

RUANG KREATIVITAS SAMPAH PLASTIK DI KAPUK BERPOTENSI MEMBANGUN KARYA DAN KREASI

Maxi Milleneum Marlim¹⁾, Franky Liauw²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara,
maxi_1403marlim@yahoo.com

²⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, frankyl@stu.untar.ac.id

Masuk: 14-07-2022, revisi: 14-08-2022, diterima untuk diterbitkan: 03-09-2022

Abstrak

Permasalahan mengenai sampah di Indonesia masih menjadi suatu hal yang cukup serius untuk diperbaiki dan ditangani oleh masyarakat, karena sampah yang ditumpuk dan tidak teratasi memiliki jumlah yang berlebihan. Tumpukkan sampah tersebut membuat kawasan kota mengalami degradasi. Karena tempat penampungan sampah sudah penuh, sehingga bermunculan tempat pembuangan sampah sementara. Menurut data yang diambil kebanyakan sampah yang menumpuk tersebut adalah sampah plastik yang sangat sulit diuraikan. Plastik adalah material yang sering digunakan terus-menerus oleh manusia hingga saat ini. Material plastik dapat membahayakan kehidupan alam, merusak ekosistem dan menghambat perkembangan makhluk hidup. Keberadaan sampah plastik dapat menghambat perkembangan kota untuk kedepannya. Begitu juga dengan kondisi kesehatan kawasan tersebut pun semakin kumuh dan kotor. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah solusi dan strategi yang menarik untuk menangani masalah sampah tersebut, serta dibutuhkan kesadaran manusia dimasa yang akan datang. Kesadaran dengan memberikan pelatihan dan pengajaran mengenai sampah plastik serta dampak positif dalam pengolahannya. Terutama meningkatkan kesadaran warga dalam meningkatkan kreativitasnya untuk memperoleh ide-ide menarik yang dapat memberikan karakteristik baru kawasan Kapuk, Cengkareng. Kreativitas yang diperoleh warga memiliki tujuan untuk meningkatkan perkembangan kota kedepannya yang lebih bersih dan terawat dari sampah plastik, serta dapat memberikan kemajuan dalam bidang pendidikan dan perekonomian setempat.

Kata kunci : Ide-ide; Kreativitas; Plastik; Sampah-Plastik

Abstract

The problem of waste in Indonesia is still something that is quite serious to be repaired and handled by the community, because of the excessive amount of waste that accumulates and is not resolved. The pile of garbage makes the city area degraded. Because the final garbage shelters are full, temporary garbage shelters have sprung up. According to the data taken, most of the waste is plastic waste which is very difficult to decompose. Plastic is a material that is often used continuously by humans until now. Plastic materials can endanger natural life, damage ecosystems and inhibit the development of living things. The existence of plastic waste can hinder the future development of the city. Likewise, the health condition of the area is also crowded and dirty. Therefore, solutions and unique strategies are needed to reduce the waste problem, and human awareness is needed in the future. Awareness by providing training and teaching about plastic waste and its positive impact in its processing. Especially increasing the awareness of residents in increasing their creativity to get interesting ideas that can give new characteristics to the Kapuk, Cengkareng. The creativity obtained by the residents has the aim of increasing the future development of a cleaner and more well-maintained city from plastic waste, and can make progress in the field of education and the local economy.

Keywords: Creativity; Ideas; Plastic; Plastic Waste

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Permasalahan sampah plastik di Indonesia sangat banyak dan belum teratasi hingga saat ini. Di Indonesia tercatat dalam setahun menghasilkan rata-rata 3,22 juta ton lebih sampah plastik yang tidak dimanfaatkan dengan bijak (Portal Informasi Indonesia, 2019). Menurut data yang didapat di Kelurahan Kapuk, sampah-sampah dibuang secara sembarangan bukan tujuan mereka, malahan disebabkan oleh penuhnya tempat penampungan akhir sehingga sampah-sampah yang tidak diangkut dibiarkan begitu saja. Data yang didapatkan, pada awalnya tercatat daerah kawasan kapuk memiliki 6 tempat pembuangan sementara namun sekarang sudah bertambah terus-menerus di sekitar kawasan pemukiman tersebut. Oleh karena itu, dibutuhkan program ruang yang sesuai dengan permasalahan tersebut untuk mengatasi kebersihan kota kedepannya. Permasalahan sampah di Cengkareng pada saat banjir bulan Januari, dalam sehari sekitar 260 ton sampah yang diangkut. Sampah tersebut kebanyakan berasal dari pemukiman warga dan kali di sekitar Cengkareng (Gultom, 2020). Akibat penuhnya TPA dan minimnya TPS, bermuncullannya tempat pembuangan tidak pada tempatnya seperti di pinggir jalan, lahan kosong, dan lainnya. Karena keterbatasan lahan, tempat penampung sampah sementara juga sudah tidak bisa menampung lagi tumpukkan sampah. Sebagian besar dari tumpukkan sampah tersebut merupakan sampah plastik.

Penggunaan plastik sudah tidak asing lagi bagi manusia untuk menggunakannya. Sudah diteruskan dari generasi-generasi sebelumnya dan terus meningkat sehingga mengakibatkan permasalahan yang harus ditanggung diri sendiri untuk kedepannya. Untuk mengatasi perkembangan sebuah perkotaan dengan mencari titik-titik permasalahan yang ada di kota tersebut khususnya dalam hal kebersihan kota mengenai sampah, sehingga harus menggunakan metode *urban acupuncture*. Metode tersebut memperbaiki kawasan yang mengalami penurunan menjadi lebih baik kedepannya.

Rumusan Permasalahan

Berdasarkan permasalahan yang diangkat mengenai penumpukkan sampah yang merusak lingkungan sekitar menjadi kumuh dan tidak terawat, berpengaruh besar terhadap perkembangan kota kedepannya. Sampah-sampah tersebut tidak diangkut dikarenakan tempat penampungannya sudah penuh sehingga munculnya tempat pembuangan sampah sementara. Menurut Slamet dalam Marison (2021), yang didapatkan sampah tersebut sebesar 60% merupakan sampah dari rumah tangga yang kebanyakan adalah sampah plastik. Dampak sampah plastik bagi lingkungan kota sangat diperlukan perhatian penuh untuk masa yang akan datang, karena untuk menguraikan sampah plastik membutuhkan proses waktu yang lama. Proses pembuangan sampah tersebut masih belum menjadi sebuah kesadaran manusia untuk kota kedepannya. Terutama sampah-sampah di pinggiran jalan, selain merusak ekosistem alam juga merusak pandangan keindahan kota menjadi menurun. Masalah sampah plastik menjadi sebuah nilai tambah pada bidang arsitektur dalam konsep *recycle and sustainability*.

Tujuan

Tujuan dari penelitian sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah adalah untuk memperbaiki kawasan perkotaan yang mengalami degradasi akibat penuhnya penampungan sampah plastik di Kapuk, Cengkareng. Penelitian juga bertujuan untuk mengubah pemikiran pembaca dan kesadaran manusia untuk mengolah kembali sampah plastik menjadi hal-hal yang kreatif. Dengan bantuan atas kesadaran manusia untuk mencintai alam yang sudah diberikan dan menghindari pembuangan plastik yang dilakukan secara sembarangan. Sampah plastik menjadi material daur ulang yang kreatif bertujuan untuk mengatasi tingkat kebersihan di sekitar kota dengan membuat masyarakat dan pengunjung lebih tertarik dengan tanggapan penggunaan sampah plastik yang dikumpulkan menjadi barang yang dapat digunakan kembali

serta memberikan nilai tambah dalam segi kreativitas. Kreativitas tersebut dapat bermanfaat bagi masyarakat serta meningkatkan kawasan Kapuk kedepannya.

Tujuan proyek ini juga berpotensi untuk memperbaiki kondisi lingkungan perkotaan yang kumuh (penumpukan sampah-sampah yang merusak lingkungan) menjadi lingkungan yang bersih dan tertata dalam jangkauan luas. Manfaat proyek ini juga membantu masalah persampahan yang sudah penuh dan berserakan di kawasan tersebut.

2. KAJIAN LITERATUR

Urban Acupuncture

Urban adalah sebuah kawasan perkotaan yang tujuan utamanya adalah sebagai tempat tinggal manusia dan beraktivitas serta berinteraksi satu sama lain, kemudian sebagai pusat pelayanan jasa pemerintahan, pelayanan sosial, dan kegiatan ekonomi yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan kehidupan manusia (Brunner dan Kaminski, 2016). *Acupuncture* adalah sebuah teknik pengobatan tradisional dari Tiongkok dengan tujuan untuk memulihkan energi dan kesehatan umum melalui jarum yang kecil. Pengobatan ini menyebabkan revitalisasi dan keseimbangan makhluk. *Urban acupuncture* adalah sebuah strategi dalam mendesain sebuah perkotaan dengan tujuan untuk bertindak pada ruang-ruang yang sudah tidak terawat dan ditinggalkan dalam struktur perkotaan kota. Dengan tujuan untuk memulihkan atau meregenerasikan daerah perkotaan yang rusak maupun yang kurang tertata. Proyek hasil dari *urban acupuncture* tidak membutuhkan proyek yang besar untuk menjawab permasalahan melainkan dengan proyek yang kecil sudah bisa memperbaiki perkotaan (Lerner, 2014). Dengan harapan kesadaran manusia juga dapat membantu serta memperbaiki kawasan perkotaan menjadi lebih baik dan sehat.

Sampah

Sampah merupakan material bekas yang sudah dipakai dan digunakan oleh manusia. Sampah sangat terkait dengan kehidupan manusia di lingkungan maupun kawasan. Dimanapun manusia berada keberadaan sampah muncul di sekelilingnya, sehingga permasalahan sampah dianggap hal yang krusial (Sudradjat, 2006). Keberadaan sampah yang tidak diolah maupun dibiarkan dapat mengganggu kesehatan bagi manusia serta dapat merusak ekosistem lingkungan kota. Oleh karena itu, sesuai dengan konsep lingkungan kota sampah dibagi sesuai dengan karakteristik dan jenisnya masing-masing. Sebagian besar ada sampah yang dianggap berbahaya bagi kehidupan makhluk hidup dan ada yang berdampak baik bagi sekitar.

Sampah Plastik

Sampah plastik adalah barang-barang bekas yang sudah dipakai oleh manusia sebagai kebutuhannya, kemudian dibuang menjadi sampah. Proses yang dibutuhkan sampah plastik untuk terurai sangat memerlukan waktu yang lama. Banyak kasus sampah plastik yang merusak ekosistem laut dan lingkungan alam sekitar. Serta merusak kesehatan lingkungan kota. Terdapat berbagai kelemahan plastik, sehingga banyak yang menganggap sampah plastik adalah musuh yang harus disingkirkan. Kenyataannya, sampah plastik sendiri memiliki nilai tambah dalam hal mendaur ulang. Selama ini kebanyakan masyarakat tidak mengolah sampah plastik secara bijak (Hakim dan Asnawi, 2020). Kebiasaan yang dilakukan masyarakat hingga saat ini untuk menghilangkan sampah plastik adalah dengan cara menguburkan ke tanah maupun membakarnya, namun hal yang dilakukan adalah salah karena dapat merusak kondisi lingkungan kota kedepannya serta mencemari polusi udara yang dapat merusak kesehatan masyarakat (Septianti et al., 2019).

Plastik

Plastik merupakan material yang mulai diproduksi besar-besaran sejak tahun 1950 dengan menggunakan bahan polimer sintesis yang dibentuk dengan polimerisasi (Hendrastianto, 2022). Plastik yang diproduksi hingga saat ini berdampak besar terhadap ekosistem alam, sehingga bekas-bekas plastik harus di daur ulang untuk mengurangi dampak ke alam. Penggunaan plastik merupakan kebutuhan sehari-hari bagi manusia, karena plastik memberikan kemudahan pemakai dan bersifat kuat namun ringan.

Kreativitas

Secara etimologi kata kreatif diambil dari Bahasa Inggris *to create* yang artinya untuk menciptakan sesuatu yang baru (Prawiro, 2018). Kreatif sendiri dapat diartikan juga sebagai ide maupun konsep baru untuk memecahkan permasalahan dengan menciptakan sesuatu yang berbeda dan menarik. Kreativitas berasal dari kemampuan seseorang atau lebih untuk menciptakan karya dan ide yang berbeda dari yang sudah ada serta memiliki kemenarikan. Kreativitas merupakan sebuah potensi yang ada dan dimiliki oleh setiap manusia, setiap ide yang dikeluarkan pasti berbeda dan memiliki unsur yang baru. Kreativitas bersifat bebas, terbuka dan hasil yang diperoleh tidak ada batasnya sesuai dengan pemikiran diri sendiri. Kreativitas sendiri juga memiliki makna sebagai suatu proses pemecahan masalah yang diperoleh.

3. METODE

Metode Penelitian

Metode untuk mendapatkan data pada penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Metode kualitatif adalah sebuah penelitian yang dilakukan dengan sebuah pengamatan yang mendalam dan menghasilkan data deskriptif. Metode ini berupa studi literatur dan studi kasus penelitian orang lain yang dapat membantu perancangan. Penelitian ini juga berasal dari data primer yang dikumpulkan untuk mengetahui isu permasalahan sampah, kawasan kumuh dan data-data tapak, serta melakukan eksperimen terhadap sampah plastik yang dapat diperoleh menjadi sesuatu yang kreatif. Data sekunder yang diperoleh dari berbagai sumber website, jurnal, berita dan hasil studi kasus yang menceritakan masalah sampah plastik.

Metode Perancangan

Metode perancangan untuk merancang bangunan kreativitas menggunakan metode deskriptif analisis. Penulis mengetahui kondisi atau fenomena yang dibutuhkan di wilayah Kapuk. Kebutuhan yang dibutuhkan warga Kapuk untuk mengatasi permasalahan sampah plastik yang menumpuk di kawasan pemukiman serta penuhnya tempat penampungan. Pengembangan yang dilakukan berasal dari analisis sekitar yang disertai dengan studi literatur mengenai kondisi sampah plastik serta solusi yang dapat memperbaiki kawasan kota tersebut. Pada tahap awal penulis dimulai dari mencari permasalahan yang akan diangkat sesuai dengan tema *Urban Acupuncture*. Kemudian memilih lokasi tapak sesuai dengan permasalahan sampah plastik yang menumpuk di kawasan Kapuk, Cengkareng. Dari tapak tersebut dianalisis lagi kondisi sekitar serta kebutuhan yang dibutuhkan warga. Setelah itu mencari solusi dan strategi yang sesuai dengan permasalahan sampah plastik. Solusi tersebut mengusulkan program ruang serta zoning yang sesuai pada tapak. Dan masuk ke tahap hasil perancangan berupa proses perubahan hingga ke suasana proyek dalam bentuk perspektif.

4. DATA TAPAK

Pemilihan tapak berada di Jl. Kapuk Cengkareng No.184, RT.1/RW.11, Kecamatan Cengkareng, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Kondisi lingkungan tersebut sangat padat dengan pemukiman dan mayoritas berpenghasilan cukup dan memiliki tingkat pendidikan yang cukup juga. Kawasan tersebut juga sangat minim dengan ruang terbuka hijau yang menarik interaksi antar warga.



Gambar 1. Lokasi Tapak Yang Dipilih

Sumber: <https://earth.google.com/web/>, diedit penulis, 2022

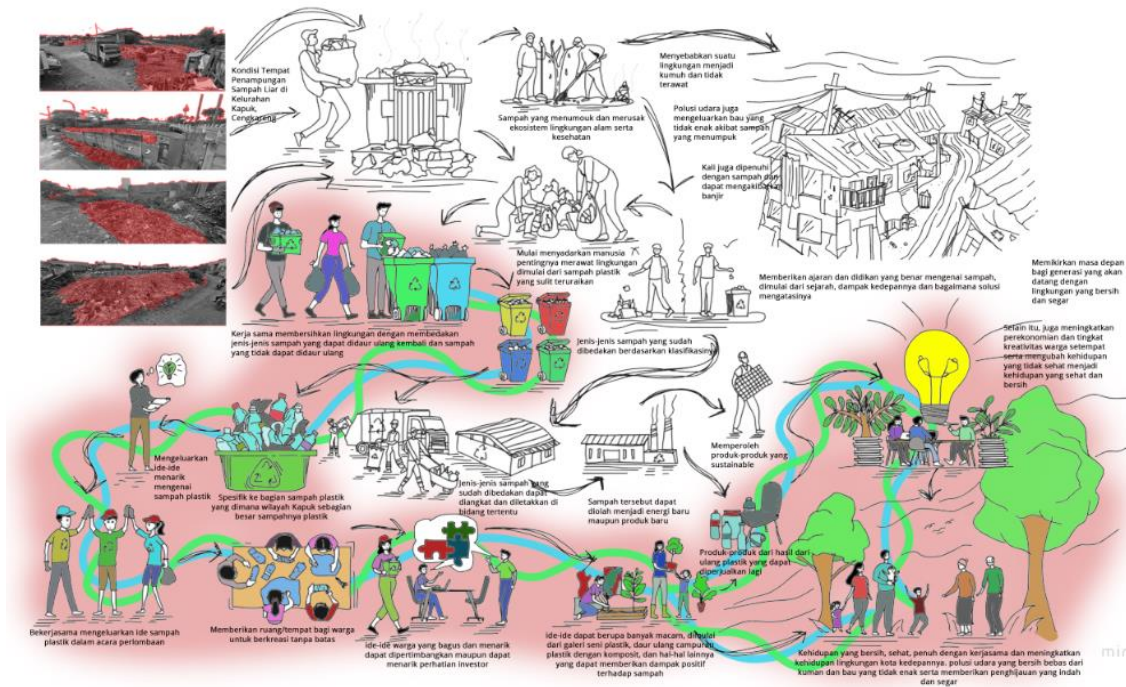
Peruntukan zonasi pada tapak :

Luas Tanah	: $\pm 3.200 \text{ m}^2$
Sub Zona	: K.1 Sub Zona Perkantoran
Zona Zona	: Perkantoran, Perdagangan, dan Jasa
KDB	: 50%
KDH	: 35%
KLB	: 2
KB	: 4
KTB	: 50
Tipe	: T

Kondisi *existing* pada tapak berupa lahan kosong, sisi bagian kanan tapak merupakan tempat penampungan sampah sementara yang mendukung permasalahan sampah plastik. Sirkulasi kendaraan sekitar tapak juga padat akan pengunjung. Karena dibagian utara tapak merupakan industri dan pergudangan.

5. DISKUSI DAN HASIL

Degradasi Sampah Plastik

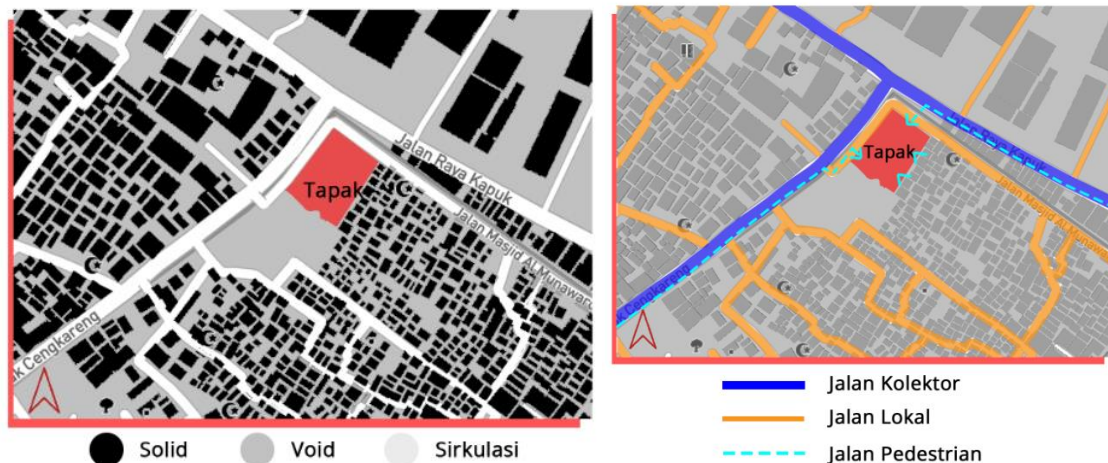


Gambar 2. Gambaran Cerita Sampah Plastik
Sumber: <https://www.google.com/maps/>, diedit penulis, 2022

Pada gambar 2, memberikan gambaran terhadap proyek yang akan dirancang bagi warga Kapuk untuk meningkatkan kreativitas warga dimasa yang akan datang. Gambaran tersebut merupakan solusi dan strategi mengatasi permasalahan sampah plastik yang diabaikan menjadi musuh bagi warga. Solusi yang diberikan berpotensi untuk meningkatkan kreativitas warga kapuk untuk memperoleh ide-ide yang menarik serta dapat meningkatkan perekonomian dan pendidikan warga setempat kedepannya.

Kreativitas tersebut berfungsi untuk mendorong warga Kapuk dengan menggunakan sampah plastik sebagai material utama dalam meningkatkan kreativitas. Kreativitas dari sampah plastik memiliki potensi yang dapat dikembangkan menjadi sebuah produk baru serta ide-ide menarik yang kreatif (Putra & Yuriandala, 2010). Selain itu juga dapat memberikan keuntungan bagi warga sendiri. Rancangan ini berpotensi mengurangi tumpukan sampah plastik yang padat menjadi sebuah tanggung jawab bagi warga dimasa yang akan datang. Kreativitas yang dihasilkan dapat juga mengubah pemikiran warga yang dulu menganggap sampah sebagai sesuatu yang harus dihindarkan berubah menjadi sesuatu yang semakin dicari warga sekitar untuk memperoleh ide-ide menarik.

Analisis Tapak



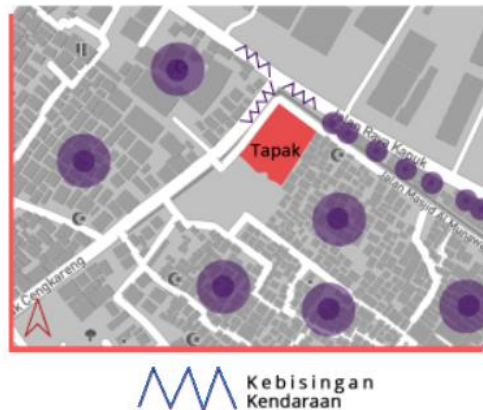
Gambar 3. Analisis *Solid-Void* Dan Sirkulasi Pada Tapak
Sumber : <https://www.mapbox.com/>, diedit penulis, 2022

Kawasan sekitar tapak terlihat cukup padat dan ramai. Pada bagian sisi tenggara tapak mayoritas merupakan zona hunian rumah kecil, sedangkan bagian depan tapak cenderung lebih ke zona perdagangan, perkantoran dan jasa. Dengan melihat peta *solid-void* kawasan tersebut, tapak ini bertujuan untuk memberikan ruang *void* yang aktif bagi warga masyarakat sekitar, terutama dalam permasalahan sampah yang menumpuk. Tapak berada di ujung sehingga akses menuju tapak dapat dilewati dari berbagai arah. Pada Jl. Kapuk Kamal Raya (jalan kolektor) terdapat jalur bus stop B06 dan M13. Tidak ada akses dari belakang tampak bagi penghuni warga. Memberikan jalur tambahan dari belakang tapak untuk akses langsung bagi pemukiman warga.



Gambar 4. Analisis Iklim Dan Vegetasi Di Sekitar Tapak
Sumber : <https://www.mapbox.com/>, diedit penulis, 2022

Posisi cahaya matahari sebagian besar menyinari sisi depan dan belakang tapak. Arah angin paling besar dari arah Timur Laut, sesuai dari data pergerakan iklim dari BMKG. Pada sisi bagian depan tapak memberikan fasad maupun vegetasi pohon yang dapat memberikan shading yang bagus pada bangunan, serta mengurangi cuaca panas kedalam bangunan. Vegetasi sekitar tapak cukup kurang tertata, akibat padatnya perumahan. Kurangnya ruang terbuka hijau di sekitar tapak. Tapak merupakan lahan kosong yang dijadikan warga menjadi tempat penampungan sampah dan sebagian menjadi tempat parkir mobil. Memberikan ruang hijau bagi warga sekitar untuk mengatasi permasalahan sampah serta ruang lingkup bersosialisasi bagi masyarakat.



Gambar 5. Analisis Suasana Keramaian Dan Kebisingan Pada Tapak

Sumber : <https://www.mapbox.com/>, diedit penulis, 2022

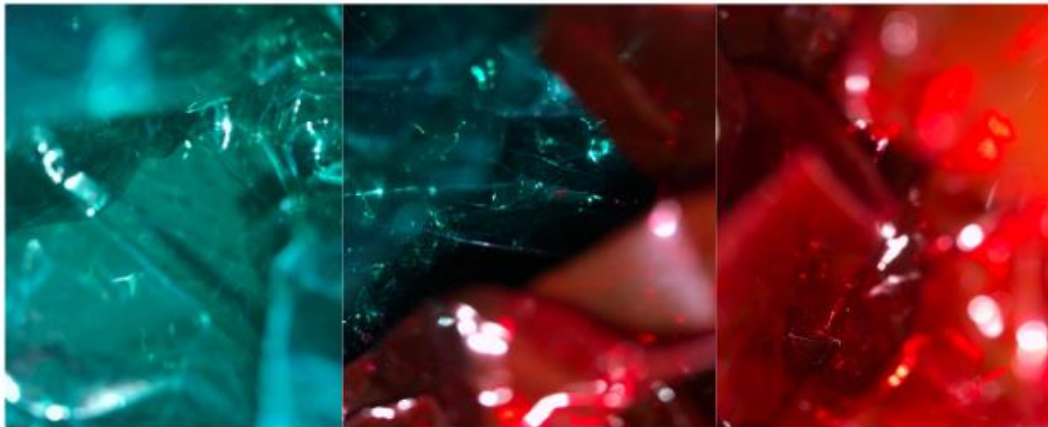
Sumber kebisingan terletak di jalan kolektor yang sering dilewati kendaraan dan berpotensi macet karena di pertigaan jalan tidak memiliki rambu lalu lintas. Untuk aktivitas keramaian pastinya terletak di kawasan hunian dan perdagangan. Perdagangan tersebut adalah kios/warung kecil di sekitar tapak, terutama di sepanjang Jl. Kapuk Kamal Raya sebagian besar adalah bengkel motor.

Dilihat dari kondisi kebisingan dan titik keramaian sekitar tapak sehingga memperoleh pembentukan program ruang sesuai dengan pembagian zona yang akan dirancang. Program yang dirancang lebih ke program kreativitas dan pelatihan serta *workshop*. Dan program lainnya bersifat sebagai pendukung berupa, komersil toko-toko, kuliner dan *cafe*, ruang permainan plastik dan galeri pajangan kreativitas plastik yang diperoleh dari warga menjadi sebuah kenangan. Program utama pada proyek perancangan ini adalah program kreativitas, dimana material yang digunakan juga sebagian besar berasal dari material plastik serta konsep yang diterapkan juga menggunakan konsep yang kreatif.

Konsep Kreativitas Plastik

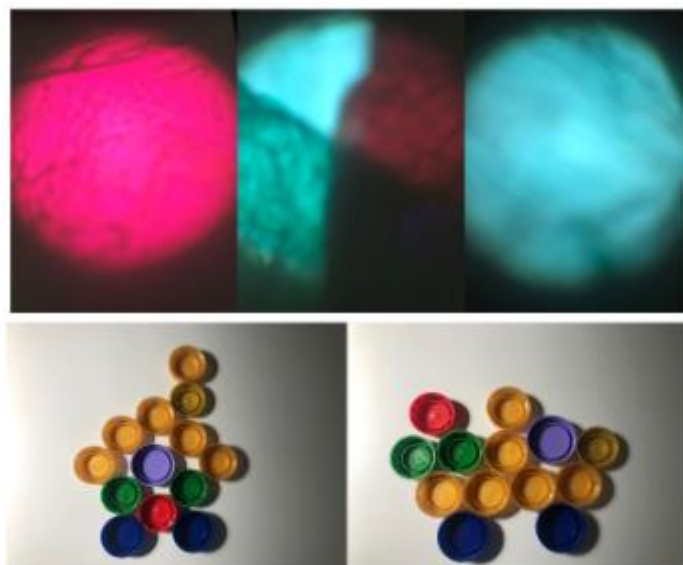
Studi eksperimen terhadap plastik untuk memperoleh kreativitas dalam segi arsitektur dan material yang digunakan. Pada proses eksperimen ini menunjukkan bagaimana pencahayaan dan ruang dalam arsitektur memberikan aktivitas sesuai dengan bentuk ruang yang dibentuk. Studi tersebut berasal dari material plastik mika, kantong plastik, botol plastik dan gabus bekas. Masing-masing menjelaskan bagaimana pencahayaan dan kebutuhan ruang untuk beraktivitas dapat membuat nyaman pengguna dan memiliki estetika ruangan yang menarik.





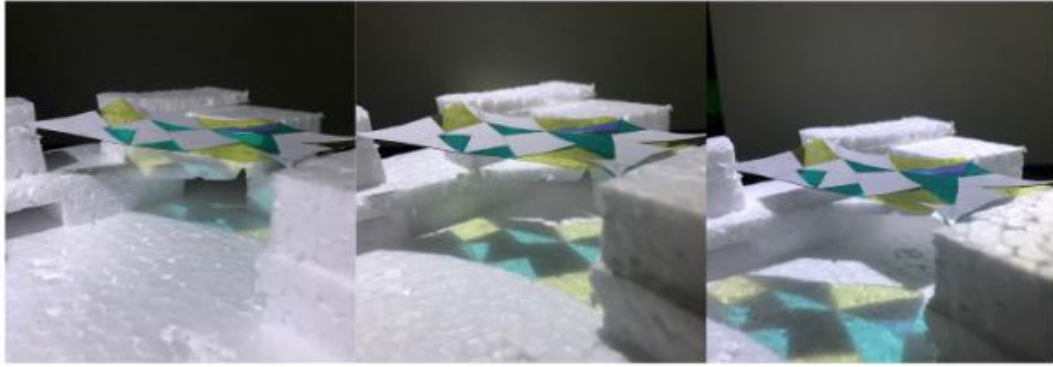
Gambar 6. Eksperimen Terhadap Plastik Membentuk Ruang dan Pencahayaan
Sumber : Eksperimen Penulis, 2022

Selain pencahayaan dan bentuk ruang, eksperimen ini juga memberikan ide-ide yang menarik dari sampah plastik menjadi material yang kuat dan padat. Sampah plastik yang diolah dapat menjadi perabotan, akses sirkulasi tangga, peneduh, dan fasad-fasad pada perancangan bangunan.



Gambar 7. Eksperimen Olahan Pencahayaan Dan Botol Plastik
Sumber : Eksperimen Penulis, 2022

Sistem pencahayaan lampu yang ditutup dengan plastik menghasilkan warna yang menarik. Dan warna tersebut dapat memberikan konsep kreativitas yang berwarna-warni. Warna tersebut dapat memberikan suasana bermain dan kreatif bagi pengunjung. Begitu juga dengan tutup botol plastik yang disusun sesuai warna dan bentuk dapat membentuk sebuah seni kreatif yang dapat ditempelkan pada dinding. Seni-seni tersebut berasal dari ide masyarakat sendiri secara bebas membentuk dinding seni karakteristik Kapuk.

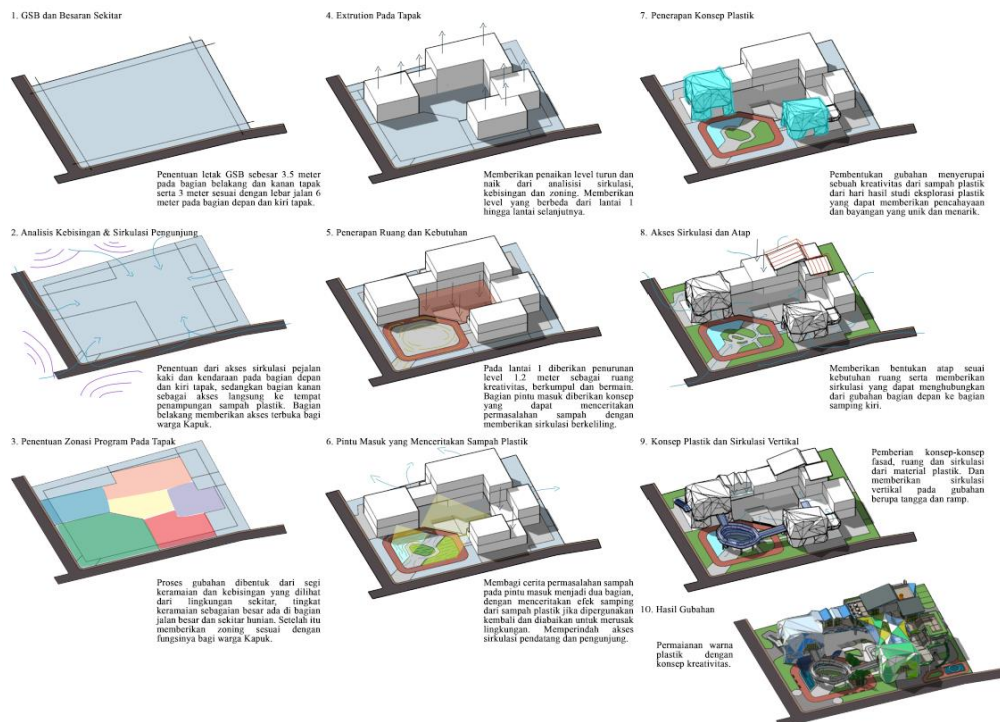


Gambar 8. Eksperimen Terhadap Plastik Sebagai Peneduh Ruang Kreativitas
Sumber : Eksperimen Penulis, 2022

Eksperimen terhadap plastik yang dibuat seperti tenda untuk mengetahui bagaimana pencahayaan alami dapat memberikan penerangan warna yang menarik terhadap suatu ruang, dari arah Timur hingga ke arah Barat. Bayangan yang diperoleh memberikan ruang kreativitas seperti bermain didalam ruangan yang terbuka. Dan direncanakan pada peneduh di ruang terbuka menggunakan bahan plastik yang tahan panas dan teduh bagi aktivitas yang berlangsung. Ruangan yang membentuk seperti plastik dapat memberikan bentuk dan pola yang menarik.

Proses Transformasi Massa Bangunan

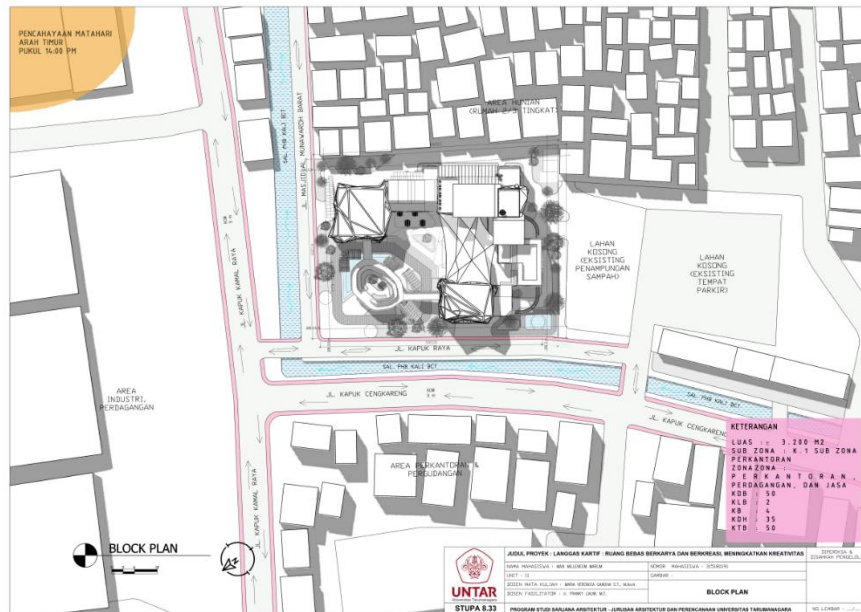
Proses pembentukan gubahan massa berasal dari analisis tapak dan kondisi sekitar dengan menggunakan metode *urban acupuncture*. Selain menggunakan metode tersebut, juga menerapkan konsep *recycle plastic* dan *sustainable* untuk menjawab permasalahan sampah plastik. Pada gambar 6. memberikan proses pembentukan dari tahap awal yang dimulai dari letak GSB dan peraturan tata guna lahan. Kemudian tahap selanjutnya dari hasil analisis sekitar tapak dan pada akhirnya memperoleh hasil gubahan akhir.



Gambar 9. Proses Pembentukan Transformasi Gubahan Massa
Sumber : Grafis Penulis, 2022

Pada gubahan tahap akhir, massa menggunakan permainan warna menyerupai plastik dengan konsep kreativitas, penggunaan warna sebagian besar ada 2, yaitu warna biru dan warna hijau. Warna biru dapat diartikan sebagai kepercayaan, tanggung jawab, dan keamanan yang berfungsi bagi warga Kapuk. Sedangkan warna hijau melambangkan kesuburan dan keseimbangan serta memberikan kesehatan mental yang kaitan erat dengan tumbuhan. Serta warna sederhana seperti putih melambangkan kemurnian dan minimalis.

Hasil Rancangan Proyek



Gambar 10. Block Plan Sekitar Tapak
Sumber : Grafis Penulis, 2022

Bangunan yang dirancang terdiri dari 3 lantai dan atap, pada lantai dasar bangunan lebih fokus bagi tujuan warga dalam berkumpul, berinteraksi dan melakukan kreativitas yang menarik.



Gambar 11. Denah Lantai Dasar Kreativitas
Sumber : Grafis Penulis, 2022

Bangunan yang dirancang terdiri dari 3 lantai dan atap, pada lantai dasar bangunan lebih fokus bagi tujuan warga dalam berkumpul, berinteraksi dan melakukan kreativitas yang menarik. Pada gambar 11. Bagian pintu masuk dibuat jalur mengelilingi dengan tujuan memberikan cerita yang menarik untuk merawat lingkungan kota dan dampak yang akan diperoleh kedepannya. Selain itu juga terdapat ruang pelatihan untuk membuat kreativitas dari sampah plastik. Dan ruang lainnya yang berfungsi sebagai ruang pendukung bangunan seperti fasilitas komersial berupa café, kuliner, ruang bermain, dan toko.

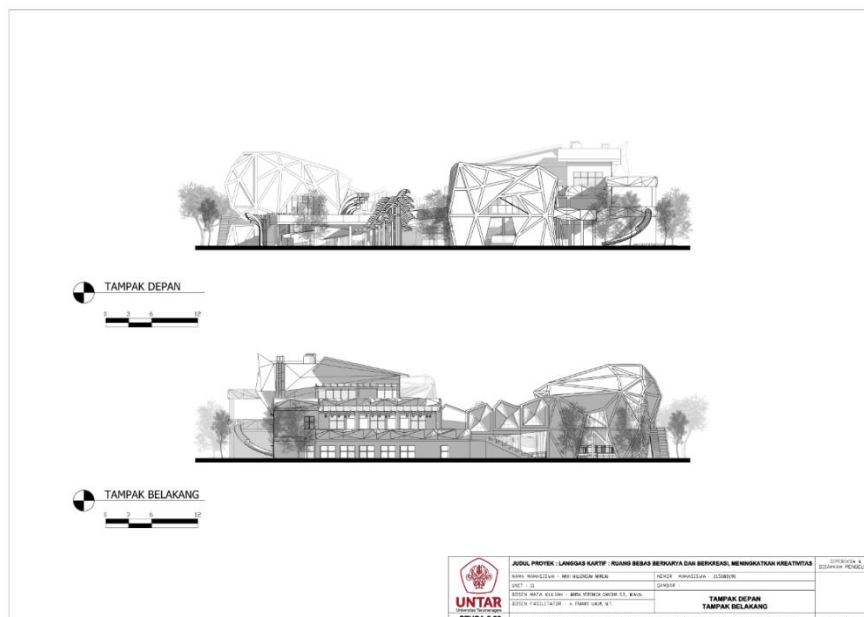
Suasana Proyek



Gambar 12. Perspektif Suasana Pada Lantai 1 Ruang Kreativitas

Sumber : Grafis Penulis, 2022

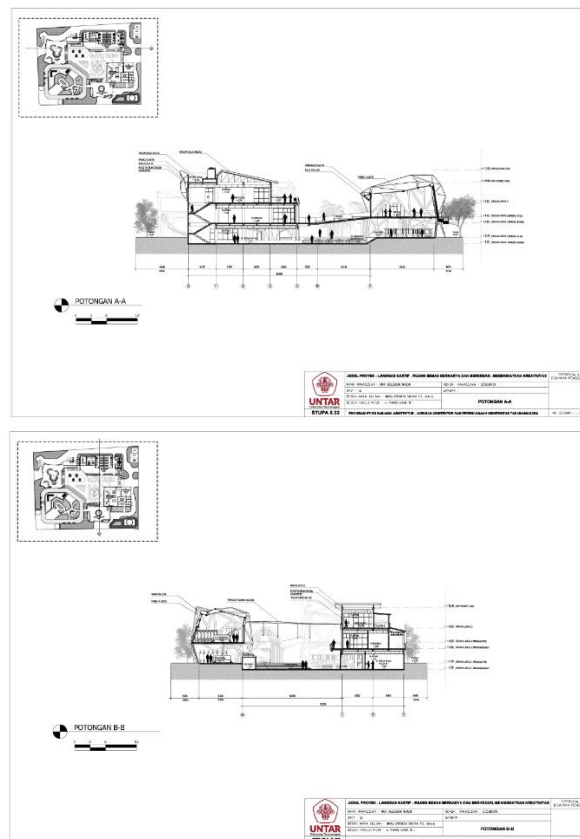
Seperti pada gambar 12. memperlihatkan bagaimana ruang kreativitas dapat ditonton oleh warga pada saat perlombaan, anak-anak bermain dan berkarya, adanya interaksi antar sesama warga dan lainnya yang dapat mendukung kreativitas dan kebersamaan warga setempat. Ruang utama dalam bangunan ini adalah ruang kreativitas yang bebas dan terbuka bagi warga. Sistemnya dengan menggunakan metode *brainstorming* terhadap warga Kapuk untuk memperoleh ide-ide menarik dari sampah plastik.



Gambar 13. Tampak Depan Dan Belakang Rancangan

Sumber: Grafis Penulis, 2022

Berikut (gambar 13.) adalah gambar dari tampak depan dan belakang bangunan yang memiliki nilai-nilai terhadap konsep plastik yang bersifat kreatif. Adanya permainan bentuk plastik yang menarik terhadap pencahayaan matahari.



Gambar 14. Potongan Pada Hasil Perancangan
Sumber : Grafis Penulis, 2022

Pada kedua potongan tersebut (gambar 14), adanya perbedaan level pada lantai 1 dan seterusnya dengan tujuan agar view yang ada di atas lantai 2 dan 3 dapat melihat ke ruang kreativitas kegiatan dan aktivitas yang sedang berlangsung.



Gambar 15. Perspektif Suasana Pagi Hari
Sumber : Grafis Penulis, 2022



Gambar 16. Perspektif Suasana Pada Malam Hari
Sumber : Grafis Penulis, 2022

Pada gambar diatas memberikan gambaran suasana bangunan pada pagi hari dan malam hari. Sistem pencahayaan yang dapat memikat warga pada malam hari dan berkonsep kreativitas. Dan pastinya menciptakan ruang yang ramah terhadap lingkungan seperti penghijauan yang dapat membuat warga dan pengunjung merasa nyaman.

6. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Ruang kreativitas yang dirancang pada proyek ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas warga Kapuk serta dapat berpotensi memperbaiki perekonomian dan pendidikan warga di generasi baru kedepannya. Permasalahan sampah plastik sangat sulit diatasi hingga saat ini. Plastik sendiri didefinisikan sebagai material yang membutuhkan waktu cukup lama untuk terurai. Hubungan plastik dengan kehidupan manusia tidak dapat dipisahkan karena manusia sangat membutuhkannya untuk kebutuhan sehari-harinya. Untuk mengatasi sampah plastik, memerlukan sebuah solusi dengan menggunakan metode *brainstorming* terhadap warga untuk mengolah sampah plastik menjadi barang yang dipakai lagi terutama dalam hal kreativitas. Perancangan ini bertujuan juga untuk memberi kesadaran manusia untuk mencintai alam dan menghindari pembuangan sampah plastik yang dilakukan secara sembarangan yang dapat mengakibatkan ekosistem alam rusak di perkotaan yang padat. Peran arsitek terhadap masalah yang diangkat dapat memberikan peluang positif terhadap lingkungan sekitar kota dengan tujuan memperoleh solusi untuk meningkatkan kualitas dengan memberikan fasilitas pendukung bagi masyarakat sekitar, supaya kawasan kota tersebut menjadi terlihat lebih nyaman dan bersih, begitu juga dengan dampak kawasan lainnya. Pada akhirnya kreativitas dari sampah plastik dapat mengubah kehidupan warga kapuk dan memberikan identitas baru. Kedepannya sampah plastik sudah bukan menjadi permasalahan perkotaan, namun sebagai material yang dapat menyelamatkan ekosistem alam.

Saran

Sebaiknya sampah-sampah yang menumpuk dan tidak terawat di kawasan kota lain, juga dapat menggunakan proyek perancangan kreativitas ini untuk memperbaiki tempat penampungan yang sudah penuh menjadi tempat yang dicari oleh masyarakat untuk memperoleh ide-ide

menarik terutama dalam jenisnya sampah plastik. Supaya kedepannya kota Jakarta maupun kota lainnya menjadi kota yang memiliki karakteristik menarik dari masing-masing ide kreativitas dari barang bekas maupun sampah. Sampah plastik tersebut dapat berpotensi bagi lingkungan perkotaan kedepannya begitu juga dengan kondisi jenis-jenis sampah lainnya yang dapat mengatasi permasalahan kota. Dengan hadirnya proyek perancangan ini, diharapkan semoga warga Indonesia dengan berani mengambil langkah baru memperbaiki kota dengan kreativitas yang luas, bebas dan terbuka serta menjadikan proyek sampah plastik sebagai referensi dalam perancangan kedepannya.

REFERENSI

- Brunner, D. & Kaminski, V. (2016). *Urban Studies and Sprawl*. New York: Academic Studio.
- Gultom, A. (2020). *Sehari Saja Ratusan Ton Sampah Terangkut dari Cengkareng*. Diakses pada tanggal 24 Februari 2022, dari <https://jakarta.ayoindonesia.com/jakarta-barat/pr-76743237/Sehari-Saja-Ratusan-Ton-Sampah-Terangkut-dari-Cengkareng>
- Hendrastianto, Z.A. (2022). *Plastik: Pengertian, Sejarah, Jenis, Proses Pembuatan, dan Bahan Baku*. Diakses pada tanggal 23 Februari 2022, dari <https://foresteract.com/plastik/>
- Hakim, L. & Asnawi, S.K. (2020). *Plastik Sebagai Solusi*. Diakses pada tanggal 6 Maret 2022, dari <https://investor.id/opinion/224810/plastik-sebagai-solusi>
- Lerner, J. (2014). *Urban Acupuncture*. Washington: Island Press.
- Marison, W. (2021). *Jakarta Barat Produksi 1.000 Sampai 1.400 ton Sampah Per Hari*. Diakses pada tanggal 6 Maret 2022, dari <https://www.antaranews.com/berita/2392441/jakarta-barat-produksi-1000-sampai-1400-ton-sampah-per-hari>.
- Portal Informasi Indonesia. (2019). *Menenggelamkan Pembuang Sampah Plastik di Laut*. Diakses pada tanggal 26 Februari 2022, dari <https://indonesia.go.id/narasi/indonesia-dalam-angka/sosial/menenggelamkan-pembuang-sampah-plastik-di-laut>
- Prawiro, M. (2018). *Pengertian Kreatif: Arti, Bentuk, dan Ciri-ciri Orang Kreatif*. Diakses pada tanggal 6 Maret 2022, dari <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-kreatif.html>
- Putra, H.P. & Yuriandala, Y. (2010). Studi Pemanfaatan Sampah Plastik Menjadi Produk dan Jasa Kreatif. *Jurnal Sains dan Teknologi Lingkungan*, 2(1), 21-31.
- Septianti dkk. (2019). Pengelolaan Sampah Plastik di Salatiga: Praktik dan Tantangan. *Jurnal Ilmu Lingkungan*, 17(1), 90-99.
- Sudradjat, H.R. (2006). *Mengelola Sampah Kota*. Penebar Swadaya. Jakarta.

