

BAB VI

Kesimpulan dan Saran

6.1 Kesimpulan

Wisata Kepulauan Seribu sudah merupakan wisata favorit bagi kebanyakan penduduk Jabodetabek, hal ini terlihat dari intensitas pengunjung yang ingin menyebrang dari Pelabuhan Kali Adem menuju pulau-pulau yang ada didalam wilayah Kepulauan Seribu, tentunya dengan banyaknya antusias pengunjung untuk berlibur, wadah pengunjung sebelum menyebrang harus juga diperhatikan yaitu Pelabuhan Kali Adem itu sendiri.

Namun, pemerintah masih belum mengambil langkah kongkrit dalam memperbaiki dan mengolah Pelabuhan Kali Adem untuk menjadi pelabuhan wisata yang aman dan nyaman bagi pengunjung, sehingga sering kali terjadi penumpukan pengunjung diberbagai titik pelabuhan, area warung yang tidak tertata, area sirkulasi kendaraan dan akses masuk kapal yang belum teratur membuat kesan awal yang kurang baik untuk para pengunjung sebelum berlibur, belum lagi bagian pelabuhan yang belum maksimal dalam menaungi masyarakat sekitar yang tinggal dipelabuhan dalam peningkatan ekonomi dan sosial, sehingga potensi yang ada dalam masyarakat untuk membantu peran dari Pelabuhan Kali Adem menjadi pelabuhan wisata yang menarik, aman dan nyaman belum maksimal.

Maka dari itu perancangan ulang Pelabuhan Kali Adem dengan pendekatan *sense of place* dan *placemaking* bertujuan untuk menaungi berbagai masalah pelabuhan yaitu kegiatan administrasi pelabuhan, konektivitas dan aksesibilitas sirkulasi dan tapak site, dan pengembangan potensi masyarakat sekitar didalam kegiatan pelabuhan. Pendekatan *sense of place* itu sendiri seperti membawa kegiatan masyarakat Muara Angke kedalam pelabuhan guna memberikan ciri khas tersendiri kepada Pelabuhan Kali Adem, seperti kegiatan berbudidaya ikan, kegiatan workshop makanan dan kerajinan olahan hasil laut dan membuat lapak penjualan bagi masyarakat sekitar, pengunjung pelabuhan dan masyarakat Pulau

Seribu itu sendiri. Dengan adanya pendekatan *sense of place* ini sendiri juga meningkatkan interaksi yang terjadi didalam tapak menjadi lebih efisien. Untuk pendekatan *placemaking* diterapkan pada aksesibilitas pelabuhan yang kurang baik menjadi tertata, seperti memberikan terminal untuk becak motor yang merupakan salah satu ikon ekonomi masyarakat sekitar untuk mendistribusikan para pengunjung dari jalan utama menuju ke Pelabuhan Kali Adem, mengingat akses masuk transportasi sangatlah kecil dan terbatas yang sering membuat kemacetan panjang di sekitar wilayah pelabuhan, kemudian membuka akses tapak kepada lingkungan sekitar agar terjadi koneksi yang saling menguntungkan, seperti membuka akses ke Pasar Pelelangan dan Penjualan Muara Angke dan akses kepada pemukiman penduduk sekitar guna menikmati area terbuka hijau yang tersedia diberbagai titik site, mengingat tempat untuk sekedar berkumpul dan menikmati area hijau yang sangat terbatas dikawasan pemukiman Muara Angke itu sendiri.

Untuk kedepannya, proyek ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan acuan bagi pembaca yang sedang melakukan perancangan pelabuhan wisata yang menggunakan pendekatan arsitektur *sense of place* dan *placemaking*.

6.2 Saran

Penulis berharap, hasil tugas akhir ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi pembaca. Untuk dasar dan pengolahan penelitian selanjutnya, berikut beberapa saran penulis yang mungkin dapat bermanfaat;

- a. Memahami ruang lingkup yang ingin diteliti, mempelajari dan membuat rumusan permasalahan yang terjadi pada kondisi eksisting
- b. Mencari teori sebagai pondasi dasar yang menjawab permasalahan yang terjadi dan dapat digunakan sebagai pisau analisa
- c. Melakukan observasi langsung dan mencari informasi sebanyak mungkin ke lingkungan yang sesuai dengan topik penelitian
- d. Melakukan analisa yang mendalam sehingga mendapatkan strategi perancangan dan penerapan strategi perancangan yang efisien.