

Perancangan Koridor Desa Tounelet sebagai Infrastruktur Pendukung Desa Wisata

Santoni¹, Ayesha Aramita L. Malonda², Karry E. H. Umboh³, Ronald R. Tampinongkol⁴, Jonathan F. Ijong⁵

^{1,2,3,4,5} Dosen Jurusan Teknik Arsitektur, Universitas Nusantara Manado

¹santoni@nusantara.ac.id, ²ayasha@nusantara.ac.id*, ³karry@nusantara.ac.id, ⁴ronalddtampinongkol2@gmail.com, ⁵jonathan@nusantara.ac.id

Abstrak

Perancangan koridor desa merupakan elemen strategis dalam mendukung terbentuknya infrastruktur dasar desa wisata, terutama pada kawasan yang memiliki potensi budaya dan lanskap seperti Desa Tounelet. Penelitian ini bertujuan merumuskan arahan desain koridor desa yang berfungsi sebagai ruang sirkulasi sekaligus ruang pengalaman wisatawan melalui pendekatan evaluatif terhadap kondisi eksisting dan kebutuhan aktivitas wisata. Metode penelitian meliputi observasi lapangan, pemetaan elemen fisik koridor, analisis kualitas ruang menggunakan parameter *walkability*, keamanan, keterbacaan, kenyamanan visual, serta wawancara singkat dengan pengguna kawasan dan pelaku wisata lokal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa koridor Desa Tounelet memiliki potensi kuat sebagai infrastruktur pendukung desa wisata, namun masih menghadapi berbagai kendala seperti lebar jalur pejalan kaki yang terbatas, ketidakteraturan elemen *streetscape*, kurangnya penanda arah dan informasi wisata, serta minimnya fasilitas pendukung wisatawan. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini menghasilkan rekomendasi perancangan berupa penataan jalur pedestrian yang lebih ramah pejalan kaki, pengorganisasian elemen *streetscape*, penyediaan signage informatif bilingual, peningkatan kualitas pencahayaan, serta penguatan identitas visual desa melalui material lokal dan elemen estetika berbasis budaya. Penelitian ini menyimpulkan bahwa perancangan koridor desa yang dirancang secara terpadu tidak hanya meningkatkan kenyamanan dan orientasi ruang, tetapi juga memperkuat citra Desa Tounelet sebagai destinasi wisata berbasis budaya dan masyarakat.

Kata kunci: koridor desa, desa wisata, *walkability*, *streetscape*, perancangan arsitektur, pengalaman wisatawan

1. PENDAHULUAN

Desa wisata semakin menarik perhatian sebagai salah satu alternatif pengembangan ekonomi lokal yang berkelanjutan, terutama di daerah pedesaan yang kaya potensi budaya dan lanskap. Di Desa Tounelet, koridor jalur pejalan kaki (*pedestrian*) menghubungkan berbagai titik destinasi wisata seperti rumah tua sejarah, gereja, warung lokal, dan pasar tradisional. Namun, kondisi eksisting koridor ini masih belum optimal: lebar jalur pejalan kaki yang terbatas, elemen *streetscape* yang belum teratur, serta minimnya fasilitas pendukung seperti signage dan penerangan. Situasi ini dapat menurunkan kenyamanan wisatawan saat bergerak di dalam desa dan mengurangi persepsi profesionalitas destinasi wisata Tounelet.

Berdasarkan kajian-kajian arsitektur dan pariwisata, kenyamanan pejalan kaki (*walkability*) di koridor wisata sangat memengaruhi pengalaman pengunjung. Misalnya, penelitian terhadap koridor wisata di Yogyakarta menemukan bahwa kualitas *walkability*—termasuk konektivitas, kesesuaian, dan keramahan pedestrian—adalah faktor utama dalam mendukung mobilitas wisatawan dan kenyamanan. Selain itu, desain *streetscape* yang berkelanjutan (*sustainable streetscape*) telah diaplikasikan di berbagai koridor jalan perkotaan untuk meningkatkan estetika sekaligus kenyamanan publik. Dalam konteks pedesaan, penelitian di nan

sebuah desa di China menunjukkan bahwa perencanaan koridor jalan desa harus mempertimbangkan persepsi berbeda antara penduduk lokal dan wisatawan agar rancangan ruang jalan menjadi lebih ramah dan menarik secara visual.

Meskipun telah ada berbagai studi terkait *walkability* dan *streetscape* di koridor perkotaan maupun desa, analisis khusus mengenai koridor desa wisata — terutama yang menghubungkan titik sejarah, sosial, dan komersial dalam skala pedesaan seperti Tounelet — masih minim. Inilah gap yang hendak dijawab dalam penelitian ini: belum ada kajian desain terpadu koridor Tounelet yang menggabungkan aspek kenyamanan pejalan kaki, orientasi ruang wisata, elemen visual lokal, dan identitas budaya.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan merumuskan rekomendasi desain revitalisasi koridor Desa Tounelet agar lebih nyaman, aman dan estetis bagi wisatawan, sekaligus memperkuat identitas lokal. Fokusnya adalah pada analisis kondisi eksisting koridor (fisik dan pengalaman pengguna), perbaikan elemen *streetscape*, dan usulan arsitektural yang ramah pejalan kaki serta kontekstual secara kultural. Novelty dari penelitian ini terletak pada integrasi desain arsitektural dengan identitas lokal desa wisata dan penggunaannya sebagai bagian dari strategi pengembangan pariwisata berbasis masyarakat.

Archplano (Vol. 1 No. 1, Juni 2025)

2. METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan participatory rural appraisal yang menekankan kolaborasi langsung antara tim pengabdian, pemerintah desa, serta masyarakat Desa Tounalet. Metode ini dipilih untuk memastikan bahwa setiap rekomendasi desain koridor desa berbasis pada kebutuhan nyata masyarakat dan kondisi eksisting lapangan. Tahapan kegiatan terdiri dari observasi lapangan, pemetaan masalah visual dan fungsional koridor, wawancara dengan perangkat desa dan pelaku wisata, lokakarya desain bersama warga, serta uji visual rancangan melalui simulated streetscape.

Pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi visual, pengukuran langsung, serta inventarisasi elemen-elemen lingkungan seperti lebar koridor, pola sirkulasi, titik kumpul wisatawan, dan kondisi pencahayaan malam. Analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif untuk memperoleh gambaran menyeluruh terhadap kualitas ruang koridor. Metode perancangan yang digunakan mengacu pada prinsip walkability, place-making, kenyamanan visual, dan estetika kawasan yang diarahkan untuk mendukung pengalaman wisata.

Luaran akhir berupa gambar desain koridor desa, rekomendasi perbaikan jalur pedestrian, penataan elemen streetscape, serta pedoman estetika kawasan yang dapat digunakan pemerintah desa sebagai acuan pengembangan wisata.

2.1. Tinjauan Pustaka

A. Teori Walkability

Walkability merujuk pada tingkat kemudahan dan kenyamanan seseorang untuk berjalan kaki di suatu lingkungan. Menurut Jeff Speck (2012) dalam *Walkable City*, sebuah kawasan dikatakan memiliki walkability tinggi apabila memenuhi empat kriteria utama, yaitu: berguna (*useful*), aman (*safe*), nyaman (*comfortable*), dan menarik (*interesting*). Speck menjelaskan bahwa jalur pejalan kaki harus mampu mendukung kegiatan harian, melindungi pengguna dari bahaya lalu lintas, menyediakan pengalaman ruang yang menyenangkan, serta memiliki elemen visual yang menarik.

Selain Speck, konsep walkability juga diperkuat oleh Southworth (2005) yang menekankan enam dimensi penting, yaitu konektivitas, kejelasan rute, perlindungan, kenyamanan lingkungan, dukungan fungsi sekitar, dan kualitas estetika. Teori-teori ini menjadi dasar dalam menilai kualitas ruang berjalan terutama pada kawasan wisata berbasis desa.

B. Teori Streetscape

Streetscape merupakan elemen visual yang membentuk karakter suatu koridor jalan. Menurut Moughtin (1999) dalam *Urban Design: Street and Square*, streetscape mencakup komponen fisik seperti pohon peneduh, lampu jalan, signage, material lantai, street furniture, dan pola fasad bangunan yang berperan dalam membentuk identitas kawasan.

Kemudian, Carmona et al. (2010) menekankan bahwa streetscape tidak hanya bersifat estetis tetapi juga harus mendukung fungsi sosial, keselamatan, dan orientasi ruang pengguna. Streetscape yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan citra lokal, memperkuat karakter kawasan, dan menciptakan pengalaman ruang yang lebih kaya bagi wisatawan.

C. Teori Kenyamanan Pejalan Kaki

Teori kenyamanan pejalan kaki berkaitan erat dengan persepsi pengguna terhadap keamanan, kemudahan, dan kualitas lingkungan berjalan. Gehl (2010) dalam *Cities for People* menjelaskan bahwa lingkungan yang nyaman bagi pejalan kaki harus menyediakan jarak pandang yang jelas, kecepatan kendaraan yang rendah, ruang interaksi sosial, dan perlindungan dari cuaca.

Gehl menegaskan pentingnya *human scale* (skala manusia), yaitu desain yang mempertimbangkan dimensi, jarak, dan kecepatan gerak manusia. Lingkungan yang nyaman menyediakan ruang teduh, tempat duduk, kualitas permukaan lantai yang baik, serta keberlanjutan visual. Untuk koridor desa wisata, kenyamanan ini menjadi faktor utama dalam mendukung pengalaman kunjungan yang positif.

D. Teori Estetika Kawasan

Estetika kawasan berkaitan dengan kualitas visual suatu tempat yang dapat memengaruhi persepsi pengguna terhadap keindahan dan karakter kawasan. Menurut Kevin Lynch (1960) dalam *The Image of the City*, estetika kawasan ditentukan oleh lima elemen: *paths*, *edges*, *districts*, *nodes*, dan *landmarks*. Kelima elemen ini membantu menciptakan mental map yang jelas bagi pengguna dan membentuk identitas visual kawasan.

Sementara itu, Steve T. Moule (2005) menjelaskan bahwa estetika kawasan ditopang oleh harmoni bentuk, komposisi warna, ritme fasad bangunan, pencahayaan, dan keberadaan elemen lanskap. Dalam konteks desa wisata, estetika kawasan

menjadi penting untuk menciptakan citra visual yang kuat dan menarik minat wisatawan.

E. Teori Place-Making

Place-making adalah pendekatan perancangan ruang publik yang berfokus pada penciptaan tempat yang bermakna, inklusif, dan memiliki identitas lokal. *Project for Public Spaces* (PPS, 2016) mendefinisikan place-making sebagai proses kolaboratif untuk menciptakan ruang yang mencerminkan karakter budaya dan kebutuhan masyarakat setempat. PPS menekankan empat kriteria utama dalam menilai kualitas sebuah place, yaitu: aksesibilitas, kenyamanan & citra, aktivitas, dan interaksi sosial.

Selain PPS, William H. Whyte (1980) dalam *The Social Life of Small Urban Spaces* menegaskan pentingnya perilaku pengguna dalam menentukan kualitas sebuah ruang publik. Whyte menekankan elemen seperti tempat duduk, orientasi pandangan, pencahayaan, dan kehadiran aktivitas yang mendukung keterlibatan sosial. Place-making menjadi sangat relevan dalam revitalisasi koridor desa wisata karena memperhatikan aspek budaya, aktivitas lokal, dan pengalaman ruang wisatawan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa koridor utama Desa Tounalet memiliki potensi tinggi sebagai ruang penerima wisatawan, namun belum dikelola secara optimal. Identifikasi masalah lapangan memperlihatkan bahwa kondisi pedestrian masih kurang nyaman, tidak terdapat penanda kawasan wisata, serta elemen visual desa belum merepresentasikan identitas budaya lokal.

Desain koridor yang dikembangkan berfokus pada pembentukan ruang berjalan kaki yang aman dan terarah. Lebar sirkulasi disesuaikan berdasarkan kondisi eksisting, penataan elemen vegetasi dilakukan untuk menciptakan keteduhan, dan titik-titik perhentian dirancang sebagai ruang interaksi warga maupun wisatawan. Estetika kawasan dirancang dengan mengacu pada karakter arsitektur lokal Minahasa melalui penggunaan warna alami, pola kayu, dan integrasi ornamen tradisional dalam signage.

Pedoman estetika yang dihasilkan menyajikan standar bentuk, warna, ukuran, dan material yang dapat digunakan oleh pemerintah desa saat melakukan pembangunan berikutnya. Selain itu, simulasi visual 3D memperlihatkan peningkatan kualitas ruang setelah intervensi, terutama dari sisi keterbacaan ruang dan kenyamanan wisatawan saat berjalan. Program ini juga meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai pentingnya desain ruang publik dalam mendukung pariwisata.

3.1. Konsep Revitalisasi Area Dermaga

Konsep ini bertujuan untuk mentransformasi *dock* yang ada menjadi simpul transit dan rekreasi yang menarik, aman, nyaman, dan berkarakter lokal (*place-making*) untuk wisatawan internasional.

A. Area Dermaga Berdasarkan Teori Walkability & Kenyamanan Pejalan Kaki

Untuk memastikan area ini memiliki *walkability* tinggi (Jeff Speck & Southworth) dan skala manusia (*human scale* - Gehl), perancangan akan fokus pada:

Tabel. 1 Area Dermaga Berdasarkan Teori Walkability & Kenyamanan Pejalan Kaki

Kriteria (Speck/Gehl)	Aplikasi Desain
Berguna (Useful)	Peningkatan fungsi: Tidak hanya sebagai dermaga, tetapi juga sebagai area tunggu, observasi, dan interaksi sosial. Tersedia informasi wisata dalam bahasa Inggris dan lokal.
Aman (Safe)	Pemisahan jelas: membatasi akses kendaraan bermotor hanya di awal <i>ramp</i> . Area <i>dock</i> sepenuhnya menjadi zona pejalan kaki. Pemasangan pagar pengaman minimalis di tepi air. Penerangan yang baik di malam hari.
Nyaman (Comfortable)	Peneduh: penambahan elemen peneduh seperti kanopi dengan material alami (kayu/bambu) atau penanaman pohon peneduh rindang di sisi <i>ramp</i> yang tidak menghalangi pandangan. Permukaan: penggunaan material <i>paving block</i> dengan material yang lebih ramah pejalan kaki dan mudah dirawat, seperti batu alam lokal atau beton poles yang rata, bebas genangan, dan non-slip.
Menarik (Interesting)	Penyediaan Street Furniture (tempat duduk, <i>spot</i> foto) yang dirancang dengan estetika lokal. Area observasi yang menonjol ke danau (jika memungkinkan).

B. Peningkatan Estetika Kawasan & Streetscape Area Dermaga

Penerapan teori *Streetscape* (Moughtin & Carmona) dan *Estetika Kawasan* (Lynch & Moule) akan menciptakan citra visual yang kuat dan berkarakter:

- Identitas Lokal: menggunakan arsitektur dan material lokal (kayu, bambu, ornamen ukiran) untuk *shelter* tunggu, *signage*, dan *street furniture* yang akan memperkuat citra *District* dan *Landmark* kawasan.
- Warna dan Harmoni: menerapkan palet warna yang harmonis dan alami, selaras dengan lanskap danau dan perahu nelayan (misalnya, warna-warna bumi, biru danau, dan hijau pepohonan).
- Pencahayaan: menggunakan pencahayaan yang hangat (*warm lighting*) pada malam hari, tidak hanya untuk keamanan tetapi juga untuk menonjolkan elemen arsitektur dan menciptakan suasana yang nyaman.

- Signage yang Kohesif: merancang sistem *signage* yang seragam (penunjuk arah, informasi kapal, peta area wisata) dengan desain visual yang menarik, menjadi bagian dari *Streetscape* yang terpadu.
- Perapian Lanskap: mengelola vegetasi air (eceng gondok) di sekitar *dock* secara berkelanjutan untuk menjaga kejelasan pandangan dan akses ke danau (*edges*).

C. Area Dermaga Berdasarkan *Place-Making* (PPS & Whyte)

Transformasi area menjadi "*Place*" yang bermakna, fokus pada fungsi sosial, aktivitas, dan citra:

Tabel. 2 Area Dermaga Berdasarkan Teori *Place-Making*

Kriteria (PPS/Whyte)	Penerapan dalam Desain
Aksesibilitas	<i>ramp</i> dan <i>dock</i> dapat diakses oleh semua, termasuk disabilitas (<i>universal design</i>). Penyediaan jalur yang jelas dari area parkir/drop-off menuju dermaga.
Kenyamanan & Citra	Titik Fokus (<i>Node</i>) berupa plaza kecil di ujung <i>ramp</i> sebelum <i>dock</i> sebagai tempat berkumpul dan orientasi. Peningkatan Citra dengan menampilkan produk lokal/kerajinan di area tunggu.
Aktivitas	area kecil untuk aktivitas pendukung, seperti kedai kopi/minuman lokal yang dirancang dengan baik, toilet yang bersih, dan <i>information booth</i> .
Interaksi Sosial	Desain tempat duduk (<i>Street Furniture</i>) yang memfasilitasi interaksi, seperti bangku melingkar atau bangku panjang menghadap danau, memungkinkan orang duduk dan melihat aktivitas (Whyte).



Gambar 1. Rancangan Desain Area Dermaga

Area ini akan dibagi menjadi tiga zona fungsional:

1. Zona *Drop-Off* & Akses: Bagian atas *ramp* yang sedikit lebih lebar, ditandai dengan Gerbang/Signage Utama berkarakter

lokal. Area ini menjadi transisi dari kendaraan ke zona pejalan kaki.

2. Zona Transisi & Observasi: Sepanjang *ramp* yang menurun. Dilengkapi dengan Kanopi Peneduh, Vegetasi Tepi, dan Penerangan Tiang Estetik (*Streetscape*).
3. Zona Dermaga (*Dock*) & *Node*: Area di tepi danau.
 - Perluasan *Node*: Buat *deck* kayu/ beton kecil yang menjorok sebagai *viewing platform*.
 - Fasilitas: *Shelter* tunggu yang artistik dan tempat duduk yang nyaman.
 - Estetika: Tata letak perahu yang rapi dan penataan tanaman air yang terkontrol.

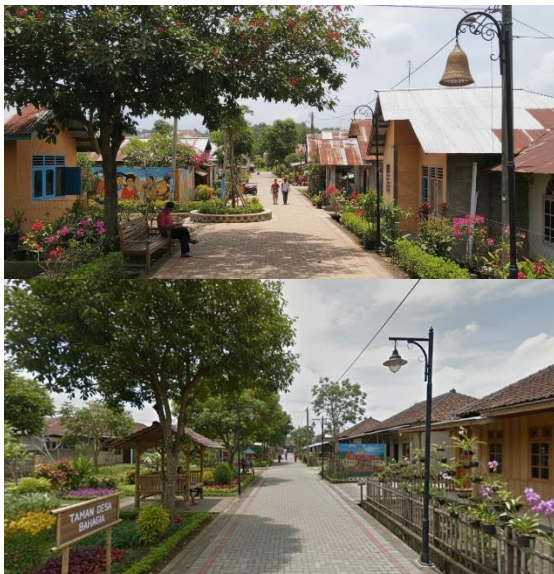
3.2. Koridor Pedestrian Desa atau Ruang Publik Koridor Utama Desa

Perbaikan koridor jalan desa wisata ini didasarkan pada tinjauan pustaka komprehensif yang mengintegrasikan lima teori utama perancangan lingkungan. Fokus utama perbaikan adalah menciptakan ruang publik yang tidak hanya berfungsi sebagai jalur transit, tetapi juga sebagai destinasi yang memberikan pengalaman berharga bagi wisatawan dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat lokal. Langkah pertama adalah memastikan aspek Walkability dan Kenyamanan Pejalan Kaki. Mengacu pada Jeff Speck (2012) dan Jan Gehl (2010), koridor harus memenuhi kriteria *berguna, aman, nyaman, dan menarik*. Ini diwujudkan melalui perataan dan perbaikan kualitas permukaan lantai untuk memastikan kemudahan bergerak, penambahan ruang teduh dari vegetasi untuk perlindungan iklim, serta penempatan *street furniture* seperti bangku duduk, yang secara fundamental mendukung *human scale* dan memfasilitasi interaksi sosial.

Selanjutnya, peningkatan citra dan karakter kawasan sangat bergantung pada optimalisasi *Streetscape* dan Estetika Kawasan. Menurut Moughtin (1999) dan Carmona et al. (2010), *streetscape* yang baik mencakup elemen fisik yang harmonis dan mendukung fungsi sosial. Oleh karena itu, perbaikan mencakup penataan ulang elemen visual seperti pohon peneduh, lampu jalan yang estetik, dan perapian fasad bangunan yang menggunakan material atau warna yang selaras dengan identitas lokal. Dari perspektif Kevin Lynch (1960) mengenai Estetika Kawasan, upaya ini bertujuan menciptakan *mental map* yang jelas bagi pengguna. Pemanfaatan lahan hijau (jika tersedia) sebagai *edge* yang terawat dan penataan elemen jalan sebagai *paths* dan *nodes* akan memperkuat karakter visual dan kejelasan

orientasi ruang, sekaligus menghadirkan ritme dan komposisi yang menarik.

Terakhir, seluruh intervensi harus berujung pada Place-Making, yaitu penciptaan tempat yang bermakna dan inklusif. Konsep dari Project for Public Spaces (PPS, 2016) dan William H. Whyte (1980) menekankan bahwa ruang yang berhasil adalah ruang yang mendukung aktivitas, interaksi sosial, dan merefleksikan karakter lokal. Area koridor perlu dirancang sedemikian rupa sehingga memungkinkan kegiatan komunitas dan interaksi spontan. Dengan menggabungkan konektivitas dari teori Walkability, daya tarik visual dari Streetscape, dan kenyamanan fisik dari Gehl, koridor ini ditransformasi menjadi *place* yang hidup. Keterlibatan masyarakat lokal dalam proses perancangan dan penggunaan elemen budaya dalam desain akan memastikan bahwa perbaikan ini memperkuat identitas lokal, meningkatkan citra kawasan wisata, dan memberikan pengalaman kunjungan yang positif dan berkesan.



Gambar 2. Rancangan Desain Koridor Pedestrian Desa atau Ruang Publik Koridor Utama Desa

3.3. Infrastruktur Jalan dan Pejalan Kaki

Revitalisasi infrastruktur jalan dan pejalan kaki telah dilaksanakan sebagai langkah krusial dalam meningkatkan walkability kawasan. Hasilnya menunjukkan adanya pelebaran trotoar yang signifikan di kedua sisi koridor, menciptakan ruang sirkulasi pejalan kaki yang terpisah secara tegas dari lajur kendaraan, sesuai dengan kriteria keselamatan (Speck, 2012). Penggunaan material perkerasan trotoar telah distandarisasi, mengaplikasikan material non-slip, rata, dan kokoh (seperti *paving block* berkualitas atau beton bertekstur halus) untuk menjamin aksesibilitas universal, memfasilitasi pengguna kursi roda dan *stroller*. Lebih lanjut, keselamatan pejalan kaki ditingkatkan melalui penandaan penyeberangan jalan (*zebra cross*) yang

jelas dan strategis. Pada beberapa lokasi, penyeberangan ditinggikan menjadi *speed table* untuk secara efektif memaksa penurunan kecepatan kendaraan, menegaskan prioritas pejalan kaki sesuai dengan prinsip *Cities for People* (Gehl, 2010).

Aspek estetika kawasan (Lynch, 1960) dan kenyamanan lingkungan diperkuat secara substansial melalui program *urban greening* yang telah diimplementasikan. Penanaman pohon-pohon peneduh berkanopi lebar secara linear di sepanjang trotoar berfungsi sebagai elemen vital untuk menciptakan naungan alami, yang secara langsung berkontribusi pada penurunan suhu mikro dan kenyamanan berjalan kaki bahkan pada jam-jam terik, sejalan dengan teori kenyamanan lingkungan (Southworth, 2005). Pohon-pohon tersebut ditempatkan dalam lubang tanam yang memadai dengan dukungan tree grate atau penahan rapi untuk memitigasi potensi kerusakan infrastruktur trotoar akibat pertumbuhan akar. Selain itu, Streetscape (Moughtin, 1999) area jembatan yang melintasi sungai ditingkatkan melalui penggantian *railing* yang lebih modern dan aman, menggunakan kombinasi aksesoris kayu atau metal yang dicat ulang. Penambahan elemen lanskap dekoratif seperti pot-pot bunga gantung atau tanaman merambat pada *railing* telah memberikan sentuhan warna dan kesan alami yang menyegarkan, memperkuat identitas visual dan daya tarik kawasan.



Gambar 3. Rancangan Desain Infrastruktur Jalan dan Pejalan Kaki

Untuk mengoptimalkan fungsi ruang publik dan keamanan, instalasi fasilitas pendukung dan sistem pencahayaan telah diselesaikan. Sejumlah bangku ergonomis telah dipasang pada titik-titik strategis (seperti area dengan pemandangan bagus atau di ujung jembatan) untuk memfasilitasi istirahat, interaksi sosial, dan aktivitas mengamati lingkungan, yang merupakan komponen kunci dari Place-Making (PPS, 2016). Ketersediaan tempat sampah dengan pemilahan sederhana pada jarak yang mudah dijangkau dipastikan untuk mendukung upaya pemeliharaan kebersihan dan citra kawasan. Aspek keamanan di malam hari ditangani melalui instalasi lampu jalan dengan jarak optimal,

menggunakan spektrum cahaya yang terang namun memiliki temperatur hangat. Implementasi ini tidak hanya berfungsi untuk mengurangi potensi tindakan kriminal tetapi juga menciptakan suasana yang mengundang, memperpanjang durasi pemanfaatan ruang publik. Pencahayaan tambahan yang terfokus pada trotoar dan elemen artistik jembatan turut mempertegas landmark dan identitas visual kawasan di malam hari, sesuai dengan dimensi *aesthetic quality* (Southworth, 2005).

3.4. Revitalisasi Koridor Tepi Sungai

Revitalisasi tepi sungai ini berhasil mengubah koridor yang tadinya berfungsi utilitas menjadi ruang publik interaktif melalui penerapan prinsip *Place-Making* dan *Walkability*. Desain baru ini menciptakan konektivitas (Southworth) dengan jalur pejalan kaki yang jelas dan jembatan penghubung, sekaligus menjadikan area tersebut berguna (*useful*) dan aman (*safe*) bagi kegiatan harian (Speck). Penambahan bangku (*street furniture*) dan dek kayu tidak hanya meningkatkan kenyamanan pejalan kaki (Gehl) dengan menyediakan ruang istirahat yang sesuai dengan *human scale*, tetapi juga secara aktif mendorong aktivitas dan interaksi sosial (PPS, Whyte).

Secara visual, desain ini memperbaiki estetika kawasan dan *streetscape*. Penggunaan material yang harmonis, penataan tanaman bunga, serta pagar yang teratur menciptakan harmoni bentuk (Moule) dan meningkatkan kualitas estetika koridor (Moughtin). Tepi sungai yang kini menjadi terawat berfungsi sebagai *edge* yang jelas (Lynch), memperkuat citra kawasan. Dengan menggabungkan elemen keamanan, kenyamanan, dan daya tarik visual, ruang ini bertransformasi menjadi *place* yang bermakna, mendukung pengalaman kunjungan yang positif dan memperkuat karakter desa wisata.



Gambar 4. Rancangan Desain Area Tepi Sungai

4. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merumuskan dan mengimplementasikan rekomendasi desain

arsitektural terpadu untuk merevitalisasi koridor Desa Tounalet, yang sebelumnya memiliki keterbatasan infrastruktur pejalan kaki, estetika visual yang minim, dan belum merepresentasikan identitas lokal secara optimal. Gap penelitian mengenai kajian desain terpadu koridor desa wisata yang menghubungkan titik sejarah dan komersial dengan aspek *walkability* dan identitas budaya telah dijawab melalui intervensi desain yang mengintegrasikan lima teori perancangan lingkungan secara holistik.

Implementasi desain, baik pada Area Dermaga, Koridor Pedestrian Utama, maupun Koridor Tepi Sungai, menunjukkan keberhasilan transformasi ruang. Prinsip *Walkability* (Speck, Southworth) terwujud melalui pelebaran dan perataan trotoar, penandaan penyeberangan yang jelas (*speed table*), serta pemisahan tegas antara pejalan kaki dan kendaraan, menjamin keselamatan dan aksesibilitas universal. Peningkatan Kenyamanan Pejalan Kaki (Gehl) dicapai melalui integrasi *urban greening* dan kanopi peneduh, menciptakan kondisi berjalan yang nyaman dengan pertimbangan *human scale*.

Secara visual, *Streetscape* (Moughtin, Carmona) dan Estetika Kawasan (Lynch, Moule) ditingkatkan melalui penataan signage yang kohesif, penggunaan palet warna alami, dan integrasi ornamen arsitektur lokal Minahasa, yang secara efektif memperkuat identitas visual dan citra lokal kawasan. Elemen-elemen ini berfungsi sebagai *landmarks* dan *edges* yang jelas, membantu orientasi wisatawan.

Pencapaian tertinggi terletak pada transformasi koridor menjadi *Place* yang bermakna (*Place-Making*, PPS & Whyte). Revitalisasi menciptakan node dan viewing platform baru (dermaga dan tepi sungai) yang dilengkapi *street furniture* ergonomis untuk mendorong aktivitas dan interaksi sosial spontan, alih-alih hanya sebagai jalur transit. Dengan demikian, luaran penelitian berupa desain fisik dan pedoman estetika berhasil mentransformasi koridor Tounalet menjadi destinasi wisata yang nyaman, aman, estetis, dan kontekstual kultural, sekaligus menjadi acuan bagi pengembangan pariwisata berbasis masyarakat di masa mendatang.

Ucapan Terimakasih

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini diselenggarakan oleh Universitas Nusantara Manado dan dilaksanakan di Desa Tounalet, Kecamatan Kakas. Pelaksanaan kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar dan sukses berkat dukungan serta sambutan yang sangat baik dari Kepala Desa Tounalet, Bapak Youbert Stenly Lengkoang, S.E., beserta seluruh jajaran perangkat desa dan masyarakat Desa Tounalet. Kami mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya atas partisipasi dan kolaborasi yang telah diberikan.

Archplano (Vol. 1 No. 1, Juni 2025)

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadi, C. L., 2019, Walkability koridor wisata di Yogyakarta, *Jurnal Atrium*, Vol. 5, No. 2, hlm. 115–124, diakses dari: <https://atrium.ukdw.ac.id/index.php/jurnalarsitektur/article/view/181>.
- Carmona, M., Heath, T., Oc, T., dan Tiesdell, S., 2010, *Public Places, Urban Spaces: The Dimensions of Urban Design*, Routledge.
- Creswell, J. W., 2014, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 4th ed., SAGE Publications.
- Gehl, J., 2010, *Cities for People*, Island Press.
- Hidayat, I., 2022, Penerapan konsep sustainable streetscape pada koridor jalan perkotaan, *Arcade: Jurnal Arsitektur*, Vol. 2, No. 1, hlm. 45–53, diakses dari: <https://ejournal.ukri.ac.id/index.php/arcade/article/view/1061>.
- Liu, S., Zhang, Y., dan Chen, J., 2024, Planning rural road landscapes from the perspective of perception differences between residents and tourists, *Sustainability*, Vol. 16, No. 7, 2653.
- Lynch, K., 1960, *The Image of the City*, MIT Press.
- Moughtin, C., 1999, *Urban Design: Street and Square*, Architectural Press.
- Moule, S. T., 2005, *Urban Aesthetics and Public Realm Design*, Oxford University Press.
- Project for Public Spaces, 2016, What is Placemaking?, diakses dari: <https://www.pps.org>.
- Southworth, M., 2005, Designing the walkable city, *Journal of Urban Planning and Development*, Vol. 131, No. 4, hlm. 246–257.
- Speck, J., 2012, *Walkable City: How Downtown Can Save America, One Step at a Time*, Farrar, Straus and Giroux.
- Trancik, R., 1986, *Finding Lost Space: Theories of Urban Design*, Van Nostrand Reinhold.
- Yoeti, O. A., 2008, *Ekonomi Pariwisata: Introduksi, Informasi, dan Implementasi*, Penerbit Kompas.
- Whyte, W. H., 1980, *The Social Life of Small Urban Spaces*, Project for Public Spaces.