

Desain Street Furniture di Pantai Karma, Kepulauan Seribu, DKI Jakarta untuk Mengembangkan Kegiatan Wisata

Asri Ardiati Sunoto¹, Suciati Permata²

^{1,2} Program Studi S1 Arsitektur, Universitas Mercu Buana Jakarta

*Corresponding author

E-mail: asri.ardiati@mercubuana.ac.id*

Article History:

Received: Agustus, 2024

Revised: Agustus, 2024

Accepted: Agustus, 2024

Abstract: Pantai Karma merupakan sebuah wilayah di Pulau Lancang Besar, salah satu pulau ke Kepulauan Seribu, DKI Jakarta. Pantai ini mulai banyak diminati oleh wisatawan karena pemandangannya saat sunset yang sangat indah. Permasalahan yang ada di Pantai Karma ini adalah minimnya sarana bermain anak dan kegiatan lainnya bagi orang dewasa. Pada kegiatan Pengabdian Masyarakat kali ini, Program Studi Arsitektur Universitas Mercu Buana Jakarta melakukan kegiatan perancangan street furniture yang diharapkan bisa mewedahi kegiatan tersebut.

Keywords:

Pantai Karma, Street Furniture, Wisatawan

Pendahuluan



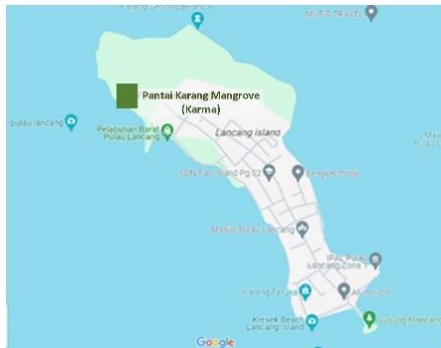
Gambar 1. Lokasi Kabupaten Administrasi Kepulauan Seribu

Sumber: Google Maps, 2024

Kabupaten Administrasi Kepulauan Seribu mempunyai jumlah penduduk sebanyak 29.230 jiwa (2020), yang tersebar di sebelas pulau-pulau kecil berpenghuni. Kesebelas pulau tersebut di antaranya Pulau Untung Jawa, Pulau Pari, Pulau Lancang Besar, Pulau Tidung Besar, Pulau Tidung Kecil, Pulau Pramuka, Pulau Panggang, Pulau Harapan, Pulau Kelapa, Pulau Kelapa Dua, dan Pulau Sebira. Selain pulau-pulau berpenghuni, terdapat pula beberapa pulau yang dijadikan sebagai pulau wisata, seperti Pulau Bidadari, Pulau Onrust, Pulau Kotok Besar, Pulau Puteri, Pulau Matahari, Pulau Sepa, dan sebagainya.

Di sisi Barat Laut dari Pulau Lancang Besar terdapat Pantai Karma (Karang

Mangrove) yang saat ini menjadi salah satu destinasi wisata bagi para wisatawan Kepulauan Seribu. Daya tarik dari pulau ini adalah selain untuk kegiatan wisata pemancingan, juga wisata berenang dan menikmati sunrise dan sunset. Akibatnya ada beberapa wisatawan yang memilih untuk menginap (camping) di sepanjang pantai tersebut.



Gambar 2. Lokasi Pantai Karma (Karang Mangrove) di Pulau Lancang Besar
Sumber: Google Maps, 2024



Gambar 3. Kondisi Pantai Karma
Sumber: Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Prodi Arsitektur UMB, 2024

Kegiatan wisata di Pantai Karma bervariasi sehingga terbuka peluang untuk penduduk lokal menjalankan usaha yang mendukung kegiatan tersebut. Dengan demikian penduduk lokal bisa mendapatkan sumber pendapatan yang bisa meningkatkan taraf hidup mereka.

Masyarakat di Pulau Lancang Besar selama ini mengandalkan sumber penghasilannya dari hasil laut, yaitu penjualan ikan teri, cumi dan rajungan (kepiting). Namun hasil-hasil laut tersebut sangat terbatas dan bersifat musiman. Sehingga tidak bisa diandalkan sebagai sumber pendapatan yang bisa menghidupi mereka setiap hari. Untuk itu perlu ada alternatif sumber penghasilan bagi masyarakat di sana sehingga saat sumber daya laut sedang tidak bisa diandalkan, ada sumber penghasilan lain yang bisa membantu taraf hidup mereka.

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang memiliki trickle down effect yang besar. Artinya sektor ini bisa menghasilkan banyak lapangan pekerjaan dan sumber penghasilan kepada sektor-sektor lain yang berhubungan. Misalnya sektor pariwisata di Pantai Karma berhasil dikembangkan, maka sektor-sektor jasa lainnya yang berhubungan dengan sektor pariwisata di sana bisa berkembang seperti rumah makan, homestay, cendera mata, jasa foto keliling, jasa pijat sehat, sewa mobil, sewa sepeda, dan jasa konstruksi pendukung sektor-sektor tersebut.

Salah satu permasalahan yang dihadapi di Pantai Karma adalah sarana

bermain dan aktivitas lainnya bagi wisatawan. Untuk itu pada kegiatan kali ini dilaksanakan Perencanaan Street Furniture untuk mewadahi kegiatan tersebut.

Metode

Street furniture yang akan diadakan tersebut diharapkan selain bisa digunakan untuk menambah kenyamanan selama berwisata, juga bisa digunakan untuk para wisatawan untuk berfoto dengan setting street furniture di Pantai Karma tersebut. Jadi selain fungsional, street furniture tersebut juga mendukung kegiatan di sana, yaitu:

1. Pergola pembatas tempat bermain anak
2. Mainan naga dari ban bekas
3. Area pemanfaatan limbah kerang menjadi aksesoris
4. Tempat sampah dengan ring basket dan angkrek
5. Tempat sampah botol plastik untuk di daur ulang berbentuk lumba-lumba
6. Tempat bermain ceiling parametric

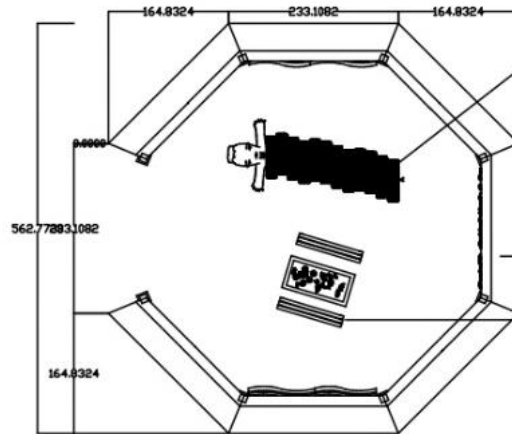
Keempat objek street furniture tersebut didesain dengan melakukan tahapan:

1. Pembuatan sketsa ide
2. Pembuatan gambar denah (atau tampak atas) dengan skala, ukuran serta informasi material dan warna yang lengkap.
3. Pembuatan gambar tampak (dua buah tiap street furniture) dengan skala, ukuran serta informasi material dan warna yang lengkap.
4. Pembuatan gambar 3 dimensi (tidak berskala) yang menginformasikan bentuk dan wujud dari street furniture tersebut secara perspektif. Sehingga lebih mudah dipahami

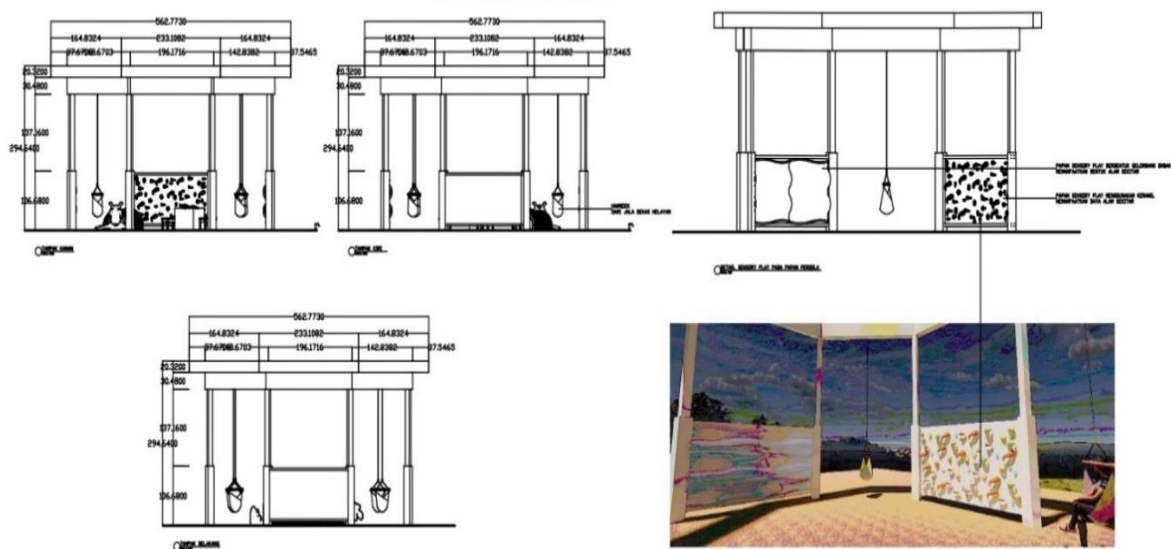
Hasil dan Pembahasan

Berikut adalah hasil desain street furniture di Pantai Karma:

- A. Pergola yang membatasi area kegiatan bermain dan aktivitas membuat perhiasan dari kerang. Dinding partisi pergola ditempelkan benda-benda laut untuk sensory play bagi anak-anak. Terdapat juga hammock yang terbuat dari bekas jala ikan milik nelayan sekitar.

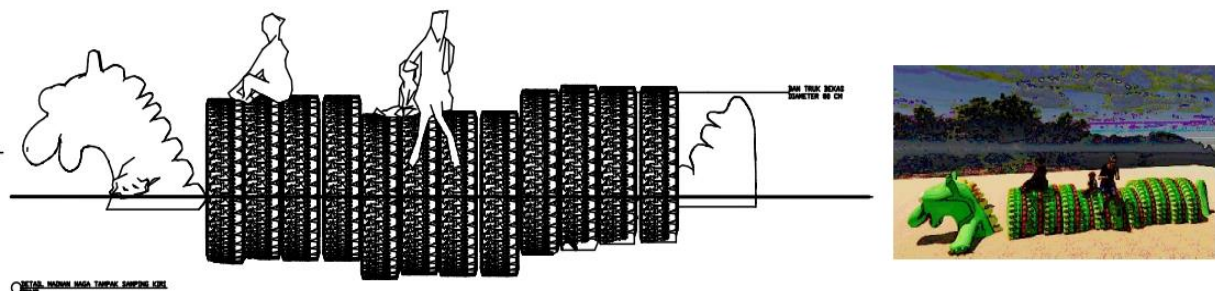


Gambar 4. Denah Pergola



Gambar 5. Tampak 4 sisi Pergola dan Perspektif

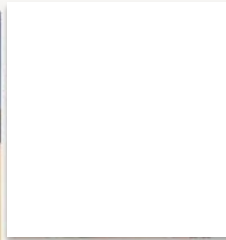
B. Mainan naga dari ban bekas berfungsi untuk melatih motorik anak. Sedangkan Ban bekas dimanfaatkan kembali untuk mengurangi jumlah sampah.



Gambar 6. Mainan Naga

C. Pemanfaatan Limbah Kerang Untuk Menjadi Aksesories

Menyediakan Ruang Bermain dengan Memanfaatkan Sumber Daya Sekitar



Memanfaatkan limbah kerang menjadi aksesories yang dapat anak-anak ataupun orang dewasa buat sendiri.

Sehingga dapat membantu anak-anak dalam *sensory play* juga orang dewasa dapat berswafoto dengan proses dan hasilnya.

Gambar 7. Perspektif tempat membuat aksesories



Gambar 8. Perspektif suasana anak-anak membuat aksesories

Memanfaatkan limbah kerang menjadi aksesories yang dibuat sendiri sehingga membantu sensory play dan dapat berswafoto saat pengerjaannya.

D. Tempat Sampah Dengan Ring Basket dan Angkre



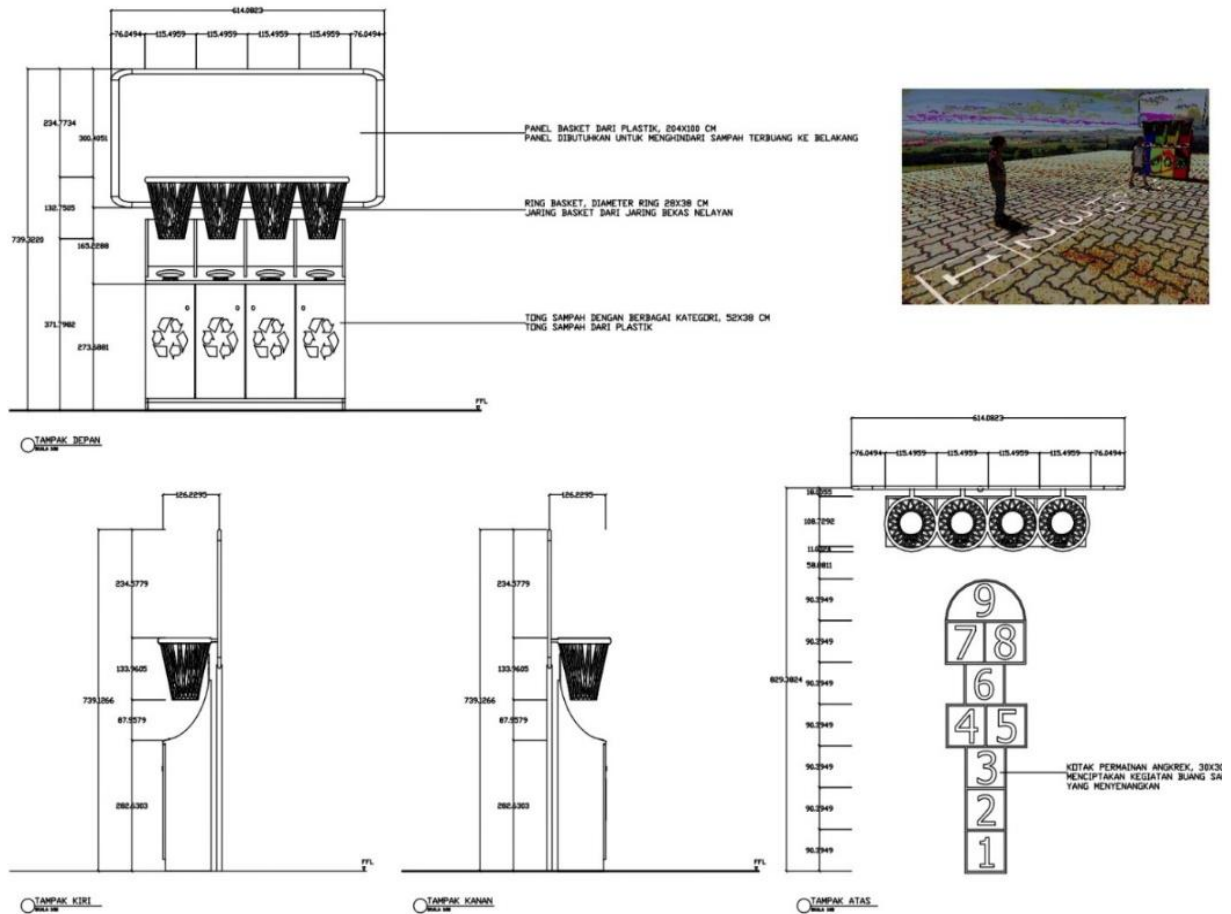
Menciptakan kegiatan membuang sampah menjadi menyenangkan dengan menggabungkan permainan engklek dengan bola basket.



Detail :
Meletakkan papan di belakang net basket untuk menghindari sampah terbang ke belakang tempat sampah.

Melatih anak untuk membuang sampah berdasarkan kategorinya.

Gambar 9. Perspektif suasana anak-anak bermain angkre

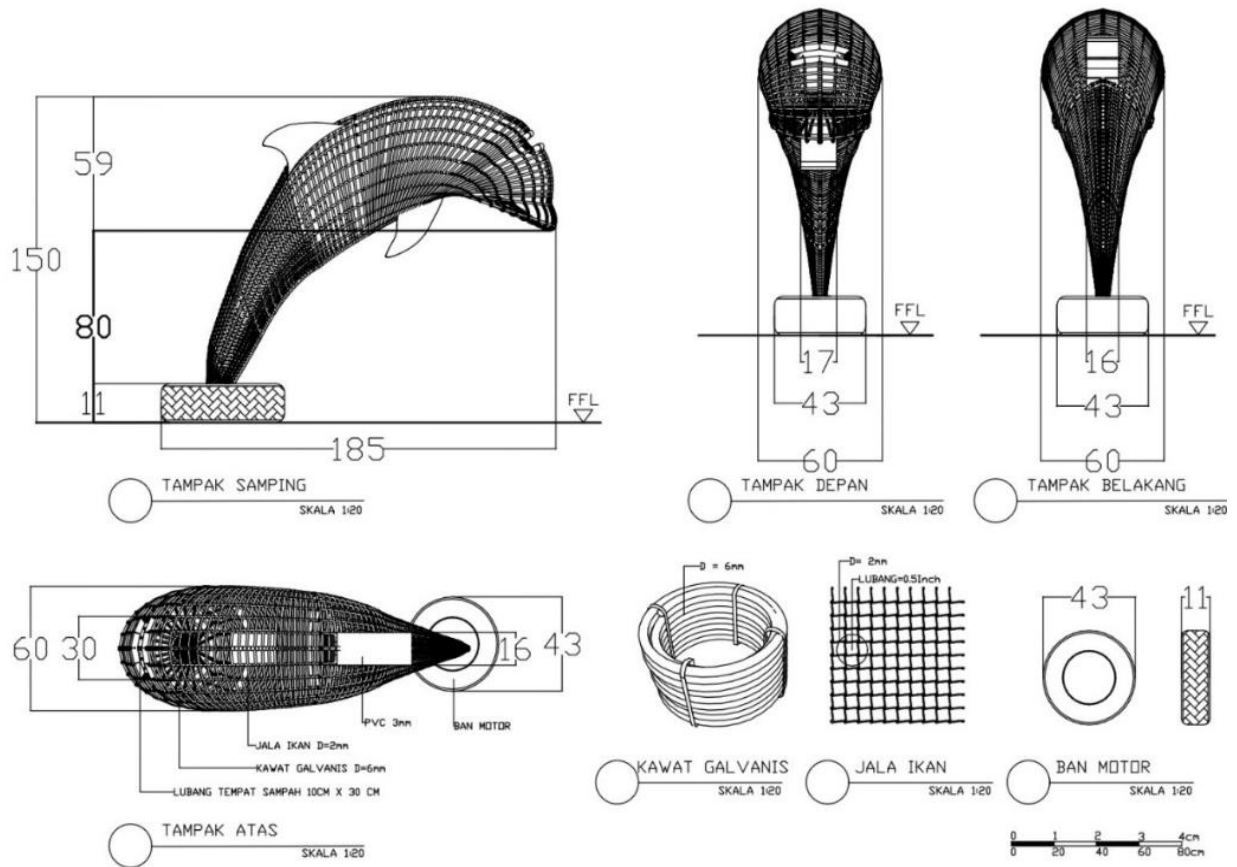


Gambar 10. Denah, Tampak Tempat Sampah dan Perspektif suasana anak-anak bermain angkreK di area Tempat Sampah

E. Tempat sampah botol plastik untuk di daur ulang berbentuk lumba-lumba dari jaring bekas nelayan



Gambar 11. Perspektif Tempat Sampah Berbentuk Lumba-lumba

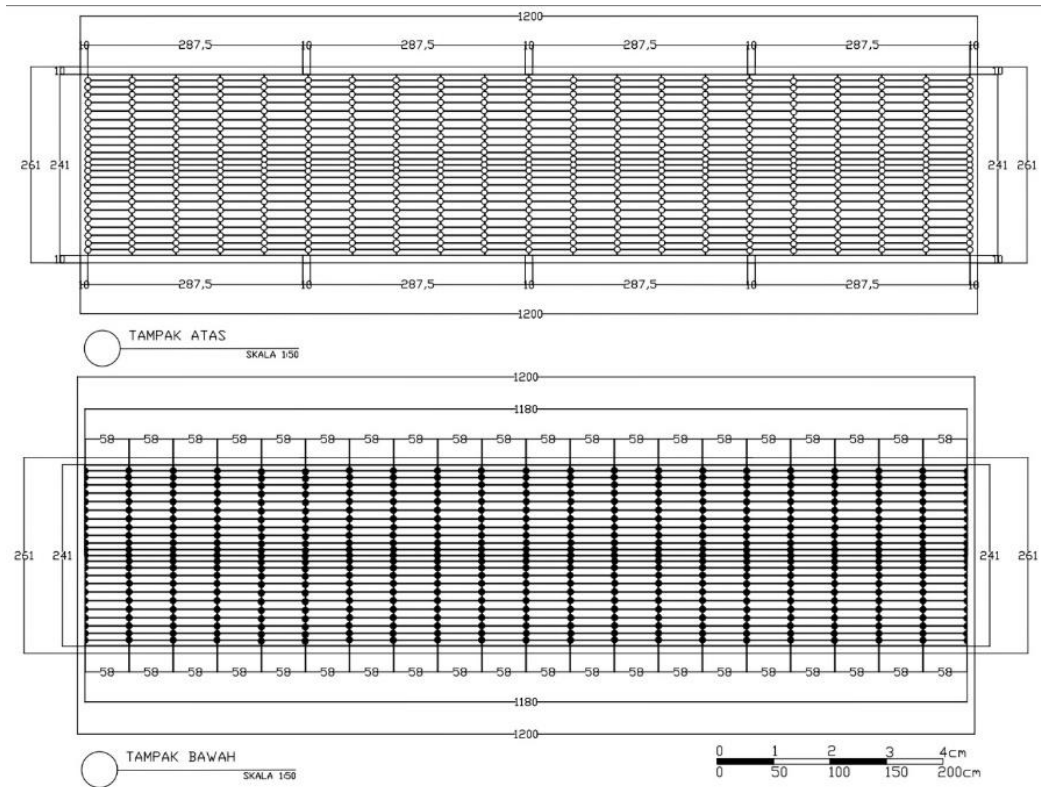


Gambar 12. Tampak, Denah dan Detail Tempat Sampah Berbentuk Lumba-lumba

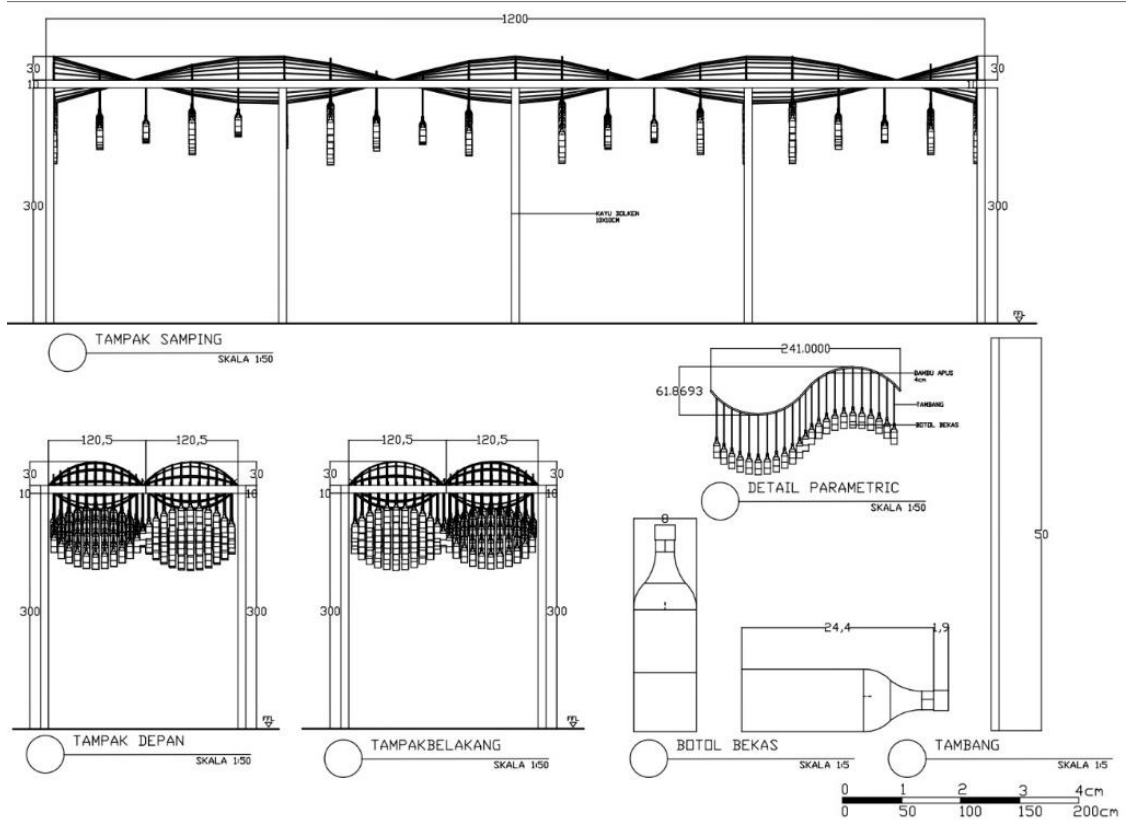
F. Tempat Bermain Ceiling Parametric Dari Tambang dan Botol Bekas



Gambar 13. Perspektif Tempat Bermain Ceiling Parametric



Gambar 14. Tampak Atas dan Bawah Tempat Bermain ceiling Parametric



Gambar 15. Tampak Samping dan Depan dan Detail Tempat Bermain ceiling Parametric

Diskusi

Berdasarkan hasil desain tersebut di atas, diharapkan adanya:

1. Peningkatan keguyuban antar penduduk sekitar Pantai Karma karena tanpa hal tersebut, pembuatan street furniture tidak bisa terwujud
2. Penambahan atraksi wisata sehingga meningkatkan daya tarik wisata di Pantai Karma
3. Peningkatan jumlah wisatawan di Pantai Karma dengan adanya peningkatan daya tarik tersebut
4. Pengurangan jumlah sampah dengan adanya kegiatan recycling di area Pantai Karma



Gambar 16. Diskusi dengan masyarakat di Pulau Lancang Besar

Sumber: Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Prodi Arsitektur UMB, 2024

Kesimpulan

Gambar-gambar desain street furniture di atas merupakan salah satu cara untuk menyelesaikan masalah di Pantai Karma. Untuk keputusan pelaksanaan pembangunannya perlu diadakan rembug antar penduduk sekitar lebih lanjut untuk menentukan street furniture mana yang diperkirakan paling dibutuhkan dan diprioritaskan.

Pengakuan/Acknowledgement

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Mercu Buana telah memberi dukungan finansial terhadap kegiatan pengabdian ini. Selain itu penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada masyarakat sekitar Pantai Karma karena telah membantu memberikan informasi mengenai kondisi di Pantai Karma secara khusus, serta Pulau Lancang Besat umumnya.

Daftar Referensi

- Aziz, A. (Universiti P. M. (2013). Sustainability of Street Furniture Design in Urban Malaysia [Universiti Putra Malaysia]. In School of Graduate Studies, Universiti Putra Malaysia (Vol. 37, Issue July). <http://ci.nii.ac.jp/naid/110009904002/>
- Chesher, C., Hanchard, M., Humphry, J., Merrington, P., Gangneux, J., Joss, S., ... & Wessels, B. (2023). Discovering smart: Early encounters and negotiations with smart street furniture in London and Glasgow. *Digital Geography and Society*, 4, 100055.
- Filmaria. (2017). Street Furniture (Fasilitas Pelengkap Jalan). Filmaria. <https://filmaria.co.id/street-furniture-fasilitas-pelengkap-jalan/>
- Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Mercu Buana. (2023). Buku Panduan PkM TA 2023-2024.
- Park, S. J. (2014). A Study on the User Evaluation of Street Furniture-Focused on the Universal Design Principles. *Korean Institute of Interior Design Journal*, 23(6), 142-149.
- Siu, K. W. M. (2010). Design research studies for the new needs: Balance in theoretical study and design practice. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 1016–1023. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.143>
- Srijantuek, K., & Tunprawat, C. (2020). The project of Product design of street furniture to relate privacy space in public to satisfy the urban society living.
- Street Furniture. (n.d.). Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Street_furniture
- Street Furniture Kota Jakarta: Ciptakan Trotoaryang Nyaman dan Fungsional. (n.d.). Dinas Bina Marga Provinsi DKI Jakarta.

<https://binamarga.jakarta.go.id/berita/view/street-furniture-kota-jakarta>

Yücel, G. F. (2013). Street furniture and amenities: Designing the user-oriented urban landscape. In *Advances in landscape architecture*. IntechOpen.