

Rencana Penataan Zona Penerimaan Kawasan Mangrove untuk Komunitas Nelayan di Desa Pemogan

Km. Deddy Endra Prasandya*¹, Ni Komang Indra Mahayani²

^{1,2}Prodi Arsitektur, Universitas Warmadewa, Indonesia

e-mail: * ¹endra.prasandya88@warmadewa.ac.id , ²indramahayani5@warmadewa.ac.id

Abstrak

Pemanfaatan kawasan mangrove untuk pengembangan pesisir menuntut keseimbangan antara kepentingan sosial-ekonomi masyarakat dan kelestarian lingkungan. KUB Simbar Segara, komunitas nelayan di Desa Pemogan, Denpasar Selatan, menghadapi persoalan terkait kurang tertatanya zona penerimaan kawasan mangrove, meskipun telah memperoleh izin pemanfaatan dari Dinas Kehutanan dan Lingkungan Hidup Provinsi Bali. Topik ini penting karena zona penerimaan berperan menentukan citra destinasi dan pengalaman awal wisatawan yang berdampak pada keberlanjutan ekonomi masyarakat pesisir. Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah untuk membantu komunitas nelayan Simbar Segara menata, merancang, dan mengembangkan zona utama ekowisata mangrove yang berperan sebagai zona penerimaan yang akan memberikan pengalaman berwisata awal kepada pengunjung. Metode pelaksanaan kegiatan mencakup sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi dan inovasi, pendampingan, serta rencana keberlanjutan program. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kualitas lingkungan yang diketahui dari ilustrasi desain kawasan serta adanya peningkatan pemahaman terkait image identity/ citra destinasi bagi komunitas nelayan. Masterplan zona penerimaan kawasan ekowisata mangrove yang dihasilkan tetap berlandaskan pelestarian lingkungan mangrove, menjadikan kawasan hutan mangrove sebagai daerah tujuan wisata terbatas, meningkatkan sosial - ekonomi komunitas setempat, dengan menguatkan citra destinasi melalui desain. Kegiatan ini menegaskan pentingnya pengembangan berbasis komunitas dalam mewujudkan ekowisata pesisir yang berkelanjutan.

Kata kunci: *Citra Destinasi, Zona Penerimaan, Ekowisata Mangrove, Komunitas Nelayan, Pemogan*

1. PENDAHULUAN

KUB Simbar Segara merupakan komunitas nelayan konservasi dan pengelolaan hutan mangrove yang terletak di Br. Rangkan Sari, Desa Pemogan, Kecamatan Denpasar Selatan, Kota Denpasar. Kelompok nelayan yang beranggotakan 55 orang ini telah diberikan ijin oleh Dinas Kehutanan dan Lingkungan Hidup Provinsi Bali untuk memanfaatkan Kawasan Hutan Tahura Ngurah Rai seluas 32 Ha dalam melaksanakan kegiatan pengembangan kawasan pesisir tanpa merusak ekosistem. Tujuannya adalah menciptakan sumber-sumber pertumbuhan ekonomi baru (*resources based industries*) guna mendukung peningkatan taraf hidup masyarakat sekitar. Kawasan hutan mangrove yang dimanfaatkan oleh KUB Simbar Segara menyimpan berbagai sumber daya potensial yang dapat dikembangkan sebagai destinasi wisata. Lokasi KUB Simbar Segara yang strategis dan keanekaragaman hayati hutan mangrove merupakan potensi alam yang apabila dikelola dengan optimal dapat menjadi atraktor pengunjung. Ekosistem mangrove juga menjadi tempat berkembang biaknya berbagai satwa air, seperti ikan, udang, kepiting, dan moluska.[1]

Kegiatan penangkapan ikan secara tradisional, pemeliharaan dan budidaya tanaman

mangrove, penyewaan kano; *bottom boat*; dan perahu tradisional yang saat ini sudah terlaksana pada kawasan merupakan bagian dari aset wisata yang dapat dikembangkan lebih optimal sebagai daya tarik pengunjung. Tradisi sosial masyarakat nelayan yang bekerjasama berasaskan kekeluargaan serta aktivitas sehari-hari masyarakat nelayan yang khas turut menjadi potensi sosial dan budaya yang dapat dimanfaatkan sebagai daya tarik wisata KUB Simbar Segara. Berdasarkan hasil wawancara mendalam kepada ketua komunitas, I Ketut Darsana (2025), kawasan mangrove yang dimanfaatkan oleh KUB Simbar Segara diharapkan dapat menjadi salah satu destinasi ekowisata mangrove yang populer di Kota Denpasar. Hasil pengabdian Prasandya (2024) mengemukakan, untuk menunjang visi kawasan tersebut diperlukan adanya pengembangan fasilitas ekowisata meliputi ruang parkir pengunjung, *information center*, bangunan serbaguna, *green camp*, *jogging track*, toilet, ruang pembibitan, rumah produksi, area kuliner dan komersial, penataan dermaga, menara pantau, *signage*, spot foto, serta fasilitas olahraga air.[2]

Berdasarkan hasil pengabdian sebelumnya, karena kawasan mangrove KUB Simbar Segara sangat luas, output yang berhasil diperoleh berupa rancangan masterplan kawasan mangrove, saat ini memerlukan konsep pengembangan lebih detail terutama pada zona utama kawasan mangrove sebagai zona penerimaan sekaligus zona inti kawasan. Zona ini penting sekali untuk direncanakan dengan matang karena merupakan *reception zone* yang memberikan *first impression* bagi wisatawan. Pengalaman positif wisatawan berkontribusi signifikan terhadap pembentukan citra destinasi yang kuat. Oleh karena itu, menyediakan fasilitas yang memadai, layanan yang berkualitas, dan interaksi yang menyenangkan akan mendorong wisatawan untuk merekomendasikan dan kembali mengunjungi kawasan ekowisata.[3] Berdasarkan hasil wawancara kepada mitra dalam hal ini komunitas nelayan KUB Simbar Segara, terdapat dua permasalahan utama mitra yang memerlukan solusi kepakaran, diantaranya adalah permasalahan terkait *image identity* kawasan dan peningkatan kualitas zona penerimaan kawasan. Permasalahan terkait *image identity* muncul karena karakteristik kawasan mangrove yang dimanfaatkan oleh KUB Simbar Segara berada jauh dari jalan raya/ akses utama (sekitar 830 meter) sehingga pengunjung kerap kali kesulitan dalam menjangkau kawasan mangrove.

Terkait peningkatan kualitas zona penerimaan kawasan, permasalahan yang terjadi dikarenakan kondisi eksisting kawasan yang belum tertata dengan optimal (jaringan jalan kurang memadai, ruang parkir kurang tertata, kurangnya sistem petanda yang informatif, bangunan semi permanen yang menciptakan degradasi tampilan depan kawasan). Sebagai upaya meningkatkan *image identity* kawasan untuk meningkatkan kesadaran publik terhadap daya tariknya, terdapat lima elemen yang perlu diperhatikan, diantaranya adalah *path* dengan menyediakan aksesibilitas/ jalur yang jelas dan menarik; *edge* dengan menetapkan batas yang tegas dan jelas; *district* dengan mengembangkan area yang memiliki karakteristik khusus; *node* dengan menciptakan pusat-pusat aktivitas yang menjadi fokus perhatian pengunjung; dan *landmark* dengan menambahkan elemen ikonik yang mudah dikenali sebagai simbol kawasan.[4] Penggunaan arsitektur vernakular, mengintegrasikan elemen arsitektur tradisional yang selaras dengan lingkungan alam dapat menawarkan pengalaman unik yang memperkuat identitas lokal dan menarik minat pengunjung.[5] Identitas visual yang kuat dan konsisten, dapat digunakan untuk meningkatkan kesadaran dan daya tarik kawasan ekowisata di mata publik.[6] *Brand identity development* dapat diimplementasikan untuk menciptakan dan memperkuat citra unik suatu kawasan destinasi melalui elemen-elemen visual yang mencerminkan nilai, karakteristik, dan keunikan destinasi.[7,8] Melalui peningkatan *image identity* kawasan, penataan kawasan zona penerimaan, serta penerapan *brand identity development* yang komprehensif dan terstruktur akan berkontribusi signifikan dalam meningkatkan daya tarik dan citra positif Kawasan Mangrove KUB Simbar Segara di mata publik.

Jadi tujuan dari dilaksanakannya kegiatan PKM ini adalah memberikan bantuan kepada mitra yaitu KUB Simbar Segara dalam merencanakan zona utama kawasan mangrove sebagai zona inti (*reception zone*) yang optimal sehingga dapat mewujudkan harapan mitra menciptakan kawasan mangrove sebagai salah satu ekowisata populer di Denpasar. Dalam mewujudkan harapan tersebut, diperlukan dukungan dan kerjasama dari berbagai stakeholder,

dalam hal ini KUB Simbar Segara selaku mitra, Universitas Warmadewa, dan stakeholder lainnya. Dua orang dosen dengan bidang rancang kota ditugaskan dalam konteks menata dan merencanakan kawasan sebagai upaya meningkatkan *image identity* kawasan. Dua orang mahasiswa juga akan dilibatkan untuk membantu mengumpulkan dan mendokumentasikan data eksisting site yang diperlukan untuk tahap perencanaan/ desain selanjutnya. Dalam hal ini mahasiswa akan mendapatkan pengalaman di luar kampus sebagai upaya pengembangan diri dan peningkatan keterampilan (*soft skill*). Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya mendukung pelestarian ekosistem mangrove dan pemberdayaan masyarakat nelayan, tetapi juga selaras dengan tujuan *Sustainable Development Goals* (SDG's) ke-11 tentang Kota dan Permukiman Berkelanjutan, yang menekankan pentingnya pengembangan kawasan perkotaan yang inklusif, aman, tangguh, dan berkelanjutan

2. METODE

Sebagai upaya memberikan solusi dalam memecahkan permasalahan mitra guna menjunjung visi mitra menjadikan Kawasan Mangrove Simbar Segara sebagai destinasi ekowisata populer di Denpasar, pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan metode sosialisasi dan pendampingan. Sosialisasi dilakukan untuk memperkenalkan program, menjelaskan urgensi pengembangan *reception zone*, serta menyamakan persepsi dengan mitra. Pendampingan dilakukan setelah transfer pengetahuan untuk menciptakan solusi desain dari permasalahan mitra dilakukan, pendampingan diperlukan agar mitra benar-benar memahami hasil desain dan bisa melanjutkan pengelolaan secara mandiri. Prosedur pelaksanaan kegiatan mencakup sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta perencanaan keberlanjutan program. Mitra KUB Simbar Segara tidak hanya menjadi penerima manfaat, tetapi juga terlibat secara aktif dalam perencanaan, implementasi, serta evaluasi program. Setiap tahapan dirancang untuk memastikan solusi yang diterapkan sesuai dengan kebutuhan mitra, serta dapat diterapkan dan dikelola secara mandiri oleh komunitas setelah program pengabdian selesai.



Gambar 1 Prosedur Pelaksanaan Kegiatan

2.1 Sosialisasi

Sosialisasi dilakukan sebagai tahap awal untuk memperkenalkan program, menjelaskan tujuan, manfaat, serta langkah pelaksanaan, sekaligus membangun komunikasi dan komitmen bersama antara tim pengabdian dan mitra. Melalui diskusi interaktif, digali masukan, harapan, dan kendala mitra yang kemudian menjadi dasar penyusunan solusi,

timeline, serta target capaian kegiatan secara bersama. Tahap sosialisasi menjadi penting dan krusial karena akan berpengaruh terhadap kelancaran dan kesuksesan program yang dilaksanakan.[9]

2.2 Pelatihan

Dalam tahap ini, komunitas nelayan akan diberikan pemahaman terkait elemen-elemen yang berpengaruh membentuk citra kawasan untuk meningkatkan kesadaran publik terhadap daya tarik Kawasan Mangrove Simbar Segara serta pemahaman terkait *brand identity development* untuk memperkuat citra unik kawasan mangrove. Melalui peningkatan pemahaman terkait *image identity* serta penerapan *brand identity development* yang komprehensif dan terstruktur akan berkontribusi signifikan dalam meningkatkan daya tarik dan citra positif Kawasan Mangrove KUB Simbar Segara di mata publik.

2.3 Penerapan Teknologi

Langkah selanjutnya adalah penerapan teknologi yang akan dilakukan untuk menghasilkan solusi yang telah dipaparkan sebelumnya. Dalam mendesain *path, signage, edge, district, node, landmark* untuk menguatkan identitas visual kawasan serta penyusunan gambar detail konsep penataan dan pengembangan zona utama kawasan akan menggunakan bantuan teknologi 3D yang dapat memberikan gambaran atau ilustrasi model desain dan penataan kawasan. Ilustrasi akan membantu komunitas nelayan memahami bagaimana model elemen desain dan kawasan nantinya setelah ditata.

2.4 Pendampingan dan Evaluasi

Tahapan selanjutnya adalah pendampingan dan evaluasi, tim pengabdian akan melakukan pendampingan kepada mitra guna memastikan bahwa keseluruhan hasil kegiatan pengabdian dapat dimanfaatkan secara optimal. Evaluasi akan dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan melalui *focus group discussion* untuk memastikan seluruh hasil pengabdian telah sesuai dengan kebutuhan mitra dan hasil pengabdian dapat memecahkan permasalahan mitra yang telah diidentifikasi pada tahap awal. Tahap evaluasi menjadi krusial karena dapat digunakan untuk merumuskan indikator keberhasilan program. [10]

2.5 Perencanaan Keberlanjutan Program

Keberlanjutan program bertujuan memastikan bahwa komunitas mampu mengelola kawasan ekowisata secara mandiri. Komunitas nelayan akan diberdayakan untuk menjaga fasilitas, mengelola destinasi, serta mengembangkan ekowisata agar tetap menarik bagi wisatawan. Selain itu, kolaborasi dengan pemerintah daerah, akademisi, dan pelaku industri pariwisata akan mendukung pengembangan kawasan melalui pendampingan, regulasi, serta akses pemasaran yang lebih luas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

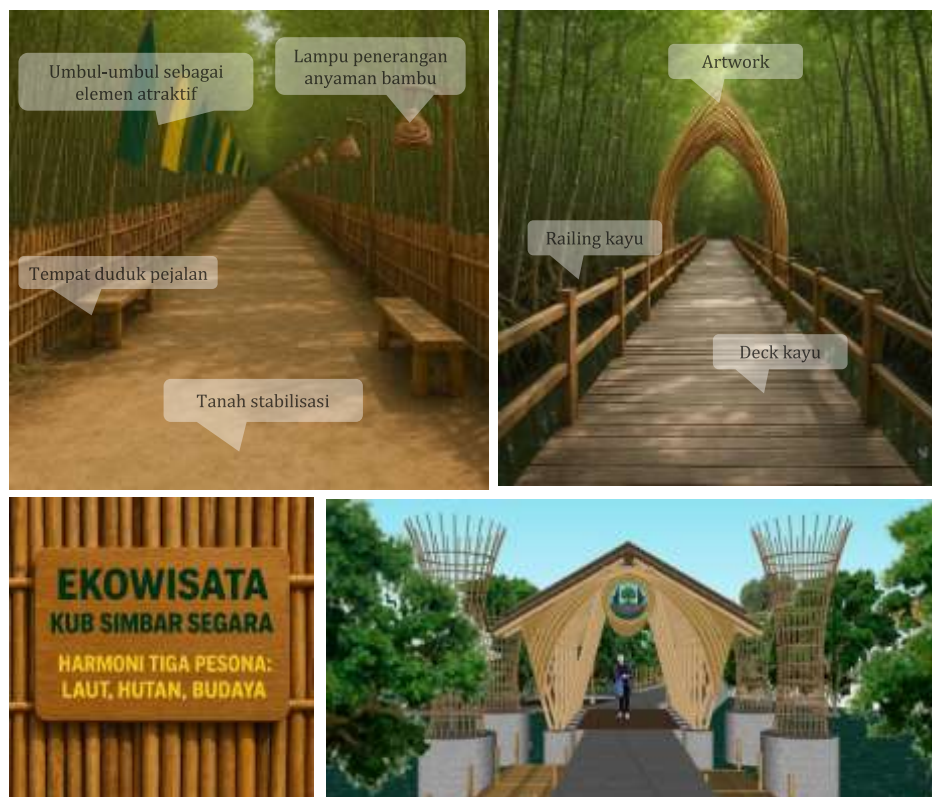
Hasil dari pelaksanaan kegiatan PKM yang berjudul Rencana Penataan Zona Penerimaan Kawasan Mangrove untuk Komunitas Nelayan di Desa Pemogan, adalah sebagai berikut:

3.1 Rancangan Desain Path, Signage, Edge, District, Node, Landmark untuk Menguatkan Identitas Visual Kawasan

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh mitra, khususnya yang berkaitan dengan *image identity*/ citra kawasan, Kawasan Mangrove KUB Simbar Segara yang lokasinya jauh dari akses utama dan minimnya keberadaan sistem petanda, membuat pengunjung yang baru pertama kali berkunjung ke kawasan mangrove mengalami kehilangan orientasi yang menyebabkan kesulitan untuk mencapai lokasi destinasi. Dalam teori *image of the city* oleh Kevin Lynch (1960), identitas kawasan dibentuk melalui elemen-elemen citra seperti *landmark*,

node, path, edge, dan district. Elemen-elemen ini berfungsi bukan hanya sebagai penanda visual, tetapi juga sebagai orientasi spasial yang memudahkan pengunjung mengenali, mengingat, dan menavigasi kawasan. Ketika suatu kawasan memiliki identitas visual yang kuat, pengunjung lebih mudah memahami posisi mereka dalam ruang, mengidentifikasi tujuan kunjungan, serta membangun keterikatan emosional terhadap kawasan tersebut. Dengan menguatkan desain *path, signage, edge, district, node, dan landmark* untuk membentuk citra kawasan yang akan menciptakan *awareness* kolektif, dimana pengunjung akan merasa berada di suatu tempat yang berbeda dan unik, sehingga kesan tersebut memperkuat memori spasial dan daya tarik kawasan.

Desain jalur sirkulasi Kawasan KUB Simbar Segara dirancang untuk memberikan kelancaran, kemudahan, kenyamanan, serta kemenarikan sehingga pengguna mendapatkan pengalaman bersirkulasi yang menyenangkan. Jalur kendaraan tetap akan menggunakan material alami tanah stabilisasi (pengerasan tanah dengan menambahkan bahan tertentu seperti kapur, semen, *fly ash*, atau aditif ramah lingkungan berbasis enzim/polimer) untuk membuat tanah menjadi lebih padat, keras, stabil, dan tidak mudah berlubang. Jalur sirkulasi manusia yang diakomodasi pada kawasan mangrove berupa jalan setapak (*on ground* dan *boardwalk*) yang dapat difungsikan sebagai *jogging track*. *Signage* KUB Simbar Segara ditempatkan pada lokasi strategis sebagai media informatif yang dapat memberikan petunjuk terkait keberadaan kawasan ekowisata serta informasi penting lainnya. *Signage* dibuat dengan material alami (kayu, bambu, anyaman rotan) untuk menciptakan kesan natural, dilengkapi dengan info grafis serta teks dengan warna hijau tua dan kuning untuk menarik perhatian pengunjung. Batas Kawasan KUB Simbar Segara diperkuat dengan elemen *entrace* yang berperan sebagai *gate* serta pagar pembatas material yang terbuat dari kayu dan bambu. *Entrance* dibuat dengan material bambu, mengadopsi bentuk *shelter*, dilengkapi dengan identitas/ logo KUB Simbar Segara berperan sebagai pintu masuk ke kawasan mangrove yang dikelola KUB Simbar Segara.



Gambar 2 Desain Path (Atas) dan Desain Signage (Kiri Bawah), Desain Edge (Kanan Bawah)

District kawasan mangrove dirancang dengan menekankan identitas arsitektur lokal yang kuat, melalui pemilihan bentuk atap tradisional dan material alami yang menyatu dengan karakter kawasan. Bangunan-bangunan di sepanjang *boardwalk* dan area utama menggunakan atap pelana dan limasan, yang tidak hanya merefleksikan kearifan arsitektur nusantara tetapi juga memberikan kesan harmonis dengan lingkungan pesisir. Konsep *unity* dalam desain kawasan ini tercermin dari keseragaman pendekatan arsitektural diantaranya adalah bentuk bangunan yang sederhana, penggunaan material alami, serta repetisi elemen arsitektur lokal seperti atap pelana dan limasan. Keseluruhan distrik ditata dengan prinsip integrasi ruang dan alam, di mana *boardwalk* kayu, menara pandang, dan gerbang bambu menjadi elemen pengikat yang menghubungkan antar fungsi yang terdapat pada kawasan. *Nodes* tidak hanya berperan sebagai titik berhenti, melainkan juga menjadi ruang interaksi sosial, orientasi arah, dan penguat karakter kawasan. Pada kawasan ekowisata Simbar Segara, keberadaan nodes menjadi elemen penting yang menghubungkan alur sirkulasi, fasilitas utama, serta pengalaman pengunjung dalam menikmati ekosistem mangrove. Desain *landmark* KUB Simbar Segara diwujudkan melalui dua elemen utama, yaitu entrance bambu dan menara pandang, yang keduanya menghadirkan identitas kawasan sekaligus memperkuat pengalaman ruang bagi pengunjung



Gambar 3 Desain *District* (Atas) dan Desain *Nodes* (Kiri Bawah), Desain *Landmark* (Kanan Bawah)

3.2 Detail Konsep Penataan dan Pengembangan Zona Penerimaan Kawasan

Zona inti Kawasan Mangrove Simbar Segara dirancang untuk dapat memberikan pengalaman berwisata yang menyenangkan bagi pengunjung. Sebagai zona penerimaan, ruang yang dirancang akan bersifat fleksibel, menyenangkan, informatif, dan menarik, serta tentunya tetap memperhatikan kelestarian lingkungan mangrove. Zona ini terdiri dari tiga bagian, yaitu zona utama (*information centre*, area dermaga, fasilitas edukasi), penunjang (publik toilet, ruang komunal, area komersial), dan service (area parkir, ruang terbuka).



Gambar 3 Rancangan Masterplan Kawasan Keseluruhan

Zona utama terdiri dari *information centre*, area dermaga, dan fasilitas edukasi. *Information centre* diletakkan dekat dengan atraksi utama pada zona pertama yaitu dermaga *boat* dan kano. *Information centre* ini sengaja diletakkan setelah beberapa fasilitas utama pada area ini untuk memberikan rasa penasaran pengunjung terkait kawasan mangrove. Sebelum menjangkau area *information centre* pengunjung akan melalui beberapa fasilitas seperti rumah produksi, publik toilet, dan *jogging track*. *Information center* didominasi dengan material bambu dan kayu bangkirai, menggunakan atap alderon yang ramah lingkungan. Bentuk bangunan mengadopsi bentuk bangunan panggung yang sederhana, menonjolkan struktur kayu serta partisi bambu sebagai penunjang estetika.

Area dermaga dirancang dengan tetap menonjolkan unsur natural kawasan. Material penyusun area dermaga didominasi dengan kayu dan bambu, fasad bangunan memiliki tampilan terbuka, menghadirkan kesan natural sekaligus memperkuat kesatuan desain kawasan. Area dermaga ditata dengan sistem *linear dock* yang memanjang sejajar dengan garis tepian air. Konsep dermaga ini juga dirancang sebagai ruang transisi dari darat ke perairan, sekaligus menjadi *gateway sekunder*, mempertegas image kawasan sebagai destinasi berbasis ekowisata bahari. Untuk fasilitas edukasi pada zona inti diakomodasi dengan beberapa fasilitas, diantaranya adalah rumah produksi dan aquarium. Rumah produksi dirancang sebagai fasilitas pertama yang akan dijumpai pengunjung ketika berwisata ke destinasi ini, yang akan memberikan informasi kepada pengunjung terkait cara mengolah buah dan daun mangrove untuk menjadi produk wisata yang bermanfaat. Rumah produksi didominasi dengan material kayu, mengadopsi bentuk bale dalam tradisional Bali yang bersifat terbuka, untuk memberikan kesan ramah kepada pengunjung. Aquarium berada pada bangunan *information center*, berperan memberikan edukasi pengunjung terkait keanekaragaman jenis ikan yang terdapat

pada destinasi ekowisata. Aquarium juga dapat berperan sebagai salah satu atraksi yang dapat dijumpai pengunjung pada zona utama.



Gambar 4 Konsep Information Center (kiri atas), Dermaga (kanan atas) dan Rumah Produksi (bawah)

Zona penunjang terdiri pada kawasan ini terdiri dari publik toilet, ruang komunal, dan area komersial. Publik toilet mengikuti zona eksisting, berada dekat dengan area parkir motor pengunjung dan rumah produksi. Letaknya pada bagian depan kawasan untuk memberikan kesempatan kepada pengunjung melakukan aktivitas mck terlebih dahulu sebelum beraktivitas pada area konservasi mangrove. Bentuk bangunan sederhana dengan atap pelana, didominasi dengan material kayu dan bambu, sehingga harmonis dengan lingkungan sekitar. Mengikuti bangunan eksisting, ruang komunal berbentuk *bale kambang* yang berada pada area perairan mangrove. Ruang ini bersifat fleksibel, digunakan untuk berbagai aktivitas seperti rapat komunitas, penyuluhan, kegiatan perayaan dengan kapasitas maksimal 60 orang. Material penyusun ruang komunal ini adalah kayu dengan atap limasan. Area komersial yang diakomodasi pada zona ini adalah bangunan kuliner yang dapat digunakan oleh pengunjung untuk bersantai sejenak, menikmati makanan dan minuman, dan berbelanja produk wisata yang ditawarkan pada kawasan ekowisata ini. Sama seperti karakteristik bangunan *information center*, area komersial didominasi dengan material kayu dan bambu, memiliki bentuk persegi panjang dengan atap pelana. Bangunan komersial sengaja bersifat semi terbuka dengan minimal sekat untuk memberikan fleksibilitas ruang, sehingga KUB dapat mengolah ruang sesuai dengan kebutuhan.

Zona *service* terdiri dari area parkir dan ruang terbuka. Zona ini berperan sebagai pendukung seluruh aktivitas yang diakomodasi pada kawasan ekowisata mangrove. Area parkir terbagi menjadi dua sesuai kondisi dan karakteristik kawasan. Parkir mobil berada sekitar 50 meter dari *entrance* zona inti. Parkir mobil ditata sedemikian rupa sehingga dapat memberikan kenyamanan bagi pengunjung dan berperan sebagai ruang transisi menuju atraksi utama kawasan. Parkir mobil dibatasi dengan pagar kayu dan bambu, untuk mempertegas deliniasi kawasan dan menciptakan kesan natural. Parkir mobil dilengkapi dengan elemen informatif seperti sistem petanda yang dapat membantu memberikan orientasi dan kejelasan alur bagi pengunjung. Parkir motor dirancang dekat dengan rumah produksi. Dari parkir mobil, kendaraan roda dua dapat

lanjut melalui *entrance* zona inti untuk menuju parkir motor. Sama seperti parkir mobil, parkir motor dirancang dengan batas ruang yang jelas serta sistem petanda yang informatif. Ruang terbuka yang bersifat fleksibel sebagai titik kumpul dan zona peralihan kawasan dirancang di beberapa titik kawasan ekowisata. Zona ini selain berperan sebagai penunjang estetika, juga berperan sosial sebagai ruang interaksi manusia. Ruang terbuka dilengkapi dengan elemen atraktif sebagai daya tarik, seperti *artwork* bambu, signage (logo kawasan), serta papan informasi yang memberikan pemahaman pengunjung terkait destinasi.



Gambar 5 Konsep Publik Toilet (kiri) dan Bangunan Komersial (kanan)



Gambar 6 Konsep Area Parkir Kawasan dan Ruang Terbuka

Melalui kegiatan pengabdian ini, mitra mendapatkan transfer pengetahuan dan peningkatan kapasitas dalam aspek perencanaan dan visualisasi desain kawasan. Sebelum kegiatan PKM dilaksanakan, mitra belum memiliki arah pengembangan ruang yang terintegrasi dan belum memahami prinsip dasar penataan berbasis citra kawasan. Setelah kegiatan, mitra mampu membaca dan memahami rancangan spasial yang disusun tim, serta menunjukkan antusiasme tinggi untuk mengimplementasikannya secara bertahap. Mitra juga memperoleh manfaat berupa *draft* masterplan kawasan penerimaan yang dapat dijadikan panduan pembangunan fisik di masa depan. Sebelum pelaksanaan kegiatan, area mangrove KUB Simbar Segara belum memiliki sistem zonasi yang jelas dan cenderung tertata secara organik tanpa panduan desain. Fasilitas publik yang ada bersifat temporer dan tidak memiliki nilai estetika yang mencerminkan karakter kawasan. Setelah pelaksanaan kegiatan, kawasan memiliki rencana tata zona penerimaan yang terstruktur dan mudah dipahami, sehingga memudahkan mitra dalam merencanakan pembangunan fisik secara bertahap.

Mitra menunjukkan respon yang positif dan antusias terhadap hasil kegiatan. Dalam sesi diskusi akhir, mitra menyatakan bahwa rancangan ini membuka wawasan baru tentang pentingnya pengelolaan ruang berbasis desain dan citra kawasan. Mereka juga merasa lebih percaya diri untuk memperkenalkan kawasan mangrove kepada pengunjung dan pemangku kepentingan lain. Secara langsung, kegiatan ini memberikan dampak non-fisik berupa peningkatan *sense of ownership* dan kesadaran akan potensi wisata berkelanjutan yang mereka kelola. Secara keseluruhan, hasil kegiatan PKM ini tidak hanya menghasilkan rancangan fisik, tetapi juga memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan kapasitas pengetahuan, orientasi pengelolaan kawasan, serta citra destinasi ekowisata berbasis komunitas nelayan di Desa Pemogan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil survey awal Tim PKM ditemukan beberapa permasalahan di lapangan antara lain: 1) *Image identity* kawasan kurang tercipta. Lokasi mangrove jauh dari akses utama seringkali membuat pengunjung kebingungan menuju destinasi ekowisata, 2) Zona utama kawasan sebagai zona penerimaan kurang tertata dengan baik. Solusi yang ditawarkan dari permasalahan tersebut yaitu: 1) Merumuskan desain *path, signage, edge, district, node, landmark* untuk menguatkan identitas visual kawasan, 2) Menyusun gambar desain konsep penataan dan pengembangan zona utama kawasan. Target luaran dari kegiatan ini antara lain adalah gambar desain masterplan zona utama kawasan ekowisata mangrove yang dilengkapi dengan gambar detail konsep penataan dan perancangan beserta elemen *path; nodes; landmark; edge; dan signage* kawasan. Manfaat dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah adanya peningkatan kesadaran terkait *image identity* kawasan serta *branding* kawasan yang nantinya akan memberikan manfaat ekonomi bagi komunitas setempat.

5. SARAN

Berdasarkan proses kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan diharapkan mitra dapat memanfaatkan dengan baik dokumen desain masterplan Ekowisata Mangrove Simbar Segara sebagai acuan dalam pengembangan selanjutnya. Desain branding produk (logo, stampel, infograis) juga harus segera dirumuskan sebagai media grafis visual yang dapat dimanfaatkan untuk melancarkan strategi promosi di *platform* digital. Keterlibatan seluruh stakeholder diperlukan untuk mensukseskan kawasan mangrove Simbar Segara sebagai destinasi ekowisata populer di Kota Denpasar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Karimah. Peran Ekosistem Hutan Mangrove Sebagai Habitat Untuk Organisme Laut. 2017;17(2).
- [2] Prasandya K.D.E, Krisnawan, Antara A, Wardana Y, Aiswarya N. Perancangan Masterplan Ekowisata Mangrove Bagi Kelompok Nelayan Di Desa Pemogan Sebagai Destinasi Wisata Populer Kota Denpasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Borneo*. 2024;8. Available From: [Http://Jurnal.Borneo.Ac.Id/Index.Php/Jpmb](http://Jurnal.Borneo.Ac.Id/Index.Php/Jpmb)
- [3] Annisa. Pengaruh Citra Destinasi Dan Pengalaman Wisatawan Untuk Mengunjungi Kembali Ekowisata Alam. 18(2):363–72.
- [4] Lynch K. *The Image Of The City*. Cambridge; 1960.
- [5] Elviana E, Winarto Ed, Avenzoar A. Upaya Peningkatan Citra Kawasan Wisata Budaya Pada Sanggraloka Sekar Wilis Ponorogo. *Jurnal Envirotek*. 2021 Apr 21;13(1):1–6.
- [6] Kartika, K.W., Susandari, H., Rucitra, A.A., Sukardani, P.S. Identitas Visual Sebagai Sebuah Cara Untuk Memperkenalkan Inovasi Ekowisata Kemaritiman. 2020.
- [7] Saputra Mhd, Patrisia A. Perancangan Environmental Graphic Design Untuk Pengembangan Ekowisata Hutan Mangrove Wonorejo [Internet]. Vol. 3, *Jurnal Desain Grafis Aplikatif*. 2025. Available From: [Https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Desgrafia/](https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Desgrafia/)
- [8] Darmawan Da. Analisis Brand Image Pariwisata Berbasis Ekowisata Di Desa Wisata Wonolopo, Kota Semarang. Vol. 1, *Jurnal Kepariwisata*. 2023.
- [9] Lensoni *et al.*, “Pengaruh Sosialisasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan Masyarakat Desa Lambroe Bileu Aceh Besar,” *Prima Portal Ris. Dan Inov. Pengabd. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 35–39, 2022, doi: 10.55047/prima.v2i1.360.
- [10] A. Dewi, E. Ariyani, Aulia, R. P. Sari, A. S. Rahman, and R. Anshari, “Program Pemberdayaan Masyarakat dalam Upaya Peningkatan Kesejahteraan Keluarga di Wilayah Kelurahan Sungai Andai Kota Banjarmasin,” *Pros. Semin. Nas. Lingkung. Lahan Basah*, vol. 6 (2), no. 1, p. 8, 2021, doi: 10.35722/pubbis.v5i1.370.