

**LAPORAN AKHIR
SEMINAR ARSITEKTUR**

**PERANCANGAN KAWASAN PASAR ATAS MENJADI CREATIVE DAN PERFORMING HUB DENGAN PENDEKATAN GENIUS LOCI DI KOTA
BUKITTINGGI**



Dosen Koordinator :

Dr. Jonny Wongso S.T., M.T
Ir. Nasril Sikumbang M.T., IAI
Duddy Fajryansyah S.T., M.T

Dosen Pendamping :

Dr. Al Busyra Fuadi S.T., M.Sc
Ariyati S.T., M.T

Disusun oleh:

MUHAMMAD ROLANDA RAZAQU

2110015111044

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS BUNG HATTA

2024/2025



LAPORAN STUDIO AKHIR ARSITEKTUR

SEMESTER GENAP 2024/2025

JUDUL

Perancangan Kawasan Pasar Atas Menjadi *Creative* dan *Performing Hub* dengan Pendekatan *Genius Loci* di Kota Bukittinggi

KETUA & WAKIL KOORDINATOR :

Ir. Nasril Sikumbang, M.T., IAI

Duddy Fajriansyah, S.T., M.T.

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Al Busyra Fuadi, S.T., M.Sc.

Ariyati, S.T., M.T.

MAHASISWA :

MUHAMMAD ROLANDA RAZAQU

2110015111044



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 Kawasan Pasar Atas Menjadi *Creative* dan *Performing Hub* dengan Pendekatan *Genius Loci* di Kota Bukittinggi

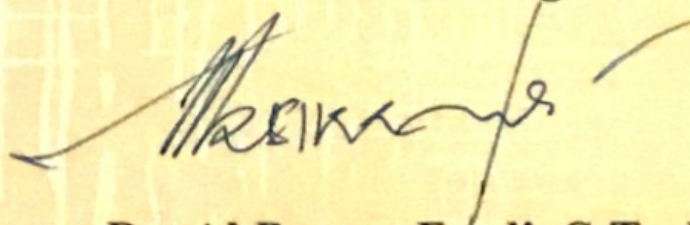
Oleh :

**Muhammad Rolanda Razaqu
2110015111044**

Padang, 11 Agustus, 2025

Disetujui oleh :

Pembimbing I



**Dr. Al Busyra Fuadi, S.T., M.Sc.
(NIDN : 1016018102)**

Ketua Program Studi Arsitektur

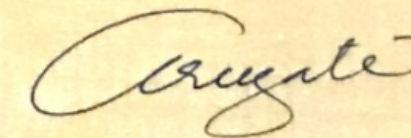


**Ir. Nasril Sikumbang, M.T., IAI
(NIDN : 0003026302)**

Mengetahui :

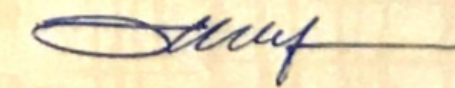


Pembimbing II



**Ariyati, S.T., M.T.
(NIDN : 1007018302)**

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 : Muhammad Rolanda Razaqu
NPM : 2110015111044
Program Studi : Arsitektur

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

Perencanaan Kawasan Pasar Atas Menjadi Creative Dan Performing Hub Dengan Pendekatan Genius Loci Di Kota Bukittinggi

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



Muhammad Rolanda Razaqu

PRAKATA

Bismillahirrahmanirrahiim,

Dengan penuh rasa syukur, penulis memanjatkan puji dan syukur ke hadirat ALLAH SWT atas rahmat dan karunia-nya yang tak terhingga, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Studio Akhir Arsitektur ini yang berjudul “**Perancangan Kawasan Pasar Atas Menjadi *Creative dan Performing Hub* dengan Pendekatan *Genius Loci* di Kota Bukittinggi**”. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat akademik untuk meraih gelar sarjana Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Bung Hatta. Dalam proses penyusunan skripsi tidak terlepas dari berbagai tantangan yang memberikan pembelajaran berharga, baik dari segi akademik maupun secara pribadi.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan tanpa adanya dukungan, doa, dan juga bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. **Allah S.W.T** yang telah melimpahkan rezeki dan memberikan kemudahan dalam proses menyelesaikan Laporan Studio Akhir Arsitektur.
2. **Orang tua** yang selalu mendoakan anaknya dalam kehidupan semoga selalu diberi umur panjang, yaitu mama yang selalu berjuang tanpa lelah demi keberhasilan dan selalu memberikan dukungan demi anak-anaknya agar dapat mencapai cita citanya dan sukses dimasa yang akan datang.
3. **Ibuk Prof. Dr. Diana Kartika.,** sebagai rektor Universitas Bung Hatta
4. **Ibuk Dr. Rini Mulyani, S.T., M. Sc (Eng.),** sebagai dekan Fakultas Teknik Sipil Universitas Bung Hatta
5. **Bapak Ir. Nasril Sikumbang M.T., IAI** selaku Kepala Program Studi Arsitektur Universitas Bung Hatta.
6. Bapak **Bapak Ir. Nasril Sikumbang M.T., IAI, Dan Bapak Duddy Fajryansyah S.T., M.T.** selaku Dosen Kordinator Studio Akhir Arsitektur.
7. Bapak **Dr. Al Busyra Fuadi S.T., M.Sc. Dan Ibu Ariyati S.T., M.T.** selaku Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan semangat dalam proses pembuatan tugas Laporan Studio Akhir Arsitektur.

8. Teman-teman seperjuangan yang tidak bisa disebutkan satu persatu atas motivasi dan dukungan dalam penyusunan Laporan Studio Akhir Arsitektur.
9. Penulis juga tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada sahabat seperjuangan, Faridz Adli, Khasih Qalbu Zakiah, Syarah Zulkifli, dan Annysa Permata Rahmi yang selalu mendukung dan berjuang bersama selama kuliah telah menjadi motivasi besar bagi penulis untuk menyelesaikan laporan skripsi ini.
10. Penulis juga menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada Ariska Tamayu, yang telah memberikan dukungan, doa, dan semangat sepanjang proses penyusunan skripsi. Kehadiran dan motivasi yang berarti bagi penulis menjadi sumber kekuatan tersendiri bagi penulis.

Laporan Studio Akhir Arsitektur ini masih terdapat banyak kekurangan didalamnya, dikarenakan penulis juga seorang manusia yang tak luput dari kesalahan. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih dan selamat dan membaca Laporan Studio Akhir Arsitektur ini, semoga dapat dijadikan sebagai referensi dan ilmu bagi pembaca yang memerlukannya. Aamiin.

Padang, 11 Agustus 2025

Penulis,

**Muhammad Rolanda Razaqu
(2110015111044)**

ABSTRAK

Sumatera Barat sebagai salah satu Provinsi destinasi wisata utama, tepatnya Kota Bukittinggi memiliki dinamika ekonomi, budaya, dan pariwisata yang terus berkembang. Namun, kawasan Pasar Atas sebagai pusat aktivitas kota menghadapi tantangan berupa kepadatan penduduk, kemacetan, keterbatasan ruang publik, dan menurunnya kualitas infrastruktur. Kondisi ini menegaskan pentingnya perencanaan pusat kreativitas yang mampu mewadahi aktivitas seni, budaya, dan industri kreatif sekaligus meningkatkan kualitas ruang kota. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dan kualitatif dengan pendekatan *Grounded Theory*. Data dikumpulkan melalui observasi lapangan, wawancara dengan pelaku kreatif, studi kasus, *focus group discussion*, serta studi literatur. Analisis dilakukan untuk memahami karakter tapak, pola aktivitas, potensi, dan permasalahan kawasan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lokasi perencanaan berada pada bekas Los Saudagar dan Kumango, tepat di kawasan Jam Gadang dengan luas $\pm 20.520 \text{ m}^2$. Site ini memiliki potensi strategis karena berada di simpul wisata, perdagangan, dan pendidikan dengan dukungan lingkungan yang kuat. Potensi utama kawasan mencakup keberadaan komunitas kreatif, lanskap kontur yang unik, serta daya tarik wisata ikonik seperti Jam Gadang dan Ngarai Sianok. Namun demikian, ditemukan permasalahan berupa kemacetan, keterbatasan ruang publik, kualitas utilitas yang kurang optimal, serta tingginya kebisingan. Dengan analisis ini, perencanaan pusat kreativitas di Pasar Atas Bukittinggi diarahkan untuk menjadi ruang publik representatif yang adaptif terhadap budaya lokal, mendukung kegiatan kreatif, serta berkontribusi pada penguatan identitas kota dan pengembangan kawasan berkelanjutan.

Kata Kunci: Pusat Kreativitas, Bukittinggi, Pasar Atas, Kawasan Berkelanjutan

ABSTRACT

West Sumatra, as one of Indonesia's main tourist destinations—particularly Bukittinggi City—continues to experience dynamic growth in its economy, culture, and tourism sectors. However, the Pasar Atas area, as the city's central activity hub, faces challenges such as high population density, traffic congestion, limited public spaces, and deteriorating infrastructure quality. These conditions highlight the urgency of planning a creative center that accommodates art, cultural, and creative industry activities while improving the quality of urban space. This research applies descriptive and qualitative methods with a Grounded Theory approach. Data were collected through field observation, interviews with creative actors, case studies, focus group discussions, and literature studies. The analysis focuses on understanding the site's character, activity patterns, potentials, and challenges. The findings indicate that the planning site is located on the former Los Saudagar and Kumango area, precisely in the Jam Gadang area, with a total land area of $\pm 20,520 \text{ m}^2$. The site holds strategic potential as it is positioned at the intersection of tourism, commerce, and education, supported by its surrounding environment. Key potentials include the presence of creative communities, unique landscape contours, and iconic attractions such as Jam Gadang and Ngarai Sianok. Nevertheless, several issues were identified, including traffic congestion, lack of public spaces, inadequate utility quality, and high noise levels. Based on these analyses, the creative center planning in Pasar Atas Bukittinggi is directed to become a representative public space that adapts to local culture, supports creative activities, and contributes to strengthening the city's identity and promoting sustainable tourism development.

Keyword: Creative Center, Bukittinggi, Pasar Atas, Sustainable Area

DAFTAR ISI

PRAKATA..... i

ABSTRAK i

DAFTAR ISI..... i

DAFTAR GAMBAR..... iii

DAFTAR TABEL.....v

BAB I PENDAHULUAN1

 1.1 Latar Belakang1

 1.1.1 Isu dan Permasalahan.....1

 1.1.2 Data dan Fakta.....2

 1.2 Rumusan Masalah6

 1.2.1 Permasalahan Non Arsitektural.....6

 1.2.2 Permasalahan Arsitektural7

 1.3 Tujuan Penelitian7

 1.4 Sasaran Penelitian7

 1.5 Manfaat Penelitian7

 1.5.1 Manfaat Teoritis7

 1.5.2 Manfaat praktis.....7

 1.6 Ruang Lingkup Pembahasan7

 1.6.1 Ruang Lingkup Spasial7

 1.6.2 Ruang lingkup Substansial.....8

 1.7 Ide Kebaruan8

 1.8 Keaslian penelitian8

 1.9 Sistematika Pembahasan9

BAB II LANDASAN TEORI10

 2.1 Tinjauan Pustaka.....10

 2.1.1 Imajinasi10

 2.1.2 Kegiatan Kreatif.....10

 2.1.3 Ekonomi Kreatif.....11

 2.1.4 Industri Kreatif.....11

 2.1.5 *Creative Hub*..... 11

 2.1.6 *Innovation Room*..... 12

 2.1.7 *Performing Room*..... 12

 2.2 Tinjauan Teori..... 12

 2.2.1 Event Dan Komunitas Di Bukittinggi..... 12

 2.2.2 Pelaku Sektor Industri Kreatif 12

 2.2.3 Fasilitas Perancangan..... 14

 2.2.4 Los Saudagar Dan Kumango 17

 2.2.5 Janjang Pada Kota Bukittinggi 18

 2.3 Tinjauan Tema 19

 2.3.1 *Adaptive Re-Use* 19

 2.3.2 *Mixed space* 19

 2.3.3 Arsitektur Kontekstual..... 20

 2.3.4 *Genius-Loci Spirit Of Place*..... 20

 2.3.5 *Creative Place Making* 21

 2.4 Review Jurnal Internasional dan Nasional..... 22

 2.4.1 Rемаining suistanable mobility futures: exploring desain imaginarium for city-wide challenges 22

Remainging suistanable mobility futures: exploring desain imaginarium for city-wide challenges 22

 2.4.2 Interior Desain Of Youth Community Creative Hub In Jakarta 23

Interior Desain Of Youth Community Creative Hub In Jakarta 23

 2.4.3 Making Up Creative Place Making 24

Making up creative place making..... 24

 2.4.4 Real World Space And Creative Thinking 25

Real World Space And Creative Thinking 25

 2.4.5 *Analyzing Spaces For Social Interaction In Coworking Space: A Case Stufy On Common Ground Damansara Heights* 26

Analyzing Spaces For Social Interaction In Coworking Space: A Case Stufy On Common Ground Damansara Heights 26

 2.4.6 Kriteria Desain 27

 2.4.7 Tanggapan..... 28

 2.5 Review Preseden..... 29

 2.5.1 Studi Preseden 29

 2.5.2 Data Preseden 35

 2.5.3 Prinsip Desain 35

 2.5.4 Tanggapan..... 36

BAB III METODE PENELITIAN37

3.1 Pendekatan Penelitian.....	37	5.5 Analisa Utilitas Tapak	58
3.1.1 Deskriptif.....	37	5.6 Analisa Super Impose	59
3.1.2 Kualitatif	37	5.7 Zoning Makro.....	59
3.1.3 Sumber Dan Jenis Data	37	5.8 Analisa Ruang Dalam	59
3.1.4 Teknik Pegumpulan Data	37	5.8.1 Data Fungsi.....	59
3.2 Diagram Perancangan Penelitian	39	5.8.2 Analisa Programatik	60
3.3 Jadwal Penelitian.....	39	5.8.3 Analisa Kebutuhan Ruang	66
3.4 Kriteria Pemilihan lokasi.....	40	5.8.4 Analisa Besaran	73
3.5 Lokasi.....	40	5.8.5 Analisa Hubungan Ruang	84
BAB IV TINJAUAN KAWASAN PENELITIAN	42	5.8.6 Organisasi ruang	85
4.1 Deskripsi Tapak.....	42	5.9 Zoning Mikro.....	86
4.1.1 Potensi kawasan	42	5.10 Analisa Bangunan.....	86
4.1.2 Permasalahan kawasan.....	43	5.10.1 Analisa Bentuk Dan Massa Bangunan.....	86
4.2 Deskripsi Tapak.....	43	5.10.2 Analisa Struktur	87
4.2.1 Lokasi	43	5.10.3 Analisa Utilitas	88
4.2.2 Tautan Lingkungan	43	BAB VI KONSEP PERANCANGAN	91
4.2.3 Ukuran Dan Tata Wilayah	44	6.1 Konsep Tapak.....	91
4.2.4 Peraturan	45	6.1.1 Konsep Panca Indera Perancangan	91
4.2.5 Kondisi Fisik Alami	45	6.1.2 Konsep Iklim	92
4.2.6 Kondisi Fisik Buatan.....	46	6.1.3 Konsep Akseibilitas Dan Sirkulasi	93
4.2.7 Sirkulasi.....	46	6.1.4 Konsep Vegetasi	93
4.2.8 Utilitas	47	6.1.5 Konsep Utilitas	94
4.2.9 Panca Indra.....	47	6.2 Konsep Bangunan	94
4.2.10 Iklim	48	6.2.1 Konsep Massa	94
4.2.11 Manusia Dan Budaya	48	6.2.2 Konsep Ruang Dalam	94
BAB V ANALISA	50	6.2.3 Konsep Struktur	95
5.1 Analisa Ruang Luar	50	6.2.4 Konsep Utilitas	96
5.1.1 View	50	6.3 Zonasi	96
5.1.2 Kebisingan.....	51	BAB VII PERENCANAAN TAPAK	97
5.2 Analisa Iklim.....	52	7.1 Site Plan	97
5.2.1 Matahari	52	BAB VIII PENUTUP	99
5.2.2 Angin.....	54	8.1 Kesimpulan	99
5.2.3 Hujan	55	8.2 Saran	99
5.3 Analisa Akseibilitas	56	DAFTAR PUSTAKA.....	100
5.4 Analisa Vegetasi.....	57		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Presentasi Industri Desain Fotografi Sumatera Barat.....	6
Gambar 1. 2 Presentasi Industri Kriya Sumatera Barat.....	6
Gambar 1. 3 Presentasi Industri Event Dan Pertunjukan Sumatera Barat.....	6
Gambar 1. 4 RTRW Kota Bukittinggi.....	7
Gambar 1. 5 Lokasi Site	8
Gambar 1. 6 Lokasi Site Earth.....	8
Gambar 2. 1 Proses Kreatif.....	10
Gambar 2. 2 Ekraf Indonesia.....	11
Gambar 2. 3 Ruang Lingkup Industri Kreatif.....	11
Gambar 2. 4 Sektor Industri Kreatif	13
Gambar 2. 5 Contoh Ruang Pelayanan.....	14
Gambar 2. 6 Contoh Ruangan Pengelola.....	15
Gambar 2. 7 Desaun Ruang Pameran.....	15
Gambar 2. 8 Desain Ruang Workshop	15
Gambar 2. 9 Desain Store.....	16
Gambar 2. 10 Desain Maker Space	16
Gambar 2. 11 Ruang Pertunjukan Outdoor	16
Gambar 2. 12 Jenis Ruang Co-Working.....	17
Gambar 2. 13 Jenis Ruang Penunjang	17
Gambar 2. 14 Los Saudagar Dan Kumango	18
Gambar 2. 15 Los Saudagar	18
Gambar 2. 16 Mixed Space	20
Gambar 2. 17 Pendekatan Arsitektur Kontekstual	20
Gambar 2. 18 Creativ Place Making Concept	22
Gambar 3. 1 Lokasi Tapak	40
Gambar 3. 2 Lokasi Tapak	40
Gambar 4. 1 RTRW Kota Bukittinggi.....	42
Gambar 4. 2 Kawasan Perencanaan	42
Gambar 4. 3 Kawasan Perencanaan	43

Gambar 4. 4 Tautan Lingkungan.....	44
Gambar 4. 5 Ukuran Dan Tata Wilayah.....	45
Gambar 4. 6 Kondisi Fisik Alami	45
Gambar 4. 7 Data Kontur Tapak	46
Gambar 4. 8 Potongan Kontur	46
Gambar 4. 9 Kondisi Fisik Buatan	46
Gambar 4. 10 Data Sirkulasi Kawasan.....	47
Gambar 4. 11 Data Utilitas Kawasan	47
Gambar 4. 12 Data Panca Indra	48
Gambar 4. 13 Data Iklim.....	48
Gambar 4. 14 Manusia Dan Budaya	49
Gambar 5. 1 Data View Tapak.....	50
Gambar 5. 2 Alternatif Analisa View Tapak.....	50
Gambar 5. 3 Tanggapan View Tapak.....	51
Gambar 5. 4 Data Kebisingan Tapak	51
Gambar 5. 5 Alternatif Analisa Kebisingan Tapak	52
Gambar 5. 6 Tanggapan Kebisingan Tapak.....	52
Gambar 5. 7 Data Matahari Tapak	52
Gambar 5. 8 Alternatif Analisa Matahari Tapak.....	53
Gambar 5. 9 Tanggapan Matahari Tapak.....	53
Gambar 5. 10 Data Pengaruh Angin Tapak	54
Gambar 5. 11 Alternatif Analisa Angin Tapak	54
Gambar 5. 12 Tanggapan Angin Tapak	54
Gambar 5. 13 Data Hujan Pada Tapak.....	55
Gambar 5. 14 Alternatif Analisa Hujan Tapak	55
Gambar 5. 15 Tanggapan Analisa Hujan	55
Gambar 5. 16 Data Sirkulasi Dan Akseibilitas Tapak.....	56
Gambar 5. 17 Analisa Sirkulasi Dan Akseibilitas Tapak.....	56
Gambar 5. 18 Tanggapan Analisa Sirkulasi.....	56
Gambar 5. 19 Data Vegetasi Tapak	57
Gambar 5. 20 Alternatif Analisa Vegetasi Tapak	57

Gambar 5. 21 Tanggapan Analisa Vegetasi	57
Gambar 5. 22 Data Utilitas Tapak	58
Gambar 5. 23 Alternatif Analisa Utilitas Tapak.....	58
Gambar 5. 24 Tanggapan Utilitas Tapak.....	58
Gambar 5. 25 Superimpose	59
Gambar 5. 26 Zonning Makro	59
Gambar 5. 27 Zonning Makro	59
Gambar 5. 28 Organisasi Ruang.....	85
Gambar 5. 29 Zonning Mikro.....	86
Gambar 5. 30 Zonning Mikro 1	86
Gambar 5. 31 Zonning Mikro 2.....	86
Gambar 5. 32 Zonning Mikro 3.....	86
Gambar 5. 33 Pondasi Plat Setempat.....	87
Gambar 5. 34 Struktur Baja.....	87
Gambar 5. 35 Rangka Atap Baja Dan Struktur Kayu.....	88
Gambar 5. 36 Sisitem Plumbing Gedung	88
Gambar 5. 37 Sistem Kelistrikan Gedung	88
Gambar 5. 38 Sistem Jaringan Gedung	89
Gambar 5. 39 Sistem Pencegahan Kebakaran Gedung	89
Gambar 5. 40 <i>Sistem Cctv Keamanan Gedung</i>	89
Gambar 5. 41 Desain Tangga Pada Bangunan	90
Gambar 6. 1 Ukuran Wilayah.....	91
Gambar 6. 2 Tanggapan View Tapak.....	91
Gambar 6. 3 Tanggapan Kebisingan Tapak	92
Gambar 6. 4 Pohon Ketapang Dan Tanjong.....	92
Gambar 6. 5 Glasswoll	92
Gambar 6. 6 Data Iklim Tapak	93
Gambar 6. 7 Konsep Cross Ventilation	93
Gambar 6. 8 Konsep Sirkulasi Tapak.....	93
Gambar 6. 9 Konsep Vegetasi	93
Gambar 6. 10 Tanggapan Utilitas Tapak.....	94

Gambar 6. 12 Konsep Bentuk 1	94
Gambar 6. 14 Konsep Bentuk	94
Gambar 6. 15 Konsep Ruang Co-Working	95
Gambar 6. 16 Konsep Exhibition.....	95
Gambar 6. 17 Konsep Amphiteater.....	95
Gambar 6. 18 Pondai Plat Setempat.....	95
Gambar 6. 19 Pondasi Sumuran.....	95
Gambar 6. 20 Retaining Wall.....	95
Gambar 6. 21 Struktur Baja	96
Gambar 6. 22 Grass Block	96
Gambar 6. 23 Paving Piezoelektrik.....	96
Gambar 6. 24 Zonasi Tapak	96

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Indikator Kinerja Misi Satu Kota Bukittinggi 2

Tabel 1. 2 *Jumlah Kunjungan Wisata Provinsi Sumatera Barat* 2

Tabel 1. 3 Jumlah Sanggar Seni Kota Bukittinggi 3

Tabel 1. 4 Program Penunjang Capaian Indikator..... 4

Tabel 1. 5 Jumlah Lapak Pedagang Pasar Lereng 4

Tabel 1. 6 Presentasi Industri Musik Sumatera Barat 4

Tabel 1. 7 Presentasi Industri Kriya Sumatera Barat 5

Tabel 1. 8 Presentasi Industri Desain Sumatera Barat 5

Tabel 1. 9 Presentasi Industri Fashion Sumatera Barat..... 5

Tabel 1. 10 Presentasi Industri Kuliner Sumatera Barat 5

Tabel 3. 1 Diagram Perancangan..... 39

Tabel 3. 2 *Jadwal Penelitian* 39

Tabel 5. 1 Analisa Aktivitas Makro 60

Tabel 5. 2 Analisa Kebutuhan Ruang Pengelola 66

Tabel 5. 3 Analisa Kebutuhan Pengguna Utama..... 67

Tabel 5. 4 Analisa Kebutuhan Pengunjung 68

Tabel 5. 5 Analisa Kebutuhan Pelaku Eksisting 71

Tabel 5. 6 Pengelompokan Ruang..... 72

Tabel 5. 7 Tabel Standar Sirkulasi 73

Tabel 5. 8 Analisa Besaran Ruang 73

Tabel 5. 9 Jumlah Total Besaran Ruang..... 82

Tabel 5. 10 Perhitungan Parkir Pengelola 83

Tabel 5. 11 Perhitungan Parkir Pengunjung..... 83

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri kreatif merupakan salah satu bentuk usaha dalam perkembangan zaman saat ini yang memiliki peranan penting dalam upaya meningkatkan perekonomian di Indonesia (Fauziyah et al., 2022), yaitu bentuk usaha yang melibatkan kreatifitas, keterampilan, imajinasi, dan inovasi yang dilakukan baik secara individu dan berkelompok. Di Indonesia sendiri perkembangan industri kreatif sudah mengalami peningkatan yang signifikan selama beberapa tahun terakhir. Menurut data yang didapatkan dari BEKRAF industri kreatif menyumbang sekitar 7% sumber pendapatan terhadap produk domestik nasional yang sebagian besar didominasi oleh kalangan muda yang memiliki wawasan dan keterampilan tinggi (Kepala Biro Komunikasi, 2021). Dalam perkembangan ini Indonesia sudah mendorong pelaku-pelaku kreatif dalam melakukan inovasi yang dapat meningkatkan perekonomian Indonesia secara nasional dan juga secara internasional. Dalam hal mencapai tujuan tersebut dibutuhkannya manusia yang memiliki kemampuan dalam menciptakan hal keterbaruan, manusia dengan keterampilan bakat dan nilai seni yang dinilai mampu untuk meningkatkan industri kreatif di Indonesia. (Kamil et al., 2015)

Pada perkembangan industri kreatif yang pesat ini, Negara Indonesia belum mampu untuk berkontribusi secara maksimal. Pengembangan yang dilakukan dengan tujuan meningkatkan sektor kreatif yang diharapkan mampu memberikan kontribusi peningkatan ekonomi Indonesia secara signifikan dalam wujud mendukung master plan perluasan pembangunan ekonomi Indonesia (MP3EI) (Kamil et al., 2015). Untuk mengatasi permasalahan ini diperlukannya suatu ruang untuk menampung segala ide kreatif dan imajinatif untuk dapat mengembangkan suatu inovasi dalam pengembangan berbagai macam hal yang dinilai dapat meningkatkan perekonomian Indonesia. Industri ini dinilai dapat menciptakan iklim bisnis yang positif dan menciptakan sumber daya terbarukan sebagai pusat inovasi dan pembentukan kreatifitas. (Prasmoro & Zulkarnaen, 2021) Maka dalam perkembangan industri tersebut diperlukan untuk menyiapkan sumber daya manusia yang kompetitif, berinovasi, adaptif, dan kreatif. (Prasmoro & Zulkarnaen, 2021)

Sumatera Barat merupakan salah satu provinsi yang memiliki potensi dalam berkembangnya industri kreatif (Darmawan, 2022). Kota Bukittinggi salah satu kota yang sektor industri kreatifnya sangat berkembang di Provinsi Sumatera Barat. Salah satu contoh perkembangan industri ini dapat dilihat dari sektor seni, artistik desain, fashion, musik, olahraga, desain produk,

fotografi, kuliner, dan banyaknya pengadaan event. Industri kreatif dinilai mampu menciptakan peningkatan sumber daya manusia yang terbarukan, melalui pusat penciptaan kreatifitas dan inovasi yang bernilai positif. (Widastuti et al., 2019)

Dalam penyaluran ide dan inovasi tersebut Kota Bukittinggi belum memiliki tempat yang layak dalam pengembangan dan inovasi untuk mendukung industri ekonomi kreatif dengan baik. Dilihat dari tempat pengadaan berbagai macam event yang dilakukan di Kota Bukittinggi belum terintegrasi dengan sempurna. Proses imajinatif dan kreatif dalam bentuk usaha dalam menyalurkan ide dan eksekusi tersebut masih dilakukan di tempat yang kurang layak yang biasanya pengadaan event ini dilakukan di Hall Dinas Pemuda Dan Olahraga yang notabene tempat itu bukan tempat yang baik untuk kegiatan. dalam hal lain tempat penyaluran produk industri kreatif Kota Bukittinggi juga belum memiliki tempat untuk mengembangkan dan juga memajang hasil atau keluaran dari industri tersebut. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perencanaan *creative & performing hub* di Kota Bukittinggi sebagai upaya peningkatan dalam pengembangan dari segi infrastruktur yang ditujukan untuk peningkatan dari faktor pariwisata dan ekonomi di Kota Bukittinggi.

1.1.1 Isu dan Permasalahan

Saat ini negara Indonesia dengan negara-negara asia dan negara-negara berkembang lainnya sudah memasuki zaman revolusi 4.0 yang merupakan perubahan revolusi dimana perubahan besar-besaran dalam bertindak, gaya hidup, dan berkomunikasi (Prasmoro & Zulkarnaen, 2021). Imajinasi dan tindak pola pikir sudah sangat berkembang baik dalam hal pekerjaan aktivitas sosial dan penggunaan teknologi dalam upaya kegiatan kreatif sehari-hari.

Hal kreatif merupakan upaya setiap manusia dalam menghasilkan produk-produk atau gagasan yang berfungsi sebagai pendobrak berbagai permasalahan yang dialami oleh orang banyak dan beberapa kalangan orang. Dalam upaya pola pikir imajinatif kreatif yang bertujuan untuk menghasilkan inovasi keterbaruan yang dapat memecahkan berbagai macam permasalahan. Salah satu hasil dari tindak imajinatif dan inovasi adalah bagaimana cara tentang penanganan atau solusi dari sempitnya lahan pekerjaan pada masa sekarang ini. Hal ini juga dapat dipengaruhi oleh tidak adanya wadah untuk dapat menyalurkan imajinasi dan inovatif yang membangun tersebut.

Berdasarkan isu dan pengamatan, Kota Bukittinggi belum memiliki tempat yang memadai dalam menyalurkan ide-ide dan inovasi kreatif tersebut, di mana Kota Bukittinggi juga merupakan salah satu kota dengan industri kreatif yang tinggi. Sesuai dengan rencana

pembangunan jangka menengah daerah (RPJMD) yaitu berupaya meningkatkan promosi wisata berbasis dari ekonomi kreatif yang bertujuan untuk meningkatkan pendapatan asli daerah (PAD) serta untuk mengetahui sejauh mana perkembangan dari sektor pariwisata di Kota Bukittinggi (Nurlatifa & Putri, 2022). Serta beberapa program seperti Bukittinggi gemilang diantaranya yaitu program generasi gemilang, Bukittinggi 1001 event gemilang, Bukittinggi Creative Hub, dan sport center(Devi Diany, 2024). Sesuai dengan isu tersebut, Sementara itu dalam proses imajinasi dan tindak kreatif penyaluran hasil dari kegiatan tersebut kota sendiri belum memiliki tempat yang dinilai baik untuk menyokong kegiatan. Untuk itu dibutuhkannya pengembangan dari sarana dan prasarana serta infrastruktur dan pemberian informasi yang terfokus terhadap wisata di Kota Bukittinggi. (Leo Bermana et al., n.d.). Kegiatan kreatif tersebut biasa dilakukan pada tempat-tempat yang dinilai kurang baik dan tidak mencukupi dalam proses kreatif, eksekusi, dan tindakan pendukung lainnya. Dari sini dapat dinilai dengan tidak adanya tempat yang dinilai benar-benar mampu dijadikan sebagai penyalur wadah imajinatif dan kreatifitas dapat mempengaruhi hasil atau luaran proses tersebut.

Kegiatan imajinatif dan proses kreatif di Kota Bukittinggi biasanya sering dilakukan pada Hall Dinas Pemuda Dan Kebudayaan yang berada di Jalan Abdul Rivai dekat Rumah Sakit Achmad Mochtar Bukittinggi seperti pengadaan event kesenian dan ruang kreatif untuk berkegiatan, yang di mana dari segi kenyamanan dari segi aspek kondisi fisik bangunan yang rusak dan juga dari tidak tercapainya standar kenyamanan ruang dan zoning ruang dalam yang tidak jelas. Hal ini dapat dilihat dari tidak adanya ruang yang mewadahi aktivitas dan juga tidak dapat menampung massa yang mengikuti event tersebut. Dari permasalahan ini diperlukannya perencanaan dan pengembangan yang baik dalam memfasilitasi upaya industri kreatif yang mampu memberikan timbal balik yang baik dalam proses pengembangan Kota Bukittinggi dari segala aspek baik dari nilai ekonomi, industri, dan pariwisata.

1.1.2 Data dan Fakta

SIPAREKRAF merupakan singkatan dari Survei Industry Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif. Survei yang bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi pariwisata secara umum di Kota Bukittinggi. Survei ini dipromotori oleh BPS dan Kemenparekraf yang dimana dalam survei ini didapat sampel sebanyak 78 usaha yang bergerak dalam industri kreatif di Kota Bukittinggi (BPS Kota Bukittinggi , 2021). Mengingat Kota Bukittinggi merupakan kota wisata, namun menurut data yang didapatkan Kota Bukittinggi belum masuk ke dalam

kategori 10 besar kota wisata. Untuk itu perlunya pengembangan infrastruktur untuk meningkatkan pengelolaan wisata Kota Bukittinggi. (Kusuma Bhakti & Bancah, n.d.)

Tabel 1. 1 Indikator Kinerja Misi Satu Kota Bukittinggi

N o	Tujuan	Sasaran Strategis	Indikator Kinerja	Target	Realisasi	Capaian
1	Terciptanya ekonomi kerakyatan		Pertumbuhan Ekonomi (%)	3	4,68	156
			Indeks Gini	0,264	0,317	-19,80
	Terciptanya ekonomi yang merata					
	Meningkatnya pertumbuhan ekonomi sektor pariwisata dan ekonomi kreatif daerah		Persentase pertumbuhan PDRB Bidang Pariwisata	3	4,55	152 %
		Meningkatnya daya beli masyarakat	Pengeluaran per kapita (Rp. Ribu)	13.509	13.633	100,91
	Meningkatnya investasi hijau		Pertumbuhan PMTB (%)	4,2	1,71	41%
			Persentase realisasi investasi hijau (%)	60	20,14 %	33,56
	Terbangunnya infrastruktur hijau		Indeks daya saing infrastruktur	76	73,72	97 %
	Menurunnya kemiskinan		Tingkat kemiskinan (%)	4,48	4,46	100,44
Meningkatnya kesempatan kerja		Tingkat pengangguran terbuka (%)	7,18	4,9	131,75%	
Rata-rata Capaian Indikator Misi 1						88.09%

Sumber: LKJP 2022(Laporan Kinerja Instansi Pemerintah Kota Bukittinggi

Dari tabel di atas dapat dilihat indikator pemerintah Kota Bukittinggi dalam kinerja misi 1 dinilai berhasil dengan pencapaian kinerja 88.9 % yang termasuk dalam kategori berhasil. Namun terdapat beberapa indikator yang belum mencapai target realisasi pemerintahan Kota Bukittinggi dalam pengembangan infrastruktur sarana dan prasarana yang mendukung dalam peningkatan kreativitas dan pariwisata daerah.

Tabel 1. 2 Jumlah Kunjungan Wisata Provinsi Sumatera Barat

Kabupaten/Kota	Kunjungan Wisatawan Di Provinsi Sumatera Barat (orang)		
	2020	2021	2022
Kab. Kepulauan Mentawai	994,655	122,793	318
Kab. Pesisir Selatan	971,989	177,017	354,297
Kab. Solok	601,244	703,649	703,300
Kab. Sijunjung	12,434	149,889	60,533

Kab. Tanah Datar	627,057	527,635	340,363
Kab. Padang Pariaman	307,316	261,615	100,144
Kab. Agam	756,750	664,318	509,428
Kab. Lima Puluh Kota	639,840	654,334	624,155
Kab. Pasaman	101,141	747	11,812
Kab. Solok Selatan	68,084	41,809	61,199
Kab. Dharmasraya	9,745	11,676	54,908
Kab. Pasaman Barat	28,603	2,486	23,503
Kota Padang	843,296	2,621,929	376,534
Kota Solok	120,411	134,450	181,154
Kota Sawahlunto	237,490	101,649	91,027
Kota Padang Panjang	166,364	107,642	215,073
Kota Bukittinggi	933,609	1,471,542	748,074
Kota Payakumbuh	298,479	46,930	77,747
Kota Pariaman	450,640	239,758	252,317
Provinsi Sumatera Barat	8,169,147	8,041,868	4,78, 886

Sumber: Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Sumatera Barat

Dari tabel di atas angka kunjungan wisatawan Kota Bukittinggi tiap tahunnya sudah memenuhi target, peningkatan tersebut disebabkan oleh promosi yang dilakukan untuk menarik minat wisatawan (Kusuma Bhakti & Bancah, n.d.). Namun terjadi penurunan tingkat wisatawan paa tahun 2022 yang disebabkan oleh kurangnya infrasturktur penunjang dan kurangnnya inovasi keterbaruan dalam pengembangan objek wisata.

Tabel 1. 3 Jumlah Sanggar Seni Kota Bukittinggi

NO.	JENIS KESENIAN	KELOMPOK	KELURUHAN
1	Panitahan	Cupak Nan duo	Koto Salayan
2	Panitahan	Balairung Sari	Pulai Anak Aia
3	Gambus	Pulai Anak Ai	
4	Silek	Siriah Langkok	
5	Sanggar Tari	Gastarana	Garegeh
	Gandang Tambua	Tambua	
6	Randai	SD 09 Manggis Ganting	Manggis Ganting
7	Silek	Sumarak	Kubu Gulai Bancah
8	Silek	Mambang Sari Alam	Campago Ipuah
9	Silek	Alang Champago	
10	Sanggar Tari	Puti Limo Jurai	Puhun Pintu Kabun
11	Sanggar Musik Tradisi	Saandiko	Puhun Tembok
12	Silek	Harimau Agam	
	Sanggar Tari	Sakato	
13	Sanggar	Saayun Salangka	
14	Sanggar Tari	Ganto Minang	Bukik Cangang Kayu
15	Panitahan	Umbuik Mudo	Ramang
16	Panitahan	Kayu Kubu	Kayu Kubu
17	Panitahan	Benteng	Benteng Pasar Ateh
18	Panitahan	Tengah Sawah	Tengah Sawah
19	Panitahan	Pakan Kurai	Pakan Kurai
20	Randai	Rempas	Tarok Dipo
21	Randai	Aua Sarumpun	Belakang Balok
22	Panitahan	Surau Ketek Kuniang	Aur Kuning
23	Sanggar Tari	Sijontiak	Sapiran
24	Sanggar Tari	Puti Linduang Bulan	ParitAntang
25	-	-	Pakan Labuah
26	-	-	Kubu Tanjuang
27	-	-	Birugo
28	-	-	Parit Antang
29	-	-	Bukik Apik Puhun
30	-	-	Campago Guguak Bulek

Sumber: Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Sumatera Barat

Berdasarkan data tabel di atas terdapat sekitar 30 sanggar seni yang ada di Kota Bukittinggi berdasarkan RAKP Kota Bukittinggi tahun 2018, pengadaan berbagai event kesenian, kreatif, dan berbagai kegiatan lainnya biasa dilakukan di sekitar taman Jam Gadang dan juga ruang publik lainnya sebagai kegiatan penyaluran bakat dan dalam rangka untuk menghibur pengunjung.

Tabel 1. 4 Program Penunjang Capaian Indikator

Urusan/Bidang Urusan Pemerintahan Daerah dan Program/Kegiatan	Anggaran	Realisasi	%
PROGRAM PENGEMBANGAN KEBUDAYAAN			
Pengelolaan Kebudayaan yang Masyarakat Pelakunya dalam Daerah Kabupaten/Kota	252,492,000	193,471,420	77.00%
Pelestarian Kesenian Tradisional yang Masyarakat Pelakunya daam Daerah Kabupaten / Kota	101,504,000.00	59,503,750	59%
Pembinaan Lembaga Adat yang penganutnya dalam daerah kabupaten/kota	442,140,000.00	345,860,760	0.78
PROGRAM PENGEMBANGAN KESENIAN TRADISIONAL			
Pembinaan Kesenian yang Masyarakat Pelakunya dalam Daerah Kabupaten/Kota	386,375,000.00	386,315,000	1.00
PROGRAM PELESTARIAN DAN PENGELOLAAN CAGAR BUDAYA			
Penetapan Cagar Budaya Peringkat Kabupaten/Kota	34,193,000.00	30,884,380	0.90
Pengelolaan Cagar Budaya Peringkat Kabupaten/Kota	46,300,000.00	41,941,195	0.91
PROGRAM PENGELOLAAN PERMUSEUMAN			
Pengelolaan Museum Kabupaten/ Kota	2,168,344,086.00	2,040,185,486	0.94
PROGRAM PENGEMBANGAN KEBUDAYAAN			
Pengelolaan Kebudayaan yang Masyarakat Pelakunya dalam Daerah Kabupaten/Kota	252,492,000	193,471,420	77.00%
Pelestarian Kesenian Tradisional yang Masyarakat Pelakunya daam Daerah Kabupaten / Kota	101,504,000.00	59,503,750	59%

Program/ kegiatan	Anggaran	Realisasi	Persentase
Peningkatan Peran Serta Masyarakat dalam Pengembangan Kemitraan Pariwisata	598,765,050	490,632,680	81.94%
Fasilitasi Proses Kreasi, Produksi, Distribusi Konsumsi dan Konservasi Ekonomi Kreatif	2,079,840,430	1,822,440,038	87.62%
Fasilitasi Pengembangan Kompetensi Sumber Daya Manusia Ekonomi Kreatif	337,298,500	219,632,150	65.12%
Peningkatan Peran Serta Masyarakat dalam Pengembangan Kemitraan Pariwisata	598,765,050	490,632,680	81.94%
			79,155

Sumber: LKJP 2022(Laporan Kinerja Instansi Pemerintah Kota Bukittinggi)

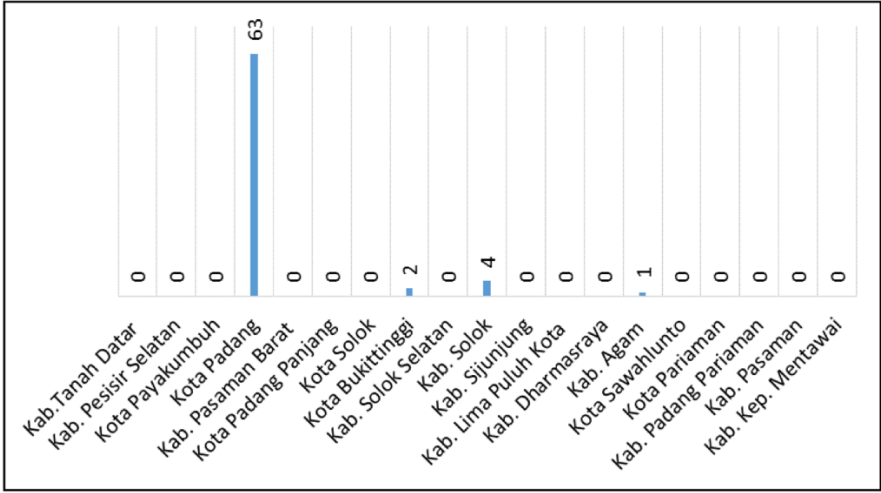
Dari tabel di atas dilihat dari jumlah anggaran yang dianggarkan untuk berbagai program atau kegiatan belum terealisasi dengan maksimal pada pengembangan kebudayaan dan pariwisata. Namun pada realisasi tersebut indeks keberhasilan Kota Bukittinggi berada pada kategori baik.

Tabel 1. 5 Jumlah Lapak Pedagang Pasar Lereng

No	Pelaku eksisting	Lapak
1.	Pelaku eksisting kuliner	11 los lambuang,1 sate,1 pedagang mie ayam
2.	Pedagang usaha baju seken	162
3.	Pedagang pakaian	29
4.	Pedagang sepatu/sandal	16
5.	Pedagang tas	12
6.	Pedagang kasur	3
7.	Pedagang elektronik	17
8.	Pedagang souvenir	11
9.	Jualan pulsa	2
Total		~+265 lapak pedagang

Sumber: Analisa Pribadi

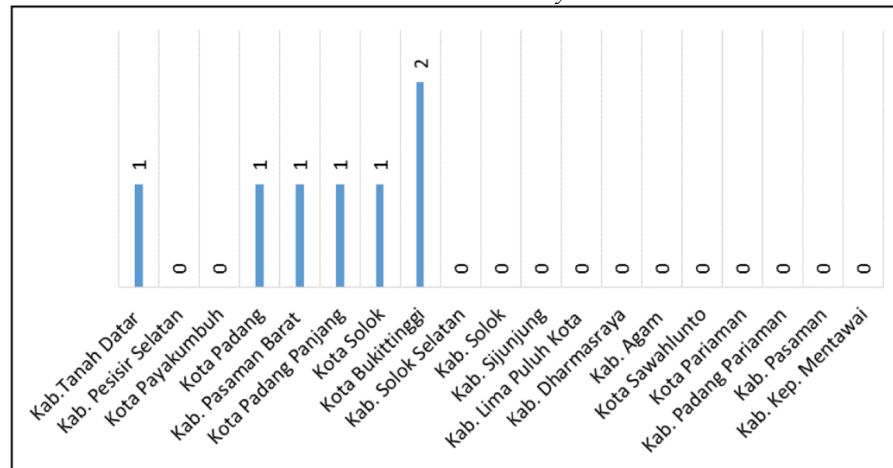
Tabel 1. 6 Presentasi Industri Musik Sumatera Barat



Sumber: Ekonomi Kreatif Sumatera Barat 2022

Musik merupakan bagian dari kegiatan kreatif yang melibatkan kreasi desain, pertunjukan, produksi dan rekaman suara, di Bukittinggi sendiri sektor ini terdiri dari band metal, jazz, pop, dan minang. Data diatas menunjukkan presentasi sektor musik di Sumatera Barat(Dr. Zusmelia et al., 2022).

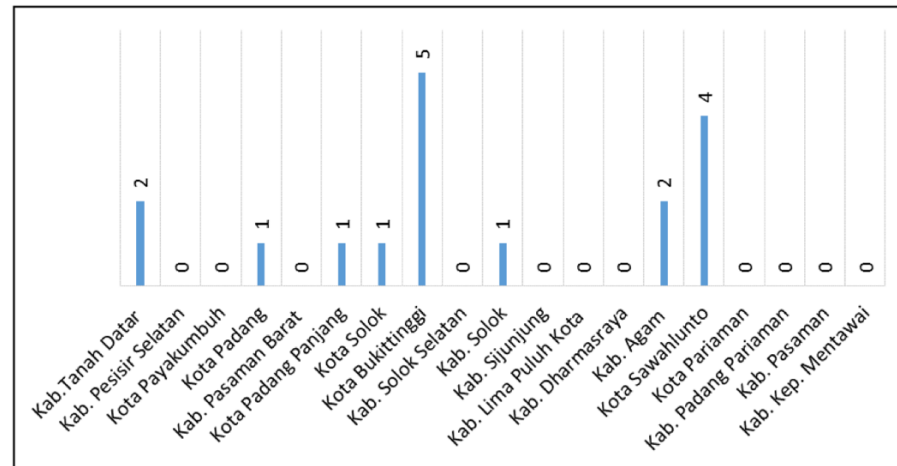
Tabel 1. 7 Presentasi Industri Kriya Sumatera Barat



Sumber: Ekonomi Kreatif Sumatera Barat 2022

Presentasi kerajinan pada Provinsi Sumatera Barat didominasi oleh industri kreatif kriya yang berasal dari Kota Bukittinggi yaitu berupa manik manik, kerajinan tangan, songket, batik, kaos dan pakaian jadi lainnya. (Dr. Zusmelia et al., 2022)

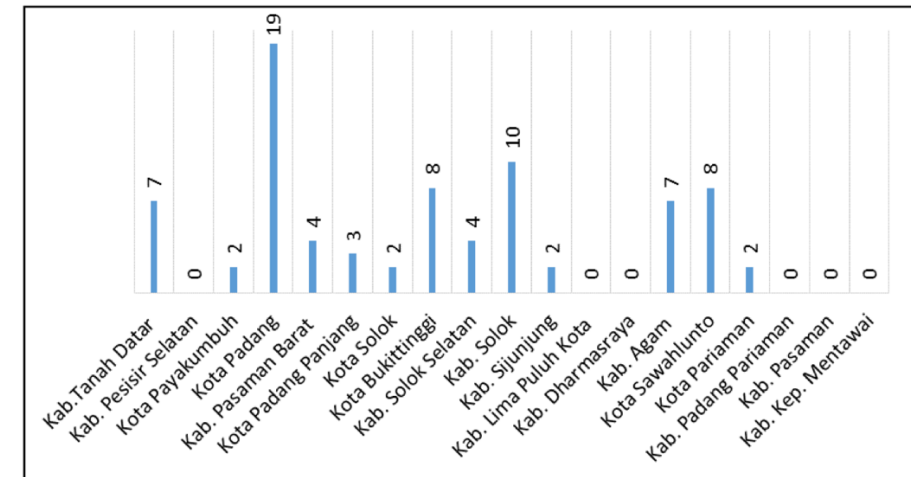
Tabel 1. 8 Presentasi Industri Desain Sumatera Barat



Sumber: Ekonomi Kreatif Sumatera Barat 2022

Data di atas menunjukkan presentasi perkembangan industri kreatif sektor desain pada Sumatera Barat menonjol pada Kota Bukittinggi. Namun perkembangan ini masih terbatas dikarenakan oleh modal seperti membeli komputer, mesin percetakan, dan lain-lain. (Dr. Zusmelia et al., 2022)

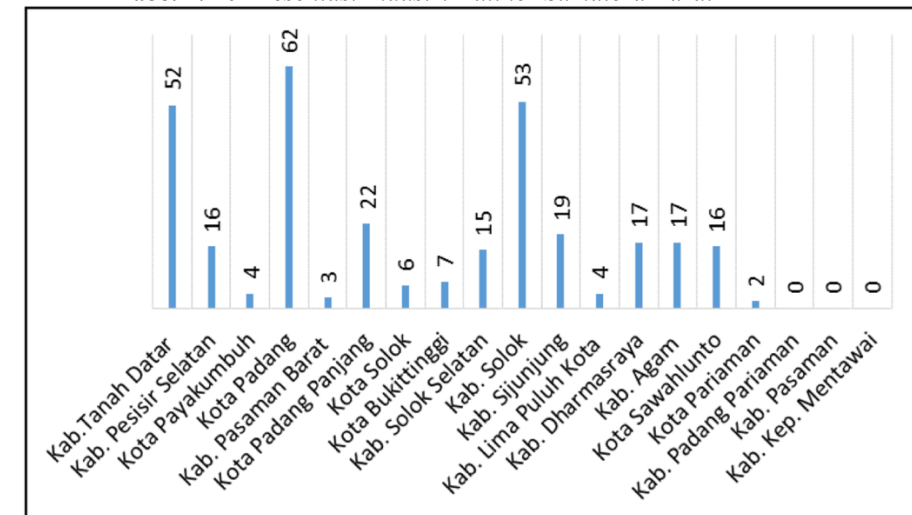
Tabel 1. 9 Presentasi Industri Fashion Sumatera Barat



Sumber: Ekonomi Kreatif Sumatera Barat 2022

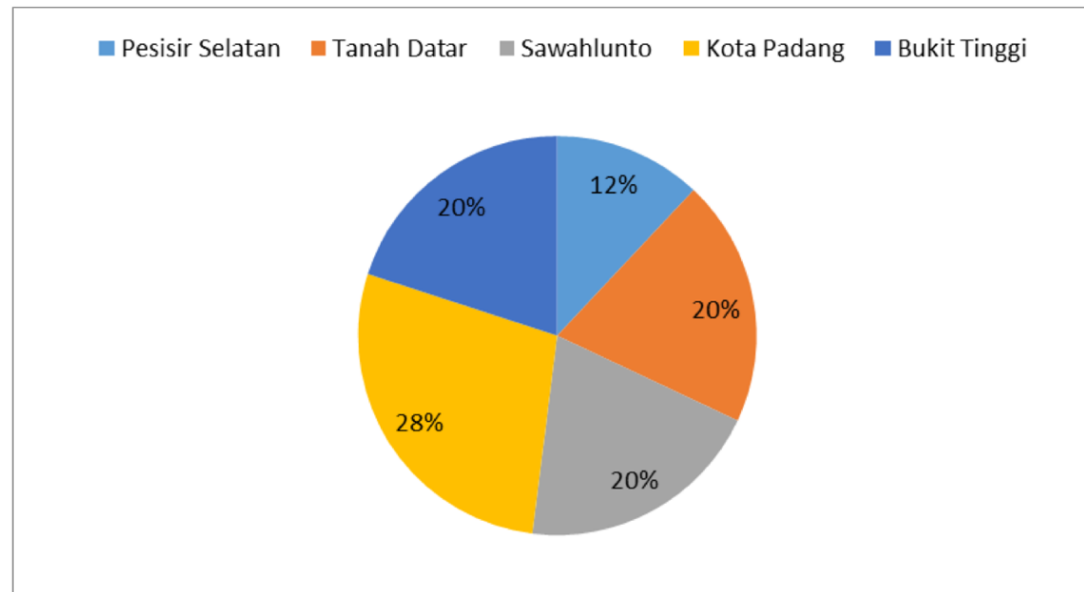
Data presentasi sektor fashion di Bukittinggi menunjukkan presentasi yang baik dalam proses industry kreatif. Kegiatan ini meliputi kegiatan produksi dengan kreasi design pakaian, alas kaki, dan aksesoris mode lainnya serta kegiatan distribusi fashion. (Dr. Zusmelia et al., 2022)

Tabel 1. 10 Presentasi Industri Kuliner Sumatera Barat



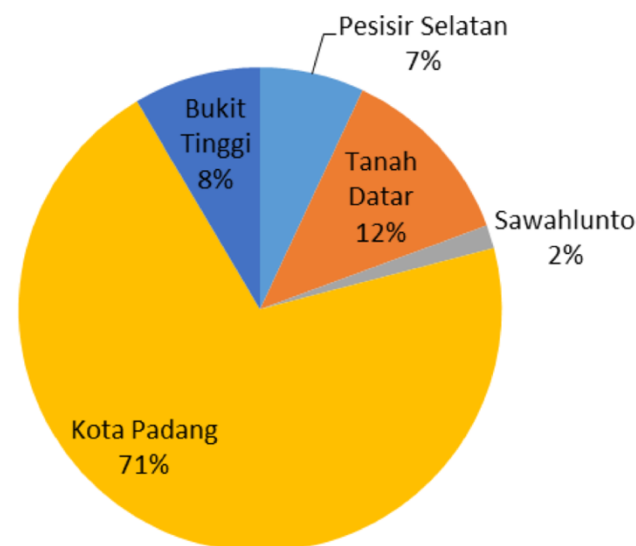
Sumber: Ekonomi Kreatif Sumatera Barat 2022

Menurut kemenparekraf sektor kuliner memiliki peluang yang besar dalam perkembangan industri kreatif, oleh karena itu dari data diatas Bukittinggi belum mengoptimalkan secara keseluruhan sektor industri tersebut. maka dibutuhkannya program yang dapat menunjang pertumbuhan ekonomi ini secara signifikan. (Dr. Zusmelia et al., 2022)



Gambar 1. 1 Presentasi Industri Desain Fotografi Sumatera Barat
Sumber: Ekonomi Kreatif Sumatera Barat 2022

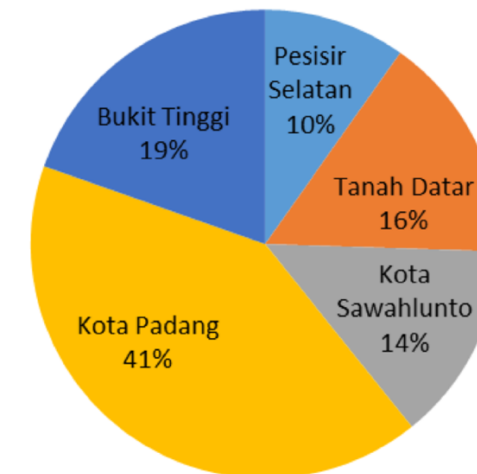
Sumatera Barat merupakan provinsi yang dinilai memiliki potensi ekosistem fotografi dalam pengembangan industri kreatif, dilihat dari presentasi Kota Bukittinggi menyumbang 20 % dari total presentasi keseluruhan provinsi bagi penggiat industri fotografi. (Dr. Zusmelia et al., 2022)



Gambar 1. 2 Presentasi Industri Kriya Sumatera Barat
Sumber: Ekonomi Kreatif Sumatera Barat 2022

Perkembangan produk kriya pada Sumatera Barat juga merupakan salah satu peluang besar yang dapat dikembangkan terkait ekonomi kreatif. Maka kemenparekraf diharapkan

untuk mampu mengadakan pelatihan dan diklat untuk menunjang kemampuan para pelaku untuk dapat berkreasi sesuai perkembangan zaman. Pelaku tersebut diantaranya pengrajin kayu, keramik, anyaman dan lain lain. (Dr. Zusmelia et al., 2022)



Gambar 1. 3 Presentasi Industri Event Dan Pertunjukan Sumatera Barat
Sumber: Ekonomi Kreatif Sumatera Barat 2022

Dalam pengembangan kreatifitas event atau pertunjukan merupakan program penting dalam menyalurkan serta menampilkan produk atau luaran dari industri kreatif. Dilihat dari tabel diatas Kota Bukittinggi berada pada urutan kedua dalam seni pertunjukan dan event setelah Kota Padang, dalam hal ini diperlukannya program yang dapat meningkatkan ekonomi dan perkembangan wisata terkait pertunjukan. (Dr. Zusmelia et al., 2022)

1.2 Rumusan Masalah

Dilihat dari meningkatnya minat masyarakat dalam perkembangan industri kreatif, Kota Bukittinggi sendiri belum mampu merespon atau mewadahi dengan baik minat tersebut, yaitu;

1.2.1 Permasalahan Non Arsitektural

1. Bagaimana cara meningkatkan kesadaran masyarakat dalam perkembangan pola pikir kreatif dan inovatif dalam meningkatkan taraf hidup dan ekonomi pada perkembangan saat ini?
2. Bagaimana cara menciptakan sistem yang dinilai baik dalam menyalurkan minat masyarakat Kota Bukittinggi dalam menyalurkan inspirasi dan ide-ide kreatif?
3. Apa upaya yang dilakukan dalam merespon ide kreatif dan inovasi masyarakat Kota Bukittinggi dalam mendukung kota kreatif?

1.2.2 Permasalahan Arsitektural

1. Bagaimana menciptakan bangunan yang dinilai mampu untuk menarik minat masyarakat dalam perkembangan industri kreatif pada lingkungan pasar?
2. Bagaimana menciptakan ruang dan kawasan yang terintegrasi baik dari zonasi dan tata ruang dalam penyaluran berbagai aktivitas dan minat bakat ide kreatif tersebut?
3. Bagaimana menciptakan ruang komunal yang dapat mendukung pelaku kreatif dalam menampilkan keluaran tindakan tersebut?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berfungsi sebagai memberikan gambaran perencanaan fasilitas publik dalam mendukung aspirasi masyarakat kota dalam menyalurkan ide dan inovasi yang mempertimbangkan kebutuhan ruang, zoning, ketersediaan fasilitas, dan mempertimbangkan kenyamanan, dengan jabaran berikut;

1. Menciptakan ekosistem yang baik bagi masyarakat dalam pengembangan ide dan inovasi yang dapat membawa dampak positif bagi pengembangan ekonomi dan wisata Kota Bukittinggi.
2. Memberikan keterbaruan konsep perancangan sesuai permasalahan dan kebutuhan penyaluran aspirasi masyarakat Kota Bukittinggi.
3. Sebagai upaya untuk meningkatkan sektor pariwisata dan ekonomi pada Kota Bukittinggi melalui perencanaan yang terintegrasi.

1.4 Sasaran Penelitian

Sasaran penelitian ini berisi tentang bagaimana menciptakan sebuah ruang perencanaan pusat aktivitas yang terintegrasi atau sesuai dengan konsep perencanaan. Hal ini mempertimbangkan kebutuhan ruang sesuai dengan kebutuhan pengguna, ketersediaan fasilitas, aksesibilitas, dan kenyamanan dalam pelaksanaan kegiatan serta penyaluran ide kreatif, inovatif, dan berbagai pengadaan event yang dilakukan dalam upaya peningkatan pariwisata pada Kota Bukittinggi.

Penelitian ini juga mencakup konsep desain bangunan yang bertujuan untuk meningkatkan infrastruktur kota. Dengan menggunakan pendekatan desain yang ramah lingkungan dan bagaimana menciptakan dan juga mengembangkan ruang komunal kota dengan *creative place making* pada site dan bangunan agar memaksimalkan keseluruhan konsep tapak yang terencana dan *compact*. Dengan penelitian ini diharapkan bisa menciptakan perencanaan infrastruktur kota dalam menyelesaikan permasalahan dan upaya peningkatan dalam aspek ekowisata.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi atau studi kasus yang sesuai dengan permasalahan dan isu pengembangan pariwisata Kota Bukittinggi dalam melakukan perencanaan infrastruktur penunjang peningkatan pariwisata dan ekonomi.

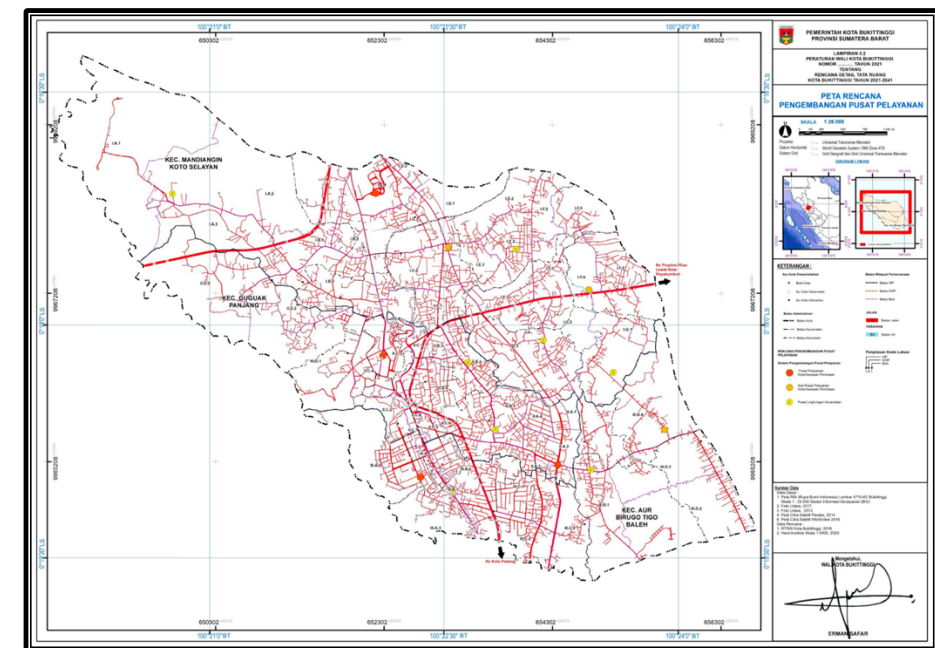
1.5.2 Manfaat praktis

Manfaat penelitian ini dapat digunakan sebagai arahan pengembangan infrastuktur Kota Bukittinggi yang mempertimbangkan kenyamanan, zoning ruang, dan ketersediaan fasilitas, berdasarkan genius-loci masyarakat kota dalam pemanfaatan perencanaan ini bentuk upaya penyaluran minat dan bakat masyarakat dalam pengembangan ide dan inovasi dalam sebagai bentuk kreatifitas dan ekonomi kreatif.

1.6 Ruang Lingkup Pembahasan

1.6.1 Ruang Lingkup Spasial

Dalam ruang lingkup spasial Kota Bukittinggi terdapat 3 kecamatan dan 24 kelurahan yang ada di Kota Bukittinggi. Ruang lingkup spasial kota juga dipengaruhi oleh kombinasi antara area perdagangan, kawasan budaya, pemukiman, dan konservasi yang menjadikan Kota Bukittinggi menjadi kota wisata di Sumatera Barat.



Gambar 1. 4 RTRW Kota Bukittinggi
Sumber: RTRW Kota Bukittinggi 2021-2041

Kota Bukittinggi terdapat 3 kecamatan dan 24 kelurahan yang dimana batas wilayah Kota Bukittinggi sebagai berikut:

- 1. Utara : Kecamatan Tilatang Kamang, Kabupaten Agam.
- 2. Selatan. : Kecamatan Banuhampu, Kabupaten Agam.
- 3. Timur : Kecamatan IV, Kabupaten Agam.
- 4. Barat. : Kecamatan IV Kota, Kabupaten Agam.



Gambar 1. 5 Lokasi Site
Sumber: Analisis Pribadi



Gambar 1. 6 Lokasi Site earth
Sumber: Goggle Earth

Bagian tersebut merupakan lokasi site yang sebelumnya merupakan kawasan pasar atas, sebelumnya pada site terdapat 2 los besar di Kota Bukittinggi yaitu los saudagar dan los kumango yang hancur akibat gempa 2007. Dengan lokasi site berada pada kawasan pasar atas Kota Bukittinggi kecamatan Guguak Panjang.

1.6.2 Ruang lingkup Substansial

Ruang lingkup substansial pada penelitian ini bertujuan untuk merencanakan ruang publik bagi masyarakat Kota Bukittinggi dalam mengedepankan ide kreatif serta inovasi dan juga menciptakan ruang komunal, Dalam penyaluran bakat dan minat masyarakat kota. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan industri serta ekonomi kreatif guna menjawab permasalahan yang ada dan mengembangkan pariwisata di Kota Bukittinggi melalui pendekatan konsep dan desain arsitektur.

1.7 Ide Kebaruan

Penelitian ini berusaha memberikan sebuah pembaruan di kawasan sekitar Pasar Atas Bukittinggi. Dengan menciptakan ruang komunal baru dengan pendekatan *creative place making* pada penataan konsep dan juga menciptakan area interaktif bagi pelaku kreatif yang memenuhi dari segi fasilitas, sirkulasi, dan juga tata ruang dengan menggunakan floating pedestrian dengan tujuan untuk memberikan pengalaman ruang baru pada Kota Bukittinggi dan berfungsi sebagai media untuk mempermudah pengguna untuk mengakses setiap ruang yang akan dituju. Serta adaptive re-use yang digunakan dengan mengembalikan bentuk serta suasana dengan peningkatan fungsi dengan memberikan aktivitas baru pada kawasan perencanaan.

Penelitian ini juga mengedepankan organisasi ruang yang ditata dengan baik pada setiap ruang sehingga menciptakan ruang yang dinilai compact sehingga berbagai macam aktivitas yang dilakukan pada area perencanaan dapat terlaksana dengan baik dan maksimal. Serta kebaruan pada tata ruang dengan menciptakan ruang-ruang komunal dan penataan sirkulasi pada area pasar.

1.8 Keaslian penelitian

NO	UNIVERSITAS NAMA TAHUN	FOKUS	LOKUS	PENDEKATAN
1.	Universitas Bung Hatta Novaldo Firdaus,2023	Perencanaan creative center dan sarana UMKM	Kota Padang	Pendekatan neo- vernakular

2.	Universitas Bung Hatta Kamal juliandra,2021	Perencanaan inhill creative hub	Kota tembilahan	Pendekatan creative programming
3.	Universitas Bung Hatta Farhan rizky farantino,2022	Perencanaan Creative CommunityHub	Kota Padang	Pendekatan arsitektur kontekstual
4.	Universitas Ngurah Rai Gusti Ngurah Made Dananjaya, 2020	Perancangan <i>Creative Space</i>	Canggu, Bali	Pendekatan Ekologis Di Canggu
5.	Institut Teknologi Nasional Bandung Adi Kurnia,2022	Perancangan creative Islamic center	Sambas	Pendekatan modern arsitektur

1.9 Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang, isu dan permasalahan, data dan fakta, rumusan masalah, tujuan penelitian, sasaran penelitian, ruang lingkup pembahasan, ide kebaruan, dan keaslian penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas teori-teori arsitektural berupa teori perancangan *creative space* dan teori pendekatan yang digunakan teori standar; standar ruang, tinjauan fungsi, tinjauan tapak, konsep, dan pendekatan. Bab ini juga membahas mengenai data analisis dari studi preseden, jurnal, dan standar yang digunakan dalam perancangan.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang metode penelitian dan perencanaan yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.

BAB IV METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjabarkan data primer dan data sekunder yang telah didapatkan data primer didapatkan langsung melalui survei yang dilakukan secara langsung pada lokasi, sementara data sekunder didapatkan dari internet, wawancara atau kusioner yang terkait dengan penelitian.

BAB V ANALISA

Membahas tentang Analisa terhadap data yang didapat nantinya akan menghasilkan kebutuhan ruang dalam perencanaan.

BAB VI KONSEP PERANCANGAN

Pada bab ini membahas konsep perancangan yang akan digunakan secara makro atau mikro.

BAB VII PERENCANAAN TAPAK

Membahas perencanaan tapak yang sudah diterapkan dari konsep perancangan dan analisa yang sudah dilakukan.

BAB VIII PENUTUP

Berisi tentang uraian kesimpulan dari latar belakang hingga konsep.