



Pengembangan Desain Fasilitas *Guesthouse* di Perkotaan: Sinergi Mahasiswa dan Masyarakat dalam Peningkatan Ruang Wisata Urban

Retna Hidayah*, Pita Asih Bakti Cahyanti, Fadhil Muhammad, Nurrahmi Kartika,
Sativa, Rania Cholid Bisyr, Mas Vico Bimanyu Suparja

Departemen Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan, Fakultas Teknik Universitas Negeri
Yogyakarta

*E-mail Penulis Korespondensi: retna.hidayah@uny.ac.id

| Diterima 27 Oktober 2025 | Disetujui 8 Januari 2026 | Diterbitkan 2 Februari 2026 |

Abstrak

Tren *staycation* pasca pandemi COVID-19 mendorong kebutuhan akan pengembangan ruang wisata urban yang tidak hanya fungsional, tetapi juga berkelanjutan dan berbasis komunitas. Program pengabdian kepada masyarakat ini berfokus pada pengembangan desain fasilitas *guesthouse* sebagai bagian dari wisata urban berkelanjutan melalui pendekatan desain partisipatif. Kegiatan dilaksanakan bersama mitra PP Salimah yang memiliki lahan potensial di kawasan Samirono Baru, Sleman. Proses perancangan melibatkan masyarakat secara aktif dalam tahapan eksplorasi kebutuhan, survei tapak, analisis potensi, hingga evaluasi desain, dengan mengintegrasikan prinsip rancangan kontekstual, adaptif, dan berkelanjutan pada aspek lingkungan, sosial, dan ekonomi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan desain partisipatif tidak hanya menghasilkan rancangan fasilitas *guesthouse* yang responsif terhadap konteks lokal, tetapi juga meningkatkan kapasitas masyarakat dalam memahami prinsip keberlanjutan ruang. Produk akhir berupa gambar teknis, model 3D, dan maket fisik berperan sebagai media komunikasi desain sekaligus sarana pembelajaran reflektif bagi mahasiswa. Melalui penerapan *project-based learning*, kegiatan ini terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan analitis, teknis, dan kolaboratif mahasiswa arsitektur dalam merespon tantangan sosial dan lingkungan melalui praktik desain berbasis komunitas.

Kata kunci: berkelanjutan; desain partisipatif; pembelajaran berbasis proyek; *staycation*; wisata urban.

Abstract

The post-COVID-19 *staycation* trend has intensified the demand for urban tourism spaces that are not only functional but also sustainable and community-oriented. This community service program focuses on the development of *guesthouse* facilities as part of sustainable urban tourism through a participatory design approach. The activity was conducted in collaboration with PP Salimah, a community partner owning a potential site in Samirono Baru, Sleman. The design process actively engaged community members in various stages, including needs exploration, site surveys, potential analysis, and design evaluation, while integrating contextual, adaptive, and sustainable design principles across environmental, social, and economic dimensions. The results indicate that participatory design not only produces *guesthouse* facilities that are responsive to the local context but also enhances the community's capacity to understand and apply principles of spatial sustainability. The final outputs comprising technical drawings, 3D models, and physical mock-ups served as both design communication tools and reflective learning media for students. Through the implementation of project-based learning, this program proved effective in strengthening architecture students' analytical, technical, and collaborative skills in addressing socio-environmental challenges through community-based design practices.

Keywords: sustainability; participatory design; project based learning; *staycation*; urban tourism.



A. PENDAHULUAN

Tren *staycation* atau berlibur di sekitar tempat tinggal terus meningkat pasca pandemi COVID-19. Pola liburan yang efisien dan terjangkau ini memberikan peluang besar bagi pengembangan destinasi wisata lokal, namun tantangan muncul ketika ruang wisata urban belum ditata secara optimal. Permasalahan yang diidentifikasi mencakup rendahnya penerapan desain berkelanjutan, minimnya partisipasi masyarakat, dan belum terintegrasinya konsep wisata dengan pemberdayaan komunitas. Untuk menjawab isu tersebut, tim pelaksana bekerja sama dengan PP Salimah melaksanakan program “Pengembangan Desain Fasilitas *Guesthouse* di Perkotaan”. Kegiatan ini tidak hanya menekankan hasil berupa desain fisik, tetapi juga menitikberatkan pada proses kolaborasi mahasiswa dan masyarakat sebagai sarana pembelajaran kontekstual dan pemberdayaan komunitas lokal. Industri pariwisata dianggap sebagai salah satu elemen kunci yang berpengaruh dalam perkembangan perkotaan yang terintegrasi dalam komponen ekonomi dan kehidupan sosial [1], [2], salah satu tren dalam industri pariwisata dewasa ini adalah *staycation*, terutama selama dan setelah masa pandemi COVID 19. Banyaknya sektor ekonomi yang mengalami kelesuan selama dan pasca Covid 19, termasuk industri pariwisata, mendorong adanya strategi dan kreativitas baru di berbagai bidang, termasuk industri pariwisata. *Staycation* menjadi pemantik utama dalam ekonomi wisata untuk mendorong pertumbuhan industri yang berfokus pada keramahan dan pelayanan [3], [4].

Staycation merupakan bentuk liburan di sekitar tempat tinggal atau wisata jarak dekat (*proximity tourism*) yang dilakukan dalam jangka waktu relatif singkat, di mana wisatawan dapat kembali ke rumah atau bermalam di akomodasi yang berada di sekitar lingkungan tempat tinggalnya [4], [5], [6]. Berbeda dengan perjalanan wisata jarak jauh lintas negara, *staycation* dipahami sebagai antitesis dari liburan konvensional yang membutuhkan waktu dan biaya besar [6], [7]. Dalam konteks pasca pandemi COVID-19, *staycation* semakin diminati karena menawarkan efisiensi biaya perjalanan, akomodasi, dan konsumsi, sekaligus memberikan rasa aman, kenyamanan, dan fleksibilitas bagi wisatawan [4], [6], [7]. Wisatawan dengan konsep *staycation* biasanya dapat bermalam di penginapan yang menawarkan layanan sesuai dengan ekspektasi masing-masing. Salah satu bentuk penginapan yang diminati dalam *staycation* adalah *guesthouse*, dimana pengunjung dapat memilih sesuai dengan kebutuhannya. *Guesthouse* merupakan salah satu jenis penginapan yang memberi atmosfer nyaman dan seperti rumah, dimana pemilik Gedung tidak tinggal di Gedung yang sama. Menurut [8], [9], *guesthouse* merupakan salah satu jenis asset yang digunakan oleh Perusahaan, instansi pemerintah maupun swasta yang bertujuan memberi layanan kepada tamu untuk menginap dan mendapatkan layanan makan, minum, serta layanan lainnya yang disediakan oleh institusi tersebut. Namun apabila *guesthouse* dimiliki oleh individu atau institusi swasta yang terbuka untuk publik, maka layanan yang



disediakan sama dengan hotel, yaitu untuk mencari profit, hanya saja, layanannya lebih sederhana.

Dalam merancang konsep *guesthouse*, sebaiknya diketahui faktor apa saja yang menjadi daya tarik wisatawan dalam memilih penginapan. Menurut [4], dalam memahami selera pangsa pasar, dalam hal ini wisatawan, sebaiknya diketahui pola perilaku wisatawan yang berpotensi sebagai konsumen. Perilaku konsumen, keinginan, dan kebutuhan konsumen sebaiknya diketahui pemilik usaha untuk meningkatkan kualitas produk dan strategi pemasaran [10]. Wisatawan cenderung memiliki ekspektasi tertentu dalam memilih penginapan antara lain, manfaat, kenyamanan, insentif, dan lingkungan [9]. Di sisi lain, persepsi harga dan fasilitas yang memadai dan lengkap, menjadi faktor penentu kepuasan pengunjung *guesthouse* [10].

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) memiliki potensi besar sebagai tujuan wisata karena memiliki daya tarik dari aspek budaya, seni, Pendidikan, bentang alam, dan layanan *hospitality*. Lokasi lahan *guesthouse* dalam program ini berada di area perkotaan Kabupaten Sleman yang merupakan bagian dari Provinsi DIY. Oleh karena itu, konteks *urban tourism* dapat diterapkan dalam pengembangan *guesthouse*. *Urban tourism* meliputi adanya daya tarik sumber daya alam, daya tarik buatan manusia dan layanan fasilitas pendukung pariwisata [2], [11], [12]. Dengan kata lain, Lokasi di Kabupaten Sleman memberi peluang bagi wisatawan untuk mendapatkan pengalaman budaya, arsitektural, sosial, perbelanjaan, serta aktifitas hiburan lain yang terkait lingkungan urban dan lingkungan alami.

Konsep *sustainability* dapat diterapkan pada aspek lingkungan, ekonomi, dan kultural. Pada aspek lingkungan, konsep keberlanjutan mengacu pada efisiensi energi, minimal dampak terhadap alam, penggunaan energi terbarukan, pencahayaan alami, kualitas udara, dan kenyamanan ruang. Dalam konteks ekonomi, *sustainability* terkait dengan keberlanjutan siklus kegiatan perekonomian yang menghasilkan keuntungan untuk pihak terkait. Dalam konteks kultural, *sustainability* terkait dengan preservasi kekayaan warisan budaya local tanpa mengabaikan kesejahteraan warga lokal [2].

Kolaborasi mahasiswa dan masyarakat dalam merancang *guesthouse* ini menggunakan pendekatan desain partisipatif. Metode desain partisipatif merupakan salah satu metode perancangan dengan melibatkan banyak pihak yang terkait dengan desain tersebut. Proses desain partisipatif merupakan proses yang saling terkait dan memiliki banyak kemungkinan, dimana kebutuhan muncul, objek desain berubah, desainer bertransformasi, dan proses desain terus menerus direkonstruksi oleh pihak terkait [13], [14]. Oleh karena itu praktisi sebaiknya fokus pada keterkaitan dan siap dengan apapun dalam menghadapi kondisi yang fleksibel dan berkembang, tidak hanya mengandalkan rencana kegiatan [14], [15]. Selain itu, praktisi sebaiknya memiliki kesiapan dalam menggambarkan peran mereka



dalam persiapan perancangan [14], [15], sesuai dengan latar belakang, budaya, personalitas, dan komitmen praktisi desain partisipatif.

B. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan di kawasan Samirono Baru, Caturtunggal, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, DIY, selama lima bulan sebagai bagian dari program pengabdian masyarakat berbasis desain arsitektur. Pendekatan yang digunakan adalah desain partisipatif, yaitu metode perancangan yang melibatkan berbagai pemangku kepentingan secara kolaboratif. Dalam kegiatan ini, proses partisipatif melibatkan pemilik lahan sekaligus mitra utama, yaitu organisasi masyarakat PP Salimah, masyarakat sekitar sebagai calon pengguna dan penerima manfaat, serta mahasiswa arsitektur yang berperan sebagai perancang di bawah bimbingan dosen studio. Kolaborasi lintas aktor ini memungkinkan terjadinya pertukaran pengetahuan, aspirasi, dan perspektif antara komunitas dan institusi akademik dalam seluruh tahapan perancangan. Setiap aktor memiliki peran yang berbeda, di mana mitra dan masyarakat berkontribusi dalam perumusan kebutuhan dan evaluasi desain, sementara mahasiswa dan dosen berperan dalam proses analisis, pengembangan konsep, serta penerjemahan aspirasi ke dalam solusi arsitektural. Berdasarkan pendekatan tersebut, pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan yang disusun secara sistematis dan berurutan untuk memastikan keterlibatan seluruh pemangku kepentingan dalam proses perancangan.

1. Eksplorasi Keinginan dan Harapan Masyarakat

Diskusi dan wawancara dilakukan untuk menggali aspirasi pemilik lahan dan masyarakat sekitar terkait fungsi, kenyamanan, dan aktivitas ruang wisata urban. Pembentukan ruang wisata urban dianalisis dengan menggunakan pendekatan *sense of place* [16]. *Sense of place* adalah konsep yang menjelaskan hubungan emosional, kognitif, dan sosial antara manusia dengan suatu tempat. Dalam konteks arsitektur, perencanaan kota, dan kajian budaya, *sense of place* menggambarkan bagaimana suatu lokasi memiliki makna khusus dan identitas bagi individu atau komunitas.

2. Survei Lapangan dan Pengumpulan Data Tapak

Mahasiswa melakukan observasi langsung terhadap kondisi fisik, sosial, dan lingkungan tapak sebagai langkah awal untuk memperoleh pemahaman kontekstual yang komprehensif. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik spasial dan elemen fisik seperti topografi, tata guna lahan, pola sirkulasi, serta kondisi infrastruktur, tetapi juga untuk memahami dinamika sosial dan budaya masyarakat setempat yang berinteraksi dengan ruang tersebut. Melalui proses pengamatan lapangan, mahasiswa dapat menangkap potensi, permasalahan, serta nilai-nilai lokal yang menjadi dasar dalam perumusan konsep perencanaan atau perancangan. Dengan demikian, observasi lapangan berperan penting dalam membangun kesadaran kontekstual dan *sense*



of place, sehingga hasil analisis dan rancangan yang dihasilkan mampu mencerminkan identitas, kebutuhan, serta keberlanjutan lingkungan di lokasi studi.

3. Analisis Tapak dan Potensi Desain

Analisis *strengths, weaknesses, opportunities, and threats* (SWOT) digunakan untuk memetakan kekuatan dan peluang ruang wisata berbasis keberlanjutan, sekaligus mengidentifikasi berbagai tantangan dan ancaman yang mungkin memengaruhi pengelolaan kawasan tersebut. Melalui pendekatan ini, mahasiswa dapat melakukan penilaian secara sistematis terhadap kondisi internal dan eksternal tapak, mencakup aspek fisik, sosial, ekonomi, dan lingkungan. Unsur *strengths* (kekuatan) membantu mengenali potensi unggulan yang dapat dikembangkan, seperti keunikan lanskap, warisan budaya, atau daya tarik alami yang mendukung keberlanjutan pariwisata. Sementara itu, *weaknesses* (kelemahan) menunjukkan keterbatasan yang perlu diatasi, misalnya keterbatasan infrastruktur, aksesibilitas, atau kapasitas pengelolaan.

Dari sisi eksternal, *opportunities* (peluang) mencerminkan potensi dukungan dari kebijakan pemerintah, peningkatan kesadaran wisata berkelanjutan, maupun keterlibatan masyarakat lokal dalam pengembangan ekonomi kreatif. Sedangkan *threats* (ancaman) berkaitan dengan faktor eksternal yang berisiko menurunkan kualitas kawasan, seperti alih fungsi lahan, degradasi lingkungan, atau tekanan akibat pariwisata massal. Dengan memadukan keempat aspek tersebut, analisis SWOT berperan sebagai alat strategis untuk merumuskan arah pengembangan ruang wisata yang adaptif, partisipatif, dan berkelanjutan, sehingga kebijakan atau rancangan yang dihasilkan mampu menjaga keseimbangan antara pelestarian lingkungan, kesejahteraan masyarakat, dan daya tarik wisata.

4. Perancangan Awal (*Preliminary Design*)

Mahasiswa mengembangkan konsep desain berdasarkan hasil temuan data lapangan dan prinsip-prinsip *green architecture* sebagai upaya untuk menghasilkan rancangan yang kontekstual, efisien, dan berkelanjutan. Data lapangan yang diperoleh melalui observasi fisik, sosial, dan lingkungan menjadi dasar dalam merumuskan strategi desain yang responsif terhadap kondisi tapak, iklim setempat, serta kebutuhan pengguna ruang. Pendekatan ini mendorong mahasiswa untuk tidak hanya memperhatikan aspek estetika dan fungsionalitas bangunan, tetapi juga mempertimbangkan efisiensi energi, konservasi sumber daya alam, serta kenyamanan termal dan visual penghuni.

Penerapan prinsip *green architecture* mencakup berbagai aspek, seperti orientasi bangunan yang memaksimalkan pencahayaan alami, sistem ventilasi silang untuk mengoptimalkan sirkulasi udara, penggunaan material ramah lingkungan dan lokal, serta pengelolaan air hujan dan limbah secara berkelanjutan. Selain itu, mahasiswa dituntut untuk mengintegrasikan ruang terbuka hijau sebagai elemen ekologis yang mendukung



keseimbangan lingkungan. Melalui proses ini, desain yang dihasilkan diharapkan mampu mencerminkan keselarasan antara kebutuhan manusia, kelestarian lingkungan, dan identitas lokal, sekaligus menjadi representasi nyata dari penerapan prinsip arsitektur berkelanjutan dalam konteks akademik dan praktik profesional.

5. Konsultasi dan Umpan Balik Masyarakat

Konsep disajikan kepada mitra dan masyarakat untuk memperoleh masukan serta penyesuaian sesuai kebutuhan pengguna. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa rancangan yang dikembangkan benar-benar relevan dan aplikatif di lapangan. Melalui forum diskusi, presentasi, maupun kegiatan sosialisasi, mahasiswa dapat menggali tanggapan langsung dari para pemangku kepentingan, seperti pengguna akhir, tokoh masyarakat, dan pihak mitra terkait. Umpan balik yang diperoleh menjadi dasar untuk menyempurnakan konsep agar lebih kontekstual, fungsional, dan selaras dengan karakteristik lingkungan serta aspirasi pengguna. Proses ini juga memperkuat prinsip partisipatif dalam perencanaan dan perancangan, sehingga hasil akhir mencerminkan kebutuhan nyata masyarakat dan mendukung keberlanjutan program.

6. Pengembangan Desain (*Modeling 2D, 3D, Maket*)

Proses visualisasi dilakukan dengan gambar teknis, render digital, dan maket fisik untuk memperkuat komunikasi spasial. Tahap ini berfungsi untuk menerjemahkan konsep desain ke dalam bentuk representasi visual yang komprehensif dan mudah dipahami oleh berbagai pihak. Gambar teknis digunakan untuk menampilkan detail struktural, dimensi, dan tata letak ruang secara presisi, sedangkan render digital berperan dalam menghadirkan simulasi visual yang realistis terhadap suasana ruang, pencahayaan, material, dan warna. Sementara itu, maket fisik menjadi media tiga dimensi yang memungkinkan pengguna dan pemangku kepentingan memahami proporsi, hubungan antar ruang, serta konteks tapak secara langsung. Kombinasi ketiga metode visualisasi ini tidak hanya memperkuat komunikasi ide desain, tetapi juga memfasilitasi proses evaluasi dan pengambilan keputusan secara kolaboratif sebelum tahap implementasi dilakukan.

7. Evaluasi dan Refleksi Bersama

Evaluasi dilakukan dengan menilai kesesuaian desain dengan kebutuhan masyarakat, prinsip keberlanjutan, dan efektivitas pembelajaran mahasiswa. Tahap evaluasi ini menjadi langkah penting untuk memastikan bahwa hasil perancangan tidak hanya memenuhi aspek fungsional dan estetika, tetapi juga memberikan dampak nyata bagi pengguna serta lingkungan. Penilaian dilakukan melalui observasi lapangan, wawancara dengan masyarakat dan mitra, serta telaah terhadap penerapan prinsip desain berkelanjutan seperti efisiensi energi, pemanfaatan material lokal, dan adaptasi terhadap kondisi iklim setempat. Selain itu, proses evaluasi juga mencakup refleksi terhadap capaian pembelajaran mahasiswa, baik dalam aspek kemampuan analisis, kreativitas desain, maupun kolaborasi



lintas disiplin. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur keberhasilan proyek, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas desain dan relevansinya terhadap kebutuhan sosial dan lingkungan.

8. Instrumen Survei dan Partisipan

Evaluasi kegiatan pengabdian dilakukan menggunakan instrumen survei berupa kuesioner terstruktur dengan skala Likert lima tingkat (1 = sangat tidak setuju sampai 5 = sangat setuju). Kuesioner disusun untuk mengukur persepsi peserta terhadap beberapa aspek utama, meliputi: (a) pemahaman konsep perancangan dan keberlanjutan, (b) penerapan konsep pada proyek nyata, (c) manfaat sinergi dan kolaborasi dengan masyarakat, (d) pengembangan kompetensi mahasiswa, serta (e) kepuasan dan evaluasi keseluruhan kegiatan.

Responden dalam survei ini berjumlah 26 orang, yang terdiri dari mahasiswa arsitektur yang terlibat langsung dalam kegiatan desain partisipatif yang mengikuti proses diskusi dan evaluasi desain. Mahasiswa berperan sebagai responden utama dalam penilaian aspek pembelajaran, pengembangan kompetensi, dan pengalaman praktik. Data survei dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung distribusi frekuensi dan persentase jawaban responden, yang selanjutnya disajikan dalam bentuk diagram untuk memudahkan interpretasi hasil dan mendukung pembahasan efektivitas kegiatan pengabdian.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Kolaboratif dan Partisipatif

Kegiatan pengabdian masyarakat di Samirono Baru menunjukkan efektivitas sinergi antara mahasiswa dan masyarakat dalam mengidentifikasi kebutuhan ruang wisata urban yang berkelanjutan. Kolaborasi ini tidak hanya menghasilkan gagasan desain yang relevan dengan kebutuhan pengguna, tetapi juga memperkuat hubungan antara institusi akademik dan komunitas lokal. Warga berperan aktif dalam memberikan masukan terkait aspek kenyamanan, keamanan, aksesibilitas, serta aktivitas keluarga yang diharapkan dapat terakomodasi dalam desain *staycation* yang ramah lingkungan. Sementara itu, mahasiswa berperan dalam menginterpretasikan aspirasi tersebut ke dalam rancangan spasial yang mengutamakan efisiensi energi, penggunaan material lokal, dan integrasi dengan elemen alam sekitar sesuai dengan prinsip *green architecture* dan desain kontekstual.

Melalui rangkaian diskusi dan *Focus Group Discussion* (FGD), proses perancangan berkembang menjadi forum partisipatif yang mendorong masyarakat untuk berperan sebagai subjek aktif dalam pengambilan keputusan, bukan sekadar penerima hasil. Kegiatan ini juga memberikan pengalaman langsung bagi mahasiswa untuk memahami dinamika sosial, karakter ruang, serta nilai-nilai lokal yang menjadi dasar pembentukan identitas kawasan. Pada saat yang sama, masyarakat memperoleh peningkatan kapasitas



dalam memahami pentingnya keberlanjutan, estetika, dan fungsi ruang publik dalam mendukung kualitas hidup urban. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya menghasilkan rancangan arsitektur yang adaptif terhadap konteks lokal, tetapi juga menumbuhkan kesadaran bersama akan pentingnya kolaborasi dan tanggung jawab sosial dalam menciptakan ruang wisata yang inklusif dan berkelanjutan.

2. Penerapan Prinsip Keberlanjutan

Desain yang dikembangkan mengintegrasikan elemen-elemen ramah lingkungan yang berorientasi pada keberlanjutan jangka panjang, antara lain melalui pemanfaatan material lokal yang mudah diperoleh, optimalisasi pencahayaan dan penghawaan alami, serta pengembangan ruang hijau multifungsi yang tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai area resapan dan ruang interaksi sosial. Pendekatan ini berlandaskan pada prinsip *low-impact design*, yakni perancangan yang meminimalkan dampak negatif terhadap lingkungan sekaligus memaksimalkan efisiensi sumber daya [17].

Selain aspek ekologis, desain ini juga diarahkan untuk bersifat inklusif dan responsif terhadap kebutuhan sosial masyarakat. Ruang-ruang publik dalam kawasan dirancang agar mudah diakses dan nyaman bagi pengunjung dari berbagai kelompok usia mulai dari anak-anak hingga lansia dengan memperhatikan aspek keselamatan, aksesibilitas, dan fleksibilitas ruang. Area kegiatan masyarakat seperti sentra kuliner, ruang edukasi, dan zona *family gathering* disusun secara terpadu sehingga dapat mendukung aktivitas sosial-ekonomi warga tanpa mengganggu keseimbangan lingkungan. Melalui integrasi prinsip keberlanjutan dan inklusivitas ini, desain diharapkan mampu menciptakan ruang wisata urban yang tidak hanya indah dan fungsional, tetapi juga berperan sebagai katalis bagi peningkatan kualitas hidup dan kesadaran ekologis masyarakat sekitar.

3. Proses Pengembangan Desain dan Pemodelan Ruang

Tahapan pengembangan desain dilakukan melalui:

a. Gambar 2D (Denah, Tampak, Potongan) dan Model 3D Digital

Tahapan pengembangan desain dan pemodelan ruang merupakan fase penting dalam menerjemahkan hasil analisis tapak, kebutuhan pengguna, serta konsep perancangan ke dalam representasi spasial yang terstruktur dan komunikatif. Pada tahap ini, proses perancangan tidak hanya berorientasi pada pencapaian bentuk akhir, tetapi juga pada upaya memperjelas logika desain dan keterbacaan gagasan bagi berbagai pihak yang terlibat, baik akademisi maupun masyarakat. Pengembangan desain dilakukan secara bertahap melalui penggunaan media visual yang saling melengkapi, dimulai dari gambar dua dimensi sebagai skema awal perancangan, kemudian dikembangkan ke dalam model tiga dimensi digital yang tercantum dalam Gambar 1 dan Gambar 2. Gambar 2D berperan sebagai alat utama untuk merumuskan hubungan antar ruang, pola sirkulasi, dan hirarki zona kegiatan secara sistematis, sehingga menjadi dasar pengembangan visualisasi

lanjutan. Representasi ini selanjutnya diperkaya melalui visualisasi 3D dan disajikan dalam bentuk poster akhir yang dilengkapi dengan keterangan dan narasi singkat, guna meningkatkan keterbacaan dan pemahaman pembaca terhadap konsep dan proses pengembangan desain.

b. Maket Fisik (Design Model)

Maket fisik digunakan sebagai media eksplorasi spasial tiga dimensi untuk memahami hubungan massa, skala, dan proporsi ruang secara lebih konkret dari perspektif pengguna. Selain berfungsi sebagai alat evaluasi desain, maket juga berperan sebagai media komunikasi visual yang memfasilitasi diskusi dan umpan balik partisipatif antara mahasiswa, dosen pembimbing, dan masyarakat mitra. Proses pembuatan maket, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3, membantu memperjelas konsep perancangan dan meningkatkan keterbacaan desain bagi pihak non-teknis.



Gambar 1. Karya Poster Konsep Mahasiswa

untuk memahami aspirasi klien serta dinamika sosial masyarakat di lokasi kegiatan. Melalui interaksi langsung dan proses *review* desain yang dibimbing oleh dosen, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4, mahasiswa mengembangkan kemampuan komunikasi, empati, dan profesionalisme dalam menerjemahkan kebutuhan pengguna ke dalam solusi arsitektural yang kontekstual dan aplikatif.

Selain itu, mahasiswa terlibat langsung dalam proses evaluasi desain yang dilakukan bersama masyarakat dan mitra untuk memastikan keberlanjutan rancangan serta kesesuaian hasil desain dengan keinginan klien. Tahapan ini tidak hanya berfungsi sebagai validasi akhir, tetapi juga menjadi refleksi akademik yang memperkuat kemampuan kritis dan tanggung jawab profesional mahasiswa. Evaluasi bersama membantu mereka memahami dinamika antara teori arsitektur, konteks sosial, dan ekspektasi pengguna nyata.

Sebagai tindak lanjut dari proses perancangan, tim pengabdian menyelenggarakan pameran karya desain di lingkungan kampus dan mitra sebagai ajang publikasi dan diseminasi hasil kegiatan sebagaimana yang ditunjukkan pada Gambar 5 dan 6. Pameran ini menampilkan produk desain dalam bentuk gambar 2D, model 3D, maket fisik, serta narasi konsep keberlanjutan. Kegiatan tersebut tidak hanya menjadi sarana apresiasi karya mahasiswa, tetapi juga berfungsi sebagai media edukasi publik tentang pentingnya desain berkelanjutan dan kolaborasi masyarakat dalam menciptakan ruang wisata urban yang inklusif.



Gambar 4. Proses review desain oleh dosen



Gambar 5. Dokumentasi kegiatan pasca review



Gambar 6. Dokumentasi Pameran Karya

Melalui kegiatan pameran ini, masyarakat dan mitra dapat melihat perkembangan desain secara terbuka, memberikan tanggapan, serta mendiskusikan potensi penerapan di lapangan. Hal ini memperluas jangkauan manfaat program dan memperkuat posisi universitas sebagai pusat inovasi yang aktif berkontribusi dalam pembangunan berkelanjutan.

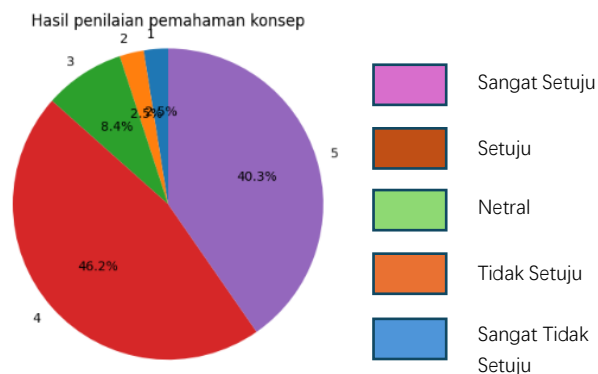
Bagi mitra PP Salimah, kegiatan ini memperkuat kapasitas mereka dalam memahami dan mengimplementasikan prinsip desain berkelanjutan. Proses evaluasi dan pameran bersama juga menumbuhkan rasa memiliki terhadap hasil rancangan, sehingga peluang keberlanjutan dan implementasi desain di lapangan menjadi lebih besar.

5. Capaian dan Kendala

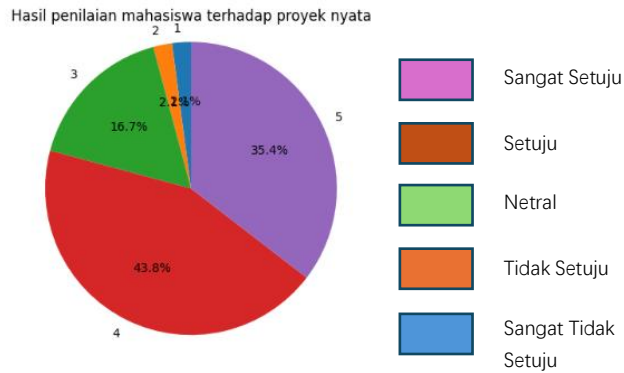
Capaian utama kegiatan ini meliputi: (a) Produk desain fasilitas *guesthouse* berkelanjutan yang menonjolkan prinsip *green architecture* dan adaptif terhadap konteks sosial, (b) Peningkatan kapasitas masyarakat dan mitra dalam memahami prinsip desain hijau, efisiensi ruang, dan pengelolaan lingkungan berkelanjutan, (c) Penguatan kolaborasi antara mahasiswa, dosen, dan mitra dalam proyek berbasis konteks nyata, yang memperkaya pengalaman belajar mahasiswa di luar kelas, dan (d) Terselenggaranya kegiatan pameran sebagai sarana publikasi dan diseminasi hasil desain kepada masyarakat luas.

Kendala yang dihadapi meliputi beberapa aspek teknis dan non-teknis. Salah satunya adalah keterbatasan dana dari pihak mitra (PP Salimah) untuk melanjutkan proses pengembangan di lapangan. Kondisi ini berdampak langsung pada keterbatasan skema desain dan rencana implementasi pembangunan, di mana desain yang dihasilkan lebih menekankan aspek konseptual dan keberlanjutan daripada detail teknis konstruksi.

Keterbatasan ini menciptakan kontradiksi kecil dalam proses pembelajaran studio arsitektur dimana kegiatan studio cenderung berfokus pada pengembangan konsep, pemahaman pengguna, kebutuhan fungsi, serta analisis tapak, bukan pada aspek teknis dan realisasi fisik bangunan. Akibatnya, sebagian mahasiswa mengalami tantangan dalam menyesuaikan ekspektasi hasil desain dengan kondisi riil di lapangan yang lebih kompleks secara finansial dan administratif. Selain itu, perbedaan persepsi awal antara tim akademik dan masyarakat juga sempat menjadi kendala, terutama dalam memahami batasan desain dan potensi tapak. Solusi yang diambil adalah memperpanjang sesi konsultasi dan menggunakan media visual (*3D rendering*, maket, dan diagram analisis) agar gagasan desain lebih mudah dipahami dan diterima oleh mitra. Meskipun demikian, keterbatasan tersebut justru memperkuat nilai pembelajaran bagi mahasiswa bahwa desain arsitektur di dunia nyata tidak hanya tentang estetika dan konsep, tetapi juga melibatkan kemampuan adaptif terhadap kondisi sosial-ekonomi dan sumber daya yang tersedia.



Gambar 7. Diagram Frekuensi Hasil Penilaian Pemahaman Konsep



Gambar 8. Diagram Hasil Pemahaman Mahasiswa terhadap Proyek Nyata

Hasil evaluasi pada Gambar 7 menunjukkan dominasi respon “Setuju” dan “Sangat Setuju” terhadap pemahaman konsep perancangan, yang mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis proyek dan konteks nyata efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual peserta. Temuan ini sejalan dengan konsep *project-based learning* yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam proses pemecahan masalah nyata sebagai sarana internalisasi konsep secara lebih mendalam.

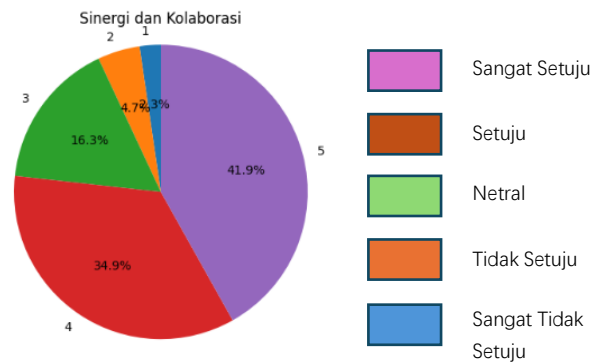
Dalam konteks desain partisipatif, peningkatan pemahaman ini juga mencerminkan keberhasilan proses *co-learning* antara mahasiswa dan masyarakat, di mana pengetahuan tidak ditransfer secara satu arah, melainkan dibangun melalui interaksi dan refleksi bersama. Hal ini selaras dengan pandangan [18], [19] yang menekankan bahwa desain partisipatif berperan sebagai medium pembelajaran kolektif yang mampu meningkatkan kesadaran dan pemahaman konseptual para aktor yang terlibat.

Penilaian pada Gambar 8 menunjukkan bahwa mayoritas responden menilai penerapan konsep perancangan pada proyek nyata berjalan dengan baik dan relevan. Hal ini mengindikasikan bahwa integrasi antara teori dan praktik dalam kegiatan ini berhasil menjembatani kesenjangan yang kerap terjadi dalam pembelajaran arsitektur konvensional. Temuan ini mendukung gagasan *real-world learning*, di mana keterlibatan langsung dalam konteks lapangan memungkinkan mahasiswa memahami keterbatasan, peluang, serta kompleksitas sosial dan spasial secara lebih komprehensif. Pendekatan ini memperkuat kemampuan mahasiswa dalam menerjemahkan konsep desain berkelanjutan ke dalam solusi spasial yang aplikatif, sebagaimana ditekankan dalam literatur pembelajaran berbasis praktik dan studio desain kontekstual.

Dalam konteks perancangan fasilitas *guesthouse*, peningkatan pemahaman terhadap proyek nyata dapat meningkatkan hasil produk [10]. Dalam hal ini, mahasiswa berperan sebagai produsen yang menghasilkan produk berupa gambar rancangan. Pemahaman terhadap

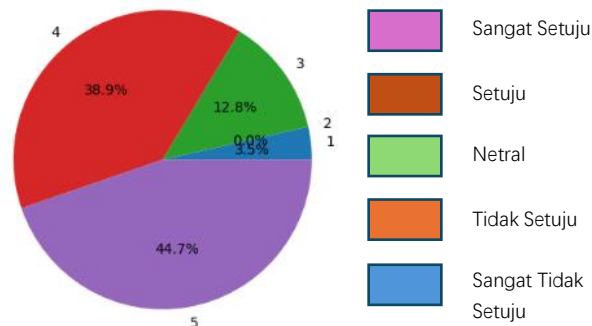
keinginan dan kebutuhan konsumen diperlukan untuk meningkatkan kualitas produk dan strategi pemasaran. merancang konsep *guesthouse*. Tuntutan terhadap kenyamanan dan lingkungan dapat diakomodasi melalui pemahaman yang baik terhadap proyek-proyek nyata di lapangan.

Tingginya tingkat persetujuan responden terhadap aspek sinergi dan kolaborasi pada Gambar 9 menunjukkan bahwa pendekatan desain partisipatif mampu menciptakan kerja sama yang efektif antara mahasiswa, dosen, dan masyarakat mitra. Kolaborasi ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengumpulan masukan, tetapi juga sebagai ruang negosiasi dan penyelarasan kepentingan antar aktor. Hasil ini konsisten dengan pandangan [20] yang menekankan bahwa praktik desain partisipatif menuntut sensitivitas relasional dan kemampuan membangun kepercayaan dalam proses kolaboratif. Dalam konteks pengabdian masyarakat, sinergi yang terbangun menjadi faktor kunci dalam memastikan relevansi desain serta keberlanjutan program setelah kegiatan akademik selesai.



Gambar 9. Diagram Hasil Manfaat Sinergi dan Kolaborasi dengan Masyarakat

Hasil Penilaian Pengembangan Kompetensi dan Manfaat

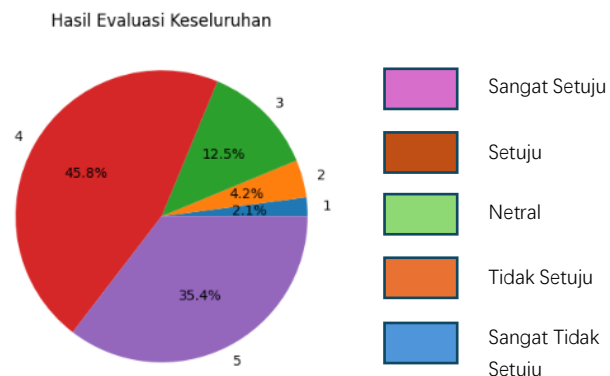


Gambar 10. Diagram Distribusi Hasil Penilaian Pengembangan Kompetensi dan Manfaat

Distribusi penilaian pada Gambar 10 memperlihatkan dampak positif kegiatan terhadap pengembangan kompetensi mahasiswa, khususnya dalam aspek kemampuan analisis, kepekaan terhadap kebutuhan pengguna, dan manfaat pribadi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis desain partisipatif tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga kompetensi afektif dan sosial mahasiswa.

Temuan ini memperkuat argumen bahwa pendidikan arsitektur berbasis proyek nyata berperan penting dalam membentuk empati, kemampuan berpikir kritis, dan tanggung jawab profesional mahasiswa. Kompetensi tersebut menjadi elemen esensial dalam praktik arsitektur berkelanjutan yang menuntut sensitivitas terhadap konteks sosial, lingkungan, dan budaya. Kemampuan berpikir kritis tersebut dapat dibangun dengan desain partisipatif, di mana mahasiswa bertukar ide dan gagasan dengan masyarakat sehingga mahasiswa siap dalam menghadapi kondisi yang berkembang tidak hanya mengandalkan rencana kegiatan [14], [15].

Hasil evaluasi keseluruhan pada Gambar 11 menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap pengalaman praktik, proses kegiatan, serta peningkatan pemahaman peserta. Dominasi penilaian positif ini mengindikasikan bahwa kegiatan pengabdian berbasis studio desain partisipatif berhasil mencapai tujuan pembelajaran dan pemberdayaan secara simultan. Tingginya rekomendasi agar kegiatan serupa dilanjutkan menunjukkan bahwa model pengabdian ini dipersepsikan relevan dan bermanfaat oleh peserta. Hal ini menegaskan potensi pendekatan desain partisipatif sebagai strategi berkelanjutan dalam pengabdian masyarakat, sekaligus sebagai model pedagogi studio yang adaptif terhadap tantangan sosial dan lingkungan di konteks perkotaan.



Gambar 11. Diagram Hasil Evaluasi Keseluruhan



D. SIMPULAN

Kegiatan perancangan fasilitas *Guesthouse* lebih menekankan pada proses pembelajaran kolaboratif berbasis proyek, di mana mahasiswa secara langsung terlibat dalam dinamika perancangan nyata. Melalui kolaborasi ini, mahasiswa tidak hanya belajar mengembangkan ide dan konsep desain, tetapi juga berlatih berkomunikasi, berdiskusi, serta memecahkan masalah secara tim. Pengalaman bekerja bersama dalam konteks proyek riil membantu mereka memahami bahwa desain arsitektur merupakan hasil dari proses lintas tahapan dan lintas perspektif yang saling melengkapi. Proses ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan analitis, teknis, dan reflektif mahasiswa dalam menyeimbangkan aspek fungsi, estetika, serta konteks sosial dan lingkungan. Meskipun tantangan seperti keterbatasan waktu dan revisi yang intens masih dihadapi, pembelajaran kolaboratif ini membentuk mahasiswa menjadi lebih adaptif, kreatif, dan bertanggung jawab terhadap hasil rancangannya. Dengan demikian, kegiatan ini menjadi wadah efektif untuk menumbuhkan kompetensi arsitek muda yang tidak hanya terampil secara individu, tetapi juga mampu berkolaborasi dan berpikir kritis dalam menghadapi kompleksitas proyek arsitektur nyata.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada masyarakat mitra yang telah berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian upaya peningkatan ruang wisata urban. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak institusi pendukung serta tim mahasiswa yang telah memberikan dukungan, sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Day, "Sustainable tourism in cities," *Routledge Handbook of Tourism Cities*, pp. 52–64, 2020.
- [2] M. H. Hanafiah, A. F. Amir, N. N. S. Kamal, and N. N. Saharuddin, "Sustainable Urban Tourism Development and Quality of Life: A Case of Kampung Bharu, Kuala Lumpur," *Polish Journal of Sport and Tourism*, vol. 28, no. 3, pp. 27–34, Sep. 2021, doi: 10.2478/pjst-2021-0017.
- [3] V. Grech, P. Grech, and S. Fabri, "A risk balancing act - Tourism competition using health leverage in the COVID-19 era," 2020, *IOS Press BV*. doi: 10.3233/JRS-200042.
- [4] Y. Zhang, H. Shen, J. Xu, and S. F. Qian, "Antecedents of attitude and their impact on behavioral intention in the *staycation* context," *Front Psychol*, vol. 13, Sep. 2022, doi: 10.3389/fpsyg.2022.996788.
- [5] J. de Bloom, J. Nawjin, S. Geurts, U. Kinnunen, and K. Korpela, "Holiday travel, *staycations*, and subjective well-being," *Journal of Sustainable Tourism*, pp. 573–588, Nov. 2025, Accessed: Oct. 22, 2025. [Online]. Available: <https://doi.org/10.1080/09669582.2016.1229323>



- [6] J. H. G. Jeuring and T. Haartsen, "The challenge of proximity: the (un)attractiveness of near-home tourism destinations," *Tourism Geographies*, vol. 19, no. 1, pp. 118–141, Jan. 2017, doi: 10.1080/14616688.2016.1175024.
- [7] Q. Yan, H. Shen, and Y. Hu, "A home away from hem": exploring and assessing hotel staycation as the new normal in the Covid-19 era," *International Journal of Contemporary Hospitality Management*, vol. 34, no. 4, pp. 1607–1628, Mar. 2022.
- [8] A. R. Arief, *Pengantar ilmu perhotelan dan restoran*. Graha Ilmu, 2005.
- [9] R. Aprillea, A. Kusumah, and R. Miftah Wirakusuma, "Factor Analysis That Forms Expectation of Guest House Guest Experience," *Journal of Indonesian Tourism, Hospitality and Recreation*, no. 1, 2018.
- [10] N. R. Christiano, S. Purwanto, and E. E. Y. Amriel, "The Effect of Perceived Price and Facilities on Customer Satisfaction at Soedirman Guest House Tulungagung," *Journal of Social Research*, vol. 2, no. 8, Jul. 2023, [Online]. Available: <http://ijsr.internationaljournallabs.com/index.php/ijsr>
- [11] N. Bellini, F. M. Go, and C. Pasquinelli, "Urban Tourism and City Development: Notes for an Integrated Policy Agenda," in *Tourism in the City*, 2017.
- [12] J. H. Nilsson, "Conceptualizing and contextualizing overtourism: the dynamics of accelerating urban tourism," *International Journal of Tourism Cities*, vol. 6, no. 4, pp. 657–671, Nov. 2020, doi: 10.1108/IJTC-08-2019-0117.
- [13] DiSalvo, "Communities – Participatory Design for, with and by communities," in *Routledge Handbook of Sustainable Design*, R. B. Egenhoefer, Ed., 2017.
- [14] L. Gottlieb, "Relational sensitivity in participatory design," *CoDesign*, vol. 20, no. 3, pp. 440–460, 2024, doi: 10.1080/15710882.2024.2317943.
- [15] A. Light and Y. Akama, "Structuring future social relations: the politics of care in participatory practice," in *PDC '14: Proceedings of the 13th Participatory Design Conference: Research Papers*, 2014, pp. 151–160.
- [16] B. Y. Rifani, "Sense of Place Destinasi Wisata Urban: Kasus Titik Nol Kilometer, Yogyakarta," *Jurnal Kawistara*, vol. 11, no. 2, pp. 216–227, 2021.
- [17] J. McLennan, "The Philosophy of Sustainable Design: The Future of Architecture," p. 4, 2004.
- [18] DiSalvo, "Communities – Participatory Design for, with and by communities," in *Routledge Handbook of Sustainable Design*, R. B. Egenhoefer, Ed., 2017.
- [19] L. Gottlieb, "Relational sensitivity in participatory design," *CoDesign*, vol. 20, no. 3, pp. 440–460, 2024.
- [20] A. Light and Y. Akama, "Structuring future social relations: the politics of care in participatory practice," in *PDC '14: Proceedings of the 13th Participatory Design Conference: Research Papers*, 2014, pp. 151–160.