

BAB VIII

PENUTUP

8.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada perencanaan *creative dan performing hub* pada Kawasan Pasar Atas Kota Bukittinggi, didapat kesimpulan yaitu perencanaan ini merupakan sebuah solusi dari pengembangan kawasan pasar atas dengan cara menginfili sebuah aktivitas dan fungsi baru sebagai salah satu cara dalam meningkatkan nilai dan suatu kawasan. Dimana kawasan perencanaan ini merupakan salah satu kawasan bersejarah dalam pengembangan Kota Bukittinggi. Fungsi baru yang direncanakan pada kawasan merupakan jawaban dari tidak terpenuhinya ruang-ruang publik dalam kegiatan kreatif serta penyalurannya. Perencanaan ini menjawab permasalahan tersebut dengan tema *genius-loci* yang berarti roh suatu tempat dengan cara melakukan pengembangan bentuk bangunan bersejarah sebagai identitas perencanaan serta kawasan. Tema yang digunakan yaitu *creative place making* dengan tujuan pengembangan ruang-ruang pada perencanaan. Dengan perencanaan *creative dan performing hub* di kawasan pasar atas kota bukittinggi diharapkan memberikan keterbaruan pada kawasan dengan uraian sebagai berikut:

1. Revitalisasi kawasan bersejarah dengan cara menghidupkan Kembali nilai sejarah kawasan dengan menghadirkan pendekatan yang mempertimbangkan bentuk dari bangunan.
2. Penyediaan ruang publik yang inklusif berupa menghadirkan ruang publik multifungsi berupa perencanaan kawasan pasar yang terintegrasi dengan kegiatan kreatif.
3. Sirkulasi dan aksesibilitas yang lebih terkonsep pada perencanaan yang mana sebelumnya lokasi perencanaan merupakan kawasan yang tidak hidup dan aktif.
4. Peningkatan estetika urban berupa penataan landscape dan desain arsitektur yang kontekstual, menciptakan lingkungan yang menarik secara visual dan fungsional.

Perencanaan ini tidak hanya memberikan fungsi baru pada kawasan namun juga menciptakan kawasan yang fungsional dan bermakna, sesuai dengan kebutuhan masyarakat serta potensi kawasan pasar sebagai pusat aktivitas dan kreativitas di Kota Bukittinggi.

8.2 Saran

Setelah melakukan penelitian pada kawasan perencanaan diharapkan Kota Bukittinggi dapat melakukan pengembangan kembali kawasan pasar atas menjadi kawasan yang lebih hidup dengan melakukan infill aktivitas baru yang dapat menarik peminat dari segala umur untuk mengunjungi kawasan pasar dan menghilangkan persepsi buruk tentang pasar selama ini. Penerapan fungsi baru pada kawasan pasar dinilai dapat memperkaya ragam aktivitas dan berpotensi besar dalam meningkatkan Pendapatan Anggaran Daerah (PAD) Kota Bukittinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Q., & Khatami, S. M. (2018). *ARSITEKTUR KONTEKSTUAL (Tema: Arsitektur Kontekstual)* (Vol. 8, Issue 15).
- Ayu, P., Laksmi, S., Gde, I., Arjawa, W., Ekonomi, F., Bisnis, D., Warmadewa, U., & Bali, D. (2023). KEARIFAN LOKAL DALAM MENDUKUNG PENGEMBANGAN INDUSTRI KREATIF DI PROVINSI BALI. *Journal Scientific of Mandalika (JSM)*, 4(1). <http://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jomla/issue/archive>
- BAF Corporation. (2020, August 11). *What is a Mixed Use Space in Commercial Real Estate?* BAF Corporation. <https://www.bafcorp.com/blog/what-is-a-mixed-use-space-in-commercial-real-estate/>
- BPS Kota Bukittinggi. (2021, August 26). *Pelaksanaan Siparekraf*. BadanPusatStatistikKotaBukittinggi. <https://bukittinggikota.bps.go.id/id/news/2021/08/26/289/pelaksanaan-siparekraf.html>
- British Council. (2014). *Creative Hubs In an ever-changing global landscape, we recognise that hubs are integral to the sustainability and growth of the creative economy*. British Council Global. <https://creativeeconomy.britishcouncil.org/projects/hubs/>
- Ceren, M. V. (2019). *GENIUS LOCI AS A META-CONCEPT*. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1296207419301748>
- Darmawan. (2022, August 8). *Potensi Besar Industri Kreatif Bukittinggi Berkolaborasi dengan Wisata Budaya*. ForumSumbar. <https://forumsumbar.com/berita/27425/potensi-besar-industri-kreatif-bukittinggi-berkolaborasi-dengan-wisata-budaya/>
- Devi Diany. (2024, October 11). *Basecamp Muda Gemilang Diresmikan, Ramlan-Ibnu Apresiasi Anak Muda Kota Bukittinggi*. Khazminang | Rujukan Ranah Minang. <https://khazminang.id/basecamp-muda-gemilang-diresmikan-ramlanibnu-apresiasi-anak-muda-kota-bukittinggi>
- Dr. Zusmelia, M. S., Prof. Dr. Ansofino, M. S., & Dr. Irwan, M. S. (2022). *EKONOMIKREATIFDANENTREPRENEURSHIPSUMATRABARAT_HKI*.
- Fauziyah, D., Hidayat, T., Ramasiah, S., Prehanto, A., & Nuryadin, A. (2022). *PERKEMBANGAN INDUSTRI KREATIF DI KOTA TASIKMALAYA PADA ERA DIGITAL* (Vol. 5, Issue 2).
- Iman Maulana, R., Wiji Utama, B., Sukowiyono Hal, G., Wiji Utomo, B., Sukowiyono, G., Prodi Arsitektur, M., Teknik Sipil dan Perencanaan, F., & Malang, I. (n.d.). *YOGYAKARTA CREATIVE CENTER TEMA: POST MODERN*.
- Kamil, A., Studi, P., & Pembangunan, E. (2015). *INDUSTRI KREATIF INDONESIA: PENDEKATAN ANALISIS KINERJA INDUSTRI* (Vol. 10, Issue 2).
- Kemenparekraf. (2020). *Statistik ekonomi kreatif, 2020 = Creative economics statistics of 2020*. Pusat Data dan Sistem Informasi, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Kepala Biro Komunikasi, L. I. dan P. K. K. B. P. H. L. (2021, March 9). *Industri Kreatif dan Digital: Kembangkan Potensi, Gerakkan Ekonomi, dan Ciptakan Lapangan Kerja*. KEMENTERIAN KOORDINATOR BIDANG PEREKONOMIAN REPUBLIK INDONESIA. <https://ekon.go.id/publikasi/detail/2449/industri-kreatif-dan-digital-kembangkan-potensi-gerakkan-ekonomi-dan-ciptakan-lapangan-kerja>
- Kusuma Bhakti, J., & Bancah, G. (n.d.). *INSPEKTORAT DAERAH*.
- Leo Bermana, A., Minawati, R., & Heldi, D. (n.d.). *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI PARIWISATA*. https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Bukittinggi#Sejarah
- Nurlatifa, S., & Putri, N. E. (2022). STRATEGI PENGEMBANGAN PARIWISATA PADA ERA ADAPTASI KEBIASAN BARU OLEH DINAS PARIWISATA PEMUDA DAN OLAHRAGA KOTA BUKITTINGGI DALAM UPAYA MENINGKATKAN PENDAPATAN ASLI DAERAH (PAD). *Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang*. <https://doi.org/10.36418/locus.v1i8.251>
- Prasmoro, A. V., & Zulkarnaen, I. (2021). PENINGKATAN SUMBER DAYA MANUSIA YANG KREATIF DAN INOVATIF DALAM BERWIRAUSAHA. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Teknologi-SNITek* (Vol. 2021).
- Pusat, B., Kota, S., Kecamatan, B., & Panjang, G. (2022). *KECAMATAN GUGUAK PANJANG DALAM ANGKA TAHUN 2022*.

- Rhian DKincai. (2021, June 26). *DPC PAPPRI Bukittinggi Periode 2021-2026 Dikukuhkan*. PortalBeritaEditor. <https://www.portalberitaeditor.com/dpc-pappri-bukittinggi-periode-2021-2026-dikukuhkan/>
- Rusli Dosen Jurusan Fotografi, E., Seni Media Rekam, F., & Yogyakarta Jalan Parangtritis Km, I. (2016). IMAJINASI KE IMAJINASI VISUAL FOTOGRAFI. In *Jurnal Rekam* (Vol. 12, Issue 2).
- Syafitri, A. D. A., & Nisa, F. L. (2024). Perkembangan serta Peran Ekonomi Kreatif di Indonesia dari Masa ke Masa. *JURNAL EKONOMI BISNIS DAN MANAJEMEN*, 2(3), 189–198. <https://doi.org/10.59024/jise.v2i3.810>
- Tedjrruurrrrr, H. (2001). *Imaji dan Imajinasi, Suatu telaah Filsafat Post Modern*. www.kanisiusmedia.com
- Trez, G. (2011). Design Center: uma estrutura de inovação orientada para o mercado. *Strategic Design Research Journal*, 4(3), 141–150. <https://doi.org/10.4013/sdrj.2011.43.05>
- Widastuti, C. T., Rahmatya, W., Rita, M. R. ;, Widiastuti, C. T., Widyaswati, R., & Meiriyanti, R. (2019). Strategi Peningkatan Sumber Daya Manusia Kreatif dan Inovatif pada UKM Batik Semarang (Studi di Kampung Batik Semarang). In *Jurnal Riptek* (Vol. 13, Issue 2). <http://ripteck.semarangkota.go.id>
- Wongso, J., & Arsitektur, J. T. (2006). *STRATEGI REVITALISASI KAWASAN PUSAT KOTA BUKITTINGGI*.
- Zitcer, A. (2020). Making Up Creative Placemaking. *Journal of Planning Education and Research*, 40(3), 278–288. <https://doi.org/10.1177/0739456X18773424>