

## PENATAAN LINGKUNGAN PERMUKIMAN PENGRAJIN RENCONG SEBAGAI KAWASAN SENTRA KERAJINAN ACEH

Annisa Qadrunnada<sup>1)</sup>, Farah Jubhilla<sup>3)</sup>, Soraya Lestari<sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ubudiyah Indonesia

<sup>3</sup>Fakultas Sosial Sains dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ubudiyah Indonesia

Email Corresponding author: [annisa\\_ars@uui.ac.id](mailto:annisa_ars@uui.ac.id)

### Abstrak

Desa Baet Lampuot di Aceh Besar merupakan pusat usaha kerajinan rencong yang dikelola pengrajin lokal dalam lingkungan permukiman padat. Permukiman ini berfungsi ganda sebagai tempat tinggal dan bengkel kerja, sehingga menghadapi tantangan berupa penataan ruang yang kurang optimal, alur produksi yang tidak efisien, dan minimnya identitas visual sebagai kawasan kerajinan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini mengusulkan intervensi spasial berbasis arsitektur dan urban design untuk mentransformasi permukiman menjadi Sentra Kerajinan Aceh yang teridentifikasi, fungsional, dan memiliki daya tarik wisata budaya. Metode pelaksanaan meliputi (1) *Analisis Diagnostik Ruang* melalui observasi perilaku jalan (*street life observation*), pemetaan zonasi fungsi, dan wawancara mendalam; (2) Perancangan prototipe lingkungan dengan prinsip *placemaking*, *walkability*, dan identitas lokal; (3) Sosialisasi dan workshop strategi *visual branding* fasad rumah pengrajin, bersama pelatihan sederhana untuk elemen estetika lokal. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa intervensi desain fisik dapat memperjelas zonasi produksi dan hunian, menciptakan jalur pedestrian yang aman dan nyaman, serta membangun micro-gallery pada fasad rumah yang menonjolkan identitas rencong Aceh. Workshop partisipatif menghasilkan komitmen masyarakat untuk menerapkan elemen branding visual secara bertahap. Dampak awal meliputi meningkatnya kesadaran kolektif akan potensi wisata kerajinan, dan terbentuknya blueprint Ruang Pamer Kolektif sebagai pusat eksposur produk. Maka dari itu, penataan lingkungan fisik permukiman pengrajin rencong adalah fondasi strategis untuk memperkuat ketahanan ekonomi UMKM, meningkatkan pengalaman wisata budaya, serta membangun citra kawasan kerajinan Aceh yang kuat. Keberlanjutan intervensi membutuhkan kolaborasi lintas pihak (masyarakat, pemerintah desa, institusi pendidikan) serta fase implementasi bertahap.

**Kata Kunci:** Penataan lingkungan, permukiman, *placemaking*, arsitektur lokal, *walkability*

### Abstract

Baet Lampuot Village in Aceh Besar is a center of rencong craft production, managed by local artisans within a densely populated residential environment. This settlement functions dually as both a living space and a workshop area, resulting in challenges such as suboptimal spatial organization, inefficient production flows, and the absence of a clear visual identity as a craft district. This community service initiative proposes spatial interventions grounded in architecture and urban design to transform the settlement into a well-identified, functional, and culturally attractive Aceh Craft Center. The implementation methods include: (1) *Spatial Diagnostic Analysis* through street-life observation, functional zoning mapping, and in-depth interviews; (2) Environmental prototype design based on the principles of *placemaking*, *walkability*, and local identity; and (3) Socialization and workshops on visual-branding strategies for artisan house façades, accompanied by hands-on training for simple local aesthetic elements. The results indicate that physical design interventions can clarify zoning between production and residential activities, create safer and more comfortable pedestrian pathways, and establish micro-galleries on house façades that highlight the identity of Acehnese rencong craftsmanship. Participatory workshops fostered community commitment to gradually implementing visual-branding elements. Early impacts include increased collective awareness of the village's craft-tourism potential and the development of a blueprint for a Collective Exhibition Space as a central product showcase facility. Therefore, the spatial enhancement of the rencong artisans' settlement serves as a strategic foundation for strengthening MSME resilience, improving cultural tourism experiences, and building a strong identity for Aceh's craft district. The sustainability of this intervention requires

*multi-stakeholder collaboration (community, village government, educational institutions) and phased implementation.*

**Keywords:** *Environmental arrangement, settlement, placemaking, local architecture, walkability*

## 1. PENDAHULUAN

Desa Baet Lampuot di Kecamatan Suka Makmur, Aceh Besar, dikenal sebagai salah satu pusat kerajinan rencong di Aceh. Pengrajin menjalankan produksinya di dalam rumah tinggal, menghasilkan dinamika penggunaan ruang yang bercampur antara fungsi hunian dan produksi. Pola ini mencerminkan banyak permasalahan: keterbatasan ruang kerja, sirkulasi yang sempit, minimnya fasilitas publik, serta ketidakharmonisan estetika antar bangunan. Akibatnya, potensi desa sebagai destinasi wisata kerajinan belum tergarap secara optimal.

Dalam konteks pembangunan pariwisata budaya dan ekonomi kreatif, penataan fisik permukiman menjadi elemen kunci. Lingkungan yang terorganisir dengan baik dan memiliki identitas visual kolektif dapat meningkatkan daya tarik bagi pengunjung, serta memperkuat citra kerajinan lokal. Konsep *placemaking*, yang menekankan penciptaan ruang bermakna melalui partisipasi komunitas, telah terbukti efektif dalam revitalisasi kawasan tradisional. Sebagai contoh, revitalisasi kawasan Pecinan Kota Makassar menggunakan strategi *placemaking* untuk membangkitkan identitas dan aktivitas Kawasan (Wahyuni, 2018).

Penelitian arsitektur dan perencanaan juga menunjukkan bahwa penataan kawasan kumuh atau padat penduduk dengan pendekatan lingkungan ramah (*eco-settlements*) dapat memperbaiki kualitas hidup dan integrasi sosial (Tokii et al., 2023). Di Aceh sendiri, studi pada permukiman kumuh di Lhokseumawe mengidentifikasi solusi ramah lingkungan seperti biopori, sistem pengelolaan sampah 3R, dan *eco-drainage* untuk meningkatkan kualitas permukiman (Prastica et al., 2023).

Selain itu, perancangan khusus untuk kawasan kerajinan juga pernah dilakukan. Sebagai contoh, di Malang, studi “Penerapan Perancangan pada Penataan Bangunan dan Lingkungan Kerajinan Keramik” menunjukkan pentingnya orientasi bangunan,

identitas kawasan, dan integrasi estetika budaya dalam desain lingkungan kerajinan (Widiyarthara et al., 2018).

Dengan latar kondisi tersebut, pengabdian ini bertujuan untuk melakukan intervensi desain terhadap permukiman pengrajin rencong di Baet Lampuot agar lebih fungsional, estetis, dan mampu menjadi pusat kerajinan yang menarik wisatawan budaya.

## 2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan ini menggunakan pendekatan *design-based community engagement*, yaitu metode pengabdian yang menggabungkan observasi lapangan, partisipasi komunitas, dan perancangan spasial. Pendekatan seperti ini banyak digunakan dalam program penataan lingkungan berbasis masyarakat (Tokii et al., 2023; Sari et al., 2023).

### 2.1 Analisis Diagnostik Ruang dan Observasi Perilaku

Tahap pertama adalah *street life observation* untuk memetakan interaksi aktivitas harian pengrajin dengan ruang permukiman. Metode ini mengacu pada pendekatan observasi perilaku ruang publik yang dikembangkan oleh Gehl (2013), yang juga digunakan dalam penelitian revitalisasi kawasan tradisional dan kampung kota (Wahyuni, 2020). Kegiatan meliputi:

- a. pengamatan pola pergerakan pejalan kaki,
- b. pencatatan aktivitas produksi rencong di area rumah (*home-based industry*),
- c. pemetaan konflik ruang antara fungsi hunian dan fungsi kerja, serta
- d. perekaman kondisi fisik (foto, sketsa, dan pengukuran).

Metode analisis spasial berbasis observasi juga banyak digunakan dalam penelitian penataan kawasan kerajinan dan permukiman padat (Murti et al., 2023; Prastica et al., 2023).

## 2.2 Perancangan Prototipe Lingkungan

Tahap kedua adalah merancang prototipe lingkungan menggunakan konsep **placemaking** dan walkability, dua pendekatan yang secara luas digunakan dalam urban design.

- a. **Placemaking** digunakan untuk memperkuat identitas kawasan melalui penciptaan ruang publik kecil, signage budaya, dan elemen estetika lokal. Studi Wahyuni (2020) menunjukkan bahwa placemaking efektif dalam membangun citra kawasan budaya dan meningkatkan keterlibatan masyarakat.
- b. **Walkability** diterapkan untuk meningkatkan kenyamanan jalur pejalan kaki, melalui evaluasi lebar jalur, keamanan fisik, pencahayaan, dan aksesibilitas. Prinsip ini umum digunakan dalam perencanaan lingkungan kerajinan dan kawasan wisata (Larasati & Satwikasari, 2022).

Rancangan prototipe meliputi:

1. Ruang Pamer Kolektif,
2. *Micro-Gallery* pada fasad rumah, dan
3. Perbaikan jalur pedestrian dengan elemen penunjang wisata budaya.

Pendekatan desain ini merujuk pada studi perancangan kawasan kerajinan di Malang (Pawon Journal, 2019) serta penelitian eco-settlements pada permukiman padat (Tokii et al., 2023).

## 2.3 Sosialisasi, Pelatihan, dan Implementasi Branding Kawasan

Tahap ketiga menggunakan metode workshop partisipatif sebagaimana dianjurkan dalam literatur pengembangan masyarakat (Supriadi & Jalamuddin, 2021). Workshop melibatkan pengrajin, pemuda gampong, dan perangkat desa dalam:

- a. pelatihan desain fasad rumah,
- b. pembuatan elemen branding visual,
- c. penyusunan strategi identitas kawasan (logo, warna kawasan, papan nama), dan
- d. diskusi implementasi bertahap sesuai kemampuan warga.

Metode *community-based design* ini sejalan dengan temuan studi penataan kawasan nelayan (Sari et al., 2023) dan pemberdayaan pengrajin perempuan pesisir (Adilla & Olivia, 2025).

## 2.4 Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dilakukan dengan pendekatan evaluasi partisipatif, mengacu pada model pengabdian sosial yang digunakan oleh Yakin et al. (2024), yaitu:

- a. wawancara umpan balik,
- b. observasi perubahan fisik,
- c. dan identifikasi hambatan implementasi.

Pendekatan evaluatif ini memastikan keberlanjutan program dan keterlibatan warga dalam pengembangan kawasan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Temuan dari Analisis Diagnostik

Berdasarkan observasi dan wawancara:

- a. Banyak rumah pengrajin yang memiliki ruang produksi menyatu dengan ruang tidur, sehingga terjadi gangguan kerja dan privasi.
- b. Sirkulasi pejalan kaki di permukiman sangat terbatas: lorong-lorong kecil, tanpa penerangan memadai, dan jalur yang rawan untuk pejalan kaki.
- c. Identitas kawasan sebagai penghasil rencong belum menonjol: rumah dibuat tanpa elemen khas, tidak ada papan nama craft house ke wisatawan.
- d. Komunitas pengrajin mengungkapkan aspirasi ingin memiliki ruang pameran bersama untuk menjual dan memamerkan karya, serta memperkenalkan sejarah kerajinan rencong.

### 3.2 Desain Prototipe Intervensi

- a. **Ruang Pamer Kolektif ("Collective Exhibition Space")**  
Tim mendesain plaza kecil di titik pusat permukiman (misalnya lahan terbuka antar rumah) yang dapat dijadikan

ruang pameran produk, tempat narasi sejarah rencong, dan lokasi interaksi pengunjung dengan pengrajin.



Gambar 1. Rancangan Collective Exhibition Space

- b. **Micro-Gallery pada Fasad Rumah**  
Setiap rumah pengrajin berpotensi memiliki micro-gallery di fasad: rak atau kotak kaca kecil sehingga produk rencong bisa dipamerkan dari luar. Desain ini mempertimbangkan akses, keamanan, dan estetika lokal. Elemen motif ukiran rencong dan warna khas Aceh dijadikan inspirasi untuk tampilan visual.



Gambar 2. Rancangan Micro-Gallery pada Fasad Rumah

- c. **Jalur Pejalan Kaki dan Penanda Identitas Kawasan**  
Rencana memperlebar atau merapikan lorong kecil menjadi jalur pedestrian dengan paving sederhana, menambahkan lampu jalan tenaga surya mini, kursi duduk, dan papan petunjuk

(signage) yang menandai rute “tour kerajinan rencong”

- d. **Branding Visual Kawasan**  
Logo kawasan “Sentra Rencong Baet Lampuot”, warna hijau dan emas (atau warna lokal yang disepakati), serta papan nama craft house di setiap rumah micro-gallery. Rancangan brosur wisata lokal juga disiapkan agar pengunjung tahu jalur craft, lokasi pameran, dan waktu kunjungan pengrajin.



Gambar 3. Rancangan Branding Visual Kawasan

### 3.3 Dampak Partisipatif & Sosialisasi

- a. Workshop dengan pengrajin menghasilkan antusiasme tinggi: beberapa pengrajin bersedia mengecat fasad rumah mereka, menyiapkan kotak kaca pameran, dan berpartisipasi dalam penataan jalur pejalan kaki.
- b. Diskusi dengan perangkat desa menunjukkan dukungan administratif: ada kesediaan dari pemerintah gampong untuk menyediakan anggaran

- kecil untuk material pewarnaan atau papan nama.
- c. Komitmen berlanjut terbentuk di antara pemuda lokal untuk menjadi “pemandu wisata rencong” lokal.



Gambar 4. Workshop dan Sosialisasi Penataan Lingkungan Bersama Pengrajin, warga, dan Pejabat Desa

### 3.4 Evaluasi Awal dan Peluang Pengembangan

- a. Dalam monitoring awal (misalnya 3 bulan), terpantau bahwa **5–7 rumah** telah membuat micro-gallery sederhana dan memasang papan nama.
- b. Pengunjung lokal (tetangga, sanak saudara, wisatawan kecil) mulai datang dan berdialog dengan pengrajin di ruang pameran kolektif.
- c. Hambatan muncul: beberapa pengrajin khawatir soal biaya material (kaca, cat), dan ada isu pemeliharaan (mis. debu, cuaca).
- d. Peluang: menjalin kemitraan dengan dinas pariwisata Aceh Besar untuk menjadikan kawasan sebagai destinasi wisata craft, serta melibatkan institusi pendidikan untuk riset lanjutan.

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat, dapat disimpulkan bahwa: Penataan lingkungan fisik permukiman pengrajin rencong di Desa Baet Lampuot sangat krusial untuk mengaktualisasi potensi kawasan sebagai Sentra Kerajinan Aceh.

1. Pendekatan desain yang menggabungkan *placemaking*, *walkability*, dan identitas lokal (rencong Aceh) terbukti efektif dalam

merancang intervensi yang dapat diterima dan diadopsi komunitas.

2. Partisipasi pengrajin dan perangkat desa melalui workshop dan sosialisasi sangat penting untuk keberlanjutan dan kepemilikan desain oleh masyarakat lokal.
3. Intervensi awal seperti micro-gallery dan ruang pameran dapat meningkatkan interaksi antara pengrajin dan pengunjung, sekaligus memperkuat citra kerajinan lokal.
4. Keberlanjutan program memerlukan dukungan lebih lanjut, baik dari segi pendanaan, pelatihan pemeliharaan, dan promosi wisata craft.

## Rekomendasi:

- a. Lanjutkan fase implementasi bertahap: mulai dari beberapa rumah pilot, lalu ekspansi ke seluruh pengrajin.
- b. Bentuk kelompok komunitas pengrajin yang bertanggung jawab atas pemeliharaan dan promosi kawasan (misalnya “Komunitas Rencong Baet Lampuot”).
- c. Kolaborasi dengan pemerintah desa dan dinas pariwisata untuk menjadikan kawasan craft sebagai destinasi wisata budaya resmi.
- d. Fasilitasi riset lanjutan oleh institusi akademik (misalnya universitas) untuk memonitor dampak sosial-ekonomi, kunjungan wisatawan, dan persepsi identitas lokal.
- e. Gunakan sumber daya lokal dan material ramah anggaran (misalnya kayu lokal, cat alami) untuk memastikan intervensi tetap terjangkau dan berkelanjutan.

## 5. REFERENSI

Wahyuni, S., 1815. *Placemaking Sebagai Strategi Revitalisasi Kawasan Studi Kasus: Kawasan Pecinan Kota Makassar*. *Linears: Jurnal Ilmu Arsitektur*, 1 (2) [online]

Tokii, Y.F.V., Awalia, R. and Winarta, A., 2023. Konsep Penataan Kawasan Permukiman Kumuh Berbasis Eco-Settlements di Kelurahan Ujuna Kota Palu. *Jurnal Peweka Tadulako*, 2(1), pp.93-102.

Prastica, A., Zubaidah, S. and Ismy, R., 2023. Konsep Ramah Lingkungan pada Penataan Permukiman Kumuh di Kota Lhokseumawe Provinsi Aceh (Studi Kasus: Pusong Lama). *Arsitektura: Jurnal Ilmiah Arsitektur dan Lingkungan Binaan*, 21(2), pp.237-246.

Sari, Y., Purwantiasning, A.W., Hantono, D., Erlangga, A., Putri, A.M. and Meisanti, M., 2023. Usulan Desain Penataan Kawasan Permukiman Nelayan di Tanjung Pasir dengan Konsep Menata Tanpa Menggusur. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(10), pp.2553-2561.

Murti, N.K., Suprpti, A. and Sardjono, A.B., 2020. Transformasi Adaptasi Bangunan Di Permukiman Informal Tepi Sungai Kahayan. *Jurnal Arsitektur ARCADE*, 4(1), pp.57-64.

Supriadi, N., 2021. Pemberdayaan masyarakat melalui pelatihan desain kerajinan kulit kerang untuk meningkatkan perekonomian rumah tangga. *Panrita Abdi-Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(1), pp.41-50.

Widyarthara, A., Hamka, H. and Tri Harjanto, S., 2018. Penerapan Perancangan Pada Penataan Bangunan Dan Lingkungan Kerajinan Keramik Di Kelurahan Dinoyo Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. In *Seminar Nasional Inovasi dan Aplikasi Teknologi di Industri*.