

## Pengembangan Destinasi Wisata Kampung Ketupat di Samarinda Melalui Redesain Masterplan Plaza

Tutik Rahayu Ningsih\*, Ayu Asvitasari<sup>2</sup>, Paramita Waluyo<sup>3</sup>  
Jurusan Desain, Politeknik Negeri Samarinda  
email: [tutirahayu@polnes.ac.id](mailto:tutirahayu@polnes.ac.id)

### Abstract

*Kampung Ketupat is the first community-based tourist destination in Samarinda City, managed by the Tourism Awareness Group (Pokdarwis). Kampung Ketupat is located in Jalan Mangkupalas, Kelurahan Mesjid, Samarinda Seberang, which is located right on the side of the Mahakam river with a view of the Mahkota II bridge and is a new tourist icon in the capital city of East Kalimantan province. Previously, this area was a slum area located on the banks of the Mahakam river, then improvements were made through community empowerment to develop Kampung Ketupat into a tourist destination by utilising the potential around it. Therefore, to increase the attractiveness of tourists visiting the village, it is necessary to improve facilities for tourist activities. The purpose of this service is to develop the tourist destination of Kampung Ketupat Samarinda through the redesign of the plaza masterplan. The approach taken in designing the design is participatory design. Participatory Design is a collaborative design approach from several stakeholders to form an ideal environment for all parties. The results of the plaza masterplan redesign are expected to serve as direction in development as well as guiding documents and policies designed to help the community create a vision of what they want in the future.*

**Keywords:** Redesign, Tourism Village, Masterplan, Plaza, Kampung Ketupat

### Abstrak

*Kampung Ketupat merupakan destinasi wisata berbasis masyarakat pertama di Kota Samarinda yang dikelola oleh Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis). Kampung Ketupat berlokasi di Jalan Mangkupalas, Kelurahan Mesjid, Samarinda Seberang yang lokasinya persis di sisi sungai Mahakam dengan pemandangan berupa jembatan Mahkota II dan menjadi icon wisata baru di ibu kota provinsi Kalimantan Timur. Dahulu kawasan ini merupakan kawasan kumuh yang terletak di bantaran sungai Mahakam, kemudian dilakukan pembenahan melalui pemberdayaan masyarakat untuk mengembangkan Kampung Ketupat menjadi destinasi wisata dengan memanfaatkan potensi yang ada di sekitar mereka. Oleh karena itu, untuk meningkatkan daya tarik wisatawan berkunjung ke desa tersebut, perlu adanya peningkatan fasilitas untuk kegiatan pariwisata. Tujuan pengabdian ini untuk mengembangkan destinasi wisata Kampung Ketupat Samarinda melalui redesain masterplan plaza. Pendekatan yang dilakukan dalam perancangan desain yaitu participatory design. Participatory Design merupakan sebuah pendekatan desain kolaboratif dari beberapa stakeholder untuk membentuk lingkungan yang ideal bagi seluruh pihak. Hasil redesain masterplan plaza ini diharapkan mampu berfungsi sebagai arahan dalam pengembangan sekaligus panduan dokumen dan kebijakan yang dirancang untuk membantu masyarakat menciptakan visi tentang apa yang mereka inginkan di masa depan.*

**Kata Kunci:** Redesain, Kampung Wisata, Mastepplan, Plaza, Kampung Ketupat

### PENDAHULUAN

Kota Samarinda memiliki potensi wisata yang dapat dikembangkan serta berbagai macam destinasi wisata yang dapat dikunjungi antara lain seperti wisata

alam, wisata budaya, maupun wisata buatan. Kota Samarinda memiliki destinasi wisata berupa kampung wisata yang siap bersaing dengan destinasi wisata lain, salah satunya adalah Kampung Ketupat. Kampung wisata merupakan bentuk

integrasi antara atraksi, akomodasi, dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyuguhkan tujuan wisata perkampungan [1]. Dalam membangun kampung wisata, yang terpenting adalah komitmen antara pemerintah dan perangkat, tokoh masyarakat, dan organisasi kampung untuk menjadikan kampung tersebut menjadi kampung wisata [2].

Kampung Ketupat merupakan destinasi wisata berbasis masyarakat pertama di Kota Samarinda yang dikelola oleh Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) yang artinya masyarakat sekitar berinisiatif membangun kampung mereka sebagai tujuan wisata dengan memanfaatkan potensi yang ada disekitar mereka [3].



Gambar 1 : Swafoto bersama Ketua Pokdarwis Kampung Ketupat

Kampung Ketupat berlokasi di Jalan Mangkupalas, Kelurahan Mesjid, Samarinda Seberang yang lokasinya persis di sisi sungai Mahakam dengan pemandangan berupa jembatan Mahkota II dan menjadi icon wisata baru di ibu kota propinsi Kaltim. Kampung Ketupat diresmikan oleh Pemerintah kota Samarinda pada tanggal 11 Agustus 2017. Dahulu, kawasan ini merupakan area kumuh yang terletak di pinggiran Sungai Mahakam, kemudian dilakukan pembenahan melalui pemberdayaan masyarakat dengan cara gotong royong. Masyarakat berinisiatif membuat setiap sudutnya terlihat menarik yang dapat digunakan untuk berswafoto [4].

Kampung dengan Konsep *Community Based Tourism* tidak seperti kampung wisata lain, konsep yang diperkenalkan oleh Kampung Ketupat Samarinda adalah *Community Based Tourism* (CBT) atau bisa diartikan sebagai wisata pemberdayaan masyarakat. Sejarah kampung ketupat sendiri berawal dari kegiatan produksi kulit ketupat disetiap rumah tangga. Sejak puluhan tahun silam, warga yang masuk dalam Kelurahan Mesjid, Kecamatan Samarinda Seberang menjadi pemasok kulit ketupat untuk beberapa pasar besar di dalam kota. Pada tahun 2020 terdapat 88 orang pengrajin ketupat yang terdata oleh TP PKK Kota Samarinda dan seiring dengan berjalannya waktu bertambah menjadi 128 pengrajin ketupat. Hasil dari kerajinan warga Kampung Ketupat dipasarkan ke pasar-pasar tradisional di Balikpapan, Berau, Bontang hingga sampai ke luar pulau Kalimantan [5].

Sebagai upaya dalam mendukung pengembangan wisata pada Kampung Ketupat lebih optimal maka penulis mengkaji beberapa permasalahan yang diutarakan oleh mitra ini diantaranya belum terencananya *Masterplan Plaza* pada kampung ketupat. Keberadaan sebuah rencana induk (*masterplan*) merupakan hal penting sebagai upaya pengembangan suatu kawasan termasuk Kawasan wisata. *Masterplan* berfungsi sebagai arahan dalam pengembangan sekaligus panduan dokumen dan kebijakan yang dirancang untuk membantu masyarakat menciptakan visi tentang apa yang mereka inginkan di masa depan Jika dikaitkan dengan pengembangan kawasan wisata [6]. Secara khusus, *masterplan* dilakukan melalui pendekatan partisipatoris atau melibatkan masyarakat dan komunitas dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas lingkungan dan meningkatkan kesejahteraan penghuninya [7].



Gambar 2 : Kondisi Plaza Kampung Ketupat Saat ini

Program pengabdian ini merupakan bentuk kepedulian terhadap keadaan dan kehidupan masyarakat di level kampung yang sebenarnya memiliki berbagai potensi [8]. Dengan beragam ide kreatif dan inovatif yang dikembangkan oleh tim pengabdian, diharapkan masyarakat setempat dapat semakin tertarik dengan destinasi wisata ini, dan pembaharuan destinasi wisata ini diharapkan dapat membantu perekonomian masyarakat [9].

#### METODE PENGABDIAN

Pendekatan yang dilakukan dalam perancangan desain yaitu *participatory* desain yang merupakan sebuah pendekatan desain kolaboratif dari beberapa *stakeholder* untuk membentuk lingkungan yang ideal bagi seluruh pihak terkait. *Participatory* desain digunakan pada pengabdian ini untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi mitra melalui beberapa tahapan. Tahapan tersebut dilakukan bersama tim pengabdian dan mitra yaitu Pokdarwis Kampung Ketupat. Tim pengabdian terdiri dari dosen dan 4 mahasiswa Prodi Arsitektur Bangunan Gedung serta masyarakat dari kelompok sadar wisata Kampung Ketupat. Tahapan yang dilakukan dalam pengabdian ini adalah sebagai berikut :

1. Survey Potensi Kawasan  
Suvey dilakukan pada kawasan wisata Kampung Ketupat yang berada di Jl. Mangkupalas, Kelurahan Masjid, Kecamatan Samarinda Seberang. Suvey dilakukan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan masyarakat terkait pengabdian yang akan dilaksanakan.
2. Sosialisasi

Sosialisasi dimulai dari pengenalan anggota tim pengabdian dengan ketua Pokdarwis. Sosialisasi dilakukan untuk menyampaikan maksud dan tujuan pengabdian, serta rangkaian kegiatan yang akan dilaksanakan.

3. Mengadakan *Sharing* dan diskusi bersama mitra (*Focus Group Discussion*)

Sharind dan diskusi dilakukan oleh tim pengabdian dengan mitra serta pihak terkait dengan tujuan untuk membahas masalah yang ada di lapangan, menggali potensi yang ada, mengkoordinasikan program kerja serta *sharing* informasi penting lainnya.

4. Perancangan Desain dan Penyerahan Desain

Dunia arsitektur berkembang dengan pesat, terutama pada proses perancangan desain bangunan yang telah menggunakan teknologi perangkat lunak, sehingga proses perancangan dapat selesai tepat waktu [10]. Proses perancangan desain *Masterplan Plaza* menggunakan *software Autocad* untuk pembuatan gambar kerja, *Sketchup 2023* untuk pembuatan gambar 3d, penggunaan *software lumion* dan *enscape* untuk proses render serta penggunaan aplikasi Canva untuk pembuatan brosur. Dalam proses pembuatan ide, konsep, filosofi serta hal lainnya mitra dan tim pengabdian saling bersinergi sehingga terbentuk visualisasi desain yang diharapkan.

Setelah desain terbentuk sesuai dengan harapan mitra dan tim pengabdian, selanjutnya dilakukan penyerahan redesain *Master Plan* kepada Pokdarwis Kampung Ketupat yang dilaksanakan di Pondok Paradisa Kampung Ketupat.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada permasalahan di bidang arsitektur, tentunya Kampung Ketupat membutuhkan perencanaan pengembangan berupa *Masterplan Plaza*

yang nantinya bisa menjadi acuan untuk melengkapi fasilitas-fasilitas pendukung destinasi wisata kampung ketupat menjadi lebih optimal. Dengan adanya *Masterplan Plaza* diharapkan dapat menjadi pedoman dalam mengembangkan desa wisata secara lebih terintegrasi dan terencana dengan baik dan jelas.



Gambar 3 : Pemaparan Hasil Redesain *Masterplan Plaza* oleh Ketua Pengabdian Masyarakat

Kegiatan penyerahan hasil desain pengabdian masyarakat ini dilakukan pada 14 Oktober 2023, di Pondok Paradisa Kampung Ketupat. Kegiatan berjalan dengan lancar. Para peserta antusias memberikan tanggapannya terkait hasil desain yang dipaparkan pada saat pelaksanaan pengabdian ini. Masyarakat berharap melalui produk desain yang telah diberikan dapat menjadi pertimbangan pihak-pihak yang mau membantu mengembangkan destinasi wisata di Kampung Ketupat

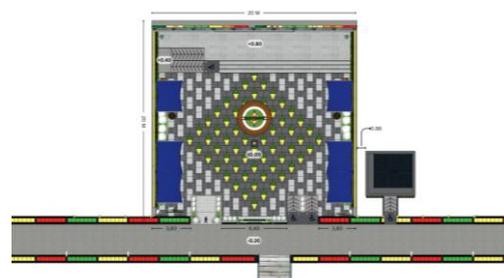
Pelaksanaan pengabdian masyarakat di Kampung Ketupat dihadiri oleh ketua Pokdarwis Kampung Ketupat, perwakilan masyarakat sekitar, mahasiswa, Tenaga Kependidikan, Dosen, Ketua Program Studi Prodi Arsitektur Bangunan Gedung serta perwakilan dari lembaga P3M Politeknik Negeri Samarinda. Hasil produk pengabdian diserahkan kepada perwakilan masyarakat yaitu ketua Pokdaris Kampung Ketupat. Hasil produk desain berupa gambar kerja, gambar 3d visualisasi, dan brosur yang dapat digunakan sebagai acuan untuk perkembangan Kampung Ketupat kedepannya. Hasil produk desain juga dapat digunakan sebagai dasar pertimbangan

pengajuan dana baik kepada pemerintah maupun kepada pihak swasta melalui *community development* atau kerja sama kemitraan.



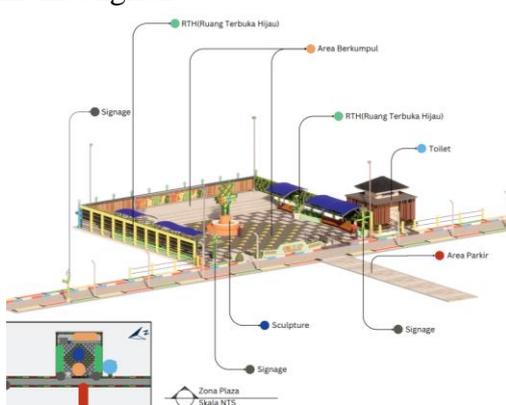
Gambar 4 : Penyerahan Produk Desain kepada Ketua Pokdarwis Kampung Ketupat.

Pada dasarnya redesain *Master Plan Plaza* sesuai dengan filosofi dan tetap berdasarkan kondisi kenyataan di lapangan. Kondisi *Plaza* Kampung Ketupat saat ini sebelumnya sangat minim fasilitas spot swafoto dan elemen wisata seperti: belum tersedianya toilet khusus untuk pengunjung, *sculpture* yang sudah mulai usang, belum tersedianya *signage*, serta perlu adanya pengolahan pencahayaan buatan pada malam hari agar destinasi kampung ketupat tidak hanya dapat dikunjungi pada siang hari namun juga pada malam hari. Selain itu, *landscape* yang ada saat ini belum tertata dengan baik bahkan kondisi plaza saat ini yang juga berfungsi sebagai tempat utama berswafoto sudah mulai rusak tidak semenarik seperti diawal. Maka, redesain *masterplan plaza* tentunya harus dapat menyelesaikan beberapa permasalahan di atas.



Gambar 4 : Tampak Atas Redesain *Master Plan Plaza*  
*Master Plan Plaza* yang berfungsi sebagai dokumen perencanaan tata ruang

yang mengatur letak fasilitas sesuai dengan lahannya. Dalam melihat masa depan, *masterplan* menjadi rencana induk pembangunan kawasan yang berangkat dari potensi dan masalah yang saat ini masih dimiliki oleh Kampung Ketupat. *Master Plan* dibuat dengan menggabungkan beberapa hal, yaitu tiga dimensi gambar, teks, diagram, statistik, laporan, dan peta yang memberi gambaran bagaimana wilayah tersebut akan dikembangkan.



Gambar 5 : *Penzonning Master Plan Plaza*

Tata letak *furniture* hasil redesain dengan kondisi lapangan saat ini tidak jauh berbeda. Hasil redesain *Masterplan Plaza* tidak menghilangkan *zona-zona* yang sudah tertata atau merubah posisi yang ada di lapangan hanya menambahkan beberapa fasilitas yang belum tersedia seperti akses difabel dan toilet khusus untuk pengunjung serta mengganti desain yang sudah usang dengan desain yang lebih modern sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Zonning atau pembagian kawasan yang terdapat pada redesain yaitu ruang terbuka hijau (*landscape*), area berkumpul (*master point*), *sculpture*, serta penambahan *signage* dan toilet yang diletakkan bersebelahan dengan plaza.



Gambar 6 : Perspektif *Master Plan Plaza*



Gambar 7 : Visualisasi Desain *Plaza* pada malam hari

Berdasarkan hasil redesain *Master Plan Plaza* mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Arah pembangunan menjadi jelas, bersinergi dan terpadu.
2. Tahapan pembangunan menjadi lebih terukur, dengan demikian tahapan realisasi pembangunan disesuaikan dengan kebutuhan.
3. Penggunaan anggaran untuk realisasi pembangunan lebih efisien.
4. Kebutuhan lahan dapat diantisipasi sejak awal [11].



Gambar 8 : Foto bersama masyarakat Kampung Ketupat

## SIMPULAN

Kesimpulan dari “Pengembangan Destinasi Wisata Kampung Ketupat Melalui Redesain Masterplan Plaza” adalah bahwa melalui perencanaan dan implementasi masterplan plaza yang ditingkatkan, kampung ketupat dapat mengalami perkembangan yang signifikan. Redesain ini dapat menciptakan pusat kegiatan yang lebih fungsional dan estetis, meningkatkan potensi ekonomi dan pariwisata, serta memperkuat identitas budaya kampung. Pengabdian ini merupakan langkah positif dalam meningkatkan kualitas hidup dan pembangunan berkelanjutan di Kampung

Ketupat, dengan memberikan manfaat jangka panjang bagi masyarakat lokal dan daerah sekitarnya.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih diucapkan kepada:

1. Direktur Politeknik Negeri Samarinda yang telah memberikan pendanaan untuk kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.
2. Ketua P3M yang telah mengagendakan kegiatan pengabdian masyarakat di lingkungan dosen Politeknik Negeri Samarinda.
3. Ketua Prodi Arsitektur Bangunan Gedung Politeknik Negeri Samarinda, staf pengajar, teknisi, staf administrasi dan mahasiswa Prodi Arsitektur Bangunan Gedung yang mendukung dan membantu langsung kegiatan Pengabdian ini.
4. Ketua Pokdarwis Kampung Ketupat yang telah bersedia menjadi mitra dan terlibat dalam pelaksanaan Kegiatan Pengabdian ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Pangasih, B. R. Hakim, A. Rulia, and M. F. Noor, "Pengembangan Daya Tarik Wisata Pada Kawasan Wisata Air Terjun Kandua Raya," *J. Pengabdian Untuk Mu NegeRI*, vol. 7, no. 1, pp. 48–55, 2023, doi: 10.37859/jpumri.v7i1.4299.
- [2] F. M. Suud, A. F. A'la, D. Rachmawatie, and I. N. Islamawati, "Pengembangan Desa Wisata Dusun Bendo Melalui Peningkatan Keterampilan Seni Membatik Warga," *J. Pengabdian Untuk Mu NegeRI*, vol. 7, no. 1, pp. 1–6, 2023, doi: 10.37859/jpumri.v7i1.3614.
- [3] M. Y. C. K. Putra, A. A. Hetami, M. T. F. Putera, F. Althalets, and A. Ramli, "Strategi Pengembangan dalam Meningkatkan Daya Tarik Wisata di Kampung Ketupat Kencana Samarinda," *J. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 6, no. 2, pp. 152–165, 2021.
- [4] M. F. Noor, I. W. N. Nala, F. Aisyiyah, and D. Zulfani, "Persepsi Pengunjung Terhadap Fasilitas Kampung Ketupat Samarinda," *J. Ris. Inossa Media Has. Ris. Pemerintahan, Ekon. dan Sumber Daya Alam*, vol. 2, 2020, [Online]. Available: <http://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/480401>
- [5] A. Azis, "Hasil Wawancara," *Wawancara*, no. 1. 2023.
- [6] V. R. Vitasurya, A. Pudianti, and L. A. Rudwiarti, "Model Partisipasi Masyarakat Dalam Perancangan Masterplan Kawasan Wisata Watupurbo, Yogyakarta," *SHARE "SHaring - Action - REflection"*, vol. 8, no. 1, pp. 87–95, 2022, doi: 10.9744/share.8.1.87-95.
- [7] Anonim, "Masterplan Desa," *Masterplandes.com*. 2020.
- [8] Achmad Room Fitrianto, Oslam Ahmadia, Siti Hasna Madinah, Churin Iin, Muhammad Fauzin Nur, and Zahrotun Nadhifa, "Optimalisasi Potensi Desa Wisata Edukasi di Ledug Prigen," *J. Pengabdian Untuk Mu NegeRI*, vol. 4, no. 2, pp. 276–284, 2020, doi: 10.37859/jpumri.v4i2.2152.
- [9] M Tazri, N. Rahmawati, and M. A. Rahman, "Pengelolaan Objek Wisata Desa Buluh Cina Untuk Meningkatkan Perekonomian Melalui Digital Marketing," *J. Pengabdian Untuk Mu NegeRI*, vol. 5, no. 2, pp. 157–162, 2021, doi: 10.37859/jpumri.v5i2.2931.
- [10] Bhanu Rizfa Hakim, H. Musthafa A.P, Z. Hidayati, and N. H. Thamrin, "Pelatihan Autodesk Revit Bagi Komunitas Samarinda Young Architect Forum," *J. Pengabdian Untuk Mu NegeRI*, vol. 5, no. 1, pp. 5–11, 2021, doi: 10.37859/jpumri.v5i1.2265.
- [11] S. V Pandey, "Pentingnya Master Plan Dalam Proses Pembangunan Terminal Angkutan Jalan (Studi Kasus : Master Plan Terminal Ulu

di Kabupaten Kepulauan Sitaro),” *J. Sipil Statik*, vol. 4, no. 6, pp. 391–397, 2016, [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jss/article/view/12839>