

LAPORAN STUDIO AKHIR ARSITEKTUR

PERANCANGAN *LEISURE CLUBHOUSE* SEBAGAI *THIRD PLACE* DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KINETIK DI KOTA PADANG



Dosen 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.

Disusun Oleh :

Perwira Sukma

1810015111069

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



LAPORAN STUDIO AKHIR ARSITEKTUR

SEMESTER GENAP 2024/2025

JUDUL

**Perancangan *Leisure Clubhouse* sebagai *Third Place*
dengan Pendekatan Arsitektur Kinetik 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 :

PERWIRA SUKMA

1810015111069



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 *Leisure Clubhouse* sebagai *Third Place* dengan
Pendekatan Arsitektur Kinetik di Kota Padang**

Oleh :

**PERWIRA SUKMA
1810015111069**

Padang, 11 Agustus, 2025

Disetujui oleh :

Pembimbing I



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

Pembimbing II



**Red Savitra Syafiril, S.T., M.T.
(NIDN : 1007068603)**

Mengetahui :

Ketua Program Studi Arsitektur



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



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 : Perwira Sukma
Npm : 1810015111069
Program Studi : Arsitektur

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

Perancangan Leisure Clubhouse sebagai Third Place dengan Pendekatan Arsitektur Kinetik 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



Perwira Sukma

PRAKATA

Bismillahirrahmanirrahiim,

Dengan rasa syukur dan puji atas Rahmat dan Karunia-Nya, penulis mengungkapkan keberkahan atas kehadiran Allah S.W.T dalam penyelesaian Laporan Studio Akhir Arsitektur yang berjudul “**Perancangan *Leisure Clubhouse* sebagai *Third Place* dengan Pendekatan Arsitektur Kinetik di Kota Padang**”. Laporan Studio Akhir Arsitektur ini telah diselesaikan sebagai salah satu syarat dalam memenuhi serta menyelesaikan Pendidikan Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Bung Hatta. Hasil dari penulisan laporan ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut pada tahapan Studio Akhir Arsitektur.

Dalam menjalani proses menyelesaikan Laporan Studio Akhir Arsitektur ini, penulis begitu banyak mendapatkan dukungan moral maupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis hendak mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. **Allah S.W.T** yang telah memberikan kemudahan serta kelancaran dalam proses menyelesaikan Laporan Studio Akhir Arsitektur.
2. Teristimewa kepada orang tua penulis yang masih diberikan umur panjang yaitu Ibunda tercinta **Mimi Isnani, S.Pd.I.**, yang sangat penulis sayangi karena telah menjadi inspirasi, tak henti-hentinya memberikan nasehat dan semangat yang begitu berharga serta mencurahkan segala upaya sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan ini. Terima kasih telah menjadi Ibu yang tulus dan sabar dalam mendidik serta selalu mengajarkan agar tetap berjuang untuk kesuksesan. Selanjutnya kepada Apa, karenanya penulis ada di dunia ini. Semoga Apa diberikan tempat terbaik di sisi Allah S.W.T, Aamiin.
3. **Ibu Prof. Dr. Diana Kartika** selaku Rektor Universitas Bung Hatta.
4. **Ibu Dr. Rini Mulyani, ST., 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 Duddy Fajriansyah, S.T., M.T.** dan **Bapak Ir. Nasril Sikumbang, M.T., IAI** selaku Dosen Koordinator Studio Akhir 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 serta memberikan saran dan masukan selama proses penyelesaian Laporan Studio Akhir Arsitektur.
8. **Agus Rian Miranda S.K.M., Febra Rukmana** dan **Febra Sugianto S.E.**, selaku saudara penulis, terima kasih selalu memberikan motivasi serta dukungan yang begitu berharga.
9. **Sultan Geraldio Achyar, Andhika Bonanza** dan **Junaidial**, selaku teman baik penulis yang telah membantu memberikan semangat, kata-kata positif serta masukan dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
10. Untuk pemilik NPM **1810015111076**, yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam penyelesaian Tugas Akhir ini. Kini aku sudah berhasil menyusulmu.
11. Kepada **여자친구**, yang telah menemani hari-hari berat menjadi lebih indah dan kehangatan kalian selalu menjadi tempat bernaung di tengah rasa lelah. Terima kasih telah menepati janji untuk kembali.
12. Terakhir, terima kasih yang sebesar-besarnya kepada diri sendiri, **Perwira Sukma**, yang telah mampu bertahan, berusaha sekuat tenaga dan tidak menyerah meskipun menghadapi banyak rintangan. Terima kasih telah melewati hari-hari sulit dan tetap melangkah meskipun banyak keraguan, percayalah bahwa semua kerja keras ini akan membuahkan hasil. Semoga perjuangan ini menjadi langkah awal yang baik untuk masa depan yang cerah, Aamiin.

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 ucapkan terima kasih dan selamat membaca Laporan Seminar Arsitektur ini, semoga dapat dijadikan sebagai referensi.

Padang, 11 Agustus 2025

Perwira Sukma
1810015111069

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 kejenuhan 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.....	vi
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	4
1.2.1 Permasalahan non-Arsitektural	4
1.2.2 Permasalahan Arsitektural.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Sasaran Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Ruang Lingkup Pembahasan.....	5
1.6.1 Ruang Lingkup Spasial (Kawasan)	5
1.6.2 Ruang Lingkup Substansial (Kegiatan).....	5
1.7 Ide Kebaruan	5
1.8 Keaslian Penelitian.....	6
1.9 Sistematika Pembahasan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Tinjauan Umum.....	8
2.1.1 Tinjauan Rekreasi	8
2.1.2 Tinjauan Olahraga	8
2.1.3 Tinjauan Stres	8
2.2 Tinjauan Teori.....	9
2.2.1 Tinjauan <i>Leisure Clubhouse</i>	9
2.2.2 Tinjauan <i>Third Place</i>	9
2.2.3 Standar <i>Clubhouse</i>	9
2.2.4 Fasilitas <i>Leisure Clubhouse</i>	10
2.2.5 Kelas Pelayanan.....	11

2.3 Tinjauan Tema.....	11
2.3.1 Konsep Arsitektur Kinetik.....	11
2.3.2 Tipologi Kinetik	11
2.4 <i>Review</i> Jurnal	12
2.4.1 Kriteria Desain	14
2.4.2 Tanggapan	14
2.5 Preseden	15
2.5.1 Prinsip Desain	25
2.5.2 Tanggapan	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
3.1 Pendekatan Penelitian	26
3.1.1 Sumber dan Jenis Data	26
3.1.2 Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data.....	26
3.2 Perancangan Penelitian	27
3.3 Jadwal Penelitian	27
3.4 Kriteria Pemilihan Lokasi	28
3.5 Lokasi Terpilih	28
BAB IV TINJAUAN KAWASAN PERENCANAAN	29
4.1 Deskripsi Kawasan.....	29
4.1.1 Potensi Kawasan	29
4.1.2 Permasalahan Kawasan.....	29
4.2 Deskripsi Tapak.....	29
4.2.1 Lokasi	29
4.2.2 Tautan Lingkungan.....	30
4.2.3 Ukuran dan Tata Wilayah.....	30
4.2.4 Peraturan	31
4.2.5 Kondisi Fisik Alami	31
4.2.6 Kondisi Fisik Buatan.....	31
4.2.7 Sirkulasi.....	32
4.2.8 Utilitas	32
4.2.9 Panca Indera	33
4.2.10 Iklim	33

4.2.11 Manusia dan Budaya	33
BAB V ANALISA	34
5.1 Analisa Ruang Luar.....	34
5.1.1 Analisa Panca Indera Terhadap Tapak.....	34
5.1.2 Analisa Iklim	36
5.1.3 Analisa Aksesibilitas dan Sirkulasi	37
5.1.4 Analisa Vegetasi Alami.....	38
5.1.5 Analisa Utilitas Tapak	39
5.1.6 Analisa <i>Superimpose</i>	39
5.1.7 <i>Zoning</i> Makro	41
5.2 Analisa Ruang Dalam.....	41
5.2.1 Data Fungsi.....	41
5.2.2 Analisa Programatik	41
5.2.3 Analisa Kebutuhan Ruang.....	48
5.2.4 Analisa Besaran Ruang.....	49
5.2.5 Analisa Hubungan Ruang.....	56
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 Masa 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
6.1.1 Konsep Pancaindera Terhadap Tapak.....	62
6.1.2 Konsep Iklim	63
6.1.3 Konsep Aksesibilitas dan Sirkulasi	64
6.1.4 Konsep Vegetasi Alami.....	64
6.1.5 Konsep Utilitas	65
6.2 Konsep Bangunan	65
6.2.1 Konsep Masa bangunan.....	65
6.2.2 Konsep Ruang Dalam.....	66

6.2.3 Konsep Struktur Bangunan	69
6.2.4 Konsep Utilitas Bangunan.....	70
6.3 Zonasi.....	71
BAB VII PERENCANAAN TAPAK	72
7.1 <i>Site Plan</i>	72
BAB VIII PENUTUP	73
8.1 Kesimpulan	73
8.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Gangguan Kesehatan Mental Masyarakat Indonesia	3	Gambar 5.10 Alternatif Iklim.....	37
Gambar 1.2 Rasa Cemas dan Stres Antar Generasi	4	Gambar 5.11 Sirkulasi	37
Gambar 1.3 Peta Administrasi Kota Padang.....	5	Gambar 5.12 Analisa Sirkulasi Site	37
Gambar 1.4 Interactive Floor Projection.....	5	Gambar 5.13 Alternatif Sirkulasi	38
Gambar 1.5 Dynamic Wall.....	6	Gambar 5.14 Vegetasi Alami Site	38
Gambar 1.6 Responsive Light Installation.....	6	Gambar 5.15 Alternatif Vegetasi Alami	38
Gambar 1.7 Retractable Roof.....	6	Gambar 5.16 Utilitas.....	39
Gambar 1.8 Dynamic ETFE Film	6	Gambar 5.17 Superimpose.....	40
Gambar 2.1 Panca Indera	33	Gambar 5.18 Zoning Makro	41
Gambar 3.1 Diagram Perancangan	27	Gambar 5.19 Diagram Jenis Kegiatan	42
Gambar 3.5 Lokasi Terpilih	28	Gambar 5.20 Diagram Pelaku dan Kegiatan Pengelola.....	42
Gambar 4.1 Peta Administrasi Kota Padang.....	29	Gambar 5.21 Alur Kegiatan Anggota Generasi Z.....	43
Gambar 4.2 Lokasi	29	Gambar 5.22 Alur Kegiatan Anggota Generasi Milenial.....	44
Gambar 4.3 Tautan Lingkungan.....	30	Gambar 5.23 Alur Kegiatan Anggota Umum	44
Gambar 4.4 Ukuran Site.....	30	Gambar 5.24 Alur Kegiatan Instansi/Organisasi	44
Gambar 4.5 Kondisi Fisik Alamiah.....	31	Gambar 5.25 Alur Kegiatan Direktur	44
Gambar 4.6 Kondisi Fisik Buatan.....	31	Gambar 5.26 Alur Kegiatan Manajer Operasional	45
Gambar 4.7 Sirkulasi.....	32	Gambar 5.27 Alur Kegiatan Sekretaris	45
Gambar 4.8 Potongan Jalan.....	32	Gambar 5.28 Alur Kegiatan Bendahara.....	45
Gambar 4.9 Utilitas	32	Gambar 5.29 Alur Kegiatan Tata Usaha	45
Gambar 4.10 Iklim	33	Gambar 5.30 Alur Kegiatan Resepsionis.....	46
Gambar 4.11 Manusia dan Budaya	33	Gambar 5.31 Alur Kegiatan Sub Keuangan.....	46
Gambar 5.1 Data View Site.....	34	Gambar 5.32 Alur Kegiatan Sub Perawatan dan Keamanan	46
Gambar 5.2 Analisa View Site	34	Gambar 5.33 Alur Kegiatan Sub Manajemen dan Program Acara	46
Gambar 5.3 Alternatif View	35	Gambar 5.34 Alur Kegiatan Sub F&B.....	47
Gambar 5.4 Data Kebisingan Site.....	35	Gambar 5.35 Alur Kegiatan Tim Pelatih/Coach/Instruktur	47
Gambar 5.5 Analisa Kebisingan Site	35	Gambar 5.36 Alur Kegiatan Sub Retail	47
Gambar 5.6 Alternatif Kebisingan	35	Gambar 5.37 Alur Kegiatan Sub Pemasaran	47
Gambar 5.7 Penciuman	36	Gambar 5.38 Alur Kegiatan Sub Riset.....	48
Gambar 5.8 Iklim	36	Gambar 5.39 Alur Kegiatan Sub Kemitraan.....	48
Gambar 5.9 Analisa Iklim	36	Gambar 5.40 Analisa Bentuk dan Masa Bangunan	58
		Gambar 5.41 Pondasi Tiang Pancang	59

Gambar 5.42 Struktur Beton Bertulang	59	Gambar 6.20 Active Corner Billiard.....	67
Gambar 5.43 Hebel	59	Gambar 6.21 Calm Corner.....	67
Gambar 5.44 Struktur Atap Flat Truss	59	Gambar 6.22 Nutri Bar	67
Gambar 5.45 Ambient Lighting	60	Gambar 6.23 Café.....	67
Gambar 5.46 Accent Lighting.....	60	Gambar 6.24 Ruang Rasa	67
Gambar 5.47 Task Lighting.....	60	Gambar 6.25 Hall Multifungsi.....	68
Gambar 5.48 Natural Lighting	60	Gambar 6.26 Creative Lab.....	68
Gambar 5.49 Outdoor Lighting.....	60	Gambar 6.27 Lapangan Multifungsi.....	68
Gambar 5.50 Sistem AC VRV.....	61	Gambar 6.28 Kolam Renang	68
Gambar 5.51 Sistem Pendistribusian Aliran Listrik.....	61	Gambar 6.29 Sport Store	69
Gambar 5.52 Fire Supression System	61	Gambar 6.30 Outdoor Cinema.....	69
Gambar 5.53 Sistem Penyaluran Air.....	61	Gambar 6.31 Pondasi Tiang Pancang	69
Gambar 5.55 Sistem CCTV	61	Gambar 6.32 Struktur Kolom dan Balok	69
Gambar 6.1 Konsep Tapak	62	Gambar 6.33 Rangka Atap Shaped Truss	69
Gambar 6.2 Konsep View	62	Gambar 6.34 Skema Lighting.....	70
Gambar 6.3 Konsep Kebisingan	62	Gambar 6.35 Skema Natural Lighting.....	70
Gambar 6.4 Pohon Ketapang Kencana	63	Gambar 6.36 Sistem AC Central.....	70
Gambar 6.5 Pohon Trembesi.....	63	Gambar 6.37 Sistem Pendistribusian Aliran Listrik	70
Gambar 6.6 Panel Rockwool.....	63	Gambar 6.38 Sistem Penyaluran Air.....	71
Gambar 6.7 Panel Glass wool	63	Gambar 6.40 Zonasi.....	71
Gambar 6.8 Konsep Iklim	64	Gambar 7.1 Alternatif Site Plan 1 (Terpilih).....	72
Gambar 6.9 Atrium	64		
Gambar 6.10 Secondary Skin.....	64		
Gambar 6.11 Konsep Sirkulasi.....	64		
Gambar 6.12 Konsep Vegetasi Alami	64		
Gambar 6.13 Konsep Vegetasi Alami Ruang Dalam	65		
Gambar 6.14 Konsep Utilitas	65		
Gambar 6.15 Konsep Masa Bangunan.....	65		
Gambar 6.16 Secondary Skin Façade	66		
Gambar 6.17 Konsep Ruang Dalam.....	66		
Gambar 6.18 Ruang Koneksi Sosial	66		
Gambar 6.19 Active Corner Gym	66		

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Sarana Olahraga di Kota Padang..... 3

Tabel 1.2 Keaslian Penelitian..... 7

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian..... 27

Tabel 5.1 Pengguna Bangunan..... 43

Tabel 5.2 Kebutuhan Ruang..... 49

Tabel 5.3 Besaran Ruang Pelayanan 49

Tabel 5.4 Besaran Ruang Pengunjung/Anggota..... 52

Tabel 5.5 Besaran Ruang Pengelola..... 54

Tabel 5.6 Besaran Ruang Penunjang..... 55

Tabel 5.7 Besaran Ruang Luar 56

Tabel 5.8 Kebutuhan Parkir..... 56

Tabel 5.9 Total Kebutuhan Ruang..... 56

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan masyarakat kota Padang yang beragam mulai dari hal pendidikan, ekonomi, dan budaya membuat kehidupan di kota ini penuh dengan aktivitas yang berbeda-beda setiap harinya. Biasanya, orang-orang menghabiskan waktu mereka di rumah, sekolah, atau di tempat kerja. Namun, lama-kelamaan aktivitas sehari-hari ini berubah menjadi rutinitas yang bisa menimbulkan rasa jenuh, bahkan stres. Kita seringkali menemui stres di dalam kehidupan kita sehari-hari karena hampir seluruh orang mengalaminya. Stres adalah sebuah gangguan pada pikiran dan tubuh manusia yang penyebabnya adalah perubahan dan tuntutan hidup, serta juga dapat didefinisikan sebagai reaksi non-spesifik terhadap suatu rangsangan. Stres juga sebuah reaksi adaptif yang kondisinya bisa berbeda-beda pada setiap orang (Donsu, 2017b) Menurut Kemenristek RI, di Indonesia, 55% masyarakat mengalami stres, 0,8% diantaranya mengalami stres tingkat tinggi dan stres ringan sebesar 34,5% (Fatin et al., 2023).

Berolahraga terbukti mampu mengurangi tingkat stres, memperbaiki suasana atau keadaan hati dan menurunkan resiko terkena gangguan mental seperti depresi atau kecemasan. Dalam aktivitas fisik, tubuh manusia akan melepaskan hormon endorfin yang bisa meningkatkan rasa percaya diri serta interaksi sosial yang dilakukan selama olahraga berkontribusi besar pada kondisi kesehatan mental yang lebih baik (Sijabat, 2024). Seiring dengan perkembangan kota dan bertambahnya jumlah penduduk, kebutuhan akan tempat yang menyediakan fasilitas rekreasi, olahraga, dan ruang sosial juga semakin meningkat. Untuk mengatasi kejenuhan dan dampak negatif lain yang tidak diinginkan, diperlukan sebuah tempat dimana orang-orang bisa melakukan aktivitas fisik seperti berolahraga, bersantai, menyalurkan hobi, berkumpul, berekspresi, bahkan mencari hiburan untuk memberikan rasa senang dan melepaskan kejenuhan yang biasanya disebut sebagai *Third Place*.

Oleh karena itu, penelitian ini berjudul “Perancangan *Leisure Clubhouse* Sebagai *Third Place* Dengan Pendekatan Arsitektur Kinetik di Kota Padang” yang diteliti untuk merencanakan sebuah bangunan yang dapat yang mewadahi berbagai kegiatan fisik dengan suasana baru seperti rekreasi, hiburan dan olahraga. *Clubhouse* dikenal karena keberadaannya dapat membantu menyegarkan jasmani dan rohani, sekaligus memberi kesempatan tubuh untuk sejenak melupakan rutinitas dan kesibukan sehari-hari untuk mengurangi stres, kejenuhan, hingga gangguan mental dengan

melakukan berbagai kegiatan kreatif dan bersosialisasi dengan masyarakat yang memiliki hobi yang sama. *Leisure Clubhouse* dikelola oleh swasta dan penggunaanya ditargetkan kepada Generasi Z dan Milenial. Bangunan ini menggunakan sistem *membership* (keanggotaan), sehingga anggota dapat menikmati seluruh fasilitas yang disediakan.

1.1.1 Isu dan Permasalahan

Stress merupakan sebuah masalah yang seringkali dialami oleh manusia di dalam kehidupannya yang sudah menjadi atribut kehidupan modern, sehingga stres telah berkembang menjadi sebuah bagian yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan dan sulit untuk dihindari. Stres dapat dialami oleh siapa saja, baik itu di dalam lingkungan sekolah, tempat bekerja, bahkan keluarga atau dimanapun. Permasalahan muncul ketika tingkat stres yang dialami terlalu tinggi, karena bisa membahayakan kondisi kesehatan fisik dan mental seseorang (Gaol, 2016).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Eather N (2023), ditemukan bahwa partisipasi manusia dalam melakukan aktivitas fisik atau olahraga terutama olahraga tim berhubungan dengan peningkatan kesehatan mental, kesejahteraan psikologis dan penurunan gangguan psikologis seperti depresi, kecemasan dan stres serta mampu memperbaiki hubungan sosial dan menumbuhkan rasa keterikatan sesama manusia (Eather et al., 2023).

Kota Padang memiliki jumlah penduduk mencapai 913,448 jiwa dengan kepadatan penduduk mencapai 9,485 jiwa/km² (BPS Kota Padang, 2022). Dengan kondisi penduduk yang cukup padat dengan banyaknya aktivitas, kota Padang masih kekurangan fasilitas untuk melakukan aktivitas fisik dan olahraga atau sekedar mengisi waktu luang/bersantai (*leisure*) yang mencukupi dari segi sarana prasarana dan standar, sehingga hal ini menjadi tantangan dalam upaya merencanakan fasilitas yang dapat menarik wisatawan lokal maupun mancanegara. Karna fasilitas olahraga dan rekreasi di kota Padang masih terbatas, masyarakatnya cenderung melakukan olahraga di ruang terbuka yang tidak dirancang khusus untuk melakukan kegiatan olahraga, contohnya seperti taman, trotoar, dan area kosong di sekitar lingkungan tempat tinggal (Susanto et al., 2022).

Pembangunan *Leisure Clubhouse* sebagai sarana olahraga rekreasi ini berdasarkan “Rencana Strategis (Renstra) Tahun 2021-2026 Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Barat pada BAB V Strategi dan Arah Kebijakan yang memiliki strategi pembangunan untuk meningkatkan sarana dan prasarana untuk kegiatan kebugaran dan meningkatkan gemar olahraga di masyarakat dengan membangun berbagai fasilitas olahraga dan rekreasi guna mendukung kehidupan masyarakat yang lebih sehat dan aktif. Salah satu inisiatif utama adalah pengembangan infrastruktur olahraga yang mencakup pembangunan stadion, lapangan multi-fungsi, pusat kebugaran, dan rekreasi terbuka

dengan tujuan utama untuk menciptakan ruang-ruang yang bisa digunakan oleh semua kalangan, mulai dari remaja hingga orang tua guna meningkatkan partisipasi masyarakat dalam aktivitas fisik dan olahraga”.

1.1.2 Data dan Fakta

Sebagai kota yang berkembang dengan pesat, masyarakat kota Padang memiliki minat yang besar terhadap dunia olahraga. Olahraga sudah menjadi bagian yang penting dari kehidupan yang dibuktikan dengan meningkatnya minat masyarakat serta bertambahnya kelompok dari berbagai cabang olahraga. Namun, peningkatan terhadap minat masyarakat dalam olahraga tidak diiringi dengan peningkatan akan kualitas dan kuantitas sarana serta prasarana nya. Bahkan, kualitas fasilitas olahraga cenderung menurun karena kurangnya perawatan. Pada saat ini, banyak masyarakat melakukan kegiatan fisik dan olahraga dengan fasilitas yang seadanya atau bahkan di tempat yang tidak representatif. Kondisi ini tentunya bisa menghambat perkembangan dunia olahraga di kota padang baik dari segi kualitas ataupun kuantitas (Azizah, 2020).

No.	Fasilitas Olahraga	Existing
1.	Padang <i>Sport Climbing Activity</i>	 Balai Gadang, Kec. Koto Tengah
2.	GOR H. Agus Salim	 Rimbo Kaluang, Kec. Padang Barat

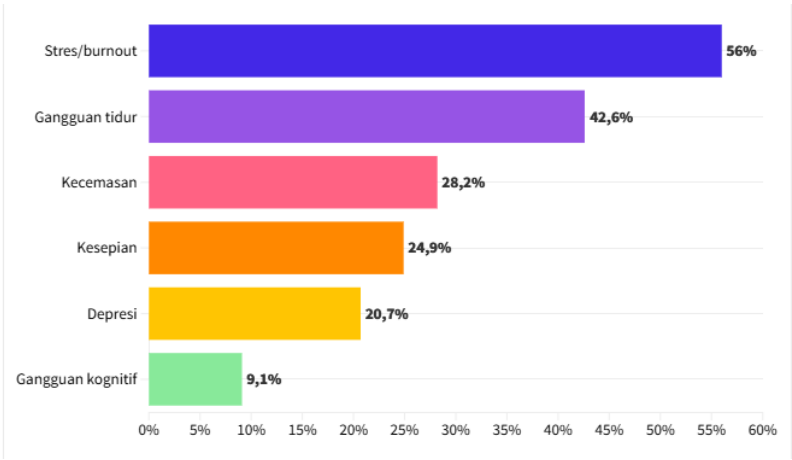
3.	GOR Prayoga	 Belakang Tangsi, Kec. Padang Barat
4.	GOR Semen Padang	 Indarung, Kec. Lubuk Kilangan
5.	G Sports Center	 Gunung Pangilun, Kec. Padang Utara
6.	Kolam Renang <i>Indoor</i> UNP	 Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara

7.	Arena Olahraga Wirabraja	 Ganting Parak Gadang, Kec. Padang Timur
8.	Arena Panahan Sumatera Barat	 Rimbo Kaluang, Kec. Padang Barat
9.	Arena Futsal	 Koto Baru Nan XX, Kec. Lubuk Begalung
10.	Kolam Renang Wirabraja	 Ganting Parak Gadang, Kec. Padang Timur

11.	Kolam Renang Teratai	 Rimbo Kaluang, Kec. Padang Barat
-----	----------------------	---

Tabel 1.1 Sarana Olahraga di Kota Padang
Sumber: Pemerintah Kota Padang, 2024

Berdasarkan data dari tabel di atas, diketahui bahwasanya sarana serta prasarana olahraga yang berada di kota Padang lebih banyak mengkhususkan pada satu jenis atau cabang olahraga serta masih minim akan sarana dan prasarana olahraga rekreasi yang menghadirkan fasilitas yang lengkap dan sesuai standar.

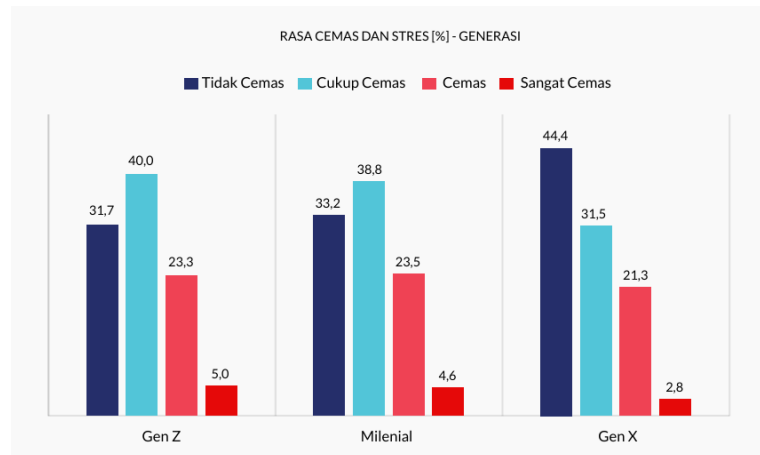


Gambar 1.1 Gangguan Kesehatan Mental Masyarakat Indonesia
Sumber: Manulife Asia Care Survei 2024 | Manulife Indonesia, 2024

Masyarakat indonesia mengkhawatirkan berbagai masalah kesehatan mental. Stres atau *burnout* menduduki peringkat pertama diikuti oleh gangguan tidur kecemasan hingga gangguan kognitif. *World Health Organization* (WHO) menyatakan jika kondisi kesehatan mental sama penting dengan kondisi kesehatan fisik. Masalah kesehatan mental bisa menimbulkan berbagai resiko seperti gangguan fisik, penurunan produktivitas dan berkurangnya interaksi sosial. Beberapa diantaranya mungkin sudah ada dan bisa dilihat di dalam kehidupan sehari-hari, tetapi tidak menutup kemungkinan akan berkembangnya faktor resiko di kemudian hari (Simbolon, 2024).

Menurut survei yang telah dilakukan oleh *Alva Research Center*, generasi Z dinilai lebih rentan terhadap stres dibandingkan dengan generasi X dan Milenial. Generasi Z yang lahir antara

tahun 1997-2012 memiliki peran penting dalam perkembangan Indonesia karena lahir bersamaan dengan era digital dan internet dengan kecepatan perkembangannya yang justru semakin menambah beban dan tuntutan pada generasi Z menjadi semakin rawan mengalami stres, hal ini menyebabkan generasi Z lebih banyak merasa stres dan kecemasan dibanding dengan generasi sebelumnya.



Gambar 1.2 Rasa Cemas dan Stres Antar Generasi
Sumber: Alva Research Center; 2022

Grafik menunjukkan bahwa di kalangan generasi Z, 40% merasa cukup cemas, 23,3% cemas dan 5% sangat cemas. Sementara itu, kelompok Milenial mencatat tingkat kecemasan cukup cemas sebesar 38,8%, 23,5% cemas dan 4,6% sangat cemas. Lalu generasi X memiliki tingkat kecemasan paling rendah dengan 31,5% cukup cemas, 21,3% cemas dan 2,8% sangat cemas (Alvara, 2022).

Tingginya stres dan kecemasan generasi Z disebabkan oleh keterbatasan pengalaman mereka dalam menghadapi tekanan. Hal ini berbeda dengan generasi sebelumnya seperti generasi X (kelahiran 1965-1980) dan Milenial (kelahiran 1981-1996) yang lebih terbiasa menghadapi tantangan hidup (Nur Alifah, 2022).

Maka dari itu, pengelompokan usia pengguna untuk *Leisure Clubhouse* difokuskan pada dua generasi yang lebih banyak mengalami stres kerja yaitu Gen Z (13-28 tahun) dan Millennials (29-44 tahun). Gen Z yang umumnya baru memasuki dunia kerja seringkali menghadapi tekanan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja, tuntutan kerja hingga ketidakpastian karir. Sementara itu, Milenial yang sudah memiliki lebih banyak pengalaman kerja cenderung memiliki beban tanggung jawab yang tinggi, tuntutan akan kestabilan finansial hingga mengatur keseimbangan antara kehidupan pribadi dan pekerjaan.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Permasalahan non-Arsitektural

1. Bagaimana keberadaan *Leisure Clubhouse* dapat memberikan dampak yang positif terhadap kondisi sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat sekitar?
2. Bagaimana cara menggabungkan fasilitas olahraga, rekreasi, dan komersil dalam satu tempat agar seluruh aspek bisa berjalan dengan baik?
3. Bagaimana menciptakan program aktivitas yang menarik dan beragam untuk mendukung fungsi *Leisure Clubhouse* sebagai *Third Place*?

1.2.2 Permasalahan Arsitektural

1. Bagaimana implementasi pendekatan Arsitektur Kinetik dalam merencanakan *Leisure Clubhouse* sebagai bangunan yang dapat mendukung aktivitas fisik dan gerak manusia dalam menurunkan tingkat stres?
2. Bagaimana cara merancang *Leisure Clubhouse* yang fleksibel sebagai ruang interaksi sosial agar dapat memenuhi kebutuhan dan pengalaman pengguna?
3. Bagaimana menciptakan daya tarik visual pada ruang luar yang dapat memperkuat identitas *Leisure Clubhouse* sebagai *Third Place*?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merencanakan bangunan *Leisure Clubhouse* agar dapat menjadi alternatif masyarakat untuk mengatasi kejenuhan, stres, serta dampak negatif lainnya. Adapun tujuannya secara khusus adalah sebagai berikut:

- a) Untuk melakukan analisa fasilitas apa saja yang dibutuhkan dan aspek-aspek perlu diperhatikan dalam memenuhi kebutuhan pengguna.
- b) Untuk menyediakan fasilitas olahraga, ruang untuk bersantai, ruang untuk menyalurkan hobi, tempat untuk berkumpul, berekspresi dan mencari hiburan atau dengan kata lain sebagai *third place* yang berfungsi sebagai ruang alternatif di luar rumah, tempat bekerja ataupun sekolah.

1.4 Sasaran Penelitian

Sasaran penelitian ini untuk terciptanya fasilitas olahraga dan rekreasi dengan memperhatikan mutu fasilitas sesuai dengan regulasi dan standar yang berlaku yang ditujukan untuk Generasi Z dan Milenial. Nantinya diharapkan bisa memberikan dampak positif terhadap masyarakat dan perekonomian sekitar, serta mengurangi tingkat stres dengan melakukan aktivitas fisik.

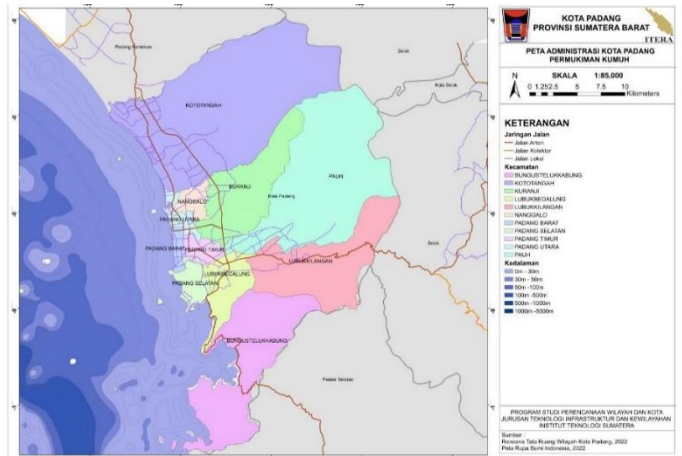
1.5 Manfaat Penelitian

- a) Bagi penulis
Dapat memberikan pengalaman berharga dan sebagai salah satu cara untuk memperluas wawasan dan mengasah kemampuan berpikir secara teoritis dan kritis.
- b) Bagi masyarakat
Dapat membuka peluang ekonomi baru dengan cara menggandeng masyarakat serta meningkatkan gaya hidup aktif untuk menghindari stres, kejenuhan, dan dampak negatif lainnya.

1.6 Ruang Lingkup Pembahasan

1.6.1 Ruang Lingkup Spasial (Kawasan)

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



Gambar 1.3 Peta Administrasi Kota Padang
Sumber: Hasil output ArcGIS, 2023

1.6.2 Ruang Lingkup Substansial (Kegiatan)

Ruang lingkup substansial pada penelitian ini adalah serangkaian kegiatan-kegiatan yang mendukung proses penelitian, diantaranya:

1. Fokus diarahkan pada isu dan permasalahan arsitektur yang sesuai dengan tujuan, manfaat serta target yang ingin dicapai.
2. Pembahasan tentang kawasan yang akan dijadikan lokasi perencanaan baru untuk *Leisure Clubhouse* di kota Padang.

1.7 Ide Kebaruan

Leisure Clubhouse akan dikembangkan menjadi sebuah kawasan multi-fungsi yang dapat mewadahi aktivitas olahraga dan rekreasi.

Bangunan ini akan menggunakan konsep Arsitektur Kinetik, penerapan konsep Kinetik bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang dinamis dan interaktif yang bisa mendorong pengguna untuk selalu bergerak dan beraktivitas, menciptakan lingkungan yang selalu aktif dan mengurangi waktu yang dihabiskan dalam keadaan diam. Elemen-elemen Kinetik seperti lantai yang bergerak, dinding interaktif yang bisa berpindah dan disusun, dan instalasi yang merespon gerakan, hal ini diterapkan untuk menstimulasi aktivitas fisik dan mental.

Beberapa implementasi yang akan digunakan dari konsep Kinetik adalah:

1. Interactive Floor Projection



Gambar 1.4 Interactive Floor Projection

Sumber: 99 เกมส์เปิดใช้เกมส์เปิดใช้งานเกมส์LED Interactive Floor โรงงานผลิตพื้นสำหรับเล่นเกมมืออาชีพขนาดเบ - ชาวจีน ดีเจ Disco, เป็ยไฟฟ้าเท้า, 2024

Teknologi lantai yang dapat merespon pergerakan pengguna, seperti lantai yang bisa bergoyang atau lantai dengan panel yang berubah bentuk atau berubah warna ketika diinjak. Ini akan menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan mendorong pengguna untuk terus bergerak.

2. Dynamic Wall



Gambar 1.5 Dynamic Wall

Sumber: *Forbes: Hot-Desk Sensors And Movable Walls: Meet The Companies Facilitating The Return To Work*, 2024

Teknologi yang memungkinkan dinding bisa bergeser, berputar, atau berubah bentuk untuk menciptakan ruang yang dinamis. Contohnya seperti panel-panel dinding yang bisa berubah posisi sehingga akan menciptakan berbagai rute di dalam ruangan atau labirin untuk dilewati oleh pengguna. Dengan ini, pengguna akan mendapatkan pengalaman yang unik dengan fleksibilitas bangunan.

3. Responsive Light Installation



Gambar 1.6 Responsive Light Installation

Sumber: *440Hz - bk studio*, 2024

Sistem pencahayaan yang merespon gerakan atau suara yang akan menciptakan umpan balik antara pengguna dan lingkungan di sekitar mereka dan memungkinkan terjadinya respon fisik serta emosional serta meningkatkan interaksi antara manusia dan ruang yang mereka gunakan.

4. Retractable Roof

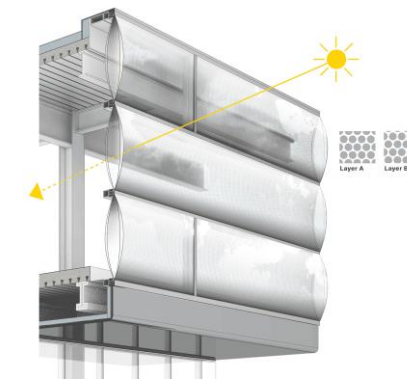


Gambar 1.7 Retractable Roof

Sumber: <https://www.uni-systems.com/projects/retractable-roof-university-phoenix-stadium>, 2025

Sistem atap yang bisa bergerak membuka atau menutup secara otomatis. Penggunaan teknologi atap ini dapat menyesuaikan pencahayaan alami, sirkulasi udara dan menghindari ruangan dari kondisi cuaca hujan atau panas.

5. Dynamic ETFE Film



Gambar 1.8 Dynamic ETFE Film

Sumber: https://www.architectmagazine.com/awards/r-d-awards/award-dynamic-etfe-facade_o, 2025

Fasad yang menggunakan ETFE (*Ethylene Tetrafluoroethylene*) sebagai material utama dengan kemampuannya yang adaptif terhadap perubahan cuaca, cahaya dan sirkulasi udara yang membuat fasad ini bisa berubah bentuk, berubah transparansi atau melakukan respon tertentu.

1.8 Keaslian Penelitian

No.	Universitas	Nama	Tahun	Judul	Pembahasan
1.	Universitas Bung Hatta	Yayan Okta Suganda	2022	Perancangan <i>Sport Centre</i> Dengan Pendekatan <i>High-Tech Architecture</i> di	Merancang <i>Sport Centre</i> di kota Sungai Penuh dengan menggunakan pendekatan arsitektur <i>High-</i>

				Kota Sungai Penuh	<i>Tech</i> dengan latar belakang isu tingginya minat masyarakat Sungai Penuh terhadap olahraga, namun kurangnya sarana yang mendukung aktivitas tersebut. Desain diambil dari transformasi logo kota Sungai Penuh.
2.	Universitas Bung Hatta	Riza Alfiani Lubis	2024	Perancangan Stadion Sepak Bola Dengan Pendekatan <i>High Tech</i> dan <i>Zero Energy</i> di Gor Haji Agus Salim Kota Padang	Membahas perancangan stadion sepak bola di Gor Haji Agus Salim Kota Padang dengan pendekatan <i>High Tech</i> dan <i>Zero Energy</i> dengan permasalahan kondisi stadion yang tidak sesuai dengan standar FIFA. Konsep bentuk fasad nya diambil dari transformasi bentuk tutup botol madu. Rancangan ini berfokus kepada kondisi tapak dan pengaruh ruang luar untuk menerapkan pendekatan ramah lingkungan dan menciptakan bangunan hemat energi.
3.	Institut Teknologi Nasional Malang	Mufti Fajar Dzakaria	2024	<i>Sport Centre</i> Tipe B di Kota Probolinggo Tema: Arsitektur Modern	Membahas perancangan <i>Sport Centre</i> Tipe B di Kota Probolinggo dengan tema arsitektur modern yang dilatarbelakangi oleh besarnya jumlah kerusakan sarana bermain anak di kota

					Probolinggo serta tidak adanya sarana bagi atlet untuk meningkatkan keterampilan dan prestasi dalam bidang olahraga.
--	--	--	--	--	--

Tabel 1.2 Keaslian Penelitian

1.9 Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang dasar pemikiran yang menginspirasi pemilihan judul. Latar belakang dimulai dengan mengangkat fakta berupa isu, permasalahan, fenomena, perkembangan ilmu, hasil penelitian, serta potensi baik fisik maupun non-fisik. Selain itu, juga membahas kebutuhan manusia, baik dalam bidang arsitektural maupun non-arsitektural.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang kajian teori yang diambil dari beberapa teori-teori dari jurnal yang relevan dengan judul. Selain itu, terdapat juga kajian pustaka yang terkait dengan penelitian seperti *review* jurnal atau analisa preseden yang sama dengan fungsi bangunan pada judul melalui metode *review*.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi tentang pendekatan dan metode penelitian serta metode perancangan yang akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan. Termasuk pengumpulan data mulai dari jadwal penelitian, pengolahan data, subjek penelitian, alternatif lokasi, serta kriteria dalam pemilihan lokasi.

BAB IV TINJAUAN KAWASAN PERENCANAAN

Berisi tentang deskripsi lokasi, deskripsi tapak serta peraturan-peraturan yang berlaku.

BAB V ANALISA

Berisi tentang pembahasan analisa ruang luar, analisa ruang dalam dan analisa bangunan.

BAB VI KONSEP PERANCANGAN

Berisi tentang uraian tentang gagasan-gagasan konsep tapak, konsep bangunan dan konsep arsitektur yang digunakan baik secara makro ataupun mikro.

BAB VII PERENCANAAN TAPAK

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

BAB VIII PENUTUP

Berisi tentang uraian kesimpulan dari latar belakang hingga konsep.