

**LAPORAN
STUDIO AKHIR ARSITEKTUR**

**PERANCANGAN PUSAT KREATIVITAS ANAK DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR INTERAKTIF DI KOTA PADANG**



Dosen Koordinator :
Ir. Nasril Sikumbang, M.T., IAI

Dosen Koordinator :
Duddy Fajriansyah, S.T., M.T.

Dosen Pembimbing :
Ir. Nasril Sikumbang, M.T., IAI
Red Savitra Syafril, S.T., M.T.

Disusun Oleh :
Sultan Geraldio A
1810015111003

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
2025**



LAPORAN STUDIO AKHIR ARSITEKTUR

SEMESTER GENAP 2024/2025

JUDUL

**Perancangan Pusat Kreativitas Anak dengan Pendekatan
Arsitektur Interaktif di Kota Padang**

KETUA & WAKIL KOORDINATOR :

Ir. Nasril Sikumbang, M.T., IAI
Duddy Fajriansyah, S.T., M.T.

DOSEN PEMBIMBING

Ir. Nasril Sikumbang, M.T., IAI
Red Savitra Syafril, S.T., M.T.

MAHASISWA :

SULTAN GERALDIO ACHYAR
1810015111003



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
2024/2025 PADANG

LEMBAR PENGESAHAN
STUDIO AKHIR ARSITEKTUR
SEMESTER GENAP TAHUN 2024-2025

Judul :

Perancangan Pusat Kreativitas Anak dengan Pendekatan
Arsitektur Interaktif di Kota Padang

Oleh :

SULTAN GERALDIO ACHYAR
1810015111003

Padang, 11 Agustus, 2025

Disetujui oleh :

Pembimbing I

Ir. Nasril Sikumbang, M.T., IAI
(NIDN : 0003026302)

Pembimbing II

Red Savitri Syafril, S.T., M.T.
(NIDN : 1007068603)

Ketua Program Studi Arsitektur

Ir. Nasril Sikumbang, M.T., IAI
(NIDN : 0003026302)

Mengetahui :



Wakil Koordinator Studio Akhir Arsitektur

Duddy Fajriansyah, S.T., M.T.
(NIDN : 1023068001)

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
2024/2025 PADANG

SURAT PERNYATAAN
KEASLIAN TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sultan Geraldio Achyar
Npm : 1810015111003
Program Studi : Arsitektur

Dengan sejujur-jujur-nya saya menyatakan bahwa hasil pekerjaan Studio Akhir Arsitektur dengan judul:

Perancangan Pusat Kreativitas Anak dengan Pendekatan Arsitektur Interaktif di Kota Padang

Merupakan hasil karya yang dibuat sendiri, bukan jiplakan dari Tugas Akhir atau karya tulis atau studio akhir arsitektur orang lain, dengan menjunjung tinggi kode etik akademik di lingkungan ilmiah dan almamater, jika kemudian hari ternyata tidak sesuai dengan pernyataan di atas, penulis bersedia untuk mempertanggungjawabkan-nya.

Padang, 11 Agustus 2025



Sultan Geraldio Achyar

PRAKATA

Bismillahirrahmanirrahiim,

Dengan rasa syukur dan puji atas rahmat dan karunia-Nya, penulis mengutarkan kehadiran Allah SWT dalam penyelesaian Laporan Studio Akhir Arsitektur yang berjudul "**Perancangan Pusat Kreativitas Anak dengan Pendekatan Arsitektur Interaktif di Kota Padang**". Laporan Studio Akhir Arsitektur ini telah diselesaikan sebagai salah satu syarat dalam memenuhi dan menyelesaikan Pendidikan Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Bung Hatta. Hasil dari penulisan laporan ini penulis berharap dapat dikembangkan lebih lanjut melalui tahapan Studio Akhir Arsitektur.

Dalam perjalanan proses penyelesaian Laporan Studio Akhir Arsitektur, penulis banyak mendapatkan dukungan moral ataupun materiil, karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. **Allah SWT** yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan tugas Laporan Studio Akhir Arsitektur.
2. Teristimewa untuk kedua orang tua penulis yaitu Ayah **Nasrul Achyar, S.H** dan Bunda **Nikmatul Shodrah** yang senantiasa memberikan doa, dukungan, serta kasih sayang yang tiada henti. Bimbingan, nasihat, serta pengorbanan mereka menjadi kekuatan bagi penulis dalam menjalani proses penyelesaian Laporan Studio Akhir Arsitektur ini. Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan keikhlasan mereka dengan keberkahan dan kebahagiaan yang berlimpah.
3. Ibu **Prof. Dr. Diana Kartika** selaku Rektor Universitas Bung Hatta.
4. Ibu **Dr. Rini Mulyani, S.T., M.Sc. (Eng)**. selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Bung Hatta.
5. Bapak **Ir. Nasril Sikumbang, M.T., IAI** selaku Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Bung Hatta.
6. Bapak **Dr. Jonny Wongso, S.T., M.T.**, Bapak **Ir. Nasril Sikumbang, M.T., IAI**, dan Bapak **Duddy Fajriansyah, S.T., M.T.** selaku Dosen Koordinator Seminar Arsitektur.
7. Bapak **Ir. Nasril Sikumbang, M.T., IAI** dan Bapak **Red Savitra Syafril, S.T., M.T.** selaku Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan

semangat, masukan, dan saran dalam proses penyelesaian Laporan Studio Akhir Arsitektur.

8. **Perwira Sukma** dan **Andhika Bonanza** selaku teman baik dan seperjuangan penulis yang telah membantu memberikan masukan dan saran dalam menyelesaikan Laporan Studio Akhir Arsitektur.
9. Saudara kandung penulis **Muhammad Ghirazdha Achyar** dan **Keysa Regina Achyar** yang telah menyemangati selama proses perkuliahan dan dalam menyelesaikan Laporan Studio Akhir Arsitektur.
10. Terakhir untuk diri saya sendiri **Sultan Geraldio Achyar** yang telah kuat menjalani berbagai lika liku yang terjadi pada masa perkuliahan, terimakasih atas segala usaha, kerja keras, dan ketekunan dalam menyelesaikan Laporan Studio Akhir Arsitektur ini. Semoga ini menjadi langkah awal menuju kesuksesan yang lebih besar di masa depan.

Laporan Studio Akhir Arsitektur ini masih terdapat banyak kekurangan di dalamnya, dikarenakan penulis juga seorang manusia yang tak sempurna dan tak luput dari kesalahan. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih dan selamat membaca Laporan Studio Akhir Arsitektur semoga dapat dijadikan referensi.

Padang, 11 Agustus 2025

Sultan Geraldio Achyar

1810015111003

ABSTRAK

Perancangan *Leisure Clubhouse* sebagai *Third Place* dengan Pendekatan Arsitektur Kinetik di Kota Padang bertujuan untuk menciptakan ruang yang mendukung aktivitas fisik, kebugaran, rekreasi dan interaksi sosial untuk mengatasi kejemuhan dan tingkat stres masyarakat akibat aktivitas sehari-hari yang monoton, khususnya Generasi Z dan Milenial. Penelitian ini dilakukan berdasarkan kondisi sarana olahraga & rekreasi yang masih terbatas di Kota Padang sehingga masyarakat cenderung memanfaatkan ruang terbuka yang tidak dirancang khusus untuk aktivitas fisik. Melalui penerapan konsep Arsitektur Kinetik, perancangan ini menciptakan bangunan yang dinamis dan fleksibel dengan elemen-elemen bergerak seperti lantai interaktif, dinding geser, sistem pencahayaan responsif serta atap dan fasad adaptif yang menyesuaikan kebutuhan pengguna. Fasilitas yang disediakan meliputi Zona Kebugaran, Zona Relaksasi, Zona Komunitas dan Zona Kreatif, sehingga tidak hanya berfokus kepada kesehatan fisik, tetapi juga mendukung kesejahteraan mental, interaksi sosial dan peluang ekonomi masyarakat sekitar. *Leisure Clubhouse* diharapkan dapat menjadi pusat aktivitas yang inklusif dan mampu meningkatkan kesejahteraan, produktifitas serta mendorong gaya hidup sehat. Selain itu, perancangan ini berpotensi menjadi ikon olahraga rekreasi di Kota Padang dengan memadukan fungsi rekreasi, olahraga dan sosial dalam satu kesatuan.

Kata kunci; *Leisure Clubhouse*, Arsitektur Kinetik, *Third Place*

ABSTRACT

The design of the Leisure Clubhouse as a Third Place with a Kinetic Architecture Approach in Padang City aims to create a space that supports physical activity, fitness, recreation, and social interaction to overcome boredom and stress levels in the community due to monotonous daily activities, especially among Generation Z and Millennials. This research was conducted based on the limited sports and recreation facilities in Padang City, which tends to cause the community to utilize open spaces that are not specifically designed for physical activities. Through the application of the Kinetic Architecture concept, this design creates a dynamic and flexible building with moving elements such as interactive floors, sliding walls, responsive lighting systems, and adaptive roofs and facades that adjust to user needs. The facilities provided include a Fitness Zone, Relaxation Zone, Community Zone, and Creative Zone, so that it not only focuses on physical health but also supports mental well-being, social interaction, and economic opportunities for the surrounding community. The Leisure Clubhouse is expected to become an inclusive activity center capable of improving well-being, productivity, and encouraging a healthy lifestyle. Additionally, this design has the potential to become an icon of recreational sports in Padang City by combining recreational, sports, and social functions into one cohesive entity.

Keywords; *Leisure Clubhouse*, Kinetic Architecture, *Third Place*

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR TABEL	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Isu dan Permasalahan.....	1
1.1.2 Data dan Fakta	2
1.2 Rumusan Masalah	3
1.2.1 Permasalahan Non Arsitektural	3
1.2.2 Permasalahan Arsitektural	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Sasaran penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Ruang Lingkup Pembahasan	4
1.6.1 Ruang Lingkup Spasial (Kawasan).....	4
1.6.2 Ruang Lingkup Substansial (Kegiatan)	4
1.7 Ide Kebaruan	4
1.8 Keaslian Penelitian	5
1.9 Sistematika Pembahasan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Tinjauan Umum.....	6
2.1.1 Tinjauan Anak	6
2.1.2 Tinjauan Pusat Kreativitas Anak.....	7
2.2 Tinjauan Teori.....	8
2.2.1 Tinjauan Perilaku Anak.....	8
2.2.2 Aktivitas Pusat Kreativitas Anak	8
2.2.3 Standar Bangunan Ramah Anak	9
2.2.4 Keterampilan Abad ke-21	10
2.2.5 Ruang Publik.....	11
2.3 Tinjauan Tema	12
2.3.1 Pendekatan Arsitektur Interaktif.....	12
2.4 Review Jurnal.....	13
2.4.1 Jurnal	13
2.4.2 Kriteria Desain	16
2.4.3 Tanggapan.....	16
2.5 Review Preseden	17
2.5.1 Studi Preseden	17
2.5.2 Prinsip Desain.....	28
2.5.3 Tanggapan.....	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
3.1 Pendekatan Penelitian	29
3.1.1 Sumber dan Jenis Data	29
3.1.2 Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data	29
3.2 Perancangan Penelitian	29
3.3 Jadwal Penelitian	30
3.4 Kriteria Pemilihan Lokasi	30
3.5 Lokasi Terpilih	31
BAB IV TINJAUAN KAWASAN PERENCANAAN	32
4.1 Deskripsi Kawasan.....	32
4.1.1 Potensi Kawasan.....	32
4.1.2 Permasalahan Kawasan	32
4.2 Deskripsi Tapak.....	32
4.2.1 Lokasi	32
4.2.2 Tautan Lingkungan	33
4.2.3 Ukuran dan Tata Wilayah	33
4.2.4 Peraturan.....	34
4.2.5 Kondisi Fisik Alami	34
4.2.6 Kondisi Fisik Buatan	34
4.2.7 Sirkulasi	34
4.2.8 Utilitas	35
4.2.9 Panca Indra	35
4.2.10 Iklim	36

4.2.11 Manusia dan Budaya.....	36	6.2.3 Konsep Struktur Bangunan	68
BAB V ANALISA	37	6.2.4 Konsep Utilitas Bangunan.....	69
5.1 Analisa Ruang Luar	37	6.3 Zonasi.....	70
5.1.1 Analisa Panca Indra Terhadap Tapak	37	BAB VII PERENCANAAN TAPAK.....	71
5.1.2 Analisa Iklim.....	39	7.1 Site plan	71
5.1.3 Analisa Aksebilitas dan Sirkulasi.....	40	BAB VIII PENUTUP.....	72
5.1.4 Analisa Vegetasi Alami	41	8.1 Kesimpulan	72
5.1.5 Analisa Utilitas Tapak.....	41	8.2 Saran	72
5.1.6 Analisa <i>Superimpose</i>	42	DAFTAR PUSTAKA	73
5.1.7 <i>Zoning</i> Makro	43		
5.2 Analisa Ruang Dalam.....	43		
5.2.1 Data Fungsi.....	43		
5.2.2 Analisa Programatik.....	43		
5.2.3 Analisa Kebutuhan Ruang	48		
5.2.4 Analisa Besaran Ruang	48		
5.2.5 Analisa Hubungan Ruang	57		
5.2.6 Organisasi Ruang.....	57		
5.2.7 <i>Zoning</i> Mikro	58		
5.3 Analisa Bangunan.....	58		
5.3.1 Analisa Bentuk dan Massa Bangunan.....	58		
5.3.2 Analisa Struktur Bangunan	59		
5.3.3 Analisa Utilitas Bangunan	60		
BAB VI KONSEP PERANCANGAN.....	62		
6.1 Konsep Tapak	62		
6.1.2 Konsep Panca Indra Terhadap Tapak.....	62		
6.1.3 Konsep Iklim.....	63		
6.1.4 Konsep Aksebilitas dan Sirkulasi	64		
6.1.5 Konsep Vegetasi Alami	64		
6.1.6 Konsep Utilitas	65		
6.2 Konsep Bangunan.....	65		
6.2.1 Konsep Massa Bangunan.....	65		
6.2.2 Konsep Ruang Dalam	66		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Keterampilan Abad ke-21	2	Gambar 5. 14 Analisa Vegetasi Alami.....	41
Gambar 1. 2 Peta Kota Padang.....	4	Gambar 5. 15 Alternatif Vegetasi Alami	41
Gambar 2. 1 Fasad yang merespon terhadap cahaya matahari.....	12	Gambar 5. 16 Utilitas Tapak	41
Gambar 2. 2 Movement sensor pada lantai	12	Gambar 5. 17 Analisa Utilitas Tapak	41
Gambar 2. 3 Instalasi interaktif di ruang publik	13	Gambar 5. 18 Superimpose	42
Gambar 3. 1 Diagram Perancangan	30	Gambar 5. 19 Zoning Makro.....	43
Gambar 4. 1 Peta Kecamatan Padang Timur	32	Gambar 5. 20 Diagram Jenis Kegiatan	44
Gambar 4. 2 Lokasi	32	Gambar 5. 21 Diagram Pelaku dan Kegiatan Pengelola	44
Gambar 4. 3 Tautan Lingkungan	33	Gambar 5. 22 Pola dan Kegiatan Anak-anak	46
Gambar 4. 4 Ukuran Site	33	Gambar 5. 23 Pola dan Kegiatan Orang Tua.....	46
Gambar 4. 5 Kondisi Fisik Alami	34	Gambar 5. 24 Pola dan Kegiatan Masyarakat Umum dan Wisatawan	46
Gambar 4. 6 Kondisi Fisik Buatan	34	Gambar 5. 25 Pola dan Kegiatan Instansi/Organisasi	46
Gambar 4. 7 Sirkulasi	35	Gambar 5. 26 Pola dan Kegiatan Direktur	46
Gambar 4. 8 Potongan Jalan	35	Gambar 5. 27 Pola dan Kegiatan Sekretaris.....	46
Gambar 4. 9 Utilitas.....	35	Gambar 5. 28 Pola dan Kegiatan Bendahara	47
Gambar 4. 10 Panca Indra	35	Gambar 5. 29 Pola dan Kegiatan Koordinator dan Staff Administrasi	47
Gambar 4. 11 Iklim	36	Gambar 5. 30 Pola dan Kegiatan Koordinator dan Staff Program.....	47
Gambar 4. 12 Manusia dan budaya	36	Gambar 5. 31 Pola dan Kegiatan Koordinator dan Staff Pemasaran dan Publikasi.....	47
Gambar 5. 1 Data View Site	37	Gambar 5. 32 Pola dan Kegiatan Staff Perawatan dan Keamanan	47
Gambar 5. 2 Analisa View Tapak	37	Gambar 5. 33 Pola dan Kegiatan Koki dan Pelayan Cafetaria	47
Gambar 5. 3 Alternatif View.....	37	Gambar 5. 34 Bubble Diagram Lantai 1	58
Gambar 5. 4 Data Kebisingan Tapak	38	Gambar 5. 35 Bubble Diagram Lantai 2	58
Gambar 5. 5 Analisa Kebisingan	38	Gambar 5. 36 Zoning Mikro	58
Gambar 5. 6 Alternatif Kebisingan.....	38	Gambar 5. 37 Analisa Bentuk dan Massa Bangunan	59
Gambar 5. 7 Analisa Penciuman.....	39	Gambar 5. 38 Pondasi Plat Setempat	59
Gambar 5. 8 Iklim.....	39	Gambar 5. 39 Struktur Beton Bertulang	59
Gambar 5. 9 Analisa Iklim.....	39	Gambar 5. 40 Hebel	59
Gambar 5. 10 Alternatif Iklim	40	Gambar 5. 41 Struktur Atap Baja Ringan	60
Gambar 5. 11 Sirkulasi	40	Gambar 5. 42 Struktur Baja IWF	60
Gambar 5. 12 Analisa Sirkulasi	40	Gambar 5. 43 Ambient Light	60
Gambar 5. 13 Alternatif Sirkulasi.....	40	Gambar 5. 44 Outdoor Lightning.....	60
		Gambar 5. 45 Natural Light	60

Gambar 5. 46 Sistem AC Sentral.....	60	Gambar 6. 27 Children Theatre.....	68
Gambar 5. 47 Sistem Pendistribusian Jaringan Listrik.....	61	Gambar 6. 28 Activity Hall	68
Gambar 5. 48 Fire Supression System.....	61	Gambar 6. 29 Pondasi Plat Setempat	68
Gambar 5. 49 Sistem Penyaluran Air Bersih.....	61	Gambar 6. 30 Struktur Kolom dan Balok	69
Gambar 5. 50 Sistem STP.....	61	Gambar 6. 31 Detail Rangka Atap Baja Ringan	69
Gambar 5. 51 Sistem CCTV.....	61	Gambar 6. 32 Skema Lighting	69
Gambar 6. 1 Konsep Tapak	62	Gambar 6. 33 Skema Natural Light	69
Gambar 6. 2 Konsep View	62	Gambar 6. 34 Sistem AC Cassette	69
Gambar 6. 3 Konsep Kebisingan	62	Gambar 6. 35 Sistem Pendistribusian Jaringan Listrik	69
Gambar 6. 4 Pohon Trembesi	63	Gambar 6. 36 Sistem Penyaluran Air Bersih dan Sistem STP.....	70
Gambar 6. 5 Pohon Ketapang Kencana.....	63	Gambar 6. 37 Zonasi	70
Gambar 6. 6 Panel Rockwool.....	63	Gambar 7. 1 Alternatif Site plan 1 (Terpilih)	71
Gambar 6. 7 Panel Glasswool.....	63		
Gambar 6. 8 Konsep Iklim	64		
Gambar 6. 9 Atrium	64		
Gambar 6. 10 Secondary Skin	64		
Gambar 6. 11 Konsep Sirkulasi	64	Tabel 1. 1 <i>Global Creativity Indeks</i>	2
Gambar 6. 12 Konsep Vegetasi Alami.....	64	Tabel 1. 2 Keaslian Penelitian.....	5
Gambar 6. 13 Konsep Vegetasi Alami dan Ruang Dalam	65	Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian.....	30
Gambar 6. 14 Konsep Utilitas	65	Tabel 5. 1 Jumlah Penduduk di Kecamatan Padang Timur.....	43
Gambar 6. 15 Bentuk Massa Bangunan	65	Tabel 5. 2 Pengguna Bangunan.....	45
Gambar 6. 16 Konsep Desain Bangunan.....	66	Tabel 5. 3 Kebutuhan Ruang	48
Gambar 6. 17 Secondary Skin Facade.....	66	Tabel 5. 4 Besaran Ruang.....	56
Gambar 6. 18 Konsep Ruang Dalam	66	Tabel 5. 5 Total Kebutuhan Ruang	56
Gambar 6. 19 Workshop Studio (Seni, Musik, Drama).....	66	Tabel 5. 6 Kebutuhan Ruang Luar	56
Gambar 6. 20 Workshop Room (Public Speaking dan Team Work)	66	Tabel 5. 7 Perhitungan Kebutuhan Parkir	57
Gambar 6. 21 Sensorik Room.....	67		
Gambar 6. 22 Experiment Lab	67		
Gambar 6. 23 Interactive Playroom.....	67		
Gambar 6. 24 Creative Lab.....	67		
Gambar 6. 25 Maker Space	68		
Gambar 6. 26 Children's Playroom.....	68		

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 <i>Global Creativity Indeks</i>	2
Tabel 1. 2 Keaslian Penelitian.....	5
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian.....	30
Tabel 5. 1 Jumlah Penduduk di Kecamatan Padang Timur.....	43
Tabel 5. 2 Pengguna Bangunan.....	45
Tabel 5. 3 Kebutuhan Ruang	48
Tabel 5. 4 Besaran Ruang.....	56
Tabel 5. 5 Total Kebutuhan Ruang	56
Tabel 5. 6 Kebutuhan Ruang Luar	56
Tabel 5. 7 Perhitungan Kebutuhan Parkir	57

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada abad ke-21, terjadi perubahan yang cepat dalam aspek kehidupan, termasuk teknologi, ekonomi, dan sosial. Untuk menghadapi tantangan ini, keterampilan di abad ke-21 menjadi hal yang sangat penting. Keterampilan menjadi sangat penting bagi individu untuk beradaptasi dalam dunia yang selalu berubah. Menurut *World Economic Forum*, keterampilan disebut sebagai 4C atau dalam bahasa Indonesia disebut 4K, yaitu kreativitas, kepintaran, komunikasi, dan kerja sama (Farikhah et al., 2022). Kreativitas menjadi pendorong utama untuk inovasi dan adaptasi dalam menghadapi perubahan. Untuk dapat bersaing di pasar global, individu harus kreatif untuk menemukan solusi yang efisien dan relevan.

Kreativitas merupakan hasil interaksi antara individu dan lingkungan mereka yang mencerminkan kemampuan untuk menciptakan kombinasi terbaru beralaskan data, informasi, ataupun elemen yang sudah ada atau dikenal sebelumnya. Ini meliputi seluruh pengalaman dan pengetahuan yang sudah diperoleh seseorang sepanjang hidupnya, baik dari lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat (Munandar, 2009). Dalam pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan sekolah, merupakan suatu hal yang penting untuk pengembangan kreativitas, karena sekolah sering kali menjadi tempat di mana anak-anak dapat menjelajahi ide dan imajinasi, anak-anak didorong untuk berpikir kreatif dan menemukan cara untuk mengekspresikan diri. Kemampuan berpikir kreatif mendorong anak-anak untuk menemukan cara baru untuk menyelesaikan masalah.

Menurut *Global Creativity Index* (CGI), kreativitas anak di Indonesia menurun. Indeks kreativitas anak Indonesia berada di posisi 3 terbawah diantara negara lain di Asia Tenggara (Richard Florida, Charlotta Mellander, 2015), sedangkan melalui penelitian yang dilakukan oleh Gustika Rahayu Putri, kreativitas anak di kota Padang menurun disebabkan oleh faktor lingkungan dan kurangnya pengawasan orang tua (Putri, 2024). Ini mengisyaratkan ada kekeliruan dalam lingkungan anak dan proses pengembangan kreativitas anak di Indonesia terutama di kota Padang. Penyebab utama kreativitas anak di kota Padang menurun adalah permainan video, media sosial dan sedikitnya fasilitas yang mendukung pengembangan kreativitas di sekolah. Permainan video dan media sosial, semakin mendominasi kehidupan anak-anak di zaman sekarang, memiliki pengaruh terhadap cara berpikir kritis dan perilaku mereka (Pebriani & Darmiyanti, 2024). Sekolah-sekolah di kota Padang

seharusnya memiliki fasilitas yang mendukung untuk mengembangkan kreativitas anak. Sayangnya setelah menganalisa standar sarana prasarana sekolah dasar, sekolah-sekolah di kota Padang hanya memiliki sedikit fasilitas yang berfungsi untuk mengembangkan kreativitas anak. Permasalahan ini perlu diselesaikan agar dapat meningkatkan kreativitas dan menciptakan generasi yang dapat bersaing di pasar global, dengan menciptakan sebuah ruang atau wadah di luar sekolah untuk edukasi dan mengembangkan kreativitas anak-anak di kota Padang.

Maka dari itu direncanakan **Pusat Kreativitas Anak**, yang menciptakan lingkungan untuk bereksperimen, eksplorasi, dan memberikan kebebasan berimajinasi agar meningkatkan kreativitas anak. Pusat kreativitas dapat diartikan sebagai tempat atau bangunan di luar sekolah yang menjadi wadah bagi anak-anak dan masyarakat untuk menjadi sarana edukasi kreativitas, ruang interaksi sosial, yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Pusat kreativitas anak merupakan milik swasta yang dapat digunakan setiap hari, terdapat beberapa program-program berbayar (biaya per sesi atau keanggotaan) yang dapat mengembangkan kreativitas seperti *workshop* seni, kelas musik, kelas drama anak, eksperimen *sains*, hingga program-program untuk mengembangkan *soft skills* seperti *public speaking* dan *teamwork*. Pusat kreativitas anak juga bisa berkolaborasi dengan komunitas lokal dan sekolah-sekolah untuk melakukan kegiatannya seperti ekstrakurikuler dan lainnya.

1.1.1 Isu dan Permasalahan

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan meningkatnya akses anak-anak terhadap perangkat digital, banyak pihak yang mengkhawatirkan bahwa keserigan bermain permainan video serta penggunaan media sosial secara berlebihan dapat menghambat perkembangan kognitif dan kreativitas anak. Di era digital sekarang, penurunan kreativitas anak yang disebabkan oleh permainan video dan media sosial menjadi isu yang semakin mengkhawatirkan. Isu penurunan kreativitas anak juga ditemukan di Indonesia terutama di kota Padang. Banyak anak-anak yang menghabiskan waktu di depan layar untuk bermain permainan video dan menjelajahi media sosial seiring dengan kemudahan akses internet dan kurangnya pengawasan orang tua.

Permainan video dan media sosial tidak memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berpikir kreatif atau menciptakan ide-ide mereka sendiri. Anak-anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu pada permainan video dan media sosial cenderung kehilangan waktu bereksplorasi dan kehilangan kesempatan untuk berinteraksi dengan lingkungan fisik mereka. Ini membatasi pengalaman mereka dalam kegiatan kreatif. Kreativitas anak memiliki karakteristik yang khas dan tidak bisa disamakan dengan kreativitas orang dewasa. Anak-anak menunjukkan kreativitas melalui keunikan ide serta berkembangnya imajinasi dan fantasi mereka. Mereka memerlukan ruang yang

bisa mengembangkan kreativitas dengan melakukan eksplorasi dan bisa menggunakan imajinasi mereka dengan bebas.

Oleh karena itu, dibutuhkan beberapa fasilitas untuk mendukung program ini, seperti ruang permainan interaktif, ruang seni dan musik, dan ruang melatih sensorik, sebagai pusat edukasi untuk mengembangkan kreativitas anak. Pada sekolah-sekolah di kota Padang, hanya terdapat beberapa fasilitas yang berfungsi untuk mendukung pengembangan kreativitas anak. Sehingga dibutuhkannya sebuah ruang atau wadah di luar sekolah yang digunakan untuk mendukung dan mengembangkan kreativitas anak, yaitu pusat kreativitas anak, yang sejalan dengan PERDA Kota Padang Nomor 12 Tahun 2019 Tentang Kota Layak Anak pada BAB II pasal (8) yang menyatakan “tersedia fasilitas kreatif dan rekreatif yang ramah anak, di luar sekolah, yang dapat di akses semua anak” (Pemerintah Kota Padang, 2019).

1.1.2 Data dan Fakta

Menurut *World Economic Forum*, kreativitas merupakan salah satu bagian penting keterampilan abad ke-21, keterampilan abad ke-21 terbagi menjadi 4K yaitu, kreativitas, kepentingan, komunikasi, dan kerja sama (Farikhah et al., 2022).



Gambar 1. 1 Keterampilan Abad ke-21

Sumber: https://www.researchgate.net/figure/Gambar-3-Keterampilan-Abad-21-World-Economic-Forum2015-World-Economic-Forum-pada_fig1_375000375

Berdasarkan data *Global Creativity Index* (CGI) pada tahun 2015 yang diterbitkan oleh Martin Prosperity Institute, rangking kreativitas Indonesia berada pada peringkat 115 dari 139 negara. Sedangkan pada negara Asia Tenggara lainnya seperti Singapura berada di peringkat 9, Filipina berada di peringkat 52, Malaysia berada di peringkat 63, Vietnam berada di peringkat 80, dan Thailand berada di peringkat 82 (Richard, 2015). Dari hasil survei ini dapat disimpulkan

bahwasanya Indonesia memiliki tingkat kreativitas yang tergolong sangat rendah dibandingkan dengan negara lain.

GCI Ranking in ASEAN	Country	World Ranking	GCI	World Ranking		
				Technology	Talent	Tolerance
-	Australia	1	7	1	4	
1.	Singapore	9	7	5	23	
2.	Lao PDR	42	na	97	23	
3.	Philippines	52	54	65	53	
4.	Malaysia	63	24	69	101	
5.	Vietnam	80	45	104	73	
6.	Thailand	82	38	84	105	
7.	Cambodia	113	87	118	78	
8.	Indonesia	115	67	108	115	
9.	Brunei	na	na	na	na	
10.	Myanmar	na	na	na	na	

Source: Compilation Data from Florida, et al. (2015). The authors are in Martin Prosperity Institute.

Tabel 1. 1 Global Creativity Indeks

Sumber: <https://images.app.goo.gl/tFNVnyWMPUgcMuX28>

Rendahnya indeks GCI mengisyaratkan adanya kekeliruan dalam lingkungan anak serta dalam proses pengembangan kreativitas anak di Indonesia. Semua cendekiawan pendidikan sepakat bahwa pendidikan idealnya tidak hanya transfer pengetahuan dari guru ke anak didik. Semestinya, pendidikan harusnya menginspirasi sehingga memunculkan kreativitas dan inovasi pada anak. Menurunnya kreativitas anak juga ditemukan di kota Padang, salah satu faktor yang menjadi penyebabnya yaitu faktor lingkungan yang kurang mendukung dan kurangnya pengawasan orang tua (Putri, 2024).

Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia kategori anak adalah yang berusia antara 0-18 tahun, sedangkan anak sekolah dasar berusia 6-12 tahun (Kemenkes & Pada, 2024). Aristoteles (384-322 SM) membagi tahap pertumbuhan manusia menjadi tahap bermain (0-7 tahun), tahap sekolah (7-14 tahun), dan tahap remaja (14-21 tahun). “Pada usia ini terjadi perubahan yang signifikan terhadap perkembangan sosial, psikologis, biologis, kognitif, dan spiritual” (Saeed Jadgal et al., 2020). Ini menyatakan dibutuhkannya proses pendidikan, fasilitas di luar sekolah, dan lingkungan yang mendukung pengembangan kreativitas anak umur 6-12 tahun di kota Padang.

Berdasarkan “Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2023 tentang Standar Sarana dan Prasarana pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Jenjang Pendidikan Menengah, terdapat beberapa sarana dan prasarana yang harus tersedia pada jenjang pendidikan dasar, sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah, seperti ruang kelas, ruang perpustakaan, ruang laboratorium, ruang administrasi, ruang kesehatan, tempat beribadah, tempat bermain dan olahraga, kantin, dan toilet” (KEMENDIKBUDRISTEK, 2023). Terdapat beberapa fasilitas yang bisa digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak seperti

ruang laboratorium, ruang musik dan seni, dan tempat bermain. Dalam meningkatkan kreativitas anak terdapat beberapa fasilitas yang tidak terdapat di sekolah seperti ruang bermain interaktif, ruang karya (*maker space*), ruang eksperimen, ruang musik dan seni (teater, ruang pertunjukan), dan ruang ekstrakurikuler (Nugraha, 2017). Sehingga, untuk mendukung pengembangan kreativitas anak dibutuhkan wadah atau ruang di luar sekolah yang tersedia beberapa fasilitas untuk edukasi, mendukung, dan meningkatkan kreativitas anak.

Kegiatan anak di sekolah sebagian besar didominasi oleh kegiatan akademis, yaitu sekitar 20-27 jam per minggu, sedangkan hanya 4-5 jam per minggu yang dialokasikan untuk seni dan olahraga. Semisal, dalam satu hari terdapat 8 jam di sekolah, yang berarti total nya 40 jam per minggu. Jika 27 jam digunakan untuk kegiatan akademis dan 5 jam untuk seni dan olahraga, maka hanya tersisa sekitar 8 jam per minggu, atau sekitar 1 jam 30 menit per hari, untuk anak-anak mengembangkan kreativitasnya. Hal ini menunjukkan bahwa waktu dan kegiatan yang tersedia untuk pengembangan kreativitas anak sangat sedikit dan terbatas. Sehingga dibutuhkan program dan kegiatan di jam sekolah yang bisa dilakukan di pusat kreativitas anak dan sesuai dengan kurikulum yang diterapkan sekolah, seperti terdapat mata pelajaran seni, ekstrakurikuler, dan kegiatan kreativitas lainnya.

Situasi ini mengindikasikan bahwa kota Padang memerlukan program dan tempat atau wadah di luar sekolah yang mendukung untuk mengembangkan kreativitas anak. Sesuai dengan yang disampaikan oleh Kepala Dinas Pemberdayaan Perempuan, Perlindungan Anak, Pengendalian Penduduk, dan Keluarga Berencana (DP3AP2KB) kota Padang, “penghargaan program kota layak anak merupakan apresiasi dari apa yang kita lakukan, predikat penghargaan program kota layak anak bukanlah tujuan utama, tujuan intinya adalah mempersiapkan sarana dan prasarana agar dapat dinikmati oleh anak-anak, seperti taman terbuka, sarana edukasi, dan lainnya yang harus ramah anak” (Purtama, 2024). Terdapat juga pada PERDA Kota Padang Nomor 12 Tahun 2019 Tentang Kota Layak Anak pada BAB II pasal (8) yang menyatakan “tersedia fasilitas kreatif dan rekreatif yang ramah anak, di luar sekolah, yang dapat di akses semua anak” (Pemerintah Kota Padang, 2019).

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Permasalahan Non Arsitektural

1. Apa saja fasilitas yang di sediakan untuk bereksperimen, bereksplorasi, dan memberikan kebebasan berimajinasi pada Pusat Kreativitas Anak?
2. Apa saja aktivitas yang dilakukan di Pusat Kreativitas Anak?

3. Bagaimana cara memberikan edukasi untuk mengembangkan kreativitas yang menarik dan menyenangkan bagi anak?

1.2.2 Permasalahan Arsitektural

1. Bagaimana merencanakan tata ruang luar dan ruang dalam yang menerapkan pendekatan interaktif serta menerapkan eksperimen, eksplorasi, dan memberikan kebebasan berimajinasi bagi anak?
2. Bagaimana merancang konsep desain bangunan yang memfasilitasi berbagai aktivitas untuk mengembangkan kreativitas anak?
3. Bagaimana merencanakan Pusat Kreativitas Anak yang menarik dan menyenangkan bagi anak?

1.3 Tujuan Penelitian

Dengan adanya rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini akan dilakukan dengan tujuan untuk merencanakan Pusat Kreativitas Anak di Kota Padang sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas anak yang menarik dan menyenangkan, serta sebagai tempat edukasi kreativitas di luar sekolah yang menerapkan pendekatan arsitektur interaktif serta menerapkan kegiatan yang bereksperimen, eksplorasi, dan memberikan kebebasan berimajinasi bagi anak.

1.4 Sasaran penelitian

1. Sasaran penelitian merupakan salah satu objek atau subjek dalam penelitian ini ditujukan untuk anak-anak usia 6-12 tahun yang berada di kota Padang.
2. Ditujukan untuk seluruh kalangan masyarakat yang berada di kota Padang, dan wisatawan dari luar kota Padang.
3. Merancang Pusat Kreativitas Anak sebagai wujud untuk edukasi dan mendukung pengembangan kreativitas anak.
4. Mewujudkan rencana pemerintah yang menciptakan fasilitas kreatif dan rekreatif yang ramah anak, di luar sekolah, dan dapat diakses oleh semua anak.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini diantaranya yaitu:

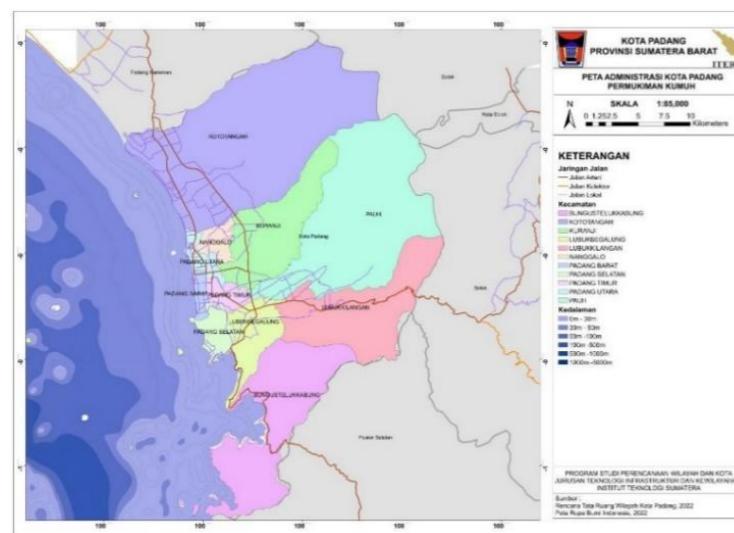
- a. Manfaat bagi penulis
 1. Dapat meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan pengetahuan dalam bidang arsitektur serta menambah wawasan dan memperdalam pemahaman topik yang diteliti.
- b. Manfaat bagi masyarakat

1. Meningkatkan kepedulian masyarakat tentang pentingnya kreativitas bagi anak.
2. Sebagai sarana yang dapat mengembangkan dan meningkatkan kreativitas anak.
3. Sebagai sarana yang dapat memberikan manfaat sosial dan pendidikan bagi anak-anak dengan berbagai latar belakang ekonomi.

1.6 Ruang Lingkup Pembahasan

1.6.1 Ruang Lingkup Spasial (Kawasan)

Ruang lingkup kawasan penelitian berada di kota Padang, provinsi Sumatera Barat.



Gambar 1.2 Peta Kota Padang
Sumber: Hasil output ArcGIS, 2023

1.6.2 Ruang Lingkup Substansial (Kegiatan)

Ruang lingkup substansial dalam penelitian ini merupakan kegiatan-kegiatan yang mendukung proses penelitian, meliputi:

1. Perhatian yang difokuskan pada isu dan pembahasan dalam bidang arsitektur yang sepadan dengan tujuan, manfaat, dan target yang ingin dicapai.
2. Pembahasan tentang kawasan yang akan dijadikannya tempat perancangan baru Pusat Kreativitas Anak di Kota Padang.

1.7 Ide Kebaruan

Pusat Kreativitas Anak dirancang untuk mendorong imajinasi, inovasi, dan mengembangkan kreativitas anak dalam suasana yang menyenangkan dan inspiratif, sebagai pusat edukasi kreatif, yang membantu anak menemukan minat dan bakat mereka melalui berbagai kegiatan kreatif, serta sebagai tempat untuk merangsang kreativitas dan imajinasi mereka serta memungkinkan anak-anak mengeksplorasi bakat mereka. Dengan menerapkan konsep Interaktif dan *Educational and*

Technological Hybrid yang memanfaatkan teknologi untuk menciptakan ruang yang responsif terhadap lingkungan dan pengguna lalu mengintegrasikan edukasi kreatif dengan teknologi canggih, dengan konsep desain yang unik, interaktif, dan ramah anak, sehingga menjadi daya tarik utama bagi anak-anak.

Konsep ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan edukasi kreatif yang interaktif, menyenangkan, menarik, dan mendukung kebebasan berimajinasi, dengan didukung teknologi masa kini. Beberapa fasilitas yang beragam dan menarik akan tersedia di bangunan ini diantaranya:

1. Zona Teknologi Kreatif (*Creative Tech Zone*)

Fasilitas eksperimen *sains* yang menyediakan berbagai teknologi seperti 3D printer, robotika, *virtual reality* (VR), *augmented reality* (AR), yang bisa digunakan anak-anak untuk mengeksplorasi kreativitas mereka dan eksperimen melalui teknologi.

2. Zona Eksperimen Bebas (*Free Experiment Zone*)

Fasilitas Dimana anak-anak bisa bereksperimen dengan bebas tanpa aturan atau batasan, Zona ini mendorong kebebasan berekspresi tanpa takut salah dan disalahkan.

3. Ruang Fantasi dan Imajinasi

Fasilitas interaktif yang di desain seperti dunia fantasi dimana anak-anak dapat memainkan peran sesuai imajinasi mereka, terdapat ruang kostum, alat peraga, dengan tema yang berbeda-beda.

4. Fasilitas *Maker Space*

Ruang kreatif yang dilengkapi dengan berbagai teknologi yang bisa digunakan untuk membuat produk yang sesuai dengan imajinasi mereka.

5. Ruang Detektif Kreativitas

Area yang dirancang seperti petualangan misteri, dimana anak-anak akan memecahkan teka-teki, menemukan petunjuk tersembunyi, ini bisa meningkatkan imajinasi dan berpikir kritis.

1.8 Keaslian Penelitian

No	Universitas	Penulis	Tahun	Judul	Pembahasan
1	Universitas Bung Hatta	Diwel Aulia Trisna	2018	“Perancangan Taman Bermain Anak Berbasis <i>Edutainment</i> di Lubuk Minturun Kota Padang”	Merancang taman bermain anak berbasis edukasi dan <i>entertainment</i> yang bisa menarik anak supaya bermain di dunia luar, pembelajaran pembibitan untuk anak-anak, sekaligus tempat bersosialisasi dan berinteraksi antar penghuni suatu kota.
2	Universitas Bung Hatta	Apria Astuti	2019	“Perancangan Pusat Kreativitas Remaja di Kota Padang”	Merancang pusat kreativitas remaja yang mewadahi minat dan bakat remaja dan menjadi pusat untuk belajar berbagai macam kegiatan kreatif dan cabang Pelajaran industri kreatif
3	Universitas Komputer Indonesia	Meidita Tresna Komarasari	2023	“Perancangan Pusat Pengembangan Potensi Anak Melalui Pendekatan Pengaruh Warna Sebagai Stimulus Bagi Anak”	Merancang pusat pengembangan potensi anak yang mengarahkan anak agar mengetahui dan mendalami minat bakatnya pada kegiatan <i>non-formal</i> , untuk anak-anak di usia <i>kindergarten</i> (TK) dan <i>playground</i> (PAUD).

Tabel 1. 2 Keaslian Penelitian

Berdasarkan karya ilmiah yang membahas tentang pusat kreativitas anak, penulis menemukan literatur yang telah dijabarkan diatas. Berdasarkan literatur tersebut, penulis memiliki kegiatan yang sama yaitu untuk mengembangkan kreativitas. Tetapi dalam proses penelitian ini, terdapat perbedaan tujuan, sasaran usia, teori, pendekatan, dan ide kebaruan yang telah dijelaskan pada sub bab sebelumnya. Maka penelitian dengan judul Perencanaan “Perencanaan Pusat Kreativitas Anak di Kota Padang”, asli dan layak untuk diteliti.

1.9 Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang dasar-dasar pemikiran yang menginspirasi pemilihan judul. Latar belakang diawali dengan mengungkapkan fakta-fakta, seperti isu-isu, permasalahan, fenomena, perkembangan dalam ilmu pengetahuan, hasil temuan penelitian, serta potensi fisik maupun non-

fisik. Selain itu, latar belakang juga bisa menjelaskan kebutuhan manusia baik dalam konteks arsitektural maupun non-arsitektural.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menjelaskan tentang kajian teori yang mencakup tinjauan terhadap beberapa teori yang relevan dari berbagai jurnal yang berkaitan dengan judul. Selain itu, juga terdapat kajian pustaka yang terkait dengan penelitian, seperti tinjauan jurnal maupun analisis preseden yang serupa dengan fungsi bangunan yang diangkat dalam judul, yang dilakukan melalui metode *review*.

BAB III METODE PENELITIAN

Menjelaskan tentang metode pendekatan serta metode penelitian dan perancangan yang akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan mencakup langkah-langkah spesifik. Selain itu, terdapat pengumpulan data, yang meliputi jadwal penelitian, pengolahan data, subjek penelitian, alternatif lokasi, serta kriteria yang digunakan dalam pemilihan lokasi.

BAB VI TINJAUAN KAWASAN PERENCANAAN

Menjelaskan tentang deskripsi lokasi, deskripsi tapak, dan peraturan yang berlaku.

BAB V ANALISA

Menjelaskan tentang analisa ruang luar, analisa ruang dalam, dan analisa bangunan.

BAB VI KONSEP PERANCANGAN

Menjelaskan uraian tentang gagasan konsep tapak, konsep bangunan, dan konsep-konsep arsitektur yang akan digunakan secara makro atau mikro.

BAB VII PERENCANAAN TAPAK

Menjelaskan uraian tentang perencanaan tapak yang didapat melalui analisa terhadap tapak dengan menggunakan konsep-konsep yang telah diuraikan.

BAB VIII PENUTUP

Menjelaskan tentang kesimpulan dari latar belakang hingga konsep.