

Konsep desain ruang publik pada redesain Museum Lontar Gedung Kirtya di Bali dengan pendekatan *activity-based design*

Agung Pranawa Maheswara

Program Studi Magister Perencanaan Wilayah dan Kota, SAPPK, Institut Teknologi Bandung
 Jl. Ganesa No. 10 Lb. Siliwangi, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia

*Penulis Korespondensi: agungpranawa3@gmail.com

Received: 04/12/2024

Revised: 12/02/2025

Accepted: 12/02/2025

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran desain ruang publik dalam meningkatkan kualitas interaksi pengunjung di Gedung Kirtya yang dibangun oleh Belanda pada 1928 di Singaraja, Kabupaten Buleleng, sebagai tempat penampungan lontar dan buku tua. Lontar, sebagai naskah kuno dari daun tal, menyimpan informasi penting tentang sejarah masa lalu. Namun, kurangnya perencanaan dalam pembangunan gedung berdampak pada kualitas ruang dan pengalaman pengunjung. Penelitian ini menggunakan pendekatan *activity-based design* untuk merancang ruang publik yang dapat mendukung interaksi sosial, baik aktif maupun pasif, antara pengunjung. Metode penelitian yang diterapkan adalah observasi langsung dan wawancara dengan pengunjung serta pengelola gedung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain ruang publik berbasis aktivitas mampu menciptakan suasana yang mendukung interaksi antar pengunjung, seperti berdiskusi, mengamati, atau menikmati koleksi lontar, yang dapat memperkaya pengalaman pengunjung. Interaksi sosial ini mendorong kegiatan bersama dan meningkatkan ketertarikan terhadap koleksi lontar dan sejarahnya. Kesimpulannya, perbaikan desain ruang publik dengan pendekatan *activity-based design* dapat meningkatkan daya tarik Gedung Kirtya, serta menarik lebih banyak masyarakat dan wisatawan untuk berkunjung, berinteraksi, dan berekreasi. Sebagai rekomendasi, Pengelola Gedung Kirtya disarankan merancang ruang yang dapat mendukung aktivitas sosial dan edukasi untuk meningkatkan pengalaman pengunjung.

Kata kunci: Gedung Kirtya, ruang publik, activity based design, interaksi sosial

Abstract. This research aims to explore the role of public space design in improving the quality of visitor interactions at Gedung Kirtya, built by the Dutch in 1928 in Singaraja, Buleleng Regency, as a shelter for lontar and old books. Lontar, as an ancient manuscript of Tal leaves, holds important information about past history, but the lack of planning in the construction of the building impacts the quality of the space and visitor experience. This research uses an activity-based design approach to design a public space that can support social interaction, both active and passive, between visitors. The research method applied is direct observation and interviews with visitors and building managers. The results show that activity-based public space design is able to create an atmosphere that supports interaction between visitors, such as discussing, observing, or enjoying the lontar collection, which can enrich the visitor experience. This social interaction encourages joint activities and increases interest in the lontar collection and its history. In conclusion, improving the design of public spaces with an activity-based design approach can increase the attractiveness of Gedung Kirtya, and attract more people and tourists to visit, interact, and recreate. Kirtya Building are advised to design spaces that can support social and educational activities to enhance the visitor experience.

Keywords: Kirtya Building, public space, activity Based design, social interaction

Pendahuluan

Kabupaten Buleleng merupakan sebagai bagian dari Provinsi Bali, menyimpan keunikan sejarah dan budaya yang kaya. Dengan luas wilayah 1.364,73 km² dan jumlah penduduk sekitar 826.740 jiwa, Buleleng menjadi daerah yang memiliki banyak potensi, khususnya dalam sektor pariwisata (Kabupaten Buleleng Dalam Angka, 2023). Namun, seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi informasi, ada kecenderungan budaya Bali, termasuk bahasa dan penulisan lontar, mengalami degradasi yang cukup signifikan (Koster, 2020). Lontar, sebagai salah satu warisan budaya dan intelektual yang sangat berharga, kini terancam punah jika tidak ada upaya pelestarian yang serius.

Hal ini terlihat dari kondisi Gedung Kirtya, yang selama ini menjadi tempat penyimpanan dan pemeliharaan lontar, yang semakin terabaikan. Meskipun Gedung Kirtya memiliki nilai sejarah yang sangat penting, penurunan jumlah pengunjung menunjukkan kurangnya perhatian pemerintah terhadap pengelolaan dan pemeliharaan gedung ini. Salah satu faktor yang menyebabkan hal ini adalah desain bangunan yang kurang menarik dan tidak menciptakan pengalaman yang memadai bagi pengunjung, baik dari segi kenyamanan maupun keterlibatan mereka dalam memahami nilai budaya yang disajikan. Menanggapi kondisi ini, penting untuk meredesain Gedung Kirtya agar dapat memenuhi fungsinya dengan lebih efektif sebagai pusat pelestarian dan edukasi lontar. Redesain ini tidak hanya bertujuan untuk memperbaiki kondisi fisik bangunan, tetapi juga untuk menciptakan ruang publik yang lebih terbuka dan ramah bagi pengunjung. Dengan menggunakan pendekatan *activity-based design*, desain ini akan disesuaikan dengan kebutuhan dan aktivitas pengunjung yang beragam.

Activity-based design memungkinkan penataan ruang yang lebih fleksibel dan responsif terhadap kebutuhan pengunjung, menciptakan berbagai area interaktif yang memungkinkan pengunjung untuk lebih mendalami lontar serta konteks budaya Bali secara langsung. Desain ini juga dapat menyertakan ruang untuk acara edukasi, *workshop*, dan pameran sementara yang dapat menarik lebih banyak pengunjung, baik dari dalam maupun luar negeri. Dengan demikian, Gedung Kirtya dapat bertransformasi menjadi lebih dari sekadar museum, melainkan juga sebagai pusat pelestarian budaya yang hidup, yang tidak hanya menyimpan warisan sejarah tetapi juga mendidik dan menginspirasi generasi mendatang untuk menjaga dan merayakan kekayaan budaya Bali.

Melalui desain yang lebih inklusif dan inovatif, diharapkan Gedung Kirtya tidak hanya akan menjadi tujuan wisata yang menarik, tetapi juga sebagai simbol kebangkitan kembali budaya Bali, khususnya dalam pelestarian lontar sebagai bagian dari warisan intelektual yang tak ternilai harganya. Dengan pendekatan ini, Gedung Kirtya dapat memanfaatkan potensi wisata dan pendidikan untuk mendukung upaya pelestarian budaya yang lebih luas di Bali.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Kamariotou et al (2021) mengenai *activity-based design* menunjukkan bahwa desain ruang yang mendukung interaksi aktif antara pengunjung dan koleksi budaya dapat meningkatkan pengalaman edukasi dan kesadaran akan budaya. Pendekatan ini telah diterapkan pada beberapa museum di Eropa untuk menciptakan ruang yang fleksibel dan responsif terhadap kebutuhan pengunjung. Namun penelitian ini lebih berfokus pada museum modern yang mengedepankan teknologi dan interaktivitas virtual, sementara di Bali pelestarian lontar sebagai naskah kuno masih tergolong tradisional dan memerlukan pendekatan yang lebih berbasis budaya lokal.

Menurut Suwartini et al. (2019) pengkajian pelestarian lontar di Bali menunjukkan bahwa salah satu tantangan utamanya adalah minimnya fasilitas yang dapat mendukung aksesibilitas dan pemahaman tentang lontar. Mereka menyoroti pentingnya desain ruang yang mampu memfasilitasi interaksi langsung dengan koleksi lontar, serta menyediakan ruang untuk kegiatan edukatif yang dapat menarik pengunjung muda untuk lebih mengenal warisan budaya tersebut. Penelitian ini menyarankan adanya peningkatan dalam perancangan ruang untuk menghidupkan koleksi lontar, akan tetapi belum mengusulkan penggunaan *activity-based design* sebagai solusi.

Melalui penelitian yang dilakukan oleh Aydin, D & Koç (2020) pengaruh desain ruang publik terhadap keterlibatan pengunjung dan interaksi sosial dalam konteks museum di Turki. Penelitian ini menyimpulkan bahwa desain yang mendukung aktivitas sosial, seperti diskusi kelompok atau workshop, meningkatkan kepuasan pengunjung dan memperkaya pengalaman mereka. Meskipun demikian penelitian ini tidak menyentuh secara spesifik pada pelestarian budaya lokal seperti lontar yang memerlukan perhatian khusus dalam desain ruang yang lebih kontekstual dengan budaya setempat.

Redesain museum dan pusat pelestarian budaya menurut Sani (2018) perancangan ulang sebuah museum tradisional di Indonesia dengan tujuan meningkatkan keterlibatan pengunjung melalui desain ruang yang lebih terbuka dan interaktif. Dalam penelitian yang dilakukan tersebut menggarisbawahi bahwa keberhasilan dalam meningkatkan jumlah pengunjung dan pengalaman mereka berhubungan erat dengan penggunaan ruang yang fleksibel dan berbasis aktivitas. Namun studi ini tidak mengintegrasikan aspek pelestarian naskah kuno atau lontar dalam desain ruang yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini.

Dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa meskipun banyak penelitian yang menyoroti pentingnya desain ruang publik untuk meningkatkan interaksi sosial dan pengalaman pengunjung, belum ada penelitian yang secara khusus mengaplikasikan pendekatan *activity-based design* dalam konteks pelestarian lontar sebagai warisan budaya di Bali. Selain itu, belum ada upaya yang mengaitkan desain ruang dengan konteks budaya Bali secara lokal dan menciptakan ruang yang tidak hanya menyimpan warisan sejarah tetapi juga mendidik pengunjung melalui interaksi langsung dengan koleksi lontar. Penelitian ini akan mengisi gap tersebut dengan mengusulkan *activity-based design* sebagai pendekatan yang lebih relevan untuk Gedung Kirtya, sebagai pusat pelestarian edukasi lontar yang dapat meningkatkan pengalaman pengunjung serta mendukung upaya pelestarian budaya Bali secara lebih luas.

Metode

Analisis desain dalam penelitian ini merupakan pendekatan yang menggabungkan pemahaman teoritis dan praktis dalam mengevaluasi serta merancang ruang publik. Fokus utama penelitian ini adalah penerapan *activity-based design* pada Gedung Kirtya sebagai museum lontar di Kabupaten Buleleng. Proses analisis dilakukan dalam beberapa tahapan utama untuk memahami kondisi eksisting, kebutuhan pengguna, serta bagaimana desain ruang dapat dioptimalkan guna meningkatkan pengalaman pengunjung.

Tahapan pertama adalah analisis konteks dan kondisi ruang eksisting, yang bertujuan mengevaluasi kondisi fisik Gedung Kirtya, termasuk alur sirkulasi, fasilitas, dan pemanfaatan ruang saat ini. Teknik analisis yang digunakan meliputi observasi langsung dan dokumentasi visual terhadap interior serta eksterior bangunan. Data ini akan membantu dalam mengidentifikasi keterbatasan maupun potensi ruang yang dapat ditingkatkan untuk mendukung aktivitas pengunjung. Selanjutnya, analisis kebutuhan pengguna dan aktivitas pengunjung dilakukan guna memahami preferensi serta pola interaksi dalam ruang. *Activity-based design* menekankan fleksibilitas ruang agar dapat mendukung berbagai aktivitas, baik edukasi, sosial, maupun rekreasi. Oleh karena itu, wawancara dengan pengunjung, pengelola, serta ahli desain, ditambah dengan survei kepuasan pengunjung, digunakan untuk mendapatkan wawasan tentang bagaimana ruang dapat lebih dioptimalkan.

Berikutnya analisis keterkaitan fungsi dan desain ruang dilakukan untuk memastikan bahwa desain ruang mampu memenuhi kebutuhan aktivitas yang telah diidentifikasi. Pendekatan ini mengutamakan fleksibilitas dalam mendukung aktivitas pasif, seperti melihat

koleksi lontar, maupun aktivitas aktif, seperti diskusi atau acara edukatif. Teknik analisis mencakup pemetaan area interaktif dan evaluasi zonasi ruang agar desain yang dihasilkan dapat meningkatkan fungsionalitas, aksesibilitas, dan kenyamanan pengunjung. Tahap terakhir adalah penerapan prinsip *activity-based design* dalam redesain Gedung Kirtya, yang mencakup fleksibilitas ruang, pemanfaatan teknologi interaktif, serta pemisahan zona aktivitas sesuai kebutuhan pengunjung. Redesain ini diharapkan dapat menciptakan suasana yang lebih mendukung pelestarian lontar dan budaya Bali.

Dalam mengembangkan analisis desain, penelitian ini mengacu pada pendekatan yang dikemukakan oleh (Browning, dkk. 2014), yang membagi analisis desain ke dalam dua aspek utama, yakni analisis desain dan analisis tematik. Analisis desain berfokus pada evaluasi elemen-elemen ruang yang mempengaruhi pengalaman pengunjung, interaksi sosial, dan efektivitas ruang. Empat elemen utama dalam analisis ini meliputi permeabilitas, variasi, legibilitas, dan fleksibilitas ruang. Permeabilitas berkaitan dengan kemudahan akses dan aliran pengunjung dalam ruang, yang dapat dianalisis melalui pemetaan jalur sirkulasi dan aksesibilitas ruang. Variasi merujuk pada keberagaman desain ruang yang memungkinkan berbagai jenis aktivitas, seperti ruang pameran, workshop, dan diskusi. Evaluasi variasi ini dilakukan dengan mengklasifikasikan ruang berdasarkan fungsinya serta menggunakan pemodelan CAD untuk menggambarkan distribusi ruang. Legibilitas mengacu pada kemudahan pengunjung dalam memahami tata letak ruang, yang dianalisis melalui elemen desain seperti *signage*, pencahayaan, dan warna. Terakhir, fleksibilitas merujuk pada kemampuan ruang untuk beradaptasi dengan berbagai jenis kegiatan, yang dianalisis melalui elemen seperti furnitur yang dapat dipindahkan serta pemanfaatan teknologi interaktif.

Selain aspek struktural, penelitian ini juga menerapkan analisis tematik guna memahami persepsi pengunjung terhadap desain ruang yang ada. Data kualitatif dari wawancara, survei, serta observasi digunakan untuk mengidentifikasi tema utama yang muncul terkait efektivitas ruang dalam mendukung interaksi sosial dan pengalaman edukatif. Hal ini diperkuat dengan penilaian kualitas interaksi sosial dan edukasi, yang mengukur sejauh mana desain ruang dapat mendorong komunikasi, diskusi, serta keterlibatan pengunjung dalam aktivitas berbasis budaya. Teknik analisis yang digunakan meliputi observasi interaksi pengunjung serta survei kepuasan untuk menilai seberapa baik ruang mendukung pengalaman edukasi dan sosial.

Sebagai langkah akhir, dilakukan evaluasi desain baru melalui simulasi visual dan 3D modelling guna melihat bagaimana desain yang diusulkan dapat mengubah pengalaman pengunjung. Penggunaan perangkat lunak desain seperti AutoCAD dan SketchUp memungkinkan eksplorasi berbagai skenario tata letak, sirkulasi, serta elemen interaktif. Dengan pendekatan ini, penelitian ini berupaya menghadirkan solusi desain berbasis aktivitas yang tidak hanya mempertahankan nilai budaya Gedung Kirtya, tetapi juga meningkatkan fungsionalitasnya sebagai museum lontar yang lebih interaktif dan inklusif.

Hasil dan Pembahasan

Data Literatur Ruang Publik

Ruang publik atau area publik, memiliki peran yang sangat vital dalam kehidupan sosial dan budaya masyarakat. Area ini dirancang untuk mengakomodasi berbagai aktivitas yang dilakukan oleh civitas di dalamnya, baik secara kelompok maupun individu. Sebagai tempat untuk interaksi sosial, ruang publik tidak hanya berfungsi sebagai tempat berkumpul, tetapi juga sebagai ruang untuk beragam aktivitas komunal yang mencakup diskusi, hiburan, pendidikan, dan berbagai kegiatan sosial lainnya. Dalam konteks ini, ruang publik berfungsi sebagai



katalisator untuk membangun hubungan antar individu dan mempererat ikatan antar anggota komunitas (Aelbrecht & Stevens, 2021).

Fungsi utama ruang publik sebagai tempat interaksi sosial sangat dipengaruhi oleh pola dan susunan massa bangunan yang ada di sekitarnya. Organisasi ruang yang baik akan memudahkan aksesibilitas, mendorong keterlibatan sosial, dan menciptakan kenyamanan bagi penggunaannya (Gehl, 2010). Oleh karena itu, desain ruang publik tidak hanya mempertimbangkan aspek fungsional, tetapi juga aspek estetika dan psikologis yang mempengaruhi pengalaman pengguna di dalamnya (Carmona, 2021).

Tipologi ruang publik merujuk pada berbagai jenis ruang yang dibentuk berdasarkan jenis kegiatan yang dilakukan, lokasi, serta proses pembentukannya (Müller et al., 2022). Berbagai elemen ruang publik ini mencakup taman bermain yang dirancang untuk anak-anak, jalur hijau yang memberikan ruang terbuka bagi warga untuk berjalan kaki atau bersepeda, serta jalan dan area perbelanjaan dalam ruang yang mendorong pergerakan dan transaksi sosial. Di lingkungan hunian, ruang publik bisa berupa ruang terbuka bersama yang digunakan untuk berbagai kegiatan komunitas, seperti rapat warga, kegiatan seni, atau sekadar berkumpul. Selain itu, elemen-elemen seperti alun-alun (*square*), plaza, dan pasar, juga memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung aktivitas sosial dan ekonomi masyarakat (Arefi & Aelbrecht, 2022).

Dalam perkembangannya, ruang publik juga mencakup area yang lebih modern dan multifungsi, seperti ruang komunitas publik yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan seperti workshop, pameran seni, kelas-kelas pendidikan informal, atau even-even sosial. Elemen-elemen ini menunjukkan bagaimana ruang publik dapat bertransformasi menjadi lebih dari sekadar tempat berkumpul. Mereka dapat menjadi ruang kreatif yang mendukung perkembangan sosial, intelektual, dan kultural masyarakat (Madanipour, 2020).

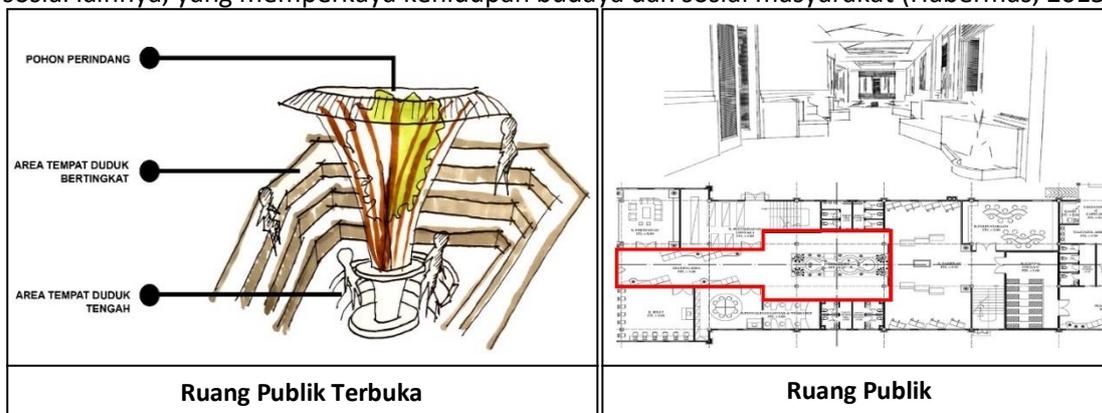
Aspek lain yang tidak kalah penting adalah peran ruang publik dalam membangun inklusivitas sosial. Ruang publik yang dirancang dengan baik harus dapat diakses oleh semua kalangan masyarakat, tanpa terkecuali. Dari segi desain, hal ini dapat mencakup aksesibilitas fisik, seperti adanya jalur khusus untuk penyandang disabilitas, hingga aspek sosial, seperti menciptakan ruang yang terbuka untuk berbagai kelompok usia, latar belakang, dan kelas sosial. Ruang publik juga harus menciptakan atmosfer yang aman dan nyaman bagi pengunjung, sehingga setiap individu merasa diterima dan dapat beraktivitas dengan bebas tanpa rasa takut atau terpinggirkan (Sennett, 2012).

Dengan demikian, perancangan ruang publik tidak hanya berfokus pada aspek fisik, tetapi juga pada aspek sosial dan kultural. Pengelolaan yang baik akan menciptakan ruang yang tidak hanya berfungsi secara fungsional, tetapi juga sebagai tempat yang menyatukan masyarakat, mempererat interaksi antar individu, dan membangun komunitas yang lebih kuat (Sholeh et al., 2022). Oleh karena itu, perencanaan dan desain ruang publik harus melibatkan partisipasi masyarakat setempat, dengan mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi mereka. Hanya dengan demikian ruang publik dapat memenuhi tujuannya sebagai ruang yang tidak hanya mengakomodasi aktivitas fisik, tetapi juga sebagai tempat untuk membangun kehidupan sosial yang lebih harmonis dan berkelanjutan.

Bentuk Ruang Publik

Ruang publik adalah area yang dirancang untuk memenuhi berbagai kebutuhan aktivitas kolektif, baik untuk kegiatan individu maupun kelompok, serta sebagai tempat pertemuan antar warga. Keberadaan ruang publik sangat penting dalam menciptakan lingkungan sosial yang dinamis, di mana interaksi antar individu dapat terjadi secara langsung (Whyte, 2019). Dalam ruang publik, berbagai kegiatan sosial, budaya, hiburan, dan pendidikan bisa berlangsung, mempererat ikatan antar anggota komunitas, serta meningkatkan rasa kebersamaan. Karena sering digunakan untuk kegiatan bersama, ruang publik secara umum digolongkan sebagai ruang umum yang terbuka bagi siapa saja untuk mengaksesnya, tanpa terkecuali (Carmona, 2021).

Dalam kajian desain kota dan perencanaan ruang, ruang publik dapat dibedakan berdasarkan sifatnya menjadi dua jenis utama: ruang publik tertutup dan ruang publik terbuka. Pemahaman yang lebih mendalam mengenai kedua jenis ruang ini dapat membantu dalam merancang ruang yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat (Chapman & Lynch, 1962). **(1) Ruang Publik Tertutup**, ruang publik tertutup adalah area yang terletak di dalam bangunan, yang dirancang untuk aktivitas sosial dan interaksi antar individu dalam ruang yang lebih terkontrol dan terlindungi. Contoh dari ruang publik tertutup ini adalah pusat perbelanjaan, gedung pertemuan, museum, galeri seni, serta ruang komunitas dalam berbagai bentuknya (Madanipour, 2020). Meskipun berada dalam bangunan, ruang publik tertutup tetap memiliki sifat akses terbuka, artinya siapa saja dapat masuk dan beraktivitas di dalamnya, asalkan sesuai dengan fungsi ruang tersebut. Salah satu keuntungan dari ruang publik tertutup adalah kontrol terhadap faktor eksternal, seperti cuaca dan polusi, yang bisa mempengaruhi kenyamanan penggunaannya (Carmona, 2021). Di sisi lain, ruang publik jenis ini sering kali memerlukan pengelolaan yang lebih intensif terkait dengan pengaturan kapasitas, keamanan, dan kenyamanan pengunjung (Sennett, 2012). **(2) Ruang Publik Terbuka**, ruang publik terbuka merujuk pada area yang berada di luar bangunan, seringkali dalam bentuk taman, alun-alun, jalan, atau ruang terbuka hijau (Gehl, 2010). Ruang publik terbuka ini memberikan kebebasan lebih besar bagi penggunaannya untuk beraktivitas secara lebih fleksibel. Salah satu karakteristik penting dari ruang terbuka adalah fungsinya yang mendukung berbagai kegiatan komunal, seperti berolahraga, berjalan kaki, bersepeda, atau sekadar berkumpul bersama teman dan keluarga (Whyte, 2019). Menurut Talen dalam (Abusaada et al., 2021) konteks perancangan kota, ruang publik terbuka berfungsi sebagai "paru-paru" kota, di mana penghijauan dan ruang terbuka hijau berperan penting dalam meningkatkan kualitas udara, mengurangi suhu panas, dan memberikan ruang relaksasi bagi masyarakat. Selain itu, ruang publik terbuka juga dapat menjadi ruang yang mendukung berbagai acara publik, seperti festival, pameran, dan kegiatan sosial lainnya, yang memperkaya kehidupan budaya dan sosial masyarakat (Habermas, 2015).



Gambar 1. Sketsa Ruang Publik Terbuka dan Ruang Publik Tertutup
 Sumber: Dokumen pribadi, 2024

Pada desain yang diusulkan untuk Gedung Kirtya, terdapat konsep pemisah antara ruang publik terbuka dan tertutup untuk mendukung berbagai jenis aktivitas pengunjung. Sketsa yang ditampilkan dalam **Gambar 1** menunjukkan bagaimana kedua ruang ini diatur secara fleksibel, ruang publik terbuka dirancang untuk mendukung kegiatan luar ruangan, sementara ruang publik tertutup digunakan untuk aktivitas yang lebih terstruktur, seperti pameran dan workshop. Konsep ini diharapkan dapat menciptakan interaksi sosial yang lebih dinamis, sesuai dengan kebutuhan pengunjung yang beragam.

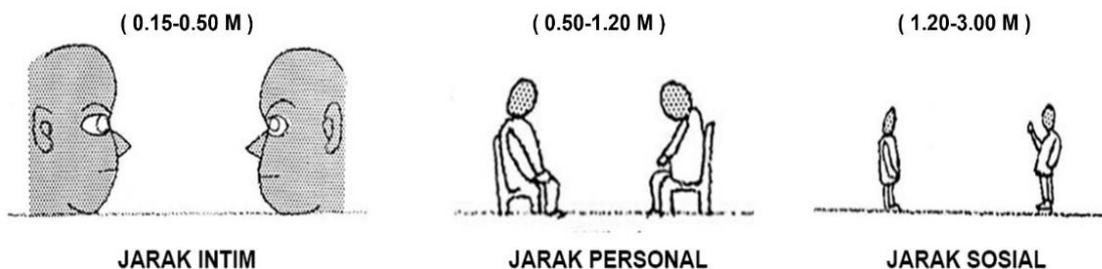
Perbedaan mendasar antara ruang publik tertutup dan ruang publik terbuka terletak pada lokasinya dan kontrol terhadap faktor eksternal. Namun, keduanya memiliki tujuan yang sama,

yaitu menyediakan ruang yang aman dan nyaman bagi masyarakat untuk berinteraksi, belajar, bermain, atau berkumpul (Madanipour, 2020). Kedua jenis ruang ini juga berfungsi sebagai indikator penting dalam kualitas ruang publik di suatu kota, yang mencerminkan seberapa baik perencanaan dan pengelolaan ruang-ruang tersebut dalam mendukung kehidupan sosial dan kultural masyarakat (Sennett, 2012).

Selain itu, penting untuk memperhatikan bahwa meskipun kedua jenis ruang publik ini memiliki karakteristik yang berbeda, sering kali keduanya saling melengkapi dalam menciptakan lingkungan yang mendukung kualitas hidup. Misalnya, sebuah taman kota mungkin memiliki ruang terbuka yang luas untuk kegiatan outdoor, tetapi juga menyediakan fasilitas tertutup seperti ruang pameran atau kafe yang memungkinkan pengunjung untuk menikmati ruang publik dalam suasana yang lebih privat dan nyaman (Wibawa & Ibrahim, 2011). Pentingnya perancangan ruang publik yang baik terletak pada kemampuannya untuk menciptakan ruang yang inklusif, aman, dan mendukung berbagai interaksi sosial, serta mengakomodasi kebutuhan masyarakat dari berbagai kalangan. Ruang publik, baik terbuka maupun tertutup, harus dirancang untuk memastikan bahwa setiap individu merasa diterima, aman, dan nyaman, sehingga dapat menjalani aktivitas sosialnya dengan bebas dan penuh rasa kebersamaan (Carmona, 2021).

Jarak Komunikasi

Menurut (Edward T Hall, 1969) jarak komunikasi antara anggota civitas atau kelompok dapat dibagi menjadi beberapa kategori: (1) Jarak intim, yang meliputi fase dekat (0.00 s.d. 0.15 m) dan fase jauh (0.15 s.d. 0.50 m). Pada jarak ini, komunikasi cukup dilakukan dengan berbisik. (2) Jarak personal, mencakup fase dekat (0.50 s.d. 0.75 m) dan fase jauh (0.75 s.d. 1.20 m), digunakan untuk percakapan antara teman dekat atau individu yang sudah saling mengenal. (3) Jarak sosial, terdiri atas fase dekat (1.20 s.d. 2.20 m) dan fase jauh (2.10 s.d. 3.00 m), yang merupakan jarak wajar untuk interaksi antara individu yang melakukan aktivitas serupa atau berada dalam kelompok sosial yang sama.



Gambar 2. Sketsa Standar Jarak Komunikasi

Sumber: (Edward T Hall, 1969)

Pentingnya pengaturan jarak komunikasi dalam ruang publik di Gedung Kirtya juga menjadi perhatian dalam desain ini. Sesuai dengan teori *proxemics* yang dikemukakan oleh Edward T Hall (1969), sketsa yang terlihat pada **Gambar 2** menunjukkan standar jarak komunikasi yang ideal dalam ruang publik, mulai dari jarak intim hingga jarak publik. Penerapan prinsip ini dalam desain ruang yang diharapkan dapat meningkatkan kenyamanan dan mendukung interaksi sosial yang lebih efektif antar pengunjung. Dengan menyesuaikan jarak komunikasi yang tepat, pengunjung dapat merasa lebih terhubung dan nyaman dalam berinteraksi, baik dalam ruang tertutup maupun terbuka.

Kualitas Ruang Publik

Dalam kualitas ruang publik menurut (Gehl, 2010) adanya hal-hal yang mencakup melalui penerapannya, diantaranya:

1. **Permeabilitas** mengacu pada kemampuan lingkungan untuk menyediakan berbagai jalur akses yang mempermudah pergerakan orang melalui satu tempat ke tempat lain, sehingga lingkungan tersebut menjadi lebih terjangkau.
2. **Keragaman** berhubungan dengan penciptaan pengalaman ruang yang dapat dipengaruhi oleh desain elemen ruang, variasi fungsi, serta keberagaman bentuk dan jenis bangunan, baik untuk hunian maupun komersial.
3. **Keterbacaan** adalah kualitas yang membuat tempat mudah dikenali atau diingat, yang bisa dicapai melalui pola ruang area, desain, dan struktur.
4. **Kekayaan** merupakan kaitannya dengan kemampuan lingkungan untuk memperkaya *experience* atau pengalaman indera seseorang, termasuk memberikan hiburan atau sensasi melalui elemen-elemen visual, taktil, atau bau yang ada di lingkungan tersebut.
5. **Ketahanan** merujuk pada kemampuan suatu lingkungan untuk mengakomodasi beragam tujuan maupun aktivitas yang berbeda. Area ini harus fleksibel dan mampu menyesuaikan dengan fungsi-fungsi baru di masa mendatang. Personalisasi merupakan kebutuhan individu untuk menciptakan ruang privat atau mengekspresikan selera serta nilai pribadi melalui desain yang mencerminkan kepentingannya dan dapat mengomunikasikan hal tersebut kepada orang lain.
6. **Kesesuaian Visual** berhubungan dengan kualitas tampilan fisik lingkungan yang memengaruhi bagaimana civitas memandang dan menilai lingkungan tersebut.
7. **Personalisasi** adalah kebutuhan individu untuk menciptakan privasi atau mengekspresikan selera dan nilai pribadi melalui desain atau bentuk yang mencerminkan kepentingan individu dan dapat dikomunikasikan kepada orang lain.

Menurut (Damara et al., 2023), kualitas ruang publik harus mencakup kenyamanan, efisiensi, aksesibilitas, dan sosialbilitas bagi penggunanya. Kenyamanan mencakup lingkungan yang mendukung kebutuhan dasar seperti pencahayaan dan tempat duduk yang nyaman, sementara efisiensi terkait dengan pengaturan ruang yang memungkinkan berbagai fungsi berjalan lancar. Aksesibilitas penting agar semua orang, termasuk penyandang disabilitas, dapat mengakses ruang dengan mudah. Sosialbilitas merujuk pada kemampuan ruang untuk mendorong interaksi sosial antar individu, menciptakan tempat yang tidak hanya untuk aktivitas pribadi, tetapi juga untuk pertemuan dan hubungan antar kelompok sosial (Maharani et al., 2024). Secara keseluruhan, kualitas ruang publik mencakup pengalaman fisik, sosial, dan psikologis yang dapat meningkatkan kualitas hidup dan mendorong keberlanjutan sosial (Saputra et al., 2022).

Activity-Based Design

Desain berbasis aktivitas (*activity-based design*) merupakan pendekatan yang sangat relevan dalam merancang ruang yang mendukung berbagai kegiatan sosial, budaya, dan profesional. Menurut (Ching, 2014), desain berbasis aktivitas menekankan bagaimana ruang dapat secara efektif mendukung kenyamanan dan keberhasilan aktivitas penggunanya. Dalam pendekatan ini, desain ruang tidak hanya dipandang sebagai bentuk fisik atau estetika semata, melainkan sebagai alat untuk memfasilitasi kegiatan yang dilakukan oleh individu atau kelompok di dalamnya. Dengan demikian, perencanaan ruang harus mempertimbangkan jenis dan karakteristik aktivitas yang akan berlangsung, sehingga ruang tersebut dapat berfungsi secara optimal untuk tujuan yang dimaksud (Hakiki, 2021).

Pentingnya pendekatan ini terletak pada kemampuannya untuk memahami kebutuhan spesifik dari berbagai jenis aktivitas. Misalnya, ruang yang dirancang untuk kegiatan belajar akan memiliki kebutuhan berbeda dengan ruang yang digunakan untuk pertemuan sosial atau kegiatan rekreasi. Desain berbasis aktivitas memberikan solusi yang lebih responsif terhadap

perubahan dalam kebiasaan sosial dan cara orang berinteraksi dengan ruang mereka. Dalam konteks ini, (Ching, 2014) menekankan pentingnya perencanaan ruang yang bersifat fleksibel, yang memungkinkan ruang untuk beradaptasi dengan perubahan kebutuhan penggunaannya dari waktu ke waktu.

(Browning, dkk. 2014) lebih lanjut menjelaskan bahwa desain berbasis aktivitas bertujuan untuk mengoptimalkan hubungan antara ruang dan aktivitas. Mereka berpendapat bahwa ruang tidak hanya harus mendukung kebutuhan fungsional, tetapi juga menciptakan lingkungan yang memfasilitasi interaksi sosial yang positif. Dalam perancangannya, aspek sosial, budaya, dan ekonomi sangat penting untuk dipertimbangkan, karena ruang tidak dapat dipisahkan dari konteks di mana ia digunakan. Aktivitas sosial, misalnya, akan sangat dipengaruhi oleh budaya dan norma yang berlaku dalam suatu komunitas, sementara kebutuhan ekonomi seringkali akan mempengaruhi bagaimana ruang digunakan secara praktis dan efisien.

Pentingnya menciptakan penataan ruang yang fleksibel. Dengan adanya fleksibilitas dalam desain, ruang tersebut dapat menyesuaikan diri dengan perubahan kebutuhan aktivitas yang dapat berkembang seiring waktu (Browning, dkk. 2014). Sebagai contoh, sebuah ruang yang awalnya dirancang untuk kegiatan pendidikan bisa diubah fungsinya menjadi ruang pertemuan atau pusat komunitas jika diperlukan, tanpa kehilangan kenyamanan atau fungsionalitasnya. Oleh karena itu, fleksibilitas dalam desain menjadi aspek penting untuk memastikan bahwa ruang tersebut tetap relevan dan dapat memenuhi berbagai kebutuhan yang muncul di masa depan.

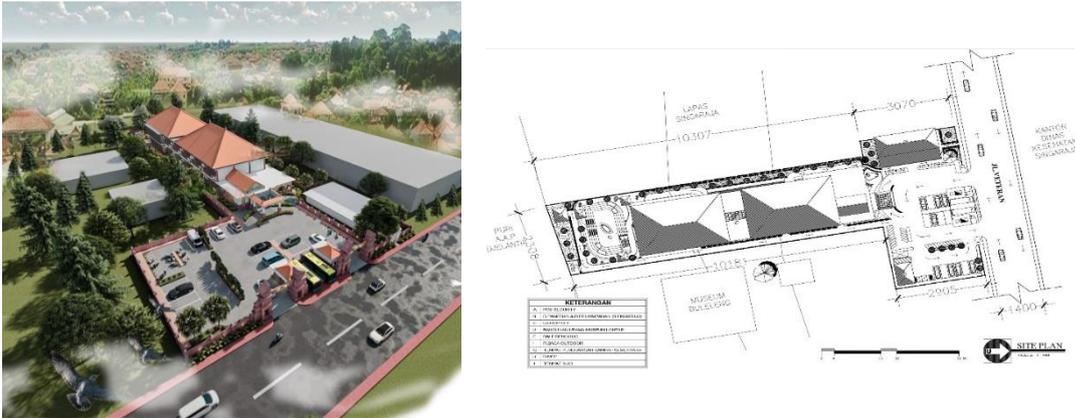
Pendekatan desain berbasis aktivitas juga sangat berfokus pada peningkatan pengalaman pengguna. Dengan mempertimbangkan bagaimana orang akan berinteraksi dengan ruang tersebut, desainer dapat menciptakan suasana yang tidak hanya mendukung aktivitas yang sedang berlangsung, tetapi juga mempengaruhi perilaku dan interaksi sosial di dalamnya. Sebagai contoh, dalam ruang publik yang dirancang untuk berbagai kegiatan, penataan furnitur, penerangan, aksesibilitas, dan elemen visual lainnya akan sangat mempengaruhi kenyamanan dan kualitas interaksi sosial yang terjadi.

Secara keseluruhan, desain berbasis aktivitas bukan hanya tentang menciptakan ruang yang fungsional, tetapi juga ruang yang mampu beradaptasi dan mendukung beragam kebutuhan sosial dan pribadi. Dengan pendekatan ini, ruang menjadi lebih dari sekadar tempat, tetapi juga menjadi bagian integral dari kehidupan sosial dan budaya penggunanya, menciptakan hubungan yang lebih harmonis antara individu dan ruang yang mereka huni.

Understanding

Gedung Kirtya

Gedung Kirtya berlokasi di Jl. Veteran, kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Bali dimana lokasi ini memiliki sejarah tersendiri dan juga memiliki peninggalan bersejarah lainnya. Museum Gedung Kirtya memiliki luasan eksisting lahan terbangun 902 m² dan lahan parkir atau belum terbangun yaitu seluas 586 m² dengan total luasan total tapak yaitu 3.679 m² dengan Batasan site pada sebelah utara yaitu Kantor Dinas Kesehatan, pada sebelah selatan yaitu lahan kosong terdapat Puri A.A.A.P. Djelantik, pada sebelah timur yaitu museum Buleleng serta pada sebelah barat terdapat lapas Singaraja.



Gambar 3. Perspektif Eksterior dan Siteplan Redesain Gedung Kirtya
Sumber: (Maheswara, 2020)

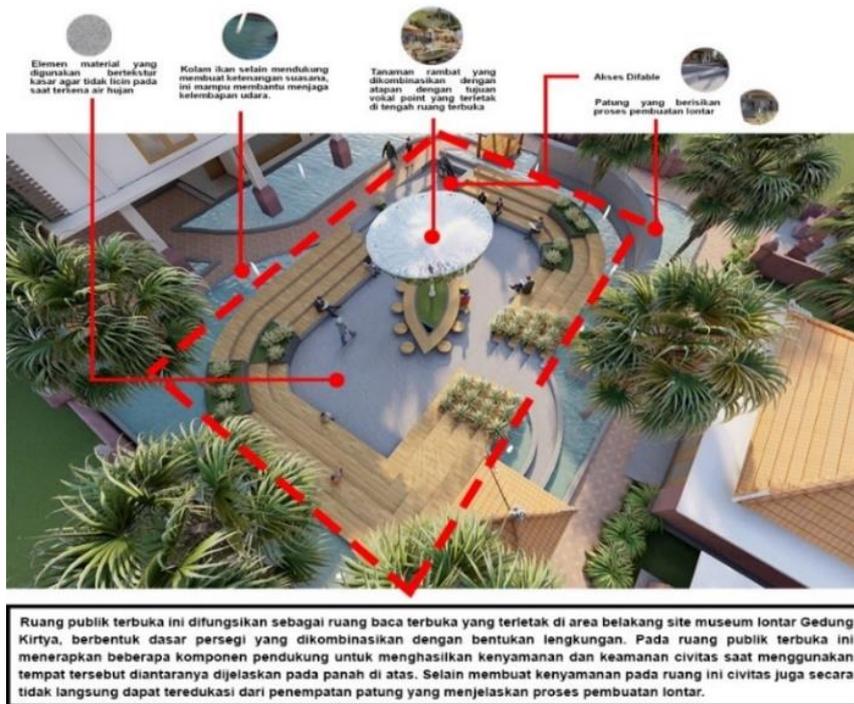
Redesain Gedung Kirtya juga memperhatikan aspek eksterior dan hubungan antara bangunan dengan situsya, **Gambar 3** menunjukkan perspektif eksterior dan siteplan yang diusulkan untuk Gedung Kirtya. Dalam desain ini, penataan ruang yang terbuka di sekitar gedung memungkinkan pengunjung untuk lebih mudah mengakses berbagai area, baik ruang publik terbuka maupun ruang tertutup, yang mendukung interaksi sosial dan kegiatan edukasi. Siteplan ini juga mengoptimalkan sirkulasi pengunjung untuk menciptakan pengalaman yang nyaman dan mudah dinavigasi. Dengan pendekatan desain yang mengedepankan keterbukaan dan sirkulasi yang lancar, gedung ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi masyarakat dalam melestarikan lontar dan budaya Bali.

Keluaran Konsep Desain

Berdasarkan pendekatan desain berbasis aktivitas, konsep desain ruang publik yang baik harus mempertimbangkan tidak hanya segi fungsionalitas, tetapi juga kenyamanan yang sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Keluaran dari konsep desain ini akan mencakup berbagai elemen yang saling terintegrasi, yang didasarkan pada data dan literatur yang telah dibahas sebelumnya. Dengan pendekatan ini, konsep desain yang dikeluarkan diharapkan mampu mendukung berbagai jenis aktivitas, baik yang dilakukan secara individu maupun kelompok, yang akan dijabarkan sebagai berikut:

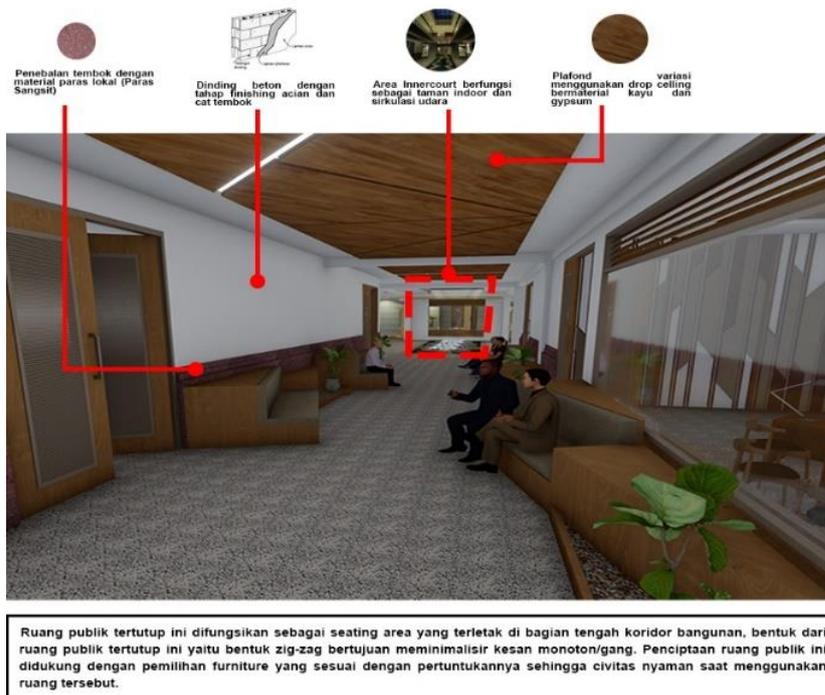
Bentuk Ruang Publik

Bentuk ruang publik dapat terbagi menjadi dua jenis diantaranya ruang publik terbuka yaitu ruang yang terdapat dalam suatu bangunan pada ruang publik terbuka redesain Gedung Kirtya ini difungsikan sebagai ruang baca terbuka, sedangkan ruang publik tertutup merupakan ruang yang terdapat di luar bangunan yang sering juga di sebut sebagai *open space* dalam redesain Gedung Kirtya ruang publik terbuka difungsikan sebagai *seating area*, elemen material yang digunakan pada ruang publik ini juga menyesuaikan fungsi dan kebutuhannya. Bentuk ruang publik tersebut dapat dilihat pada gambar 4 dan gambar 5 berikut:



Gambar 4. Ruang Publik Terbuka

Sumber: (Maheswara, 2020)



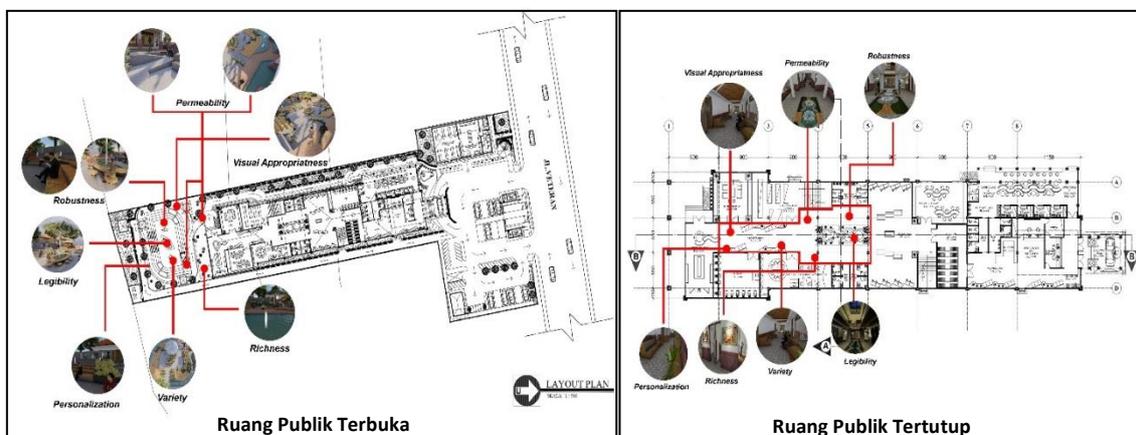
Gambar 5. Ruang Publik Tertutup

Sumber: (Maheswara, 2020)

Kualitas Ruang Publik

Dalam kualitas ruang publik diantaranya mencakup beberapa elemen yang terdapat pada konsep desain ruang publik terbuka dan ruang publik tertutup pada redesain Gedung Kirtya diantaranya:

1. *Permeability* terlihat pada gambar akses pada ruang publik terbuka dan ruang publik tertutup dapat terakses dengan baik dari civitas normal maupun civitas difable sehingga dapat aksesibel.
2. *Variety* dalam redesain Gedung Kirtya ruang publik terbuka dan tertutup memiliki penciptaan suasana masing-masing sesuai dengan peruntukannya yaitu ruang publik terbuka berfungsi sebagai area ruang baca terbuka sedangkan pada area ruang publik tertutup berfungsi sebagai *seating* area yang berdampingan dengan area *innercourt*.
3. *Legibility* terlihat penciptaan kualitas lingkungan pada ruang publik terbuka yaitu dengan penataan vegetasi yang baik dan berkaitan dengan bangunan museum lontar salah satu contohnya yaitu dengan peletakan pohon lontar dan bentuk desain ruang publik terbuka Gedung Kirtya ini berkonsep seperti tribun yang terdapat vocal poin yang terletak ditengah area berupa tanaman perindang (pola ruang memusat) yang dimanfaatkan area tempat duduk berisikan meja sedangkan pada ruang publik tertutup pada redesain Gedung Kirtya dengan menerapkan bentuk desain area tempat duduk *zig-zag* untuk menciptakan kesan estetik dan tempat mudah dapat dikenali berdasarkan fungsinya.
4. *Robutness* ruang publik terbuka dan tertutup pada Gedung Kirtya ini terdapat berbagai aktivitas yang berbeda contohnya seperti para pengunjung yang dapat membaca buku terjemahan lontar dan duduk bersantai menikmati suasana lingkungan yang ada pada area ruang publik terbuka sedangkan pada area ruang publik tertutup yaitu terdapat aktivitas yaitu difungsikan sebagai tempat duduk beristirahat sementara dan area berkomunikasi.
5. *Richness* kemampuan lingkungan dalam meningkatkan pengalaman civitas terlihat dari beberapa elemen pada ruang publik terbuka yaitu peletakan kolam sebagai pendukung suasana dan penjaga kelembapan udara yang ada pada sekitar site sedangkan pada area ruang publik tertutup yaitu penerapan beberapa elemen pendukung seperti taman dalam ruang yang juga dimanfaatkan sebagai mereduksi udara panas yang masuk ke dalam ruang serta penataan furniture yang baik.
6. *Visual Appropriatness* penataan lingkungan pada area ruang publik terbuka yang baik dari mulai menata lansekap dan perletakan patung yang menjelaskan tahapan proses pembuatan lontar begitu pula pada area ruang publik tertutup peletakan figuran pendukung berupa lukisan lontar.
7. *Personalization* pada area ruang publik terbuka terdapat pembedaan area yang dapat digunakan oleh kebutuhan privasi yaitu pada bale bengong dan area tengah ruang baca terbuka sedangkan pada area ruang publik tertutup perletakan furniture tempat duduk yang memiliki jarak sehingga privasi civitas tetap terjaga dengan baik.



Gambar 6. Kualitas Ruang Publik Terbuka dan Tertutup
Sumber: (Maheswara, 2020)

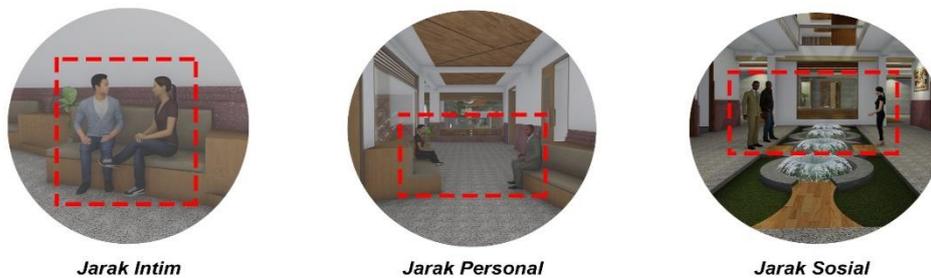
Dalam upaya menciptakan kualitas ruang yang mendukung interaksi sosial, penting untuk membedakan karakteristik ruang publik terbuka dan tertutup. **Gambar 6** menggambarkan kualitas ruang publik terbuka dan tertutup yang diusulkan dalam redesain Gedung Kirtya. Penataan ruang terbuka memberikan ruang bagi pengunjung untuk berinteraksi secara bebas dan santai, sementara ruang tertutup dirancang untuk kegiatan yang lebih terstruktur seperti pameran dan workshop. Kombinasi kedua jenis ruang ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman yang beragam dan mendalam bagi pengunjung, mendukung baik aktivitas rekreasi maupun edukasi tentang lontar dan budaya Bali.

Bentuk Ruang Publik

Pada ruang publik juga memiliki jarak komunikasi dimana jarak antar individu termasuk juga menjadi jarak komunikasi yang terbagi menjadi tiga jarak diantaranya jarak intim, jarak personal, jarak sosial masing-masing jarak yang ada pada ruang publik terbuka dan ruang publik tertutup pada redesain Gedung Kirtya dijelaskan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 7. Jarak Komunikasi Pada Ruang Publik Terbuka
Sumber: Dokumen pribadi, 2024



Gambar 8. Jarak Komunikasi Pada Ruang Publik Tertutup
Sumber: Dokumen pribadi, 2024

Pada redesain Gedung Kirtya, penting untuk mengatur jarak komunikasi yang sesuai dengan karakter ruang, baik ruang publik terbuka maupun tertutup. **Gambar 7** menunjukkan jarak komunikasi yang ideal untuk ruang publik terbuka, di mana interaksi sosial lebih bersifat santai dan informal. Penataan ruang terbuka dirancang untuk mendukung interaksi yang lebih luas dan terbuka antar pengunjung. Di sisi lain, **Gambar 8** menggambarkan jarak komunikasi dalam ruang publik tertutup, yang lebih terstruktur dan mendukung komunikasi yang lebih intim dan fokus, seperti dalam ruang workshop atau pameran. Dengan mempertimbangkan jarak komunikasi yang tepat untuk masing-masing jenis ruang, desain ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang mendukung berbagai jenis aktivitas sosial dan edukasi yang diinginkan.

Simpulan

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan konsep desain ruang publik dengan pendekatan *activity-based design* pada redesain Gedung Kirtya sebagai museum lontar sangat efektif dalam menciptakan sarana komunikasi dan interaksi yang optimal antara individu. Pendekatan ini memungkinkan penataan ruang yang dapat mendukung berbagai aktivitas pengunjung, baik secara individu maupun kelompok, dengan memperhatikan kebutuhan fungsional dan kenyamanan. Konsep desain ini menggabungkan ruang publik terbuka dan tertutup, yang dipertimbangkan dengan cermat berdasarkan beberapa faktor, seperti bentuk ruang, kualitas ruang, dan jarak komunikasi antar elemen ruang.

Dengan demikian, melalui desain yang mengutamakan fleksibilitas dan keterhubungan antara ruang-ruang tersebut, diharapkan dapat tercipta ruang publik yang tidak hanya memenuhi fungsi dasar, tetapi juga meningkatkan pengalaman pengunjung. Penataan ruang yang baik akan mendorong interaksi sosial yang lebih intens, memperkuat hubungan antara pengunjung dan koleksi yang dipamerkan, serta memperkaya pemahaman pengunjung tentang budaya dan sejarah yang terkandung dalam lontar. Sebagai hasilnya, Gedung Kirtya akan menjadi ruang publik yang lebih baik dan lebih optimal dalam menjalankan fungsinya sebagai pusat pelestarian dan edukasi budaya.

Referensi

- Abusaada, H., Elshater, A., Rodwell, D., Irina, O., Abusaada, H., & Elshater, A. (2021). Transforming Urban Nightlife and the Development of Smart Public Spaces Preview (Issue May). <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7004-3>
- Aelbrecht, P., Stevens, Q., & Nisha, B. (2019). Introduction: from mixing with strangers to collective placemaking: existing theories, policies and practices around social cohesion in public space design. In *Public Space Design and Social Cohesion* (pp. 1-34). Routledge.
- Arefi, M., & Aelbrecht, P. (2022). Urban identity, perception, and urban design. *Urban Design International*, 27(1), 9–11. <https://doi.org/10.1057/s41289-022-00179-9>
- Aydin, D., & Koç, D. (2020). The effect of public space design on visitor engagement and social interaction in museums: A case study in Turkey. *Journal of Cultural Heritage Management and Sustainable Development*, 10(4), 345–360.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Buleleng. (2023). *Kabupaten Buleleng Dalam Angka*.
- Browning, W.D., Ryan, C., dan Clancy, J. (2014). *14 patterns of biophilic design improving health and well-being in the built environment*. New York: Terrapin Bright Green, LLC.
- Carmona, M. (2021). *Public Places Urban Spaces: The Dimensions of Urban Design* (3rd ed.). New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315158457>
- Chapman, E. H., & Lynch, K. (1962). The Image of the City. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 21 (1). <https://doi.org/10.2307/427643>
- Ching, F. D. K. (2014). *Interior Design Illustrated*. New Jersey: Jhon Wiley and Sons.
- Damara, K. P., Sasongko, W., & Surjono. (2023). Pengaruh Kualitas Ruang Publik Terhadap Revisit Intention di Alun-Alun Kota Batu. *Planning for Urban Region and Environment*, 12(1), 1–12. <https://purejournal.ub.ac.id/index.php/pure/article/view/475>
- Hall, E. T. (1969). *The Hidden Dimension*. Britania Raya: Knopf Doubleday Publishing Group.



- Habermas, J. (2015). The Public Sphere: An Encyclopedia. *Crime and Media: A Reader*, 3(3), 11–19. <https://doi.org/10.4324/9780367809195-3>
- Hakiki, M. S. (2021). Simulasi Penerapan Perbendaharaan Desain Francis D. K. Ching Mengenai Wujud Dasar Pada Desain Arsitektur. *ALUR: Jurnal Arsitektur*, 4(1), 11–23. <https://doi.org/10.54367/alur.v4i1.1077>
- Kamariotou, V., Kamariotou, M., & Kitsios, F. (2021). Strategies for Increasing Visitors' Interaction: The Case of Virtual Museum and Exhibitions. *Springer Proceedings in Business and Economics*, February, 409–414. https://doi.org/10.1007/978-3-030-57065-1_42
- Koster, P. S. (2020). Degradasi Budaya Bali. *Kajian Budaya Bali*, 15(2), 45–58.
- Madanipour, Ali. (2015). Urban Design and Public Space. *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*. 10.1016/B978-0-08-097086-8.74049-9.
- Maharani, B., Permana, R. C. T. H., & Utomo, R. P. (2024). Faktor-faktor yang Mendorong Penggunaan Ruang Publik bagi Warga di Permukiman Padat (Studi Kasus Lingkungan Rusunawa Begalon I & II, Kota Surakarta). *Desa-Kota: Jurnal Perencanaan Wilayah, Kota, dan Permukiman*, 6(1), 14. <https://doi.org/10.20961/desa-kota.v6i1.75698.14-25>
- Maheswara, A. P. (2020). Redesain Gedung Kirtya Sebagai Museum Lontar di Kabupaten Buleleng (Tugas Akhir). Universitas Udayana.
- Müller, L., Ericsson, S., & Hedvall, P.-O. (2022). Visions of a City for All. *The Journal of Public Space*, 7(2), 63–78. <https://doi.org/10.32891/jps.v7i2.1486>
- Saputra, P. A. H. E., Sasongko, W., & Parlindungan, J. (2022). Hubungan Kualitas Ruang Publik Terhadap Terbentuknya Keterikatan tempat Di Kawasan Kota Batu. *Planning for Urban Region and Environment*, 11(0341), 19–30.
- Sani, R., Rahman, M., & Syamsuddin, F. (2018). Redesigning traditional museums to enhance visitor engagement: A case study in Indonesia. *International Journal of Design and Architecture*, 6(1), 45–58.
- Suwartini, N. K., Wijaya, I. N., & Arimbawa, I. G. (2019). Conservation of lontar manuscripts in Bali: Challenges and strategies. *Journal of Indonesian Cultural Heritage Conservation*, 24(1), 15–30.
- Sennett, R. (2012). *The Open City*. Urban Design, 1–14.
- Sholeh, M. S. R., Antaryama, I. G. N., & Noerwasito, V. T. (2022). Efektivitas atau Aksesibilitas: Kajian Desain Mal Pelayanan Publik dalam Perspektif Desain Inklusi. *Arsitektura*, 20(2), 341. <https://doi.org/10.20961/arst.v20i2.63330>
- Whyte, W. (2019). The Social Life of Small Urban Spaces.
- Wibawa, M. S. Y., & Ibrahim, W. (2011). Transformasi Pada Ruang Publik Kota Melalui Konsep Design Catalyst. *Jurnal Rekayasa Teknik Sipil Universitas Lampung*, 15(2), 99–108.