

Collaborative Participatory Design (CPD) dalam Penyusunan Konsep Perancangan Fasilitas Ruang Serbaguna di Kantor Desa Sidetapa, Buleleng

Nyoman Ratih Prabandari¹, I Wayan Gde Erick Triswandana², I Nengah Sinarta³

^{1,2,3} *Fakultas Teknik dan Perencanaan, Universitas Warmadewa, Indonesia*

Received : 30 Juli 2026, Revised : 9 Agustus 2026, Published : 14 Agustus 2026

Corresponding Author

Nama Penulis: Nyoman Ratih Prabandari

E-mail: ratihprabandari@warmadewa.ac.id

Abstrak

Desa Sidetapa, Kabupaten Buleleng, belum memiliki fasilitas ruang serbaguna yang memadai untuk mendukung kegiatan – kegiatan komunitas yang dapat memantik pengembangan SDM dan ekonomi lokal. Kondisi tersebut mendorong perlunya penyusunan konsep perancangan yang mengakomodasi kebutuhan masyarakat sekaligus mempertahankan karakter lokal desa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan menyusun konsep perancangan fasilitas ruang serbaguna melalui pendekatan Collaborative Participatory Design (CPD), yang melibatkan masyarakat, pemerintah desa, akademisi, dan tenaga ahli dalam proses perencanaan secara kolaboratif. Metode pelaksanaan meliputi observasi lapangan, identifikasi kebutuhan, focus group discussion (FGD), lokakarya partisipatif, penyusunan alternatif desain, serta validasi bersama pemangku kepentingan. Seluruh masukan kemudian disintesis menjadi konsep perancangan yang mempertimbangkan aspek fungsi, budaya lokal, kondisi tapak, dan kelayakan teknis. Hasil evaluasi terhadap 15 peserta menunjukkan bahwa penerapan Collaborative Participatory Design (CPD) memperoleh tingkat persetujuan tinggi, dengan hampir seluruh responden memberikan skor 4–5 pada 18 indikator terkait peningkatan pengetahuan, kapasitas perencanaan, dan manfaat bagi komunitas. Pendekatan CPD juga menghasilkan konsep ruang yang lebih kontekstual sekaligus meningkatkan literasi spasial masyarakat, terutama dalam memahami hubungan antara aktivitas, kebutuhan ruang, fleksibilitas, sirkulasi, aksesibilitas, dan kualitas lingkungan ruang.

Kata kunci - desain, fasilitas publik, komunitas, partisipatif

Abstract

Sidetapa Village, Buleleng Regency, does not yet have adequate multipurpose space facilities to support community activities that can stimulate human resource development and the local economy. This condition encourages the development of a design concept that accommodates community needs while maintaining the village's local character. This community service activity aims to develop a design concept for a multipurpose space facility through a Collaborative Participatory Design (CPD) approach, involving the community, village government, academics, and experts in a collaborative planning process. Implementation methods include field observations, needs identification, focus group discussions (FGDs), participatory workshops, the development of alternative designs, and validation with stakeholders. All input is then synthesized into a design concept that considers aspects of function, local culture, site conditions, and technical feasibility. The evaluation of 15 participants indicates that the implementation of Collaborative Participatory Design (CPD) achieved a high level of approval; nearly all respondents assigned scores of 4–5 across 18 indicators regarding knowledge enhancement, planning capacity, and community benefits. The CPD approach also yielded more contextually relevant spatial concepts while enhancing the community's spatial literacy—particularly in understanding the relationships between activities, spatial requirements, communication, accessibility, and the quality of the spatial environment.

Keywords - community, design, public facility, participative

How To Cite : Prabandari, N. R., Triswandana, I. W. G. E., & Sinarta, I. N. (2026). *Collaborative Participatory Design (CPD) dalam Penyusunan Konsep Perancangan Fasilitas Ruang Serbaguna di Kantor Desa Sidetapa, Buleleng*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 5(1), 81 - 91. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v5i1.1674>

Copyright ©2026 Nyoman Ratih Prabandari, I Wayan Gde Erick Triswandana, I Nengah Sinarta

PENDAHULUAN

Desa Sidetapa memiliki potensi sosial dan ekonomi yang bertumpu pada pengetahuan lokal, yang mendorong terbentuknya berbagai komunitas sebagai penggerak pembangunan desa. Potensi tersebut memerlukan dukungan infrastruktur sosial yang mampu memfasilitasi interaksi masyarakat sekaligus membuka peluang kolaborasi dengan berbagai pihak di luar desa. Namun, keterbatasan fasilitas sebagai ruang bersama masih menjadi kendala dalam mendukung aktivitas dan jejaring komunitas yang terus berkembang.

Berbagai komunitas ekonomi dan organisasi sosial di Desa Sidetapa secara rutin menyelenggarakan pertemuan, pelatihan, penyuluhan, serta kegiatan pendampingan yang melibatkan pemerintah, perguruan tinggi, lembaga swadaya masyarakat, maupun mitra swasta. Meskipun demikian, ruang serbaguna yang tersedia saat ini belum mampu mengakomodasi kebutuhan kegiatan tersebut secara optimal.

Kondisi fasilitas yang ada masih menghadapi beberapa keterbatasan, antara lain kapasitas ruang yang belum memadai, fleksibilitas tata ruang yang rendah, serta tingkat kenyamanan yang kurang mendukung pelaksanaan kegiatan. Selain itu, keberadaan kolom struktur di tengah ruang menghalangi pandangan peserta terhadap narasumber maupun media presentasi saat kegiatan pertemuan, sehingga mengurangi efektivitas pelaksanaan pelatihan, diskusi, dan forum koordinasi yang melibatkan banyak peserta. Oleh karena itu, mengembangkan fasilitas serbaguna yang lebih adaptif bukan hanya sekedar memperbaiki fisik bangunan tetapi juga menciptakan infrastruktur sosial yang memperkuat institusi lokal, mendukung pertukaran pengetahuan, dan mendorong kolaborasi produktif. Untuk mencapai tujuan tersebut, diterapkan pendekatan Collaborative Participatory Design (CPD).

Desain partisipatif kolaboratif merupakan kelompok pendekatan desain yang secara aktif melibatkan pengguna akhir, pemangku kepentingan, dan warga dalam penciptaan serta pengelolaan produk, layanan, dan lingkungan. Secara historis, praktik-praktik ini muncul pada tahun 1960-an dan 1970-an sebagai "desain partisipatif" dalam bidang perencanaan kota dan pengembangan teknologi di tempat kerja, khususnya dalam tradisi Skandinavia yang berfokus pada hak-hak pekerja dan demokratisasi tempat kerja. Seiring berjalannya waktu, cakupan bidang ini meluas hingga mencakup sektor kesehatan, media baru, arsitektur, dan inovasi sosial.

CPD berfungsi sebagai alternatif bagi desain instruksional tradisional. Studi kasus di Layanan Publik Kanada menunjukkan bahwa pengembangan profesional untuk pembelajaran di tempat kerja paling efektif jika disusun sebagai proyek terkelola dengan dukungan organisasi yang aktif. Di perguruan tinggi, desain kolaboratif digunakan untuk mengajarkan proses iterasi dan menjembatani kesenjangan keahlian antara desainer dan non-desainer. Meskipun participatory design dan co-design telah banyak digunakan dalam pengembangan fasilitas publik, tantangan masih terdapat pada bagaimana pengetahuan berbasis pengalaman masyarakat diterjemahkan secara sistematis ke dalam keputusan desain yang dapat dipahami dan dinegosiasikan bersama oleh pengguna, pemerintah, perancang, dan tenaga ahli. Dengan demikian, terdapat kebutuhan untuk mengeksplorasi penerapan CPD yang tidak hanya berfungsi sebagai instrumen partisipasi, tetapi juga sebagai mekanisme penerjemahan dan integrasi berbagai bentuk pengetahuan dalam proses penyusunan konsep arsitektur fasilitas publik desa. Kesenjangan tersebut terutama terlihat pada proses menerjemahkan pengetahuan berbasis pengalaman masyarakat mengenai aktivitas dan kebutuhan mereka ke dalam keputusan dan konsep desain arsitektur. Oleh karena itu, diperlukan kajian yang menunjukkan bagaimana CPD dapat menjadi mekanisme kolaboratif untuk menjembatani pengetahuan masyarakat dan pengetahuan profesional dalam penyusunan konsep perancangan fasilitas publik desa.

Kebaruan kegiatan ini tidak terletak pada penggunaan Collaborative Participatory Design (CPD) sebagai pendekatan yang sepenuhnya baru, melainkan pada cara pendekatan tersebut diterapkan untuk mengintegrasikan berbagai sumber pengetahuan dalam penyusunan konsep fasilitas publik desa. CPD dalam kegiatan ini mempertemukan pengetahuan berbasis pengalaman masyarakat, kebutuhan kelembagaan pemerintah desa, pengetahuan akademik dalam perancangan arsitektur, serta pertimbangan teknis tenaga ahli dalam suatu proses kolaboratif. Proses tersebut tidak berhenti pada pengumpulan aspirasi, tetapi menerjemahkan pengalaman dan kebutuhan aktivitas masyarakat

menjadi kebutuhan spasial, konfigurasi ruang, dan prinsip fleksibilitas yang kemudian divalidasi secara bersama. Dengan demikian, kontribusi kegiatan terletak pada penerapan CPD sebagai mekanisme penerjemahan antara pengetahuan lokal dan pengetahuan profesional untuk menghasilkan konsep ruang serbaguna yang kontekstual, fleksibel, dan responsif terhadap beragam aktivitas masyarakat Desa Sidetapa. Melalui diskusi kelompok terfokus, lokakarya partisipatif, dan konsultasi yang melibatkan pemerintah desa, kelompok tani, komunitas penganyam bambu, dan organisasi lokal lainnya, anggota masyarakat secara aktif mengidentifikasi kebutuhan tata ruang mereka dan menyumbangkan ide untuk fasilitas di masa depan.

Berbeda dengan pendekatan desain konvensional, CPD menempatkan masyarakat sebagai mitra aktif sepanjang proses perencanaan. Pengetahuan lokal dan pengalaman sehari-hari menjadi dasar utama untuk mengembangkan konsep desain, memastikan bahwa fasilitas yang diusulkan mencerminkan kebutuhan masyarakat yang sebenarnya. Hasil yang diharapkan adalah ruang serbaguna yang fleksibel, inklusif, dan bebas kolom yang dapat menampung berbagai kegiatan masyarakat sekaligus meningkatkan kenyamanan, aksesibilitas, dan fungsionalitas.

Berdasarkan kondisi tersebut maka permasalahan yang diangkat dalam program pengabdian masyarakat ini adalah bagaimana mengembangkan konsep desain balai serbaguna yang bersifat partisipatif yang mampu menjawab kebutuhan spasial, sosial, dan produktif masyarakat di Desa Sidetapa melalui pendekatan Collaborative Participatory Design. Untuk itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menerapkan Collaborative Participatory Design (CPD) sebagai proses kolaboratif untuk menerjemahkan kebutuhan dan pengalaman masyarakat ke dalam prinsip perancangan; serta menghasilkan konsep perancangan fasilitas ruang serbaguna yang fleksibel, inklusif, aksesibel, dan kontekstual. Konsep yang dihasilkan ditargetkan dapat menjadi acuan bersama bagi pemerintah desa dan masyarakat dalam pengembangan fasilitas, pengajuan pendanaan, serta penyusunan desain pada tahap selanjutnya.

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian ini mengarah pada kegiatan pendampingan dan evaluasi. Tim Pengabdian yang memiliki kepakaran yang berbeda akan berusaha mendampingi desa dalam menyelesaikan permasalahan terkait penyusunan konsep perancangan fasilitas Ruang Serbaguna Desa Sidetapa. Langkah-langkah dalam melaksanakan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan mitra dibagi menjadi 4 tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pengumpulan data, tahap pelaksanaan dan finalisasi, serta tahap pelaporan kegiatan. Rincian dijabarkan pada diagram alir kegiatan pengabdian berikut.



Gambar 1. Diagram Alur Kegiatan PKM Penyusunan Konsep Perancangan Ruang Serbaguna untuk Kelompok Masyarakat di Desa Sidetapa 2026

Kelompok Masyarakat Produktif yang diwakili oleh Kelompok Pengrajin dan Kelompok Tani beserta Pemerintah Desa Sidetapa berperan aktif dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan menyediakan data dan informasi yang dibutuhkan untuk mendukung perencanaan pembangunan fasilitas Ruang Serbaguna Desa Sidetapa. Mereka bertindak sebagai fasilitator dalam proses pengumpulan data, memberikan arahan mengenai kebutuhan dan kondisi eksisting, serta menyediakan ruang untuk diskusi dan koordinasi. Kolaborasi ini bertujuan untuk menghasilkan konsep perancangan dan organisasi ruang yang sesuai dengan kebutuhan aktivitas kelompok.

Evaluasi pelaksanaan kegiatan perlu untuk dilakukan. Evaluasi yang baik dapat membantu mengidentifikasi bagian mana yang perlu diperbaiki agar dapat meningkatkan hasil yang lebih baik lagi di masa depan. Evaluasi pelaksanaan kegiatan penyusunan konsep perancangan Fasilitas Ruang Serbaguna untuk Kelompok Masyarakat Desa Sidetapa ini dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut.

1. Menilai kelengkapan data mengenai kebutuhan aktivitas pengguna dan program arsitektur yang dihasilkan sehingga dapat digunakan sebagai acuan dalam merencanakan organisasi ruang dari fasilitas ruang serbaguna yang direncanakan
2. Memverifikasi hasil pengaturan ruang yang direncanakan dengan membandingkan pada kebutuhan aktual dari kelompok masyarakat pengguna fasilitas di daerah tersebut.
3. Melakukan peer review oleh ahli konstruksi atau insinyur sipil untuk mengidentifikasi potensi kesalahan atau kekurangan dalam penyusunan konsep struktur dan konstruksi bangunan
4. Menyebarkan kuesioner (Google Form-online) dengan pemangku kepentingan (kelompok masyarakat calon pengguna dan pemerintah desa) untuk mengukur dan mengevaluasi efektivitas metode yang digunakan dan menyusun strategi perbaikan untuk proyek serupa di masa mendatang.

Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa desain yang dibuat dapat diimplementasikan secara efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat Desa Sidetapa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Collaborative Participatory Design (CPD) pada dasarnya bukan merupakan satu teori atau metode baku yang memiliki definisi tunggal seperti *Participatory Design* (PD) atau *Co-design*. Istilah ini umumnya digunakan untuk menggambarkan proses perancangan yang menggabungkan partisipasi aktif pengguna dengan kolaborasi lintas disiplin antara masyarakat, desainer, dan tenaga ahli.

Konsep ini menempatkan masyarakat Desa Sidetapa sebagai aktor utama dalam proses perancangan melalui identifikasi kebutuhan, diskusi kelompok (FGD), lokakarya partisipatif, dan evaluasi bersama terhadap alternatif desain. Pendekatan participatory design bertujuan menghasilkan fasilitas ruang serbaguna yang sesuai dengan kebutuhan sosial, budaya, dan aktivitas masyarakat, sehingga meningkatkan rasa memiliki (*sense of ownership*) serta keberlanjutan pemanfaatan bangunan.

Evolusi dari user-centered design ke desain kolaboratif-partisipatif (CPD) mengubah peran perancang, peneliti, dan pengguna. Pengguna, yang sebelumnya hanya dianggap sebagai penerima manfaat dari proses desain, kini mencapai posisi "pakar dalam pengalamannya" dan memainkan peran penting dan aktif dalam memperluas pengetahuan, menghasilkan ide, dan mengembangkan konsep selama proses desain berdasarkan pengalaman dalam menggunakan fasilitas yang akan didesain. Dengan demikian, untuk memfasilitasi wawasan, peneliti mendukung "pakar dalam pengalamannya" dengan menyediakan instrumen untuk menyampaikan ide-ide. Dalam hal ini, perancang dan peneliti berkolaborasi dengan menggunakan instrumen tersebut, mendampingi calon pengguna dalam mengekspresikan dan menerjemahkan idenya ke bentuk konsep yang lebih praktikal, karena ini memang merupakan keahlian peneliti dan perancang.

Singkatnya, pada proses desain tradisional peneliti bertindak sebagai penerjemah antara pengguna dan perancang, sedangkan dalam desain kolaboratif-partisipatif ini peneliti mengambil peran sebagai fasilitator. Alasannya adalah asumsi bahwa kreativitas mengambil berbagai bentuk dan terjadi pada berbagai tingkatan. Oleh karena itu, perlu dilakukan peningkatan pengetahuan tentang bagaimana menyediakan pengalaman yang memfasilitasi ekspresi kreatif orang-orang di semua lapisan masyarakat.



Gambar 2. Kegiatan FGD pada Rangkaian Metode CPD dalam Penyusunan Konsep Perancangan Fasilitas Ruang Serbaguna bersama Perwakilan Komunitas dan Desa.

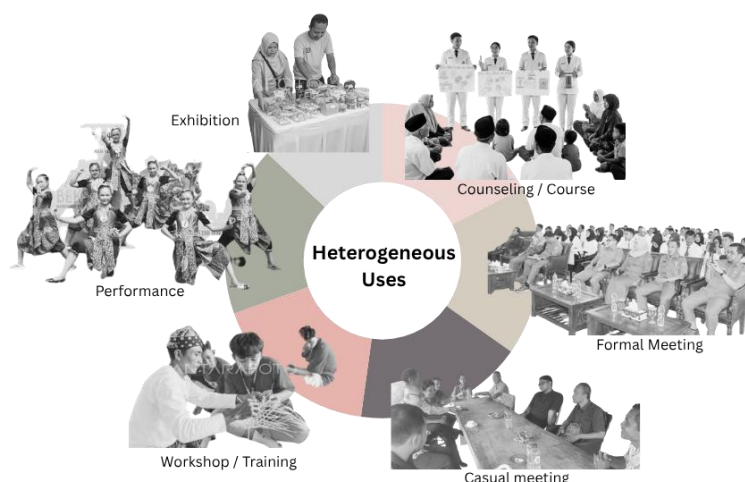
Hasil Penerapan Pendekatan *Collaborative Participatory Design* (CPD) dalam Penyusunan Konsep Perancangan Fasilitas Ruang Serbaguna di Kantor Desa Sidetapa, Buleleng

Pendekatan CPD dalam kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui tahapan yang melibatkan masyarakat, pemerintah desa, akademisi, dan tenaga ahli secara kolaboratif dalam proses penyusunan konsep desain. Hasilnya berupa teridentifikasinya kebutuhan mitra (calon pengguna), penyusunan konsep perancangan secara kolaboratif, transformasi konsep perancangan yang sudah disusun sebelumnya.

Inti dari penerapan *Collaborative Participatory Design* (CPD), yaitu mengintegrasikan berbagai masukan dari masyarakat, pemerintah desa, akademisi, dan tenaga ahli ke dalam satu konsep perancangan yang dapat diterapkan. Masukan yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan focus group discussion (FGD) menunjukkan bahwa fasilitas ruang serbaguna diharapkan mampu mengakomodasi beragam aktivitas desa, seperti rapat, kegiatan adat, pelatihan masyarakat, kegiatan kepemudaan, serta aktivitas sosial lainnya. Oleh karena itu, konsep ruang dikembangkan dengan prinsip fleksibilitas sehingga ruang utama dapat dimanfaatkan untuk berbagai fungsi tanpa memerlukan perubahan tata ruang yang signifikan.



Gambar 3. Identifikasi Calon Pengguna Fasilitas Ruang Serbaguna



Gambar 4. Identifikasi Kebutuhan Kegiatan Pengguna pada Fasilitas Ruang Serbaguna

Kondisi tapak menjadi pertimbangan penting dalam penyusunan konsep. Analisis terhadap aksesibilitas, orientasi bangunan, topografi, serta potensi lingkungan digunakan sebagai dasar dalam menentukan penempatan massa bangunan, pola sirkulasi, dan hubungan antar ruang. Pendekatan ini bertujuan agar bangunan tidak hanya berfungsi secara optimal, tetapi juga memiliki keterpaduan dengan kondisi fisik lokasi sehingga lebih mudah diimplementasikan pada tahap pengembangan berikutnya.

Masukan dari tenaga ahli kemudian digunakan untuk menilai kelayakan teknis konsep yang telah disusun. Beberapa aspek, seperti sistem struktur, efisiensi bentang ruang, serta kemungkinan pelaksanaan konstruksi, dievaluasi sebelum konsep ditetapkan sebagai rancangan akhir. Tahapan ini memastikan bahwa usulan masyarakat tidak hanya sesuai dengan kebutuhan pengguna, tetapi juga realistis untuk direalisasikan dari sisi teknis dan konstruksi.

Hasil akhir kegiatan berupa konsep arsitektur fasilitas ruang serbaguna yang dilengkapi dengan gambar perancangan berupa visualisasi tiga dimensi. Dokumen tersebut menjadi media komunikasi yang memudahkan masyarakat dan pemerintah desa memahami hasil proses perancangan sekaligus menjadi acuan awal dalam penyusunan dokumen perencanaan yang lebih rinci kedepannya.



Gambar 5. Hasil Penyusunan Konsep Perancangan Fasilitas Ruang Serbaguna dengan Metode CPD yang melibatkan komunitas, pemerintah desa, dan perwakilan masyarakat Desa Sidetapa (re-touched by Gemini AI)

Penerapan *Collaborative Participatory Design* menunjukkan bahwa keterlibatan berbagai pemangku kepentingan sejak tahap identifikasi kebutuhan hingga validasi konsep mampu menciptakan proses pengambilan keputusan yang lebih terbuka dan partisipatif. Masyarakat tidak hanya berperan sebagai pemberi informasi mengenai kebutuhan ruang, tetapi juga terlibat dalam memberikan umpan balik terhadap alternatif desain yang disusun oleh tim perancang. Di sisi lain, akademisi berperan menerjemahkan kebutuhan tersebut menjadi solusi arsitektur, sedangkan tenaga ahli memastikan kelayakan teknis dari setiap keputusan desain. Pola kolaborasi ini menghasilkan rancangan yang lebih kontekstual karena dibangun melalui keseimbangan antara kebutuhan pengguna, karakter lokal, dan pertimbangan teknis.

Bagi mitra, luaran kegiatan tidak hanya berupa dokumen konsep desain, tetapi juga menjadi dasar bersama dalam merencanakan pengembangan fasilitas publik desa. Melalui proses penyusunan yang partisipatif, pemerintah desa memperoleh dokumen yang telah mendapatkan masukan dari berbagai pihak sehingga dapat digunakan sebagai referensi dalam penyusunan program pembangunan, pengajuan pendanaan, maupun pengembangan desain pada tahap *Detailed Engineering Design* (DED). Dengan demikian, penerapan CPD tidak hanya menghasilkan produk berupa gambar perancangan, tetapi juga memperkuat proses kolaborasi dan membangun kesepahaman antar pemangku kepentingan dalam perencanaan fasilitas publik desa.

Dampak Pendekatan *Collaborative Participatory Design* (CPD) bagi Penerima Manfaat di Desa Sidetapa, Buleleng

Dalam proyek pembangunan desa, masyarakat sering hanya diminta menyetujui rancangan yang sudah dibuat. Melalui CPD, masyarakat justru menjadi sumber utama pengetahuan. Nilai tambahnya adalah rancangan menjadi berbasis pengalaman nyata (*experience-based knowledge*), bukan sekadar asumsi dari perancang. Disamping itu, masyarakat belajar menerjemahkan aktivitas menjadi kebutuhan ruang. Melalui metode CPD ini, masyarakat mulai memahami hubungan antara kegiatan menjadi kebutuhan ruang, hingga sampai membentuk ruang. Awalnya masyarakat hanya mengetahui bahwa desa membutuhkan sebuah aula, namun melalui proses *Collaborative Participatory Design* (CPD) mereka mulai menyadari bahwa setiap aktivitas memiliki kebutuhan ruang yang berbeda. Misalnya, kegiatan pelatihan memerlukan tata letak meja yang mudah diubah, pameran membutuhkan bidang dinding untuk media display, sedangkan kegiatan presentasi memerlukan ruang dengan pandangan yang tidak terhalang kolom.

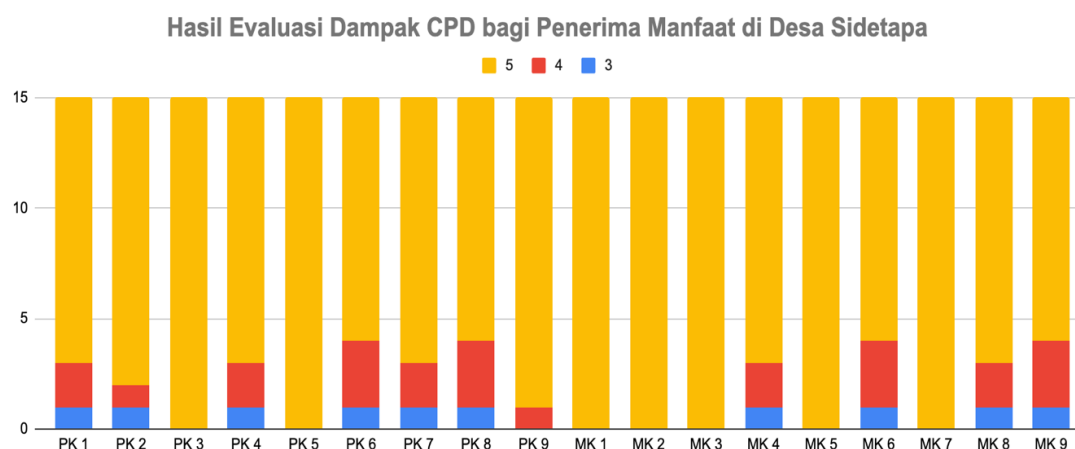
Untuk mengevaluasi dampak penerapan *Collaborative Participatory Design* (CPD), peserta diminta menilai persepsi mereka terhadap manfaat kegiatan pada aspek pengetahuan, kapasitas perencanaan, dan manfaat bagi komunitas menggunakan skala Likert lima poin. Sebanyak 15 peserta yang mewakili berbagai kelompok masyarakat di Desa Sidetapa mengikuti evaluasi tersebut. Hasil evaluasi menunjukkan tingkat persetujuan yang tinggi secara konsisten pada seluruh indikator, dengan mayoritas responden memberikan skor 4 dan 5. Temuan ini menunjukkan bahwa berdasarkan persepsi peserta, penerapan CPD dipandang memberikan dampak positif terhadap pemahaman mengenai kebutuhan dan kualitas ruang, kemampuan menyampaikan kebutuhan secara sistematis, serta proses perencanaan fasilitas publik secara kolaboratif.

Tabel 1. Evaluasi Dampak Metode *Collaborative Participatory Design* (CPD) bagi Penerima Manfaat di Desa Sidetapa

Kode	Indikator Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
<i>Peningkatan Pengetahuan dan Kapasitas</i>						
PK1	Kegiatan ini meningkatkan pemahaman saya tentang kebutuhan fasilitas publik.			1	2	12
PK2	Saya menjadi lebih mampu menghubungkan jenis kegiatan dengan kebutuhan ruang.			1	1	13
PK3	Saya memahami pentingnya ruang yang dapat diubah untuk berbagai kegiatan.					15
PK4	Saya lebih memahami penataan kursi dan meja untuk rapat, pelatihan, dan diskusi.			1	2	12

PK5	Saya memahami pentingnya pandangan peserta yang tidak terhalang kolom.			15
PK6	Saya lebih memahami kebutuhan sirkulasi, ventilasi, pencahayaan, dan aksesibilitas.	1	3	11
PK7	Saya lebih mampu menyampaikan kebutuhan ruang secara sistematis.	1	2	12
PK8	Saya lebih percaya diri untuk terlibat dalam perencanaan pembangunan desa.	1	3	11
PK9	Pengetahuan dari kegiatan ini dapat diterapkan pada perencanaan fasilitas desa lainnya.		1	14
Manfaat bagi Komunitas				
MK1	Kegiatan ini membantu komunitas mengidentifikasi kebutuhan prioritas.			15
MK2	Kegiatan ini membantu pengrajin bambu merumuskan kebutuhan ruang pelatihan dan pameran.			15
MK3	Kegiatan ini membantu petani Subak merumuskan kebutuhan rapat dan penyuluhan.			15
MK4	Kegiatan ini mempertemukan kebutuhan dari berbagai kelompok masyarakat.	1	2	12
MK5	Kegiatan ini membantu masyarakat memahami kebutuhan kelompok lain.			15
MK6	Kegiatan ini meningkatkan komunikasi antar komunitas desa.	1	3	11
MK7	Kegiatan ini membuka peluang kerja sama dengan pemerintah, perguruan tinggi, dan pihak swasta.			15
MK8	Konsep ruang serbaguna berpotensi mendukung pengembangan ekonomi lokal.	1	2	12
MK9	Konsep ruang serbaguna berpotensi mendukung peningkatan keterampilan masyarakat.	1	3	11

Evaluasi menunjukkan bahwa metode Collaborative Participatory Design (CPD) memberikan dampak yang sangat positif terhadap peserta di Desa Sidetapa. Dari 18 indikator penilaian, hampir seluruh responden (15 peserta) memilih skor 4 atau 5, yang menunjukkan persetujuan yang kuat terhadap manfaat program. Peserta melaporkan peningkatan pemahaman tentang perencanaan fasilitas umum, termasuk persyaratan tata ruang, fleksibilitas, sirkulasi, aksesibilitas, dan desain tata ruang. Mereka juga semakin percaya diri dalam mengungkapkan kebutuhan tata ruang dan berpartisipasi dalam perencanaan pembangunan desa.



Gambar 6. Hasil Evaluasi Dampak CPD bagi Penerima manfaat di Desa Sidetapa

Proses penyusunan konsep perencanaan dengan metode CPD ini membantu meningkatkan literasi spasial masyarakat, yaitu kemampuan memahami keterkaitan antara aktivitas dan desain ruang, sehingga pengetahuan tersebut dapat menjadi bekal dalam merencanakan pembangunan fasilitas desa lainnya di masa mendatang. Pada akhirnya, komunitas dan masyarakat memahami bahwa kualitas suatu kegiatan tidak hanya ditentukan oleh keberadaan bangunan saja, tetapi juga oleh kualitas ruang yang mendukungnya. Mereka menyadari bahwa tata letak ruang dapat memengaruhi komunikasi dan diskusi, pencahayaan berpengaruh terhadap konsentrasi, ventilasi menentukan kenyamanan, serta fleksibilitas ruang memungkinkan berbagai jenis kegiatan berlangsung secara optimal. Proses ini memperkenalkan masyarakat pada prinsip-prinsip dasar desain arsitektur yang sebelumnya lebih banyak dipahami oleh kalangan profesional, sehingga mereka memiliki pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya perancangan ruang dalam mendukung aktivitas desa.

KESIMPULAN

Studi ini menunjukkan bahwa metode merancang CPD secara efektif mengatasi tantangan pengembangan fasilitas publik multifungsi yang mencerminkan kebutuhan masyarakat di Desa Sidetapa. Dengan melibatkan anggota masyarakat, pemerintah desa, akademisi, dan ahli teknis sepanjang proses desain, konsep yang dihasilkan menjadi relevan secara kontekstual dan layak secara teknis. Hasil evaluasi menunjukkan tingkat kesepakatan partisipan yang tinggi secara konsisten, yang mengindikasikan bahwa CPD meningkatkan pengetahuan perencanaan spasial, memperkuat kapasitas masyarakat untuk mengidentifikasi dan mengkomunikasikan kebutuhan spasial, dan meningkatkan kolaborasi antar pemangku kepentingan. Oleh karena itu, CPD terbukti efektif tidak hanya dalam menghasilkan konsep desain yang digerakkan oleh masyarakat tetapi juga dalam membangun kapasitas lokal untuk perencanaan desa partisipatif. Program di masa mendatang harus mengintegrasikan CPD ke dalam tahapan perencanaan selanjutnya, khususnya tahap Desain Teknik Terperinci (DED) dan implementasi, untuk mempertahankan keterlibatan pemangku kepentingan dan memastikan bahwa fasilitas akhir tetap responsif terhadap kebutuhan lokal dan mendukung pembangunan desa yang berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas dukungan dana dari Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Warmadewa yang memungkinkan terlaksananya proyek pengabdian kepada masyarakat ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih yang tulus kepada Pemerintah Desa Sidetapa, perwakilan masyarakat, tenaga ahli teknis, serta seluruh peserta atas kontribusi, kerja sama, dan dukungan mereka yang berharga selama pelaksanaan proyek ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, N. N., & Djailani, Z. A. (2022). Perancangan kembali kantor Desa Hutabohu Kecamatan Limboto Barat Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Sibermas (Sinergi Pemberdayaan Masyarakat)*, 11(6). <https://doi.org/10.37905/sibermas.v11i6.12983>
- Ahmad, R. N. (2020). *Perancangan Ulang Taman Budaya Yogyakarta dengan Pendekatan Fleksibilitas Ruang*.
- Alhamdani, M. R., Lestari, Nurhamsyah, M., Muazir, S., & Mustikawati. (2024). Perencanaan dan perancangan gedung aula dan ruang kelas Sekolah Diniyah Pondok Pesantren Rubath Naqsyabandiyah Kubu Raya. *Panrita Abdi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 8(3), 694–704. <https://doi.org/10.20956/pa.v8i3.32947>
- Arboleda, G. (2020). Beyond participation: Rethinking social design. *Journal of Architectural Education*, 74(1), 15–25. <https://doi.org/10.1080/10464883.2020.1693817>
- Ardhana, I. K., Maunati, Y., Budiana, D. K., Zaenuddin, D., Gegel, I. P., Kawiana, I. P. G., Muka, I. W., & Wibawa, I. P. S. (2020). *Pemetaan tipologi dan karakteristik desa adat di Bali*. Cakra Media Utama.
- Bannon, L. J., & Ehn, P. (2012). Design: Design matters in participatory design. In *Routledge international handbook of participatory design* (pp. 37–63). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203108543>
- Barani, M., & Dastranj, F. (2023). Participatory design in interior architecture: A proposal for the factors

- of adaptive reuse with user participation. *Street Art & Urban Creativity*, 9(1), 98–105. <https://doi.org/10.25765/sauc.v9i1.626>
- Darmawan, K. K., Astawa, I. P., & Budarma, I. K. (2024). Pengembangan agrowisata berbasis nilai sosial budaya dan potensi alam di Desa Sidetapa Baliaga, Buleleng, Bali. *Journal of Social Service and Empowerment*, 1(1), 12–21. <https://doi.org/10.56743/josse.v1i1.413>
- Devita, N. K. Y., & Putra, K. E. S. (2023). Pengaruh promosi dan kualitas produk terhadap keputusan pembelian kerajinan anyaman bambu di Desa Sidetapa. *Prospek: Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 5(1), 80–87. <https://doi.org/10.23887/pjmb.v5i1.58963>
- Ekomadyo, A. S., Wijaya, N., Hernadi, & Augusta, D. N. (2021). Pendekatan situasi pro-inovasi untuk penelitian dan pengabdian masyarakat pada pasar desa di Kabupaten Majalengka. *Arsitektura: Jurnal Ilmiah Arsitektur dan Lingkungan Binaan*, 19(2), 249–262. <https://doi.org/10.20961/arst.v19i2.50683>
- Endah, K., Setianingsih, W., Supriatman, R. D., & Suryana, D. A. (2025). Penguatan branding produk pangan lokal melalui pelatihan penggunaan chatbot dan green economy di Agrowisata Sukapulung Kabupaten Ciamis. *SAFARI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 5(4), 229–241. <https://doi.org/10.56910/safari.v5i4.3261>
- Guillemette, J. M. (2012). *An exploratory study of using participatory design for workplace learning* (Doctoral dissertation, Concordia University).
- Labbé, D., Eisenberg, Y., Snyder, D., Shanley, J., Hammel, J. M., & Froehlich, J. E. (2023). Multiple-stakeholder perspectives on accessibility data and the use of socio-technical tools to improve sidewalk accessibility. *Disabilities*, 3(4), 621–638. <https://doi.org/10.3390/disabilities3040040>
- Lee, R. (2018). *An examination of participatory design framework in a class project in higher education*
- Luck, R. (2007). Learning to talk to users in participatory design situations. *Design Studies*, 28(3), 217–242. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2007.02.002>
- Luck, R. (2018). Participatory design in architectural practice: Changing practices in future making in uncertain times. *Design Studies*, 59, 139–157. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2018.10.003>
- Maheswari, A. A. I. A., & Sariani, N. L. P. (2019). Persepsi masyarakat dan wisatawan terhadap pengembangan Desa Sidetapa sebagai desa wisata berbasis masyarakat di Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng. *Media Bina Ilmiah*, 13(12), 1813–1822. <https://doi.org/10.33758/mbi.v13i12.265>
- Natalia, T. W., Soegoto, H., Soegoto, E. S., Soegoto, D. S., Warlina, L., Nurintang, N., & Firmansyah, F. (2022). Pendampingan renovasi desain Gedung Serbaguna Kelurahan Lebakgede. *Indonesian Community Service and Empowerment Journal (IComSE)*, 3(2), 242–249. <https://doi.org/10.34010/icomse.v3i2.6493>
- Noviani, K., & Darmawan, I. G. N. A. (2023). Partisipasi masyarakat lokal dalam pengembangan desa wisata Sidetapa Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng. *Cultoure: Jurnal Ilmiah Pariwisata Budaya Hindu*, 4(1), 52–64. <https://doi.org/10.55115/cultoure.v4i1.3072>
- Perri Drago, M. L. (2020). "Living the flexible space": Technological and spatial strategies for new ways of living. *TECHNE - Journal of Technology for Architecture and Environment*, (20), 106–112. <https://doi.org/10.13128/techne-8181>
- Prabandari, N. R., & Pratiwi, W. D. (2022). Optimalisasi otentisitas arsitektur rumah adat Bali Aga Sidetapa dalam keberlanjutan pariwisata di Desa Sidetapa. *Talenta Conference Series: Energy and Engineering*, 5(1), 629–637. <https://doi.org/10.32734/ee.v5i1.1527>
- Prabandari, N. R., & Wiguna, M. M. S. (2024). Hubungan transformatif dalam arsitektur dan komunitas: Studi tentang bentuk, fungsi, dan signifikansi di Banjar Dukuh, Sibetan, Karangasem-Bali yang dipengaruhi oleh ekowisata. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 4(3), 695–1712. <https://doi.org/10.54082/jupin.626>
- Pratiwi, W. D., Prabandari, N. R., & Margono, R. B. (2022). *Sidetapa: Pesona keaslian permukiman Bali Aga*. ITB Press.
- Priya, R. S., Shabitha, P., & Radhakrishnan, S. (2020). Collaborative and participatory design approach in architectural design studios. *Social Sciences & Humanities Open*, 2(1), 100033. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2020.100033>
- Priya, R. S., Shabitha, P., & Radhakrishnan, S. (2020). Collaborative and participatory design approach in architectural design studios. *Social Sciences & Humanities Open*, 2(1), 100033. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2020.100033>

- Rents, J. (2021). *The role of the architect in participatory design projects: The case of the Brussels public*
- Robecca, J., Ardila, N. A., Pamungkas, T. N., & Santosa, A. (2024). Perancangan layout ruangan kantor Desa Sindangsari. *PETIK: Jurnal Pengabdian Teknik dan Ilmu Komputer*, 4(1), 22–27. <https://doi.org/10.34010/petik.v4i1.11535>
- Scariot, C. A., Heemann, A., & Padovani, S. (2012). Understanding the collaborative-participatory design. *Work*, 41(Suppl. 1), 2701–2705. <https://doi.org/10.3233/WOR-2012-0656-2701>
- Sutikno, F. R., Choiriyah, R. N., & Surjono. (2024). Informality and public space policies—a study of Bandung City urban center. *Evergreen*, 11(2), 1050–1059. <https://doi.org/10.5109/7183400>
- Wibawa, S., Firdaus, R. S. M., Indroyono, P., Dumairy, & Savitri, L. A. (2024). Preserving traditional market in Indonesia based on the new public governance perspective. *International Journal of Asian Business and Information Management*, 15(1), 1–14. <https://doi.org/10.4018/IJABIM.349223>
- Wiranto. (1999). Arsitektur vernakular Indonesia: Perannya dalam pengembangan jati diri. *DIMENSI: Journal of Architecture and Built Environment*, 27(2). <https://doi.org/10.9744/dimensi.27.2.%25p>