



Abstrak

Kampoeng Kauman *Heritage* di Desa Sudagaran, Banyumas, merupakan desa wisata rintisan yang kaya akan potensi sejarah dan budaya, namun beberapa elemen infrastruktur pendukungnya belum optimal dalam merepresentasikan identitas kawasan. Tantangan utamanya adalah desain dua gerbang penanda yaitu *Gate* utama dan *Gate* Kepatihan yang sudah ada namun belum selaras dengan citra *Heritage* yang diusung. Selain itu, kondisi jalur *Pedestrian* yang belum tertata dan minimnya *Street Furniture* juga mengurangi kualitas pengalaman wisata. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk melakukan redesain *Gate* utama dan *Gate* Kepatihan, serta merancang jalur *Pedestrian* yang terintegrasi dengan *Street Furniture* untuk memperkuat identitas visual serta meningkatkan kenyamanan dan keamanan. Metode pelaksanaan meliputi survei kondisi eksisting, analisis kebutuhan, perancangan konsep, serta diskusi partisipatif dengan masyarakat. Hasil kegiatan ini adalah tiga konsep perancangan utama: (1) Redesain *Gate* Utama sebagai ikon kawasan; (2) Redesain *Gate* Kepatihan sebagai penanda zona historis; serta (3) Desain terintegrasi Jalur *Pedestrian* dan *Street Furniture* yang fungsional dan estetis. Konsep perancangan tersebut menghasilkan arahan desain yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan kawasan Kampoeng Kauman *Heritage*. Oleh karena itu, pemerintah desa dan pengelola kawasan direkomendasikan untuk mengimplementasikan desain secara bertahap melalui kolaborasi dengan pemangku kepentingan terkait guna memperkuat identitas visual kawasan, meningkatkan kualitas pengalaman wisata, serta mendukung pengembangan pariwisata berkelanjutan berbasis kearifan lokal.

Kata Kunci: Redesain *Gate* Kawasan, Redesign *Gate* Kepatihan, Redesign Jalur *Pedestrian* & *Street Furniture*, Desa Wisata *Heritage*, Kampoeng Kauman

Abstract

Kampoeng Kauman *Heritage* in Sudagaran Village, Banyumas, is an emerging tourism village with significant historical and cultural potential. However, several supporting infrastructure elements have not yet optimally represented the area's heritage identity. The primary challenge lies in the design of the two existing landmark gates, namely the Main Gate and the Kepatihan Gate, which have not yet reflected the intended heritage character. In addition, the inadequate condition of the pedestrian pathway and the limited provision of street furniture have reduced the overall quality of the visitor experience. This community service program aimed to redesign the Main Gate and the Kepatihan Gate, as well as to develop an integrated pedestrian pathway and street furniture design to strengthen the area's visual identity while improving comfort and safety. The implementation method consisted of an existing condition survey, needs analysis, concept development, and participatory discussions with the local community. The program resulted in three main design concepts: (1) the redesign of the Main Gate as the area's landmark; (2) the redesign of the Kepatihan Gate as a marker of the historic zone; and (3) an integrated design of pedestrian pathways and functional, aesthetically pleasing street furniture. These design concepts provide design guidelines that can serve as a reference for the future development of Kampoeng Kauman *Heritage*. Therefore, the village government and site management are recommended to implement the proposed designs gradually through collaboration with relevant stakeholders to strengthen the area's visual identity, enhance the quality of the visitor experience, and support sustainable tourism development based on local wisdom.

Keywords: Gate Redesign, Pedestrian Pathway, Street Furniture, Heritage Tourism Village, Kampoeng Kauman

REVITALISASI KAWASAN MELALUI REDESAIN GATE, JALUR PEDESTRIAN DAN STREET FURNITURE DI KAMPUNG KAUMAN HERITAGE BANYUMAS

Setiawan Dudi Prasetyo^{1*}, Iola Abi Gail¹, Erik Wahyu Palguna¹, Naufal Kresna Diwangkara¹

¹)Program Studi Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Jenderal Soedirman

Article history

Received : May 21, 2026

Revised : June 14, 2026

Accepted : July 14, 2026

*Corresponding author

Setiawan Dudi Prasetyo

Email : setiawan.dudi@unsoed.ac.id



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

PENDAHULUAN

Pariwisata berbasis warisan budaya (*Heritage tourism*) adalah salah satu sektor strategis yang diakui oleh dunia internasional sebagai salah satu instrumen kunci dalam pembangunan *region* berkelanjutan, bukan hanya motor penggerak ekonomi lokal, tetapi juga pembantu dalam mendorong konservasi nilai budaya dan nilai sejarah (Ashworth & Tunbridge, 2000; Nurlaela, 2018). Peningkatan kesejahteraan sosial dapat dilakukan dengan meningkatkan kawasan desa secara berkelanjutan berdasarkan kearifan lokal, potensi sumber daya, dan ciri khas yang dimiliki oleh kawasan itu sendiri (Ratnawati & Prajitno, 2023).

Kampoeng Kauman *Heritage* adalah salah satu kawasan desa wisata rintisan berdasarkan nilai sejarah di Kabupaten Banyumas, yang memiliki potensi cukup besar dalam pengembangan wisata sejarah, budaya, seni, dan kuliner berbasis masyarakat lokal. Potensi tersebut telah diidentifikasi dalam program pengabdian sebelumnya melalui perancangan *Tourism Information Center (TIC)* sebagai pusat informasi dan penguatan identitas kawasan (Tengger et al., 2025). Program pengabdian sebelumnya di Kampoeng Kauman *Heritage* berfokus pada perancangan *Tourism Information Center (TIC)* sebagai pusat informasi kawasan. Berbeda dengan kegiatan tersebut, pengabdian ini berfokus pada peningkatan kualitas ruang publik melalui redesain *gate* kawasan serta perancangan terintegrasi jalur pedestrian dan *street furniture* sebagai elemen pembentuk identitas visual dan pengalaman wisata. Dengan demikian, kegiatan ini melengkapi tahapan pengembangan kawasan dari penyediaan fasilitas informasi menuju penguatan kualitas lingkungan fisik kawasan.

Berdasarkan observasi lapangan dan diskusi dengan pengelola Kampoeng Kauman *Heritage*, pengembangan kawasan masih menghadapi kendala pada kualitas infrastruktur pendukung wisata. Kondisi tersebut menyebabkan identitas kawasan belum tersampaikan secara optimal kepada pengunjung, meskipun potensi sejarah dan budaya yang dimiliki cukup kuat. Oleh karena itu, penguatan kualitas elemen fisik kawasan menjadi kebutuhan yang mendesak sebagai bagian dari upaya meningkatkan citra kawasan dan kualitas pengalaman wisata.

Dalam konteks pengembangan desa wisata, elemen fisik kawasan seperti *Gate* penanda, jalur *Pedestrian*, dan *Street Furniture* memiliki peranan penting dalam membentuk citra *visual* dan menarik minat wisatawan. Desain yang baik dari elemen-elemen tersebut dapat meningkatkan kenyamanan, keselamatan, dan keterarahan sirkulasi pengunjung, serta memperkuat identitas *visual* kawasan (Hanifunisa & Swasty, 2020; Iffiyah et al., 2022). Hal ini sesuai bahwa semua komponen kawasan wisata warisan harus mencerminkan karakteristik identitas warisannya (Bott et al., 2003). Sebaliknya, ketidakteraturan tata fisik dan fasilitas publik yang tidak memadai sering kali menurunkan kualitas pengalaman wisatawan dan mengurangi daya saing destinasi (Rakhmatulloh & Dewi, 2024).

Jalur *Pedestrian* merupakan fasilitas yang sangat penting karena memberikan kemudahan dalam bergerak dan beraktivitas di dalam kota atau area tertentu (Da Rocha et al., 2019). Penyediaan *Pedestrian* bisa ditentukan berdasarkan berapa banyak orang yang menggunakan jalur tersebut, sesuai dengan ciri-ciri dan kegiatan wisata yang ada di sekitarnya (Zhang et al., 2021). Oleh karena itu, diperlukan jalur pejalan kaki yang terhubung dengan baik, sehingga dapat meningkatkan kegiatan pariwisata di daerah tersebut (Karyono, 2010; Noraffendi & Rahman, 2020). Penyediaan jalur pejalan kaki yang sesuai dengan kebutuhan wisatawan akan membantu pergerakan dan kemudahan wisatawan dalam mengunjungi tempat wisata yang ada di dalam area tersebut (Asriana, 2021). Pada penelitian tentang area keagamaan Menara Kudus, di mana jalur *Pedestrian* sempit dan bercampur dengan kendaraan serta aktivitas lain mengganggu mobilitas dan menurunkan kualitas pengalaman wisatawan (Rakhmatulloh & Dewi, 2024).

Selain aspek *Pedestrian*, keberadaan *Gate* kawasan yang berfungsi sebagai elemen simbolik dan naratif budaya juga berperan *vital*. *Gate* tidak hanya menjadi penanda batas fisik, tetapi juga media komunikasi *visual* yang memperkuat identitas budaya lokal. Studi di Kampung Budaya Sindang Barang, misalnya,

menunjukkan bahwa penggunaan simbol-simbol arsitektur lokal dan ornamen tradisional pada *signage* mampu meningkatkan kesadaran wisatawan terhadap nilai-nilai budaya setempat (Utami & Kharisma, 2025).

Elemen pendukung seperti *Street Furniture* juga berkontribusi terhadap kualitas ruang publik dan pengalaman wisata (Hargianti et al., 2025; Saifuddin & Qomarun, 2020; Suryanto, 2023; Umum, 2014; Widiyanti et al., 2025). Kajian di kawasan Peneleh, Surabaya, menunjukkan bahwa sebagian besar indikator universal design belum terpenuhi, seperti aksesibilitas bagi penyandang disabilitas, pencahayaan, dan fasilitas duduk yang memadai. Sementara itu, pada Tunjungan *Street*, hasil evaluasi dengan *Pedestrian Environmental Quality Index* (PEQI) memperlihatkan bahwa meskipun memenuhi standar dasar, aspek kenyamanan *visual* dan orientasi ruang masih perlu ditingkatkan (Iffiyah et al., 2022).

Meskipun potensi naratif sejarahnya kuat, pengembangan Kampoeng Kauman Heritage belum mencapai tingkat optimal karena masih terdapat berbagai kendala pada infrastruktur fisik pendukung kawasan. Berdasarkan hasil observasi lapangan dan diskusi dengan pengelola kawasan, permasalahan utama teridentifikasi pada desain gate kawasan, kondisi jalur pedestrian, dan keterbatasan *street furniture* sebagai elemen pendukung aktivitas wisata. Salah satu kendala utama dalam pengembangan kawasan adalah desain beberapa Gate penanda kawasan, khususnya Gate Utama dan Gate Kepatihan, yang meskipun telah terbangun, belum secara optimal merepresentasikan karakter *Heritage* yang kuat. Akibatnya, keberadaan Gate tersebut belum berfungsi secara maksimal sebagai elemen identitas yang ikonik dan pembentuk citra kawasan. Akibatnya, keberadaan gate tersebut belum berfungsi secara maksimal sebagai elemen identitas yang ikonik dan pembentuk citra kawasan. Kondisi ini juga menyebabkan karakter *visual* kawasan belum terbentuk secara utuh, sehingga orientasi ruang dan pengalaman wisata belum optimal (Pramitasari et al., 2020).

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa kondisi jalur pedestrian di beberapa titik masih belum tertata dengan baik serta kurang terintegrasi dengan elemen ruang kota di sekitarnya. Pada beberapa segmen, jalur pejalan kaki masih berbagi ruang dengan arus kendaraan sehingga berpotensi menurunkan aspek keselamatan dan kenyamanan pengguna. Selain itu, kawasan masih memiliki keterbatasan *street furniture* yang fungsional dan estetis. Ketidadaan elemen pendukung seperti tempat duduk, papan penunjuk arah, dan pencahayaan yang memadai menjadikan kawasan kurang nyaman bagi wisatawan untuk beraktivitas maupun beristirahat. Secara keseluruhan, kondisi tersebut berdampak pada menurunnya kualitas pengalaman wisata serta mengurangi daya tarik *visual* Kampoeng Kauman Heritage sebagai destinasi wisata berbasis sejarah.

Menjawab berbagai tantangan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berfokus pada upaya perbaikan kualitas lingkungan binaan kawasan. Intervensi utama difokuskan pada redesain gerbang utama dan gerbang Kepatihan yang lebih otentik dan berkarakter, serta perancangan terintegrasi jalur *Pedestrian* dan elemen *Street Furniture* pendukung. Rangkaian perancangan ini tidak hanya bertujuan untuk memperbaiki fungsi aksesibilitas dan kenyamanan pengunjung, tetapi juga memperkuat identitas *visual* dan daya saingnya sebagai desa wisata *Heritage* yang profesional.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada bulan Juni 2025 di Kampoeng Kauman Heritage, Desa Sudagaran, Kabupaten Banyumas. Kegiatan menerapkan pendekatan partisipatif yang melibatkan mitra, yaitu masyarakat dan pengelola Desa Wisata Kampoeng Kauman Heritage, dengan jumlah peserta sebanyak 33 orang. Peserta terdiri atas pengelola desa wisata, perangkat desa, tokoh masyarakat, pelaku usaha lokal, serta perwakilan masyarakat yang berperan dalam pengembangan kawasan. Proses pelaksanaan kegiatan disusun secara sistematis melalui beberapa tahapan yang ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahap-tahap pelaksanaan kegiatan

1. Survei Observasi dan Analisis Kebutuhan

Tahap awal dimulai dengan melakukan survei dan observasi langsung di lokasi untuk mengidentifikasi permasalahan secara detail. Tim pelaksana melakukan pemetaan dan analisis kondisi eksisting seperti yang ditunjukkan pada gambar 2, yang mencakup evaluasi desain pada dua *Gate* (*Gate*) yang sudah ada yaitu *Gate* utama kawasan dan *Gate* Kepatihan serta memetakan kondisi jalur *Pedestrian* dan mengidentifikasi titik-titik strategis yang membutuhkan *Street Furniture*. Wawancara dan diskusi juga dilakukan dengan pengelola desa wisata serta perwakilan masyarakat untuk memahami kebutuhan, aspirasi, dan kendala yang dihadapi dalam pengembangan kawasan.



Gambar 2. Survei dan observasi pada Kampoeng Kauman Heritage

Keterlibatan mitra dilakukan secara aktif pada setiap tahapan kegiatan, dimulai dari identifikasi permasalahan melalui observasi dan wawancara, penentuan kebutuhan prioritas kawasan, pemberian masukan terhadap alternatif desain pada tahap sosialisasi, hingga validasi rancangan akhir sebelum diserahkan kepada pengelola Desa Wisata Kampoeng Kauman Heritage. Pendekatan partisipatif ini bertujuan untuk memastikan bahwa hasil perancangan sesuai dengan kebutuhan, karakter kawasan, dan aspirasi masyarakat.

2. Perancangan Redesain

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tim melanjutkan ke tahap perancangan yang menghasilkan tiga luaran utama. Luaran pertama berupa redesain ****Gate Utama Kawasan**** yang bertujuan menjadikan gerbang utama sebagai ikon visual yang lebih kuat dan mampu merepresentasikan identitas Kampoeng Kauman Heritage secara menyeluruh. Luaran kedua berupa redesain ****Gate Kepatihan**** sebagai penanda kawasan yang menonjolkan karakter zona historis serta memperkuat narasi dan orientasi spasial bagi pengunjung. Luaran ketiga berupa perancangan terintegrasi ****jalur Pedestrian dan Street Furniture****, yang dirancang untuk menciptakan sirkulasi pejalan kaki yang aman, nyaman, dan terarah. Perancangan ini dilengkapi dengan berbagai elemen *Street Furniture* yang fungsional dan estetis, seperti tempat duduk, papan penunjuk arah, dan elemen pencahayaan, guna meningkatkan kenyamanan pengunjung sekaligus memperkuat karakter heritage Kampoeng Kauman Heritage.

3. Sosialisasi dan Diskusi Partisipatif

Rancangan desain yang telah dikembangkan meliputi redesain *Gate* kawasan, jalur *Pedestrian*, dan *Street Furniture* kemudian dipresentasikan kepada masyarakat dan pengelola desa wisata melalui sebuah forum diskusi dan sosialisasi (Gambar 3). Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan masukan, kritik, dan saran yang konstruktif dari para pemangku kepentingan melalui diskusi interaktif (Gambar 3a) dan sosialisasi (Gambar 3b). Pendekatan partisipatif ini penting untuk memastikan bahwa hasil rancangan selaras dengan aspirasi lokal dan menumbuhkan rasa kepemilikan (*sense of ownership*) terhadap hasil kegiatan.



(a)



(b)

Gambar 3. (a) Sosialisasi (b) Diskusi Interaktif

4. Finalisasi Desain dan Penyerahan

Seluruh masukan dan saran yang diperoleh dari forum diskusi partisipatif dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan mengelompokkan masukan berdasarkan aspek fungsional, estetika, dan kesesuaian terhadap karakter heritage kawasan. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan dan memfinalisasi konsep desain. Setelah final, keseluruhan hasil rancangan diserahkan kepada pengelola Desa Wisata Kampoeng Kauman Heritage sebagai acuan yang dapat diimplementasikan di masa mendatang untuk mendukung pengembangan kawasan.

5. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat penerimaan mitra terhadap hasil perancangan. Instrumen evaluasi berupa kuesioner menggunakan skala Likert lima tingkat yang diberikan kepada peserta setelah kegiatan sosialisasi dan diskusi. Aspek yang dievaluasi meliputi kesesuaian desain dengan kebutuhan kawasan, representasi identitas heritage, aspek fungsionalitas, estetika, serta potensi implementasi desain. Selain itu, masukan kualitatif diperoleh melalui diskusi dan wawancara singkat sebagai dasar penyempurnaan rancangan akhir.

HASIL PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini berhasil menghasilkan tiga output perancangan utama yang berfokus pada penguatan identitas *visual* dan peningkatan fungsionalitas kawasan Desa Wisata Kampoeng Kauman Heritage.

1. Masterplan Kawasan

Kegiatan pengabdian ini diawali dengan penyusunan Masterplan Kawasan sebagai arahan spasial yang terintegrasi untuk pengembangan Kampoeng Kauman Heritage. Penyusunan masterplan dilakukan sebagai respons terhadap hasil identifikasi permasalahan yang menunjukkan bahwa pengembangan kawasan belum memiliki keterpaduan antara zona wisata, jalur sirkulasi, serta elemen pendukung kawasan. Oleh karena itu, masterplan disusun sebagai dasar dalam pengembangan kawasan sehingga setiap usulan perancangan,

meliputi redesain Gate Utama, Gate Kepatihan, jalur Pedestrian, dan Street Furniture, memiliki keterkaitan dalam satu konsep pengembangan yang terintegrasi.



Gambar 4. Masterplan Kampoeng Kauman Heritage

Gambar 4 menunjukkan masterplan kawasan yang mengintegrasikan berbagai zona fungsional di sekitar inti historis Kampoeng Kauman Heritage. Kawasan Kepatihan, yang ditandai dengan warna oranye, ditetapkan sebagai pusat historis sekaligus area konservasi utama yang menjadi inti narasi sejarah Kampoeng Kauman sebagai bekas pusat pemerintahan. Zona Pengembangan Wisata Ketahanan Pangan, yang ditandai dengan warna merah muda, dirancang untuk mengintegrasikan aspek edukasi dan ekonomi lokal melalui pemanfaatan potensi agrikultur serta UMKM pangan masyarakat. Sementara itu, zona Garage Art dan Tempat Oleh-oleh, yang ditandai dengan warna hijau dan biru muda, dikembangkan untuk mendukung aktivitas ekonomi kreatif dan ritel wisata. Garage Art berfungsi sebagai pusat kegiatan seni dan budaya, seperti Griya Musik dan Ecoprint, sedangkan area Tempat Oleh-oleh menjadi pusat penjualan produk unggulan lokal, termasuk Oemah Krupuk dan Oemah Jamu. Seluruh zona tersebut dihubungkan melalui sistem sirkulasi yang terintegrasi, yang selanjutnya diwujudkan melalui perancangan Gate kawasan, jalur Pedestrian, dan Street Furniture sebagai elemen pendukung orientasi ruang, aksesibilitas, serta kenyamanan pengunjung.

Penyusunan masterplan kawasan menunjukkan bahwa pengembangan desa wisata tidak hanya berorientasi pada penyediaan fasilitas fisik, tetapi juga pada keterpaduan hubungan spasial antarzona sehingga mampu mendukung pengalaman wisata secara menyeluruh. Pendekatan ini sejalan dengan konsep pengembangan kawasan berbasis heritage yang menekankan pentingnya integrasi antara pelestarian nilai sejarah, penguatan identitas kawasan, dan pemberdayaan potensi lokal sebagai dasar pengembangan pariwisata berkelanjutan (Ashworth & Tunbridge, 2000; Ratnawati & Prajitno, 2023). Selain itu, masterplan ini juga melanjutkan program pengabdian sebelumnya yang berfokus pada perancangan Tourism Information Center (TIC) sebagai pusat informasi kawasan (Tengger et al., 2025). Berbeda dengan kegiatan sebelumnya, kegiatan ini menghasilkan arahan penataan kawasan yang lebih komprehensif melalui integrasi zonasi, sirkulasi, dan elemen pendukung kawasan. Dengan demikian, masterplan yang dihasilkan merupakan luaran berupa dokumen perencanaan yang dapat dijadikan acuan dalam tahap implementasi fisik dan pengembangan Kampoeng Kauman Heritage pada masa mendatang.

2. Konsep Redesain Gate Kawasan

Konsep redesain Gate Utama disusun sebagai respons terhadap hasil identifikasi permasalahan yang menunjukkan bahwa gate eksisting belum mampu merepresentasikan karakter heritage Kampoeng Kauman

Heritage secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan fungsi gate sebagai elemen identitas kawasan dan penanda orientasi ruang belum berjalan secara maksimal. Oleh karena itu, redesain difokuskan pada penguatan karakter visual melalui penerapan elemen-elemen arsitektur vernakular Banyumas yang dipadukan dengan pendekatan desain yang lebih modern, sehingga tetap mempertahankan nilai budaya lokal tanpa mengabaikan kebutuhan estetika dan fungsional kawasan wisata.

Desain Gate Utama yang dihasilkan, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 5, dirancang tidak hanya sebagai penanda pintu masuk kawasan, tetapi juga sebagai landmark yang membangun kesan pertama bagi wisatawan. Penggunaan bentuk arsitektur, proporsi massa, serta ornamen yang mengadopsi karakter lokal diharapkan mampu memperkuat citra Kampoeng Kauman Heritage sebagai kawasan wisata berbasis sejarah dan budaya. Selain berfungsi sebagai elemen visual, gate ini juga dirancang untuk memperjelas orientasi pengunjung ketika memasuki kawasan sehingga mendukung kemudahan akses dan pengalaman wisata.

Hasil perancangan ini sejalan dengan Bott et al. (2003) yang menyatakan bahwa seluruh elemen fisik pada kawasan heritage perlu mencerminkan identitas warisan budaya yang dimiliki agar mampu memperkuat karakter kawasan. Selain itu, hasil ini juga mendukung temuan Utami & Kharisma (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan elemen arsitektur lokal pada gate dan signage mampu meningkatkan identitas visual sekaligus memperkuat pengalaman wisatawan dalam mengenali karakter suatu kawasan. Dengan demikian, luaran kegiatan ini berupa konsep redesain Gate Utama yang dapat dijadikan sebagai acuan implementasi pada tahap pembangunan fisik. Adapun peningkatan citra kawasan, pengalaman wisata, dan daya tarik destinasi merupakan dampak yang berpotensi tercapai apabila konsep desain tersebut diimplementasikan oleh pengelola kawasan.

3. Konsep Redesain Gate Kepatihan

Selain Gate Utama, kegiatan pengabdian ini juga difokuskan pada redesain Gate menuju kawasan Dalem Kepatihan sebagai respons terhadap hasil identifikasi lapangan yang menunjukkan bahwa gate eksisting belum mampu merepresentasikan karakter historis kawasan secara optimal. Sebagai akses menuju salah satu zona bersejarah di Kampoeng Kauman Heritage, Gate Kepatihan memiliki peran penting sebagai penanda kawasan sekaligus media yang memperkenalkan nilai sejarah kepada pengunjung. Oleh karena itu, desain Gate Kepatihan dirancang selaras dengan konsep visual Gate Utama untuk membentuk identitas kawasan yang konsisten, namun tetap diberikan detail bentuk dan ornamen khas yang merepresentasikan karakter area Kepatihan. Hasil perancangan ini bertujuan memperkuat narasi sejarah lokal, meningkatkan kemudahan orientasi pengunjung, serta memperkaya pengalaman eksplorasi wisata di dalam kawasan, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 5.



(a)



(b)

Gambar 5. (a) Desain Gate Utama (b) Redesain Gate Kepatihan

Hasil perancangan Gate Kepatihan menunjukkan bahwa elemen penanda kawasan tidak hanya berfungsi sebagai batas fisik, tetapi juga sebagai media yang memperkuat identitas visual dan interpretasi sejarah kawasan. Pendekatan ini sejalan dengan Bott et al. (2003) yang menyatakan bahwa setiap elemen fisik pada kawasan heritage perlu merepresentasikan karakter dan nilai budaya yang dimiliki agar mampu membentuk citra kawasan secara utuh. Selain itu, penggunaan elemen arsitektur lokal pada Gate Kepatihan juga mendukung temuan Utami & Kharisma (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan simbol dan ornamen budaya pada gate maupun signage dapat meningkatkan orientasi ruang sekaligus memperkuat pengalaman

wisata berbasis sejarah. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini menghasilkan luaran berupa konsep redesain Gate Kepatihyan yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam tahap implementasi fisik kawasan. Adapun peningkatan kualitas interpretasi sejarah, identitas visual kawasan, dan pengalaman wisata merupakan dampak potensial yang dapat diwujudkan apabila konsep desain tersebut diimplementasikan oleh pengelola Kampoeng Kauman Heritage.

4. Perancangan Jalur Pedestrian dan Street Furniture

Perancangan jalur Pedestrian dan Street Furniture disusun sebagai respons terhadap hasil identifikasi lapangan yang menunjukkan bahwa jalur pejalan kaki di Kampoeng Kauman Heritage masih belum tertata dengan baik, pada beberapa titik masih berbagi ruang dengan arus kendaraan, serta belum didukung oleh fasilitas pendukung yang memadai. Kondisi tersebut berpotensi mengurangi aspek keselamatan, kenyamanan, dan kualitas pengalaman wisata pengunjung. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini menghasilkan rancangan terintegrasi antara jalur Pedestrian dan Street Furniture sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 7 sebagai upaya meningkatkan kualitas ruang publik sekaligus memperkuat identitas visual kawasan.



Gambar 7. (a) Jalur Pedestrian (b) Street Furniture

Jalur Pedestrian dirancang menggunakan material yang aman dan nyaman untuk menciptakan alur sirkulasi yang lebih jelas serta memberikan ruang gerak yang lebih baik bagi pejalan kaki. Perancangan ini dipadukan dengan berbagai elemen Street Furniture yang fungsional dan estetis, meliputi tempat duduk, papan penunjuk arah, tempat sampah, dan elemen pencahayaan. Seluruh elemen dirancang menggunakan tema yang selaras dengan karakter visual Kampoeng Kauman Heritage sehingga membentuk ruang publik yang lebih terarah, nyaman, serta mendukung aktivitas wisata di dalam kawasan.

Hasil perancangan ini sejalan dengan Da Rocha et al. (2019) yang menyatakan bahwa jalur pedestrian merupakan elemen penting dalam mendukung mobilitas dan aktivitas pengguna ruang. Selain itu, penyediaan jalur pejalan kaki yang terhubung dan sesuai dengan karakter kawasan wisata dapat meningkatkan kenyamanan serta mendukung aktivitas pariwisata (Karyono, 2010; Noraffendi & Rahman, 2020; Asriana, 2021). Integrasi Street Furniture pada rancangan juga mendukung hasil penelitian Iffiyah et al. (2022), Hargianti et al. (2025), Saifuddin & Qomarun (2020), Suryanto (2023), Widiyanti et al. (2025), serta mengacu pada ketentuan (Umum, 2014), yang menekankan bahwa penyediaan fasilitas pendukung seperti tempat duduk, papan informasi, pencahayaan, dan elemen orientasi merupakan bagian penting dalam meningkatkan kualitas ruang publik, aksesibilitas, serta pengalaman pengunjung di kawasan wisata.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini menghasilkan luaran berupa konsep perancangan terintegrasi jalur Pedestrian dan Street Furniture yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penataan fisik kawasan Kampoeng Kauman Heritage. Adapun peningkatan keselamatan, kenyamanan, aksesibilitas, dan kualitas pengalaman wisata merupakan dampak potensial yang dapat dicapai apabila rancangan tersebut diimplementasikan oleh pengelola kawasan.

Sebagai dokumen pendukung implementasi, kegiatan pengabdian ini juga menghasilkan Rencana Anggaran Biaya (RAB) yang disusun berdasarkan Peraturan Bupati Banyumas Nomor 33 Tahun 2024 tentang Standar Harga Satuan Anggaran Tahun 2025 serta Analisa Harga Satuan Pekerjaan (AHSP) Bidang Cipta Karya dan Perumahan Nomor 30/SE/DK/2025. Penyusunan RAB ini bertujuan memberikan acuan bagi pengelola Kampoeng Kauman Heritage dalam merencanakan tahapan implementasi fisik, baik melalui pendanaan

swadaya maupun usulan kepada pemerintah dan pihak terkait. Rincian RAB disajikan pada Tabel 1 sebagai dokumen pendukung pelaksanaan.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil menghasilkan luaran berupa masterplan kawasan, konsep redesain Gate Utama, konsep redesain Gate Kepatihan, serta perancangan terintegrasi jalur Pedestrian dan Street Furniture sebagai solusi terhadap permasalahan infrastruktur pendukung wisata di Kampoeng Kauman Heritage. Seluruh rancangan disusun melalui pendekatan partisipatif dengan melibatkan pengelola dan masyarakat sehingga hasil perancangan telah disesuaikan dengan kebutuhan dan karakter kawasan. Luan yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan fisik kawasan guna memperkuat identitas visual, meningkatkan kualitas ruang publik, serta mendukung pengembangan desa wisata berbasis heritage.

Sebagai tindak lanjut, implementasi hasil perancangan direkomendasikan dilakukan secara bertahap sesuai dengan skala prioritas, dimulai dari pembangunan Gate Utama sebagai identitas kawasan, dilanjutkan dengan penataan jalur Pedestrian dan Street Furniture pada koridor utama, serta redesain Gate Kepatihan sebagai penguat zona historis. Selain implementasi fisik, diperlukan komitmen pengelola kawasan dan pemerintah desa dalam pemeliharaan infrastruktur serta pengembangan kolaborasi dengan pemerintah daerah dan pemangku kepentingan lainnya agar hasil perancangan dapat diimplementasikan secara berkelanjutan. Dengan demikian, rancangan yang dihasilkan berpotensi meningkatkan kualitas pengalaman wisata, memperkuat identitas kawasan, dan mendukung pengembangan Kampoeng Kauman Heritage sebagai destinasi wisata berbasis sejarah dan budaya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Desa Kauman *Heritage* yang memberikan izin pelaksanaan kegiatan seklaigus memberikan fasilitas tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

PUSTAKA

- Ashworth, G. J., & Tunbridge, J. E. (2000). *The tourist-historic city*. Routledge.
- Asriana, N. (2021). Pedestrian behavior for developing strategy in tourism area; agent-based simulation. *Dimensi: Journal of Architecture and Built Environment*, 48(1), 65–74.
- Bott, S., Cantrill, J. G., & Myers Jr, O. E. (2003). Place and the promise of conservation psychology. *Human Ecology Review*, 10(2), 100–112.
- Da Rocha, V. T., Brandli, L. L., Kalil, R. M. L., Salvia, A. L., & Prietto, P. D. M. (2019). Quality of sidewalks in a Brazilian city: A broad vision. *Theoretical & Empirical Researches in Urban Management*, 14(2), 57–74.
- Hanifunisa, A., & Swasty, W. (2020). Signage yang informatif dan interaktif pada The Heritage Palace Kota Surakarta Jawa Tengah. *Jurnal Bahasa Rupa*, 3(2), 95–103.
- Hargianti, M., Septiana, R., Iskandar, Y., & Insani, W. (2025). Identifikasi street furniture dari perspektif penggunaan material, studi kasus: Taman di wilayah perkotaan Muara Enim. *Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia*, 14(1), 56–64.
- Iffiyah, K., Santoso, E. B., & Setiawan, R. P. (2022). The quality of pedestrian based on Pedestrian Environment Quality Index (PEQI) standards in the cultural heritage area of Tunjungan Street Surabaya. *Berkala Sainstek*, 10(2), 101–108.
- Karyono, T. H. (2010). *Green architecture: Pengantar pemahaman arsitektur hijau di Indonesia*. Rajawali Pers.

- Noraffendi, B., & Rahman, N. (2020). Tourist expectation and satisfaction towards pedestrian walkway in Georgetown, a World Heritage Site. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 448(1), Article 012017. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/448/1/012017>
- Nurlaela, N. (2018). Strategi pengembangan desa wisata berbasis kearifan lokal di Desa Tammangalle Polewali Mandar. *Plano Madani: Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota*, 7(2), 132–141.
- Pramitasari, P. H., Istiqoma, M., & Winarni, S. (2020). Perancangan street furniture pada ruang terbuka publik Klojen Kuliner Heritage Kota Malang. *Pawon: Jurnal Arsitektur*, 4(1), 89–100.
- Rakhmatulloh, A. R., & Dewi, D. I. K. (2024). Design of pedestrian ways based on tourist characteristics in the religious tourism area of Menara Kudus. *Journal of Islamic Architecture*, 8(2), 311–318.
- Ratnawati, S., & Prajitno, N. T. (2023). Pengelolaan desa wisata Bumdes berbasis ekonomi kreatif dan kearifan lokal di Desa Karangrejo Kecamatan Purwosari Pasuruan. *Jurnal Abdi Bhayangkara*, 5(2), 1199–1206.
- Saifuddin, M. N., & Qomarun, Q. (2020). Pengaruh kondisi jalur pedestrian dan street furniture di Jalan Malioboro terhadap kenyamanan ruang publik. *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, 16(1), 6–11.
- Suryanto, M. A. P. (2023). Pengaruh street furniture di Jalan Citywalk Surakarta dari Patung Gladak hingga Restoran Kusuma Sari terhadap kenyamanan ruang publik. *Prosiding (SIAR) Seminar Ilmiah Arsitektur*, 2(1), 415–422.
- Tengger, B. A., Pratitasari, R. G., Saputro, I. R., & Reviladi, I. (2025). Tourism Information Center sebagai upaya penguatan desa wisata Kampoeng Kauman Heritage, Banyumas. *Migunani Nusantara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 35–40. <https://doi.org/10.65669/migunaninusanantara.v3i2.543>
- Kementerian Pekerjaan Umum. (2014). Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor: 03/Prt/M/2014 tentang Pedoman Perencanaan, Penyediaan, dan Pemanfaatan Prasarana dan Sarana Jaringan Pejalan Kaki di Kawasan Perkotaan. Kementerian Pekerjaan Umum.
- Utami, W., & Kharisma, V. (2025). Signage as a medium to strengthen cultural identity: A case study at Kampung Budaya Sindang Barang Bogor. *Journal Sampurasun: Interdisciplinary Studies for Cultural Heritage*, 11(1), 42–62.
- Widianti, A. P., Kurniawan, E. B., & Usman, F. (2025). Pengaruh street furniture terhadap citra kota di koridor Jalan Ronggolawe, Kecamatan Cepu. *Planning for Urban Region and Environment Journal (PURE)*, 14(2), 225–236.
- Zhang, L., Zhang, R., & Yin, B. (2021). The impact of the built-up environment of streets on pedestrian activities in the historical area. *Alexandria Engineering Journal*, 60(1), 285–300.