

LAPORAN
STUDIO AKHIR ARSITEKTUR (SAA)
SEMESTER GANJIL TAHUN 2023-2024

PERANCANGAN *CREATIVE COMMUNITY HUB* DI KOTA PADANG

Ketua & Wakil Koordinator :

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

Dosen Pembimbing :

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

Disusun Oleh :

FARHAN RIZKY FARANTINO
1910015111027



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN
STUDIO AKHIR ARSITEKTUR
SEMESTER GANJIL TAHUN 2023-2024

Judul :
PERANCANGAN *CREATIVE COMMUNITY HUB* DI KOTA PADANG

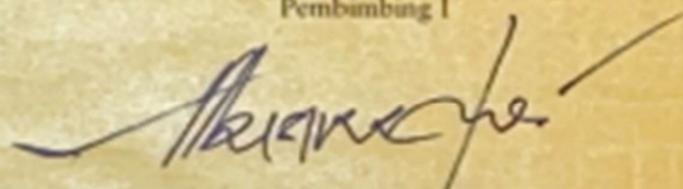
Oleh:

Farhan Rizky Farantino
1910015111027

Padang, 23 Januari, 2024

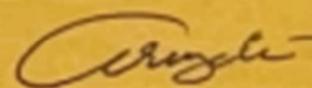
Disetujui oleh :

Pembimbing I



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

Pembimbing II



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

Ketua Program Studi Arsitektur

PROGRAM STUDI
ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA

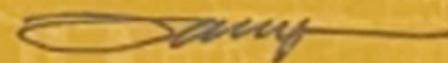


Ir. Nasril Sekumbang M.T., IAI
(NIDN : 0003026302)

Mengetahui :



Wakil Koordinator Studio Akhir Arsitektur



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

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

SURAT PERNYATAAN
KEASLIAN TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Farhan Rizky Farantino
NPM : 1910015111027
Program Studi : Arsitektur

Dengan sejujur-jujurnya Saya menyatakan bahwa hasil pekerjaan Studio Akhir Arsitektur, dengan judul:

PERANCANGAN *CREATIVE COMMUNITY HUB* 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 dikemudian hari ternyata tidak sesuai dengan pernyataan di atas, penulis bersedia untuk mempertanggung jawabkannya.

Padang, 5 Februari 2024



Farhan Rizky Farantino

PRAKATA

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT karena atas karunia dan rahmat-Nya penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Laporan Akhir Arsitektur yang berjudul “ **PERANCANGAN *CREATIVE COMMUNITY HUB* DI KOTA PADANG**”

Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. **Allah S.W.T**, maha sempurna yang memberikan kelancaran untuk dalam pengerjaan Laporan Studio Akhir Arsitektur ini.
2. **Kedua Orang Tua** dan Keluarga yang selalu memberi semangat, dukungan dan doanya dalam proses perkuliahan hingga dapat menyelesaikan Laporan Studio Akhir Arsitektur ini.
3. **Diri saya** sendiri yang telah berusaha sebisa mungkin untuk menjalankan proses perkuliahan dan menyelesaikan Laporan Studio Akhir Arsitektur ini.
4. Bapak **Prof. Dr. Tafdil Husni, S.E., MBA** selaku Rektor Universitas Bung Hatta
5. Bapak **Prof. Dr. Ir. Nasfryzal Carlo, M.Sc** Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Bung Hatta
6. Bapak **Ir. Nasril S., M.T., IAI**. selaku Ketua Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Bung Hatta sekaligus Koordinator Studio Akhir Arsitektur yang telah membimbing dan memberi semangat dalam proses penyusunan Laporan Studio Akhir Arsitektur ini.
7. Bapak **Duddy Fajriansyah, S.T., M.T.** selaku Wakil Koordinator Studio Akhir Arsitektur yang telah membimbing dan memberi semangat selama proses penyusunan Laporan Studio Akhir Arsitektur ini.
8. Bapak **Dr. Al Busyra Fuadi, ST, M.Sc.** , selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan selalu memberi arahan penulis dalam menyelesaikan Laporan Studio Akhir Arsitektur.
9. Ibu **Ariyati, S.T., M.T.**, selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan selalu memberi arahan penulis dalam menyelesaikan Laporan Studio Akhir Arsitektur.

10. Semua **Dosen pengampu matakuliah** di Jurusan Arsitektur Universitas Bung Hatta yang telah memberi dan mengajarkan ilmu pengetahuan untuk bekal penulis kedepannya.
11. **Rekan-rekan Studio Akhir Arsitektur** Semester Ganjil 2023/2024 yang telah berjuang bersama-sama, susah maupun senang, hingga menyelesaikan Laporan Studio Akhir Arsitektur ini.
12. **Sahabat – sahabat** dan **rekan – rekan**, serta **orang-orang tercinta Arsitektur 19** yang selalu memberi dukungan, semangat dan membantu dalam segala hal yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Studio Akhir Arsitektur ini masih terdapat banyak kekurangan didalamnya, dikarenakan penulis juga seorang manusia yang tak sempurna dan tak luput dari kesalahan.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih dan selamat membaca laporan ini, semoga dapat dijadikan referensi dan dapat menambah ilmu pengetahuan bagi pembaca dan bagi penulis sendiri. Aamiin.

Padang, 5 Ferbruari 2023

Penulis,

Farhan Rizky Farantino

(1910015111027)

DAFTAR ISI

PERENCANAAN *CREATIVE COMMUNITY HUB* DI KOTA PADANG

Farhan Rizky Farantino¹⁾, Al Busyra Fuadi²⁾, Ariyati³⁾

^{1,2,3)}Program Studi Arsitektur, FTSP, Universitas Bung Hatta

Email: farhanrky2981@gmail.com, albusyrafuadi@bunghatta.ac.id, ariyati@bunghatta.ac.id

ABSTRACT

This research focuses on the design and conceptualization of a Creative Community Hub in Padang City, Indonesia. Creative Community Hubs have emerged as vibrant spaces that facilitate collaboration, innovation, and cultural exchange within diverse communities. Using a comprehensive approach, this study blends qualitative and quantitative methodologies to assess the socio-cultural, economic, and spatial dynamics pertinent to the establishment of the proposed hub. Surveys, interviews, and case studies are employed to explore the existing creative landscape in Padang, understand the needs and aspirations of local creatives and residents, and evaluate the infrastructural and financial prerequisites for the hub's sustainability. Drawing upon successful models from other cities, the research identifies key design principles and operational strategies essential for the effective functioning of the Creative Community Hub. The findings not only underscore the potential benefits of such a hub in Padang, including economic growth, cultural enrichment, and community cohesion but also offer actionable recommendations for policymakers, urban planners, and stakeholders involved in its implementation. By fostering a culture of creativity, collaboration, and inclusivity, the proposed Creative Community Hub aims to catalyze positive urban transformation and contribute to the city's sustainable development trajectory.

Keywords: *Community, Creative Space, Co-Working Space.*

PRAKATA.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I.....	1
PENDAHULAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
a. Permasalahan Non-Arsitektural.....	2
b. Permasalahan Arsitektural.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Sasaran Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Ide Kebaharuan.....	3
1.7 Keaslian penelitian.	3
Tabel 1. 3 Keaslian Penelitian	3
1.8 Ruang Lingkup Pembahasan	4
a. Ruang Lingkup Spasial.....	4
b. Ruang Lingkup Substansial (Kegiatan).....	4
1.9 Sistematika Pembahasan	4
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1.1 Creative.....	5
2.1.2 Community	5
2.1.3 Pusat Komunitas.....	5
a. Arsitektur Kontekstual.....	6
a. Review Preseden	14
Bogor Creative Hub	14
M Bloc Space.....	15
Tallin Creative Hub.....	15
b. Kriteria desain	18
c. Prinsip Desain.....	18
d. Tanggapan	18

BAB III.....	19
METODE PENELITIAN	19
3.1 Pendekatan Penelitian	19
a. Sumber dan Jenis Data	19
b. Teknik Pengumpulan Data.....	19
3.2 Diagram Perancangan Penelitian.....	20
3.3 Jadwal Penelitian.....	20
3.4 Kriteria Pemilihan Lokasi	20
3.5 Alternatif Lokasi	21
BAB IV.....	21
TINJAUAN KAWASAN PERANCANGAN.....	21
4.1 Deskripsi Kawasan.....	21
4.1.1 Potensi Kawasan	22
4.1.2 Permasalahan Kawasan.....	22
4.2 Deskripsi Tapak	22
4.2.1 Lokasi.....	22
4.2.2 Tautan Lingkungan	22
4.2.3 Ukuran dan Tata Wilayah	23
4.2.4 Peraturan	24
4.2.5 Kondisi Fisik Alami	24
4.2.6 Kondisi Fisik Buatan.....	24
4.2.7 Sirkulasi.....	24
4.2.8 Utilitas.....	25
4.2.9 Panca Indera.....	25
4.2.10 Iklim.....	25
4.2.11 Manusia dan Budaya.....	26
BAB V.....	27
ANALISA.....	27
5.1 Analisa Ruang Luar.....	27
5.1.1 Analisa Panca Indera Terhadap Tapak.....	27
5.1.2 Analisa Iklim.....	28
5.1.3 Analisa Aksesibilitas dan Sirkulasi.....	29
5.1.4 Analisa Vegetasi Alami.....	30
5.1.5 Analisa Utilitas Tapak.....	30
5.1.6 Analisa Superimpose.....	31

5.2	Analisa Ruang Dalam.....	31
5.2.1	Data Fungsi.....	31
5.2.2	Analisa Programatik	31
5.2.3	Analisa Kebutuhan Ruang.....	34
5.2.4	Analisa Besaran Ruang.....	34
5.2.5	Analisa Hubungan Ruang.....	40
5.2.1	Organisasi Ruang.....	40
5.3	Analisa Bangunan.....	41
BAB VI		45
6.1	Konsep Tapak.....	45
6.1.1	Konsep Panca Indera Terhadap Tapak	45
6.1.2	Konsep Iklim	46
6.1.3	Konsep Aksesibilitas dan Sirkulasi	46
6.1.4	Konsep Vegetasi Alami.....	46
6.1.5	Konsep Utilitas	47

6.2	Konsep Bangunan	48
6.2.1	Konsep Massa Bangunan	48
6.2.2	Konsep Ruang Dalam	48
6.2.3	Konsep Struktur Bangunan	49
6.2.4	Konsep Utilitas.....	49
BAB VII		51
PERENCANAAN TAPAK		51
7.1	Site Plan.....	51
BAB VIII		52
PENUTUP		52
8.1	Kesimpulan	52
8.2	Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA		54

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Remaja Kota Padang Tahun 2020 (15-29 Tahun).....	1
Tabel 1. 2 Komunitas Kota Padang	2
Tabel 1. 3 Keaslian Penelitian	3
Tabel 2. 1 Review Jurnal	12
Tabel 2. 2 Komparasi Preseden	17
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian	20
Tabel 4. 1 Batasan Site.....	22
Tabel 4. 2 Tingkat Kepadatan	24
Tabel 5. 1 Analisis Kebutuhan Ruang	34
Tabel 5. 2 Area Servis.....	35
Tabel 5. 3 Area Pengelola.....	36
Tabel 5. 4 Area Komuniti Fotografi	37
Tabel 5. 5 Area Pengunjung.....	37
Tabel 5. 6 Area Olahraga Ektrem	38
Tabel 5. 7 Kebutuhan Parkir dan Tata Luas Tapak	39
Tabel 5. 8 Kebutuhan Luas Parker Pengunjung.....	39
Tabel 5. 9 Perhitungan jumlah kendaraan.....	39
Tabel 5. 10 Perhitungan kebutuhan luas lahan parkir pengelola	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Ruang lingkup spasial.....	4
Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian.....	20
Gambar 3. 2 Jalan Pasar Malintang	21
Gambar 4. 1 Peta Administrasi Kota Padang Provinsi Sumatra Barat.....	21
Gambar 4. 2 Lokasi tapak.....	22
Gambar 4. 3 Tautan Lingkungan.....	23
Gambar 4. 4 Ukuran JL. Arif Rahman Hakim	23
Gambar 4. 5 Tata Wilayah JL. Arif Rahman Hakim.....	23
Gambar 4. 6 Kondisi Fisik Buatan	24
Gambar 4. 7 Sirkulasi Kendaraan.....	25
Gambar 4. 8 Kondisi Fisik Buatan	25
Gambar 4. 9 Analisis Panca Indra	25
Gambar 4. 10 Tautan Lingkungan.....	26
Gambar 5. 1 Site Sudut Jalan.....	27
Gambar 5. 2 Analisa Pendengaran	27
Gambar 5. 3 Alternatif analisa pendengaran	27
Gambar 5. 4 Analisa penciuman.....	28
Gambar 5. 5 Analisa Iklim	28
Gambar 5. 6 Analisa Pencahayaan Alami	29
Gambar 5. 7 Analisa Aksesibilitas.....	29
Gambar 5. 8 Data analisa aksesibilitas	29
Gambar 5. 9 Alternatif sirkulasi manusia.....	29
Gambar 5. 10 Alternatif dua sirkulasi manusia	30
Gambar 5. 11 Lokasi site.....	30
Gambar 5. 12 Alternatif analisa vegetasi.....	30
Gambar 5. 13 Analisa saluran air bersih.....	30
Gambar 5. 14 Analisa Superimpose	31
Gambar 5. 15 Zoning Makro	40
Gambar 5. 16 Zoning Mikro Semi Basement.....	40
Gambar 5. 17 Zoning Mikro Lantai 1.....	41
Gambar 5. 18 Zoning Mikro Lantai 2.....	41
Gambar 5. 19 Analisa bentuk bangunan.....	41
Gambar 5. 20 Arcade.....	42
Gambar 5. 21 Pondasi Dangkal	42
Gambar 5. 22 Mid Structure	42
Gambar 5. 23 Upper Structure.....	42
Gambar 5. 24 Jaringan Listrik	43
Gambar 5. 25 Analisa air bersih	43
Gambar 5. 26 Analisa air kotor	43
Gambar 5. 27 Foot bridge.....	43
Gambar 5. 28 Tangga	44
Gambar 5. 29 Penangkal Petir	44

Gambar 6. 1 View	45
Gambar 6. 2 Konsep Kebisingan	45
Gambar 6. 3 Alternatif Konsep	45
Gambar 6. 4 Konsep Iklim.....	46
Gambar 6. 5 Konsep Aksesibilitas dan Sirkulasi.....	46
Gambar 6. 6 foot bridge	46
Gambar 6. 7 Konsep Vegetasi	47
Gambar 6. 8 Konsep Air Bersih.....	47
Gambar 6. 9 Konsep Air Kotor.....	47
Gambar 6. 10 Konsep Jaringan Listrik	47
Gambar 6. 11 Konsep Foot bridge.....	48

Gambar 6. 12 Konsep Massa Bangunan.....	48
Gambar 6. 13 Konsep Ruang Fotografi.....	48
Gambar 6. 14 Konsep Tenant.....	48
Gambar 6. 15 Konsep ruang pengelola	49
Gambar 6. 16 Konsep sub structure.....	49
Gambar 6. 17 Konsep mid structure	49
Gambar 6. 18 Konsep upper structure	49
Gambar 6. 19 Konsep sistem air bersih.....	49
Gambar 6. 20 Konsep sistem air kotor	50
Gambar 6. 21 Konsep jaringan listrik.....	50

BAB I PENDAHULAN

1.1 Latar Belakang

Remaja adalah masa transisi penting dalam hidup seseorang, di mana mereka sedang membentuk identitas dan kepribadian mereka. Dalam masa ini, mereka membutuhkan wadah untuk mengekspresikan diri dan berkembang secara positif. Sayangnya, pada saat ini, banyak remaja yang kurang memiliki wadah untuk berkreatifitas. Berkreatifitas adalah hal penting bagi perkembangan remaja, karena membantu mereka mengekspresikan perasaan dan pemikiran mereka. Namun, banyak remaja yang kurang memiliki akses atau wadah untuk berkreatifitas. Mereka mungkin tidak memiliki fasilitas untuk memulai proyek seni atau memiliki orang tua yang tidak mendukung kreativitas mereka. Ini bisa menghambat perkembangan emosional dan kreatif mereka.

Dalam situasi ini, peran komunitas menjadi sangat penting. Komunitas dapat memfasilitasi wadah berkreatifitas bagi remaja dan membantu mereka membangun identitas diri melalui hubungan positif dengan anggota komunitas lainnya. Komunitas juga dapat membantu memecahkan masalah kekurangan akses dan dukungan orang tua dengan menyediakan fasilitas dan aktivitas yang menunjang kreativitas remaja.

Keberadaan ruang kreatif sangat dibutuhkan dalam perkembangan sebuah kota dimana ruang kreatif dapat menjadi tempat sosial berinteraksi dan komunikasi antar masyarakat baik dalam kelompok maupun individu atau dalam formal dan in-formal. Ruang kreatif berfungsi sebagai tempat yang dapat mewadahi atau menjadi fasilitas untuk masyarakat ataupun komunitas baik itu komunitas seni dan umkm yang berkaitan dengan sosial, budaya, dan ekonomi, maka dibutuhkannya Ruang Kreatif di Kota Padang, pertumbuhan komunitas sangat cepat, seperti photography, cinematography dan komunitas klasik seperti seni rupa. Sehingga komunitas tidak memiliki wadah untuk saling berinteraksi dengan komunitas lainnya, untuk berkumpul. komunitas di Kota Padang hanya memanfaatkan ruang-ruang publik Kota Padang, salah satunya pada kawasan Kota Tua Padang.

Kota Tua Padang memiliki banyak bangunan-bangunan tua bersejarah yang perlu dilestarikan dan dijaga keberadaannya. Sebagian besar kondisi bangunan tua bersejarah tersebut sekarang ini kondisinya rusak, hancur dan bahkan ada yang sudah berganti menjadi bangunan baru. jika kondisi tersebut terus dibiarkan, maka semua bangunan yang bersejarah tersebut akan hancur dan kehilangan ciri khasnya.

Dari pernyataan diatas penulis tergerak untuk merancang sebuah bangunan Creative Community Hub dikawasan Kota Tua Padang yang diharapkan dapat menghidupkan kembali kawasan Kota Tua

Padang, memberikan fungsi baru terhadap bangunan, potensi baru bagi kawasan dan ruang baru bagi remaja dalam berkreatifitas

a. Isu dan Permasalahan

Remaja memiliki peran penting dalam pembangunan nasional di segala bidang. Hal ini tercantum dalam Tap MPR No IV/MPR/1978 tentang GBHN; pola Umum Pelita ketiga, Sub Bagian Agama dan Kepercayaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa, Sosial Budaya, no 10 huruf b menempatkan pemuda (yang hampir keseluruhannya adalah remaja) sebagai “Kader Pengurus Perjuangan Bangsa dan Pembangunan Nasional”. Untuk mencapai arah dan tujuan tersebut, diperlukan kegiatan pembinaan dan pengembangan diri remaja yang terarah, bersifat tetap serta berkelanjutan, namun ruang untuk pengembangan diri remaja di Kota Padang masi tidak dapat menampung para remaja tersebut.

b. Data dan Fakta

Kota Padang merupakan kota dengan jumlah penduduk paling banyak di provinsi Sumatera Barat. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Padang tahun 2020, kota ini memiliki jumlah penduduk sebanyak 909.040 jiwa.

Data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik Kota Padang, menyatakan Jumlah remaja di Kota Padang (15-29 tahun) tahun 2020.

Tabel 1. 1 Remaja Kota Padang Tahun 2020 (15-29 Tahun)

Umur	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
15-19 tahun	37.569	34.888	72.457
20-24 tahun	39.755	37.643	77.398
25-29 tahun	41.001	40.193	81.194
Padang	118.325	112.724	231.049

Sumber : <https://www.bps.go.id/> ,

Dengan banyaknya remaja di kota padang maka banyak pula aktifitas yang akan dilakukan oleh remaja, sehingga melahirkan banyak komunitas komunitas yang menampung aktifitas para remaja, namun tidak semua komunitas tersebut memiliki tempat berkumpul yang memadai. Berikut merupakan data dari komunitas yang terdapat di kota padang.

Tabel 1. 2 Komunitas Kota Padang

No.	Nama Komunitas	Tahun Berdiri	Basecamp
Komunitas Seni dan Budaya			
1	Fresh Freak Shuffle	2011	Tidak
2	Padang Graffiti United	2005	Tidak
3	Pilot drone	2016	Tidak
4	Minang Typer	2006	Tidak
5	Padang Heritage	2016	Tidak
6	Book Padang Reader	2011	Ada
7	Komunitas Seni Balenak	2003	Ada
8	Rumah Ada Seni	2013	Ada
9	Minangkabau Fotografer	2015	Tidak
10	Photo Pending	2016	Tidak
11	Urbax people Padang	2016	Tidak
12	Street Photo Hunters Padang	2013	Tidak
13	Komunitas Fotografer Padang	2015	Tidak
14	Akar rumput	2011	Ada
15	Form Art project	2013	Tidak
16	Rotan artwork	2010	Ada
17	Doodle Art minang	2015	Tidak
18	Gagdetgrapher	2014	Tidak
19	Faust Studio	2016	Ada
20	UKM KESPROK		Ada
21	Ruang Fine Art Villa A	2011	Ada
Komunitas Olahraga			
1	Skateboard Rohana Kudus	2011	Tidak
2	Minang Skateboard Association	2010	Tidak
3	Komunitas Parkur Padang	2010	Tidak
4	MTMA Padang	2016	Tidak
5	Tongseng	2015	Tidak
6	Komunitas Othel	2010	Tidak
7	Padang Citizen	2012	Tidak
8	AFSBEKP	2013	Tidak
9	Babus Community	2015	Tidak
19	Padang Bike Club	2016	Tidak
20	Ngarasau Bike Community	2017	Tidak
21	Nexter	2016	Tidak

22	KSSB	2014	Tidak
23	KONSEP	2015	Tidak
24	Komunitas onthel	2010	Tidak
25	Kereta Angin BNI 46	2011	Tidak
26	Jayahme cycling club lantamal II	2017	Tidak
27	ITP Padang	2011	Tidak
28	Imigowes	2012	Tidak
29	Hura-hura	2016	Tidak
30	Greshs Padang	2017	Tidak
31	Gowes Teratai Cycling	2010	Tidak
32	Free team pt. Semen padang	2016	Tidak
33	F.F.A.C (Free For All Cycle)	2016	Tidak
34	DTRTB	2015	Tidak
35	CSS	2016	Tidak
36	Bic 7	2015	Tidak
37	BNCC	2015	Tidak
38	BMC	2013	Tidak
39	BCA	2015	Tidak
40	AFSBEKP	2017	Tidak
41	Pendaki Gunung Kota Padang	2013	Tidak
Komunita Otomotif			
1	Stream Community	2010	Tidak
2	Crosser Padang	2011	Tidak
3	KLX Community	2016	Tidak
4	IKC	2009	Tidak
5	Vespa Club Padang	2008	Tidak
6	Harley Davidson Club Indonesia	2010	Ada
7	AHC	2011	Tidak
8	Kutu Community	2015	Tidak
9	Yamaha Club	2016	Ada
10	Padang Jupiter Club	2015	Tidak
11	V.I.P	2010	Tidak
12	Ymci Padang Chapter	2017	Tidak
13	Yamaha Vixion Club	2016	Tidak
14	KNI	2014	Tidak
15	Bone Padang	2015	Tidak

1.2 Rumusan Masalah

a. Permasalahan Non-Arsitekural

Berdasarkan paparan permasalahan yang melatarbelakangi *Perencanaan Creative Community Hub di Kota Padang*, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan permasalahan non-arsitekural sebagai berikut.

1. Bagaimana cara agar para remaja dapat mengembangkan minat dan bakat mereka ?
2. Bagaimana agar komunitas seni dan UMKM untuk berinteraksi dan berkumpul.?
3. Apa saja yang dibutuhkan oleh remaja untuk dapat meningkatkan kreativitas?

b. Permasalahan Arsitektural

Berdasarkan paparan permasalahan yang melatarbelakangi *Perencanaan Creative Community Hub di Kota Padang*, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan permasalahan non-arsitektural sebagai berikut.

1. Bagaimana cara merancang bangunan yang nyaman sebagai pusat komunitas ?
2. Bagaimana memberikan ruang yang baik bagi komunitas ?
3. Apa saja fasilitas yang akan di sediakan yang dapat menunjang berbagai perilaku para remaja di Kota Padang ?

1.3 Tujuan Penelitian

Menciptakan rancangan bangunan pusat aktifitas remaja, pusat kreative remaja di Kota Padang untuk meningkatkan sektor perekonomian daerah setempat dan diharapkan dapat menghidupkan kembali Kawasan cagar budaya di kota padang.

1.4 Sasaran Penelitian

Terciptanya dokumen perencanaan *Perencanaan Creative Community Hub di Kota Padang* sesuai dengan konsep desain, yang dapat mewadahi segala aktifitas pengguna didalamnya, dan menjadi acuan dalam tahap perancangan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis penelitian ini adalah penerapan ilmu arsitektur dalam merancang bangunan *Perencanaan Creative Community Hub di Kota Padang*
2. Manfaat Praktis penelitian ini adalah sebagai wadah pembelajaran dalam perencanaan sebuah bangunan *Perencanaan Creative Community Hub di Kota Padang*. Terciptanya dokumen perencanaan *Creative Community Hub di Kota Padang* sesuai dengan konsep desain, yang dapat mewadahi segala aktifitas pengguna didalamnya, dan menjadi acuan dalam tahap perancangan.

1.6 Ide Kebaharuan

Menciptakan teori *Sense of Place* pada perancangan *PERENCANAAN CREATIVE COMMUNITY HUB DI KOTA PADANG*. *Sense of Place* adalah perasaan dimana seseorang *Sense of place* adalah bentuk koneksi atau hubungan antara seseorang dan tempat (Punter, 1991). Agar menyesuaikan fungsi bangunan dan lingkungan maka dirancanglah sebuah bangunan dengan menerapkan pendekatan Arsitektur Kontekstual. Kontekstual merupakan salah satu konsep dalam arsitektur yang pembahasannya melingkupi dengan daerah lingkungan sekitar dari bentuk bangunan ataupun keadaan dari sosialnya. Arsitektur kontekstual merupakan penekanan terhadap penyesuaian pembangunan atau desain suatu bangunan

dengan bangunan sekitar melalui proses yang dapat menghidupkan kembali bangunan lama dengan fungsi yang baru atau masa kini.

1.7 Keaslian penelitian.

Tabel 1. 3 Keaslian Penelitian

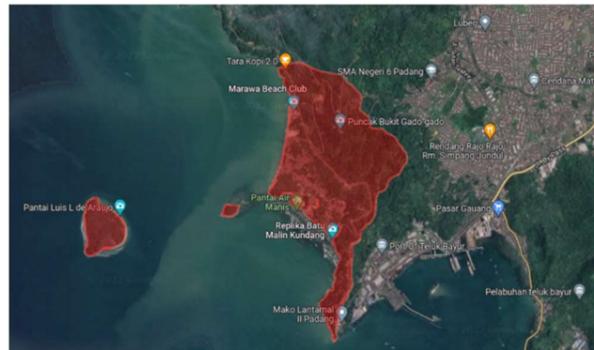
No	Universitas/Tugas Akhir	Nama	Tahun	Judul	Pembahasan
1	Universitas Muhammadiyah Surakarta http://eprints.ums.ac.id/94474/	Ramadhan Masruri	2021	Surakarta Creative Communtiy Hub dengan Pendekatan Psikologi	Surakarta sebagai Kota Kreatif (KaTaKreatif) tahun 2019, memiliki potensi untuk berkembang dan membantu peningkatan ekonomi pada bidang ekonomi kreatif, Dalam menunjang kegiatan-kegiatan komunitas di Kota Surakarta tersebut maka dibutuhkan sebuah kawasan kreatif yang dapat menunjang setiap kegiatan komunitas dalam pengembangan Kota Surakarta
2	Universitas Sains Al-Qur'an https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/jec/article/view/3415	Hafi Sofwan Nandi	2022	PERANCANGAN WONOSOBO CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR FEMINISME	Wonosobo Creative Hub merupakan kajian dalam bentuk penulisan, penelitian data, dan perancangan arsitektur, yang disajikan dalam bentuk upaya, dan memanfaatkan sebaik-baiknya gedung ini untuk merangkul dan memajukan para pelaku industri kreatif.
3	Universitas Pelita Bangsa https://jurnal.pelitabangsa.ac.id/index.php/SAINTEK/article/view/1394/927	Lukman Firdaus	2022	Perencanaan dan Perancangan Bojonegoro Creative Hub Dengan Pendekatan Konsep Arsitektur Modern	perkembangan ekonomi kreatif di Bojonegoro juga tidak kalah penting. Banyak pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) dan para pemuda di Bojonegoro yang menekuni dunia industri kreatif dengan alat dan sarana seadanya. Salah satu konsep yang melekat pada Bojonegoro Creative Hub ini adalah Sungai Bengawan solo.

Dari karya ilmiah yang membahas tentang perencanaan *Creative Hub* dan *Community Hub*, terdapat beberapa aspek yang diperhatikan dalam merancang dan menganalisa pengelolaan dalam daya tarik pada bidang pariwisata dan ekonomi kreative. Dalam proses penelitian ini, penulis menerapkan kegiatan yang

sama seperti karya ilmiah yang telah melakukan penelitian terdahulu terhadap perencanaan *Creative Hub* dan *Community Hub*. Namun, terdapat perbedaan dalam pendekatan, teori, ide, kebaruan, sasaran, dan tujuan. Maka penelitian dengan judul “**PERENCANAAN CREATIVE COMMUNITY HUB DI KOTA PADANG**”, layak untuk diteliti karena penulis telah melakukan observasi, dokumentasi, dan wawancara tentang *Creative Hub* dan *Community Hub* sehingga dapat mengetahui data-data melalui data primer maupun data sekunder.

1.8 Ruang Lingkup Pembahasan

a. Ruang Lingkup Spasial



Gambar 1. 1 Ruang lingkup spasial

Kecamatan Padang Selatan ini berbatasan dengan:

Sebelah Utara Timur : Kec. Padang Barat dan Kec. Padang.

Sebelah Selatan : Samudera Indonesia.

Sebelah Timur : Kec. Lubuk Begalung.

Sebelah Barat : Samudera Indonesia.

Ruang Lingkup Spasial (kawasan) adalah daerah Kecamatan Padang Selatan, Kota Padang. Kecamatan Padang Selatan berada di lokasi 0°.58' LS dan 100°.21'.11" BT, dengan luas daerah 10.03 Km².

Adapun peruntukan Kawasan di Kecamatan Padang Selatan dapat, yaitu :

Kawasan Wisata Terpadu, meliputi Pantai Air Manis dan Batu Malin Kundang di Kelurahan Air Manis, Gunung Padang dan Jembatan Siti Nurbaya di Kelurahan Batang Arau, Kota Tua di Kelurahan Belakang Pondok, Kelurahan Pasa Gadang dan Kelurahan Batang Arau.

b. Ruang Lingkup Substansial (Kegiatan)

Agar penelitian bertujuan baik dan terarah sehingga kegiatan memiliki batasan:

1. Rumusan masalah yang telah ditetapkan.
2. Perumusan ide mengenai wadah yang ingin diciptakan.
3. Survei lokasi untuk kegiatan penelitian.

4. Analisa dampak yang ditimbulkan dari rancangan *creative community hub* di Kota Padang .

1.9 Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan pemahaman yang jelas dan mudah dipahami, penulisan tugas penelitian ini yang diperoleh dari mata kuliah Seminar Arsitektur nantinya akan disusun sesuai rangkaian kegiatan yang dibagi menjadi beberapa Bab dan Sub Bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang (isu dan fakta), rumusan masalah (non arsitektural dan arsitektural), tujuan penelitian, sasaran penelitian, manfaat penelitian, ide kebaruan, keaslian penelitian, ruang lingkup pembahasan (spasial dan substansial), dan sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN PUSAKA

Bab ini menguraikan tentang tinjauan pusaka, baik yang bersumber dari media cetak seperti buku, koran dan media elektronik seperti jurnal-jurnal ilmiah yang terkait.

BAB III METODE PENELITIAN

Yaitu membahas tentang metode penelitian dan perencanaan yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.

BAB IV TINJAUAN KAWASAN PERENCANAAN

Yaitu tentang data primer dan sekunder yang telah didapat. Data primer didapat dengan cara melakukan survey langsung kelapangan dan data sekunder didapat dari internet serta dinas-dinas terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis.

BAB V ANALISA

Yaitu tentang analisa tapak yang diperoleh setelah melakukan survey lapangan.

BAB VI KONSEP PERANCANGAN

Yaitu tentang gagasan-gagasan konsep yang ingin digunakan baik secara makro maupun mikro.

BAB VII PERENCANAAN TAPAK

Yaitu tentang perencanaan tapak yang didapat setelah melakukan analisa terhadap tapak dan menggunakan gagasa-gagasan konsep yang telah didapat pada bab sebelumnya.

BAB VIII PENUTUP

Yaitu tentang kesimpulan dari hasil latar belakang hingga konsep tapak dan bangunan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Umum

2.1.1 Creative

1. Pengertian creative

Kreativitas adalah proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan atau anggitan (concept) baru, atau hubungan baru antara gagasan dan anggitan yang sudah ada. Dari sudut pandang keilmuan, hasil dari pemikiran berdayacipta (creative thinking) (kadang disebut pemikiran bercabang) biasanya dianggap memiliki keaslian dan kepantasan. Sebagai alternatif, konsepsi sehari-hari dari daya cipta adalah tindakan membuat sesuatu yang baru.

2. Definisi creative menurut para ahli.

a. James J. Gallagher (1985)

Pengertian kreativitas adalah suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya.

b. Chaplin (1989)

Pengertian kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru menggunakan metode-metode baru

c. Clarkl Monstakis (dalam Munandar, 1995)

Pengertian kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain.

d. James R. Evans

Pengertian kreativitas adalah keterampilan menentukan pertalian baru dengan melihat subjek perspektif baru dan membentuk kombinasi-kombinasi baru dari dua atau lebih konsep dalam pikiran.

e. Semiawan (1997)

Pengertian kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

2.1.2 Community

1. Pengertian Community

Komunitas adalah individu atau orang – orang yang mempunyai kesamaan karakteristik seperti kesamaan geografi, kultur, ras, agama, atau keadaan sosial ekonomi yang setara. Komunitas dapat didefinisikan dari lokasi, ras, etnik, pekerjaan, ketertarikan pada suatu masalah – masalah atau hal lain yang mempunyai kesamaan.

2. Definisi community menurut para ahli.

a. McMillan dan Chavis (1986)

komunitas merupakan kumpulan dari para anggotanya yang memiliki rasa saling memiliki, terikat diantara satu dan lainnya dan percaya bahwa kebutuhan para anggota akan terpenuhi selama para anggota berkomitmen untuk terus bersama-sama.

b. Hillery, George Jr. (1955)

komunitas adalah hal yang dibangun dengan fisik atau lokasi geografi (Physical or geographical location) dan kesamaan dasar akan kesukaan (interest) atau kebutuhan (needs).

c. Menurut Crow dan Allan (Wenger, 2002)

- Berdasarkan lokasi tempat, dalam komponen ini sebuah komunitas dapat terbentuk karena adanya interaksi di antara beberapa orang kelompok yang tinggal di wilayah yang sama.
- Berdasarkan minat, komunitas dapat terbentuk karena adanya interaksi antara orang-orang yang memiliki minat yang sama pada satu bidang tertentu, contohnya: komunitas musik, komunitas seni, komunitas pecinta alam dan sebagainya.
- Berdasarkan Komuni, komunitas ini adalah komunitas yang terbentuk berdasarkan ide - ide tertentu yang menjadi landasan dari komunitas itu sendiri, contohnya: sebuah perguruan silat, sebuah partai politik dan yang lainnya

2.1.3 Pusat Komunitas

Pusat komunitas merupakan tempat atau lokasi publik dimana anggota komunitas cenderung berkumpul untuk kegiatan kelompok, dukungan sosial, informasi publik dan keperluan lainnya. sedangkan bangunan pusat komunitas dapat diartikan sebagai tempat dimana anggota komunitas dapat berkumpul untuk kegiatan social, pendidikan, dan budaya. Pembangunan suatu pusat komunitas dapat dibentuk oleh beberapa komponen seperti:

1. Berdasarkan Lokasi, dalam komponen ini sebuah komunitas dapat terbentuk karena adanya interaksi diantara beberapa orang atau kelompok yang tinggal diwilayah yang sama.
2. Berdasarkan minat, komunitas dapat terbentuk karena adanya interaksi antara beberapa orang yang memiliki minat yang sama pada suatu bidang tertentu, contohnya : komunitas music, komunitas seni, komunitas sepeda dan sebagainya.
3. Berdasarkan komuni, komunitas ini adalah komunitas yang terbentuk berdasarkan ide- ide tertentu yang menjadi landasan dari komunitas itu sendiri, contoh sebuah perguruan silat, partai politik dan yang lainnya. Dalam kata lain pusat komunitas dapat diartikan sebagai suatu wadah atau tempat berkumpulnya orang-orang yang memiliki tujuan yang sama, saling berinteraksi dan memiliki gagasan serta capaian, adapun tujuan dari pusat komunitas itu sendiri adalah:
 1. sebagai tempat untuk menyalurkan bakat dan kemampuan seseorang dalam bidang tertentu.
 2. Menjadi tempat belajar dan mempelajari hal-hal yang sebelumnya tidak pernah terpikirkan.
 3. Membuka diri terhadap perkembangan teknologi dan hal-hal baru.

2.2 Tinjauan Teori

1. Teori Sense of Places

Teori ini digunakan

Berikut beberapa teori *Sense of Places* menurut para ahli:

a. Canter

Sense of place merupakan sebuah kesan dan perasaan secara individual yang dirasakan terhadap sebuah tempat

b. Replh

Perasaan yang timbul ketika suatu individu berada pada suatu tempat, sehingga individu tersebut mengenali perbedaan antara tempat yang sedang ditempati dengan tempat lain

c. Schulz

Perasaan yang timbul berasal atas pengalaman pribadi suatu individu saat berada pada suatu lingkungan dan akan mempengaruhi individu tersebut dalam memberikan penilaian pada sebuah tempat tersebut

d. Gunila

Makna yang timbul berasal dari interaksi manusia dengan desain bentuk fisik suatu tempat. Dalam pemaknaan suatu rasa akan tempat (*sense of place*), pandangan atau persepsi orang yang terlibat langsung dalam tempat tersebut juga harus menjadi pertimbangan utama dalam proses identifikasi *sense of place*

2.3 Tinjauan Tema/Penekanan Desain

a. Arsitektur Kontekstual

Arsitektur kontekstual merupakan konsep arsitektur yang digunakan untuk menciptakan rancangan bangunan dan aspek-aspeknya. Pendekatan ini mempertimbangkan karakteristik setempat dimana bangunan akan didirikan sehingga hasil rancangan dapat berkesinambungan dengan kondisi eksisting.

b. Ciri – ciri Arsitektur Kontekstual

- a. .Adanya pengulangan motif dari desain bangunan sekitar,
- b. Pendekatan baik dari bentuk, pola atau irama, ornament, dan lain - lain terhadap bangunan sekitar lingkungan, hal ini untuk menjaga karakter suatu tempat, Meningkatkan kualitas lingkungan yang ada.

c. Arsitektur Kontekstual menurut para ahli

Pokok-pokok pemikiran kontekstual yang mengemukakan tentang keterkaitan antara bentuk dan penampilan bangunan baru dengan karakteristik bangunan-bangunan yang terdapat di lingkungan setempat, antara lain dikemukakan oleh:

a. Bill Raun

1. Kontekstual menekankan bahwa sebuah bangunan harus mempunyai kaitan dengan lingkungan (bangunan yang berada di sekitarnya). Keterkaitan tersebut dapat dibentuk melalui proses menghidupkan kembali nafas spesifik yang ada dalam lingkungan (bangunan lama) ke dalam bangunan yang baru sesudahnya.
2. Dalam pemikiran kontekstual, kehadiran bentuk bangunan bukan secara spontan, tetapi berdasarkan bentuk yang telah diakui oleh masyarakat sekelilingnya. Prinsip ini mencakup pengertian bahwa kehadiran suatu bentuk merupakan pengembangan atau variasi dari suatu kondisi yang telah mapan sebelumnya.

b. Stuart E Cohen

1. Dalam pemikiran kontekstual, menganggap bahwa salah satu metode untuk mengetahui keberadaan suatu bentuk dan bahasa arsitektur adalah berdasarkan pengakuan secara resmi oleh masyarakat di sekitarnya. Hal ini berarti bentuk fisik yang telah mapan adalah bentuk yang diakui dan terbiasa oleh pengamat sekitarnya.
2. Pemikiran secara kontekstual mempunyai prinsip bahwa bangunan yang muncul di kemudian waktu, untuk mendapatkan pengakuan keberadaannya seharusnya merupakan tambahan yang terkait (*depent addition*) dari lingkungan sekitarnya
3. Pemikiran kontekstual menganjurkan para arsitek dan perancang untuk melihat dan mempelajari bangunan tradisional, bentuk-bentuk asli, material setempat, untuk menangkap nafas dan ciri khas dari bentuk fisik lingkungan.

4. Untuk membentuk keterkaitan dalam kontekstual dapat diperoleh melalui proses analogi dan seleksi bentuk arsitektur setempat yang telah sesuai dan diakui oleh masyarakat dan lingkungan.

c. Brent C Brolin

Seorang arsitek atau perencana bangunan dianjurkan untuk memperhatikan dan menghormati lingkungan fisik sekitarnya, mengutamakan kesinambungan visual antara bangunan baru dengan bangunan, landmark dan gaya setempat yang keberadaannya telah diakui sebelumnya.

2.4 Review Jurnal

1. Daya Tarik Olahraga Ekstrim Skateboard Bagi Remaja di Kota Padang

Data Jurnal

Judul : Daya Tarik Olahraga Ekstrim Skateboard Bagi Remaja di Kota Padang

Penulis : Aditya Wijaya

Penerbit : Jurnal Perspektif

Tahun : 2020

Pendahuluan

Olahraga ekstrim merupakan olahraga yang cukup menantang, berbahaya dan membutuhkan nyali yang cukup berani. Untuk olahraga ekstrim ini kebanyakan diminati oleh kalangan anak muda yang berjiwa bebas dan menyukai tantangan karena dengan olahraga ekstrim mereka bisa menyalurkan ekspresi, gaya hidup serta menjadi kebebasan dan kreativitas mereka menjadi kepuasan tersendiri (Pane, Fikri, & Ritonga, 2018)., Mardani, & Riany, 2014). Salah satu cabang dari olahraga ekstrim adalah skateboard. Skateboard adalah olahraga yang menggunakan papan luncur yang akhir-akhir ini semakin diminati oleh anak-anak muda. Skateboard merupakan salah satu olahraga ekstrim di Indonesia yang belum begitu populer namun memiliki prestasi. Skateboard juga dapat dikategorikan sebagai aktivitas rekreasi. Skateboard diciptakan dan dikembangkan di Amerika Serikat sejak sekitar tahun 1950-an dan kemudian terus berkembang di tahun 1960-an. Skateboard berasal dari California, Amerika Serikat. Pada saat itu Amerika sedang banyak yang bermain olahraga surfing dan sepatu roda. Skateboard muncul ketika peselancar dari California ingin berseluncur saat air laut tidak berombak. Lalu dibuat lah papan surfing yang diberi ban roller skate sehingga menjadi skateboard (Edison & Machdijar, 2019). Skateboard adalah salah satu olah raga yang digemari banyak generasi muda di seluruh dunia, sebagaimana skateboarder terkenal asal Amerika Tony Hawk mengatakan skateboard adalah seni, gaya hidup, dan pada akhirnya olah raga (Putra, 2019).

Sistematika Laporan

1. Abstrack
2. Pendahuluan

3. Metode Penelitian
4. Hasil dan Pembahasan
5. Kesimpulan

Metode

Metode penelitian yang dipilih merupakan pendekatan kualitatif, proses pengumpulan data dilakukan dengan cara :

1. Case study
2. Purposive sampling
3. Wawancara
4. Observasi
5. Dokumentasi.

Hasil Dan Pembahasan

Olahraga skateboard di Kota Padang pada saat ini sudah memiliki banyak peminat, mulai dari kalangan anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Hanya saja di Kota Padang belum tersedia sebuah arena untuk bermain skateboard ini, para skateboarder di Kota Padang hanya memanfaatkan jalan yang permukaannya rata untuk bermain skateboard. olahraga skateboard banyak diminati oleh kalangan remaja, Masa remaja merupakan masa transisi dari anak-anakmenuju dewasa, masa ini adalah masa yang sulitn bagi setiap orang meskipun tingkat kesulitannya berbeda. Sifat dasar dari fase remaja ini adalah memiliki tingkat keinginan untuk mencoba hal-hal yang baru bagi dirinya (Marcelena, Susilawati, & Selisnawati, 2019). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa daya tarik olahraga ekstrim skateboard bagi remaja di Kota Padang adalah sebagai berikut;

1. Kebebasan Berekspresi
2. Olahraga yang tidak kompetitif
3. Sarana untuk menambah relasi
4. Olahraga yang dianggap “keren” oleh kalangan remaja

Kesimpulan

Para penggiat olahraga skateboard umumnya berada di kalangan remaja. Walaupun terdapat banyak resiko cedera yang dapat terjadi, namun bagi para skateboarder olahraga memiliki daya tarik tersendiri

2. ANALISIS PERKEMBANGAN OLAHRAGA EXTREME SKATEBOARD SEBAGAI OLAHRAGA REKREASI DI KABUPATEN KENDAL

Data Jurnal

Judul : ANALISIS PERKEMBANGAN OLAHRAGA EXTREME SKATEBOARD SEBAGAI OLAHRAGA REKREASI DI KABUPATEN KENDAL

Penulis : Muhammad Setyaki Kurnia Ramadhani

Penerbit : JPEHSS (Journal of Physical Education Health And Sport Sciences)

Tahun : 2018

Pendahuluan

Olahraga ekstrim (extreme sport) termasuk olahraga yang lebih mengarah ke olahraga modern dan biasanya olahraga ini dilakukan secara individual atau dalam kelompok tertentu saja yang memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi (Subayyil,2018). Namanya saja olahraga ekstrim tentunya olahraga tersebut mempunyai level cedera tinggi, ketika melaksanakan aktivitas extreme sport tentunya standar keamanan harus di utamakan, memakai alat pelindung diri serta dalam pengawasan oleh orang-orang yang telah berpengalaman sebelumnya, dengan tujuan untuk meminimalisir cedera yang bisa saja terjadi pada saat aktivitas olahraga tersebut

Pembagian jenis tempat pelaksanaan dari extreme sport ini terbagi menjadi 3 yaitu darat, laut, dan udara. Dalam penelitan kali ini lebih memfokuskan pada kategori darat, untuk cabang dari extreme sport darat sendiri antara lain: Skateboard, Inline Skate, BMX (Bicycle Motocross Extreme) dikarenakan terdapat beberapa kesamaan, baik dari sejarahnya, tempat untuk bermain, dan trik dalam bermainnya.

Pemain pemula yang tidak mengetahui pengetahuan dasar bermain seperti bagaimana mengendalikan laju papan, memposisikan tubuh supaya seimbang, dan cara jatuh yang tepat, dapat menimbulkan cedera, bahkan bisa mencapai cedera serius seperti terkilir, dislokasi sendi, patah tulang, gegar otak hingga menyebabkan disabilitas. Hal tersebut yang memicu keberadaan olahraga di Kabupaten Kendal belum bisa diminati semua kalangan

Sistematika Laporan

1. Abstrak
2. Pendahuluan
3. Metode
4. Hasil dan Pembahasan
5. Simpulan

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan cara pendekatan deskriptif dimana data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara secara langsung, dan dokumentasi yang dilakukan dengan narasumber yang di tentukan.

Hasil dan Pembahasan

Peneliti mendapatkan hasil penelitian berupa hasil pendalaman teori yg berasal dari wawancara yaitu,

1. Olahraga skateboard
2. Perkembangan
3. Hambatan
4. Respon masyarakat
5. Respon pemerintah dan faktor pendukung

Kesimpulan

Olahraga Skateboard, Inline Skate, BMX (Bicycle Motocross Extreme) memiliki kesamaan dari sejarah, tempat bermain, dan trik dalam bermainnya. Olahraga ini merupakan olahraga ekstreme yang dimana tidak semua kalangan dapat memainkannya, sehingga dibutuhkan Latihan khusus dan tempat bermain yang lebih aman agar mengurangi resiko dari olahraga ini.

3. Pencahayaan dalam studio fotografi

Judul : Pencahayaan dalam studio fotografi

Penulis : Agnes Paulina Gunawan

Penerbit : Jurnal Dimensi Seni rupa dan Desain

Tahun : 2015

Pendahuluan

Dalam bidang fotografi, fotografer bisa merekam semua objek yang terdapat di alam dan di lingkungan sekitarnya. Banyak sekali objek foto yang bisa direkam dan diabadikan dalam sebuah karya fotografi, baik yang di setting atau dikondisikan, maupun yang candid atau yang diambil berdasarkan momen yang terjadi dalam suatu kejadian. Selain itu fotografer juga bisa merekam waktu berdasarkan momen yang direkamnya saat suatu kejadian atau suatu objek berada, misalnya saat seorang model berada dipantai, pengamat sering kali bisa menebak kapan model tersebut diabadikan dalam foto tadi. Bisa jadi karena situasi dan kondisi lingkungannya yang tampak berwarna kekuningan atau cenderung bernuansa hangat, maka pengamat bisa mengasumsikan waktu pemotretan dengan sore hari. Namun saat situasi hasil foto tampak terang dengan cahaya dan bayangan yang cukup keras, bayangan model dan lingkungannya tampak berkesan tajam dan pendek, maka pengamat bisa berkomentar bahwa pemotretannya berlangsung siang hari saat matahari sedang terik.

Asumsi atau pendapat dari pengamat foto itu, tentunya diinspirasi oleh situasi foto yang terpengaruh dengan cahaya yang ada dalam foto tersebut. Dengan ilustrasi ini, banyak fotografer yang dengan kemampuannya menterjemahkan karakter cahaya tadi dalam sebuah studio, dengan mengandalkan peralatan studio berupa lampu studio berikut aksesorisnya maupun dilengkapi dengan beraneka ragam

properti pendukung sesuai dengan kebutuhan ide atau konsep dari si fotografer tadi. Bahkan fotografer bisa mengadaptasi lokasi yang menyerupai lingkungan lobi hotel, dengan menggunakan cahaya yang tepat, dan menggunakan perlengkapan properti yang meniru hotel. Bisa juga fotografer memindahkan nuansa kamar tidur, dengan mengadaptasi karakter cahaya dan furniturnya.

Sistematika Laporan

1. Abstrak
2. Pendahuluan
3. Metode Penelitian
4. Hasil dan Pembahasan

Metode

Penulisan ini disusun sebagai hasil dari penelitian kualitatif dengan pendekatan melalui metode studi literatur berdasarkan pengumpulan data melalui buku-buku mengenai teori-teori tentang tehnik dasar pencahayaan dalam fotografi, buku tentang pencahayaan dalam studio, serta sumber dari internet mengenai teori-teori yang berkaitan dengan materi pembahasan. Didukung oleh pengalaman dan proses praktek serta informasi dari praktisi fotografi dan desain dibidang yang berkaitan.

Hasil dan Pembahasan

Dalam sebuah karya Fotografi, keberadaan sumber cahaya sebagai unsur dasar yang terpenting dalam karya foto sangatlah penting. Seperti istilah painting with light atau melukis dengan cahaya, maka karya Fotografi adalah karya yang mengandalkan cahaya sebagai unsur terpentingnya. Tanpa cahaya, karya Fotografi tidak akan bisa dibuat. Karena dengan tidak adanya cahaya maka tidak ada benda yang akan memantulkan cahaya tersebut dan tidak ada pantulan benda yang akan terfoto.

Selain sebagai faktor utama dalam karya foto yang menentukan sebuah karya foto itu mendapatkan pencahayaan yang tepat atau bisa jadi kurang cahaya atau kelebihan cahaya, cahaya juga yang menjadi bagian penting untuk mengkreasikan suatu ide atau tema untuk seorang fotografer. Keberadaan cahaya pada saat sebuah foto direkam, bisa menjadi unsur yang mendukung suatu komposisi, atau membangun suatu mood atau kesan dalam sebuah foto. Keberadaan cahaya yang ada pada saat pengambilan foto, bisa berpengaruh pada keseluruhan penampilan suatu objek. Misalnya dengan posisi cahaya dari samping objek umumnya akan tampak lebih bertekstur, lebih dramatis, dan umumnya lebih tampak berdimensi.

Kesimpulan

Jurnal ini secara keseluruhan membahas tentang cahaya dalam fotografi dan penggunaannya, karakteristik dari cahaya, peralatan studio fotografi, serta pengaturan letak alat alat pencahayaan agar memenuhi kebutuhan cahaya dalam sebuah studio fotografi.

4. TINJAUAN TENTANG MANFAAT, RESIKO, DAN ATURAN DALAM OLAHRAGA PARKOUR PADA KOMUNITAS CORE TEAM PARKOUR FREERUN PADANG

Judul : TINJAUAN TENTANG MANFAAT, RESIKO, DAN ATURAN DALAM OLAHRAGA PARKOUR PADA KOMUNITAS CORE TEAM PARKOUR FREERUN PADANG

Penulis : Bowie Ibnu Dunamei

Penerbit : Jurnal Stamina

Tahun : 2018

Pendahuluan

Parkour didefinisikan sebagai seni gerak, namun banyak juga yang menyatakan bahwa parkour merupakan salah satu jenis olahraga karena melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang mendasar namun cukup sulit. Parkour masih belum berkembang pesat karena orang-orang masih menganggap parkour ini olahraga yang sangat berbahaya bagi masyarakat. Akan tetapi, bagi praktisi parkour sendiri ini termasuk ke dalam olahraga yang menantang adrenalin, karena disana mereka bisa melihat semua rintangan yang ada di depan dan dapat melaluinya dengan kemampuan yang mereka miliki. Dalam parkour kemampuan fisik dan kemampuan teknik sangat penting. Kemampuan fisik sendiri terdiri dari: kekuatan, kecepatan, kelincahan, kelentukan, daya ledak otot, dan kelenturan, sedangkan kemampuan teknik terdiri dari: jump, rolling, vault dan landing. Dalam CrossFit Journal Article Reprint.

Komunitas Core Team Parkour Freerun masih berdiri sendiri tanpa adanya naungan atau sponsor yang membimbing mereka. Karena itu, banyak dari mereka yang tidak tahu tentang aturan yang ada dalam dunia olahraga. Dengan adanya naungan atau bimbingan dari suatu tempat yang jelas dengan olahraga ini, maka Core Team akan semakin baik untuk kedepannya.

Parkour termasuk ke dalam olahraga yang extreme. Karena dalam olahraga ini sangat banyak rintangan yang berbahaya jika dilihat masyarakat umum. Tetapi, dalam parkour bahaya tersebut bisa mereka ubah untuk memacu adrenalin praktisi parkour itu sendiri. Sehingga timbul kekuatan yang luar biasa dalam tubuh mereka untuk melakukan aksi tersebut tanpa merasa takut.

Sistematika Laporan

1. Abstrak
2. Pendahuluan
3. Metode
4. Hasil Penelitian
5. Kesimpulan

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif yang bertujuan mendeskripsikan atau menggambarkan sesuatu apa adanya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang manfaat, resiko, serta aturan dalam Olahraga Parkour Pada Komunitas Core Team Parkour Freerun di Padang.

Hasil dan Pembahasan

Jurnal ini membahas tentang ;

1. Manfaat Olahraga Parkour secara Fisiologis, Psikologis, dan Sosial
2. Resiko Dalam Olahraga Parkour secara Fisiologis, Psikologis, dan Sosial
3. Aturan Parkour dalam Komunitas Core Team Parkour Freerun

Kesimpulan

Dibalik Olahraga ini yang ekstrem dan memiliki banyak resiko terdapat banyak manfaat yang didapatkan praktisi parkour, Selama kita berlatih parkour dengan rajin dan disiplin, tubuh kita akan terbiasa untuk melakukan gerakan-gerakan yang dulunya sangat sulit bagi tubuh menjadi lebih mudah dan ringan.

5. Perbezaan Seni Mural dan Grafiti

Judul : Perbezaan Seni Mural dan Grafiti

Penulis : Wan Nurhasyimah Bt. W. Mohd Apandi

Penerbit : Core

Tahun : 2018

Pendahuluan

Mural adalah metode yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat bahwa mural dapat digunakan sebagai komunikasi yang memiliki tema tersendiri. Bisa dibilang mural ini sudah dimulai zaman batu lagi yang merupakan zaman paleolitik yang dimulai sekitar 50.000 sampai 100.000 tahun yang lalu. Di zaman batu ini, mural dilukis di dalamnya dinding gua yang memberikan arti tersendiri yaitu lukisan apa yang terlukis di dinding gua juga memberi arti bagi orang-orang di zaman batu percaya pada kepercayaan aminisme yang berarti percaya pada kekuatan roh. Selain itu, lukisan dinding zaman batu ini juga bisa menunjukkannya ingin menyampaikan ide dan perasaan yang melibatkan komunikasi dengan cara tertentu gambar - gambar gambar yang dilukis di dinding gua. Selain itu melukis Tembok zaman batu ini juga merupakan kisah orang-orang pada masa itu dimana mereka membuat lukisan dinding untuk menceritakan kegiatan sehari-hari mereka yang hidup berpindah-pindah di daerah tersebut (Wahiza Abdul Wahid, 2012). Mengacu pada penelitian Abu Bakar Nordin (2007) dari Universitas Pendidikan Sultan Idris pernah mengatakan bahwa motif motif itu ada bermacam-macam digunakan oleh orang-orang kuno dalam memproduksi lukisan dinding gua di Malaysia sebagai komunikasi.

Begitu manusia terlihat telah terjadi zaman revolusi dan pergantian usia yang lebih beradab dan cara berpikir modern, seni mural terlihat mulai berkembang menjadi mural modern pada tahun 1920-an di Meksiko yang ditampilkan oleh Diego Rivera, Jose Clemente Orozco, dan David Alfaro. Kemudian pada tahun 1930 ada seorang seniman yang dimiliki oleh George Bidle disarankan kepada presiden Amerika Serikat Roosevelt untuk membuatnya program mural dengan menggunakan seniman untuk membuat seni mural dalam ukuran yang besar. Pada tahun 1933, proyek mural pertama diberi judul "Pekerjaan Umum of Art Project" yang disponsori oleh pemerintah nasional di Amerika Serikat dan berhasil menghasilkan 400 mural selama 7 bulan. Setelah itu, pada tahun 1935 pemerintah Amerika Serikat telah membuat proyek kedua berjudul "Federal Art Project" dan "Treasury Relief Art Project" yang berhasil menghasilkan 2500 mural dengan menggunakan pengangguran selama krisis ekonomi. Pada tahun 1943 ada proyek mural baru yang belum selesai berjudul "The Work Progress Administrations" karena Perang Dunia II.

Sistematika Laporan

1. Abstrak
2. Sejarah Seni Mural
3. Kepentingan Seni Mural
4. Seni Grafiti
5. Perbedaan Seni Mural dan Grafiti
6. Kesimpulan

Metode

Hasil dan Pembahasan

Seni mural dan seni grafiti memiliki keunggulan khas meskipun metode dan cara kerja proses dalam hal menggunakan gambar, bahan, tulisan dan bahan berbeda. Namun, metode itu ingin disampaikan oleh seniman visual tetap sama menyampaikan ilmu, ide dan ekspresi kepekaan terhadap lingkungan dan isu-isu terkini dengan cara tertentu visual seni mural dan seni grafiti ini. Patrik P. dan Gary S. telah mengatakan tentang Kesenian ini merupakan media penyampaian informasi kepada masyarakat karena seni adalah bagian dari kehidupan manusia. Oleh karena itu, seniman visual seni mural dan seni grafiti memiliki opsi untuk memilih konten, konteks, dan ide yang cocok untuk dipajang di dinding lingkungan untuk disampaikan informasi kepada publik

Kesimpulan

Seni mural merupakan kesenian yang berumur sudah sangat tua, dan memiliki nilai kerohanian bagi orang zaman itu, seni mural dan seni graffiti merupakan cara anak muda untuk mengekspresikan, dan eksistensi diri, namun sekarang mural dan graffiti juga telah dikomersilkan karena ada beberapa

sponsorship produk yang sudah menggunakan grafiti ini sebagai lompatan dari sudut pandang positif untuk mengangkat brand lokal seperti produk kafe Ali. Agenda kegiatan ini dapat dilihat lebih jelas kapan Manajemen kafe Ali telah membuat roadtour untuk membuat grafiti di masing-masing universitas di seluruh Malaysia untuk mempromosikan merek mereka lebih banyak lagi diketahui.

6. ANALISA PENYEBAB VANDALISME PADA PEDESTRIAN DI SURABAYA (STUDI KASUS JALAN SOEKARNO-HATTA DAN JALAN RUNGKUT MADYA

Judul : ANALISA PENYEBAB VANDALISME PADA PEDESTRIAN DI SURABAYA (STUDI KASUS JALAN SOEKARNO-HATTA DAN JALAN RUNGKUT MADYA

Penulis : Faramodyta Barcel

Penerbit : SINEKTIKA

Tahun : 2021

Pendahuluan

Wilayah Surabaya merupakan suatu daerah metropolitan yang berada di Indonesia dan hampir setingkat dengan Jakarta. Surabaya adalah sebuah kota dengan berbagai macam sebutan, baik dari yang sejarah maupun berbagai potensi yang ada, seperti Kota Pahlawan, Kota Indamardi, Kota Budi Pamarinda, Kota Adipura Kencana, Kota Sejuta Taman dan lainlain. Berbagai macam bentuk potensi tersebut pemerintah kota Surabaya telah berusaha dan berupaya untuk mengelola, menjaga, melestarikan serta mengembangkan potensi di setiap sudut kota Surabaya demi menciptakan kenyamanan bagi wisatawan yang dirasakan juga oleh masyarakat setempat.

Menurut Obiagwu (1992:292) vandalisme adalah tindakan perusakan bahan pustaka dengan menulisi, mencorat-coret, memberi tanda khusus, membasahi, membakar, dan lain-lain. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995:1110) kata vandalisme berasal dari kata dasar vandal yang berarti perusak, kemudian mendapat akhiran isme maka mengandung arti perbuatan merusak dan menghancurkan hasil karya seni dan barang-barang berharga lainnya. Pengertian lain tentang vandalisme adalah penambahan, penghapusan, atau perubahan isi yang secara sengaja dilakukan untuk mengurangi kualitas (wikipedia.org). Sedangkan menurut Dictionary for Library and Information Science, (dalam Listiyani 2010:24) vandalisme adalah kerusakan pada koleksi perpustakaan, perabot, atau fasilitas

perpustakaan yang dilakukan dengan sengaja, dan biasanya dimotivasi oleh kemarahan atau kebencian dari pelaku. Jenis kegiatan vandalisme itu sendiri pada umumnya yang sering terjadi adalah kegiatan mencoret - coret tembok, papan, dan fasilitas umum lainnya. Penempelan famplet, brosur, dan stiker dimuka umum atau bukan pada tempatnya. Di samping itu dampak negatif yang ditimbulkan dari kegiatan vandalisme ini adalah rusak dan tercemarnya lingkungan sekitar, mengganggu ketertiban dan mengganggu kenyamanan orang lain. Apabila aksi tersebut tidak segera diatasi akan bersifat laten dan menjadi penyakit dalam masyarakat.

Sistematika Laporan

1. Abstrak
2. Latar Belakang
3. Kajian Pustaka
4. Metode Penelitian
5. Hasil dan Diskusi
6. Kesimpulan

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian eksploratif dengan metode observasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat perbandingan tingkat vandalisme yang ada di pedestrian Jalan Soekarno-Hatta dan Jalan Rungkut Madya dengan batasan vandalisme berupa coretan hingga penempelan poster.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan pada jurnal ini membahas tentang Analisa penyebab banyaknya vandalisme di jalan rungkut madya dan jalan Ir.H.Soekarno Hatta, dan pada poin ini juga factor factor yang menyebabkan banyaknya vandalisme di daerah ini.

Kesimpulan

Hasil Analisa penulis, menemukan vandalisme lebih banyak terjadi di Jalan Ir.H.Soekarno Hatta, hasil pengamatan di dua tempat tersebut menemukan dua factor yang mendorong aksi vandalisme yaitu ;

1. Ada tidaknya kesempatan
2. Kerapatan antar bangunan

	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4
Jurnal/Discuss	REVITALISASI BANGUNAN BEKAS PABRIK ES SARI PETOJO SEBAGAI PUSAT KOMUNITAS SENIVISUAL DI KOTA PADANG	SURAKARTA CREATIVE COMMUNITY HUB DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI ARSITEKTUR	GELANGGANG REMAJA DI MANADO PENDEKATAN PSIKOLOGI ARSITEKTUR	ASPEK PERILAKU MANUSIA SEBAGAI MAKHLUK INDIVIDU DAN SOSIAL PADA RUANG TERBUKA PUBLIK
Problem	Berdasarkan tinjauan eksisting nilai sejarah yang ada saat ini mengalami kemunduran seperti banyaknya bangunan tua yang rusak, penampilan budaya yang cenderung tidak mampu menangkap dari tren global dikarenakan belum adanya pengemasan nilai-nilai budaya yang ada sebagai produk wisata.	Dalam menunjang kegiatan-kegiatan komunitas di Kota Surakarta tersebut maka dibutuhkan sebuah kawasan kreatif yang dapat menunjang setiap kegiatan komunitas dalam pengembangan Kota Surakarta.	Banyak remaja yang melampiaskan waktu kosong mereka dengan berkumpul dalam sebuah komunitas yang tidak berdampak positif bagi mereka, karena tempat pertemuan pertemuan komunitas-komunitas remaja ini tidak memiliki konsep yang secara spesifik atau tujuan khusus yang memang diperuntukan untuk membangun komunitas yang mengarahkan mereka ke arah yang lebih positif.	bagaimana manusia mempertahankan sifat keprivasian mereka dalam ruang terbuka publik yang dapat diakses siapa saja.
Theory			Carol Simon Weisten dan Thomas G David, Mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan, Mewadahi aktivitas penghuninya dengan nyaman dan menyenangkan, Memenuhi nilai estetika, dan Memperhatikan kondisi dan perilaku pemakai	Sarwono, 1995, Manusia mempersepsikan ruang tidak berdiri sendiri melainkan juga dengan lingkungannya. Jika dalam suatu ruang ada manusia lain maka masing-masing mereka akan membuat jarak tertentu yang besarnya tergantung kualitas hubungan antar orang tersebut
Methodology	Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. penulis membatasi penelitian hanya pada tahap pengkajian arahan pengembangan kawasan prioritas berdasarkan aspek attraction, dan accessibility.	Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif.	Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif dan dengan menggunakan 3 aspek pendekatan yaitu, pendekatan tematik, pendekatan tipologi objek, dan pendekatan kajian tapak.	metode kualitatif dengan melakukan pendekatan kajian literatur.

Tabel 2. 1 *Review Jurnal*

A. Kriteria desain

1. Bentuk Kegiatan

Creative Community hub ini dirancang untuk mewadahi kegiatan para remaja, sehingga dibutuhkan fasilitas penunjang yang akan menjadi daya Tarik dari bangunan ini, secara garis besar ruang ruang yang akan disediakan dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. *Skateboarding, bmx, inline skate*

Skatepark ini dipilih dikarenakan dapat mewadahi tiga kegiatan olahraga lainnya seperti yang sudah dijelaskan di jurnal diatas bahwasanya tempat bermain skateboard, sepeda bmx, dan inline skate menggunakan tempat bermain yang sama.

2. Fotografi

Dalam dunia fotografi cahaya adalah aspek penting yang menunjang kegiatan ini sehingga, dibutuhkan sebuah ruangan yang dapat merespon terhadap cahaya masuk dengan baik, seperti membuat bukaan jendela agar dapat memasukkan cahaya kepada ruangan ini,

3. Grafiti

Dari jurnal telah disebutkan bahwa graffiti memiliki nilai komersil sebagai nilai yang dapat menarik minat manusia untuk mengunjungi suatu tempat, dan graffiti dilakukan di dinding-dinding bangunan, sehingga akan sangat baik jika hasil adri graffiti tersebut dapat terlihat dari view luar kedalam bangunan

B. Tanggapan

Berdasarkan dari jurnal yang telah di review dan kriteria desai yang telah dipaparkan, peneliti akan menjadikannya pertimbangan dalam perencanaan Creative Community Hub sehingga dalam proses perencanaan didapatkan desain yang sesuai dengan kriteria dan fasilitas yang sesuai dengan regulasi.