

STUDIO AKHIR ARSITEKTUR

Perancangan Pusat Kebudayaan dan Penelitian Dengan Pendekatan Creative Placemaking di Kota Padang



**DOSEN KOORDINATOR :
Ir. NASRIL SIKUMBANG. M.T., IAI**

**WAKIL KOORDINATOR :
DUDDY FAJRIANSYAH, S.T., M.T**

**DOSEN PEMBIMBING :
Ir. ELFIDA AGUS. M.T.
RED SAVITRA SYAFRIL, S.T., M.T**

**MAHASISWA
NURUL LA FAJIRA FITRI
2010015111060**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
2024/2025**

**LEMBAR PENGESAHAN
STUDIO AKHIR ARSITEKTUR
SEMESTER GANJIL TAHUN 2024-2025**

Judul :

Perancangan Pusat Kebudayaan dan Penelitian dengan Pendekatan Creative Placemaking di Kota Padang

Oleh :

**Nurul La Fajira Fitri
2010015111060**

Padang, 17 Februari, 2025

Disetujui oleh :

Pembimbing I



**Ir. Elfida Agus, M.T
(NIDN : 1007116202)**

Pembimbing II



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

Mengetahui :

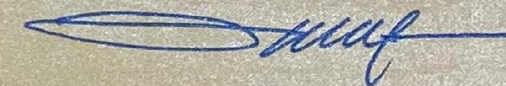
Ketua Program Studi Arsitektur



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



Wakil Koordinator Studio Akhir Arsitektur



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

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
2024/2025 PADANG**

SURAT PERNYATAAN

KEASLIAN TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul La Fajira Fitri

NPM : 2010015111060

Program Studi : Arsitektur

Dengan sejujur – jujur saya menyatakan bahwa hasil pekerjaan Studio Akhir Arsitektur, dengan judul :

Perancangan Pusat Kebudayaan dan Penelitian Dengan Pendekatan Creative Placemaking Di Kota Padang

Merupakan hasil karya yang dibuat sendiri, bukan jiplakan dari Tugas Akhir atau Karya Tulis atau Studio Akhir Arsitektur orang lain, dengan menjunjung tinggi kode - etik akademik di lingkungan ilmiah dan almamater. Jika kemudian hari ternyata tidak sesuai dengan pernyataan di atas, penulis bersedia untuk mempertanggung jawabkannya.

Padang, 27 Februari 2025



Nurul La Fajira Fitri

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu`Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah Subhana Wata'ala, yang telah memberikan rahmat, karunia dan kemudahan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Perancangan Studio Akhir Arsitektur, yang berjudul “**Perancangan Pusat Kebudayaan dan Penelitian dengan Pendekatan *Creative Placemaking* di Kota Padang**”.

Pada kesempatan ini pula penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan memberikan bimbingan dalam pelaksanaan Studio Akhir Arsitektur ini, yaitu :

1. **Allah S.W.T** yang telah memberikan kesehatan, kemudahan, serta kelancaran dalam proses penyelesaian Pembuatan Laporan Studio Akhir Arsitektur.
2. Teristimewa untuk Bapak **Jefri** dan Ibu **Yuherni** selaku orang tua penulis, serta seluruh keluarga penulis yang telah memberikan segala usaha, doa, dan dukungan baik moral maupun material selama penulis berkuliah di Prodi Arsitektur, terkhususkan selama masa penyelesaian Pembuatan Laporan Studio Akhir Arsitektur.
3. Ibu **Prof. Dr. Diana Kartika** selaku Rektor Universitas Bung Hatta.
4. Ibu **Dr. Ir. Haryani, MTP** selaku Dekan Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Bung Hatta.
5. Bapak **Ir. Nasril S, M.T., IAI** selaku Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Bung Hatta.
6. Bapak **Ir. Nasril Sikumbang M.T., IAI** dan Bapak **Duddy Fajriansyah S.T., M.T.** selaku Kordinator dan Wakil Koordinator Studio Akhir Arsitektur yang telah membimbing dan memberi arahan selama proses Penyusunan Laporan Studio Akhir Arsitektur.
7. Bapak **Ir. Elfida Agus M.T.** dan Bapak **Red Savitra Syafril, S.T., M.T.** selaku Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah memberikan semangat, masukan, dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan Laporan Studio Akhir Arsitektur hingga selesai.

8. Kepada **Fiona Ratu Maheswari** yang telah menemani dan mendukung penulis serta menyemangati penulis sembari tak henti-hentinya untuk memberikan motivasi penulis untuk tetap menyelesaikan Tugas Akhir penulis.
9. Kepada Sahabat tercinta, **Hanano Kaory dan Bryan Giga Penggalih** yang senantiasa memberikan dukungan semangat, motivasi, dan menjadi teman bercerita serta berdiskusi yang selalu ada untuk penulis terutama di saat terendah penulis.
10. Kepada rekan seperjuangan, **Andika Bonanza, Ardila Elsa Dinata, dan Endah Harini**, yang telah senantiasa memberikan dukungan dan masukan selama proses Pembuatan Laporan Studio Akhir Arsitektur.
11. Kepada **Rekan-Rekan Studio Akhir Arsitektur**, yang memberikan tawa dan warna selama penulis menyelesaikan Penyusunan Laporan Studio Akhir Arsitektur hingga moment wisuda bersama semoga diberi kelancaran tanpa hambatan.
12. Kepada **Teman-Teman Arsitektur Angkatan 2020**, yang saya cintai dan sayangi yang telah mendoakan dan memberikan semangat dan selamat kepada penulis.
13. Teruntuk diri saya sendiri **Nurul La Fajira Fitri**, terimakasih telah berjuang dan mampu bertahan sejauh ini sehingga dapat menyelesaikan Laporan Studio Akhir Arsitektur hingga selesai. Harapan dan doa semoga ilmu yang didapat selama 9 semester dapat bermanfaat dan menjadi seorang indivi yang dapat memberikan manfaat bagi banyak orang.

Sebagai penutup penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis tidak menutup diri terhadap saran-saran dan kritikan yang dapat meningkatkan pengetahuan penulis. Semoga dengan adanya laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca yang memerlukannya. Demikianlah laporan ini saya sampaikan, semoga dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan bagi kita semua.

Padang, 27 Februari 2025

Penulis

Nurul La Fajira Fitri

2010015111060

ABSTRACT

This research aims to design a Cultural and Research Center in Padang City using a creative placemaking approach. The background of this study is rooted in the phenomenon of cultural degradation due to globalization and the lack of public spaces capable of effectively accommodating cultural interactions. The methodology employed is qualitative research with a descriptive approach. The results indicate that the creative placemaking approach can create public spaces that are not only functional and aesthetic but also strengthen community engagement in cultural preservation. The design concept incorporates multifunctional spaces, such as exhibition areas, theaters, libraries, and research centers, integrated into a cohesive plan. The conclusion of this research affirms that the design of a cultural and research center can enhance the appeal and sustainability of interactive cultural engagement for the broader community.

Keyword: Kebudayaan Center; Research Center; Creative Placemaking

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang Pusat Kebudayaan dan Penelitian di Kota Padang dengan pendekatan *creative placemaking*. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada fenomena degradasi kebudayaan akibat globalisasi serta kurangnya ruang publik yang mampu mengakomodasi interaksi budaya secara efektif. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *creative placemaking* mampu menciptakan ruang publik yang tidak hanya fungsional dan estetis tetapi juga mampu memperkuat keterlibatan masyarakat dalam pelestarian budaya. Konsep perancangan ini melibatkan ruang multifungsi seperti ruang pameran, teater, perpustakaan, dan pusat penelitian yang dirancang secara terintegrasi. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa perancangan pusat kebudayaan dan penelitian mampu meningkatkan daya tarik dan keberlanjutan kebudayaan yang interaktif kepada masyarakat luas.

Kata Kunci: Pusat Kebudayaan; Pusat Penelitian; *Creative Placemaking*

Daftar Isi

Cover

PRAKATA ii

Daftar Isi iii

Daftar gambar v

Daftar Tabel vi

Daftar Diagram vii

BAB I PENDAHULUAN 1

 1.1. Latar Belakang 1

 1.1.1. Isu dan Permasalahan 1

 1.1.2. Data dan Fakta 1

 1.2. Rumusan Masalah 3

 1.2.1. Permasalahan Non Arsitektural 3

 1.2.2. Permasalahan Arsitektural 3

 1.3. Tujuan Penelitian 3

 1.4. Sasaran Penelitian 4

 1.5. Manfaat Penelitian 4

 1.6. Ruang Lingkup Pembahasan 4

 1.6.1. Ruang Lingkup Spasial (Kawasan) 4

 1.6.2. Ruang Lingkup Substansial (Kegiatan) 4

 1.7. Ide Kebaruan 4

 1.8. Keaslian Penelitian 4

 1.9. Sistematika Pembahasan 5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 6

 2.1. Tinjauan Umum 6

 2.1.1. Pengertian Judul 6

 2.2. Tinjauan Teori 6

 2.3. Tinjauan Tema 7

 2.3.1 Pendekatan Creative Placemaking 7

 2.4. Review Jurnal 9

 2.4.1. Jurnal (Nasional dan Internasional) 9

 2.4.2. Kriteria Desain 23

 2.4.3. Tanggapan 23

 2.5. Review Preseden 24

 2.5.1. Studi Preseden (Nasional dan Internasional) 24

 2.5.2. Prinsip Desain 29

 2.5.3. Tanggapan 29

BAB III METODE PENELITIAN 30

 3.1. Pendekatan Penelitian 30

 3.1. Sumber dan Jenis Data 30

 3.1.1. Sumber Data yang Diperoleh 30

 3.1.2. Jenis Data 30

 3.2. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data 30

 3.2.1. Teknik Pengumpulan data 30

 3.2.2. Teknik Pengolahan Data 32

 3.3. Diagram Perancangan Penelitian 32

 3.4. Jadwal Penelitian 33

 3.5. Kriteria Pemilihan Lokasi 33

 3.6. Lokasi 33

BAB IV Tinjauan Kawasan Perencanaan 34

 4.1 Deskripsi Kawasan 34

 4.1.1 Potensi Kawasan 34

 4.1.2 Permasalahan Kawasan 35

 4.2 Deskripsi Tapak 35

 4.2.1 Lokasi 35

 4.2.2 Tautan Lingkungan 35

 4.2.3 Ukuran dan Tata Wilayah 35

 4.2.4 Peraturan 36

 4.2.5 Kondisi Fisik Alami 36

 4.2.6 Kondisi Fisik Buatan 37

 4.2.7 Sirkulasi 37

 4.2.8 Utilitas 37

 4.2.9 Panca Indera 38

 4.2.10 Iklim 38

 4.2.11 Manusia dan Budaya 38

Bab V Analisa 39

 5.1 Analisa Ruang Luar 39

 5.1.1 Analisa Panca Indera Terhadap Tapak 39

5.1.2 Analisa Iklim	39	6.1 Konsep Tapak.....	64
5.1.3 Analisa Aksesibilitas dan Sirkulasi	39	6.1.1 Konsep Panca Indera Terhadap Tapak.....	65
5.1.4 Analisa Vegetasi Alami.....	40	6.1.2 Konsep Iklim.....	66
5.1.5 Analisa Utilitas Tapak	40	6.1.3 Konsep Aksesibilitas dan Sirkulasi.....	67
5.1.6 Analisa <i>Superimpose</i>	40	6.1.4 Konsep Vegetasi Alami	67
5.1.7 Zoning Makro.....	42	6.1.5 Konsep Utilitas.....	67
5.2 Analisa Ruang Dalam	42	6.2 Konsep Bangunan	67
5.2.1 Data Fungsi.....	42	6.2.1 Konsep Massa Bangunan.....	67
5.2.2 Analisis Pragmatik.....	43	6.2.2 Konsep Ruang Dalam	68
5.2.3 Analisa Kebutuhan Ruang.....	46	6.2.3 Konsep Struktur Bangunan	68
5.2.4 Analisa Besaran Ruang.....	48	6.2.4 Konsep Utilitas Bangunan.....	68
5.2.5 Analisa Hubungan Ruang	56	Bab VII Perencanaan Tapak.....	70
5.2.6 Organisasi Ruang	57	7.1 Site Plan	70
5.3. Analisis Bangunan.....	58	BAB VIII Penutup	71
5.3.1 Analisa Bentuk dan Massa Bangunan.....	58	8.1 Kesimpulan.....	71
5.3.2 Analisa Struktur Bangunan.....	59	8.2 Saran.....	71
5.3.3 Analisa Utilitas Bangunan	61	Daftar pustaka	72
BAB VI Konsep	64		

Daftar gambar

Gambar 1. 1 Lokasi Kawasan Perencanaan	4	<u>Gambar 5. 13 Alur Jaringan Listrik</u>	62
Gambar 2. 1 Prinsip dasar Creative Placemaking.....	8	<u>Gambar 5. 14 Proteksi Kebakaran</u>	63
Gambar 3. 1 Lokasi Perancangan	33	<u>Gambar 5. 15 Sistem Plumbing</u>	63
Gambar 4. 1 Peta Wilayah Administrasi Kota Padang	34	Gambar 5. 16 Sistem Pembuangan.....	63
Gambar 4. 2 Lokasi Perancangan	35	<u>Gambar 5. 17 Sistem Keamanan</u>	63
Gambar 4. 3 Tautan Lingkungan	35	<u>Gambar 5. 18 Sistem Kontrol Keamanan</u>	64
Gambar 4. 4 Ukuran site	36	Gambar 6. 1 Konsep Tapak	64
Gambar 4. 5 Kondisi Fisik Alami	36	Gambar 6. 2 Konsep Tapak.	65
Gambar 4. 6 Kondisi Fisik Buatan.....	37	Gambar 6. 3 Konsep Kebisingan.....	65
Gambar 4. 7 Sirkulasi.....	37	Gambar 6. 4 Pohon Tanjung.....	65
Gambar 4. 8 Potongan jalan Khatib Sulaiman.....	37	Gambar 6. 5 Pohon Tabebuaya	66
Gambar 4. 9 Utilitas	37	Gambar 6. 6 Pohon Ketapang Kencana.....	66
Gambar 4. 10 Panca Indera.....	38	Gambar 6. 7 Pohon Solobium	66
Gambar 4. 11 Iklim	38	Gambar 6. 8 Konsep Iklim	66
Gambar 5. 1 Superimposse	41	Gambar 6. 9 Air Flow	67
Gambar 5. 2 Zoning Makro.....	42	Gambar 6. 10 Konsep Aksesibilitas dan Sirkulasi	67
Gambar 5. 3 Pondasi Bore Pile	59	Gambar 6. 11 Konsep Vegetasi Alami	67
Gambar 5. 4 Sloof	59	Gambar 6. 12 Konsep Utilitas	67
Gambar 5. 5 Kolom.....	60	Gambar 6. 13 Konsep Bore Pile	68
Gambar 5. 6 Hebel	60	Gambar 6. 14 Konsep Struktur Kolom Balok	68
Gambar 5. 7 Balok	60	Gambar 6. 15 Konsep Struktur Dome Teatre	68
<u>Gambar 5. 8 Rangka Atap</u>	61	Gambar 6. 16 Konsep Struktur Atap Baja Ringan	68
<u>Gambar 5. 9 Penutup Atap</u>	61	Gambar 6. 17 Sistem Pencahayaan.....	68
Gambar 5. 10 Pencahayaan Buatan.....	61	Gambar 6. 18 Sistem Penghawaan	69
Gambar 5. 11 Penataan Cahaya Panggung	62	Gambar 6. 19 Sistem Air Bersih.....	69
<u>Gambar 5. 12 Sistem Penghawaan</u>	62	Gambar 7. 1 Siteplan	70

Daftar Tabel

Tabel 1. 1 persentase penduduk berumur 5 tahun ke atas yang menonton pertunjukan/pameran seni secara langsung di lokasi pertunjukan/pameran selama tiga bulan terakhir menurut provinsi, tipe daerah, dan jenis kelamin.....2

Tabel 1. 2 Indikator Kinerja Utama Provinsi Sumatera Barat2

Tabel 1. 3 Pembagian jumlah masyarakat Provinsi Sumatera Barat2

Tabel 1. 4 Persentase penduduk berumur 5 tahun ke atas yang menonton pertunjukan/pameran seni selama tiga bulan terakhir menurut karakteristik demografi 3

Tabel 1. 5 Referensi Judul Tugas Akhir Mahasiswa Arsitektur4

Tabel 3. 1 Daftar pertanyaan wawancara.....31

Tabel 3. 2 Jadwal Penelitian33

Tabel 4. 1 Aktivitas dan Fungsi Bangunan Sekitar.....38

Tabel 5. 1 Data Fungsi Bangunan42

Tabel 5. 2 Kebutuhan kegiatan pusat kebudayaan.....46

Tabel 5. 3 Kebutuhan dan kelompok ruang47

Tabel 5. 4 Acuan Standar Besaran Ruang.....48

Tabel 5. 5 Standar Sirkulasi48

Tabel 5. 6 Jumlah Ruang.....49

Tabel 5. 7 Perhitungan Besaran dan Layout Ruang.....49

Tabel 5. 8 Luas Ruang55

Tabel 5. 9 Kebutuhan Parkir56

Daftar Diagram

Diagram 2. 1 Diagram Prinsip dasar Creative Placemaking.....8

Diagram 2. 2 Diagram integritas Placemaking8

Diagram 3. 1 Diagram Perancangan Penelitian32

Diagram 5. 1 Diagram Pembagian Pengelola43

Diagram 5. 2 Diagram Kerja Kepala Pusat Kebudayaan dan Penelitian44

Diagram 5. 3 Diagram Kerja Bidang Keuangan44

Diagram 5. 4 Diagram Divisi Administrasi44

Diagram 5. 5 Diagram Kerja Divisi Kreatif.....44

Diagram 5. 6 Diagram Kerja Divisi Acara44

Diagram 5. 7 Diagram Kerja Divisi Perpustakaan.....44

Diagram 5. 8 Diagram Kerja Divisi Operasional Bangunan45

Diagram 5. 9 Diagram Kerja Divisi Auditorium45

Diagram 5. 10 Diagram Kerja Divisi Galeri45

Diagram 5. 11 Diagram Kerja Bidang Pengkajian dan Pengumpulan Koleksi45

Diagram 5. 12 Diagram Kerja Bidang Registrasi dan Dokumentasi45

Diagram 5. 13 Diagram Kerja Bidang Perawatan dan Pengawetan45

Diagram 5. 14 Diagram Kerja Bidang Publikasi46

Diagram 5. 15 Diagram Kerja Bidang Kemitraan dan Promosi46

Diagram 5. 16 Analisa Hubungan Ruang Pelayanan.....56

Diagram 5. 17 Analisa Hubungan Ruang Pengelola.....56

Diagram 5. 18 Analisa Hubungan Ruang Pengunjung57

Diagram 5. 19 Analisa Hubungan Ruang Pendukung57

Diagram 5. 20 Analisa Hubungan Ruang Servis57

Diagram 5. 21 Analisa Hubungan Ruang Teknis dan Keamanan.....57

Diagram 5. 22 Organisasi Ruang (Lantai 1)57

Diagram 5. 23 Organisasi Ruang (Lantai 2)58

Diagram 5. 24 Organisasi Ruang (Lantai 3)58

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Budaya merupakan fenomena yang meliputi segala aspek dari kehidupan manusia, termasuk perilaku, norma, serta persepsi dan tujuan dari kehidupan. Budaya adalah cara hidup yang berkembang, dimiliki oleh seseorang atau sekelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Selo Soemardjan dan Soelaiman Soemardi menyatakan bahwa kebudayaan adalah sarana hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat. Sementara itu, menurut M. Selamat Riyadi, budaya adalah suatu bentuk rasa cinta dari nenek moyang kita yang diwariskan kepada seluruh keturunannya, dan menurut Koentjaraningrat, kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan dan tindakan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dimiliki manusia dengan belajar (Amri Marzali, 2014).

Kebudayaan hadir dalam ragam jenis bentuk seperti seni lukis, seni kerajinan, seni musik, dan seni tari. Kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat Sumatera Barat sangat beragam, baik itu kebudayaan materil maupun yang non-materil. Kebudayaan yang material berupa senjata tradisional, rumah adat, pakaian adat, dan seterusnya. Sedangkan kebudayaan non-material berupa lagu daerah, tari tradisional dan seterusnya. Akan tetapi, kesadaran untuk meregenerasi kebudayaan ini masih kecil dan besar kemungkinan hilangnya identitas kebudayaan pada masyarakat itu sendiri. Remaja Sumatera Barat masih memiliki minat yang sangat kurang terhadap Kebudayaannya, maka diperlukan solusi yang dapat menciptakan generasi penerus kebudayaan tersebut.

Tingkat ketertarikan terhadap budaya masih sangat lemah, yang berimbas pada rendahnya regenerasi penerus kebudayaan. Tidak hanya ibu kota provinsi, hal ini juga dialami oleh masyarakat di berbagai daerah kecil Sumatera Barat, yang sebagian besar juga mengalami degradasi kebudayaan. Dengan banyaknya jenis kebudayaan tadi melaksanakan restorasi kebudayaan yang lebih interaktif, diharap mampu untuk menarik perhatian bukan hanya masyarakat tetapi juga wisatawan luar.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Perancangan Pusat Kebudayaan dan Penelitian dengan pendekatan *Creative Placemaking* di Kota Padang. Untuk meningkatkan minat masyarakat terhadap budayanya dan juga sebagai destinasi wisata bagi pelancong mancanegara.

1.1.1. Isu dan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang dapat diketahui bahwa regenerasi dari budaya mulai tergerus. Budaya yang sebagai identitas suatu masyarakat juga akan ikut menghilang. Sehingga perlu dilaksanakan upaya pencegahan hilangnya kebudayaan tersebut.

Berdasarkan (Renstra Dinas Kebudayaan 2021-2026) Belum cukup tersedianya gedung pertunjukkan seni budaya yang representative; Pokok utama bidang kebudayaan kesenian Minangkabau yang akan menjadi fokus penelitian ini untuk memenuhi isu Bab II Rencana Strategis Dinas Kebudayaan Provinsi Sumatera Barat. Diperlukan suatu metode pembelajaran yang baru agar dapat mencegah hilangnya kebudayaan yang ada di daerah Sumatera Barat.

1.1.2. Data dan Fakta

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik, persentase penduduk berusia 5 tahun ke atas yang menonton pertunjukan atau pameran seni selama 3 bulan terakhir pada tahun 2021, menurut provinsi, tipe daerah, dan jenis kelamin. Menunjukkan bahwa Provinsi Sumatera Barat memiliki persentase sebanyak 22% dari total penduduknya. .

Nilai-nilai budaya Sumatera Barat merupakan keunikan yang harus terus dijaga juga dipertahankan agar semakin memperkuat daya tahan dan daya saing daerah, terutama dalam menghadapi arus globalisasi dan era industri 4.0. Hal ini tentunya tidak mudah untuk diwujudkan karena dalam implementasinya menjumpai berbagai persoalan antara lain :

- a. Lunturnya identitas dan nilai budaya masyarakat terutama dikalangan muda
- b. Terbatasnya ruang publik untuk pengembangan kesenian lokal dan kebudayaan sehingga belum terintegrasi dengan sektor lainnya.
- c. Belum teragendakannya *event-event* kebudayaan berskala nasional/internasional secara berkala.

Provinsi	Tipe Daerah		Jenis Kelamin		Total
	Perkotaan	Perdesaan	Laki-Laki	Perempuan	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
Aceh	7,67	10,65	9,01	10,28	9,64
Sumatera Utara	15,94	15,12	16,00	15,17	15,58
Sumatera Barat	22,73	22,39	20,71	24,40	22,56
Riau	12,90	20,67	18,66	16,40	17,55
Jambi	12,79	15,19	14,39	14,40	14,39
Sumatera Selatan	16,69	30,00	25,45	24,48	24,97
Bengkulu	19,41	25,60	23,97	23,10	23,54
Lampung	8,18	13,48	11,86	11,66	11,77
Kep. Bangka Belitung	6,96	7,71	7,16	7,41	7,28
Kepulauan Riau	5,04	4,69	3,96	6,11	5,01

Tabel 1. 1 presentase penduduk berumur 5 tahun ke atas yang menonton pertunjukan/pameran seni secara langsung di lokasi pertunjukan/pameran selama tiga bulan terakhir menurut provinsi, tipe daerah, dan jenis kelamin
Sumber : Badan Pusat Statistika mengenai Kebudayaan pada tahun 2021

Dari total 100%, persentase didapati provinsi Sumatera Barat menunjukkan 22,56% untuk ketertarikan terhadap kebudayaan bidang pertunjukan/pameran seni, untuk jenis kelamin laki-laki dan perempuan hanya memiliki selisih 4% didominasi oleh perempuan. Angka pada bagian perkotaan dan pedesaan adalah setara, sehingga area perkotaan tidak membatasi masyarakatnya untuk memiliki ketertarikan terhadap kebudayaan.

Berdasarkan Hasil Indeks Pembangunan Kebudayaan (IPK) yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bekerja sama dengan BAPPENAS dan BPS pada tahun 2018 nilai IPK Sumatera Barat yakni 52,23 dengan rincian indeks masing-masing dimensi yakni :

- 1) Dimensi Ekonomi budaya dengan nilai indeks 33,82
- 2) Dimensi Pendidikan dengan nilai indeks 72,97
- 3) Dimensi Ketahanan sosial budaya dengan nilai indeks 62,78
- 4) Dimensi Warisan budaya dengan nilai indeks 43.30
- 5) Dimensi Ekspresi budaya dengan nilai indeks 31,37
- 6) Dimensi Budaya literasi dengan nilai indeks 57,40
- 7) Dimensi Gender dengan nilai indeks 59.90

No	INDIKATOR	TARGET					
		2021	2022	2023	2024	2025	2026
Misi 1 : Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia yang sehat, berpengetahuan, terampil dan berdaya saing							
1	Indeks Pembangunan manusia (IPM)	72,56	72,74	73,23	73,70	74,16	74,60
2	Angka Harapan Hidup (AHH)	69,62	69,80	69,98	70,17	70,35	70,53
3	Prevalensi stunting (pendek dan sangat pendek) pada balita	21,45	18,44	15,43	14,00	12,50	10,60
4	Rata-rata lama sekolah	9,09	9,18	9,28	9,38	9,47	9,57
5	Harapan Lama Sekolah	14,04	14,05	14,06	14,08	14,09	14,10
6	Persentase Angkatan kerja berpendidikan menengah keatas	49,60	49,70	49,75	49,80	49,85	49,90
Misi 2 : Meningkatkan tata kehidupan sosial kemasyarakatan berdasarkan falsafah AdaiK Basandi Syara', Syara' Basandi Kitabullah							
1	Indeks Pembangunan Kebudayaan (IPK)	57,30	59,10	60,90	62,70	63,10	64,50
2	Indeks Ketahanan Sosial Budaya (Dimensi IPK BPS)	62,78	62,80	62,80	62,80	62,90	62,90
3	Indeks Pembangunan Literasi masyarakat	11,05	13	14	15	16	17
4	Indeks Pembangunan keluarga	51,74	59,30	61,38	63,46	65,54	67,62
5	Indek Pembangunan Gender (IPG)	94,09	94,11	94,25	94,60	95,00	95,08
6	Indeks Pemberdayaan Gender (IDG)	59,09	59,12	60,01	61,20	61,75	62,42
7	Indeks Perlindungan Anak (IPA)	65,75	65,85	65,95	66,05	66,15	66,25

Tabel 1. 2 Indikator Kinerja Utama Provinsi Sumatera Barat
Sumber : RPJMD Provinsi Sumatera Barat 2021-2026

Wilayah	Jumlah Penduduk Menurut Kabupaten/Kota dan Jenis Kelamin di Provinsi Sumatera Barat (Jiwa)								
	Laki-Laki			Perempuan			Laki-Laki + Perempuan		
	2020	2021	2022	2020	2021	2022	2020	2021	2022
SUMATERA BARAT (Provinsi)	2 786 360	2 810 407	2 841 802	2 748 112	2 769 825	2 798 827	5 534 472	5 580 232	5 640 629
Kepulauan Mentawai	45 477	45 891	46 431	42 146	42 498	42 970	87 623	88 389	89 401
Pesisir Selatan	253 854	256 560	260 118	250 564	253 058	256 400	504 418	509 618	516 518
Kab.Solok	196 899	198 346	200 218	194 598	195 891	197 611	391 497	394 237	397 829
Sijunjung	119 126	120 317	121 880	115 919	116 996	118 437	235 045	237 313	240 317
Tanah Datar	186 134	187 195	188 551	185 570	186 498	187 725	371 704	373 693	376 276
Padang Pariaman	215 038	216 308	217 933	215 588	216 710	218 196	430 626	433 018	436 129
Agam	266 848	269 495	272 966	262 290	264 707	267 939	529 138	534 202	540 905
Lima Puluh Kota	191 736	192 857	194 292	191 789	192 777	194 083	383 525	385 634	388 375
Pasaman	150 798	152 487	154 712	149 053	150 616	152 713	299 851	303 103	307 425
Solok Selatan	92 859	94 334	96 301	89 168	90 520	92 348	182 027	184 854	188 649
Dharmasraya	116 310	117 687	119 505	112 281	113 530	115 208	228 591	231 217	234 713
Pasaman Barat	218 573	220 999	224 196	213 099	215 314	218 283	431 672	436 313	442 479
Padang	456 329	458 699	461 712	452 711	454 749	457 433	909 040	913 448	919 145
Kota Solok	36 990	37 522	38 231	36 448	36 947	37 619	73 438	74 469	75 850
Sawahlunto	32 767	33 055	33 430	32 371	32 632	32 983	65 138	65 687	66 413
Padang Panjang	28 286	28 627	29 078	28 025	28 344	28 772	56 311	56 971	57 850
Bukittinggi	60 515	60 816	61 198	60 513	60 772	61 113	121 028	121 588	122 311
Payakumbuh	70 250	71 084	72 186	69 326	70 100	71 139	139 576	141 184	143 325
Pariaman	47 571	48 128	48 864	46 653	47 166	47 855	94 224	95 294	96 719

Tabel 1. 3 Pembagian jumlah masyarakat Provinsi Sumatera Barat
Sumber : RPJMD Provinsi Sumatera Barat 2021-2026

Karakteristik Demografi	Tidak Langsung	Langsung	Tidak Pernah	Total
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Tipe Daerah				
Perkotaan	60,32	9,90	29,77	100,00
Perdesaan	57,49	13,22	29,29	100,00
Jenis Kelamin				
Laki-laki	58,19	11,41	30,40	100,00
Perempuan	60,04	11,23	28,74	100,00
Kelompok Umur				
5-17 tahun	60,12	12,41	27,47	100,00
7-18 tahun	61,09	12,55	26,37	100,00
16-30 tahun	63,05	12,36	24,60	100,00
45-59 tahun	57,42	10,39	32,19	100,00
60+ tahun	51,64	7,52	40,83	100,00
Tingkat Pendidikan Tertinggi yang Ditamatkan				
Tidak/belum pernah bersekolah	47,76	10,08	42,15	100,00
Tidak Tamat SD	56,12	11,09	32,79	100,00
SD/ sederajat	57,83	11,43	30,73	100,00
SMP/ sederajat	60,74	11,94	27,33	100,00
SM/ sederajat	62,08	11,51	26,41	100,00
Perguruan Tinggi	64,65	10,31	25,04	100,00
Status Disabilitas				
Disabilitas	41,31	5,98	52,70	100,00
Non Disabilitas	59,53	11,45	29,02	100,00
Kelompok				
40% Terbawah	57,07	10,44	32,49	100,00
40% Menengah	59,86	12,32	27,82	100,00
20% Teratas	61,55	11,06	27,39	100,00
Indonesia	59,11	11,32	29,57	100,00

Tabel 1. 4 Persentase penduduk berumur 5 tahun ke atas yang menonton pertunjukan/pameran seni selama tiga bulan terakhir menurut karakteristik demografi

Sumber : Badan Pusat Statistika tentang kebudayaan tahun 2021

UUD 1945 Pasal 32 ayat 1 berbunyi. “Negara memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya”.

Menurut Kepala BNPB Sumatera Barat menjelaskan bahwa mematangkan kesiapan berdirinya pusat data & informasi sesuai dengan paradigma UU No.5 tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan dan sesuai dengan tupoksi BPNB Sumatera Barat.

1.2. Rumusan Masalah

1.2.1. Permasalahan Non Arsitektural

Berdasarkan latar belakang di atas dapat disimpulkan bahwa permasalahan non arsitektural sebagai berikut:

1. Apa yang perlu diterapkan untuk dapat meningkatkan nilai Kebudayaan kepada masyarakat lokal?
2. Bagaimana pengaruh dari implementasi teknologi imersif dapat mempengaruhi masyarakat Sumatera Barat untuk menjaga kebudayaannya?
3. Apa saja faktor yang mereduksi perhatian masyarakat untuk menjaga kebudayaan agar tetap lestari?

1.2.2. Permasalahan Arsitektural

Berdasarkan latar belakang di atas dapat disimpulkan bahwa permasalahan arsitektural sebagai berikut:

1. Bagaimana mendesain bangunan studi riset yang mampu untuk mempertahankan dengan nilai - nilai kebudayaan?
2. Bagaimana pendekatan Teknologi Imersif diimplementasikan pada ruang dalam perancangan?
3. Bagaimana menerapkan *placemaking* di ruang dalam dan ruang luar kepada perancangan ?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mencegah pudarnya kebudayaan baik kepada penerus generasi dari kebudayaan maupun masyarakat lainnya. Dengan menyajikan kebudayaan lebih menarik seperti penciptaan ruang komunal dan ruang interaktif secara audio dengan visual untuk berinteraksi dengan kebudayaan immaterial. Karena selama ini budaya dipandang remeh oleh masyarakat sehingga diperlukan alternatif agar budaya bisa dipandang menarik dan budaya sebagai identitas diri akan terjaga dengan baik.

1.4. Sasaran Penelitian

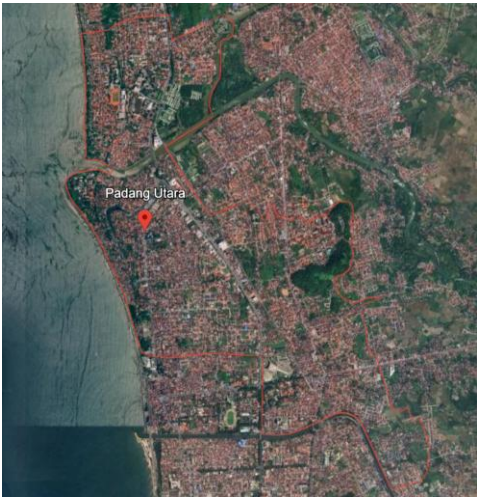
Memperoleh hasil rancangan ruang representative yang dapat mewadahi aktivitas publik berbasis kebudayaan, sehingga kawasan tidak hanya mempunyai fungsi sebagai ruang publik biasa saja tetapi juga bisa berinteraksi dengan budayanya sendiri.

1.5. Manfaat Penelitian

- 1. Manfaat bagi penulis, dapat menambah wawasan, memahami dan mengetahui bagaimana menciptakan bangunan dengan pendekatan kosmologi Minangkabau.
- 2. Manfaat bagi pembaca, diharapkan agar dapat memberikan pengetahuan dan referensi dalam merancang bangunan ruang publik yang interaktif terhadap kebudayaan.
- 3. Manfaat bagi akademik penelitian untuk menerapkan dan mengembangkan ilmu dalam bidang arsitektur khususnya dalam perencanaan pusat kebudayaan yang sepenuhnya sesuai dengan paradigma Undang - Undang No.5 Tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan.

1.6. Ruang Lingkup Pembahasan

1.6.1. Ruang Lingkup Spasial (Kawasan)



Gambar 1. 1 Lokasi Kawasan Perencanaan
Sumber : Google earth

Ruang lingkup dari perencanaan dan penelitian ini berada di Kecamatan Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat.

Batas wilayah administrasi Padang Selatan adalah :

Utara : Kelurahan Tunggul Hitam

Selatan : Padang Barat

Timur : Kecamatan Padang Timur

Barat : Samudera Pasifik

1.6.2. Ruang Lingkup Substansial (Kegiatan)

Ruang lingkup substansial dari penelitian ini didapatkan dari aktivitas - aktivitas yang mendukung proses pengambilan data primer. Data tersebut meliputi observasi langsung, wawancara, pemeriksaan peraturan yang berlaku di lokasi penelitian, dan juga melibatkan instansi terkait serta data yang ditemukan dalam media cetak dan elektronik. Semua informasi ini digunakan untuk menguatkan dan mendukung hasil penelitian yang dilakukan.

1.7. Ide Kebaruan

Ide Kebaruan dari penelitian ini adalah konsep pendekatan menggunakan media pembelajaran dari media audio-visual yaitu teknologi imersif . Hal ini melibatkan penggunaan teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif. Pembelajaran audio-visual ini bisa dapat ditampilkan dalam bentuk *Augmented Reality* dan *Virtual Reality*. Dalam VR, pengguna ditempatkan di dalam lingkungan simulasi yang menyerupai dunia nyata atau diciptakan sepenuhnya dengan menggunakan grafis komputer. Pendekatan ini memanfaatkan berbagai elemen audio visual, seperti gambar, suara, dan interaksi yang realistis untuk menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini juga akan menjadi pendekatan bagaimana respon untuk pemakaian media belajar audio-visual dapat direalisasikan ke dalam rancangan.

1.8. Keaslian Penelitian

Tabel 1. 5 Referensi Judul Tugas Akhir Mahasiswa Arsitektur

No.	Universitas /Tugas Akhir	Nama Penulis	Tahun	Judul	Pembahasan
1.	Universitas Bung Hatta https://ejurnal.bunghatta.ac.id/index.php/JFTSP/article/view/20923	Muhammad Rafqi	2022	PERANCANGAN GEDUNG KESENIAN BUDAYA DENGAN PENDEKATAN	Gedung kesenian dan Budaya ini akan menjadi tempat atau wadah bagi generasi muda minang untuk menyalurkan, memberi informasi, pengetahuan, galeri seni ,area rekreasi, pelatihan serta tempat peragaan atau pertunjukan mengenai warisan budaya dan kesenian budaya Minangkabau kepada masyarakat maupun

				ARSITEKTUR MINANGKABAU DI BATUSANGKAR	wisatawan luar yang nanti dapat menghiasi keindahan alam Batu Sangkar, Tanah Datar. Dengan pendekatan Arsitektur Minangkabau membuat nilai - nilai kebudayaan dapat terlihat jelas dan menguatkan identitas kebudayaan.
2.	Universitas Islam Indonesia https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/12011	Dinda Eka Yolanda	2018	PERANCANGAN CULTURAL CENTER DENGAN KONSEP ARSITEKTUR TROPIS DI PRAWIRO TAMAN	Perancangan pada Prawiro Taman dikarenakan daerah kampung turis dan juga karena masyarakat lokalnya masih kental terhadap budaya yang mereka miliki sehingga sangat menarik perhatian turis untuk datang. Hal ini juga didukung karena kurangnya wadah warga untuk menjalankan aktivitas terkait seni, pertemuan, pertunjukan, maupun katya yang dapat dipamerkan dan dijual serta pengembangan budaya sebagai tempat pusat kegiatan kebudayaan. Pendekatan tropis pada perancangan disebabkan sesuai kondisi iklim lokasi perancangan sesuai dengan konsep dari Arsitektur Tropis. Tidak hanya memperhatikan ‘bentuk’ atau estetika bangunan beserta elemen-elemen lainnya tapi juga memperhatikan kualitas fisik ruang yang ada di dalamnya.
3.	Universitas Lampung http://digilib.unila.ac.id/74117/	Miftah Faridl Masda	2023	PERANCANGAN CULTURAL CENTER DENGAN PENDEKATAN RUANG HETEROTOPIA DI KRUI, PESISIR BARAT	Perancangan cultural center didasari pada banyaknya wisatawan yang datang. Melalui langkah penyelenggaraan festival, apresiasi seni, serta kegiatan relaksasi yang edukatif. Ditambah komunitas sosial masyarakatnya yang masih memegang adat istiadatnya secara turun temurun dan mengusung amanat Undang - Undang No.5 Tahun 2017. Pendekatan Heteropia terkait dengan bagaimana kontradiksi sebagaimana kebutuhan edukasi yang selektif dengan hiburan apresiatif yang atraktif dalam hal

					ini perlu adanya upaya persuasi makna antara formal dan nonformal, abstrak dan nyata, sejenis dan seragam, terkini dan sejarah, menjadi satu kesatuan bentuk maupun desain lingkungan binaan sebagai salah satu mediasi pendekatan ruang heterotopia.
--	--	--	--	--	---

1.9. Sistematika Pembahasan

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang yang berkaitan dengan judul penelitian yang dilakukan, isu dan fakta yang berkaitan dengan penelitian, rumusan masalah yang terdiri dari non arsitektural dan arsitektural, tujuan dan sasaran dilakukan penelitian, ruang lingkup pembahasan yang terdiri dari ruang lingkup spasial (kawasan) dan ruang lingkup substansial (kegiatan).

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Membahas tentang pengertian dari judul penelitian, pengertian dari kata kunci judul penelitian, jurnal terdahulu yang bersangkutan dengan judul penelitian, preseden bangunan yang sudah ada serta prinsip desain yang akan dilakukan.

BAB III: METODE PENELITIAN

Berisi tentang metode pendekatan serta metode penelitian dan redesain yang akan dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan. Terdapat juga pengumpulan data dari mulai jadwal penelitian, pengolahan data, subjek penelitian, alternatif lokasi serta kriteria dalam pemilihan lokasi.

BAB IV : TINJAUAN KAWASAN PERENCANAAN

Membahas tentang data primer dan sekunder yang telah diperoleh dengan menggunakan pendekatan dan teknik penelitian yang telah diterapkan.

BAB V : ANALISIS

Membahas tentang analisa-analisa mengenai ruang luar, ruang dalam dan bangunan.

BAB VI : KONSEP PERANCANGAN

Membahas mengenai konsep dan gagasan yang diterapkan secara mikro maupun makro.

BAB VII : PERENCANAAN TAPAK

Membahas tentang perencanaan tapak yang didapat setelah melakukan analisa terhadap tapak.

BAB VIII : PENUTUP

Bab yang berisikan jawaban atau solusi dari rumusan masalah