JURNAL STUPA Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur
Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 1797-1808
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

PENERAPAN *PLACEMAKING* PADA ANCOL BEACH CITY MALL MELALUI KONSEP *DIVERSITY* DAN *CONNECTIVITY*

Yohanes Raymond Liem[1)], Petrus Rudi Kasimun[2)*]

[1)]Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta
raymondliem123@gmail.com
[2)*] Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta
rudi.kasimun@gmail.com
**Penulis Korespondensi:* rudi.kasimun@gmail.com

Masuk: 29-06-2024, revisi: 05-10-2024, diterima untuk diterbitkan: 10-10-2024

Abstrak

Ancol Beach City Mall merupakan kawasan wisata yang berlokasi di Taman Impian Jaya Ancol, Jakarta Utara. Sampai saat ini, Kawasan Ancol masih mempertahankan identitas nya sebagai destinasi wisata. Daya tarik wisata merupakan suatu tempat yang sangat menarik bagi pengunjung, dengan memiliki nilai-nilai alam, budaya, atau sejarah. Namun, saat ini terdapat fenomena tentang menurunnya daya tarik Ancol Beach City Mall seiring dengan perkembangan arsitektur modern. Kawasan tersebut telah mengalami kehilangan jati diri secara fungsional dan hanya bermodal menjual pemandangan (movement over dwelling), serta mementingkan akses kendaraan dari pada pedestrian. Hal tersebut mengakibatkan Ancol Beach City Mall kalah dalam persaingan dengan wisata modern lainnya. Tujuan dari topik ini adalah untuk melakukan metode desain placemaking dengan perubahan program pada Ancol Beach City Mall agar dapat beradaptasi dengan perkembangan terkini, seperti program pertunjukan konser dan pameran, sehingga dapat dimanfaatkan dengan efektif dan tetap mempertahankan tujuan awalnya sebagai salah satu destinasi wisata di Ancol. Metode penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, melalui konsep perancangan Diversity dan Connectivity. Dengan menyesuaikan program yang sedang tren pada saat ini dan untuk menerapkan konsep desain Diversity dan Connectivity sebagai wajah baru Ancol Beach City Mall dapat menjadi solusi untuk membangkitkan destinasi wisata Ancol. Kebaruan yang dicapai pada penelitian ini berupa bangunan yang mengedepankan fleksibilitas akses serta ramah lingkungan dengan memiliki visual dan respon yang kontekstual dengan lingkungan sekitar.

Kata kunci: hiburan; ikon; keberagaman; konektivitas; penempatan

Abstract

Ancol Beach City Mall is a tourist area located in Taman Impian Jaya Ancol, North Jakarta. Until now, the Ancol area still maintains its identity as a tourist destination. A tourist attraction is a place that is very attractive to visitors, with natural, cultural, or historical values. However, there is currently a phenomenon about the decline in the attractiveness of Ancol Beach City Mall along with the development of modern architecture. The area has experienced a functional loss of identity and only capitalizes on selling views (movement over dwelling), and prioritizes vehicle access over pedestrian. This resulted in Ancol Beach City Mall losing the competition with other modern tourism. The purpose of this topic is to conduct a placemaking design method with program changes at Ancol Beach City Mall in order to adapt to the latest developments, such as concert performance programs and exhibitions, so that it can be utilized effectively and still maintain its original purpose as one of the tourist destinations in Ancol. The writing method used in this research is a qualitative method, through the design concept of Diversity and Connectivity. By adjusting the program that is currently trending and to apply the design concept of Diversity and Connectivity as the new face of Ancol Beach City Mall can be a solution to revive Ancol tourist destinations. The novelty achieved in this research is a building that emphasizes flexibility of access and is environmentally friendly by having visual and contextual responses to the surrounding environment.

Keywords: *connectivity; diversity; entertainment; icon; placemaking*

Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 1797-1808
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pariwisata adalah salah satu industri yang mampu meningkatkan pertumbuhan ekonomi dengan cepat dalam hal kesempatan kerja, pendapatan, taraf hidup, serta mengaktifkan sektor produksi lokal (Kurniawan dan Arthana, 2022). Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), tercatat jumlah kunjungan wisatawan ke Ancol mencapai 13,01 juta kunjungan pada 2022. Jumlah itu meningkat 301,54% dibandingkan tahun 2020 yang hanya 2,35 juta kunjungan. Dengan jumlah kunjungan yang meningkat tersebut, Ancol Beach City Mall hanya menyumbang jumlah pengunjung yang sangat sedikit dibandingkan dengan kawasan wisata Ancol yang lainnya (Andree dan Hadiwono, 2022). Sebagai respon atas kebutuhan dan tren yang muncul saat ini, Ancol Beach City Mall perlu melakukan pembaruan program yang sesuai dengan kebutuhan saat ini.

Gambar 1. Situasi Ancol Beach City Mall
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Perkembangan arsitektur dari waktu ke waktu terus mengalami perubahan, di mana dapat terjadi seiring dengan perubahan kebiasaan manusia dan perkembangan teknologi yang ada di suatu daerah (Aini, 2021). Menurut (Canter, 1977), kondisi di mana tempat-tempat tertentu menjadi homogen dan kehilangan karakteristik unik nya sehingga menghilangkan sense of place dapat diartikan sebagai placeless. Hal ini dapat terjadi karena pengaruh modernisasi, urbanisasi, globalisasi, dan homogenisasi lingkungan. Berdasarkan hasil analisis tapak, pada Ancol Beach City Mall disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya perawatan pada bangunan yang membuat Ancol Beach City Mall tidak menarik secara visual, aksesibilitas yang tergolong sulit bagi pejalan kaki, dan ketidaksesuaian program dengan kebutuhan kawasan.

Rumusan Permasalahan

Ancol Beach City Mall merupakan salah satu destinasi wisata yang populer di Jakarta. Saat ini Ancol Beach City Mall sedang mengalami tantangan dalam mempertahankan daya tariknya di tengah persaingan dengan pusat wisata modern lainnya seperti Batavia PIK, Blok M, Aloha PIK dan lain-lain . Fasilitas yang tidak menunjang kebutuhan pengunjung serta bangunan mall yang tidak sesuai dengan konteks lingkungan menjadi salah satu alasan Ancol Beach City Mall mulai ditinggalkan.

Berdasarkan isu tersebut, topik permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah penambahan fungsi apa saja yang perlu dilakukan dalam desain dan perencanaan destinasi wisata untuk meningkatkan daya tarik Ancol Beach City Mall serta bagaimana penerapan metode placemaking melalui konsep diversity dan connectivity untuk dapat meningkatkan daya tarik Ancol Beach City Mall?

Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 1797-1808
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

Tujuan

Tujuan dari topik permasalahan ini adalah untuk memahami metode perancangan placemaking pada bangunan berdasarkan dengan prinsip arsitektur dan konteks lingkungan sehingga dapat meningkatkan kembali daya tarik masyarakat pada destinasi wisata Ancol Beach City Mall, mengidentifikasi hambatan dan peluang kolaboratif dalam mewujudkan proyek, serta memahami bagaimana metode placemaking ini dapat memberikan manfaat sosial dan ekonomi bagi masyarakat setempat.

2. KAJIAN LITERATUR

Sejarah Ancol Beach City Mall

Pada masa penjajahan Belanda, Ancol dijadikan tempat peristirahatan dan hiburan bagi para pejabat dan warga kelas atas. Pada tahun 1966, pemerintah Indonesia memutuskan untuk mengembangkan kawasan Ancol dengan melakukan penimbunan dan reklamasi sehingga menjadi sebuah kawasan wisata yang lengkap dengan taman hiburan, pantai, hotel, dan berbagai fasilitas rekreasi lainnya (Heykal et al., 2023). Proyek pembangunan reklamasi di Pantai Ancol dianggap sebagai proyek pembangunan yang menawarkan jalan keluar yang instan dalam menyelesaikan permasalahan lahan di kota DKI Jakarta (Mahendra dan Purwanti, 2023). Ancol Beach City Mall dikembangkan sebagai bagian dari upaya revitalisasi Ancol, kompleks hiburan tepi laut yang telah menjadi area rekreasi utama di Jakarta sejak tahun 1960-an. Mall ini dirancang untuk melengkapi atraksi yang ada di Ancol, termasuk pantai, taman bermain, dan fasilitas rekreasi lainnya. Dengan luas kawasan pantai lebih dari 7.000 meter persegi, Ancol Beach City merupakan satu-satunya mall yang menyediakan berbagai wahana dan aktivitas permainan pantai yang dapat dinikmati secara cuma-cuma oleh pengunjung nya. Ancol Beach City didirikan dengan tema *"Everyday Outdoor Entertainment"*, untuk dapat menikmati wahana dan aktivitas air seperti *banana boat*, *donat boat*, *jetski*, *airhead viper*, pengunjung hanya perlu berbelanja di *tenant* Ancol Beach City dengan minimum belanja mulai dari lima puluh ribu rupiah. Seiring berjalannya waktu program ini tidak lagi berjalan karena kurangnya fasilitas yang dapat memadai dengan baik, hal tersebut menjadikan salah satu alasan dalam penurunan minat pengunjung.

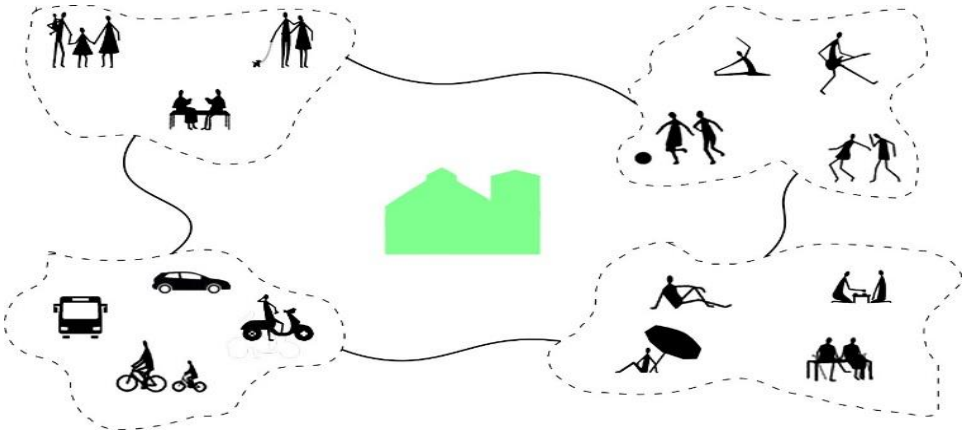
Placemaking

Pendekatan *placemaking* ini merupakan proses pengamatan yang dilakukan oleh perancang agar mendapatkan inspirasi dan potensi dalam proses merancang. Prinsip utama metode ini adalah pendekatan berbasis pengguna untuk menciptakan ruang publik menjadi tempat yang menarik untuk dikunjungi (Muasaroh, 2020). Merealisasikan fasilitas ruang publik dengan metode *placemaking* dapat merespon kebutuhan fisiologis masyarakat. Dalam pendekatan ini, terdapat 4 tipe *placemaking* yaitu standard *placemaking*, strategic *placemaking*, tactical *placemaking*, dan creative *placemaking*, yang 3 diantaranya merupakan strategi untuk menghidupkan kembali ruang yang sudah tercipta secara spesifik (Rumaningsih dan Ekasiwi, 2018). *Placemaking* merupakan prinsip yang menekankan pada pembentukan ruang melalui interaksi antar manusia dengan bangunan, serta interaksi bangunan dengan konteks lingkungannya. Salah satu contoh dari penerapan *placemaking* merupakan M Blok Space yang dilakukan melalui upaya pemahaman terhadap kajian literatur serta melihat kondisi pada objek M Bloc Space itu sendiri.

Hasil dari penerapan metode perancangan ini berhasil dilakukan berdasarkan kesesuaian program dengan target *user* pada daerah Blok M yang memiliki aksesibilitas tinggi sehingga dapat menjadi penghubung antara *user* dan kawasan serta sebagai citra atau ikon baru pada kawasan blok M. Dalam seminar *placemaking* oleh M Bloc *Academy*, *placemaking* merupakan sebuah proses yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas ruang di mana orang dapat beraktivitas di dalamnya (Bimantoro et al., 2022). Secara singkat, placemaking dilakukan dengan

Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 1797-1808
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

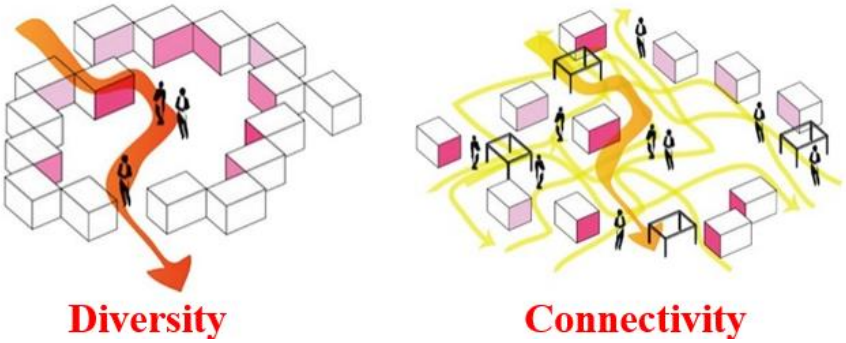
menggabungkan berbagai macam fungsi dan diolah ke dalam satu perencanaan kawasan, serta saling terkoneksi antara satu sama lain. Adapun, kriteria keberhasilan dalam pendekatan ini dapat dilihat berdasarkan 4 aspek yaitu accessible & linkages (tapak memiliki kemudahan akses dan terhubung dengan berbagai tempat dalam satu area terpadu), comfort & image (memberikan kenyamanan bagi penghuninya dan memiliki citra sesuai dengan konteks lingkunganya), uses & activities (menarik pengunjung untuk datang dan melakukan aktivitas di dalamnya), dan sociability (lingkungan sosial yang menarik orang-orang untuk berkunjung dan berinteraksi satu sama lain).



Gambar 2. Ilustrasi Diagram Penerapan *Placemaking*
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Diversity and Connectivity

Konsep *diversity* dan *connectivity* ini merupakan kedua hal yang penting dalam menciptakan ruang yang nyaman, efektif dan efisien sehingga dapat menghidupkan suatu tempat. *Diversity* sendiri merupakan keberagaman program ataupun aktivitas yang ada pada suatu tempat atau ruang sehingga dalam ruang tersebut dapat saling mendukung satu sama lain agar dapat memperluas dan meningkatkan jumlah pengunjung. Sedangkan untuk *connectivity* sendiri merupakan hubungan konektivitas antara keberagaman program pada ruang dengan lingkungan sekitar serta dengan keberadaan komunitas atau masyarakat sekitar sehingga hal tersebut dapat saling mendukung. Bangunan yang baik dirancang dengan mempertimbangkan keterhubungannya dengan lingkungan sekitar, baik secara fisik maupun visual. Hal ini dapat mencakup pandangan terbuka ke luar, akses ke ruang terbuka atau jalan pejalan kaki, serta integrasi dengan infrastruktur transportasi dan fasilitas umum.



Gambar 3. Ilustrasi Penerapan Konsep *Diversity and Connectivity*
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Penerapan konsep diversity dan connectivity secara nyata dapat dilihat berdasarkan studi kasus *Granary Square* di London. *Granary Square* adalah alun-alun besar yang terletak di pusat pengembangan *King's Cross*. Alun-alun ini menyediakan berbagai fasilitas yang ramah bagi

Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 1797-1808
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

semua kelompok umur dan latar belakang, termasuk tempat duduk yang nyaman, area bermain anak, dan akses yang mudah bagi penyandang disabilitas. Alun-alun ini terhubung dengan berbagai ruang publik lainnya di kawasan *King's Cross* melalui jalur pejalan kaki dan jalur sepeda, menciptakan koridor yang menghubungkan berbagai area dengan fungsi berbeda.

Berdasarkan analisis dari lokasi dan sejarah Ancol Beach City Mall, kawasan ini merupakan destinasi wisata nasional popular. Namun dengan adanya satu titik area yang kurang diminati pengunjung diperlukannya pembaharuan pada titik tersebut melalui placemaking dengan konsep *diversity* dan *connectivity*. Sebagai respon atas permasalahan tersebut, diperlukan metode kualitatif yang mampu mengidentifikasi fakta dan data yang sudah ada, serta membandingkan program yang tren sehingga titik area tersebut dapat beradaptasi dengan perkembangan tren dan zaman saat ini.

3. METODE

Metode Penelitian Kualitatif

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dan fenomenologi. Metode kualitatif deskriptif didasarkan pada identifikasi dari fakta dan data yang ditemukan, serta dengan melakukan perbandingan terhadap teori dari studi literatur yang telah diperoleh untuk mencapai suatu pandangan dan temuan. Sedangkan fenomenologi berdasarkan data yang didapatkan dari lapangan pada saat observasi kawasan. Tahapan penelitian diawali dengan menentukan kawasan yang telah kehilangan identitas sehingga menghasilkan beberapa opsi kawasan hiburan yang telah mengalami penurunan pengunjung. Dilanjutkan dengan pengumpulan data terkait proyek melalui observasi kawasan dan menganalisa fenomena yang menjadi alasan kurangnya minat pengunjung pada tapak, menganalisis bangunan terkait isu, dan menganalisa isu atau kerusakan yang terdapat pada bangunan. Pengumpulan data dilakukan di Pantai Carnival, Taman Impian Jaya Ancol. Melalui tahapan analisa tersebut, dapat memberikan gambaran tentang strategi desain yang paling sesuai, yaitu dengan menggunakan metode *placemaking* dengan konsep *diversity* dan *connectivity*.

Metode Perancangan *Placemaking* dengan konsep *diversity* dan *connectivity*

Metode desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *placemaking* dengan memadukan konsep *diversity* dan *connectivity*. Metode ini merupakan strategi untuk menghidupkan kembali ruang yang sudah tercipta secara spesifik dengan menciptakan ruang publik yang lebih fungsional, menarik, dan berbasis pengguna sebagai respon terhadap isu yang membuat kawasan kehilangan jati dirinya *(placeless)*. Melalui konsep *diversity* yang bertujuan untuk meningkatkan jumlah pengunjung dari berbagai jenis program yang dibutuhkan dalam sekitar tapak dan *connectivity* sehingga hubungan antara program dengan kawasan sekitar atau komunitas berjalan dengan saling menguntungkan. Konsep ini akan direalisasikan pada proyek dengan tujuan untuk mengembangkan dan mengadaptasikan lokasi yang placeless menjadi sebuah tempat yang menarik untuk kembali dikunjungi.

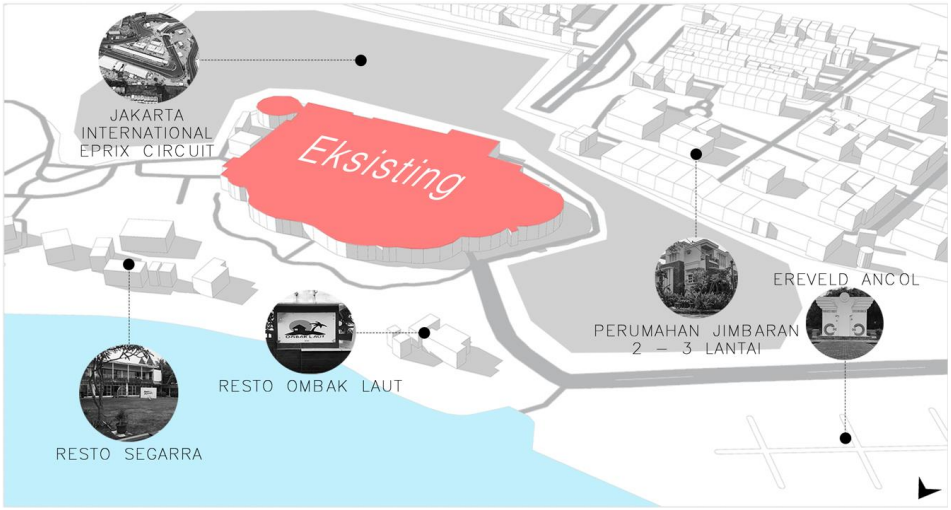
4. DISKUSI DAN HASIL

Hasil Observasi

Kawasan Ancol Beach City Mall menghadapi beberapa tantangan yang perlu diatasi untuk memaksimalkan potensinya. Salah satu permasalahan utama adalah keterbatasan aksesibilitas dan konektivitas dengan wilayah sekitar. Kurangnya transportasi umum yang efisien dan terintegrasi menjadi kendala dalam menghubungkan kawasan ini dengan kawasan lainnya. Selain masalah aksesibilitas, Ancol Beach City Mall juga perlu memperhatikan isu lingkungan sekitar, terutama pada bangunan eksisting yang tidak memiliki respon terhadap kawasan sekitar seperti sisi timur dan selatan bangunan yang dikelilingi oleh *Jakarta International ePrix Circuit*,

Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 1797-1808
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

serta di sisi barat yang merupakan Ereveld Ancol *(Dutch War Cemetery Ancol)*. Terkait dengan konservasi alam dan keberlanjutan yang berdekatan dengan pantai, penting untuk mengelola dampak lingkungan seperti pengelolaan sampah dan konservasi ekosistem laut, sehingga dapat menghilangkan risiko banjir pada bangunan ini.



Gambar 4. Hubungan Eksisting dengan Keadaan Sekitar
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Berdasarkan hasil pengamatan, lingkungan sekitar bangunan mall dengan eksisting mall sendiri tidak memiliki keselarasan secara gaya arsitektural. Terdapat beberapa aspek yang menjadi permasalahan pada kawasan ini yaitu:

Tabel 1. Analisis Masalah dan Tanggapan terhadap Keadaan di Sekitar Bangunan

Aspek	Temuan Observasi	Kebaruan
Aksesibilitas pedestrian dan kendaraan di sekitar kawasan	Pedestrian dan akses utama terhadap entrance bangunan mall tertutup atau tidak terkoneksi dengan baik akibat pembangunan *Jakarta International ePrix Circuit* sehingga tidak terdapat main *entrance* & *drop off* bagi pengguna kendaraan pribadi.	Untuk menangani masalah tersebut, diperlukannya perubahan desain fasad pada *main entrance* yang lebih *welcoming* dan ramah terhadap pedestrian maupun pengguna kendaraan pribadi dan umum, sehingga para pengunjung mendapatkan kemudahan akses ke dalam bangunan.
Kondisi visual di sekitar kawasan	Tampilan eksisting yang tidak memiliki respon atau tanggapan terhadap kondisi sekitar, sehingga tidak terdapat keselarasan bangunan dengan lingkungan serta kurangnya elemen-elemen yang dapat menarik minat pengunjung.	Melakukan penataan ulang terhadap fasad dan lanskap bangunan mall dengan menganalisis ulang kondisi bangunan sekitar untuk menciptakan tampilan yang lebih serasi dengan kawasan sekitar.
Citra bangunan dengan kawasan sekitar	Kawasan ini merupakan kawasan antara area perumahan dengan area hiburan, yang terlihat tidak selaras karena perbedaan karakteristik di antara kedua area tersebut.	Membangun suatu komunitas bagi penghuni area perumahan sekitar sebagai salah satu jembatan penghubung antara kedua area tersebut.

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 1797-1808
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

Potensi Pengembangan Kawasan Ancol

Kawasan Ancol memiliki potensi pengembangan area yang sangat tinggi. Ditinjau melalui observasi kawasan, penyebab utama kawasan ini dapat dikatakan "*placeless*" adalah diakibatkan oleh penurunan kualitas bangunan secara fungsional dan intervensi masyarakat yang tergolong minim. Berdasarkan permasalahan tersebut, ditemukan sejumlah potensi yang dapat dikembangkan dari permasalahan baik dari segi fisik, fungsi, dan fenomenologi di kawasan ini. Berikut beberapa aspek potensi kawasan yang dapat dikembangkan:

Dari segi lokasi, Ancol Beach City Mall ini berada di kawasan pesisir pantai sehingga berpotensi tinggi menjadi tempat berkumpul pengunjung dengan meningkatkan fasilitas pantai, seperti area kuliner pantai, dan area bermain anak. Selain itu, dapat mengembangkan program yang berhubungan dengan pantai seperti kegiatan surfing, snorkeling, atau diving.

Dari segi fungsi, dengan menggunakan metode *placemaking* dapat mengembangkan fasilitas destinasi rekreasi yang sesuai dengan lokasi, meningkatkan program yang berpusat pada kegiatan komunitas dan kuliner dengan mengikuti tren baru.

Dari segi akses, memberikan halte maupun pemberhentian yang terhubung langsung dengan jalur pedestrian guna meningkatkan kemudahan akses transportasi umum pada kawasan ini, serta memberikan lahan parkir bagi kendaraan pribadi.

Dari segi karakter, mengingat keberadaan pantai pada Ancol Beach City Mall, sehingga dapat berpotensi untuk menjadi *Convention Center* dengan view pantai yang bisa mengembalikan identitas kawasan hiburan pada bangunan ini.

Penerapan Pengembangan Kawasan Ancol Beach City Mall berdasarkan Fenomenologi

Hasil penelitian menunjukkan untuk meningkatkan potensi dan merespon permasalahan pada kawasan Ancol Beach City Mall dengan menggunakan metode *placemaking*. Melalui metode tersebut, dapat menjadi landasan untuk menghidupkan kembali dan memperbarui kawasan ini dengan pendekatan yang terarah dan strategis. Dalam konteks arsitektur, *diversity* dan *connectivity* bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang inklusif, fungsional, dan berkelanjutan. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa Kawasan Ancol Beach City Mall memerlukan pembangunan ulang dan pembaruan program sebagai respon dari fenomena *placeless* yang dihadapi kawasan ini. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengikuti perkembangan seiring dengan modernisasi dan merespon kebutuhan komunitas.

Pembaruan terhadap fenomena degradasi fungsi kawasan

Kawasan Ancol merupakan kawasan hiburan yang terkenal dengan berbagai macam program individu seperti wahana, edukasi, rekreasi alam, dan lain-lain. Fungsi mall pada ancol beach city menjadi tidak attractive sebab keberadaan fungsi lain yang cenderung lebih menarik sehingga dibutuhkan pembaruan program yang dapat mengadaptasikan Ancol Beach City Mall ini menjadi responsif terhadap kebutuhan pengunjung pada kawasan ancol. Melalui analisis dan data pada tapak, program yang dibutuhkan merupakan program aktivitas dari berbagai macam komunitas yang ada pada kawasan ini seperti concert hall, exhibition, dan area berkumpul serta olahraga. Dengan konsep *diversity* yang merupakan penggabungan dari berbagai macam program dan *connectivity* yang diharapkan memiliki keterhubungan yang saling menguntungkan antara program dengan kawasan sehingga menciptakan tempat yang dapat beradaptasi dengan kemajuan jaman.

Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 1797-1808
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

Gambar 5. *Mapping* Program Kawasan Ancol
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Pembaruan terhadap permasalahan aksesibilitas
Dengan ada nya pembangunan Jakarta International ePrix Circuit, lahan parkir pada kawasan ancol ini menjadi terbatas yang mengakibatkan parkir liar yang dapat mengganggu aktivitas dan sirkulasi transportasi pada ancol. Keterbatasan lahan parkir pada kawasan ancol ini dapat menjadi salah satu solusi dalam pengembangan ancol beach city, dengan menyediakan lahan parkir bagi pengunjung dengan memiliki tujuan agar para pengunjung untuk dapat mengunjungi ancol beach city, sehingga persebaran pengunjung pada kawasan ancol dapat merata dan memiliki aksesibilitas kendaraan serta pedestrian yang baik.

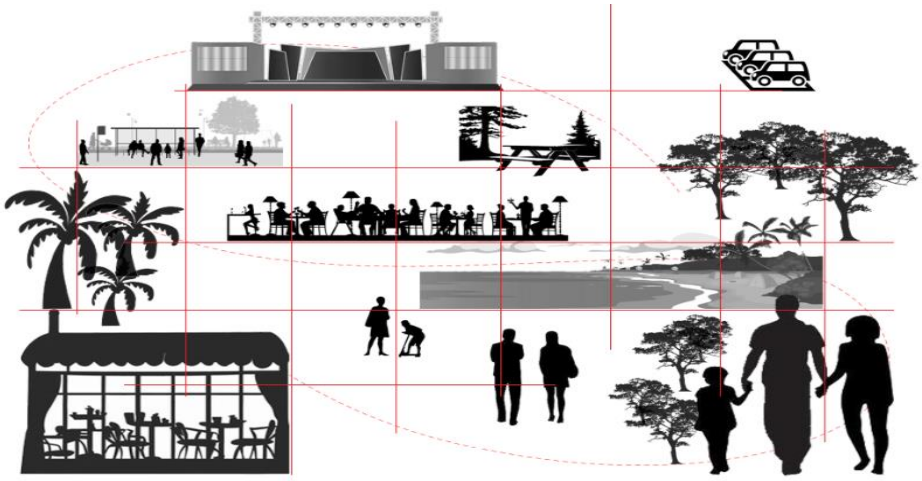
Gambar 6. *Mapping* Fasilitas Kawasan Ancol
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Penerapan *Placemaking* dengan Konsep *Diversity* dan *Connectivity*
Penerapan *Placemaking* dengan konsep *diversity* dan *connectivity* dilakukan melalui pembangunan ulang dan pembaruan program berupa Pusat Konvensi Tepi Pantai Ancol sebagai respon terhadap kebutuhan komunitas. Selain itu, bertujuan untuk meningkatkan dan memperbarui area pesisir pantai Ancol yang menunjukkan keinginan untuk menghidupkan kembali identitas dari kawasan ini. Berikut pembahasan mengenai penerapan metode *placemaking* dengan konsep *diversity* dan *connectivity:*

User & Program
Dalam menentukan program, dibutuhkannya analisis kebutuhan di dalam Kawasan ancol yang di dalamnya terdapat pusat komunitas yang berasal dari komunitas perumahan metro marina

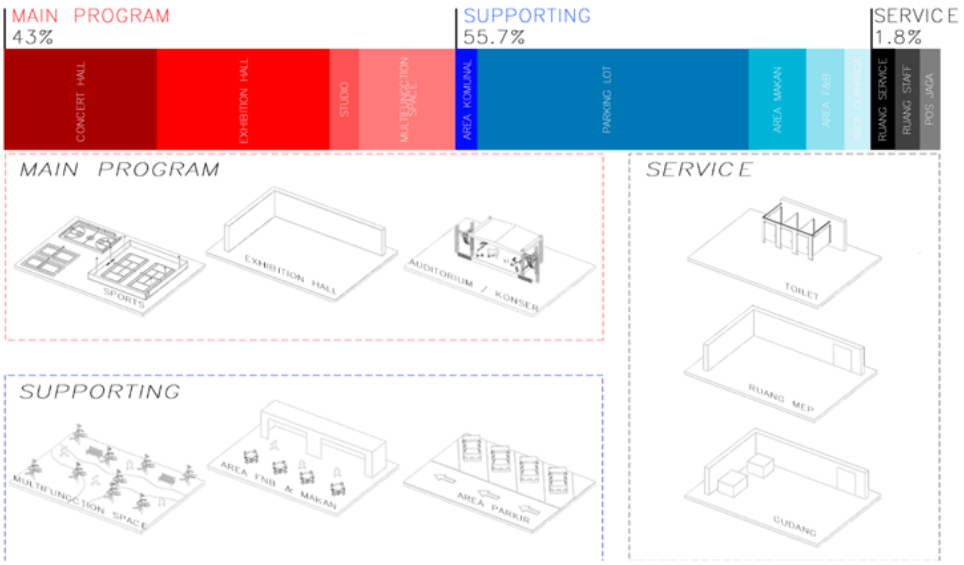
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

dengan jimbaran yang memiliki kegiatan perkumpulan yoga, olahraga dan juga kegiatan otomotif yang dapat didukung juga melalui Jakarta *International ePrix Circuit*. Selain itu, terdapat kawasan hiburan yaitu ancol dan rekreasi pantai yang memiliki kegiatan antara lain berwisata dan event konser, serta kolaborasi seperti gathering dan exhibition yang menjadi sebuah tren pada kawasan ini.



Gambar 7. Ilustrasi Kebutuhan Program
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Program pada tapak ini akan terbagi menjadi 3 golongan yang pertama yaitu *Main Program* berisikan *convention hall* berfungsi sebagai wadah dalam *event collaboration community*, konser, area olahraga terbuka berdasarkan kebutuhan dari komunitas di sekitar tapak sehingga program dapat memberikan fasilitas bagi kegiatan komunitas sekitar. Kedua merupakan *Supporting* yang bertujuan untuk menyediakan lahan parkir bagi kendaraan berupa gedung parkir sebagai bentuk dukungan atau fasilitas pada kawasan ancol sehingga persebaran pengunjung menjadi rata, serta program pendukung seperti *f&b* dan *public space* dengan tujuan untuk merespon lingkungan sekitar tapak. Ketiga merupakan *Service* yang dibutuhkan untuk mendukung keseluruhan kegiatan pada *main program* dan *supporting* sehingga kedua program tersebut dapat berjalan dengan baik.



Gambar 8. Ilustrasi Kebutuhan Program
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Konsep *diversity* ada berdasarkan kebutuhan komunitas yang diantaranya memiliki keberagaman program seperti konser, area olahraga, *event collaboration community,* area *f&b* dan parkir dengan tujuan untuk memperluas dan meningkatkan jumlah pengunjung, dengan *connectivity* sehingga hubungan atau konektivitas antara program dan aktivitas pada tapak dan lingkungan sekitar dapat saling mendukung sehingga dapat menciptakan sebuah tempat baru yaitu Pusat Konvensi Tepi Pantai Ancol yang dapat menjadi *attractive* bagi para pengunjung untuk mendatangi tempat ini.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kawasan Ancol merupakan salah satu kawasan destinasi wisata terbesar di Jakarta yang masih mempertahankan identitas nya sebagai kawasan hiburan. Namun, terdapat beberapa titik seperti Ancol Beach City Mall yang mengalami degradasi akibat akesibilitas, visual sekitar kawasan, serta citra baru bangunan yang memiliki permasalahan sehingga mulai hilangnya identitas kawasan ancol sebagai kawasan wisata yang dapat menyebabkan masalah bagi perkembangan kawasan ini. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan perlu dilakukan pembaruan untuk mengatasi penurunan kualitas melalui pendekatan *placemaking* yang bertujuan untuk membangkitkan kembali kawasan yang mengalami kemunduran. Pembaruan tersebut di antaranya pembaruan terhadap aksesibilitas dengan menyediakan lahan parkir bagi para pengunjung dan pembaruan terhadap fenomena degradasi fungsi kawasan dengan menciptakan program yang sesuai dengan kebutuhan komunitas. Pendekatan *placemaking* dengan mengadopsi konsep *diversity* dan *connectivity* diyakini mampu merespon terhadap desain arsitektur modern dan teknologi dapat menarik minat pengunjung. Selain itu, dengan mengkombinasikan metode dan prinsip-prinsip tersebut, Ancol Beach City Mall berpotensi untuk kembali menjadi magnet pariwisata dan hiburan yang menarik serta mengubah Ancol Beach City Mall menjadi ikon baru yaitu Pusat Konvensi Tepi Pantai Ancol.

Saran

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti tentang penurunan daya tarik pengunjung dan pudarnya identitas Ancol Beach City Mall, peneliti menyarankan untuk meneliti lebih lanjut penyebab degradasi kawasan ini. Selain itu, penelitian lebih lanjut juga dapat mempertimbangkan tren saat ini sehingga dapat menarik minat pengunjung melalui berbagai metode desain. Dengan memperoleh informasi lapangan, peneliti lebih lanjut dapat menganalisis faktor-faktor lain yang dapat menyebabkan degradasi dari kawasan ini.

REFERENSI

Aini, Q. (2021). Pergeseran Desain Bangunan dalam Masa Perkembangan Arsitektur di Indonesia. *Arsitekno*, 45 - 55.

Andree, & Hadiwono, A. (2022). Merancang Teater Imersif dengan Konsep Membayangkan-Kembali Cerita Kawasan Ancol. *Jurnal STUPA, Vol. 4, No. 2*, 1317 - 1330.

Bimantoro, D., Dewiyanti, D., Aditya, N. C., & Natalia, T. W. (2022). Studi Konsep Pendekatan Placemaking pada Perancangan Ruang Publik M Bloc Space, Jakarta Selatan. *Jurnal Desain dan Arsitektur*, 22-30.

Canter, D. (1977). The Psychology of Place. London: Architectural Press

Heykal, M., Suesilowati, Miftahuddin, & Latif. (2023). Pengaruh Digitalisasi terhadap Kinerja Pelaku Usaha Wisata di Ancol DKI Jakarta. *Attractive : Innovative Education Journal*.

Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 1797-1808
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

Kurniawan, A., & Arthana, N. N. (2022). Konsep Revitalisasi Kawasan Pantai Mertasari sebagai Daerah Ekowisata. *Jurnal Abdi Daya, Vol. 2,No.1*, 12 - 24.

Mahendra, R. A., & Purwanti, T. (2023). Analisis Dampak Proyek Pembangunan Reklamasi Pantai Ancol Jakarta Utara terhadap Ekonomi ,Sosial dan Lingkungan: Tinjauan Kritis. *Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi*, 235 - 246.

Muasaroh, A. C. (2020). Placemaking Through Place Attachment: Understanding Children Placemaking in Warakas, North Jakarta. *AIP Conference*.

Rumaningsih, M. K., & Ekasiwi, S. N. (2018). Placemaking dalam Perancangan Rumah Susun Sewa. *Jurnal Sains dan Seni*.

Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 1797-1808
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)