

IDENTIFIKASI POTENSI BALE BANJAR SEBAGAI TEMPAT PENDIDIKAN IKLIM DI KALANGAN PEMUDA BALI MELALUI PENERAPAN TEORI *CREATIVE PLACEMAKING*

MADE ARYA ADIARTHA^{1)*}, KM. DEDDY ENDRA PRASANDYA²⁾

Prodi Arsitektur, Fakultas Teknik dan Perencanaan, Universitas Warmadewa

¹⁾made.arya.adiartha@warmadewa.ac.id (corresponding), ²⁾endra.prasandya88@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini mengeksplorasi potensi Bale Banjar sebagai ruang pendidikan iklim bagi pemuda Bali dengan menggunakan pendekatan *Creative Placemaking*. Dalam konteks perubahan iklim yang semakin mendesak, Bale Banjar, yang berfungsi sebagai ruang komunitas tradisional, memiliki nilai strategis untuk mendekatkan pendidikan iklim ke dalam kehidupan sehari-hari pemuda Bali. Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed-method*, yang melibatkan kuesioner berbasis skala Likert dan pertanyaan terbuka untuk mengumpulkan data persepsi pemuda terhadap ruang Bale Banjar. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa 94% responden menyatakan akan lebih sering mengunjungi Bale Banjar jika 10 kriteria yang diidentifikasi diperbaiki. Dengan integrasi elemen-elemen *Creative Placemaking*, Bale Banjar dapat dimanfaatkan lebih optimal sebagai pusat edukasi dan keterlibatan iklim yang relevan secara budaya. Temuan ini memberikan rekomendasi perbaikan elemen spasial untuk meningkatkan kenyamanan, aksesibilitas, dan fungsi edukatif dari Bale Banjar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan bagi inisiatif masa depan yang ingin memanfaatkan ruang komunitas untuk pendidikan lingkungan yang berkelanjutan di kalangan generasi muda.

Kata kunci: Bale Banjar; Creative Placemaking; Pendidikan Iklim

ABSTRACT

This research explores the potential of the Bale Banjar as a space for climate education among Balinese youth through the application of Creative Placemaking. In the context of the increasingly urgent climate crisis, the Bale Banjar, functioning as a traditional community space, holds strategic value in bringing climate education closer to the everyday lives of Balinese youth. This study employs a mixed-method approach, involving a Likert-scale-based questionnaire and open-ended questions to collect data on youth perceptions of the Bale Banjar space. Based on the analysis, 94% of respondents indicated they would visit the Bale Banjar more frequently if improvements were made to the 10 identified criteria. By integrating elements of Creative Placemaking, the Bale Banjar can be more effectively utilized as a culturally relevant center for climate education and engagement. These findings provide recommendations for spatial improvements to enhance the comfort, accessibility, and educational function of the Bale Banjar. The results are expected to serve as a guide for future initiatives aiming to leverage community spaces for sustainable environmental education among younger generations.

Keywords: Bale Banjar; Climate Education; Creative Placemaking

PENDAHULUAN

Pada tahun 2050, suhu global diproyeksikan meningkat sebesar 1,5 hingga 2,5 derajat Celsius di atas tingkat pra-industri jika tren emisi saat ini terus berlanjut, sebagaimana ditegaskan oleh skenario Shared Socioeconomic Pathways (SSP) 2-4.5 dari Intergovernmental Panel on Climate Change (IPCC). Selain itu, pada tahun 2050, populasi global diprediksi mencapai 9,7 miliar, dengan usia rata-rata 35,92 tahun—demografi yang sebagian besar terdiri dari remaja saat ini, yang akan hidup di dunia di mana dampak perubahan iklim semakin nyata dan tak terhindarkan. Kombinasi antara populasi yang terus bertambah dan planet yang memanas akan memberikan tekanan besar pada sumber daya alam, terutama di wilayah-wilayah yang sudah rentan terhadap gangguan iklim. Pertumbuhan populasi yang pesat akan meningkatkan konsumsi sumber daya alam dan menurunkan kualitas ekosistem, yang merupakan faktor utama dalam migrasi yang dipicu oleh perubahan iklim (Wahyuni et al, 2020). Di Indonesia sendiri, usia rata-rata nasional pada tahun 2050 diperkirakan mencapai 36,49 tahun, dan harapan untuk mengubah masa depan

sangat bergantung pada interaksi generasi muda dengan konsep perubahan iklim dan kesadaran lingkungan. Pada tahun 2019, YouGov-Cambridge Globalism Project melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa Indonesia berada di posisi teratas untuk negara-negara yang menyangkal bahwa perubahan iklim disebabkan oleh aktivitas manusia. Indonesia berada di peringkat atas dengan 18% menyangkal perubahan iklim, lebih tinggi dibandingkan Arab Saudi (16%) dan Amerika Serikat (13%) (Thalani, 2021). Sebagai negara yang menghadapi risiko tinggi dari dampak perubahan iklim, termasuk kenaikan permukaan laut, peristiwa cuaca ekstrem, dan gangguan pada sektor pertanian yang mengancam ketahanan pangan, kesadaran iklim di Indonesia masih belum sepenuhnya tertanam dalam sistem pendidikan formal. Hanya sebagian kecil dari kurikulum yang mencakup materi perubahan iklim, mencerminkan kesenjangan dalam mempersiapkan generasi mendatang untuk menghadapi tantangan lingkungan di masa depan.

Di Indonesia, isu perubahan iklim masih dianggap asing oleh kalangan pemuda. Asing di sini bukan berarti tidak ada inisiatif pemuda yang berfokus pada perubahan iklim. Namun, hingga saat ini, hanya sedikit gerakan sosial yang signifikan yang mampu mendorong pemuda untuk termotivasi melakukan perubahan secara konsisten (Thalani, 2021). Kurangnya kesadaran ini sangat mengkhawatirkan, mengingat generasi ini akan segera mewarisi tanggung jawab untuk mengatasi dan beradaptasi dengan krisis iklim. Tindakan segera dan efektif diperlukan untuk menjembatani kesenjangan pengetahuan ini serta membangun budaya kepedulian lingkungan di kalangan generasi muda. Salah satu pendekatan strategis adalah mengintegrasikan pendidikan iklim dan aksi iklim ke dalam ruang-ruang di mana pemuda secara alami berkumpul. Bale Banjar di Bali, sebuah tempat komunitas tradisional yang berfungsi sebagai pusat kegiatan sosial dan budaya, menawarkan peluang besar. Bale Banjar semula hanya berfungsi sebagai tempat berkumpul dan bermusyawarah masyarakat adat (Gantini, 2012). Namun seiring dengan perkembangan daerah perkotaan, Bale Banjar mulai mengadopsi fungsi tambahan sebagai fungsi ruang budaya, ekonomi dan seni. Perluasan fungsi Bale Banjar memiliki implikasi terhadap: (1) intensitas kegiatan sosial-keagamaan; (2) tata cara interaksi sosial; (3) keberlanjutan budaya Bali; dan (4) penguatan modal ekonomi masyarakat (Suwardani et al, 2018). Perubahan pola pikir masyarakat Bali dari masyarakat agraris menjadi masyarakat industri dengan tuntutan produksi yang tinggi membuat Bale Banjar mengalami reaktualisasi secara fungsional (Suryawati, 2018). Selain itu, seiring perkembangan zaman dan bertambahnya populasi, terjadi transformasi dalam desain arsitektural Bale Banjar, termasuk perubahan menjadi bangunan bertingkat (Juniastra, 2021). Perubahan fisik yang cukup drastis ini menjadi tantangan dalam mempertahankan nilai Tri Hita Karana dalam desain filosofis Bale Banjar sebagai ruang publik dalam masyarakat Bali. Ruang Bale Banjar sering melibatkan kehadiran pra-remaja dan remaja, sehingga dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan dan mendiskusikan perubahan iklim secara relevan dengan budaya. Selain itu, Bale Banjar menyediakan ruang yang dapat digunakan untuk berbagai aktivitas kreatif, seperti latihan menari, tabuh, pembuatan ogoh-ogoh, dan festival (Sanjaya & Juliarthana, 2019). Dengan menggunakan Bale Banjar, pendidikan iklim dapat lebih mudah diakses dan relevan, memperkuat hubungan antara pemuda dan lingkungan yang mereka lindungi.

Creative Placemaking memiliki peran penting dalam penelitian ini karena menyediakan kerangka kerja untuk mengubah Bale Banjar menjadi ruang dinamis yang mendorong pendidikan dan kesadaran iklim di kalangan pemuda Bali. Menurut Markusen dan Gadwa (2010), *Creative Placemaking* melibatkan penggunaan seni dan budaya secara strategis untuk membentuk karakter fisik dan sosial suatu tempat, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan kohesi komunitas. Dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip ini, studi ini bertujuan untuk meningkatkan lingkungan fisik dan sosial Bale Banjar, menjadikannya lebih menarik dan kondusif untuk keterlibatan pemuda. Pendekatan ini tidak hanya melibatkan perancangan ulang estetika dan fungsional ruang, tetapi juga memasukkan elemen budaya dan seni yang selaras dengan komunitas lokal (Markusen & Gadwa, 2010). Melalui *Creative Placemaking*, Bale Banjar dapat dibayangkan kembali sebagai pusat yang hidup di mana pendidikan iklim terintegrasi dengan mulus ke dalam struktur budaya dan sosial, sehingga mendorong interaksi yang lebih sering dan bermakna di kalangan pemuda. Transformasi ini bertujuan untuk menciptakan rasa kepemilikan dan keterhubungan terhadap ruang tersebut, menjadikannya titik sentral untuk pembelajaran dan aksi lingkungan di dalam komunitas. Pendekatan serupa telah dilakukan dalam penelitian Atika dan Poedjioetami, dimana *Creative Placemaking* digunakan sebagai acuan dalam revitalisasi Gedung Cagar Budaya Sobokartti Semarang. Pada penelitian tersebut telah ditemukan bahwa desain yang dapat memberikan gambaran budaya, makna dan elemen kreativitas akan lebih mempertegas karakter dan identitas ruang (Atika & Poedjioetami, 2022), sebagaimana layaknya bangunan publik seperti Bale Banjar.

Studi ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi Bale Banjar, ruang berkumpul komunitas tradisional Bali, sebagai tempat yang efektif untuk pendidikan dan kesadaran iklim di kalangan pemuda Bali. Dengan menyadari kebutuhan mendesak untuk melibatkan generasi muda dalam pengelolaan lingkungan, studi ini berupaya mengidentifikasi bagaimana Bale Banjar dapat dimanfaatkan sebagai ruang yang sesuai secara budaya untuk menumbuhkan kesadaran iklim. Selain itu, dengan menerapkan prinsip *Creative Placemaking*, penelitian ini akan mengevaluasi elemen-elemen spasial dalam Bale Banjar yang memerlukan peningkatan untuk mendorong partisipasi dan interaksi yang lebih besar dari pemuda. Tujuannya adalah untuk menentukan bagaimana elemen-elemen ini dapat disesuaikan atau direka ulang untuk menciptakan lingkungan yang lebih menarik dan fungsional, sehingga

memotivasi pemuda Bali untuk lebih sering menghabiskan waktu di Bale Banjar, dan dengan demikian meningkatkan paparan mereka terhadap inisiatif pendidikan iklim.

Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan diatas, adapun penemuan masalah yang ditelaah yakni:

1. Bagaimana potensi Bale Banjar dapat diidentifikasi sebagai sebuah ruang yang relevan secara budaya untuk pendidikan dan kesadaran iklim di kalangan pemuda Bali?
2. Apa pandangan dan preferensi pemuda Bali terhadap fungsi Bale Banjar sebagai sebuah tempat pendidikan dan kesadaran iklim, serta faktor-faktor apa sajakah yang memengaruhi minat mereka untuk menggunakan?
3. Elemen spasial apa saja pada Bale Banjar yang memerlukan evaluasi dan peningkatan berdasarkan prinsip *Creative Placemaking* agar dapat lebih mendukung fungsi pendidikan iklim?
4. Bagaimana rekomendasi desan dan pengelolaan Bale Banjar dapat dirumuskan untuk menjadikannya lebih menarik, nyaman, dan fungsional bagi pendidikan iklim serta meningkatkan keterlibatan pemuda dalam kegiatan lingkungan?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penulis dapat menentukan tujuan penelitian ini yakni:

1. Mengidentifikasi potensi Bale Banjar sebagai ruang pendidikan dan kesadaran iklim yang relevan secara budaya di kalangan pemuda Bali.
2. Menganalisa pandangan dan preferensi pemuda Bali terhadap fungsi Bale Banjar melalui pendekatan kuantitatif dan kualitatif.
3. Menggunakan prinsip *Creative Placemaking* untuk mengevaluasi elemen-elemen spasial Bale Banjar yang dapat ditingkatkan agar lebih mendukung pendidikan iklim.
4. Memberikan rekomendasi perbaikan untuk menjadikan Bale Banjar sebagai ruang edukasi iklim yang lebih menarik, nyaman, dan fungsional, serta meningkatkan keterlibatan pemuda dalam inisiatif pendidikan lingkungan.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian dalam studi ini menggunakan pendekatan *mix-method*, yang mengintegrasikan pengumpulan dan analisis data kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang potensi Bale Banjar sebagai ruang pendidikan iklim serta peningkatan elemen spasial yang diperlukan.

Kriteria dari masing-masing kategori *Creative Placemaking*—*Use and Activity, Identity and Image, Access and Connectivity*, serta *Sociability*—dirumuskan secara rinci untuk mengukur potensi Bale Banjar sebagai ruang pendidikan iklim, dengan setiap kategori memiliki indikator spesifik sebagai acuan dalam penyusunan kuesioner. Responden diminta menilai indikator tersebut menggunakan skala Likert 5 poin, di mana 1 menunjukkan ketidaksetujuan yang sangat kuat dan 5 menunjukkan persetujuan yang sangat kuat. *Use and Activity* mengukur sejauh mana Bale Banjar digunakan untuk kegiatan edukatif dan sosial, *Identity and Image* menilai kesesuaian identitas budaya lokal dengan fungsi pendidikan, *Access and Connectivity* fokus pada aksesibilitas fisik dan keterhubungan komunitas, sedangkan *Sociability* mengevaluasi seberapa baik Bale Banjar mendukung interaksi sosial yang positif. Aspek kuantitatif penelitian ini menggunakan kuesioner terstruktur yang didistribusikan kepada pemuda di Denpasar, dengan pertanyaan tertutup berbasis skala Likert. Skala ini mengukur sikap dan persepsi responden mengenai penggunaan dan potensi Bale Banjar untuk pendidikan iklim. Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan perangkat lunak statistik JMP untuk menghasilkan diagram *Analysis of Variance* (ANOVA), membantu mengidentifikasi perbedaan atau tren signifikan dalam respons responden, serta memberikan wawasan tentang preferensi pemuda terkait Bale Banjar.

Komponen kualitatif penelitian ini terdiri dari beberapa aspek, meliputi tinjauan pustaka dan analisis respons terbuka dari kuesioner. Studi literatur akan fokus pada tiga bidang utama: (1) arsitektur dan fungsi tradisional Bale Banjar, yang akan memberikan konteks historis dan budaya untuk potensi adaptasinya dalam pendidikan iklim; (2) prinsip dan strategi pendidikan iklim yang ditujukan kepada pemuda, memberikan wawasan tentang pendekatan pedagogis yang efektif; dan (3) Teori *Creative Placemaking*, yang akan menginformasikan eksplorasi studi ini tentang bagaimana elemen spasial dalam Bale Banjar dapat ditingkatkan untuk lebih melayani sebagai pusat keterlibatan pemuda dan kesadaran iklim.

Tabel 1. Kategori dan Definisi Kriteria Creative Placemaking

No	Kategori	Kriteria	Definisi
1	Use and Activity	Q1 Active	Mengundang pengguna untuk berpartisipasi secara aktif
		Q2 Vitality	Membuat tempat menjadi penting dan dapat digunakan sebagai titik fokus
		Q3 Useful	Objek memiliki manfaat tertentu bagi pengguna atau bangunan
		Q4 Integration	Merangsang aktivitas dan interaksi
		Q5 Functional	Bangunan berfungsi dengan baik untuk jangka waktu yang lama
2	Identity and Image	Q6 Liveable	Bangunan layak huni
		Q7 Safety	Menciptakan rasa aman bagi penghuninya
		Q8 Walkable	Dapat dicapai dengan berjalan kaki
		Q9 Sittable	Tempat yang cocok untuk duduk, membuat pengguna merasa nyaman untuk tinggal di suatu tempat dalam waktu yang lama
		Q10 Hygiene	Tempatnya bersih
		Q11 Aesthetics	Menyenangkan secara estetika
		Q12 Reflective	Menyediakan suasana tertentu yang dapat dirasakan oleh pengguna
		Q13 Attractive	Menarik minat orang untuk datang ke suatu tempat
		Q14 Historic	Memiliki nilai sejarah
		Q15 Visibility	Dapat dilihat dari jarak jauh
3	Access and Connectivity	Q16 Connectivity	Aplikasinya memiliki relevansi tema satu sama lain
		Q17 Readability	Informatif
		Q18 Walkability	Mendorong pengguna untuk berjalan melewati tempat-tempat tertentu
		Q19 Accessibility	Mudah dan dapat diakses dengan berbagai cara
		Q20 Diversity	Dapat digunakan dan dinikmati secara universal
4	Sociability	Q21 Stewardship	Menyediakan layanan dan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna
		Q22 Pride	Memberikan kepuasan atau rasa senang yang mendalam bagi pengguna atas pengalaman di tempat tersebut
		Q23 Encouragement	Menciptakan platform kolaboratif di antara pengguna
		Q24 Welcoming	Memberikan kesan ramah bagi pengguna atau pengunjung
		Q25 Communal	Nyaman untuk digunakan secara publik pada waktu yang bersamaan
		Q26 Mix	Mengakomodasi interaksi antara pengguna dan objek

Sumber: www.pps.org

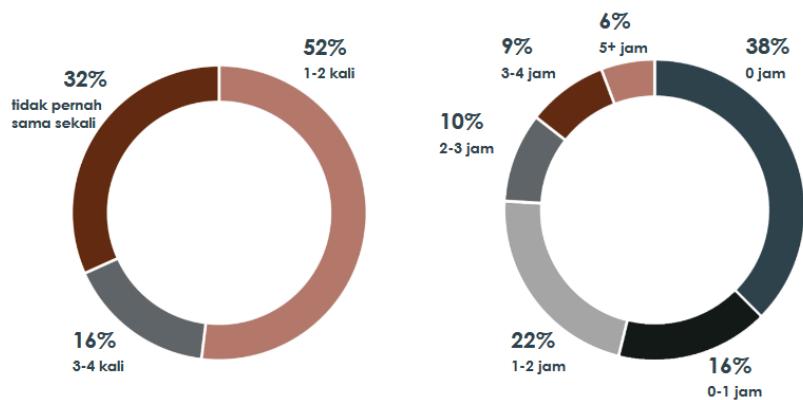
Selain tinjauan pustaka, pertanyaan terbuka dalam kuesioner akan memungkinkan responden untuk secara bebas mengekspresikan pemikiran, pengalaman, dan saran mereka terkait penggunaan Bale Banjar untuk pendidikan iklim. Respons kualitatif ini akan dianalisis secara tematik, dengan tema dan pola utama diidentifikasi dan dibahas secara deskriptif. Analisis kualitatif ini akan memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang makna personal dan budaya dari Bale Banjar bagi pemuda, serta persepsi mereka tentang kesesuaian dan potensi ruang tersebut untuk inisiatif terkait iklim.

Dengan menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif ini, studi ini bertujuan untuk menghasilkan pemahaman yang menyeluruh tentang bagaimana Bale Banjar dapat dimanfaatkan dan ditingkatkan secara efektif untuk mendorong pendidikan iklim dan kesadaran di kalangan pemuda Bali.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kuesioner yang didistribusikan kepada pemuda di Denpasar, sebanyak 103 tanggapan telah dikumpulkan, yang mencerminkan beragam perspektif. Distribusi gender di antara responden relatif seimbang, dengan 51% laki-laki dan 49% perempuan. Kelompok usia yang paling banyak terwakili adalah usia 19 tahun, yang menyumbang 32% dari responden, diikuti oleh responden berusia 20 tahun sebesar 31%. Responden lainnya berusia 21 tahun (13%), 18 tahun (7%), dan 17% sisanya merupakan campuran dari usia lainnya.

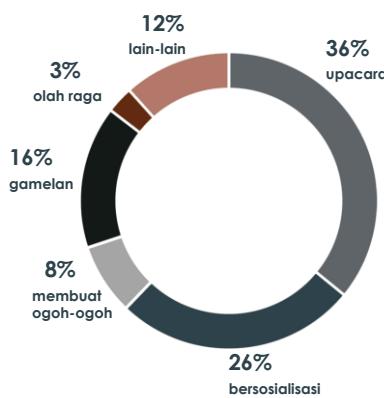
Set pertama pertanyaan berfokus pada pengumpulan data terkait frekuensi kunjungan, durasi tinggal, dan jenis kegiatan yang dilakukan selama kunjungan ke bale banjar. Temuan menunjukkan bahwa 52% responden mengunjungi bale banjar 1-2 kali per minggu, 16% mengunjungi 3-4 kali per minggu, sementara 32% melaporkan bahwa mereka tidak pernah mengunjungi bale banjar. Mengenai durasi kunjungan, 62% responden menyatakan bahwa mereka menghabiskan waktu antara 1 hingga lebih dari 5 jam per kunjungan. Rincian lebih lanjut mengenai durasi kunjungan disajikan dalam diagram.



Gambar 1. Diagram lingkaran (pie chart) yang menunjukkan persentase jumlah kunjungan (kiri) serta persentase durasi kunjungan (kanan) pemuda Bali ke Bale Banjar.

Sumber: hasil analisa penulis

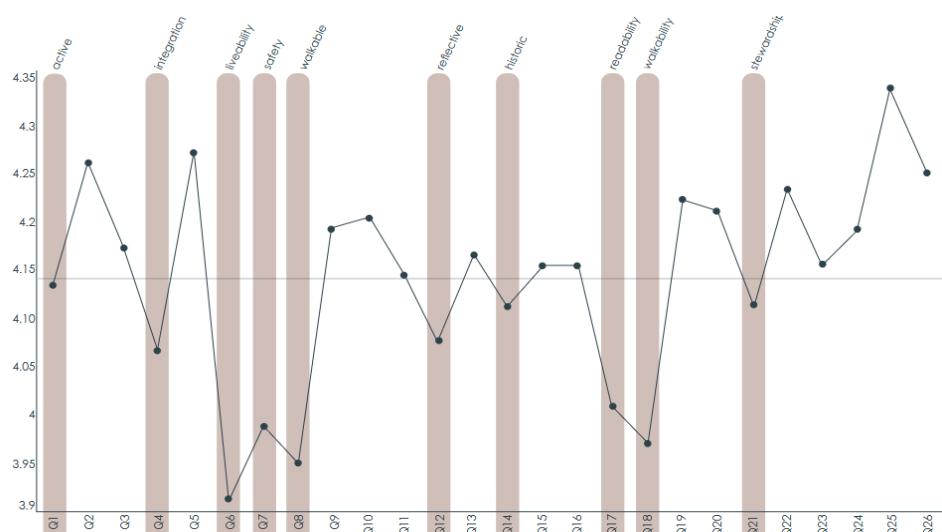
Seperti yang diperkirakan, kegiatan utama yang dilakukan oleh pemuda selama kunjungan ke bale banjar berkaitan dengan budaya, termasuk partisipasi dalam upacara dan ritual, pembuatan ogoh-ogoh (patung kertas khas Bali yang digunakan untuk mengusir roh jahat selama upacara Nyepi), dan latihan pertunjukan gamelan. Selain itu, 26% responden terlibat dalam bersosialisasi, 3% berolahraga, dan 12% melakukan berbagai kegiatan lainnya.



Gambar 2. Diagram lingkaran (pie chart) yang menunjukkan persentase jenis kegiatan yang dilakukan oleh pemuda Bali selama berkunjung ke Bale Banjar.

Sumber: hasil analisa penulis

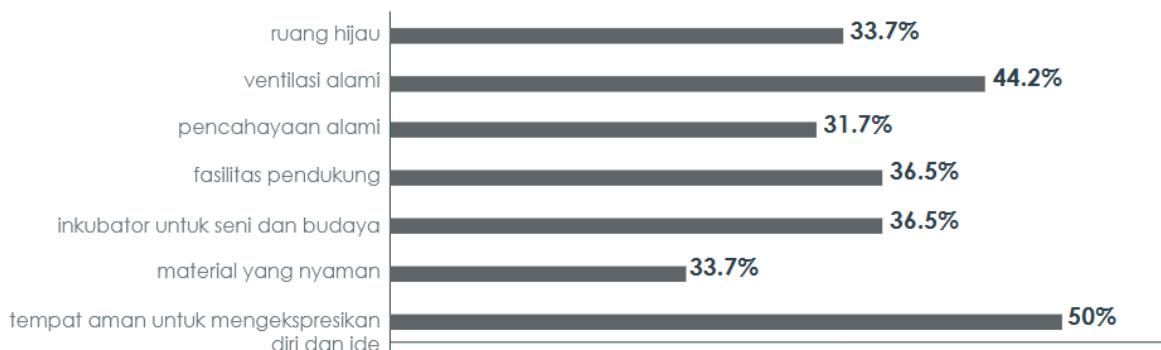
Set pertanyaan kedua didasarkan pada kriteria desain dari empat kategori *Creative Placemaking*. Kriteria ini diukur menggunakan skala Likert untuk mengidentifikasi kriteria mana dari setiap kategori yang memerlukan perbaikan guna meningkatkan kunjungan pemuda Bali ke Bale Banjar. Sebanyak 10 kriteria diidentifikasi perlu perbaikan, yaitu Q1, Q4, Q6, Q7, Q8, Q12, Q14, Q17, Q18, dan Q21.



Gambar 3. Identifikasi kriteria Creative Placemaking yang memerlukan perbaikan dalam bentuk diagram ANOVA

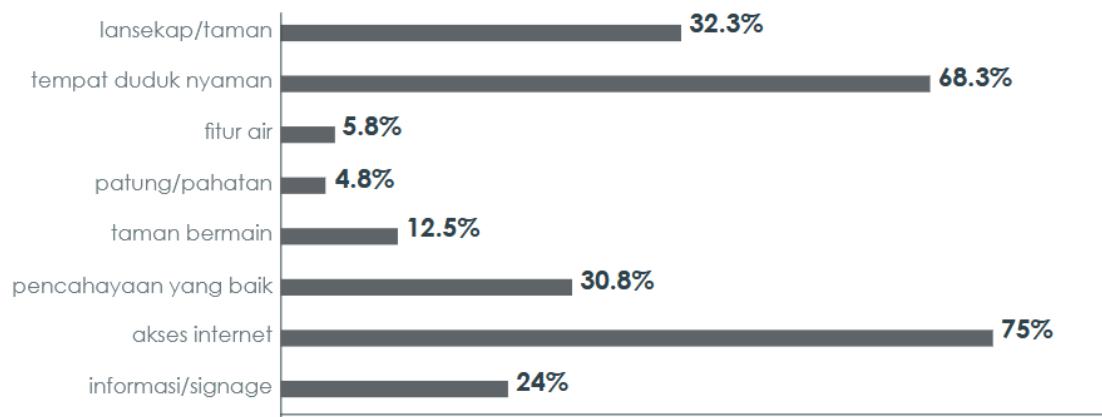
Sumber: hasil analisa penulis

Set pertanyaan ketiga terdiri dari pertanyaan terbuka yang bertujuan untuk memahami pemikiran dan pendapat pemuda Bali tentang apa yang mereka anggap sebagai tempat yang nyaman bagi mereka dan akan membuat mereka menghabiskan lebih banyak waktu di sana, serta elemen arsitektur apa yang menurut mereka dapat membantu meningkatkan ruang Bale Banjar. Hasilnya beragam, tetapi peneliti telah mengompilasi dan mengkategorikan temuan tersebut.



Gambar 4. Elemen arsitektur yang dianggap oleh responden dapat meningkatkan kenyamanan ruang Bale Banjar

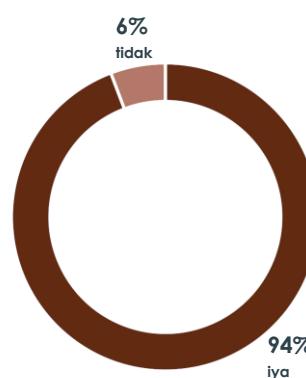
Sumber: hasil analisa penulis



Gambar 5. Elemen arsitektur yang dianggap oleh responden dapat menjadi daya tarik untuk meningkatkan kunjungan pemuda Bali ke Bale Banjar

Sumber: hasil analisa penulis

Bagian terakhir dari kuesioner menanyakan kepada responden apakah mereka akan lebih sering mengunjungi Bale Banjar jika 10 kriteria yang telah diidentifikasi tersebut diperbaiki. Hasilnya menunjukkan bahwa 94% responden menyatakan akan lebih mungkin mengunjungi dan menghabiskan lebih banyak waktu di Bale Banjar jika 10 kriteria tersebut ditingkatkan. Hal ini menunjukkan bahwa Bale Banjar, sebagai ruang berkumpul bagi pemuda Bali, memiliki potensi besar untuk menjadi tempat edukasi iklim di kalangan pemuda Bali.



Gambar 6. Elemen arsitektur yang dianggap oleh responden dapat menjadi daya tarik untuk meningkatkan kunjungan pemuda Bali ke Bale Banjar.

Sumber: hasil analisa penulis

PENUTUP

Simpulan

Temuan penelitian ini menunjukkan potensi besar Bale Banjar sebagai pusat pendidikan iklim bagi pemuda Bali. Sebanyak 68% responden rutin mengunjungi Bale Banjar, dan 94% menyatakan minat yang lebih besar untuk menghabiskan waktu jika elemen *Creative Placemaking* pada Bale Banjar diperbaiki. Hal ini menegaskan pentingnya perbaikan desain ruang untuk meningkatkan partisipasi pemuda. Dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip *Creative Placemaking*, Bale Banjar dapat menjadi ruang yang lebih menarik dan relevan secara budaya untuk pendidikan iklim. Perbaikan strategis ini dapat memperkuat keterlibatan komunitas dan meningkatkan literasi iklim di kalangan pemuda Bali.

Saran

Untuk mengoptimalkan fungsi Bale Banjar sebagai pusat pendidikan iklim, disarankan adanya kolaborasi antara pemerintah, komunitas lokal, dan organisasi lingkungan dalam meningkatkan kenyamanan, aksesibilitas, dan daya tarik budaya melalui prinsip *Creative Placemaking*. Program edukasi berbasis budaya, pelatihan, serta fasilitas modern seperti akses internet dan ruang hijau, perlu diintegrasikan untuk menarik minat pemuda. Pemanfaatan teknologi digital dan pendekatan berbasis budaya juga dapat memperkuat keterlibatan emosional generasi muda terhadap Bale Banjar. Evaluasi dan monitoring secara berkala diperlukan untuk memastikan efektivitas program ini dalam meningkatkan kesadaran iklim secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Atika, F. A., & Poedjioetami, E. (2022). *Creative placemaking pada ruang terbuka publik bangunan cagar budaya untuk memperkuat karakter dan identitas tempat: Studi kasus Gedung Cagar Budaya Sobokartti, Semarang*. Pawon: Jurnal Arsitektur, 6(1), 133–142.
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Proyeksi penduduk Indonesia 2020-2050*. Badan Pusat Statistik.
- Gantini, C., Prijotomo, J., & Saliya, Y. (2012). *Guna dan fungsi pada arsitektur bale banjar adat di Denpasar, Bali*. Prosiding Temu Ilmiah IPLBI 2012. Bandung Institute of Technology.
- IPCC. (2021). *Sixth assessment report: Climate change 2021*. Intergovernmental Panel on Climate Change.
- Juniastra, I. (2021). *Perkembangan arsitektur Bale Banjar ditinjau dari fungsi dan pelestarian budaya Bali*. SINEKTIKA Jurnal Arsitektur, 18(1), 36–41.
- Markusen, A., & Gadwa, A. (2010). *Creative placemaking*. National Endowment for the Arts. <https://www.arts.gov/sites/default/files/CreativePlacemaking-Paper.pdf>
- Project for Public Spaces. (2000). *How to turn a place around: A handbook for creating successful public spaces*. Project for Public Spaces.
- Sanjaya, A. A. N., & Juliarthana, I. N. H. (2019). *Pemanfaatan bale banjar sebagai ruang kreativitas anak muda di Kota Denpasar*. Jurnal SPACE, 1(1), 26–32.
- Suryawati, P. (2018). *Reaktualisasi fungsi Bale Banjar di Kota Denpasar*. Dharmasmiti, 18(1), 1–134.
- Suwardani, N. P., Paramartha, W., & Suasthi, I. G. A. (2018). *Bale Banjar and its implications on the existence of Bali sociocultural communities*. Proceeding of the International Seminar on Tolerance and Religious Pluralism in Southeast Asia. Universitas Hindu Indonesia.
- Thalani, M. F. (2021). *Indonesian youth and climate change*. Friedrich Naumann Foundation for Freedom.
- Wahyuni, E. S., Rachmad, S. H., & Nurdinawati, D. (2020). *Population, migration and climate change. Sodality*: Jurnal Sosiologi Pedesaan, 8(2), 206–218. <https://doi.org/10.22500/82020319155>