ADAPTASI FASILITAS MALL TERHADAP MENINGKATNYA PENGUNJUNG DENGAN HEWAN PELIHARAAN DI *LIVING WORLD* ALAM SUTERA

Prita Adiyani[1]*

[1]Sekolah Tinggi Desain LaSalle, Jakarta*
[1]prita.adiyani@lasallecollege.ac.id.*

Abstrak

Belakangan ini semakin banyak masyarakat membawa hewan peliharaan ke ruang publik seperti mall. Hal ini mendorong kebutuhan adaptasi fasilitas ruang agar lebih inklusif. *Living World* Alam Sutera menjadi salah satu mall yang memperbolehkan pengunjung membawa hewan, namun fasilitas pendukungnya masih terbatas dan bersifat reaktif. Walupun mall ini dipromosikan sebagai *pet-friendly* melalui portal digital, pada penerapannya belum sesuai. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi ekspektasi pengguna terhadap fasilitas *Living World* dan menemukan bentuk adaptasi yang diperlukan dari fasilitas ruang dan kebijakan. Penelitian menggunakan metode kualitatif melalui observasi lapangan, analisis dokumen digital dan wawancara mendalam kepada delapan orang informan yang terbagi dalam empat kelompok yaitu: pengunjung pemilik dan non-pemilik hewan, karyawan tenant, serta staf *information center* sebagai pihak mall. Temuan menunjukkan perlunya pembagian zona antara area *pet* dan *non-pet*, penyediaan fasilitas khusus seperti pet *playpark* dan *pet daycare*, serta kebijakan dan sosialisasi aturan yang lebih konsisten di seluruh area mall. Penelitian ini memberikan kontribusi jangka panjang dengan memberi arahan agar ruang publik komersial bisa beradaptasi dan lebih inklusif terhadap perubahan perilaku masyarakat urban.

Kata kunci: Adaptasi Fasilitas Mall, Adaptasi Ruang Publik, Hewan Peliharaan, *Living World* Alam Sutera, Ruang Ramah Hewan

Abstract

Recently, there has been a growing trend of people bringing pets into public spaces such as shopping malls, driving the need for more inclusive spatial facilities. Living World Mall Alam Sutera is one of the malls that allows visitors to bring pets, yet its supporting facilities remain limited and reactive. Although the mall promotes a pet-friendly i*mage through its digital platform, its implementation is still limited. This study aims to identify user expectations regarding pet-friendly facilities and to explore the adaptations needed in both*

Prita Adiyani, Sekolah Tinggi Desain LaSalle, Jakarta
prita.adiyani@lasallecollege.ac.id.

spatial facilities and policies. A qualitative approach was used through field observations, digital document analysis and in-depth interviews with eight informants from four groups: pet owner and non-pet owner visitors, tenant employees and the mall's information center staff. The findings indicate the need for designated pet and non-pet zones, dedicated pet-related facilities such as pet playpark and pet daycare, as well as consistent regulations applied throughout the mall. This study offers a long-term guidance for commercial public spaces to adapt, and to remain inclusive and responsive to changing urban behaviours.

Keywords: *Adaptation of Mall Facilities, Adaptation of Public Space, Living World Alam Sutera, Pet, Pet-Friendly Space*

PENDAHULUAN

Fenomena meningkatnya aktivitas masyarakat membawa hewan peliharaan ke ruang publik kini semakin sering terlihat. Dalam masyarakat urban, hewan peliharaan mulai dipandang tidak hanya sebagai pendamping tetapi juga memiliki nilai sosial dan emosional (Serpell & Paul, 2012), serta berkontribusi terhadap kesehatan mental yang baik (Johnson, 2023). Hal ini berpengaruh pada meningkatnya keterlibatan hewan peliharaan dalam berbagai aktivitas, termasuk kehadirannya di ruang publik seperti pusat perbelanjaan.

Pusat perbelanjaan sebagai ruang publik komersil yang banyak dikunjungi, kini berfungsi bukan hanya sebagai tempat berbelanja, tetapi juga sebagai ruang sosial dan rekreatif di tengah keterbatasan ruang kota (Fhadilla & Firmandhani, 2022). Mall *Living World* Alam Sutera memperbolehkan pengunjung membawa hewan peliharaan masuk ke mall, bahkan dipromosikan sebagai kawasan *pet-friendly* melalui platform digitalnya (Alam Sutera, 2024). Namun, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa fasilitas bagi pengunjung dengan hewan peliharaan masih terbatas pada penggunaan *stroller* dan *diaper*. Hal ini menimbulkan ketidaknyamanan dan menunjukkan kesenjangan antara citra *pet-friendly* yang dipromosikan.

Pemilihan Mall *Living World* Alam Sutera sebagai studi kasus didasarkan pada dua alasan. Pertama, intensitas kunjungan pengunjung berhewan peliharaan yang tinggi sehingga mempengaruhi pola penggunaan ruang. Kedua, belum adanya fasilitas dan kebijakan sistemik yang memadai sehingga berpotensi menimbulkan

konflik pengalaman ruang antar pengguna. Hal ini menjadikan *Living World* Alam Sutera kasus yang relevan untuk melihat permasalahan ruang publik komersil dalam konteks *pet-friendly*.

Meskipun literatur mengenai ruang publik telah banyak dibahas, termasuk oleh Carmona dan Mehta. Pembahasan tersebut umumnya berfokus pada ruang publik kota. Pada konteks ruang publik komersial, khususnya terkait adaptasi mall terhadap meningkatnya kunjungan pengunjung dengan hewan peliharaan masih sangat terbatas. Minimnya studi serupa di Indonesia menunjukan adanya celah penelitian yang perlu diisi.

Rumusan masalah dalam studi ini adalah untuk memahami pengalaman serta ekspektasi pengguna ruang yaitu pemilik hewan, non-pemilik hewan, tenant dan pihak mall terhadap kondisi *pet-friendly* di *Living World* Alam Sutera. Lalu mengidentifikasi bentuk adaptasi ruang dan kebijakan yang diperlukan agar mall dapat berfungsi sencara nyaman, aman dan inklusif bagi seluruh pengguna.

Sementara tujuan penelitian adalah mengidentifikasi kebutuhan dan persepsi pengguna terkait fasilitas bagi pengunjung, serta merumuskan rekomendasi adaptasi ruang dan kebijakan sistemik yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pengalaman ruang di dalam mall.

KAJIAN TEORI

Ruang Publik dan Perilaku Pengguna

Ruang publik dipahami sebagai ruang yang dapat diakses masyarakat dan menjadi wadah interaksi sosial (Carr, 1992, dalam Qi et al., 2024). Pemahaman ini tidak hanya menekankan aspek kepemilikan, tapi juga fungsi sosial ruang. Dalam konteks Barat, ruang publik tradisional umumnya dimiliki dan dikelola pemerintah, seperti taman kota atau alun-alun. Namun, Mehta (2014, dalam Qi et al., 2024) menegaskan bahwa ruang publik tidak selalu berarti ruang milik negara, ruang milik swasta dapat bersifat publik bila dimanfaatkan secara luas oleh masyarakat.

Dalam konteks urban Indonesia seperti Jakarta, Tangerang dan sekitarnya, keterbatasan ruang publik terbuka menyebabkan mall berperan sebagai salah satu ruang sosial utama. Mall tidak hanya menjadi tempat berbelanja, tetapi juga menjadi ruang pertemuan, rekreasi dan interaksi sosial. Sejalan dengan pandangan

Prita Adiyani, Sekolah Tinggi Desain LaSalle, Jakarta
prita.adiyani@lasallecollege.ac.id.

Carmona (2010, dalam Qi et al., 2024) bahwa ruang publik membentuk dan dibentuk oleh perilaku sosial penggunanya.

Menyadari bahwa perilaku pengguna selalu terkait dengan ruang publik, maka perubahan perilaku masyarakat, seperti meningkatnya pengunjung yang membawa hewan peliharaan, menjadi salah satu bentuk dinamika penggunaan ruang yang perlu direspons oleh pengelola mall tersebut.

Tipologi Ruang Publik

Pemahaman tipologi ruang dapat dilihat dari beragam perspektif. Untuk memahami fenomena mall *pet-friendly*, penelitian ini menggunakan dua pendekatan yaitu, tipologi berdasarkan struktur pengelolaan ruang dan tipologi berdasarkan aktivitas sosial pengguna.

Carmona (2003, dalam Primadani & Nurhasan, 2020) membagi ruang publik berdasarkan bentuk fisik dan pengelolaannya menjadi tiga kategori utama:

1. *External Public Space*, ruang publik luar ruangan yang dikelola otoritas publik (pemerintah atau institusi negara), seperti alun-alun, taman kota dan pedestrian.
2. *Internal Public Space*, ruang publik dalam ruangan yang dikelola publik atau pemerintah, seperti kantor polisi, terminal, dan kantor layanan publik.
3. *External dan Internal 'Quasi' Public space,* ruang milik privat atau swasta yang berfungsi publik dan mempunyai aturan tertentu, seperti pusat perbelanjaan, taman hiburan, restoran dan kafe.

Mall sebagai *quasi-public space*, memiliki fleksibilitas untuk menyesuaikan aturan maupun fasilitas ketika terjadi perubahan pola penggunaan, seperti meningkatnya jumlah kunjungan pengunjung berhewan peliharaan.

Di sisi lain tipologi ruang juga dapat dibagi berdasarkan aktivitas dan fungsi sosial penggunanya. Oldenburg (1989, dalam Christanto & Liauw, 2020) membagi ruang menjadi tiga kategori, *first place*, *second place* dan *third place.* Sementara Pittaluga (2020, dalam Qi et al., 2024) menambahkan kategori *fourth place*.

1. *First Place*: rumah, tempat memenuhi kebutuhan pribadi dan keluarga.
2. *Second Place*: tempat kerja atau belajar, untuk aktivitas produktif dan formal.

DOI: 10.34148/artika.v9i2.1399

3. *Third Place*: ruang publik informal untuk santai dan bersosialisasi di luar rumah dan tempat kerja.
4. *Fourth Place*: ruang publik informal atau ruang ambang (Simões Aelbrecht, 2016) Area transisi, seperti gang atau selasar memfasilitasi interaksi spontan dan tidak terencana.

Keempat kategori ini menunjukkan bahwa ruang publik bersifat dinamis, dan fungsinya dapat bergeser mengikuti aktivitas serta kebutuhan penggunanya. Kategori fungsi sosial ruang publik perlu dijaga konsistensinya, karena ketidakkonsistenan dalam fungsi sosial ruang berpotensi menimbulkan konflik dan menciptakan ketidaknyamanan bagi pengguna. Kondisi tersebut pada akhirnya membuat proses adaptasi ruang publik menjadi kurang optimal.

Adaptasi Ruang Publik

Perubahan perilaku pengguna menuntut ruang publik beradaptasi secara fisik dan non-fisik. Gehl (2011, dalam Katsavounidou, 2023) menekankan bahwa ruang publik harus responsif terhadap pola aktivitas yang terus berkembang. Sementara Carmona (2010) menambahkan bahwa perubahan sosial menuntut ruang publik untuk bertransformasi secara berkelanjutan. Kedua pandangan ini menunjukan bahwa adaptasi merupakan proses yang tidak dapat dipisahkan dari dinamika perilaku penggunanya.

Adaptasi ruang dapat diwujudkan melalui fleksibilitas, inklusivitas, dan kenyamanan. Desain yang fleksibel memungkinkan ruang digunakan oleh berbagai kelompok dan kebutuhan yang beragam (Siahaan, 2011, dalam Primadani & Nurhasan, 2020). Sementara Mehta (2014) menegaskan bahwa ruang publik perlu fleksibel dan inklusif agar mampu menampung ragam aktivitas yang dinamis. Sementara kenyamanan meliputi rasa aman, kondisi lingkungan, dan kemudahan beraktivitas, menjadi dasar bagi interaksi sosial agar dapat berlangsung optimal.

Melalui teori ini, hal yang perlu disadari adalah bahwa adaptasi ruang publik bersifat berkelanjutan dan harus dilakukan agar ruang publik tetap relevan dengan perilaku masyarakat yang terus berkembang. Dalam konteks mall *pet-friendly*, proses adaptasi merupakan kombinasi antara aspek fisik dan nonfisik, yaitu melalui penataan ruang, pengaturan operasional, serta sosialisasi aktif dan berkala yang

Prita Adiyani, Sekolah Tinggi Desain LaSalle, Jakarta
prita.adiyani@lasallecollege.ac.id.

dirancang untuk merespons perubahan pola perilaku pengunjung yang membawa hewan peliharaan.

Hewan Peliharaan di Ruang Publik

Pertumbuhan jumlah hewan peliharaan di kawasan urban semakin meningkat dan mempengaruhi pengelolaan ruang publik, termasuk potensi munculnya konflik dengan aktivitas manusia. Namun, studi mengenai peran aktif hewan dalam ruang publik masih terbatas (Yan, 2025).

Instone dan Sweeney (2014, dalam Yan, 2025) memperkenalkan konsep *animaling*, yaitu berupa gagasan bahwa hewan tidak hanya berada dalam ruang, namun juga berperan aktif dalam membentuk pengalaman dan interaksi di dalam ruang. Konsep ini menempatkan hewan sebagai bagian dari dinamika kota, sehingga perlu diakui kontribusinya dalam dinamika hidup perkotaan.

Berdasarkan konsep Lefebvre tentang hak atas kota, hewan peliharaan memiliki hak untuk:

1. Tinggal di kota – hadir dan berkontribusi sebagai bagian dari kehidupan perkotaan (Hubbard & Brooks, 2021; Purcell, 2002, dalam Yan, 2025).
2. Mengakses ruang – menggunakan ruang publik dan fasilitas pendukungnya (Langegger & Koester, 2016; Qian, 2014b, dalam Yan, 2025).
3. Membuat keputusan – Berpartisipasi dalam pembentukan ruang, secara tidak langsung melalui interaksi perilaku dan respons sosial yang dimediasi oleh pemiliknya (Donaldson & Kymlicka, 2011, dalam Yan, 2025).

Kebijakan tiap negara berbeda dalam memperlakukan hewan sebagai aktor ruang. Keberadaan dan perilaku hewan dapat mempengaruhi sejauh mana ruang publik mampu mengakomodasi hewan (Fox & Gee, 2017; Urbanik & Morgan, 2013; Borthwick, 2009; Yin et al., 2020, dalam Yan, 2025). Dalam konteks urban Indonesia, konsep ini masih baru dan belum menjadi perhatian utama dalam pengelolaan ruang, termasuk ruang publik komersil.

Dengan demikian, hewan peliharaan harus dipahami sebagai aktor ruang aktif yang turut membentuk dinamika kota. Karena itu, pengelolaan ruang publik, termasuk mall pet-friendly, perlu mengakomodasi kebutuhan perilaku alaminya,

bukan hanya kebutuhan pemiliknya. Tanpa perspektif ini, adaptasi ruang akan selalu parsial dan berpotensi menimbulkan konflik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami pengalaman, persepsi serta kebutuhan berbagai kelompok pengguna terkait adaptasi ruang publik mall *Living World* Alam Sutera. Data dikumpulkan melalui observasi lapangan, analisis dokumen digital dan wawancara mendalam untuk triangulasi, sehingga temuan dapat divalidasi melalui perbandingan kondisi lapangan, kebijakan resmi dan perspektif pengguna.

Observasi lapangan dilakukan selama tiga minggu dengan kunjungan di hari kerja dan akhir pekan pada siang hingga malam hari, mencatat pola aktivitas, potensi konflik dan area yang sering digunakan pengunjung berhewan peliharaan

Analisis dokumen digital dilakukan meliputi situs web resmi mall, media sosial mall dan Kawasan Alam Sutera serta publikasi digital terkait kebijakan *"pet goes to mall"*.

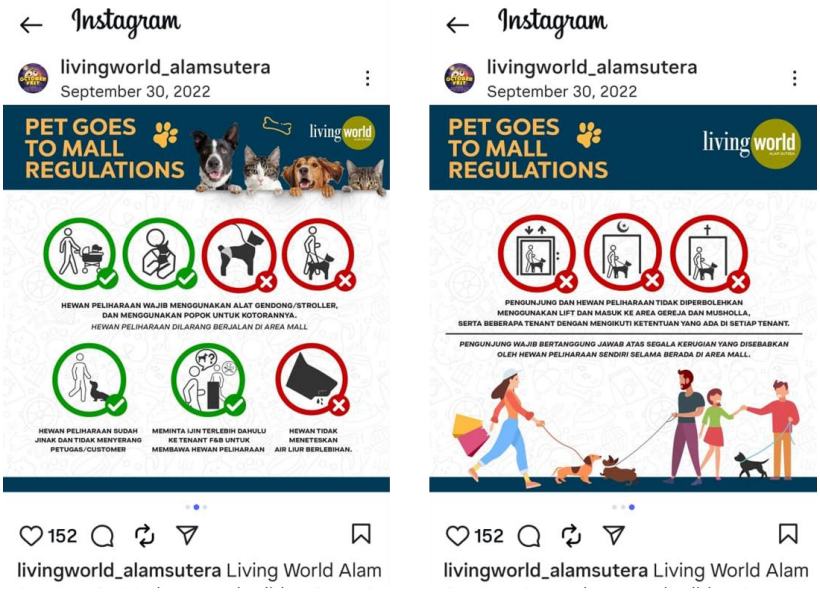
Wawancara mendalam dilakukan dengan delapan informan dari berbagai kelompok pengguna. Pemilik hewan (2 orang) dan non-pemilik hewan (2 orang), semua bukan pengunjung pertama kali. Karyawan tenant restoran dan toko (3 orang) karena perlakuan terhadap hewan peliharaan berbeda antar tenant. Satu staf Information Center sebagai perwakilan pihak pengelola mall.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fenomena "*Pet Goes to Mall*" di Living World Alam Sutera

Living World Alam Sutera memperbolehkan pengunjung membawa hewan peliharaan, namun adaptasi masih terbatas. Kebijakan yang minim dapat terlihat dari regulasi yang tercantum di pintu masuk dan media sosial instagram @livingworld_alamsutera.

Prita Adiyani, Sekolah Tinggi Desain LaSalle, Jakarta
prita.adiyani@lasallecollege.ac.id.



Gambar 1. Regulasi 'Pet goes to Mall' di media sosial instagram Living World Alam Sutera
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Observasi pada 28 September 2025 menunjukkan sedikitnya tujuh pengunjung membawa hewan peliharaan, menandakan tingginya intensitas kunjungan harian. Sesuai Gehl (2011), ruang publik idealnya responsif terhadap perubahan perilaku pengguna, namun Living World belum menunjukkan penyesuaian fasilitas fisik yang memadai terhadap kebutuhan pengunjung dengan hewan.



Gambar 2. Kunjungan dengan ewan peliharaan pada 28 September 2025
Sumber: Dokumentasi Pribadi

ARTIKA Vol.9,No.2 November (2025)
DOI: 10.34148/artika.v9i2.1399

Ketiadaan fasilitas fisik dan minimnya kebijakan dapat menimbulkan konflik antar pengguna ruang. Hal ini sejalan dengan Yan (2025), yang menegaskan bahwa keterbatasan aturan dan fasilitas berpotensi menimbulkan ketegangan antara pengguna ruang. Sehingga kenyamanan pengunjung belum dapat terpenuhi secara optimal.

Temuan: Lintas Pengguna dan Dinamika Ruang

Temuan dari empat kelompok informan (*pet-owner, non–pet-owner*, tenant, dan staf mall) menunjukkan adanya ketidakkonsistenan fungsi ruang sosial serta belum terpenuhinya kebutuhan adaptasi bagi seluruh pengguna. Ringkasan temuan ini disajikan dalam tabel lintas temuan berikut:

Tabel 1. Tabel lintas temuan

TABEL LINTAS TEMUAN

ASPEK	PET OWNER	NON-PET OWNER	TENANT	MALL INFORMATION CENTER	TEMUAN DAN ANALISIS
Fungsi Sosial Ruang Mall	***Third place*:** • Rekreasi /relaksasi • Interaksi *casual* ***Third/Fourth place*** area selasar tenant resto • Tempat jalan santai → ***third place*** • Tempat meninggalkan atau menemani hewan di stroller saat makan → ***fourth place***	***Third place:*** • Rekreasi/relaksasi • Interaksi *casual*	***Second place:*** • Bekerja • Interaksi profesional	***Second place:*** • Berkerja • Interaksi profesional	• Fungsi ruang dan interaksi sosial berbeda antara pengunjung dan karyawan tenant/mall, karena disesuaikan dengan aktivitas dan perannya • Ditemukan ketidakkonsistenan fungsi sosial ruang yang dapat berdampak pada konflik dan ketidaknyamanan pengunjung
Kendala Utama	• Akses restoran terbatas • Minim fasilitas hewan tidak dapat bergerak bebas • Selasar fungsi sosial tidak konsisten antara ***third/fourth place***	• Terganggu suara/bau hewan • Takut hewan • Perbedaan nilai keagamaan	• Adaptasi tergantung inisiatif tenant karena tidak ada kebijakan konsisten dari mall	• Sosialisasi aturan belum optimal • Signage tidak terlihat • Tidak ada info digital terpadu	• Kebutuhan pengguna belum terpenuhi baik dari segi fasilitas fisik maupun aturan berpotensi menimbulkan konflik dan ketidaknyamanan
Ekspektasi Fasilitas dan Aturan	• *Pet Playpark* • *Pet Daycare*	• Pembagian zona hewan & non hewan • *Pet Retreat Area*	• Zona makan terpisah yang terencana • Panduan tenant yang menyeluruh	• Sosialisasi dan edukasi aktif dan berkala • Info digital terpadu	• Kebutuhan adaptasi meliputi integrasi fasilitas fisik dan kebijakan aturan, serta sosialisasi aktif dan berkala melalui aplikasi digital maupun secara langsung

Sumber: Analisis Peneliti (2025)

Tabel ini merangkum temuan lintas informan mengenai fungsi ruang, kendala, dan kebutuhan adaptasi dalam aktivitas “pet goes to mall”. Ringkasan ini menjadi dasar untuk memahami hubungan antara perilaku pengguna dan dinamika ruang. Detail analisis dan keterkaitannya dengan teori dijelaskan pada subbagian selanjutnya.

Prita Adiyani, Sekolah Tinggi Desain LaSalle, Jakarta
prita.adiyani@lasallecollege.ac.id.

Ruang Publik, Perilaku Pengguna, dan Adaptasi pada Aktivitas "*Pet Goes to Mall*"

Carmona (2010, dalam Qi et al., 2024) menyatakan bahwa ruang publik selalu terbentuk melalui hubungan timbal balik dengan perilaku penggunanya. Karena itu pemahaman perubahan perilaku pengguna menjadi kunci penting dalam menyesuaikan ruang publik agar tetap relevan.

Dalam kasus *Living World* Alam Sutera, meningkatnya kunjungan dengan hewan peliharaan telah terbaca dan direspons melalui slogan "*Pet Goes to Mall*" serta penerapan aturan dasar seperti penggunaan popok dan stroller. Namun respons ini masih berada pada level kebijakan minimal dan belum diterjemahkan ke dalam adaptasi fasilitas fisik maupun kebijakan operasional yang komprehensif. Hal ini menunjukan kesenjangan antar perilaku pengguna dan kapasitas ruang dalam mengakomodasinya.

Perubahan perilaku tersebut seharusnya mendorong terwujudnya adaptasi ruang publik yang menyeluruh. Carmona (2010) menekankan bahwa adaptasi ruang adalah proses berkelanjutan yang menuntut kemampuan ruang untuk fleksibel dan inklusif. Jadi pengelola seharusnya menyadari bahwa adaptasi ruang publik merupakan tahapan yang tidak dapat dihindari.

Fleksibilitas merujuk pada kemampuan ruang untuk adaptasi terhadap fungsi dan aktivitas baru. Ketiadaan fleksibilitas terlihat pada Tabel.1 seperti selasar atau koridor yang berubah fungsi dari area transisi menjadi tempat menaruh hewan dalam stroller, namun perubahan fungsi ini tidak diikuti dengan adaptasi fisik ataupun kebijakan.

Sementara inklusivitas menuntut ruang mampu mengakomodasi keberagaman pengguna seperti *pet owner, non-pet owner*, dan pekerja mall. Ketiadaan inklusivitas terlihat pada Tabel 1. dimana kebutuhan masing-masing kelompok tidak terakomodasi secara seimbang. Pet owner tidak terfasilitasi untuk kebutuhan dasar hewannya sementara akses ke restoran terbatas karena tidak semua tenant F&B menerima hewan. Di sisi lain non-pet owner yang takut terhadap hewan tidak memiliki zona bebas hewan, atau batas area yang jelas. Ini menunjukan bahwa ruang tidak mengantisipasi keberagaman preferensi antar kelompok pengguna.

DOI: 10.34148/artika.v9i2.1399

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa adaptasi ruang publik *Living World* Alam Sutera terhadap fenomena "*Pet Goes to Mall*" belum terlaksana secara komprehensif, terutama dalam aspek fleksibioitas dan inklusivitas yang menjadi kunci utama terciptanya kenyamanan ruang.

Tipologi Quasi-Public Space pada Aktivitas "*Pet Goes to Mall*"

Dalam konteks *quasi public space*, *Living World* Alam Sutera sebagai ruang publik yang dimiliki swasta sebenarnya memiliki fleksibilitas tinggi untuk melakukan perubahan. Sistem pengelolaan privat memungkinkan keputusan diambil cepat tanpa birokrasi kompleks seperti ruang publik milik pemerintah. Karena itu, ketika perilaku pengguna berubah, seharusnya bisa lebih responsif.

Namun temuan lapangan menunjukkan sebaliknya, meskipun pengelola telah menyadari fenomena "Pet Goes to Mall", adaptasi ruang tidak terjadi. Pengelola hanya melakukan toleransi minimal (memperbolehkan hewan masuk), tanpa menyiapkan fasilitas pendukung, zonasi, atau kebijakan operasional yang melindungi kenyamanan semua kelompok pengguna. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pihak mall tidak memandang adaptasi sebagai prioritas.

Artinya, fleksibilitas yang secara teoritis melekat pada *quasi public space* tidak dimanfaatkan. Mall memilih pendekatan paling ringan dan tidak berkonsekuensi, sehingga ruang publik yang seharusnya adaptif justru tetap statis meski perilaku pengguna berubah.

Tipologi Fungsi Sosial pada Aktivitas "*Pet Goes to Mall*"

Oldenburg (1999) menjelaskan bahwa *third place* merupakan ruang sosial informal yang mendukung interaksi, relaksasi, dan *sense of belonging* di luar rumah (*first place*) dan tempat kerja (*second place*). Dalam konteks mall, area seperti koridor, sering berperan sebagai *third place* karena mendorong aktivitas bersantai, bertemu teman, atau bekerja ringan.

Namun pada aktivitas "*Pet Goes to Mall*", fungsi sosial ruang di *Living World* Alam Sutera menunjukkan ketidakkonsistenan tipologi. Beberapa area yang awalnya berfungsi sebagai *third place* berubah menjadi *fourth place*. Perubahan ini terlihat pada koridor yang awalnya dipakai untuk berjalan santai berubah menjadi

Prita Adiyani, Sekolah Tinggi Desain LaSalle, Jakarta
prita.adiyani@lasallecollege.ac.id.

area menunggu bagi pet owner yang tidak dapat membawa hewan ke tenant F&B, area menaruh stroller hewan, atau titik di mana hewan yang gelisah menunggu karena terpisah dari pemiliknya.

Ketidakkonsistenan ini terjadi karena perubahan fungsi muncul spontan, bukan sebagai hasil desain maupun kebijakan yang terarah. Ruang dapat berperan sebagai *third place* dalam satu waktu dan berganti menjadi *fourth place* pada waktu lain. Tidak adanya fasilitas yang mengakomodasi perilaku ini membuat ruang ini menjadi tidak stabil dan sulit diprediksi.

Inkonsistensi tipologi ini menimbulkan beberapa dampak. Pertama, ketidaknyamanan bagi pengguna *non–pet owner* yang tidak siap menghadapi kedekatan fisik dengan hewan, terutama pada ruang yang seharusnya netral seperti koridor. Kedua, konflik kepentingan, karena ruang yang awalnya aman untuk aktivitas sosial manusia berubah menjadi ruang yang memerlukan pengawasan dan kontrol terhadap hewan. Ketiga, ketidakteraturan ruang, seperti penumpukan stroller atau kegaduhan akibat hewan gelisah karena jauh dari pemiliknya.

Dengan demikian beberapa ruang di dalam mall menjadi tidak stabil karena beroperasi diantara *third* and *fourth place*, menghasilkan pengalaman ruang yang ambigu dan berpotensi menganggu kenyamanan.

Hak Hewan dalam Komunitas Living World Alam Sutera

Instone dan Sweeney (2014, dalam Yan, 2025) menggagas konsep *animaling*, bahwa hewan tidak hanya berada dalam ruang, namun juga berperan aktif dalam membentuk pengalaman dan interaksi di dalam ruang. Konsep ini menempatkan hewan sebagai bagian dari dinamika kota, sehingga perlu diakui kontribusinya dalam dinamika hidup perkotaan. Dengan demikian, ketika sebuah ruang publik mengizinkan kehadiran hewan, maka tanggung jawab terhadap kenyamanan dan keselamatan hewan tersebut semestinya menjadi bagian dari pengelolaan ruang.

Pada aktivitas "*Pet goes to Mall*" di *Living World* Alam Sutera, hewan diizinkan masuk ke dalam mall. Namun temuan di lapangan menunjukkan bahwa kehadiran hewan belum sepenuhnya dipertimbangkan dalam desain maupun

ARTIKA Vol.9,No.2 November (2025)
DOI: 10.34148/artika.v9i2.1399

kebijakan operasional mall. Hewan hanya diizinkan hadir, tetapi tidak difasilitasi dengan fasilitas yang mengakomodir perilaku alaminya.

Situasi ini menempatkan hewan dalam posisi tidak nyaman. Mereka berada di lingkungan padat aktivitas manusia tanpa ruang *retreat* ketika mengalami stress. Ketika pemilik memasuki tenant F&B yang tidak menerima hewan, hewan pun harus menunggu di selasar, ruang yang tidak dirancang untuk kebutuhannya, sehingga memperbesar potensi kegelisahan. Kondisi ini tidak hanya berdampak pada kesejahteraan hewan, tetapi juga kenyamanan pengguna lain yang harus berbagi ruang dengan hewan yang tidak dalam kondisi stabil.

Ketika ruang publik komersial mengizinkan akses bagi hewan tanpa menyediakan fasilitas pendukung, maka hak hewan sebagai bagian dari komunitas ruang tersebut belum terpenuhi. Inklusivitas ruang seharusnya tidak berhenti pada pemberian izin masuk, tetapi mencakup penyediaan lingkungan yang aman dan layak bagi semua makhluk hidup di dalamnya.

Fenomena "Pet Goes to Mall" di Living World Alam Sutera menunjukkan adanya kesenjangan antara cita *pet-friendly* dengan fasilitas dan kebijakan yang tidak memperhatikan kesejahteraan hewan secara menyeluruh. Dengan demikian, hak hewan dalam komunitas *Living World* Alam Sutera masih berada pada tahap minimal dan belum diprioritaskan dalam perancangan maupun pengelolaan mall.

Adaptasi Fasilitas Mall Sesuai Ekspektasi Pengguna

Berdasarkan Tabel.1. Lintas Temuan, dapat diidentifikasi sejumlah ekspektasi pengguna terhadap fasilitas mall sebagai bentuk kebutuhan adaptasi ruang publik pada fenomena "*Pet Goes to Mall".* Bagian ini merangkum kebutuhan adaptasi fasilitas yang dipandang penting untuk menjaga kenyamanan, keamanan, serta inklusivitas bagi seluruh pengguna ruang.

Pet owner merupakan kelompok yang paling terdampak karena membawa hewan peliharaan sebagai bagian aktivitas berkunjung. Ekspektasi utama mencakup:

Prita Adiyani, Sekolah Tinggi Desain LaSalle, Jakarta
prita.adiyani@lasallecollege.ac.id.

1. ***Pet Playpark* / Area Bermain Hewan**

   Dibutuhkan ruang khusus untuk aktivitas fisik hewan agar hewan tidak gelisah ketika berada lama di dalam mall. Ketidaktersediaan area ini memaksa hewan tetap berada dalam stroller, yang tidak sesuai dengan perilaku alaminya.

2. ***Pet Daycare* / Tempat Penitipan Sementara**

   Fasilitas ini penting ketika pemilik ingin memasuki tenant F&B atau tenant lainnya yang tidak menerima hewan. Tanpa fasilitas ini, hewan harus menunggu di selasar yang tidak dirancang untuk kenyamanannya.

   Non–pet owner memiliki preferensi berbeda, terutama terkait kenyamanan dan rasa aman. Ekspektasi utama mencakup:

3. **Pembagian zona antara Pet Zone dan Non-Pet Zone.**

   Ekspektasi utama dari non–pet owner menunjukkan perlunya pemisahan zona yang jelas antara area *pet* dan *non-pet* di dalam mall, baik pada alur sirkulasi, area makan, maupun tenant. *Pet owner* membutuhkan kejelasan zona agar tidak melanggar aturan dan dapat bergerak dengan nyaman bersama hewan peliharaannya, sementara *non–pet owner* mengharapkan adanya area bebas hewan untuk menjaga rasa aman dan kenyamanan, terutama bagi pengunjung yang takut atau alergi terhadap hewan. Dengan demikian, adaptasi fasilitas mall perlu diarahkan pada pembentukan zonasi yang terstruktur dan mudah dikenali oleh seluruh pengguna, sehingga potensi konflik ruang dapat diminimalkan dan setiap kelompok memiliki ruang yang sesuai dengan preferensinya.

4. ***Pet Retreat Area***

   Hewan membutuhkan ruang untuk menenangkan diri ketika merasa stres akibat kebisingan, kerumunan, atau rangsangan visual yang berlebihan.

   Staff tenant sebagai bagian dari sistem operasional mall membutuhkan adaptasi fasilitas dan kebijakan pendukung yang lebih jelas.

5. **Panduan Standar Operasional**

   Tenant membutuhkan pedoman tentang bagaimana menerima pengunjung dengan hewan, batasan apa yang diperbolehkan, dan bagaimana menangani potensi konflik.

DOI: 10.34148/artika.v9i2.1399

6. **Konsistensi Kebijakan Mall**

   Tenant menginginkan informasi yang seragam dari pengelola mall agar tidak terjadi perbedaan aturan antar tenant yang membingungkan karyawan tenant dan pengunjung.

   Staf pihak mall berada pada posisi yang mengetahui kebijakan pengelola dan juga harus menghadapi langsung pengguna ruang.

7. **Edukasi Sosial**

   Edukasi merata ke pengguna melalui sosialisasi berkala dan aktif mengenai kebijakan "*Pet Goes to Mall*"

8. **Integratsi Mobile App**

   Jika memungkinkan aplikasi mobile app terpadu yang mencakup info dan fasilitas terkait pet-friendly rules, facilities, area dan lain-lainya terkait kunjungan dan keberadaan hewan peliharaan

   Rekomendasi adaptasi ruang publik mall *Living world* Alam Sutera diatas terangkum dari ekspektasi berbagai kelompok pengguna ruang. Terlihat adaptasi meliputi fisik ruang dan non fisik yang berupa kebijakan serta sosialisasi aktif dan berkala ke seluruh pengguna ruang. Dengan tambahan digital mobile app, edukasi bisa membuat informasi lebih tersampaikan dan luas cakupannya.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi ekspektasi pengguna terkait aktivitas *"Pet Goes to Mall"* sebagai dasar untuk merumuskan kebutuhan adaptasi ruang publik di Living World Alam Sutera. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meningkatnya kunjungan pengunjung dengan hewan peliharaan menimbulkan perubahan signifikan pada cara ruang digunakan, namun adaptasi oleh pengelola mall masih berada pada tingkat minimal.

Ekspektasi pengguna baik *pet owner*, *non–pet owner*, tenant, maupun staf mall, mengarah pada dua kebutuhan utama:

1. **Adaptasi fasilitas fisik**, seperti zona khusus hewan, pet playpark, area tenang, serta pemisahan area untuk pengguna dengan dan tanpa hewan.

Prita Adiyani, Sekolah Tinggi Desain LaSalle, Jakarta
prita.adiyani@lasallecollege.ac.id.

2. **Adaptasi kebijakan sistemik**, berupa panduan tenant yang konsisten, aturan operasional yang jelas, dan komunikasi publik yang efektif.

Temuan ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara perilaku pengguna dan kapasitas fasilitas ruang, sehingga fungsi sosial ruang menjadi tidak stabil dan menimbulkan ketidaknyamanan antar kelompok pengguna. Selain itu, analisis berbasis teori *animaling* menunjukkan bahwa hewan belum sepenuhnya dipertimbangkan sebagai aktor ruang yang membutuhkan fasilitas dan perlindungan kesejahteraan.

Secara ilmiah, penelitian ini memberikan kontribusi dengan:

- Menegaskan bahwa ekspektasi pengguna merupakan indikator utama dalam melakukan proses adaptasi ruang publik, terutama pada quasi-public space seperti mall.
- Memperluas pemahaman tentang bagaimana perubahan perilaku (kunjungan dengan hewan) memengaruhi tipologi fungsi sosial ruang.
- Mengintegrasikan perspektif kesejahteraan hewan dalam kajian ruang publik komersial.

Dengan demikian, adaptasi ruang publik di *Living World* Alam Sutera harus mencakup adaptasi fisik ruang, kebijakan operasional, dan komunikasi publik yang baik agar tercipta lingkungan yang inklusif, responsif, dan relevan dengan ekspektasi seluruh pengguna ruang.

DAFTAR PUSTAKA

Alam Sutera. (2024, May 29). *3 Rekomendasi Tempat Pet Friendly di Alam Sutera - Alam Sutera Homes*. https://alamsuterahomes.com/jelajahi-alam-sutera-bersama-hewan-peliharaan-3-rekomendasi-tempat-pet-friendly-di-alam-sutera/

Carmona, M. (2010). Contemporary Public Space, Part Two: Classification. *Journal of Urban Design*, *15*(2), 157–173. https://doi.org/10.1080/13574801003638111

Christanto, B. J., & Liauw, F. (2020). RUMAH KEBERSAMAAN ANTARA HEWAN DAN MANUSIA. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, *2*(1), 21. https://doi.org/10.24912/STUPA.V2I1.6745

Fhadilla, P. M. M., & Firmandhani, S. W. (2022, December 31). *Study of Public Open Space Circulation Patterns in Mall Building | Fhadilla | Journal of Architectural Design and Urbanism*. https://doi.org/https://doi.org/10.14710/jadu.v5i1.1445

JIAN, I. Y., LUO, J., VILLANI, C., SIU, K. W. M., JIAN, I. Y., LUO, J., VILLANI, C., & SIU, K. W. M. (2024). Exploring the Inclusive Potential of Pet Parks From the Perspective of Spatial Justice: Hong Kong's Experience and Implications. *Landscape Architecture Frontiers, 2024, Vol. 12, Issue 4, 58-69*, *12*(4), 58–69. https://doi.org/10.15302/J-LAF-1-020099

Johnson, E. A. (2023). *HOW ANIMALS AFFECT US: EXAMINING THE RELATIONSHIP BETWEEN HUMAN-ANIMAL INTERACTIONS AND HUMAN WELL-BEING*.

Katsavounidou, G. (2023). *Life between buildings: Using Public Space: The history of Jan Gehl's book and the legacy of its philosophy for designing cities at human scale*. https://repo.uni-hannover.de/items/54fee2eb-36f3-4844-8d46-1db7cb44ff37

Komunikasi Visual, D., Arsitektur, F., Desain, D., Rosady, M. T., & Karnita, R. (2022). Analisis Kebutuhan Media Informasi Tempat Wisata Ramah Hewan Peliharaan di Kota Bandung. *Indonesian Journal of Tourism and Leisure*, *3*(2), 125–135. https://doi.org/10.36256/IJTL.V3I2.300

Mehta, V. (2014). Evaluating Public Space. *Journal of Urban Design*, *19*(1), 53–88. https://doi.org/10.1080/13574809.2013.854698

Primadani, A. F., & Nurhasan, N. (2020). Tipologi Ruang Publik Pusat Perbelanjaan (Studi Kasus: Solo Grand Mall, Solo Paragon Mall, dan Solo Square). *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, *17*(1), 34–40. https://doi.org/10.23917/SINEKTIKA.V17I1.10851

Qi, J., Mazumdar, S., & Vasconcelos, A. C. (2024). Understanding the Relationship between Urban Public Space and Social Cohesion: A Systematic Review. *International Journal of Community Well-Being*, *7*(2), 155–212. https://doi.org/10.1007/S42413-024-00204-5/FIGURES/11

Serpell, J. A., & Paul, E. S. (2012). Pets in the Family: An Evolutionary Perspective. *The Oxford Handbook of Evolutionary Family Psychology*. https://doi.org/10.1093/OXFORDHB/9780195396690.013.0017

Simões Aelbrecht, P. (2016). 'Fourth places': the contemporary public settings for informal social interaction among strangers. *Journal of Urban Design*, *21*(1), 124–152. https://doi.org/10.1080/13574809.2015.1106920

Sushanti, I. R., Yuniati, S. R., & Angelia, T. (2021). Eksistensi ruang publik menghadapi transformasi penggunaan ruang di permukiman kota. *Region : Jurnal Pembangunan Wilayah Dan Perencanaan Partisipatif*, *16*(2), 186–200. https://doi.org/10.20961/REGION.V16I2.47859

Yan, Y. (2025). Pet's Right to the City: Animaling Public Space. *Geography Compass*, *19*(3), e70024. https://doi.org/10.1111/GEC3.70024

Prita Adiyani, Sekolah Tinggi Desain LaSalle, Jakarta
prita.adiyani@lasallecollege.ac.id.