

Perancangan Kawasan Pasar Atas Menjadi *Creative Dan Performing Hub* Dengan Pendekatan *Genius Loci* di Kota Bukittinggi

Muhammad Rolanda Razaqu¹⁾

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan
Universitas Bung Hatta rolanda1709@gmail.com

Al Busyra Fuadi²⁾

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan
Universitas Bung Hatta albusyrafuadi@bunghatta.ac.id

Ariyati³⁾

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan
Universitas Bung Hatta ariyati@bunghatta.ac.id

ABSTRAK

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

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

ABSTRACT

West Sumatra, as one of Indonesia's main tourist destinations—particularly Bukittinggi City—continues to experience dynamic growth in its economy, culture, and tourism sectors. However, the Pasar Atas area, as the city's central activity hub, faces challenges such as high population density, traffic congestion, limited public spaces, and deteriorating infrastructure quality. These conditions highlight the urgency of planning a creative center that accommodates art, cultural, and creative industry activities while improving the quality of urban space. This research applies descriptive and qualitative methods with a Grounded Theory approach. Data were collected through field observation, interviews with creative actors, case studies, focus group discussions, and literature studies. The analysis focuses on understanding the site's character, activity patterns, potentials, and challenges. The findings indicate that the planning site is located on the former Los Saudagar and Kumango area, precisely in the Jam Gadang area, with a total land area of $\pm 20,520$ m². The site holds strategic potential as it is positioned at the intersection of tourism, commerce, and education, supported by its surrounding environment. Key potentials include the presence of creative communities, unique landscape contours, and iconic attractions such as Jam Gadang and Ngarai Sianok. Nevertheless, several issues were identified, including traffic congestion, lack of public spaces, inadequate utility quality, and high noise levels. Based on these analyses, the creative center planning in Pasar Atas Bukittinggi is directed to become a representative public space that adapts to local culture, supports creative activities, and contributes to strengthening the city's identity and promoting sustainable tourism development.

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

PENDAHULUAN

Industri kreatif merupakan salah satu sektor yang berkembang pesat di Indonesia dan memiliki peranan penting dalam peningkatan perekonomian nasional. Sektor ini melibatkan kreativitas, keterampilan, imajinasi, serta inovasi, baik secara individu maupun berkelompok. Berdasarkan data Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF), industri kreatif menyumbang sekitar 7% dari Produk Domestik Bruto nasional, dengan kontribusi terbesar berasal dari generasi muda yang memiliki kapasitas tinggi dalam menghasilkan ide-ide baru. Perkembangan ini menunjukkan potensi besar, namun secara umum kontribusi Indonesia masih belum maksimal, terutama dalam penyediaan ruang yang dapat mewadahi kreativitas dan inovasi tersebut. Sumatera Barat merupakan salah satu provinsi yang memiliki potensi besar dalam pengembangan industri kreatif. Kota Bukittinggi, sebagai salah satu pusat pariwisata di provinsi ini, memiliki beragam sektor kreatif seperti seni, desain, fashion, kuliner, fotografi, dan pertunjukan. Namun, fasilitas yang tersedia untuk mendukung aktivitas kreatif masih terbatas. Berbagai kegiatan kreatif seringkali dilaksanakan di ruang publik atau gedung yang tidak sesuai standar, seperti hall dinas yang tidak dirancang untuk aktivitas seni maupun inovasi. Kondisi ini menyebabkan potensi kreatif masyarakat Bukittinggi belum berkembang secara optimal dan belum mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap pariwisata serta perekonomian kota. Sejalan dengan masuknya era revolusi industri 4.0, kemampuan beradaptasi, berinovasi, dan berkreasi menjadi kunci daya saing suatu daerah. Bukittinggi yang dikenal sebagai kota wisata memiliki peluang besar untuk mengintegrasikan sektor kreatif dengan pariwisata. Namun, pengembangan infrastruktur yang mampu menampung ide, inovasi, dan aktivitas kreatif masyarakat masih menjadi kebutuhan mendesak. Data Survei

Industri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (SIPAREKRAF) menunjukkan bahwa meskipun jumlah kunjungan wisatawan di Bukittinggi cukup tinggi, kota ini belum mampu masuk dalam 10 besar kota wisata nasional, salah satunya karena keterbatasan fasilitas penunjang industri kreatif. Oleh karena itu, diperlukan perencanaan dan pengembangan fasilitas yang mampu mewadahi berbagai aktivitas kreatif masyarakat, sekaligus mendukung pengembangan pariwisata daerah. *Creative & Performing Hub* di Bukittinggi diharapkan menjadi solusi yang dapat mengintegrasikan ruang komunal, pusat inovasi, dan sarana pertunjukan dengan pendekatan *genius loci*. Kehadiran fasilitas ini diharapkan dapat meningkatkan ekosistem kreatif, mendukung pertumbuhan ekonomi lokal, serta memperkuat posisi Bukittinggi sebagai kota wisata dan pusat kreatif di Sumatera Barat.

LITERATUR

Genius loci

Genius loci dapat dipahami sebagai “roh tempat” yang merepresentasikan keunikan, identitas, serta karakter khas suatu wilayah. Konsep ini terbentuk melalui interaksi timbal balik antara lingkungan dengan masyarakat yang menempatnya. Dalam kajian fenomenologi, genius loci menekankan keterhubungan antara pengalaman manusia dengan ruang, baik secara fisik maupun sosial. Karakteristik yang diangkat mencakup dimensi fisik, budaya, sejarah, hingga nilai-nilai sosial yang memberi makna khusus pada suatu tempat (Ceren, 2019). Christian Norberg-Schulz menguraikan empat elemen utama genius loci, yaitu:

- Citra, yang merujuk pada persepsi visual dan cara individu mendefinisikan suatu tempat.
- Ruang, yang berkaitan dengan pengalaman manusia terhadap dimensi fisik, aktivitas, dan orientasi emosional di dalamnya.
- Karakter, yakni sifat khas yang membedakan suatu lokasi dari tempat lain, mencakup aspek fisik, budaya, lingkungan, maupun sosial.
- Spirit of place, yaitu jiwa tempat yang menumbuhkan pengalaman emosional dan intuitif manusia terhadap lingkungannya.

Pemahaman atas elemen-elemen tersebut berperan penting dalam proses perancangan *creative hub* dan *performing hub*. Pendekatan genius loci membantu memastikan desain yang dihasilkan tidak hanya fungsional, tetapi juga berkarakter, sesuai identitas kawasan, serta mampu memperkuat keterkaitan antara ruang yang dirancang dengan nilai-nilai lokal yang melekat

METODE PENELITIAN

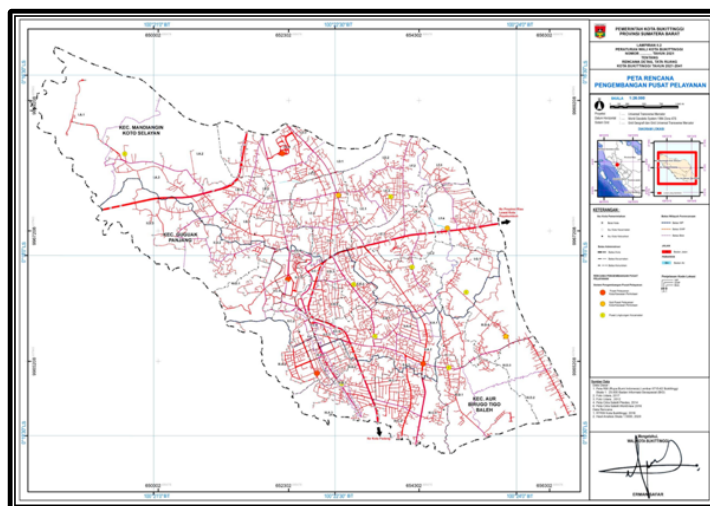
Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dan kualitatif untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai kondisi kawasan, aktivitas masyarakat, serta kebutuhan ruang dalam perencanaan *Creative & Performing Hub* di Kota Bukittinggi. Pendekatan deskriptif digunakan untuk memaparkan kondisi faktual site, karakter lingkungan, pola aktivitas, serta potensi dan kendala kawasan. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami fenomena sosial, budaya, dan kreativitas masyarakat dari perspektif pelaku dan komunitas yang terlibat. Analisis dilakukan dengan landasan *Grounded Theory*, di mana konsep dan gagasan perancangan disusun berdasarkan temuan empiris di lapangan. Data penelitian terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui survei lapangan, wawancara mendalam, studi kasus, dan *focus group discussion* (FGD). Survei lapangan dilakukan secara langsung di kawasan perencanaan untuk mengidentifikasi kondisi fisik site, aksesibilitas, topografi, serta interaksi masyarakat dengan ruang

di sekitarnya. Observasi dilakukan pada berbagai waktu untuk menangkap dinamika aktivitas harian dan pola penggunaan ruang publik. Wawancara dilakukan dengan berbagai pihak terkait seperti pemerintah daerah, pelaku usaha kreatif, komunitas seni, serta masyarakat lokal, guna menggali informasi mendalam mengenai kebutuhan fasilitas, hambatan pengembangan, serta potensi sinergi antara kreativitas dan pariwisata. Studi kasus difokuskan pada analisis pusat-pusat kreativitas di berbagai kota, baik nasional maupun internasional, untuk mempelajari elemen desain, program ruang, serta strategi pengelolaan yang relevan. Sementara itu, FGD dilakukan sebagai forum diskusi terbuka yang menghadirkan pelaku industri kreatif lokal, sehingga diperoleh pemahaman kolektif mengenai kebutuhan, harapan, dan tantangan dalam pengembangan ekosistem kreatif di Bukittinggi. Data sekunder diperoleh dari laporan penelitian terdahulu, jurnal ilmiah, peraturan pemerintah, data statistik pariwisata dan ekonomi kreatif, literatur arsitektur, serta artikel daring yang relevan. Data sekunder ini berfungsi memperkuat hasil temuan primer dan memberikan kerangka acuan yang lebih luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Kawasan

Kota Bukittinggi merupakan salah satu destinasi wisata utama di Provinsi Sumatera Barat dengan karakter geografis perbukitan dan lembah pada ketinggian 930–1.200 meter di atas permukaan laut. Dari tiga kecamatan yang ada, Guguak Panjang berperan sebagai pusat kota, mencakup aktivitas ekonomi, budaya, dan pariwisata. Dengan luas 6,83 km² dan penduduk lebih dari 45.000 jiwa, kawasan ini menjadi simpul utama perekonomian dan pariwisata Bukittinggi. Kawasan Guguak Panjang mencakup tujuh kelurahan dengan fungsi saling terhubung, di antaranya Benteng Pasar Atas yang menjadi jantung perdagangan dan wisata. Aktivitas masyarakat terpusat pada Pasar Atas, Pasar Bawah, dan Los Lambuang, dengan Jam Gadang sebagai ikon kota serta Ngarai Sianok sebagai penunjang wisata alam. Lokasi perencanaan berada di Kelurahan Benteng Pasar Atas pada lahan bekas Los Saudagar dan Kumango seluas ±20.520 m², yang pascagempa 2007 menjadi lahan kosong dengan potensi pengembangan tinggi. Dasar hukum pengembangan kawasan ini diperkuat melalui Peraturan Daerah Kota Bukittinggi Nomor 6 Tahun 2011 tentang RTRW 2010–2030, yang menempatkan Pasar Atas dan sekitarnya sebagai Sub Wilayah Perencanaan prioritas dengan luas 39,80 hektar. Penataan meliputi kawasan Jam Gadang dan Pasar Atas yang ditetapkan sebagai pusat strategis kota. Dengan posisi sentral, dukungan aktivitas perdagangan dan pariwisata, serta penguatan regulasi, kawasan ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan menjadi pusat kreativitas sekaligus memperkuat peran Bukittinggi sebagai kota wisata budaya.



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

2. Deskripsi Tapak

Lokasi site berada benteng pasar atas kelurahan benteng pasar atas Kecamatan Guguak Panjang, Kota Bukittinggi, Sumatera Barat.



Gambar 1. Kawasan Perencanaan
Sumber: Analisis Pribadi, 2025

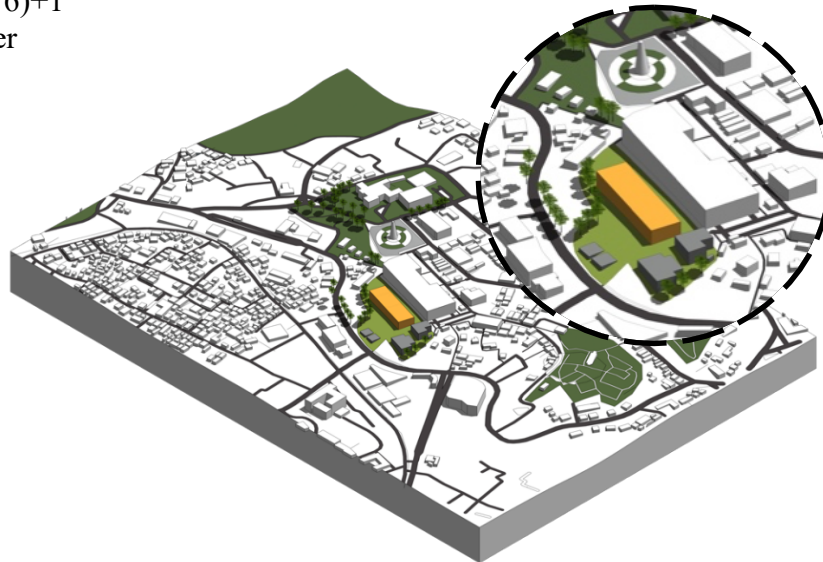
Luasan site sebesar $\pm 20,520 \text{ m}^2$, dengan batasan site sebagai berikut:

- Utara : Pasar Putih
- Selatan : Pasar Lereng
- Timur : Pasar Lereng, Pasar Bawah
- Barat : Bangunan Pasar Ateh

Lokasi tersebut berada pada kawasan landmark kota yaitu Jam Gadang sebagai simpul dan penghubung antar destinasi wisata yang berada di Kota Bukittinggi. Secara signifikan site berada

pada kawasan pasar atas, berada di sebelah bangunan pasar atas bekas Los Saudagar dan Kumango Kota Bukittinggi. Dengan ketentuan perancangan area tapak sebagai berikut:

- Koefisien Dasar Bangunan
 $= \text{Luas Site} \times 70 \%$
 $= 20,520 \text{ m}^2 \times 70 \%$
 $= 14,364 \text{ m}^2$
- Koefisien Dasar Hijau
 $= \text{Luas Site} \times 30 \%$
 $= 20,520 \text{ m}^2 \times 30 \%$
 $= 6,156 \text{ m}^2$
- Koefisien Lantai Bangunan
 $= (20,520 \text{ m}^2 \times 4,2) 14,364 \text{ m}^2$
 $= 6 \text{ lantai}$
- Garis sepadan bangunan
 $= (1/2 \text{ lebar jalan} + 1)$
 $= (1/2 \times 6) + 1$
 $= 4 \text{ meter}$



Gambar 2. Ukuran Dan Tata Wilayah

Sumber: Analisis Pribadi, 2025

3. Kriteria Desain

Kriteria desain pada perancangan ini merupakan hasil dari poin-poin rangkuman jurnal yang telah dianalisa oleh penulis sebagai berikut:

- Penerapan konsep ruang campuran (*mixed space*)
 Ruang-ruang dalam pusat kreativitas dirancang terbuka dan saling terhubung, sehingga mampu mendorong interaksi antar pengguna. Konsep ini diharapkan dapat menumbuhkan kolaborasi kreatif serta menghadirkan pengalaman ruang yang dinamis dan menarik secara visual.

- Ruang terbuka publik yang ramah dan fungsional
Penyediaan ruang terbuka bertujuan untuk menghubungkan aktivitas ruang luar dan ruang dalam. Ruang ini dirancang inklusif, nyaman, dan dapat digunakan sebagai area rekreasi, pameran luar, maupun tempat berkumpul masyarakat.
- Pencahayaan yang mendukung suasana ruang
Pencahayaan dirancang sesuai kebutuhan: lampu hangat digunakan pada area lounge untuk memberi kesan nyaman, sedangkan lampu putih dengan intensitas cukup diterapkan pada ruang kerja individu maupun kolaboratif agar aktivitas lebih produktif.
- Lanskap dan ruang luar yang mendukung kreativitas
Perancangan lanskap meliputi penggunaan taman dalam ruang (*indoor garden*) serta vegetasi sederhana di area luar. Lanskap ini berfungsi sebagai elemen estetis sekaligus ekologis, menciptakan suasana yang menyegarkan dan mendorong interaksi pengguna dengan lingkungan.
- Ruang relaksasi untuk mendukung inovasi
Selain ruang kerja kreatif, disediakan juga ruang relaksasi seperti *lounge*, *café*, atau taman kecil. Kehadiran ruang ini penting untuk memberikan jeda, kenyamanan, dan stimulasi ide baru bagi pengguna.
- Penataan interior fungsional dan fleksibel
Interior dirancang sesuai dengan fungsi ruang untuk mendukung aktivitas kreatif. Furnitur modular dan fleksibel dipilih agar ruang dapat mudah diubah sesuai kebutuhan kegiatan, baik untuk pameran, workshop, maupun pertunjukan

Tanggapan

Perencanaan Pusat Kreativitas di Kota Bukittinggi berhasil merumuskan kriteria desain yang menekankan fleksibilitas ruang, keterhubungan antara ruang luar dan dalam, pencahayaan yang sesuai kebutuhan, serta dukungan lanskap yang ramah lingkungan. Dengan pendekatan ini, kawasan diharapkan mampu memberikan identitas baru sebagai pusat kreativitas masyarakat, sekaligus meningkatkan nilai dan fungsi ruang publik pada kawasan.

4. Prinsip Desain

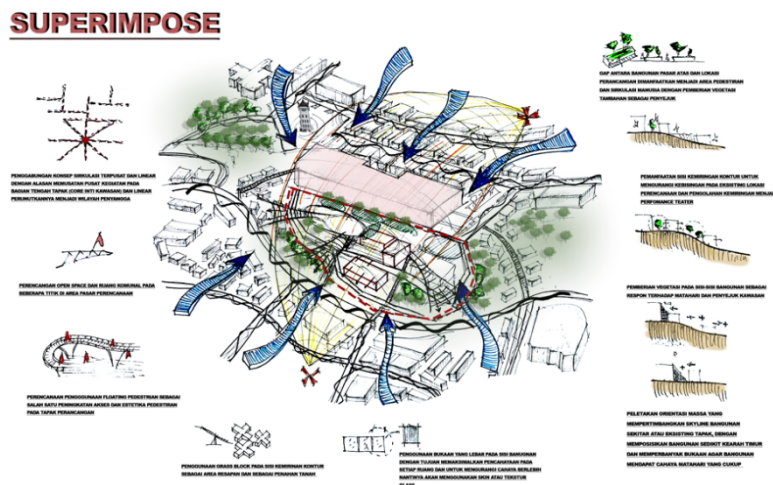
Berikut merupakan hasil prinsip desain yang didapat penulis dari kajian preseden bangunan:

- **Zoning**
Zoning bangunan dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan fungsi dan subsektor kreatif yang menonjol pada kawasan. Sirkulasi menerapkan konsep linear sebagai penghubung ruang-ruang *mixed space* agar tercapai kenyamanan dan efektivitas ruang.
- **Cahaya alami**
Penerapan cahaya alami dimaksimalkan melalui ruang terbuka hijau di tengah bangunan dan penggunaan bukaan kaca lebar sehingga setiap ruangan mendapat pencahayaan yang optimal.
- **Massa Bangunan**
Massa bangunan dikembangkan dengan pendekatan arsitektur kontekstual, mempertimbangkan kondisi sekitar, serta menerapkan transformasi bentuk geometri persegi dan persegi panjang untuk memaksimalkan fungsi ruang.
- **Sirkulasi**
Sirkulasi pada site dirancang untuk menghubungkan aktivitas ruang luar dan dalam, dengan tetap memperhatikan kenyamanan pengguna pada kawasan yang memiliki tingkat kepadatan tinggi.
- **Fasad**
Fasad menggunakan transformasi bentuk geometri yang menjadi elemen massa sekaligus dinding bangunan, dengan memaksimalkan bukaan untuk cahaya dan sirkulasi udara.
- **Denah**
Konsep ruang menerapkan sistem *open plan* tanpa sekat untuk menciptakan kesan luas dan nyaman. Fungsi ruang tetap diperjelas melalui penggunaan material, warna, dan furnitur.
- **Elevasi dan Ceiling**
Ketinggian massa maupun *ceiling* tidak harus sejajar, melainkan disesuaikan dengan fungsi dan aktivitas ruang, sehingga menciptakan variasi dan kenyamanan ruang yang optimal.

Tanggapan

Setelah melalui kajian preseden, dapat disimpulkan bahwa pendekatan dan prinsip desain yang digunakan dalam perencanaan Pusat Kreatif Center adalah penerapan konsep arsitektur *genius loci*, guna mempertahankan identitas kawasan, serta konsep ruang untuk menciptakan suasana kolaboratif dan mendukung proses kreatif antar pengguna. Sistem sirkulasi linear dan terpusat diterapkan agar memudahkan pengguna dalam mengakses berbagai ruang secara efektif. Dari segi pencahayaan, bangunan dirancang untuk memaksimalkan cahaya alami melalui penggunaan ruang terbuka dan bukaan yang luas. Sementara itu, perancangan massa bangunan disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekitar, sehingga menghasilkan bentuk yang kontekstual dan selaras dengan kawasan.

5. Superimpose



Gambar 3. Superimpose
Sumber: Analisis Pribadi, 2025

Perancangan kawasan pasar pada tapak ini memadukan konsep sirkulasi terpusat dan linear dengan pertimbangan pusat kegiatan berada di bagian tengah kawasan, sedangkan area sekitarnya berfungsi sebagai penyangga. Pendekatan desain menekankan keterhubungan ruang melalui *open space*, ruang komunal, serta jalur pedestrian yang ditingkatkan kualitasnya dengan konsep *floating pedestrian* dan pemanfaatan area kontur untuk resapan serta penghijauan. Desain massa bangunan mempertimbangkan gap antar bangunan untuk area pedestrian, pencahayaan alami, serta pengendalian panas dengan penambahan vegetasi pada sisi bangunan. Pemanfaatan kemiringan kontur diarahkan untuk mengurangi kebisingan dan menciptakan ruang baru seperti *performance theater*. Orientasi bangunan diarahkan sedikit ke timur dengan banyak bukaan untuk memaksimalkan cahaya matahari. Pemberian vegetasi di sisi bangunan juga berfungsi sebagai penyejuk kawasan. Dengan strategi ini, rancangan menghadirkan integrasi antara sirkulasi, ruang publik, vegetasi, dan kontur alam sehingga kawasan lebih nyaman, fungsional, dan responsif terhadap kondisi lingkungan sekitar.

6. Konsep Ruang Luar dan Dalam Tapak

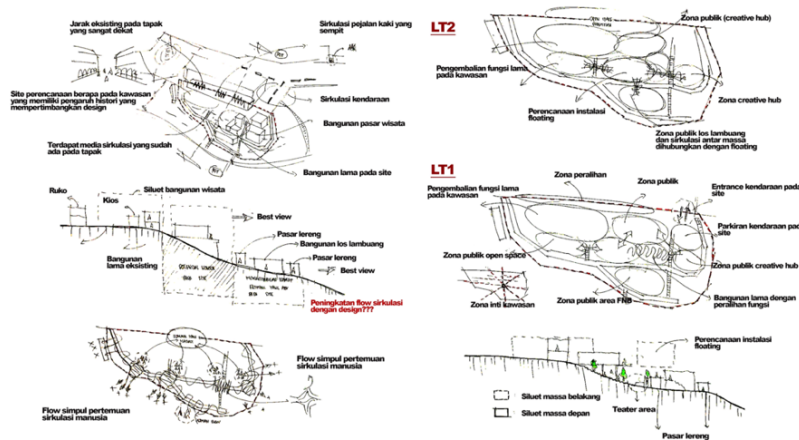
Konsep tapak perancangan disusun berdasarkan analisis kondisi eksisting dan kebutuhan pengembangan fungsi kawasan. Tapak memiliki karakter berupa bangunan lama, pasar lereng, serta jalur sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki yang relatif sempit. Tantangan utama pada kondisi ini adalah bagaimana menghadirkan desain yang mampu meningkatkan kualitas sirkulasi sekaligus menjaga identitas kawasan. Pendekatan desain mempertahankan bangunan lama sebagai identitas kawasan, dan mengintegrasikannya dengan rancangan baru agar tetap berkesinambungan. Pasar lereng juga dipertahankan dengan penataan ulang agar lebih teratur dari segi sirkulasi dan visual. Untuk mengatasi keterbatasan sirkulasi, diterapkan konsep *floating pedestrian* sebagai jalur pejalan kaki melayang. Jalur ini berfungsi menghubungkan zona-zona penting dalam tapak, menciptakan flow sirkulasi yang lebih nyaman, efektif, dan terarah. Selain itu, *floating pedestrian*

juga menjadi elemen visual yang memperkaya pengalaman ruang bagi pengguna. Tapak kemudian dibagi ke dalam beberapa zona utama:

- Zona publik *open space* sebagai ruang interaksi masyarakat.
- Zona pasar sebagai fungsi utama kawasan.
- Zona creative hub yang menampung aktivitas seni, budaya, dan pertunjukan.
- Zona peralihan yang menghubungkan ruang lama dengan rancangan baru.

Melalui pembagian zona ini, perancangan mampu mengakomodasi fungsi lama sekaligus menghadirkan fungsi baru yang relevan dengan kebutuhan kawasan saat ini. Penempatan massa bangunan juga mempertimbangkan siluet dan kontur, sehingga hubungan visual antara massa depan, massa belakang, dan area teater tetap terjaga.

KONSEP TAPAK

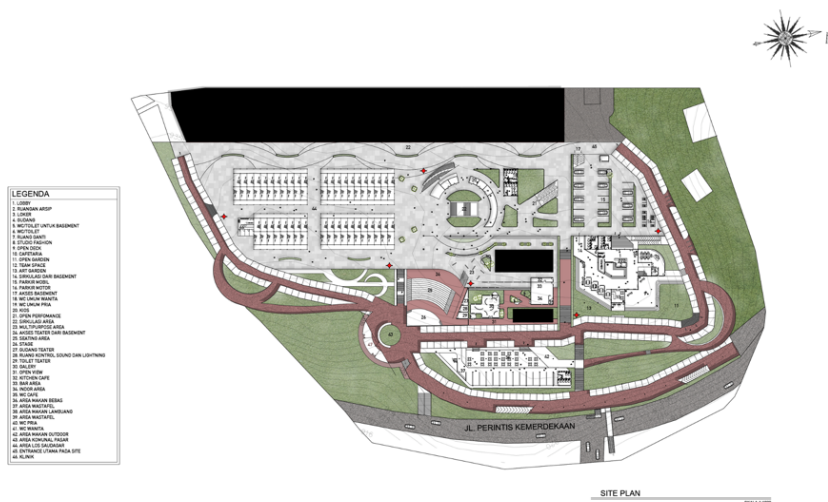


Gambar 4. Konsep Tapak
Sumber: Analisis Pribadi, 2025

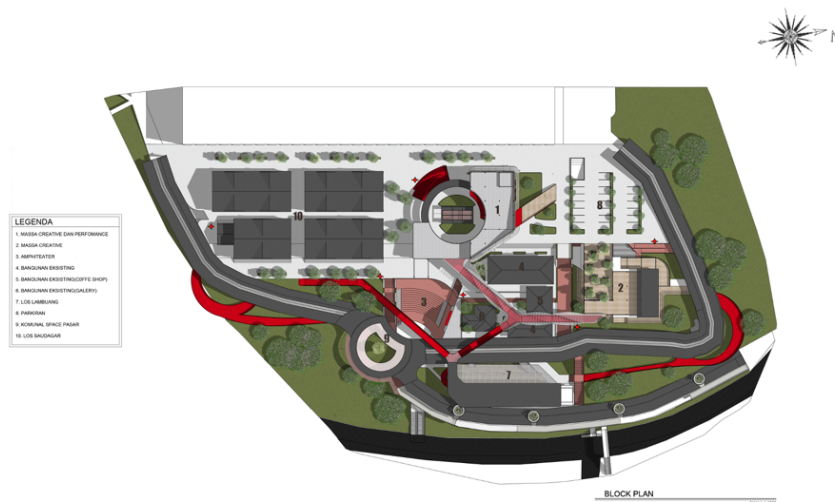
7. Site plan

Implementasi desain pada site plan ini merupakan hasil penggabungan antara konsep ruang luar (*open space*) dan ruang dalam (massa bangunan) yang diterapkan secara menyeluruh dalam perancangan. Terdapat tiga massa bangunan utama yang dirancang ulang, dengan tetap mempertahankan pembangunan kembali pada bangunan eksisting lama yang memiliki nilai historis dan menjadi identitas kawasan. Sementara itu, bangunan eksisting lain berupa kawasan pasar lereng juga dipertahankan, namun dikembangkan dengan pendekatan desain yang lebih kontekstual. Konsep pendekatan yang digunakan adalah *genius loci*, yaitu perancangan yang berangkat dari karakter dan jiwa tempat. Hal ini diwujudkan dengan memanfaatkan potensi tapak, baik dari segi kontur, orientasi, maupun keterhubungan visual terhadap kawasan sekitar. Kondisi tapak yang memiliki kontur cukup signifikan menjadi tantangan utama dalam desain, terutama dalam aspek sirkulasi dan visual bangunan. Untuk menjawab tantangan tersebut, diterapkan konsep *floating pedestrian* sebagai jalur pejalan kaki yang melayang, berfungsi menghubungkan ketiga massa bangunan utama. Kehadiran jalur ini tidak hanya meningkatkan konektivitas antar zona, tetapi juga menciptakan flow sirkulasi yang nyaman, efektif, serta menarik secara visual.

Dengan pendekatan tersebut, desain site plan mampu menghadirkan alur yang harmonis antara ruang luar, ruang dalam, dan kondisi eksisting, sehingga kawasan tidak hanya berfungsi sebagai pusat aktivitas, tetapi juga memiliki identitas dan pengalaman ruang yang khas. Dengan rancangan site plan dan block plan sebagai berikut:



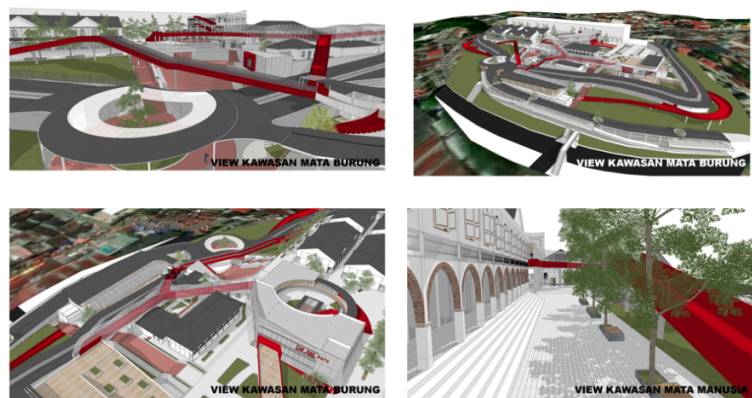
Gambar 5. Site Plan
Sumber: Analisis Pribadi, 2025



Gambar 6. Block Plan
Sumber: Analisis Pribadi, 2025

PERSPEKTIF KAWASAN

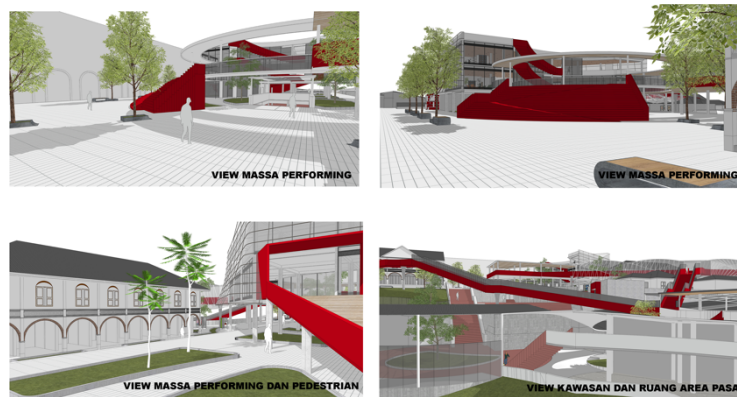
Berikut merupakan hasil rancangan yang disusun penulis berdasarkan analisis menyeluruh terhadap ruang dalam, ruang luar, serta massa bangunan. Rancangan ini diwujudkan dalam bentuk perencanaan *Creative and Performing Hub*, yang dirancang untuk mengintegrasikan fungsi perdagangan, seni, budaya, serta ruang publik dalam satu kawasan terpadu. Massa bangunan ditata dengan mempertimbangkan fungsi, sirkulasi, dan konteks tapak, sehingga tercipta hubungan yang harmonis antara area komersial, ruang kreatif, dan fasilitas pertunjukan. Ruang luar difungsikan sebagai *open space* dan komunal area yang mendukung interaksi sosial dan memperkuat karakter kawasan, sementara ruang dalam dirancang untuk menunjang aktivitas utama seperti area kreatif, studio, galeri, hingga panggung pertunjukan. Pendekatan *genius loci* digunakan sebagai dasar perancangan, yaitu menghadirkan desain yang menghormati serta memperkuat karakter dan identitas kawasan. Bangunan eksisting yang memiliki nilai historis dipertahankan dan direvitalisasi sebagai bagian dari memori kolektif masyarakat, sementara massa bangunan baru hadir sebagai pelengkap yang memperkaya fungsi dan wajah kawasan. Secara keseluruhan, rancangan ini menggambarkan upaya untuk menciptakan sebuah kawasan *Creative and Performing Hub* yang memadukan fungsi perdagangan, seni, budaya, dan rekreasi dalam satu kesatuan. Dengan integrasi ruang luar, ruang dalam, dan massa bangunan yang selaras dengan kondisi tapak eksisting, kawasan yang diharapkan fungsional dan estetis, tetapi juga merepresentasikan identitas lokal yang kuat dan berkelanjutan.



Gambar 7. Perspektif
Sumber: Analisis Pribadi, 2025

Berdasarkan proses analisa dalam perancangan, gambar di atas menampilkan rangkaian *sequential* kawasan dengan perspektif pandangan mata burung untuk memperlihatkan bentuk keseluruhan desain. Melalui visualisasi ini, dapat diamati keberadaan bangunan *creative hub* dan *performing hub* yang dirancang, sekaligus hubungan spasialnya dengan bangunan eksisting serta area pasar yang sudah ada di kawasan tersebut. Penyajian dalam bentuk *sequential view* ini bertujuan untuk memperlihatkan keterpaduan antara elemen baru dengan kondisi eksisting, sehingga memperlihatkan bagaimana rancangan mampu membentuk identitas kawasan yang lebih

kuat, tetap menjaga keterhubungan fungsi pasar tradisional, serta memberikan ruang baru bagi aktivitas kreatif dan pertunjukan.



Gambar 8. Perspektif
Sumber: Analisis Pribadi, 2025

Berdasarkan hasil analisa perancangan, gambar di atas menampilkan *sequential view* kawasan dengan sudut pandang mata manusia yang difokuskan pada sisi bangunan *performing hub*. Visualisasi ini memperlihatkan bagaimana rancangan *performing hub* tersebut ditempatkan dalam konteks kawasan sekaligus menegaskan keterhubungannya dengan area Pasar Atas sebagai elemen eksisting utama. Melalui tampilan ini, hubungan antara fungsi baru dan aktivitas pasar tradisional dapat terlihat secara lebih jelas, sehingga memberikan gambaran menyeluruh mengenai integrasi desain dalam kawasan tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian perencanaan *Creative and Performing Hub* pada Kawasan Pasar Atas Kota Bukittinggi, dapat disimpulkan bahwa perencanaan ini menjadi solusi pengembangan kawasan dengan menghadirkan aktivitas dan fungsi baru guna meningkatkan nilai kawasan. Pasar Atas sebagai salah satu kawasan bersejarah di Kota Bukittinggi dijadikan dasar perencanaan, sehingga fungsi baru yang dirancang merupakan jawaban atas belum terpenuhinya kebutuhan ruang publik bagi kegiatan kreatif masyarakat. Pendekatan yang digunakan adalah *genius loci*, yaitu merespon roh dan karakter tempat dengan cara mengembangkan serta mempertahankan bentuk bangunan bersejarah sebagai identitas kawasan. Hasil perencanaan diwujudkan melalui beberapa poin utama:

- Revitalisasi kawasan bersejarah, dengan menghidupkan kembali nilai sejarah melalui pengembangan bentuk bangunan yang ada.
- Penyediaan ruang publik inklusif, berupa ruang multifungsi yang mengintegrasikan pasar dengan kegiatan kreatif.
- Perbaikan sirkulasi dan aksesibilitas, yang sebelumnya kurang aktif, menjadi lebih terkonsep dan mendukung aktivitas kawasan.
- Peningkatan estetika urban, melalui penataan lanskap dan desain arsitektur kontekstual yang menarik secara visual sekaligus fungsional.

Dengan demikian, perencanaan *Creative and Performing Hub* ini tidak hanya memberi fungsi baru pada kawasan, tetapi juga menciptakan lingkungan yang fungsional, bermakna, serta sesuai dengan kebutuhan masyarakat, sekaligus memperkuat potensi Pasar Atas sebagai pusat aktivitas dan kreativitas di Kota Bukittinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- AB Fuadi. (2014). Pakan (Ruang) Masa Lalu Di Masa Kini. <https://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/39965>
- Ceren, M. V. (2019). Genius loci as a meta-concept. *Revue de Géographie Alpine / Journal of Alpine Research*, Volume 41, Pages 225-231. <https://doi.org/10.1016/j.culher.2019.07.001>
- Darmawan. (2022, August 8). Potensi besar industri kreatif Bukittinggi berkolaborasi dengan wisata budaya. *ForumSumbar*. <https://forumsumbar.com/berita/27425/potensi-besar-industri-kreatif-bukittinggi-berkolaborasi-dengan-wisata-budaya/>
- Nurlatifa, S., & Putri, N. E. (2022). Strategi pengembangan pariwisata pada era adaptasi kebiasaan baru oleh Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kota Bukittinggi dalam upaya meningkatkan pendapatan asli daerah (PAD). *Locus: Jurnal Ilmiah Universitas Negeri Padang*, 1(8). <https://doi.org/10.36418/locus.v1i8.251>
- Syafitri, A. D. A., & Nisa, F. L. (2024). Perkembangan serta peran ekonomi kreatif di Indonesia dari masa ke masa. *Jurnal Ekonomi Bisnis dan Manajemen*, 2(3), 189–198. <https://doi.org/10.59024/jise.v2i3.810>
- Tim Penyusun Pusat Data dan Sistem Informasi. (2020). *Statistik ekonomi kreatif 2020* [Creative economic statistics of 2020]. Pusat Data dan Sistem Informasi, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. <https://www.kemenparekraf.go.id>
- Zusmelia, M. S., Ansofino, M. S., & Irwan, M. S. (2022). *Ekonomi kreatif dan entrepreneurship Sumatera Barat*. Deepublish. <https://deepublishstore.com>