

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tuntutan kerasnya kehidupan kota membuat masyarakat Jakarta penat dan membutuhkan sebuah ruang ketiga di antara ruang beristirahat dan ruang bekerja sebagai tempat jeda sementara dari rutinitas sehari-hari mereka. Ruang ketiga dapat didefinisikan sebagai tempat untuk beraktivitas dengan rekreasi sebagai tujuan utama orang-orang ke tempat tersebut (Soja, 1998). Secara dasar, pengertian rekreasi adalah mencari hiburan, bermain, bersantai, atau bersenang-senang (KBBI, 1998). Kata rekreasi berasal dari kata “*re-create*” yang secara harafiah berarti menciptakan kembali, merujuk pada tindakan atau kegiatan yang bertujuan untuk menciptakan suasana baru yang segar melalui aktivitas yang menyenangkan dan dapat mengisi waktu luang (The Oxford English Dictionary, 1993).

Menurut Maithesen dan Wall (1982), rekreasi memiliki beberapa karakteristik. Pertama, rekreasi mencakup dimensi fisik, mental, dan emosional yang menunjukkan bahwa rekreasi memerlukan aktivitas yang aktif, tidak terbatas pada jenis atau bentuk tertentu dan dapat dilakukan selama waktu senggang dengan tujuan positif. Kedua, rekreasi dilakukan karena dorongan pribadi tanpa ada unsur paksaan. Terakhir, rekreasi bersifat fleksibel, tidak terikat pada lokasi, dapat dilakukan di dalam atau luar ruangan, sendiri atau dalam kelompok, dan tidak dibatasi oleh fasilitas tertentu (Haryono, 1978).

Berdasarkan “*Recreational Development Handbook*” (1981), terdapat empat tipe tempat rekreasi. Salah satunya adanya *commercial recreational* yang merupakan wisata atau bangunan rekreasi yang berada di perkotaan dan ditargetkan untuk konsumen yang sudah ada (Smart, 1981). Salah satu sarana rekreasi yang sering dimanfaatkan di perkotaan seperti Jakarta adalah *shopping mall* yang mewadahi kegiatan rekreasi berbelanja.



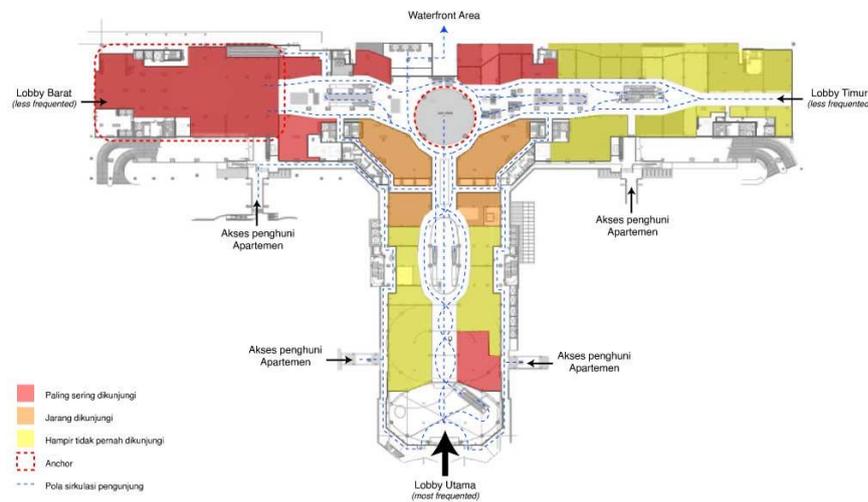
Gambar 1.1 Ruang Rekreasi di Kawasan Muara Karang

Sumber: Cadmapper yang telah diolah oleh penulis (2024)

Di Kawasan Muara Karang terdapat Baywalk Mall yang telah berdiri semenjak tahun 2013 sebagai satu-satunya mal di Pluit yang berada di pesisir laut (agungpodomoland.com, 2024). Sebagai tempat berekreasi warga Muara Karang dan sekitar, Baywalk Mall berperan sebagai pusat perbelanjaan dan tempat hiburan dengan adanya bioskop. Akan tetapi, Baywalk Mall mengalami fenomena sepi pengunjung yang tidak kunjung membaik. Para warga Muara Karang sendiri lebih memilih mengunjungi mal lain di daerah Pluit, sehingga peran Baywalk Mall sebagai ruang ketiga tidak terealisasi secara maksimal.

Pengalaman rekreasi pengunjung dapat dipengaruhi dari beberapa faktor, salah satunya adalah dari sistem spasialnya. Sistem spasial, yang mencakup pada susunan dan hubungan antar ruang, mengacu pada sekumpulan objek atau entitas yang terorganisir dalam suatu pola tertentu yang dapat mempengaruhi kenyamanan, kemudahan, dan ketertarikan pengunjung ke suatu ruang ketiga. Aspek yang menjadi penghubung dari semua elemen-elemen tersebut adalah sirkulasi. Mulai dari kemudahan aksesibilitas ke tapak, hingga pola sirkulasi di dalam mal yang

dipengaruhi oleh fungsi dan hubungan tata ruang menjadi suatu kesatuan yang akan berdampak pada pengalaman berekreasi pengunjung di mal.



Gambar 1.2 Pola pergerakan pengunjung dan area yang paling sering dikunjungi di Baywalk Mall

Sumber: Google Maps yang telah diolah oleh penulis (2023)

Kurangnya pengalaman sirkulasi yang menarik di Baywalk Mall menjadi faktor penyebab kurangnya daya tarik pengunjung ke mal tersebut. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan oleh penulis dalam penelitian seminar yang berjudul **“ANALISIS ASPEK AKSESIBILITAS PADA BAYWALK MALL PLUIT TERHADAP DAYA TARIK PENGUNJUNG”**, pola pergerakan pengunjung dominan linear dari akses masuk menuju ke tempat tujuan mereka. Minimnya penyimpangan pergerakan pengunjung di dalam mal disebabkan oleh tidak banyaknya fungsi-fungsi yang aktif dan menarik, sehingga tidak ada dorongan yang dapat memotivasi pengunjung untuk mengeksplorasi keseluruhan mal. Akibat dari fenomena tersebut juga memburuk pasca pandemi Covid-19, sehingga banyak *tenant-tenant* yang tidak kunjung buka kembali. Hal tersebut memicu warga untuk lebih memilih mal lain di daerah Pluit yang lebih aktif dan mudah diakses.

Tanpa ada fungsi yang beragam dan jumlah tenant yang aktif minim, Baywalk Mall kehilangan esensinya sebagai sebuah *shopping mall* yang seharusnya dapat menjadi ruang ketiga dan menjadi destinasi rekreasi komersial warga Muara Karang dan sekitarnya. Selain itu, lokasi tapak yang tidak berada pada pusat

kawasan kurang strategis jika hanya mengandalkan fungsi komersial saja. Fenomena tersebut membuat penulis berniat untuk meninjau kembali peran dan tujuan sebuah ruang ketiga bagi para pengunjung, terutama warga Muara Karang. Berdasarkan hasil penelitian dan observasi, dapat diketahui bahwa kegiatan warga Muara Karang sangat terorientasi pada ruang pertama dan kedua, sehingga penulis melihat adanya potensi untuk merancang ruang ketiga yang dapat memwadah dan mengembangkan gaya hidup warga dan meningkatkan citra Kawasan Muara Karang kepada pendatang dari luar kawasan.

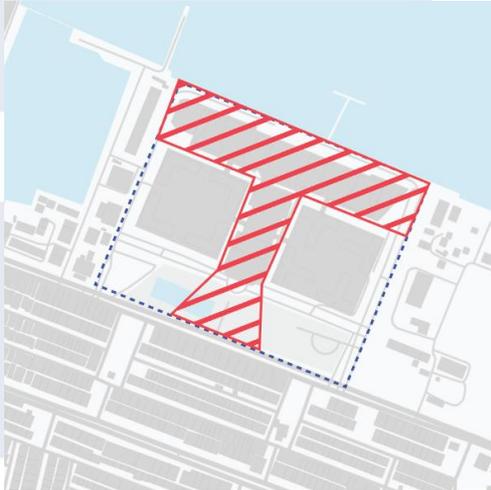
1.2 Rumusan Masalah

Muara Karang yang merupakan kawasan yang didominasi oleh hunian sangat dikenal dengan deretan kulinernya di sepanjang Jalan Muara Karang Raya dan sebuah pasar tradisional yang telah berdiri selama puluhan tahun. Selain itu, Muara Karang juga merupakan satu-satunya penghubung non-tol antara Pluit dengan Kawasan Pantai Indah Kapuk. Sebagai kawasan hunian, Muara Karang juga dikelilingi oleh berbagai sekolah dan tempat kursus lainnya yang dihadiri oleh warga Muara Karang dan sekitarnya.

Mengacu pada konsep *first, second, dan third place* oleh Ray Oldenburg (1989) dalam bukunya yang berjudul "*The Great Good Space*", terdapat kebutuhan mendesak untuk menghidupkan kembali ruang ketiga yang lebih beragam dan terbuka untuk memwadah tempat berkumpul, berinteraksi, dan berkomunitas warga, sekaligus sebagai sarana rekreasi untuk melepaskan stres dari rutinitas di ruang pertama dan kedua melalui perancangan *lifestyle center* yang berfokus pada fungsi-fungsi dan hubungan tata ruang yang dapat membentuk pola sirkulasi pengunjung yang aktif dan tidak restriktif. Penulis juga menerapkan metafora terumbu karang sebagai konsep ruang ketiga karena perannya yang sangat krusial dalam suatu ekosistem atau komunitas. Maka dari itu, muncul pertanyaan "**bagaimana peran *lifestyle center* sebagai ruang ketiga dapat merespon kebutuhan sosial dan rekreasi warga lokal di Kawasan Muara Karang?**".

1.3 Batasan Masalah

Fokus perancangan site pada penelitian ini dibatasi sebagai berikut:



Gambar 1.3 Batasan perancangan tapak

Sumber: Google Maps yang telah diolah oleh penulis (2023)

1. Batasan area perancangan ada pada Jl. Pluit Karang Ayu Barat Blok B.1 Utara, RT.20/RW.2, Pluit, Kec. Penjaringan, Jakarta Utara, Indonesia.
2. Dari luas tapak eksisting yang hampir mencapai 12 hektar, penulis akan mengolah 5,4 hektar menjadi *lifestyle center* sebagai ruang ketiga bagi warga Muara Karang dan sekitarnya.
3. Batasan area perancangan berdasarkan fungsi eksisting, yaitu Baywalk Mall.
4. Lokasi site yang berada di pinggir laut menjadi sebuah potensi untuk mengintegrasikan *waterfront* sebagai atraktor pengunjung sekaligus menjadikan tapak berperan sebagai dinding antara Kawasan Muara Karang dengan air laut.
5. Menerapkan pendekatan pengalaman sirkulasi pengunjung melalui konsep metafora terumbu karang.

1.4 Tujuan Perancangan

Ada pula tujuan dilakukannya perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengaktifkan kembali fungsi tapak sebagai ruang ketiga yang dinamis dengan memanfaatkan potensi laut sebagai elemen utama identitas dan citra tapak, sehingga mampu menarik interaksi sosial dan meningkatkan daya tarik tapak.
2. Menciptakan ruang-ruang yang merespon kebutuhan sosial, rekreasi, dan interaksi komunitas warga Muara Karang melalui pendekatan desain inklusif yang mendukung aktivitas yang beragam.
3. Membangun suatu komunitas yang sehat, inklusif, dan berkelanjutan melalui desain *lifestyle center* sebagai ruang ketiga yang mengutamakan kualitas ruang yang harmonis, mendukung keberagaman, serta berfokus pada keseimbangan sosial dan lingkungan.
4. Membentuk ruang ketiga yang aktif dan berkelanjutan yang mendukung dan mengintegrasikan gaya hidup warga Muara Karang dan sekitarnya.

