

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.

LAMPIRAN



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

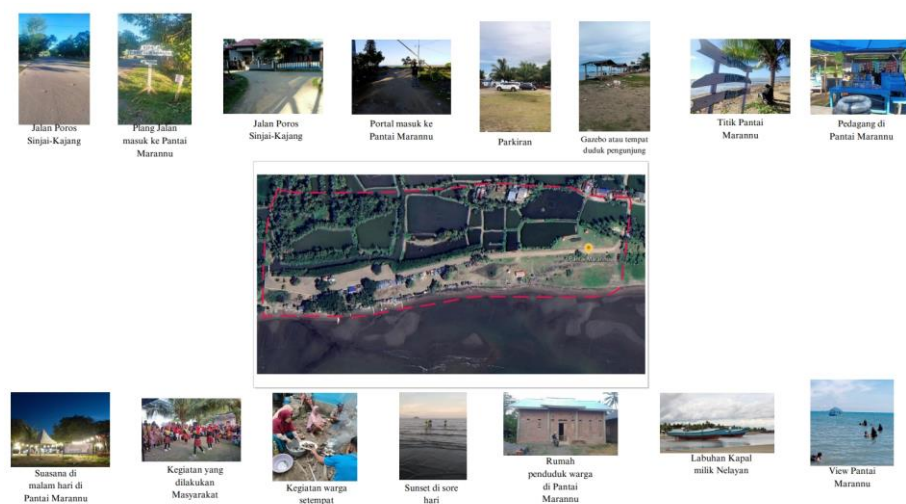
A. Lokasi



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 Kebisingan

2. Orientasi Matahari dan Sirkulasi Angin

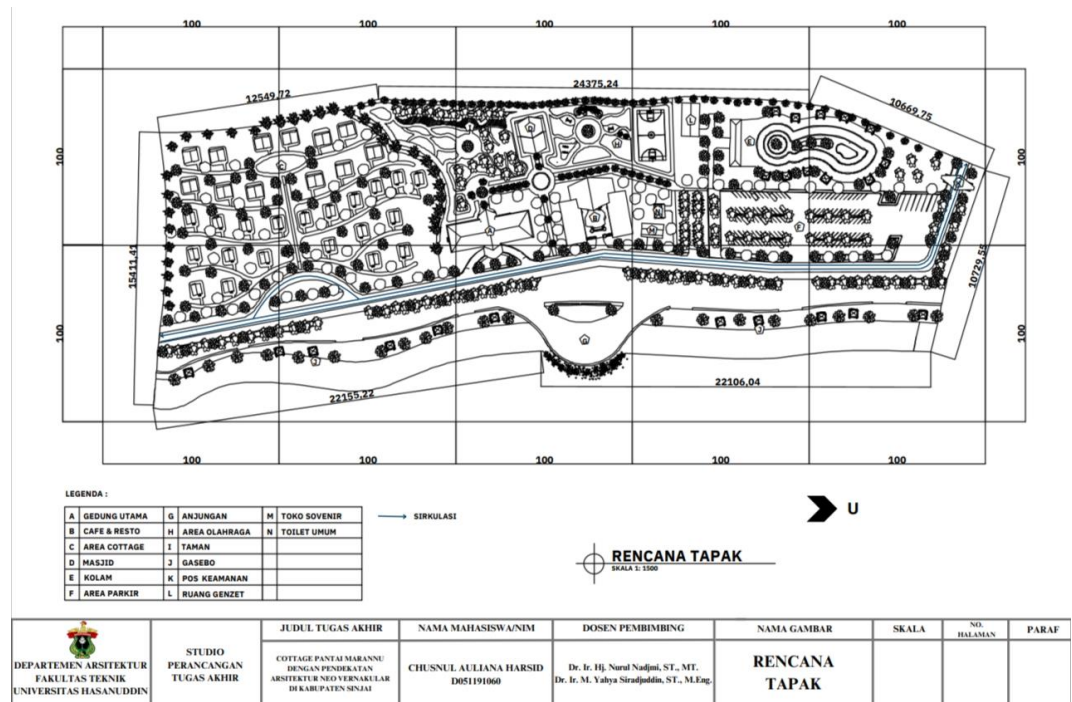


Gambar 5. Orientasi Matahari dan Sirkulasi Angin

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

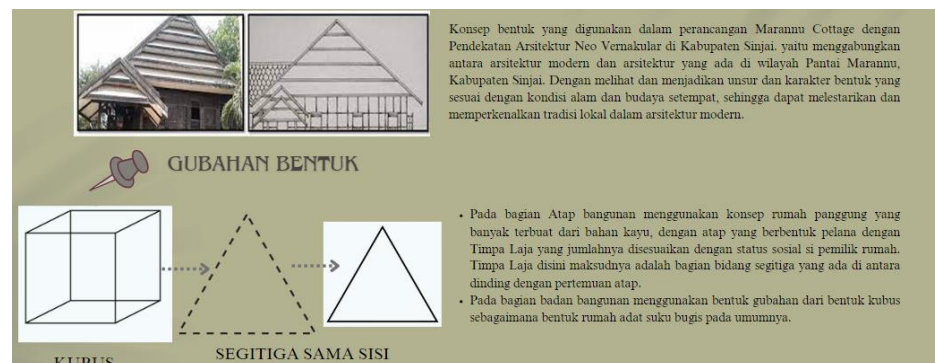
6	Fasilitas Servis	122.2m ²
7	Fasilitas House Keeping	96.304m ²
8	Fasilitas Aktivitas Khusus	32.188m ²
9	Area Parkir	13,000.00m ²
Jumlah		15,888.13m²

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



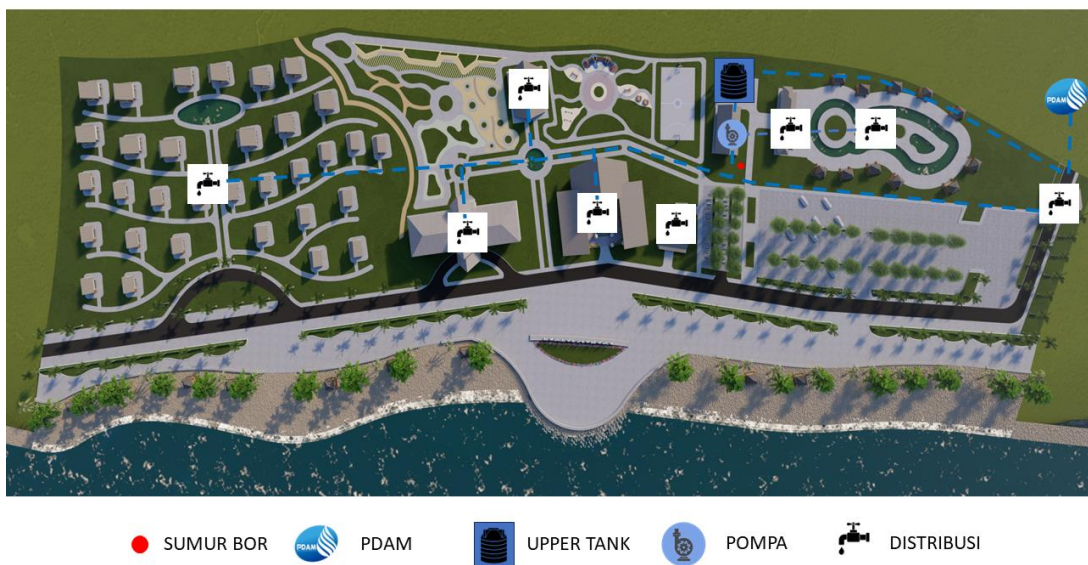
Gambar 15. Sistem Pembuangan Sampah



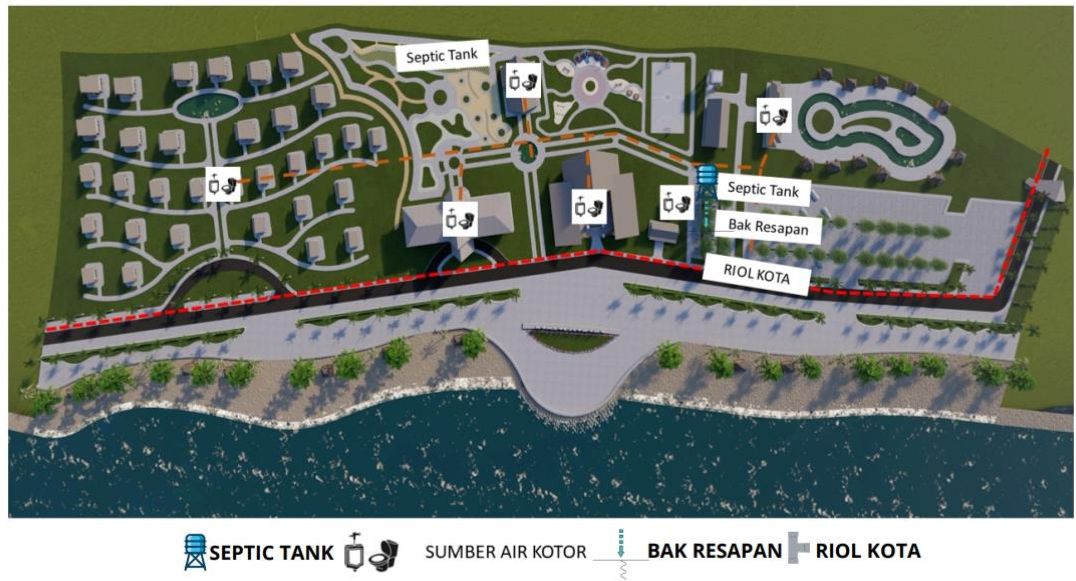
Gambar 16. Sistem Pemadam Kebakaran



Gambar 17. Sistem Penjaringan Listrik



Gambar 18. Sistem Penjaringan Air Bersih



Gambar 19. Sistem Penjaringan Air Kotor