

REDEVELOPMENT PASAR SENI ANCOL DENGAN PENERAPAN ADAPTIVE ARCHITECTURE

Fairuz Hayya Firdauzi¹⁾, Fermanto Lianto^{2)*}

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta
fairuzhayya@gmail.com

²⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta
fermantol@ft.untar.ac.id

*Penulis Korespondensi: fermantol@ft.untar.ac.id

Masuk: 28-06-2024, revisi: 05-10-2024, diterima untuk diterbitkan: 10-10-2024

Abstrak

Pasar Seni Ancol merupakan pasar seni terbesar dan tertua di Jakarta. Keberadaan Pasar Seni Ancol dahulu adalah sebagai tempat berkumpulnya para seniman dan penikmat seni. Awal mulanya Pasar Seni ini dibangun semi permanen dan karena pada masa itu, masyarakat memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap Pasar Seni Ancol, maka pihak Taman Impian Jaya Ancol memutuskan untuk membuat Pasar Seni sebagai objek wisata permanen di Ancol. Namun, dengan adanya globalisasi dan kemajuan teknologi membuat Pasar Seni Ancol yang tidak bisa mengikuti perkembangan tersebut kehilangan identitas dan daya tariknya. Tahun 2015 adalah masa dimana mereka mulai kekurangan banyak pembeli dan juga pengunjung di Pasar Seni Ancol. Banyak dari para seniman dan perajin yang hanya mengandalkan pelanggan sebagai pendapatan mereka. Oleh karena itu, tujuan dari proyek ini adalah untuk mengembalikan identitas Pasar Seni Ancol dan menjadikan Pasar Seni Ancol sebagai wadah baru bagi seniman muda serta memberikan wajah baru bagi Pasar Seni Ancol tanpa menghilangkan citra dan karakter lama dari pasar seni ini. Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah *content analysis* dengan metode perancangan menggunakan konsep *adaptive architecture*. Penerapan metode ini adalah untuk mengakomodasi perubahan fungsi pasar seni seiring waktu dan teknologi yang berkembang. Pasar Seni Ancol dirancang sedemikian rupa sehingga dapat dengan mudah diubah fungsinya dari tempat pameran seni tradisional menjadi ruang untuk acara seni modern, seperti pameran digital, instalasi seni interaktif, atau performa multimedia.

Kata kunci: inovasi; modern; pasar; seni; teknologi

Abstract

Ancol Art Market is the largest and oldest art market in Jakarta. The existence of the Ancol Art Market used to be a gathering place for artists and art lovers. Initially, the Art Market was built semi-permanently and because at that time, people had a high interest in the Ancol Art Market, Taman Impian Jaya Ancol decided to make the Art Market a permanent tourist attraction in Ancol. However, with globalization and technological advances, the Ancol Art Market, which has not been able to keep up with these developments, has lost its identity and appeal. 2015 was the time when they started to lack a lot of buyers and visitors at the Ancol Art Market. Many artists and craftsmen only rely on customers for their income. Therefore, this project aims to restore the identity of the Ancol Art Market and make the Ancol Art Market a new forum for young artists as well as give a new face to the Ancol Art Market without losing the old image and character of this art market. The method used in this research is content analysis with a design method using the adaptive architecture concept. The application of this method is to accommodate changes in the function of the art market over time and as technology develops. Ancol Art Market is designed in such a way that it can easily be repurposed from a traditional art exhibition venue into a space for modern art events, such as digital exhibitions, interactive art installations, or multimedia performances.

Keywords: Art; Innovation; Market; Modern; Technology

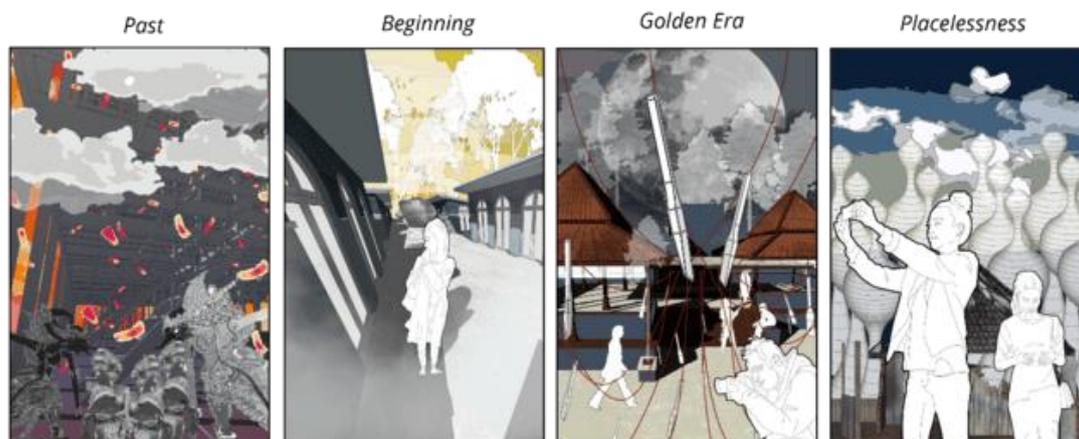
1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pasar Seni Ancol dibangun sebagai tempat bagi seniman untuk berkolaborasi dan mendapatkan apresiasi publik. Awalnya, kegiatan di sana hanya berlangsung selama tiga hari setiap bulan, tetapi karena popularitasnya, kegiatan tersebut diperpanjang menjadi tujuh hari. Setelah melihat peningkatan minat pengunjung dan keinginan pekerja seni yang terus meningkat, Pasar Seni Ancol dibangun kembali sebagai kawasan permanen pada 1977 dan diresmikan oleh Gubernur Jakarta. Kemudian, kawasan tersebut terus berkembang, sehingga dilakukan perluasan pada 1980, yang membuat luasannya menjadi 4,42 hektar. Pada 1984, dibangun Galeri Jaya Ancol, yang merupakan galeri pameran dan kantor manajemen. Pada 2009, Galeri Jaya Ancol direnovasi dan diberi nama North Art Space. Pasar Seni Ancol juga dilengkapi dengan 210 kios, termasuk 120 studio seniman dan puluhan ruang usaha kreatif (Pratama et al., 2021).

Pasar Seni Ancol dikenal sebagai pasar seni terbesar dan tertua di Jakarta. Awalnya, pasar ini berfungsi sebagai jembatan kreasi bagi seniman dan perajin untuk mendapatkan apresiasi dan perhatian lebih dari publik. Selain itu, kolektor dan penggemar seni diberikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan seniman dan membangun relasi dengan mereka (Indrajaya, 2020; Rahman, 2022).

Di Pasar Seni Ancol, seniman dan perajin menjual berbagai jenis seni dan karya, termasuk lukisan, patung, ukiran, anyaman, dan seni tradisional lainnya. Namun, seiring waktu, pasar seni ini mengalami kemunduran karena dampak globalisasi teknologi dan modernisasi. Perkembangan teknologi dan modernisasi telah mempengaruhi cara pandang dan selera masyarakat dalam mengapresiasi seni, yang menjadi tantangan bagi Pasar Seni Ancol. (Johanes, 2021). Kurangnya minat masyarakat membuat citra Pasar Seni Ancol sebagai pusat pelestarian seni perlahan-lahan menghilang. Minat generasi saat ini mulai berkurang karena banyaknya saingan dalam bidang seni yang lebih modern dan relevan (Gambar 1).



Gambar 1. Linimasa Pasar Seni Ancol
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Rumusan Permasalahan

Permasalahan utama dari penelitian ini adalah hilangnya daya tarik serta karakter dan minimnya inovasi dalam penyajian karya seni para seniman dan perajin di Pasar Seni Ancol. Pasar Seni Ancol ini juga mengalami kemunduran, akibatnya identitas dari pasar seni menghilang (Pratama et al., 2021). Kesenian yang dijual di Pasar Seni Ancol juga tidak mengalami kemajuan, seperti halnya media yang mereka gunakan untuk berkarya dari awal dibangunnya Pasar Seni Ancol hingga saat ini tetap hanya menggunakan media tradisional seperti kanvas, kayu, tanah liat, dan logam, sedangkan di luar sana akibat dari berkembangnya teknologi menghasilkan media dan

cara berkesenian baru contohnya adalah *digital canvas*, Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), 3D *printing*, dan lain-lain. Selain dari cara mereka berkesenian, bangunan arsitektural dari pasar seni ini memiliki kesan monoton dan tidak menarik dikarenakan peletakan kios yang terkesan asal-asalan, dan tidak terawat (Johanes, 2021).

Berdasarkan penjelasan di atas telah diidentifikasi beberapa rumusan masalah yaitu bagaimana cara mengembalikan identitas dari Pasar Seni Ancol?; bagaimana mengkombinasikan arsitektur dan teknologi seni?; bagaimana mengubah Pasar Seni Ancol yang semula merupakan pasar seni yang monoton menjadi pasar seni yang adaptif dan inovatif tanpa menghilangkan citra dari sebuah pasar seni?

Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangkitkan kembali identitas Pasar Seni Ancol yang dahulu menjadi pusat para seniman maupun penikmat seni dengan menerapkan program yang akan dikombinasikan dengan seni berteknologi agar Pasar Seni Ancol memiliki 'wadah baru' untuk para seniman modern dan juga memberikan 'wajah baru' tanpa menghilangkan citra lama dari pasar ini.

2. KAJIAN LITERATUR

Place

"To be human is to live in a world that is filled with significant places: to be human is to have and know your place". Place merupakan tempat yang harus memiliki keunikan. Pada era modern ini, banyak yang membangun ulang jalanan, bangunan, dan lanskap demi mengoptimalkan fungsi bangunan dengan diminimalisirnya elemen pada sebuah bangunan sehingga menimbulkan *placeless place* (Relph, 1976).

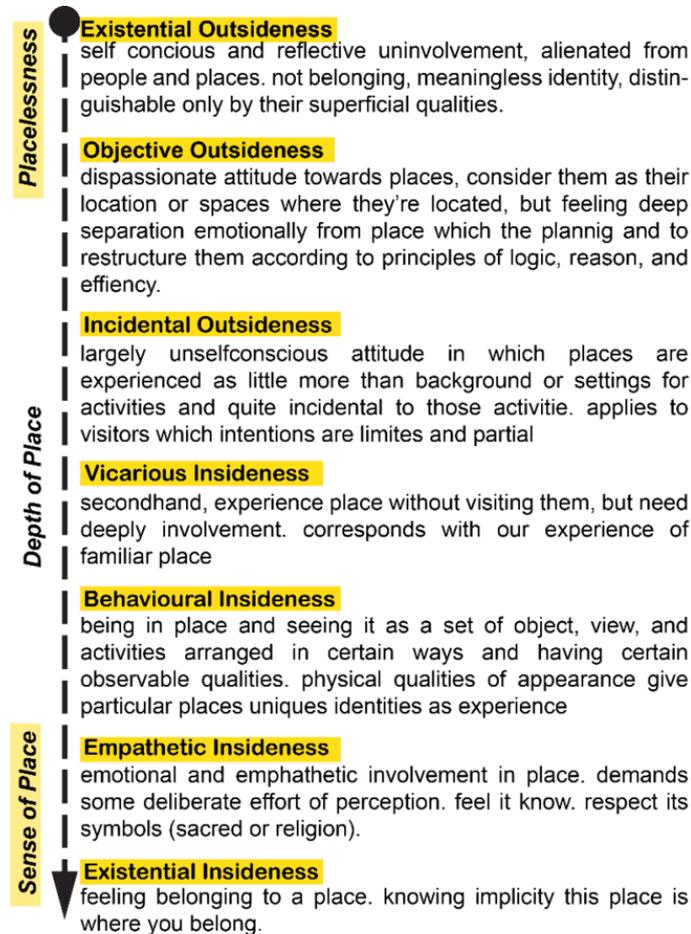
"Place is security, space is freedom: we are attached to the one and long for the other" Hal ini juga diungkapkan oleh Yi Fu Tuan, bahwa tempat tidak dibatasi secara fisik, namun tempat akan selalu melibatkan lokasi dan kondisi sosial. Pemaknaan ruang dan tempat akan berbeda pada setiap individu didasari oleh pengalaman masing-masing. Pengalaman itu didapatkan dari sensorik tubuh manusia, latar belakang budaya, sensasi, persepsi, dan konsepsi (Tuan, 1977).

"True enough, we need an environment which is not simply well organized, but poetic and symbolic as well... By appearing as a remarkable and well-knit place, the city could provide a ground for the clustering and organization of these meanings and associations. Such a sense of place in itself enhances every human activity that occurs there, and encourages the deposit of a memory trace.." Lynch juga menekankan bahwa "*place*" tidak hanya merupakan ruang fisik, tetapi juga memiliki makna yang ditambahkan oleh pengalaman manusia. Ia menyatakan bahwa "*place*" adalah identitas kota yang terbentuk dari interaksi antara lingkungan fisik, aktivitas manusia, dan makna yang diberikan oleh individu terhadap suatu tempat (Lynch, 1960).

Placeless Place

"*Placelessness*" adalah konsep yang menggambarkan hilangnya identitas dan makna dari suatu tempat, sehingga suatu tempat tersebut tidak lagi memiliki karakteristik atau ciri khas yang dapat membedakannya dari tempat lain (Lynch, 1960). *Placelessness* dapat terjadi ketika suatu tempat dibangun atau dirancang tanpa mempertimbangkan elemen-elemen tersebut, sehingga tidak memberikan makna atau pengalaman yang berarti bagi pengunjung. Hal ini dapat menyebabkan pengunjung merasa tidak berada di suatu tempat yang spesifik, tetapi lebih seperti di suatu tempat yang umum dan tidak berbeda dengan tempat lain. Lynch juga menekankan bahwa *placelessness* dapat disebabkan oleh pengaruh globalisasi, di mana arsitektur dan desain yang seragam dan tidak berbeda dari satu tempat ke tempat lain menjadi

dan itu menjadi sesuatu yang umum. Hal ini dapat menghilangkan identitas lokal dan membuat suatu tempat menjadi tidak berbeda dari tempat lain, sehingga kehilangan makna dan daya tariknya. Secara keseluruhan, *placelessness* adalah suatu kondisi di mana suatu tempat kehilangan identitasnya dan tidak lagi memiliki karakteristik yang dapat membedakannya dari tempat lain, sehingga menjadi tidak berarti bagi pengunjung (Gambar 2).



Gambar 2. *Depth of Place*

Sumber: Relph, 1976

Redevelopment

Redevelopment adalah sebuah metode penataan kembali suatu kawasan permukiman dengan memperbaiki fungsi-fungsi yang sudah ada dan menambahkan fungsi-fungsi baru. Tujuan dari penataan kembali ini adalah untuk meningkatkan kualitas lingkungan dan penghuni kawasan tersebut (Luthfillah, 2019). Hasil dari penataan kembali ini melibatkan perubahan elemen-elemen kota seperti peruntukan lahan, bangunan, intensitas penduduk, dan lainnya. Dari sisi lain, *redevelopment* bertujuan untuk meningkatkan nilai ekonomi lahan. Proses ini dimulai dengan menghapus sarana dan prasarana yang tidak lagi berfungsi dari sebagian atau seluruh kawasan kota yang telah ditentukan tidak layak untuk dipertahankan (Yosep & Setiawan, 2020).

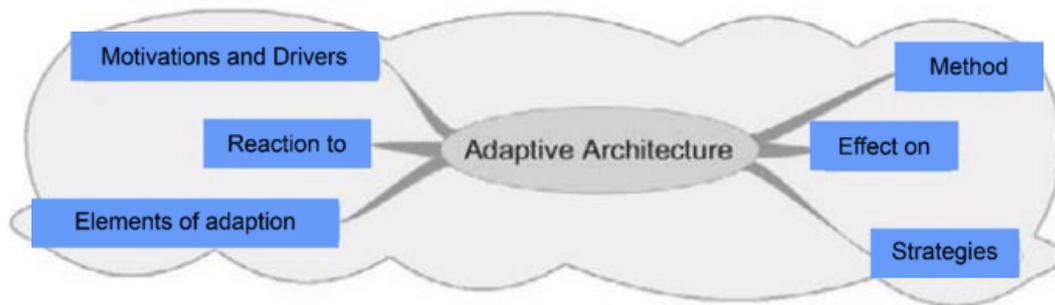
Pasar Seni

Pasar adalah tempat dimana barang dan jasa diperjual-belikan. Pasar juga merupakan tempat penjual dan pembeli berinteraksi, saling bernegosiasi agar mencapai kesepakatan harga barang yang dibeli. Di dalam pasar, kegiatan tawar-menawar merupakan hal yang sangat biasa agar saling menguntungkan bagi kedua belah pihak (Fauziyah, 2021). Dalam Kamus Besar Bahasa

Indonesia, Seni adalah keahlian membuat karya yang bermutu (dilihat dari segi kehalusan dan keindahan). Kedua, seni merupakan karya yang diciptakan dengan keahlian luar biasa, seperti tarian, lukisan, dan ukiran (Putri, 2020). Pasar Seni dan Kerajinan adalah sebuah tempat di mana transaksi jual-beli barang seni dari pengrajin ke konsumen terjadi, dan juga menjadi tempat untuk mempromosikan dan memasarkan berbagai jenis kegiatan penunjang kesenian (Faiz, 2020).

Arsitektur Adaptif

Arsitektur adaptif merupakan konsep yang memperhatikan bangunan yang seharusnya didesain untuk 'beradaptasi' (dengan lingkungannya, penduduk, objek yang bersama mereka). Hal ini terjadi pada beberapa tingkatan dan sering kali melibatkan teknologi digital (aktuator, sensor, teknologi komunikasi, dan pengontrol). Konsep arsitektur adaptif muncul sebagai respons terhadap berbagai tantangan keberlanjutan, integrasi teknologi, dan kebutuhan manusia yang terus berkembang. Dengan adanya konteks tersebut, dapat diartikan bahwa arsitektur adaptif memiliki karakteristik yang interaktif, *flexible*, cerdas, responsif, kooperatif, *hybrid*, dan *mixed reality architecture* (Bullivant, 2005; Harper, 2003; Kronenburg, 2007; Schnädelbach, 2010) (Gambar 3).



Gambar 3. *Framework of Adaptive Architecture*

Sumber: Schnädelbach, 2010

3. METODE

Metode penelitian yang dilakukan ada metode studi pustaka dan analisis isi (*Content Analysis*). Metode penelitian analisis isi adalah sebuah teknik penelitian yang digunakan untuk menganalisis isi dari berbagai bentuk komunikasi, seperti surat kabar, berita radio, iklan televisi, dan dokumen lainnya. Metode ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis ciri-ciri pesan yang terkandung dalam teks tersebut secara objektif dan sistematis (Ahmad, 2018). Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode studi pustaka dan metode survei.

Metode studi pustaka adalah untuk meninjau jenis kesenian dan kerajinan apa saja yang relevan di masa ini dan bagaimana mengombinasikan seni dan teknologi, mendapatkan data sejarah dan asal mula dibangunnya Pasar Seni Ancol, dan mengetahui penyebab dari meredupnya Pasar Seni Ancol. Sedangkan metode survei dilakukan untuk mengobservasi secara langsung penyebab dari Pasar Seni Ancol yang mulai kehilangan pengunjung serta identitas dari pasar seninya, untuk mengetahui jenis seni dan kerajinan yang masih bertahan di Pasar Seni Ancol, dan untuk memperkuat data yang didapatkan dari jurnal dan sumber literatur lainnya. Hasil survei yang didapat dalam mengobservasi Pasar Seni Ancol adalah mengamati kegiatan yang masih berlangsung di sana; mengamati arsitektur khas Pasar Seni Ancol; memilah sesuatu yang bisa dipertahankan dan sesuatu yang sudah tidak dibutuhkan di sana; megumpulkan

informasi dari beberapa seniman dan perajin mengenai Pasar Seni Ancol. Sedangkan metode studi pustaka adalah untuk meninjau jenis kesenian dan kerajinan apa saja yang relevan di masa ini dan bagaimana mengombinasikan seni dan teknologi.

4. DISKUSI DAN HASIL

Analisis Kawasan dan Tapak

Pasar Seni Ancol merupakan salah satu objek wisata yang berada di dalam Taman Impian Jaya Ancol, Jakarta Utara. Pasar Seni Ancol memiliki tempat yang strategis, tepatnya di tengah antara Gerbang Ancol Barat dan Gerbang Ancol Timur (Gambar 4).



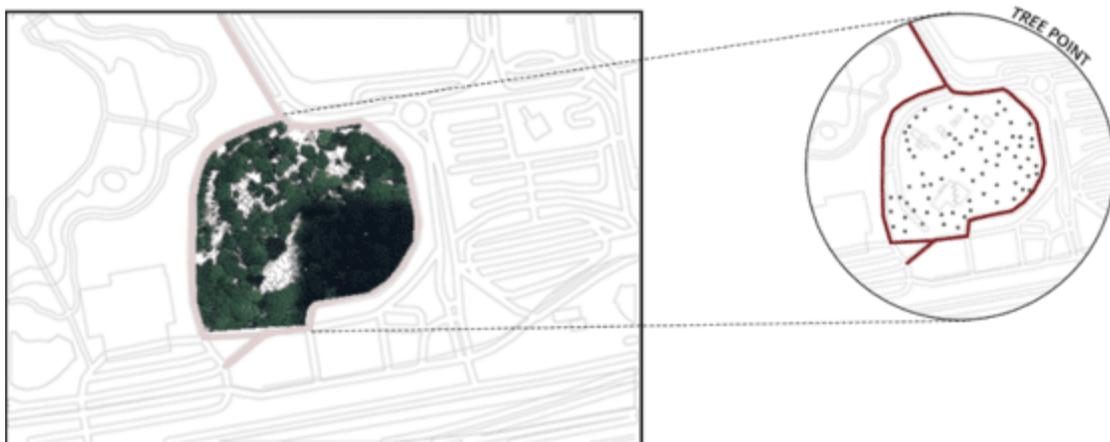
Gambar 4. Analisis Kawasan
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Tapak ini berada di Taman Impian Jaya, Jl. Lodan timur No.7, RW.10, Ancol, Kecamatan Pademangan, Jakarta Utara, DKI Jakarta. Luas dari tapak ini adalah 4.42 Ha dengan kode area K1 yang memiliki fungsi Perdagangan dan Jasa Skala Kota dengan jumlah kios sebanyak 240 kios yang dimana 120 kios merupakan kios pelukis, dan sisanya merupakan kios perajin dan toko *souvenir*. Tapak ini memiliki peruntukan lahan KDB=55%; KLB=5.41; GSB= 4m (Gambar 5).



Gambar 5. Tapak Keseluruhan
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Salah satu kelebihan dari Pasar Seni Ancol adalah memiliki pepohonan yang banyak dan rimbun. Berbagai macam ukuran pepohonan ada di sini. Pepohonan-pohonan ini bukan hanya menambahkan estetika ke taman, tetapi juga memberikan banyak manfaat bagi para pengunjung. Mereka menyediakan tempat berlindung dari panasnya sinar matahari, memberikan oksigen yang dibutuhkan oleh para pengunjung, berpotensi sebagai tempat penghilang *stress* dengan memberikan tempat yang *refreshing* dari hiruk pikuknya Kota Jakarta, dan bahkan menambahkan suara alam yang menenangkan. Dengan pepohonan yang banyak dan rimbun ini, Pasar Seni Ancol menjadi tempat yang sangat memberikan kesan nyaman dan sejuk (Gambar 6).



Gambar 6. Analisis Titik Pohon
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Pasar Seni Ancol memiliki ciri khas, yaitu kios-kios kesenian yang berada di sana mayoritas hanya memiliki 1 lantai, berbeda dengan *North Art Space* dan toko *souvenir* yang memiliki 2 lantai. Ciri khas ini harus dipertahankan dikarenakan hal ini juga sudah menjadi identitas bagi Pasar Seni Ancol dikarenakan konsep bangunannya yang memang tidak berada di dalam satu bangunan tinggi, namun mereka menyebarkannya dalam satu area, dan memberikan zona jenis kesenian dan kerajinan yang di buat dalam area yang telah dibagi. Namun, dengan banyaknya kios yang menyebar tidak selalu menghasilkan *output* yang baik jika tidak dibarengi dengan variasi. Kebanyakan seniman di sana adalah seniman lukis, yang dimana mereka adalah seniman yang

masih menggunakan media dan alat lukis tradisional, dan seniman lainnya merupakan seniman pemahat, pematung, perajin, dan lain-lain. Hal ini menyebabkan para pengunjung cepat bosan dikarenakan tidak adanya inovasi serta variasi seni yang dijual dan diselenggarakan di sana. Alhasil seiring berjalannya waktu, penurunan pengunjung terjadi dengan signifikan sehingga banyak seniman yang gulung tikar dan angkat kaki dari Pasar Seni Ancol. Akibat dari perginya para seniman dan perajin, banyak kios di sana yang tidak terawat bahkan sudah mulai hancur (Gambar 7).



Gambar 7. Analisis Infrastruktur dan Ketinggian Bangunan Existing
Sumber: Penulis, 2024

Klasifikasi Seni

Setiap generasi memiliki selera seni yang berbeda-beda yang dipengaruhi oleh pengalaman unik, konteks budaya, dan perkembangan teknologi. Ini hanyalah sebuah generalisasi. Banyak generasi lain yang menyukai seni generasi lain daripada seni yang ada pada masa mereka. Namun, hal ini harus diklasifikasikan agar lebih mudah dalam mendapatkan selera individu.

Tabel 1. Selera Seni Per-generasi

Generasi	Selera Seni
Baby Boomers (1946 – 1964)	<i>Photorealism</i>
	<i>Pop Art</i>
	<i>Abstract Expressionism</i>
	<i>Surrealism</i>
Generation Y (1969 – 1980)	<i>Independent & Alternatives Art Scene</i>
	<i>Photography & Conceptual Art</i>
	<i>Post Modernism</i>
	<i>Neo-Expressionism</i>
Millennials (1981 – 1995)	<i>Digital & New Media Art</i>
	<i>Artivism</i>
	<i>Contemporary Illustration</i>
	<i>Conceptual Art</i>
Generation Z (1996 – 2010)	<i>Digital Art</i>
	<i>Minimalism & Simplicity</i>
	<i>Sustainable Art</i>
	<i>Social Conscious Art</i>

Sumber: Artlyst, 2023

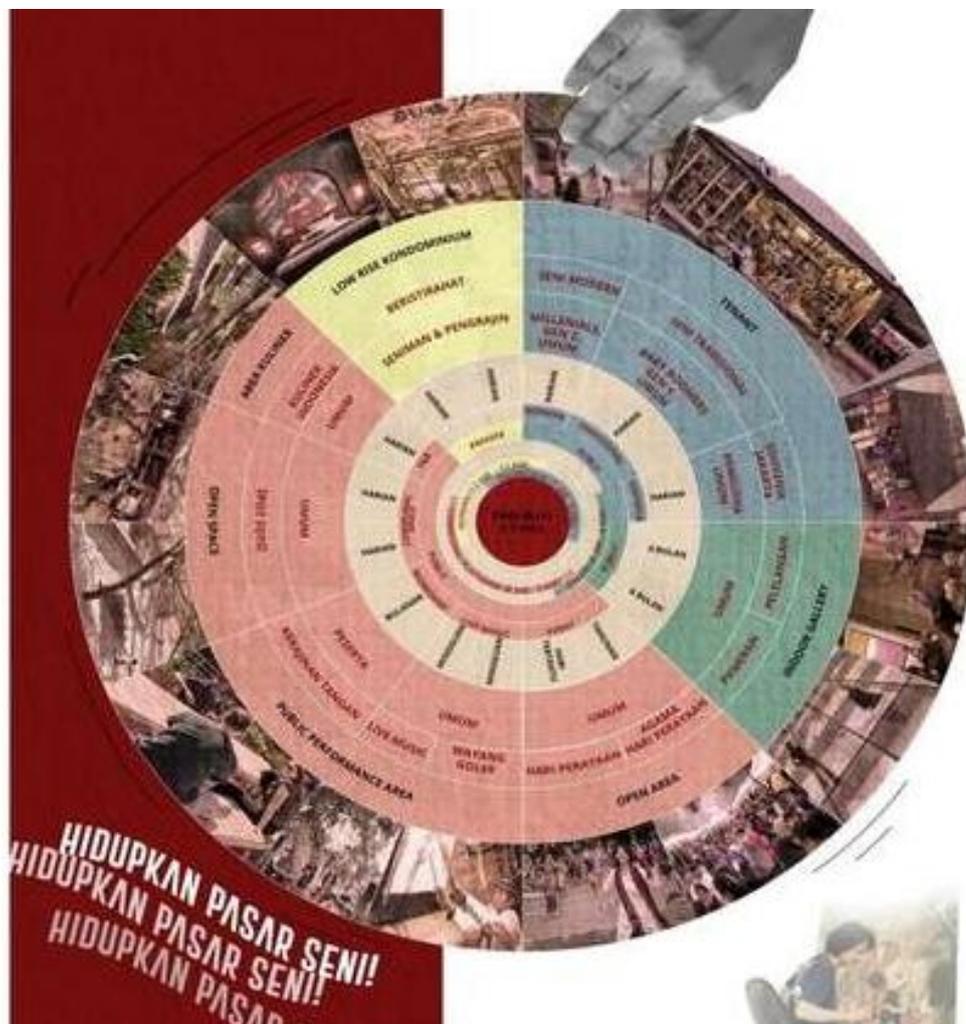
Adaptive Architecture

Arsitektur adaptif dapat meningkatkan kualitas lingkungan dengan memperbaiki kondisi fisik area yang rusak atau terlantar. Ini termasuk perbaikan jalan, bangunan, dan fasilitas lainnya yang dapat memperbaiki kualitas hidup pengunjung dan seniman dengan penerapan *redevelopment*

Pasar Seni Ancol yang mencakup perbaikan fisik dan penambahan program baru yang dapat menunjang identitas Pasar Seni Ancol sebagai pasar seni yang relevan dan inovatif sesuai dengan perkembangan teknologi.

Program Ruang

Penambahan program Pasar Seni Modern adalah sebagai bentuk manfaat dan perubahan positif bagi komunitas seni dan budaya di Jakarta. Contoh dari program Pasar Seni Modern akan memberikan pengenalan teknologi modern, kolaborasi dengan seniman muda, pameran dan festival seni modern, pendidikan dan pelatihan yang berfokus pada seni modern. Hal ini akan memberikan manfaat seperti, dapat meningkatkan kreativitas para seniman dengan memperkenalkan teknologi dan metode baru dalam seni. Pengembangan ekonomi kreatif yang meningkatkan peluang kerja dan peluang bisnis bagi seniman, peningkatan kualitas seni dengan adanya pengenalan teknik dan ide baru yang relevan dengan zaman, dan peningkatan daya tarik dengan memberikan pengalaman seni yang lebih beragam dan menarik kepada para pengunjung (Gambar 8).

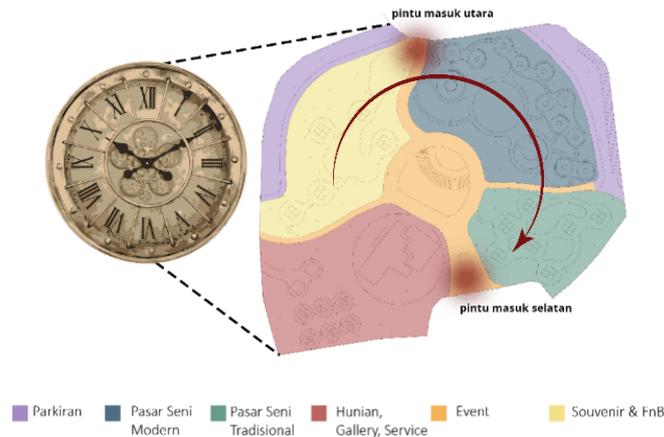


Gambar 8. Program Ruang
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Pembagian Zoning

Masterplan dibagi menjadi beberapa zoning yang mengikuti arah jarum jam, dimana arah jarum jam itu menggambarkan perjalanan waktu menuju ke masa depan. Pintu utama berada pada arah utara dan selatan agar pengunjung dapat memiliki 2 perspektif ketika masuk ke area Pasar

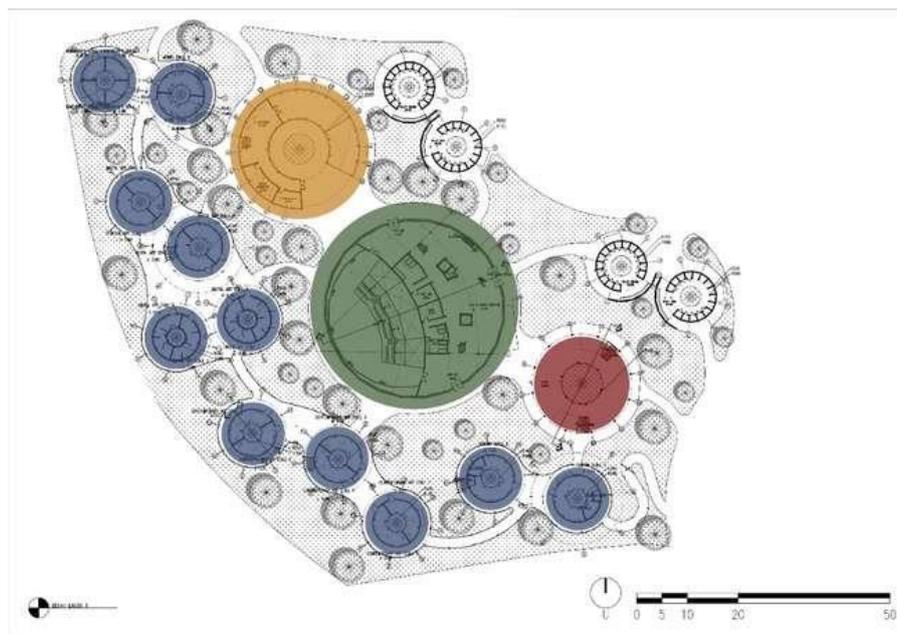
Seni Ancol. Jika pengunjung masuk dari arah utara, mereka akan merasakan pasar seni yang menjual seni modern dengan pameran kesenian yang identik dengan teknologi dan modernisasi, selanjutnya mereka akan merasakan pengalaman berbelanja di pasar seni tradisional sebagai simbol 'masa lalu' dari Pasar Seni Ancol. Begitu pula sebaliknya, jika para pengunjung masuk dari pintu utama selatan, mereka akan merasakan pengalaman yang lain yaitu berbelanja kesenian di masa lalu (pasar seni tradisional) lalu di area selanjutnya merasakan berbelanja kesenian di masa ini/masa yang akan datang (pasar seni modern). Hal ini pun juga menjadi sintesis dari adanya jalur transportasi yang berada di utara dan selatan tapak sehingga pengunjung yang menggunakan transportasi umum Ancol dapat lebih mudah untuk mengakses masuk ke dalam Pasar Seni Ancol (Gambar 9).



Gambar 9. Zoning Program
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Pasar Seni Modern

Pengembangan pada zona pasar seni modern adalah dengan perubahan pada fasad, program seni yang inovatif, dan peningkatan struktur bangunan. Pasar seni modern ini memiliki fungsi pasar seni modern (*Highlight biru*), *cinema/theatre* (*Highlight hijau*), *workshop house* (*Highlight orange*), dan *exhibition space* (*Highlight merah*) (Gambar 10).



Gambar 10. Denah Lantai 1 Pasar Seni Modern
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Pengembangan pasar seni modern di Pasar Seni Ancol memiliki fungsi yang penting dalam mengangkat nilai seni kontemporer di Jakarta. Dengan menawarkan ruang bagi seniman untuk berekspresi melalui berbagai medium seperti lukisan, patung, instalasi seni, dan seni digital, pasar seni ini tidak hanya memperluas ranah kreativitas seniman tetapi juga mendorong inovasi dalam dunia seni. Selain itu, pengembangan ini juga bertujuan untuk menarik pengunjung lokal maupun internasional, yang secara tidak langsung dapat meningkatkan pariwisata seni di Jakarta. Pasar Seni Ancol yang berkembang dengan baik menjadi pusat pertemuan antara seniman, kolektor seni, dan penggemar seni, menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan industri kreatif di Jakarta. Selain sebagai tempat pameran dan penjualan karya seni, pasar seni modern ini juga berperan dalam pendidikan dan peningkatan kesadaran masyarakat akan nilai-nilai budaya serta apresiasi terhadap seni kontemporer (Gambar 11).



Gambar 11. Pasar Seni Modern
Sumber: Olahan Penulis, 2024

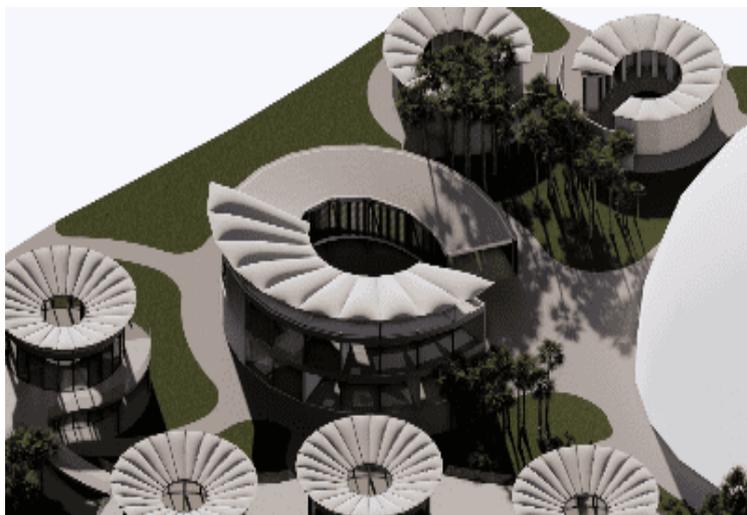
Adanya program baru lainnya seperti *cinema/theatre*, *workshop house*, dan *exhibition space* (untuk seni modern) (Gambar 12-16) tidak hanya menarik pengunjung lokal maupun wisatawan untuk mengunjungi Ancol, tetapi juga memberikan platform bagi seniman untuk bertukar ide, meningkatkan keterampilan, dan memperluas jaringan profesional mereka. Dengan demikian, Pasar Seni Ancol tidak hanya menjadi destinasi wisata seni yang terkenal tetapi juga menjadi pusat kesenian yang bisa mempromosikan dan mendukung perkembangan seni kontemporer di Indonesia.



Gambar 12. *Dome Theatre*
Sumber: Olahan Penulis, 2024



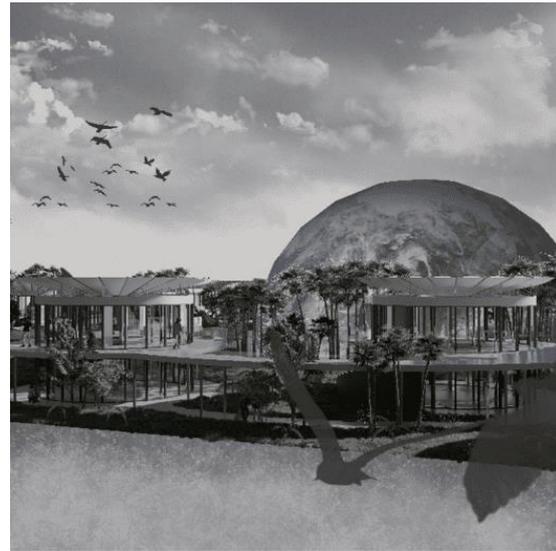
Gambar 13. *Exhibition Space*
Sumber: Olahan Penulis, 2024



Gambar 14. *Workshop House*
Sumber: Olahan Penulis, 2024



Gambar 15. Maket Bangunan
Sumber: Penulis, 2024



Gambar 16. 3D Render
Sumber: Penulis, 2024

5. KESIMPULAN

Hilangnya identitas yang terjadi di Pasar Seni Ancol menyebabkan tempat ini mulai ditinggalkan oleh para seniman dan juga pengunjung. Upaya untuk mengembalikan identitas dari Pasar Seni Ancol yang sudah hilang adalah dengan memasukkan program baru yang lebih inovatif dan relevan dengan zaman seperti Pasar Seni Modern. Penambahan program Pasar Seni Modern di Pasar Seni Ancol memberikan manfaat yang signifikan bagi pengunjung dan komunitas seni secara keseluruhan. Program ini tidak hanya menambah variasi kegiatan yang tersedia di Ancol, tetapi juga memperkaya pengalaman seni dengan memajukan karya seniman lokal dan internasional. Dengan adanya Pasar Seni Modern, pengunjung dapat menikmati pameran seni yang beragam dan berkelas, menjadikannya destinasi penting bagi pecinta seni. Selain itu, program ini berpotensi meningkatkan perekonomian lokal dengan menarik wisatawan dan penikmat seni, serta memberikan *platform* bagi seniman untuk memperluas jangkauan pasar mereka. Secara keseluruhan, kehadiran Pasar Seni Modern di Pasar Seni Ancol tidak hanya memperkaya budaya dan seni di wilayah tersebut, tetapi juga mendukung pertumbuhan ekonomi dan promosi seniman lokal secara global.

REFERENSI

- Ahmad, J. (2018). *Desain Penelitian Analisis Isi (Content Analysis)*. Jakarta: Sekolah Pascasarjana UIN Syarif Hidayatullah. doi:10.13140/RG.2.2.12201.08804
- Bullivant, L. (2005). *4dSPACE: Interactive Architecture (Architectural Design)*. New Jersey: Academy Press.
- Faiz, A. M. (2020). *Perancangan Interior Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Retrieved from http://digilib.isi.ac.id/10182/4/NASKAH%20PUBLIKASI_Ahmad%20Mufid%20Faiz.pdf
- Fauziyah, R. N. (2021). *Pengertian Pasar: Fungsi dan Jenis-Jenis Pasar di Indonesia*. Retrieved Mei 25, 2024, from Gramedia.com: <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-pasar/>
- Harper, R. (2003). *Inside the Smart Home*. London: Springer London.
- Indrajaya, D. W. (2020, Juli 17). *Sejarah Hari Ini (11 Juli 1977) - Pasar Seni Ancol, Lapak Seniman Memamerkan Karya*. Retrieved Mei 13, 2024, from goodnewsfromindonesia.id:

- <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/07/11/sejarah-hari-ini-11-juli-1977-pasar-seni-ancol-lapak-seniman-memamerkan-karya>
- Johanes, P. (2021, Februari 25). *Respon Seniman dan Pengunjung Pasar Seni Ancol Terhadap Perubahan Zaman*. Retrieved Mei 26, 2024, from Medium.com: <https://parkjohanes.medium.com/respon-seniman-dan-pengunjung-pasar-seni-ancol-terhadap-perubahan-zaman-9c229f2b33f3>
- Kronenburg, R. (2007). *Flexible: Architecture that Responds to Change*. London: Laurence King Publishing.
- Luthfillah, M. H. (2019). *Redevelopment: Stasiun Besar Kota Bogor sebagai Simpul Transportasi*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh November. Retrieved Mei 25, 2024, from https://issuu.com/himawanluthfillah/docs/a_laporan_ta_muhammad_himawan_l
- Lynch, K. (1960). *The Image of the City*. Cambridge: The MIT Press.
- Pratama, Y., Wirawati, S., & Wipranata, B. I. (2021). Strategi Pengelolaan dalam rangka Meningkatkan Daya Tarik Pasar Seni Ancol. *Jurnal Sains Teknologi Urban Perancangan Arsitektur (Stupa)*, 3(2), 3425-3438. doi:10.24912/stupa.v3i2.12891
- Putri, A. S. (2020, Januari 22). *Seni: Pengertian dan Media*. Retrieved Mei 25, 2024, from kompas.com: https://www.kompas.com/skola/read/2020/01/22/160000169/seni-pengertian-dan-media?lgn_method=google&google_btn=onetap
- Rahman, H. (2022, Juni 07). *Pasar Seni Ancol, Tempat Berkumpulnya Seniman Ternama!* Retrieved Mei 25, 2024, from orami.co.id: <https://www.orami.co.id/magazine/pasar-seni>
- Relph, E. (1976). *Place and Placelessness*. London: Pion. Retrieved from <https://archive.org/details/placelessnessne0000relp>
- Schnädelbach, H. (2010). Adaptive Architecture - A Conceptual Framework. *MediaCity: Interaction of Architecture, Media and Social Phenomena* (p. 556). Weimar: Universität Weimar. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/235218510_Adaptive_Architecture_-_A_Conceptual_Framework
- Tuan, Y. F. (1977). *Sace and Place*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Yosep, E., & Setiawan, T. (2020). Redevelopment Pasar Kembang Cikini dengan Konsep Open Architecture sebagai Ruang Ketiga daerah Cikini, Meneteng. 73-84. doi:10.24912/stupa.v2i1.6856