

BAB VIII

PENUTUP

8.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan terkait Perencanaan *Leisure Clubhouse* sebagai *Third Place* dengan Pendekatan Arsitektur Kinetik, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat kebutuhan utama pada bangunan dengan menyediakan wadah olahraga rekreasi untuk meningkatkan sarana dan prasarana untuk kegiatan kebugaran serta meningkatkan gemar olahraga dalam kehidupan masyarakat dengan menyediakan berbagai fasilitas seperti Ruang Koneksi Sosial, *Active Corner* (fasilitas olahraga fisik), *Calm Corner* (fasilitas *spa* dan kebugaran) serta *Creative Lab* yang dapat mendukung minat, bakat dan hobi pengguna dalam melakukan eksplorasi kreativitas dalam berbagai bidang kerajinan dan keterampilan guna mendukung kehidupan masyarakat yang lebih sehat dan aktif. Ini menjadi salah satu langkah untuk menciptakan ruang publik yang dapat digunakan oleh seluruh kalangan usia mulai dari remaja sampai orang tua agar terciptanya peningkatan partisipasi masyarakat dalam aktivitas fisik dan olahraga.

8.2 Saran

Setelah melakukan penelitian, terdapat saran untuk pengembangan *Leisure Clubhouse* di kota Padang yakni melakukan kolaborasi antara pihak pengembang *Leisure Clubhouse* dan komunitas lokal dengan pemerintah daerah untuk memastikan bahwa fasilitas olahraga rekreasi ini tidak hanya memberikan nilai estetika dan kenyamanan, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan pariwisata dan ekonomi lokal di kota Padang. Masyarakat dapat menikmati fasilitas olahraga sekaligus memanfaatkan *Leisure Clubhouse* sebagai tempat rekreasi yang mendukung gaya hidup sehat serta menjalin interaksi sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvara. (2022). *GEN Z: MILLENNIAL 2.0? Perbedaan Karakter dan Perilakunya*. <https://alvara-strategic.com/gen-z-millennial-2-0-perbedaan-karakter-dan-perilakunya/>
- Azizah. (2020). *PERANCANGAN KAWASAN OLAHRAGA PADA KAWASAN PUSAT PEMERINTAHAN KOTA PADANG DENGAN PENDEKATAN ZERO ENERGY*.
- BPS Kota Padang. (2022). *Kota PADANG DALAM ANGKA 2022*. <https://padangkota.bps.go.id/id/publication/2022/02/25/f879be4d9bc67df144f0a780/kota-padang-dalam-angka-2022.html>
- Donsu, J. D. (2017a). *Psikologi Keperawatan*.
- Donsu, J. D. (2017b). *Psikologi Keperawatan: Aspek-aspek psikologi*. <https://perpus.poltekkes-mks.ac.id/opac/detail-opac?id=3263>
- Eather, N., Wade, L., Pankowiak, A., & Eime, R. (2023). The impact of sports participation on mental health and social outcomes in adults: a systematic review and the ‘Mental Health through Sport’ conceptual model. In *Systematic Reviews* (Vol. 12, Issue 1). BioMed Central Ltd. <https://doi.org/10.1186/s13643-023-02264-8>
- Faisal, A., Rahman, A., & Kristiyanto, S. (2017). MOTIF, MOTIVASI, DAN MANFAAT AKTIVITASPENDAKIAN GUNUNG SEBAGAI OLAHRAGA REKREASI MASYARAKAT. In *Agus, Sugiyanto* (Vol. 143, Issue 2). <http://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v16i2.4251>
- Fatin, H. K., Handayani, R., Irfandi, A., & Handayani, P. (2023). Hubungan Antara Masa Kerja dan Kelelahan Dengan Stres Kerja Pada Pekerja Konstruksi. *Jurnal Ilmu Kesehatan Dan Gizi*, 1(4), 156–165. <https://doi.org/10.55606/jikg.v1i4.1788>
- Gaol, L. (2016). Teori Stres: Stimulus, Respons, dan Transaksional. *Buletin Psikologi*, 24(1), 1. <https://doi.org/10.22146/bpsi.11224>
- Hassanein, H. (2019). Utilization of “Multiple Kinetic Technology KT” in Interior Architecture Design as Concept of Futuristic Innovation. *The Academic Research Community Publication*, 2(4), 302–322. <https://doi.org/10.21625/archive.v2i4.370>
- KBBI. (2024). *Rekreasi - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. <https://kbbi.web.id/rekreasi>
- Kristina, M. (2011). *KLASIFIKASI MEKANISME ARSITEKTUR KINETIK KARYA SANTIAGO CALATRAVA*. <https://lontar.ui.ac.id/detail?id=20306179&lokasi=lokal>
- Kurniawan, H. (2009). *TAMAN REKREASI AIR DI PONTIANAK, KALIMANTAN BARAT*. <http://e-journal.uajy.ac.id/id/eprint/2395>
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. RemajaRosdakarya.
- Nur Alifah, N. (2022). *Tingkat Stress Gen Z Lebih Tinggi Dibanding Milenial dan Gen X*. <https://goodstats.id/article/gen-z-indonesia-punya-tingkat-stress-lebih-tinggi-dibanding-milenial-dan-gen-x-HvSkk>
- Oldenburg, Ray. (1999). *The great good place : cafés, coffee shops, bookstores, bars, hair salons, and other hangouts at the heart of a community*. Marlowe ; Distributed by Publishers Group West. <https://eprints.itenas.ac.id>
- Pambudi, G. S., & Yuda, Y. P. (2023). *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi-2023 "Exploring the Intersection of Big Data, Cyber Security, Implementasi Aplikasi Virtual Reality Pemasaran Perumahan Di Gstudio Berbasis Mobile*.
- Pane, B. S. (2015). *PERANAN OLAHRAGA DALAM MENINGKATKAN KESEHATAN*. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpkm/article/downloadSuppFile/4646/160>
- Sigarlaki, M. E., Gosal, P. H., & Tungka, A. E. (2018). *REDESAIN EXECUTIVE CLUB HOUSE WENANG GOLF COURSE “ECO ARCHITECTURE.”* <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/daseng/article/view/19841>
- Sijabat, S. P. K. (2024). *KETERKAITAN ANTARA OLAHRAGA DAN KESEHATAN MENTAL KESEIMBANGAN YANG PENTING*.
- Simbolon, T. G. (2024). *Hasil Survei Masalah Kesehatan Mental yang Paling Dikhawatirkan Masyarakat Indonesia pada 2024*.
- Stapley, J. (2007). *A Guide to Installing Hockey Pitches and Associated Facilities*. www.fih.ch
- Susanto, N., Widya Pranoto, N., Fernanda Iragraha, S. M., & Anam, K. (2022). *Analisis Manajemen Fasilitas Olahraga di Sumatera Barat*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6783739>
- Wulandari, F. E. (2016). *HUBUNGAN ANTARA TINGKAT STRES DENGAN TINGKAT INSOMNIA MAHASISWA/I ANGKATAN 2012/2013 PROGRAM STUDI*. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/medico/article/view/18572>