

PERANCANGAN *LEISURE HUB* (RUANG KESENANGAN BANDARA) DI BANDARA INTERNASIONAL MINANGKABAU KAB. PADANG PARIAMAN DENGAN PENDEKATAN *MOVEMENT OF LEISURE*

Ferdi Pratama¹⁾, Al Busyra Fuadi²⁾, Ariyati³⁾

^{1,2,3}Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Bung Hatta
Email: putraferdi408@gmail.com, albusyrafuadi@bunghatta.ac.id, ariyati@bunghatta.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the surge in air transportation users every year and the problem of the lack of airport supporting facilities, integrated transportation and psychological, physiological problems of airport users during long trips. This research aims to explore how the potential of designing a Leisure Hub building as the center of the airport's pleasure / leisure space with the movement of leisure approach in BIM. With a comprehensive literature review and field analysis, this research identifies the main principles of leisure at airports, airport economics, human psychology and physiology and integrated transportation systems. The research method used is a combination of qualitative and quantitative, case studies of similar designs, surveys, interviews with airport users and aviation experts and economists. This method provides an overview of how to design a Leisure Hub that is good in design and answers the potential and existing problems. The result of this research is a leisure hub building design with a movement of leisure approach, by looking at the fast and dynamic movement at the airport so that how to present the space passed has a pleasant story at each point so as to reduce the above problems. In addition, this design as the only work of the airport's new economic center in West Sumatra, making the airport an orientation of urban development or aerotropolis.

Keywords: *Leisure Hub, airport, movement, transportation, human psychology.*

PENDAHULUAN

Bandar udara adalah lapangan terbang yang digunakan untuk lepas landas dan mendaratkan pesawat udara, menaikkan dan menurunkan penumpang, serta memuat dan menurunkan barang [1]. Transportasi udara telah menjadi komponen penting dalam kemajuan dan pertumbuhan suatu negara [2]. Dari data BPS (Badan Pusat Statistik) tahun 2023 hampir semua bandara di Indonesia mencatat adanya pertumbuhan yang cukup tinggi dari angka kedatangan maupun keberangkatan semenjak Covid-19. Salah satu bandara yang mengalami lonjakan penumpang di tiga tahun terakhir adalah Bandara Internasional Minangkabau, Sumatera Barat. Meningkatnya jumlah pengguna bandara tidak dibarengi dengan ketersediaan fasilitas komersial bandara yang memadai. Ketersediaan moda transportasi yang terintegrasi, serta fasilitas ruang tunggu atau ruang untuk mengisi waktu luang yang kurang. Melihat potensi yang besar dan permasalahan yang dimiliki oleh Bandara Internasional Minangkabau (BIM), penulis tertarik melakukan penelitian terhadap Perancangan *Leisure Hub* (Pusat Rekreasi Bandara) di Bandara Internasional

Minangkabau Kab. Padang Pariaman dengan Pendekatan *Movement of Leisure*.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam Perancangan *Leisure Hub* (Ruang Kesenangan Bandara) di Bandara Internasional Minangkabau, Kab. Padang Pariaman dengan Pendekatan *Movement of Leisure* adalah metode kualitatif dan dikombinasikan dengan kuantitatif, studi kasus terhadap desain yang sama, survei dan wawancara.

Fase ini diawali dengan menemukan pertanyaan, permasalahan, dan peluang yang ada pada lokasi penelitian. Tahapan tersebut dijelaskan oleh data dan fakta terkait penelitian yang dilakukan. Selanjutnya mengembangkan ide-ide yang ada, hal-hal baru menjadi sebuah rancangan serta melakukan tahap pengumpulan data primer dan sekunder melalui metode literatur dan metode observasi. Oleh karena itu dilakukan analisis dan sintesis terhadap data untuk melakukan langkah pemrograman yang dapat menghasilkan konsep desain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi

Lokasi site berada di Kawasan Bandara Internasional Minangkabau, Ketaping, Kecamatan Batang Anai, Kabupaten Padang Pariaman, Sumatera Barat.



Gambar 1. Peta Lokasi Tapak
(Sumber: Analisa Penulis, 2023)

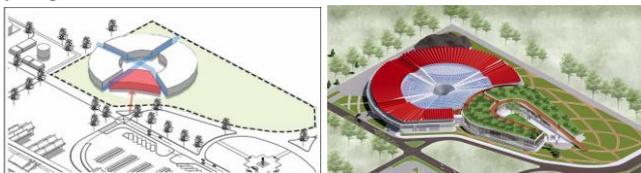
Memiliki luas tapak mencapai $\pm 44.800 \text{ m}^2$ atau $\pm 4.48 \text{ Ha}$ dengan batas tapak sebagai berikut:

- Utara: Berbatasan dengan lahan kosong dan DPPU Minangkabau PT Pertamina (Persero)
- Selatan: Berbatasan dengan Jl. Akses Bandara
- Timur: Berbatasan dengan lahan kosong
- Barat: Berbatasan dengan Jl. Akses Bandara dan Terminal Bandara Internasional Minangkabau

Konsep

Konsep Bentuk

Bentu massa bangunan lahir dari respon terhadap elemen tapak yang telah dianalisa sebelumnya. Mulai dari analisa iklim, vegetasi, fisik buatan, sirkulasi, utilitas, manusia dan kebudayaan. Bentuk dasar massa bangunan yang diambil adalah bentuk dasar lingkaran yang dinilai dinamis.



Gambar 2. Bentuk Dasar Leisure Hub
(Sumber: Analisa Penulis, 2023)

Bentuk lingkaran juga dipilih dengan alasan *leisure hub* ini nantinya akan menjadi *icon* terbaru kawasan bandara, namun dengan tidak menghalangi dan mengurangi *focal point* utama yaitunya BIM.



Gambar 3. Transformasi Bentuk Massa
(Sumber: Analisa Penulis, 2023)

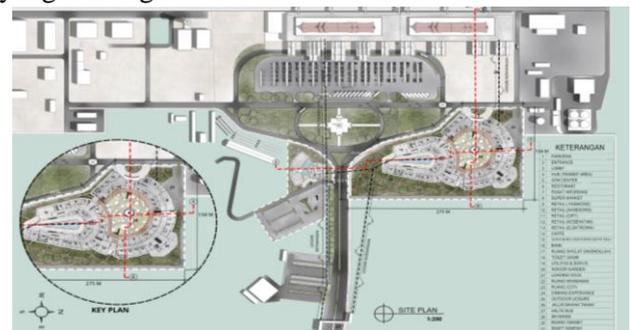
Perubahan bentuk massa dari bentuk dasar menjadi bentuk akhir merupakan tahapan dengan

memperhatikan respon terhadap elemen tapak. Lubang di tengah bangunan akan menjadi *indoor garden (fun leisure)* sebagai respon terhadap vegetasi dan psikologis manusia. Bentuk massa seperti U merespon terhadap nilai *view* dengan memberikan sirkulasi ramp ke atas bangunan sebagai daya tarik utama (*canopy part*).

Implementasi Desain

Site Plan

Konsep site plan *Leisure Hub* yang berorientasi kepada TDM (*Transport demand Management*) membuat semua massa terhubung dengan transportasi yang terintegrasi.



Gambar 4. Site Plan
(Sumber: Analisa Penulis, 2023)

Pemisahan dua massa *leisure* yang terkoneksi sirkulasi underground, terhubung kesemua sarana utama bandara sebagai respon terhadap pergerakan menyenangkan dan dinamis.

KESIMPULAN DAN SARAN

Leisure Hub atau Ruang Kesenangan Bandara adalah ruang yang hadir dari permasalahan psikologis dan fisiologis pengguna bandara yang membutuhkan tempat untuk menghabiskan waktu luangnya. Konsep *Movement of Leisure* dipilih dengan melihat pergerakan yang dinamis di bandara sehingga bagaimana menghadirkan ruang yang dilewati memiliki cerita menyenangkan setiap titiknya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Hermawan, "Peranan Apron Movement Control Dalam Melayani Pergerakan Pesawat Udara Charter Di Bandara Halim Perdanakusuma," *Angew. Chemie Int. Ed.* 6(11), 951–952., pp. 2013–2015, 2021.
- [2] P. C. Susanto and Y. Keke, "Implementasi Regulasi International Civil Aviation Organization (ICAO) pada Penerbangan Indonesia," *Aviasi J. Ilm. Kedirgant.*, vol. 16, no. 1, pp. 53–65, 2020, doi: 10.52186/aviasi.v16i1.23.