

**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 mawadahi 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).

Berangkat dari pengertian di atas maka *cottage* merupakan salah satu fasilitas akomodasi yang bergerak di bidang komersial, 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

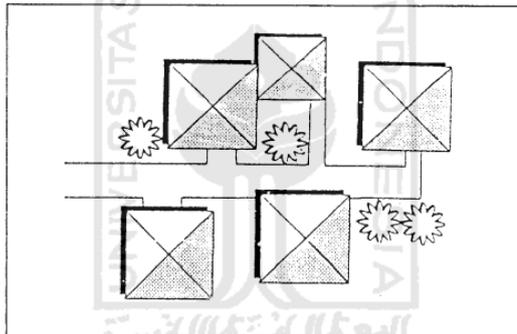
2.2.3 Bentuk-bentuk *Cottage*

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.

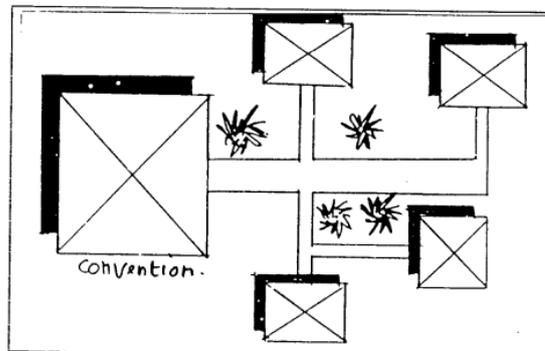


Gambar 2.6 Bentuk *Cottage* Menyebar

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.

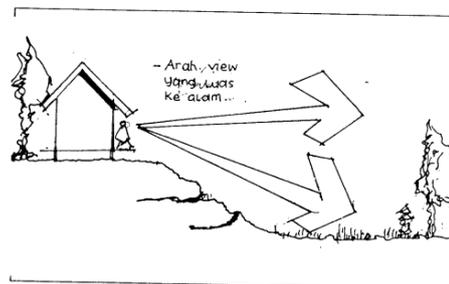
Diantaranya :

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.

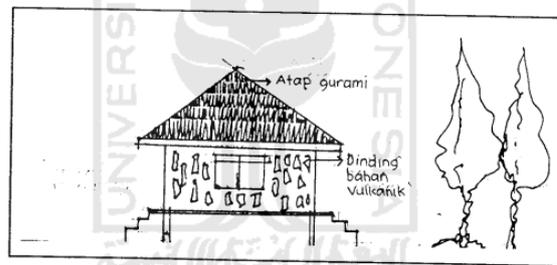


Gambar 2.4 Pemanfaatan view yang langsung ke alam pada wisata amandari

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.

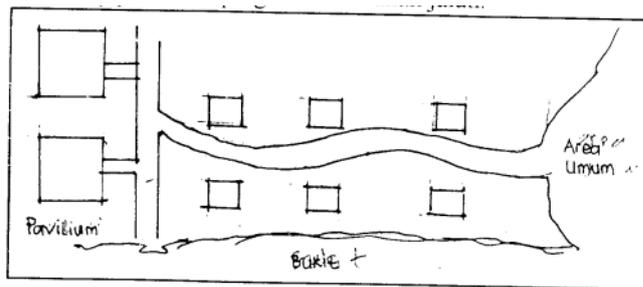


Gambar. 2.5 Penggunaan bahan-bahan alami pada Amandari

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.

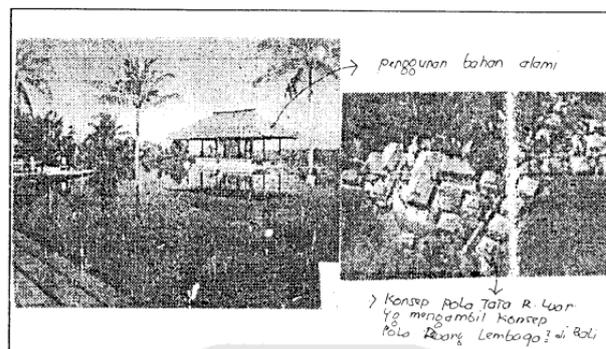


Gambar. 2.6 Konsep desain merupakan refleksi keberadaan lembaga-lembaga Bali

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

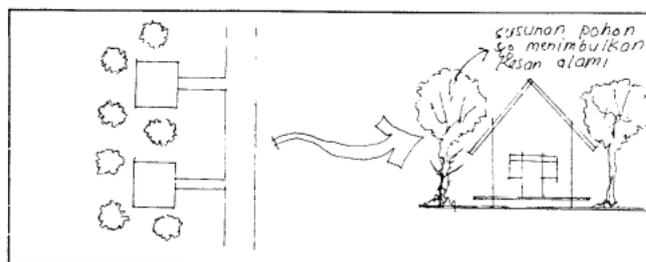
b. Bali Intan Cottage

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.

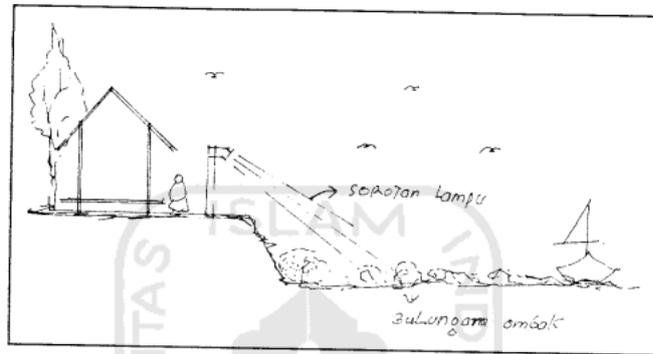


Gambar. 2.8. Penggunaan poho-pohon yang mengelilingi kamar-kamar sehingga terkesan alami

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.

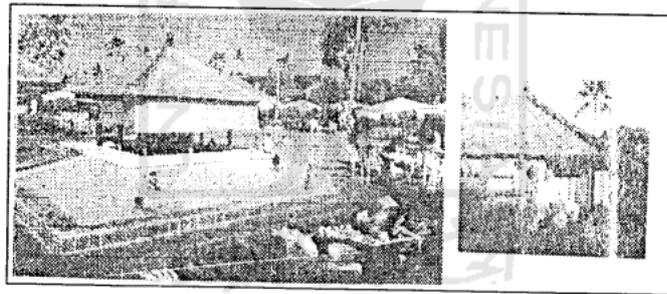


Gambar. 2.9 View memanfaatkan keindahan laut dengan sorotan lampu.

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*

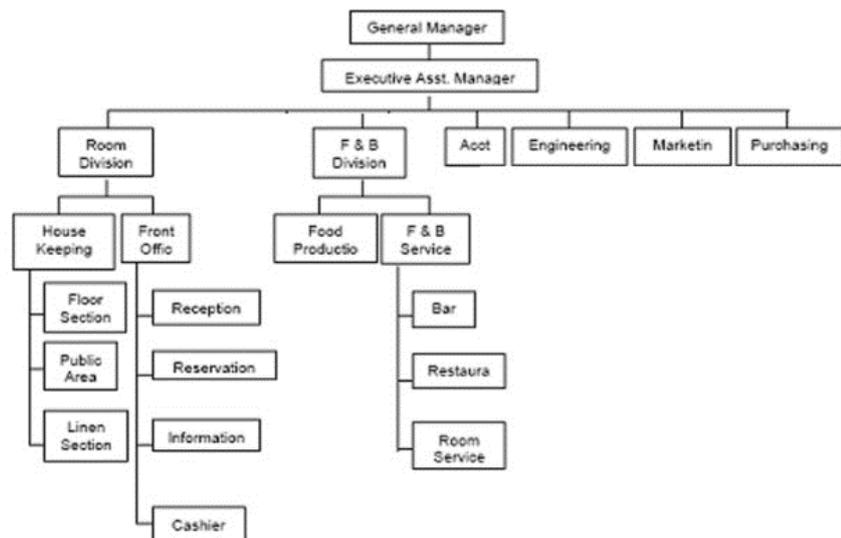
Fasilitas *Cottage* dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas yang dapat memberikan kebutuhan bagi para pengunjung, yang hendak berlibur, bersantai untuk melihat secara langsung keindahan yang ada pada Pantai yang dilengkapi dengan fasilitas sebagai berikut:

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 berlangsung lama dan berulang-ulang sesuai dengan perilaku, kebiasaan, dan kebudayaan di tempat asalnya. Vernakular, berasal dari bahasa Latin, yaitu *vernaculus* yang berarti lokal, domestik, asli, pribumi. Pembentukan arsitektur berlangsung 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 fonem 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 pelindung 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 1490 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 1490 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 Cottage adalah vila yang ada di Jalan Raya Anyer-Sirih Nomor 21, Cikoneng, Anyar, 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 cottagenya yang terkesan tradisional.</p>	<p>Anyer cottage ini juga menerapkan hunian yang tradisional, dan juga bernuansa neo vernakular. Dimana, materil yang digunakan pada bangunan cottage ini menggunakan bahan yang serba kayu, serta memanfaatkan pohon kelapa sebagai tanaman atau vegetasi bagi sekeliling cottage.</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="347 421 655 454"><i>Mutiara Carita Cottage</i></p>   	<p data-bbox="810 421 906 499">Mutiara Carita</p> <p data-bbox="783 521 933 813"><i>Cottage</i> ini terletak di jl. Raya Carita – Labuan KM 7 Kota Banten.</p>	<p data-bbox="970 421 1222 2000"><i>Mutiara Carita 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. <i>Mutiara Carita Cottages</i></p>	<p data-bbox="1254 421 1485 2000"><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>

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1 Metode Pembahasan

Jenis metode pembahasan yang digunakan dalam judul *Marannu Cottage* dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di Kabupaten Sinjai adalah metode kualitatif deskriptif, yaitu metode yang menggambarkan data arsitektural dan non-arsitektural baik mikro maupun makro dengan mendeskripsikan keadaan yang akan diamati di lapangan dengan spesifik dan mendalam. Data arsitektural diperoleh dengan melakukan studi literatur mengenai bangunan yang sejenis dan membuat tabel sebagai acuan pada proses perancangan *Marannu Cottage* dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di Kabupaten Sinjai. Sedangkan, pada data Non-Arsitektural diperoleh melalui peraturan-peraturan pemerintah dan standar-standar yang berlaku secara nasional, kemudian menyimpulkan data.

3.2 Waktu Pembahasan

Proses pengumpulan data, analisis data, hingga kesimpulan pembahasan mulai dilakukan pada bulan September 2022 hingga skripsi ini selesai ditulis.

3.3 Lokasi Perancangan

Di Pantai Marannu, Desa Marana, Kabupaten Sinjai, Kecamatan Sinjai Timur, Sulawesi Selatan.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Data yang diperlukan dalam perancangan ini dikumpulkan dengan menggunakan prosedur pengumpulan data sebagai berikut:

3.4.1 Survei Lapangan

a. Survei lapangan dilakukan di Di Pantai Marannu, Desa Marana, Kabupaten Sinjai, Kecamatan Sinjai Timur, Sulawesi Selatan. Survei dilakukan untuk mengetahui ketersediaan lahan dan mencari data

mengenai lingkungan sekitar lokasi, aksesibilitas dan jaringan utilitas. Sehingga data yang telah di dapatkan digunakan sebagai dasar dalam perancangan *Cottage*.



Gambar 3.1 Jalan Poros Sinjai Timur, Kecamatan Sinjai Timur, Kabupaten Sinjai

Menuju ke Pantai Marannu

(Sumber Dokumen dari penulis),2023



Gambar 3.2 Markah Menuju Pintu Masuk Wisata Pantai Marannu, Kecamatan Sinjai Timur, Kabupaten Sinjai

(Sumber Dokumen dari Penulis),2023

b. Survei tapak di sekitaran lokasi pantai dengan beberapa titik yang dijadikan sebagai tapak terpilih dilaksanakan mulai pada bulan september 2022 mei 2023. Survei dilakukan dengan tujuan untuk mencari untuk mencari alternatif-alternatif lokasi tapak lalu membandingkan alternatif tapak tersebut dengan beberapa kriteria atau kesamaan yaitu pandangan keluar dan kedalam, jaringan utilitas kota, aksesibilitas transportasi, serta potensi tapak itu sendiri sehingga setelah melakukan perbandingan akan ditentukan tapak yang akan digunakan.



Gambar 3.3 Di Kawasan Pantai Marannu Sinjai Timur

(Sumber dokumen dari penulis)/2023



Gambar 3.4 Di Kawasan Pantai Marannu Sinjai Timur

(Sumber dokumen dari penulis)/2023

3.4.2 Studi Pustaka

Melakukan pengumpulan data-data sekunder yang di dalamnya terdapat studi kepustakaan dan mencari sumber-sumber lain melalui media internet atau artikel dan jurnal dalam membantu proses perancangan.

- a. Data primer, yaitu data langsung yang diperoleh di lapangan meliputi survei lapangan dan studi yang dilakukan untuk mendapatkan data-data terkait di lokasi survei.
- b. Data sekunder, yaitu data yang diperoleh melalui buku, tesis, artikel, *website*, dan jurnal lainnya berkaitan dengan judul untuk mendapatkan data-data yang sesuai dengan judul perancangan.
- c. Studi banding, yaitu mengumpulkan informasi mengenai bangunan yang telah ada yang berhubungan dengan judul sebagai penunjang konsep rancangan.

3.4.3 Studi Komparatif

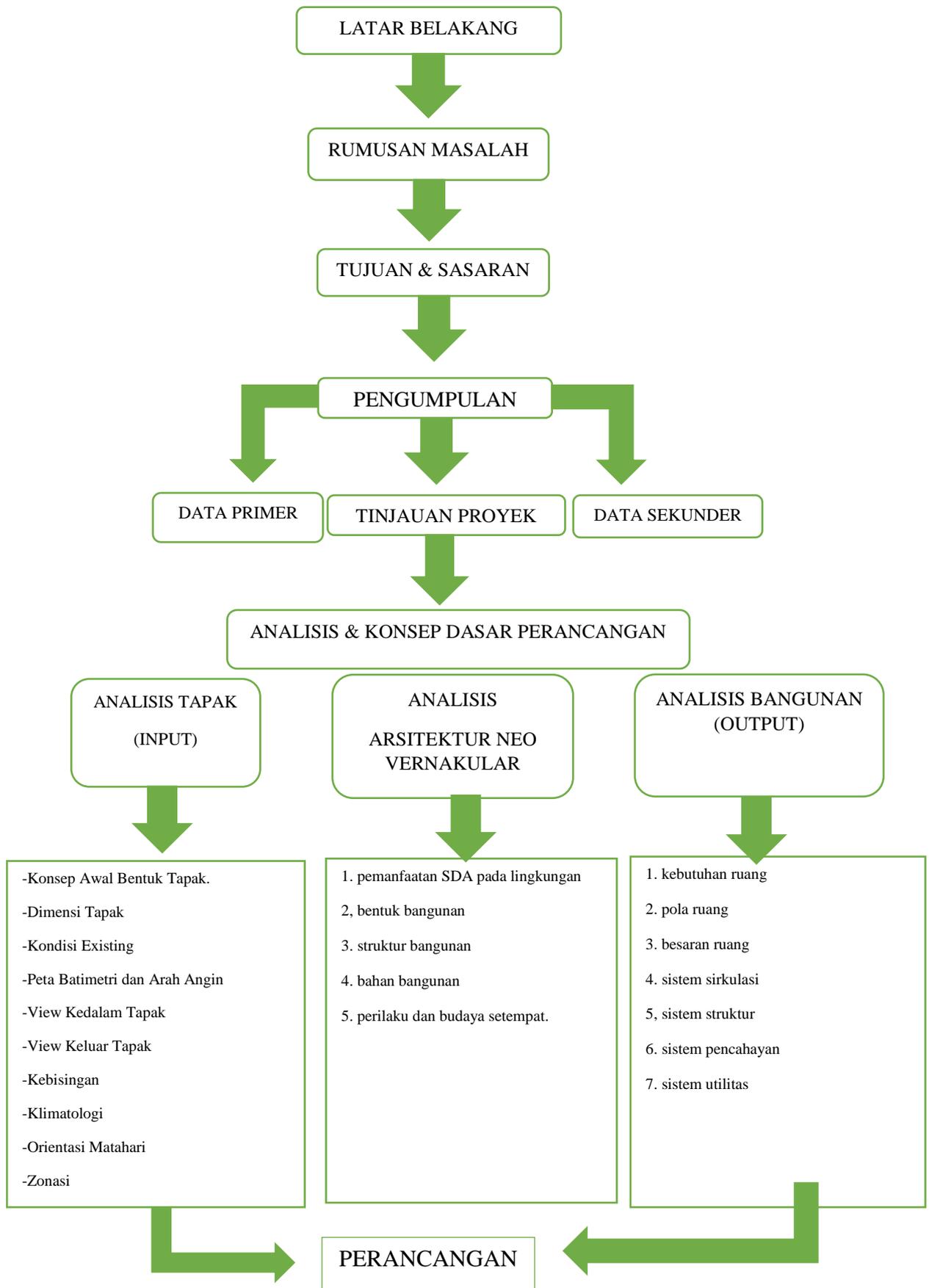
Studi Komparatif dilakukan untuk suatu bentuk penelitian yang membandingkan antara variabel-variabel yang saling berhubungan dengan mengemukakan perbedaan-perbedaan maupun persamaan-persamaan yang ditarik dalam konklusi baru dan selanjutnya menggunakan hasil pertimbangan tersebut diterapkan pada perancangan *Marannu Beach* dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di Kabupaten Sinjai.

- a. Pola tata ruang.
- b. Kebutuhan ruang.
- c. Pola tata massa bangunan.
- d. Hubungan dan Besaran ruang.
- e. Pola organisasi ruang.
- f. Sistem struktur.
- g. Sistem utilitas.

3.4 Teknik Penulisan Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis sintesis, dimana data-data yang didapatkan dari pengumpulan data yang terdiri dari, studi lapangan, studi pustaka dan studi kasus. Analisis yang digunakan dalam merancang *Cottage* yaitu analisis fungsi, analisis aktivitas dan pengguna bangunan, analisis ruang, analisis tapak, analisis bentuk, analisis struktur, dan analisis utilitas. Data-data tersebut kemudian digabungkan dan diolah menjadi konsep perancangan *Marannu Cottage* dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di Kabupaten Sinjai.

3.5 Skema Perancangan



BAB IV

ANALISIS PERANCANGAN

4.1 Gambaran Umum Wilayah Pantai Marannu Kabupaten Sinjai

4.1.1 Letak dan Luas Wilayah

Kabupaten Sinjai adalah salah satu dari 24 Kabupaten/Kota dalam wilayah Provinsi Sulawesi Selatan yang terletak di pantai timur bagian selatan jazirah Sulawesi selatan yang berjarak lebih kurang 223 km dari Kota Makassar (Ibu Kota Provinsi Sulawesi Selatan). Kabupaten Sinjai yang memiliki luas 819,96 km² terdiri dari 9 Kecamatan definitif dengan jumlah Desa sebanyak 67 dan 13 Kelurahan. Secara Geografis Kabupaten Sinjai terletak antar 5^o2'56'' sampai 5^o21'16'' Lintang Selatan dan antara 119^o56'30'' sampai 120^o25'33'' Bujur Timur. Di sebelah Utara berbatasan dengan Kabupaten Bone, di sebelah Timur dengan Teluk Bone, di sebelah selatan dengan Kabupaten Bulukumba dan di sebelah Barat dengan Kabupaten Gowa.

Secara Morfologi, daerah ini lebih dari 55,5 % terdiri dari daerah dataran tinggi (100-500 meter dari permukaan laut). Secara klimatologi terletak pada posisi iklim musim timur dimana bulan basah jatuh antara bulan April sampai Oktober dan bulan kering antara Oktober sampai April.

Secara ekonomi, daerah ini memiliki letak strategis karena memiliki dua jalur perhubungan, yaitu darat dan laut. Jalur darat menghubungkan Kota Kabupaten atau Kota Provinsi yang menjadi pusat kegiatan ekonomi. Sedang jalur laut digunakan untuk hubungan antar daerah di luar Provinsi Sulawesi Selatan.

Pemerintahan Kabupaten Sinjai secara administrasi terdiri dari 9 Kecamatan definitif. Berdasarkan data dari bagian pemerintahan kantor

$5^{\circ} 2'56''$ sampai $5^{\circ} 21'16''$ Lintang Selatan dan antara $119^{\circ} 56'30''$ sampai $120^{\circ} 25'33''$ Bujur Timur. Batas-batas wilayah Kabupaten Sinjai adalah:

- Sebelah Utara Berbatasan dengan Kabupaten Bone;
- Sebelah Timur berbatasan dengan Teluk Bone;
- Sebelah Selatan berbatasan dengan Kabupaten Bulukumba; dan
- Sebelah Barat berbatasan dengan Kabupaten Gowa.

Kabupaten Sinjai yang memiliki luas 819.96 km^2 (81996 Ha) terdiri dari 9 Kecamatan definitif dengan jumlah Desa terbanyak 67 dan 13 kelurahan. Wilayah Kabupaten Sinjai terbagi dua yakni berada di daratan Sulawesi Selatan dan Pulau-Pulau yang dikenal dengan Pulau-Pulau Sembilan. Pada Wilayah daratan memiliki panjang garis pantai sekitar 23 km, dan terdapat lima sungai besar yang bermuara di sepanjang pantai yakni Sungai Tangka, Sungai Mangottong, Sungai Panaikang, Sungai Bua dan Sungai Pattongko.

Tabel: 1.1 Luas Wilayah Menurut Kabupaten Sinjai Dirinci Tiap Kecamatan

No	NAMA KECAMATAN	Ibu Kota	Luas Wilayah	JUMLAH	
		Kecamatan	Km ²	%	Kel./ Desa
1	Sinjai Barat	Manipi	135,53	16,53	9
2	Sinjai Borong	Pasir Putih	66,97	8,17	8
3	Sinjai Selatan	Bikeru	131,99	16,10	11
4	Tellulimpo	Mannanti	147,30	17,96	11
5	Sinjai Timur	Mangarabombang	71,88	8,77	13
6	Sinjai Tengah	Lappadata	129,70	15,82	11
7	Sinjai Utara	Balangnipa	29,57	3,61	6
8	Bulupoddo	Bulupoddo	99,47	12,13	7
9	P. Sembilan	Kambuno	7,55	0,92	4
JUMLAH			819,96	100	80

Sumber: Kab. Sinjai Dalam Angka, Th. 2011

Gambar 4.2 Luas Wilayah Menurut Kabupaten Sinjai Dirinci Tiap Kecamatan

Sumber : google.co.id,2023

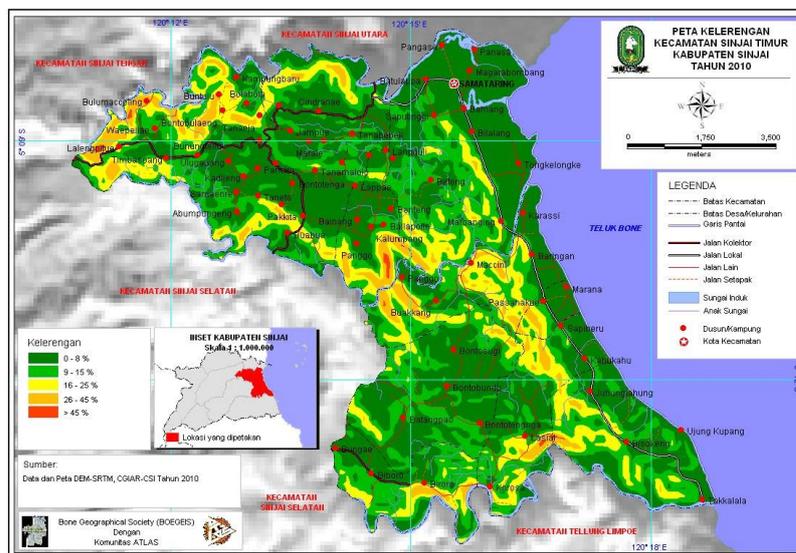
4.1.2 Kondisi Topografi Kabupaten Sinjai

Secara morfologi, kondisi topografi wilayah kabupaten sangat bervariasi, yaitu dari area dataran hingga area yang bergunung. Sekitar 38,26 % atau seluas 31.370 Ha merupakan kawasan dataran hingga landai dengan kemiringan 0 – 15% . Area perbukitan hingga bergunung dengan kemiringan *di atas 40 persen*, diperkirakan seluas 25.625 Ha atau 31,25 %.

Berdasarkan klasifikasi menurut ketinggian diatas permukaan laut (dpl), wilayah kabupaten terbagi ke dalam 5 (lima) klasifikasi :

1. Area dengan ketinggian 0 – 25 meter dpl, seluas 3.788 ha ketinggian , dengan luasan sebagai berikut :

- Area dengan ketinggian 25 - 100 meter dpl, seluas 7.983 ha.
- Area dengan ketinggian 100 – 500 meter dpl, seluas 45.535 ha.
- Area dengan ketinggian 500 – 1000 meter dpl, seluas 17.368 ha.
- Area dengan ketinggian > 1000 meter dpl, seluas 6.569 ha.



Gambar 4.3 Kondisi Topografi Kabupten Sinjai

Sumber : google.co.id,2023

Berdasarkan klasifikasi menurut ketinggian diatas permukaan laut (DPL), wilayah Kabupaten Sinjai terbagi ke dalam 5 (lima) klasifikasi ketinggian, dengan luasan sebagai berikut:

- Area ketinggian 0 – 25 meter DPL, seluas : 45,41 Km²;
- Area ketinggian 25 – 100 meter DPL, seluas : 45,41 Km²;
- Area ketinggian 100 – 500 meter DPL, seluas : 45,41 Km²;
- Area ketinggian 500 – 1.000 meter DPL, seluas : 45,41 Km²;
- Area ketinggian >1.000 meter DPL, seluas : 45,41 Km²;

Wilayah Kabupaten Sinjai didominasi oleh bentuk wilayah perbukitan dan Pegunungan. Meskipun demikian di wilayah ini tidak terdapat gunung berapi. Daerah pegunungan di Kabupaten Sinjai sebagian besar terletak di Kecamatan Sinjai Barat, Kecamatan Sinjai Tengah, Kecamatan Sinjai Borong dan Kecamatan Bulupoddo. Akibat kondisi topografi tersebut maka pengembangan wilayah Kabupaten Sinjai menjadi terbatas.

Dari 9 (sembilan) kecamatan yang ada di Kabupaten Sinjai, kecamatan yang memiliki wilayah datar yang cukup luas adalah Kecamatan Sinjai Timur, Kecamatan Sinjai Utaradan Kecamatan Pulau Sembilan. Dataran yang memiliki sumberdaya air yang cukup dimanfaatkan masyarakat sebagai areal persawahan. Ketinggian dari permukaan laut wilayah Kabupaten Sinjai, bervariasi dari 0 – 1.000 Meter Diatas permukaan Laut (MDPL). Untuk lebih jelasnya, kondisi ketinggian diatas permukaan laut wilayah Kabupaten Sinjai, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel: 1.2 Luas Wilayah Menurut Ketinggian Diatas Permukaan Laut Setiap Kecamatan di Kabupaten Sinjai

NO	KECAMATAN	KETINGGIAN	LUAS (HA)	PERSEN (%)
1	Sinjai Barat	<25 Meter	-	-
		25-100 Meter	-	-
		100-500 Meter	1.885	13,91
		500-1000 Meter	6.747	49,78
		>1000	4.921	36,31
LUAS KECAMATAN SINJAI BARAT			13.553	100,00
2	Sinjai Borong	<25 Meter	-	-
		25-100 Meter	-	-
		100-500 Meter	69	1,03
		500-1000 Meter	4.980	74,36
		>1000	1.648	24,61
LUAS KECAMATAN SINJAI BORONG			6.697	100,00
3	Sinjai Selatan	<25 Meter	81	0,61
		25-100 Meter	206	1,56
		100-500 Meter	12.256	92,86
		500-1000 Meter	656	4,97
		>1000	-	-
LUAS KECAMATAN SINJAI SELATAN			13.199	100,00
4	Tellu Limpoe	<25 Meter	288	1,96
		25-100 Meter	2.354	15,98
		100-500 Meter	12.088	82,06
		500-1000 Meter	-	-
		>1000	-	-
LUAS KECAMATAN TELLU LIMPOE			14.730	100,00
5	Sinjai Timur	<25 Meter	1.974	27,46
		25-100 Meter	1.379	19,18
		100-500 Meter	3.835	53,35
		500-1000 Meter	-	-
		>1000	-	-
LUAS KECAMATAN SINJAI TIMUR			7.188	100,00
6	Sinjai Tengah	<25 Meter	-	-
		25-100 Meter	-	-
		100-500 Meter	9.554	73,66
		500-1000 Meter	3.416	26,34
		>1000	-	-
LUAS KECAMATAN SINJAI TENGAH			12.970	100,00
7	Sinjai Utara	<25 Meter	1.443	48,80
		25-100 Meter	1.452	49,10
		100-500 Meter	62	2,10
		500-1000 Meter	-	-
		>1000	-	-
LUAS KECAMATAN SINJAI UTARA			2.957	100,00
8	Bulupoddo	<25 Meter	-	-
		25-100 Meter	2.592	26,06
		100-500 Meter	5.786	58,17
		500-1000 Meter	1.569	15,77
		>1000	-	-
LUAS KECAMATAN BULUPODDO			9.947	100,00
9	Pulau Sembilan	<25 Meter	755	100
		25-100 Meter	-	-
		100-500 Meter	-	-
		500-1000 Meter	-	-
		>1000	-	-
LUAS KECAMATAN PULAU SEMBILAN			755	100,00

Sumber: Kab. Sinjai Dalam Angka, Th. 2011

Gambar 4.4 Luas Wilayah Menurut Ketinggian Dalam Permukaan Laut Setiap Kecamatan di Kabupaten Sinjai

Sumber : google.co.id,2023

4.1.3 Kondisi Iklim Kabupaten Sinjai

Sepanjang tahun, daerah ini termasuk beriklim sub tropis, yang mengenal 2 (dua) musim, yaitu musim penghujan pada periode April - Oktober, dan musim kemarau yang berlangsung pada periode Oktober - April. Selain itu ada 3 (tiga) type iklim (menurut Schmidt & Fergusson) yang terjadi dan berlangsung di wilayah ini, yaitu iklim type B2, C2, D2 & type D3

- Area/zona dengan iklim type B2 dimana bulan basah berlangsung selama 7 - 9 bulan berturut – turut, sedangkan bulan kering berlangsung 2 – 4 bulan sepanjang tahun. Penyebarannya meliputi sebagian besar wilayah Kecamatan Sinjai Timur & Sinjai Selatan.
- Zona dengan iklim type C2, dicirikan dengan adanya bulan basah yang berlangsung antara 5 – 6 bulan, sedangkan bulan keringnya berlangsung selama 3 – 5 bulan sepanjang tahun. Penyebarannya meliputi sebagian kecil wilayah Kecamatan Sinjai Timur, Sinjai Selatan, & Sinjai Tengah
- Zona dengan iklim type D2, mengalami bulan basah selama 3 – 4 bulan, & bulan keringnya berlangsung selama 2 – 3 bulan. Penyebarannya meliputi wilayah bag. Tengah Kabupaten Sinjai, yaitu sebagian kecil wilayah Kecamatan Sinjai Tengah, Sinjai Selatan, & Sinjai Barat.
- Zona dengan iklim type D3, bercirikan dengan berlangsungnya bulan basah antara 3 – 4 bulan, & bulan kering berlangsung antara 3 – 5 bulan. Penyebarannya meliputi sebagian wilayah Kecamatan Sinjai Barat, Sinjai Tengah dan Sinjai Selatan.

Dari keseluruhan type iklim yang ada tersebut, Kabupaten Sinjai mempunyai curah hujan berkisar antara 2.000 - 4.000 mm / tahun, dengan hari hujan yang bervariasi antara 100 – 160 hari hujan / tahun

kelembaban udara rata-rata, tercatat berkisar antara 64 - 87 persen, dengan suhu udara rata-rata berkisar antara 21,1 o C - 32,4 o C.

4.2 Rencana Pola Tata Ruang Pantai Marannu Kabupaten Sinjai

4.2.1 Tujuan Penataan Ruang Pantai Marannu di Kabupaten Sinjai

Peraturan Daerah Kabupaten Sinjai Nomor 7 Tahun 2006 tentang rencana Tata Ruang wilayah Kabupaten Sinjai Tahun 2006 – 2014 dengan rahmat Tuhan yang Maha Esa Bupati Sinjai.

Peraturan Daerah Kabupaten Sinjai Nomor 2 Tahun 2010 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kabupaten Sinjai Tahun 2008 – 2013.

Peraturan Daerah Kabupaten Sinjai Nomor 7 Tahun 2006 tentang Daerah Kabupaten Sinjai Nomor 7 Tahun Kabupaten Sinjai Tahun 2006 – 2016.

Peraturan Daerah Kabupaten Sinjai Nomor 2 Tahun 2021 tentang Perubahan atas Peraturan Daerah Nomor 2 Tahun 2019 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah.

Peraturan Daerah Kabupaten Sinjai Nomor 28 Tahun 2012 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Sinjai Tahun 2012 – 2032 dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Bupati Sinjai, Bahwa Untuk melaksanakan ketentuan Pasal 78 Undang – Undang Nomor 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang, perlu membentuk Peraturan Daerah tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Sinjai Tahun 2012 – 2032.

4.2.2 Rencana Pola Ruang

Kabupaten Sinjai sebagai Kawasan Strategis Pertumbuhan Ekonomi Provinsi Sulawesi Selatan dalam hal ini kawasan pengembangan budidaya rumput laut meliputi wilayah perairan pantai dan tambak. sehingga memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap pertumbuhan di kawasan pesisir dimana masyarakat cenderung melaksanakan aktivitas pembangunan dan industri yang berkaitan dengan pengembangan budidaya rumput laut. Sejalan dengan perkembangan Kabupaten Sinjai,

pembangunan fisik berlangsung dengan pesat yang menimbulkan beragam aktivitas dengan adanya penggunaan lahan baru yang menggeser penggunaan lahan sebelumnya. Dari lingkup pelayanan yang ada, pusat perkotaan di Kabupaten Sinjai telah dipenuhi oleh berbagai aktivitas jasa perdagangan yang telah melayani pemenuhan kebutuhan penduduk secara regional serta berakibat pada terjadinya perubahan guna lahan. Kegiatan-kegiatan yang berkembang secara terus menerus ini bersifat kompetitif dalam penggunaan ruang yang ada, sehingga seringkali terjadi konversi guna lahan dari satu penggunaan ke penggunaan lainnya.

Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi pola perubahan pemanfaatan ruang di Kabupaten Sinjai implikasinya terhadap arahan kebijakan pembangunan di Kabupaten Sinjai. Menganalisis perubahan penggunaan ruang di Kabupaten Sinjai dengan mengukur tingkat pengaruh perubahan pemanfaatannya terhadap Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Sinjai. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan tujuan untuk menggambarkan data yang terkumpul secara sistematis, cermat dan akurat mengenai fenomena tertentu berupa fakta-fakta, keadaan, sifat-sifat suatu individu atau kelompok, serta hubungan antara fenomena yang diselidiki. Kegiatan yang dilakukan adalah mengidentifikasi kondisi eksisting, penggunaan lahan, perubahan penggunaan lahan serta faktor yang mempengaruhinya dengan menggunakan metode analisis *superimpose* dan *overlay* data citra penggunaan lahan dengan permodelan *Force Field Analysis*.

Perubahan penggunaan lahan di Kabupaten Sinjai pada periode 2012-2032 didominasi oleh bertambahnya lahan terbangun, tambak dan sawah. Pertambahan ini diikuti dengan berkurangnya luasan hutan, perkebunan, dan semak belukar dan Adanya Pengaruh yang cukup besar sehingga berdampak pada ketidakselarasan penggunaan lahan dengan ketidakselarasan penggunaan lahan terbesar terjadi di kawasan hutan.

3. Jumlah Pengunjung Pantai Marannu

Perhitungan jumlah penduduk dan kunjungan wisatawan

Tabel 4.1 Jumlah penduduk dan wisatawan Kabupaten Sinjai dari tahun 2015-2022.

(Diakses : 25 – 06 – 2023)

Tahun	Jumlah Wisatawan (Orang)	Kenaikan (%)	Kenaikan (Jiwa)
2015	10.000orang	%	
2016	20.000orang	%	
2017	39.324orang	%	109.48
2018	84.606orang	%	215.15
2019	104.451orang	23,6%	117.58
2020	134.516orang	28,78%	144.21
2021	254.749orang	89,38%	188,12
2022	232.899orang	-8.58%	170,83

Sumber : **DATA KUNJUNGAN WISATWAN TAHUN 2017-2022 DINAS PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN SINJAI,2023**

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa presentase pertumbuhan kenaikan (jiwa) wisatawan mengalami kenaikan dan penurunan, akan tetapi berdasarkan data jumlah wisatawan mengalami kenaikan tiap tahunnya. Pada tahun 2019 sampai pada tahun 2022, prediksi jumlah wisatawan di kabupaten sinjai 15 tahun mendatang dengan rumus sebagai berikut :

Adapun rumus yang digunakan untuk perhitungan ini adalah

$$P_t = P_o (1 + r)^n$$

Keterangan :

P_t = jumlah wisatawan sampai tahun prediksi

Po = jumlah wisatawan berdasarkan data

R = presentase rata rata kenaikan pertahun

N = selisih tahun

Perhitungan :

$$\begin{aligned}
 P_t &= P_o \quad (1 + r)^n \\
 &= 726.615 \quad (1 + r)^n \\
 &= 726.615 \quad (1 + 33,295)^{15} \\
 &= 726.615 \quad (34,295)^{15} \\
 &= 726.615(514,425) \\
 &= 542.429
 \end{aligned}$$

Maka hasil laju pertumbuhan tempat wisata kabupaten sinjai dengan rata-rata presentase pada tahun 2034 adalah : **542.429** pengunjung. Jika diperkecil untuk jumlah pertumbuhan pengunjung pertahunnya adalah :

$$= 542.429 \text{ pengunjung : 12 Bulan}$$

$$= 45.202 \text{ pengunjung/bulan}$$

Dan rata-rata perminggu adalah :

$$= 45.202 \text{ pengunjung : 4 minggu}$$

$$= 11.300 \text{ pengunjung/bulan}$$

Sehingga rata-rata perhari adalah :

$$= 11.300 \text{ pengunjung : 7 hari}$$

= **1.614** pengunjung/hari

Gambaran Umum Pantai Marannu

Sinjai Timur adalah sebuah kecamatan di Kabupaten Sinjai, Sulawesi Selatan, Indonesia. Luas wilayahnya adalah 71,88 km² dengan letak ibu kota kecamatannya di Kelurahan Samataring. Di Kecamatan Sinjai Timur terdapat Objek wisata berupa hutan bakau, pantai dan bukit.

Kecamatan Sinjai Timur adalah salah satu kecamatan dalam Kabupaten Sinjai. Luas wilayah Kecamatan Sinjai Timur adalah 71,88 km². Ibu kota kecamatannya terletak di Kelurahan Samataring. Perbatasan wilayahnya adalah:

Tabel 4.2 Perbatasan Wilayah Sinjai

Utara	Kecamatan Sinjai Utara
Timur	Teluk Bone
Selatan	Kecamatan Tellu Limpoe
Barat	Kecamatan Sinjai Selatan dan Sinjai Tengah

1. Kelurahan Samataring

Kelurahan Samataring merupakan ibu kota Kecamatan Sinjai Timur. Bagian utara Kelurahan Samataring berbatasan dengan Kelurahan Lappa. Bagian timur Kelurahan Samataring berbatasan dengan Desa Tongke-Tongke. Di bagian selatan, Kelurahan Samataring berbatasan dengan Desa

Kaloling. Sedangkan di bagian barat, Kelurahan Samataring berbatasan dengan Kelurahan Biringere.

2. Desa Lasiai

Desa Lasiai terletak di ketinggian 300 mdpl. Lokasinya Desa Lasiai berjarak 16 km dari ibu kota Kabupaten Sinjai. Desa Lasiai memiliki wilayah seluas 7,14 km². Luasnya sama dengan 9,93% dari keseluruhan wilayah Kecamatan Sinjai Timur.^[4] Desa Lasiai berbatasan dengan Desa Suka Maju, Kecamatan Tellu Limpoe. Nama perkampungan yang menjadi perbatasannya adalah Kampung Jenna, Dusun Banoa. Perbatasan Desa Lasiai yang lainnya dengan bagian barat dari Desa Pasimarannu.

3. Desa Kampala

Wilayah Desa Kampala merupakan dataran tinggi. Lokasi Desa Kampala berada di ketinggian 700 mdpl. Luas wilayah Desa Kampala ketika dibentuk adalah 14,61 km². Jumlah dusun di dalam Desa Kampala ketika dibentuk sebanyak 6 dusun. Nama-namanya yaitu Dusun Kampala, Dusun Salohe, Dusun Kolasa, Dusun Pao, Dusun Bongki, dan Dusun Lengkesa. Keenam dusun tersebut masih menjadi bagian dari Desa Kampala sebelum tahun 2005. Pusat pemerintahannya berada di Dusun Kampala.

Desa Kampala berbagi perbatasan di bagian utaranya dengan Desa Saukang dan Desa Lamatti Riaja. Desa Kampala juga berbagi perbatasan dengan Desa Bulu Kamase dan Desa Palae di bagian selatan wilayahnya. Perbatasan sebelah barat Desa Kampala berbatasan dengan Desa Samaenre dan Desa Mattunreng Tellue. Sedangkan perbatasan di sebelah timur dibagi antara Desa Kampala dengan Desa Kaloling.

4. Desa Biroro

Desa Biroro memiliki wilayah seluas 5,97 ha yang berbentuk pegunungan yang diliputi kawasan hutan. Wilayahnya terdiri dari tiga

dusun yaitu Dusun Bentengnge, Dusun Biroro, dan Dusun Barae. Bagian utara Desa Biroro berbatasan dengan Desa Patalassang. Di bagian selatan, Desa Biroro berbatasan dengan Desa Lembang Lohe. Bagian barar Desa Biroro berbatasan dengan Desa Aska. Semenattara di bagian timur, Desa Biroro langsung berbatasan dengan Teluk Lasiai.

5. Desa Kaloling

Luas Desa Kaloling adalah 5,09 km². Persentase luasnya sama dengan 7,08% dari luas Kecamatan Sinjai Timur. Lokasi Desa Kaloling berada pada ketinggian 500 mdpl. Salah satu perbatasan Desa Kaloling adalah dengan bagian timur dari Desa Kampala.

6. Desa Pasimarannu

Luas wilayah Desa Pasimarannu adalah 291,80 Ha. Lokasi Desa Pasimarannu berjarak sekitar 9 km dari ibu kota Kabupaten Sinjai. Bagian utara Desa Pasimarannu berbatasan dengan Desa Panaikang. Bagian barat Desa Pasimarannu berbatasan dengan Desa Lasiai. Desa Pasimarannu berbatasan dengan Teluk Bone di bagian timur. Sedangkan di bagian selatan, Desa Pasimarannu berbatasan dengan Desa Sanjai.

7. Desa Panaikang

Desa Panaikang memiliki wilayah seluas 4,72 km². Perbandingan luas wilayahnya sama dengan 6,57% dari luas wilayah Kecamatan Sinjai Timur. Lokasi Desa Panaikang berada di daerah pesisir.^[14] Ketinggian daratan Desa Panaikang sekitar 500 mdpl.

8. Desa Salohe

Desa Salohe dibentuk sebagai hasil pemekran wilayah Desa Kampala pada tahun 2005. Wilayahnya terbagi menjadi 3 dusun yaitu Dusun Salohe, Dusun Pakkita dan Dusun Pattiro. Bagian utara dan bagian barat Desa Salohe berbatasan dengan Desa Kampala. Desa Salohe berbatasan dengan Desa Kaloling di bagian timur. Sedangkan di bagian

selatan, Desa Salohe berbatasan dengan Desa Bulu Kamase dan Desa Palae.

9. Desa Bongki Lengcese

Desa Bongki Lengcese dibentuk dari pemekaran wilayah Desa Kampala. Luas wilayahnya adalah 5,3 km². Perbandingan luas Desa Bongki Lengcese terhadap luas Kecamatan Sinjai Timur adalah 7,37%. Wilayah Desa Bongki Lengcese dibentuk dan ditetapkan melalui Peraturan Daerah Kabupaten Sinjai Nomor 14 Tahun 2005. Dalam peraturan ini ditetapkan bahwa wilayah Desa Bongki Lengcese meliputi tiga dusun, yaitu Dusun Bongki, Dusun Lengcese dan Dusun Palae. Pusat pemerintahan Desa Bongki Lengcese ditetapkan di Dusun Bongki.

Tabel 4.3 Desa Passimarannu

No.	Kode POS	Desa, Kelurahan	Kode Wilayah	Kecamatan, Distrik	DT2 Kota, Kabupaten		Provinsi
					DT2	Kota, Kabupaten	
1	92671	Biroro	73.07.03.2008	Sinjai Timur	Kabupaten	Sinjai	Sulawesi Selatan
2	92671	Bongki Lengcese	73.07.03.2013	Sinjai Timur	Kabupaten	Sinjai	Sulawesi Selatan
3	92671	Kaloling	73.07.03.2009	Sinjai Timur	Kabupaten	Sinjai	Sulawesi Selatan
4	92671	Kampala	73.07.03.2006	Sinjai Timur	Kabupaten	Sinjai	Sulawesi Selatan
5	92671	Lasai	73.07.03.2007	Sinjai Timur	Kabupaten	Sinjai	Sulawesi Selatan
6	92671	Panaikang	73.07.03.2004	Sinjai Timur	Kabupaten	Sinjai	Sulawesi Selatan
7	92671	Pasimarannu	73.07.03.2010	Sinjai Timur	Kabupaten	Sinjai	Sulawesi Selatan
8	92671	Pattalassang	73.07.03.2003	Sinjai Timur	Kabupaten	Sinjai	Sulawesi Selatan
9	92671	Salohe	73.07.03.2012	Sinjai Timur	Kabupaten	Sinjai	Sulawesi Selatan
10	92671	Sanjai	73.07.03.2002	Sinjai Timur	Kabupaten	Sinjai	Sulawesi Selatan
11	92671	Saukang	73.07.03.2005	Sinjai Timur	Kabupaten	Sinjai	Sulawesi Selatan
12	92671	Semataring (Samataring)	73.07.03.1001	Sinjai Timur	Kabupaten	Sinjai	Sulawesi Selatan
13	92671	Tongke-Tongke	73.07.03.2011	Sinjai Timur	Kabupaten	Sinjai	Sulawesi Selatan

Desa Pasimarannu, Kecamatan Sinjai Timur Kabupaten Sinjai, dilihat dari beberapa aspek tinjauan meliputi :

1. Iklim :

- Curah hujan : Mm.2.00
mm/tahun
- Jumlah bulan hujan : 7 Bulan .
- Suhu rata-rata harian : 32 C.
- Bentang Wilayah : Pesisir

2. Tipologi :

- Desa kepulauan. : Tidak

- Desa pantai/pesisir : Ya
- Desa Sekitar hutan. : Tidak
- Desa pegunungan : Tidak
- Desa terisolir. : tidak
- Desa perbatasan dengan Kabupaten lain. : tidak

3. Orbitasi :

- Berada di Ibu Kota Kecamatan. : Tidak
- Jarak ke Ibu Kota Kecamatan. : 5 Km
- Lama tempuh ke Ibu Kota Kecamatan. : 10 Menit
- Kendaraan umum ke Ibu Kota Kecamatan. : Angkutan
Pedesaan
- Jarak ke Ibu Kota Kabupaten . : 7 Km
- Lama tempuh ke Ibu Kota Kabupaten. : 12 Menit
- Kendaraan umum ke Ibu Kota Kabupaten : Angkutan
Pedesaan

4. Batas Desa :

- Sebelah Utara : Desa Panaikang
- Sebelah Timur : Teluk Bone
- Sebelah Selatan : Desa Sanjai
- Sebelah Barat : Desa Lasiai

5. Luas wilayah :

Luas wilayah Desa Pasimarannu adalah : 340 ha, terdiri dari berbagai jenis tanah yang meliputi :

1. Tanah Sawah 105,88 Ha.
2. Tanah Kering 29,19 Ha.
3. Tanah Perkebunan 80,99 Ha.
4. Tanah Hutan 0,63 Ha.
5. Tanah Fasilitas umum 75,11 Ha.

6. Letak Geografis Desa Pasimarannu

berbatasan dengan Wilayah sebagai berikut :

- Sebelah Utara : Desa Panaikang
- Sebelah Timur : Teluk Bone
- Sebelah Selatan : Desa Sanjai
- Sebelah Barat : Desa Lasiai

1. Sumber Daya Manusia

Jumlah Penduduk Desa Pasimarannu Sebanyak : 2.220 jiwa dengan 602 Kepala Keluarga yang terdiri dari 1.119 Jumlah Laki – laki, dan 1.101 Jumlah Perempuan

1. Penyebaran Penduduk:

Penyebaran penduduk Desa Pasimarannu tersebar pada wilayah masing-masing dusun sebagaimana tersebut pada tabel.

Tabel 4.4 Jumlah Penduduk Marannu

DUSUN	JUMLAH PENDUDUK		JUMLA K
	LAKI-	PEREMPUA	
PASSAHAKUE	403	434	837
MARANNU	416	386	802
SAPUBERU	300	281	581
Total	1.119	1.101	2.220

(Sumber SID Desa Tahun 2023)

Sumber Perekonomian Utama Desa Pasimarannu Meliputi :

1) Pertanian

Komoditi sektor pertanian yang berupa Tanaman Padi dan Jagung adalah merupakan usaha produktif masyarakat, dan memberikan sumber pendapatan pemiliknya dan masyarakat desa pada umumnya.

Pemasaran hasil Pertanian tidaklah menjadi kesulitan mengingat bahwa kebutuhan pasar lokal menjanjikan

disamping diluar desa.

2). Perikanan/Nelayan.

Komoditi sektor perikanan yang berupa Ikan adalah merupakan usaha produktif masyarakat, dan memberikan sumber pendapatan Bagi Para Pelaku Usaha yang membidangi pada umumnya.

Pemasaran hasil Perikanan tidaklah menjadi kesulitan mengingat bahwa Permintaan kebutuhan pasar lokal maupun Tempat Pelelangan Ikan (TPI) Semakin Meningkat dalam hal Permintaan Ekspor Impor terutama ikan Tuna.

2. Sarana dan prasarana Desa Pasimarannu yang ada :

- a. Kantor Desa : 1 Unit
- b. Masjid : 4 Unit
- c. Paud : 2 Unit
- d. TK : 1 Unit
- e. Sekolah Dasar : 2 Unit
- f. Posyandu : 3 Unit
- g. Poskamling : 2 Unit
- h. Wisata Pantai Marannu

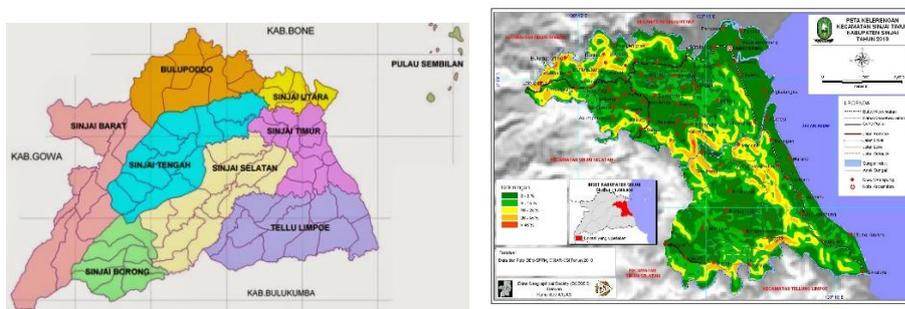
4.3 Analisis Lokasi Pantai Marannu

a. Pendekatan Lokasi

Lokasi Perancangan *cottage* di Pantai Marannu, Kabupaten Sinjai ditentukan Berdasarkan 2 pertimbangan yaitu pertimbangan umum dan pertimbangan khusus, pertimbangan umum antara lain :

1) Kesesuaian Fungsi Lahan

Kabupaten Sinjai, Kecamatan Sinjai Timur adalah sebuah kecamatan di Kabupaten Sinjai, Sulawesi Selatan, Indonesia. Luas wilayahnya adalah 71,88 km² dengan letak ibu kota kecamatannya di Kelurahan Samataring. Di Kecamatan Sinjai Timur terdapat objek wisata berupa hutan bakau, pantai dan bukit. Diantara ketiga objek wisata, yang diangkat sebagai objek penulis yaitu pantai, dengan melihat potensi dan rencana Tata Ruang Wilayah, dan fasilitas penunjang yang ada, Kecamatan Sinjai Timur Kelurahan Passimarannu menjadi kawasan peruntukan wisata.



Gambar 4.5 Peta Kabupaten Sinjai, Kecamatan Sinjai Timur

Sumber : http://bapaswatampone.blogspot.com/p/blog-page_56.html

<http://komunitas-atlas.blogspot.com/2010/12/kecamatan-sinjai-timur.html>

2) Ketersediaan Sarana dan Prasarana Lingkungan

Prasarana lingkungan yang menjadi prasyarat sebuah lokasi perancangan meliputi prasaran jalan, prasarana air limbah, drainase/pengendalian banjir dan genangan dan persampahan. Sementara

sarana lingkungan yang minimal harus tersedia sebagai syarat penentuan lokasi meliputi, sarana niaga, pendidikan, kesehatan, pelayanan umum, ruang terbuka hijau, sosial budaya dan utilitas umum berupa air bersih, pemadam kebakaran dan kelistrikan. Adapun pertimbangannya antara lain:

1. Posisi Geografis Lokasi

Posisi geografis lokasi sangat terkait dengan karakteristik kawasan yang diharapkan dapat memberi nilai tambah untuk pengembangan *Cottage* di wilayah Pantai Marannu Kabupaten Sinjai. Posisi Geografis juga melihat aspek dukungan timbal balik antara lokasi dengan kawasan sekitar. Untuk tapak ini sendiri jarak untuk ke beberapa destinasi pantai yang ada di Kabupaten Sinjai Kecamatan Sinjai Timur sangat dekat. Jarak Pantai Marannu ke Pantai Mallenreng hanya berkisar 12km, atau jarak tempuh 19 menit, dan berjarak 11km, dengan jarak tempuh 16 menit dari Hutan Mangrove, Tongke-Tongke Kecamatan Sinjai Timur.

2. Potensi Alamiah Lokasi

Potensi Alamiah adalah potensi yang kemungkinan besar dapat dimanfaatkan sebagai bahan pengembangan *Cottage* yang dapat dimanfaatkan sebagai daya tarik pengunjung. Untuk potensi dari tapak yang dipilih, yaitu memiliki

3. Dukungan Aspek Kependudukan

Aspek Kependudukan adalah aspek yang memberi kontribusi bagi pengembangan *Cottage* karena pertumbuhan penduduk serta minat penduduk terhadap tempat wisata hiburan pada suatu kawasan tertentu harus berbanding lurus.

b. Penentuan Lokasi

Penentuan lokasi sesuai dengan dasar pertimbangan dan beberapa kriteria diatas maka dipilih lokasi yang tepat, yaitu Pantai Marannu, Kecamatan Sinjai Timur, Kabupaten Sinjai.

Kecamatan Sinjai Timur terletak di bagian Timur Kabupaten Sinjai, dengan batas administratif sebagai berikut:

1. Sebelah Utara berbatasan dengan Kecamatan Sinjai Utara
2. Sebelah Timur berbatasan dengan Kecamatan Pulau Sembilan
3. Sebelah Barat berbatasan dengan Kecamatan Sinjai Barat, dan Sinjai Tengah
4. Sebelah Selatan berbatasan dengan Kecamatan Sinjai Selatan

Letak Astronomis Kecamatan Sinjai Timur antara



Gambar 4.6 Peta Administratif Kecamatan Sinjai Timur

Sumber : <http://komunitas-atlas.blogspot.com/2010/12/kecamatan-sinjai-timur.html>

diakses : 25/06/2023

Luas wilayah Kecamatan Sinjai Timur adalah 71,88 km². Ibu kota kecamatannya terletak di Kelurahan Samataring.

4.4 Analisis Pemilihan Tapak

Analisis site perancangan ditentukan berdasarkan sejumlah parameter yang menjadi tolak ukur dalam menentukan site terpilih.

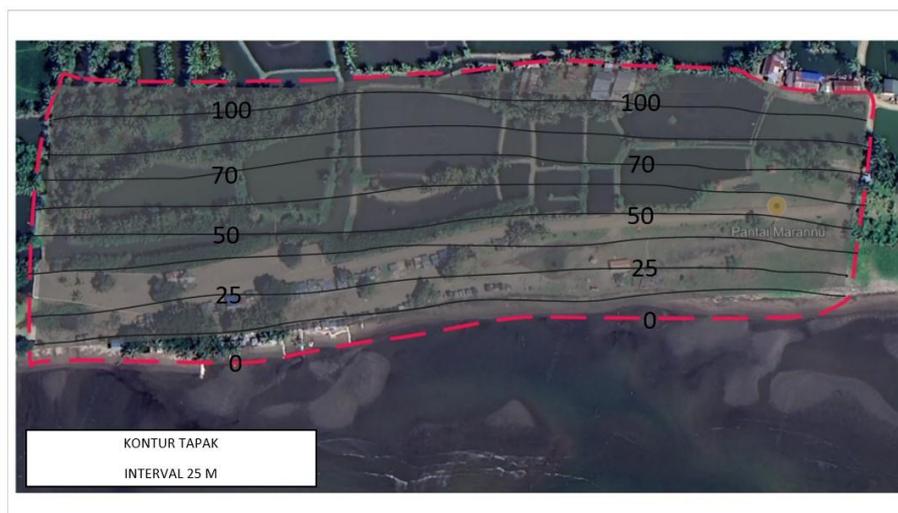
Sejumlah parameter itu antara lain :

1) Luasan Tapak

Luas Tapak yang dibutuhkan berdasarkan kebutuhan perencanaan awal ditambah kebutuhan dengan prediksi 10 – 20 Tahun kedepan. Perhitungan luasan tapak dihitung dengan mengkompilasi variabel besaran ruang fisik/*indoor* secara keseluruhan termasuk variabel Arus/sirkulasi ditambah dengan asumsi kebutuhan ruang terbuka dihitung dari perbandingan antara area terbangun dan area tidak terbangun yang lebih dikenal dengan istilah *Floor Area Ratio (FAR)* atau *Building Coverage*.

2) Kontur Tapak

Kontur Tapak dan topografi ketinggian memiliki interval 25 M setiap jaraknya, sehingga cukup mudah untuk membangun cottage.



4.4 Analisis Pelaku dan Kegiatan *Cottage* di Pantai Marannu

1. Kegiatan pengelola atau penanggung jawab

Bertugas melayani pengunjung baik yang ingin bermalam maupun sekedar menikmati untuk waktu yang singkat, pengelola juga bertugas melindungi, menjaga keamanan dan kenyamanan privasi pengunjung.

2. Kegiatan Servis

Kegiatan yang dilakukan untuk memberi kebutuhan tamu, seperti menyediakan hidangan baik makanan maupun minuman, serta keperluan lainnya.

3. Kegiatan penunjang

Kegiatan penunjang yaitu fasilitas rekreasi, tempat makan atau restoran.

Tabel 4.5 Kegiatan *Cottage*

No	Pelaku Kegiatan	Aktivitas
1.	Pengunjung yang tidak menginap	<ul style="list-style-type: none"> → Datang → Parkir → Bersantai → Makan dan Minum → Rekreasi → Ibadah → Menggunakan Toilet → Pulang
2.	Pengunjung yang menginap	<ul style="list-style-type: none"> → Datang → Parkir → <i>Check-In</i> → Menginap → Bersantai → Ibadah

		<ul style="list-style-type: none"> → Makan dan Minum → Rekreasi → Menggunakan Toilet → <i>Check-Out</i> → Pulang
3.	Pengelola/Manager	<ul style="list-style-type: none"> → Menerima serta Melayani Tamu → Mengatur dan Bertanggung Jawab terhadap keseluruhan operasional <i>cottage</i> → Mengadakan pertemuan/<i>meeting</i>, jika memiliki kepentingan → <i>Housekeeping</i> → <i>Engineer Maintenance</i> → Menggunakan Toilet → Ibadah → Istirahat

4.5 Analisis Pola Kegiatan *Cottage*

1. Tamu

Pada pola kegiatan *cottage*, ada beberapa kelompok/kegiatan pengunjung atau tamu, yaitu diantaranya tamu yang menginap dan tamu yang sementara yang tidak menginap, pola kegiatan terbagi atas tamu yang menginap.

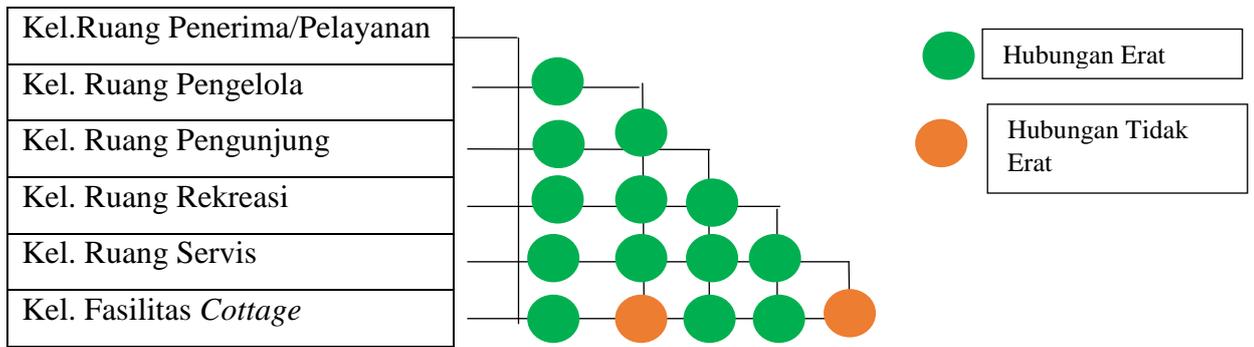
4.6 Analisis Pola Hubungan Ruang

Pola Hubungan Ruang bertujuan untuk mendapatkan pola hubungan ruang *Cottage*.

Dasar Pertimbangan:

- Proses kegiatan pada kelompok kegiatan.
- Pengelompokan fungsi ruang.
- Sifat dan karakter.
- Kebutuhan dan persyaratan ruang.

Pola Hubungan Ruang Makro

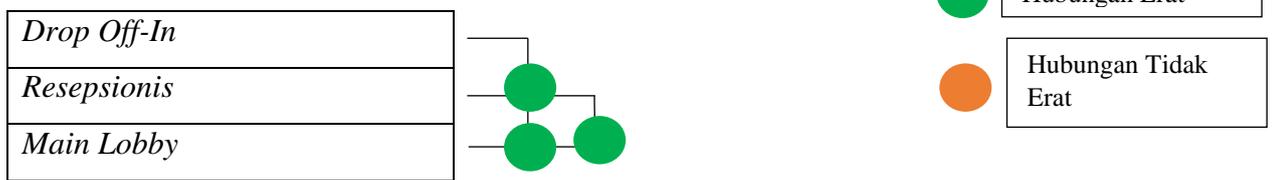


Gambar 4.7 Pola Hubungan Ruang Makro

Sumber : Analisis Penulis, 2023

Pola Hubungan Ruang Mikro

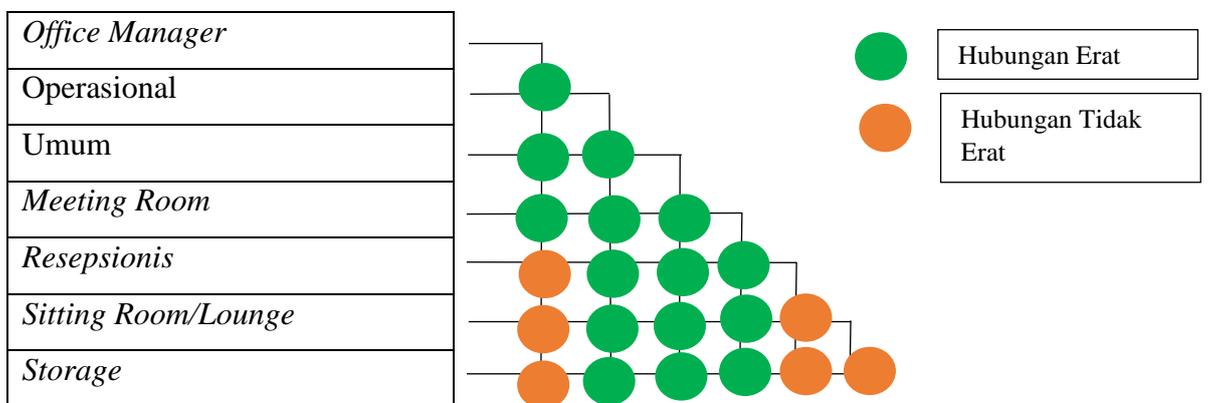
1) Kelompok Ruang Penerima/Pelayanan



Gambar 4.8 Kelompok Ruang Penerima/Pelayanan

Sumber : Analisis Penulis, 2023

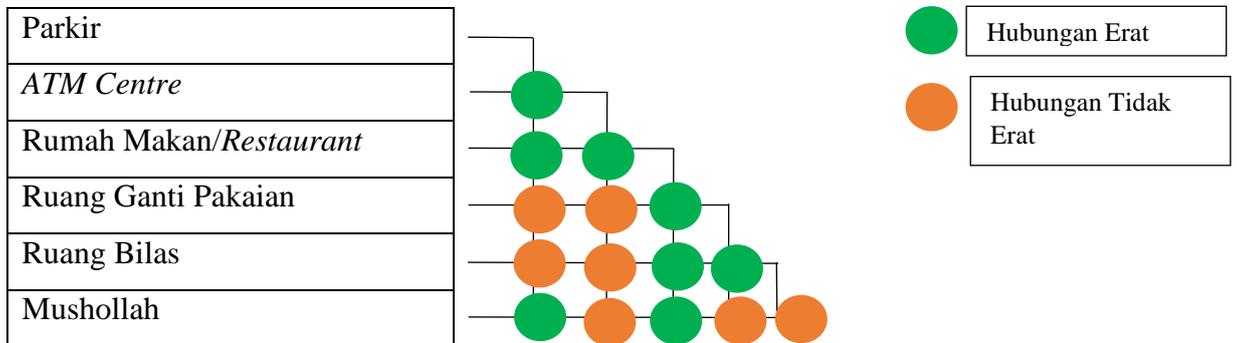
2) Kelompok Ruang Pengelola



Gambar 4.9 Kelompok Ruang Pengelola

Sumber : Analisis Penulis, 2023

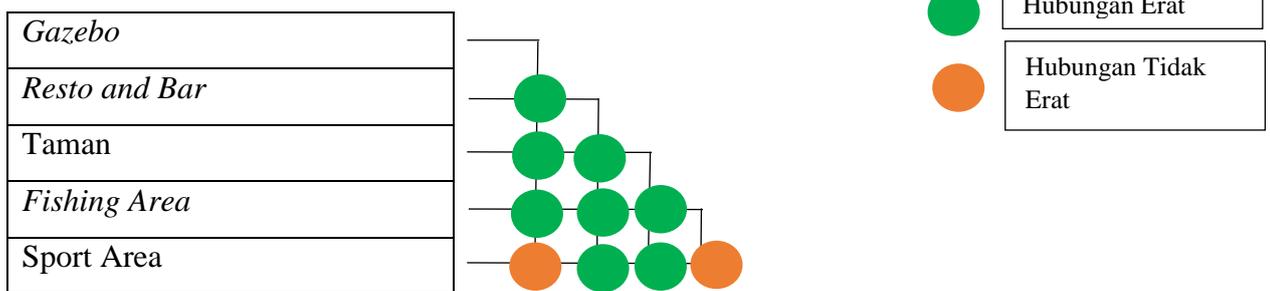
3) Kelompok Ruang Penunjang



Gambar 4.10 Kelompok Ruang Pengelola

Sumber : Analisis Penulis,2023

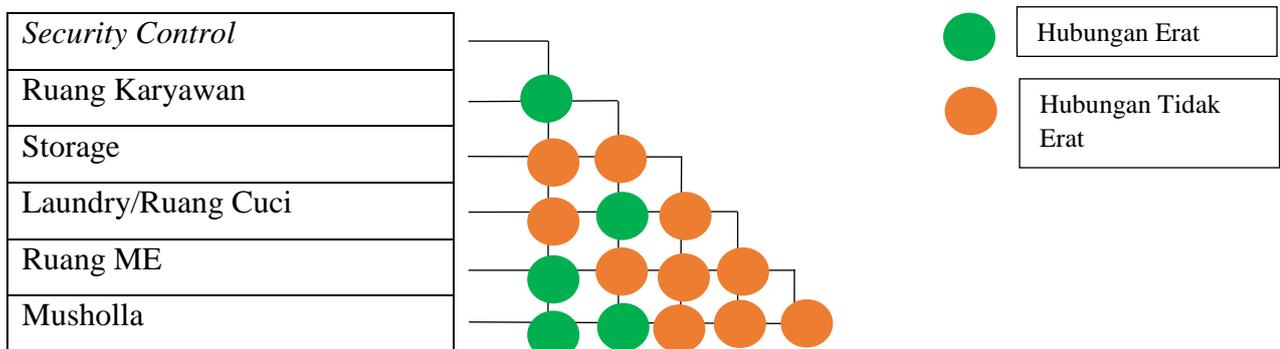
4) Kelompok Ruang Rekreasi



Gambar 4.11 Kelompok Ruang Pengelola

Sumber : Analisis Penulis,2023

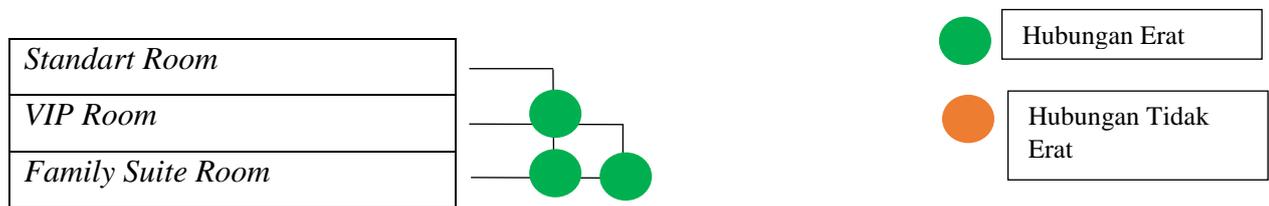
5) Kelompok Ruang Servis



Gambar 4.12 Kelompok Ruang Pengelola

Sumber : Analisis Penulis,2023

6) Kelompok Fasilitas *Cottage*



Gambar 4.13 Kelompok Ruang Pengelola

Sumber : Analisis Penulis,2023

4.7 Analisis Sistem Sirkulasi Dalam *Cottage*

Sirkulasi dalam *Cottage* ini untuk memudahkan mencapai integrasi dan koordinasi antar kegiatan yang berarti akan memudahkan pelaku kegiatan dalam melakukan proses sirkulasi. Adapun hal-hal yang akan dicapai, antar lain:

1. Jalur Sirkulasi Manusia

Terbagi atas fungsi dan kegiatan, yaitu :

- 1) Sirkulasi Primer, yaitu sirkulasi yang menghubungkan kelompok kegiatan satu dengan kegiatan lainnya.
- 2) Sirkulasi Sekunder, yaitu sirkulasi yang menghubungkan masing-masing kegiatan.

2. Sirkulasi Barang

Terbagi atas dua macam, yaitu :

- 1) Alur sirkulasi makanan untuk tamu atau pengunjung, karyawan, pengelola, owner, serta restoran.
- 2) Distribusi barang yang kemudian di salurkan ke penyimpanan atau gudang atau fungsi-fungsi yang membutuhkan.

4.8 Analisis Kebutuhan Ruang

Kebutuhan Ruang dalam *Cottage* ini terbagi atas 3 kelompok atau area, yaitu :

1. Area Publik, yang terdiri dari zona parkir dan zona penerima pengunjung, *Office Manager*, *R. Cleaning Servis*, *Main Lobby*, *Sitting Room*, *Counterdesk*, *Parking*, *Security* atau Pos jaga.
2. Area Pelengkap atau Penunjang, yang terdiri dari zona semi publik dan semi privat. Zona semi publik dan semi privat ini terdiri dari ruang pengelola, ruang servis (*Main Dinning Room*, Kasir, Dapur, Kolam Renang, *Sport Area*, *R. ATM*, Musholla, *Souvenir Shop*, *Minimarket*, *Meeting Room*.
3. Area Privat, yang merupakan zona utama yaitu Hunian *Cottage*, yang terdiri dari *Standart Room*, *VIP Room*, *Family Suite Room*.

Kebutuhan ruang pada *Cottage* ini diketahui dengan menentukan aktivitas dan pelaku yang akan diwadahi. Aktivitas dan pelaku tersebut akan memunculkan kebutuhan ruangan yang *standart minimal* kebutuhan *Cottage* yang diatur dalam acuan kebutuhan ruang serta perzoningan dalam analisis referensi *time saver standar for building types*, yaitu:

Tabel 4.6 Kebutuhan Ruang

Zona	Kelompok Ruang	Ruang
Publik	Semi Publik	<p><i>Office Manager.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <p><i>ain Lobby.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <p><i>. Cleaning Servis.</i></p>

Publik	Publik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ esto and BAR (Main Dinning Room, Kasir, Dapur). ▪ port Area (Kolam Renang, Taman (Taman Bermain Anak, Remaja dan Dewasa), Fishing Area, dan Penunjang lainnya. ▪ umah Makan, atau Restaurant. ▪ usholla. ▪ azebo. ▪ Informasi. ▪ Ganti Pakaian. ▪ Bilas. ▪ TM Centre. ▪ Security atau Satpam. ▪ Resepsionis. ▪ oilet Umum. ▪ arkir.
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ ME ▪

Non Pub lik	Servis	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>. Elektrikal.</i> ▪ <i>ood Servis.</i> ▪ <i>udang.</i> ▪ <i>ffice.</i> ▪ <i>eeting Room.</i> ▪ <i>. Keamanan.</i> ▪ <i>. Serba Guna.</i>
	Privat	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>amar Cottage (Standart Room, VIP Room, Family Suite Room).</i>

4.9 Analisis Besaran Ruang

Dalam menghitung besaran ruang menggunakan Standar Kebutuhan Ruang dan Perancangan. Dasar pertimbangan dalam konsep besaran ruang adalah:

1. Menjamin Kemungkinan ruang gerak dalam aktifitas kegiatan.
2. Memungkinkan terjadinya Arus/Sirkulasi dan pencapaian yang efisien dalam tapak.
 - 1) 5-10% : Standar Minimum
 - 2) 20% : Kebutuhan Keleluasan Sirkulasi
 - 3) 30% : Kebutuhan Kenyamanan Fisik
 - 4) 40% : Tuntutan Kenyamanan Psikologis

5) 50% : Tuntutan Kenyamanan Spesifikasi Kegiatan

6) 70-100% : Ketertarikan Kenyamanan Spesifik Kegiatan

Sumber : *Time Saver Standard of Building Type 2nd Edition.*

3. Memudahkan untuk pengaturan prabot dan peralatan penunjang lainnya.

Keterangan Sumber :

Data Arsitektur (Neu)

Time Sarver Standart (TSS)

Analisa Pribadi (AP)

Architecture Graphic Standard by Ramsey (AGS)

Time Saver Standart (TSS)

Neufert Architect Data (Neufert)

(NAD)

(HMC)

(AD)

(AS)

Tabel 4.10 Fasilitas Privat Tamu

Sumber : Analisis Penulis

FASILITAS PRIVAT TAMU								
No	Nama Ruang	Jenis Ruang	Perhitungan (P x L)		Luas (m ²)	Sumber	Jumlah (unit)	Luas Total (m ²)
1	COTTAGE TYPE KECIL	Ruang Tidur	2	4	8	TSS	15	120
		Teras	1	2	2			30
		Ruang Tamu	1	3	3			45
Jumlah							195	
Sirkulasi 30%							58.5	
Total							253.5	
No	Nama Ruang	Jenis Ruang	Perhitungan (P x L)		Luas (m ²)	Sumber	Jumlah (unit)	Luas Total (m ²)
2	COTTAGE TYPE SEDANG	Ruang Tidur	2	5	10	TSS	10	100
		Teras	1	3	3			30
		Ruang Tamu	2	3	6			60
		Kamar Mandi/WC	1	2	2			20
Jumlah							210.00	
Sirkulasi 30%							63	
Total							273.00	
No	Nama Ruang	Jenis Ruang	Perhitungan (P x L)		Luas (m ²)	Sumber	Jumlah (unit)	Luas Total (m ²)
3	COTTAGE TYPE BESAR	R. Makan/Da pur	2	6	12	TSS	5	60
		Teras	1	3	3			15
		Ruang Tamu	2	4	8			40
		Kamar Mandi/WC	1	3	3			15
Jumlah							130	
Sirkulasi 30%							39	
Total							169.00	
Total Keseluruhan							695.50	

Tabel 4.11 Fasilitas Privat Pengelola

Sumber : Analisis Penulis,2023

FASILITAS PENGELOLA								
No	Nama Ruang	Elemen	Perhitungan (P x L)		Luas (m ²)	Sumber	Jumlah (unit)	Luas Total (m ²)
1	Lobby	Sofa	2	1	2.00	AD	6	12
		Meja	2	3	6.00		3	18
		Kursi	1	1	1.00		2	2
							Jumlah	32.00
							Sirkulasi 30%	9.6
							Total	41.6
2	Owner Room	Sofa	0,6	2	1.2	TSS	2	2.4
		Kursi Kerja	0,6	0,6	0.36		2	0.72
		Meja Kerja	0,6	1,8	1.08		2	2.16
		Kabinet	0,6	1,8	1.08		1	1.08
		Meja	0,6	1,2	0,72		1	ko
							Jumlah	6.36
							Sirkulasi 30%	1.908
							Total	8.268
3	Kantor Manager Utama	Sofa	0,6	2,1	1.26	TSS	2	2.52
		Kursi Kerja	0,6	0,6	0.36		2	0.72
		Meja Kerja	0,6	1,8	1.08		2	2.16
		Kabinet	0,6	1,8	1.08		1	1.08
		Meja	0,6	1,2	0.72		1	0.72
							Jumlah	7.20
							Sirkulasi 30%	2.16
							Total	9.36
3	Kantor Manager Divisi	Sofa	0,6	2,1	1.26	TSS	2	2.52
		Kursi Kerja	0,6	0,6	1.26		2	2.52
		Meja Kerja	0,6	1,2	1.26		2	2.52
		Kabinet	0,6	1,2	1.26		1	1.26
		Meja	0,6	1,2	1.26		1	1.26
							Jumlah	10.08
							Sirkulasi 30%	3.024
							Total	13.10
4	R. Staf Divisi Kamar	Meja Kerja	0,6	1,2	0.72	TSS	1	0.72
		Kursi Kerja	0,6	0,6	0.36		2	0.72
		Kabinet	0,6	1,8	1.08		1	14.54
							Jumlah	15.98
							Sirkulasi 30%	4.7952
							Total	20.78
5	R. Staf Divisi Makanan dan Minuman	Meja Kerja	0,6	1,2	0.72	TSS	1	0.72
		Kursi Kerja	0,6	0,6	0.36		2	0.72
		Kabinet	0,6	1,8	1.08		1	1.08

								Jumlah	2.52
								Sirkulasi 30%	0.756
								Total	3.28
6	R. Staf Divisi Keuangan	Meja Kerja	0,6	1,2	0.72	TSS	1	0.72	
		Kursi Kerja	0,6	0,6	0.36		2	0.72	
		Kabinet	0,6	1,8	1.08		1	1.08	
								Jumlah	2.52
								Sirkulasi 30%	0.756
								Total	3.28
7	R. Staf Divisi Marketing	Meja Kerja	0,6	1,2	0.72	TSS	1	0.72	
		Kursi Kerja	0,6	0,6	0.36		2	0.72	
		Kabinet	0,6	1,8	1.08		1	1.08	
								Jumlah	2.52
								Sirkulasi 30%	0.756
								Total	3.28
8	R. Staf Divisi Teknisi dan Perabot	Meja Kerja	0,6	1,2	0.72	TSS	1	0.72	
		Kursi Kerja	0,6	0,6	0.36		2	0.72	
		Kabinet	0,6	1,8	1.08		1	1.08	
								Jumlah	2.52
								Sirkulasi 30%	0.756
								Total	3.28
9	R. Staf Divisi Transportasi	Meja Kerja	0,6	1,2	0.72	TSS	1	0.72	
		Kursi Kerja	0,6	0,6	0.72		2	1.44	
		Kabinet	0,6	1,8	0.72		1	0.72	
								Jumlah	2.88
								Sirkulasi 30%	0.864
								Total	3.74
10	Resepsionis dan Ruang Tunggu	Meja Resepsionis	1	1,8	1.8	TSS	1	1.8	
		Kursi Resepsionis	0,4	0,4	0.16		2	0.32	
		Sofa	0,6	0,6	0.36		4	1.44	
		Kabinet	0,6	1,8	1.08		2	2.16	
		Meja	0,6	1,2	0.72		2	1.44	
								Jumlah	7.16
								Sirkulasi 30%	2.148
								Total	9.31
11	Dapur		2	2,5	5	AS	2	10	
								Jumlah	10.00
								Sirkulasi 30%	3
								Total	13.00
12	Kamar Mandi/WC		2	2,5	5	AS	4	20	
								Jumlah	20.00
								Sirkulasi 30%	6
								Total	26.00
13	Pantry		2	2,5	5	AS	2	10	

	Jumlah	10.00
	Sirkulasi 30%	3
	Total	13.00
Total Keseluruhan		171.28

Tabel 4.12 Fasilitas Ruang Pelayanan

Sumber : Analisis Penulis,2023

FASILITAS RUANG PELAYANAN								
No	Nama Ruang	Elemen	Perhitungan (P x L)		Luas (m ²)	Sumber	Jumlah (unit)	Luas Total (m ²)
1	Ruang Informasi	Meja Kerja	2	1	2.00	NAD	6	12
		Kursi Kerja	2	2	4.00		3	12
		Kabinet	1	1	1.00		2	2
Jumlah								26.00
Sirkulasi 30%								7.8
Total								33.80
2	Ruang Keamanan	Meja Kerja	0,6	2	1.2	TSS	1	1.2
		Kursi Kerja	0,6	0,6	0.36		2	0.72
		Kabinet	0,6	1,8	1,08		1	1.08
Jumlah								3.00
Sirkulasi 30%								0.9
Total								3.90
3	Ruang Unit Kesehatan	Kasur	2	1,8	3.6	TSS	1	3.6
		Meja	2	1	2		1	2
		Kursi	0,6	0,6	0.36		2	0.72
Jumlah								6.32
Sirkulasi 30%								1.896
Total								8.22
4	Dapur		3	5	15	AGS	1	15
Jumlah								15.00
Sirkulasi 30%								4.5
Total								19.50
5	Kamar Mandi/WC	WC	2	2	4	HMC	2	8
		Urinor	2	1,1	2.2		2	4.4
		Westafel	2	2	4		2	8
Jumlah								20.40
Sirkulasi 30%								6.12
Total								26.52
6	Gudang		2	2,5	5	AS	2	10
Jumlah								10.00
Sirkulasi 30%								3
Total								13.00
7	Pantry		2	2,5	5	AS	2	10
Jumlah								10.00
Sirkulasi 30%								3

Total	13.00
Total Keseluruhan	117.92

Tabel 4.13 Fasilitas Publik Tamu

Sumber : Analisis Penulis,2023

FASILITAS PUBLIK TAMU								
No	Nama Ruang	Elemen	Perhitungan (P x L)		Luas (m ²)	Sumber	Jumlah (unit)	Luas Total (m ²)
1	Ruang Makan/Restaurant	Meja Makan	2	2,5	5.00	NAD	35	175
		Kursi Makan	1	2	2.00		45	90
Jumlah								265.00
Sirkulasi 30%								79.5
Total								344.50
2	Café	Kursi	1	2	2	AS	20	40
		Meja	2	3	6		10	60
Jumlah								100.00
Sirkulasi 30%								30
Total								130.00
3	Dapur		3	9	27	AGS	1	27
Jumlah								27.00
Sirkulasi 30%								8.1
Total								35.10
4	Service Counter		3	6	18	AGS	1	18
Jumlah								18.00
Sirkulasi 30%								5.4
Total								23.40
5	Kasir		2	2	4	NAD	1	4
Jumlah								4.00
Sirkulasi 30%								1.2
Total								5.20
6	Sunrise View		26	5	130	SRK 7	1	130
Jumlah								130.00
Sirkulasi 30%								39
Total								169.00
7	Gazebo		5	5	25	AS	10	250
Jumlah								250.00
Sirkulasi 30%								75
Total								325.00
8	R. Ganti dan R. Bilas		1,5	3	4.5	HMC	10	45
Jumlah								45.00
Sirkulasi 30%								13.5
Total								58.50
9	Kolam Renang		6	5	30	AS	3	90
Jumlah								90.00

								Sirkulasi 30%	27
								Total	117.00
10	Taman		7	6	40	TSS	3	120	
								Jumlah	120.00
								Sirkulasi 30%	36
								Total	156.00
11	Lavatory		2	2,5	5	NAD	3	15	
								Jumlah	15.00
								Sirkulasi 30%	4.5
								Total	19.50
12	Gudang		6	3	18	HMC	2	36	
								Jumlah	36.00
								Sirkulasi 30%	10.8
								Total	46.80
13	Pos Satpam		2	3	6		1	6	
								Jumlah	6.00
								Sirkulasi 30%	1.8
								Total	7.80
									1,437.80

Tabel 4.14 Fasilitas Pemunjang

Sumber : Analisis Penulis:2023

FASILITAS RUANG PENUNJANG									
No	Nama Ruang	Elemen	Perhitungan (P x L)		Luas (m ²)	Sumber	Jumlah (unit)	Luas Total (m ²)	
1	Musholla		8	5,28	42.24	TSS	1	42.24	
								Jumlah	42.24
								Sirkulasi 30%	12.672
								Total	54.912
2	Tempat Wudhu		6	2,17	13.02	TSS	2	26.04	
								Jumlah	26.04
								Sirkulasi 30%	7.812
								Total	33.85
3	Toilet pria	Kamar Mandi/WC	1	3	3	NEU	2	6.00	
		Uriner	0,25	0,7	0.175		5	0.88	
		Westafel	0,4	0,4	0.16		4	0.64	
								Jumlah	7.52
								Sirkulasi 50%	3.7575
								Total	11.2725
4	Toilet Wanita	Kamar Mandi/WC	2	2	4	NEU	2	8.00	
		Westafel	0,4	0,4	0.16		4	0.64	
								Jumlah	8.64

							Sirkulasi 50%	4.32
							Total	12.96
5	Toilet Difabe	Kamar Mandi/WC	2	2,5	5	NEU	1	5.00
		Westafel	0,4	0,4	0.16		1	0.16
		Tempat Wudhu	1	1	1		3	3.00
							Jumlah	8.16
							Sirkulasi 50%	4.08
							Total	12.24
Total Keseluruhan								125.24

Tabel 4.14 Fasilitas Servis

Sumber : Analisis Penulis,2023

FASILITAS SERVIS									
No	Nama Ruang	Jenis Ruang	Perhitungan (P x L)		Luas (m ²)	Sumber	Jumlah (unit)	Luas Total (m ²)	
1	Ruang MEE	Ruang Genset	3	5	15.00	TSS	2	30.00	
		Jumlah							30.00
		Sirkulasi 30%							9
		Total							39
		Ruang Pompa	2	5	10	TSS	2	20.00	
		Jumlah							20.00
		Sirkulasi 30%							6
		Total							26
		R. Tandon Air	2	5	10	TSS	2	20.00	
		Jumlah							20.00
		Sirkulasi 30%							6
		Total							26
		G. Engineering	2	6	12	TSS	2	24.00	
		Jumlah							24.00
Sirkulasi 30%							7.2		
Total							31.2		
Total Keseluruhan								122.2	

Tabel 4.15 Fasilitas Aktivitas Khusus

Sumber : Analisis Penulis,2023

FASILITAS AKTIVITAS KHUSUS									
No	Nama Ruang	Jenis Ruang	Perhitungan (P x L)		Luas (m ²)	Sumber	Jumlah (unit)	Luas Total (m ²)	
1		Souvenir Shop	4	2,19	8.76	TSS	1	8.76	
		Jumlah							8.76
		Sirkulasi 30%							2.628
		Total							11.39
2		ATM Centre	4	4	16	TSS	1	16	
		Jumlah							16.00
		Sirkulasi 30%							4.8
		Total							20.80
Total Keseluruhan								32.19	

Kesimpulan Kebutuhan Besaran Ruang adalah sebagai berikut :

No.	Besaran Ruang	Luas (m ²)
1.	Fasilitas Privat Tamu	1.122,9m ²
2.	Fasilitas Pengelola	214,5m ²
3.	Fasilitas Ruang Pelayanan	81,1m ²
4.	Fasilitas Publik Tamu	774,8m ²
5.	Fasilitas Penunjang	195m ²
6.	Fasilitas Servis	65m ²
7.	Fasilitas <i>House Keeping</i>	48,88m ²
8.	Fasilitas Aktivitas Khusus	381,1m ²
Jumlah		2.882,98m²

Tabel 4.18 Rekapitulasi Besaran Ruang

Perhitungan Building Coverage Ratio dengan total keseluruhan tapak terbangunnya adalah $\pm 2.882,98 m^2$

Luas Tapak terbangun = 40% = 1.729,8

Luas Ruang Terbuka = 60% = 1.153,2

Dengan asumsi batas Koefisien Dasar Bangunan (KDB) sebesar 40% dan Koefisien Dasar Hijau (KDH) 60% maka pembagian lahan terbangun dan tidak terbangun adalah $\pm 2.882,98 m^2 : \pm 44.917,02 m^2$, dengan total luas lahan sebesar $47.800m^2$ jika dilakukan pengembangan maka hasilnya menjadi $52.580m^2$.

4.10 Analisis Pengolahan Tapak

Tujuan pengolahan tapak adalah untuk penataan tapak dengan mengoptimalkan penggunaan potensi-potensi dari tapak dan memperhatikan aspek-aspek kelestarian lingkungan, dasar pertimbangan diperlukannya pengolahan tapak, yaitu:

1. Kaidah atau pedoman standar-standar perencanaan tapak.
2. Keadaan sekitar dan batas-batas lahan serta topografi tapak.
3. Memperhatikan sirkulasi dan pencapaian tapak.
4. Pemenuhan kebutuhan utilitas bangunan.
5. Mewujudkan sudut pandang bangunan yang baik.
6. Memperhatikan kondisi alamiah tapak, seperti keadaan iklim dan cuaca, arah penyinaran matahari, hujan dan angin serta polusi yang terjadi di sekitar tapak.

Berdasarkan beberapa dasar pertimbangan diatas maka dapat ditentukan kriteria-kriteria dalam pengolahan tapak agar sesuai dengan kebutuhan bangunan, diantaranya :

1. Situasi dan kondisi lingkungan.
2. Iklim, cuaca, dan polusi tapak.
3. Sirkulasi dan pencapaian.
4. Utilitas kota.
5. Topografi dan batasan lahan.
6. View dan penempatan bangunan.

4.11 Analisis Bentuk dan Tampilan Bangunan

Untuk pendekatan penampilan bangunan, faktor-faktor yang mempengaruhi antara lain:

1. Tuntutan fungsi dan unit-unit kegiatan didalam bangunan.

2. Karakter filosofi bangunan yang menuntut penampilan bangunan dan kenyamanan, dimana penataan bangunan pada tapak sangat mempengaruhi.
3. Kegiatan dan orientasi tampak fasad bangunan.
4. Keserasian serta proporsi bangunan terhadap lingkungan di sekitarnya.
4. Efektifitas dan efisiensi dalam penggunaan ruang.

Bentuk ekspresi dan penampilan bangunan yang akan ditampilkan dalam site adalah

BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Fisik Bangunan

1. Gubahan Bentuk

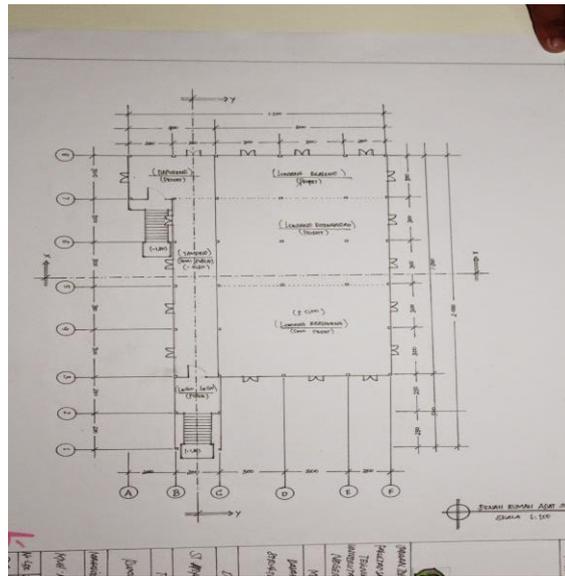
Konsep bentuk yang digunakan dalam perancangan *Marannu Cottage* dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di Kabupaten Sinjai, yaitu menggabungkan antara arsitektur modern dan arsitektur yang ada di wilayah Pantai Marannu, Kabupaten Sinjai. Dengan melihat dan menjadikan unsur dan karakter bentuk yang sesuai dengan kondisi alam dan budaya setempat, sehingga dapat melestarikan dan memperkenalkan tradisi lokal dalam arsitektur modern.

Konsep bangunan yang diterapkan pada *cottage* adalah konsep dari rumah adat tradisional Bugis Sulawesi Selatan, yaitu Rumah Adat Tradisional Suku Bugis di Sinjai.



Gambar 5.1 Bentuk Atap Rumah Adat Tradisional Sinjai.

Sumber : <http://www.mozaikarsitek.com/2015/01/rumah-adat-tradisional-sinjai.html>



Gambar 5.2 Denah Rumah Adat Tradisional Sinjai.

Sumber : <http://www.mozaikarsitek.com/2015/01/rumah-adat-tradisional-sinjai.html>

Konsep awal bentuk inilah yang kemudian akan diambil, diolah, dan dikembangkan sesuai dengan konsep pendekatan Arsitektur Neo Vernakular. Sehingga dengan demikian penampilan bangunan dapat dijadikan identitas oleh daerah setempat, dan dapat dijadikan ikonik pada bangunan *Cottage* dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di Pantai Marannu.

5.2 Konsep Analisis Tapak

1. Konsep Awal Bentuk Tapak

a. Dimensi Tapak



Gambar 5.3 Akses jalan menuju Pantai Marannu

Sumber : Penulis,2023

Pantai Marannu memiliki luas area 4,78 Ha atau 47.800 m², pantai ini memiliki pasir berwarna abu abu dan hitam, dan dikelilingi oleh pohon dan vegetasi lainnya.

b. Kondisi Existing



Gambar 5.4 Kondisi Existing

Sumber : Penulis,2023

Kondisi Existing di Pantai Marannu terdapat berbagai jenis vegetasi, serta beberapa jenis macam pohon, mulai dari Pohon Kelapa, Pohon Ketapang, Pohon Palm, Pohon Mangrove dan masih banyak lainnya. Di pantai ini juga di gunakan sebagai dermaga atau pelabuhan bagi kapal – kapal yang akan bersandar di bibir pantai, kapal tersebut merupakan transportasi bagi nelayan yang telah di gunakan untuk mencari ikan, dan merupakan bagian dari mata pencaharian mereka.

c. Peta Batimetri dan Arah Ombak

Batimetri adalah ilmu yang mempelajari kedalaman di bawah air dan studi tentang tiga dimensi lantai samudra atau danau. Batimetri juga didefinisikan sebagai gambaran relief dasar lautan. Kawasan Pantai Marannu ini memiliki garis pantai dengan kedalaman yang cukup dangkal, kedalaman ± 500 meter-1 meter

d. View Keluar Tapak



Gambar 5.5 View Keluar Tapak

Sumber : Analisis Penulis,2023

View ke arah adalah view yang sangat baik pada tapak karena merupakan spot wisata untuk menikmati sunset, dan juga menikmati keindahan air, ombak kecil dan pantai. Namun view lainnya juga tetap menarik dan segala pandangan view lainnya.

e. View Kedalam Tapak



Gambar 5.6 View Kedalam Tapak

Sumber : Analisi Penulis,2023

View kedalam Tapak yang baik akan dimanfaatkan sebaik mungkin, agar dapat memeberikan identitas pada bangunan dan fungsi yang akan dijadikan wadah. View terbaik dari dalam tapak mengarah yang akan menjadi gerbang masuk Pantai marannu.

f. Kebisingan



Gambar 5.7 Kebisingan

Sumber : Analisis Penulis,2023

Kebisingan sangat berpengaruh bagi kenyamanan pengunjung di pantai, kebisingan juga dapat diatasi dengan penanaman vegetasi di sekitar pantai. Sumber kebisingan berasal dari suara angin yang berhembus dari arah Timur dan Barat, sedangkan untuk arah Utara dan Selatan kebisingan cukup rendah dikarenakan sumber kebisingan hanya berasal dari bunyi dan suara aktifitas manusia.

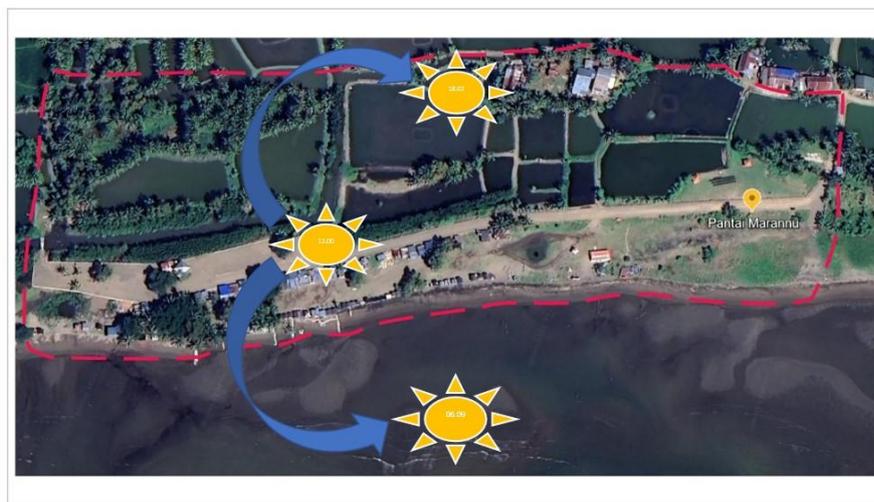
g. Klimatologi

Gambar 5.8 Klimatologi Tapak

Sumber : Analisi Penulis,2023

Secara Klimatologi terletak pada Posisi Iklim musim Timur, dimana bulan basah jatuh antara bulan April sampai dengan bulan Oktober dan bulan kering jatuh antara bulan Oktober sampai dengan bulan April. Sementara, matahari terbit dari sebelah Timur dan terbenam dari sebelah barat, hal ini berkaitan dengan penempatan cottage, dimana cottage akan ditempatkan pada arah terbenamnya matahari atau *sunset*, sehingga dapat menikmati pemandangan di pantai Marannu.

h. Orientasi Matahari



Gambar 5.9 Orientasi Matahari

Sumber : Analisis Penulis,2023

Orientasi Matahari di Pantai Marannu bergerak dari timur ke barat, dengan suhu yang tinggi akibat sinar matahari, akan tetapi hal ini dapat diatasi dengan adanya pepohonan serta vegetasi yang ada disekeliling pantai.

Orientasi Matahari di Pantai Marannu bergerak dari timur ke barat, dengan suhu yang tinggi akibat sinar matahari, akan tetapi hal ini dapat diatasi dengan adanya pepohonan serta vegetasi yang ada disekeliling pantai. Penambahan sun shading di terapkan pada bangunan utama, sedangkan pada cottage tidak menerapkan sun shading untuk dapat melihat sun rise di waktu pagi hari.

i. Zonasi



Gambar 5.10 Zonasi.

Sumber : Analisis Penulis, 2023

Pembagian zona pada *Cottage* di Pantai Marannu ini terbagi dalam empat kelompok/area, yaitu :

1. Zona Publik

Yang terdiri dari jalan masuk dan keluar, Garis Pantai, Lahan Parkir, Gazebo, Anjungan, Vegetasi dan lain-lainnya.

2. Zona Semi Publik

Yang terdiri atas Ruang Terbuka Hijau, Masjid, Cafe & Restaurant, Kolam renang, Taman bermain, Pusat Olahraga, dan lain – lainnya.

3. Zona Privat

Yang terdiri dari *Cottage*, taman, dan vegetasi.

4. Zona Servis

Yang terdiri atas ruang pengelola, pelayanan dan administrasi.

j. Sirkulasi

Akses menuju Pantai Marannu dapat menggunakan kendaraan roda dua maupun roda empat, karena jalan menuju lokasi tapak sudah di hotmix atau pengerasan jalan, sehingga mudah untuk sampai ke tujuan. Jarak tempuh dari jalan Poros Sinjai-Kajang menuju lokasi tapak 1,4 km atau 17 menit lamanya.

k. Output

Gambar 5.11 Site Output Perencanaan.

Berdasarkan pertimbangan analisa tapak terhadap kondisi Existing, Klimatologi, Kebisingan, Pencapaian, Zonasi dan Utilitas maka Output untuk Perencanaan Cottage pada Pantai Marannu seperti pada gambar diatas.



KETERANGAN:

A	GEDUNG UTAMA	D	JALURAN	M	TOKO SOUVENIR
B	CAFE & RESTO	H	AREA CLAWBACK	N	TOILET UMUM
C	AREA COTTAGE	J	TAMAN		
D	SWIMING	K	SPERDO		
E	POLAR	L	POLYMERISASI		
F	AREA PARKIR	O	PURANG GRINZI		

Gambar 5.12 Site Plan

2. Konsep Bentuk Tata Bangunan

Penentuan tata massa bangunan di Pantai Marannu, dianalisis dengan Pertimbangan sebagai berikut:

1. Pemisahan unit sesuai dengan kelompok kegiatan.
2. Fungsi-fungsi kelompok kegiatan diharapkan tidak saling mengganggu.
3. Pencapaian yang efektif dan efisien.
4. Tingkat privasi aktivitas.
5. Keamanan dan Kenyamanan aktivitas pada bangunan.

Tabel 5.1 Pola Tata Massa Bangunan

(Sumber;Lomowa,2014)

Pola Tata Massa Bangunan	Keterangan
Tunggal	<ul style="list-style-type: none"> → Mudah dalam pengaturan sirkulasi → Mudah dalam pengawasan dan keamanan → Fasilitas penunjang dapat disatukan → Ruang dengan sifat berbeda dipisahkan dengan sistem pembagian tempat
Majemuk	<ul style="list-style-type: none"> → Mudah membentuk ruang-ruang terbuka → Memberikan kesan dinamis dan fleksibel → Penggunaan lahan relatif besar → Sirkulasi relatif luas

Dengan membandingkan kedua pola tata bangunan pada Pantai Marannu, akan dilakukan penataan Tunggal.

5.3 Konsep Arsitektur Neo Vernakular

Arsitektur Neo-Vernacular merupakan konsep arsitektur yang berkembang pada era Post Modern, mulai muncul pada tahun 1960-an. Kata “Vernakular” berasal dari Bahasa latin yang memiliki arti bahasa setempat/pribumi, dan kata “Neo” sendiri berasal dari bahasa Yunani yang memiliki arti baru. Menurut Arsimedia (2019) Arsitektur Neo-Vernakular dapat diartikan sebagai bahasa setempat yang diucapkan dengan cara baru.

Arsitektur Neo-Vernacular merupakan arsitektur yang memiliki prinsip mempertimbangkan peran serta budaya lokal dalam kehidupan masyarakat, kaidah-kaidah normative, kosmologis serta keselarasan antara bangunan, lingkungan, dan alam. Arsitektur vernakular yang ada pada masa arsitektur modern awal, berkembang menjadi arsitektur neo vernakular pada masa modern akhir setelah adanya berbagai macam kritikan terhadap arsitektur modern.

Menurut Arsimedia (2019) Berikut ini adalah kriteria-kriteria dari arsitektur neo vernacular :

1. Memiliki bentuk-bentuk dengan unsur budaya dan lingkungan, termasuk iklim setempat, yang digambarkan melalui ornamen, tata letak denah, struktur dan detail.
2. Menerapkan elemen fisik maupun elemen nonfisik seperti kepercayaan, budaya, pola pikir, tata letak dalam bentuk yang lebih modern.
3. Produk dari Arsitektur neo vernacular ini akan menghasilkan karya yang baru dan tidak menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular secara murni.

Berikut ini merupakan beberapa karya arsitektur yang menerapkan konsep Arsitektur neovernakular, antara lain :

1. Bandara Soekarno Hatta

Bandara Soekarno Hatta berada di Tangerang, Banten. Merupakan hasil karya dari Arsitek Perancis Paul Andreu. Beliau menekankan budaya Indonesia yang di kemas secara modern. Salah satunya adalah adanya pendopo-pendopo yang di gunakan sebagai ruang tunggu yang menghubungkan antar selasar.



Gambar 5.13 Foto Bandar Soekarno Hatta, Tangerang, Banten.

Sumber : <https://www.tribunnewswiki.com/2021/05/19/bandara-internasional-soekarno-hatta>

2. Asakusa Tourist Information Center

Asakusa Tourist Information Center adalah bangunan yang didesain oleh Arsitek Kengo Kuma. Bangunan ini merupakan hasil dari sayembara desain Tourist Hotspot pada tahun 2008 oleh pemerintah Distrik Taito. Sayembara ini diikuti oleh kurang lebih 300 peserta. Bangunan ini sendiri terletak di seberang Kuil Kinruzan Sensoji yang merupakan objek wisata utama di daerah Asakusa, Tokyo.



Gambar 5.14 Foto *Asakusa Tourist Information Center*

Sumber : <https://www.archdaily.com/251370/asakusa-culture-and-tourism-center-kengo-kuma-associates>

3. Arsitektur Tradisional Suku Bugis

Desain arsitektur rumah tradisional secara umum merupakan cerminan kearifan lokal suatu daerah mempunyai nilai arsitektur yang tinggi (Supriatna & Handayani, 2021). Di Indonesia rumah tradisional memiliki desain eksterior/interior yang sangat bervariasi dengan ciri unik masing-masing setiap daerah, biasanya struktur dan model bangunannya dipengaruhi oleh warisan budaya yang mempengaruhinya (Rachmadyanti, 2021). Bangunan rumah tradisional suku mencerminkan nilai kebudayaan nasional dari sudut bentuk fasad, fungsional dan gaya beserta proses pendesainannya memberikan keunikan yang khas. Fasad bangunan sangat dipengaruhi oleh faktor sosio-kultural dan lingkungan tempat bangunan tersebut dikembangkan, sehingga mempengaruhi bentuk fisik arsitekturalnya (Muhammad et al., 2022).

Masyarakat Suku Bugis menilai tidak hanya semata-mata sebagai tempat untuk tinggal, akan tetapi merupakan ruang awal mula kehidupan manusia yaitu: dimana manusia lahir, berkembang, hingga meninggal, oleh sebab itu dalam proses pembangunannya haruslah dilandaskan tradisi serta kepercayaan yang bersumber dari leluhur secara turun-temurun. Desain bangunan arsitektural suku Bugis di daerah Sulawesi Selatan sangat mencerminkan histori kerajaan Bugis. Sebagai central kerajaan suku Bugis di daerah Sulawesi Selatan terpengaruh gaya bangunan istana Soraja di kota Bone yang umumnya mengarah ke arah laut. Menurut Syarif (Syarif, 2020) dalam penelitiannya, guna mengetahui keterkaitan antara kebudayaan dan desain arsitektur bangunan, perlu lebih dahulu mengetahui masing-masing unsurnya, yang terlihat pada gambar.



Gambar 5.15 Skema pembentuk budaya dan arsitektur

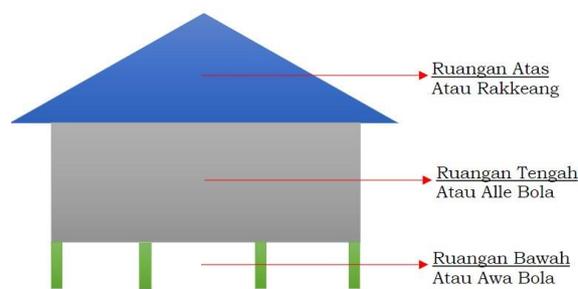
Sumber : (Wibowo et al., 2021)

Perilaku, adat kebiasaan, pola pikir, mentalitas, dan adat kebiasaan lingkungan adalah salah satu faktor utama yang mempengaruhi dalam pembentukan gaya arsitektur dan nilai karakter budaya (Khaliesh, 2014). Begitu pula pada rumah tradisional masyarakat Bugis sangat dipengaruhi kelima elemen tersebut. Sudut pandang warga setempat di Bugis menilai bahwa arsitektural rumah adat adalah cerminan dari tingkatan alam yang dikenal dengan istilah Makrokosmos, yakni dunia bawah, dunia tengah, dan dunia atas (Wardiman et al., 2020). Makrokosmos sendiri merupakan cara masyarakat Bonge menilai alam semesta, yang diterapkan dalam bangunan rumah adat tradisional. Selain sudut pandang masyarakat setempat tentang hunian rumah adat adalah makrokosmos, memiliki ikon yang menghiasi arsitektural bangunan rumah adat Suku Bugis.

Terdapat tiga jenis pengklasifikasian pandangan kosmologis suku Bugis, adalah pembagian pelapisan dunia (dunia bawah, tengah, dan atas), klasifikasi struktur rumah tradisionalnya (kaki rumah, badan dan kepala), dan pembagian empat perletakan mata angin (timur, selatan, barat, utara) (Al-Faaruuq & Zulkarnain, 2020). Suku bugis mempercayai bahwa alam semesta merupakan falsafah hidup dengan menyembah Dewa Langit yang dilakukan di tollageng atau rakekang, menyembah Dewa Malino yang dipercaya berada dalam Ale Bola yaitu badan

rumah atau loteng yang dianggap sebagai tempat tertinggi dalam bagian rumah adat Bonge, yang ketiga adalah Dewa Uwae yang dianggap berada di bawah atau kolong rumah.

Masyarakat Bugis menilai rumah tidak hanya sebagai tempat untuk tinggal akan tetapi sebagai awal mula terjadinya siklus kehidupan, dimana sebagai tempat manusia lahir, berkembang hingga akhirnya meninggal, oleh sebab itu dalam mendesain dan merencanakan bangunan rumah hendaklah mencerminkan kepercayaan dan tradisi yang diwariskan secara turun temurun dari nenek moyang (Akbar, 2017).



Gambar 5.16 Susunan Struktur Rumah Adat Suku Bugis

Sumber : <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/g-tech/article/download/2091/1635/13488>

Konsep susunan ruangan vertical rumah adat tradisional masyarakat Suku Bonge memiliki pola bangunan berbentuk berjejeran atau memusat terletak pada perkampungan desa atau dalam benteng (istana) dan berbentuk panggung yang dibangun diatas tiang atau pile d welling. Bentuk dasar denah selalu berbentuk square, dan bentuk potongan vertikal terdiri dari beberapa bagian (Gambar 2) yaitu : (1) rakkeang atau bagian atas bangunan, (2) alle bola atau bagian tengah bangunan dan (3)awa bola atau bagian dasar/kolong bangunan (Syarif, 2020). Adanya struktur konsep ruangan pada rumah adat Bugis menjadikan desain bangunan hunian tradisional Bangsawan Bugis di daerah Bone Provinsi Sulawesi Selatan sangat menarik dijadikan sebagai penelitian kritik arsitektur secara

mendalam. Selain itu, penelitian ini berfungsi sebagai kritik pro dan kontra arsitektur dari bangunan rumah tradisional Bugis.

5.4 Konsep Struktur dan Material Bangunan

Sistem struktur yang digunakan harus berdasarkan pertimbangan dari beberapa aspek di bawah ini :

1. Mempertimbangkan kekuatan dan ketahanan pada bangunan.
2. Memberikan keamanan dan kenyamanan pada bangunan.
3. Mampu memenuhi kebutuhan fungsi dan fleksibilitas pada bangunan.
4. Mempertahankan tatanan bentuk dan fungsi bangunan.
5. Mengikuti kondisi fisik tapak berupa daya dukung tanah, jenis tanah, tanah keras, pengaruh suhu, angin, dan pengaruh pada pantai.

Sistem Struktur Bangunan yang tepat selain bertujuan untuk menjadikan bangunan lebih kokoh dan lebih ekonomis juga dapat memberi kesan estetika dalam bangunan baik secara struktural maupun arsitektural. Sistem struktur terbagi menjadi tiga yaitu:

1. SubStruktur

Substruktur atau struktur bagian bawah adalah sistem struktur yang berada dibagian bawah bangunan yang langsung berhubungan dengan tanah. Fungsi utama dari substruktur sebuah bangunan adalah untuk memindahkan beban dari superstruktur tersebut ke tanah yang ada di bawahnya. Peranan sistem substruktur antara lain:

1. Mampu menahan beban yang diterima dari superstruktur ke pondasi atau dari permukaan bawah tanah.
2. Mampu bertahan dengan kondisi iklim dan cuaca atau peristiwa alam.
3. Mampu menyesuaikan dengan kondisi tanah setempat.
4. Memberikan daya dukung terhadap super dan upper struktur.
5. Mudah dalam pemeliharaan dan pelaksanaan.

Berdasarkan pertimbangan diatas maka struktur pondasi yang akan digunakan pada proses perancangan *Cottage* adalah pondasi yang mampu bertumpu pada bangunan *Cottage* dan kolom yang terbuat dari kayu serta

pondasi poor plat baik pada bangunan-bangunan penunjang maupun bangunan-bangunan utama yang memiliki dimensi yang lebih besar, karena sistem struktur ini juga digunakan pada rumah-rumah tradisional sehingga memiliki kesan tradisional.

2. *SuperStruktur*

Dalam pengertian konstruksi superstruktur adalah sebuah bangunan yang mencakup semua bagian-bagian yang terletak diatas pondasi dan komponen struktur, seperti rangka, kuda-kuda, pilar dan lantai. Super struktur berada diantara struktur atap dan stuktur kaki, umumnya super struktur terdiri dari balok, kolom, dan dinding. Dimana fungsi dari kolom dan balok adalah pemikul beban utama dari atas dengan struktur baja dan beton.

Sistem super struktur yang digunakan adalah rangka beton bertulang pada bangunan permanen dan rangka kayu pada bangunan semi permanen. Adapun peranan sistem struktur ini, yaitu:

1. Fleksibilitas ruang/fungsi ruang.
2. Mampu menahan beban.
3. Dapat menyalurkan beban/gaya secara merata.
4. Kemudahan pelaksanaan dan pemeliharaan.

3. *UpperStruktur*

Struktur atas (*Upper Structure*) terdiri atas kolom, balok, pelat, dinding geser, dan tangga, dimana masing-masing bagian memiliki peran yang sangat penting. Struktur atap berfungsi untuk menahan segala beban yang berada ditingkatan tertinggi. Memiliki penampilan pendukung fungsi bangunan, juga memiliki kemudahan akses, dengan pertimbangan tersebut dan konsep tradisional yang digunakan maka struktur yang akan digunakan pada bangunan ini secara dominan adalah struktur rangka kayu yang memiliki aspek lebih tradisional dan memudahkan dalam pemeliharaan. Peranan Sistem *UpperStruktur*, yaitu:

1. Mampu menghadapi gaya lateral.

2. Menentukan tinggi bangunan.
3. Mendukung bentuk tampilan bangunan.
4. Bentuk ruang dan fungsinya.
5. Kemudahan pelaksanaan dan pemeliharaan.

Berdasarkan hasil diatas maka struktur atap yang akan digunakan dalam proses perancangan *Cottage* adalah struktur rangka menggunakan kayu serta penutup atap menggunakan material dari kayu dengan bentuk atap bumbungan.

4. Bahan Bangunan

Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam pemakaian bahan dan finishing bangunan antara lain:

1. Kemudahan dalam pemasangan dan pemakaian.
2. Kemudahan dalam perawatan.
3. Aspek Estetika.
4. Bahan dapat menggunakan potensi lingkungan dan bahan-bahan lain yang mudah didapat dengan kualitas terjamin.
5. Dapat membuat bangunan menjadi lebih nyaman terhadap iklim tropis.

Selain itu pemakaian bahan bangunan harus mempertimbangkan kesan dan karakter yang ingin ditampilkan karena pemilihan bahan bangunan secara langsung dapat memperlihatkan tekstur dan tampilan bangunan tersebut. Adapun bahan-bahan yang akan digunakan pada bangunan *cottage* dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di Pantai Marannu, yaitu : Beton, batu, kayu, kaca, bambu, keramik dan lain-lain.

5.5 Konsep Tata Bangunan Dalam Ruang/Interior

Pada umumnya *Cottage* dengan penerapan konsep Neo Vernakular yang memiliki konsep alami dan perpaduan antara modern dan tradisional

dengan pemilihan material dan warna alam dan berada di daerah setempat; yang diterapkan pada *interior* bangunan pada *cottage* tersebut. Penataan *interior cottage* yang baik dan tepat dapat menambah kesan natural yang dirasakan pengunjung *cottage*, misalnya merancang bangunan dengan menambah furnitur alami tanpa membatasi fungsi bangunan dan kenyamanan pengunjung.

Penampilan interior bangunan dirancang sesuai dengan penampilan luar ruang atau eksteriornya secara berkelanjutan. Penggunaan material dan bahan-bahan lokal alam sekitar yang ada, dirancang sedemikian rupa agar mampu menampilkan kesatuan dengan alam sekitar, Adapun bentuk penataannya:

1. Lantai Bangunan

Pada lantai bangunan akan menggunakan variasi material parket dengan motif kayu interwood agar nuansa alami lebih menonjol, jenis parket ini yakni parket yang terbuat dari kayu solid. Pemilihan material lantai bangunan disesuaikan dengan fungsi bangunan dengan pertimbangan mudah dalam pelaksanaan, perawatan, dan keawetan.



Gambar 5.17 lantai kayu interwood

Sumber : <https://megahwallpaper.com/shop/parket/interwood/>

2. Dinding

Dinding merupakan bagian badan bangunan yang vital mengingat sifatnya yang selain sebagai pelindung fisik dari privasi penghuni, juga sebagai bentuk estetis dari bangunan. Penggunaan bahan dan material pada dinding yang direkomendasikan adalah penggunaan batu bata abad 19 gaya victorian, kayu dan sedikit penambahan bambu, sesuai pada bentuk

konsep arsitektur neo vernakular. Kemudian menggunakan plasteran sebagai penutup dari batu bata agar tingkat ketahanan pada batu bata lebih kokoh dan juga terlihat lebih rapi



Gambar 5.18 Dinding batu bata, kayu dan bambu

Sumber : <https://pixabay.com/photos/brick-wall-bricks-building-texture-302592/>

<https://www.arafuru.com/sipil/pengertian-plesteran-dan-fungsinya.html>

3. Plafon

Penggunaan plafon yang sederhana dari aspek kemudahan pada pelaksanaan, perawatan, dan keawetan, harga yang terjangkau juga menjadi pertimbangan utama dalam pemilihan bahan untuk plafon, adapun material yang akan digunakan yaitu, plafon kayu lambersering, mengingat karakter bahan yang mewakili konsep neo vernakular.



Gambar 5.19 Plafon Kayu Lambersering

Sumber :

<https://www.kompasiana.com/jakartaparquet0222/6381a34f4addee70a34fd352/daftar-produk-plafon-kayu-lambersering-paling-banyak-dicari>

4. Atap

Atap yang diterapkan menggunakan atap berbentuk bumbungan yang mengikuti konsep Arsitektur Neo Vernakular, dan menggunakan struktur rangka atap kayu. Alasan digunakannya atap bermaterial kayu ini karena kesesuaian dengan faktor budaya dan lingkungan setempat yang masih menggunakan atap rumah suku bugis.



Gambar 5.20 Atap

Sumber : Penulis,2024

5.6 Konsep Tata Bangunan Luar Ruang/Eksterior

Konsep Tata Bangunan Luar Ruang pada desain ini memiliki 2 unsur *Softscape* dan *Hardscape*. *Softscape* atau tata ruang luar adalah unsur terdiri dari vegetasi yang permanen, seperti semak dan pepohonan, atau sementara seperti tanaman keras. Sedangkan, *Hardscape* adalah unsur non-vegetasi seperti benda mati yang lebih berat, tidak berubah, terdiri dari kerikil, paving, batu dan kayu.

1. *Softscape*

Softscape merupakan elemen lunak yang membentuk tata ruang luar, atau eksterior berupa tumbuh-tumbuhan yang berfungsi sebagai peneduh, pengarah jalan, dan penambah estetika.

Dalam desain tata bangunan luar ruang atau eksterior terdiri dari tanaman peneduh, tanaman pengarah, tanaman pembatas, tanaman hias, dan lain sebagainya.

Adapun yang menjadi dasar dalam penataan luar ruang sesuai dengan konsep pendekatan Neo Vernakular yaitu:

- 1) Ruang luar sebagai ruang transisi terhadap lingkungan.
- 2) Penyesuaian rencana lansekap dengan lingkungan dan elemen yang ada.
- 3) Mencerminkan lingkungan kondisi fisik dan menunjukkan elemen-elemen lansekap yang sederhana serta kenyamanan dan perlindungan.
- 4) Penataan tanaman dan elemen ruang luar yang mengarah ke orientasi bangunan.
- 5) Memperlihatkan *view* ke luar tapak.
- 6) Adanya Tanaman *Sun Shade* yang berfungsi untuk melindungi paparan sinar matahari langsung, serta berfungsi untuk memperindah tampak bangunan.
- 7) Mampu berfungsi sebagai penangkal polusi, debu, dan suara getaran dan bunyi dari lingkungan sekitar.
- 8) Penataan lansekap yang baik selain dapat menambah kesan estetik pada bangunan, elemen-elemen juga dapat berfungsi sebagai pengarah jalan, peneduh pada area publik yang berada pada luar bangunan, mengurangi serta meminimalisir kebisingan, dan kecepatan angin.

Adapun alternatif tanaman yang akan digunakan antara lain:

- a. Tanaman peneduh berupa pohon dengan tinggi 1-20 meter, ditanam pada area publik yang memerlukan peneduh dari paparan sinar matahari, seperti jalanan yang berada di dalam tapak, parkir, taman, landmark, dan ruang terbuka hijau.

Tabel 5.2 Alternatif Tanaman Peneduh

Sumber : Analisis Penulis,2023

No	Nama	Karakteristik	Gambar
1.	Pohon Bakau (<i>Rhizophora</i>)	<p>→ Tumbuhan ini memiliki ciri-ciri yang mencolok berupa akar tunjang yang besar dan berkayu, pucuk yang tertutup daun penumpu yang meruncing, serta buah yang berkecambah serta berakar ketika masih di pohon (<i>vivipar</i>)</p> <p>→ Pohon bakau juga memiliki banyak nama lain seperti <i>tancang</i>, <i>tanjang</i> (Jw.); <i>tinjang</i> (Md.); <i>bangko</i> (Bugis); <i>kawoka</i> (Timor), <i>wako</i>, <i>jangkar</i>, dan lain-lain.</p> <p>→ Dengan akar tunjang yang menyolok dan bercabang-cabang. Tinggi total 4–30 m, dengan tinggi akar mencapai 0,5–2 m atau lebih di atas lumpur, dan diameter batang mencapai 50 cm.</p>	 

2.	<p>Pohon Ketapang (<i>Terminalia Mantaly</i>)</p>	<p>→ Ketapang atau katapang (<i>Terminalia catappa</i>) adalah nama sejenis pohon tepi pantai yang rindang. Lepas tumbuh dan membentuk tajuk indah bertingkat-tingkat, ketapang kerap dijadikan pohon peneduh di taman-taman dan tepi jalan.</p> <p>→ Pohon besar, tingginya mencapai 40 m dan gemang batang sampai 1,5 m. Bertajuk rindang dengan cabang-cabang yang tumbuh mendatar dan bertingkat-tingkat; pohon yang muda sering tampak seperti pagoda.</p> <p>Pohon-pohon yang tua dan besar acap kali berbanir (akar papan), tingginya bisa hingga 3 m.</p> <p>→ Dapat ditanam dan tumbuh didaerah mana saja.</p>	 
----	---	---	--

b. Tanaman Pengarah, berupa pohon atau semak yang tinggi, baik itu jalan untuk kendaraan maupun jalan pedestrian bagi pejalan kaki.

Tabel 5.3 Alternatif Tanaman Pengarah

Sumber : Analisis Penulis,2023

No	Nama	Karakteristik	Gambar
1.	Pohon Kelapa <i>(Roystonea Regia)</i>	<ul style="list-style-type: none"> → Merupakan tanaman yang semua bagiannya dapat dimanfaatkan. → Dapat tumbuh mencapai 5-8 meter. → Daun kelapa merupakan daun tunggal tulang yang menyirip, daun bertoreh sangat dalam. 	
2.	Pohon Palm <i>(Arecaceae)</i>	<ul style="list-style-type: none"> → Pohon palm memiliki karakteristik hampir sama dengan pohon kelapa. → Tanaman ini dapat tumbuh di tanah yang subur sampai gersang sekalipun. → Daun tanaman palem lumayan panjang. Panjang daunnya mencapai 3 meter. Bagian atas daun berwarna hijau tua, dan bagian bawahnya berwarna hijau dengan aksen keputih-putihan atau hijau pucat. 	

c. Tanaman Sebagai Estetika, baik berupa pohon, tanaman pendek seperti semak, atau bunga yang ditanam di daerah yang sesuai dengan kondisi lingkungan dengan tujuan untuk menjadikan pusat perhatian bagi pengunjung yang melihat.

Tabel 5.5 Hardscape Elemen Material Keras

Sumber : Analisis Penulis,2023

No	Nama Material	Karakteristik	Gambar
1.	Pengerasan Jalan	<p>→ Pengerasan Jalan merupakan lapisan perkerasan yang terletak diantara lapisan tanah dasar dan roda kendaraan.</p> <p>→ Memberikan Pelayanan kepada sarana transportasi, dan selama masa pelayanannya diharapkan tidak terjadi kerusakan yang berarti.</p> <p>→ Bahan Utama penyusun perkerasan jalan adalah agregat, aspal, dan bahan pengisi (filler).</p>	
2.	Lampu Taman	<p>→ Lampu taman merupakan ornamen yang berfungsi sebagai penerangan</p> <p>→ Lampu taman banyak juga digunakan untuk menjadi dekorasi taman dan hiasan suatu tempat untuk memperindahkannya.</p> <p>→ Material untuk lampu taman bisa terbuat dari apa saja, seperti batu alam, terakota, kayu, logam, atau</p>	

		stainless.	
3.	Bangku Taman	<p>→ Kursi atau bangku taman digunakan diluar ruangan, kursi atau bangku taman juga dikenal dengan sebutan garden bench atau park bench.</p> <p>→ Adanya kursi atau bangku taman dapat menambah keindahan dan kenyamanan suasana taman.</p> <p>→ Dapat dibuat dari logam, batu, kayu atau beton.</p>	
4.	Pembetonan	<p>→ Paving Blok adalah suatu komposisi bahan bangunan yang terbuat dari campuran semen portland atau bahan perekat hidraulis lainnya, air dan agregat dengan atau tanpa bahan tambahan lainnya yang tidak mengurangi mutu beton tersebut (SNI 03-0691-1996).</p> <p>→ Paving block adalah bahan bangunan yang dibuat dari campuran semen, pasir dan air, sehingga karakteristiknya hampir mendekati dengan karakteristik mortar.</p> <p>→ Dapat menjadi perkerasan yang menjadi motif warna atau bentuk.</p>	
5.	Pedestrian	→ Pedestrian merupakan jalur	

		<p>pejalan kaki yang umumnya sejajar dengan sumbu jalan dan lebih tinggi dari permukaan perkerasan jalan untuk menjamin keselamatan pejalan kaki yang bersangkutan.</p> <p>→ Jalur pedestrian saat ini dapat berupa trotoar, pavement, sidewalk, pathway, plaza dan mall.</p> <p>→ Material dalam penggunaan pedestrian ini menggunakan batu, kerikil, kayu atau bambu, beton, koral dan lain sebagainya.</p>	
6.	Gazebo atau Saung	<p>→ Gazebo adalah salah satu fasilitas dengan ruang-ruang terbuka sebagai alternatif tempat berkumpul dan melakukan kegiatan santai bersama anggota keluarga lainnya, banyak juga yang menyebut saung karena digunakan untuk tempat santai.</p> <p>→ Gazebo biasanya dibuat atau ditempatkan di halaman rumah, taman, teras belakang, atau di tepi kolam renang sebagai daya tarik utama di area itu, dibuat secara artistik dan terbuka namun biasanya dengan konstruksi sederhana, tidak</p>	

		<p>masif atau tidak terlalu berlebihan.</p> <p>→ Material pembuatan gazebo yang akan digunakan yaitu kayu dan bambu.</p>	
--	--	--	--

5.7 Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan pada bangunan terbagi menjadi dua yaitu, pencahayaan alami dan pencahayaan buatan, yaitu:

1. Sistem pencahayaan alami

Cahaya yang memanfaatkan sinar matahari, bulan, bintang, api, dan mineral *flouresensi*. Sistem ini juga diterapkan melalui bukaan-bukaan pada dinding untuk menerangi ruangan. Karena berasal dari alam, cahaya alami bersifat tidak menentu, tergantung pada iklim, musim, dan cuaca. Diantara seluruh sumber cahaya alami, matahari memiliki kuat sinar yang paling besar sehingga keberadaanya sangat bermanfaat dalam penerangan dalam ruang. Cahaya matahari yang digunakan untuk penerangan interior disebut dengan *daylight*.

Daylight memiliki fungsi yang sangat penting dalam karya arsitektur dan interior. Distribusi cahaya alami yang baik dalam ruang berkaitan langsung dengan konfigurasi arsitektural bangunan, orientasi bangunan, kedalaman, dan volume ruang. Oleh sebab itu *daylight* harus disebarakan merata dalam ruangan. Menurut *Sir John Soane*, *daylight* dapat memberikan suasana ruang dalam yang lebih hangat. *Sir John* berhasil membuktikan bahwa *daylight* apabila dikelola dengan baik akan menimbulkan dampak suasana yang menyenangkan (Honggowidjaja, 2003: 13).

Sumber pencahayaan alami kadang dirasa kurang efektif dibanding dengan penggunaan pencahayaan buatan, selain karena intensitas cahaya yang tidak tetap, sumber alami menghasilkan panas terutama saat siang

hari. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan agar penggunaan sinar alami mendapat keuntungan, yaitu:

1. Variasi intensitas cahaya matahari.
2. Distribusi dari terangnya cahaya.
3. Efek dari lokasi, pemantulan cahaya.
4. Letak geografis dan kegunaan bangunan gedung.

Pencahayaan alami dalam sebuah bangunan akan mengurangi penggunaan cahaya buatan, sehingga dapat menghemat konsumsi energi dan mengurangi tingkat polusi. Tujuan digunakannya pencahayaan alami yaitu untuk menghasilkan cahaya berkualitas yang efisien serta meminimalkan silau dan berlebihan rasio tingkat terang. Selain itu cahaya alami dalam sebuah bangunan juga dapat memberikan suasana yang lebih menyenangkan dan membawa efek positif lainnya dalam psikologi manusia.

Agar dapat menggunakan cahaya alami secara efektif, perlu dikenali ke beberapa sumber cahaya utama yang dapat dimanfaatkan :

1. Sunlight, cahaya matahari langsung dan tingkat cahayanya tinggi.
2. Daylight, cahaya matahari yang sudah tersebar dilangit dan tingkat cahayanya rendah.
3. Reflected light, cahaya matahari yang sudah dipantulkan.

Berikut ini adalah lima strategi dalam merancang untuk pencahayaan matahari efektif (Egan & Olgyay, 1983):

1. Naungan (*shade*), naungi bukan pada bangunan untuk mencegah silau (*glare*) dan panas yang berlebihan karena terkena cahaya langsung.
2. Pengalihan (*redirect*), alihkan dan arahkan cahaya matahari ketempat-tempat yang diperlukan. Pembagian cahaya yang cukup dan sesuai dengan kebutuhan adalah inti dari pencahayaan yang baik.
3. Pengendalian (*control*), kendalikan jumlah cahaya yang masuk kedalam ruang sesuai dengan kebutuhan dan pada waktu yang diinginkan. Jangan terlalu banyak memasukkan cahaya ke dalam ruang, terkecuali jika

kondisi untuk visual tidaklah penting atau ruangan tersebut memang membutuhkan kelebihan suhu dan cahaya tersebut contoh : rumah kaca.

4. Efisiensi, gunakan cahaya secara efisien, denag membentuk ruang dalam sedemikian rupa sehingga terintegrasi dengan pencahayaan dan menggunakan material yang dapat disalurkan dengan lebih baik dan dapat mengurangi jumlah cahaya masuk yang diperlukan.

5. Intefrasi, integrasikan bentuk pencahayaan dengan arsitektur bangunan tersebut. Karena jika bukan untuk masuk cahaya matahari tidak mengisi sebuah peranan dalam arsitektur bangunan tersebut, nukan itu cenderung akan ditutupi dengan tirai atau penutup lainnya dan akan kehilangan fungsinya.



Gambar 5.21 Sistem pencahayaan alami pada ruangan

Sumber : <https://interiordesign.id/pencahayaan-ruangan-dengan-sumber-cahaya-alami-serta-keuntungannya/>

2. Sistem pencahayaan buatan

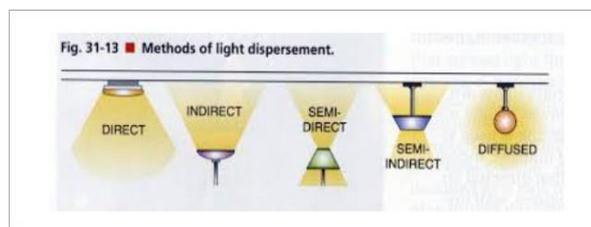
Sistem pencahayaan buatan adalah sistem pencahayaan yang berasal dari sumber cahaya buatan manusia yang dikenal dengan lampu atau *luminer*. Sistem pencahayaan dengan bantuan energi listrik yang diterapkan pada setiap ruang yang membutuhkan. Sistem pencahayaan buatan Pada cuaca yang kurang baik dan malam hari, pencahayaan buatan sangat dibutuhkan. Sistem pencahayaan buatan terbagi atas dua, yaitu:

1. Sistem pencahayaan langsung (*direct lighting*)

Pada sistem ini 90-100% cahaya diarahkan secara langsung ke benda yang perlu diterangi. Sistem ini dinilai paling efektif dalam mengatur pencahayaan, tetapi ada kelemahannya karena dapat menimbulkan bahaya serta kesilauan yang mengganggu, baik karena penyinaran langsung maupun karena pantulan cahaya. Untuk efek yang optimal, disarankan langit-langit, dinding serta benda yang ada didalam ruangan perlu diberi warna cerah agar tampak menyegarkan, untuk sistem ini digunakan pada fungsi olahraga yang memerlukan cahaya langsung dengan kapasitas besar, cahaya langsung diperlukan dengan pertimbangan langit-langit yang tinggi.

2. Sistem pencahayaan tidak langsung (*indirect lighting*)

Pada sistem ini 90-100% cahaya diarahkan ke langit-langit dan dinding bagian atas kemudian dipantulkan untuk menerangi seluruh ruangan. Agar seluruh langit-langit dapat menjadi sumber cahaya, perlu diberikan perhatian dan pemeliharaan yang baik. Keuntungan sistem ini adalah tidak menimbulkan bayangan dan kesilauan sedangkan kerugiannya mengurangi efisiensi cahaya yang jatuh pada permukaan kerja.



Gambar 5.22 Sistem Pencahayaan Buatan

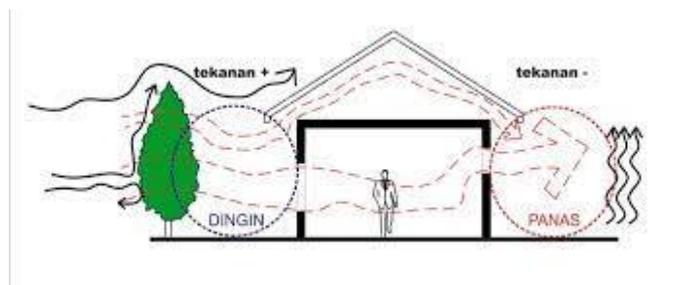
Sumber : <https://www.arsimedia.com/2020/07/penjelasan-sistem-pencahayaan-pada.html>

5.8 Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan pada bangunan terbagi menjadi dua jenis penghawaan, yaitu berupa penghawaan alami dan penghawaan buatan, yaitu:

1. Sistem penghawaan alami

Penghawaan alami atau ventilasi alami adalah proses pertukaran udara di dalam bangunan melalui bantuan elemen-elemen bangunan yang terbuka. Sistem penghawaan alami berfungsi memasukkan udara dari luar ke dalam dan dari dalam keluar bangunan, sebagai pertukaran udara kotor dan udara bersih ke dalam bangunan. Sistem penghawaan alami juga pada dinding dan atap menggunakan bukaan berupa pintu dan jendela. Pemanfaatan penghawaan alami bangunan ini diharapkan dapat menghemat biaya listrik yang terbuang. Pemanfaatan bukaan ini dapat diaplikasikan pada bangunan seperti ruang yang besar, dan ruang servis, dan juga ruang utilitas lainnya.



Gambar 5.23 Sistem Penghawaan Alami

Sumber :

https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_1_dir/388f852d9cd6abb771d88d6ac1f5f638.pdf

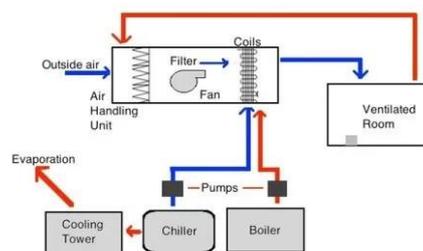
2. Sistem penghawaan buatan

Penghawaan buatan atau ventilasi buatan adalah proses pertukaran udara didalam bangunan melalui bantuan elemen-elemen buatan seperti *Air Conditioner (AC)*, dan kipas angin. Penghawaan buatan diterapkan untuk ruangan yang tidak memperoleh penghawaan alami, dengan menggunakan sistem penghawaan buatan maka didapatkan beberapa keuntungan, sebagai berikut:

1. Sistem kelembapan udara dapat diatur.

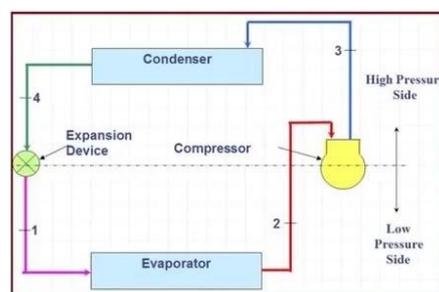
2. Penerimaan udara merata di setiap ruangan.
3. Tidak dipengaruhi oleh cuaca dan waktu.
4. Udara dapat tetap bersih.

1) HVAC, sistem penghawaan yang pertama menggunakan alat pengkondisian udara, *HVAC* dibaca "*eich-fak*" adalah sebuah singkatan yang kepanjangannya dalam Bahasa Inggris adalah "*heating, ventilation, dan air-conditioning*" pemanasan, ventilasi, dan penyejuk udara, kadang kala disebut sebagai tata udara. (*HVAC*). Dan biasanya digunakan pada bangunan yang luasnya relatif besar, sehingga adanya *HVAC* penggunaan sistem penghawaan alami hampir sepenuhnya tidak dibutuhkan.



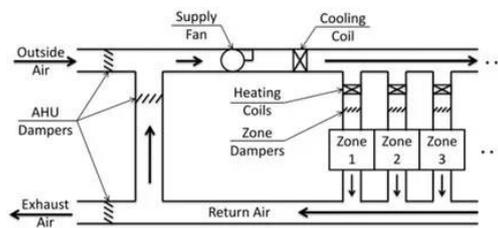
Gambar 5.24 Fungsi Dasar Sistem HVAC

Sumber : <https://wma.co.id/flow-measurements/komponen-dasar-sistem-hvac/>



Gambar 5.25 Siklus Pendinginan Kompresi Uap

Sumber : <https://wma.co.id/flow-measurements/komponen-dasar-sistem-hvac/>



Gambar 5.26 Desain Sistem HVAC

Sumber : <https://wma.co.id/flow-measurements/komponen-dasar-sistem-hvac/>

2) Kipas Angin, sistem penghawaan kedua menggunakan Kipas angin, yang dipergunakan untuk menghasilkan angin. Fungsi yang umum adalah untuk pendingin udara, penyeegar udara, ventilasi, pengering. Kipas angin juga ditemukan di mesin penyedot debu dan berbagai ornamen untuk dekorasi ruangan.



Gambar 5.27 Kipas Angin

Sumber :

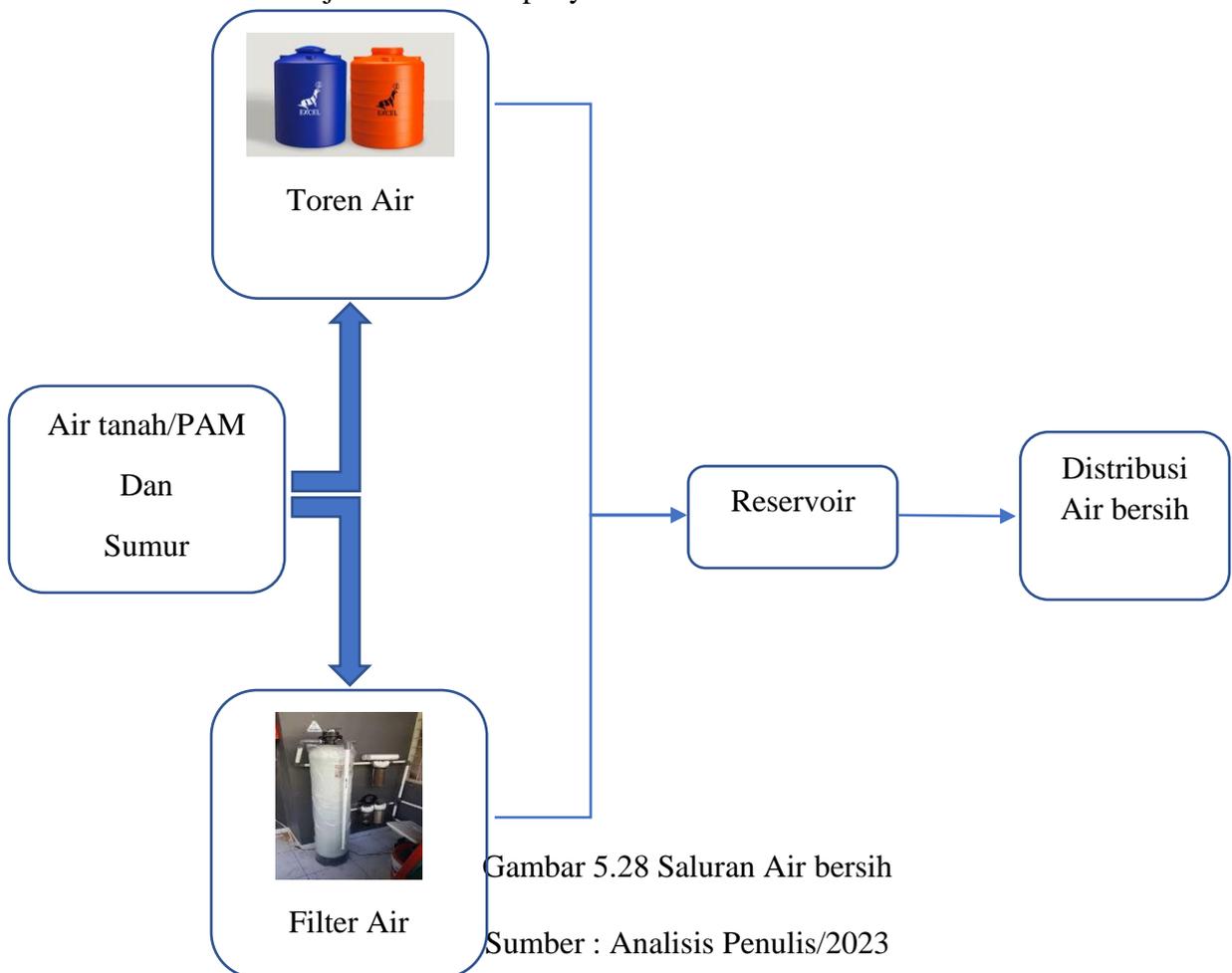
<https://www.kompas.com/homey/read/2022/03/13/111624576/4-alasan-perlunya-memasang-kipas-angin-plafon-di-ruangan-terbuka?page=all>

Kipas angin dapat dikontrol kecepatan hembusan dengan tiga cara yaitu menggunakan pemutar, tali penarik serta remote control. Perputaran baling-baling kipas angin dibagi dua yaitu sentrifugal (Angin mengalir

searah dengan poros kipas) dan *Axial* (Angin mengalir secara paralel dengan poros kipas).

5.9 Sistem Air Bersih

Sistem penjaringan air bersih menggunakan sistem penjaringan yang mudah dalam perawatan serta dalam dilakukan oleh pengelola. Sumber air bersih merupakan pemasok air bersih, sumber air bersih menggunakan sistem jaringan dari PDAM dan juga menggunakan sumur, serta memanfaatkan air hujan untuk *rainwater harvesting* yang dapat diolah menjadi kebutuhan penyiraman tanaman.

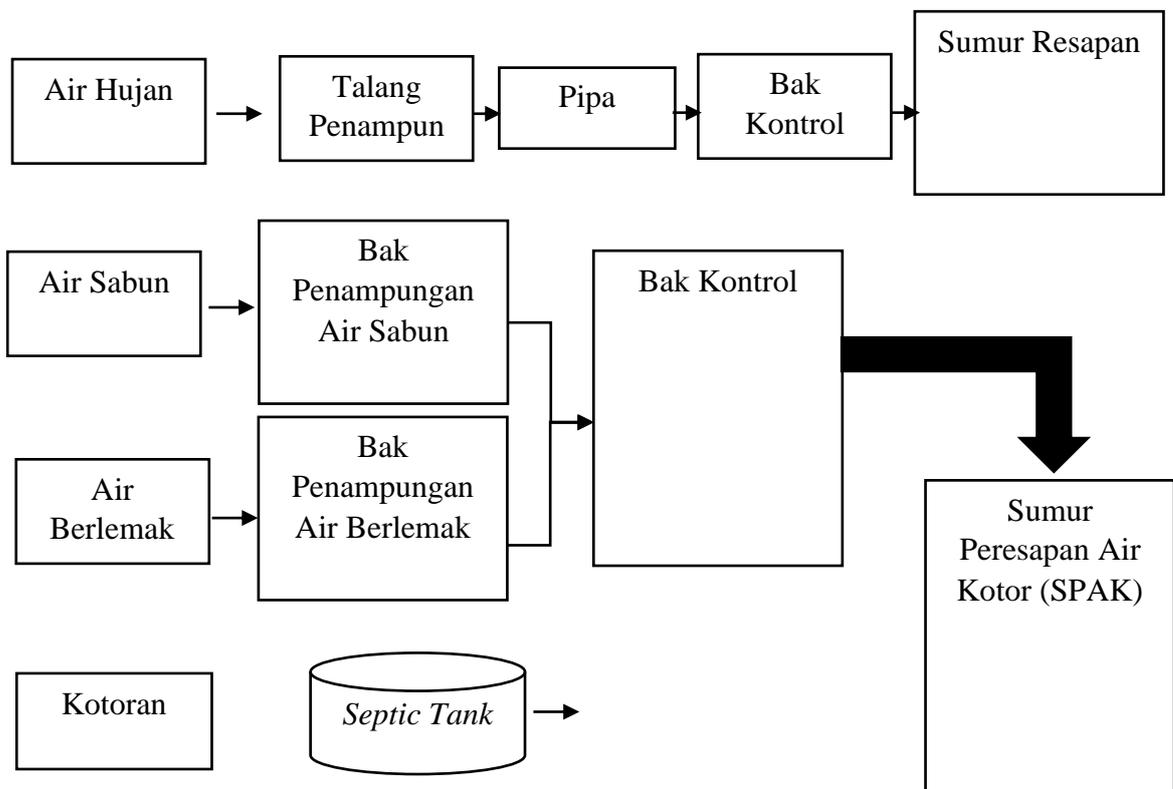


Gambar 5.28 Saluran Air bersih

Sumber : Analisis Penulis/2023

5.10 Sistem Air Kotor

Sistem instalasi air kotor atau sistem pembuangan air limbah merupakan sistem instalasi untuk mengalirkan air buangan yang berasal dari peralatan saniter: closet dan urinoir. Sistem instalasi ini kemudian diteruskan ke septictank hingga akhirnya menuju saluran kota.



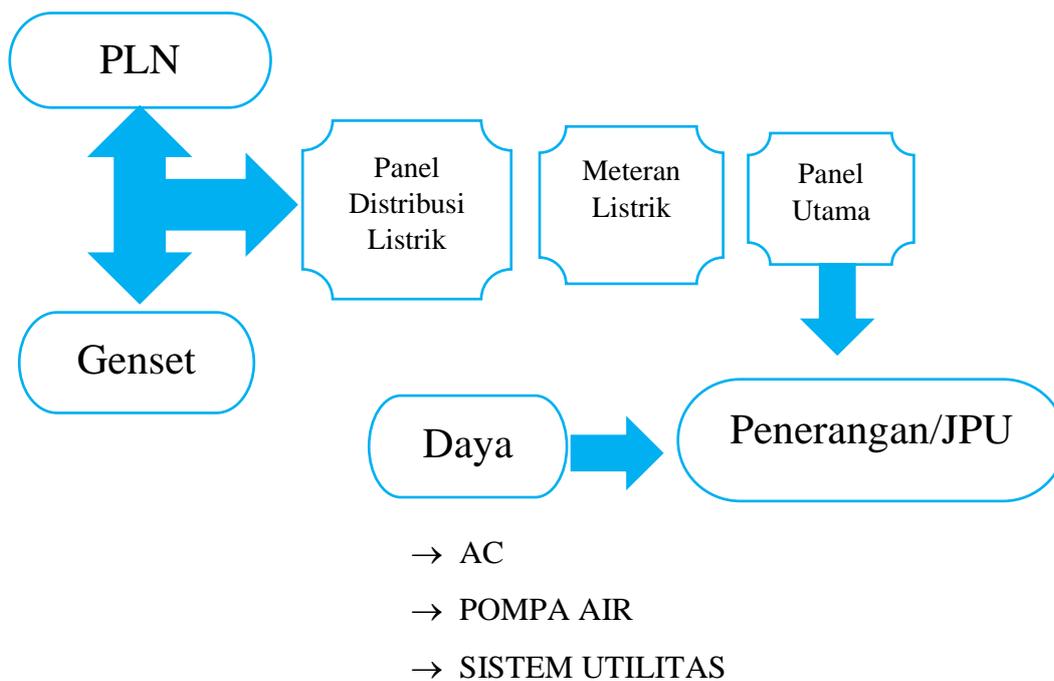
Gambar 5.29 Sistem Air kotor

Sumber : Analisis Penulis,2023

5.11 Sistem Jaringan Listrik

Sistem jaringan listrik yang digunakan pada bangunan perencanaan berasal dari dua sumber, yaitu:

1. Perusahaan Listrik Negara (PLN), digunakan untuk memenuhi semua tenaga listrik pada bangunan melalui gardu listrik.
2. *Generator Set* (Genset), digunakan sebagai cadangan jika terjadi pemadaman atau kerusakan pada aliran listrik dari PLN. Genset atau generator ini berfungsi secara otomatis apabila hubungan PLN terputus.



Gambar 5.30 sistem jaringan listrik

Sumber : Analisis Penulis,2023

5.12 Sistem Informasi dan Komunikasi

Sistem Informasi dan Komunikasi pada bangunan pada umumnya terdapat dua sistem *intern* dan *esktern* sebagai tujuan untuk dapat

mempermudah hubungan antara pelaku kegiatan baik didalam maupun diluar bangunan. Sistem komunikasi yang digunakan, yaitu:

1. Komunikasi Internal

Sounds system call, digunakan pada komunikasi satu arah, pemberitahuan, panggilan, dan informasi. Serta digunakan juga telepon sebagai komunikasi dua arah yang dikhususkan untuk para staf karyawan berupa PABX.



Gambar 5.31 Komunikasi dan Informasi

Sumber : <http://www.cctvsound.com/ple-2cs-sound-system-plena-two-zones-call-station-2zone.html>

<https://peakboxes.co.uk/shop-1/multi-bird-call-sound-system-v2>

2. Komunikasi Eksternal

Telepon sebagai komunikasi dua arah baik di luar bangunan maupun kedalam bangunan yang merupakan jasa perumtel. *Telex* sebagai alat komunikasi yang menggunakan gelombang radio yang dilengkapi dengan catatan tertulis langsung. Selain itu juga dapat digunakan pada *faxmile*.



Gambar 5.32 sistem komunikasi *fax* dan *pabx*.

Sumber : <https://toffeedev.com/blog/pabx-adalah/>

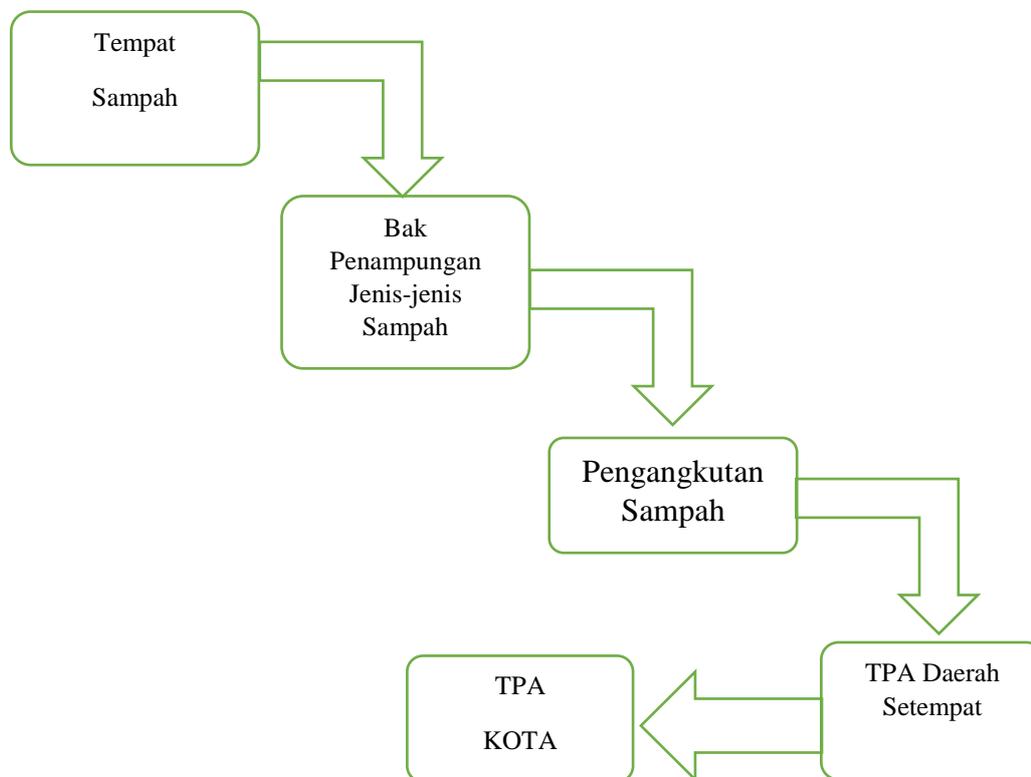
5.13 Sistem Pembuangan Sampah

Sistem pembuangan sampah pada fasilitas wisata ini yaitu dengan menampung sampah pada tempat sampah yang telah disediakan disetiap titik bangunan *cottage* kemudian dilakukan pemisahan jenis-jenis sampah, kemudian disalurkan ke Tempat Pembuangan Akhir (TPA).



Gambar 5.33 Tempat Pembuangan Sampah

Sumber : <https://productnation.co/id/14127/tempat-sampah-bagus-terbaik-indonesia/>

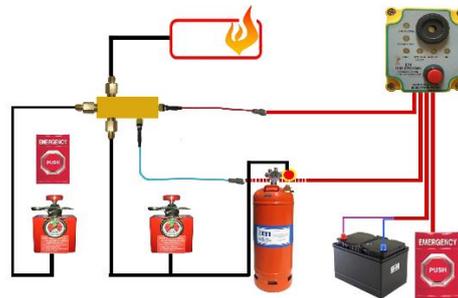


Gambar 5.34 Jaringan Sampah

Sumber : Analisis Penulis,2023

5.14 Sistem pencegahan dan penanggulangan kebakaran

Sistem pencegahan dan penanggulangan kebakaran disarankan menggunakan sistem yang sederhana mengingat karakter bangunan yang direncanakan masuk ke dalam kategori bangunan yang sederhana. Adapun konsep yang digunakan adalah penggunaan APAR (Alat Pemadaman Api Ringan) pada tempat-tempat yang strategis di dalam bangunan yang diikuti dengan pelatihan- pelatihan secara berkala penggunaan APAR dalam rangka mengantisipasi kebakaran. Konsep lainnya juga menggunakan sistem kontrol terhadap penggunaan sumber-sumber api secara ketat melalui *announcing sprinkler* yang ada di masing-masing ruangan.

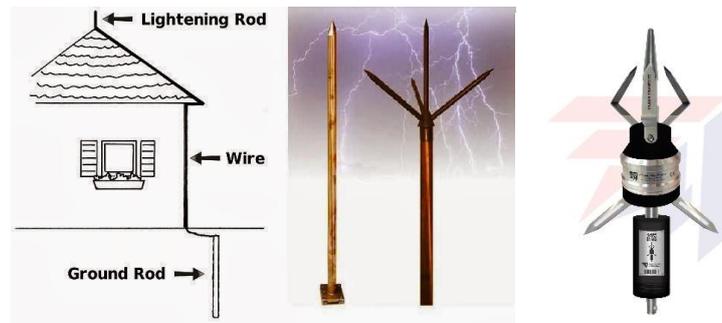


Gambar 5.35 Sistem Pemadam Api

Sumber : <https://www.endlessafe.com/sistem-pemadam-kebakaran-dan-fungsinya/>

5.15 Sistem penangkal petir

Sistem penangkal petir pada bangunan disarankan menggunakan instrumen yang sederhana berupa penangkap petir flash franklin dengan sistem perlindungan area bangunan yang relatif kecil mengingat karakter bangunan yang masuk kategori bangunan sederhana. Sistem ini efektif untuk bangunan satu dan dua lantai.



Gambar 5.36 Sistem Penangkal Petir

Sumber : <https://pakarpetir.co.id/penangkal-petir-flash-franklin/>

DAFTAR PUSTAKA

- Kabupaten Sinjai - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas. (n.d.). Diakses pada 14 Maret 2024, dari https://id.wikipedia.org/wiki/Kabupaten_Sinjai
- suarajelata. (2022). Pantai Marannu Sinjai Timur. Diakses pada 14 Maret 2024, dari https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Sinjai_Timur_Sinjai
- Kepariwisataan. (2009). Undang-undang No.102/2009 tentang Kepariwisataan.
- Soekadijo. (2000). Pengertian Pariwisata.
- Prof. Salah Wahab. (1996). Pengertian Pariwisata.
- Dennis L Foster. (1997). Pengertian Cottage.
- Putragama, F. A. (Tidak Diketahui). Cottage di Pantai Pedalen Kebumen: Pemanfaatan Potensi dan Karakteristik Alam Pantai Pedalen Sebagai Dasar Perancangan Tata Ruang Luar dan Penampilan Bangunan. Diakses pada 14 Maret 2024. <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/1696/05.3%20bab%203.pdf?sequence=7&isAllowed=y>
- NUGRAHA, A. A. (2017). Arsitektur Neo Vernakular, Ciri-ciri, Prinsip dan Contohnya - Arsitur Studio. Diakses pada 14 Maret 2024. <https://www.arsitur.com/2017/11/pengertian-arsitektur-neo-vernakular.html>
- Format Data Bidang Promosi Tahun 2022 (3). (2022). Data kunjungan wisatawan tahun 2017-2022 dinas pariwisata dan kebudayaan kabupaten sinjai.

LAPORAN 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

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR TABEL

BAB I RINGKASAN PROYEK

- A. Ringkasan Proyek
- B. Pengertian Proyek
- C. Tujuan Proyek

BAB II PERANCANGAN MAKRO

- A. Lokasi
- B. Tapak
- C. Rencana Tapak
- D. Konsep Eksterior/Lansekap

BAB III PERANCANGAN MIKRO

- A. Kebutuhan dan Pengelompokan Ruang
- B. Bentuk Bangunan
- C. Sistem Struktur Bangunan
- D. Tata Ruang Dalam/Interior Desain
- E. Sistem Sirkulasi
- F. Sistem Utilitas
 - 1. Sistem Penjaringan Air Bersih
 - 2. Sistem Penjaringan Air Kotor
 - 3. Sistem Penjaringan Listrik
 - 4. Sirkulasi Kendaraan dan Sirkulasi Pejalan Kaki
 - 5. Sistem Pembuangan Sampah
 - 6. Sistem Pemadam Kebakaran

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Desain Penulis ; Cottage Pantai Marannu dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di Kabupaten Sinjai

Gambar 2 Kawasan Pantai Marannu

Gambar 3 Lokasi Tapak

Gambar 4 Zonasi dan Kebisingan

Gambar 5 Orientasi Matahari dan Sirkulasi Angin

Gambar 6 Kontur Tapak

Gambar 7 Rencana Tapak

Gambar 8 Lansekap

Gambar 9 Struktur bangunan Cotatge

Gambar 10 Isometri struktur

Gambar 11 Konsep Tata Ruang Dalam/Interior Desain

Gambar 12 Interior

Gambar 13 Eksterior

Gambar 14 Sistem Sirkulasi Kendaraan dan Sirkulasi Pejalan Kaki

Gambar 15 Sistem Pembuangan Sampah

Gambar 16 Sistem Pemadam Kebakaran

Gambar 17 Sistem Penjaringan Listrik

Gambar 18 Sistem Penjaringan Air Bersih

Gambar 19 Sistem Penjaringan Air Kotor

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kebutuhan Ruang Perencanaan

Tabel 2 Hasil Besaran Ruang Perencanaan

BAB I

RINGKASAN PROYEK



Gambar 1. Sumber : (Desain Penulis ; Cottage Pantai Marannu dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di Kabupaten Sinjai).

A. Ringkasan Proyek

1. Ringkasan Proyek : *Cottage* Pantai Marannu dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di Kabupaten Sinjai.
2. Lokasi Proyek : Kabupaten Sinjai, Kecamatan Sinjai Timur.
3. Lokasi Tapak : \pm 6 Ha.

B. Pengertian Proyek

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.

(dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/3138/05.2%20bab%20.pdf?sequence=6&isAl ; 2002).

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 luas disebut sebagai *Cottage* (voireproject.com/artikel/post/sering-liburan-di-cottage-tau-gak-sih-apa-itu-cottage ; 2021).

Arsitektur neo-vernakular adalah salah satu konsep dari aliran post modern. Neo-vernakular adalah gabungan dari dua konsep yang berbeda yaitu modern dan vernakular. Neo-vernakular adalah interpretasi dari arsitektur vernakular (ejournal.upi.edu/index.php/jaz/article/view/23761 ; 2020).

Cottage pantai Marannu dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di kabupaten sinjai adalah suatu konsep perancangan yang telah dipikirkan oleh perancangannya secara matang. Mulai dari lingkungan setempat, bentuk dan budaya rumah yang telah ada sejak dulu di wilayah pantai marannu.

C. Tujuan Proyek

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.

BAB II

KONSEP PERANCANGAN

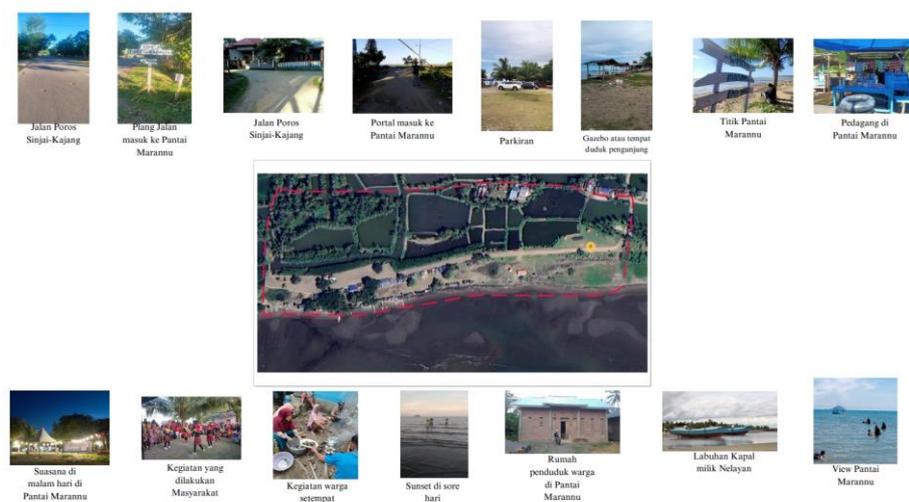
A. Lokasi



Gambar 2. Kawasan Pantai Marannu

B. Tapak

Tapak berada di kawasan Pantai Marannu, Dusun Marana, Pasimarannu, Kec. Sinjai TimUR Kabupaten Sinjai, Sulawesi Selatan 96721



Gambar 3. Lokasi Tapak

Lokasi tapak berada di wilayah kecamatan yang memiliki beragam pantai, dan salah satu pantai yang menjadi pusat pengembangan wisata yaitu Pantai Marannu yang terletak di Dusun Marana Desa Pasimarannu Kecamatan Sinjai Timur yang Memiliki Panorama Wisata Alam (Pantai) yang Memiliki Hamparan Pasir Hitam disepanjang Garis Pantai dan dihiasi Langsung dengan Pemandangan Pulau 9.

1) Batas Utara : Jalan masuk area pantai marannu

2) Batas Timur :

3) Batas Barat :

4) Batas Selatan :

C. Rencana Tapak

Adapun Analisis atau Rencana Tapak antara lain :

1. Zonasi dan Kebisingan



Gambar 4. Zonasi dan Kebisingann

2. Orientasi Matahari dan Sirkulasi Angin

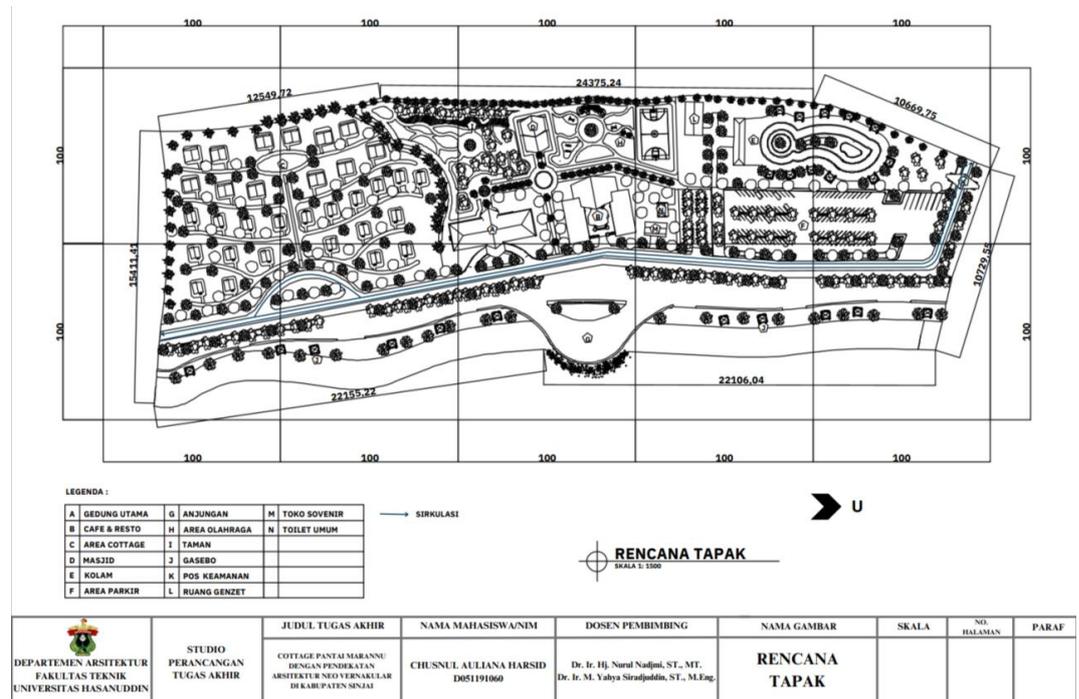


Gambar 5. Orientasi Matahari dan Sirkulasi Angin

3. Kontur Tapak



Gambar 6. Kontur Tapak



Gambar 7. Rencana Tapak

Berdasarkan Analisis hasil diatas zonasi, penataan kawasan berdasarkan zona privat dan zona publik. Zona publik di letakkan diarea yang mudah diakses oleh pengunjung baik yang menginap maupun tidak menginap, Yang terdiri dari Jalan masuk dan keluar, Garis Pantai, Lahan Parkir, Gazebo, Anjungan, Vegetasi dan lain-lainnya. Zona servis ada bangunan utama atau kantor pengelola, dimana letaknya sangat mudah diakses oleh pengunjung. Adapun zona semi publik diantaranya adalah Yang terdiri atas Ruang Terbuka Hijau, Masjid, Cafe & Restaurant, Kolam renang, Taman bermain, dan lain sebagainya. Sedangkan Zona Privat yaitu terdiri dari Cottage, dan vegetasi.

D. Konsep Eksterior/Lansekap

Rencana Eksterior/Lansekap terbagi atas material softscape dan hardscape. Material softscape meliputi vegetasi terbagi menjadi beberapa macam tanaman sesuai dengan peruntukannya seperti tanaman pohon kelapa, pohon palm, pohon ketapang, pohon mangrove, dan tanaman hias. Elemen

hardscape adalah unsur tidak hidup dalam lansekap yang berfungsi sebagai unsur pendukung untuk meningkatkan daya tarik kualitas lansekap, seperti pekerasan (pedestrian), kursi taman, lampu taman, gazebo, dan lain sebagainya.



Gambar 8. Lansekap

Elemen Lunak/Softscapae dan Elemen Keras/Hardscape

BAB II

PERANCANGAN MIKRO

A. Kebutuhan dan Pengelompokan Ruang

- Kebutuhan Ruang

Analisis besaran ruang pada perencanaan Cottage Pantai Marannu adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kebutuhan Ruang Perencanaan

No.	Besaran Ruang	Luas (m^2)
1.	Fasilitas Privat Tamu	1.122,9 m^2
2.	Fasilitas Pengelola	214,5 m^2
3.	Fasilitas Ruang Pelayanan	81,1 m^2
4.	Fasilitas Publik Tamu	774,8 m^2
5.	Fasilitas Penunjang	195 m^2
6.	Fasilitas Servis	65 m^2
7.	Fasilitas <i>House Keeping</i>	48,88 m^2
8.	Fasilitas Aktivitas Khusus	381,1 m^2
Jumlah		2.882,98m^2

No.	Besaran Ruang	Luas (m2)
1	Fasilitas Privat Tamu	695.50 m^2
2	Fasilitas Pengelola	171.278 m^2
3	Fasilitas Ruang Pelayanan	117.92 m^2
4	Fasilitas Publik Tamu	1,527.50 m^2
5	Fasilitas Penunjang	125.24 m^2

6	Fasilitas Servis	122.2m ²
7	Fasilitas House Keeping	96.304m ²
8	Fasilitas Aktivitas Khusus	32.188m ²
9	Area Parkir	13,000.00m ²
Jumlah		15,888.13m²

Tabel 2. Hasil Besaran Ruang Perencanaan

Setelah melakukan tahap perancangan, besaran ruang hasil rancangan memiliki luas sebesar $\pm 15,888.13m^2$. Perubahan ini dipengaruhi oleh pengembangan ide pada tahapan perancangan model bangunan dan tapak. Besaran ruang dihasilkan dari perancangan bertambah karena menyesuaikan bentuk bangunan, pola penataan massa bangunan dan beberapa lahan dialihfungsikan sebagai ruang terbuka publik.

B. Bentuk Bangunan

Bentuk dasar bangunan diambil dari bentuk atap rumah bugis Konsep bangunan yang diterapkan pada *cottage* adalah konsep dari rumah adat tradisional Bugis Sulawesi Selatan, yaitu Rumah Adat Tradisional Suku Bugis di Sinjai.



C. Sistem Struktur Bangunan

Sistem struktur yang diterapkan pada bangunan *Cottage* Pantai Marannu terbagi menjadi 3 bagian tingkatan struktur yaitu sub-structure, super structure, dan upper structure. Sistem struktur yang digunakan pada proyek inia adalah sebagai berikut :

- Sistem Struktur *Cottage*



Gambar 9. Struktur bangunan *Cottage*



Gambar 10. Isometri struktur

D. Tata Ruang Dalam/Interior Desain



Gambar 11. Konsep Tata Ruang Dalam/Interior Desain



Gambar 12. Interior



Gambar 13. Eksterior



Gambar 14. Sistem Sirkulasi Kendaraan dan Sirkulasi Pejalan Kaki



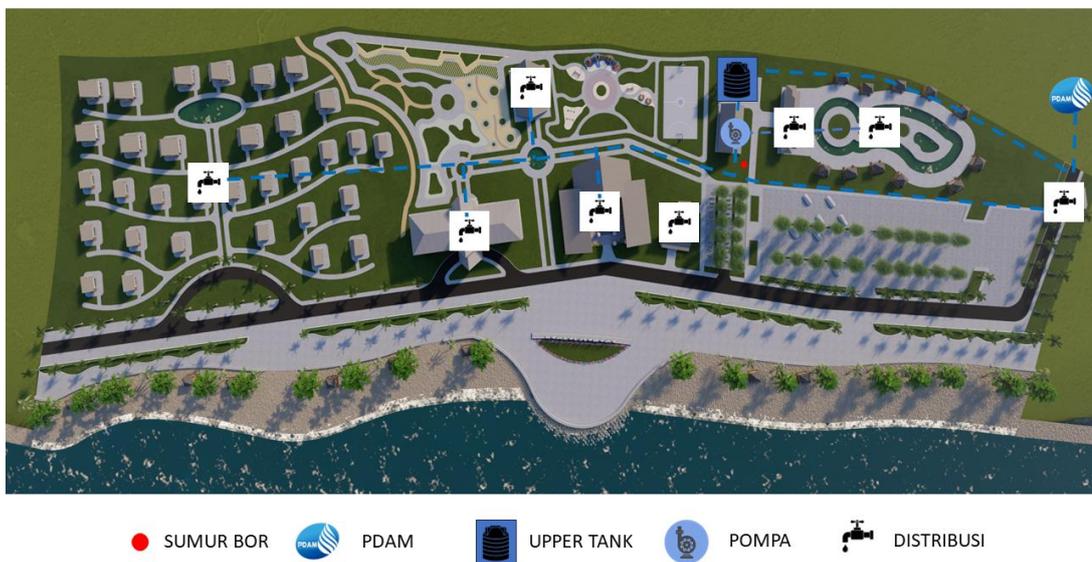
Gambar 15. Sistem Pembuangan Sampah



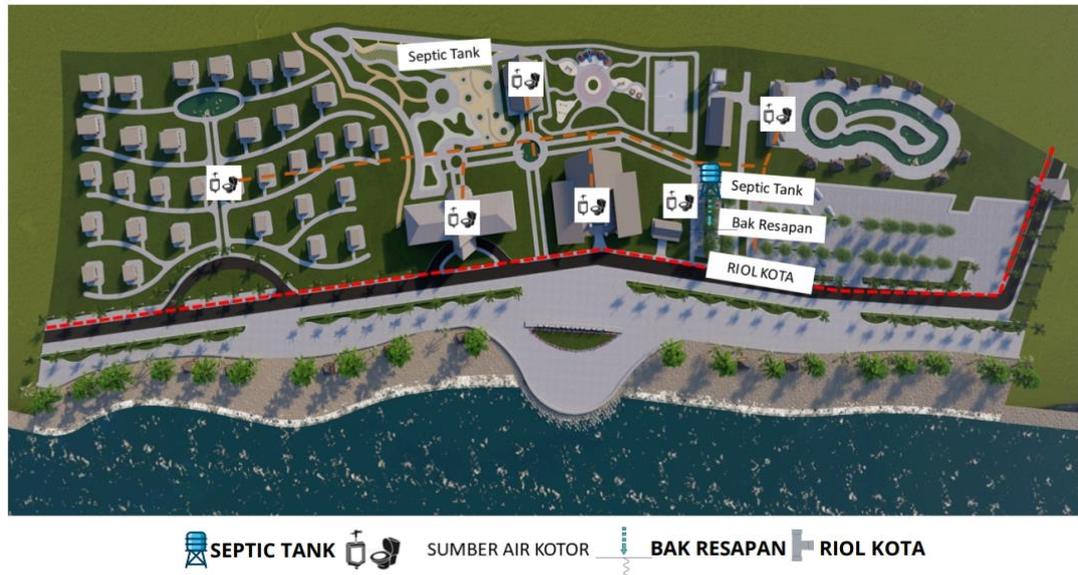
Gambar 16. Sistem Pemadam Kebakaran



Gambar 17. Sistem Penjaringan Listrik



Gambar 18. Sistem Penjaringan Air Bersih



Gambar 19. Sistem Penjaringan Air Kotor