festival yang hidup. Jarak yang dekat ini memungkinkan aroma menggoda dari berbagai stand makanan di festival walk menjangkau amphitheater, menciptakan pengalaman yang multisensorial bagi pengunjung.

Saat pengunjung memasuki amphitheater, mereka disambut oleh berbagai aroma yang bercampur di udara. memberikan sentuhan khas

4) Suara

Akustik dalam area ini bervariatif dikarenakan area ini sering digunakan untuk mengadakan acara atau event tertentu.



Gambar 2 . analisis suara
(sumber : dokumentasi penulis,2024)

Pada area outdoor tersedia panggung *amphitheater* yang biasa digunakan untuk pertunjukan musik dan event lainnya. kebisingan suara pada area ini mencapai maksimum sound level 93 dBA.

b) Area outdoor *festivals walk*

Festival walk adalah salah satu area outdoor setelah amphiteater, di area ini menyediakan berbagai stand makanan dan terdapat *smoking area* . area ini juga menjadi sebuah akses entrance kedalam mall.

Pengamatan sistem utilitas pada area ini meliputi ;

1) Pencahayaan alami

Pencahayaan alami pada area outdoor ini cenderung tidak full terkena cahaya pada sore dikarenakan arah matahari sudah berada di arah barat dan tertutupi oleh bangunan living world. Namun untuk di siang hari pada area ini cukup terik di pukul 12.00 hingga jam 14.00.

2) Pencahayaan buatan

Pada area ini pengguna lighting cukup bervariatif mulai dari jenis , sifat, dan kegunaan serta memainkan peran penting dalam menciptakan suasana yang menarik.

Lighting tersebut meliputi ;

- Lampu taman

- Wall lamp (krisbow)
- Lampu pijak
- LED strip
- Dekoratif light
- Lampu under water

Table 2. spesifikasi dan jenis lampu pada area festival walk
(sumber: dokumentasi penulis, 2024)

No	Jenis lampu	spesifikasi	Keterangan	Gambar
1	lampu jalan dekoratif atau lampu tiang hias (lampu taman).	AC 220-240V, Neutral White (4000K)	Lampu ini digunakan untuk pencahayaan ambience pada festival walk. Lampu ini menyorot kearah jalanan pada festival walk.	 Gambar. 1.2 Lampu taman (sumber : dokumentasi penulis,2024)
2	krisbow, wall mounted downlight	20W 3000K UP 38D DOWNM15D IP 65	lampu ini digunakan untuk pencahayaan pada dinding bangunan pada area festival walk sebagai pencahayaan dekoratif yang dapat memperlihatkan tekstur dari material yang di tempatinya.	 Gambar. 2.2 wall lamp (sumber : dokumentasi penulis,2024)
3	lampu LED in-ground dekoratif atau lampu tanam lantai	AC 220-240V, rgb	Teraplikasikan pada jalan di festival walk yang memberikan estetika tambahan ketika malam hari. Lampu ini berfungsi sebagai penerangan langkah pada area outdoor serta memiliki sifat lighting ambience.	 Gambar. 3.2 lampu LED in-ground (sumber: dokumentasi penulis,2024)
4	lampu linear in-ground atau sering juga disebut lampu LED recessed linear	DC 12/24V, Warm White (2700K-3000K)	Lampu ini digunakan untuk pencahayaan arsitektural. Lampu ini menyorot kearah dinding-dinding dari bangunan di area festival walk sebagai elemen dekoratif.	 Gambar. 4.2 lampu LED recessed linear (sumber : dokumentasi penulis,2024)
5	Decorative light	AC 220-240V, Warm White (2700k-3000k)	Dekoratif light pada area festival walk menggunakan lampu tumblr bola yang dipasang menggantung sepanjang area festival walk, lampu ini	 Gambar. 5.3 Decorative light (sumber :

			bersifat sebagai ambient light	dokumentasi penulis,2024)
6	Under water lamp	Lampu underwater 12w IP68	Penggunaan under water lamp pada kolam air mancur di area Festival Walk memiliki fungsi sebagai estetika dan memberikan penambahan visual pada air	 Gambar. 6.2 under water lamp (sumber : dokumentasi penulis,2024)

3) aroma

Area outdoor tepatnya di area Festifal walk terdapat berbagai macam stand makanan yang menciptakan adanya berbagai macam aroma, memunculkan aroma yang berbeda beda sepanjang jalan menciptakan atmosfer suasana festival yang nyata di area tersebut, di tengah area festival walk juga terdapat smoking area. Situasi ini dapat merangsang penciuman pengunjung menjadi lebih sensitif ketika melewati area festival walk.

4) Suara

Suara di area Festival Walk ini cukup bervariatif mulai dari suara aktivitas manusia, kegiatan memasak di stand-stand, suara air mancur, dan speaker yang menghasilkan kebisingan sekitar 70 dB.

Tingkat kebisingan ini dapat memengaruhi suasana pengunjung untuk menciptakan suasana yang lebih meriah sesuai dengan tema area ini yaitu festival walk.

c) Area indoor (lantai 1, 2, 3)

Area Indoor Living World Denpasar menawarkan berbagai jenis lantai yang dirancang dengan mempertimbangkan fungsi, layout, dan sistem utilitas yang optimal. Setiap zona memiliki pilihan lantai yang disesuaikan untuk mendukung kenyamanan dan estetika. Desain layout yang cermat juga memudahkan aliran sirkulasi ruangan, sementara sistem utilitas yang terintegrasi memastikan kenyamanan bagi pengunjung, seperti pencahayaan yang efisien dan sistem ventilasi yang baik. Pengamatan sistem utilitas pada area ini meliputi ;

1) Pencahayaan alami

Sistem pencahayaan yang digunakan dalam Mall terbagi menjadi 2 yaitu pencahayaan alami dan buatan. Menurut Tangoro (2009) pencahayaan alami dalam Mall mengikuti kriteria sebagai berikut :

- Pencahayaan alami pada Mall sebaiknya diterapkan terutama pada pagi hingga sore hari untuk menghemat biaya energi listrik.
- Pencahayaan alami yang akan paling banyak dan sering digunakan pada Mall terletak pada bagian atrium Mall, dengan konsep pencahayaan menggunakan skylight akan memberikan kesan luas dengan pencahayaan yang optimal pada siang hari.

Pencahayaan alami pada area indoor berasal dari berbagai arah. Hal tersebut dikarenakan terdapat banyak bukaan contohnya pada pintu masuk mall ini yang menggunakan material kaca sehingga pencahayaan alami dari matahari dapat menembus masuk ke area indoor. Selain dari pintu masuk, pada atap bangunan juga menggunakan material kaca yang membuat cahaya dari matahari dapat masuk ke area indoor

2) Pencahayaan buatan

Menurut Luigina de Grands, berdasarkan sumber cahayanya sumber cahaya buatan dibagi menjadi tiga, yaitu cahaya lampu pijar (incandescent), cahaya listrik neon dan cahaya yang mengandung fosfor (fluorescent) (de Grands 1986). Menurut intensitasnya, cahaya buatan dibagi menjadi tiga jenis, yaitu penyinaran penuh (full light), penyinaran sedang (medium light), dan

penyiniran rendah atau temaram (low light). Berdasarkan penempatannya, pencahayaan buatan dibagi menjadi lima, yaitu pada langit-langit (ceiling lamp), bergantung dari langit-langit (pendant lamp), menempel pada dinding (wall lamp), di atas meja (table lamp) dan berdiri dengan kaki (standing lamp).

Pada area indoor yang mencakup lower ground sampai mezzanine ground, penggunaan variasi lampu cukup banyak digunakan mulai dari banyaknya penggunaan downlight yang digunakan sebagai penerangan utama dalam ruangan yang memiliki ukuran besar dan berbagai makan dekoratif lighting dari masing - masing brand yang dapat mendukung branding dari brand tersebut. Selain dari brand, dekoratif lighting seperti LED Strip juga digunakan pada laingit - langit ruangan tersebut yang bersifat sebagai ambient light.

3) Penghawaan indoor

Sistem Penghawaan; Yang dimaksud dari penghawaan adalah suatu usaha pembaharuan udara dalam ruang melalui penghawaan buatan maupun penghawaan alami dengan pengaturan sebaik-baiknya dengan harapan untuk mencapai tujuan kesehatan dan kenyamanan dalam ruang. Jumlah udara segar yang dimaksudkan berguna untuk menurunkan kandungan uap air di dalam udara, menghilangkan bau keringat, gas karbondioksida. Dan jumlah/kapasitas udara segar tersebut tergantung dari aktivitas penghuni, setiap tambahan jumlah sivitas, maka udara yang dimasukkan akan lebih besar. (Suptandar, 1982 : 150). Penghawaan juga terbagi menjadi 2, yaitu alami dan buatan, penghawaan alami dapat memanfaatkan sistem cross ventilation. Sedangkan penghawaan buatan dapat bersumber dari kipas atau AC.

Penghawaan pada area indoor menggunakan penghawaan buatan seperti penggunaan AC Ducting, AC Central, dan pada beberapa tenant menggunakan AC Split Wall untuk penghawaan khusus pada ruangan tenant tersebut. Penggunaan berbagai macam jenis AC ini bertujuan untuk mejaga kelembapan udara dan menstabilkan suhu pada area indoor.

4) Akustik (suara)

Pengendalian bising dan akustik pada ruang arsitektur dapat dilakukan dengan mengendalikan getaran dan juga penggunaan material bangunan yang efektif (Rizky & Subkiman, t.t.). Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kebisingan dan bunti yang tidak diinginkan adalah dengan pemasangan bahan penyerap suara, yaitu dengan pemilihan material yang dapat mengurangi 73 mereduksi kebisingan dan kekuatan suara hingga 10 dB (Rizky & Subkiman, t.t.).

Kualitas suara pada area indoor terdapat berbagai macam jenis suara dari berbagai jenis kegiatan yang berlangsung di area indoor, seperti suara musik dari playground dan tenant - tenant yang berada di area indoor. Selain suara musik juga terdapat suara dari pengunjung dengan berbagai macam aktivitasnya.

5) Aroma / olfaktorial

Aroma memiliki pengaruh besar pada cara konsumen mengevaluasi barang (Rahmadhanimara dkk., 2022). Pelanggan menghabiskan lebih banyak waktu berbelanja ketika lingkungan berisi musik yang bagus dan beraroma (Rahmadhanimara dkk., 2022). Pembeli menghabiskan lebih banyak uang di toko dengan aroma tunggal dibandingkan dengan konsumen yang terkena beberapa aroma (Haberland, 2010 dalam Hussain dan Ali).

Aroma dari area indoor cukup beragam tergantung dari produk yang dijual oleh tenant yang ada di area indoor, seperti produk parfum, kosmetik, maupun makanan. Selain aroma dari produk juga terdapat aroma dari material yang digunakan baik untuk finishing seperti cat maupun dari material dekorasi pada stand makanan yang berada di area tradisional market di lower ground.

SIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa elemen pencahayaan, penghawaan, suara, aroma, serta interaksi antara area interior dan outdoor memiliki dampak signifikan terhadap kenyamanan

pengunjung di Mall Living World Denpasar. Pada area outdoor seperti amphitheater dan festival walk mengoptimalkan pencahayaan alami pada siang hari dengan intensitas tertinggi pada pukul 12.00-14.00, dikombinasikan dengan berbagai jenis pencahayaan buatan seperti LED strip light, wall lamp, marking light, dan berbagai jenis pencahayaan lainnya untuk menciptakan ambience yang berbeda di setiap area pada saat malam hari. Pencahayaan alami dan sirkulasi udara yang baik berkontribusi pada pengalaman yang lebih menyenangkan, sementara tingkat kebisingan yang tinggi di beberapa area dapat mengurangi kenyamanan pengunjung.

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai rekomendasi bagi pengelola mall dan desainer interior dalam menciptakan ruang publik yang lebih nyaman dan menarik. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam cakupan waktu observasi, sehingga belum dapat menangkap variasi pengalaman pengunjung pada waktu yang berbeda (misalnya, saat mall ramai atau sepi).

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melakukan studi yang lebih mendalam dengan metode eksperimen atau simulasi desain guna mengukur pengaruh perubahan elemen utilitas secara langsung terhadap perilaku pengunjung. Selain itu, pendekatan kuantitatif dengan survei yang lebih luas dapat memberikan data yang lebih akurat terkait preferensi pengunjung terhadap aspek kenyamanan di pusat perbelanjaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Basuki, Y., Rahayu, S., & Gusanti, D. K. (2020). MODEL TARIKAN PERJALANAN PADA PUSAT PERBELANJAAN BERKONSEP MULTI ACTIVITY COMMERCIAL DI PUSAT KOTA SEMARANG. *Jurnal Pengembangan Kota*, 8(2), 212-219. <https://doi.org/10.14710/jpk.8.2.212-219>
- Dwika Satria & Ade Syoufa. (2024). Analisis Pengaruh Efisiensi Desain Sirkulasi Terhadap Kemudahan Mobilitas Pengunjung (Studi Kasus: Eco Plaza Citra Raya Tangerang). *Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia*, 13(1), 51-60. <https://doi.org/10.32315/jlbi.v13i1.287>
- Hm, G. B. (2021). Analisis Risiko Keselamatan dan Kesehatan Kerja Pada Pemeliharaan dan Perawatan Sistem Utilitas Bangunan Gedung Icon Mall Gresik. *Jurnal Rekayasa Sistem Industri*, 10(1), 55-66. <https://doi.org/10.26593/jrsi.v10i1.4387.55-66>
- Mardiah, A., Evanita, S., & Septrizola, W. (2021). Pengaruh Store Layout, Interior Display dan Human terhadap Shopping Orientation. *Journal of Management and Business Review*, 18(3), 599-613. <https://doi.org/10.34149/jmbr.v18i3.226>
- Mulyandari, H., & Pamungkas, L. S. (2016). KARAKTERISTIK INFRASTRUKTUR RUMAH SUSUN DI KOTA YOGYAKARTA Kajian Terhadap Kenyamanan Penggunaan Infrastruktur Bangunan. *Jurnal Teknik Sipil dan Perencanaan*, 18(2), 115-126. <https://doi.org/10.15294/jtsp.v18i2.7479>
- Putra, A. D., Astrini, W., Ds, M., & Martiningrum, I. (t.t.). *Integrasi Ruang Terbuka Publik Terhadap Pusat Perbelanjaan*.
- Rahmadhanimara, R., Purwinarti, T., & S, N. M. W. (2022). SENSORY MARKETING: AROMA DAN CITA RASA TERHADAP PEMBENTUKAN PERSEPSI KONSUMEN (STUDI KASUS: GERAJ ROTI O DI STASIUN KRL COMMUTER LINE JAKARTA SELATAN). *EPIGRAM (e-jurnal)*, 19(2), 162-173. <https://doi.org/10.32722/epi.v19i2.4977>
- Rizky, Z., & Subkiman, A. (t.t.). *Penggunaan Material Akustik Pada Desain Interior Auditorium Teater Gedung Graha Bhakti Budaya Jakarta*.
- Setiawan, T. H., & Pusphita, S. D. (t.t.). *MANAJEMEN PEMELIHARAAN PUSAT BELANJA DENGAN STUDI KASUS CIHAMPELAS WALK BANDUNG*.