

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pesisir pantai merupakan pertemuan antara laut dan daratan, dimana pada area ini masih dipengaruhi oleh proses-proses yang terjadi pada laut. Walaupun bagian pesisir juga sudah termasuk bagian dari daratan (Cahyadinata, 2009). Pesisir pantai yang menjadi titik pertemuan laut dan darat ini, memiliki potensi yang cukup besar akan sumber daya. Dengan memanfaatkan potensi pesisir, masyarakat sekitar bisa mendapat pendapatan dari sumber daya laut, selain itu area pesisir ini pun bisa dikembangkan menjadi salah satu objek wisata (Fauzi, 2009).

Pesisir merupakan salah satu potensi untuk berkembang menjadi objek wisata karena melalui area ini, pengunjung atau pendatang dapat menikmati area laut tanpa harus langsung terlibat langsung. Dengan menikmati *view* ke arah laut pun sudah bisa dianggap sebagai suatu aktivitas berwisata. Selain itu, biasanya wisata pesisir memiliki fasilitas-fasilitas yang dapat menunjang kegiatan berwisata di pantai, seperti penginapan, area bermain, restoran, dan lainnya (Hafidian, Alifiana, dan Rimadewi Suprihardjo, 2013).

Indonesia merupakan negara yang dipenuhi dengan pulau-pulau. Total luas keseluruhan Indonesia adalah sekitar 7,8 juta km<sup>2</sup> dan sekitar 3,25 juta km<sup>2</sup> dari total luas tersebut adalah lautan. Wilayah laut yang luas dapat memunculkan banyak potensi, seperti sumber daya laut yang melimpah atau potensi pariwisata kelautan serta pesisir yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pariwisata di Indonesia (Oki Pratama, 2020). Didukung dengan kebutuhan berwisata yang semakin tinggi setiap tahunnya, Indonesia diharapkan untuk bisa terus mengembangkan area pariwisata untuk warga negara lokal maupun asing untuk memperlihatkan daya tarik alam di Indonesia, menambah destinasi wisata yang dapat dikunjungi, dan juga meningkatkan ekonomi negara. Apalagi pandemi yang terjadi sekitar 2 tahun belakangan ini cukup mengurangi keuntungan pada area

pariwisata dan membatasi pengunjung atau warga lokal untuk bepergian dan melaksanakan kegiatan wisata (Kemenparekraf, 2021).

Pantai-pantai yang ada di Indonesia berpotensi untuk menjadi tujuan wisata walaupun hanya berupa penginapan, restoran, ruang publik atau pusat perbelanjaan di area pesisir pantai. Walaupun tidak melibatkan olahraga laut seperti berselancar dan menyelam secara langsung, dengan adanya kegiatan dan aktivitas yang berada di laut seperti berjalan-jalan di pantai atau menikmati pemandangan laut juga dapat menjadi poin yang menarik dari wisata pesisir (Derksen, 2007). Terdapat fungsi-fungsi yang menjadi pelengkap untuk objek wisata pesisir, seperti restoran, kolam renang, akuarium laut, area bermain anak, dan lainnya. Dimana dengan adanya fasilitas penunjang ini, kunjungan ke area wisata pesisir dapat lebih terakomodasi dan sesuai dengan lokasi serta fungsi rancangan (Tjahjono Sofyan Rahardjo, 2002).

Ketika manusia berlibur atau bepergian ke daerah-daerah yang dekat dengan alam, manusia cenderung menunjukkan beberapa dampak positif seperti kestabilan emosi, kekreatifan yang meningkat, ataupun rasa aman dan nyaman. Hal tersebut disebabkan dari adanya rasa yang timbul dari alam bawah sadar manusia, bahwa manusia tidak bisa hidup jauh dari alam dan memiliki kecenderungan untuk memiliki relasi dengan alam. Kecenderungan tersebut menghasilkan sebuah hipotesa yang disebut dengan Biofilia (Edward O. Wilson, 1984). Dengan adanya hipotesa tersebut, muncullah sebuah konsep desain yang dapat menunjukkan serta mengaplikasikan kedekatan manusia dengan alam ke dalam suatu desain rancangan yaitu konsep Desain Biofilik.

Konsep Desain Biofilik dinyatakan sebagai sebuah konsep pada suatu desain yang dapat mengurangi tingkat stress manusia, serta dapat meningkatkan kreativitas dan kenyamanan manusia. Dimana hal tersebut dapat berpengaruh kepada tingkat kesehatan manusia, baik mental maupun secara tidak langsung juga mempengaruhi kondisi fisik. Hal ini disebabkan oleh adanya bawaan lahir dari manusia berupa koneksi dengan alam yang tidak dapat digantikan dengan hal lain.

Sehingga, Desain Biofilik ini dinyatakan dapat membantu manusia untuk tinggal maupun beraktivitas di suatu lingkungan yang sehat (Terrapin, 2014).

Seorang psikolog bernama Roger Ulrich melakukan sebuah studi untuk membuktikan kebenaran dari hipotesa bernama Biofilia di tahun 1984. Studi tersebut dilakukan pada suatu rumah sakit tempatnya bekerja dengan menggunakan metode observasi. Ulrich mengobservasi beberapa pasien pasca operasi yang dirawat pada rumah sakit tersebut dan melihat pasien-pasien yang memiliki jendela dengan *view* menghadap ke alam akan pulih lebih cepat daripada pasien yang tidak mendapat *view* menghadap ke alam. Dengan adanya studi dari Ulrich itu, menyebabkan banyak rumah sakit yang cukup mementingkan adanya keberadaan taman di rumah sakit yang menjadi bagian dari proses penyembuhan pasien. Tidak hanya rumah sakit, bangunan dengan fungsi lain juga mulai menerapkan elemen-elemen Desain Biofilik pada bangunannya.

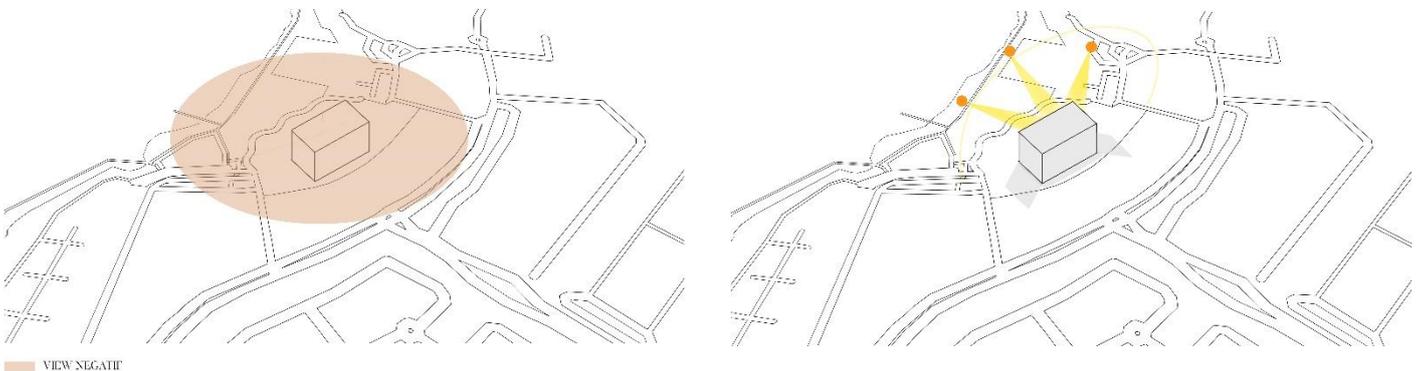
Pemilihan konsep Desain Biofilik untuk diterapkan pada proyek Tugas Akhir, maka penulis memutuskan untuk memilih tapak pada area yang terbuka agar penerapan konsep tersebut dapat berjalan dengan lancar. Selain itu, didukung dengan data potensi wisata pesisir di Indonesia, penulis juga mempertimbangkan untuk memilih tapak pada area yang dekat dengan pantai. Namun, elemen dari konsep Desain Biofilik tidak selalu diterapkan pada bangunan-bangunan terbuka, tetapi bisa juga diterapkan pada bangunan yang berada di pusat kota. Sehingga, penulis akan mencari tapak yang berada di pusat kota, tetapi tetap dekat dengan alam atau dalam penelitian kali ini, adalah dekat dengan lautan atau berada di area pesisir pantai.



Gambar 1. 1. Peta Kawasan dan Lokasi Tapak. (2022).

Sumber: Snazzy lalu diolah kembali oleh Penulis (2022).

Dengan beberapa pertimbangan, penulis memilih tapak pada area Jakarta Utara, tepatnya pada area sebuah mall yang berada di dalam kawasan Ancol. Ancol sendiri merupakan kawasan komersial dan pariwisata yang sering dikunjungi oleh orang-orang dari Jakarta ataupun sekitarnya. Ancol merupakan salah satu hasil rancangan berupa kawasan untuk wisata pesisir. Dengan dilengkapi dengan fasilitas pendukung wisata pesisir, penulis memutuskan untuk mendesain area tapak menjadi fasilitas pendukung Ancol berupa ruang publik yang dapat mengakomodasi berbagai kegiatan pengunjung. Sebelumnya, area mall Ancol tersebut merupakan salah satu fungsi yang melengkapi Ancol dan cukup ramai pengunjung. Namun, mall tersebut akhirnya tutup dan berdasarkan hasil analisis penulis, terdapat beberapa aspek yang menjadi penyebab mall tersebut akhirnya



tutup.

MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Gambar 1. 2. Isu Tapak. (2022).

Sumber: Karya Pribadi Penulis.

Bangunan yang dimiliki mall Ancol merupakan bangunan yang cukup masif dan besar. Dengan potensi tapak yang berada tepat di depan pantai, penulis melihat bahwa mall tersebut seharusnya bisa membuka beberapa area agar beberapa aspek seperti *view*, angin, maupun cahaya alami dapat diakses dengan mudah oleh pengunjung. Termasuk juga koneksi yang seharusnya bisa dimunculkan dari area dalam mall dengan area pantai.



Gambar 1. 3. Acara di Pantai Ancol. (2019).

Sumber: <https://ancolbeachcity.com/halaman/pantai>

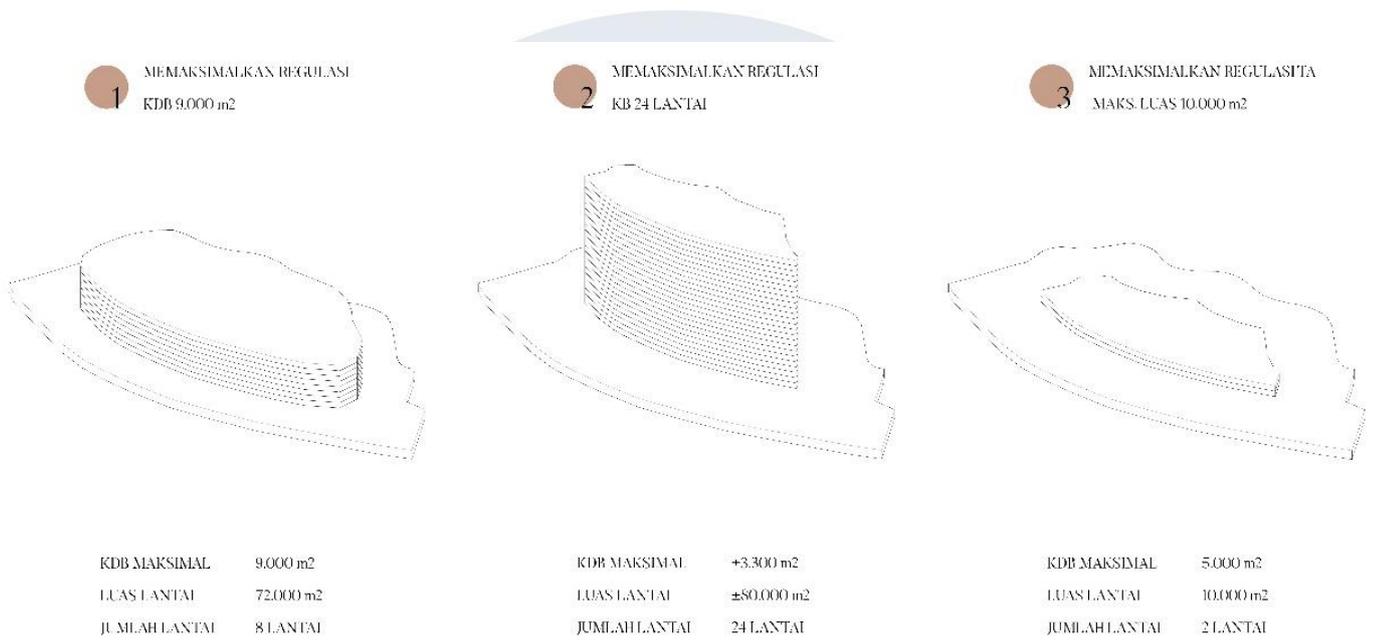
Area pantai yang cukup besar dapat difungsikan menjadi tempat acara-acara yang membutuhkan ruang dengan kapasitas lebih besar. Selain itu, dengan mengadakan acara di area pantai, kegiatan yang diadakan bisa lebih beragam dan ruang yang terbuka dapat membuat udara bersirkulasi dengan bebas. Walaupun ada beberapa kekurangan seperti misalnya cuaca yang tidak dapat diatur oleh pihak penyelenggara maupun persiapan acara harus dilakukan dengan lebih matang, area pantai ini cukup sering menjadi tempat untuk berbagai macam acara. Hal ini juga cukup mempengaruhi fungsi bangunan yang akan dirancang oleh penulis. Mall Ancol yang juga berfungsi sebagai *convention center* membuatnya seringkali menjadi tempat untuk berbagai acara dan dilengkapi dengan beberapa *indoor exhibition hall*. Sehingga, penulis akan merancang tempat yang kurang lebih memiliki fungsi yang sama dengan konsep *public gallery space*.



Gambar 1. 4. Regulasi dan Batasan Tapak. (2022).

Sumber: Snazzy dan jakartasatu.jakarta.go.id lalu diolah kembali oleh Penulis (2022).

Melalui [jakartasatu.jakarta.go.id](http://jakartasatu.jakarta.go.id), penulis menemukan regulasi pembangunan pada tapak Ancol Beach City dan menyesuaikan regulasi tersebut dengan regulasi Tugas Akhir, yaitu batasan tapak yang akan dikembangkan adalah 20.000 m<sup>2</sup>. Luas tapak Ancol Beach City adalah sekitar 40.000 m<sup>2</sup> dan penulis mengkondisikan tapak tersebut menjadi 2 tahap perancangan yang dibagi menjadi masing-masing dengan luas 20.000 m<sup>2</sup>. Jadi, untuk proyek Tugas Akhir, penulis hanya akan merancang area Tahap 1, yaitu area yang diberikan kotak pada Gambar 1.8.



Gambar 1. 5. Perkiraan Tinggi Bangunan Berdasarkan Regulasi. (2022).

Sumber: Karya Pribadi Penulis.

Melalui Gambar 1.9. penulis melakukan simulasi atau perkiraan bentuk dan tinggi bangunan yang akan dirancang dengan menggunakan regulasi dari jakartasatu.jakarta.go.id dan juga regulasi Tugas Akhir. Walaupun hasil akhir dari gubahan massa rancangan tidak terpaku pada gambar di atas, melainkan disesuaikan dengan data dan hasil analisis penulis.

UMM  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 1.2 Rumusan Masalah

Ancol merupakan sebuah area rekreasi atau pariwisata yang sudah berjalan sejak tahun 2004 untuk membantu meningkatkan ekonomi Indonesia dan menyediakan sebuah tempat wisata untuk keluarga dan masyarakat di sekitar Jakarta (Ancol.com, 2018). Data dari KKP menunjukkan luasnya area laut Indonesia yang juga menjadi potensi untuk wisata pesisir atau wisata pinggir laut. Tingginya kebutuhan dan keinginan berlibur dari masyarakat Indonesia dan potensi wisata pesisir yang tinggi, membuat Ancol berpotensi untuk menjadi tujuan wisata yang lebih dikenal lagi. Apalagi Ancol memiliki lokasi yang strategis dan memiliki angka pengunjung yang cukup tinggi setiap tahun bahkan setiap harinya, ditunjukkan dari batas maksimal kuota pengunjung yang adalah 120 ribu orang. Bahkan pada masa pandemi seperti sekarang, HUMAS Ancol, Ariyadi Eko Nugroho menyatakan bahwa kapasitas maksimal Ancol diturunkan menjadi 90 ribu orang dan pada hari-hari tertentu pengunjung di Ancol bisa mencapai setengah kapasitasnya (Fachrur Rozie, 2022). Jumlah masyarakat yang mengetahui dan mengunjungi Ancol cukup banyak dan hal tersebut dapat dimanfaatkan untuk menggali lebih dalam lagi potensi wisata pesisir di Ancol. Sehingga, rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah:

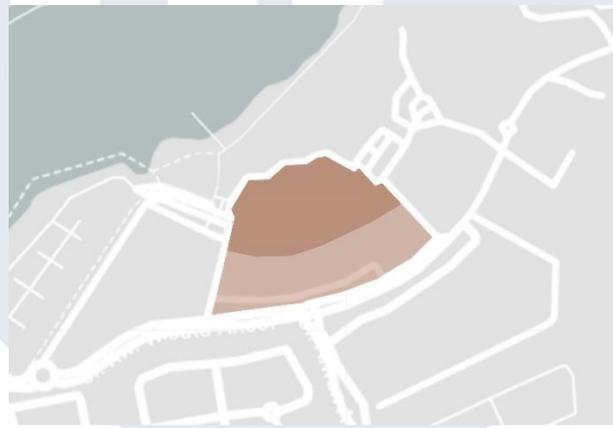
1. Penerapan konsep Desain Biofilik pada rancangan berupa ruang publik di tapak mall Ancol.
2. Pengoptimalan fungsi pada rancangan di tapak mall Ancol sebagai pendukung wisata pesisir Ancol.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

### 1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini, penulis memberikan batasan untuk perancangan ulang dengan bentuk ruang publik pada tapak Ancol Beach City, yaitu sebagai berikut:

1. Batasan area yang akan diteliti dan dijadikan tapak berada hanya pada area tapak eksisting Ancol Beach City, Ancol, Jakarta Utara, tepatnya pada area dengan warna cokelat tua yang dianggap sebagai pengembangan tahap satu dengan luas 20.000 m<sup>2</sup>.



Gambar 1. 6. Batasan Area Tapak Ancol. (2022).

Sumber: Snazzy lalu diolah kembali oleh Penulis (2022).

2. Bahasan yang akan diteliti akan berkaitan dengan kebutuhan wisata serta fasilitas-fasilitas yang dapat mengakomodasi kegiatan pengunjung Ancol.
3. Penerapan elemen konsep Desain Biofilik kepada bangunan rancangan hanya seputar elemen nomor 1, yaitu *Environmental Features*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan pengunjung serta warga lokal di area Ancol.
2. Menerapkan elemen-elemen Desain Biofilik pada perancangan ulang ruang publik di Ancol.
3. Mengoptimalkan potensi pantai yang berada di kawasan Ancol.