

**SKRIPSI PERANCANGAN
COTTAGE PANTAI MARANNU DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR NEO VERNAKULAR DI KABUPATEN SINJAI**

Disusun dan diajukan oleh:

CHUSNUL AULIANA HARSID

D051191060



PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS HASANUDDIN

GOWA

2024

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**“Cottage Pantai Marannu dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di Kabupaten
Sinjai.”**

Disusun dan diajukan oleh

Chusnul Auliana Harsid
D051191060

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka Penyelesaian Studi
Program Sarjana Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin
pada tanggal 02 Agustus 2024

Menyetujui

Pembimbing I



Dr. Ir. Hj. Nurul Nadjmi, ST.MT.
NIP. 19760904 200212 2 001

Pembimbing II



Dr. Ir. M. Yahya Siradjuddin, ST., M.Eng
NIP. 19700404 199703 1 001

Mengetahui



Dr. Ir. H. Edward Syarif, ST.,MT.
NIP. 19690612 199802 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini ;

Nama : Chusnul Auliana Harsid

NIM : D051191060

Program Studi : Arsitektur

Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya berjudul

COTTAGE PANTAI MARANNU DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR
NEO VERNAKULAR DI KABUPATEN SINJAI

Adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pengambilan alihan tulisan orang lain dan bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Semua informasi yang ditulis dalam skripsi yang berasal dari penulis lain telah diberi penghargaan, yakni dengan mengutip sumber dan tahun penerbitannya. Oleh karena itu semua tulisan dalam skripsi ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis. Apabila ada pihak manapun yang merasa ada kesamaan judul dan atau hasil temuan dalam skripsi ini, maka penulis siap untuk diklarifikasi dan mempertanggungjawabkan segala resiko.

Segala data dan informasi yang diperoleh selama proses pembuatan skripsi, yang akan dipublikasi oleh Penulis di masa depan harus mendapat persetujuan dari Dosen Pembimbing.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan isi skripsi ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Gowa, 9 Agustus 2024

Yang Menyatakan,



Chusnul Auliana Harsid

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penayang kami panjatkan puja dan puji syukur atas kehadiran-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya kepada kami, sehingga kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini guna memenuhi salah satu syarat dalam akademis yang harus ditempuh setiap mahasiswa Jurusan Teknik Arsitektur sebagai salah satu persyaratan untuk meraih Gelar Sarjana Teknik Arsitektur Starata 1 (S1).

Adapun judul tugas akhir yang dikerjakan adalah “*Cottage* Pantai Marannu dengan Pendekatan Arsitektur *Neo Vernakular* di Kabupaten Sinjai”. Tugas Akhir ini disusun dengan maksimal dan mendapatkan bantuan dari berbagai pihak sehingga mendapatkan sedikit kelancaran dalam pembuatan skripsi maupun Tugas Akhir, penulis skripsi sadar akan jauhnya dari kata sempurna dan masih memiliki keterbatasan dan juga masih dalam proses belajar atau memperluas wawasan dan ilmu. Dalam proses perencanaan dan perancangan pembuatan skripsi ini melalui tahapan yang cukup panjang dan persisten untuk mencapai hasil yang optimal. Maka dari itu penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan skripsi ataupun tugas akhir ini. Oleh karena itu dengan tangan terbuka kami menerima segala saran dan kritik dari pembaca agar kami dapat memperbaiki skripsi ini dengan baik.

Dengan tersusunnya tugas akhir ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada kedua orang tua Harsid Yahya dan Sriwati Sulaeman yang telah memberi semangat, kasih sayang, nasehat, dukungan dan motivasi baik lahir maupun batin serta do'a yang tiada henti. Kepada penyusun, Ibu Ar. Dr. Ir. Hj. Nurul Nadjmi, S.T., M.T.,IAI. dan Bapak Dr. Ir. H. M. Yahya Siradjuddin, S.T., M. Eng. Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan serta masukan yang sangat bermanfaat dari awal hingga akhir

proses penyusunan tugas akhir ini, dan juga teman-teman serta seluruh pihak yang telah memberikan dukungan kepada penulis diantaranya yang terhormat :

1. Bapak Ar. Dr. Ir. H. Edward Syarif, S.T., M.T., IAI. selaku ketua Departemen Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin.
2. Ibu Ar. Dr. Ir. Hj. Nurul Nadjmi, S.T., M.T.,IAI. selaku pembimbing I. dan Bapak Dr. Ir. H. M. Yahya Siradjuddin, S.T., M. Eng. Selaku pembimbing II. Terima Kasih banyak atas bimbingan dan dukungan selama proses penulisan Tugas Akhir ini.
3. Kepada kedua Orang Tua saya Ayah saya Ir. H. Harsid Yahya., MM. dan Ibu saya Hj. Sriwati Sulaeman S.sos yang tanpa henti memberikan do'a, dukungan, semangat dalam mengerjakan Tugas Akhir dan Skripsi saya, dari awal hingga akhir penyelesaian. Dan juga kepada kedua saudara(i) saya, Muh. Thaariq Kemal Harsid dan Adibah Athmarini Harsid yang senantiasa menghibur.
4. Dosen-dosen labo perancangan permukiman Ibu Dr. Ir. Hj. Idawarni J. Asmal., MT selaku kepala labo perancangan permukiman, Bapak Ar. Dr. Ir. H. Edward Syarif, S.T., M.T., IAI, Bapak Dr. Ir. H. M. Yahya Siradjuddin, S.T., M. Eng, Ibu Ar. Dr. Ir. Hj. Nurul Nadjmi, S.T., M.T.,IAI, Ibu Nurmaida Amri, ST., MT, Bapak Ar. Dr. Ir. H. Samsuddin Amin, MT., IAI yang tiada henti memberikan dukungan untuk segera menyelesaikan Skripsi dan Tugas Akhir.
5. Seluruh dosen dan staf Jurusan Arsitektur baik di bagian Administrasi maupun Logistik.
6. Seluruh teman-teman Jurusan Arsitektur angkatan 2019 Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin terkhusus teman-teman dari Labo Perancangan Permukiman maupun dari Labo lainnya.
7. Terima kasih kepada teman penulis yang sempat menjadi teman kos yaitu alya, nani, dan seluruh teman kontrakan yang sempat dijadikan rumah singgah untuk istirahat jika penulis lelah pulang balik Makassar.

8. Terima kasih kepada Grab, Gojek, dan Maxime serta Shopee aplikasi antar jemput penulis selama menyusun skripsi.
9. Terima kasih kepada semua tante dan om penulis yang senantiasa membantu penulis selama penyelesaian skripsi dan tugas akhir, sepupu sedarah penulis, Ira, Diza, Rifqa, Daya, Azwar, dan semua sepupu yang telah berpartisipasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi dan tugas akhir.
10. Terima kasih untuk seseorang yang penulis tidak ingin cantumkan namanya senantiasa membuat suasana hati penulis menjadi semangat.
11. Terima kasih kepada kak yuda dan kak pebri yang telah membantu penulis menyelesaikan tugas akhir.
12. Terima kasih juga aplikasi musik spotify, youtube yang penulis dengar ketika mengerjakan skripsi dan tugas akhir.
13. Terima kasih kepada segala jenis merek kopi yang telah menemani penulis untuk begadang mengerjakan skripsi dan tugas akhir.
14. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya.

Akhir Kata, semoga penulisan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, dan permohonan maaf penulis sampaikan apabila terdapat kesalahan dari penulisan Tugas Akhir dan Skripsi ini.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Allah Swt. Untuk itu saya dengan kerendahan hati mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak demi membangun skripsi ini.

Gowa, 31 Juli 2024

Chusnul Auliana Harsid

D051191060

ABSTRAK

CHUSNUL AULIANA HARSID. *Cottage Pantai Marannu dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di Kabupaten Sinjai* (dibimbing oleh Ar. Dr. Ir. Hj. Nurul Nadjmi, ST., MT. dan Dr. Ir. M. Yahya Siradjuddin, ST., M.Eng.)

Cottage merupakan salah satu jenis akomodasi yang lengkap dengan fasilitas penunjangnya, keberadaan *cottage* itu sendiri dimaksudkan untuk disewakan pada suatu kawasan wisata atau untuk orang yang berlibur di suatu kawasan wisata. Di tinjau dari pengertian *cottage* itu sendiri dalam kamus bahasa Inggris adalah hunian.

Kabupaten Sinjai adalah salah satu Daerah Tingkat II di Provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia. Pasimarannu adalah desa yang berada di Kecamatan Sinjai Timur, Kabupaten Sinjai, Sulawesi Selatan, Indonesia. Pantai Marannu berada di Dusun Marana, Pasimarannu, Sinjai Timur, Kabupaten Sinjai, Sulawesi Selatan 96721, Indonesia.

Arsitektur Neo Vernakular adalah suatu penerapan elemen arsitektur yang telah ada, baik fisik (bentuk, konstruksi) maupun non fisik (konsep, filosofi, tata ruang) dengan tujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh sebuah tradisi yang kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang lebih modern atau maju tanpa mengesampingkan nilai-nilai tradisi setempat.

Dengan adanya judul *Cottage* di Pantai Marannu sangat dibutuhkan untuk mendukung pengembangan daerah, Pertumbuhan Ekonomi bagi Masyarakat serta dapat memberikan fasilitas atau sarana bagi pengunjung terutama menarik wisatawan untuk menjadikan pantai marannu salah satu tempat wisata yang aman dan nyaman. Berdasarkan pembahasan di atas dapat dikatakan bahwa tuntutan penginapan dalam bentuk *Cottage* di Kawasan Pantai Marannu Kabupaten Sinjai menjadi keutamaan yang harus di penuhi baik secara kualitatif maupun kuantitatif.

Kata kunci : Cottage, Kabupaten Sinjai, Arsitektur Neo Vernakular.

ABSTRACT

CHUSNUL AULIANA HARSID. *Marannu Beach Cottage with Neo Vernacular Architecture Approach in Sinjai Regency* (supervised by Ar. Dr. Ir. Hj. Nurul Nadjmi, ST., MT. and Dr. Ir. M. Yahya Siradjuddin, ST., M.Eng.)

Cottage is one type of accommodation complete with supporting facilities, the existence of the cottage itself is intended to be rented in a tourist area or for people who are on vacation in a tourist area. Reviewed from the definition of cottage itself in the English dictionary is a residence.

Sinjai Regency is one of the Level II Regions in South Sulawesi Province, Indonesia. Pasimarannu is a village located in East Sinjai District, Sinjai Regency, South Sulawesi, Indonesia. Marannu Beach is located in Marana Hamlet, Pasimarannu, East Sinjai, Sinjai Regency, South Sulawesi 96721, Indonesia.

Neo Vernacular Architecture is an application of existing architectural elements, both physical (form, construction) and non-physical (concept, philosophy, spatial planning) with the aim of preserving local elements that have been formed empirically by a tradition which then experiences more or less renewal towards a more modern or advanced work without ignoring local traditional values.

With the title Cottage at Marannu Beach, it is very much needed to support regional development, Economic Growth for the Community and can provide facilities or means for visitors, especially to attract tourists to make Marannu Beach one of the safe and comfortable tourist attractions. Based on the discussion above, it can be said that the demand for accommodation in the form of Cottages in the Marannu Beach Area, Sinjai Regency is a priority that must be met both qualitatively and quantitatively.

Keywords: Cottage, Sinjai Regency, Neo Vernacular Architecture.

DAFTAR ISI

SKRIPSI	I
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	II
PERNYATAAN KEASLIAN	III
KATA PENGANTAR	IV
ABSTRAK	VII
ABSTRAC	VIII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR GAMBAR	XIII
DAFTAR TABEL	XVII
DAFTAR PUSTAKA	XVIII
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan dan Sasaran Pembahasan	9
1.4 Lingkup Pembahasan	10
1.5 Sistematika Pembahasan	11
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Tinjauan Umum Pariwisata	13
2.1.1 Pengertian Wisata	13
2.1.2 Jenis Wisata	15
2.2 Tinjauan Umum <i>Cottage</i>	16
2.2.1 Definisi <i>Cottage</i>	16
2.2.2 Jenis-Jenis <i>Cottage</i>	18
2.2.3 Bentuk-Bentuk <i>Cottage</i>	21

2.2.4 Karakteristik <i>Cottage</i>	22
2.2.5 Persyaratan Bangunan <i>Cottage</i>	24
2.2.6 Kegiatan dan Fasilitas <i>Cottage</i>	33
2.2.7 Organisasi <i>Cottage</i>	33
2.3 Tinjauan Arsitektur Neo Vernakular	34
2.3.1 Pengertian Arsitektur Vernakular	35
2.3.2 Pengertian Arsitektur Neo Vernakular	41
2.3.3 Ciri-Ciri Arsitektur Neo Vernakular	42
2.3.4 Prinsip-Prinsip Desain Arsitektur Neo Vernakular	44
2.3.5 Kriteria-Kriteria Arsitektur Neo Vernakular	47
2.3.6 Karakteristik Arsitektur Neo Vernakular pada <i>Cottage</i> Pantai Marannu dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular	48
2.3.7 Kesimpulan Arsitektur Neo Vernakular	48
2.4 Studi Banding	49
2.5 Kesimpulan Studi Banding	58
BAB III. METODE PERANCANGAN	65
3.1 Metode Pembahasan	65
3.2 Waktu Pembahasan	65
3.3 Lokasi Perancangan	65
3.4 Metode Pengumpulan Data	65
3.5 Teknik Analisis Data	69
3.6 Skema Perancangan	70
BAB IV. ANALISIS PERANCANGAN	71
4.1 Gambaran Umum Wilayah Pantai Marannu dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular	71

4.2 Rencana Pola Tata Ruang Pantai Marannu dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular	78
4.3 Analisis Lokasi Pantai Marannu dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular	89
4.4 Analisis Pemilihan Tapak Pantai Marannu dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular	92
4.5 Analisis Dasar Perancangan Makro	94
4.6 Analisis Dasar Perancangan Mikro	95
BAB V. KONSEP PERANCANGAN	117
5.1 Konsep Fisik Bangunan	117
5.2 Konsep Analisis Tapak	119
5.3 Konsep Arsitektur Neo Vernakular	129
5.4 Konsep Struktur dan Material Bangunan	135
5.5 Konsep Tata Bangunan Dalam Ruang	138
5.6 Konsep Tata Bangunan Luar Ruang	141
5.7 Sistem Pencahayaan	151
5.8 Sistem Penghawaan	155
5.9 Sistem Jaringan Air Bersih	159
5.10 Sistem Jaringan Air Kotor.....	160
5.11 Sistem Jaringan Listrik	161
5.12 Sistem Komunikasi dan Informasi.....	162
5.13 Sistem Pembuangan Sampah	163

5.14 Sistem Pencegahan dan Penanggulangan Kebakaran	164
5.15 Sistem Penangkal Petir	165

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bibir Pantai Marannu	3
Gambar 1.2 Bibir Pantai Marannu	3
Gambar 1.3 Bibir Pantai Marannu	4
Gambar 1.4 Tanda tapak Pantai Marannu.....	4
Gambar 1.5 Pantai Marannu	4
Gambar 1.6 Vegetasi di Pantai Marannu	5
Gambar 1.7 Vegetasi di Pantai Marannu	5
Gambar 1.8 Suasana Pantai Marannu di Malam hari	5
Gambar 2.1 Jenis-Jenis <i>Cottage</i>	18
Gambar 2.2 <i>Cottage</i> di Pantai	19
Gambar 2.3 <i>Cottage</i> di Pegunungan	19
Gambar 2.4 <i>Cottage</i> pada Pedesaan	20
Gambar 2.5 <i>Cottage</i> di Perkotaan	21
Gambar 2.6 Bentuk <i>Cottage</i> Menyebar	22
Gambar 2.7 Bentuk <i>Cottage</i> Kombinasi	22
Gambar 2.8 Pemanfaatan View yang langsung ke alam pada wisata Amandari	22
Gambar 2.9 Penggunaan bahan-bahan alami pada Amandari	29
Gambar 2.10 Konsep desain yang ada di Bali	29
Gambar 2.11 Amandari.....	29
Gambar 2.12 Penggunaan Pohon-Pohon yang mengelilingi kamar-kamar sehingga terkesan alami.	30
Gambar 2.13 View memanfaatkan keindahan laut dengan sorotan lampu.	31
Gambar 2.14 Bali Intan <i>Cottage</i>	31
Gambar 2.15 Organisasi <i>Cottage</i>	31
Gambar 3.1 Jalan Poros Sinjai Timur, Kecamatan Sinjai Timur	66
Gambar 3.2 Markah Menuju Pintu Masuk Wisata Pantai Marannu	66

Gambar 3.3 Kawasan Pantai Marannu Sinjai Timur	67
Gambar 3.4 Kawasan Pantai Marannu Sinjai Timur	67
Gambar 4.1 Peta Administrasi Kabupaten Sinjai	72
Gambar 4.2 Luas Wilayah Kabupaten Sinjai	73
Gambar 4.3 Kondisi Topografi Kabupten Sinjai.....	74
Gambar 4.4 Luas Wilayah Menurut Ketinggian Dalam Permukaan Laut Setiap Kecamatan di Kabupaten Sinjai	76
Gambar 4.5 Peta Kabupaten Sinjai, Kecamatan Sinjai Timur	89
Gambar 4.6 Peta Administratif Kecamatan Sinjai Timur	91
Gambar 4.7 Pola Hubungan Ruang Makro	95
Gambar 4.8 Kelompok Ruang Penerima/Pelayanan	95
Gambar 4.9 Kelompok Ruang Pengelola	96
Gambar 4.10 Kelompok Ruang Pengelola	96
Gambar 4.11 Kelompok Ruang Pengelola	96
Gambar 4.12 Kelompok Ruang Pengelola	97
Gambar 4.13 Kelompok Ruang Pengelola	97
Gambar 5.1 Bentuk Atap Rumah Adat Tradisional Sinjai	117
Gambar 5.2 Denah Rumah Adat Tradisional Sinjai	118
Gambar 5.3 Akses jalan menuju Pantai Marannu	119
Gambar 5.4 Kondisi Existing	120
Gambar 5.5 View Keluar Tapak	121
Gambar 5.6 View Kedalam Tapak	122
Gambar 5.7 Kebisingan	123
Gambar 5.8 Klimatologi Tapak	124
Gambar 5.9 Orientasi Matahari	125
Gambar 5.10 Zonasi	126
Gambar 5.11 Site Output Perencanaan	127
Gambar 5.12 Site Plan	128

Gambar 5.13 Foto Bandar Soekarno Hatta, Tangerang, Banten	131
Gambar 5.14 Foto <i>Asakusa Tourist Information Center</i>	131
Gambar 5.15 Skema pembentuk budaya dan arsitektur	133
Gambar 5.16 Susunan Struktur Rumah Adat Suku Bugis	134
Gambar 5.17 Susunan Struktur Rumah Adat Suku Bugis	138
Gambar 5.18 Dinding batu bata, kayu dan bambu	139
Gambar 5.19 Plafon Kayu Lambersering	139
Gambar 5.20 Atap Rumbia	140
Gambar 5.21 Sistem Pencahayaan Alami	155
Gambar 5.22 Sistem Pencahayaan Buatan	154
Gambar 5.23 Sistem Penghawaan Alami	155
Gambar 5.24 Fungsi Dasar Sistem HVAC	156
Gambar 5.25 Siklus Pendinginan Kompresi Uap	157
Gambar 5.26 Desain Sistem HVAC	157
Gambar 5.27 Kipas Angin	158
Gambar 5.28 Saluran Air bersih	159
Gambar 5.29 Sistem Air kotor	160
Gambar 5.30 sistem jaringan listrik	161
Gambar 5.31 Komunikasi dan Informasi	162
Gambar 5.32 Sistem komunikasi <i>fax</i> dan <i>pabx</i>	163
Gambar 5.33 Tempat Pembuangan Sampah	163
Gambar 5.34 Jaringan Sampah	164
Gambar 5.35 Sistem Pemadam Api	165

Gambar 5.36 Sistem Penangkal Petir 165

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan antara Arsitektur Tradisional, Vernakular, dan Neo – vernakular	46
Tabel 2.2 Studi Banding	52
Tabel 2.3 Kesimpulan Studi Banding	62
Tabel 4.1 Jumlah penduduk dan wisatawan Kabupaten Sinjai dari tahun 2015-2022	80
Tabel 4.2 Perbatasan Wilayah Sinjai	82
Tabel 4.3 Desa Passimarannu	85
Tabel 4.4 Jumlah Penduduk Marannu	87
Tabel 4.5 Kegiatan Cottage	93
Tabel 4.6 Kebutuhan Ruang	99
Tabel 4.7 Fasilitas Privat Tamu	101
Tabel 4.8 Fasilitas Privat Tamu	102
Tabel 4.9 Fasilitas Privat Tamu	103
Tabel 4.10 Fasilitas Privat Tamu	104
Tabel 4.11 Fasilitas Privat Pengelola	108
Tabel 4.12 Fasilitas Ruang Pelayanan	109
Tabel 4.13 Fasilitas Publik Tamu	110
Tabel 4.14 Fasilitas Penunjang	112
Tabel 4.15 Fasilitas Servis	113
Tabel 4.16 Fasilitas House Keeping	113
Tabel 4.17 Fasilitas Aktivitas Khusus	115
Tabel 4.18 Rekapitulasi Besaran Ruang	115
Tabel 5.1 Pola Tata Massa Bangunan	129
Tabel 5.2 Alternatif Tanaman Peneduh	142
Tabel 5.3 Alternatif Tanaman Pengarah	144
Tabel 5.4 Alternatif tanaman sebagai estetika	144

Tabel 5.5 Hardscape Elemen Material Keras.....	147
DAFTAR PUSTAKA	155
LAMPIRAN	156

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang berbentuk kesatuan, yang terletak di kawasan Asia Tenggara. Sebagai negara kepulauan, Indonesia terdiri atas gugusan pulau pulau. Indonesia juga memiliki wilayah lautan yang sangat luas. Daratan dan lautan di Indonesia kaya akan sumber daya alam dan lautnya. Indonesia adalah salah satu negara kepulauan terluas yang didalamnya terdapat beribu ribu pulau sehingga sangat berpotensi dengan sektor pariwisatanya. Pariwisata kini sudah menjadi penggerak untuk meningkatkan perekonomian melalui penyediaan lapangan pekerjaan, devisa negara serta pembangunan infrastruktur pendukung kegiatan pariwisata. Perkembangan sektor pariwisata di indonesia setiap tahun semakin berkembang pesat dikarenakan dengan keindahan, keunikan dan keberagaman kekayaan alam yang ada di Indonesia. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Indonesia> ; 2023).

Kabupaten Sinjai adalah salah satu Daerah Tingkat II di Provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia. Ibu kota kabupaten ini terletak di Sinjai Utara yang berjarak sekitar 220 km dari Kota Makassar. Kabupaten Sinjai memiliki luas wilayah 819,96 km² dan memiliki penduduk sebanyak 259.478 jiwa berdasarkan sensus penduduk tahun 2020. Kabupaten Sinjai secara geografis terdiri atas wilayah pesisir, dataran rendah dan dataran tinggi dengan ketinggian antara 0–2.871 meter di atas permukaan air laut (mdpl). Wilayahnya termasuk 9 pulau-pulau kecil di Teluk Bone yang masuk ke wilayah Kecamatan Pulau Sembilan. Pesisir di Kabupaten Sinjai berada di sepanjang batas sebelah timur dan tergolong sempit meliputi Kecamatan Sinjai Timur, Kecamatan Sinjai Utara dan Kecamatan Tellu Limpoe. (https://id.wikipedia.org/wiki/Kabupaten_Sinjai ; 2022).

Pasimarannu adalah desa yang berada di Kecamatan Sinjai Timur, Kabupaten Sinjai, Sulawesi Selatan, Indonesia. Desa yang terletak 7 km dari ibu kota kabupaten ini berada pada ketinggian 0 – 500 m spl. Luas 3,4 km², jumlah penduduk 1.927 jiwa, dan kepadatan 567 jiwa/km². Pantai Marannu berada di Dusun Marana, Pasimarannu, Sinjai Timur, Kabupaten Sinjai, Sulawesi Selatan 96721, Indonesia. Di tempat ini cukup diminati warga yang ingin menghabiskan waktu liburan dengan keindahan pesona pantai dan lautnya.

Desa Pasimarannu selalu mengalami abrasi akibat hantaman ombak dan arus laut yang besar. Kondisi abrasi di Pantai Pasimarannu mengalami pasang surut yang besar karena letaknya yang berhadapan langsung dengan Teluk Bone. Desa Pasimarannu memiliki wilayah pantai yang landai. Garis pantainya telah mengalami kemunduran hingga 100 meter akibat abrasi yang berlangsung sejak tahun 1974. Kondisinya pantainya rusak akibat penambangan pasir liar. Pantainya juga mengalami kerusakan di bagian revetmen akibat terkena ombak setinggi 3 meter setiap bulan April hingga Juli. Permukiman penduduk dan bangunan lainnya mengalami kerusakan selama masa tersebut. ([https://id.wikipedia.org/wiki/Pasimarannu, Sinjai Timur, Sinjai](https://id.wikipedia.org/wiki/Pasimarannu,_Sinjai_Timur,_Sinjai) ; 2011)



Gambar 1.1 Bibir Pantai Marannu/2023

Pada Gambar ke-1 diatas merupakan jalan menuju ke Bibir Pantai Marannu, dengan dikelilingi pohon, dan pemandangan mengarah Pantai.



Gambar 1.2 Bibir Pantai Marannu/2023



Gambar 1.3 Bibir Pantai Marannu/2023

Pada Gambar 1.2 dan 1.3 merupakan pantai marannu dengan arah mata angin ke Timur.



Gambar 1.4 Tanda tapak Pantai Marannu/2023

Pada gambar diatas merupakan penanda tapak pada Pantai Marannu.



Gambar 1.5 Pantai Marannu/2023



Gambar 1.6 Vegetasi di Pantai Marannu/2023



Gambar 1.7 Vegetasi di Pantai Marannu/2023

Gambar 1.6 dan 1.7 merupakan beberapa jenis pohon yang tumbuh di pinggir Pantai.



Gambar 1.8 Suasana Pantai Marannu di Malam hari/2023

Gambar diatas merupakan suasana di malam hari di Pantai Marannu Kabupaten Sinjai, Kecamatan Sinjai Timur.

Berdasarkan gambar diatas yang telah di dokumentasi oleh penulis pada saat survei, Pantai marannu ini terletak di Dusun Marana, Desa Passimarannu, Kecamatan Sinjai Timur, Kabupaten Sinjai yang menawarkan panorama alam yang indah, Pantai marannu dapat di tempuh dengan naik motor atau mobil, jarak dari pusat kota Sinjai sekitar 9 km. Airnya yang membiru dihiasi dengan pemandangan pulau sembilan dan deretan kapal nelayan yang bersandar di pingir pantai menjadi pemandangan tersendiri di pantai ini.

Deretan Kapal penangkap ikan jenis “penongkol” berlabuh ditambah dengan deburan ombak sepoi-sepoi membuat suasana Pantai begitu nyaman. Lokasinya cukup terjangkau, hanya berjarak kurang lebih 1 Kilometer masuk dari Jalan Poros Sinjai – Kajang. Sementara dari kota Sinjai hanya menempuh waktu sekitar 30 menit saja untuk menikmati deburan ombak dan gugusan Pulau Sembilan dari kejauhan. Fasilitas di Pantai ini cukup membuat pengunjung betah, ada pepohonan yang rimbun untuk berteduh. Selain itu Pantainya cukup panjang dengan pasir berwarna abu-abu dan cocok untuk berendam di lautnya. Terdapat gazebo dengan kedai, warung warga dengan jajanan dan minuman seperti gorengan, kopi, jus dan lainnya dengan harga terjangkau. Tempatnya juga luas untuk

berkegiatan dan sekedar bakar-bakar ikan bersama keluarga. Untuk pengunjung yang ingin berenang juga ada pelampung yang bisa disewa dengan murah, hanya kisaran Rp. 10.000.

Pantai Marannu berada di Dusun Marana, Pasimarannu, Sinjai Timur, Kabupaten Sinjai, Sulawesi Selatan 96721, Indonesia. Di tempat ini cukup diminati warga yang ingin menghabiskan waktu liburan dengan keindahan pesona pantai dan lautnya. Deretan Kapal penangkap ikan jenis 'Penongkol' berlabuh ditambah dengan deburan ombak sepoi-sepoi membuat suasana Pantai begitu nyaman. Lokasinya cukup terjangkau, hanya berjarak kurang lebih 1 kilometer masuk dari Jalan Poros Sinjai – Kajang.

Sehingga Potensi yang dapat dilihat dari Pantai Marannu ini ialah daya tarik bagi wisatawan yang berkunjung, karena keunikan dari pantai ini, pasir yang berwarna hitam, di sertai dengan tumbuhan-tumbuhan bakau dan tumbuhan lainnya. Akan tetapi kurangnya fasilitas-fasilitas yang dapat mewadahi pengunjung wisata yang membuat pantai ini kurang di perhatikan oleh masyarakat.

Cottage adalah pondok wisata yang banyak diminati oleh wisatawan. Selain desainnya yang unik, *Cottage* juga disukai karena menawarkan harga yang relatif terjangkau. *Cottage* dapat menghadirkan suasana yang seperti di pedesaan, mulai dari rumah kayu yang nyaman di pantai, atau rumah beratap jerami kuno di pedesaan. *Cottage* adalah pondok wisata yang telah ada sejak lama. Istilah tersebut digunakan untuk menggambarkan jenis properti dan bukan unuk merujuk gaya arsitektur tertentu. Istilah ini berasalh dari Inggris selama abad pertengahan. Saat itu, petani yang dijuluki sebagai *cotters* dengan rumah pedesaan mereka yang sederhana dan lantas disebut sebagai *Cottage*. (<https://voireproject.com/artikel/post/sering-liburan-di-cottage-tau-gak-sih-apa-itu-cottage> ; 2021).

Cottage merupakan salah satu jenis akomodasi yang lengkap dengan fasilitas penunjangnya, keberadaan *cottage* itu sendiri dimaksudkan untuk disewakan pada suatu kawasan wisata atau untuk orang yang berlibur di suatu kawasan wisata. Di tinjau dari pengertian *cottage* itu sendiri dalam kamus bahasa Inggris adalah hunian. *Cottage* adalah sejenis akomodasi yang berlokasi di sekitar pantai atau danau dengan bentuk bangunan-bangunan terpisah, disewakan untuk keluarga, perorangan yang dilengkapi dengan fasilitas rekreasi (Dennis L.Foster, 1997) dari pengertian di atas maka *cottage* merupakan salah satu fasilitas akomodasi yang bergerak dibidang komersial, yang menjual atau menyewakan kamar-kamar lengkap dengan fasilitasnya untuk orang menginap baik yang bepergian jauh maupun yang melakukan rekreasi atau berlibur. (<https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/3138/05.2%20bab%202.pdf?sequence=6&isAl> ; 2002).

Neo-vernakular adalah gabungan dari dua konsep yang berbeda yaitu modern dan vernakular. Neo-vernakular adalah interpretasi dari arsitektur vernakular. Bangunan budaya dan hiburan adalah salah satu bangunan yang banyak menggunakan konsep neo-vernakular dikarenakan adanya budaya tradisional didalamnya. (<https://ejournal.upi.edu/index.php/jaz/article/view/23761> ; 2020).

Tujuan Keberadaan *Cottage* di Pantai Marannu sangat dibutuhkan untuk mendukung pengembangan daerah, Pertumbuhan Ekonomi bagi Masyarakat yang sedang merintis usaha, serta dapat memberikan fasilitas-fasilitas atau sarana bagi pengunjung tersebut terutama menarik wisatawan untuk menjadikan pantai marannu salah satu tempat wisata yang aman dan nyaman baik kepada seluruh kalangan, serta dapat melihat kearifan lokal yang diterapkan ke dalam tema desain *Cottage* di pantai marannu dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular yang berlokasi di Kabupaten Sinjai.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat dikatakan bahwa tuntutan penginapan dalam bentuk *Cottage* di Kawasan Pantai Marannu Kabupaten Sinjai menjadi keutamaan yang harus di penuhi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Non Arsitektural

- Bagaimana proses pengelolaan sumber daya alam dan sumber daya buatan manusia di Pantai Marannu Kabupaten Sinjai?
- Bagaimana cara mengetahui perekonomian, budaya dan sosial pada Pantai Marannu Kabupaten Sinjai?
- Bagaimana cara mengembangkan potensi masyarakat di Pantai Marannu yang sebagian besar berprofesi sebagai nelayan ?
- Apakah dengan judul *Cottage* Pantai Marannu dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di Kabupaten Sinjai ini dapat memberikan manfaat kepada masyarakat Sinjai?

2. Arsitektural

- Bagaimana cara menentukan konsep perancangan *Cottage* Pantai Marannu dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di Kabupaten Sinjai?
- Bagaimana Perancangan Marannu *Cottage* dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di Kabupaten Sinjai?

1.3 Tujuan dan Sasaran

Untuk dapat mencapai tujuan ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu, sebagai berikut:

1. Tujuan

1. Memaparkan pengertian dari *Cottage* dan Arsitektur Neo Vernakular.

2. Observasi atau Survey langsung ke lokasi di Pantai Marannu, Dusun Marana, Pasimarannu, Sinjai Timur, Kabupaten Sinjai, Sulawesi Selatan.
 3. Membuat konsep *Cottage* Pantai Marannu dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di Kabupaten Sinjai.
 4. Mengadakan Studi Banding mengenai *Cottage* Pantai Marannu dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di Kabupaten Sinjai.
 5. Meningkatkan kesejahteraan masyarakat dengan adanya pengembangan wisata di Pantai Marannu, Dusun Marana, Pasimarannu, Sinjai Timur, Kabupaten Sinjai, Sulawesi Selatan.
 6. Memaparkan pasal-pasal dari peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan kebijakan Pembangunan di Pantai Marannu Kabupaten Sinjai.
2. Sasaran
- a. Non Arsitektur

Mengetahui konsep, teori, standar dan aturan yang dibutuhkan untuk merancang sebuah kawasan wisata di pantai marannu.
 - b. Arsitektur
 1. Menyusun rancangan konsep *Cottage* Pantai Marannu dengan pendekatan arsitektur neo vernakular di kabupaten Sinjai.
 2. Mengembangkan fasilitas yang ada pada *Cottage* Pantai Marannu dengan pendekatan arsitektur neo vernakular di kabupaten Sinjai.

1.4 LINGKUP PEMBAHASAN

Pembahasan dalam acuan perancangan *Cottage* di Pantai Marannu ini dibatasi oleh beberapa hal, yaitu :

1. Mengkaji teori-teori terkait rancangan *Cottage* dengan pendekatan .
2. Membuat analisis berdasarkan teori dan data yang telah didapat lalu membuat konsep berdasarkan analisis data.
3. Membuat rancangan desain *Cottage* dengan pendekatan arsitektur neo vernakular di pantai marannu kabupaten Sinjai.
4. Batasan Skala Pelayanan

Skala Pelayanan pada bangunan *Cottage* di Pantai Marannu mencakup wilayah Sinjai Timur Provinsi Sulawesi Selatan.

5. Batasan Objek

Perancangan *Cottage* pantai mempunyai fungsi yakni sebagai pariwisata yang rekreatif dan tersedianya fasilitas – fasilitas yang ada di Pantai Marannu yang dapat menarik para wisatawan untuk berkunjung.

6. Batasan Pengguna

Subyek diklasifikasikan dalam beberapa kelompok diantaranya masyarakat sekitar, pengelola dan wisatawan lokal maupun asing.

7. Batasan Tema

Cottage ini menggunakan tema Arsitektur neo vernakular.

1.5 SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Dalam penulisan acuan perancangan ini, sistematika pembahasan dibagi dalam beberapa bab dan sub-bab yang berisikan penjelasan dalam proses perancangan *Cottage* di Pantai Marannu

A. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan serta sistematika penulisan.

B. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan menjelaskan mengenai tinjauan pustaka tentang kajian secara umum berupa studi literatur teori maupun studi banding dan konsep dari beberapa sumber terkait pengertian, sejarah, karakteristik, ciri – ciri, jenis – jenis *Cottage* di Pantai Marannu Kabupaten Sinjai, pengertian, fungsi, kegiatan dan fasilitas.

C. BAB III METODE PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai metode perancangan yang akan digunakan dalam perancangan *Cottage* di pantai marannu dengan pendekatan arsitektur neo vernakular di kabupaten Sinjai. Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai hal-hal yang menyangkut masalah sistematis

dan teknis dalam hal perancangan *Cottage* dengan pendekatan arsitektur neo vernakular.

D. BAB IV ANALISIS PERANCANGAN

Berisi analisis terhadap hal-hal yang terkait dengan perencanaan dan perancangan *Cottage* di pantai marannu yang mencakup analisis kegiatan dan ruang, analisis fisika bangunan, analisa site dan tapak, analisis sistem utilitas, analisis bentuk fasad bangunan serta analisis bentuk visual bangunan.

E. BAB V KONSEP PERANCANGAN

Bab ini akan berisi kesimpulan mengenai hal-hal yang akan dijadikan sebagai konsep dasar acuan dalam merancang *Cottage* di pantai marannu. Dalam bab ini akan menjelaskan mengenai konsep dasar mulai dari konsep bentuk, konsep tata massa, konsep interior dan eksterior, konsep lansekap, konsep struktur, hingga konsep ME dan Utilitas.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Umum Pariwisata

2.1.1 Pengertian Pariwisata

Pariwisata adalah berbagai kegiatan wisata yang didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, pemerintah dan pemerintah daerah. (Undang-undang No.102/2009 tentang Kepariwisataan)

Pariwisata berarti perpindahan orang untuk sementara dan dalam jangka waktu pendek ke tujuan-tujuan di luar tempat di mana mereka biasanya hidup dan bekerja, dan kegiatan-kegiatan mereka selama tinggal di tempat tujuan itu (Soekadijo, 2000 : 3)

Pariwisata merupakan pariwisata merupakan aktivitas manusia yang dikerjakan secara sadar, yang mendapat pelayanan secara bergantian di antara orang-orang di dalam suatu negara itu sendiri atau pun di luar negeri untuk mendapatkan kepuasan yang bernaneka ragam dan berbeda antara satu orang dengan orang lainnya (Prof. Salah Wahab, 1996: 114).

KBBI menyatakan bahwa Pariwisata adalah suatu kegiatan yang berhubungan dengan sebuah perjalanan rekreasi; turisme; pelancongan.

Menurut *Cooper* dkk dalam Sunaryo (2013 : 159) pengembangan destinasi pariwisata terdiri dari komponen komponen utama yaitu Objek daya tarik wisata (*Attraction*) mencakup keunikan dan daya tarik berbasis alam, budaya, maupun buatan/ Aksesibilitas (*Accessibility*) mencakup kemudahan sarana dan sistem transportasi.

a. Atraksi (*Attraction*)

Atraksi wisata yaitu sesuatu yang dipersiapkan terlebih dahulu agar dapat dilihat, dinikmati dan yang termasuk dalam hal ini adalah : tari – tarian, nyanyian kesenian rakyat tradisional, upacara adat, dan lain-lain.

- 1) Benda-benda yang tersedia dan terdapat di alam semesta, yang dalam istilah *Natural Aminties*.

Termasuk kelompok ini adalah:

- a) Iklim contohnya curah hujan, sinar matahari, panas, hujan, dan salju.
 - b) Bentuk tanah dan pemandangan contohnya pegunungan, perbukitan, pantai, air terjun, dan gunung api.
 - c) Hutan belukar.
 - d) Flora dan fauna, yang tersedia di cagar alam dan daerah perburuan.
 - e) Pusat-pusat kesehatan, misalnya: sumber air mineral, sumber air panas, dan mandi lumpur. Dimana tempat tersebut di harapkan dapat menyembuhkan macam-macam penyakit.
1. Hasil ciptaan manusia (*man made supply*). Kelompok ini dapat dibagi dalam empat produk wisata yang berkaitan dengan tiga unsur penting yaitu *historical* (sejarah), *cultural* (budaya), dan *religijs* (agama).
- a) Monumen bersejarah dan sisa peradaban masa lampau (*artifact*)
 - b) Museum, *art gallery*, perpustakaan, kesenian rakyat, dan kerajinan tangan.
 - c) Acara tradisional, pameran, festival, upacara naik haji, pernikahan, khitanan, dan lain-lain.
 - d) Rumah-rumah ibadah, seperti masjid, candi, gereja, dan kuil.
- b. Aksebilitas (*Accesibility*)

Aktivitas kepariwisataan banyak tergantung pada transportasi dan komunikasi karena faktor jarak dan waktu yang sangat mempengaruhi keinginan seseorang untuk melakukan perjalanan wisata. Unsur yang terpenting dalam aksebilitas adalah transportasi, maksudnya yaitu frekuensi penggunaanya, kecepatan yang dimilikinya dapat mengakibatkan jarak seolah-olah menjadi dekat.

Selain transportasi yang berkaitan dengan aksesibilitas adalah prasarana meliputi jalan, jembatan, terminal, stasiun, dan bandara. Prasarana ini berfungsi untuk menghubungkan suatu tempat dengan

tempat yang lain. Keberadaan prasarana transportasi akan mempengaruhi laju tingkat transportasi itu sendiri. Kondisi prasarana yang baik akan membuat laju transportasi optimal.

c. Fasilitas (*amenities*)

Fasilitas pariwisata tidak akan terpisah dengan akomodasi perhotelan. Karena pariwisata tidak akan pernah berkembang tanpa penginapan. Fasilitas wisata merupakan hal-hal penunjang terciptanya kenyamanan wisatawan untuk dapat mengunjungi suatu daerah tujuan wisata. Adapun sarana-sarana penting yang berkaitan dengan perkembangan pariwisata adalah sebagai berikut:

- 1) Akomodasi
- 2) Restoran
- 3) Air bersih
- 4) Komunikasi
- 5) Hiburan
- 6) Keamanan

2.1.2 Jenis Wisata

Berdasarkan tipe-tipe wisatawannya, agar bisa menjadi referensi bagi para wisatawan atau traveler, sebagai berikut:

a. Jenis-jenis Wisata Berdasarkan Tempatnya:

- 1) Wisata Alam
- 2) Wisata Religi
- 3) Wisata Belanja
- 4) Wisata Kuliner
- 5) Wisata Edukasi
- 6) Wisata Budaya

- 7) Wisata Berburu
- 8) Wisata Politik/Konvensi

2.2 Tinjauan Umum *Cottage*

Cottage merupakan salah satu jenis akomodasi yang lengkap dengan fasilitas penunjangnya, keberadaan *cottage* sendiri dimaksudkan untuk disewakan pada suatu kawasan wisata atau untuk orang yang berlibur di suatu kawasan wisata. Di tinjau dari pengertian *cottage* itu sendiri dalam kamus bahasa Inggris adalah hunian. Beberapa pengertian *cottage* yang lain yaitu. (14) *Cottage* adalah sejenis akomodasi yang berlokasi di sekitar pantai atau danau dengan bentuk bangunan-bangunan terpisah, disewakan untuk keluarga, perorangan yang dilengkapi dengan fasilitas rekreasi. (Dennis L Foster, 1997).

Bertitik tolak dari pengertian di atas maka *cottage* merupakan salah satu fasilitas akomodasi yang bergerak dibidang komersil, yang menjual atau menyewakan kamar-kamar lengkap dengan fasilitasnya untuk orang menginap baik yang bepergian jauh maupun yang melakukan rekreasi atau berlibur.

2.2.1 Definisi *Cottage*

- a. *Cottage* adalah pondok wisata yang banyak diminati oleh wisatawan. Selain desainnya yang unik, *Cottage* juga disukai karena menawarkan harga yang relatif terjangkau. *Cottage* dapat menghadirkan suasana yang seperti di pedesaan, mulai dari rumah kayu yang nyaman di pantai, atau rumah beratap jerami kuno di pedesaan. *Cottage* adalah pondok wisata yang telah ada sejak lama. Istilah tersebut digunakan untuk menggambarkan jenis properti dan bukan untuk merujuk gaya arsitektur tertentu. Istilah ini berasal dari Inggris selama abad pertengahan. Saat itu, petani yang dijuluki sebagai *Cotters*

dengan rumah pedesaan mereka yang sederhana dan lantas disebut sebagai *Cottage*.

- b. *Cottage* berasal dari kata arsitektur Inggris, dimana pada awalnya merujuk pada sebuah rumah dengan ruang tamu lantai dasar dan lantai atas dari satu atau lebih kamar tidur yang pas di bawah atap. Dalam bahasa Inggris, istilah *cottage* sekarang menunjukkan hunian kecil atau bangunan tradisional yang terletak di pedesaan atau dekat pemandangan alam seperti pantai, danau ataupun sungai. Menurut *Downing A. Jockson* dalam bukunya *The Architecture of Country House* menyatakan *cottage* atau pondok Wisata adalah tempat tinggal dalam ukuran kecil untuk ditempati oleh keluarga dan sebagian besar pondok wisata tidak ditempati oleh masyarakat bawah tetapi oleh orang pekerja, orang yang berwisata yang ingin merubah citra dalam industri pariwisata. *Cottage* juga dapat menggunakan konstruksi modern yang dirancang menyerupai rumah-rumah tradisional.
- c. *Cottage* adalah suatu fasilitas akomodasi yang bergerak dibidang komersil, yang menjual atau menyewakan kamar-kamar lengkap dengan fasilitasnya untuk keluarga atau perorangan baik yang bepergian jauh maupun yang melakukan rekreasi atau berlibur.
- d. Pondok Hunian (*Cottage*) adalah tempat penginapan yang mirip dengan villa namun pembedanya adalah bangunan yang digunakan seperti pondok-pondok terpisah meskipun masih satu area dan penginapan jenis ini sangat mengutamakan privasi pengunjung.
- e. Sebuah *Cottage* selalu identik dengan pemandangan tepi pantai, pegunungan, pinggir danau, perbukitan atau suasana perkebunan dengan pemandangan alam yang indah. Namun

harga yang ditawarkan sangat bervariasi tergantung dengan fasilitas yang ditawarkan.

Pengertian *Cottage* menurut para Ahli :

- a. *Cottage* adalah sejenis akomodasi yang berlokasi di sekitar pantai atau danau dengan bentuk bangunan-bangunan terpisah, disewakan untuk keluarga, perorangan yang dilengkapi dengan fasilitas rekreasi. (Dennis LFoster, 1997)
- b. *Cottage* adalah tempat tinggal dalam ukuran kecil untuk ditempati oleh keluarga dan sebagian besar *Cottage* tidak ditempati oleh masyarakat bawah tetapi oleh orang pekerja, orang yang berwisata
- c. yang ingin merubah citra dalam industri pariwisata. (Downing A. Jockson)

Dari pengertian-pengertian yang dipaparkan diatas, maka dapat disimpulkan, bahwa *Cottage* adalah pondok wisata yang umumnya berada dipinggiran kota atau kawasan wisata yang letaknya jauh dari hiruk-pikuk kota, merujuk pada hunian tradisional di pedesaan yang dekat dengan pemandangan alam seperti pegunungan, pantai, sugai, ataupun danau.

2.2.2 Jenis-jenis *Cottage*



Gambar 2.1 Jenis-Jenis *Cottage*

Sumber (<https://prospeku.com/artikel/cottage-adalah---3854> ;

Senin, 20 Desember 2021)

Berdasarkan karakter kawasan atau lokasi pembangunannya, jenis-jenis *cottage* terbagi menjadi:

1. *Cottage* Pantai

Jenis *cottage* ini berada di kawasan pinggir pantai. Dengan memanfaatkan segala potensi alam, *cottage* pantai menjadikan pesona pemandangan laut lepas sebagai salah satu daya tarik tersendiri.



Gambar 2.2 *Cottage* di Pantai

Santen *Beach* Bungalows

Sumber: Booking.com

2. *Cottage* Pegunungan

Jenis *Cottage* kedua ini adalah *cottage* pegunungan yang dibangun dekat pemukiman atau kawasan pegunungan dengan suasana tenang dan asri.



Gambar 2.3 *Cottage* di Pegunungan

Wonderful Citaming by Anrha

Sumber: Booking.com

3. *Cottage* Pedesaan Wisata

Jenis *Cottage* ketiga ini adalah *cottage* pada kawasan pedesaan yang berpotensi menjadi destinasi wisata menarik bagi para wisatawan. Biasanya, daya tarik dari *cottage* desa wisata adalah tata ruang, budaya masyarakat sekitar, atau elemen lainnya.

Tidak hanya sebagai tempat peristirahatan dikala rekreasi, peran lain dari *cottage* adalah sebagai tempat penyembuhan atau rehabilitasi pasien dengan penyakit tertentu. Biasanya, *cottage* rehabilitasi ditujukan bagi mereka yang membutuhkan tempat tinggal dengan suasana nyaman dan mendukung kesembuhan mereka.



Gambar 2.4 *Cottage* pada Pedesaan
Kampung Bareto *Cottage And Resto*

Sumber: Agoda.com

4. *Cottage* Perkotaan

Berbeda dari konsep *cottage* yang jauh dari hiruk-pikuk kota, jenis *cottage* yang terakhir ini berada di perkotaan. Meskipun begitu, suasana alam buatan dari *cottage* masih dapat dibangun dan digunakan sebagai peristirahatan kegiatan bisnis, pertemuan, dan sebagainya.



Gambar 2.5 *Cottage* di Perkotaan
Astakaia *Cottage* Bandung
Sumber: Wisatainfo.com

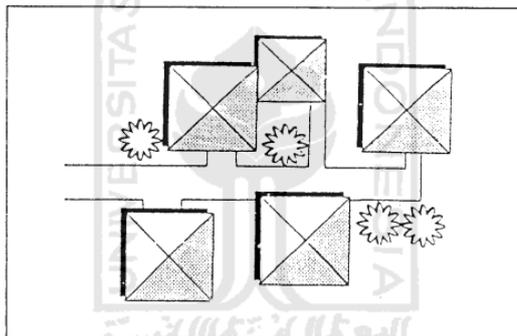
2.2.3 Bentuk-bentuk *Cottage*

Bentuk bangunan *cottage* memiliki berbagai macam bentuk. Pada umumnya bangunan *cottage* dibedakan atas:

1. Bentuk *Cottage*/Bangunan yang menyebar

Bentuk *cottage* menyebar ini terdiri dari sejumlah unit-unit kamar/hunian yang berdiri sendiri-sendiri, dengan ukuran bangunan yang tidak tinggi (satu lantai). Pada pusat unit-unit bangunan terdapat bangunan penunjang yang berfungsi sebagai fasilitas pelayanan dan pengelola terhadap unit-unit kamar. Sehingga sistem penataan ruang dan aktifitas berlangsung secara horisontal.

Selain unit hunian, biasanya dibangun juga bangunan penunjang khusus yang digunakan untuk para staff yang *stand-by* memberikan pelayanan kepada para tamu.

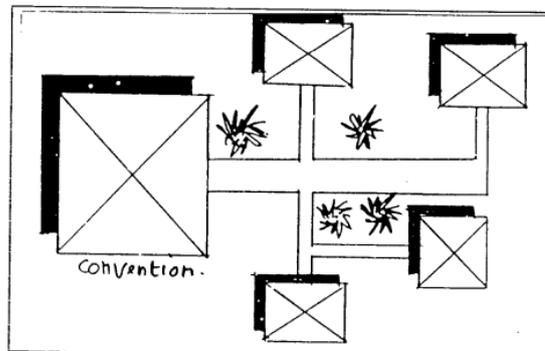


Gambar 2.6 Bentuk *Cottage* Menyebar

Sumber : W.S Wattrel and Partners dalam Emilva Kasum(Tahun)

2. Bentuk Kombinasi Convetion dan *Cottage*

Cottage dengan bentuk kombinasi ini merupakan penggabungan antara unit-unit kamar (convention) dengan unit-unit kamar (*cottage*). Sehingga sistem pelayanan dan pengelola berada pada bangunan convention, dan terdapat penataan bangunan hansomtal dan vertikal.



Gambar 2.7 Bentuk *Cottage* Kombinasi

Sumber: W.S Wattrel and Partners dalam Emilva Kasum(Tahun)

2.2.4 Karakteristik *Cottage*

Beberapa karakteristik yang bisa digunakan sekaligus sebagai faktor penentu perencanaan suatu *Cottage* :

1. Lokasi Penginapan

Sebuah *Cottage* umumnya berada di lokasi yang memiliki pemandangan indah baik di pantai, gunung, danau atau sungai yang jauh dari pusat keramaian kota dan kebisingan.

Selain itu *Cottage* juga harus dapat memanfaatkan potensi alam disekitar dengan baik berpedoman pada tata guna lahan dan kondisi lingkungan untuk bisa mencapai tujuan pembangunan.

2. Karakteristik Wisatawan

Karakteristik Wisatawan Wisatawan merupakan orang yang melakukan bepergian dari tempat tinggalnya ke tempat lain dengan menikmati perjalanan dan kunjungan. Tujuan utama pengunjung *cottage* adalah untuk mengisi waktu luang dan melupakan rutinitas kerja yang membosankan. Mereka mencari *cottage* dengan fasilitas yang bersifat rekreatif dengan pelayanan yang memuaskan.

3. Segmen Pasar

Yang menjadi segmen pasar *Cottage* adalah para wisatawan atau orang bepergian yang memerlukan tempat penginapan yang menawarkan pemandangan yang indah.

Jadi bisa disimpulkan bahwa karakteristik yang menginap di *Cottage* adalah orang yang mengisi waktu luang untuk melupakan rutinitas kerja yang membosankan sembari mencari akomodasi yang sifatnya rekreatif dan memiliki pelayanan memuaskan.

4. Arsitektur dan Suasana

Tamu yang menginap di *Cottage* tentu akan mencari akomodasi penginapan yang memiliki arsitektur unik dengan suasana yang asri dan alami. Penataan ruang dan desain interior juga harus mengutamakan suasana agar tetap nyaman dan memberikan kesan akrab.

5. Fasilitas *Cottage*

Untuk memenuhi kebutuhan para tamu agar merasa betah selama menginap di sebuah *Cottage*, pengelola harus memberhatikan fasilitas yang dibagi menjadi 2 antara fasilitas

pokok dan fasilitas rekreasi, Adapun fasilitas pokok seperti tempat tidur, dapur, kamar mandi. Sementara fasilitas rekreasi meliputi kolam renang, area golf, lapangan tennis, restoran, cafe, dan lain-lain.

2.2.5 Persyaratan Bangunan *Cottage*

Bangunan *cottage* secara teknis, penempatan dan perencanaannya dalam melengkapi fasilitas Objek Wisata mempunyai persyaratan-persyaratan:

a. Kegiatan Utama

Yaitu kegiatan menginap atau beristirahat dalam suatu ruangan.

Dilihat dan sifat kegiatannya dapat diuraikan menjadi:

1. Pasif, yaitu kegiatan yang tidak melakukan suatu gerak kegiatan, misalnya: tidur.
2. Aktif, yaitu kegiatan yang dilakukan dalam ruangan yang terbatas, misal: menikmati panorama alam melalui bidang bukaan atau istirahat dalam bercakap-cakap dalam ruangan.

b. Kegiatan Penunjang

Kegiatan penunjang adalah kegiatan sebagai penunjang dalam menginap, dalam hal ini:

1. Kegiatan Rekreasi, adalah rekreasi oiaah raga seperti renang, dayung perahu, berjalan-jalan, rekreasi alam seperti menikmati panorama alam dsb.
2. Kegiatan Pelayanan, adalah penyediaan kebutuhan makan atau minum, persewaan alat pancing, dan sampan dsb.
3. Kegiatan Pengelolaan, merupakan kegiatan yang mengatur terselenggaranya kegiatan supaya berjalan lancar seperti administrasi pengawasan dan pemeliharaan.

6. Unsur-Unsur *Cottage*.

Dalam perencanaan *cottage* sebagai fasilitas komersil memiliki misi paket penawaran (*market package*).

Adapun paket-paket penawaran tersebut memiliki beberapa unsur pokok, diantaranya:

a. Lokasi.

Lokasi dapat diartikan suatu kemudahan dalam pencapaian, sarana transportasi lingkungan sekitar, dan kemungkinan gangguan suara atau udara.

b. Fasilitas.

Sebagai sarana akomodasi *cottage* memiliki pelayanan yang dimanfaatkan oleh tamu yang meliputi kamar tidur, bar, kolam renang, ruang makan dan minum, ruang serbaguna dsb.

c. Pelayanan atau Service.

Service meliputi cara-cara pelayanan formal atau informal, keramahan dan kecepatan pelayanan juga kelengkapan pelayanan serta sejauh mana pelayanan di berikan.

d. Citra.

Sebuah *cottage* dapat ditampilkan melalui citra penampilan bangunan, suasana ruang, bentuk bangunan dan nama *cottagenya* sehingga masyarakat dapat menangkap gambaran tentang *cottage*.

e. Harga.

Harga *cottage* sesuai dengan yang dikeluarkan oleh pengunjung. Berdasarkan tinjauan tentang kebutuhan dan paket penawaran tersebut, dapat dibentuk faktor-faktor penentu dalam penampilan dari sebuah *cottage* tersebut.

7. Faktor-faktor Pertimbangan Perencanaan *Cottage*.

Cottage sebagai suatu fasilitas yang dikomersilkan, menurut Doswell, ada beberapa faktor pertimbangan yang mendukung keberhasilan dalam perencanaannya :

1. Lokasi.

Lokasi *Cottage* dihubungkan dengan jarak capai, sarana transportasi, lingkungan sekeliling lokasi.

2. Fasilitas.

Fasilitas merupakan segala sesuatu yang dimanfaatkan pengunjung, diantaranya kamar tidur, restoran dan bar, kolam renang dan sebagainya.

3. Pelayanan.

Sistem pelayanan yang menyangkut kecepatan, keramahan dan lamanya pelayanan yang diberikan (24 jam).

4. Kesan.

Bagaimana suatu *cottage* bisa menampilkan wajahnya kepada masyarakat, yang ditampakkan melalui facade bangunan.

5. Tarif.

Tarif yang dibayar pengunjung sesuai dengan kepuasan yang di dapat terhadap fasilitas yang diberikan, dimana pihak pengelola mendapatkan keuntungan wajar dengan modalnya.

8. Pengembangan *Cottage* Berdasarkan Karakter Kawasan

Berbagai macam jenis pengembangan *cottage* sebagai fasilitas wisata, terdapat beberapa faktor utama pengembangan *cottage* diantaranya karakter alam dan lingkungan sekitar yang menjadi daya tarik utamanya. Berbagai macam jenis pengembangan *cottage* berdasarkan karakter kawasan adalah sebagai berikut:

1. *Cottage* Pegunungan (*Mountain Cottage*)

Pengembangan *cottage* ini dengan memanfaatkan/menggunakan karakter kawasan suatu daerah pegunungan sebagai daya tarik terhadap keberadaan *cottage* tersebut. Keberadaan *cottage* ini biasanya berada pada daerah yang letaknya berada jauh dan pemukiman penduduk.

2. *Cottage* Kota

Cottage jenis ini pada umumnya berada pada daerah tengah kota, biasanya *cottage* jenis ini dijadikan sebagai daya tarik bagi wisatawan yang berlibur. Keberadaan *cottage* ini sebagai wadah untuk memfasilitasi kegiatan pengguna seperti kegiatan yang berhubungan dengan pertemuan, Konferensi atau kegiatan-kegiatan

yang dilakukan di tengah kota seperti kegiatan bisnis, selain memfasilitasi kegiatan yang sifatnya pertemuan *cottage* ini juga memfasilitasi kegiatan wisata yang menjadi sampingan.

3. *Cottage* Pantai dan Pinggir Laut (*Beach and Sea Side Cottage*) Jenis *cottage* ini biasanya berada pada kawasan pantai atau pinggir laut yang mana keberadaannya memanfaatkan potensi alam pantai atau pinggir laut sebagai daya tarik utama, seperti keadaan laut yang memiliki ombak yang indah serta pantai yang bersih sehingga bisa dimanfaatkan sebagai kegiatan wisata di dalamnya.

4. *Cottage* untuk Kesehatan (*Health/Spa Cottage*)

Cottage jenis ini biasanya dirancang dengan menggunakan konsep kesehatan, dimana keberadaan *cottage* ini sebagai wadah untuk penyembuhan kesehatan. Sehingga elemen-elemen pembentuk di sekitarnya dirancang secara khusus sehingga secara psikologis mampu memberikan kenyamanan tersendiri dalam proses penyembuhan bagi penggunanya. *Cottage* ini cenderung memiliki fungsi rekreatif sebagai dasar terapi kesembuhan.

5. *Cottage* Desa Wisata (*Village Tourism Cottage*)

Cottage jenis ini biasanya di arahkan pada daerah wisata di pedesaan atau perkampungan. Potensi wisata yang dijadikan daya tarik berupa atraksi wisata budaya baik berupa bangunan, pola, tata ruang, elemen pembentuk maupun perilaku sosial masyarakat setempat. *Cottage* ini biasanya berada dekat dengan kawasan pedesaan atau perkampungan yang menjadi kawasan wisata. Hal ini dilakukan untuk memperoleh suasana yang masih asli yang terdapat di pedesaan maupun di perkampungan.

9. Perbandingan *Cottage*

Sebagai perbandingan bangunan fasilitas *cottage*, ada beberapa kawasan wisata dengan fasilitas akomodasinya yang

memanfaatkan lingkungan sekitarnya sehingga fasilitas wisata dan akomodasi yang ada dapat menyatu dengan kawasan sekitarnya.

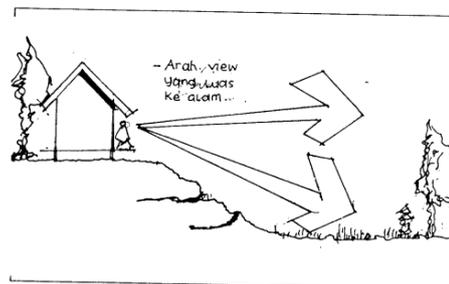
Diantaranya :

a. Amandari

Amandari adalah salah satu kawasan wisata yang lengkap dengan fasilitas wisata dan pendukungnya, kawasan ini terletak di bukit dekat Ubud dengan memanfaatkan keindahan view ke alam (hamparan sawah). Dimana memiliki fasilitas akomodasi yang dikelilingi tembok dan halaman. Jenis atapnya terbuat dari jerami, dinding berasal dari bebatuan vulkanik dan lantainya menggunakan manner sehingga menyatu dengan lingkungan sekitar.

Perencanaan mengambil dari pengaruh wantilan Bali. Dimana bangunan paviliunnya menggunakan kayu lokal dan rotan yang diharapkan memberikan kesan tersendiri bagi pengunjung. Pada bagian luar disediakan oleh Amandari dengan mendesain jalan kecil menuju area umum dengan sedemikian rupa sebagai refleksi keberadaan lembaga-lembaga Bali. Tempat tersebut sebagai tempat peristirahatan. Dalam pemanfaatan potensi lingkungan, fasilitas wisata Amandari memanfaatkan potensi tersebut diantaranya :

1. View diarahkan langsung ke bawah bukit dengan pemandangan alam persawahan yang hijau.

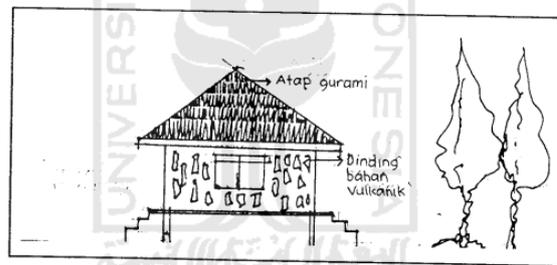


Gambar 2.4 Pemanfaatan view yang langsung ke alam pada wisata amandari

Gambar 2.8 Pemanfaatan View yang langsung ke alam pada wisata amandari

Sumber : Hotel and Resort In Indonesia,2023

2. Bahan bangunan menggunakan unsur-unsur yang alami sehingga menyatu dengan lingkungan.

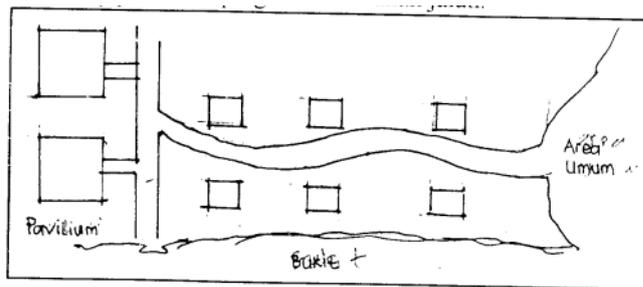


Gambar. 2.5 Penggunaan bahan-bahan alami pada Amandari

Gambar 2.9 Penggunaan bahan-bahan alami pada Amandari

Sumber : Hotel and Resort In Indonesia

3. Konsep desain merefleksikan keberadaan lembaga-lembaga Bali yang berjejer di samping kiri dan kanan jalan.

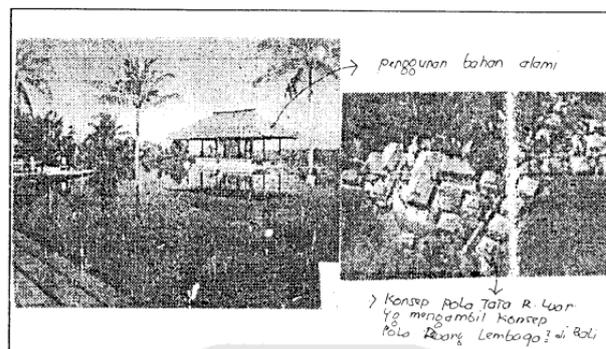


Gambar. 2.6 Konsep desain merupakan refleksi keberadaan lembaga-lembaga Bali

Gambar 2.10 Konsep desain yang ada di Bali

Sumber : Hotel and Resort In Indonesia,2023

Dibawah ini dapat dilihat fasilitas wisata Amandari.



Gambar. 2.7 Amandari
Sumber : Hotel and Resort in Indonesia

Gambar 2.11 Amandari

Sumber : Hotel and Resort in Indonesia,2023

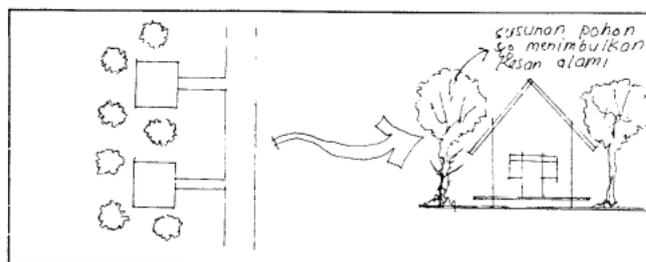
b. Bali Intan Cottage

Bali Intan Cottage merupakan salah satu fasilitas akomodasi yang terletak di jantung kota Bali. Kesemua bangunan kamar hotel di kelilingi oleh penataan dekorasi alam dan tumbuhan tropik.

Dalam pendesamannya merupakan perpaduan arsitektur tradisional modern dengan detail khusus. Dimana view bangunan langsung mengarah ke laut dengan memanfaatkan kemdahan ombak laut yang di sorot menggunakan lampu sehingga terlihat riak-nak ombak serta bias pasir putihnya yang menggulung menuju pantai.

Dalam pemanfaatan potensi lingkungan, fasilitas wisata Bali Intan Cottage memanfaatkan potensi tersebut diantaranya :

1. Pemanfaatan pohon-pohon yang disusun mengelilingi kamar-kamar cottage sehingga terkesan alami dan segar.

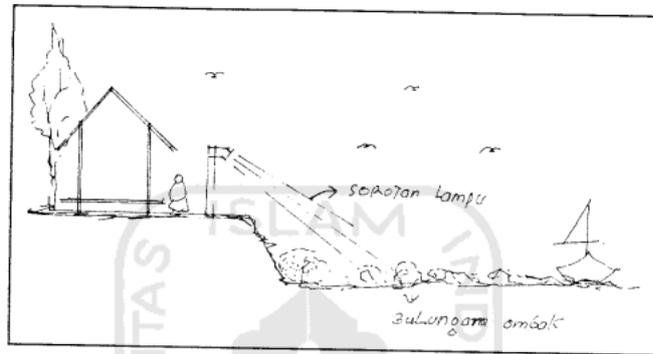


Gambar. 2.8. Penggunaan poho-pohon yang mengelilingi kamar-kamar sehingga terkesan alami

Gambar 2.12 Penggunaan Pohon-Pohon yang mengelilingi kamar-kamar sehingga terkesan alami.

Sumber : Hotel and Resort In Indonesia,2023

2. Pemanfaatan view langsung ke laut dengan menggunakan penyorotan lampu sehingga terlihat ombak serta pasir putih yang menggulung ke pantai, sehingga pengunjung atau wisatawan yang menginap akan merasakan rasa sejuk tiupan angin serta keindahan riak gelombang yang berkejaran ke pantai.

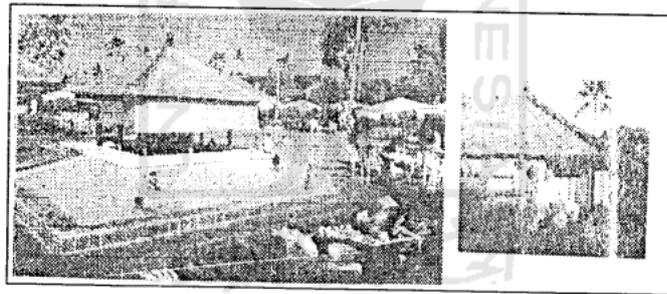


Gambar. 2.9 View memanfaatkan keindahan laut dengan sorotan lampu.

Gambar 2.13 View memanfaatkan keindahan laut dengan sorotan lampu.

Sumber : Hotel and Resort In Indonesia,2023

Dibawah ini dapat kita lihat fasilitas Bali Intan *Cottage*



Gambar. 2.10 Bali Intan Cottage
Sumber : Hotel and Resort in Indonesia

Gambar 2.14 Bali Intan Cottage

Sumber : Hotel and Resort In Indonesia,2023

Melihat pengertian dan teori-teori yang berhubungan dengan *cottage*, dimana terdapat berbagai macam jenis *cottage* serta pengembangannya. Perbandingan terhadap fasilitas-fasilitas akomodasi yang berbagai macam pemanfaatan dan penyatuan dengan lingkungan sekitarnya. Sehingga dalam perancangan fasilitas *cottage* pada kawasan wisata sungai Barito dapat mencerminkan karakter rumah di perkampungan atas air dalam upaya pelestarian yang dilakukan dengan cara harmonisasi/kesesuaian dan pengulangan unsur-unsur karakteristik

perkampungan di atas air terhadap bangunan *cottage* dan fasilitas pendukungnya.

Dalam teori Brent C Brolin Kontekstual kawasan dapat dicapai melalui style "kesamaan gaya dan teknologi", sehingga kontinuitas visual terjaga. Menyelaraskan formalisme bangunan baru (melalui eksplorasi kesamaan gaya dan teknologi), yang bersebelahan dengan bangunan lama atau lingkungan lama.

Style sangat penting dalam kontekstualisme, Brolin mengakui bahwa kontras bangunan modern dan kuno merupakan sebuah harmoni atau kesesuaian, namun dikatakan bila terlalu banyak menggunakan yang timbul sebagai akimat kontras, maka efektifitas yang dikehendaki akan menurun. Sehingga yang muncul adalah chaos (kekacauan).

Secara garis besar Brolin membagi metode kontekstual melalui style bangunan, dan hal yang penting dalam kontekstualisme yang dikemukakan oleh Brent C Brolin adalah : *Style*, Teknologi, dan kontinuitas Visual.

Kesimpulan.

- Dalam perencanaan *cottage* yang merupakan bangunan komersil perlu memperhatikan beberapa faktor diantaranya lokasi, pelayanan, service, citra dan harga dalam penawaran kepada konsumen.
- *Cottage* merupakan fasilitas akomodasi yang terletak di kawasan wisata yang memiliki fasilitas pendukungnya seperti rekreasi, olahraga, serta hiburan. Dimana wisatawan dapat menikmati potensi wisata dan pemandangan sekitar kawasan.
- Dalam pengembangan *cottage* perlu memperhatikan karakter kawasan pengembangannya sehingga *cottage* tersebut dapat memanfaatkan keberadaan kawasannya dan menyatu dengan lingkungan pengembangannya.

- Sebagai pembanding *cottage* ada berbagai macam jenis pengembangan *cottage* yang bentuk dan konsep perancangannya seperti: Amandari berada di dekat bukit Ubud Bali yang memanfaatkan view ke alam dan atar bukit, penggunaan bahan lokal sebagai unsur pembentuknya, dan konsep desain merefleksikan keberadaan lembaga-lembaga di Bali. Bali Intan Bali di jantung kota Bali yang memanfaatkan pohon-pohon untuk menghadirkan suasana alami, serta potensi laut yang dimanfaatkan sebagai view.
- Metode kontekstual yang mendasari perancangan *cottage* merupakan teori kontekstual melalui style, teknologi, dan kesamaan visual terhadap lingkungan sekitar.

2.2.6 Kegiatan dan Fasilitas *Cottage*

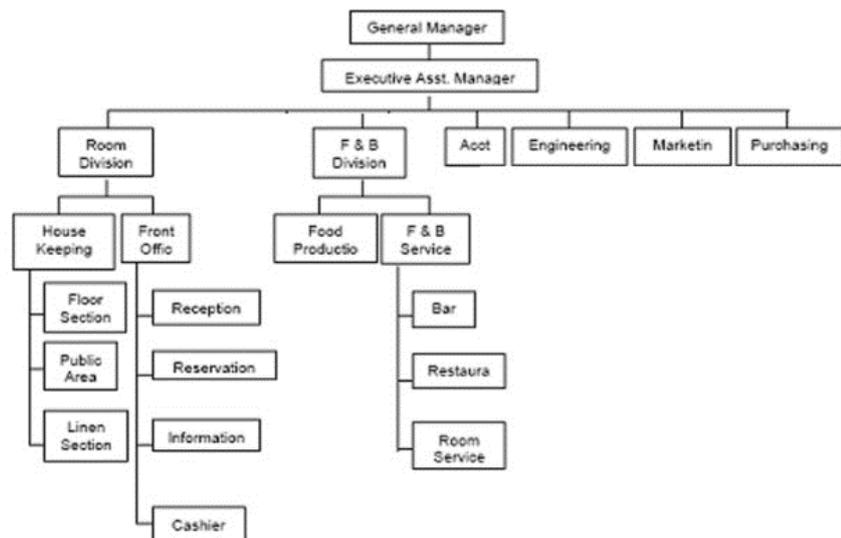
Fasilitas *Cottage* dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas yang dapat memberikan kebutuhan bagi para pengunjung, yang hendak berlibur, bersantai untuk melihat secara langsung keindahan yang ada pada Pantai yang dilengkapi dengan fasilitas sebagai berikut:

1. Fasilitas Utama, yaitu ruang khusus untuk privasi, misalnya ruang tidur.
2. Fasilitas penyediaan Makan dan Minum, seperti restoran, cafe, lobby bar dan sebagainya.
3. Fasilitas Penunjang seperti shopping arcade, shopping souvenir, market place, ATM centre, Taman, buggy car, dan fasilitas penunjang lainnya.
4. Fasilitas Hiburan dan Rekreasi, seperti kolam renang, kolam memancing ikan, perahu, dan lainnya. Lapangan untuk olahraga, seperti sepak bola, sepak takraw, bola volly dan fasilitas olahraga untuk kebugaran yang ada pada pantai, tempat untuk bersantai, dan menikmati pemandangan di sore hari (*sunset*) serta dipagi hari

(*sunrise*) fasilitas yang dapat memberikan kenyamanan dan kepuasan pada pengunjung.

Fasilitas cottage ini memiliki beberapa manfaat sebagai tempat wisata dan penginapan. Namun untuk fasilitas yang digunakan pada resort tipe cottage ini juga bermanfaat bagi kenyamanan jasmani serta rohani, hal ini karena tipe cottage ini memanfaatkan potensi alam yang ada disekitarnya secara maksimal yang bisa dinikmati oleh semua pengunjung. Wisatawan yang berkunjung cenderung mencari akomodasi dengan arsitektur dan suasana yang khusus dan berbeda dari akomodasi lainnya.

2.2.7 Organisasi Cottage



Gambar 2.15 Organisasi Cottage

Sumber :

https://dewey.petra.ac.id/repository/jiunkpe/jiunkpe/s1/ars4/2012/jiunkpe-is-s1-2012-22408073-26125-pantai_karakter-appendices.pdf

2.3 Tinjauan Arsitektur Neo Vernakular

Latar belakang indonesia yang amat luas dan memiliki banyak pulau menyebabkan perbedaan budaya yang cukup banyak dan arsitektur merupakan salah satu parameter kebudayaan yang ada di indonesia karena

biasanya arsitektur terkait dengan sistem sosial, keluarga, sampai ritual keagamaan.

Belajar Arsitektur bukan hanya sekadar merancang konstruksi bangunan, tetapi banyak hal yang harus dipelajari dan dipahami. Pada dasarnya arsitektur adalah ilmudanseni yang mempelajari mengenai rancangan bangunan. Ilmu dan seni rancang bangundalamarsitektur adalah ilmu yang digunakan untuk menciptakan ruang yang berdasarkanpada3 (tiga) prinsip yang dikemukakan oleh Vitruvius dengan nama lengkap *Marcus VitruviusPollio*, arsitek yang menulis buku “*De Architectura*”, yang ditulis pada zamanRomawi Kuno. Tiga prinsip atau dasar arsitektur menurut Vitruvius adalah: 1) Kekuatan(Familitas); 2) Fungsi (Utilitas); dan 3) Keindahan (Venustas). Oleh sebab itu, arsitekturidentik dengan proses rancang sebuah bangunan yang memiliki peranan sangat pentingdalam menyumbangkan pengetahuan dan peradaban manusia (baca p: 156).

Dalam perkembangannya, proses rancang bangun dalam arsitektur terbentukdidasarkan atas: pertama yang harus diselesaikan arsitek adalah “*Utilitas*” (dapatberfungsi sesuai kebutuhan penggunaanya). Kedua adalah aspek “*Firmitas*” atauSoliditas. Firmitas berhubungan dengan ketahanan bangunan ketika sudah difungsikan. Danketiga perlu diterapkan dalam sebuah karya arsitektur adalah “*Venustas*”, atau Keindahan. Pendapat ini didukung oleh Winand Klassen (1992) menggagas dansepakadengan saran *Charles Jencks* bahwa dalam mengkaitkan istilah Firmistas, Utilitas dan Venustas, tampaknya dalam konteks kegunaan dan kelazimannya akan lebihakrabdigunakan istilah fungsi (kebutuhan), teknik (kekuatan) dan bentuk (estetika) tentunyaadengan mempertimbangkan berbagai kompleksitas yang ada. Pada catatan diakhir bukunya, Vitruvius menekankan bahwa kita dapat belajar menilai baik-buruknya arsitektur bukan sesuatu yang selalu subjektif. Penilaian baik-buruknyaarsitektur tidak hanya berdasarkan tampilan atau yang terlihat saja. Namun, ada

aspek fungsi (kegunaan) dan soliditas (kekuatan) yang tidak dapat diabaikan dan sifatnya lebih Objektif. Tentunya, juga ada aspek keindahan yang merupakan porsi subjektifitas arsitek dan klien. Secara etimologis, arsitektur berasal dari bahasa latin yaitu architectural. Sedangkan dari bahasa Yunani adalah arkhitekton yang artinya tukang bangunan atau tukang kayu. Pengertian secara luas, arsitektur adalah ilmu dan seni yang mempelajari perencanaan dan perancangan, mencakup rancangan dan bangunan lingkungan binaan, yang dimulai dari level makro yaitu meliputi proses perencanaan kota, arsitektur lansekap, perumahan dan permukiman sampai ke tingkat mikro berupa rancangan dan pembangunan desain bangunan, interior, furniture dan produk lainnya.

Sebuah daerah yang masih menetapkan desain arsitektur vernakular umumnya akan mempunyai ciri-ciri bangunan yang hampir sama pada suatu daerah dengan konsep desain yang menyerupai karena bangunan tersebut dibuat memakai bahan-bahan yang serupa. Desain arsitektur ini juga mewakili dari desain arsitektur tradisional yang ada pada sebuah daerah dan memiliki desain tradisional yang diberikan secara turun temurun yang bisa dianggap sebagai salah satu bentuk warisan dari sebuah budaya yang ada.

2.3.1 Pengertian Arsitektur Vernakular

Arsitektur vernakular adalah arsitektur yang terbentuk dari proses yang berangsur lama dan berulang-ulang sesuai dengan perilaku, kebiasaan, dan kebudayaan di tempat asalnya. Vernakular, berasal dari bahasa Latin, yaitu *vernacullus* yang berarti lokal, domestik, asli, pribumi. Pembentukan arsitektur berangsur dengan sangat lama sehingga sikap bentuknya akan mengakar.

Secara etimologis kata *Verna* berasal dari bahasa latin yang artinya *home born slave* (Nuttgens, 1993). Kata Vernakular juga berasal dari *vernaculus* (latin) berarti asli (*native*). Dalam ilmu bahasa (Linguistik), bahasa vernakular mengacu pada penggunaan bahasa untuk

waktu, tempat atau kelompok lokal/tertentu. Dalam kebudayaan khususnya arsitektur,terminologi tersebut merujuk pada jenis kebudayaan atau arsitektur yang berlaku ditempat tertentu/lokal (tidak meniru dari tempat lain). Dengan demikian kebudayaan vernakular dapat diartikan sebagai kebudayaan asli yang dimiliki oleh suatu masyarakat yang tumbuh dari kondisi sosial serta masih bersifat sederhana (*Humble*), merujuk pada karya manusia/penduduk biasa (*under privileged,common people*), dianut secara berkesinambungan beberapa generasi, yang mencakup arsitektur, bahasa, seni dan musik.

Menurut Yulianto Sumalyo (1993), vernakular adalah bahasa setempat, dalam arsitektur istilah ini untuk menyebut bentuk-bentuk yang menerapkan unsur-unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat, diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, struktur, detail-detail bagian,ornamen, dll). Menurut Maquire, vernakular itu bukanlah suatu langgam atau gaya yang jadi sumber peniruan. Signifikansi dari vernakular adalah kegunaannya sebagai suatu alat pembelajaran. Pertama, vernakular senantiasa menunjukkan kejujuran. Kedua, vernakular senantiasa mendemonstrasikan bagaimana suatu karakteristik yang kompleks dapat tercipta dari suatu kejujuran, di mana kesederhanaan berkembang menjadi suatu kompleksitas seiring dengan pemberlakuan yang konstan. Ketiga,vernakular memiliki kualitas yang elusif yaitu: skala yang manusiawi, karena ia diciptakan secara langsung manusia untuk manusia. Untuk selanjutnya popularitas terminologi Arsitektur Vernakular semakin memperoleh momentumnya sejak didefinisikan oleh Amos Rapoport (1982) melalui diferensiasi tipologi bangunan atas yang hadir melalui suatu tradisi disain tingkat tinggi dan yang hadir dengan tradisi rakyat (*folk tradition*)".Distinksi ini lebih sering dikenal dengan dikotomi "*high class style vs low class style*". Dalam kelompok yang kedua,Rapoport menyebut bangunan primitif dan bangunan vernakular sebagai bagian yang utama, sementara arsitektur moderen menjadi kasus spesial untuk kelompok pertama. Berangkat dari taksonomi ini, Rapoport

kemudian membedakan bangunan vernakular atas “pre-industrial vernacular” dan “modern vernacular”. Kategori yang pertama lebih menunjuk pada buah evolusi bangunan primitif, sementara yang kedua lebih berasosiasi pada komunitas masyarakat yang melatarbelakangi kehadiran bangunan vernacular tersebut.

Kata vernakular sebenarnya lebih mengacu kepada konsep struktur sosial dan ekonomi masyarakat kebanyakan, sehingga lokalitas, kesederhanaan, pewarisan nilai-nilai (regenerasi) merupakan 3 hal utama dalam kebudayaan vernakular. Arsitektur Vernakular adalah lingkungan binaan, khususnya bangunan asli yang dirancang bangun serta dimiliki oleh suatu masyarakat untuk memenuhi kebutuhan kehidupan fisik dasar (rumah tinggal), sosial budaya dan ekonomi suatu masyarakat, terdiri dari tempat tinggal dan semua bangunan lain , terkait dengan konteks lingkungan hidup dan sumber daya setempat (lokal), tumbuh dari kondisi lokal serta masih bersifat sederhana, menggunakan teknologi sederhana, dianut secara berkesinambungan beberapa generasi. Arsitektur Vernakular merujuk pada karya manusia/penduduk biasa. Beberapa karakteristik Bangunan Vernakular yaitu :

a. Arsitektur vernakular mencakup rumah tinggal dan bangunan lainnya yang berkaitan dengan konteks lingkungan dan sumber daya setempat/lokal, individu atau masyarakat setempat yang memilikinya, mencakup : rumah tinggal, rumah petani di lahan pertanian, bangunan untuk menyimpan hasil pertanian atau ternak, kincir air, bangunan tempat bekerja pengrajin, lumbung, dan balai adat (Brunskil dalam Gartiwa,2011)

b. Bentuk arsitektur yang dibangun untuk memenuhi kebutuhan dasar suatu komunitas masyarakat, nilai-nilai, ekonomi, cara pandang hidup suatu masyarakat tertentu. Aspek fungsi sangat dominan,namun tidak dibangun untuk mengedepankan estetika atau hal-hal yang bersifat gaya/langgam, walaupun ada, sedikit sekali peranannya. Hal ini dibedakan dengan arsitektur elit, yang dicirikan oleh unsur-unsur gaya desain sengaja

dilahirkan untuk 17 tujuan estetik yang melampaui kebutuhan fungsional suatu bangunan (Oliver,1993).

c. Arsitektur yang tanpa dirancang bangun oleh pengrajin, tanpa peran seorang arsitek professional, dengan teknik dan material lokal, lingkungan lokal : iklim, tradisi ekonomi (Rudofsky,1965)

d. Bentuk bangunan vernakular bersifat kasar, asli lokal, jarang menerima inovasi dari luar, karena didasarkan pada kebutuhan manusia dan ketersediaan material bangunan setempat. Sehingga fisik dan kualitas estetika, bentuk dan struktur serta tipologi bangunannya dipengaruhi oleh kondisi geografi (Masner,1993).

e. Bangunan vernakular bersifat abadi yaitu memiliki keberlakuan yang panjang, konstan/terus menerus yang diperoleh dari reaksi naluriah/spontan/tidak sadar diri terhadap kondisi lingkungan alam setempat (Jackson,1984).

f. Arsitektur vernakular adalah produk budaya pertukangan secara manual dalam membangun yang didasarkan pada logika sederhana, diulang dalam jumlah terbatas sebagai adaptasi terhadap iklim, bahan, dan adat istiadat setempat.

g. Pola transfer pengetahuan dilakukan secara verbal (tidak tertulis) dari generasi ke generasi berikutnya individu-individu dibimbing oleh suatu rangkaian konvensi (aturan tidak tertulis), yang dibangun dalam lokalitasnya (Oliver,1993) Pengertian Vernakular sering juga disamakan dengan arsitektur tradisional, namun ada sedikit perbedaan, tidak terlalu mencolok sehingga dua pengertian tersebut serupa namun tidak sama.

Pada prinsipnya terminologi 18 tradisional diartikan sebagai sesuatu yang dilakukan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Namun, arsitektur tradisional dapat juga mencakup bangunan yang mencakup rancang bangun kelompok elit dalam suatu masyarakat misalnya kuil dan istana, candi, piramid, pagoda. Arsitektur vernakular merujuk pada

konteks setempat (lokal) sedangkan bangunan tradisional selain unsur lokal namun juga terdapat unsur arsitektur elit, dicirikan oleh unsur-unsur langgam (gaya) yang sengaja dimasukkan oleh seorang arsitek profesional untuk tujuan estetika yang melampaui kebutuhan fungsional sebuah bangunan. Arsitektur yang dirancang oleh arsitek profesional biasanya tidak dianggap vernakular. Proses yang secara sadar dalam merancang bangunan membuatnya tidak vernakular (Oliver,1993).

Ketidaksadaran, proses tidak sadar diri dalam kreasi bentuk bangunan adalah karakter kunci dari vernakular. Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan berbagai paradigmanya maka dalam beberapa referensi yang ada, term vernakular lebih dipahami untuk menyebutkan adanya hubungan dengan “lokalitas”. Pengertian arsitektur vernakular juga dapat ditinjau dari karakteristiknya. Menurut Salura (2010) arsitektur vernakular yang selalu ada di seluruh belahan dunia relatif memiliki tipe yang serupa dan tema-tema lokal yang sangat spesifik.

Pendapat ini mendukung pendapat Oliver (1997) yang menyatakan bahwa unsur-unsur kunci yang menunjukkan indikasi sebuah Arsitektur Vernakular adalah :

- A. bangunan tradisional yang dibangun sendiri dan dibangun masyarakat,
- B. tipe bangunan sebelumnya,
- C. arsitektur dalam konteks lingkungan dan budayanya, 19
- D. kondisi lingkungan, sumber daya material, sistem struktur dan teknologi berpengaruh pada bentuk arsitektural, dan
- e. banyak aspek struktur sosial, sistem kepercayaan dan pola perilaku sangat mempengaruhi jenis bangunan, fungsi dan maknanya.
- F. tempat tinggal dan bangunan lainnya,

G. terkait dengan konteks lingkungan mereka dan sumber daya yang tersedia,

H. memanfaatkan teknologi tradisional,

I. arsitektur vernakular dibangun untuk memenuhi kebutuhan khusus, mengakomodasi nilai-nilai, ekonomi dan cara hidup budaya

Berdasarkan berbagai pendapat di atas maka saat ini, arsitektur vernakular dapat disimpulkan sebagai arsitektur yang memiliki sifat ke-lokal-an. Arsitektur vernakular adalah desain arsitektur yang menyesuaikan iklim lokal, menggunakan teknik dan material lokal, dipengaruhi aspek sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat setempat. Pandangannya ini berasal dari rangkuman pandangan ahli-ahli lain yang pernah membahasnya secara terpisah.

Faktor iklim lokal (climatic factor) terinspirasi oleh Koenigsberger dalam bukunya yang terbit tahun 1974. Faktor teknik dan material lokal mendapat inspirasi dari Spence dan Cook dalam bukunya (terbit tahun 1983) yang membahas pengaruh material dan teknik lokal pada karya arsitektur vernakular. Pengaruh faktor sosial dan budaya mendapat inspirasi dari Rapoport (terbit tahun 1969) yang membahas secara khusus tentang faktor sosial dan budaya dalam arsitektur vernakular.

Berdasarkan seluruh uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa secara umum arsitektur vernakular memiliki karakteristik sebagai berikut :

a. Diciptakan masyarakat tanpa bantuan tenaga ahli / arsitek profesional melainkan dengan tenaga ahli lokal / setempat.

b. Diyakini mampu beradaptasi terhadap kondisi fisik, sosial, budaya dan lingkungan setempat.

c. Dibangun dengan memanfaatkan sumber daya fisik, sosial, budaya, religi, teknologi dan material setempat.

d. Memiliki tipologi bangunan awal dalam wujud hunian dan lainnya yang berkembang di dalam masyarakat tradisional.

e. Dibangun untuk mewedahi kebutuhan khusus, mengakomodasi nilai-nilai budaya masyarakat, ekonomi dan cara hidup masyarakat setempat. Fungsi, makna dan tampilan arsitektur vernakular sangat dipengaruhi oleh aspek struktur sosial, sistem kepercayaan dan pola perilaku masyarakatnya.

2.3.2 Arsitektur Neo Vernakular

Arsitektur Neo Vernakular adalah suatu penerapan elemen arsitektur yang telah ada, baik fisik (bentuk, konstruksi) maupun non fisik (konsep, filosofi, tata ruang) dengan tujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh sebuah tradisi yang kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang lebih modern atau maju tanpa mengesampingkan nilai-nilai tradisi setempat.

Arsitektur Neo – Vernakular merupakan salah satu jenis arsitektur post modern yang lahir tahun 1970. Neo berasal dari bahasa Yunani dan digunakan sebagai fonim yang berarti baru. Jadi, *neo-vernacular* berarti bahasa setempat yang diucapkan dengan cara baru, arsitektur *neo-vernacular* adalah suatu penerapan elemen arsitektur yang telah ada, baik fisik (bentuk, konstruksi) maupun non fisik (konsep, filosofi, tata ruang) dengan tujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh sebuah tradisi yang kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang lebih modern atau maju tanpa mengesampingkan nilai-nilai tradisi setempat.

Arsitektur Neo Vernakular merupakan aliran desain dimana bangunan yang dirancang oleh arsitek kontemporer, dimana inspirasi kreatifnya sebagian besar berasal dari arsitektur vernakular, dan elemen kreasinya sebagian besar berasal dari ekstraksi dari arsitektur vernakular; yang menerjemahkan bahasa arsitektur tradisional pada bentuk-bentuk modern,

memberikan arsitektur vernakular fungsi yang modern (Zhao dan Gao, 2013).

Arsitektur Neo-Vernacular merupakan suatu paham dari aliran Arsitektur Post-Modern yang lahir sebagai respon dan kritik atas modernisme yang mengutamakan nilai rasionalisme dan fungsionalisme yang dipengaruhi perkembangan teknologi industri. Arsitektur Neo-Vernacular merupakan arsitektur yang konsepnya pada prinsipnya mempertimbangkan kaidah-kaidah normative, kosmologis, peran serta budaya lokal dalam kehidupan masyarakat serta keselarasan antara bangunan, alam, dan lingkungan. Bangunan adalah sebuah kebudayaan seni yang terdiri dalam pengulangan dari jumlah tipe-tipe yang terbatas dan dalam penyesuaiannya terhadap iklim lokal, material dan adat istiadat. (Leon Krier). Neo berasal dari bahasa Yunani dan digunakan sebagai fonim yang berarti baru. “Pada intinya arsitektur Neo-Vernacular merupakan perpaduan antara bangunan modern dengan bangunan bata pada abad 19”

Batu-bata dalam kutipan di atas ditujukan pada pengertian elemen-elemen arsitektur lokal, baik budaya masyarakat maupun bahan-bahan material lokal. Aliran Arsitektur Neo-Vernacular sangat mudah dikenal dan memiliki kelengkapan berikut ini : hampir selalu beratap bubungan, detail terpotong, banyak keindahan dan bata-bata. Bata itu manusiawi, jadi slogannya begitu manusiawi.

Arsitektur neo vernakular, banyak ditemukan bentuk-bentuk yang sangat modern namun dalam penerapannya masih menggunakan konsep lama daerah setempat yang dikemas dalam bentuk yang modern. Arsitektur neo vernakular ini menunjukkan suatu bentuk yang modern tapi masih memiliki image daerah setempat walaupun material yang digunakan adalah bahan modern seperti kaca dan logam. Dalam arsitektur neo vernakular, ide bentuk-bentuk diambil dari vernakular aslinya yang dikembangkan dalam bentuk modern.

2.3.3 Ciri – Ciri Arsitektur Neo Vernakular

Dari pernyataan Charles Jencks dalam bukunya “language of Post-Modern Architecture” maka dapat dipaparkan ciri-ciri Arsitektur Neo-Vernacular sebagai berikut :

1. Selalu menggunakan atap bumbungan. Atap bumbungan menutupi tingkat bagian tembok sampai hampir ke tanah sehingga lebih banyak atap yang di ibaratkan sebagai elemen pelidung dan penyambut dari pada tembok yang digambarkan sebagai elemen pertahanan yang menyimbolkan permusuhan.
2. Batu bata (dalam hal ini merupakan elemen konstruksi lokal).
3. Bangunan didominasi penggunaan batu bata abad 19 gaya Victorian yang merupakan budaya dari arsitektur barat.
4. Mengembalikan bentuk-bentuk tradisional yang ramah lingkungan dengan proporsi yang lebih vertikal.
5. Kesatuan antara interior yang terbuka melalui elemen yang modern dengan ruang terbuka di luar bangunan.
6. Warna-warna yang kuat dan kontras.

Dari ciri-ciri di atas dapat dilihat bahwa Arsitektur Neo-Vernacular tidak ditujukan pada arsitektur modern atau arsitektur tradisional tetapi lebih pada keduanya. Hubungan antara kedua bentuk arsitektur diatas ditunjukkan dengan jelas dan tepat oleh Neo-Vernacular melalui trend akan rehabilitasi dan pemakaian kembali. Berikut adalah kriteria arsitektur neo vernakular.

1. Pemakaian atap miring
2. Batu bata sebagai elemen local
3. Susunan masa yang indah

Arsitektur Neo Vernakular mendapatkan unsur-unsur baru dapat dicapai dengan pencampuran antara unsur setempat dengan teknologi modern, tapi masih mempertimbangkan unsur setempat.

Ciri-ciri Lain Arsitektur Neo Vernakular :

1. Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, detail, struktur dan ornamen).
2. Tidak hanya elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen non-fisik yaitu budaya , pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos, religi dan lainnya menjadi konsep dan kriteria perancangan.
3. Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular melainkan karya baru (mangutamakan penampilan visualnya).

2.3.4 Prinsip Desain Arsitektur Neo-Vernakuler

Adapun beberapa prinsip-prinsip desain arsitektur Neo Vernakular secara terperinci, yaitu :

1. Hubungan Langsung, merupakan pembangunan yang kreatif dan adaptif terhadap arsitektur setempat disesuaikan dengan nilai-nilai/fungsi dari bangunan sekarang.
2. Hubungan Abstrak, meliputi interpretasi ke dalam bentuk bangunan yang dapat dipakai melalui analisa tradisi budaya dan peninggalan arsitektur.
3. Hubungan Lansekap, mencerminkan dan menginterpretasikan lingkungan seperti kondisi fisik termasuk topografi dan iklim.
4. Hubungan Kontemporer, meliputi pemilihan penggunaan teknologi, bentuk ide yang relevan dengan program konsep arsitektur.
5. Hubungan Masa Depan, merupakan pertimbangan mengantisipasi kondisi yang akan datang.

Tabel 2.1 Perbandingan antara Arsitektur Tradisional, Vernakular, dan Neo – vernakular :

Perbandingan	Tradisional	Vernakular	Neo – Vernakular
Ideologi	Terbentuk oleh tradisi yang diwariskan secara turun temurun, berdasarkan kultur dan kondisi lokal.	Terbentuk oleh tradisi turun temurun tetapi terdapat pengaruh dari luar baik fisik maupun non fisik, bentuk perkembangan arsitektur tradisional.	Penerapan Elemen Arsitektur yang sudah ada dan kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang modern.
Prinsip	Tertutup dari perubahan zaman, terpaut pada suatu kultur kedaerahan dan mempunyai peraturan dan norma – norma keagamaan yang kental.	Berkembang setiap waktu untuk merefleksikan lingkungan budaya dan sejarah dari daerah dimana arsitektur tersebut berada. Transformasi dari suatu kultur homogen ke situasi yang lebih heterogen.	Arsitektur yang bertujuan untuk melestarikan unsur – unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh tradisi dan mengembangkannya menjadi suatu langgam yang modern.
Ide Desain	Lebih mementingkan fasad atau	Ornamen sebagai pelengkap, tidak	Bentuk desain lebih modern.

	bentuk, ornamen sebagai suatu keharusan.	meninggalkan nilai – nilai setempat tetapi dapat melayani aktifitas masyarakat di dalam.	
--	--	--	--

Sumber : Sonny Susanto Joko Triyono, Yulianto Sumalyo.

Dalam hal ini, pengertian Arsitektur vernakular sering juga disamakan dengan arsitektur tradisional dan dapat diartikan bahwa secara konotatif kata tradisi dapat diartikan sebagai pewarisan atau penerusan norma norma adat istiadat atau pewaris budaya yang turun temurun dari generasi ke generasi titik arsitektur dan bangunan tradisional merupakan hasil seni budaya tradisional, yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari hidup manusia Budaya tradisional, yang mampu memberikan ikatan lahir batin.

Dalam dunia Global, kata tradisional sering digunakan untuk membedakan dengan modern di Indonesia sebutan yang berasal dari kata Belanda “*Traditionel Architecture*”, pada waktu itu istilah ini diberikan untuk karya-karya arsitektur asli daerah di Indonesia, salah satu alasannya adalah untuk membedakan jenis arsitektur yang timbul dan berkembang dan merupakan karakteristik suku-suku bangsa di Indonesia dari jenis arsitektur yang tumbuh dan berkembang atas dasar pemikiran dan perkembangan arsitektur di Eropa, khususnya arsitektur kolonial Belanda.

Kata tradisional berasal dari kata tradisi di Indonesia sama artinya dengan adat kata adat ini diadopsi dari bahasa Arab sehingga seringkali bangunan tradisional disebut dengan rumah adat pada prinsipnya baik di dunia global dan Indonesia kata tradisional diartikan sebagai sesuatu yang dilakukan secara turun temurun dari generasi ke generasi.

Selain itu istilah-istilah lain sering bersentuhan arti dan maknanya dengan vernakular struktur yaitu fasilitator rakyat (folk architecture), arsitektur lokal atau kontekstual (indigenous architecture) bahkan ada juga yang kemiripan dengan arsitektur alamiah (apontanous architecture). Secara garis arsitektur rakyat diartikan sebagai arsitektur yang menyimbolkan budaya suatu suku bangsa dengan beberapa atribut yang melekat dengannya sementara itu arsitektur lokal atau kontekstual adalah arsitektural yang beradaptasi dengan kondisi budaya, geografi iklim dan lingkungan dan arsitektur alamiah adalah arsitektur yang dibangun oleh suatu masyarakat berdasarkan proses alamiah seperti kebutuhan dasar manusia.

Maka dapat dipahami bahwa pada dasarnya prinsip arsitektur Neo vernakular adalah melestarikan unsur-unsur lokal sehingga bentuk dan sistem terutama yang berkaitan dengan iklim setempat seperti penghawaan pencahayaan alamiah antisipasi terhadap regionalisme yang merupakan aspek mendasar. dalam pendekatan ini arsitektur Neo vernakular yang digunakan adalah struktur tradisional rumah adat Bugis Sinjai.

2.3.5 Kriteria-Kriteria Arsitektur Neo-vernakuler

1. Menggunakan atap bumbungan yang menutupi hampir keseluruhan bangunan.
2. Dinding menggunakan batu bata.
3. Bentuk bangunan cenderung vertikal atau menyesuaikan dengan unsur budaya setempat, baik struktur bangunan, detail, dan ornamen.
4. Memiliki ruang terbuka di luar ruangan sebagai konsep modern. Kriteria bangunan mengandung unsur budaya, kepercayaan, dan pola pikir masyarakat setempat.
5. Menggunakan warna yang kontras dan kuat.
6. Tidak hanya mengadopsi kriteria bangunan vernakular, tapi menggunakan karya baru untuk memperindah tampilan.

2.3.6 Karakteristik Arsitektur Neo Vernakular pada Cottage Pantai

Marannu

Arsitektur neo vernakular adalah suatu konsep arsitektur yang menggabungkan unsur-unsur arsitektur vernakular dengan gaya postmodern. Arsitektur ini cenderung menggunakan atap bumbungan yang menutupi hampir keseluruhan bangunan, dinding menggunakan batu bata, dan bentuk bangunan cenderung vertikal atau menyesuaikan dengan unsur budaya setempat, baik struktur bangunan, detail, dan ornamen.

1. Karakteristik arsitektur neo vernakular pada cottage pantai dapat mencakup beberapa hal berikut :

1. Mengandung unsur komunikatif yang bersifat lokal/populer: Arsitektur neo vernakular pada cottage pantai harus mampu membangkitkan kenangan historik dan mewakili keseluruhan.
2. Membangkitkan kenangan historik: Arsitektur neo vernakular pada cottage pantai harus mampu membangkitkan kenangan historik.
3. Berkonteks urban: Arsitektur neo vernakular pada cottage pantai harus mampu berkonteks urban.
4. Menerapkan kembali teknik ornamentasi: Arsitektur neo vernakular pada cottage pantai harus mampu menerapkan kembali teknik ornamentasi.
5. Bersifat mewakili keseluruhan: Arsitektur neo vernakular pada cottage pantai harus mampu mewakili keseluruhan.

Sumber :

(<https://www.ejournal fakultasteknikunibos.id/index.php/jas/issue/download/22/14>) tahun 2020

2. Karakteristik lain dari Arsitektur Neo Vernakular :

1. Bersifat *hybrid*, yakni terjadi penggabungan antara yang lama dengan yang baru (tradisional dengan modern).

2. Menginterpretasikan bentuk dan cara tradisional ke dalam proporsi yang lebih vertikal.
3. Elemen-elemen budaya dimunculkan kembali dalam bentuk modern, baik secara fisik (bentuk bangunan) maupun elemen non fisik seperti kepercayaan, tata letak, serta pola pikir yang biasanya digunakan dalam merancang suatu bangunan.
4. Tradisi dalam balutan fisik modern (material).

Sumber :

(<http://repository.unika.ac.id/17696/6/11.11.0080%20Dienar%20Yudha%20Gusmara..pdfBAB%20V.pdf>)

3. Karakteristik Kebudayaan Pantai Marannu Sinjai Timur :

Pantai Marannu terletak di Dusun Marana, Desa Pasimarannu, Kecamatan Sinjai Timur, Sulawesi Selatan. Pantai ini memiliki panorama wisata alam yang indah dengan hamparan pasir hitam sepanjang garis pantai dan dihiasi langsung dengan pemandangan Pulau 9. Namun, kondisi pantai Marannu saat ini mengalami kemunduran hingga 100 meter akibat abrasi yang berlangsung sejak tahun 1974. Pantainya juga mengalami kerusakan di bagian revetmen akibat terkena ombak setinggi 3 meter setiap bulan April hingga Juli.

Sinjai adalah sebuah kabupaten di Sulawesi Selatan, Indonesia. Kabupaten ini memiliki banyak objek wisata yang menarik seperti hutan bakau, pantai dan bukit.

2.3.7 Kesimpulan Arsitektur Neo Vernakular

Ada beberapa tinjauan Arsitektur Neo Vernakular yaitu :

1. Ideologi yaitu penerapan elemen arsitektur yang sudah ada dan kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaharuan menuju suatu karya yang modern.
2. Prinsip yaitu Arsitektur yang memiliki tujuan meletarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh tradisi dan mengembangkannya menjadi suatu langgam yang modern.
3. Konsep Desain yang akan di Desain yaitu mengarah ke modern.

Pemilihan Konsep Arsitektur *Neo Vernakular* tentunya tidak lepas dengan Arsitektur lokal yang ada di daerah itu sendiri, Salah satu Arsitektur lokal yang ada di Sulawesi selatan yaitu Suku Bugis.

Hal ini, merupakan suatu upaya untuk mempertahankan atau melestarikan kebudayaan Kabupaten Sinjai khususnya pada bentuk Atap Rumah Suku Bugis Sinjai yang akan di jadikan Gubahan Bentuk dalam Desain *Marannu Beach Cottage* dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular. Oleh karena itu, dengan pemilihan Neo Vernakular ini selain berfungsi sebagai konsep wisata bagi para pengunjung juga sebagai upaya mempertahankan Arsitektur setempat itu sendiri.

2.4 Studi Banding

Studi banding dilakukan dalam rangka memperkaya referensi yang mendukung perancangan. Objek studi banding diambil dari bangunan dengan fungsi serupa diantaranya:

Tabel 2.2 Studi Banding

No	Studi Kasus (<i>Cottage</i>)	Lokasi	Kelebihan	Elemen yang akan di adopsi
1.	<p data-bbox="373 680 632 712">Batan Sabo <i>Cottage</i></p> 	<p data-bbox="788 680 927 891">Jalan Raya Crystal Bay, Sakti 80771 Nusa Penida</p>	<p data-bbox="963 680 1222 1771"><i>Cottage</i> dengan tema <i>rustic</i> ini terlihat unik karena bangunannya yang berbentuk segitiga. Di dalamnya terdapat satu tempat tidur ukuran <i>queen</i> dan <i>indoor fireplace</i>. Di <i>Cottage</i> ini kami bisa mendapatkan sarapan serta disediakan pula <i>refrigerator</i> untuk menyimpan makanan. Batan Sabo <i>Cottage</i> mempunyai <i>infinity pool</i> dengan pemandangan alam yang sangat memanjakan mata. Selain itu, juga bisa langsung menikmati pemandangan pantai dari balkon kamar.</p>	<p data-bbox="1254 680 1493 1115">Konsep bentuk gubahan bangunan yang berbentuk segitiga, material yang dimiliki yaitu kayu, dimana hal ini sangat sesuai dengan bentuk arsitektur kearifan lokal.</p>

No	Studi Kasus (<i>Cottage</i>)	Lokasi	Kelebihan	Elemen yang akan di adopsi
2.	<p data-bbox="293 421 711 506"><i>Cottage Wonderful Citaming by Anrha</i></p>   	<p data-bbox="791 421 932 999">Lokasinya berada di Tugu Utara Cisarua, Puncak, Jawa Barat. Tentunya dekat dari Jakarta atau Bandung.</p>	<p data-bbox="967 421 1222 1989">Wonderful Citaming by Anrha ini merupakan jenis <i>Cottage</i> modern yang menyediakan banyak fasilitas. Beberapa akomodasi memiliki balkon dengan pemandangan kolam renang, dapur lengkap, dan kamar mandi pribadi dengan bidet. Pilihan sarapan prasmanan dan ala carte tersedia setiap pagi di Wonderful Citamiang by Anrha. Akomodasi ini juga menawarkan teras berjemur. Taman bermain anak-anak tersedia di lokasi dan bersepeda dapat dinikmati</p>	<p data-bbox="1262 421 1485 1935">Sama halnya dengan Batan Sabo <i>Cottage</i> konsep yang dilihat dari <i>Cottage</i> ini yaitu atap dan elemen atau bahan dan materil yang digunakan dari kayu, serta interior dalam ruangan tidurnya juga dapat dijadikan contoh dalam pembuatan <i>cottage</i>. Namun <i>cottage</i> ini terletak di daerah pegunungan atau puncak dimana hawanya yang dingin, berbeda dengan pantai marannu yang hawanya cukup hangat.</p>

			dalam jarak dekat dari Wonderful Citaming by Anrha.	
No	Studi Kasus (<i>Cottage</i>)	Lokasi	Kelebihan	Elemen yang akan di adopsi
3.	<p>Le Sabot Ubud</p> 	<p>Le Sabot Ubud menawarkan akomodasi dengan akses ke taman dengan kolam renang luar ruangan di Ubud, 1 km dari Museum Blanco dan 1,9 km dari Kuil Saraswati. Kamar mandi pribadinya dilengkapi dengan shower dan</p>	<p>Le Sabot Ubud ini merupakan hunian tradisional dengan atap jerami yang asli khas Bali. Angin berhembus dari lingkungan sekitar melalui jendela lebar pada hunian ini. Letak <i>cottage</i> ini berada pada tengah-tengah sawah yang memiliki angin yang sepoi.</p>	<p><i>Cottage</i> ini menerapkan hunian tradisional dengan atap bermateril jerami asli, serta bahan yang digunakan juga kayu mengingat konsep yang digunakan dalam judul tugas akhir yaitu Arsitektur Neo Vernakular dimana penggabungan antara modern dan tradisional.</p>

		perlengkapan mandi gratis. Puri Ubud berjarak 2 km dari vila.		
No	Studi Kasus (Cottage)	Lokasi	Kelebihan	Elemen yang akan di adopsi
4.	<p><i>Cottage Anyer</i></p> 	<p>Anyer <i>Cottage</i> adalah vila yang ada di Jalan Raya Anyer-Sirih Nomor 21, Cikoneng, Anyer, Serang, Banten. Vila ini berada di pinggir pantai dan punya kolam renang pribadi dengan</p>	<p>Dari Kolam Renang, tamu bisa menikmati panorama pantai dan semilir angin yang sejuk karena disekitarnya di tumbuh pohon kelapa. Dan juga konsep dari <i>cottagenya</i> yang terkesan tradisional.</p>	<p>Anyer <i>cottage</i> ini juga menerapkan hunian yang tradisional, dan juga bernuansa neo vernakular. Dimana, materil yang digunakan pada bangunan <i>cottage</i> ini menggunakan bahan yang serba kayu, serta memanfaatkan pohon kelapa sebagai tanaman atau vegetasi bagi sekeliling <i>cottage</i>.</p>

		<p>desain yang estetik dan cantik. Dari kolam renang, tamu bisa langsung menikmati panorama pantai dan semilir angin yang sejuk karena di sekitarnya ditumbuhi pohon kelapa.</p>		
--	--	--	--	--

No	Studi Kasus (<i>Cottage</i>)	Lokasi	Kelebihan	Elemen yang akan di adopsi
5.	<p data-bbox="347 421 655 450"><i>Mutiara Carita Cottage</i></p>   	<p data-bbox="810 421 906 499">Mutiara Carita</p> <p data-bbox="783 521 933 808"><i>Cottage</i> ini terletak di jl. Raya Carita – Labuan KM 7 Kota Banten.</p>	<p data-bbox="970 421 1214 1995">Mutiara Carita <i>Cottages</i> memiliki kolam renang luar ruangan, fasilitas olahraga air, dan area pantai pribadi. Tersedia berbagai kegiatan seperti biliar, memancing, dan pijat. Resor alam ini menawarkan suasana santai dengan pemandangan pegunungan, pantai, dan laut. Suite-suitenya yang luas memiliki AC dan teras dengan pemandangan taman. TV kabel/satelit dan area tempat duduk juga tersedia. Kamar mandinya dilengkapi dengan shower. Mutiara Carita <i>Cottages</i></p>	<p data-bbox="1249 421 1485 1995"><i>Cottage</i> Mutiara Carita ini memiliki konsep yang sama sebelumnya yang ada pada <i>cottage</i> lainnya, <i>Cottage</i> ini juga memiliki pendekatan Arsitektur Tradisional, yang menggunakan bahan kayu sebagai bahan materil utamanya, serta pohon kelapa yang menjadi tanaman serta pohon yang ada di sekitar pantai. Serta desain dalam ruang kamar tidurnya ataupun ruang lainnya juga sangat menonjolkan kesan Arsitektur Tradisionalnya.</p>

			dapat dicapai dalam 3,5 jam berkendara dari Bandara Internasional Soekarno Hatta. Tempat parkir di Akomodasi tersedia gratis.	
No	Studi Kasus (<i>Cottage</i>)	Lokasi	Kelebihan	Elemen yang akan di adopsi
6.	<p>Quina Paradise <i>Cottage</i></p> 	<p>Quina Paradise <i>Cottage</i> merupakan salah satu pilihan akomodasi yang menarik di Kepulauan Selayar. Terletak sekitar 18 km arah selatan dari Kota Benteng, tepatnya di daerah Sangkulu-</p>	<p>Tempat ini menawarkan keindahan pantai yang begitu menawan dengan pemandangan karang dihiasi tumbuhan khas pinggir laut. <i>Cottage</i> yang menghadap ke arah pantai barat membuat tamu yang menginap akan dengan melihat matahari terbenam ketika senja tiba. Penataan <i>cottage</i> juga tetap</p>	<p>Pada <i>Cottage</i> Quina Paradise <i>Cottage</i> ini terkesan dengan alami, dengan ornamen khas pinggir laut. <i>Cottage</i> ini juga menggunakan konsep arsitektur tradisional, dimana bentuk dari <i>cottagenya</i> yang memiliki atap sirap, dan material dan bahannya secara keseluruhan menggunakan bahan dari kayu.</p>

		<p>kulu, Desa Harapan Kecamatan Bontosikuyu.</p>	<p>mempertahankan kondisi sekitar pantai sehingga bentuk alami pantai tetap terjaga. Berbagai ornamen-ornamen juga tertata dengan rapi di pinggir pantai yang dimanfaatkan dari sampah-sampah yang terbawa ke bibir ke pantai ketika musim barat tiba, hal ini dapat digunakan oleh tamu untuk menambah koleksi foto-foto yang estetik. Berbagai fasilitas telah disediakan di Quina Paradise Cottage seperti breakfast, free wifi, free parking, dan penyediaan transportasi dari bandara jika ada wisatawan yang</p>	<p>Serta arah <i>cottage</i> yang menghadap ke pantai, sehingga sangat sesuai dengan konsep yang akan direncanakan.</p>
--	---	--	--	---

			<p>berkunjung ke Selayar menggunakan pesawat. Quina Paradise <i>Cottage</i> menawarkan harga kamar Rp.1.200.000 per malam, tarif ini sangat sebanding dengan suasana yang didapatkan ketika menginap disana. Privasi tamu pasti akan dijaga karena letak akomodasi ini yang jauh dari keramaian. Sangat cocok bagi wisatawan yang akan menginginkan ketenangan ketika menikmati suasana pantai. Sangat disarankan bagi wisatawan yang hobi perjalanan atau traveling untuk</p>	
--	--	--	--	--

			datang dan menikmati berbagai keindahan di Quina Paradise Cottage. (NFS_HumasDisparbud)	
--	--	--	--	--

Tabel 2.3 Kesimpulan Studi Banding

Sumber : Analisis Penulis

No	Cottage	Lokasi	Letak	Kelebihan	Kekurangan	Elemen yang di Adopsi
1.	<p><i>Cottage Anyer</i></p> 	<p>Anyer Cottage adalah vila yang ada di Jalan Raya Anyer-Sirih Nomor 21, Cikonen g, Anyar, Serang, Banten.</p>	<p>Vila ini berada di pinggir pantai dan punya kolam renang pribadi dengan desain yang estetik dan cantik. Dari kolam renang, tamu bisa langsung menikmati panorama pantai dan semilir angin yang sejuk karena di sekitarnya ditumbuhi pohon kelapa.</p>	<p>-Cottage Anyer ini memiliki panorama pantai dan semilir angin yang sejuk karena disekitarnya di tumbuhi pohon kelapa.</p> <p>-Dan juga konsep dari cottagenya yang terkesan tradisional. Karena menggunakan material kayu pada bangunan.</p>	<p>-Tidak ada fasilitas penunjang yang dapat dijadikan inspirasi dalam pembuatan <i>cottage</i>.</p>	<p>-Memiliki pemandangan yang sama dengan tapak yang direncanakan.</p> <p>-Memiliki Vegetasi yang membuat udara disekitar pantai menjadi sejuk.</p> <p>-Menggunakan konsep tradisional.</p> <p>-Mampu memberika kesan budaya lokal setempat.</p>

No	Cottage	Lokasi	Letak	Kelebihan	Kekurangan	Elemen yang di Adopsi
2.	<p>Mutiara Carita Cotttage</p> 	<p>Mutiara Carita Cottage ini terletak di jl. Raya Carita – Labuan KM 7 Kota Banten.</p>	<p>Mutiara Carita Cottages dapat dicapai dalam 3,5 jam berkendara dari Bandara Internasional Soekarno Hatta. Tempat parkir di Akomodasi tersedia gratis.</p>	<p>- Mutiara Carita Cottages memiliki kolam renang luar ruangan, fasilitas olahraga air, dan area pantai pribadi.</p> <p>-Tersedia berbagai kegiatan seperti biliar, memancing, dan pijat.</p> <p>-Suite-suitenya yang luas memiliki AC dan teras dengan pemandangan taman. TV kabel/satelit dan area tempat duduk juga tersedia.</p>	<p>-Tidak memiliki kekurangan, karena hampir seluruh fasilitas ada pada cottage ini.</p>	<p>-Cottage Mutiara Carita ini memiliki konsep yang sama sebelumnya yang ada pada cottage lainnya, Cottage ini juga memiliki pendekatan Arsitektur Tradisional, yang menggunakan bahan kayu sebagai bahan materil utamanya.</p> <p>- serta pohon kelapa yang menjadi tanaman serta pohon yang ada di sekitar pantai. Serta desain dalam ruang kamar tidurnya ataupun ruang lainnya juga sangat menonjolkan kesan Arsitektur Tradisionalnya.</p>

No	<i>Cottage</i>	Lokasi	Letak	Kelebihan	Kekurangan	Elemen yang di Adopsi
3.	<p data-bbox="114 383 445 421"><i>Quina Paradise Cottage</i></p> 	Kepulauan Selayar.	Terletak sekitar 18 km arah selatan dari Kota Benteng, tepatnya di daerah Sangkulukulu, Desa Harapan Kecamatan Bontosikuyu.	<p data-bbox="826 383 1059 674">-Cottage ini menawarkan keindahan pantai dengan pemandangan karang dihiasi tumbuhan khas pinggir laut.</p> <p data-bbox="826 712 1059 1039">- Cottage yang menghadap ke arah pantai barat membuat tamu yang menginap akan dengan melihat matahari terbenam ketika senja tiba.</p> <p data-bbox="826 1077 1059 1503">- Quina Paradise Cottage seperti breakfast, free wifi, free parking, dan penyediaan transportasi dari bandara jika ada wisatawan yang berkunjung ke Selayar menggunakan pesawat.</p>	Cottage ini hanya me	<p data-bbox="1273 383 1517 1070">- Cottage ini juga menggunakan konsep arsitektur tradisional, dimana bentuk dari cottagenya yang memiliki atap sirap, dan material dan bahannya secara keseluruhan menggunakan bahan dari kayu.</p> <p data-bbox="1273 824 1517 1070">- Serta arah cottage yang menghadap ke pantai, sehingga sangat sesuai dengan konsep yang akan direncanakan.</p>