

# Peran ruang komunal dalam membentuk *sense of place* terhadap interaksi sosial: studi kasus *Bandung Creative Hub*

## *The role of communal spaces in shaping a sense of place in social interaction: a case study of Bandung Creative Hub*

Najmita Nurshaffillah Utami<sup>1</sup>, Yunita Setyoningrum<sup>1</sup>

Universitas Kristen Maranatha, Indonesia<sup>1</sup>

How to cite :

Utami, N. N., & Setyoningrum, Y. (2026). Peran ruang komunal dalam membentuk sense of place terhadap interaksi sosial: Studi kasus Bandung Creative Hub. *Design Spectrum*, 1(3), 215–238. <https://doi.org/10.28932/ds.v1i3.14625>

### Abstrak

Ruang bersama di lingkungan perkotaan memiliki peran strategis dalam membangun hubungan sosial serta membentuk pengalaman ruang yang bermakna bagi penggunanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kontribusi kualitas ruang interior terhadap keterikatan emosional dan pola interaksi sosial pada fasilitas kreatif publik. Studi dilakukan pada sebuah pusat aktivitas kreatif di Kota Bandung yang berfungsi sebagai wadah kolaborasi, edukasi, dan pertemuan lintas komunitas. Metode penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa kuesioner daring dan observasi langsung di lapangan. Responden penelitian berasal dari kelompok usia produktif dengan latar belakang aktivitas yang beragam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa elemen interior seperti keterbukaan tata ruang, fleksibilitas furnitur, pemilihan material, serta pengaturan pencahayaan berpengaruh signifikan terhadap tingkat kenyamanan dan kecenderungan interaksi pengguna. Tata ruang yang terbuka dan mudah diakses mendorong pertemuan spontan antar pengunjung, sementara furnitur ergonomis meningkatkan durasi penggunaan ruang. Suasana visual yang hangat melalui kombinasi material dan pencahayaan turut mendukung aktivitas individu maupun kelompok secara seimbang. Temuan observasi memperkuat hasil kuesioner dengan menunjukkan bahwa beberapa ruang lebih efektif dalam memfasilitasi interaksi sosial, baik secara aktif maupun pasif. Kehadiran bersama dalam satu ruang, meskipun tanpa komunikasi verbal intens, tetap membangun rasa kebersamaan dan keterikatan terhadap tempat. Penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan ruang komunal tidak hanya ditentukan oleh fungsi fisik, tetapi juga oleh kualitas pengalaman ruang yang mampu menciptakan kenyamanan emosional dan hubungan sosial berkelanjutan. Hasil penelitian diharapkan menjadi referensi dalam perancangan ruang publik yang responsif terhadap kebutuhan sosial masyarakat urban masa kini.

Correspondence Address:

Najmita Nurshaffillah Utami,  
Fakultas Humaniora dan Industri  
Kreatif, Universitas Kristen  
Maranatha, Jl. Surya Sumantri  
No. 65, Bandung, Jawa Barat,  
40164, Indonesia

Email:

[ethereal.blinks44s@gmail.com](mailto:ethereal.blinks44s@gmail.com)



© 2026 The Authors. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

### Kata Kunci

Interior Publik, Keterikatan ruang, Pengalaman pengguna, Ruang kreatif, Relasi sosial

## Abstract

*Shared spaces within urban environments play a strategic role in fostering social relationships and shaping meaningful spatial experiences for users. This study aims to examine the contribution of interior spatial quality to emotional attachment and social interaction patterns within public creative facilities. The research was conducted at a creative activity center in Bandung, Indonesia, functioning as a hub for collaboration, education, and cross community engagement. A qualitative descriptive approach was applied, utilizing online questionnaires and direct field observations as data collection methods. Research participants were drawn from productive age groups with diverse activity backgrounds. The findings indicate that interior elements such as open spatial layouts, furniture flexibility, material selection, and lighting design significantly influence user comfort and interaction tendencies. Open and accessible layouts encourage spontaneous encounters among visitors, while ergonomic furniture supports longer occupancy periods. Warm visual atmospheres created through material composition and lighting integration contribute to balanced conditions for both individual and group activities. Observational findings reinforce the questionnaire results by revealing that certain spaces are more effective in facilitating social interaction, either actively or passively. Shared presence within the same environment, even without intense verbal communication, fosters a sense of togetherness and place attachment. This study highlights that the success of communal spaces is not solely determined by physical functionality, but also by the quality of spatial experience that supports emotional comfort and sustainable social connections. The findings emphasize the importance of designing public interior environments that are socially responsive, adaptable, and capable of accommodating contemporary urban lifestyles. This research is expected to provide valuable insights for future public space development strategies.*

## Keywords

*Creative space, Interior environment, Spatial attachment, Social engagement, User experience*

## PENDAHULUAN

Bandung sebagai kota besar dengan karakter sosial dinamis mengalami peningkatan kebutuhan ruang interaksi publik seiring pertumbuhan penduduk dan gaya hidup urban masa kini (BPS Kota Bandung, 2024). Ruang komunal menjadi wadah krusial untuk menampung aktivitas sosial dan membangun rasa kebersamaan di tengah kecenderungan individualistis masyarakat perkotaan. Fenomena isolasi sosial pada populasi muda yang mendominasi demografi kota ini menuntut ruang publik seperti *Bandung Creative Hub* dan Taman Alun-Alun untuk berfungsi sebagai katalisator interaksi bermakna (Parlindungan, 2021). Secara historis, ruang komunal Bandung telah berevolusi dari alun-alun era kolonial menjadi pusat kreatif modern, mencerminkan transformasi fungsi yang responsif terhadap kebutuhan sosial (Nasrullah et al., 2020). Studi kasus *Bandung Creative Hub* (BCH) menggambarkan bagaimana elemen desain interior seperti tata letak

terbuka, pencahayaan natural, dan zona multifungsi membentuk *sense of place* yang memfasilitasi kolaborasi antar warga (Basthian, 2021). Meski demikian, kajian sebelumnya lebih menekankan fungsi ruang publik secara umum ketimbang peran spesifik desain interior dalam mendorong partisipasi sosial (Setiowati, 2019). Secara historis juga, ruang komunal Bandung telah berevolusi dari alun-alun era kolonial menjadi pusat kreatif modern, mencerminkan transformasi fungsi yang responsif terhadap kebutuhan sosial. Dalam konteks modern, *sense of place* bukan sekadar konsep geografis, melainkan hubungan emosional yang kompleks antara manusia dan lingkungan spesifiknya.

*Sense of place* merupakan konsep multidimensional yang menggambarkan hubungan antara manusia dengan suatu tempat melalui pengalaman, persepsi, dan makna yang terbentuk secara berkelanjutan. Konsep ini tidak hanya berkaitan dengan karakter fisik ruang, tetapi juga melibatkan dimensi psikologis dan sosial yang mempengaruhi bagaimana individu merasakan dan memaknai suatu lingkungan. Menurut Scannell & Gifford (2010), *sense of place* terdiri dari tiga komponen utama, yaitu *person*, *process*, dan *place*. Komponen *person* berkaitan dengan individu atau kelompok yang memiliki pengalaman terhadap ruang, *process* mencakup aspek afektif, kognitif, dan perilaku, sedangkan *place* merujuk pada karakteristik fisik maupun sosial dari suatu lingkungan. Ketiga komponen ini saling berinteraksi dalam membentuk keterikatan emosional terhadap suatu tempat. Selain itu, konsep *sense of place* juga erat kaitannya dengan pengalaman ruang yang terbentuk melalui interaksi berulang antara pengguna dan lingkungannya. Yi-Fu Tuan (1977) menyatakan bahwa tempat (*place*) terbentuk ketika ruang (*space*) diberi makna melalui pengalaman manusia. Semakin sering seseorang berinteraksi dengan suatu ruang, maka semakin kuat pula keterikatan emosional yang terbentuk. Dalam konteks ruang publik, pengalaman ini dapat muncul melalui aktivitas sosial, kenyamanan visual, serta kualitas lingkungan yang mendukung kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, *sense of place* tidak bersifat statis, melainkan berkembang seiring dengan intensitas penggunaan dan pengalaman individu terhadap ruang tersebut. Dalam konteks desain interior ruang komunal, *sense of place* menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan suatu ruang dalam memenuhi kebutuhan emosional dan sosial pengguna. Elemen-elemen interior seperti tata letak, pencahayaan, material, dan furnitur berperan dalam membentuk suasana ruang yang dapat memicu rasa nyaman, aman, dan keterhubungan antar individu. Keterpaduan antara elemen fisik dan pengalaman pengguna akan menghasilkan ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memiliki identitas dan makna bagi penggunanya. Dengan demikian, pendekatan desain yang mempertimbangkan aspek *sense of place* dapat meningkatkan kualitas interaksi sosial serta memperkuat hubungan antara manusia dan ruang dalam konteks lingkungan urban.

Menurut Scannell & Gifford (2020), keterikatan pada tempat dipengaruhi oleh proses psikologis yang melibatkan memori dan emosi positif terhadap sebuah ruang. Hal ini diperkuat oleh studi terbaru yang menunjukkan bahwa pada masyarakat pasca-pandemi, kebutuhan akan ruang ketiga (*third place*) yang memberikan keamanan emosional menjadi prioritas dalam desain interior publik. Studi kasus BCH menggambarkan bagaimana elemen desain interior seperti tata letak terbuka, pencahayaan natural, dan zona multifungsi membentuk *sense of place* yang memfasilitasi kolaborasi antar warga. Meskipun demikian, kajian sebelumnya lebih menekankan fungsi ruang publik secara umum dibanding dengan peran spesifik desain interior dalam mendorong partisipasi sosial.

Penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut dengan menganalisis kontribusi elemen interior seperti tata letak, pencahayaan, material, dan *furniture* untuk memperkuat *sense of place* dan interaksi sosial di ruang komunal BCH. Temuan diharapkan menghasilkan rekomendasi desain inklusif yang responsif terhadap dinamika urban seperti kepadatan lalu lintas dan *urban fatigue*, sekaligus mendukung visi kota kreatif berkelanjutan melalui kenyamanan sensorik dan fleksibilitas aktivitas (Nugroho, 2025).

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah mengetahui bagaimana pengaruh elemen desain interior seperti tata letak, furnitur, material, dan pencahayaan terhadap interaksi sosial di BCH dan mengetahui bagaimana elemen desain interior tersebut berkontribusi dalam membentuk *sense of place* pada pengguna ruang komunal. Selanjutnya, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh elemen desain interior terhadap interaksi sosial pengguna di BCH dan mengidentifikasi peran elemen desain interior dalam membentuk *sense of place* pada ruang komunal.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk memahami fenomena interaksi sosial yang terjadi pada ruang komunal di Kota Bandung secara mendalam. Pendekatan ini dipilih karena dapat menggambarkan kondisi ruang, perilaku pengguna, serta faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas sosial di dalamnya. Data yang digunakan diperoleh melalui responden dan dikumpulkan dengan *Google Form* yang dibagikan secara *online*. Pengumpulan data kuesioner melibatkan tiga kelompok remaja, remaja menuju dewasa, dan dewasa sebanyak 30 orang dengan rentang usia tipe *gen Z* yakni berkisar antara >18 tahun sampai dengan 30 tahun. Tujuan dibuatnya kuesioner ini untuk mengevaluasi terkait kenyamanan dan interaksi sosial di dalam bangunan BCH.

Selain kuesioner, penelitian ini juga menggunakan observasi langsung sebagai cara perolehan data kedua. Observasi dilakukan pada beberapa area utama yang memang bertujuan untuk memahami karakteristik dari pengguna dan ditambah dengan juga area yang memang sering dikunjungi, yakni *amphitheatre*, dan perpustakaan. Observasi dilakukan untuk melihat secara nyata bagaimana ruang-ruang di BCH digunakan oleh pengunjung atau pengguna dalam aktivitas sehari-hari, terutama yang berkaitan dengan interaksi sosial, pola pergerakan, dan cara orang memanfaatkan ruang komunal.

Melalui observasi, peneliti dapat menangkap fenomena yang tidak selalu dapat diungkap melalui jawaban tertulis, seperti gestur, jarak antar pengguna, durasi penggunaan ruang, serta suasana ruang yang terbentuk secara alami. Penggunaan metode observasi dipilih karena interaksi sosial dan pengalaman ruang (*sense of place*) merupakan fenomena yang sangat kontekstual dan dipengaruhi oleh kondisi fisik ruang serta situasi di dalamnya. Dengan mengamati langsung area-area seperti koridor interaktif, area diskusi dan *co-working space*, yang akan dipilih peneliti untuk membahas ruang yang paling banyak digunakan oleh pengguna. Peneliti juga dapat memahami bagaimana elemen desain interior, *layout*, dan fasilitas ruang berperan dalam mendorong atau justru membatasi terjadinya interaksi sosial antar pengguna.

Data observasi ini kemudian digunakan sebagai pelengkap dan pembanding terhadap data kuesioner, sehingga hasil penelitian tidak hanya bergantung pada persepsi subjektif responden, tetapi juga didukung oleh temuan faktual di lapangan. Dengan mengombinasikan kedua metode tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai kualitas ruang komunal di BCH serta kaitannya dengan pembentukan interaksi sosial dan rasa keterikatan pengunjung terhadap tempat.

Pada Gambar 1 BCH merupakan fasilitas publik yang berlokasi di Jalan Laswi No. 7, Kota Bandung, dan berfungsi sebagai ruang komunal kreatif yang mewadahi berbagai aktivitas sosial, edukatif, dan kolaboratif masyarakat. Bangunan ini dirancang sebagai pusat interaksi lintas komunitas maupun sosial dengan pendekatan ruang yang terbuka, inklusif, dan adaptif terhadap berbagai kegiatan. Karakter tersebut menjadikan BCH sebagai salah satu representasi ruang komunal interior di Kota Bandung yang aktif digunakan secara berkelanjutan. Pemilihan BCH sebagai objek studi kasus didasarkan pada perannya sebagai ruang komunal semi-publik yang memiliki intensitas interaksi sosial tinggi serta elemen desain interior yang kuat dan mudah diamati. Tata letak ruang, konfigurasi *furniture*, pemilihan material, serta pengaturan pencahayaan pada BCH membentuk pengalaman ruang yang berpengaruh terhadap perilaku pengguna dan pembentukan *sense of place*. Selain itu, keberagaman latar belakang pengguna mulai dari komunitas kreatif, mahasiswa, hingga masyarakat umum untuk memberikan konteks sosial yang relevan untuk dianalisis dalam kaitannya dengan kualitas interaksi sosial.



Gambar 1. Lokasi Penelitian di *Bandung Creative Hub*  
(Sumber: *Google Maps*, 2026)

Secara fungsional, BCH dilengkapi dengan berbagai fasilitas komunal seperti :

- **Area Lobby dan Ruang Tunggu**  
Berfungsi sebagai ruang penerima dan titik temu awal pengguna. Area ini memfasilitasi interaksi sosial spontan melalui aktivitas menunggu, duduk, dan percakapan singkat, serta membentuk kesan awal terhadap ruang.
- **Area Co-working Space**  
Merupakan ruang kerja bersama dengan tingkat fleksibilitas tinggi. Area ini memfasilitasi interaksi sosial formal dan informal melalui aktivitas bekerja berdampingan dan berbagi fasilitas.
- **Studio Aktivitas / Studio Kreatif**  
Berfungsi sebagai ruang kegiatan terprogram seperti pelatihan, produksi kreatif, dan *workshop*. Interaksi sosial terbentuk melalui proses kolaborasi dan pertukaran ide selama kegiatan berlangsung.
- **Auditorium / Ruang Serbaguna**  
Digunakan untuk acara skala besar seperti seminar, pertunjukan, dan presentasi. Ruang ini menjadi wadah interaksi sosial kolektif dalam konteks kegiatan publik.
- **Area Rooftop**  
Merupakan ruang komunal semi-*outdoor* yang digunakan untuk bersantai, berkumpul, dan berinteraksi secara informal dengan suasana yang lebih terbuka.
- **Perpustakaan dan Area Baca**  
Digunakan sebagai ruang belajar dan *literasi* dengan suasana yang relatif tenang. Interaksi sosial terjadi dalam bentuk diskusi ringan, belajar bersama, dan aktivitas membaca secara kolektif.
- **Area Pameran dan Galeri**

Berfungsi sebagai ruang *display* karya kreatif dan kegiatan temporer. Area ini mendorong interaksi sosial melalui aktivitas mengamati, berdiskusi, dan berbagi pengalaman antar pengunjung.

## HASIL & PEMBAHASAN

Hasil kuesioner yang disebarakan kepada pengunjung BCH, menunjukkan bahwa secara umum responden memberikan penilaian positif terhadap desain interior ruang komunal di BCH, terutama pada ruangan *amphitheatre* dan perpustakaan.



Diagram 1. Grafik data hasil kuesioner dari responden mengenai area yang sering dikunjungi (Sumber: Dokumen Pribadi, 2026)

Dari Diagram 1 grafik kuesioner pertama terungkap bahwa preferensi responden paling tinggi terhadap ruang *amphitheatre* dan perpustakaan sebagai fasilitas komunal. Sebanyak 17 responden memilih *amphitheatre*, diikuti 13 responden untuk perpustakaan, sementara ruang lain mendapat porsi lebih rendah. Pola ini mencerminkan kecenderungan kuat terhadap ruang terbuka yang dinamis untuk interaksi sosial di *amphitheatre*, serta lingkungan perpustakaan yang kondusif bagi konsentrasi dan aktivitas individu yang tenang, sejalan dengan prinsip desain ruang komunal yang adaptif terhadap kebutuhan pengguna.

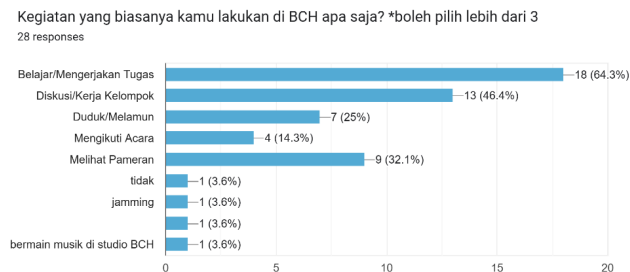


Diagram 2. Grafik data hasil kuesioner dari responden mengenai kegiatan yang dilakukan di BCH (Sumber: Dokumen Pribadi, 2026)

Pada Diagram 2 data kuesioner menunjukkan aktivitas belajar atau mengerjakan tugas sebagai yang paling populer, dipilih 18 responden, diikuti diskusi dan kerja kelompok dengan 13 responden, melihat pameran (9 responden), duduk santai atau melamun (7 responden), serta

mengikuti acara (4 responden). Preferensi ini menggambarkan ruang komunal BCH sebagai pusat interaksi sosial yang dinamis, di mana responden lebih condong pada kegiatan produktif sehari-hari daripada acara formal. Dengan demikian, desain ruang ini berhasil mendukung kebutuhan pengguna untuk berkumpul, berbagi ide, dan menjaga keseimbangan antara kerja individu maupun kelompok.

Temuan ini menunjukkan adanya korelasi antara jenis aktivitas dengan preferensi kondisi ruang, di mana aktivitas produktif seperti belajar dan mengerjakan tugas cenderung membutuhkan lingkungan dengan pencahayaan yang stabil, suasana yang relatif tenang, serta dukungan furnitur yang ergonomis. Sementara itu, aktivitas diskusi dan kerja kelompok lebih membutuhkan fleksibilitas tata letak ruang serta konfigurasi furnitur yang memungkinkan interaksi secara langsung antar pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa desain interior ruang komunal perlu mampu mengakomodasi berbagai jenis aktivitas melalui pengaturan elemen ruang yang adaptif.



Diagram 3. Grafik data hasil kuesioner dari responden mengenai pengaruh tata ruang dengan interaksi sosial  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2026)

Pada Diagram 2 data kuesioner ketiga menyebutkan 12 responden menyatakan setuju dan 6 responden sangat setuju bahwa tata letak ruang komunal BCH mendukung interaksi sosial dengan baik, sementara 9 responden memilih netral dan 4 responden kurang setuju. Temuan ini menggambarkan mayoritas pandangan positif terhadap desain tata letak yang terbuka, sehingga memperlancar alur pergerakan dan peluang bertemu sesama pengguna. Dengan begitu, elemen aksesibilitas ini menjadi kunci dalam menciptakan ruang yang hidup dan ramah bagi kegiatan sosial sehari-hari.

Bentuk dan susunan furniture di ruang komunal membuat kamu nyaman untuk duduk berlama-lama.  
32 responses

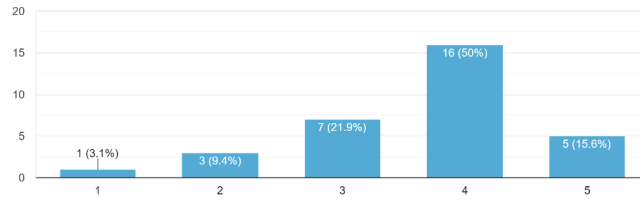


Diagram 4. Grafik data hasil kuesioner dari responden mengenai bentuk *furniture* yang nyaman di BCH  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2026)

Pada Diagram 4 data kuesioner mencatat 16 responden setuju dan 5 responden sangat setuju bahwa furnitur di ruang komunal BCH nyaman untuk duduk, berdiskusi, atau berkumpul, dengan 7 responden memilih netral. Pandangan ini menekankan bagaimana furnitur yang ergonomis membantu pengguna betah lebih lama, sehingga meningkatkan frekuensi dan kualitas pertukaran sosial. Elemen desain sederhana seperti ini ternyata sangat berpengaruh dalam menjadikan ruang lebih hidup dan fungsional bagi kebutuhan sehari-hari. Selain itu, kenyamanan ini juga mendorong pengguna untuk kembali mengunjungi ruang secara rutin. Temuan serupa dapat menjadi acuan bagi perbaikan desain *furniture* di fasilitas komunal lainnya.

Hasil ini juga menunjukkan adanya hubungan antara kenyamanan furnitur dengan intensitas penggunaan ruang, di mana furnitur yang ergonomis tidak hanya meningkatkan kenyamanan fisik pengguna, tetapi juga mendorong durasi penggunaan ruang yang lebih lama. Kondisi ini secara tidak langsung meningkatkan peluang terjadinya interaksi sosial antar pengguna, baik dalam bentuk diskusi maupun aktivitas bersama. Dengan demikian, pemilihan furnitur tidak hanya berperan sebagai elemen fungsional, tetapi juga sebagai faktor yang mempengaruhi dinamika sosial dalam ruang komunal.

Material dinding, furniture, dan lantai menciptakan suasana yang hangat dan ramah.  
32 responses

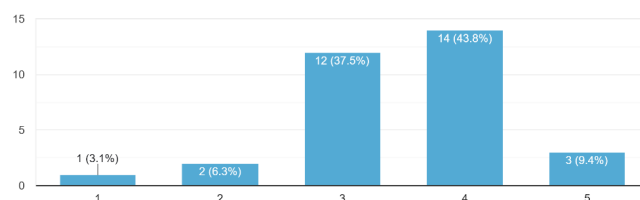


Diagram 5. Grafik data hasil kuesioner dari responden mengenai penggunaan material yang dipakai di BCH  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2026)

Pada Diagram 5 kuesioner kelima, 14 responden menyatakan material interior di ruang komunal BCH memberikan suasana nyaman dan ramah, unggul dibanding 12 responden netral. Persepsi positif ini menandakan bahwa pemilihan material tepat sasaran dalam menciptakan

kenyamanan emosional bagi pengguna. Dengan begitu, material tidak hanya fungsional, tapi juga memperkaya pengalaman sosial sehari-hari di ruang tersebut. Pemahaman ini menegaskan pentingnya tekstur dan warna material dalam desain interior. Selain itu, pendekatan ini dapat diterapkan untuk meningkatkan daya tarik ruang komunal di lokasi urban lainnya.

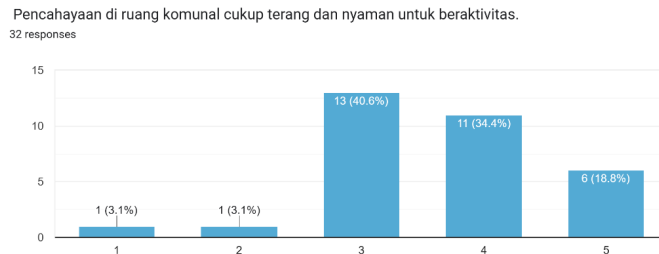


Diagram 6. Grafik data hasil kuesioner dari responden mengenai pencahayaan pada bangunan BCH  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2026)

Berdasarkan hasil kuesioner yang keenam pada Diagram 6, pencahayaan pada ruang komunal BCH dinilai memiliki peran penting dalam mendukung kenyamanan dan aktivitas pengguna. Dari grafik hasil responden, sebanyak 11 responden menyatakan bahwa pencahayaan yang ideal adalah pencahayaan yang tidak terlalu terang namun tetap memberikan tingkat visibilitas yang baik. Selain itu, sebanyak 13 responden cenderung memilih pencahayaan dengan nuansa hangat karena mampu menciptakan suasana ruang yang lebih tenang dan nyaman secara psikologis.

Secara teknis, preferensi terhadap pencahayaan hangat menunjukkan kecenderungan penggunaan temperatur warna berkisar antara 2700K hingga 3000K yang secara psikologis mampu memberikan efek relaksasi, kenyamanan, dan mengurangi ketegangan visual pada pengguna. Sementara itu, kebutuhan visibilitas yang tetap optimal dalam aktivitas seperti membaca dan bekerja mengindikasikan pentingnya tingkat iluminasi pada kisaran 300 hingga 500 lux sesuai standar ruang kerja dan belajar. Kombinasi antara pencahayaan hangat dan intensitas cahaya yang cukup ini menunjukkan bahwa pengguna cenderung memilih kondisi pencahayaan yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mendukung kenyamanan emosional dalam beraktivitas di ruang komunal. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa kualitas pencahayaan, baik dari segi temperatur warna maupun tingkat terang, memiliki pengaruh signifikan terhadap kenyamanan visual serta pengalaman ruang pengguna. Sebagian responden lainnya, yaitu sebanyak 6 responden, menilai bahwa pencahayaan alami tetap diperlukan untuk memberikan kesan ruang yang lebih hidup dan terbuka. Temuan ini menunjukkan bahwa pencahayaan tidak hanya berfungsi sebagai elemen teknis, tetapi juga

sebagai elemen pembentuk suasana ruang. Oleh karena itu, perancangan pencahayaan perlu dirancang secara adaptif dengan memadukan pencahayaan alami dan buatan agar dapat mendukung berbagai aktivitas sosial di ruang komunal. Penelitian oleh Williams (2024) menekankan bahwa elemen sensorik interior seperti tekstur material dan temperatur visual pencahayaan merupakan determinan utama dalam mempercepat proses pembentukan rasa memiliki. Selain itu, konsep "ruang inklusif" dalam teori *sense of place* terbaru menuntut adanya fleksibilitas spasial yang memungkinkan pengguna mempersonalisasi area tempat mereka beraktivitas, yang kemudian meningkatkan durasi penggunaan ruang atau *dwelt time*.

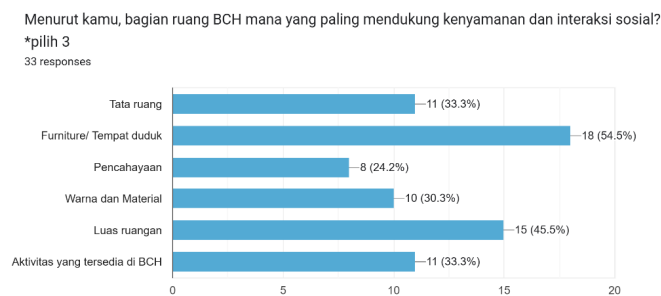


Diagram 7. Grafik data hasil kuesioner dari responden mengenai pilihan ruang di dalam bangunan BCH  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2026)

Data kuesioner ketujuh pada Diagram 7 menempatkan *furniture* dan tempat duduk sebagai elemen teratas dengan 18 responden yang merasa nyaman dan betah di ruang komunal BCH. Sebanyak 15 responden juga menyebut luas ruangan berperan besar dalam mendukung kenyamanan serta interaksi sosial antar pengguna. Warna dan material interior mendapat dukungan dari 10 responden, sementara pencahayaan dipilih oleh 8 responden sebagai pengaruh penting. Pola ini menunjukkan bahwa kombinasi elemen desain sederhana dapat menciptakan pengalaman ruang yang menyenangkan. Furnitur yang nyaman mendorong pengguna tinggal lebih lama, sedangkan luas ruang memfasilitasi pertemuan alami. Warna serta material menambah rasa ramah, dan pencahayaan melengkapi suasana keseluruhan. Temuan ini berguna untuk merancang ruang komunal yang lebih efektif di lingkungan kreatif.

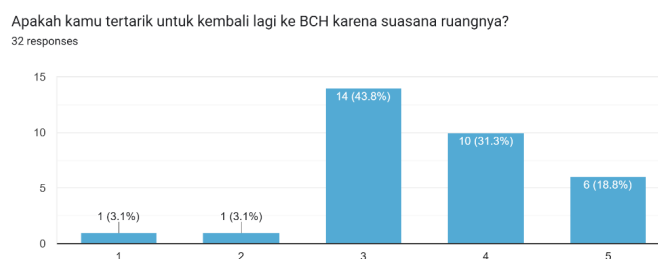


Diagram 8. Grafik data hasil kuesioner dari responden mengenai *Sense of Place* di BCH  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2026)

Pada Diagram 8 data kuesioner terakhir, menunjukkan ketertarikan responden mengunjungi BCH karena suasana ruangnya. Sebanyak 14 responden memberikan jawaban setuju sebagai pilihan terbanyak, diikuti 11 responden dengan *rating* yang menandakan pandangan netral secara umum. Pilihan sangat setuju dipilih oleh 4 responden. Pola ini menggambarkan grafik nilai sedang hingga baik terhadap suasana ruang BCH. *Rating* mayoritas di pilihan netral tetapi didukung oleh pilihan setuju dan sangat setuju untuk menyoroti keseimbangan kenyamanan yang berhasil menarik pengunjung kembali secara memadai. Temuan ini menegaskan peran suasana ruang dalam mendukung aktivitas komunal sehari-hari. Dengan demikian, desain interior BCH dapat menjadi acuan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih optimal di ruang serupa.

Dari semua hasil kuesioner yang didapat secara keseluruhan di BCH, peneliti mengungkap peran tata letak ruang komunal dalam memfasilitasi interaksi sosial yang berkualitas. Sebanyak 12 responden setuju dan 6 sangat setuju bahwa susunan ruang mendukung pertemuan antara pengunjung dengan alur pergerakan lancar. *Amphitheatre* menjadi salah satu area favorit utama dengan 17 responden, diikuti perpustakaan (13 responden), yang menunjukkan tata letak terbuka mempromosikan dinamika sosial. Elemen ini menjawab rumusan masalah tentang bagaimana tata letak berhubungan dengan kualitas interaksi di ruang Bandung. Selain itu, tujuan penelitian tercapai melalui pengamatan bahwa desain adaptif ini optimal untuk kebutuhan pengguna. Tata letak semacam itu membuktikan dominasi faktor desain dalam mengoptimalkan fungsi komunal. Prinsip keberlanjutan sosial muncul dari kemampuan menciptakan ruang hidup sehari-hari. Analisis ini mengkonfirmasi tata letak sebagai elemen kunci untuk interaksi efektif. Dengan demikian, tujuan merumuskan prinsip fungsional terpenuhi melalui contoh BCH. Pendekatan ini relevan untuk ruang komunal urban di Bandung.

Furnitur dan material interior di BCH terbukti dominan dalam mendukung interaksi sosial melalui kenyamanan pengguna. Data mencatat 16 responden setuju dan 5 sangat setuju furnitur nyaman untuk diskusi atau berkumpul, dengan 18 responden menempatkannya sebagai elemen teratas. Material memberikan suasana ramah bagi 14 responden, unggul atas pilihan netral (12 responden). Hal ini menjawab rumusan masalah mengenai faktor desain paling efektif di ruang Bandung. Aktivitas belajar (18 responden) dan diskusi kelompok (13 responden) menonjol, membuktikan peran furnitur dalam mengoptimalkan fungsi komunal sesuai tujuan penelitian. *Furniture* ergonomis mendorong lama tinggal dan pertukaran ide. Prinsip keberlanjutan fungsional dirumuskan dari elemen sederhana yang meningkatkan frekuensi kunjungan. Material tekstur hangat memperkaya pengalaman emosional. Temuan ini menggarisbawahi dominasi furnitur untuk interaksi berkelanjutan. Oleh karena itu, desain ini menjadi acuan praktis bagi pengembangan ruang sosial.

Pencahayaan di BCH berkontribusi signifikan terhadap suasana yang mendukung interaksi sosial berkualitas. Sebanyak 11 responden memilih cahaya tidak terlalu terang dengan visibilitas baik, sementara 13 lebih suka nuansa hangat untuk ketenangan psikologis. Pencahayaan alami diperlukan untuk kesan hidup, dengan 8 responden menyebutnya berpengaruh. Ini menjawab rumusan masalah tentang elemen desain interior di ruang komunal Bandung. Kombinasi alami-buatan membuktikan efektivitasnya dalam mengoptimalkan fungsi sosial, selaras tujuan analisis. Luas ruang (15 responden) dan warna (10 responden) melengkapi, menciptakan kenyamanan holistik. Prinsip keberlanjutan sosial dirumuskan dari adaptasi pencahayaan untuk aktivitas beragam. Suasana ruang menarik 14 responden setuju untuk kunjungan berulang. Temuan ini menegaskan perpaduan elemen untuk interaksi optimal. Pendekatan ini dapat diterapkan luas di kota Bandung guna meningkatkan ruang komunal.

Diskusi kedua selanjutnya dilakukan melalui cara observasi langsung oleh peneliti, untuk memvalidasi temuan dari hasil kuesioner. Observasi dilakukan pada hari Rabu, 17 Desember 2025 pada bagian area *amphitheatre* dan ruang perpustakaan. Kedua tempat ini dipilih karena hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa responden terbanyak memilih kedua area ini. Dari hasil observasi diketahui bahwa area perpustakaan di BCH benar dimanfaatkan sebagai ruang komunal yang mendukung aktivitas individu maupun kelompok.



Gambar 2. Suasana di area perpustakaan di *Bandung Creative Hub*  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2025)

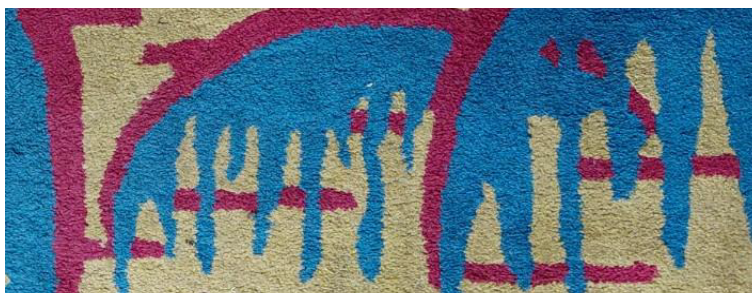


Gambar 3. Suasana di area perpustakaan di *Bandung Creative Hub*  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2026)

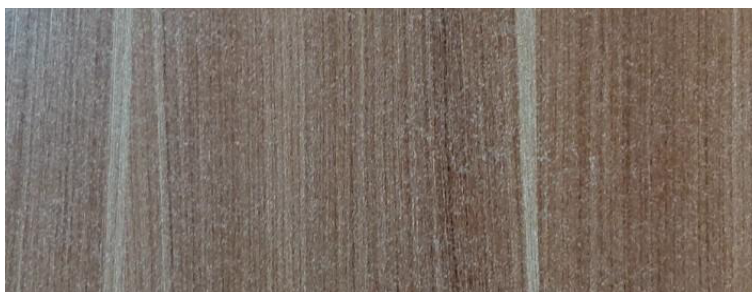


Gambar 4. Suasana di area perpustakaan di *Bandung Creative Hub*  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2026)

Pada ruang perpustakaan seperti pada Gambar 2-4 terlihat pengguna melakukan kegiatan membaca, bekerja dengan laptop, serta diskusi dalam kelompok kecil. Penataan furnitur berupa meja panjang, bangku komunal, dan area duduk melingkar memungkinkan terjadinya interaksi sosial tanpa menghilangkan fungsi utama ruang sebagai area baca. Kondisi ini menunjukkan bahwa desain ruang bersifat fleksibel dan mampu menyesuaikan berbagai pola penggunaan. Selain itu, susunan rak buku yang terbuka dan tidak terlalu masif menciptakan bentuk desain yang stabil antar area, sehingga ruang terasa lebih terbuka dan tidak terisolasi. Pencahayaan yang merata karena dikombinasikan dengan cahaya alami dan buatan serta suasana yang relatif tenang membentuk rasa nyaman bagi pengguna untuk berlama-lama di dalam ruang. Hal ini berkontribusi terhadap terbentuknya *sense of place*, di mana pengguna merasa aman, nyaman, dan memiliki keterikatan terhadap ruang tersebut sebagai tempat belajar sekaligus berinteraksi.



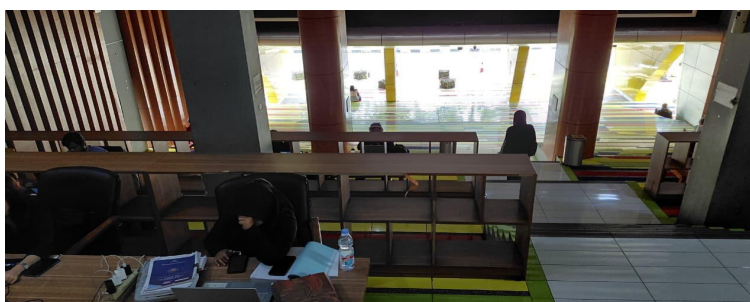
Gambar 5. Contoh material karpet di area perpustakaan, di *Bandung Creative Hub*  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2026)



Gambar 6. Contoh material HPL pada *furniture* di area Perpustakaan dan Amphitheatre, di *Bandung Creative Hub*  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2026)

Berdasarkan hasil observasi visual pada area perpustakaan penggunaan material interior didominasi oleh material kayu olahan seperti *high pressure laminate* (HPL) dengan *finishing* motif kayu pada meja dan elemen dinding (Gambar 6). Material ini memberikan kesan visual yang hangat serta meningkatkan kenyamanan psikologis pengguna dalam beraktivitas. Selain itu, penggunaan karpet pada area perpustakaan dengan tekstur lembut turut berkontribusi dalam menciptakan suasana ruang yang lebih tenang dan mendukung aktivitas belajar (Gambar 5).

Pada area kedua yakni area *amphitheatre* terlihat meja belajar panjang yang menghadap ke area luar bangunan (Gambar 7-9). Ruang ini dimanfaatkan oleh pengguna untuk duduk, bekerja secara individual, serta melakukan aktivitas ringan seperti menggunakan ponsel. Penataan furnitur yang linear dan menghadap satu arah menciptakan interaksi sosial yang bersifat pasif, di mana pengguna berada dalam ruang yang sama namun tidak selalu terlibat percakapan langsung. Keterbukaan visual ke area luar menuju jalan raya memberikan kesan yang sangat terbuka, walaupun pada area ini banyak sekali suara yang mungkin akan mengganggu dari sebagian pengguna. Keberadaan pencahayaan alami serta posisi ruang yang berada di jalur sirkulasi utama menjadikan area ini sebagai ruang antara (*in-between space*) yang fleksibel. Meskipun interaksi verbal tidak dominan, keberadaan bersama dalam satu ruang tetap membentuk pengalaman sosial dan rasa kebersamaan. Hal ini menunjukkan bahwa ruang transisi juga memiliki peran dalam mendukung interaksi sosial secara tidak langsung serta memperkuat *sense of place* melalui pengalaman ruang yang terbuka dan mudah diakses.



Gambar 7. Suasana di area *amphitheatre* di *Bandung Creative Hub*  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2025)



Gambar 8. Suasana di area *amphitheatre* di *Bandung Creative Hub*  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2026)



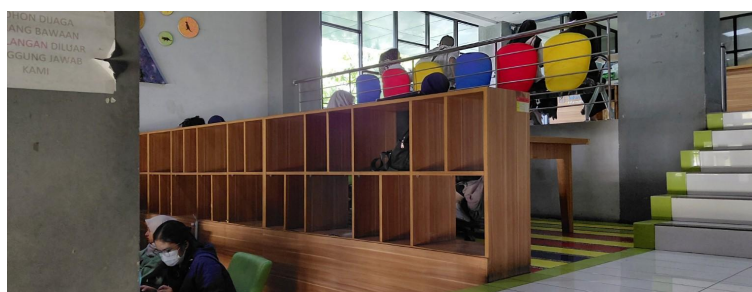
Gambar 9..Suasana di area *hallway co-working space* di *Bandung Creative Hub*  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2026)

Berdasarkan hasil observasi visual pada area perpustakaan, *amphitheatre*, dan *co-working space* di koridor BCH, penggunaan material interior didominasi oleh material kayu olahan seperti *high pressure laminate* (HPL) dengan *finishing* motif kayu pada meja dan elemen dinding. Material ini memberikan kesan visual yang hangat serta meningkatkan kenyamanan psikologis pengguna dalam beraktivitas. Selain itu, penggunaan karpet pada area perpustakaan dengan tekstur lembut turut berkontribusi dalam menciptakan suasana ruang yang lebih tenang dan mendukung aktivitas belajar. Sementara pada area koridor dan *amphitheatre*, penggunaan lantai keras seperti keramik memberikan kemudahan perawatan serta mendukung fleksibilitas aktivitas dengan intensitas tinggi. Kombinasi material ini menunjukkan adanya keseimbangan antara aspek fungsional dan emosional dalam desain interior BCH, di mana material tidak hanya berperan sebagai elemen konstruktif, tetapi juga sebagai pembentuk suasana ruang. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa material dengan karakter visual hangat seperti kayu dapat meningkatkan kenyamanan emosional serta memperkuat keterikatan pengguna terhadap ruang. Hal ini selaras dengan teori Basthian (2021) mengenai *sense of place*, kenyamanan fisik yang tercipta dari kombinasi pencahayaan alami dan buatan di area ini berhasil membangun keterikatan emosional pengguna terhadap ruang. Pengguna cenderung berlama-lama karena merasa aman dan nyaman, yang secara tidak langsung memperkuat identitas Perpustakaan sebagai wadah belajar sekaligus berinteraksi. Meja yang dibuat dengan ukuran yang disesuaikan untuk memfasilitasi pengguna dengan jumlah cakupan yang lebih banyak akan memudahkan pengguna untuk berinteraksi dan juga memudahkan pengguna untuk membuat suasana berinteraksi menjadi lebih mudah. Dengan demikian, perpustakaan di BCH bukan sekadar tempat menyimpan buku, melainkan katalisator interaksi sosial yang dinamis melalui pemanfaatan desain interior yang cerdas.



Gambar 10. Salah satu *furniture* di area Amphitheatre, di *Bandung Creative Hub*  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2026)

Dapat dilihat bahwa konfigurasi meja dan kursi telah dirancang untuk mendukung kenyamanan penggunaan dalam durasi yang relatif lama seperti pada Gambar 10. Meja kerja yang digunakan memiliki tinggi berkisar antara 72–75 cm, yang sesuai dengan standar ergonomi untuk aktivitas duduk seperti membaca dan bekerja menggunakan laptop. Kursi yang digunakan, terutama pada area *amphitheatre*, *co-working space* dan perpustakaan sudah dilengkapi dengan sandaran punggung serta bantalan duduk yang cukup empuk, sehingga mampu mengurangi kelelahan selama penggunaan jangka panjang. Selain itu, terdapat variasi tipe furnitur seperti bangku komunal, kursi individual, hingga area duduk informal di lantai yang memberikan fleksibilitas bagi pengguna dalam memilih posisi yang paling nyaman. Keberagaman ini memungkinkan terjadinya berbagai pola interaksi, baik individu maupun kelompok. Kondisi ini menunjukkan bahwa penerapan prinsip ergonomi dalam pemilihan furnitur tidak hanya meningkatkan kenyamanan fisik, tetapi juga berperan dalam mendukung durasi penggunaan ruang serta intensitas interaksi sosial antar pengguna. Rak buku yang didesain terbuka turut menciptakan kesan ruang yang luas dan stabil, sehingga mencegah adanya rasa terisolasi bagi pengunjung yang datang sendirian (Gambar 11).

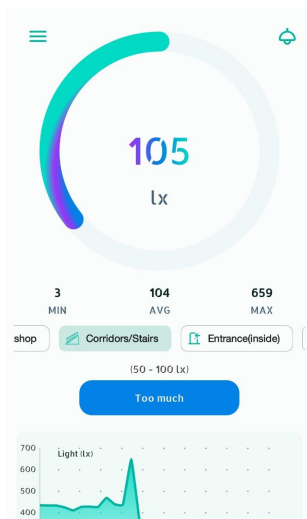


Gambar 11. Tempat penyimpanan barang di area Amphitheatre, di *Bandung Creative Hub*  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2026)

Pada area *amphitheatre*, observasi mengungkap peran penting ruang transisi atau *in-between space* dalam memfasilitasi interaksi sosial yang bersifat pasif namun bermakna. Penataan furnitur linear yang menghadap ke arah luar bangunan menciptakan pengalaman ruang yang unik, di mana pengguna tetap merasa menjadi bagian dari komunitas meski tidak terlibat dalam percakapan langsung. Hal ini sejalan dengan pandangan Nasrullah (2020) mengenai evolusi ruang komunal yang kini lebih mengedepankan fleksibilitas penggunaan di pusat-pusat kreatif urban. Meskipun terdapat potensi gangguan suara dari luar jalan raya, keterbukaan visual yang maksimal memberikan kesan inklusivitas yang kuat bagi masyarakat Kota Bandung. Kehadiran pengguna di jalur sirkulasi utama ini membuktikan bahwa elemen arsitektural yang transparan mampu meningkatkan partisipasi sosial secara spontan. Melalui kondisi ini, *amphitheatre* berhasil membangun *sense of place* yang kuat dengan menghubungkan aktivitas internal bangunan dengan dinamika kehidupan urban di sekitarnya.

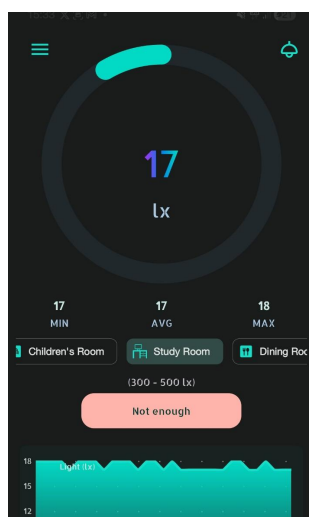
Kualitas interaksi sosial yang terfasilitasi di kedua area tersebut sangat dipengaruhi oleh bagaimana desain interior merespons perilaku pengguna secara antropomorfis. Menurut Lee, Baek, dan Ju (2018), persepsi emosional terhadap objek dan ruang dapat memicu rasa keterikatan yang mendalam antara manusia dengan lingkungannya. Di BCH, elemen seperti meja belajar panjang dan area duduk melingkar berfungsi lebih dari sekedar furnitur, melainkan sebagai alat yang mengatur jarak sosial dan privasi secara halus. Fleksibilitas ini memungkinkan transisi dari kegiatan individu ke diskusi kelompok kecil terjadi secara alami dan tanpa hambatan fisik yang berarti. Pengalaman ruang yang terbuka dan mudah diakses ini sangat penting bagi populasi muda atau Generasi Z yang mendominasi penggunaan gedung ini. Fokus pada kenyamanan sensorik dan kemudahan navigasi menjadikan ruang komunal ini efektif dalam mendukung gaya hidup kolaboratif masyarakat kreatif di Bandung.

Berdasarkan hasil pengukuran langsung di lapangan, tingkat pencahayaan pada beberapa area di BCH menunjukkan variasi yang cukup signifikan. Pada area koridor atau *Co-working Space Hallway*, intensitas pencahayaan rata-rata berada pada angka 105 lux (Gambar 12), yang masih berada dalam rentang standar untuk area sirkulasi yaitu sekitar 50–100 lux, meskipun cenderung sedikit lebih tinggi akibat kontribusi pencahayaan alami dari bukaan samping bangunan. Sementara itu, pada area Perpustakaan diperoleh rata-rata pencahayaan sebesar 110 lux (Gambar 14), yang tergolong masih di bawah standar ideal untuk aktivitas membaca dan bekerja yaitu sebesar 300–500 lux. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun ruang terasa cukup terang secara visual, namun secara teknis masih belum optimal dalam mendukung kenyamanan visual jangka panjang bagi pengguna.

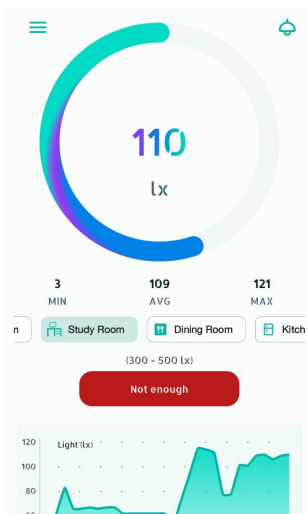


Gambar 12. Hasil ukuran Lux meter pada area *Hallway*, di *Bandung Creative Hub*  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2026)

Pada area *amphitheatre*, hasil pengukuran menunjukkan tingkat pencahayaan yang jauh lebih rendah yaitu sebesar 17 lux (Gambar 13). Nilai ini berada di bawah standar minimum untuk ruang aktivitas, sehingga menjadikan area tersebut lebih cocok untuk aktivitas pasif atau penggunaan singkat dibandingkan aktivitas produktif seperti membaca atau bekerja. Rendahnya tingkat pencahayaan ini dipengaruhi oleh minimnya pencahayaan buatan serta keterbatasan distribusi cahaya alami yang masuk ke dalam ruang. Perbedaan intensitas pencahayaan antar area ini menunjukkan bahwa setiap ruang memiliki karakter penggunaan yang berbeda, di mana pencahayaan berperan penting dalam membentuk suasana dan menentukan jenis aktivitas yang terjadi di dalamnya.



Gambar 13. Hasil ukuran Lux meter di area *Amphitheatre*, di *Bandung Creative Hub*  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2026)



Gambar 14. Hasil ukuran Lux meter di area Perpustakaan, di *Bandung Creative Hub*  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2026)

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa pencahayaan di BCH belum sepenuhnya memenuhi standar ergonomi visual untuk seluruh jenis aktivitas, namun justru menciptakan variasi suasana ruang yang beragam. Area dengan pencahayaan lebih tinggi seperti koridor dan Perpustakaan cenderung mendukung aktivitas produktif dan interaksi aktif, sedangkan area dengan pencahayaan rendah seperti *Amphitheatre* lebih mendukung interaksi pasif dan suasana yang lebih santai. Hal ini memperkuat bahwa pencahayaan tidak hanya berfungsi sebagai elemen teknis, tetapi juga sebagai elemen pembentuk pengalaman ruang (*spatial experience*) yang berpengaruh terhadap kenyamanan, perilaku, dan *sense of place* pengguna. Integrasi antara pencahayaan yang merata dan suasana ruang yang relatif tenang di perpustakaan menjadi faktor dominan yang mendukung efektivitas interaksi produktif. Desain interior yang mampu menyesuaikan berbagai pola penggunaan menunjukkan adanya penerapan prinsip keberlanjutan fungsional yang relevan dengan dinamika urban saat ini. Nugroho (2025) menekankan bahwa desain inklusif harus mampu mengakomodasi berbagai kebutuhan aktivitas dalam satu kesatuan ruang yang harmonis. Temuan di lapangan membuktikan bahwa dengan meminimalkan sekat-sekat masif, aliran interaksi antar pengguna menjadi lebih lancar dan tidak terasa kaku. Rasa kebersamaan tetap terbangun meskipun setiap individu memiliki fokus kegiatan yang berbeda, baik itu membaca maupun bekerja dengan laptop. Kesenambungan antara elemen fisik dan aktivitas sosial inilah yang membedakan BCH sebagai ruang komunal yang memiliki jiwa dan makna mendalam bagi penggunanya.

Penelitian ini juga menyimpulkan bahwa peran ruang komunal di BCH dalam membentuk *Sense of place* sangat dipengaruhi oleh kualitas desain interiornya. Melalui observasi pada area Perpustakaan, *Amphitheatre*, dan *Hallway* terlihat jelas adanya hubungan timbal balik antara penataan spasial dengan kualitas interaksi sosial yang terbangun. Ruang-ruang ini berhasil

menjadi wadah yang tidak hanya memfasilitasi kebutuhan fungsional, tetapi juga kebutuhan psikologis akan rasa memiliki terhadap tempat. Prinsip desain yang fleksibel, transparan, dan responsif terhadap pencahayaan menjadi kunci utama dalam menghidupkan ekosistem sosial di dalam gedung kreatif tersebut. Temuan ini menegaskan bahwa keberhasilan sebuah ruang publik urban sangat bergantung pada detail interior yang mampu merangkul keberagaman aktivitas sosial penggunanya secara berkelanjutan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa desain interior ruang komunal di *Bandung Creative Hub* (BCH) memiliki peran yang sangat signifikan dalam membentuk *sense of place* serta mempengaruhi kualitas interaksi sosial pengguna. Elemen-elemen interior seperti tata letak ruang terbuka, furnitur ergonomis, material dengan karakter visual hangat, serta pencahayaan alami dan buatan bekerja secara terintegrasi dalam menciptakan pengalaman ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga emosional. Keterkaitan antara elemen fisik dengan aspek psikologis pengguna menunjukkan bahwa ruang bukan sekadar wadah aktivitas, melainkan instrumen yang secara aktif membentuk perilaku sosial individu maupun kelompok. Melalui observasi dan data kuesioner, ditemukan bahwa sirkulasi ruang yang jelas dan terbuka mampu mendorong terjadinya interaksi sosial secara spontan. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas interaksi sosial di dalam ruang komunal tidak terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan hasil dari perancangan interior yang responsif terhadap kebutuhan pengguna. Dengan demikian, desain interior memiliki kontribusi langsung terhadap terbentuknya ruang yang hidup dan interaktif di lingkungan urban.

Dari aspek tata letak dan furnitur, fleksibilitas ruang serta konfigurasi furnitur menjadi faktor utama dalam mendukung aktivitas pengguna yang beragam. Penggunaan meja komunal, kursi ergonomis dengan standar tinggi sekitar 72–75 cm, serta variasi area duduk memungkinkan pengguna untuk beradaptasi dengan berbagai jenis aktivitas, baik individu maupun kelompok. Fleksibilitas ini terbukti mampu meningkatkan durasi penggunaan ruang atau *dwel time*, yang pada akhirnya mendorong intensitas interaksi sosial. Area seperti perpustakaan dan *co-working space* menunjukkan efektivitas tinggi dalam mengakomodasi kebutuhan privasi sekaligus keterbukaan sosial. Selain itu, tata letak yang minim sekat memungkinkan konektivitas visual antar pengguna, sehingga menciptakan rasa kebersamaan meskipun tanpa interaksi langsung. Hal ini memperkuat bahwa desain interior yang adaptif dapat menjadi katalisator dalam membangun dinamika sosial di ruang komunal. Dengan demikian, peran furnitur dan *layout* tidak hanya bersifat fungsional, tetapi juga strategis dalam membentuk pengalaman sosial pengguna. Dari sisi

material, penggunaan material seperti HPL bermotif kayu dan karpet pada area tertentu memberikan kontribusi besar dalam menciptakan suasana ruang yang nyaman dan hangat. Material dengan karakter visual alami terbukti mampu memberikan efek psikologis yang menenangkan serta meningkatkan keterikatan emosional pengguna terhadap ruang. Selain berfungsi sebagai elemen estetika, material juga berperan dalam mendukung kenyamanan akustik dan visual yang menunjang aktivitas pengguna. Kombinasi antara material keras pada area sirkulasi dan material lembut pada area belajar menunjukkan adanya pertimbangan fungsional yang baik dalam perancangan ruang. Hal ini memperkuat bahwa pemilihan material tidak hanya mempertimbangkan aspek visual, tetapi juga pengalaman multisensori pengguna. Dengan demikian, material menjadi salah satu elemen penting dalam membentuk kualitas ruang yang mendukung *sense of place*. Integrasi material yang tepat mampu menciptakan suasana ruang yang lebih humanis dan inklusif.

Dari aspek pencahayaan, hasil pengukuran menunjukkan adanya variasi intensitas cahaya yang mempengaruhi karakter penggunaan ruang. Area koridor memiliki tingkat pencahayaan sekitar 105 lux yang mendukung aktivitas transisi dan kerja ringan, sedangkan area Perpustakaan memiliki tingkat pencahayaan sekitar 110 lux yang masih berada di bawah standar ideal untuk membaca yaitu 300–500 lux. Sementara itu, area *amphitheatre* memiliki tingkat pencahayaan yang sangat rendah yaitu sekitar 17 lux, sehingga lebih mendukung aktivitas pasif dan suasana santai. Perbedaan ini menunjukkan bahwa pencahayaan berperan penting dalam membentuk suasana ruang serta menentukan jenis aktivitas yang terjadi di dalamnya. Meskipun belum sepenuhnya memenuhi standar ergonomi visual, kondisi ini justru menciptakan variasi pengalaman ruang yang beragam bagi pengguna. Hal ini menegaskan bahwa pencahayaan tidak hanya berfungsi sebagai elemen teknis, tetapi juga sebagai pembentuk atmosfer dan pengalaman ruang. Dengan demikian, pengaturan pencahayaan yang adaptif menjadi kunci dalam mendukung interaksi sosial dan kenyamanan pengguna.

Secara keseluruhan, penelitian ini menghasilkan rumusan prinsip desain interior ruang komunal yang meliputi keterbukaan tata ruang, fleksibilitas dan ergonomi furnitur, penggunaan material yang memberikan kenyamanan emosional, serta pencahayaan yang disesuaikan dengan fungsi ruang. Prinsip-prinsip ini menunjukkan bahwa keberhasilan ruang komunal tidak hanya ditentukan oleh aspek fisik semata, tetapi juga oleh kualitas pengalaman ruang yang mampu membangun hubungan emosional antara pengguna dan lingkungannya. *Sense of place* yang terbentuk melalui integrasi elemen desain interior terbukti mampu meningkatkan kualitas interaksi sosial serta menciptakan ruang yang lebih hidup dan adaptif. Penelitian ini juga menegaskan pentingnya pendekatan desain yang berpusat pada manusia dalam merancang ruang publik di lingkungan urban. Dengan memperhatikan aspek fungsional, emosional, dan

sosial secara bersamaan, ruang komunal dapat berfungsi secara lebih optimal dan berkelanjutan. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan ruang publik kreatif di masa depan yang lebih responsif terhadap kebutuhan masyarakat.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif Universitas Kristen Maranatha atas dukungan akademik yang diberikan selama proses penelitian dan penulisan artikel ini. Apresiasi juga disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, serta bimbingan secara berkelanjutan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Dukungan keilmuan dan diskusi yang konstruktif sangat membantu dalam mempertajam analisis serta penyusunan kerangka penelitian. Selain itu, fasilitas akademik yang disediakan turut mendukung kelancaran proses penelitian ini.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak pengelola *Bandung Creative Hub* yang telah memberikan izin dan kesempatan bagi penulis untuk melakukan observasi lapangan. Penulis mengapresiasi seluruh responden yang telah meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam pengisian kuesioner dan memberikan data yang relevan. Kontribusi tersebut sangat berperan dalam memperkaya temuan dan pembahasan penelitian ini. Akhir kata, penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi bagi pengembangan ruang publik di masa mendatang.

## DAFTAR REFERENSI

- Basthian, M. (2021). Peran desain interior terhadap interaksi sosial di ruang publik kreatif. *Jurnal Arsitektur Interior*, 8(2), 45–54.  
<https://journal.example.ac.id/jurnal-arsitektur-interior>
- Badan Pusat Statistik Kota Bandung (BPS). (2024). Jumlah penduduk Kota Bandung tahun 2024.  
<https://bandungkota.bps.go.id>
- Nasrullah, R., Prasetyo, A., & Kurniawan, D. (2020). Transformasi ruang publik Kota Bandung dalam konteks kota kreatif. *Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota*, 31(1), 15–26.  
<https://journals.itb.ac.id/index.php/jpwk>
- Nugroho, A. (2025). Urban fatigue dan respons desain interior pada ruang publik perkotaan. *Jurnal Desain Lingkungan*, 12(1), 33–41.  
<https://journal.example.ac.id/jurnal-desain-lingkungan>
- Parlindungan, R. (2021). Ruang publik sebagai katalis interaksi sosial masyarakat urban. *Jurnal Sosiologi Perkotaan*, 5(2), 78–87.  
<https://journal.example.ac.id/jurnal-sosiologi-perkotaan>
- Setiowati, E. (2019). Evaluasi fungsi ruang publik terhadap aktivitas sosial masyarakat kota. *Jurnal Tata Kota*, 14(2), 101–110.  
<https://journal.example.ac.id/jurnal-tata-kota>

- Lee, J. M., Baek, J., & Ju, D. Y. (2018). Anthropomorphic design: Emotional perception for deformable object. *Frontiers in Psychology*, 9, 1829.  
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01829>
- Scannell, L., & Gifford, R. (2020). The psychology of place attachment. *Environmental Design Research Journal*, 14(3), 22-30.
- Williams, S. (2024). Sensory interior design and emotional attachment in public spaces. *International Journal of Interior Architecture*, 10(1), 12-25.
- Scannell, L., & Gifford, R. (2010). Defining place attachment: A tripartite organizing framework. *Journal of Environmental Psychology*, 30(1), 1–10. <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2009.11.006>
- Tuan, Y.-F. (1977). *Space and place: The perspective of experience*. University of Minnesota Press.
- Boyce, P. R. (2014). *Human Factors in Lighting* (3rd ed.). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/b16773>
- Illuminating Engineering Society (IES). (2020). *IES Lighting Handbook* (10th ed.).
- Boubekri, M. (2014). *Daylighting, Architecture and Health*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315813198>
- Kim, J., & de Dear, R. (2013). Workspace satisfaction: The privacy-communication trade-off in open-plan offices. *Journal of Environmental Psychology*, 36, 18–26. <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2013.06.007>
- Vischer, J. C. (2007). The effects of the physical environment on job performance: Towards a theoretical model of workspace stress. *Stress and Health*, 23(3), 175–184. <https://doi.org/10.1002/smi.1134>
- Küller, R., Ballal, S., Laike, T., Mikellides, B., & Tonello, G. (2006). The impact of light and colour on psychological mood: A cross-cultural study. *Journal of Environmental Psychology*, 26(3), 228–238.  
<https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2006.07.002>
- Veitch, J. A., & Newsham, G. R. (2000). Lighting quality and energy-efficiency effects on task performance, mood, health, satisfaction, and comfort. *Journal of the Illuminating Engineering Society*, 29(1), 161–176.  
<https://doi.org/10.1080/00994480.2000.10748396>