

## Perancangan *Leisure Clubhouse* sebagai *Third Place* dengan Pendekatan Arsitektur Kinetik di Kota Padang

**Perwira Sukma<sup>1)</sup>**

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Universitas Bung Hatta

[perwirasukm@gmail.com](mailto:perwirasukm@gmail.com)

**Nasril Sikumbang<sup>2)</sup>**

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Universitas Bung Hatta

[nasril@bunghatta.ac.id](mailto:nasril@bunghatta.ac.id)

**Red Savitra Syafril<sup>3)</sup>**

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Universitas Bung Hatta

[redsavitra@bunghatta.ac.id](mailto:redsavitra@bunghatta.ac.id)

### ABSTRAK

Perancangan *Leisure Clubhouse* sebagai *Third Place* dengan Pendekatan Arsitektur Kinetik di Kota Padang bertujuan untuk menciptakan ruang yang mendukung aktivitas fisik, kebugaran, rekreasi dan interaksi sosial untuk mengatasi kejemuhan dan tingkat stres masyarakat akibat aktivitas sehari-hari yang monoton, khususnya Generasi Z dan Milenial. Penelitian ini dilakukan berdasarkan kondisi sarana olahraga dan rekreasi yang masih terbatas di Kota Padang sehingga masyarakat cenderung memanfaatkan ruang terbuka yang tidak dirancang khusus untuk aktivitas fisik. Melalui penerapan konsep Arsitektur Kinetik, perancangan ini menciptakan bangunan yang dinamis dan fleksibel dengan elemen-elemen bergerak seperti lantai interaktif, dinding geser, sistem pencahayaan responsif serta atap dan fasad adaptif yang menyesuaikan kebutuhan pengguna. Fasilitas yang disediakan meliputi zona kebugaran, zona relaksasi, zona komunitas dan zona kreatif, sehingga tidak hanya berfokus kepada kesehatan fisik, tetapi juga mendukung kesejahteraan mental, interaksi sosial dan peluang ekonomi masyarakat sekitar. *Leisure Clubhouse* diharapkan dapat menjadi pusat aktivitas yang inklusif dan mampu meningkatkan kesejahteraan, produktivitas serta mendorong gaya hidup sehat. Selain itu, perancangan ini berpotensi menjadi ikon olahraga rekreasi di Kota Padang dengan memadukan fungsi rekreasi, olahraga dan sosial dalam satu kesatuan.

Kata Kunci: *Leisure Clubhouse*; Arsitektur Kinetik; *Third Place*

## **ABSTRACT**

*The design of the Leisure Clubhouse as a Third Place with a Kinetic Architecture Approach in Padang City aims to create a space that supports physical activity, fitness, recreation, and social interaction to overcome boredom and stress levels in the community due to monotonous daily activities, especially among Generation Z and Millennials. This research was conducted based on the limited sports and recreation facilities in Padang City, which tends to cause the community to utilize open spaces that are not specifically designed for physical activities. Through the application of the Kinetic Architecture concept, this design creates a dynamic and flexible building with moving elements such as interactive floors, sliding walls, responsive lighting systems, and adaptive roofs and facades that adjust to user needs. The facilities provided include a Fitness Zone, Relaxation Zone, Community Zone, and Creative Zone, so that it not only focuses on physical health but also supports mental well-being, social interaction, and economic opportunities for the surrounding community. The Leisure Clubhouse is expected to become an inclusive activity center capable of improving well-being, productivity, and encouraging a healthy lifestyle. Additionally, this design has the potential to become an icon of recreational sports in Padang City by combining recreational, sports, and social functions into one cohesive entity.*

*Keyword:* Leisure Clubhouse; Kinetic Architecture; Third Place

## **PENDAHULUAN**

Dinamika kehidupan masyarakat Kota Padang padat dengan aktivitas pendidikan, ekonomi dan budaya sehingga sering kali menimbulkan kejemuhan dan stres. Menurut data Kementerian Riset dan Teknologi, sebanyak 55% masyarakat mengalami stres, 0,8% di antaranya berada di tingkat tinggi dan 34,5% tergolong stres ringan (Fatin et al., 2023). Generasi Z dan Milenial merupakan kelompok yang paling rentan terhadap kondisi ini. Salah satu cara yang efektif untuk menurunkan stres adalah dengan melakukan aktivitas fisik, berolahraga terbukti mampu mengurangi tingkat stres, memperbaiki suasana atau keadaan hati dan menurunkan risiko terkena gangguan mental seperti depresi atau kecemasan. Dalam aktivitas fisik, tubuh manusia akan melepaskan hormon *endorfin* yang bisa meningkatkan rasa percaya diri serta interaksi sosial yang dilakukan selama olahraga berkontribusi besar pada kondisi kesehatan mental yang lebih baik (Sijabat, 2024). Karena fasilitas olahraga dan rekreasi di kota Padang masih terbatas, masyarakatnya cenderung melakukan olahraga di ruang terbuka yang tidak dirancang khusus untuk melakukan kegiatan olahraga, contohnya seperti taman, trotoar, dan area kosong di sekitar lingkungan tempat tinggal (Susanto et al., 2022).

Seiring dengan meningkatnya kebutuhan ruang alternatif di luar rumah dan tempat kerja, muncul konsep *Third Place* yang berfungsi sebagai wadah aktivitas sosial, rekreasi, olahraga dan ruang untuk mengekspresikan diri. *Third place* adalah konsep yang diperkenalkan oleh (Oldenburg, 1999) pada bukunya yang berjudul *The Great Good Place* yang menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari pertumbuhan kota. Konsep ini merujuk kepada ruang publik yang

berfungsi sebagai tempat berkumpul dan bersosialisasi di luar rumah (*first place*) serta tempat kerja (*second place*). *Third place* menciptakan lingkungan yang mendukung interaksi sosial, membantu membangun komunitas, dan memberikan ruang bagi individu untuk beristirahat dari rutinitas sehari-hari. Dalam konteks ini, *Leisure Clubhouse* dirancang untuk menyediakan ruang bagi masyarakat untuk bersantai, berolahraga, berinteraksi sosial untuk sejenak melepas penat dari kejemuhan aktivitas sehari-hari untuk mendukung gaya hidup aktif dan sehat. Selain itu juga memberikan wadah ruang komersil kepada masyarakat untuk mendorong perekonomian lokal. Penelitian ini menerapkan pendekatan Arsitektur Kinetik, Arsitektur Kinetik adalah sebuah konsep yang memungkinkan bagian-bagian bangunan untuk bergerak tanpa mengurangi kekuatan ataupun ketebalan struktur secara keseluruhan. Tujuannya adalah untuk menciptakan ruang-ruang yang secara fisik dapat memenuhi perubahan kebutuhan ruang agar lebih fleksibel dan fungsional (Hassanein, 2019). Interaksi konsep Arsitektur Kinetik sangat mempengaruhi pengalaman pengguna bangunan, membuat mereka bisa tetap bergerak secara statis dan tidak diam untuk mendukung peningkatan aktivitas fisik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang *Leisure Clubhouse* yang mampu mewadahi kebutuhan Generasi Z dan Milenial, sekaligus untuk memberikan dampak positif bagi masyarakat sekitar. Penerapan elemen-elemen Kinetik seperti lantai interaktif, dinding geser, sistem pencahayaan responsif hingga fasad yang adaptif terhadap perubahan lingkungan dan kebutuhan pengguna ditujukan agar dapat menstimulasi aktivitas fisik dan mental. Dengan demikian, *Leisure Clubhouse* diharapkan dapat menjadi sarana olahraga dan rekreasi yang inklusif dan relevan dengan permasalahan kehidupan di perkotaan saat ini.

## METODE PENELITIAN

### 1. Pendekatan Penelitian

Pada penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah metode pendekatan kualitatif yang menekankan kepada observasi lapangan serta data non-statistik. Pendekatan ini menghasilkan data-data deskriptif seperti tulisan, ucapan ataupun perilaku individu yang terlibat dalam penelitian. Metode ini memungkinkan peneliti dapat mengumpulkan data secara mendalam sehingga dapat menjelaskan fenomena yang ada secara menyeluruh. Menurut Moleong (2017:6), penelitian kualitatif merupakan jenis metode yang bertujuan untuk memahami fenomena-fenomena apa saja yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilakunya, motivasi, persepsi, tindakan serta aspek lainnya secara menyeluruh. Pendekatan ini menggunakan deskripsi berupa kata-kata dan bahasa dalam konteks tertentu dengan cara memanfaatkan berbagai macam metode alamiah (Moleong, 2017).

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, wawancara serta dokumen resmi yang relevan. Metode penelitian ini mengutamakan kualitas dibanding kuantitas dengan fokus kepada proses daripada hasilnya. Hal ini dikarenakan hubungan antar komponen yang diteliti akan lebih terlihat jelas jika diamati selama proses berlangsung.

Metode analisis dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu: (1) identifikasi isu dan permasalahan perkotaan terkait keterbatasan sarana olahraga dan rekreasi, (2) analisis

kebutuhan ruang berdasarkan karakteristik Generasi Z dan Milenial sebagai pengguna utama, (3) kajian teori mengenai *Third Place* dan Arsitektur Kinetik, serta (4) komparasi dengan studi preseden bangunan sejenis. Kemudian hasil dari analisis ini menjadi dasar penyusunan konsep desain.

## 2. Perancangan Penelitian

Tahapan perancangan dalam penelitian ini disusun secara sistematis mulai dari pengumpulan data hingga perumusan konsep desain. Tahap pertama, dilakukan pengolahan data survei lapangan untuk mengetahui kondisi eksisting kawasan, termasuk aspek lingkungan alami, buatan dan sosial budaya. Kedua, dilakukan analisis programatik untuk menentukan fungsi, jenis kegiatan serta kebutuhan ruang yang relevan dengan target pengguna. Ketiga, hasil analisis digunakan untuk menyusun program ruang dan *zoning*, yang mencakup organisasi ruang luar dan ruang dalam, hubungan antar-fungsi serta besaran ruang.

Tahap berikutnya adalah penyusunan konsep arsitektur yang mengintegrasikan hasil analisis dengan penerapan ide kebaruan berupa penerapan elemen kinetik. Beberapa implementasi arsitektur kinetik yang dipertimbangkan antara lain adalah *interactive floor projection*, *dynamic wall*, *responsive light installation*, *retractable roof* dan *dynamic ETFE facade*. Konsep ini bertujuan untuk menciptakan bangunan yang adaptif, interaktif dan mampu merespon kebutuhan fisik maupun psikologis pengguna.

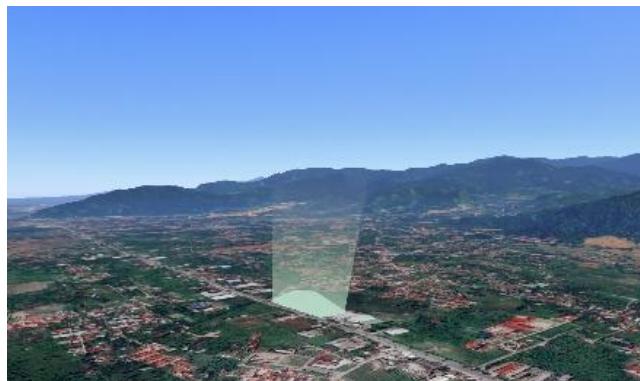
Tahap akhir adalah dengan perumusan desain *Leisure Clubhouse* yang diwujudkan dalam perancangan tapak, massa bangunan, organisasi ruang dan sistem utilitas. Seluruh proses perancangan dilakukan dengan mempertimbangkan kondisi lingkungan, kebutuhan pengguna serta standar yang berlaku, sehingga hasil desain dapat berfungsi optimal sebagai *Third Place* yang mendukung aktivitas olahraga, rekreasi dan interaksi sosial di Kota Padang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Deskripsi Kawasan

Koto Tangah merupakan kecamatan yang berada di kota Padang, Sumatera Barat, Indonesia. Berjarak 7 Km dari pusat kota Padang serta memiliki batasan langsung dengan Kabupaten Padang Pariaman, sebelah Utara berbatasan dengan Batang Anai, Timur berbatasan dengan Kubung dan X Koto Singkarak, Selatan berbatasan dengan Nanggalo, Padang Utara, Kuranji dan Pauh, Barat berbatasan dengan Samudera Hindia.

Berdasarkan “Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Padang tahun 2010-2030 BAB VI Bagian Kedua Pasal 79 ayat (2) menyatakan bahwa Kawasan pusat olahraga dan rekreasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) ditetapkan di Air Pacah dan diintegrasikan dengan pengembangan pusat pemerintahan kota dan kawasan pendidikan tinggi”.



**Gambar 1. Kawasan**

Sumber: <https://earth.google.com>

Lokasi site berada di Jalan By Pass, Air Pacah, Kecamatan Koto Tangah, Kota Padang, Sumatera Barat yang memiliki luas sebesar 32.000 m<sup>2</sup> (3,2 Ha). Berdasarkan “Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Padang tahun 2010-2030, daerah tersebut berfungsi sebagai kawasan pusat olahraga dan rekreasi yang diintegrasikan dengan pengembangan pusat pemerintahan kota dan kawasan pendidikan tinggi.

#### a. Potensi Kawasan

Kawasan Air Pacah Kota Padang memiliki potensi yang cukup besar untuk dikembangkan sebagai pusat rekreasi dan olahraga. Lokasinya berada di jalur utama *By Pass* yang menghubungkan berbagai bagian kota sehingga mudah diakses oleh masyarakat, memiliki tingkat keterlihatan yang tinggi dan berdekatan dengan pusat pemerintahan, kawasan pendidikan tinggi serta pemukiman. Posisi ini strategis dan berpotensi menjadi simpul aktivitas baru yang dapat menarik masyarakat dari berbagai kalangan. Kawasan ini juga termasuk ke dalam zona aman tsunami. Rencana pengembangan infrastruktur kota yang terintegrasi dengan pembangunan fasilitas olahraga dan rekreasi semakin memperkuat prospek kawasan ini untuk dijadikan pusat aktivitas publik yang representatif.

#### b. Permasalahan Kawasan

Hasil survei lapangan menunjukkan bahwa kawasan perencanaan masih menghadapi beberapa kendala yang perlu diperhatikan dalam proses perancangan. Sistem drainase di lokasi belum tertutup dengan baik, sehingga berpotensi menimbulkan bau tidak sedap sekaligus mengurangi kenyamanan beraktivitas di sekitarnya. Selain itu, keberadaan tempat pembuangan sampah di depan *site* menimbulkan gangguan *visual* dan gangguan penciuman yang dapat merusak kualitas lingkungan. Kondisi sirkulasi lalu lintas di sekitar juga cukup padat dan menimbulkan kebisingan yang dapat mengganggu kenyamanan pengguna. Di sisi lain, tidak adanya trotoar menyebabkan kurangnya fasilitas bagi pejalan kaki, sehingga aspek keamanan dan kenyamanan masyarakat sekitar tidak terpenuhi.

## 2. Deskripsi Tapak

### a. Lokasi



**Gambar 2. Lokasi Site**

Sumber: Data Penulis, 2025

Lokasi *site* berada di Jalan *By Pass*, Air Pacah, Kecamatan Koto Tangah, Kota Padang, Sumatera Barat yang memiliki luas sebesar 32.000 m<sup>2</sup> (3,2 Ha), dengan batasan-batasan *site* sebagai berikut:

- 1) Barat : Jalan *By Pass*
- 2) Utara : Perumahan warga
- 3) Timur : Perkebunan dan Persawahan
- 4) Selatan : PT. *Central Bearindo Internasional*

### b. Ukuran dan Tata Wilayah

Luas *site* yang didapat untuk perencanaan ini sebesar 32.000 m<sup>2</sup> yang terletak di kawasan pusat olahraga dan rekreasi yang diintegrasikan dengan pengembangan area pemerintahan kota, perdagangan dan jasa serta kawasan untuk pendidikan tinggi.

Perhitungan ukuran dan tata wilayah berdasarkan pada Koefisien Dasar Bangunan (KDB), Koefisien Dasar Hijau (KDH) serta Garis Sepadan Bangunan (GSB), yaitu: Berdasarkan “Peraturan Walikota Padang Nomor 12 Tahun 2014 Tentang Pemanfaatan uang dan Fungsi Bangunan di Koridor Jalan *By Pass* pada BAB III Pemanfaatan Ruang dan Fungsi Bangunan Pasal 5 menjelaskan bahwa Garis sempadan bangunan pada Koridor Jalan *By Pass* antara Jembatan Balimbing sampai dengan Simpang Jalan Pagai adalah 20 m”.

$$\text{GSB} = 20 \text{ m}$$

$$\text{KDB} = 60\% \times \text{Luas site}$$

$$= 60\% \times 32.000 = 19.200 \text{ m}^2$$

$$\text{KDH} = 40\% \times \text{Luas site}$$

$$= 40\% \times 32.000$$

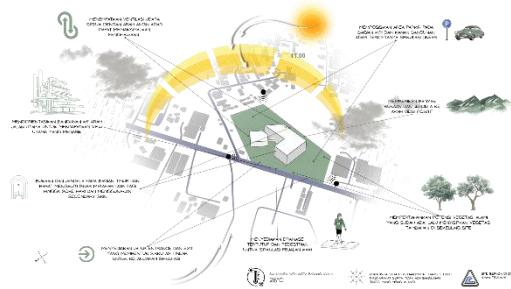
$$= 12.800 \text{ m}^2 \text{ KLB} = \text{KLB} \times \text{Luas bangunan / KDB}$$

$$= 9 \times 32.000 / 19.200 = 22 \text{ lantai}$$

c. Peraturan

- Berdasarkan “Rencana Strategis (Renstra) Tahun 2021-2026 Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Barat pada BAB V Strategi dan Arah Kebijakan yang memiliki strategi pembangunan untuk meningkatkan sarana dan prasarana untuk kegiatan kebugaran dan meningkatkan gemar olahraga di masyarakat dengan membangun berbagai fasilitas olahraga dan rekreasi guna mendukung kehidupan masyarakat yang lebih sehat dan aktif”.
- Berdasarkan “Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Padang tahun 2010-2030 BAB VI Bagian Kedua Pasal 79 ayat (2) menyatakan bahwa Kawasan pusat olahraga dan rekreasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) ditetapkan di Air Pacah dan diintegrasikan dengan pengembangan pusat pemerintahan kota dan kawasan pendidikan tinggi”.

### 3. Superimpose



**Gambar 3. Superimpose**

Sumber: Data Penulis, 2025

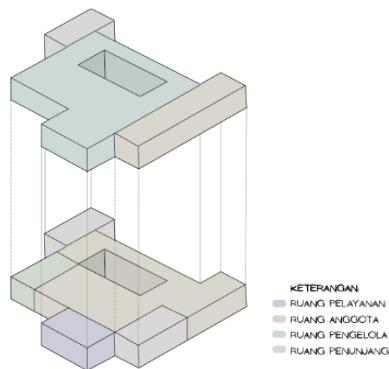
### 4. Zoning Makro



**Gambar 4. Zoning Makro**

Sumber: Data Penulis, 2025

## 5. Zoning Mikro



**Gambar 5. Zoning Mikro**

Sumber: Data Penulis, 2025

## 6. Konsep Tapak

### a. Konsep Pancaindera Terhadap Tapak

Pemandangan dari dalam ke luar tapak merupakan bangunan seperti gudang, perkantoran dan pemukiman warga. Bagian barat menghadap langsung ke lahan kosong yang berada di seberang Jl. By Pass, bagian utara menghadap ke perumahan warga, bagian timur menghadap ke arah perkebunan dan persawahan dan bagian selatan bersebelahan dengan PT. Central Bearindo Internasional. Pemandangan di sekitar tapak kurang baik karena pada dua sisi yaitu utara dan selatan berhadapan langsung dengan gudang dan perumahan warga yang berarti kurangnya pemandangan positif untuk mendukung bangunan. Namun, terdapat sisi positif pada bagian timur yang merupakan area perkebunan, persawahan dan terdapat deratan bukit-bukit dan lahan kosong pada arah barat yang bisa dimanfaatkan untuk pemandangan ke luar tapak.

Terdapat penyelesaian untuk mengatasi permasalahan penglihatan dari luar tapak yang dapat mempengaruhi ketenangan dan kenyamanan di dalam bangunan, yaitu dengan 1) Meminimalisir pandangan ke luar tapak yang mengarah langsung ke sisi negatif dengan cara mengurangi jumlah bukaan dan jendela ke arah tersebut, 2) Memposisikan ruang dan zona-zona yang kurang memerlukan pemandangan positif seperti area parkir dan ruang pemeliharaan bangunan, 3) Mengorientasikan bangunan ke arah jalan dengan menambahkan vegetasi pada bagian depan site untuk membatasi pemandangan dari lalu lintas kendaraan.



**Gambar 6. Konsep Pancaindra**

Sumber: Data Penulis, 2024

### b. Konsep Iklim

Kota Padang memiliki iklim tropis dengan dua musim yaitu musim hujan dan musim kemarau. Musim hujan berlangsung di bulan September hingga Januari dengan curah hujan yang cukup tinggi. Sementara itu, musim kemarau berlangsung dari bulan Februari hingga Agustus dengan rata-rata suhu yang panas dan curah hujannya lebih sedikit. Suhu rata-rata harian kota Padang berkisar antara 24°C -31°C yang mana pada angka ini masih nyaman untuk melakukan aktivitas sehari-hari.

Terdapat penyelesaian untuk menyesuaikan dengan iklim yang nantinya akan memberikan pengaruh kenyamanan pada massa bangunan, yaitu 1) Menempatkan bukaan dan jendela pada bagian timur dan barat mengikuti sinar matahari dari pagi hingga sore hari, 2) Menambahkan vegetasi berupa pepohonan yang ditujukan untuk mereduksi panas yang terjadi pada sore hari. Lalu menyesuaikan tinggi dan rendah vegetasi agar tidak menghalangi angin alami masuk ke dalam bangunan, 3) Menggunakan *secondary skin* pada fasad depan untuk melindungi bangunan dari panas langsung pada sore dan siang hari.



**Gambar 7. Konsep Iklim**

Sumber: Data Penulis, 2024

### c. Konsep Aksesibilitas dan Sirkulasi

Akses menuju *site* melalui Jl. *By Pass* yang merupakan jalan dua arah dengan sirkulasi putar balik tepat di depan *site*. Jalan ini belum memiliki *pedestrian* bagi pejalan kaki, sementara arus lalu lintas cukup baik meski sering padat pada jam tertentu, terutama di sore hari. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan beberapa strategi pengaturan akses dan sirkulasi agar lebih tertata dan aman, yaitu 1) Menempatkan akses masuk dan keluar *site* jauh dari area putar balik untuk mengurangi potensi gangguan lalu lintas, 2) Menyediakan *pedestrian* di depan *site* serta menerapkan sirkulasi *spiral* agar kendaraan dapat bergerak lancar dari titik awal hingga akhir tanpa hambatan, dengan titik *drop off* yang aman di depan bangunan, 3) Memposisikan area parkir mengikuti alur sirkulasi di sisi kiri dan kanan bangunan guna mencegah penumpukan dan menjaga kelancaran pergerakan kendaraan di dalam *site*.



**Gambar 8. Konsep Aksesibilitas dan Sirkulasi**

Sumber: Data Penulis, 2024

#### d. Konsep Vegetasi Alami

*Site* telah memiliki vegetasi alami berupa pepohonan rindang di sepanjang jalan utama yang memberi potensi positif bagi kenyamanan lingkungan. Untuk mengoptimalkan kondisi tersebut sekaligus menyesuaikan dengan keadaan lahan yang masih berupa persawahan dan perkebunan, diperlukan beberapa langkah penataan tapak, yaitu 1) Mempertahankan vegetasi alami yang sudah ada agar tetap memberikan kesejukan, 2) Menambahkan vegetasi di sekeliling *site* dengan penempatan khusus di sisi barat untuk mereduksi cahaya matahari sore hari, sekaligus meningkatkan kenyamanan visual, 3) Melakukan penimbunan tanah pada area persawahan dan perkebunan agar lahan lebih stabil dan siap mendukung pembangunan.



**Gambar 9. Konsep Vegetasi Alami**

Sumber: Data Penulis, 2024

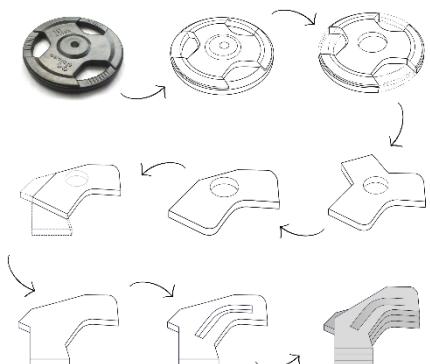
### 7. Konsep Bangunan

#### a. Konsep Massa Bangunan

Bentuk dan masa bangunan diambil dari desain peralatan *gym* yang mendukung aktivitas fisik yaitu Plat Beban. Bentuk awal Plat Beban ditransformasikan menjadi lebih sederhana dengan mempertimbangkan sirkulasi penghawaan dan pencahayaan ke dalam bangunan melalui pengurangan dan penambahan bentuk dan mempertimbangkan ketebalan bangunan.

Plat Beban memiliki bentuk dasar lingkaran dilengkapi dengan tiga jari-jari yang membentuk ruang kosong di sekelilingnya serta terdapat ring lingkaran pada bagian luar. Proses transformasi bentuk dimulai dengan menyederhanakan bentuk Plat Beban menjadi sketsa sederhana untuk mempermudah transformasi bentuknya. Kemudian dilakukan pemotongan pada tiga bagian *ring* lingkaran yang difungsikan sebagai akses masuk bangunan. Selanjutnya, bagian tengah plat yang berbentuk lingkaran dipotong untuk meletakkan taman sebagai ruang terbuka hijau untuk kelancaran sirkulasi udara dan memaksimalkan cahaya alami masuk ke dalam bangunan. Setelah itu, sudut jari-jari dipotong menjadi bentuk yang lebih sederhana dan sudut-sudut tajam dilengkungkan agar bangunan terlihat lebih halus dan tidak kaku, salah satu bidang jari-jari dihilangkan sehingga menyisakan 2 arah persegi saja. Lalu dilakukan penambahan pada bagian samping dan belakang masa menyesuaikan dengan bentuk *site* yang ada, untuk ruang terbuka pada bagian tengah juga disesuaikan dengan bentuk masa bangunan. Terakhir, masa bangunan dinaikkan menjadi beberapa lantai sesuai dengan kebutuhan ruang yang ada.

Filosofi dari konsep masa bangunan yang memiliki 3 arah bangunan menyimbolkan keseimbangan hidup antara tubuh, jiwa dan pikiran. Ruang terbuka hijau pada bagian tengah mencerminkan pentingnya ruang untuk kita bernafas yang dapat merepresentasikan hubungan antara manusia dengan alam.



**Gambar 10. Konsep Massa Bangunan**

Sumber: Data Penulis, 2024

b. Konsep Ruang Dalam

Berdasarkan hasil dari analisa yang dilakukan sebelumnya, terdapat konsep ruang dalam yang akan digunakan dimulai dari pengelompokan antara fasilitas kebugaran yang memerlukan ruang yang tenang dan konsentrasi dengan fasilitas yang lebih mengutamakan sosialisasi. Selain itu, penempatan zona ruang pengelola juga diatur agar aktivitasnya tidak bertabrakan dengan pengguna/anggota. Antar ruang-ruang tersebut dihubungkan dengan pola sirkulasi *spiral* dan *network*.

1) *Active Corner*

Sebuah ruang yang dihadirkan untuk mendukung kebugaran dan kesehatan jasmani. Pada area ini, pengguna selalu melakukan pergerakan dengan peralatan *Gym & Fitness* yang disediakan dengan suasana yang segar dan asri bagaikan *Oasis* di tengah gurun pasir untuk membantu menenangkan pikiran. Selain itu juga terdapat wahana permainan *Billiard* yang bisa menjadi pilihan ringan untuk melakukan aktivitas fisik.



**Gambar 11. Active Corner**

Sumber: [https://www.archdaily.com/952687/private-gymnasium-pavilion-and-guest-unit-malan-vorster-architecture-interior-design?ad\\_source=search&ad\\_medium=projects\\_tab](https://www.archdaily.com/952687/private-gymnasium-pavilion-and-guest-unit-malan-vorster-architecture-interior-design?ad_source=search&ad_medium=projects_tab)

2) *Calm Corner*

Sebuah area khusus yang disediakan untuk menciptakan suasana yang tenang dan damai yang ideal untuk relaksasi tubuh dan pikiran. Area ini menyediakan berbagai fasilitas seperti *spa*, *yoga* dan *pilates* untuk menenangkan diri dari riuhnya kehidupan.



**Gambar 12. Calm Corner**

Sumber: <https://www.archdaily.com/897152/the-spa-m1k3-project>

### 3) Creative Lab

Ruang serbaguna yang dirancang khusus untuk mendukung minat, bakat dan hobi pengguna dalam berbagai bidang kerajinan dan keterampilan. Ruang ini menyediakan fasilitas dan peralatan lengkap yang memungkinkan pengguna dapat melakukan eksplorasi kreativitas seperti kegiatan memasak, membuat gerabah, melukis dan kerajinan tangan.



**Gambar 13. Creative Lab**

Sumber: <https://www.archdaily.com/1022166/simple-art-museum-has-design-and-research>

## 8. Konsep Struktur Bangunan

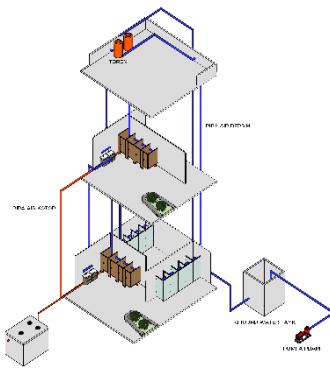
Perencanaan struktur bangunan ini disesuaikan dengan kondisi *site* yang berada pada zona rawan gempa sehingga dipilih pondasi tiang pancang dengan kapasitas dukung tinggi untuk menyalurkan beban mati maupun beban hidup secara optimal ke tanah dasar. Pada bagian atas, digunakan sistem kuda-kuda datar (*Flat Truss*) dan kuda-kuda bentuk (*Shaped Truss*) yang dirancang untuk mengakomodasi bentang lebar, meningkatkan efisiensi struktur atap, serta memastikan distribusi beban atap dapat tersalurkan secara merata ke elemen struktural di bawahnya.

## 9. Konsep Utilitas Bangunan

### a. Air Bersih dan Air Kotor

Dalam perencanaan *Leisure Clubhouse*, Sumber air bersih berasal dari PDAM yang kemudian disalurkan ke dalam *ground tank* dan *water tank* yang ditempatkan di *rooftop* untuk

memastikan tekanan air yang cukup kuat. Sedangkan untuk sistem pembuangan air kotor, air limbah dialirkan melalui selang atau pipa drainase menuju *septic tank*.



**Gambar 14. Konsep Air Bersih & Air Kotor**

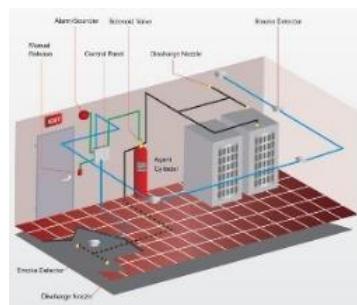
Sumber: Data Penulis, 2025

#### b. Sistem Kelistrikan

Sumber utama jaringan listrik untuk bangunan ini berasal dari PLN yang sudah memiliki jaringan kabel listrik di sekitar lokasi tapak. Namun, untuk mengantisipasi gangguan, atau pemutusan pasokan listrik dari PLN, akan disiapkan genset sebagai sumber daya cadangan.

#### c. Sistem Kebakaran

Sistem proteksi kebakaran dilengkapi dengan *smoke detector* serta alat pemadam api ringan (APAR) di area publik. Alarm juga dipasang untuk memberikan peringatan terhadap bahaya kebakaran.



**Gambar 15. Sistem Kebakaran**

Sumber: [www.ruang-server.com](http://www.ruang-server.com)

#### d. Sistem Pengolahan Sampah

Sistem pembuangan sampah dirancang dengan penyediaan Tempat Pembuangan Sementara (TPS) yang terletak di area belakang agar tidak mengganggu aktivitas utama. Sampah dikumpulkan secara teratur dan diangkut oleh petugas kebersihan setiap hari, sehingga kebersihan, kenyamanan, serta kualitas lingkungan di sekitar *clubhouse* tetap terjaga.

## 10. Siteplan

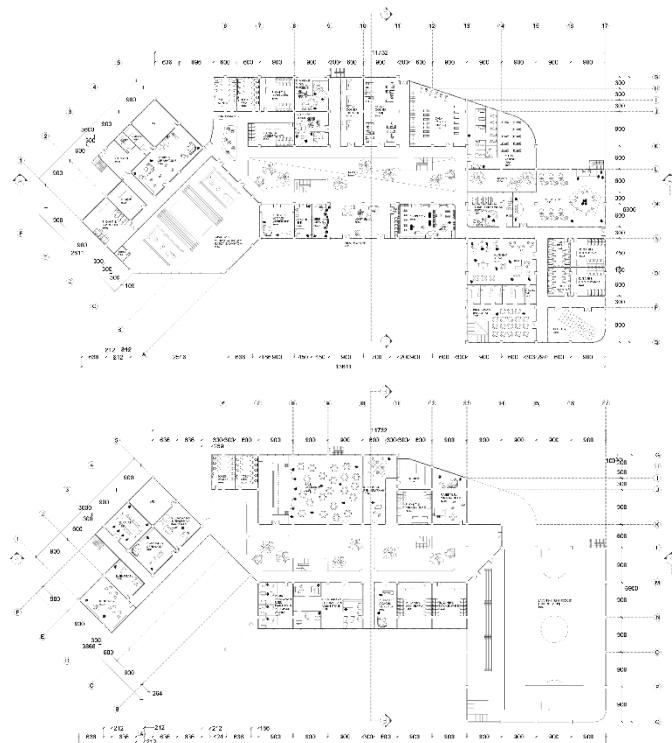


Gambar 16. Siteplan

Sumber: Data Penulis, 2025

## 11. Konsep Desain

### a. Denah



Gambar 17. Denah

Sumber: Data Penulis, 2025

### b. Tampak

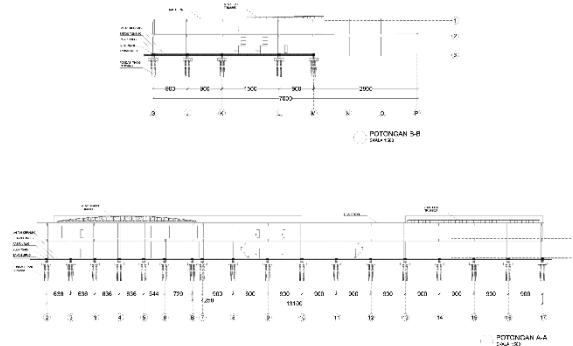




**Gambar 18. Tampak**

Sumber: Data Penulis, 2025

c. Potongan Bangunan



**Gambar 19. Potongan Bangunan**

Sumber: Data Penulis, 2025

d. Perspektif *Exterior* dan *Interior*





**Gambar 20. Perspektif Exterior dan Interior**

Sumber: Data Penulis, 2025

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan terkait Perancangan *Leisure Clubhouse* sebagai *Third Place* dengan Pendekatan Arsitektur Kinetik, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat kebutuhan utama pada bangunan dengan menyediakan wadah olahraga dan rekreasi untuk meningkatkan sarana dan prasarana untuk kegiatan kebugaran serta meningkatkan gemar olahraga dalam kehidupan masyarakat dengan menyediakan berbagai fasilitas seperti Ruang Koneksi Sosial, *Active Corner* (fasilitas olahraga fisik), *Calm Corner* (fasilitas spa dan kebugaran) serta *Creative Lab* yang dapat mendukung minat, bakat dan hobi pengguna dalam melakukan eksplorasi kreativitas dalam berbagai bidang kerajinan dan keterampilan guna mendukung kehidupan masyarakat yang lebih sehat dan aktif. Ini menjadi salah satu langkah untuk menciptakan ruang publik yang dapat digunakan oleh seluruh kalangan usia mulai dari remaja sampai orang tua agar terciptanya peningkatan partisipasi masyarakat dalam aktivitas fisik dan olahraga.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fatin, H. K., Handayani, R., Irfandi, A., & Handayani, P. (2023). Hubungan Antara Masa Kerja dan Kelelahan Dengan Stres Kerja Pada Pekerja Konstruksi. *Jurnal Ilmu Kesehatan Dan Gizi*, 1(4), 156–165. <https://doi.org/10.55606/jikg.v1i4.1788>
- Hassanein, H. (2019). Utilization of “Multiple Kinetic Technology KT” in Interior Architecture Design as Concept of Futuristic Innovation. *The Academic Research Community Publication*, 2(4), 302–322. <https://doi.org/10.21625/archive.v2i4.370>
- Moleong, L. J. (2017). Metodologi Penelitian Kualitatif. RemajaRosdakarya.
- Oldenburg, Ray. (1999). *The great good place : cafés, coffee shops, bookstores, bars, hair salons, and other hangouts at the heart of a community*. Marlowe ; Distributed by Publishers Group West. <https://eprints.itenas.ac.id>
- Sijabat, S. P. K. (2024). KETERKAITAN ANTARA OLAHRAGA DAN KESEHATAN MENTAL KESEIMBANGAN YANG PENTING.
- Susanto, N., Widya Pranoto, N., Fernanda Iragraha, S. M., & Anam, K. (2022). Analisis Manajemen Fasilitas Olahraga di Sumatera Barat. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6783739>