



# Integrasi Arsitektur Edukasi dan Konservasi dalam Pengembangan Taman Purbakala Pugung Raharjo

Shafta Herdanta

Universitas Lampung, Indonesia

## Abstract

*The Pugung Raharjo Archaeological Park in East Lampung is a historical site that preserves traces of megalithic to Hindu-Buddhist civilizations. Despite its high historical value, the site faces challenges in managing integrated educational and conservation functions. This study aims to formulate an architectural design concept that harmoniously combines both aspects without compromising the site's authenticity. The methodology includes field observation, literature review, visual documentation, and site analysis. The findings reveal that a thematic zoning approach and non-invasive design principles can provide a meaningful educational experience while preserving cultural heritage integrity. Supporting elements such as educational pavilions, interpretive pathways, and community spaces are designed using Lampung vernacular architecture in response to the local context. The resulting design not only supports physical conservation but also enhances the site's social and pedagogical functions. This model is expected to serve as a reference for the development of other cultural heritage areas in Indonesia.*

**Keywords:** Archaeological site, conservation, educational architecture, Pugung Raharjo, thematic zoning

## Article history:

Received June 25, 2025  
Received in revised form July 17, 2025  
Accepted Sept. 17, 2025  
Available online October 01, 2025

## Correspondence address:

Shafta Herdanta,  
Program Studi Arsitektur,  
Universitas Lampung,  
Jl. Prof. Dr. Ir. Sumantri  
Brojonegoro, Kota Bandar  
Lampung, Indonesia  
Email:  
shafta.herdanta.21@gmail.com



## Pendahuluan

### Latar belakang

Taman Purbakala Pugung Raharjo merupakan salah satu situs arkeologi terpenting di Provinsi Lampung yang mencerminkan keberagaman budaya dan peradaban di masa lampau. Situs ini menyimpan tinggalan dari zaman prasejarah, klasik Hindu-Buddha, hingga masa Islam awal, yang terekam dalam struktur seperti punden berundak, batu dakon, batu mayat, kolam megalitik, dan benteng tanah. Keberadaan artefak yang begitu beragam menjadikan kawasan ini bukan hanya sebagai pusat pelestarian warisan budaya, tetapi juga sebagai potensi kuat untuk edukasi sejarah lintas generasi.

Namun, potensi besar ini belum diikuti oleh penyediaan sarana dan prasarana edukasi yang memadai. Fasilitas eksisting seperti museum dan jalur pengunjung masih bersifat informatif pasif dan tidak cukup memfasilitasi pembelajaran interaktif yang dapat menumbuhkan kesadaran nilai sejarah secara mendalam. Di sisi lain, tekanan dari aktivitas pengunjung, pelapukan alami, dan keterbatasan pengelolaan kawasan menimbulkan risiko degradasi situs, baik dari aspek fisik maupun nilai spiritualnya. Dalam konteks ini, peran arsitektur menjadi krusial sebagai perancang ruang yang mampu mengedukasi sekaligus melindungi.

Penelitian ini memandang arsitektur tidak hanya sebagai bentuk fisik, tetapi sebagai media strategis untuk membangun narasi sejarah secara spasial. Dengan pendekatan berbasis *sustainable heritage*, perancangan kawasan diupayakan tidak mengganggu elemen asli situs namun tetap mampu mengakomodasi aktivitas edukatif yang dinamis. Pendekatan ini juga mempertimbangkan integrasi antara struktur bangunan ringan, jalur interpretatif, serta elemen-elemen vernakular yang merespons kearifan lokal Lampung, seperti bentuk atap dan sistem modul kayu.

Dengan demikian, pengembangan kawasan Taman Purbakala Pugung Raharjo melalui pendekatan arsitektur edukatif-konservatif diharapkan dapat menjawab dua kebutuhan sekaligus: pelestarian nilai sejarah dan peningkatan pengalaman belajar publik secara berkelanjutan. Penelitian ini menjadi penting karena mampu menjadi contoh pendekatan desain yang seimbang antara konservasi budaya dan fungsi pendidikan masa kini.

### Rumusan masalah

- Bagaimana kondisi eksisting fasilitas edukasi dan konservasi di Taman Purbakala Pugung Raharjo?
- Bagaimana pendekatan arsitektur dapat mengintegrasikan fungsi edukasi dan konservasi secara harmonis?
- Apa saja elemen desain yang dapat mendukung pengalaman edukatif pengunjung tanpa mengganggu nilai historis situs?

### **Tujuan penelitian**

- Menganalisis kondisi eksisting fasilitas edukasi dan konservasi di situs.
- Merancang konsep arsitektural yang mampu menggabungkan fungsi konservasi dan edukasi.
- Menyusun rekomendasi desain untuk pengembangan fasilitas yang berorientasi pada pelestarian dan pembelajaran sejarah.

### **Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode perancangan arsitektur berbasis studi tapak dan konteks kultural. Tujuan dari metode ini adalah menggali potensi integrasi fungsi edukasi dan konservasi pada kawasan situs purbakala melalui pendekatan arsitektur yang peka terhadap nilai sejarah dan kearifan lokal.

### **Jenis dan strategi penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian terapan dalam bidang arsitektur, dengan fokus pada perumusan konsep desain kawasan bersejarah. Strategi penelitian mencakup studi literatur, observasi lapangan, analisis tapak, serta pengembangan gagasan desain berdasarkan prinsip *sustainable heritage architecture* dan pendekatan arsitektur vernakular.

### **Lokasi dan objek penelitian**

Objek utama penelitian adalah kawasan Taman Purbakala Pugung Raharjo di Kabupaten Lampung Timur. Kawasan ini mencakup berbagai elemen arkeologis seperti punden berundak, batu dakon, kolam megalitik, benteng tanah, serta Museum Purbakala yang menjadi titik edukatif utama. Lokasi dipilih karena kompleksitas nilai sejarahnya serta keterbatasan integrasi fungsi edukasi dalam tata ruang eksisting.

### **Teknik pengumpulan data**

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu:

- Studi literatur, untuk memperoleh landasan teoritis tentang arsitektur konservasi, edukasi sejarah, dan strategi pengembangan situs budaya.
- Observasi lapangan, dilakukan secara langsung terhadap kondisi eksisting kawasan, mencakup dokumentasi elemen fisik, aksesibilitas, sirkulasi pengunjung, dan kondisi fasilitas.
- Studi komparatif, dengan mengamati beberapa situs serupa di Indonesia (seperti Trowulan dan Situs Sangiran) untuk melihat strategi edukatif-konservatif yang telah diterapkan.
- Wawancara informal, dilakukan dengan pengelola museum, pengunjung, dan masyarakat sekitar untuk memperoleh pemahaman kontekstual terhadap kebutuhan lokal.

### **Proses perancangan**

Langkah-langkah pengolahan data dilakukan secara sistematis dengan tahapan sebagai berikut:

- Analisis kawasan dan potensi situs (zonasi, karakter ruang, hubungan antar elemen).

- Sintesis gagasan desain, berdasarkan pendekatan naratif, fungsi edukatif, dan prinsip pelestarian.
- Perumusan konsep arsitektur, dengan mempertimbangkan konteks budaya Lampung, material lokal, serta sistem modular non-invasif.

Dengan metodologi ini, diharapkan hasil penelitian tidak hanya relevan secara akademik tetapi juga aplikatif dalam pengembangan kawasan warisan budaya lainnya.

## Hasil dan Pembahasan

### Kondisi eksisting

#### Punden berundak

Punden berundak merupakan elemen dominan yang tersebar di beberapa titik dalam kawasan situs. Struktur ini terdiri dari susunan batu yang membentuk teras-teras bertingkat (umumnya 2-3 tingkat), yang diyakini berfungsi sebagai tempat pemujaan atau kegiatan ritual masyarakat prasejarah. Total terdapat delapan punden yang masing-masing memiliki bentuk dan ukuran berbeda, mulai dari punden besar yang memiliki tangga utama dan jalur masuk formal, hingga punden kecil yang lebih tersembunyi dan sederhana. Sebagian punden, seperti Punden 4 dan Punden 5, menunjukkan kerusakan ringan akibat pelapukan material dan minimnya perlindungan dari vegetasi liar maupun cuaca ekstrem. Akses menuju punden-punden tersebut masih berupa jalan tanah atau setapak yang tidak memiliki penanda atau jalur interpretatif yang jelas. Hal ini menyebabkan pengalaman pengunjung cenderung pasif dan terbatas pada pengamatan visual saja, tanpa pemahaman kontekstual tentang makna dan fungsinya dalam sistem kepercayaan masa lampau.



Gambar 1  
Punden berundak

#### Benteng tanah

Benteng tanah yang mengelilingi sebagian besar kawasan situs merupakan struktur pertahanan kuno berupa gundukan tanah tinggi yang membentuk semacam dinding alami. Dalam beberapa bagian, benteng ini disertai parit kering di sisi dalamnya yang diduga berfungsi sebagai penghalang fisik dan zona perlindungan dari gangguan luar. Struktur ini tidak hanya penting dari sisi militer atau pertahanan, tetapi juga merefleksikan cara masyarakat saat itu membentuk batas sakral atau kawasan ritual yang dilindungi. Sayangnya, benteng tanah ini kini banyak tertutup semak dan tanaman liar di beberapa bagiannya, serta tidak terintegrasi dalam alur kunjungan wisata. Minimnya papan informasi atau struktur pelindung membuat elemen penting ini nyaris tidak dikenali sebagai bagian dari sistem spasial yang penting dalam narasi sejarah Pugung Raharjo.



Gambar 2  
Benteng tanah

### **Komplek batu mayit**

Komplek batu mayit merupakan elemen ikonik lain yang berada di area terbuka dekat pusat kawasan. Struktur ini berupa batu pipih besar yang disangga oleh beberapa batu kecil di bawahnya, menyerupai dolmen atau altar batu. Secara arkeologis, batu ini diduga berfungsi sebagai tempat ritual kematian atau pemujaan terhadap leluhur. Saat ini, batu mayit masih relatif utuh dan dapat diakses pengunjung secara langsung, namun tidak terdapat pagar pelindung atau sistem pengamanan yang membatasi kontak langsung. Akibatnya, sering terjadi interaksi yang tidak sesuai seperti pengunjung duduk atau menaiki batu, yang secara tidak langsung dapat mempercepat degradasi material. Dari sisi edukatif, elemen ini memiliki potensi besar sebagai titik interpretasi yang dapat digunakan untuk menjelaskan sistem kepercayaan masyarakat megalitik di Sumatera bagian selatan.



Gambar 3  
Komplek batu mayit

### **Kolam megalitik**

Kolam megalitik merupakan salah satu fitur unik yang terdapat di kawasan situs dan berfungsi sebagai elemen air dalam sistem ruang ritual masa lalu. Kolam ini berbentuk bujur sangkar dengan dinding batu yang tersusun rapi, menampung air yang mengalir dari sumber mata air di sekitarnya. Keberadaan kolam ini menandakan pentingnya elemen air dalam sistem kepercayaan prasejarah, kemungkinan besar sebagai bagian dari ritual pemurnian atau persembahan. Dalam konteks lanskap spiritual, kolam ini menjadi titik keseimbangan antara elemen bumi (punden), udara (ruang terbuka), dan air, yang menunjukkan pemahaman ekologis masyarakat pada masa itu. Namun, saat ini kolam tersebut tampak kurang terawat dengan air yang keruh dan dinding batu yang mulai mengalami pelapukan. Tidak terdapat pembatas atau pelindung untuk menjaga dari gangguan pengunjung, serta belum ada papan informasi atau elemen edukatif yang menjelaskan fungsi kolam dalam kerangka ritual.

Padahal, kolam ini dapat dijadikan titik awal narasi tentang hubungan antara arsitektur megalitik dan kosmologi lokal, serta dijadikan media pembelajaran lingkungan berbasis warisan budaya.



Gambar 4  
Kolam megalitik

#### Artefak purbakala

Artefak purbakala yang ditemukan di situs ini sebagian telah dikumpulkan dan dipajang di Museum Purbakala Pugung Raharjo, yang terletak di bagian depan kawasan. Koleksi meliputi kapak batu, manik-manik, alat gerus, arca batu, fragmen keramik asing (termasuk dari Tiongkok), hingga benda logam yang menunjukkan adanya hubungan perdagangan lintas budaya. Meskipun koleksinya cukup kaya, sistem penataan ruang museum masih konvensional dan kurang interaktif. Panel informasi terbatas pada teks cetak dan label statis tanpa sistem naratif yang utuh. Selain itu, masih terdapat sejumlah artefak yang tertinggal di lapangan, seperti batu dakon dan kolam batu yang belum dilengkapi papan interpretasi atau perlindungan memadai. Kurangnya integrasi antara artefak yang dipajang dan situs di sekitarnya menyebabkan pemutusan narasi edukatif antara “ruang pameran” dan “ruang sejarah asli”.



Gambar 5  
Artefak purbakala

#### Fasilitas penunjang eksisting

- Museum purbakala: Menyediakan ruang pameran utama berisi artefak sejarah, namun penyajian masih bersifat statis, tanpa sistem narasi interaktif atau teknologi edukatif yang mendalam.
- Area parkir dan gerbang masuk: Tersedia lahan parkir sederhana untuk kendaraan roda dua dan empat, namun tidak dilengkapi sistem orientasi pengunjung seperti denah kawasan atau pusat informasi.
- Gazebo dan tempat duduk: Beberapa unit gazebo dan tempat duduk tersebar di dekat jalur setapak, namun belum menyatu dengan sistem sirkulasi dan narasi situs secara keseluruhan.

- Toilet umum: Fasilitas sanitasi tersedia namun terbatas jumlah dan kualitasnya. Tidak ada integrasi desain dengan konteks arsitektur lokal.
- Jalur pejalan kaki: Terdapat beberapa jalur setapak alami dan paving, tetapi tidak konsisten dalam arah, kualitas permukaan, maupun penanda rute edukatif yang tematik.
- Papan informasi: Hanya terdapat beberapa papan penunjuk arah dan nama situs, tanpa penjelasan konteks sejarah atau interpretasi visual yang mendukung pengalaman belajar.

#### **Perumusan konsep desain arsitektur: integrasi edukasi dan konservasi**

##### **Pendekatan umum desain**

Pendekatan desain yang digunakan dalam pengembangan kawasan Taman Purbakala Pugung Raharjo berangkat dari prinsip integrasi arsitektur edukatif dan konservatif dengan mempertimbangkan konteks budaya, lanskap eksisting, serta keberlanjutan fungsi jangka panjang. Desain tidak hanya diarahkan untuk menciptakan ruang fisik yang fungsional, tetapi juga untuk menghadirkan pengalaman belajar berbasis tempat (*place-based education*) yang mampu membangun hubungan emosional antara pengunjung dan warisan budaya yang dilihatnya.

Secara umum, pendekatan yang digunakan adalah konservasi adaptif yang berpadu dengan arsitektur interpretatif. Konservasi adaptif memungkinkan penggunaan ruang baru di dalam kawasan bersejarah tanpa merusak elemen asli situs. Sementara itu, arsitektur interpretatif bertujuan membangun sistem narasi spasial yang membantu pengunjung memahami konteks sejarah melalui urutan ruang, arah sirkulasi, dan elemen visual yang informatif. Kedua pendekatan ini didukung oleh prinsip *sustainable heritage*, yakni desain yang mempertimbangkan keberlanjutan material, sosial, dan budaya.

Desain juga menerapkan arsitektur vernakular Lampung sebagai acuan bentuk, struktur, dan detail, khususnya dalam elemen atap, bukaan, dan material. Penggunaan kayu lokal, struktur panggung ringan, serta modul terbuka menjadi prinsip utama dalam merancang elemen baru seperti paviliun edukatif, *signage* naratif, dan titik pandang. Pendekatan ini tidak hanya menjaga harmoni visual dengan lingkungan sekitar, tetapi juga mendukung kemudahan perawatan, pelestarian, dan adaptasi oleh komunitas lokal.

##### **Prinsip-prinsip desain**

Prinsip pertama adalah *non-invasif* dan reversibel, yang berarti seluruh elemen rancangan harus dapat diterapkan tanpa merusak atau mengubah kondisi asli situs. Bangunan atau struktur baru dirancang dengan pondasi ringan, bersifat lepas-pasang, dan menggunakan material alami seperti kayu atau bambu yang tidak menimbulkan dampak permanen terhadap tanah atau artefak di bawahnya. Pendekatan ini penting untuk memastikan bahwa situs tetap dapat dikaji kembali secara arkeologis di masa depan, sekaligus meminimalkan gangguan terhadap nilai otentik kawasan.

Prinsip kedua adalah naratif dan interpretatif, yang menjadikan arsitektur sebagai medium untuk menyampaikan cerita sejarah kepada pengunjung. Setiap elemen ruang dirancang agar menjadi bagian dari jalur tematik, mulai dari pintu masuk, titik-titik penting situs seperti punden dan batu mayit, hingga ruang reflektif seperti kolam megalitik. Sepanjang jalur ini, disisipkan elemen-elemen interpretasi seperti papan informasi, instalasi visual, dan paviliun edukatif yang menyampaikan makna simbolik, konteks sejarah, serta hubungan antar artefak secara terstruktur.

Prinsip ketiga adalah kontekstual dan vernakular, yang berarti desain harus menyesuaikan diri dengan karakter budaya lokal dan lingkungan fisik situs. Bahasa arsitektur tradisional Lampung, seperti bentuk atap rumah Nuwo Sesat, struktur panggung, dan bukaan besar untuk ventilasi alami, diadopsi sebagai acuan utama. Dengan menerapkan pendekatan ini, bangunan baru tidak tampak asing terhadap lanskap sejarah, melainkan hadir sebagai kelanjutan yang harmonis dari narasi budaya lokal.

Prinsip keempat adalah partisipatif dan inklusif, yang menempatkan masyarakat lokal sebagai bagian penting dalam pengelolaan dan pemanfaatan kawasan. Ruang-ruang publik seperti pendopo komunitas, arena pertunjukan budaya, dan area edukasi terbuka dirancang agar dapat diakses oleh warga sekitar, pelajar, dan wisatawan secara setara. Dengan cara ini, konservasi tidak hanya bersifat pelestarian benda, tetapi juga pelestarian peran sosial budaya masyarakat penjaga situs.

Prinsip kelima adalah berorientasi pada pembelajaran aktif, yang menjadikan pengalaman pengunjung sebagai pusat dari rancangan kawasan. Desain ruang dan fasilitas tidak hanya menyampaikan informasi secara pasif, tetapi juga mengundang keterlibatan langsung melalui eksplorasi ruang, permainan edukatif, observasi langsung terhadap artefak, dan interaksi dengan pemandu atau media interaktif. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih mendalam dan menyenangkan, membangun koneksi emosional terhadap sejarah yang dipelajari.

#### **Strategi zonasi dan sirkulasi edukasi-konservasi**

Rancangan zonasi kawasan Taman Purbakala Pugung Raharjo dikembangkan berdasarkan pendekatan tematik dan pengalaman pengunjung secara progresif. Zonasi ini tidak hanya memisahkan fungsi ruang, tetapi juga membentuk alur naratif sejarah yang dapat dipahami melalui pengalaman bergerak dari satu zona ke zona lain. Sistem ini dibagi menjadi lima zona utama: Zona Penerima, Zona Edukasi, Zona Interpretasi Situs, Zona Reflektif, dan Zona Komunitas.

Zona Penerima merupakan titik awal yang mencakup gerbang masuk, parkir, pusat informasi, dan area orientasi pengunjung. Di zona ini, pengunjung diberikan peta interaktif, penjelasan umum kawasan, serta narasi pengantar sejarah situs melalui elemen arsitektur dan media digital. Rancangannya mengutamakan kemudahan akses dan suasana terbuka yang menyambut.



Zona Interpretasi Situs mencakup jalur-jalur yang menghubungkan elemen-elemen utama situs seperti punden berundak, batu dakon, kolam megalitik, dan batu mayit. Setiap titik diberi elemen interpretatif seperti papan naratif, tempat duduk, dan struktur naungan ringan yang tidak bersifat permanen. Jalur ini dirancang sebagai sirkulasi satu arah bertema kronologis agar pengunjung memahami perkembangan budaya secara berurutan.

Zona Reflektif adalah area tenang yang dekat dengan kolam megalitik dan ruang alami yang lebih terbuka. Zona ini didesain untuk pengalaman kontemplatif, dengan elemen seperti jalur sunyi, taman tematik, dan struktur sederhana tempat duduk. Tujuannya adalah menciptakan koneksi batin antara pengunjung dan nilai spiritual situs.

Zona Komunitas berada di sisi luar kawasan inti, ditujukan untuk aktivitas lokal seperti pertunjukan budaya, lokakarya kerajinan, atau diskusi komunitas. Zona ini menjadi ruang pertemuan antara fungsi konservasi dan pemberdayaan masyarakat sekitar, sekaligus memperkuat peran lokal dalam pelestarian kawasan.

Sistem sirkulasi yang menghubungkan semua zona dirancang dalam bentuk jalur interpretatif tematik, dengan arah gerak linier maupun melingkar, disesuaikan dengan topografi dan sensitivitas area. Jalur-jalur ini dibedakan menurut tingkat aksesibilitas: publik, terbatas, dan sangat terbatas, agar tidak terjadi kerusakan pada titik-titik yang rentan. Dengan demikian, strategi zonasi ini tidak hanya memfasilitasi fungsi edukasi dan konservasi secara efisien, tetapi juga menghadirkan pengalaman ruang yang bermakna dan berkelanjutan.

#### **Elemen-elemen arsitektural**

Untuk mewujudkan integrasi antara fungsi edukasi dan konservasi secara nyata, beberapa elemen arsitektural dirancang sebagai perangkat ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mendukung narasi sejarah dan pengalaman pengunjung. Elemen-elemen ini dibangun dengan prinsip modular, ringan, dan kontekstual agar tetap selaras dengan nilai-nilai situs.

Elemen pertama adalah Paviliun Edukasi, yakni struktur semi-terbuka berbahan kayu yang digunakan sebagai ruang belajar, diskusi, atau pertunjukan budaya. Desainnya mengadopsi bentuk atap rumah adat Nuwo Sesat dengan skala yang lebih kecil, dan diletakkan pada titik strategis dekat museum maupun jalur utama. Paviliun ini menjadi titik interaksi antara pengunjung dan narasi sejarah yang disajikan secara visual maupun verbal.

Elemen kedua adalah Papan Naratif dan Media Interpretatif, berupa instalasi informasi yang ditempatkan di titik-titik penting seperti punden, kolam megalitik, dan batu dakon. Media ini tidak hanya berbentuk teks dan gambar, tetapi juga dapat dikembangkan menjadi perangkat interaktif seperti kode QR, realitas tertambah (AR), atau rekaman suara pemandu digital. Tujuannya adalah memperkaya pemahaman pengunjung

tanpa membebani fisik situs.

Elemen ketiga adalah *Shelter* dan Naungan Ringan, yang dirancang sebagai tempat beristirahat dan titik orientasi di sepanjang jalur interpretasi. Struktur ini bersifat minimalis, terbuka, dan menggunakan material lokal seperti bambu atau sirap kayu. Selain memberikan kenyamanan, *shelter* ini juga menjaga ritme perjalanan pengunjung agar tetap terfokus dan tidak melelahkan.

Elemen keempat adalah Jalur Bertema (*Thematic Pathway*) yang menghubungkan antar zona dan artefak secara naratif. Jalur ini dibentuk dengan bahan permeabel seperti batu tabur atau *decking* kayu untuk menjaga kelembapan tanah dan memungkinkan aliran air alami. Jalur ini juga dilengkapi penanda visual dan simbolik agar perjalanan pengunjung memiliki arah yang jelas dan kontekstual.

Elemen terakhir adalah Ruang Komunitas dan Budaya, berupa pendopo atau ruang terbuka yang dapat digunakan masyarakat lokal untuk pertunjukan, pelatihan, atau kegiatan budaya lainnya. Ruang ini dirancang untuk bersifat inklusif dan multifungsi, memperkuat interaksi sosial serta meningkatkan rasa kepemilikan masyarakat terhadap kawasan.

Keseluruhan elemen tersebut dirancang untuk bekerja secara terpadu dalam mendukung transformasi situs purbakala menjadi ruang edukasi aktif, tanpa mengganggu nilai historis maupun kondisi fisik tapak. Arsitektur tidak menjadi pusat perhatian, melainkan menjadi perantara yang memperkuat pengalaman belajar sejarah secara menyeluruh.

## Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa Taman Purbakala Pugung Raharjo memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai kawasan edukasi yang terintegrasi dengan konservasi warisan budaya. Melalui pendekatan arsitektural yang kontekstual, adaptif, dan partisipatif, kawasan situs tidak hanya dapat dipertahankan nilai historisnya, tetapi juga diperkuat perannya sebagai media pembelajaran sejarah yang aktif dan menyeluruh.

Analisis terhadap kondisi eksisting menunjukkan bahwa meskipun situs ini menyimpan banyak elemen arkeologis penting, pengelolaan edukasi dan fasilitas publik masih sangat terbatas. Kurangnya narasi interpretatif, lemahnya infrastruktur pembelajaran, dan belum adanya integrasi spasial antara elemen situs menyebabkan pengalaman pengunjung menjadi pasif dan fragmentaris.

Rancangan yang diusulkan melalui zonasi tematik dan jalur interpretasi berhasil menawarkan sebuah sistem ruang yang mendidik, menghargai tapak, dan mudah diakses oleh berbagai kalangan. Elemen-elemen pendukung seperti paviliun edukatif, jalur tematik, dan ruang komunitas memperkuat misi pelestarian dengan pendekatan pembelajaran partisipatif yang menghubungkan sejarah, ruang, dan masyarakat.

Dengan demikian, desain arsitektur dalam penelitian ini tidak hanya merespon kebutuhan fisik tapak, tetapi juga kebutuhan intelektual dan emosional pengunjung terhadap sejarah. Pendekatan ini dapat direplikasi di kawasan cagar budaya lain yang memiliki karakter serupa, sebagai strategi pelestarian berbasis edukasi yang lebih hidup, berkelanjutan, dan bermakna.

## Referensi

- Abdi, K., & Lestari, R. D. (2020). *Arsitektur Vernakular di Lampung: Bentuk dan Filosofi*. Bandung: Pustaka Budaya.
- Astuti, N. S., & Wardani, P. K. (2021). Pendekatan konservasi pada desain arsitektur situs sejarah. *Jurnal Arsitektur dan Kota*, 15(1), 45–56. <https://doi.org/10.24843/JAK.2021.v15.i01.p05>
- Dean, D. (1996). *Museum Exhibition: Theory and Practice*. London: Routledge.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1990). *Taman Purbakala Pugung Raharjo: Monumen Nasional di Lampung*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Jokilehto, J. (2007). International charters on urban conservation: Some thoughts on the principles expressed in current international doctrine. *City & Time*, 3(3), 23–42.
- Kusumawati, A. (2018). Pendekatan place-based education dalam perancangan kawasan edukatif berbasis sejarah. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 23(3), 112–123. <https://doi.org/10.17977/um035v23i3p112>
- Labadi, S., & Logan, W. (Eds.). (2016). *Urban Heritage, Development and Sustainability: International Frameworks, National and Local Governance*. London: Routledge.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Plevoets, B., & Van Cleempoel, K. (2011). Adaptive reuse as an emerging discipline: An historic survey. *Re-use of the Modernist Buildings*, 3(1), 13–24.
- Puslit Arkenas. (2015). *Laporan Ekskavasi Arkeologi di Situs Pugung Raharjo, Lampung Timur*. Yogyakarta: Pusat Penelitian Arkeologi Nasional.
- Rapoport, A. (1969). *House Form and Culture*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Ruslan, D. (2022). Perancangan ruang edukasi sejarah dengan pendekatan arsitektur konservatif. *Jurnal Riset Arsitektur*, 10(2), 78–90. <https://doi.org/10.1234/jra.v10i2.78>
- Semken, S., & Freeman, C. B. (2008). Sense of place in the practice and assessment of place-based science teaching. *Science Education*, 92(6), 1042–1057. <https://doi.org/10.1002/sce.20279>
- Siregar, M. (2017). Pengantar konservasi arsitektur dan kota. *Jurnal Tata Ruang dan Lingkungan*, 9(1), 13–25. <https://doi.org/10.24198/jtrl.v9n1.2017.13-25>

- Tilden, F. (2007). *Interpreting Our Heritage* (4th ed.). Chapel Hill: University of North Carolina Press.
- UNESCO. (2011). *Recommendation on the Historic Urban Landscape*. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Wijaya, A., & Sari, M. P. (2021). Strategi desain berbasis naratif dalam kawasan warisan budaya. *Dimensi Arsitektur*, 49(2), 98–110. <https://doi.org/10.9744/dimensi.49.2.98-110>
- Zulkarnaen, F. (2019). Arsitektur dan interpretasi: Peran ruang dalam narasi sejarah. *Jurnal Arsitektur Nusantara*, 7(1), 25–36. <https://doi.org/10.21093/jan.v7i1.308>