

EVALUASI ATRAKSI PANTAI LAMPU SATU DENGAN PENDEKATAN PLACEMAKING BERDASARKAN AKTIVITAS DAN PENGGUNANYA

Maichel Santo Wijaya Mita¹⁾, Tini Adiatma²⁾

¹⁾Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Musamus

²⁾Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Musamus

E-mail : maichelsanto@unmus.ac.id

Abstrak

Pantai Lampu Satu merupakan salah satu destinasi wisata paling populer di Merauke, namun penataannya masih belum terlaksana secara optimal. Placemaking merupakan salah satu pendekatan dalam merencanakan suatu wilayah berdasarkan beberapa aspek diantaranya adalah aktivitas dan penggunaannya. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis placemaking terhadap kawasan Pantai Lampu Satu berdasarkan pada aktivitas dan penggunaannya serta memberikan gambaran tata letak (layout) pada kawasan ini guna meningkatkan kepuasan pengunjung. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah Mix Method dengan mengamati aktivitas pengunjung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung dipengaruhi oleh apa yang ada di masing-masing zona. Beberapa aktivitas kunci yang ada adalah rekreasi, jual-beli, kerja (nelayan), dan olah raga. Mayoritas aktivitas rekreasi dan jual beli terjadi di zona 1, dan zona 4, aktivitas kerja (nelayan) di zona 3, dan aktivitas olah raga di zona 2. Perencanaan tata letak bisa dilakukan untuk mengoptimalkan kepuasan pengunjung yang turut merupakan upaya dalam peningkatan kegiatan operasional demi keberlanjutan dari pengembangan potensi wisata di kawasan Pantai Lampu Satu.

Kata Kunci: evaluasi, placemaking, pantai, aktivitas, pengunjung

Abstract

Lampu Satu Beach is one of the most popular tourist destinations in Merauke, but its arrangement has not been implemented optimally. Placemaking is one approach in planning an area based on several aspects including activities and users. This study aims to conduct a placemaking analysis of the Lampu Satu Beach area based on activities and users and to provide an overview of the layout in this area to increase visitor satisfaction. The method used in this activity is the Mix Method by observing visitor activities. The results of the study show that the activities carried out by visitors are influenced by what is in each zone. Some of the key activities are recreational, buying and selling, work (fishermen), and sports. The majority of recreational and buying and selling activities occur in zone 1 and zone 4, work activities (fishermen) in zone 3, and sports activities in zone 2. Layout planning can be done to optimize visitor satisfaction which is also an effort to improve operational activities for the sustainability of the development of tourism potential in the Lampu Satu Beach area.

Keywords: evaluation, placemaking, beach, activity, user

PENDAHULUAN

Pantai telah menjadi destinasi wisata yang digemari di seluruh dunia karena keindahan alamnya, menawarkan suasana yang tenang untuk bersantai, menyediakan berbagai aktivitas rekreasi, seperti berenang dan berselancar, yang menarik bagi pengunjung dari segala usia[1]. Selain itu, kedekatannya dengan atraksi [2], [3] budaya lokal dan beragam pengalaman kuliner meningkatkan daya tariknya bagi wisatawan.

Selain itu, pantai menawarkan berbagai aktivitas yang cocok untuk semua usia, mulai dari olahraga air hingga aktivitas budaya, yang memperkaya pengalaman wisata.

Pantai Lampu Satu merupakan pantai terpopuler di Merauke. Pantai ini terletak pada koordinat 8.5130729 LS , 140.3791992 BT dan terkenal dengan pemandangannya yang luas. Sebagai satu-satunya pantai di Merauke yang memiliki mercusuar khas, Pantai Lampu Satu

menawarkan potensi besar untuk menarik wisatawan lokal dan mancanegara. Pantai Lampu Satu di Merauke, Papua merupakan area waterfront yang menawarkan panorama alam yang mempesona dan menjadi daya tarik tersendiri bagi warga Merauke dan wisatawan. Namun pengalaman pengunjung di pantai ini tidak hanya ditentukan oleh keindahan alamnya, tetapi juga ketersediaan fasilitas dan aktivitas yang ditawarkan [4]. Pengembangan Pantai Lampu Satu sebagai recreational waterfront, beberapa aspek perencanaan pariwisata perlu diperhatikan.

Pantai ini mempunyai peluang yang besar untuk dikembangkan di masa depan menjadi tujuan wisata tepi pantai yang bersifat rekreasi. Salah satu aspek utama dalam perencanaan pariwisata adalah atraksi [5]. Atraksi yang kuat, baik yang berbasis alam, budaya, maupun buatan manusia, merupakan faktor atraksi utama yang memotivasi kunjungan wisatawan. Pengembangan atraksi di Pantai Lampu Satu harus mempertimbangkan destinasi wisata[6].

Placemaking adalah pendekatan perencanaan yang berfokus pada penciptaan ruang yang bermakna dan menarik bagi pengguna. Placemaking di Pantai Lampu Satu bertujuan untuk menciptakan area yang tidak hanya indah secara visual, tetapi juga memberikan pengalaman yang memuaskan dan mendalam bagi pengunjung. Elemen budaya lokal, ruang rekreasi, dan konektivitas antar area menjadi pertimbangan penting dalam proses ini.

Placemaking juga dilihat dari aspek aktivitas dan kebutuhan pengguna. Area pantai yang dirancang dengan baik harus dapat menyediakan ruang untuk berbagai aktivitas yang dinikmati pengunjung, seperti bersantai, bermain, atau berolahraga. Perencanaan yang berfokus pada kebutuhan pengguna dapat menciptakan destinasi yang dinamis dan menarik, sekaligus memastikan bahwa area pantai memberikan manfaat maksimal bagi masyarakat setempat.

Placemaking adalah proses partisipatif pembentukan ruang publik yang memanfaatkan ide dan aset dari penggunanya [7]. Proses placemaking pada waterfront dalam konteks perencanaan pariwisata sering melibatkan dua pendekatan utama: top-down dan bottom-up. Pendekatan top-down biasanya diinisiasi oleh kebijakan pemerintah yang menetapkan regulasi dan standar untuk pengembangan area waterfront, sementara pendekatan bottom-up merupakan hasil dari inisiatif lokal yang melibatkan partisipasi aktif komunitas dan pemangku kepentingan dalam merancang dan mengelola ruang publik sesuai dengan kebutuhan dan aspirasi mereka[8]. Kedua pendekatan ini saling melengkapi untuk menciptakan ruang waterfront yang tidak hanya memenuhi standar kebijakan tetapi juga resonan dengan kebutuhan lokal dan pengalaman pengguna.

Pendekatan placemaking memberikan kerangka kerja yang bermanfaat dalam merancang ruang publik yang responsif terhadap kebutuhan dan preferensi pengguna, yang akan membentuk persepsi pengguna terhadap lingkungannya, bisa bersifat negatif atau positif atau sering kita kenal dengan istilah “sense of place” [9]. Sense of place merupakan sebuah konsep tentang ikatan emosional individu atau kelompok dengan suatu tempat tertentu, yang melibatkan makna, keyakinan, simbol, nilai, dan perasaan yang terkait dengan lokasi tersebut [10]. Placemaking merupakan proses berkelanjutan menjadikan space menjadi place [11].

Potensi pengembangan Pantai Lampu Satu sebagai destinasi wisata sangat besar. Sumber daya alam yang melimpah dan pemandangan yang indah, pantai ini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan berbagai objek wisata berbasis alam. Infrastruktur yang memadai, program pengelolaan lingkungan yang baik, dan promosi yang gencar dapat menjadikan Pantai Lampu Satu sebagai ikon pariwisata di Merauke, yang mampu mendukung perekonomian lokal dan

menarik kunjungan wisatawan secara berkelanjutan. Pantai ini terletak di kawasan tepi pantai. Pantai merupakan kawasan tepi pantai yang memerlukan perencanaan pembangunan yang cermat dan berkelanjutan. Lingkungan pesisir sangat peka terhadap perubahan ekologi, sehingga memerlukan pendekatan perencanaan yang bertanggung jawab untuk mencegah kerusakan lingkungan dan menjaga keberlanjutan sumber daya. Oleh karena itu, perancangan dan pengelolaan pantai perlu mempertimbangkan dampak lingkungan dan kebutuhan masyarakat setempat serta wisatawan[12], [13].

Pentingnya perencanaan yang baik dalam pengembangan tata letak kawasan pesisir tidak dapat diabaikan. Tata letak yang efektif harus mampu mengatur arus pergerakan[14] wisatawan, memaksimalkan kenyamanan, serta memadukan unsur lingkungan dan budaya. Perancangan yang terstruktur dapat meningkatkan kualitas pengalaman wisatawan dan menjaga keseimbangan antara pemanfaatan kawasan dan pelestarian alam. Penataan lokasi dan aktivitas saling berkaitan satu dengan yang lain[15].

Penelitian ini akan berfokus pada aspek atraksi dengan menggunakan pendekatan placemaking, yang mengutamakan pemahaman aktivitas dan kebutuhan pengguna untuk meningkatkan daya tarik Pantai Lampu Satu. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi atraksi Pantai Lampu Satu sebagai recreational waterfront dengan pendekatan placemaking yang berfokus pada aktivitas dan kebutuhan pengguna. Penelitian ini akan mengidentifikasi apakah atraksi di pantai lebih banyak dihasilkan dari pendekatan top-down atau bottom-up, serta bagaimana hal ini mempengaruhi sense of place. Selanjutnya penelitian ini juga menganalisis bagaimana keterkaitan antara hasil analisis placemaking yang dilakukan pada operasional tata letak untuk pengembangan wilayah pantai.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan mixed methods untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai aktivitas yang dominan di Pantai Lampu Satu. Metode ini dipilih karena kekuatannya dalam memanfaatkan penelitian kualitatif dan kuantitatif serta meminimalkan keterbatasan kedua pendekatan tersebut hal ini juga merupakan strategi yang berguna untuk memiliki pemahaman yang lebih lengkap tentang masalah dan pertanyaan penelitian [16]. Secara mendetail penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahapan. Tahap awal penelitian akan fokus pada pengumpulan data kuantitatif melalui survey kepada pengunjung pantai. Survey dalam bentuk pembagian kuesioner akan dirancang untuk mengukur variabel-variabel seperti frekuensi kunjungan, preferensi aktivitas, demografi pengunjung, dan persepsi mereka terhadap fasilitas yang ada. Setelah memperoleh gambaran umum melalui data kuantitatif, penelitian akan dilanjutkan dengan pengumpulan data kualitatif. Data kualitatif akan diperoleh melalui observasi partisipatif di lokasi penelitian dan wawancara mendalam dengan pengunjung yang dipilih secara purposif. Observasi akan dilakukan untuk mengamati secara langsung perilaku pengunjung dan interaksi mereka dengan lingkungan sekitar. Wawancara mendalam akan digunakan untuk menggali lebih dalam mengenai alasan di balik pilihan aktivitas, persepsi mereka terhadap asal-usul aktivitas, dan saran untuk perbaikan. Dengan menggabungkan kedua metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih kaya dan mendalam mengenai aktivitas yang terjadi di Pantai Lampu Satu. Melalui triangulasi data kuantitatif dan kualitatif, peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih valid dan reliabel mengenai fenomena yang diteliti. Selain itu, pendekatan mixed methods juga memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi hubungan yang kompleks antara berbagai variabel, serta

memberikan penjelasan yang lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas di pantai. Tahap akhir dari penelitian ini adalah interpretasi dan pembahasan hasil. Hasil analisis kuantitatif dan kualitatif akan diintegrasikan untuk memberikan jawaban atas pertanyaan penelitian. Temuan-temuan penelitian akan didiskusikan dalam konteks literatur yang relevan dan implikasinya bagi pengembangan pariwisata dan pengelolaan kawasan pesisir.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel acak sederhana untuk memperoleh data dari 272 responden dari total populasi pengunjung Pantai Lampu Satu yang diperkirakan mencapai 9.420 orang pada hari Minggu. Ukuran sampel ini ditentukan berdasarkan perhitungan menggunakan rumus Slovin dengan target margin of error sebesar 7%. Dengan ukuran sampel ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang cukup akurat dan representatif mengenai pengguna dan aktivitas Pantai Lampu Satu meskipun terdapat kemungkinan adanya sedikit perbedaan antara hasil penelitian dengan kondisi populasi yang sebenarnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diawali dengan melakukan melakukan zonasi sesuai pada gambar 1. Hasil penelitian yang dilakukan kemudian hasilnya dianalisis dan disajikan sesuai pertanyaan penelitian.



Gambar 1. Peta Segmen Pantai Lampu Satu

1. Placemaking

a. Aktivitas Pengguna

Dimensi pertama dalam penelitian ini, yaitu aktivitas pengguna, merupakan aspek krusial dalam memahami karakteristik pengunjung Pantai Lampu Satu. Dengan menganalisis data aktivitas, kita dapat mengidentifikasi preferensi pengunjung, pola penggunaan ruang, dan potensi konflik penggunaan. Tabel berikut merangkum hasil analisis dimensi pertama, memberikan gambaran yang jelas mengenai aktivitas yang dominan di pantai ini.

Tabel 1. Hasil Pengamatan Dimensi Aktivitas Pengguna

Variabel	Kategori	Frekuensi	Zona Konsentrasi
Jenis Aktivitas	Berenang	10	Berbagai Zona
	Melihat Sunset & Rekreasi	182	Zona 1 & 4
	Bekerja	36	Zona 2 & 3
	Berjualan	14	Zona 1 & 4
	Olahraga Lain	23	Berbagai Zona
Frekuensi Kunjungan	Harian	45	Zona 2 dan 3
	Mingguan	118	Berbagai Zona
	Bulanan	71	Berbagai Zona
	Tahunan	31	Berbagai Zona
Durasi Kunjungan	2-4 Jam	182	Semua Zona
	4-8 jam	38	Zona 1 & 4
	8-12 jam	45	Zona 2 & 3
Lokasi Aktivitas	Zona 1	121	
	Zona 2	24	

Zona 3	46
Zona 4	74

Berdasarkan data yang diperoleh dari survei, dapat dilihat bahwa aktivitas rekreasi seperti melihat sunset dan bersantai menjadi kegiatan yang paling dominan dilakukan oleh pengunjung Pantai Lampu Satu. Hal ini mengindikasikan bahwa pantai ini telah berhasil memposisikan dirinya sebagai destinasi wisata yang menarik bagi masyarakat. Selain itu, zona 1 dan 4 menjadi area yang paling banyak dikunjungi untuk melakukan aktivitas rekreasi, menunjukkan adanya preferensi pengunjung terhadap area-area tertentu.

Selain aktivitas rekreasi, aktivitas kerja juga tercatat cukup signifikan, terutama di zona 2 dan 3. Hal ini menunjukkan bahwa pantai tidak hanya berfungsi sebagai tempat rekreasi, tetapi juga memiliki peran penting dalam perekonomian lokal. Sementara itu, aktivitas berjualan juga terkonsentrasi di zona 1 dan 4, mengikuti jejak pengunjung yang ramai di area tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, dikelompokkan menjadi empat aktivitas utama yaitu aktivitas rekreasi, aktivitas jual beli, aktivitas kerja, dan aktivitas olah raga.

b. Asal Usul Aktivitas

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara di Pantai Lampu Satu, terlihat bahwa sekitar 90% aktivitas di lokasi tersebut berpusat pada inisiatif mandiri masyarakat. Beton pemecah ombak yang dibangun di Zona 1 dan 4 awalnya memiliki tujuan teknis, tetapi masyarakat cepat menyadari potensi ruang tersebut. Inisiatif mandiri ini kemudian menjadi awal dari proses placemaking yang unik, di mana masyarakat spontan menjadikan area pemecah ombak sebagai tempat bersantai, berkumpul, dan menikmati pemandangan. Adaptasi ruang ini menunjukkan fleksibilitas dan kreativitas

masyarakat dalam merespons perubahan lingkungan fisik.

Munculnya aktivitas rekreasi di Zona 1 dan 4 yang sifatnya bottom-up itu turut mendorong pertumbuhan aktivitas ekonomi. Para pedagang melihat peluang bisnis yang menjanjikan di lokasi ramai pengunjung tersebut. Mereka kemudian mendirikan warung makan, toko souvenir, dan berbagai jenis usaha kecil lainnya. Aktivitas ekonomi ini menarik lebih banyak pengunjung, menciptakan siklus positif yang semakin memperkuat konsentrasi aktivitas di kedua zona tersebut.

Interaksi antara faktor fisik (pemecah ombak, aksesibilitas) dan faktor sosial (inisiatif mandiri, aktivitas ekonomi) membentuk konfigurasi spasial yang unik di Pantai Lampu Satu. Zona 1 dan 4, dengan berbagai fasilitas dan aktivitasnya, telah menjadi pusat gravitasi yang menarik banyak pengunjung. Di sisi lain, Zona 2 dan 3 yang lebih didominasi oleh aktivitas nelayan dan olahraga memiliki karakter yang berbeda. Pola aktivitas yang terkonsentrasi di Zona 1 dan 4 ini menunjukkan bagaimana proses placemaking di pantai lampu 1 di dominasi oleh pendekatan bottom-up.

c. Persepsi Pengguna

Berdasarkan hasil kuisisioner yang telah dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa tingkat kepuasan pengunjung terhadap aktivitas dan fasilitas pendukung di Pantai Lampu Satu masih perlu ditingkatkan. Sebanyak 113 responden (37 sangat tidak puas dan 76it tidak puas) menyatakan ketidakpuasan mereka. Hal ini mengindikasikan adanya beberapa masalah mendasar yang perlu segera diatasi.

Tabel 2. Persepsi Pengguna

Tingkat Kepuasan		Jumlah Responden	Persentase (%)
Sangat Puas	Tidak Puas	37	13.9%

Tidak Puas	76	28.7%
Netral	128	48.1%
Puas	13	4.9%
Sangat Puas	11	4.1%

Hasil analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa masalah utama yang dikeluhkan pengunjung adalah kurangnya kebersihan, fasilitas yang tidak memadai, dan gangguan keamanan. Secara spesifik, pengunjung mengeluhkan banyaknya sampah, kurangnya tempat duduk dan toilet, serta adanya pengunjung yang tidak bertanggung jawab. Sebagai solusinya, pengunjung berharap adanya penambahan fasilitas umum seperti tempat duduk, toilet, dan area parkir, serta peningkatan kebersihan dan keamanan di area pantai.

2. *Strategi Keberlanjutan dalam Operasional*
Berdasarkan hasil analisis aktivitas dan pengguna di Pantai Lampu Satu kita dapat menganalisis tata letak yang baik untuk meningkatkan efektivitas dalam pergerakan, interaksi, dan pengalaman. Secara operasional, tata letak yang ada di Pantai Lampu Satu dapat mempengaruhi pergerakan, interaksi, dan pengalaman dari pengunjung [15]. Dalam konteks penataan wilayah Pantai, ada beberapa fungsi pertama, tata letak memengaruhi kemudahan akses dan alur pergerakan di ruang publik. Layout yang baik mengurangi konflik pergerakan antar-pengguna (misalnya, antara pejalan kaki dan kendaraan) dan meningkatkan kenyamanan. Kedua, tata letak yang baik meningkatkan pengalaman pengunjung melalui kemudahan akses, fasilitas pendukung, dan daya tarik visual, seperti menikmati sunset. Ketiga, tata letak dapat mendorong atau menghambat interaksi sosial. Zona yang dirancang untuk aktivitas bersama (seperti pasar atau area duduk) meningkatkan peluang interaksi.

Hasil analisis pada placemaking berdasarkan aktivitas penggunaannya dapat digunakan sebagai dasar dalam penyusunan strategi pada tata letak

sehingga dapat meningkatkan kenyamanan berdasarkan manfaat operasional dari strategi yang dilakukan.

Tabel 3. Evaluasi Hasil Analisis Placemaking

Hasil Analisis Placemaking	Implikasi Layout	Manfaat Operasional
Aktivitas rekreasional	Menyediakan ruang terbuka dan peneduh	Meningkatkan kenyamanan dan durasi kunjungan bagi keluarga atau kelompok.
	Menyediakan tempat duduk dan meja piknik	Memfasilitasi interaksi sosial dan kenyamanan pengunjung yang ingin beristirahat atau makan.
	Menyediakan akses fasilitas toilet dan tempat sampah	Memastikan kenyamanan dan kebersihan, sehingga pengunjung merasa dihargai dan dapat menikmati waktu lebih lama.
Aktivitas jual beli	Pembuatan landmark/icon	Meningkatkan engagement dari pengunjung sekaligus meningkatkan visibilitas dan popularitas pantai
	Penataan stand	Meningkatkan aliran ekonomi dan memberikan kenyamanan bagi pengunjung yang ingin membeli makanan atau souvenir.
	Penyediaan area parkir	Memudahkan akses pengunjung dan

Aktivitas kerja		meningkatkan efisiensi pengelolaan parkir di pantai yang sibuk.
	Pembuatan area pasar yang terorganisir	Meningkatkan interaksi antara penjual dan pembeli, serta menciptakan suasana yang hidup dan ramah.
	Zona berlabuh	Memudahkan kegiatan nelayan dan memastikan mereka tidak terganggu oleh pengunjung.
	Fasilitas penyimpanan dan pengolahan ikan	Menyediakan akses yang efisien bagi nelayan untuk mengelola hasil tangkapan tanpa mengganggu aktivitas lainnya.
	Pemisahan jalur pengunjung dan nelayan	Meningkatkan keselamatan dan menghindari interaksi yang tidak diinginkan antara nelayan dan pengunjung.
	Pasar nelayan	Meningkatkan pendapatan dari nelayan lokal sekaligus meningkatkan interaksi wisatawan dengan nelayan dengan membeli hasil laut segar
	Membuat zona olahraga	Mengurangi gangguan antar-pengguna dan memastikan

	keselamatan bagi para peserta olahraga.
Menambah fasilitas pendukung olahraga	Memudahkan pengunjung untuk mengakses peralatan dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam aktivitas olahraga.
Membuat jalur olahraga	Menyediakan ruang yang aman dan efisien untuk pengunjung yang ingin berolahraga, meningkatkan kesehatan masyarakat.

Strategi keberlanjutan dalam manajemen operasional kawasan pantai memerlukan integrasi yang erat antara konsep placemaking dan desain layout, yang tidak hanya memperhatikan aspek estetika dan fungsional tetapi juga kelestarian lingkungan dan keberlanjutan ekonomi jangka panjang. Placemaking sebagai suatu pendekatan dalam perencanaan ruang bertujuan untuk menciptakan tempat yang memiliki makna, fungsi, dan keterhubungan sosial, serta mampu mendukung aktivitas masyarakat secara berkelanjutan. Dalam konteks pantai, kegiatan placemaking yang berbasis pada partisipasi komunitas dan pemangku kepentingan dapat membantu merancang zona yang sesuai dengan jenis aktivitas yang ada, seperti pasar nelayan, area rekreasi, dan ruang komersial. Penataan ruang yang tepat dapat mengoptimalkan operasional manajemen, meminimalkan konflik penggunaan ruang, dan mendukung aliran aktivitas yang efisien, terutama dalam pengaturan interaksi antara wisatawan dan nelayan.

Di sisi lain, layout pantai yang dirancang secara strategis harus memperhitungkan elemen-elemen keberlanjutan seperti pengelolaan sumber daya alam, pemanfaatan air hujan, dan pengelolaan limbah, untuk mendukung kelestarian ekosistem pesisir. Sebagai contoh, penerapan kolam retensi dalam layout operasional pantai memiliki peran penting dalam pengelolaan air dan pengurangan risiko banjir, serta berfungsi sebagai solusi penyimpanan air hujan yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan irigasi atau fasilitas sanitasi. Lebih lanjut, penggunaan bahan bangunan ramah lingkungan dan penerapan energi terbarukan dalam desain fasilitas umum mendukung tujuan keberlanjutan dalam pengelolaan kawasan. Dengan demikian, integrasi antara strategi keberlanjutan, placemaking, dan layout operasional bukan hanya mendukung efisiensi manajerial, tetapi juga menciptakan ruang publik yang adaptif terhadap perubahan lingkungan dan kebutuhan sosial, memberikan manfaat ekonomi bagi masyarakat lokal, serta memastikan pelestarian sumber daya alam untuk generasi mendatang.

KESIMPULAN

Penelitian menunjukkan bahwa aktivitas dari pengunjung yang ada di kawasan Pantai Lampu Satu dipengaruhi oleh keberadaan fasilitas yang ada di masing-masing zona. Aktivitas yang ada di kawasan ini adalah aktivitas rekreasi, aktivitas jual beli, aktivitas kerja, dan aktivitas olahraga. Perencanaan tata letak berdasarkan hasil placemaking diantaranya adalah dengan menyediakan ruang terbuka dan peneduh, menyediakan tempat duduk dan meja piknik, menyediakan akses fasilitas toilet dan tempat sampah, pembuatan landmark/icon, penataan stand, penyediaan area parkir, pembuatan area pasar yang terorganisir, zona berlabuh, fasilitas penyimpanan dan pengolahan ikan, pemisahan jalur pengunjung dan nelayan, pasar nelayan, membuat zona olahraga, menambah fasilitas

pendukung olahraga, dan membuat jalur olahraga.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. R. Anggie, Strategi Pengembangan Pariwisata Pantai Kelapa di Kabupaten Tuban Jawa Timur. repository.untag-sby.ac.id, 2020. [Online]. Available: <http://repository.untag-sby.ac.id/id/eprint/5975>
- [2] S. Sofiani and V. Eugenia, 'Pengaruh Atraksi Wisata Dan Fasilitas Terhadap Keputusan Berkunjung Kembali Di Pantai Tongaci Sungailiat', Sadar Wisata: Jurnal Pariwisata, 2023, [Online]. Available: <http://ejurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/wisata/article/view/243>
- [3] R. Abdullah, R. M. K. Teniwut, and ..., 'Pengaruh Atraksi, Fasilitas, Dan Aksesibilitas, Terhadap Minat Berkunjung Kembali Generasi Z Pantai Di Ngurbloat Maluku Tenggara', Sadar Wisata: Jurnal ..., 2024, [Online]. Available: <http://ejurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/wisata/article/view/1026>
- [4] M. Vukmirovic and S. Gavrilović, 'Placemaking as an approach of sustainable urban facilities management', Facilities, vol. 38, no. 11–12, pp. 801–818, Sep. 2020, doi: 10.1108/F-04-2020-0055.
- [5] A. Gravagnuolo, P. F. Biancamano, and ..., 'Assessment of waterfront attractiveness in port cities-Facebook 4 Urban Facelifts', ... Journal of Global ..., 2015, doi: 10.1504/IJGENVI.2015.067483.
- [6] F. Firmansyah, S. T. Sutomo, and M. Ali, 'Evaluasi Pengunjung Terhadap Kualitas Pantai Palippis Sebagai Ruang Publik Tepian Air Berbasis Placemaking', Jurnal Wilayah & Kota Maritim ..., 2021, [Online]. Available: <https://cot.unhas.ac.id/journals/index.php/jwkm/article/view/1190>
- [7] M. J. Koohsari et al., 'Public open space, physical activity, urban design and public health: Concepts, methods and research agenda', Health Place, vol. 33, pp. 75–82,

- May 2015, doi: 10.1016/j.healthplace.2015.02.009.
- [8] A. A. Lew, 'Tourism planning and place making: place-making or placemaking?', *Tourism Geographies*, vol. 19, no. 3, pp. 448–466, May 2017, doi: 10.1080/14616688.2017.1282007.
- [9] P. J. Ellery, J. Ellery, and M. Borkowsky, 'Toward a Theoretical Understanding of Placemaking', *International Journal of Community Well-Being*, vol. 4, no. 1, pp. 55–76, Mar. 2021, doi: 10.1007/s42413-020-00078-3.
- [10] J. Nelson, J. J. Ahn, and E. A. Corley, 'Sense of place: trends from the literature', *J Urban*, vol. 13, no. 2, pp. 236–261, Apr. 2020, doi: 10.1080/17549175.2020.1726799.
- [11] M. A. Marsa Alauddin and D. Pramitasari, 'PENDEKATAN PLACEMAKING UNTUK PENINGKATAN KUALITAS KALI PEPE DI KAWASAN PUSAT KOTA SURAKARTA', 2023. [Online]. Available: <http://journals.ums.ac.id/index.php/sinektika>
- [12] M. R. A. Tadda, N. Nurlinah, and S. Sukri, 'Strategi Pengembangan Pariwisata: Studi Kasus Pantai Buntu Matabing & Ponnori Di Kabupaten Luwu', *Kybernan: Jurnal Studi ...*, 2022, [Online]. Available: <http://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/Kybernan/article/view/2347>
- [13] A. A. P. Gunawan, L. Heriyanti, and ..., 'Peran Modal Sosial dalam Pengembangan Pariwisata Berkelanjutan di Pantai Zakat Kota Bengkulu', *Jurnal Ilmiah Sosiologi ...*, 2024, [Online]. Available: <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/JISA/article/view/21249>
- [14] J. Heizer, B. Render, and C. Munson, *Operation Management: Sustainability and Supply Chain Management*, 12th ed. London: Pearson, 2017.
- [15] N. Slack, A. Brandon-Jones, and N. Burgess, *Operation Management*, 10th ed. New York: Pearson, 2022.
- [16] J. W. Cresswell and J. D. Cresswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 5th ed. Los Angeles: SAGE Publisher, 2018.