Evaluasi Penerapan Arsitektur Perilaku terhadap Karakteristik Pengguna Komersial: Food Junction Grand Pakuwon

Evaluation of the Application of Behavioral Architecture on the Characteristics of Commercial Users: The Food Junction Grand Pakuwon

Aliza Yasmin Rasyidah[1*], Azkia Avenzoar[2]
Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Jl. Rungkut Madya, Gn. Anyar, Kec Gn. Anyar, Surabaya, Jawa Timur 60294
[1*]21051010013@student.upnjatim.ac.id

[Diterima 26/06/2024, Disetujui 30/10/2024, Diterbitkan 02/05/2025]

Abstrak

Dalam bidang Arsitektur, manusia membangun bangunan atau struktur untuk memenuhi kebutuhannya, dan sebagai pengguna bangunan tersebut mempengaruhi cara manusia berperilaku. Serta memastikan variable-variabel yang mempengaruhi korelasi antara Arsitektur dan stabilitas sosial penghuni bangunan. Aspek paling mendasar dari Arsitektur adalah memahami pentingnya interaksi antara elemen-elemen ini seperti aksesibilitas, ruang terbuka, dan estetika. Di Kota Surabaya bagian barat telah dibangunnya suatu tempat menjadikan tonggak sejarah baru dalam mewujudkan keinginan masyarakat. Untuk itu desain bangunan Food Junction Grand Pakuwon ini harus mampu diterima dan merespon perilaku pengguna yaitu pengunjung dimana menciptakan elemen ruang yang memupuk interaksi sosial, mudah beradaptasi, dan menawarkan fasilitas dalam dan luar ruangan kepada penggunanya, serta memberi mereka beragam aktivitas untuk dipilih. Metode yang digunakan deskripsi kuantitatif yaitu dengan wawancara dan mengidentifikasi masing-masing faktor untuk mewujudkan kestabilan perilaku yang diinginkan bagi penghuni dan pengguna. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan pengembangan teori logika ruang serta mendeskripsikan desain bangunan yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memperhatikan aspek sikap dan emosi genetika.

Kata kunci: arsitektur perilaku; konsep bangunan; pengguna

Abstract

In the field of architecture, humans build buildings or structures to meet their needs, and as users of the building influence the way humans behave. And ensure the variables that affect the correlation between architecture and the social stability of building occupants. The most basic aspect of architecture is understanding the importance of the interaction between these elements such as accessibility, open space, and aesthetics. In the western part of Surabaya, a place has been built to make a new milestone in realizing the desires of the community. For this reason, the design of the Food Junction Grand Pakuwon building must be able to be accepted and respond to user behavior, namely visitors, where it creates spatial elements that foster social interaction, are adaptable, and offer indoor and outdoor facilities to its users, and give them a variety of activities to choose from. The method used is a qualitative description, namely by interviewing and identifying each factor to realize the desired behavioral stability for occupants and users. It is hoped that the results of this study can provide the development of spatial logic theory and describe building designs that are not only functional, but also pay attention to aspects of genetics attitudes and emotions.

Keywords: *behavioral architecture; building concept; user*

©Jurnal Arsir Universitas Muhammadiyah Palembang
p-ISSN 2580–1155
e-ISSN 2614–4034

Pendahuluan

Konteks perancangan ruang komersial khususnya pada fasilitas seperti food junction, aspek sikap/kontrol perilaku pengguna memainkan peranan yang sangat penting. Dalam ilmu arsitektur aspek perilaku dibentuk oleh konteks sosial dan lingkungan di mana seseorang hidup. Dalam kapasitasnya sebagai desainer/arsitek juga harus memiliki kepekaan pemecahan masalah emosional sebab, desainer atau arsitek baik penataan internal maupun outdoor secara tidak langsung turut andil dalam pembentukannya sikap maupun perilaku seseorang. Karena keragaman fisik dan psikologis serta variasi pengalaman individu seperti budaya, status, penampilan fisik, usia, jenis kelamin, dan kelas sosial ekonomi. Setiap orang menerima memahami, dan bereaksi dengan cara yang unik.

Food Junction Grand Pakuwon salah satu contoh ruang komersial yang mengintregasikan berbagai elemen desain arsitektur untuk menciptakan lingkungan yang nyaman dan menarik bagi pengunjung. Penerapan arsitektur perilaku melibatkan pemahaman dan penjelasan rinci tentang cara kerja komponen-komponennya fisik ruang, seperti pengaturan pencahayaan, warna, tekstur, serta suara, dapat mempengaruhi perasaan, perilaku, kesejahteraan pengunjung. Dalam setting komersial seperti Food Junction Grand Pakuwon, faktor-faktor ini sangat krusial karena mereka dapat menentukan daya tarik, kenyamanan, serta pengalaman keseluruhan pengguna saat berada di tempat tersebut. Perilaku dan ruang psikologis adalah dua aspek yang membentuk studi arsitektur perilaku. Meskipun setiap orang mempunyai ciri-ciri tertentu, ciri-ciri tersebut juga dapat berdampak pada lingkungan dimana ia berada. Namun kekhasan lingkungan juga mempengaruhi perilaku, karena pola perilaku (psikologi) manusia terbentuk di lingkungannya, selain berfungsi sebagai media beraktivitas. (Dubois, 1968)

Arsitektur perilaku menjadi penting untuk digunakan karena titik fokus dari sisi psikologinya dan kapasitas desainer/arsitek untuk mengevaluasi maupun membuat saran rumusan ide dengan tetap mempertimbangkan setiap kendala sikap maupun perilaku aktivitas pengguna yang berpartisipasi dalam proses desain dan untuk itu harus tentukan pola perilaku dengan setiap faktor yang perlu dipertimbangkan secara matang "Menyediakan fasilitas serta elemen bangunan di dalam bangunan maupun diluar bangunan yang mendukung kesejahteraan psikologis penghuninya adalah salah satu fungsi utama arsitektur. Mengingat lebih dari 70% kehidupan seseorang dihabiskan di dalam ruangan dalam budaya modern, peran ini menjadi lebih penting" (Kim, 1998).

Seringkali bangunan dibangun hanya sebagai fungsi saja ada juga yang sebagai penanda untuk mempertegas lokasi suatu tempat. Karena pada dasarnya memang Food Junction ini kurang lebih digunakan sebagai sektor kuliner. Untuk itu dibuuhkan penelitian yang memperhatikan aspek sikap dan emosi dengan berkaitan dengan sebuah ruang terbuka, privasi, keamanan, kesehatan, identifikasi, dan estetik dengan tetap bertujuan pada beberapa hal ya di *highlight* dimana [1]. Mengevaluasi elemen-elemen desain Arsitektur perilaku yang diterapkan di Food Junction Grand Pakuwon. [2]. Menerapkan Arsitektur perilaku: zonasi ruang berkolerasi dengan karaker manusia yang berkomunikasi dengan lingkungan.

Metode Penelitian

Metode penelitian ini berdasrkan pada pendekatan deskriptif dan kuantitatif. Yang dimana saat pengumpulan data dengan observasi langsug dengan mengamati perilaku pengunjung di berbagai area Food Junction, seperti area makan, tempat duduk, dan ruang hijau. Serta wawancara dengan beberapa pengunjung untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam tentang pengalaman mereka pada bangunan ini. Pada saat analisis data dengan analisis kuantitatif yang menganalisis transkrip wawancara untuk mengidentifikasi pola yang muncul terkait pengalaman pengujung.

Seperti pada saat wawancara mengedepankan topik "Bagaimana desain Food Junction dapat dioptimalkan untuk menciptakan lingkungan sosial yang mendukung interaksi antar pengunjung?. Peneliti melakukan tahapan penelitian dengan metode *kasual komparatif* yang mengidentifikasi sebab akibat. Maka peneliti menyiapkan instrumen sebagai alat ukur yang merespons semua situasi dan menyesuaikan diri dengan keadaan untuk mengumpulkan berbagai fakta, dengan metode yang digunakan meliputi studi dokumentasi, wawancara terhadap pengunjung maupun pengelola. Kemudian pengolahan data yang diperoleh dengan analisis prediktif menggunakan teknik analisis statistik dari data lapangan yang kemudian diolah data analisis tersebut ke dalam format maupun grafik diagram.

Hasil dan Pembahasan

Objek yang digunakan untuk penelitian ini terletak di jalan Grand Banjar Mutiara Asri No.1, Banjar Sugihan Kec. Tandes, Surabaya. Dimana hasil yang diperoleh selama observasi adalah mengetahui konsep bangunan, jumlah lantai, fasilitas dan pembagian ruang. Lahan yang ada sekitar 4.400 M2.

Batas-batas Tapak:

- Utara : Jl. Grand Pakuwon
- Timur : Sampoerna Academy
- Selatan : SMPN 26 Surabaya
- Barat : Stasiun Kandangan

Gambar 1. Kondisi eksisting Food Junction Grand Pakuwon

Pemilihan lokasi penelitian di Food Junction ini bisa didasarkan pada beberapa alasan yang relevan dengan aspek arsitektur dan perancangan ruang. Karena desain bangunan Food Junction ini menarik dan juga inovatif yang layak untuk dikaji baik dari estetika, fungsi, maupun konsep ruang terhadap aspek sosial nya. Serta Food Junction ini menampilkan tata ruang yang efisien dan fungsional untuk mendukung kegiatan kuliner dan rekreasi, yang dalam artian bisa mengubah atau juga menstabilkan sikap maupun mental perilaku pada pengguna yang datang kesini. Serta yang tidak di kesampingkan tujuannya adalah bagaimana desain arsitektur pada Food Junction ini mempengaruhi pengalaman dan kenyaman pengunjung termasuk analisis sirkulasi, pencahayaan, dan kenyamanan termal.

Kajian dan studi tentang karakteristik pengguna bagi kondisi ruang komersial yang ada pada Food Junction belum banyak dilaukan. Teori dan bahasan ruang dalam maupun ruang luar bagi pengguna belum banyak dijumpai saat ini. Hal ini yang menyebabkan kajian ruang dalam dan luar terhadap efisensi dan kegunaan ruang perlu untuk di distudi. Kegunaan studi ini juga akan mempengaruhi bagaimana teori Arsitektur Perilaku dalam memperhatikan faktor-faktor psikolog ruang bagi pengguna di bangunan komersial ini.

Faktor psikologi terhadap ruang sangat penting dalam pengembangan logika ruang di suatu tempat seperti Food Junction Surabaya karena ini adalah area yang menggabungkan aktivitas sosial, rekreasi, dan konsumsi makanan. Dalam mendefinisikan kebutuhan pengguna komersial, tidak cukup hanya berdasarkan apa yang dikatakan pengguna (baik pengelola maupun pengunjung) tentang kebutuhannya. Akan tetapi penting untuk dipertimbangkan makna sosial yang mendasari perilaku dan persepsi pengguna atau kelompok pengguna. Kajian ini mencoba menelaah pengembangan logika ruang dengan menekankan emosial pengguna saat menggunakan ruang tersebut dengan berdasarkan perilaku. Hal ini mengindikasikan bahwa arsitektur sebagai sesuatu yang memiliki *psyche* (ruh). Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mengatasi masalah yang menyangkut interaksi manusia-lingkungan dalam membuat, mengolah, menjaga, dan memperbaiki lingkungan sehingga mampu menciptakan perilaku yang diinginkan.

Menurut Halim (2006), ada lima istilah yang dipakai dalam Psikologi Arsitektur, yang kelima istilah ini mengindikasikan teknik-teknik pendekaan yang dilakukan Arsitektur Perilaku/Psikologi Arsitektur. Kelima istilah tersebut adalah :

1. Evaluasi Pasca Huni (*Post Occupancy Evaluation*) yang merupakan penilaian sistematik tentang bagaimana sebuah bangunan atau fasilitas lainnya berfungsi, dilihat dari sudut pandang pengguna.
2. Pemetaan Perilaku (*Behavioral Mapping*), yaitu metode pemetaan untuk merekam kebiasaan manusia, termasuk lokasi-lokasi favoritnya seperti dimana mereka duduk, berdiri, atau tempat mana saja mereka menghabiskan waktunya.
3. Teknik perbedaan semantik (*Semantic Differential Technique*), yang merupakan teknik untuk melakukan penilaian afektif tentang bagaimana orang memiliki perasaan terhadap temtap-tempat tertentu.
4. Ukur jejak (*Trace Measure*), yang mempelajari jejak interaksi-interaksi yang terjadi, untuk melukiskan apakah sebuah wilayah itu terawat atau terlantar.
5. Pemetaan kognitif (Cognitive Mapping), yang umumnya digunakan dalam perencanaan kota. Ini dilakukan untuk mempelajari bagaimana cara sekolompok masyarakat mengidentifikasi tempat (*places*), penanda wilayah (landmarks), dan ciri kota lainnya. Informasi hasil studi ini biasanya juga digunakan untuk pembuatan peta kota (city map), brosur, informasi turis, dna proyek-proyek pengembangan kota lainnya.

Dari kelima istilah yang merupakan teknik pendekatan yang berbeda-beda tersebut diatas, maka pendekatan yang paling cocok digunakan dalam pengembangan karakteristik perilaku pengguna Food Junction ini adalah metode pemetaan perilaku (*behavioral mapping*) dengan jenis *place-centered mapping.* Sehingga data yang diperoleh dari observasi tersebut dapat juga digunakan pada teori logika ruang untuk melihat keberadaan ruang tersebut sesuai dengan kondisi emosional maupun kondisi pemetaan perilaku, baik indoor maupun outdoor. Dengan memperhatikan faktor diatas maka bisa menerapkan salah satu teori logika ruang yang merupakan aliran yang sejalan dalam psikologi untuk menekankan potensi positif manusia, kebebasan individu, dan pertumbuhan pribadi. Seperti: behaviorisme dan psikoanalisis. Bisa jadi juga dalam konteks perilaku terhadap desain bangunan dan tata ruang.

Teori Logika Ruang (Logic Of pace Theory) oleh Hiller dan Hanson (1984)

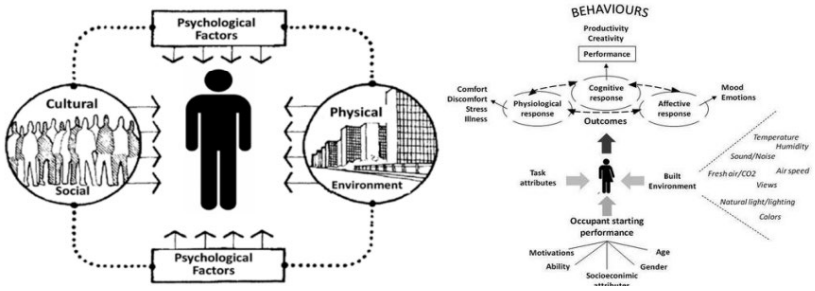
Teori konfigurasi ruang internal merupakan teori ruang yang dibahas disini. Sedangkan teori yang dikemukakan oleh Hiller dan Hanson dipilih untuk mengkarakterisasi dan menjelaskan struktur spasial internal. Hiller dan Hanson, umumnya memfokuskan diskusi mereka pada bagaimana konfigurasi spasial memiliki logikanya

sendiri agar teori ini dapat berlaku atau bisa disebutnya logika ruang. Menurut Hiller, mengemukakan bahwa untuk mengerti teori ruang yang terkadang juga bisa dikaitkan dengan disiplin environmental psychology dimana ilmu yang membantu kemajuan ilmu arsitektur. Psikologi arsitektur menyelidiki alasan di balik beragam reaksi masyarakat terhadap struktur tertentu (Mikellides, dkk. 1980:14).

Secara realitas bahwa perilaku dan manusia merupakan komponen suatu sistem yang menghuni ruang dan lingkungan, artinya tidak mungkin dibedakan secara obyektif antara perilaku, psikologi (khususnya psikologi emosional), dan lingkungan. Oleh karena itu, kreativitas seorang arsitek sepanjang fase desain akan menghasilkan hasil yang berbeda setelah fase penggunaan/hunian. Maka dari itu sangat penting untuk memahami kebutuhan mendasar manusia dan bagaimana desain arsitektur mempengaruhi perilaku menusia dan lingkungan sekitar sunguh mempengaruhi, adapun hubungannya sebagai berikut :

1) Perilaku dapat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar.
2) Perilaku manusia mungkin dibatasi oleh lingkungan oleh lingkungan fisik.
3) Perilaku kita dapat mengundang atau ditimbulkan oleh lingkungan sekitar kita, dan lingkungan fisik kita harus menentukan tindakan kita.
4) Kepribadian dibentuk oleh lingkungan.
5) Perilaku juga dapat dipengaruhi oleh psikologi lingkungan dan kaitannya dengan rendahnya kualitas lingkungan.
6) Lingkungan juga akan mempengaruhi citra dari bangunan maupun desain tersebut.

Oleh karena itu, terdapat hubungan erat dalam psikologi lingkungan antara arsitektural kontekstual dan studi tentang hubungan manusia-lingkungan. Interaksi antara seluruh komponen karya arsitektur, termasuk manusia dan lingkungannya merupakan isu yang ingin diatasi oleh penelitian psikologi lingkungan alam arsitektur (Evans 20017). Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Campbell yang menyatakan bahwa psikologi lingkungan merupakan ilmu penting dalam lingkungan sosial karena lingkungan sosial dikonstruksikan dalam kaitannya dengan perilaku mendasar dari bentukan lingkungan. Perspektif psikologis tentang setting dimana aktivitas dilakukan (Campbell, 2007).



Gambar 2. Faktor yang mempengaruhi psikologi manusia (Sumber : Jurnal Aryani)

Elemen Ruang yang Penting bagi Psikologi Pengguna

a. Ruang dalam sebagai identitas bangunan

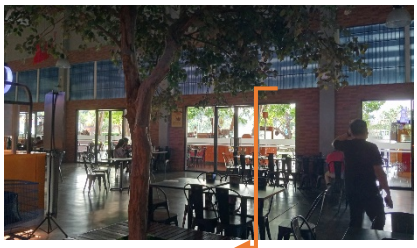
Tata letak dan alirang ruang yang terbuka memberikan kesan luas dan mengundang, membuat pengunjung merasa lebih nyaman dan bebas bergerak. Dengan alur pergerakan yang dirancang untuk mengarahkan pengunjung dengan mudah tanpa menimbulkan kebingungan atau kepadatan yang berlebihan.

pengunjung dapat mengakses alur sirkulasi tanpa mengakibatk

space sirkulasi untuk aksesibilitas yang cukup untuk pergerakan

Gambar 3&4. Tata letak indoor Food Junction

Pencahayaan yang alami pada area Food Junction ini menciptakan suasana yang hangat dan menyenangkan, mempengaruhi susasana hati pengunjung secara positif. Serta pencahayaan buatan yang tepat (misal pencahayaan yang lembut tidak terlalu terang).

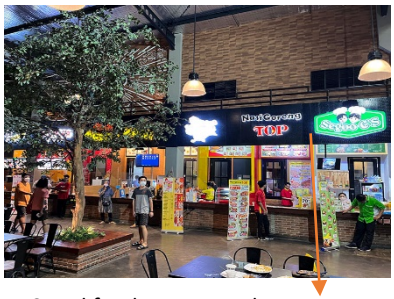


pencahayaan dari luar yang menembus pintu kaca

selimut bangunan yang membantu akan pencahayaan yang tidak menganggu emosional pengguna

Gambar 4&5. Pencahayaan indoor Food Junction

Warna-warna hangat seperti merah, oranye, dan kuning dapat mengunggah selera dan membuat suatu ruangan terasa nyaman. Sebaliknya, warna-warna dingin seperti biru dan hijau memberikan kesan tenang dan rileks, namun kurang menimbulkan efek mengunggah nafsu makan.



Stand food court yang berwarna berani menimbulkan nafsu makan untuk pengguna

warna toko yang tenang dan ramah cocok untuk bersantai atau menteralkan pikiran

Gambar 5&6. Warna stand yang mempengaruhi emosional

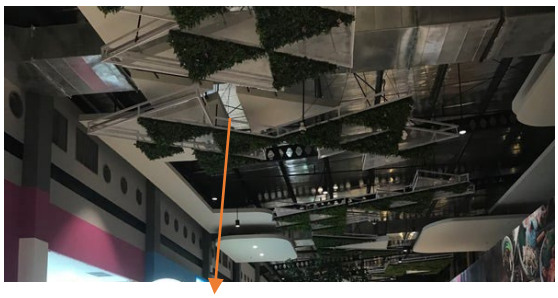
Material dan tekstur dengan penggunaan material alami seperti kayu dan batu dapat memberikan nuansa hangat dan ramah, membuat pengunjung lebih terhubung

dengan lingkungan. Dengan tektur yang menarik yang berbeda pada dinding, lantai, dan furnitur dapat menambah kedalaman visual dan menarik perhatian.

Gambar 7. Tekstur pada indoor

Suara kontrol kebisingan dikelola dengan baik melalui penyerapan suara atau isolasi akustik dapat mencegah gangguan dan meningkatkan kenyamanan. Serta di indoor ini selalu diputar musik yang tenang dan lembut sehingga menciptakan suasana yang rileks, sementara musik yang enerjik bisa membuat suasana lebih hidup. Hal tersebut mendasar dan bisa saja opsional namun jika dilakukan akan mendukung mental pengunjung.

Pengeras suara yang membantu kesan rileks saat pengguna berjalan menyusuri toko maupun stand

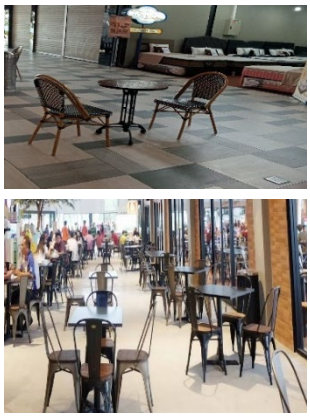


elemen atap yang bisa difungsikan juga menjadi pencegah supaya suara tidak bocor ke luar.

Gambar 8&9. Suara pada indoor

Furniture dan juga penataan tempat duduk memberikan faktor kenyamanan seperti kursi dan mejanya dengan desain berjarak namun tidak padat, baik untuk kelompok besar maupun kecil sehingga penting untuk pengalaman makan yang menyenangkan. Dengan pilihan furniture yang ergonomis memberikan kesan meningkat pada hal kenyamanan.

penataan tempat duduk untuk makan maupun tempat peristirahatan diatur tidak menganggu aksesibiltas dan tidak monoton



Gambar 10-13. Suara pada indoor

Ruang hijau pada indoor juga poin penting dalam meningkatkan kualitas udara dan memberikan kesan alami yang menyegarkan. Di area indoor ini terdapat area hijau atau taman kecil yang dapat menjadi tempat istirahat yang menyenangkan bagi pengunjung.

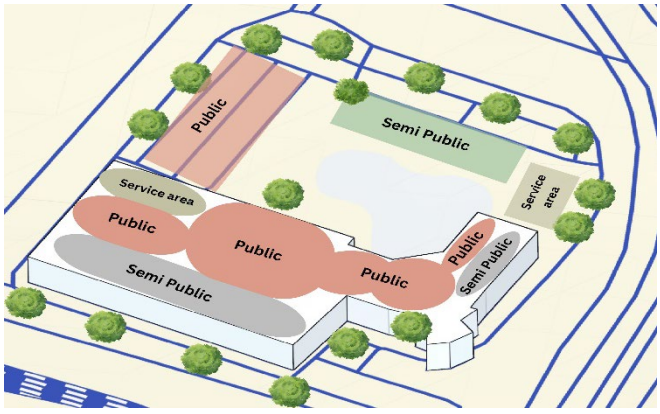
Gambar 14-16. Ruang hijau pada indoor (Sumber : Goggle, diolah penulis)

Pohon hidup yang bisa multifungsi sebagai tempat duduk dan sebagai hiasan komunal juga dan memberikan kesan rileks untuk visualisasi. Juga merupakan elemen tambahan yang bisa mencegah panas dari luar.

b. Ruang luar sebagai kesejahteraan sosial pengguna

Berada di ruang terbuka hijau atau lingkungan alami dapat membantu mengurangi tingkat stres dan kecemasan. Karena kontak dengan alam, seperti melihat pepohonan, air, dan langit terbuka. Ini terbukti dapat menurunkan kadar kortisol (hormon stress) dalam tubuh. Seperti Food Junction yang dirancang dengan tata ruang yang terbuka dan ramah lingkungan. Area makan di luar ruangan dengan pemandangan air mancur, danau buatan, dan taman yang mengelilingi danau tersebut.

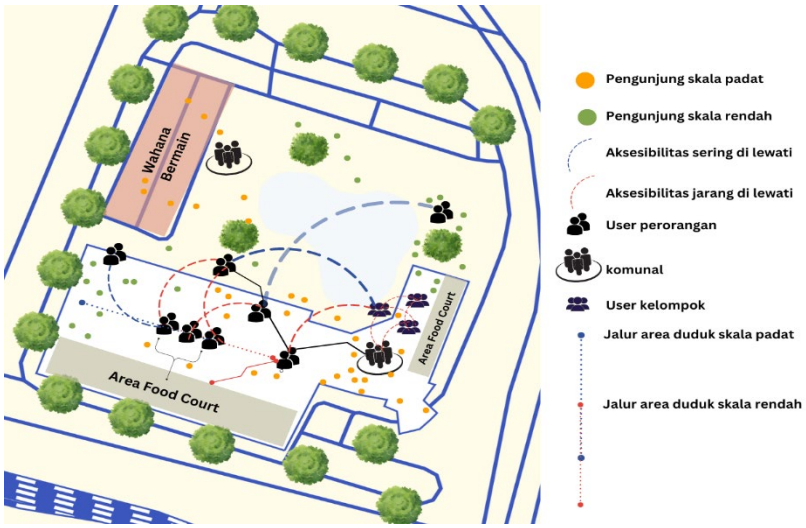
Lingkungan yang aman dan teratur yakni halnya keamanan dan keteraturan ruang luar di Food Junction memberikan rasa aman bagi pengunjung. Karena ketika orang merasa aman, mereka lebih mungkin untuk merasa santai dan menikmati waktu mereka, ini juga meningkatan kesejahteraan psikologis. Food Junction yang dirancang untuk menjadi ramah keluarga, dengan fasilitas yang sesuai untuk segala usia, termasuk area bermain anak-anak. Hal ini memungkinkan keluarga untuk menghabiskan waktu berkualitas bersama, yang penting untuk kesejahteraan psikologis baik bagi orang dewasa maupun anak-anak.



Gambar 17. Hasil zoning akhir

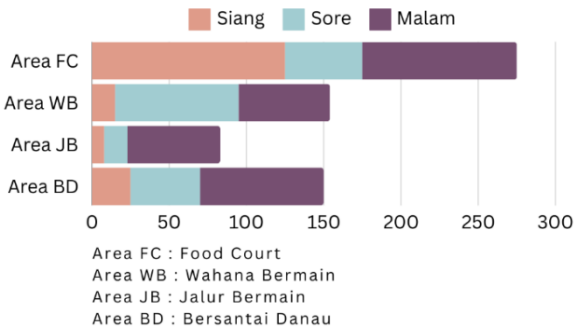
Langkah ini dapat diteliti dengan teknik Behavioral Mapping dimana menurut Summer (1986) dalam Haryadi dan Setiawan (2020) mengartikan pemetaan perilaku

sebagai suatu teknik yang sekaligus dapat menentukan bentuk informasi tentang fenomena (khususnya perilaku manusia individu dan kelompok) yang berkaitan dengan sistem spasial. Tujuan dari pemetaan perilaku adalah untuk menggambarkan perilaku pada peta, mengidentifikasi jenis dan frekuensi perilaku, dan menunjukan hubungan antara perilaku dan privasi, keselamatan, kesehatan, aksesibilitas, ruang terbuka. Behavioral mapping ini pemetaan berbasis tindakan, juga dikenal sebagai pemetaan yang berpusat pada orang.



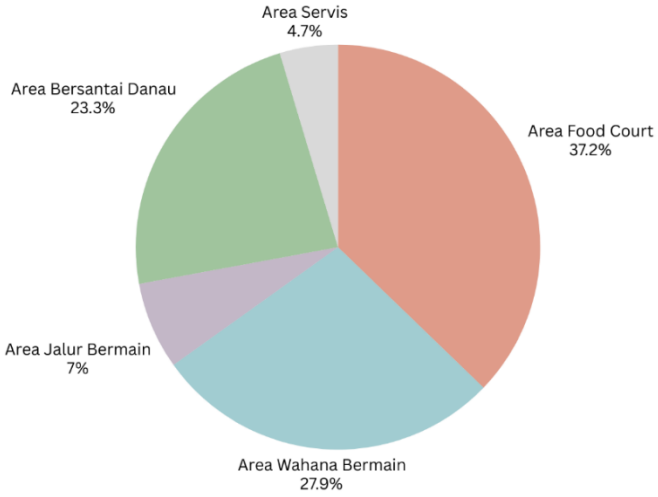
Gambar 18. Pemetaan Behavioral Mapping

Setelah periode peneliti pengumpulan data yang mewakili akumulasi data untuk setiap sesi menghasilkan 3 titik observasi Area food court, Area wahana bermain, Area jalur bermain. Observasi yang dilakukan yaitu waktu sesi di teliti pada saat siang, sore, dan malam hari selama periode 2 hari, sehingga menghasilkan penggambaran diagram maupun mapping untuk respresentasi kepadatan pengguna di lokasi. Diagram – diagram ini sangat berguna untuk menunjukan kawasan di food junction ini yang populer dan sibuk serta kawasan yang lebih terpencil dan jarang di gunakan. Di Area food court are atersibuk adalah area pintu masuk serta area stand maupun toko (titik oranye). Penmpatan titik-titik tersebut menunjukan dimana orang pertama kali diamati di lokasi tersebut. Garis putus-putus berwarna merah dan biru menunjukan perbedaan aksesibilitas pengunjung saat jam jam yang teliti, juga garis tersebut adalah jalur perjalanan melalui lokasi selama observasi. Dari mapping diatas menunjukan distribusi yang mengunjungi Area wahana bermain juga merupakan skala padat pada saat sore hari dan malam hari karena situasi luar memungkinkan untuk bersantai pada sore dan malam karena tidak panas.



Gambar 19. Distribusi orang yang mengunjungi area tersebut

Terlihat dari pemetaan diatas bahwa area yang paling utama dikunjungi adalah area food junction pada hari biasa maupun weekend. Sedangkan area lain seperti area wahana bermain, jalur bermain, dan bersantai danau sering dikunjungi namun pada saat sore dan malam hari dan sebagian besar pengunjung terbanyak adalah usia anak anak-lansia. Area ini sangat menyambung satu sama lain meskipun terpisah antara dalam ruangan dan luar ruangan tetapi signage bangunan food junction ini jelas sehingga pengunjung tidak merasakan kebingungan saat berada di area tersebut.

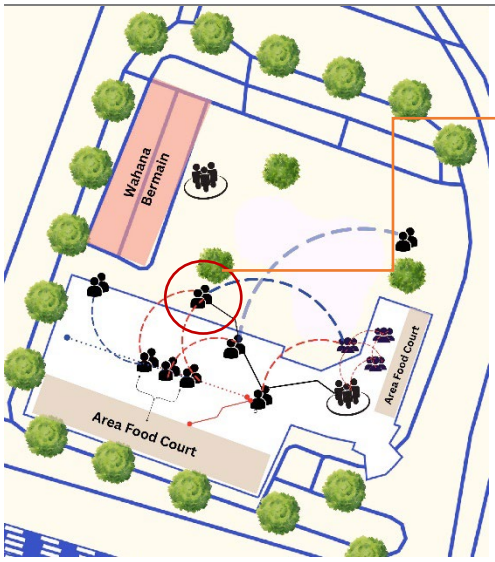


Gambar 20. Distribusi orang yang mengunjungi area tersebut

Seperti disebutkan sebelumnya, area area tersebut sangat mendukung pengguna untuk merasakan area ini. Dari area area tersebut banyak fasilitas yang disediakan untuk mendukung aktivitas pengguna serta dapat menyalurkan kestabilan emosi mereka, seperti area bersantai danau yang tersedia area duduk yang diletakkan berpencar namun tetap menetapkan satu titik fokus view yaitu menghadap danau dimana itu juga bisa menghasilkan kestabilan emosi maupun menyembuhkan keradangan emosional pengguna. Kemudian di area wahana bermain yang banyak menyediakan fasilitas untuk anak anak yang bisa mengembangkan motorik setiap pikiran anak anak dan memberikan perasaan kebebasan terhadap apa yang dirasakan. Dan juga yang mendampingi anak anak di area bermain juga memberikan keamanan dan perlindungan yang cukup terhadap anak anak yang sedang diawasinya. Aktifitas yang dilakukan dengan didukung fasilitas yang sederhana namun fungsional ini juga dapat membantu peneliti mengidentifikasi berbagai jenis perilaku maupun pola aktivitas berdasarkan jenis, waktu, dan demografi.

Pada bangunan Food Junction Grand Pakuwon ini dibangun dan difungsikan untuk mewadahi aktivitas warga Surabaya barat yang memfungsikan bangunan tersebut dan kegiatan yang berkaitan dengan perilaku manusia, khususnya generasi muda yang sangat memprihatinkan, serta aspek psikologis penggunaan warna dalam ruang sangat berpengaruh. Demikian mengenai gagasan ruang pada bangunan ini berbeda dalam area area yang sudah diteliti seperti area dalam yang terdapat Food Court serta toko sedangkan untuk area luar yang memfasilitas kesejahteraan mental dan perilaku pengguna dengan menerapkan Arsitektur Perilaku dapat menyebabkan masalah kesejahteraan sosial pada pengunjung, agar pengunjung maupun pengguna dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap karakteristik pengguna komersial, menciptakan lingkungan yang lebih menarik, nyaman, dan fungsional bagi pengunjung.

Area Food Court Outdoor



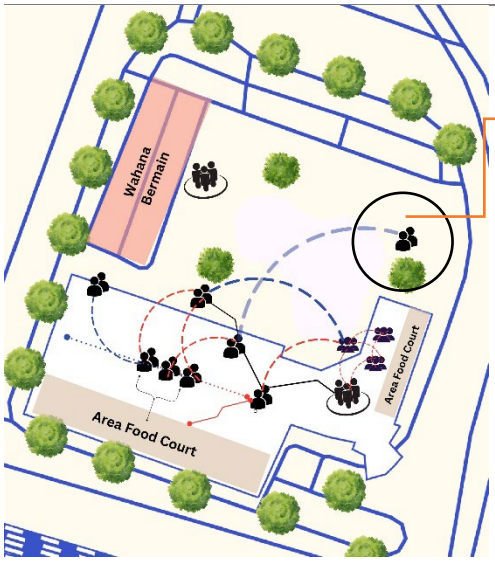
Karakter :

Menampilkan ruang terbuka yang tidak ada atau sedikit dinding yang membatasi, memberikan kesan luas dan bebas.

Penerapan pada kondisi eksisting:

Area food court outdoor ini dikhususkan bagi pengunjung yang ingin menikmati makanan di area terbuka dengan pengalaman lebih santai dan rileks. Dan dalam situasi outdoor food court ini menjadi pilihan untuk lebih aman dalam kesehatan mental menikmati view ruang hijau serta kesehatan fisik karena sirkulasi udara yang lebih baik.

Area Bersantai



Karakter :

Memperhatikan faktor lingkungan untuk area bersantai yang tidak hanya estetis tetapi juga mendukung kesejahteraan sosial penggunanya.

Penerapan pada kondisi eksisting:

Area bersantai ini termasuk zona dengan fungsi dapat membantu mengorganisir aktivitas dan meningkatkan kenyamanan serta memadukan lingkungan alam dengan warna kalem seperti ungu, hijau, dan biru semuanya bisa dianggap berani dan relaksasi. Tentunya dengan mendukung interaksi sosial dan aliran gerak yang bebas dapat meningkatkan rasa kebersamaan dan mendukung relaksasi untuk fisik dan psikis manusia.

Simpulan

Berdasarkan hasil evaluasi penerapan yang telah di selesaikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kualitas pola pengguna komersial menunjukan bahwa desain arsitektur yang responsif terhadap kebutuhan dan perilaku pengguna dapat meningkatkan kenyaman dan kepuasan pengunjung. Seperti Food Junction ini merupakan desain yang responsif yang disesuaikan dengan perilaku pengguna, seperti penempatan area interior serta eksteriornya yang sangat fungsionalitas dari contoh kecil fasilitas yang ada di dalamnya guna untuk memberikan kenyamanan pengunjung yang ada, serta aksesibilitas yang diatur sedemikian baik hingga pengunjung yang baru saja merasakan bangunan tersebut tidak menimbulkan kebingungan karena memang pola aksesibilitas ini terlihat jelas antar satu dengan yang lainnya dan juga terdapat kesan estetika yang menarik.

Food Junction yang tetap mengedepankan lingkungan alam yang dapat meningkatkan daya tarik maupun perilaku pengguna yang stabil layaknya area luar pada umunya. Tentu hal tersebut dapat tercapai dengan cara meninjau lebih jauh mengenai pengembangan yang berkelanjutan seperti letak area tambahan dan mengisi kekurangan yang ada pada bangunan Food Junction ini. Contohnya seperti relokasi fasilitas yang tidak terpakai memungkinkan penggunaan ruang secara lebih efisien, sehingga area yang kosong dekat jalur bermain dapat dimanfaatkan dan diubah menjadi ruang yang lebih produktif seperti area spot foto khusus atau area untuk acara besar dan menarik bagi pengunjung. Dan hal lain seperti meningkatkan lingkungan yang bersih dan rapi dengan pengelolaan sampah yang baik untuk mencegah timbulnya masalah kesehatan dan keselamatan akibat kurangnya pengelolaan sampah.

Daftar Pustaka

Annisa Aulia Suwandi, Ratna Dewi Nur'aini. Kajian Konsep Arsitektur Perilaku dan Tingkat Kenyamanan Penghuni pada Hunian Vertical dengan Analisis Behavioral Mapping. *Vitruvian (Jurnal Arsitektur, Bangunan, & Lingkungan)* vol 10 no 3

Dinda Putri Nabilah, Hardiyati, Sumaryoto. "Penerapan Psikologi Arsitektur pada Perancangan Sekolah Pendidikan Anak Usia Dini di Surakarta." *jurnal fakultas teknik uns* Vol 3 No 1 (Januari 2020): 166-177.

Eva Anisawati, Firdha Ayu Atika, Amir Mukmin Rachim. "Desain Fasilitas Pecinta Kuliner di Surabaya dengan pendekatan Tema Arsitektur Vernakular." *Jurnal LingKAr (Lingkungan Arsitektur)* Vol. 1 No. 2 (September 2022).

Febryanti Adriana Londo, Judy O. Waani, J.A.R Sondakh. "Gelanggang Remaja di Manado Pendekatan Psikologi Arsitektur." *E-Journal UNSRAT* , n.d.: 72-81.

Henny Marlina, Devi Ariska. "Arsitektur Perilaku." Volume 9 No. 18 (n.d.): 47-49.

Kusumawati, Anggit Feriza. "Pusat Kuliner Lokal di Kota Tegal dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular." Fakultas Teknik , Universitas Negeri Semarang, Semarang, n.d., 1-155.

Mehndra, Wardhana. "Logika Konfigurasi Ruang dan Aspek Psikologi Ruang Bagi Lansia." *Jurnal Rekayasa Perencanaan* Vol.4, No 1 (Oktober 20017).

Nadia Priskila, Dhita Wahyu Anggraeni. "Perancangan Panti Sosial Anak dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku pada." *Jurnal Arsir Universitas Muhammadiyah Palembang*, Juli 2023: 170-182.

Vieka Alana Leyla Siddiq, Vippy Dharmawan. "Penerapan Arsitektur Perilaku dalam Perancangan Kampus Terpadu (Studi Kasus : Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta)." *MINTAKAT : Jurnal Arsitektur Universitas Merdeka Malang* 24, no. 2 (n.d.): 113-130.

Vippy Dharmawan, Fibria Conytin, Nanik Rachmaniyah. "Kajian Perilaku dan Interior Restoran Cepat Saji di Pusat Perbelanjaan." *Jurnal Desain Interior* Vol. 3, No. 2 (n.d.): 27-35