

**PERANCANGAN KAWASAN WISATA PANTAI KOTA SIGLI DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER**

PROPOSAL TUGAS AKHIR/SKRIPSI

diajukan Oleh :

T. M. ALFARIS 210701004

**Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi
Program Studi Arsitektur**



**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
AR-RANIRY BANDA ACEH
TAHUN 2025 M / 1446 H**

**PERANCANGAN KAWASAN WISATA PANTAI
KOTA SIGLI DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR
KONTEMPORER**

TUGAS AKHIR/SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Persyaratan Penulisan Tugas akhir/Skripsi dalam
Ilmu/Prodi Arsitektur

oleh:

**T. M. ALFARIS
210701004**

**Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi
Program Studi Arsitektur**

Disetujui untuk Dimunaqasyahkan Oleh:

Pembimbing I,


Dr. Zya Dyana Meutia, S.T., M.T.
NIDN. 2003078701

Pembimbing II,


Reza Maulana Haridhi, S.T., M.Arch.
NIDN. 2020028601


Mengetahui,
Ketua Program Studi Arsitektur


Zia Faizurrahmany El Faridy, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIDN. 2010108801

LEMBARAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI/TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KAWASAN WISATA PANTAI
KOTA SIGLI DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR
KONTEMPORER

TUGAS AKHIR

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry dan dinyatakan Lulus
Serta diterima sebagai Salah Satu Persyaratan Penulisan Tugas akhir
Dalam Prodi Arsitektur

Pada Hari/Tanggal : Kamis / 22 Januari 2026
3 sya'ban 1447 H

Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir

Ketua,


Dr. Zya Dyena Meutia, S.T., M.T.
NIDN. 2003078701

Sekretaris,


Reza Maulana Haridhi, S.T., M.Arch.
NIDN. 2020028601

Penguji I,


Azlan Shah, S.T., M.Ars.
NUPTK. 8356769670130333

Penguji II,


Ar. Ir. Fitriyani Insanuri Qismullah,
S.T., M.U.P., IPM.
NIDN. 2021058301

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh,




Prof. Dr. Ir. Muhammad Dirhamsyah, M.T., IPU

NIDN. 000216203

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : T. M. Alfaris

NIM : 210701004

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Sains Dan Teknologi

Universitas : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Judul Skripsi : Perancangan Kawasan Wisata Pantai Kota Sigli Dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer

Dengan menyatakan bahwa dalam penulisan Tugas Akhir, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas saya dan telah melalui pembuktian yang telah dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 27-APRIL-2020



menyatakan,

T. M. Alfaris

NIM. 210701004

ABSTRAK

Nama : T. M. Alfaris
NIM : 210701004
Program Studi : Arsitektur
Judul : Perancangan Kawasan Wisata Pantai Kota Sigli Dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer
Tanggal Sidang : Senin, 22 Januari 2026
Jumlah Halaman : 154
Pembimbing 1 : Dr. Zya Dyena Meutia, S.T.,M.T.
Pembimbing 2 : Reza Maulana Haridhi, S.T.,M.Arch.
Penguji 1 : Azlan Shah, S.T., M.Ars.
Penguji 2 : Zia Faizurrahmany El Faridy, S.T., M.Sc.
Kata Kunci : *wisata pantai, arsitektur berkelanjutan, kearifan lokal Aceh, ekowisata, Kota Si*

Kota Sigli, sebagai ibukota Kabupaten Pidie di Provinsi Aceh, memiliki potensi besar dalam pengembangan wisata pantai. Namun, potensi ini belum dimanfaatkan secara optimal karena kurangnya infrastruktur dan fasilitas yang memadai. pada perancangan ini bertujuan untuk merancang sebuah kawasan wisata pantai di Kota Sigli yang modern, berkelanjutan, dan terintegrasi dengan kearifan lokal Aceh.

Hasil perancangan menunjukkan konsep arsitektur responsif iklim yang mengadaptasi bentuk rumah tradisional Aceh, penggunaan material lokal, dan integrasi teknologi ramah lingkungan. Masterplan kawasan mencakup zona rekreasi pantai, area konservasi mangrove, pusat kuliner tradisional, dan fasilitas akomodasi berkelanjutan. Desain ini menekankan pada preservasi ekosistem pantai, pemberdayaan ekonomi lokal, dan pengalaman wisata yang autentik.

Kesimpulannya, perancangan ini menawarkan solusi holistik untuk pengembangan kawasan wisata pantai Kota Sigli yang tidak hanya meningkatkan daya tarik wisata, tetapi juga melestarikan lingkungan dan budaya lokal. Rekomendasi meliputi implementasi bertahap, partisipasi masyarakat, dan monitoring berkelanjutan untuk memastikan keberhasilan jangka panjang proyek ini.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan hidayah-Nya, karena penulis tidak akan mampu menyelesaikan proposal pra tugas akhir ini tanpa kehendak-Nya. Shalawat beserta salam turut disalurkan kepada Rasul kita Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari alam jahiliyah kealam yang penuh dengan pengetahuan, seperti yang kita rasakan saat ini.

Alhamdulillah penulis telah menyelesaikan susunan proposal Tugas Akhir yang berjudul **Perancangan Kawasan Wisata Pantai Kota Sigli**. Keberhasilan penyusunan laporan ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang membantu penulis menyelesaikan laporan. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

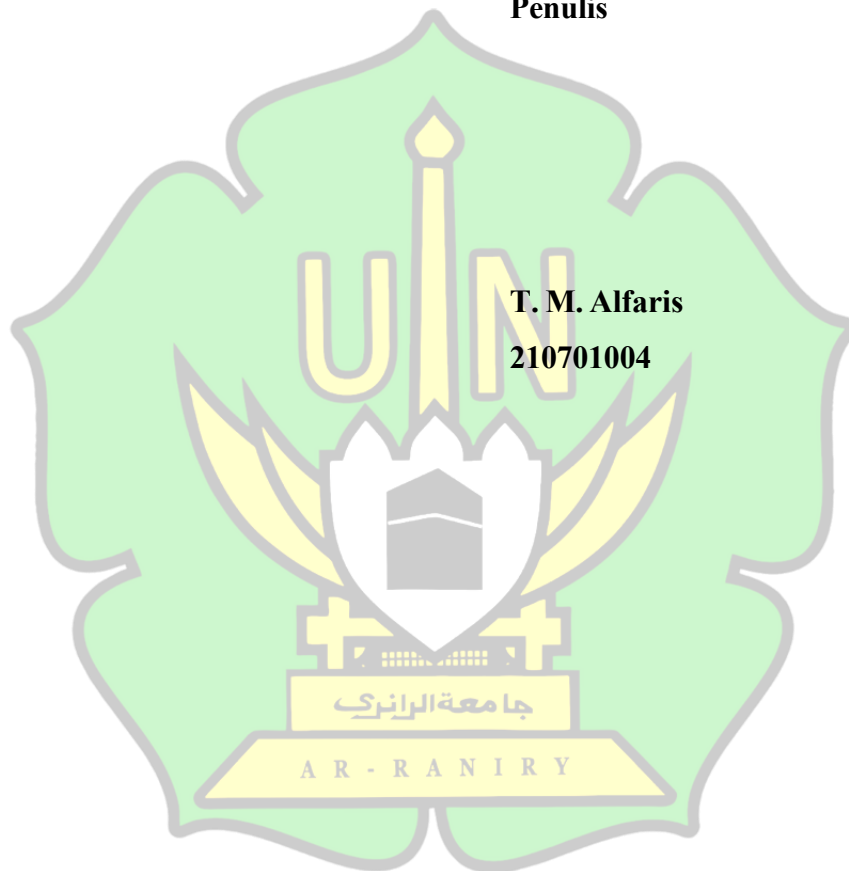
1. Zia Faizurrahmany El Faridy, S.T., M.Sc., Ph.D. selaku ketua program studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar- Raniry
2. Ibu Marlisa Rahmi S.T., M.Arch, selaku dosen koordinator yang telah membimbing penulis dari awal hingga akhir penyusunan laporan ini sampai dengan selesai
3. Bapak Reza Maulana Haridhi, S.T., M.Arch selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan ilmu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan laporan ini sampai dengan selesai.
4. Bapak/Ibu dosen beserta staff pada Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
5. Seluruh rekan mahasiswa Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry terlebih angkatan 2021 yang seperjuangan saat di bangku perkuliahan.

Dalam menyelesaikan laporan ini penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna masih banyak kekurangan, Namun dengan adanya petunjuk, arahan, dan bimbingan dari dosen pembimbing serta dukungan dari

teman- teman seperjuangan maka penulis berusaha menyelesaikan tugas ini dengan baik. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak dalam penyempurnaan laporan – laporan yang akan di selesaikan kedepannya.

Banda Aceh, 23 Januari 2025

Penulis



DAFTAR ISI

ABSTRAK	5
KATA PENGANTAR.....	7
DAFTAR ISI.....	9
DAFTAR GAMBAR	12
DAFTAR TABEL	14
BAB I PENDAHULUAN.....	15
1.1. Latar Belakang.....	15
1.2. Rumusan Masalah.....	16
1.3. Tujuan Perancangan.....	16
1.4. Manfaat Perancangan.....	16
1.5. Pendekatan Perancangan.....	17
1.6. Batasan Perancangan.....	17
1.7. Kerangka Berpikir.....	18
1.8. Sistematika Laporan.....	19
BAB II DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN.....	20
2.1. Tinjauan Umum Objek Rancangan.....	20
2.1.1. Definisi Objek Rancangan	20
2.1.2. Jenis-Jenis Tempat Wisata.....	20
2.1.3. Definisi Wisata Alam.....	22
2.1.4. Karakteristik Wisata Alam.....	22
2.1.5. Jenis-Jenis Wisata Alam.....	23
2.1.6. Definisi Dan Elemen Wisata Pantai.....	25
2.1.7. Definisi Taman Wisata Pantai.....	25
2.1.8. Jenis Aktivitas Wisata Pantai.....	26
2.1.9. Parameter Taman Wisata Pantai	27
2.1.10. Kriteria Dasar Objek Wisata	27
2.1.11. Tinjauan Operasional Wisata Pantai	29
2.1.12. Karakteristik wisata Pantai.....	31
2.2. Tinjauan Khusus	34
2.2.1. Pemilihan Tapak	34
2.2.2. Studi Kelayakan Tapak	37
2.3. Studi Banding Objek Perancangan Sejenis	39

2.3.1.	Nusa Dua Beach, Bali	39
2.3.2.	Scarborough Beach di Perth	41
2.3.3.	Bondi Beach – Australia	43
BAB III ELABORASI TEMA		47
3.1	Tinjauan Tema	47
3.1.1.	Definisi Arsitektur Kontemporer.....	47
3.1.2.	Hubungan Antara Arsitektur Kontemporer Dan Ramah Lingkungan...	49
3.1.3.	Ciri-Ciri Arsitektur Kontemporer.....	50
3.1.4.	Prinsip-Prinsip Arsitektur Kontemporer	51
3.1.5.	Aspek Arsitektur Kontemporer	52
3.2.	Interpretasi Tema	54
3.3	Studi Banding Tema Sejenis.....	56
3.3.1.	Kawasan Wisata Pantai Seminyak, Bali (Indonesia)	56
3.3.2.	Kawasan Wisata Pantai Tulum (Meksiko).....	57
3.3.3.	Zaya Nurai Island, Abu Dhabi	59
BAB IV ANALISIS		62
4.1.	Analisis Kondisi Lingkungan.....	62
4.1.1.	Lokasi Tapak.....	62
4.1.2.	Batasan Tapak.....	63
4.1.3.	Peraturan Setempat	64
4.1.4.	Potensi Tapak.....	65
4.2.	Analisis Tapak	66
4.2.1.	Analisis pencapaian	66
4.2.2.	Analisis sirkulasi.....	67
4.2.3.	Analisis matahari.....	68
4.2.4.	Analisis hujan.....	70
4.2.5.	Analisis angin	72
4.2.6.	Analisis kebisingan.....	74
4.2.7.	Analisis view.....	74
4.2.8.	Analisis vegetasi	76
4.3.	Analisis fungsional.....	77
4.3.1.	Analisis Pengguna.....	77
4.3.2.	Analisis Kegiatan Dan Kebutuhan Ruang.....	79
4.3.3.	Organisasi ruang	82
4.3.4.	Analisis Besaran Ruang	82
4.4	Analisis struktur dan material	87

4.4.1.	Analisa struktur.....	87
4.4.2.	Analisis material	91
4.5	Analisis utilitas.....	95
4.5.1.	Analisis Mekanikal Elektrik (ME).....	95
4.5.2.	Analisis air bersih dan kotor	95
4.5.3.	Analisis sistem keamanan	96
4.5.4.	Analisis Penghawaan	99
4.5.5.	Analisis pencahayaan.....	100
4.5.6.	Analisis ruang dalam dan ruang luar.....	101
BAB V KONSEP		107
5.1.	Konsep Dasar	107
5.2	Rencana tapak.....	108
5.2.1.	Pemitakatan.....	108
5.2.2.	Tataletak Tapak.....	109
5.2.3.	Pencapaian	110
5.2.4.	Sirkulasi	111
5.2.5.	Pola parkir.....	111
5.3	Konsep Lansekap.....	113
5.4	konsep ruang luar.....	118
5.5	konsep ruang dalam	119
5.6	konsep struktur dan kontruksi.....	120
5.6.1.	Struktur pondasi	120
5.6.2.	Struktur badan.....	120
5.6.3.	Struktur atap.....	121
5.7	konsep utilitas	122
5.7.1.	konsep mekanikal elektrikal.....	122
5.7.2.	konsep jaringan air bersih	123
5.7.3.	konsep jaringan air kotor dan kotoran.....	123
5.8	BLOCK PLAN	125
5.9	LAYOUT PLAN	126
BAB VI HASIL PERANCANGAN.....		127
6.1	Gambar Arsitektural.....	127
DAFTAR PUSTAKA.....		153

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alternatif tapak 1	34
Gambar 2. 2 Alternatif tapak 2	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 3 Alternatif tapak 3	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 4 Nusa Dua Beach	40
Gambar 2. 5 Kawasan pantai	40
Gambar 2. 6 Kawasan kolam	41
Gambar 2. 7 Scarborough Beach	42
Gambar 2. 8 Area permainan	42
Gambar 2. 9 Bondi Beach	43
Gambar 2. 10 Tempat bersantai	43
Gambar 2. 11 Sirkulai	44
Gambar 2. 12 Kawasan kolam	44
Gambar 3. 1 Wisata Pantai Seminyak	56
Gambar 3. 2 Resort	57
Gambar 3. 3 Lansekap Seminyak	57
Gambar 3. 4 Wisata Pantai Tulum	58
Gambar 3. 5 Lansekap Tulum	58
Gambar 3. 6 Lansekap Tulum	59
Gambar 3. 7 Zaya Nurai Island	59
Gambar 3. 8 Lansekap Zaya Nurai Island	60
Gambar 3. 8 Sirkulasi Zaya Nurai Island	60
Gambar 4. 1 Peta Dan Lokasi Site	62
Gambar 4. 2 Lokasi Dan Kondisi	63
Gambar 4. 3 Analisis pencapaian	66
Gambar 4. 4 Analisis sirkulasi	67
Gambar 4. 5 Analisis matahari	68
Gambar 4. 6 penggunaan vegetasi sebagai filter	69
Gambar 4. 7 pohon ketapang	69
Gambar 4. 8 waru laut	69
Gambar 4. 9 cemara laut	70
Gambar 4. 10 Analisa hujan	70
Gambar 4. 11 Drainase	71
Gambar 4. 12 Grassblok	71
Gambar 4. 13 Sistematis Sumur Biopori	72
Gambar 4. 14 Analisis Angin	72
Gambar 4. 15 penempatan vegetasi	73
Gambar 4. 16 peletakan vegetasi	73
Gambar 4. 17 analisi kebisingan	74
Gambar 4. 18 konsep analisis view	75
Gambar 4. 19 Kondisi Eksisting Site	76

Gambar 4. 20 Penambahan Vegetasi	77
Gambar 4. 21 aliran arus listrik	95
Gambar 4. 22 down feed system	96
Gambar 4. 23 jaringan air bersih dan air kotor	96
Gambar 4. 24 CCTV	97
Gambar 4. 25 Kontrol akses	97
Gambar 4. 26 sistem alarm	98
Gambar 4. 27 peringatan kebakaran dini.....	99
Gambar 4. 28 peringatan dini air laut	99
Gambar 4. 29 dalam ruang.....	101
Gambar 5. 1 gambar konsep	108
Gambar 5. 2 tata letak bangunan.....	110
Gambar 5. 3 pencapaian site.....	110
Gambar 5. 4 Sirkulasi	111
Gambar 5. 5 pola parkir mobil	112
Gambar 5. 6 pola parkir motor	112
Gambar 5. 7 penempatan area parkir.....	112
Gambar 5. 8 gress block.....	113
Gambar 5. 10 kantor pengelola	116
Gambar 5. 11 material beton.....	117
Gambar 5. 12 material batu alam	117
Gambar 5. 13 material kayu.....	117
Gambar 5. 14 kantor pengelola	118
Gambar 5. 15 pondasi.....	120
Gambar 5. 16 struktur portal	121
Gambar 5. 17 rangka kayu	122
Gambar 5. 18 rangka baja ringan.....	122
Gambar 5. 19 rangka lengkung	122
Gambar 5. 20 mini-grid panel surya.....	123
Gambar 5. 21 jaringan air bersih.....	123
Gambar 5. 22 jaringan air kotor dan kotoran	124
Gambar 5. 23 Blok Plan.....	125
Gambar 5. 24 Layout Plan.....	126

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 perbedaan wisata pantai dan wisata bahari.....	26
Tabel 2. 2 Kegiatan Operasional	31
Tabel 2. 3 Penilaian Site.....	38
Tabel 2. 4 kesimpulan studi banding objek.....	45
Tabel 3. 1 Kesimpulan Studi Banding Tema Sejenis	61
Tabel 4. 1 analisis kegiatan pengguna.....	78
Tabel 4. 2 analisis kegiatan dan kebutuhan ruang.....	79
Tabel 4. 3 Besaran Ruang bangunan utama wisata lantai 1	82
Tabel 4. 4 Besaran Ruang bangunan utama wisata lantai 2	83
Tabel 4. 5 Besaran Ruang sovenir shop	84
Tabel 4. 6 Besaran Ruang fresh market.....	85
Tabel 4. 7 Besaran ruang area parkir.....	86
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Besaran Ruang.....	87
Tabel 4. 9 struktur souvenir shop	88
Tabel 4. 10 Struktur Bangunan Utama Wisata.....	89
Tabel 4. 11 fress market	90
Tabel 4. 12 Analisa Material	91
Tabel 5. 1 pemetakatan.....	108
Tabel 5. 2 jenis tanaman yang akan di tanam di tapak	115



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kota Sigli, merupakan ibu kota Kabupaten Pidie di Provinsi Aceh, Indonesia, memiliki potensi besar dalam pengembangan sektor pariwisata, khususnya wisata pantai, di kota sigli juga memiliki beberapa pantai yang destinasi wisata menarik. Beberapa pantai di wilayah ini, seperti Pantai Pelangi, Pantai Pasi Rawa Dan Pantai Pasi Sukon, menawarkan pemandangan indah dan telah menjadi tujuan liburan bagi wisatawan lokal. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Pidie tahun 2021, Kabupaten Pidie memiliki garis pantai sepanjang 132,9 km, yang sebagian besar belum dimanfaatkan secara optimal untuk pariwisata

Namun, pengembangan kawasan wisata pantai di Kota Sigli menghadapi beberapa tantangan. Pertama, kurangnya infrastruktur dan fasilitas pendukung yang memadai untuk menarik wisatawan. Kedua, belum adanya konsep perancangan yang terintegrasi dan berkelanjutan yang memperhatikan aspek lingkungan, sosial, dan budaya setempat. Ketiga, perlunya pendekatan desain yang inovatif dan kontemporer untuk menciptakan daya tarik unik bagi kawasan wisata pantai Kota Sigli.

Pendekatan arsitektur kontemporer dalam objek perancangan kawasan wisata pantai Kota Sigli merupakan strategi inovatif yang memadukan desain modern dengan kearifan lokal Aceh. Fokus utamanya adalah menciptakan destinasi wisata yang berkelanjutan, kontekstual, dan fleksibel. Desain ini mengutamakan penggunaan material ramah lingkungan dan teknologi hemat energi, seperti panel surya dan sistem pengolahan air, untuk meminimalkan dampak ekologis. Elemen arsitektur tradisional Aceh diadaptasi ke dalam desain modern, menciptakan identitas unik yang menghormati budaya setempat. Ruang-ruang multifungsi dirancang untuk mengakomodasi berbagai aktivitas wisata dan acara budaya, meningkatkan daya tarik serta keberlanjutan ekonomi kawasan.

Perancangan kawasan wisata pantai ini diharapkan dapat mencakup berbagai fasilitas seperti area rekreasi, serta ruang publik yang nyaman dan aman. Selain itu, desain yang diusulkan juga harus memperhatikan aspek keberlanjutan lingkungan dan pelestarian ekosistem pantai. Dengan adanya perancangan kawasan wisata pantai yang baru ini, diharapkan dapat meningkatkan daya tarik Kota Sigli sebagai destinasi wisata, mendorong pertumbuhan ekonomi lokal, menciptakan lapangan kerja baru, serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat setempat. Proyek ini juga diharapkan dapat menjadi model pengembangan kawasan wisata pantai yang dapat diterapkan di daerah-daerah lain di Aceh dan Indonesia.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang kawasan wisata pantai yang dapat mengoptimalkan potensi alam dan budaya setempat melalui pendekatan arsitektur kontemporer?
2. Bagaimana merancang fasilitas dan infrastruktur wisata yang fleksibel dan adaptif terhadap perubahan kebutuhan pengunjung dan tren pariwisata?

1.3. Tujuan Perancangan

1. Menciptakan kawasan wisata pantai yang inovatif dan atraktif di Kota Sigli dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip arsitektur kontemporer.
2. Merancang fasilitas dan infrastruktur wisata yang fungsional, estetik, dan berkelanjutan, sesuai dengan kebutuhan wisatawan modern dan masyarakat setempat.

1.4. Manfaat Perancangan

Perancangan kawasan wisata pantai Kota Sigli dengan pendekatan arsitektur kontemporer memberikan beberapa manfaat penting. Perancangan ini akan mendorong pertumbuhan ekonomi lokal melalui penciptaan lapangan kerja baru dan peningkatan pendapatan daerah dari sektor pariwisata. Pengembangan ini akan mempromosikan Kota Sigli sebagai destinasi wisata unggulan, sekaligus menerapkan prinsip-prinsip pembangunan berkelanjutan yang ramah lingkungan.

Proyek ini akan berfungsi sebagai contoh inovatif penerapan arsitektur kontemporer dalam konteks wisata pantai tropis, yang dapat menginspirasi pengembangan serupa di daerah lain.

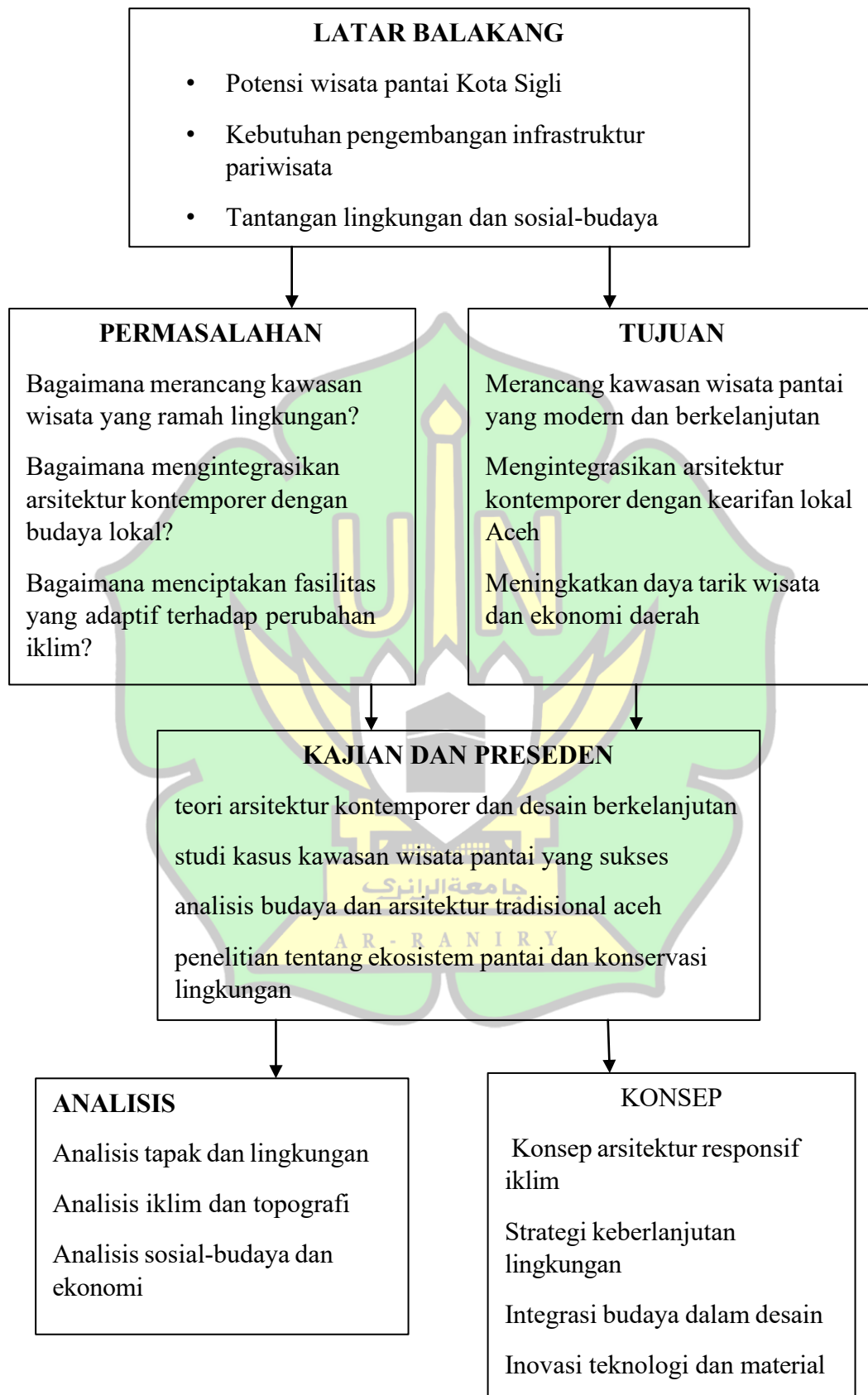
1.5. Pendekatan Perancangan

Perancangan kawasan wisata pantai Kota Sigli menerapkan arsitektur kontemporer yang memadukan estetika modern dengan kearifan lokal Aceh. Desain ini mengintegrasikan bangunan dengan alam secara harmonis, mengutamakan keberlanjutan melalui penggunaan energi terbarukan dan material ramah lingkungan. Fitur-fitur seperti ruang fleksibel, teknologi pintar, dan strategi adaptasi iklim diimplementasikan untuk meningkatkan fungsionalitas dan pengalaman pengunjung. Pendekatan ini menciptakan destinasi wisata yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga berkelanjutan, mengedukasi pengunjung, dan melestarikan ekosistem pantai, menjadikan Kota Sigli sebagai model kawasan wisata pantai kontemporer yang bertanggung jawab terhadap lingkungan dan budaya.

1.6. Batasan Perancangan

1. Mematuhi Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Sigli dengan Mengikuti peraturan zonasi dan Koefisien Dasar Bangunan (KDB) yang berlaku dan memenuhi standar keselamatan bangunan dan lingkungan.
2. Perancangan dibatasi pada area pantai di Kota Sigli, Aceh, dengan mempertimbangkan kondisi geografis dan topografi setempat.
3. Fokus pada pengembangan fasilitas wisata pantai, termasuk area rekreasi, akomodasi, kuliner, dan fasilitas pendukung lainnya.

1.7. Kerangka Berpikir



1.8. Sistematika Laporan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang Latar Belakang Perancangan, Tujuan Perancangan, Masalaherancangan, Pendekatan, Batasan Perancangan, Kerangka Pikir, dan Sistematika Laporan.

BAB II DESKRIPSI OBJEK RANCANGAN

Berisi tentang :

Tinjauan Umum Objek Rancangan; memuat studi literature mengenai objek rancangan

Tinjauan Khusus; terdiri dari minimal 3 alternatif site perancangan yang terdiridari lokasi, luas lahan, dan potensi, serta pemilihan terhadap alternatif tapak.

Studi Banding Perancangan Sejenis; terdiri dari minimal 3 deskripsi objek lain dengan fungsi yang sama.

BAB III ELABORASI TEMA

Berisi tentang Tinjauan Tema, Interpretasi Tema dan Studi Banding Objek Sejenis.

BAB IV ANALISIS

Berisi tentang Tinjauan Tema, Interpretasi Tema dan Studi Banding Objek Sejenis.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Berisi tentang Tinjauan Tema, Interpretasi Tema dan Studi Banding Objek Sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi segala kumpulan referensi yang digunakan di dalam penulisan ini

BAB II

DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

2.1. Tinjauan Umum Objek Rancangan

Tinjauan objek rancangan ini bertujuan untuk membahas tentang penjelasan objek rancangan yang termasuk aspek penting dalam perancangan umum.

2.1.1. Definisi Objek Rancangan

Tempat wisata adalah lokasi atau area yang memiliki daya tarik bagi pengunjung atau wisatawan yang akan datang, baik karena keindahan alamnya, nilai sejarah serta nilai budayanya, ataupun seperti fasilitas hiburan dan rekreasi. Tempat wisata dapat berupa alam, buatan manusia, atau kombinasi keduanya yang dirancang untuk memberikan pengalaman berlibur, pendidikan, dan relaksasi. (Marpaung, H. 2002).

2.1.2. Jenis-Jenis Tempat Wisata

Adapun jenis-jenis tempat wisata terdiri dari beberapa objek wisata yaitu sebagai berikut:

a) Wisata Alam

Wisata alam adalah bentuk eksplorasi terhadap keindahan dan keberagaman lingkungan natural. Gunung, sebagai salah satu contohnya, menawarkan trek pendakian dengan pemandangan spektakuler, flora, dan fauna yang unik. Pantai tidak hanya menarik bagi para pencari ketenangan tetapi juga bagi penggemar olahraga air seperti surfing, snorkeling, dan scuba diving. Air terjun, seperti Air Terjun Tumpak Sewu, sering kali menjadi lokasi foto yang indah serta tempat piknik yang menyegarkan. Hutan dan taman nasional, seperti Taman Nasional Komodo, juga memberikan kesempatan untuk menjelajahi ekosistem yang kaya dan melihat satwa liar dalam habitat aslinya.

b) Wisata Budaya

Kunjungan ke situs budaya dan sejarah memberikan wawasan tentang

warisan dan tradisi suatu daerah. Candi Borobudur dan Prambanan, misalnya, bukan hanya situs bersejarah, tetapi juga menjadi pusat spiritual yang menggambarkan kemajuan arsitektur dan seni pada zamannya. Desa adat seperti Wae Rebo menawarkan pengalaman otentik yang mendalam tentang cara hidup masyarakat lokal, termasuk adat istiadat dan kepercayaan mereka. Festival budaya, seperti Festival Jajanan Bango, tidak hanya memperkenalkan makanan tetapi juga tarian, musik, dan seni tradisional, memberikan pengalaman yang kaya bagi pengunjung.

c) Wisata Petualangan dan Ekstrem

Wisata petualangan sangat diminati oleh mereka yang menyukai kegiatan yang penuh tantangan. Aktivitas seperti arung jeram di Sungai Progo dan hiking di jalur-jalur ekstrem memberikan pengalaman yang mendebarkan. Parayang di Puncak menawarkan pemandangan yang spektakuler dari ketinggian, sementara kegiatan diving di Raja Ampat atau Bunaken mempertemukan pengunjung dengan keindahan bawah laut yang menakjubkan, seperti terumbu karang dan ikan berwarna-warni.

d) Wisata Kuliner

Wisata kuliner tidak hanya tentang makan, tetapi juga tentang pengalaman budaya melalui makanan. Kawasan kuliner seperti Jalan Malioboro di Yogyakarta dan pasar malam di berbagai kota menawarkan berbagai jenis makanan lokal yang lezat. Festival kuliner, seperti Festival Rujak, memungkinkan pengunjung untuk merasakan banyak jenis makanan tradisional dan modern sekaligus. Hal ini memberi kesempatan untuk belajar tentang bahan-bahan lokal dan teknik memasak tradisional.

e) Wisata Hiburan

Wisata hiburan menawarkan berbagai kegiatan yang menyenangkan untuk semua usia. Taman bermain seperti Dunia Fantasi (Dufan) di Jakarta menyediakan wahana seru dan pertunjukan yang menarik. Taman air seperti Waterbom Bali menjadi tempat yang sempurna untuk bersantai dan bersenang-senang dengan keluarga.

2.1.3. Definisi Wisata Alam

Wisata alam adalah bentuk pariwisata yang berfokus pada pemanfaatan keindahan dan kekayaan alam sebagai daya tarik utama. Kegiatan ini melibatkan pengunjung yang berinteraksi langsung dengan lingkungan alam, seperti pegunungan, pantai, hutan, dan taman nasional. Tujuan utama dari wisata alam adalah untuk memberikan pengalaman yang mendalam dan menyenangkan bagi para pengunjung, sekaligus meningkatkan kesadaran akan pentingnya pelestarian lingkungan.

2.1.4. Karakteristik Wisata Alam

Karakteristik wisata alam meliputi beberapa aspek yang membedakannya dari jenis wisata lainnya. Berikut adalah beberapa karakteristik utama dari wisata alam:

- **Keindahan Alam:** Menawarkan pemandangan yang memukau, seperti pegunungan, pantai, hutan, dan danau.
- **Aktivitas Luar Ruangan:** Menyediakan berbagai aktivitas seperti hiking, camping, memancing, birdwatching, dan snorkeling.
- **Keanekaragaman Hayati:** Menampilkan flora dan fauna yang unik, sering kali di kawasan yang dilindungi atau taman nasional.
- **Lingkungan yang Bersih:** Fokus pada pelestarian lingkungan, dengan upaya untuk menjaga kebersihan dan keberlanjutan.
- **Pendidikan Lingkungan:** Memberikan kesempatan untuk belajar tentang ekosistem, konservasi, dan pentingnya menjaga lingkungan.
- **Pengalaman Budaya:** Terkadang mencakup interaksi dengan komunitas lokal yang menjaga tradisi dan budaya yang berhubungan dengan alam.
- **Ruang untuk Relaksasi:** Menawarkan tempat untuk bersantai dan melepas stres jauh dari keramaian perkotaan.
- **Aksesibilitas:** Dapat diakses oleh berbagai kalangan, meskipun beberapa lokasi mungkin memerlukan usaha ekstra untuk dijangkau.

Wisata alam prinsip pelestarian lingkungan dan keberlanjutan, yang bertujuan untuk melindungi ekosistem dan mendukung kehidupan masyarakat lokal. Prinsip

utama meliputi pelestarian lingkungan, keterlibatan masyarakat, edukasi pengunjung tentang konservasi, serta pengalaman otentik yang mencerminkan budaya lokal. Pengelolaan yang baik dan kepatuhan terhadap regulasi juga penting untuk meminimalkan dampak negatif dari kegiatan pariwisata.

2.1.5. Jenis-Jenis Wisata Alam

Berikut adalah penjelasan dari berbagai jenis wisata alam:

a) Wisata Gunung

Wisata gunung melibatkan aktivitas pendakian atau jelajah pegunungan. Biasanya, kegiatan ini diminati oleh pencinta alam dan mereka yang mencari tantangan fisik serta petualangan. Pendakian gunung memberikan kesempatan untuk menikmati pemandangan dari ketinggian, merasakan udara segar, dan menyaksikan lanskap indah dari atas puncak. Beberapa gunung, seperti Rinjani di Lombok dan Semeru di Jawa Timur, dikenal karena jalur pendakian yang menantang dan pemandangan yang spektakuler.

b) Wisata Pantai

Wisata pantai adalah salah satu jenis wisata yang paling populer. Pantai menawarkan pemandangan laut, pasir putih, dan beragam aktivitas air seperti berenang, snorkeling, menyelam, dan berselancar. Pantai Kuta di Bali terkenal dengan pasir putihnya dan ombak yang cocok untuk berselancar, sedangkan Pantai Parangtritis di Yogyakarta dikenal dengan ombak besar dan suasana mistisnya. Wisata pantai ideal bagi mereka yang ingin bersantai atau beraktivitas di tepi laut.

c) Wisata Hutan dan Taman Nasional

Wisata hutan atau taman nasional memberikan pengalaman berpetualang di tengah keindahan flora dan fauna. Pengunjung dapat menjelajahi alam liar, melakukan trekking, atau melihat satwa-satwa endemik di habitat aslinya. Misalnya, Taman Nasional Komodo di Nusa Tenggara Timur memungkinkan pengunjung melihat komodo, hewan purba langka. Taman Nasional Gunung Leuser di Sumatra Utara dikenal sebagai habitat orangutan Sumatra.

d) Wisata Air Terjun

Wisata air terjun menyajikan pemandangan air yang jatuh dari ketinggian dengan suara gemericik air yang menenangkan. Pengunjung sering menikmati berenang atau sekadar bermain air di bawah air terjun. Air Terjun Tumpak Sewu di Jawa Timur terkenal karena ketinggiannya dan panorama yang menyerupai tirai air, sedangkan Air Terjun Sipiso-piso di Sumatra Utara menyuguhkan pemandangan danau di sekitarnya

e) Wisata Danau

Wisata danau menawarkan suasana yang tenang dan damai, cocok bagi mereka yang ingin menikmati ketenangan alam. Danau-danau besar seperti Danau Toba di Sumatra Utara tidak hanya menarik untuk dilihat, tetapi juga menawarkan kesempatan eksplorasi pulau-pulau kecil yang ada di tengahnya, seperti Pulau Samosir. Danau Beratan di Bali menawarkan pemandangan pura di tepi danau yang menambah kesan spiritual dan indah.

f) Wisata Gua

Wisata gua atau *caving* adalah aktivitas menjelajahi keindahan gua-gua alami yang penuh dengan formasi batuan unik seperti stalaktit dan stalagmit. Gua Jomblang di Yogyakarta, misalnya, terkenal dengan "cahaya surga" yang menerangi gua tersebut saat sinar matahari masuk ke dalamnya. Gua Gong di Pacitan dianggap sebagai salah satu gua terindah dengan formasi batuannya yang indah dan suasana yang tenang.

g) Wisata Savana

Savana merupakan hamparan padang rumput yang luas dengan vegetasi khas, memberikan lanskap yang berbeda dari hutan tropis. Wisata savana menawarkan pengalaman berbeda di area terbuka yang dihuni berbagai satwa. Taman Nasional Baluran di Jawa Timur disebut "Afrika Kecil di Jawa" karena pemandangannya yang mirip savana Afrika, lengkap dengan kawanan rusa dan banteng yang berkeliaran bebas.

h) Wisata Pulau

Wisata pulau menawarkan petualangan di pulau-pulau kecil yang biasanya terpencil, dengan pantai indah dan ekosistem laut yang kaya. Di Indonesia, Raja Ampat di Papua terkenal sebagai surga bagi penyelam, karena terumbu karang dan biota lautnya yang beragam. Wisata ini sering kali mencakup kegiatan snorkeling, diving, atau sekadar menikmati pemandangan laut dan pantai.

2.1.6. Definisi Dan Elemen Wisata Pantai

Wisata pantai adalah aktivitas yang berorientasi pada budaya local masyarakat sekitar pantai, sumber daya pantai (hayati atau non hayati) yang meliputi aktivitas rekreasi seperti bersantai, berolahraga air dan atau darat, mencari suasana baru, dsb (Yulianda, 2007). Wisata pantai merupakan kegiatan yang memaksimalkan sumber daya pantai dan komponen yang ada baik biotik atau abiotik (Simond, 1978).

2.1.7. Definisi Taman Wisata Pantai

Taman wisata pantai adalah kawasan yang digunakan untuk aktivitas pariwisata dan rekreasi pantai. Pantai sendiri pada dasarnya adalah bagian dari alam. Dalam UU No 5 Tahun 1990 disebutkan bahwa taman wisata alam merupakan kawasan yang digunakan untuk menjaga kelestarian alam sekaligus wahana rekreasi alami. Taman wisata pantai adalah pengembangan dari aktivitas wisata pantai yang dapat menjadi ciri khas suatu tempat pesisir pantai.

Taman wisata pantai tidak lepas dari konsep ekowisata yang menjunjung nilai unggulan terkait sumber daya lokal dan bisa mengurangi dampak degradasi sosial budaya karena masyarakat lokal tersebut menjadi salah satu kunci dari keberlanjutan objek wisata. Masyarakat sebagai pengelola juga menerima dampak ekonomi dari aktivitas wisata, sehingga dapat tercipta lapangan pekerjaan yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakatnya.

2.1.8. Jenis Aktivitas Wisata Pantai

Aktivitas wisata pantai masuk dalam aktivitas ekowisata bahari. Ekowisata bahari ini terdiri dari dua aktivitas utama yaitu di perairan maupun daratan. Ragam aktivitas di perairan seperti berenang, memancing, dermaga wisata, menyelam, berselancar air maupun angin, kapal parasut (paraseling), menaiki speedboat, dsb. Sementara itu, ragam aktivitas di daratan seperti jogging, voli pantai, bersepeda, menjelajahi area sekitar pantai, berjemur, berkemah, bermain layangan, dsb. Lebih dari itu, aktivitas di daratan juga dapat dilakukan melalui wisata kuliner dan souvenir yang menawarkan pemandangan dan pengalaman tersendiri.

Tabel 2. 1 perbedaan wisata pantai dan wisata bahari

Wisata pantai	Wisata bahari
Rekreasi pantai	Rekreasi pantai dan laut
Panorama	Resort/peristirahatan
Resort/peristirahatan	Wisata selam (diving) dan wisata snorkling
Berenang, berjemur	Selancar, jet ski, banana boat, perahu kaca, kapal selam
Olahraga pantai (voli pantai, jalan pantai, dll)	Wisata ekosistem lamun, wisata nelayan, wisata pulau, wisata pendidikan, wisata pancing
Berperahu dan memancing	Wisata satwa (penyu, dayung, paus, lumba-lumba, burung, mamalia, dll)

Sumber : analisis pribadi

Berdasarkan uraian tersebut, jenis aktivitas wisata di pesisir dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu wisata bahari dan wisata pantai. Wisata bahari adalah kegiatan yang berfokus pada sumber daya dan kehidupan alami di laut seperti kegiatan selam, snorkling, wisata satwa penyu, dsb. Sementara itu, wisata pantai adalah kegiatan yang berfokus pada rekreasi pantai yang lebih sederhana seperti bersantai, berolahraga, memancing, dsb.

2.1.9. Parameter Taman Wisata Pantai

Setiap wilayah di Indonesia mempunyai ciri khas pada bentang alamnya. Oleh karena itu, tidak semua jenis ekowisata bahari tersebut dapat dikembangkan sekaligus. Ada faktor-faktor lain yang harus diperhatikan ketika pemerintah ingin mengembangkan objek wisata bahari maupun pantai. Salah satunya mencakup kriteria ekowisata bahari atau pantai yang wajib terpenuhi bagi pihak pengelola maupun investor objek ekowisata bahari atau pantai di Indonesia.

Ditjen Pariwisata (1990) telah menetapkan sejumlah kriteria yang harus diperhatikan untuk pengembangan wisata bahari. Kriteria-kriteria tersebut, antara lain ketersediaan sinar matahari yang intens, suhu rata-rata air laut, mutu pasir pantai, kejernihan air laut, luas area yang dapat dikembangkan (di dalam/luar air laut), jenis dan kepadatan ikan koral, jenis dan kepadatan koral hidup, serta kemurnian alam. Semua kriteria tersebut merupakan faktor uji yang dapat diberi suatu nilai tertentu, sesuai skala prioritas dan bobotnya. Sementara itu, dalam Keputusan Menteri Lingkungan Hidup Nomor 51 Tahun 2004 telah ditetapkan pula kualitas mutu air laut untuk wisata bahari yang meliputi sifat-sifat fisika dan kimia air laut.

2.1.10. Kriteria Dasar Objek Wisata

Sebagai fasilitas publik, pengembangan objek wisata harus dapat memperhatikan kebutuhan dasar bagi para wisatawan. Kebutuhan dasar seperti makan, istirahat, beribadah, MCK, dsb harus dapat terpenuhi melalui pengadaan fasilitas umum seperti restoran, toilet, mushola, information service. Hal ini guna mempersiapkan lokasi wisata yang ideal bagi wisatawan untuk menikmati objek wisata yang ada dengan baik (Wahab, 1989).

Oka Yoeti berpendapat bahwa keberhasilan suatu industri wisata dapat dipenuhi melalui konsep tiga A (3A) yaitu atraksi, aksesibilitas, dan amenitas (Yoeti, 1997).

A. Atraksi

Atraksi wisata yaitu objek utama yang menjadi daya tarik wisatawan yang dapat dinikmati dan dapat menjadi alasan bagi wisatawan untuk datang ke suatu tempat

wisata. Atraksi ini dapat berubah fisik maupun non fisik.

a. Atraksi Alami

Dapat dinikmati secara langsung dan berupa alami maupun buatan seperti:

- a) Iklim, misalnya iklim tropis memiliki nuansa yang berbeda dengan iklim sub tropis.
- b) Flora Fauna, misalnya terdapat cagar alam khusus.
- c) Bentang alam yang unik seperti tebing, bebatuan, permandian air panas, dsb.

b. Atraksi Buatan

- a) Atraksi religi: adanya masjid, candi, dsb.
- b) Atraksi sejarah: peninggalan monumental yang menjadi sarana edukasi.
- c) Atraksi budaya: festival, upacara adat setempat

B. Aksesibilitas

Aksesibilitas berbicara mengenai pencapaian objek wisata oleh wisatawan. Aksesibilitas ini meliputi sarana transportasi, infrastruktur jalan, koneksi antar moda transportasi lainnya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi lama waktu dan jarak tempuh wisatawan. Semakin banyak alternatif rute, semakin baik kualitas jalan, dan semakin banyak pilihan moda transportasi yang diberikan maka dapat meningkatkan minat wisatawan. Selain itu, aksesibilitas juga dapat meliputi akses terhadap informasi dimana wisatawan mampu melihat produk wisata seperti fasilitas penginapan, harga tiket, dan fasilitas penunjang lainnya dengan lebih detail melalui media digital, cetak, dsb. Akses informasi ini berkaitan dengan promosi secara langsung maupun tidak langsung. Fasilitas Tourism Information Center dapat menjadi ruang bagi wisatawan untuk mengakses lokasi, transportasi, dan juga konten-konten yang ada dalam suatu objek wisata.

C. Amenitas

Amenitas merupakan fasilitas penunjang yang ada suatu objek wisata. Fungsi dari fasilitas penunjang tersebut adalah untuk memenuhi kebutuhan dasar wisatawan saat di objek wisata. Fasilitas-fasilitas tersebut seperti penginapan

(opsional), toilet umum, mushola, rest area, restoran, tempat cinderamata, dsb. Tujuannya adalah untuk menciptakan kualitas berwisata yang baik dengan memberikan kenyamanan dan keamanan bagi wisatawan.

2.1.11. Tinjauan Operasional Wisata Pantai

Tujuan pelaku dalam suatu perancangan kawasan wisata pantai adalah suatu sasaran yang ingin dicapai oleh pihak-pihak yang terlibat dalam proses tersebut. Tujuan ini mencerminkan kepentingan dan hasil yang diharapkan, baik oleh pemerintah, pengusaha, masyarakat lokal, maupun organisasi lingkungan. Pemerintah biasanya bertujuan untuk meningkatkan pendapatan daerah, menciptakan lapangan kerja, dan mempromosikan kawasan sebagai destinasi wisata unggulan. Pengusaha atau investor berfokus pada keuntungan ekonomi, pengembangan fasilitas, dan memperkuat citra bisnis. Sementara itu, masyarakat lokal memiliki tujuan untuk meningkatkan kesejahteraan ekonomi, mempertahankan budaya lokal, dan berpartisipasi aktif dalam pengelolaan kawasan.

A. Pengunjung

Pengunjung merupakan orang yang menjadi sasaran dalam objek wisata yang akan menikmati fasilitas di objek wisata. Pengunjung berperan dalam promosi dan membantu pengembangan suatu objek wisata secara tidak langsung. Berdasarkan tujuannya, pengunjung diklasifikasikan menjadi:

1. Pengunjung dengan Tujuan Rekreasi

Pengunjung yang datang ke suatu objek wisata dengan harapan mendapatkan hiburan dan pengalaman baru melalui ragam fasilitas yang disediakan di objek wisata. Dalam hal ini, pengunjung dapat menikmati wisata pantai seperti olahraga air / darat, menikmati pemandangan, atau sekadar bersantai.

2. Pengunjung dengan Tujuan Istirahat

Pengunjung datang dengan tujuan utama menggunakan fasilitas penginapan yang disediakan dalam kurun waktu tertentu karena alasan tertentu seperti transit, menunggu jadwal penerbangan, dsb.

3. Pengunjung dengan Tujuan Khusus

Pengunjung datang karena memiliki niat untuk menyaksikan event atau kegiatan khusus yang diadakan secara khusus (annual/periode tertentu) seperti menyaksikan konser, melihat pertunjukan, dsb.

B. Pengelola

Pengelola adalah pihak yang berwenang dalam mengatur, membuat kebijakan, mengembangkan dan merencanakan objek wisata menjadi lebih baik, dan terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam keberlangsungan suatu objek wisata. Pengelola ini terdiri dari pemerintah, masyarakat, dan investor pihak ketiga. Terdapat tiga prinsip dasar dalam pengelolaan kawasan wisata pesisir:

- (1) co-ownership yaitu kawasan wisata milik seluruh warga masyarakat, komunitas, pihak investor, dan negara untuk itu harus dilakukan secara menyeluruh dengan melibatkan elemen-elemen terkait;
- (2) co-operation/management yaitu seluruh pihak berwenang harus saling bertanggungjawab dalam mengelola objek wisata sesuai kapasitasnya masing-masing sebagai bentuk komitmen bersama;
- (3) co-responsibility yaitu dimana objek wisata merupakan tanggungjawab bersama sebab seluruh pihak memiliki tujuan bersama yang wajib untuk dilaksanakan.

C. Masyarakat Setempat

Pantai Glagah menjadi tempat bagi masyarakatnya setempat untuk mencari penghasilan seperti berjualan, mengelola spot wisata mengelola sarana pra-sarana, dll. Mereka bahkan tergabung dalam komunitas-komunitas kecil kawasan Pantai Glagah. Bagi mereka Pantai Glagah bukan hanya sebuah objek wisata namun juga sebuah harapan. Untuk itu peran masyarakat Glagah sangat penting dalam menjaga dan mengembangkan kawasan wisata Pantai Glagah.

A. Kegiatan Operasional

Kegiatan operasional merupakan kegiatan rutin yang dilakukan oleh pihak pengelola demi keberlangsungan suatu objek wisata. Kegiatan operasional tersebut dilakukan oleh beberapa pihak dengan tugas dan tanggungjawabnya masing-masing, secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Kegiatan Operasional

Bagian staf	Tugas
Front office	Memberikan informasi bagi wisatawan seperti pemesanan cottage, tiket, dll.
Personalia	Mengurus masalah karyawan seperti gaji, presensi, dll.
Keuangan	Menangani pemasukan maupun pengeluaran rutin keuangan
Food and beverage (fnb)	Bertugas menangani pengadaan, penyimpanan dan pengelolaan makanan dan minuman bagi para tamu maupun karyawan.
Mekanikal dan elektrik	Menangani jalannya peralatan mesin dan listrik untuk fasilitas-fasilitas yang ada.
Kemanan	Menangani masalah keamanan dan keselamatan di kawasan wisata
Rekreasi	Menangani bagian yang berhubungan langsung dengan taman wisata.

2.1.12. Karakteristik wisata Pantai

1. Keindahan Alam dan Daya Tarik Visual

Pantai sebagai daya tarik wisata alam memiliki keindahan visual yang menjadi daya pikat utama bagi wisatawan. Menurut Yoeti (1996), elemen-elemen seperti pasir, ombak, garis pantai, dan warna air laut merupakan faktor yang sangat mempengaruhi daya tarik pantai. Pantai yang memiliki pasir berwarna putih bersih atau hitam pekat, serta air laut yang jernih dengan warna kebiruan atau kehijauan, cenderung menarik lebih banyak pengunjung. Selain itu, karakteristik geologis seperti formasi karang, tebing laut, atau vegetasi pesisir seperti hutan mangrove dapat menambah keunikan dan estetika pantai. Pantai yang memiliki pemandangan matahari terbit atau terbenam juga memiliki nilai tambah, karena momen ini sering diincar oleh wisatawan sebagai waktu untuk berfoto atau menikmati suasana romantis.

2. Aktivitas Rekreasi dan Hiburan

Pantai adalah tempat yang ideal untuk beragam aktivitas rekreasi. Pundit (2003) mengemukakan bahwa pantai menawarkan berbagai kegiatan, baik yang bersifat relaksasi maupun petualangan. Beberapa aktivitas yang umum dilakukan wisatawan di pantai meliputi:

- **Berenang dan Bermain Air:** Berenang dan bermain air adalah aktivitas favorit karena mudah dilakukan oleh semua kalangan.
- **Berjemur:** Pantai yang berada di wilayah tropis dengan sinar matahari sepanjang tahun sering dimanfaatkan untuk berjemur oleh wisatawan, terutama wisatawan mancanegara.
- **Olahraga Air:** Aktivitas seperti selancar, snorkeling, diving, jet ski, hingga parasailing adalah daya tarik tambahan bagi pantai yang memiliki kondisi ombak atau ekosistem bawah laut yang mendukung. Setiap aktivitas ini membutuhkan lingkungan pantai yang berbeda, misalnya ombak besar untuk selancar dan air jernih untuk snorkeling.
- **Memancing:** Pantai tertentu menjadi lokasi favorit untuk memancing, terutama jika berada di dekat terumbu karang atau memiliki ikan yang beragam.

3. Fasilitas dan Infrastruktur

Fasilitas yang memadai sangat penting dalam menunjang kenyamanan wisatawan. Menurut Inskeep (1991), pantai yang dilengkapi fasilitas lengkap cenderung lebih disukai oleh wisatawan karena memberikan pengalaman yang lebih nyaman. Fasilitas umum yang biasanya ada di pantai meliputi:

- **Akses Jalan dan Transportasi:** Infrastruktur jalan yang baik, tempat parkir yang luas, serta kemudahan transportasi menuju pantai akan meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanan wisatawan.
- **Akomodasi:** Penginapan mulai dari hotel, resort, hingga homestay, memberikan pilihan bagi wisatawan untuk menginap sesuai dengan preferensi dan anggaran mereka. Pantai yang memiliki akomodasi di dekat lokasi biasanya menarik wisatawan untuk tinggal lebih lama.

- **Restoran dan Kios Makanan:** Kehadiran restoran atau warung yang menawarkan hidangan laut segar atau makanan lokal menjadi nilai tambah bagi wisatawan. Mereka dapat menikmati pengalaman kuliner yang khas.
- **Toilet dan Fasilitas Umum:** Toilet, tempat bilas, serta fasilitas pendukung seperti tempat berteduh sangat diperlukan untuk kenyamanan pengunjung.
- **Pengamanan:** Kehadiran penjaga pantai dan fasilitas keselamatan, seperti papan petunjuk, pelampung, atau area berenang yang aman, juga penting untuk menjaga keamanan wisatawan.

4. Ekosistem dan Lingkungan

Kelestarian lingkungan pantai sangat penting dalam mempertahankan daya tarik wisata. Menurut Pendit (2002), pantai yang terjaga dengan baik memiliki daya tarik yang lebih tinggi dan lebih berkelanjutan sebagai destinasi wisata. Beberapa elemen yang menjadi fokus kelestarian adalah:

- **Kualitas Air Laut:** Air laut yang jernih dan bebas dari pencemaran menciptakan lingkungan yang nyaman untuk berenang dan menikmati keindahan laut.
- **Kesehatan Terumbu Karang:** Pantai yang memiliki terumbu karang sehat biasanya menjadi lokasi favorit untuk snorkeling dan diving, karena ekosistem bawah lautnya yang kaya akan biota laut.
- **Pengelolaan Sampah:** Pengelolaan sampah yang baik sangat penting untuk menjaga kebersihan pantai. Pantai yang bersih lebih menarik bagi wisatawan dan juga mendukung keberlanjutan ekosistem setempat.
- **Edukasi dan Kesadaran:** Beberapa pantai menyediakan program edukasi tentang pentingnya menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan, baik untuk wisatawan maupun masyarakat setempat.

5. Budaya Lokal dan Keterikatan Komunitas

Faktor budaya lokal dapat memperkaya pengalaman wisata pantai. Parahyangan

(2015) menekankan pentingnya keunikan budaya lokal yang dimiliki oleh masyarakat sekitar pantai. Aspek-aspek budaya ini dapat berupa:

- Tradisi Lokal: Beberapa pantai memiliki tradisi atau upacara khusus, seperti upacara laut atau festival tahunan yang menarik wisatawan untuk mengenal budaya lokal.
- Kuliner Khas: Hidangan laut segar atau masakan khas setempat yang dijual di pantai menjadi pengalaman kuliner tersendiri bagi wisatawan.
- Produk Kerajinan Lokal: Wisatawan sering tertarik untuk membeli oleh-oleh berupa kerajinan tangan atau produk khas yang dibuat oleh penduduk setempat.
- Hubungan dengan Komunitas Lokal: Pantai yang dikelola dengan melibatkan masyarakat lokal cenderung memiliki keterikatan kuat antara masyarakat dan tempat wisata tersebut, yang membantu menciptakan suasana ramah dan asli bagi wisatawan.

2.2. Tinjauan Khusus

2.2.1. Pemilihan Tapak

Pemilihan lokasi berdasarkan tiga alternatif yang telah penulis tentukan sendiri atas berbagai dasar pertimbangan untuk menemukan lokasi yang terbaik sebagai lahan untuk objek perancangan kawasan wisata pantai kota sigli. Adapun pemilihan lokasi berada di Kabupaten kota sigli.

A. Alternatif 1



Gambar 2. 1 Alternatif tapak 1

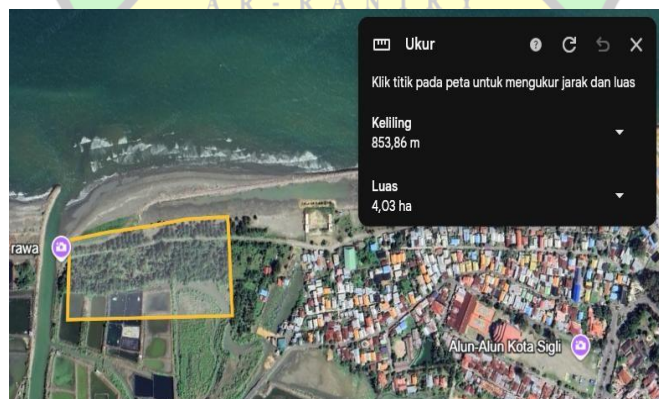
Sumber : Google Earth

Lokasi : gampong benteng,kecamatan kota sigli , kabupaten pidie

- A. Luas Lahan : 35.000 m²
- B. KDB : 60%
- C. KLB : Maksimal 3 lantai
- D. GSB : Minimal 4 Meter
- E. Luas lantai dasar Maksimal : $60\% \times 35.000 \text{ m}^2 = 21.000 \text{ m}^2$
- F. Luas bangunan Maksimal : $4 \times 35.000 \text{ m}^2 = 140.000 \text{ m}^2$
- G. Potensi Site:

- a. Lokasi : gampong benteng,kecamatan kota sigli , kabupaten pidie
- b. Berhubungan langsung dengan jalan Arteri
- c. Jarak tempuh ke kota tidak jauh sekitar 5 atau 10 menit
- d. Terdapat view langsung ke pantai
- e. Tingkat kebisingan rendah.
- f. Terdapat listrik dan kabel internet
- g. Terdapat vegetasi yang baik

B. Alternatif 2



Gambar 2. 2 Alternatif tapak 2

Sumber : Google Earth

Lokasi : Lokasi : rawa ,kecamatan kota sigli, kabupaten pidie

- A. Luas Lahan : 40.000 m²
- B. KDB : 60%
- C. KLB : Maksimal 3 lantai
- D. GSB : Minimal 4 Meter
- E. Luas lantai dasar Maksimal : $60\% \times 40.000 \text{ m}^2 = 24.000 \text{ m}^2$
- F. Luas bangunan Maksimal : $4 \times 40.000 \text{ m}^2 = 160.000 \text{ m}^2$
- G. Potensi Site:

- a. Lokasi : mantak raya,kecamatan simpang tiga, kabupaten pidie
- b. Berhubungan langsung dengan jalan Arteri
- c. Jarak tempuh ke kota jauh sekitar 20
- d. Terdapat view langsung ke pantai
- e. Tingkat kebisingan rendah.
- f. Terdapat listrik dan kabel internet
- g. Terdapat vegetasi yang baik.

C. Alternatif 3

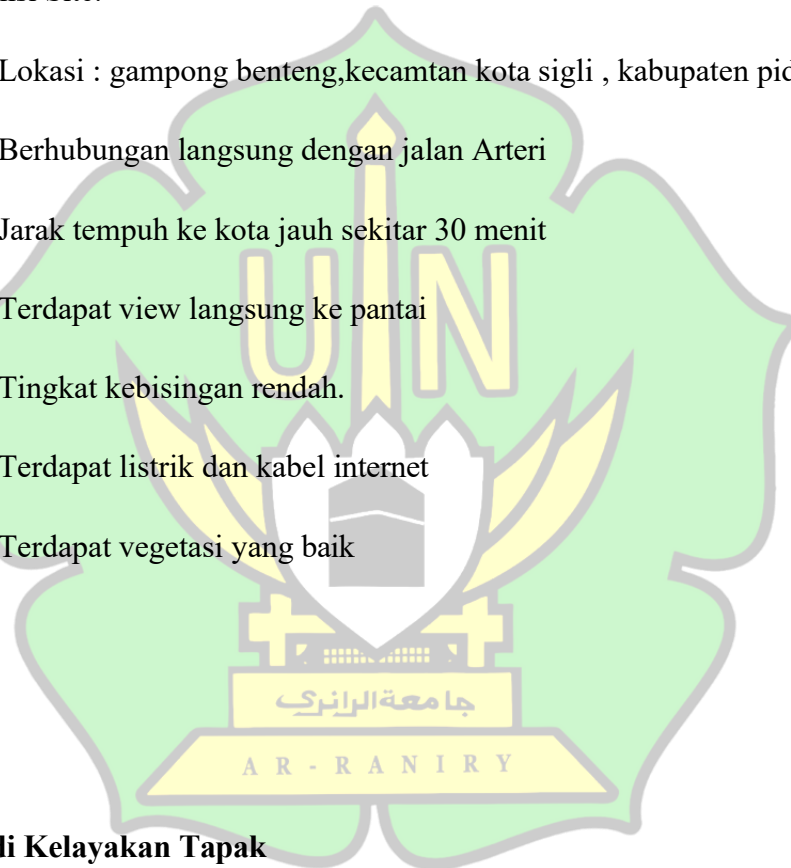


Gambar 2. 3 Alternatif tapak 3

Sumber : Google Eart

Lokasi : gampong benteng,kecamatan kota sigli , kabupaten pidie

- A. Luas Lahan : 43.000 m²
- B. KDB : 60%
- C. KLB : Maksimal 3 lantai
- D. GSB : Minimal 4 Meter
- E. Luas lantai dasar Maksimal : $60\% \times 43.000 \text{ m}^2 = 25.800 \text{ m}^2$
- F. Luas bangunan Maksimal : $4 \times 43.000 \text{ m}^2 = 172.000 \text{ m}^2$
- G. Potensi Site:
 - a. Lokasi : gampong benteng,kecamatan kota sigli , kabupaten pidie
 - b. Berhubungan langsung dengan jalan Arteri
 - c. Jarak tempuh ke kota jauh sekitar 30 menit
 - d. Terdapat view langsung ke pantai
 - e. Tingkat kebisingan rendah.
 - f. Terdapat listrik dan kabel internet
 - g. Terdapat vegetasi yang baik



2.2.2. Studi Kelayakan Tapak

Studi kelayakan tapak dilakukan untuk menentukan tapak yang akan dipilih sebagai tempat perancangan objek kawasan wisata pantai kota sigli. Tapak yang akan dipilih berdasarkan skor yang paling tinggi sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Berikut merupakan tabel perbandingan studi kelayakan tapak.

Keterangan:

3 = sangat cukup / tinggi

2 = cukup / sedang

1 = kurang / rendah

Tabel 2. 3 Penilaian Site

No	Criteria informasi tapak	Alternatif 1	Alternati 2	Alternatif 3
1	Peraturan yang berlaku/RTW Kesesuaian peruntukan lahan	3	2	2
2	Aksesibilitas/Pencapaian - Sarana Transportasi umum - Kedekatan dengan terminal/bandara - Kemudahan pencapaian dari pusat	3 3 3	2 2 2	2 2 2
3	Kondisi Lingkungan Sekitar - Polusi Udara - Kebisingan - Ketersediaan Vegetas	2 2 2	2 2 2	2 2 2
4	Fasilitas lingkungan yang tersedia - Fasilitas kesehatan terdekat - Fasilitas peribadatan terdekat - Fasilitas perdagangan terdekat	3 3 3	3 2 2	1 2 2
5	Prasarana - Jaringan listrik negara induk - Jaringan air bersih - Jaringan komunikasi induk - Drainase Induk	3 3 3 2	2 3 3 2	2 2 3 2

6	Pendidikan			
	• Taman anak-anak	3	2	2
	• Sekolah Dasar	3	3	2
	• Sekolah Menengah Pertama	3	2	2
	• Sekolah Menengah Atas	3	2	3
7	Kepadatan Penduduk	3	3	3
	Jumlah	53	47	40

Sumber: analisis pribadi, 2024

Dari ketiga alternatif lokasi yang telah penulis amati, maka lokasi site yang sesuai dengan kriteria adalah lokasi site alternatif 1 dengan memiliki skor 53, dimana berdasarkan hasil perbandingan studi kelayakan tapak, lokasi site alternatif 1 berada di daerah yang strategis dan mudah diakses, dekat dengan pusat kota, dekat dengan beberapa sarana dan prasarana publik seperti, sekolah, pusat perbelanjaan, serta tidak pernah terjadi kemacetan dan memiliki jaringan utilitas yang baik. maka lokasi ini cocok untuk dibangun perancangan kawasan wisata pantai kota sigli.

2.3. Studi Banding Objek Perancangan Sejenis

2.3.1. Nusa Dua Beach, Bali

Nusa Dua Beach adalah salah satu pantai terbaik di Bali yang terkenal dengan keindahan pasir putihnya, air laut yang jernih, serta suasana yang lebih eksklusif dibandingkan pantai-pantai lain di Bali. Terletak di bagian tenggara Pulau Bali, kawasan ini dirancang sebagai destinasi wisata premium dengan berbagai resor mewah, fasilitas kelas dunia, dan infrastruktur yang tertata rapi. Nusa Dua tidak hanya menjadi tujuan wisatawan yang mencari ketenangan dan kemewahan, tetapi juga sering menjadi lokasi konferensi internasional dan acara penting.



Gambar 2. 4 Nusa Dua *Beach*

Sumber : pinterest

Keunikan utama Nusa Dua *Beach* adalah ombaknya yang relatif tenang, menjadikannya tempat yang ideal untuk berenang dan menikmati aktivitas air seperti snorkeling, diving, dan jet ski. Di sekitar pantai ini juga terdapat Water Blow, sebuah fenomena alam di mana ombak besar menghantam tebing batu dan menciptakan semburan air yang tinggi, menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan. Selain itu, terdapat jalur pejalan kaki yang nyaman di sepanjang pantai, memungkinkan pengunjung untuk menikmati pemandangan laut sambil berjalan santai atau bersepeda.



Gambar 2. 5 Kawasan pantai

Sumber : pinterest

Selain keindahan alamnya, Nusa Dua juga dikenal sebagai kawasan wisata yang eksklusif dan terorganisir dengan baik. Area ini dikelola oleh Bali Tourism Development Corporation (BTDC), yang memastikan kebersihan, keamanan, dan

kenyamanan para wisatawan. Berbagai hotel bintang lima, seperti The Mulia, St. Regis, dan Grand Hyatt, berjejer di sepanjang pantai, menawarkan pengalaman menginap yang mewah dengan pemandangan langsung ke laut. Di sekitar kawasan ini juga terdapat pusat perbelanjaan, restoran kelas atas, serta lapangan golf bertaraf internasional yang menambah daya tarik bagi wisatawan yang mencari pengalaman liburan yang lebih berkelas.



Gambar 2. 6 Kawasan kolam

Sumber : *pinterest*

Bagi wisatawan yang ingin merasakan suasana yang lebih santai, Pantai Geger yang terletak tidak jauh dari Nusa Dua bisa menjadi pilihan alternatif. Pantai ini memiliki karakter yang serupa dengan Nusa Dua tetapi lebih tenang dan cenderung tidak terlalu ramai. Selain itu, kawasan ini juga memiliki beberapa spot budaya seperti Museum Pasifika yang menampilkan koleksi seni dari berbagai negara di Asia dan Pasifik, menambah nilai edukatif bagi wisatawan yang berkunjung.

2.3.2. Scarborough Beach di Perth

Scarborough *Beach* di Perth, Australia Barat, merupakan salah satu destinasi pantai paling populer dengan kombinasi alam yang indah dan fasilitas modern. Pantai ini menawarkan pengalaman wisata yang lengkap, mulai dari aktivitas air seperti berselancar hingga ruang publik yang dirancang secara estetik dan fungsional. Dengan pasir putih yang luas dan ombak yang menantang, Scarborough *Beach* menjadi daya tarik bagi wisatawan lokal maupun internasional.



Gambar 2. 7 Scarborough Beach

Sumber : *pinterest*

Secara arsitektural, kawasan Scarborough Beach telah mengalami berbagai pengembangan yang mengutamakan keberlanjutan dan kenyamanan. Banyak bangunan di sekitar pantai mengadopsi gaya kontemporer dengan material yang tahan terhadap kondisi lingkungan pesisir, seperti beton bertulang, baja ringan, dan kayu tahan air. Selain itu, ruang publik di sekitar pantai dirancang agar interaktif, termasuk adanya amfiteater terbuka, taman bermain anak, serta tempat duduk yang menyatu dengan lanskap alam. Desain kawasan ini juga memperhatikan aspek ekologis dengan mempertahankan vegetasi pantai dan membatasi pembangunan yang dapat merusak ekosistem.



Gambar 2. 8 Area permainan

Sumber : *pinterest*

Dari segi fasilitas, Scarborough Beach menyediakan berbagai infrastruktur pendukung yang meningkatkan kenyamanan wisatawan. Tersedia kolam renang geotermal dengan pemandangan laut, restoran dan kafe pinggir pantai, serta fasilitas

umum seperti tempat mandi, ganti baju, dan area parkir luas. Selain itu, pantai ini juga menjadi pusat berbagai acara seperti festival musik, pasar malam, dan kompetisi selancar yang semakin menambah daya tariknya. Dengan adanya fasilitas ini, Scarborough *Beach* bukan hanya menjadi tempat rekreasi, tetapi juga pusat kegiatan sosial dan budaya.

2.3.3. Bondi *Beach* – Australia



Gambar 2. 9 *Bondi Beach*

Sumber : pinterest

Pengembangan Bondi *Beach* telah direncanakan dengan cermat, memperhatikan baik aspek lingkungan maupun kenyamanan pengunjung. Area pantai ini dilengkapi dengan jalur pejalan kaki yang luas, tempat duduk umum, taman-taman kecil, dan fasilitas modern lainnya yang mendukung aksesibilitas dan kenyamanan. Struktur bangunan di sekitarnya dirancang agar tidak menghalangi pandangan langsung ke pantai dan laut, mempertahankan suasana terbuka dan alami yang diinginkan pengunjung.



Gambar 2. 10 Tempat bersantai

Sumber : pinterest

Lanskap Bondi *Beach* ditata dengan perpaduan antara elemen alami dan buatan yang harmonis. Sepanjang pantai terdapat Bondi to Coogee Coastal Walk, jalur sepanjang 6 km yang menghubungkan beberapa pantai dan teluk di area Sydney, yang menjadi favorit pejalan kaki karena memberikan pemandangan laut yang menakjubkan dan vegetasi pesisir yang terawat..



Gambar 2. 11 Sirkulai

Sumber : pinterest

Selain fasilitas rekreasi dan jalur pejalan kaki, pembangunan di sekitar Bondi juga mencakup kolam renang air asin Bondi Icebergs yang ikonis. Kolam renang ini dirancang untuk menghadirkan pengalaman berenang yang unik, di mana pengunjung dapat berenang dengan pemandangan laut terbuka dan sesekali disapu oleh ombak samudera. Kolam ini menjadi landmark tambahan yang memperkaya pengalaman Bondi, sekaligus memberikan ruang bagi pengunjung yang ingin menikmati air laut tanpa langsung masuk ke laut lepas.



Gambar 2. 12 Kawasan kolam

Sumber : pinterest

Berdasarkan 3(tiga) studi kasus diatas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Tabel 2. 4 kesimpulan studi banding objek

	Nusa Dua <i>Beach</i> , Bali	Scarborough <i>Beach</i> di Perth	Bondi <i>Beach</i> – Australia
Konsep perancangan	Destinasi wisata premium dengan resor mewah, fasilitas eksklusif, serta pengelolaan kawasan yang tertata rapi oleh BTDC. Dirancang untuk wisatawan yang mencari ketenangan dan kemewahan.	Mengutamakan keberlanjutan dengan penggunaan material tahan cuaca pantai. Mengintegrasikan ruang publik dengan konsep interaktif, seperti taman bermain dan amfiteater.	Pendekatan ekologis dengan memadukan elemen alami dan buatan yang harmonis. Fokus pada aksesibilitas dan pengalaman wisata berbasis lanskap pesisir yang terbuka.
Konsep lanskap	Lanskap pantai dengan jalur pedestrian yang nyaman, taman tertata rapi, serta area hijau yang dikelola untuk mempertahankan estetika kawasan.	Lanskap kontemporer yg mempertahankan dengan elemen buatan seperti taman kecil dan jalur pantai yang menyatu dengan lanskap. Pemanfaatan ruang terbuka	Kombinasi jalur pesisir alami dengan elemen buatan seperti taman kecil dan jalur pantai yang menyatu dengan lanskap. Pemanfaatan ruang terbuka yang luas untuk

		yang luas untuk berbagai aktivitas.	berbagai aktivitas.
--	--	-------------------------------------	---------------------

Konsep sirkulasi	Jalur pedestrian yang nyaman di sepanjang pantai, memungkinkan aktivitas berjalan kaki dan bersepeda dengan akses langsung ke fasilitas resor dan ruang publik.	Jalur pejalan kaki dan bersepeda yang menghubungkan berbagai zona wisata, serta aksesibilitas yang baik ke fasilitas umum dan tempat rekreasi.	Sirkulasi di Bondi Beach sederhana dan terbuka, dirancang untuk aliran pengunjung yang bebas. Terdapat jalan setapak untuk pejalan kaki dan akses yang mudah ke berbagai area pantai, restoran, dan fasilitas olahraga
Fasilitas	yang lebih lengkap.	fasilitas mandi dan parkir luas untuk mendukung kegiatan rekreasi.	ini juga memiliki fasilitas keselamatan, seperti pos penjaga pantai, untuk mendukung keamanan pengunjung.

Sumber: analisis pribadi, 2024

BAB III

ELABORASI TEMA

3.1 Tinjauan Tema

3.1.1. Definisi Arsitektur Kontemporer

Arsitektur kontemporer adalah gaya desain bangunan yang berkembang pada abad ke-21, yang menekankan inovasi, keberlanjutan, dan respons terhadap perkembangan teknologi serta kebutuhan sosial. Ciri khas dari arsitektur kontemporer adalah penggunaan material modern seperti kaca, beton, baja, dan kayu, serta penekanan pada kesederhanaan dan minimalisme dalam desain. Bangunan yang dirancang dengan gaya ini sering kali memiliki garis bersih, bentuk yang sederhana, dan permukaan yang terbuka, memberikan kesan modern dan futuristik.

Berikut ini adalah beberapa pengertian arsitektur kontemporer menurut para ahli:

- 1) Arsitektur Kontemporer adalah suatu gaya aliran arsitektur yang mencirikan kebebasan berekspresi, keinginan untuk menampilkan sesuatu yang berbeda. (Hilberseimer, 1964).
- 2) Arsitektur Kontemporer adalah gaya arsitektur yang mendemonstrasikan kemajuan teknologi dan juga kebebasan dalam mengekspresikan suatu gaya arsitektur. (Konnemann, 1988)
- 3) Arsitektur kontemporer merupakan acuan terhadap sejarah dan tradisi, guna memperoleh elemen-elemen arsitektural yang baru. (Aldo Rossi, 1990). Dari 3 pernyataan para ahli di atas dapat ditarik pada sebuah kesimpulan. Bahwa Arsitektur kontemporer merupakan aliran arsitektur yang mengedepankan ekspresi bentuk dan kemajuan teknologi yang dapat disesuaikan dengan nilai tradisi local.

Dalam dunia arsitektur, bangunan ramah lingkungan sering kali mencakup desain yang efisien dalam hal penggunaan energi dan sumber daya. Misalnya, bangunan yang didesain untuk memaksimalkan penggunaan cahaya alami dan

ventilasi silang, sehingga mengurangi ketergantungan pada listrik untuk pencahayaan dan pendinginan. Selain itu, material bangunan yang digunakan biasanya lebih ramah lingkungan, seperti material yang dapat didaur ulang, atau bahan yang diproduksi dengan cara yang lebih berkelanjutan. Konsep bangunan hijau ini tidak hanya memperhatikan aspek estetika, tetapi juga bertujuan untuk menciptakan ruang yang lebih sehat bagi penghuninya dan lebih sedikit berdampak pada lingkungan sekitar.

Menurut Kibert (2016) dalam bukunya *Sustainable Construction: Green Building Design and Delivery*, berikut adalah variabel-variabel yang berpengaruh terhadap arsitektur kontemporer

Variabel yang Berpengaruh terhadap Arsitektur Kontemporer:

a. Kemajuan Teknologi Konstruksi

Penggunaan teknologi terbaru dalam material dan metode konstruksi memungkinkan desain yang lebih efisien dan fleksibel. Material seperti beton ringan, kaca besar, dan baja memungkinkan bangunan dengan bentuk yang lebih bebas dan inovatif, serta lebih tahan lama dan efisien.

b. Estetika dan Desain Minimalis

Desain arsitektur kontemporer cenderung mengedepankan kesederhanaan dan keterbukaan dengan garis-garis bersih dan bentuk geometris yang minimalis. Ini menciptakan ruang yang lebih fungsional dan estetik.

c. Kebutuhan Fungsional dan Adaptasi Ruang

Desain kontemporer berfokus pada fleksibilitas dan fungsi, dimana ruang dapat dengan mudah disesuaikan dengan kebutuhan penghuni atau pengguna bangunan, termasuk ruang multifungsi dan penggunaan material yang memungkinkan perubahan mudah.

Menurut Kibert (2016), arsitektur kontemporer dipengaruhi oleh berbagai faktor, mulai dari kemajuan teknologi konstruksi hingga pemilihan material berkelanjutan dan pengelolaan sumber daya alam secara efisien. Pendekatan ini

berfokus pada menciptakan bangunan yang tidak hanya inovatif dan estetis, tetapi juga berkontribusi pada keberlanjutan lingkungan.

3.1.2. Hubungan Antara Arsitektur Kontemporer Dan Ramah Lingkungan

Arsitektur kontemporer dan ramah lingkungan memiliki hubungan yang semakin penting di tengah kesadaran global akan isu keberlanjutan dan perlindungan lingkungan. Arsitektur kontemporer menekankan pada inovasi desain yang tidak hanya estetis tetapi juga efisien dalam penggunaan sumber daya alam. Salah satu aspek utama dalam hubungan ini adalah penerapan prinsip desain berkelanjutan yang berfokus pada efisiensi energi dan minimisasi dampak lingkungan. Dalam hal ini, bangunan kontemporer sering kali dirancang untuk memanfaatkan sumber daya alam secara optimal, seperti cahaya matahari dan angin, serta menggunakan material yang ramah lingkungan.

Salah satu ciri khas dari arsitektur kontemporer ramah lingkungan adalah penggunaan bahan bangunan yang lebih efisien dan dapat diperbaharui. Bahan seperti bambu, kayu daur ulang, dan beton ramah lingkungan semakin banyak diterapkan. Penggunaan material ini tidak hanya mengurangi dampak terhadap lingkungan, tetapi juga memperpanjang siklus hidup bangunan itu sendiri. Selain itu, teknologi bangunan hijau seperti panel surya, sistem pengolahan air hujan, dan sistem pemanas/pendingin yang hemat energi semakin menjadi bagian dari desain arsitektur kontemporer. Pendekatan ini tidak hanya membantu mengurangi konsumsi energi, tetapi juga mengurangi jejak karbon bangunan secara keseluruhan.

Prinsip efisiensi energi juga menjadi inti dari arsitektur kontemporer ramah lingkungan. Desain bangunan sering kali mengutamakan pencahayaan alami, ventilasi silang, dan orientasi yang memaksimalkan keuntungan dari iklim lokal, mengurangi kebutuhan energi dari sumber lain. Sebagai contoh, banyak bangunan kontemporer yang dirancang dengan orientasi yang memanfaatkan pencahayaan matahari langsung untuk

mengurangi kebutuhan pencahayaan buatan pada siang hari, atau dengan ventilasi alami untuk mengurangi ketergantungan pada pendingin udara.

Menurut arsitek dan ahli desain berkelanjutan, William McDonough, dalam bukunya *Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things* (2002), prinsip desain berkelanjutan harus mengarah pada "upcycle," yaitu proses yang tidak hanya mengurangi limbah tetapi juga menghasilkan manfaat lebih bagi lingkungan. McDonough berpendapat bahwa arsitektur harus meniru proses alami, di mana semua material digunakan kembali atau diproses dengan cara yang tidak merusak bumi. Oleh karena itu, desain bangunan kontemporer yang mengintegrasikan prinsip ramah lingkungan bukan hanya sebuah pilihan, tetapi menjadi kebutuhan untuk menciptakan masa depan yang lebih berkelanjutan.

3.1.3. Ciri-Ciri Arsitektur Kontemporer

Arsitektur Kontemporer yang merupakan konsep desain yang selalu berkembang dan mengikuti perkembangan jaman yang bertujuan untuk menampilkan sesuatu yang berbeda. Konteks jaman yang berbeda menimbulkan pemahaman yang beragam dari para ahli. Secara umum (Egon Schirmbeck, 1987) prinsip-prinsip dalam Arsitektur Kontemporer meliputi :

1. Prinsip rasional, yaitu berupa bentuk koordinasi dari unit-unit dalam massa bangunan, penentuan dimensi elemen-elemen yang sesuai dengan skala manusia, sistem struktur, dan mampu menampilkan logika tertentu dalam mengungkapkan proporsi dan sistem struktur yang jelas.
2. Prinsip simbolik, merupakan kebenaran artistik, kekuatan persepsi, dan mampu menampilkan proporsi, irama, dimensi, ornamen, warna, iluminasi, dan bahan.
3. Prinsip psikologik, merupakan perwujudan dan kombinasi dari 2 prinsip yang telah disebutkan yang cenderung terus berubah-ubah bahkan cenderung berulang yang membutuhkan gagasan/solusi

untuk kemudian hari.

Adapun pada prinsip Arsitektur Kontemporer itu sendiri juga memiliki beragam aspek pemahaman berdasarkan para ahli yang mengemukakannya. Prinsip dari Aritektural Kontemporer memiliki cakupan pemahaman yang luas dan terus berkembang seiring perkembangan zaman. Pola prinsip dalam Arsitektur Kontemporer meninjau terhadap berbagai problematika dasar maupun lanjutan yang memiliki poin penilaian tersendiri oleh para ahli

3.1.4. Prinsip-Prinsip Arsitektur Kontemporer

Selain pengertian dari arsitektur kontemporer kita juga perlu memahami prinsip-prinsip arsitektur kontemporer menurut para ahli. Berikut beberapa para ahlidengan prinsip Arsitektur Kontemporer mereka :

1) Prinsip Arsitektur Kontemporer menurut kritikus arsitektur Charles Jencks (1981), yaitu :

- Ideologi, merupakan suatu konsep yang memberikan arah, tujuan, dan maksud agar pemahaman Arsitektur Kontemporer bisa lebih terencana dan sistematis.
- Style (ragam), merupakan pengaplikasian gaya-gaya arsitektur dalam arsitektur kontemporer sehingga memberikan pengertian mengenai pemahaman bentuk, cara, rupa, dan sebagainya yang khusus mengenai Arsitektur Kontemporer.
- Ide desain, merupakan gagasan awal dalam perancangan suatu karya. Pengertian ide-ide desain dalam Arsitektur Kontemporer berupa suatu gagasan perancangan yang menndasari atau menjadi titik awal dalam membentuk karakteristik Arsitektur Kontemporer.

2) Prinsip Arsitektur Kontemporer menurut Louis I Kahn, yaitu :

- Artikulasi, adalah bagian badan bangunan yang akan memperjelas ruang – ruang yang ditujukan sebagai “pelayanan” atau “dilayani”.
- Ruang harus bersifat mengundang untuk dipakai. Harmoni diantara bahan,, bentuk, dan proses fabrikasi yang menjadikan rancangan haru mempertimbangkan hukum-hukum yang menjadi dasar

penyesuaian bahan.

- Pembatasan terhadap satu atau beberapa bahan.
- Penekanan bentuk ruang sesuai dengan karakternya, pencarian bentuk adalah hasil suatu tindakan kreatif.
- Memaksimalkan pencahayaan alami.

3) Prinsip Arsitektur Kontemporer menurut Charles Moore, yaitu :

- Bangunan harus berupa objek yang harus menyatakan dirinya sendiri, yang mampu menginformasikan lokasi, konstruksi /struktur, pengelola, dan pengguna bangunan.
- Bangunan adalah pemancar ingatan, menggunakan hal-hal dari kehidupan sehari-hari sebagai metafora yang dapat dipahami secara umum.
- Arsitektur memerlukan ingatan akan tempat-tempat. Bangunan harus menerima gambaran pribadi dari perancang.

3.1.5. Aspek Arsitektur Kontemporer

Arsitektur kontemporer adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan arsitektur yang berkembang dari akhir abad ke-20 hingga saat ini, yang mencakup berbagai tren, pendekatan, dan gaya desain yang beragam. Seiring dengan perkembangan teknologi, perubahan sosial, dan tantangan lingkungan, arsitektur kontemporer sering kali menggabungkan konsep-konsep inovatif, eksperimen bentuk, dan keberlanjutan yang memengaruhi bagaimana bangunan dirancang, dibangun, dan digunakan.

Aspek-Aspek Utama Arsitektur Kontemporer

1. Integrasi Teknologi, Keberlanjutan, dan Desain:

Frampton (2020) dan Wines (2008) menekankan bagaimana arsitektur kontemporer menggabungkan teknologi modern dengan prinsip-prinsip keberlanjutan. Ini erat kaitannya dengan penggunaan material

inovatif yang dibahas oleh Jodidio (2018). Misalnya, penggunaan kaca pintar yang dapat mengubah transparansinya untuk mengontrol suhu dalam bangunan, menggabungkan inovasi material, teknologi, dan efisiensi energi.

2. Keseimbangan Fungsi dan Estetika dalam Ruang Fleksibel:

Ching (2014) membahas pentingnya desain minimalis dan fungsional, sementara Koolhaas (2020) menekankan fleksibilitas ruang. Zumthor (2006) menambahkan dimensi keseimbangan antara estetika dan fungsi. Ketiga aspek ini bersama-sama menciptakan ruang yang adaptif, efisien, dan indah. Contohnya, ruang terbuka (open plan) yang dapat diubah konfigurasinya sesuai kebutuhan, sambil tetap mempertahankan estetika minimalis.

3. Hubungan dengan Lingkungan dan Pengalaman Pengguna:

Wines (2008) membahas integrasi dengan lingkungan, sementara Pallasmaa (2012) menekankan pentingnya pencahayaan alami dalam menciptakan pengalaman ruang. Kedua aspek ini berhubungan erat dengan bagaimana arsitektur kontemporer berusaha menciptakan koneksi yang kuat antara bangunan, penggunanya, dan lingkungan sekitar. Misalnya, penggunaan dinding kaca besar yang memaksimalkan pencahayaan alami sekaligus memungkinkan pemandangan ke luar, menciptakan rasa keterhubungan dengan alam.

4. Eksplorasi Bentuk dan Material dalam Konteks Minimalis:

Moussavi (2009) membahas eksplorasi bentuk geometris, sementara Jodidio (2018) menekankan penggunaan material inovatif. Kedua aspek ini, ketika digabungkan dengan prinsip desain minimalis yang dibahas oleh Ching (2014), menciptakan estetika kontemporer yang khas. Hasilnya adalah bangunan dengan bentuk yang menarik dan inovatif, namun tetap mempertahankan kesederhanaan dan kebersihan garis yang menjadi ciri khas arsitektur kontemporer.

3.2. Interpretasi Tema

Tema yang di gunakan pada perancangan ini adalah arsitektur kontemporer dalam Perancangan kawasan wisata pantai di Kota Sigli yang mengintegrasikan arsitektur kontemporer yang akan menghadirkan sebuah konsep yang tidak hanya estetis, tetapi juga berkelanjutan dan sejalan dengan kebutuhan zaman yang semakin mengutamakan pelestarian lingkungan. Arsitektur kontemporer yang diterapkan pada kawasan ini akan menonjolkan desain yang modern, dengan penggunaan bentuk geometris yang bersih dan material industri seperti beton, baja, dan kaca. Material-material ini memberikan kesan estetika yang kuat dan kekinian, sekaligus memungkinkan penciptaan ruang terbuka yang menghubungkan pengunjung dengan alam secara langsung. Bangunan dengan kaca besar atau panel transparan akan memungkinkan pemandangan yang luas ke arah pantai, memaksimalkan pengalaman wisata yang didominasi oleh keindahan alam, serta mengurangi penggunaan material penghalang visual, sehingga menciptakan keterhubungan antara ruang indoor dan outdoor.

Di sisi lain, prinsip arsitektur ramah lingkungan dalam desain ini akan lebih fokus pada penggunaan bahan bangunan yang berkelanjutan dan ramah lingkungan. Penggunaan material lokal seperti bambu, kayu daur ulang, dan batu alam akan membantu mengurangi jejak karbon, serta memberikan sentuhan khas lokal yang lebih terhubung dengan budaya dan alam sekitar. Selain itu, material daur ulang, seperti plastik atau kaca bekas, dapat digunakan untuk membangun elemen-elemen arsitektur, seperti dinding atau struktur lain, mengurangi limbah dan memberi contoh bagaimana pembangunan dapat dilakukan secara lebih bertanggung jawab terhadap lingkungan.

Aspek penting lainnya adalah desain lanskap yang berkelanjutan, yang akan mengintegrasikan ruang hijau dan tanaman endemik yang sesuai dengan iklim lokal. Selain memberikan keindahan, taman dan area hijau ini berfungsi untuk menjaga biodiversitas lokal, menyaring udara, serta

membantu mengatur suhu sekitar dengan cara alami. Penggunaan ruang terbuka hijau juga memberikan pengunjung kesempatan untuk berinteraksi dengan alam dan menikmati suasana pantai tanpa merusak ekosistem yang ada.

Adapun beberapa pengintegrasian tema sebagai berikut:

- **Desain yang Harmonisasi dengan Alam:** Arsitektur yang memadukan elemen kontemporer dengan konsep ramah lingkungan akan menghasilkan bangunan yang menyatu dengan lingkungan sekitarnya. Penggunaan material alami, pencahayaan alami, dan desain terbuka mendukung penciptaan suasana yang menyatu dengan alam pantai.
- **Peningkatan Pengalaman Wisatawan:** Kawasan wisata pantai yang menggabungkan desain kontemporer dengan prinsip ramah lingkungan dapat menawarkan pengalaman yang unik dan bertanggung jawab. Ruang yang dirancang dengan baik akan meningkatkan kenyamanan pengunjung sekaligus memperkenalkan mereka pada konsep pembangunan berkelanjutan.
- **Pengelolaan Dampak Lingkungan:** Merancang kawasan wisata yang tidak hanya mempertimbangkan kenyamanan pengunjung tetapi juga dampak terhadap ekosistem pantai. Mengurangi polusi, menjaga kelestarian alam, dan meningkatkan kesadaran lingkungan di antara wisatawan akan menjadi aspek penting dalam perancangan.

Dengan penerapan tema ini, kawasan wisata pantai di Kota Sigli bisa menjadi contoh perancangan yang tidak hanya menonjolkan keindahan desain modern, tetapi juga memperhatikan keberlanjutan lingkungan untuk masa depan yang lebih hijau.

Dengan demikian, perancangan kawasan wisata ini bukan hanya tentang menciptakan ruang yang indah dan fungsional, tetapi juga menjadi simbol komitmen untuk mewujudkan pembangunan yang berkelanjutan dan menghormati lingkungan serta komunitas lokal. Massa bangunan yang akan

dirancang berbentuk geometris yang dimodifikasi dengan adanya substratif dan adiktif pada beberapa sisi bangunan. Façade bangunan yang menarik dengan penggunaan warna yang terang dan mencolok akan menarik perhatian dan fokus pada pasien anak-anak. Bangunan yang dirancang harus dapat menampung seluruh kegiatan sesuai dengan fungsi, perilaku dan kebutuhan penggunaannya yaitu parawisata/wisatawan yang akan datang pada wisata ini.

3.3 Studi Banding Tema Sejenis

3.3.1. Kawasan Wisata Pantai Seminyak, Bali (Indonesia)

Desain Konsep Seminyak adalah salah satu kawasan pantai yang terkenal di Bali, dikenal dengan suasana yang mewah dan modern. Arsitektur yang diusung di kawasan ini cenderung minimalis namun tetap mengutamakan kenyamanan dan fungsionalitas. Gaya kontemporer di kawasan ini memadukan elemen-elemen alam dengan desain struktural modern, menciptakan suasana yang nyaman dan menarik.



Gambar 3.1 Wisata Pantai Seminyak

AR-RANIRY
Sumber : *pinterest*

Salah satu ciri khas dari desain kontemporer di Seminyak adalah arsitektur yang mengutamakan hubungan erat antara ruang dalam dan luar. Dinding kaca besar atau jendela-jendela tinggi yang menghadap ke laut memungkinkan cahaya alami masuk ke dalam ruangan, menciptakan ruang yang terang dan lapang. Ini juga memberi kesempatan bagi pengunjung untuk menikmati pemandangan pantai tanpa batasan fisik yang menghalangi pandangan.



Gambar 3. 2 Resort

Sumber : *pinterest*

Arsitektur Terbuka Banyak bangunan di kawasan Seminyak memiliki desain terbuka, yang memungkinkan pengunjung untuk merasakan langsung angin laut dan pemandangan pantai. Banyak villa dan hotel juga memiliki dinding kaca besar yang menghadap langsung ke laut. Penggunaan Material Alami pada Bangunan-bangunan di kawasan ini sering menggunakan batu alam, kayu, dan bahan lokal lainnya yang memberi kesan alami namun tetap terlihat modern. Material alami ini juga membuatnya sejalan dengan budaya Bali.



Gambar 3. 3 Lansekap Seminyak

Sumber : *pinterest*

3.3.2. Kawasan Wisata Pantai Tulum (Meksiko)

Tulum adalah salah satu kawasan wisata pantai yang terletak di pesisir timur Meksiko, tepatnya di Riviera Maya. Kawasan ini telah berkembang menjadi destinasi wisata yang sangat populer karena daya tarik alamnya yang luar biasa serta keberhasilan menggabungkan desain kontemporer yang ramah lingkungan dengan budaya lokal. Berikut adalah

penjelasan lebih lanjut mengenai konsep, fitur unggulan, elemen desain, dan keunikan kawasan wisata pantai Tulum



Gambar 3. 4 Wisata Pantai Tulum

Sumber : *pinterest*

Desain Terbuka dan Terhubung dengan Alam banyak hotel dan restoran di Tulum memiliki desain terbuka yang memungkinkan pengunjung menikmati pemandangan laut langsung dari dalam ruangan. Jendela besar, dinding transparan, dan ruang luar yang luas membuat setiap sudut area terasa terhubung langsung dengan alam. Ini menciptakan pengalaman wisata yang sangat khas, di mana pengunjung merasa seolah-olah berada di tengah-tengah alam, meski sedang menikmati fasilitas mewah.



Gambar 3. 5 Lansekap Tulum

Sumber : *pinterest*

Struktur Bangunan yang Ringan dan Transparan serta banyak bangunan di Tulum memiliki struktur yang ringan dan terbuka, yang memungkinkan pencahayaan alami masuk dan menciptakan kesan luas dan lapang. Desain ini tidak hanya berfokus pada estetika, tetapi juga berfungsi sebagai solusi praktis

untuk mengurangi penggunaan energi listrik dalam pencahayaan. Penggunaan kaca besar pada dinding, terutama di area dengan pemandangan laut, memungkinkan pengunjung menikmati pemandangan indah sepanjang hari.



Gambar 3. 6 Lansekap Tulum

Sumber : *pinterest*

3.3.3. Zaya Nurai Island, Abu Dhabi

Zaya Nurai Island, terletak di luar pantai Abu Dhabi, Uni Emirat Arab, adalah sebuah pulau pribadi yang didesain untuk menawarkan pengalaman mewah yang eksklusif dengan tema kontemporer yang memadukan kemewahan, kenyamanan, dan keberlanjutan. Pulau ini menggabungkan desain futuristik dengan keindahan alam sekitar, menjadikannya salah satu tujuan wisata premium yang unik di kawasan tersebut.



Gambar 3. 7 Zaya Nurai Island

Sumber : *pinterest*

Arsitektur Zaya Nurai Island menciptakan suasana yang elegan dan modern. Desainnya sangat terbuka dengan banyak ruang untuk cahaya alami dan pemandangan laut yang luas. Bangunan di pulau ini menggunakan material canggih seperti kaca besar dan beton, yang memberi kesan minimalis namun elegan. Penggunaan kaca memungkinkan penghuninya untuk menikmati pemandangan laut yang menakjubkan dan merasakan koneksi langsung dengan alam.



Gambar 3. 8 Lansekap Zaya Nurai Island

Sumber : *pinterest*

Fokus utama dalam desain adalah integrasi ruang terbuka dengan alam sekitar, sehingga para tamu dapat menikmati suasana santai dengan sentuhan modernitas. Setiap villa dan fasilitas lainnya dirancang dengan detail, mengutamakan kenyamanan dan estetika. Kolam renang infinity yang memanjang ke arah laut adalah salah satu fitur utama yang memperkuat kesan keterbukaan dan kedekatan dengan alam.



Gambar 3. 9 Sirkulasi Zaya Nurai Island

Sumber : *pinterest*

Berdasarkan 3(tiga) studi kasus diatas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Kesimpulan Studi Banding Tema Sejenis

No	Objek Sejenis Tema	Keterangan
1	Pantai Seminyak, Bali (Indonesia)	Mengutamakan desain kontemporer dengan arsitektur terbuka yang memadukan unsur alami dan modern. Lanskap tropis dipertahankan dengan jalur pedestrian yang nyaman, serta fasilitas wisata yang mendukung pengalaman mewah namun tetap menyatu dengan alam.
2	Pantai Tulum, Meksiko	Mengedepankan konsep ekowisata dengan bangunan berstruktur ringan dan material alami. Ruang terbuka dirancang untuk menyatu dengan lingkungan sekitar, dengan desain yang memungkinkan pencahayaan alami dan efisiensi energi. Fokus utama adalah pengalaman wisata berbasis keberlanjutan dan budaya lokal.
3	Zaya Nurai Island, Abu Dhabi	Menghadirkan konsep wisata eksklusif dengan arsitektur futuristik dan fasilitas mewah. Lanskap dibuat untuk memberikan privasi dan kenyamanan tinggi bagi pengunjung. Penggunaan material modern seperti kaca dan beton tetap mempertahankan koneksi langsung dengan alam melalui pemandangan laut yang luas.

Sumber: analisa pribadi

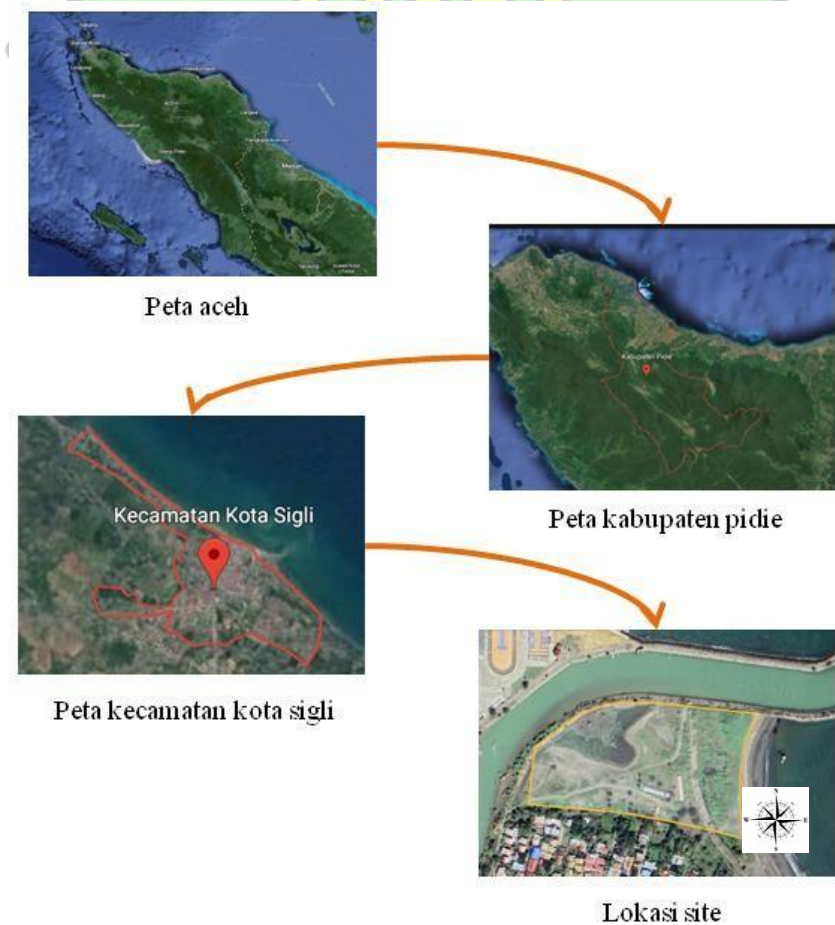
BAB IV

ANALISIS

4.1. Analisis Kondisi Lingkungan

4.1.1. Lokasi Tapak

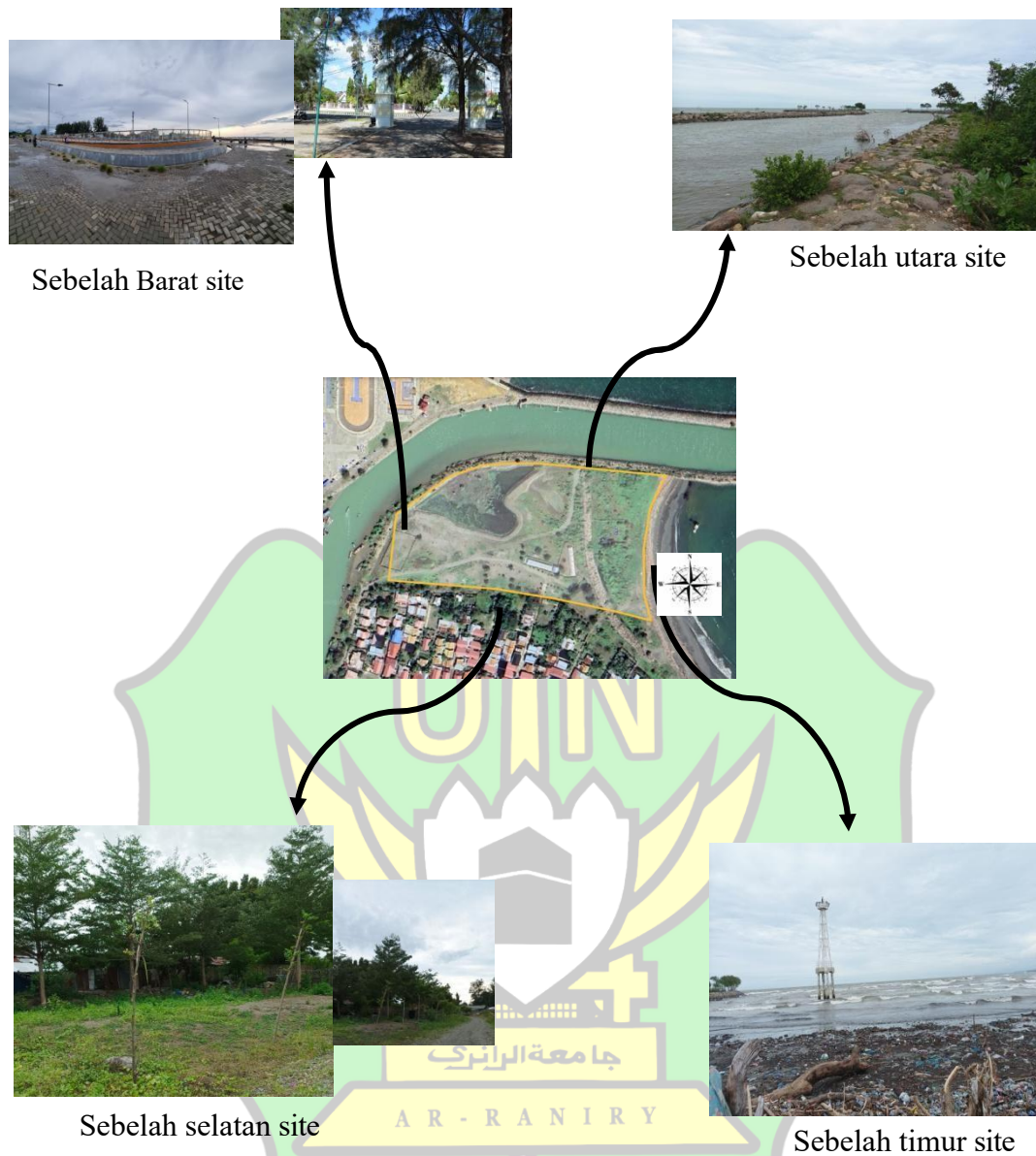
Lokasi yang di rencanakan untuk perancangan pembangunan kawasan wisata pantai kota sigli yang berada di gampong benteng, kecamatan kota sigli kabupaten pidie, provinsi aceh, Indonesia. Lokasi ini berada di jalan malahayati di wilayah pariwisata yang dimana berada di pusat pelayanan kawasan (PPK). Lokasi perancangan ini dipilih merupakan hasil survey dan analisis pribadi untuk mendukung perancangan kawasan wisata pantai kota sigli di kabupaten pidie.



Gambar 4. 1 Peta Dan Lokasi Site

Sumber : Dokumentasi pribadi

4.1.2. Batasan Tapak



Gambar 4. 2 Lokasi Dan Kondisi

Sumber : Dokumentasi pribadi

Secara geografis, site perancangan kawasan wisata pantai kota sigli berbatasan dengan:

Sebelah barat site : taman pelangi

Sebelah timur site : ke arah laut lepas

Sebelah selatan site : perumahan warga
 Sebelah utara site : ke arah laut lepas dan muara

4.1.3. Peraturan Setempat

Berdasarkan qanun kabupaten pidie nomor 5 tahun 2014, tentang rencana Tata ruang wilayah kabupaten pidie 2014-2034, tapak ini berada di bagian Tengah- tengah kota sigli.

- Peruntukan Lahan : kawasan wisata pantai
- KDB Maksimum : 60%
- KLB Maksimum : 3
- GSB Maksimum : 4 Meter
- RTH Maksimum : 20%
- Ketinggian Bangunan : Maksimum 5 Lantai
- Luas Bangunan Maksimum : $KDB \times \text{Luas Tapak}$
 $: 60\% \times 35.000 \text{ m}^2$
 $: 21.000 \text{ m}^2$
- Luas Lantai Dasar Maksimum : $KLB \times \text{Luas Tapak}$
 $: 3 \times 35.000 \text{ m}^2$
 $: 105.000 \text{ m}^2$
- Luas Lahan Hijau Maksimum : $RTH \times \text{Luas Tapak}$
 $: 20\% \times 35.000 \text{ m}^2$
 $: 7.000 \text{ m}^2$
- Luas tapak : 35.000 m²

- KDB Maksimum : 21.000 m2
- KLB Maksimum : 105.000 m2
- RTH Maksimum : 7.000 m2
- GSB Maksimum 4

4.1.4. Potensi Tapak

Adapun potensi-potensi tapak yang di miliki pada perancangan kawasan wisata pantai Kota Sigli.sebagai berikut:

1. Tata letak lahan

Pada lokasi yang terpilih adalah kawasan pariwisata

2. Aksibilitas

Akses menuju tapak sangat strategis karena masih terletak di pusat kota sigli, lokasi tapat dapat melalui satu jalur yaitu Jl.malahayati dan juga untuk menuju kesite ini sangat mudah karena kondisi lalu lintas yang cenderung tidak terlalu padat.

3. Utilitas

Pada tapak tersebut sudah tersedia sarana utilitas yang memadai seperti lampu jalan, jaringan listrik, jaringan telpon, saluran air bersih, dan saluran drainase pada tapak yang sangat menguntungkan bagi tapak.

4. Fasilitas penunjang

Di sekitar site terdapat beberapa bangunan yang dapat melengkapi perancangan kawasan wisata pantai kota sigli ini. Adapun bangunannya sebagai berikut:

- a) Sekolah
- b) Taman kota sigli
- c) Area bermain pidie roller skates arena
- d) Pertokoan
- e) Masjid

f) Rumah sakit

g) Swalayan

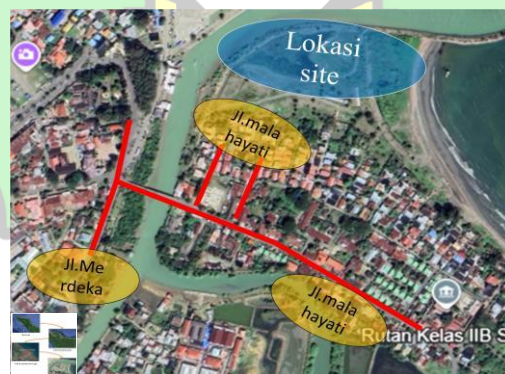
5. Kondisi lingkungan

- Sebagian besar terdiri dari tanah berpasir dan tanah liat di beberapa area, yang memengaruhi stabilitas konstruksi.
- uhu cenderung hangat sepanjang tahun dengan kelembaban tinggi, khas daerah pesisir.
- Aktivitas gelombang yang cukup aktif dapat memengaruhi garis pantai dan stabilitas struktur di dekat air.
- Mayoritas masyarakat pesisir menggantungkan hidup dari aktivitas perikanan dan perdagangan.
- Pengelolaan limbah yang belum optimal, terutama sampah plastik di kawasan pantai.

4.2. Analisis Tapak

4.2.1. Analisis pencapaian

a. kondisi eksisting



Gambar 4. 3 Analisis pencapaian

Sumber : Dokumentasi pribadi

Berdasarkan hasil pengamatan pada lokasi perancangan, untuk mencapai lokasi, pengunjung mempunyai beberapa pilihan aksesibilitas diantaranya:

Jalur pencapaian melalui jalan malahayati, jika pengunjung melalui kawasan alun- alun atau pendopo kota sigli

a. Tanggapan

Berdasarkan analisis di atas dapat diambil beberapa kesimpulan bahwa:

1. Untuk menuju lokasi site ada dua alternatif jalan yang dapat dilalui oleh pengunjung, jalan malahayati dan juga jalan
2. Membuat jalur masuk serta keluar
3. Membedakan jalur masuk dan jalur keluar kendaraan supaya memudahkan sirkulasi agar tidak terjadi kemacetan di lokasi site.

4.2.2. Analisis sirkulasi

a. Kondisi eksisting

- Ditapak ini tidak memiliki jalur khusus untuk masuk ke dalam site karena site ini kurang dikunjungi.
- Untuk menuju tapak bisa diakses melalui jalur, yaitu melalui jalan malahayati.
- Permasalahan pada tapak ini kurang tereksplor publik jadi tidak banyak orang yang belum tau terhadap tapak/site ini.



Gambar 4. 4 Analisis sirkulasi

Sumber : Dokumentasi pribadi

b. Tanggapan

- Adapun tanggapan untuk permasalahan yang terdapat diatas yaitu menambahkan jalur khusus keluar masuk ke dalam tapak hal ini untuk menghindari kemacetan yang akan terjadi pada lokasi tapak, untuk area sirkulasi keluar masuk kendaraan di buat terpisah supaya tidak terjadi kemacetan dan pintu keluar masuknya di buat di arah selatan kedua gerbang masuk dan keluar akan dibuat.

4.2.3. Analisis matahari

a. Kondisi eksisting



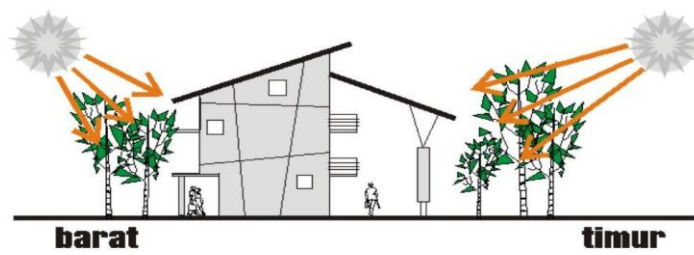
Gambar 4. 5 Analisis matahari

Sumber : Dokumentasi pribadi

Berdasarkan hasil survey langsung pada tapak terdapat faktak bahwa di dalam tapak terdapat matahari langsung mengenai tapak di sisi barat timur dan utara sedangkan di sisi selatan sendiri terdapat beberapa pohon yang ada di lokasi site, sedangkan di tiga sisi lainnya hanya terdapat rerumputan

b. Tanggapan

Penggunaan vegetasi sebagai filter dan pemantulan terhadap sinar matahari dan memberikan kesejukan.



Gambar 4. 6 penggunaan vegetasi sebagai filter

Sumber : *pinterest*

Menambahkan beberapa pohon untuk meredam panas, contohnya seperti pohon dibawah ini:

1. Pohon Ketapang (*Terminalia catappa*)



Gambar 4. 7 pohon ketapang

Sumber : *pinterest*

2. Waru Laut (*Hibiscus tiliaceus*)



Gambar 4. 8 waru laut

Sumber : *pinterest*

3. Cemara Laut (*Casuarina equisetifolia*)



Gambar 4. 9 cemara laut

Sumber : pinterest

4.2.4. Analisis hujan

a. Kondisi Ekisting

Kabupaten Pidie beriklim tropis dengan dua musim yaitu kemarau dan hujan. Suhu udara rata-rata sekitar 24 – 30o C. Pada tahun 2022, jumlah hari hujan adalah 115 hari, dengan curah hujan rata-rata 232,67 mm, tertinggi pada bulan desember (614 mm) dan terendah bulan juni (52 mm).

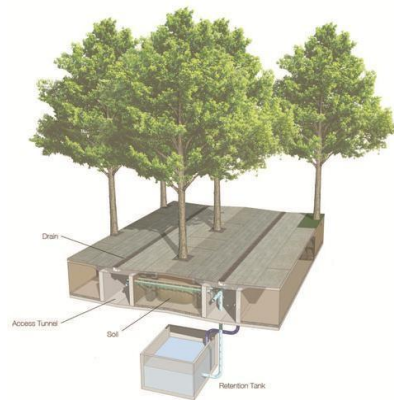


Gambar 4. 10 Analisa hujan

Sumber : pinterest

- Perlu adanya drainase di sekitaran tapak, hal ini untuk meminimalisir air

yg bergenang ketika hujan turun, kemujuan di alirkan ke drainase kota.



Gambar 4. 11 Drainase

Sumber : pinterest

- Pemasangan grassblok pada area bermain, parkir aera untuk mempermudah aliran air ke dalam tanah.



Gambar 4. 12 Grassblok

Sumber : pinterest

- Penggunaan sumur biopori untuk mengurangi genangan air serta banjir untuk mencegah terjadinya erosi pada tanah.



Gambar 4. 13 Sistematis Sumur Biopori

Sumber : pinterest

4.2.5. Analisis angin

a. Kondisi eksisting

Pada umumnya angin berhembus dari barat dan ketimur laut, adapun potensi angin yang paling kencang adalah dari arah laut pada tapak ini dikarenakan tidak adanya penghalang maupun vegetasi yang mempunyai yang dapat menahan angin dari arah tersebut. adapun angin yang paling rendah adalah dari arah perumahan warga dikarena banyaknya vegetasi yang menahan hembusan angin.



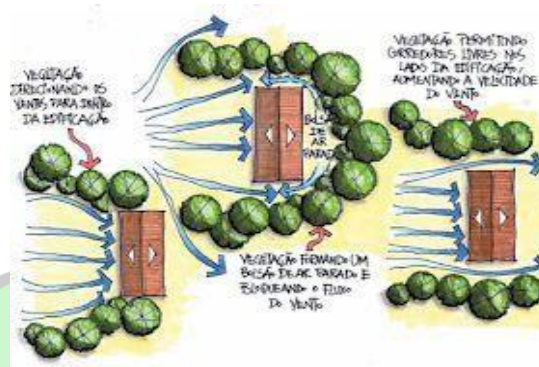
Gambar 4. 14 Analisis Angin

Sumber : Dokumentasi Pribadi

b. Tanggapan

Berdasarkan analisis diatas dapat di simpulkan bahwa beberapa tanggapannya sebagai berikut:

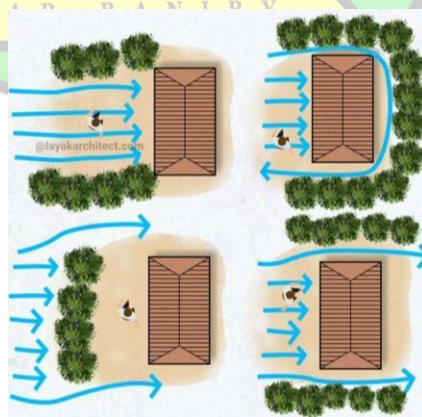
1. Menambahkan vegetasi guna untuk mengatur pergerakan angin serta membuat pola pada fasad bangunan untuk dibatasi.



Gambar 4. 15 penempatan vegetasi

Sumber : pinterest

2. Menambahkan vegetasi pelindung seperti mangrove untuk mengurangi abrasi serta dampak angin.
3. Mengatur zonasi agar bangunan penting tidak langsung terkena dampak angin kencang serta menerapkan bentuk bangunan yang meminimalisir tekanan angin pada bangunan.



Gambar 4. 16 peletakan vegetasi

Sumber : pinterest

4.2.6. Analisis kebisingan

a. Kondisi eksisting

Sumber kebisingan yang tertinggi pada tapak ini dari arah timur dan utara, dikarenakan diarah tersebut merupakan laut lepas jadi sumber kebisingan paling tinggi dari ara tersebut. Sedangkan kebisingan paling rendah melurupan dari sisi barat dan selatar dikarenakan hanya rumah warga dan taman.



Gambar 4. 17 analisi kebisingan

Sumber : Dokumentasi pribadi

b. Tanggapan

Berdasarkan analisi diatas dapat di simpulkan bahwa beberapa tanggapannya sebagai berikut:

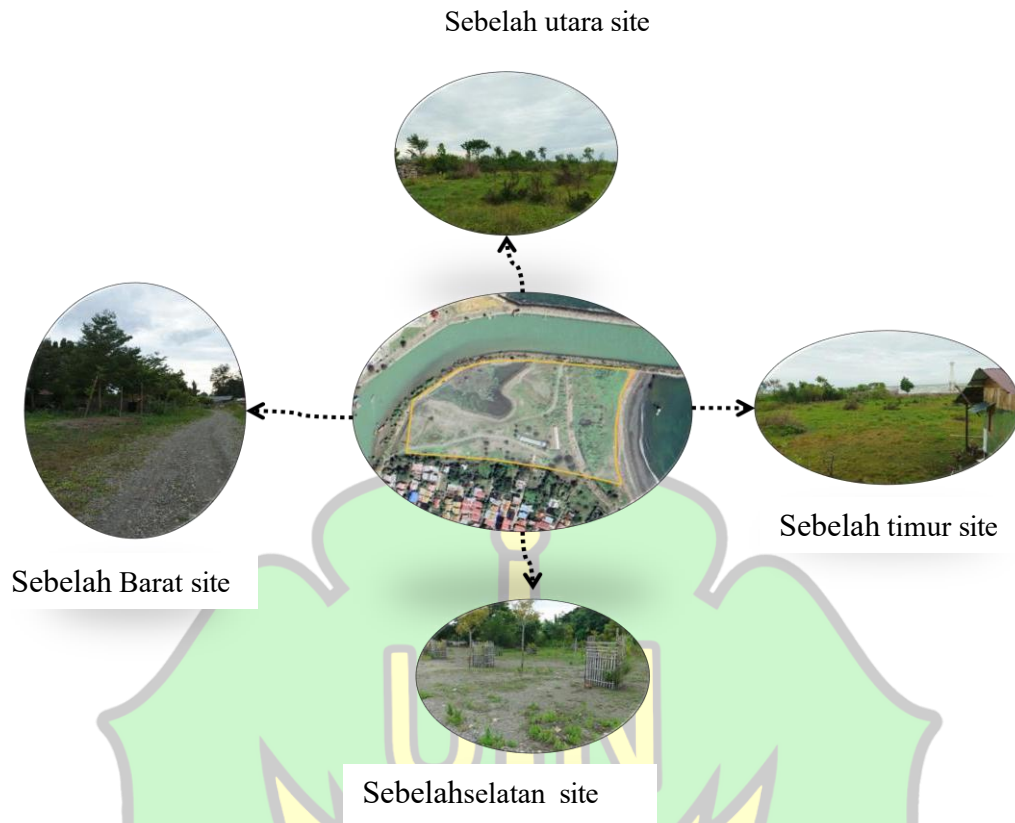
1. Peletakan massa bangunan lebih kedalam untuk menjauhkan dari sumber sebingan terjadi.
2. Penempatan area yang bersifat privasi siletakkan paling belakang agar terhindar dari kebisingan .
3. Penggunaan vegetasi berdaun lebat yang berfungsi untuk mereduksi kebisingan yang berasal dari luar tapak

4.2.7. Analisis view

a. Kondisi eksisting

Berdasarkan pada kondisi eksisting lokasi, terdapat beberapa view yang

indah dan menguntungkan di antaranya adalah:



Gambar 4. 18 konsep analisis view

Sumber : Dokumentasi pribadi

1. Utara : laut lepas yg memiliki poin penting pada site ini dan view terbaik karena dengan keindahan laut lepas dengan pemandangan yang indah
2. Selatan: view dari arah sini kurang menarik karena hanya terdapat perumahan warga
3. Barat :view di arah sini juga baik karena terdapat taman kota yang sering di kunjungi
4. Timur : laut lepas yg memiliki poin penting pada site ini dan view terbaik karena dengan keindahan laut lepas dengan pemandangan yang indah.

b. Tanggapan

Berdasarkan analisis diatas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa tanggapan sebagai berikut:

Utara dan timur : membuat point of view yang bagus menghadap ke arah laut lepas dengan pemandangan yang indah.

Selatan : membatasi view karena terdapat perumahan warga pada area ini.

Barat : membuat view yang menarik pada area ini dikarenakan terdapat taman kota dan area bermain pidie roller skates arena.

4.2.8. Analisis vegetasi

a. Kondisi eksisting

pada lokasi tapak ini hanya terdapat beberapa vegetasi yang tersedia yaitu pada jalan masuk serta juga pada tapak serta jalan sekunder terdapat vegetasi berupa semak belukar dan juga rerumputan.



Gambar 4. 19 Kondisi Eksisting Site

Sumber : Dokumentasi Pribadi

b. Tanggapan

Berdasarkan analisis diatas bahwa dapat disimpulkan ada beberapa tanggapan sebagai berikut:

1. Memebersihkan tumbuhan liar yang tidak perlu atau tidak berguna pada kebutuhan tapak, melakukan penambahan vegetasi baru yang sesuai dengan rancangan yang diperlukan pada tapak.dan menambahkan vegetasi lainnya untuk memberikan shading serta penghawaan alami bagi bangunan dan sekitarnya. Jenis vegetasi yang digunakan adalah
2. Manambahkan vegetasi pengarah seperti pohon guna untuk mengarahkan pengunjung ke dalam bangunan dan untuk mengarahkan pengguna fasilitas pedestrian di sekitar lokasi perancangan.
3. Menambahkan vegetasi untuk manambah nilai estetika pada lokasi parancangan.jenis vegetasi yang digunakan adalah pucuk merah.



Gambar 4. 20 Penambahan Vegetasi

Sumber : Dokumentasi Pribadi

4.3. Analisis fungsional

4.3.1. Analisis Pengguna

berikut adalah analisis kegiatan pengguna terhadap kawasan wisata

pantai kota sigli.

Tabel 4. 1 analisis kegiatan pengguna

No	Pengguna	Jenis Kegiatan
1	Pengelola	a. Mengelola segala kegiatan operasional yang ada pada Kawasan pantai Wisata Kota Sigli b. Menjaga keamanan serta ketertiban yang ada pada kawasan pantai tersebut c. Mengkoordinir segala sesuatu kegiatan yang ada dalam lingkup pedagang d. Mengkoordinir seluruh kegiatan pelayanan yang ada di kawasan pantai. d. e. Menyediakan segala sesuatu informasi tentang arus air laut.
2	Pengunjung	a. Menikmati keindahan pantai serta pemandangan yang ada di pantai. b. Berenang di pantai serta segala sesuatu yang ada di lokasi pantai. e. Membeli dagangan.
3	Servis	a. Menyiapkan aktivitas rekreasi dan fasilitas dasar pada kawasan pantai. b. Menyiapkan Layanan komersial, ME dan keamanan yang ada pada kawasan pantai. c. Menjadi pusat informasi bagi wisatawan
4	Pedagang	a. Menyediakan tempat untuk beristirahat. b. Menjual dagangan.

Sumber: analisis pribadi,2024

4.3.2. Analisis Kegiatan Dan Kebutuhan Ruang

Berdasarkan analisis pengguna yang terdapat pada kawasan wisata pantai kota sigli, berikut adalah analisis kegiatan dan aktivitas pada perancangan kawasan wisata pantai kota sigli.

Tabel 4. 2 analisis kegiatan dan kebutuhan ruang

Sifat ruang	Pengguna	Kegiatan	Kebutuhan ruang
Publik	Pengelola	• Memarkirkan kendaraan • Memasuki ruangan kerja • Mengawasi segala kegiatan yang ada dipantai	• Perkir pengelola • Kantor pengelola • Pos penjaga pantai
	Pengunjung	• Mamarkirkan kendaraan • Memasuki kawasan pantai • Berekreasi • Menikmati	• Parkir umum • Panggung pertunjukan
	Pedagang	• Memakirkan kendaraan • Memasuki tempat dagang • Menjual dagangan	• Perkiran pedagang • Makanan dan minuman

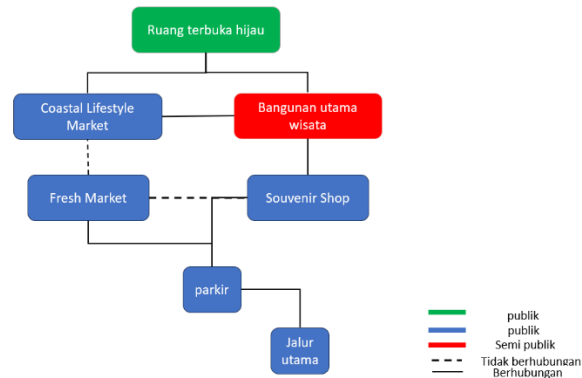
Semi public	Pengelola	• Administrasi • Bekerja • Melayani tamu • Menyusun program pekerjaan • Melayani kebutuhan pengunjung yang datang • Menerima tamu • Menjaga keamanan • Menjaga kebersihan lingkungan kawasan pantai • Membuatkan laporan kerja	• Ruang administrasi • Ruang direktur • Ruang staff • Ruang kerja • Ruang rapat • Ruang staff kebersihan
	Pengunjung	• Melihat keindahan pantai • Beristirahat • Makan dan minum • Menikmati pertunjukan • Berenang dan berolahraga • Beribadah • Ganti pakaian • Buang air	• Restoran • Panggung pertunjukan • Musholla • Kamar mandi • Toilet

	Pedagang	• Menata tempat • Melayani pengunjung • Memasak • Menyajikan makanan dan minuman • Membersihkan tempat • Beribadah • Istirahat	• Dapur • Musholla
Servis	Pengelola	• mengelola kebersihan pantai • mengelola sampah mengecek serta memelihara alat- alat ME • menyediakan fasilitas umum • menjaga keamanan pantai	• ruang staff kebersihan • ruang staff ME • pos penjaga pantai • pos security • tempat pengolahan • sampah

Sumber: analisis pribadi,2024

4.3.3. Organisasi ruang

1. Organisasi Ruang Makro



Gambar 4. 21 Organisasi Ruang Makro

Sumber : analisis pribadi

4.3.4. Analisis Besaran Ruang

1. Besaran Ruang Bangunan Utama Wisata Lantai 1

Tabel 4. 3 Besaran Ruang bangunan utama wisata lantai 1

Jenis ruang	kapasitas	Sumber	Standar ruang (M2)	Perhitungan luas (M2)	Luas ruang (M2)
Restoran (meja 4 kursi)	168 org (42 meja)	AP	2 m ² /org	168 × 2	336
Dapur Restoran	8 org	AP	7–8 m ² /org	8 × 7,5	60
Gudang Bahan Baku Restoran	—	AP	20–25 m ² /ruang	1 × 25	25
Mini Galeri	30 org	PMLHK / AP	2 m ² /org	30 × 2	60
Ruang Foto	10 org	AP	3 m ² /org	10 × 3	30
Ruang Informasi	4 org	NAD / AP	6 m ² /org	4 × 6	24
Ruang Mekanikal	—	AP	15–20 m ² /ruang	1 × 20	20
Ruang Panel Listrik	—	AP	8–10 m ² /ruang	1 × 10	10

Ruang Kebersihan	–	AP	6–8 m ² /ruang	1 × 8	8
Gudang Umum	–	AP	12–15 m ² /ruang	1 × 15	15
Toilet + Tempat Wudhu	±20 org	NAD / AP	2 m ² /org	20 × 2	40
Musholla	40 org	NAD	1,2 m ² /org	40 × 1,2	48
Ruang P3K	2 bed	NAD / AP	12–15 m ² /bed	2 × 12	24
Toilet P3K	–	AP	6–8 m ² /ruang	1 × 6	6
TOTAL LUAS LANTAI 1					825 m ²
+ 30% sirkulasi					150.8 m ²

Sumber: analisis pribadi, 2024

2. Besaran Ruang Bangunan Utama Wisata Lantai 2

Tabel 4. 4 Besaran Ruang bangunan utama wisata lantai 2

Jenis ruang	Kapasitas	Sumber	Standar ruang (M2)	Perhitungan luas (M2)	Luas ruang (M2)
Kantor Kepala Pengelola	1 org	NAD / AP	20 m ² /org	1 × 20	20
Ruang Staf Pengelola	6 org	NAD / AP	6 m ² /org	6 × 6	36
Ruang Administrasi	4 org	NAD / AP	6 m ² /org	4 × 6	24
Ruang Operasional Pengelola	5 org	AP	6 m ² /org	5 × 6	30
Ruang Rapat Pengelola	12 org	NAD	2,5 m ² /org	12 × 2,5	30
Ruang Kontrol & Monitoring	4 org	AP	5 m ² /org	4 × 5	20

Ruang Pengawasan Kawasan	4 org	AP	5 m ² /org	4 × 5	20
Ruang Arsip & Dokumentasi	–	AP	15 m ² /ruang	1 × 15	15
Ruang Edukasi Pantai	28 org	PMLHK / AP	2 m²/org	28 × 2	56
Ruang Tamu Pengelola	6 org	NAD	2,5 m ² /org	6 × 2,5	15
Gudang Operasional	–	AP	12 m ² /ruang	1 × 12	12
Ruang Panel Lantai 2	–	AP	8 m ² /ruang	1 × 8	8
Café (meja 4 kursi)	108 org (27 meja)	AP	2 m²/org	108 × 2	216
Dapur Café	6 org	AP	7–8 m ² /org	6 × 7	42
Gudang Bahan Baku Café	–	AP	15 m ² /ruang	1 × 15	15
Toilet	1 Unit	NAD	1.5 m ² /unit	1 × 1.5 m ²	1.5
Total Luas Ruang					40.5
+ 30% sirkulasi					52.65

Sumber: analisis pribadi, 2024

3. Besaran Ruang Souvenir Shop

Tabel 4. 5 Besaran Ruang souvenir shop

Jenis ruang	kapasitas	Sumber	Standar ruang (M2)	Perhitungan luas (M2)	Luas ruang (M2)
Area Display Souvenir	20 org	AP	2 m ² /org	20 × 2	40

Area Display Hasil Laut	20 org	AP	2 m ² /org	20 × 2	40
Area Kasir	2 org	AP	4 m ² /org	2 × 4	8
Gudang Produk Souvenir	–	AP	10–12 m ² /ruang	1 × 12	12
Gudang Produk Hasil Laut	–	AP	12–15 m ² /ruang	1 × 15	15
Ruang Persiapan / Pengemasan	2 org	AP	6–8 m ² /org	2 × 6	12
Ruang Kebersihan	–	AP	6–8 m ² /ruang	1 × 8	8
Total Luas Ruang					52
+ 30% sirkulasi					67.7

Sumber: analisis pribadi, 202

4. Berasan Ruang Fresh Market

Tabel 4. 6 Besaran Ruang fresh market

Jenis ruang	Kapasitas	Sumber	Standar ruang (M2)	Perhitungan luas (M2)	Luas ruang (M2)
Area Bakar & Jual Ikan (Booth)	8 booth	AP	12 m ² /booth	8 × 12	96
Area Persiapan Ikan	6 pekerja	NAD	4 m ² /org	6 × 4	24
Ruang Cuci Ikan	–	AP	20–25 m ²	1 × 25	25
Ruang Penanganan Awal	–	AP	25–30 m ²	1 × 30	30
Ruang Cutting & Deboning	–	AP	20–25 m ²	1 × 25	25
Ruang Pengepakan	–	AP	20–25 m ²	1 × 25	25

Quality Control	3 org	NAD	6 m ² /org	3 × 6	18
Cold Storage	–	AP	25–30 m ²	1 × 30	30
Ruang Blast Freezer	–	AP	15–20 m ²	1 × 20	20
Ruang Mesin Pendingin	–	AP	15–20 m ²	1 × 20	20
Gudang Umum	–	AP	15–20 m ²	1 × 20	20
Ruang Pengelola	3 org	NAD	6 m ² /org	3 × 6	18
Ruang Istirahat Pekerja	10 org	AP	2 m ² /org	10 × 2	20
Toilet Pekerja	10 org	NAD	2 m ² /org	10 × 2	20
Ruang Limbah Padat & Cair	–	AP	15–20 m ²	1 × 20	20
Genset	–	AP	12–15 m ²	1 × 15	15
Total Luas Ruang					1154
+ 30% sirkulasi					1500.2

Sumber: analisis pribadi, 2024

Besaran ruang area parkir

Tabel 4. 7 Besaran ruang area parkir

Jenis ruang	kapasitas	Sumber	Standar ruang (M ²)	Perhitungan luas (M ²)	Luas ruang (M ²)
Mobil	60	NAD	12.5 m ² /org	60 x 12.5 m ²	750 m ²
Motor	90	NAD	2.4 m ² /org	90 x 2.4 m ²	216 m ²
Bus	5	NAD	60 m ² /ruang	5 x 60 m ²	300 m ²
Total Luas Ruang					1266 m ²
+ 30% sirkulasi					1645.8 m ²

Sumber: analisis pribadi, 2024

5. Rekapitulasi Besaran Ruang

Tabel 4. 8 Rekapitulasi Besaran Ruang

Jenis Besaran Ruang	Total Besaran Ruang
Besaran Ruang kantor pengelola pantai	150.8 m ²
Besaran Ruang Pusat Pengawasan dan Keamanan	52.65
Besaran Ruang Pusat Kebersihan Dan Pemeliharaan	42.9
Besaran Ruang Teknis	67.7
Besaran Ruang Area Rekreasi	1500.2
Besaran Ruang Restoran	248.3
Besaran ruang musholla	71.6
Besaran Ruang Toilet Umum	28.83
Besaran ruang area parkir	1645.8 m ²
Jumlah Total	3,808,78

Sumber: analisis pribadi, 2024

4.4 Analisis struktur dan material

4.4.1. Analisa struktur

Analisis struktur serta konstruksi yang terdapat dalam perancangan kawasan wisata pantai kota sigli. Struktur yang digunakan harus disesuaikan dengan kondisi tapak bangunan. Adapun pemilihan material hingga konstruksi yang digunakan harus diperhatikan kenyamanan, kekuatan, kelayakan terhadap lingkungan, serta

harus disesuaikan dengan pendekatan yang akan diterapkan pada perancangan. Maka dari itu struktur dan konstruksi bangunan dapat di analisis sebagai berikut:

1. Bangunan utama wisata
2. Jual souvenir
3. Fresh market

4. Area parkir

- Struktur Jual Souvenir

Tabel 4. 9 struktur souvenir shop

STRUKTUR ATAS	
Kolom	Menggunakan kolom beton bertulang dan kolom baja
Plat lantai/ balok	Menggunakan beton bertulang
Lantai	Menggunakan material lantai dari marmer dan granit. agar Memberikan kesan mewah dan tahan lama.
Dinding	a. Struktur dinding menggunakan bata merah. b. Kusen menggunakan material kayu c. Penggunaan kaca Insulasi untuk meredam panas dan kebisinga
Plafon	Menggunakan material dari kayu serta Pvc
Atap	Manggunakan struktur rangka baja ringan Menggunakan material atap seng
STRUKTUR BAWAH	
Pondasi	Menggunakan pondasi tapak dan bondasi batu kali/gunung yang digunakan untuk mendukung beban bangunan. Pondasi ini cocok untuk bangunan berlantai satu atau 2.

Sumber: analisis pribadi, 2024

- Struktur Bangunan Utama Wisata

Tabel 4. 10 Struktur Bangunan Utama Wisata

STRUKTUR ATAS	
Kolom	Menggunakan kolom beton bertulang dan kolom baja
Plat lantai/ balok	Menggunakan beton bertulang
Lantai	Menggunakan material lantai dari marmer dan granit. agar Memberikan kesan mewah dan tahan lama.
Dinding	• Struktur dinding menggunakan bata merah. • Kusen menggunakan material kayu • Penggunaan kaca Insulasi untuk meredam panas dan kebisinga
Plafon	Menggunakan material dari kayu
Atap	Manggunakan struktur rangka kayu Menggunakan material atap seng
Gazebo	Mengunakan material kayu dengan atap rumbia
STRUKTUR BAWAH	
Pondasi	Menggunakan pondasi tapak dan bondasi batu kali/gunung yang digunakan untuk mendukung beban bangunan. Pondasi ini cocok untuk bangunan berlantai satu atau 2.

Sumber: analisis pribadi, 2024

- Struktur fress market

Tabel 4. 11 fress market

STRUKTUR ATAS	
Kolom	Menggunakan kolom beton bertulang
Plat lantai/ balok	Menggunakan beton bertulang
Lantai	Mengunakan material lantai dari marmer dan granit. agar Memberikan kesan mewah dan tahan lama.
Dinding	• Struktur dinding menggunakan bata merah. • Kusen menggunakan material kayu
Tangga	Menggunakan material beton
Atap	Manggunakan struktur rangka baja ringan
Tirai	Tirai besi digunakan untuk memisahkan antara panggung dengan kursi penonton
SSTRUKTUR BAWAH	
Pondasi	Menggunakan pondasi tapak dan bondasi batu kali/gunung yang digunakan untuk mendukung beban bangunan. Pondasi ini cocok untuk bangunan berlantai satu atau 2.

Sumber: analisis pribadi, 2024

4.4.2. Analisis material

Tabel 4. 12 Analisa Material

No	Material	Bagian Bangunan	Pertimbangan
1	Beton bertulang	Dinding	• Kuat terhadap beban tekan serta mempunyai kekuatan menahan tekanan tinggi. • Tahan lama dan tahan terhadap cuaca ekstrim • Cocok untuk struktur besar seperti gedung dan lainnya • Biaya pemeliharaan yang
2	Kayu	Kolom plafon lantai dan	• Estetika alami, cocok untuk desain tradisional dan modern. • Mudah dibentuk serta dipasangkan. • Isolator termal yang baik. • Kuat dan tahan lama serta ramah lingkungan.
3	Batu bata	Dinding	• Tahan lama dan mudah diperoleh • Memberikan insulasi termal yang baik • Kuat terhadap beban tekan. • Penggunaanya dalam

			proses konstruksi juga dapat membuat hunian terasa lebih sejuk
4	Granit	Lantai	• Sangat tahan lama dan tahan gores • Tahan terhadap panas dan kelembapan • Memberikan kesan mewah.
5	Marmer	Lantai	• Tidak mudah kotor dan berdebu • Memberikan efek sejuk • Motifnya bervariasi dan elegan serta sangat tahan lama dan tahan gores
6	Keramik	Lantai	• Banyak pilihan motif dan warna • Mudah dibersihkan dan tahan air • Tahan terhadap noda dan goresan

7	Baja	Rangka atap	• Sangat kuat dan tahan lama serta juga sangat fleksibel dan juga serba guna • Tahan terhadap getaran dan tarikan • Waktu pembangunan lebih cepat.
8	Gypsum PVC	Plafon	• Ringan dan mudah dipasang • Tahan terhadap air dan rayap • Finishing lebih rapi serta halus
9	Kaca insulasi	Bukaan	• Memberika insulasi termal dan suara yang baik • Tampilan lebih modern dan estetik • Mengurangi konsumsi energi untuk pendingin atau pemanasan. • Sangat efektif dalam mengurangi tingkat kebisingan dari eksterior.

10	UPVC	Atap	• Tahan terhadap cuaca ekstrim dan korosi • Ringan dan mudah di pasang • Mampu meredam panas dan suara
11	Besi	Pagar	• Sangat kuat untuk struktur bangunan • Mudah dibentuk sesuai kebutuhan • Cocok untuk struktur besar hingga kecil • Anti rayap dan tahan lama
12	Batu alam	Fasad	• Estetik cocok untuk eksterior dan interior • Tahan lama dan kuat terhadap cuaca.

Sumber: analisis pribadi, 2024

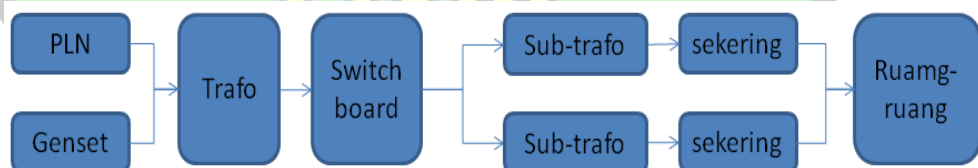
4,5 Analisis utilitas

Utilitas adalah suatu kelengkapan fasilitas bangunan yang digunakan untuk menunjang tercapainya unsur-unsur kenyamanan, kesehatan, keselamatan, dan mobilitas dalam sebuah bangunan. Utilitas dalam sebuah perancangan bangunan itu tersebut terdiri dari Instalasi plumbing, instalasi listrik, instalasi pemadam kebakaran, instalasi air bersih dan instalasi air kotor.

4.5.1. Analisis Mekanikal Elektrik (ME)

Mekanikal Elektrikal (ME) adalah sekumpulan struktur mekanis dan sistem yang memerlukan tenaga listrik ke sebuah perancangan bangunan. Pada perancangan kawasan wisata pantai kota sigli menggunakan sumber listrik sebagai berikut:

Sumber utama untuk mensuplai listrik ke dalam bangunan adalah tenaga listrik dari PLN.



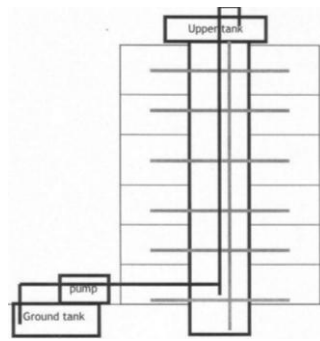
Gambar 4. 21 aliran arus listrik

Sumber : Dokumentasi pribadi

Kapasitas sumber listrik dari generator set (genset) disesuaikan dengan kebutuhan bangunan. Genset memiliki sistem otomatis yang dapat mengalihkan pasokan listrik dari PLN apabila terjadi pemadaman listrik. Cara kerja dari genset dapat dilihat pada bagan di atas.

4.5.2. Analisis air bersih dan kotor

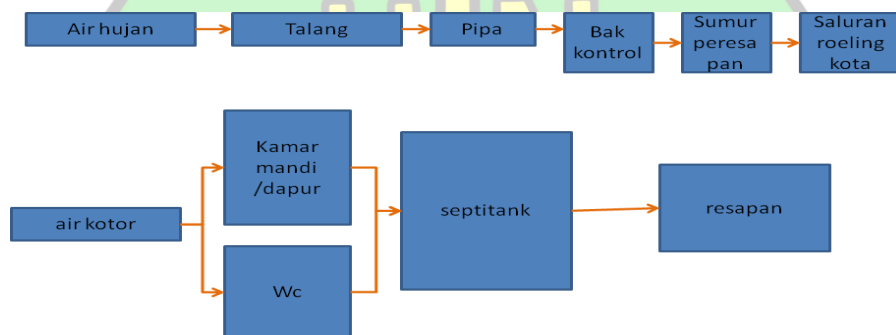
Dalam perancangan ini, sistem distribusi yang dipilih adalah down feed system. Pemilihan tersebut didasari dengan pertimbangan bahwa sistem pemompaan air ke menara air kemudian didistribusikan ke bangunan dengan memanfaatkan gaya gravitasi merupakan sistem yang lebih efektif dan efisien. Selain itu, lebih menghemat listrik, karena pompa tidak bekerja terus menerus melainkan air ditampung pada tangki penampungan air sebagai pasokan utama. Berikut merupakan cara kerja down feed system



Gambar 4. 22 down feed system

Sumber : pinterest

Sistem jaringan air kotor pada perancangan kawasan wisata menggunakan sistem pembuangan secara langsung yang dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Gambar 4. 23 jaringan air bersih dan air kotor

Sumber : Dokumentasi pribadi

4.5.3. Analisis sistem keamanan

5. Televisi Sirkuit Tertutup (CCTV)

CCTV adalah sistem pengawasan menggunakan kamera video yang terhubung ke monitor untuk memantau aktivitas di suatu area tertentu secara real-time atau merekamnya untuk keperluan pengamanan. Dalam kawasan wisata, CCTV dapat

dipasang di area-area strategis seperti pintu masuk, tempat parkir, lokasi transaksi, dan titik rawan lainnya. Fungsi utama CCTV adalah untuk mencegah tindak kejahatan, mendokumentasikan kejadian untuk

investigasi, dan memberikan rasa aman kepada pengunjung. Dengan sistem ini, operator dapat memantau berbagai area sekaligus dan merespons dengan cepat jika terjadi insiden.



Gambar 4. 24 CCTV

Sumber : pinterest

6. Kontrol Akses

Sistem kontrol akses bertujuan untuk mengatur dan membatasi akses ke area tertentu agar hanya individu yang memiliki izin yang dapat memasukinya. Dalam kawasan wisata, ini dapat berupa gerbang otomatis dengan kartu akses, tiket elektronik, atau perangkat biometrik seperti pemindai sidik jari. Kontrol akses membantu mencegah masuknya orang yang tidak berwenang ke area sensitif seperti ruang staf, gudang, atau zona berbahaya.

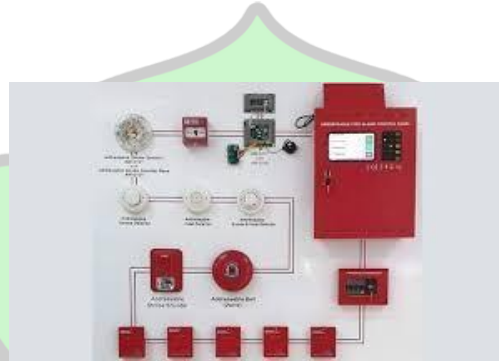


Gambar 4. 25 Kontrol akses

Sumber : pinterest

7. Sistem Alarm

Sistem alarm dirancang untuk mendeteksi dan memberi peringatan dini terhadap situasi berbahaya seperti intrusi, kebakaran, atau kondisi darurat lainnya. Alarm dapat berupa suara, lampu, atau notifikasi yang dikirim ke perangkat tertentu. Dalam kawasan wisata, alarm dapat dipasang di tempat-tempat seperti pintu darurat, zona dengan risiko tinggi, atau area fasilitas umum. Fungsinya adalah untuk menarik perhatian petugas keamanan dan memberikan peringatan kepada pengunjung sehingga tindakan segera dapat diambil.



Gambar 4. 26 sistem alarm

Sumber : pinterest

8. Peringatan Dini Kebakaran

Sistem ini digunakan untuk mendeteksi tanda-tanda awal kebakaran, seperti asap atau kenaikan suhu. Komponen utamanya meliputi detektor asap, detektor panas, dan sprinkler otomatis. Ketika tanda kebakaran terdeteksi, sistem ini secara otomatis mengaktifkan alarm dan dapat memicu sprinkler untuk memadamkan api. Peringatan dini kebakaran sangat penting di kawasan wisata untuk melindungi pengunjung, properti, dan lingkungan dari bahaya kebakaran. Selain itu, sistem ini juga membantu meminimalkan kerugian dengan memberikan waktu lebih untuk evakuasi dan penanganan.



Gambar 4. 27 peringatan kebakaran dini

Sumber : pinterest

9. Sistem Peringatan Dini dan Pengawasan Laut

Pengawasan terhadap perubahan kondisi laut, seperti gelombang tinggi atau arus bawah, sangat penting untuk keselamatan wisatawan. Sistem peringatan dini, termasuk papan informasi digital atau sirene, dapat digunakan untuk memberi tahu pengunjung tentang kondisi berbahaya. Petugas penjaga pantai (lifeguard) juga perlu ditempatkan di area tertentu untuk memantau aktivitas berenang dan olahraga air.



Gambar 4. 28 peringatan dini air laut

Sumber : pinterest

4.5.4. Analisis Penghawaan

Penghawaan dalam sebuah bangunan yang baik yaitu dengan menciptakan kualitas ruang. Adapun Dalam konteks perancangan kawasan wisata pantai, analisis penghawaan bertujuan untuk memahami dan mengoptimalkan aliran udara alami agar lingkungan tetap sejuk, nyaman, dan efisien secara energi. Maka dari itu penghawaan pada kawasan wisata pantai kota sigli di tinjau sebagai berikut:

- 1) Bangunan harus diorientasikan sejajar dengan arah angin dominan agar angin bebas mengalir masuk.
- 2) Ventilasi silang digunakan dengan membuat bukaan (jendela, pintu) pada sisi berlawanan bangunan untuk memastikan angin dapat masuk dan keluar.
- 3) Tanaman seperti pohon kelapa, ketapang, atau pohon tropis lainnya menyediakan area teduh yang sejuk.
- 4) Vegetasi juga berfungsi sebagai penghalang angin kencang dan pengurang panas akibat radiasi matahari.
- 5) Kanopi atau Gazebo memberikan tempat berlindung dari sinar matahari sambil membiarkan udara tetap bergerak bebas.
- 6) Material Reflektif Gunakan bahan seperti genteng keramik atau kayu yang memantulkan panas matahari daripada menyerapnya.
- 7) Bangunan tinggi sebaiknya memiliki ventilasi atas untuk membuang udara panas yang terkumpul.
- 8) Bukaan pada bagian bawah bangunan memungkinkan udara segar dari luar masuk.
- 9) Koridor angin atau ruang terbuka seperti taman dan jalan setapak membantu memperlancar aliran angin di seluruh kawasan.
- 10) kenyamanan Thermal Dengan aliran udara yang lancar dan pengurangan radiasi panas, pengunjung akan merasa nyaman meskipun suhu udara tinggi.
- 11) Efisiensi Energi Desain yang mengandalkan ventilasi alami mengurangi kebutuhan AC atau kipas angin, sehingga lebih hemat energi.
- 12) Pelestarian Lingkungan Menggunakan pohon dan material alami mendukung keberlanjutan ekosistem pantai, termasuk mencegah kerusakan habitat lokal.

4.5.5. Analisis pencahayaan

Pencahayaan harus memenuhi kebutuhan setiap zona, seperti pedestrian, fasilitas komersial, dan tempat rekreasi, dengan desain tematik yang mencerminkan karakter pantai. Pemanfaatan pencahayaan alami di

siang hari dan lampu LED hemat energi atau tenaga surya di malam hari mendukung efisiensi energi.



Gambar 4. 29 dalam ruang

Sumber : pinterest

4.5.6. Analisis ruang dalam dan ruang luar

A. Analisis Ruang dalam

1. Bangunan Utama Wisata

a. Peran dan Fungsi Ruang Dalam

Ruang dalam pada bangunan utama wisata berperan sebagai pusat orientasi, informasi, dan pengelolaan kawasan wisata pantai. Bangunan ini menjadi elemen inti yang mengatur alur pengunjung, menyediakan informasi, serta mendukung operasional kawasan secara keseluruhan. Oleh karena itu, ruang dalam harus mampu menampung aktivitas publik yang cukup tinggi sekaligus aktivitas pengelolaan yang bersifat lebih privat.

b. Pengelompokan dan Hierarki Ruang

Ruang dalam dibagi berdasarkan tingkat aksesibilitas:

- Ruang Publik, meliputi ruang informasi wisata, area penerima, galeri pameran, dan ruang edukasi. Ruang-ruang ini ditempatkan di bagian depan atau area yang mudah dijangkau pengunjung.
- Ruang Semi Publik, berupa ruang pengelola, ruang staf, dan ruang rapat kecil. Ruang ini memiliki akses terbatas namun tetap terhubung dengan ruang publik.

- Ruang Servis, seperti toilet, gudang, dan ruang utilitas, yang ditempatkan di area belakang atau sisi bangunan.

c. Karakter dan Kualitas Ruang

Ruang dalam dirancang dengan konsep terbuka dan fleksibel, memungkinkan perubahan fungsi sesuai kebutuhan kegiatan wisata. Bukaan besar, void, dan langit-langit tinggi digunakan untuk memaksimalkan pencahayaan alami dan ventilasi silang. Material interior dipilih yang tahan terhadap kondisi pantai, seperti kelembapan dan udara asin, tanpa menghilangkan kesan modern dan kontemporer.

2. Souvenir Shop

a. Peran dan Fungsi Ruang Dalam

Ruang dalam souvenir shop berfungsi sebagai wadah komersial berskala kecil yang menampilkan dan menjual produk khas daerah serta hasil UMKM lokal. Ruang ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat transaksi, tetapi juga sebagai ruang promosi budaya lokal.

b. Pengelompokan Ruang

- Ruang Publik, berupa area display produk dan jalur sirkulasi pengunjung. Tata letak dirancang agar pengunjung dapat bergerak bebas dan melihat seluruh produk.
- Ruang Servis, berupa area kasir dan ruang penyimpanan barang.

c. Karakter dan Pengalaman Ruang

Ruang dalam dirancang dengan skala manusia yang nyaman dan suasana hangat. Pencahayaan alami dan buatan dikombinasikan untuk menonjolkan produk. Tata ruang fleksibel memungkinkan perubahan layout display sesuai musim atau jenis produk. Pendekatan arsitektur kontemporer terlihat pada kesederhanaan bentuk ruang dan minimnya elemen dekoratif berlebihan.

3. Fresh Market

a. Peran dan Fungsi Ruang Dalam

Fresh market memiliki fungsi utama sebagai ruang jual beli dan distribusi hasil laut, yang membutuhkan penanganan khusus dari segi kebersihan, sirkulasi, dan kenyamanan. Bangunan ini menjadi simpul ekonomi lokal yang menghubungkan

nelayan dengan wisatawan dan masyarakat.

b. Pengelompokan Ruang

- Ruang Publik, berupa area jual ikan dan hasil laut yang mudah diakses pengunjung.
- Ruang Semi Publik, berupa area pengolahan ringan dan penanganan produk.
- Ruang Servis, meliputi ruang kebersihan, gudang, toilet, dan area pendinginan.

c. Karakter dan Kualitas Ruang

Ruang dalam fresh market dirancang terbuka dengan sirkulasi udara maksimal untuk mengurangi bau dan kelembapan. Tata ruang menekankan alur kerja yang efisien, mulai dari bongkar muat hingga penjualan. Material interior dipilih yang mudah dibersihkan dan tahan terhadap air laut. Pendekatan kontemporer diwujudkan melalui struktur terbuka dan ekspresi material yang jujur.

4. Coastal Lifestyle Market

a. Peran dan Fungsi Ruang Dalam

Coastal Lifestyle Market berfungsi sebagai ruang aktivitas gaya hidup pantai, yang menggabungkan fungsi kuliner, penjualan outfit pantai, dan ruang sosial. Bangunan ini menjadi ruang interaksi utama yang menciptakan suasana santai dan rekreatif bagi pengunjung.

b. Pengelompokan Ruang

- Ruang Publik, meliputi area kuliner, area penjualan outfit pantai, dan area duduk.
- Ruang Semi Publik, berupa ruang pengelola tenant.
- Ruang Servis, seperti dapur, gudang, dan toilet.

c. Karakter dan Kualitas Ruang

Ruang dalam dirancang dengan konsep open plan dan semi-outdoor, memungkinkan interaksi langsung dengan ruang luar. Bukaannya lebar, teras, dan kanopi menciptakan hubungan visual dan fisik yang kuat dengan pantai. Ruang bersifat fleksibel dan dapat digunakan untuk berbagai kegiatan, seperti event, pameran, dan pertunjukan kecil. Pendekatan kontemporer tercermin pada desain

yang dinamis, ringan, dan adaptif.

B. Analisis ruang luar

1. Bangunan Utama Wisata

a. Konsep Ruang Luar

Ruang luar pada bangunan utama wisata berfungsi sebagai ruang penerima dan orientasi utama kawasan. Bangunan ini menjadi titik awal kunjungan, sehingga ruang luar di sekitarnya dirancang paling terbuka, representatif, dan mudah dikenali oleh pengunjung.

Pendekatan arsitektur kontemporer diwujudkan melalui penataan ruang luar yang sederhana, lapang, dan terbuka ke arah laut, sehingga menciptakan kesan pertama yang kuat terhadap kawasan wisata.

b. Zonasi Ruang Luar

- **Zona Publik Utama**

Zona ini berupa plaza terbuka di bagian depan bangunan. Plaza berfungsi sebagai ruang berkumpul, orientasi, dan distribusi pengunjung ke bangunan lain. Area ini dilengkapi jalur pedestrian lebar, area duduk, dan ruang terbuka yang memungkinkan aktivitas skala besar seperti acara penyambutan atau kegiatan budaya

- **Zona Semi Publik**

Zona ini berupa teras dan selasar yang menghubungkan ruang luar dengan ruang dalam bangunan. Zona semi publik berfungsi sebagai ruang transisi yang melindungi pengunjung dari panas dan hujan, sekaligus menjadi area tunggu atau istirahat.

- **Zona Servis**

Zona servis ditempatkan di bagian samping atau belakang bangunan untuk aktivitas operasional dan utilitas. Penempatannya dibuat terpisah dari jalur utama pengunjung agar tidak mengganggu kenyamanan dan citra kawasan.

2. Souvenir Shop

a. Konsep Ruang Luar

Ruang luar souvenir shop dirancang sebagai ruang pendukung aktivitas komersial yang bersifat ramah dan menarik. Karena berfungsi sebagai area belanja santai,

ruang luar dibuat lebih intim dan berskala manusia.

Pendekatan kontemporer diterapkan melalui selasar terbuka dan tampilan fasad sederhana yang menyatu dengan jalur pedestrian kawasan.

b. Zonasi Ruang Luar

- Zona Publik

Zona publik berada di bagian depan toko, berupa selasar dan area display semi-outdoor. Area ini berfungsi menarik perhatian pengunjung yang melintas dan mendorong interaksi langsung dengan produk.

- Zona Semi Publik

Zona ini berupa area duduk kecil dan ruang transisi antara jalur pedestrian dan ruang dalam toko. Area ini memberikan kenyamanan bagi pengunjung yang ingin beristirahat sejenak.

- Zona Servis

Zona servis terletak di bagian belakang toko, digunakan untuk distribusi barang dan penyimpanan, serta dirancang tersembunyi agar tidak mengganggu aktivitas publik.

3. Fresh Market

a. Konsep Ruang Luar

Ruang luar fresh market dirancang dengan pertimbangan utama kebersihan, efisiensi, dan pemisahan aktivitas. Sebagai bangunan yang melibatkan aktivitas bongkar muat dan penanganan hasil laut, ruang luar harus mampu mengakomodasi aktivitas servis tanpa mengganggu kenyamanan pengunjung kawasan wisata.

Pendekatan kontemporer diwujudkan melalui struktur terbuka dan pengaturan ruang luar yang fungsional.

b. Zonasi Ruang Luar

- Zona Publik

Zona publik berupa area akses pengunjung dan ruang interaksi jual beli di bagian depan bangunan. Area ini terhubung langsung dengan jalur pedestrian kawasan.

- Zona Semi Publik

Zona ini berupa koridor terbuka yang berfungsi sebagai ruang sirkulasi

dan ventilasi alami. Koridor ini membantu menjaga kualitas udara dan kenyamanan pengunjung.

- Zona Servis

Zona servis ditempatkan terpisah, meliputi area bongkar muat, pengelolaan limbah, dan utilitas. Pemisahan zona servis menjadi aspek penting untuk menjaga kebersihan dan citra kawasan wisata.

4. Coastal Lifestyle Market

a. Konsep Ruang Luar

Ruang luar Coastal Lifestyle Market dirancang sebagai ruang sosial dan rekreatif utama kawasan. Bangunan ini menjadi tempat berkumpul, bersantai, dan menikmati suasana pantai melalui aktivitas kuliner dan gaya hidup.

Pendekatan arsitektur kontemporer terlihat pada ruang luar yang fleksibel, terbuka, dan dinamis, serta memiliki hubungan visual yang kuat dengan pantai.

b. Zonasi Ruang Luar

- Zona Publik Aktif

Zona ini berupa teras luas, plaza kecil, dan area duduk yang dapat digunakan untuk berbagai aktivitas seperti makan, bersantai, hingga event komunitas. Zona ini menjadi ruang luar paling hidup di kawasan.

- Zona Semi Publik

Zona semi publik berupa area transisi antara tenant dan ruang luar, yang mendukung aktivitas operasional tenant sekaligus interaksi dengan pengunjung.

- Zona Servis

Zona servis berada di bagian belakang bangunan, mencakup area dapur, pengelolaan, dan utilitas. Penempatannya dirancang tidak terlihat dari area publik

BAB V

KONSEP

5.1. Konsep Dasar

konsep yang dipilih dalam perancangan ini adalah *Eco Friendly*, menurut istilah *Eco Friendly* adalah ramah lingkungan. Konsep ramah lingkungan berupaya untuk menjaga Kawasan pantai agar tidak rusak oleh pembangunan baru dengan memperhatikan konsep ruang luar, material ramah lingkungan dan sistem utilitas. Konsep *Eco Friendly* diangkat sebagai acuan dalam perancangan Kawasan Wisata pantai kota sigli dengan tujuan perancangan yang dibangun dengan memanfaatkan potensi alam secara maksimal. Hal ini dapat dilihat dari beberapa aspek, mulai dari penataan Kawasan, layout bangunan, bahan material yang ramah lingkungan, mengoptimalkan lahan hijau hingga sistem pembuangan yang tidak merusak alam sekitar. Konsep *Eco Friendly* juga merupakan desain yang memungkinkan sebuah perancangan dapat menghemat energi listrik dan pencahayaan secara maksimal.

Berikut beberapa poin konsep *eco-friendly* yang akan diterapkan pada perancangan kawasan wisata pantai Kota Sigli.

- Pemasangan Panel Surya untuk suplai energi listrik di fasilitas umum.
- Sistem Pengolahan Air Limbah Alami dengan biofilter untuk menjaga kualitas air.
- Penggunaan Material Ramah Lingkungan seperti bambu, kayu olahan, atau paving block berpori.
- Zona Penghijauan dengan Tanaman Asli Pantai untuk mengurangi erosi dan menjaga ekosistem.
- Penyediaan Fasilitas Sampah Terintegrasi dengan pengelompokan sampah organik dan anorganik.
- Pembangunan Jalur Pedestrian dan Sepeda untuk mendukung mobilitas hijau.



Gambar 5. 1 gambar konsep

Sumber : pinterest

5.2 Rencana tapak

5.2.1. Pemitakatan

Pemitakatan adalah merupakan pengelompokan zona kegiatan berdasarkan aktivitas serta sifat ruang, hal ini dilakukan untuk mengoptimalkan dan mengatur berjalannya aktivitas pada pengguna tapak tersebut. Berikut tabel pemitakatan perancangan kawasan wisata pantai kota sigli sebagai berikut:

Tabel 5. 1 pemitakatan

Kelompok Ruang	Zonasi Publik	Zonasi Semi Publik	Zonasi Privat	Zonasi Servis
Enterance area	Perkir	-	Pos satpam	-
Bangunan pengelola	-	Ruang tamu Ruang sholat	Ruang Adm Ruang direktur Ruang rapat	Ruang Kebersihan Ruang ME Gudang Toilet

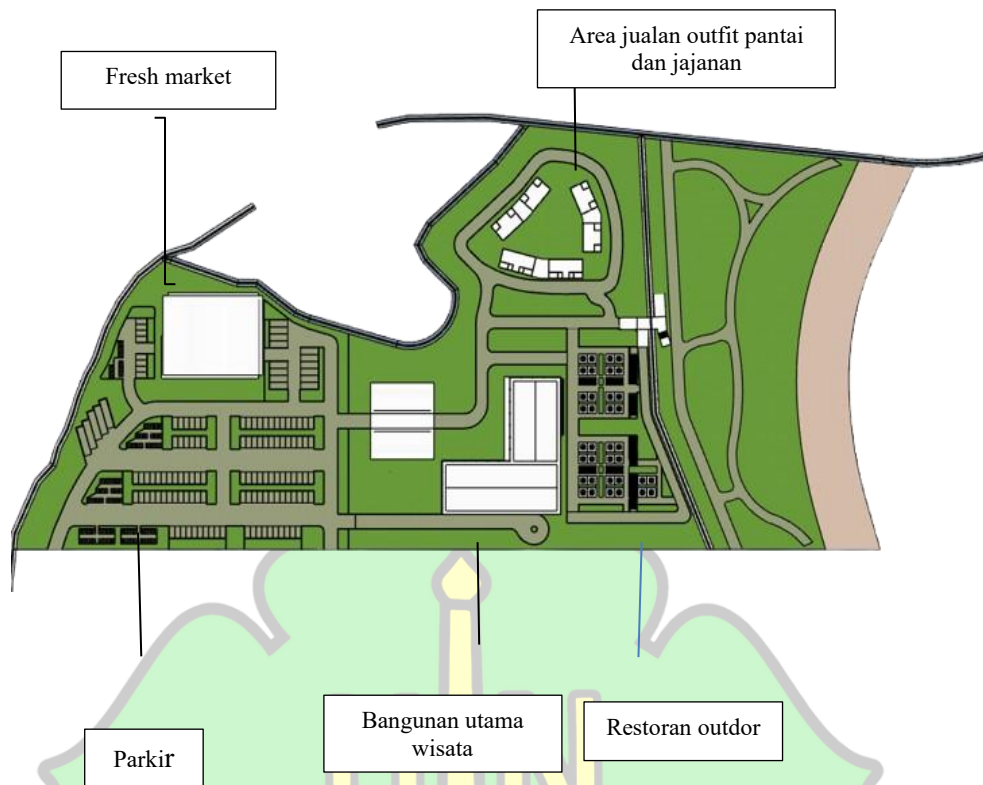
Kawasan pedagang	Restoran	Gazebo Toilet	Ruang Adm Ruang tamu	Dapur Toilet
Bangunan pengelolaan	-	-	-	Ruang Penyimpa

Sumber : analisis pribadi

5.2.2. Tataletak Tapak

sampah				nan
Panggung pertunjukan	-	Panggung	Ruang Ganti Ruang tunggu Ruang make up	Ruang teknisi Ruang properti Toilet
Musholla	Ruang Shoal	Tempat Wudhu Toilet	-	Toilet

- Zona public terdapat beberapa fasilitas yang dapat di akses oleh seluruh pengunjung.
- Zona semi publik terdapat beberapa fasilitas yang dapat di akses oleh seluruh pengunjung tapi tetap dalam pengawasan pengelola pantai.
- Zona privat hanya pengunjung yang mendapatkan izin yang bisa mengakses zona tersebut seperti ruang direktur dan ruangan lainnya.
- Zona servis berfungsi untuk melayani seluruh zona yang ada pada bangunan seperti parkir dan area pantai serta zona lainnya.



Gambar 5. 2 tata letak bangunan
Sumber : analisis pribadi

5.2.3. Pencapaian

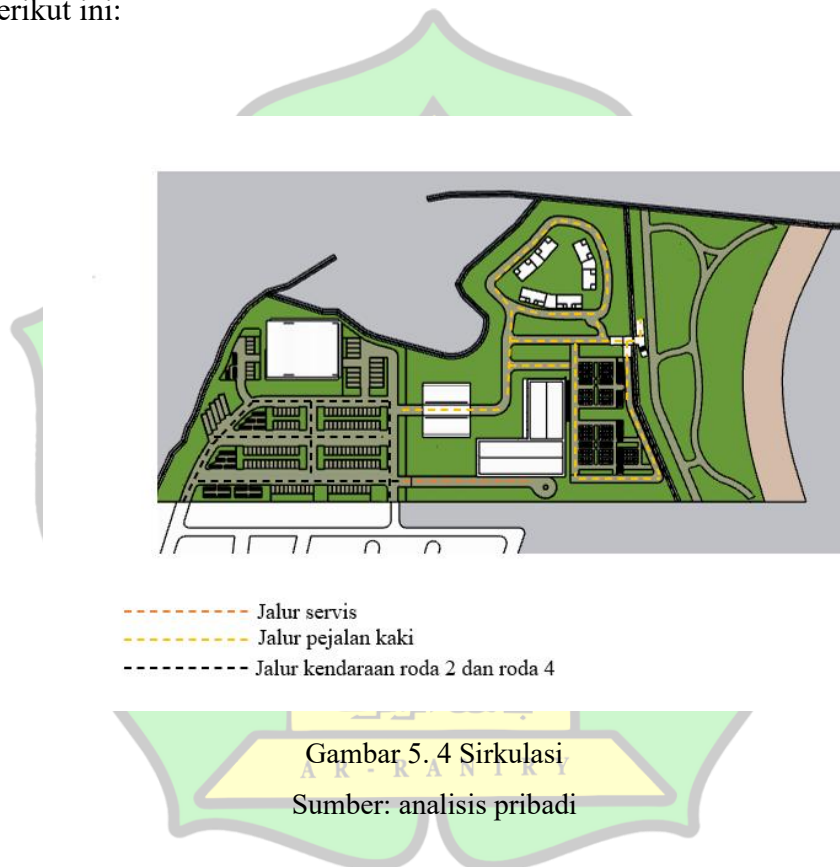
Pencapaian menuju tapak di rancang menjadi dua bagian sisi barat merupakan jalur masuk menuju site serta di sisi selatan jalur keluar, dirancang seperti itu agar tidak terjadinya kemacetan menuju tapak. Adapun skema pencapaian yang menuju ke site adalah sebagai berikut:



Gambar 5. 3 pencapaian site
Sumber : analisis pribadi

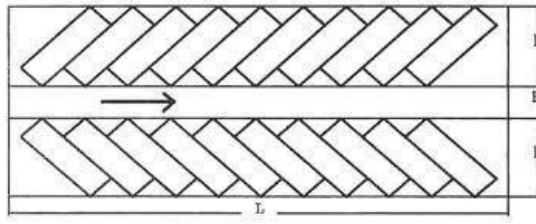
5.2.4. Sirkulasi

Konsep sirkulasi yang akan di terapkan pada perancangan kawasan wisata pantai kota sigli mengakses beberapa jalur. Jalur pertama untuk roda 4, roda 2, dan juga bus serta untuk akses servis serti mobil sampah serta juga mobil barang dan juga untuk mobil pengelola pantau bisa mengakses ke semua area yg terdapat pada tapak, jalur kedua yaa itu untuk jalur pejalan kaki yang di rancang untuk ke tempat seperti area bermain dan area lainnya. Adapun skema jalur sirkulasi yang dapat di amati berdasarkan pada gambar berikut ini:



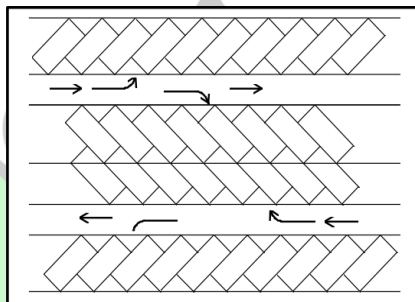
5.2.5. Pola parkir

Terdapat dua pola parkir yang akan diterapkan pada perancangan kawasan wisata pantai kota sigli, yaitu pola parkir satu sisi dan pola dua sisi yang akan di buat dengan pola parkir berbasis grid. Pola parkir seperti ini dapat diterapkan dikarenakan ketersediaan ruang yang memadai. Pola parkir jenis ini dapat mempermudah sirkulasi kendaraan yang berada di dalam tapak. Adapun contoh pola parkir sebagai berikut:



Gambar 5. 5 pola parkir mobil

Sumber : pinterest

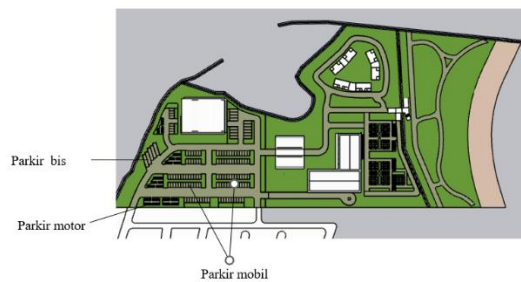


Gambar 5. 6 pola parkir motor

Sumber : pinterest

Pembagian kawasan parkir

Berdasarkan analisis pembagian kawasan parkir dapat diterapkan pada tapak yang telah di tentukan.



Gambar 5. 7 penempatan area parkir

Sumber : analisis pribadi

e. Material area parkir

- Gress block

Kegunaan gress block terhadap area parkir adalah membantu untuk meningkatkan peyerapan air ke tanah dan juga mencegah erosi pada tanah serta juga mengurangi resiko genangan dan banjir.



Gambar 5. 8 gress block

5.3 Konsep Lansekap

Lanskap kawasan wisata pantai Kota Sigli dirancang untuk memadukan keindahan alam, keberlanjutan lingkungan, dan sentuhan budaya lokal. Kawasan ini dibagi menjadi beberapa zona, seperti area masuk, taman rekreasi, edukasi, kuliner, dan relaksasi. Zona masuk dilengkapi gerbang dengan ornamen khas Aceh dan pohon peneduh seperti ketapang serta cemara laut. Jalur pejalan kaki dibuat dari material ramah lingkungan seperti kayu atau batu alam.

Taman rekreasi menghadirkan ruang terbuka hijau, taman bermain berbahan alami, dan gazebo untuk bersantai. Zona edukasi memiliki taman mangrove mini, jalur kayu, serta kolam edukasi untuk mengenal ekosistem pantai. Area kuliner dirancang dengan kios berbahan bambu dan tempat duduk yang menghadap ke laut, dikelilingi tanaman berbunga.

Untuk keberlanjutan, kawasan ini menggunakan drainase ramah lingkungan, lampu tenaga surya, dan vegetasi lokal seperti kelapa dan pandan pantai untuk mencegah abrasi. Elemen budaya Aceh, seperti ukiran pada bangku taman, menambah identitas kawasan. Konsep ini menciptakan wisata yang nyaman, edukatif, dan ramah lingkungan.

1. Soft Material

Soft material mengacu pada elemen-elemen yang berbasis tanaman dan bahan alami dalam lanskap, seperti rumput, bunga, semak, pohon, dan tanaman lainnya yang memberikan kesan alami dan organik pada ruang terbuka hijau. Berikut penjelasan tiap poin dalam konteks perancangan kawasan wisata pantai Sigli:

1) Pohon

Pohon memberikan naungan alami, mengurangi suhu udara, dan menciptakan suasana yang nyaman bagi pengunjung. Pohon juga dapat berfungsi sebagai pemecah angin dan pengurangi erosi pasir di pantai. Pemilihan pohon yang tahan terhadap kondisi pantai seperti pohon kelapa, pohon cemara, atau pohon pelindung lainnya dapat membantu menjaga kelestarian kawasan.

2) Semak dan tanaman hias

Semak-semak dapat ditanam di area yang lebih rendah atau di sekitar taman dan jalur pedestrian untuk memberikan estetika alami. Semak-semak juga dapat membantu mencegah erosi tanah dan memperkaya biodiversitas kawasan wisata. Selain itu, semak memberikan tempat berlindung bagi satwa kecil dan serangga. Tanaman hias juga bisa berupa semak rendah atau tanaman berbunga yang memberi keindahan sepanjang tahun.

3) Rumput

Tanaman rumput dapat digunakan untuk menutup area terbuka yang luas, seperti lapangan atau taman. Rumput tidak hanya memperindah tampilan, tetapi juga mengurangi erosi pasir dengan akar-akarnya yang menyerap air. Rumput juga menciptakan jalur yang aman bagi pengunjung dan memungkinkan aktivitas outdoor seperti piknik.

4) Bunga

Menanam bunga di berbagai tempat di kawasan wisata pantai dapat menambah warna dan keindahan alami. Bunga juga menarik bagi wisatawan dan mendukung ekosistem dengan menarik penyerbuk seperti lebah dan kupu-kupu. Pemilihan bunga yang tahan terhadap angin laut dan kondisi iklim tropis sangat penting untuk menjaga kelestariannya.

Tabel 5. 2 jenis tanaman yang akan di tanam di tapak

Jenis Tumbuhan	Nama Ilmiah Tumbuhan
Pohon	
Pohon Cemara Laut	Casuarina equisetifolia
Pohon Ketapang	Terminalia catappa

Pohon Bidara	Ziziphus mauritiana
Pohon Bakau	Rhizophora sp
Pohon Pandan Laut	Pandanus tectorius
Pohon Palem Raja	Roystonea regia
Pohon Palem Kelapa	Cocos nucifera
Pohon Angsana	Pterocarpus indicus
Pohon Nyamplung	Calophyllum inophyllum
Semak-semak dan tanaman hias	
Pandan duri	Pandanus tectorius
Senduduk	Melastoma malabathricum
Bougenville	Bougainvillea glabra
Paku Laut	Acrostichum aureum
Lantana	Lantana camara
Heliconia	Heliconia spp
Rumput	
Rumput Buluh	Cymbopogon citrates
Rumput Gajah Mini	Pennisetum purpureum
Rumput Pampa	Cynodon dactylon
Rumput paitan	Digitaria conjugate
Rumput setaria	Setaria sphacelata
Bunga	
Bunga Kembang Sepatu	Hibiscus rosa-sinensis
Bunga Melati	Jasminum sambac
Bunga Tembang	Plumeria
Bunga Bougenville	Bougainvillea

Bunga Kenanga	Cananga odorata
Bunga Cempaka	Michelia alba

sumber: Analisa Pribadi, 2024

2. Hard Material

Hard material dalam desain lanskap merujuk pada elemen-elemen keras dan tahan lama yang menjadi bagian penting dari struktur fisik taman. Elemen ini biasanya mencakup material buatan manusia atau alami yang digunakan untuk menciptakan jalur, struktur, atau elemen dekoratif yang mendukung fungsi taman. Berikut adalah beberapa poin terkait *hard material*:

1) Paving Blocks/gress block

Material fleksibilitas yang mudah dipasang dan diperbaiki. Beberapa jenis paving blocks memiliki kemampuan drainase yang baik.



Gambar 5. 9 kantor pengelola

Sumber : pinterest

2) Beton

Ini cocok untuk area yang sering dilalui kendaraan atau pejalan kaki, serta untuk struktur yang memerlukan kestabilan tinggi.



Gambar 5. 10 material beton

Sumber : pinterest

3) Batu Alam

Memberikan kesan alami dan elegan untuk elemen dekoratif lainnya. tampilan alami batu alam juga dapat meningkatkan estetika lanskap.



Gambar 5. 11 material batu alam

Sumber : pinterest

4) Kayu

Memberikan tampilan alami yang hangat dan estetis. Kayu juga relatif mudah dibentuk dan dipasang.



Gambar 5. 12 material kayu

Sumber : pinteres

5.4 konsep ruang luar

A. bangunan utama wisata

Konsep ruang luar pada bangunan utama adalah plaza terbuka sebagai pusat orientasi kawasan. Ruang ini dirancang luas, terbuka, dan menghadap langsung ke pantai sehingga menjadi titik kumpul dan penerima pengunjung. Elemen peneduh, area duduk, dan jalur pedestrian disediakan untuk kenyamanan dan mendukung aktivitas publik.



Gambar 5. 13 kantor pengelola

Sumber : pinterest

B. souvenir shop

Ruang luar souvenir shop area ini berfungsi sebagai ruang transisi antara jalur pedestrian dan ruang masuk ke kawasan wisata bangunan itu terletak di pintu masuk ke kawasan wisata, sehingga aktivitas jual beli dapat berlangsung secara santai. Tata ruang terbuka dan skala manusia menciptakan suasana nyaman dan mengundang pengunjung untuk berhenti.

C. fresh market

Konsep ruang luar fresh market bersifat fungsional dan semi-terbuka. Ruang luar mendukung sirkulasi pengunjung, area bongkar muat, dan pergerakan barang. Jalur servis dipisahkan dari jalur pengunjung agar aktivitas pasar tidak mengganggu tambahan kenyamanan kawasan wisata.

D. Coastal Lifestyle Market

Konsep ruang luar Coastal Lifestyle Market dirancang sebagai ruang publik terbuka yang mendukung aktivitas jual beli, bersantai, dan interaksi

pengunjung. Ruang luar berupa jalur pedestrian dan area duduk yang menghadap pantai, dengan tata kios terbuka agar sirkulasi udara dan pandangan tetap bebas. Konsep ini menciptakan suasana santai, nyaman, dan sesuai dengan karakter wisata pantai kontemporer.

5.5 konsep ruang dalam

A. bangunan utama

Ruang dalam bangunan utama wisata dirancang terbuka dan representatif sebagai pusat orientasi pengunjung. Interior menekankan lobby luas, area informasi, dan ruang pameran dengan bukaan lebar yang menghubungkan ruang dalam dengan lingkungan pantai. Pendekatan arsitektur kontemporer diterapkan melalui tata ruang sederhana, pencahayaan alami, serta penggunaan material modern yang memberikan kesan terbuka dan nyaman.

B. souvenir shop

Ruang dalam souvenir shop ditata terbuka dengan sistem display modular agar produk mudah terlihat dan diakses pengunjung. Sirkulasi dibuat sederhana dan terarah, sementara pencahayaan difokuskan pada produk. Pendekatan kontemporer diwujudkan melalui warna netral dan aksent identitas lokal yang diterapkan secara sederhana.

C. Fresh Market

Ruang dalam fresh market dirancang semi-terbuka dengan sirkulasi mengalir dan zonasi jelas untuk mendukung aktivitas jual beli produk segar. Penghawaan dan pencahayaan alami dioptimalkan melalui atap tinggi dan bukaan samping, sehingga menciptakan suasana pasar yang bersih, sehat, dan nyaman sesuai karakter kawasan pantai.

D. Coastal Lifestyle Market

Ruang dalam *Coastal Lifestyle Market* dirancang semi-terbuka dengan konsep fleksibel yang mencerminkan gaya hidup pantai. Penataan ruang menggunakan booth modular, minim sekat, serta memaksimalkan

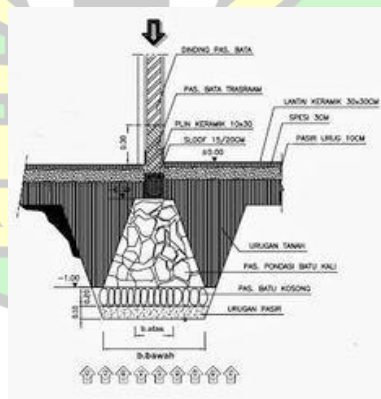
pencahayaannya dan penghawaannya alami. Material natural dan pendekatan kontemporer menciptakan suasana santai, terbuka, dan nyaman sebagai ruang komersial sekaligus ruang sosial.

5.6 konsep struktur dan konstruksi

5.6.1. Struktur pondasi

Struktur pondasi yang akan diterapkan pada perancangan kawasan wisata pantai Kota Sigli adalah pondasi menerus, karena jenis pondasi ini cocok untuk bangunan satu atau dua lantai. Pondasi menerus dari beton bertulang memberikan kestabilan pada tanah pantai.

Perencanaan untuk membangun pondasi menerus cukup mudah dan tidak terlalu rumit. Penggunaan bahan untuk membuat pondasi disesuaikan dengan material yang tersedia di daerah setempat. Beberapa material yang bisa digunakan adalah batu bata, beton tanpa tulang, batu kali dan lain sebagainya. Untuk kedalaman galian pondasi tidak terlalu dalam yaitu hanya satu meter.



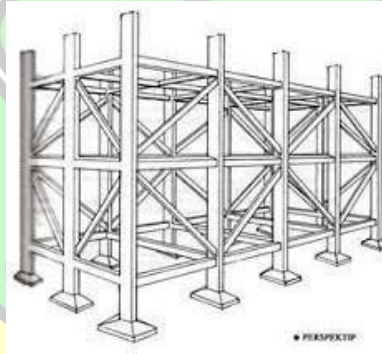
Gambar 5. 14 pondasi

5.6.2. Struktur badan

Penggunaan struktur kaku pada kawasan wisata pantai Sigli dapat memberikan kestabilan bangunan terhadap beban angin, gempa, dan kondisi tanah pantai yang tidak stabil. Struktur ini, yang terdiri dari rangka balok dan kolom yang terhubung secara rigid, cocok untuk fasilitas seperti gedung

pusat informasi atau restoran. Dengan material seperti beton bertulang atau baja, struktur kaku dapat menahan beban berat dan meningkatkan ketahanan terhadap cuaca ekstrem, menjaga keamanan dan daya tahan bangunan dalam jangka panjang di lingkungan pantai.

- Cocok digunakan pada bangunan dengan ketinggian 1 atau 2 lantai
- Mampu menahan beban gravitasi dan gempa .
- Menggunakan bahan yang ekonomis karena struktur dapat bereaksi langsung terhadap beban.



Gambar 5. 15 struktur portal

Sumber : pinterest

5.6.3. Struktur atap

Dalam perancangan kawasan wisata pantai Kota Sigli, pemilihan struktur rangka atap, penting untuk ketahanan terhadap angin kencang, kelembapan, dan cuaca ekstrem. Struktur Rangka atap juga berfungsi sebagai penopang tekanan atap dan menyalurkan tekanan bangunan ke struktur lainnya yang ada di bawah. Struktur rangka atap yang akan diterapkan pada perancangan ini adalah rangka baja dan rangka kayu . Rangka baja akan di terapkan pada bangunan kantor, panggung pertunjukan sedangkan rangka atap kayu akan diterapkan pada bangunan restoran dan juga gazebo.



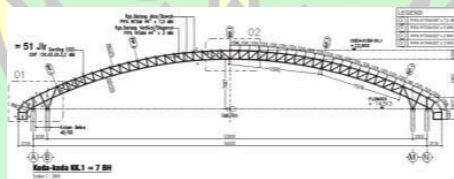
Gambar 5. 16 rangka kayu

Sumber : pinterest



Gambar 5. 17 rangka baja ringan

Sumber : pinterest



Gambar 5. 18 rangka lengkung

Sumber : pinterest

5.7 konsep utilitas

5.7.1. konsep mekanikal elektrik

Pengelolaan listrik yang efisien di kawasan wisata dapat diterapkan melalui penggunaan mini-grid panel surya sebagai sumber energi mandiri, yang mengurangi ketergantungan pada jaringan listrik eksternal. Sistem ini mengandalkan energi matahari untuk menyediakan daya bagi fasilitas wisata, seperti penerangan, sistem air, dan perangkat lainnya. Selain itu, penerapan sistem smart grid memungkinkan pemantauan penggunaan listrik

secara real-time, sehingga memungkinkan pengelolaan energi yang lebih tepat dan responsif. Dengan memanfaatkan data tersebut, sistem dapat mengatur distribusi energi secara optimal, mengurangi pemborosan, dan meningkatkan keberlanjutan operasional kawasan wisata.

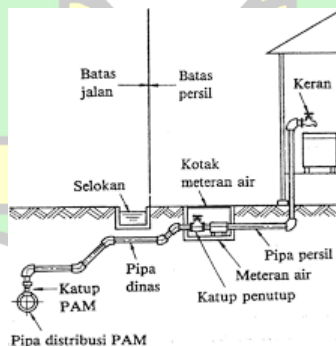


Gambar 5. 19 mini-grid panel surya

Sumber : pinterest

5.7.2. konsep jaringan air bersih

sistem jaringan air bersih mengadopsi distribusi modular dengan tangki utama dan pompa otomatis untuk pasokan air yang stabil, serta pipa HDPE yang tahan korosi dan ramah lingkungan. Untuk efisiensi, dipasang sensor otomatis di keran dan pancuran guna mengurangi pemborosan air. Sistem ini dirancang fleksibel, modern, dan mendukung keberlanjutan lingkungan.



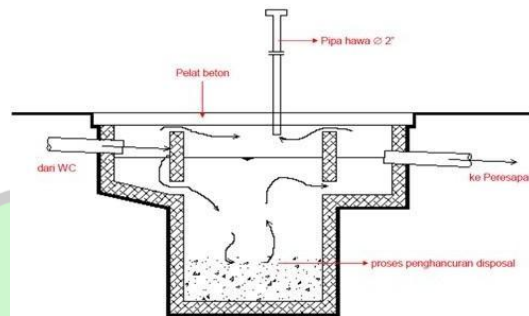
Gambar 5. 20 jaringan air bersih

Sumber : pinterest

5.7.3. konsep jaringan air kotor dan kotoran

Konsep jaringan air kotor dan kotoran di kawasan wisata pantai Kota Sigli mengandalkan sistem gravitasi yang efisien. Air kotor dialirkan dari

titik tinggi ke rendah tanpa pompa, menghemat energi dan biaya pemeliharaan. Saluran dirancang dengan kemiringan optimal untuk aliran lancar menuju saluran umum. Sementara itu, air hujan dari atap langsung dialirkan ke saluran tanah, membantu pencegahan banjir dan pengisian air tanah alami. Pendekatan terpadu ini menjamin pengelolaan air yang efektif dan berkelanjutan, meminimalkan dampak lingkungan sambil memenuhi kebutuhan infrastruktur kawasan wisata.

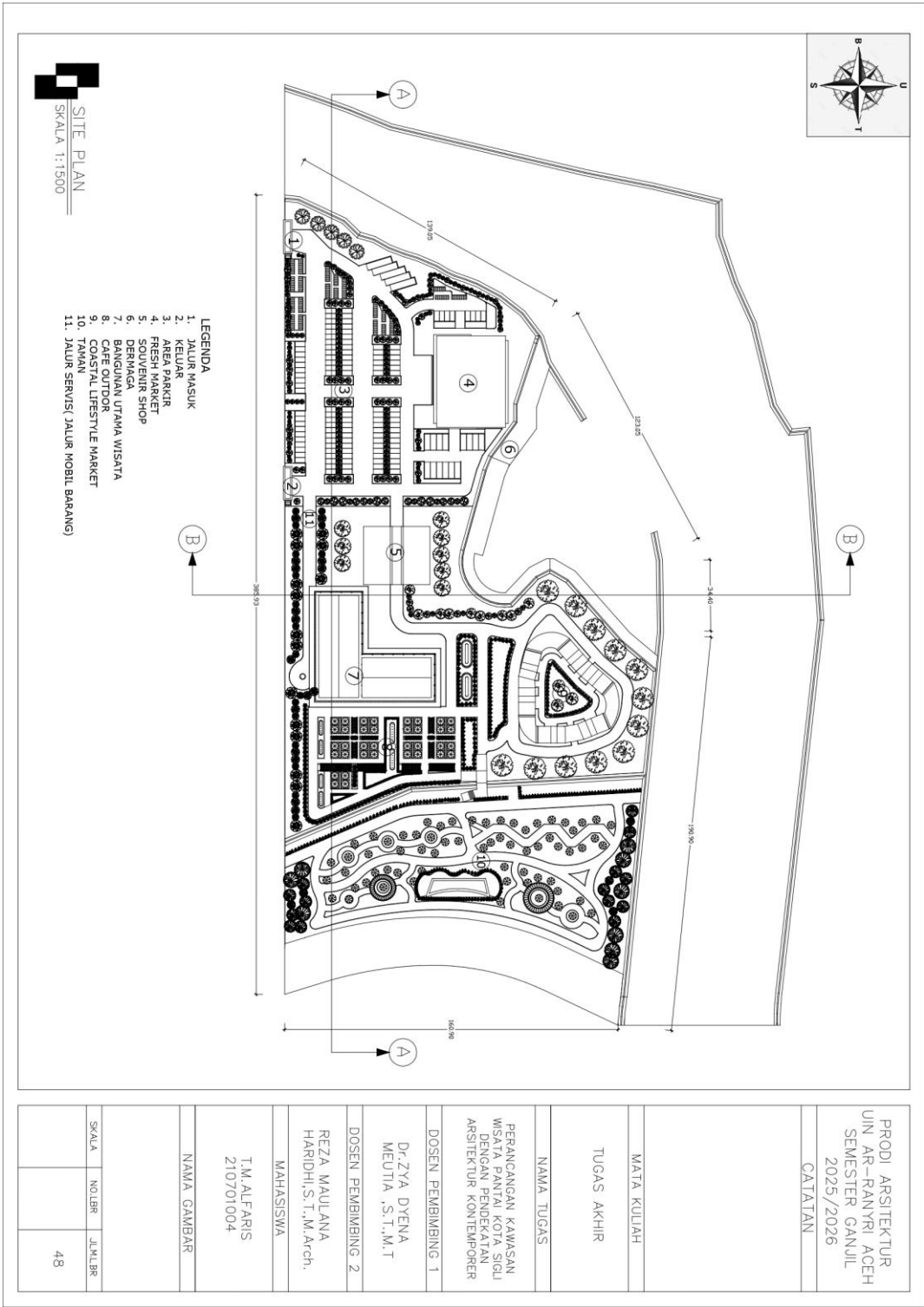


Gambar 5. 21 jaringan air kotor dan kotoran

Sumber : pinterest



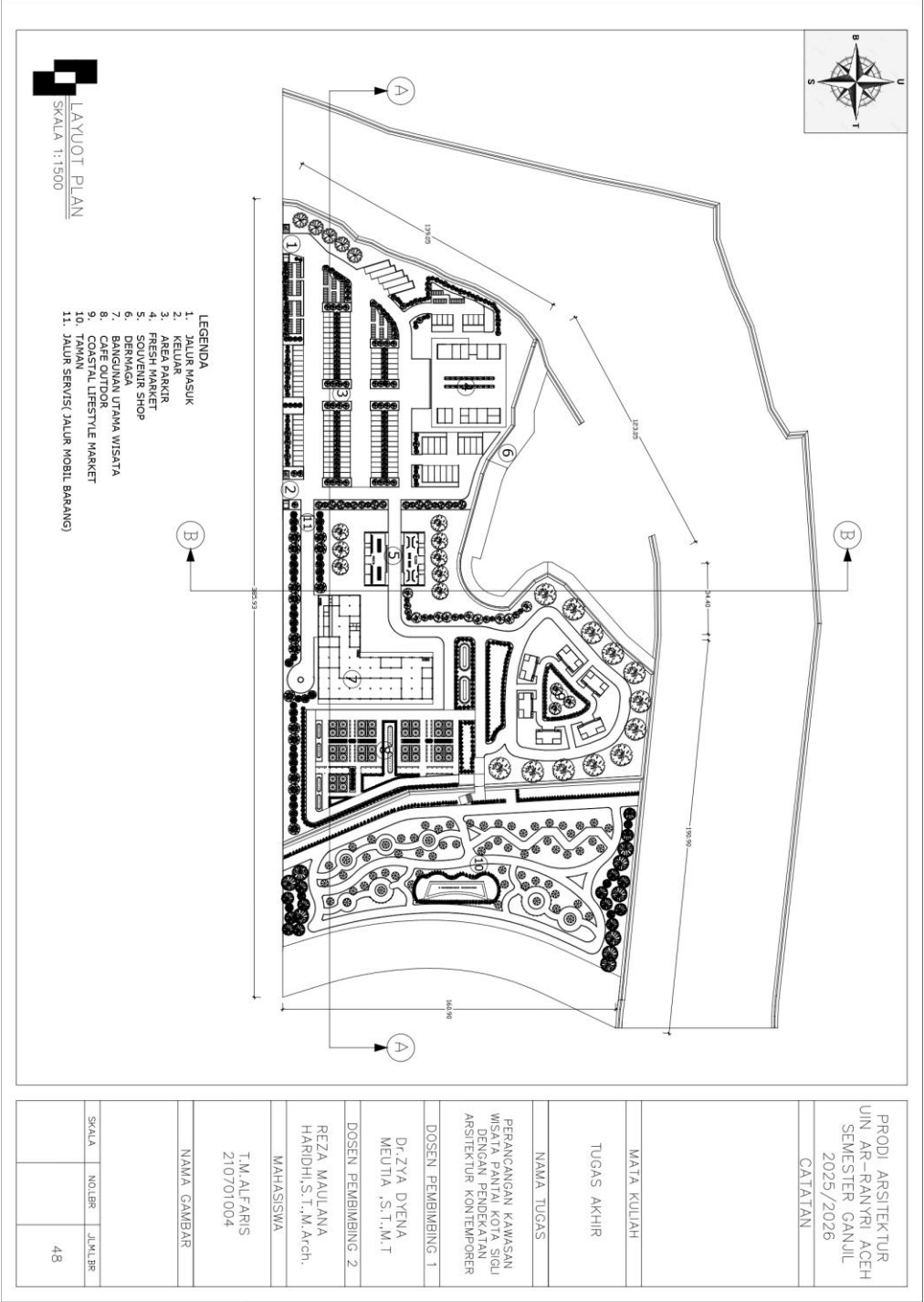
5.8 BLOCK PLAN



Gambar 5. 22 Blok Plan

Sumber : Gambar Pribadi

5.9 LAYOUT PLAN

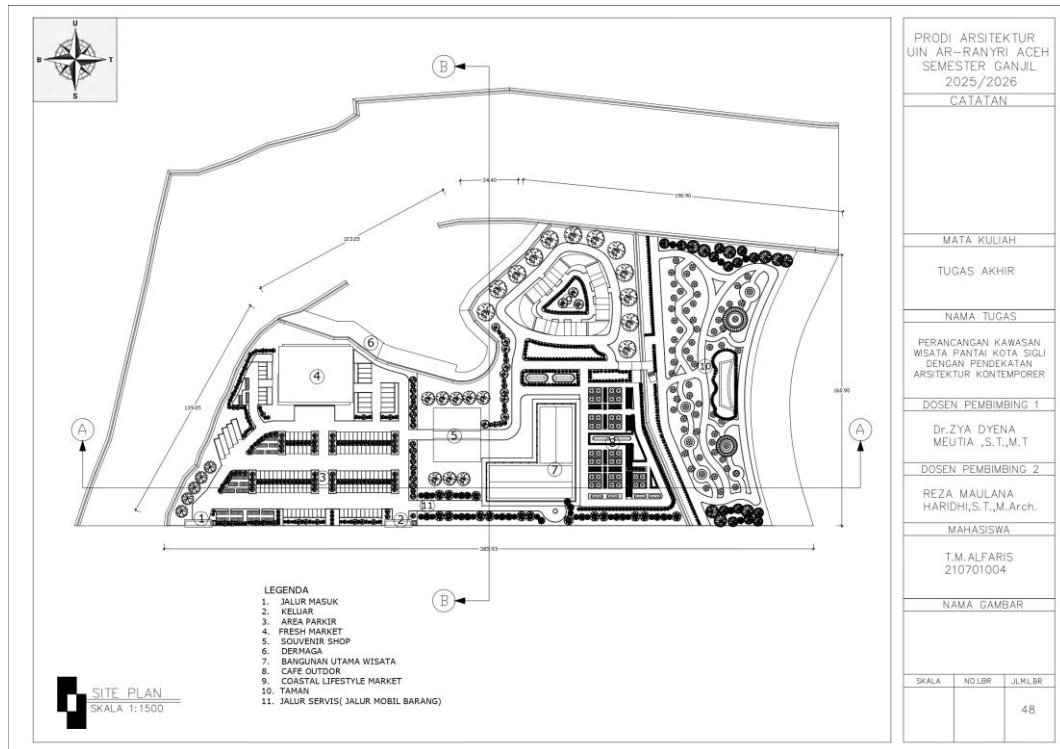


Gambar 5. 23 Layout Plan

Sumber : Gambar Pribadi

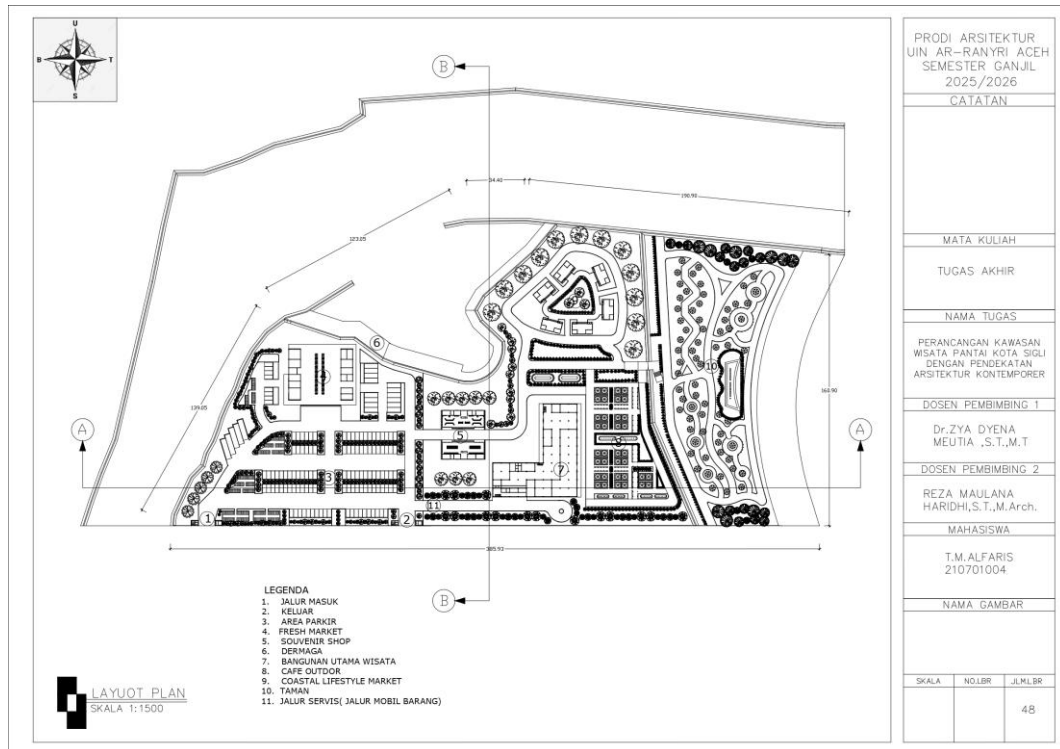
BAB VI HASIL PERANCANGAN

6.1 Gambar Arsitektural



Gambar 6. 1 Site Plan





PRODI ARSITEKTUR
UIN AR-RANIRI ACEH
SEMESTER GANJIL
2025/2026

CATATAN

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

NAMA TUGAS

PERANCANGAN KAWASAN
WISATA PANTAI KOTA SIGLI
DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR KONTEMPORER

DOSEN PEMBIMBING 1

Dr.ZYA DYENA
MEUTIA .S.T.,M.T

DOSEN PEMBIMBING 2

REZA MAULANA
HARIDHI,S.T.,M.Arch.

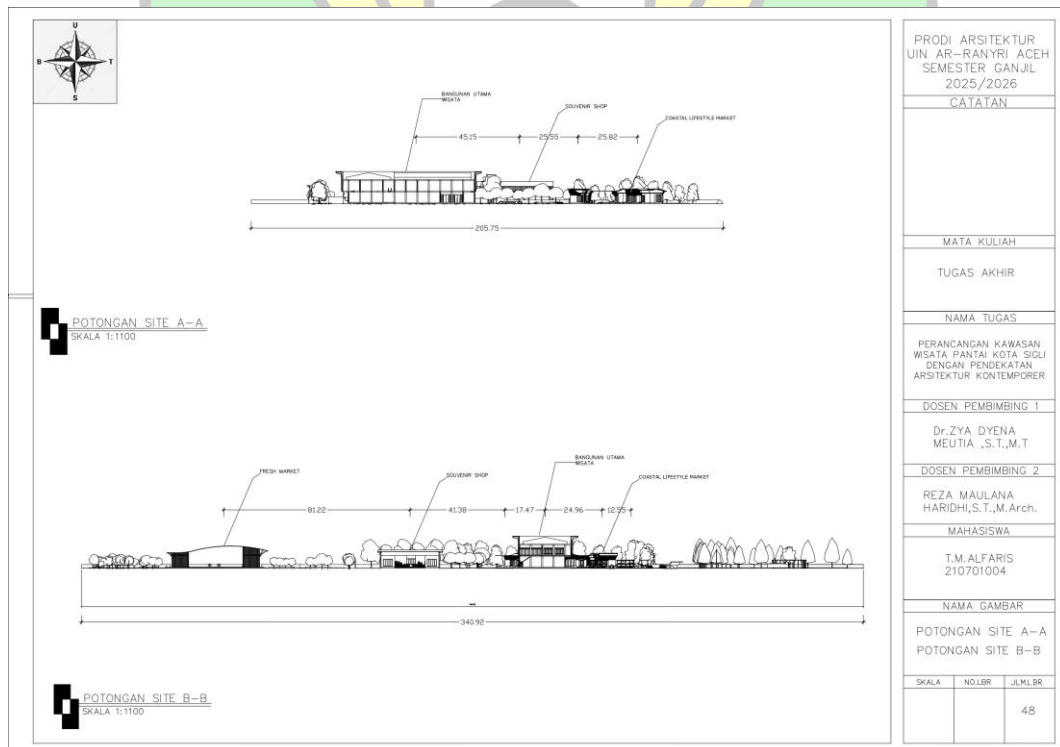
MAHASISWA

T.M. ALFARIS
210701004

NAMA GAMBAR

SKALA	NO.LBR	JL.M.LBR
		48

Gambar 6. 2 Layout Plan



PRODI ARSITEKTUR
UIN AR-RANIRI ACEH
SEMESTER GANJIL
2025/2026

CATATAN

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

NAMA TUGAS

PERANCANGAN KAWASAN
WISATA PANTAI KOTA SIGLI
DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR KONTEMPORER

DOSEN PEMBIMBING 1

Dr.ZYA DYENA
MEUTIA .S.T.,M.T

DOSEN PEMBIMBING 2

REZA MAULANA
HARIDHI,S.T.,M.Arch.

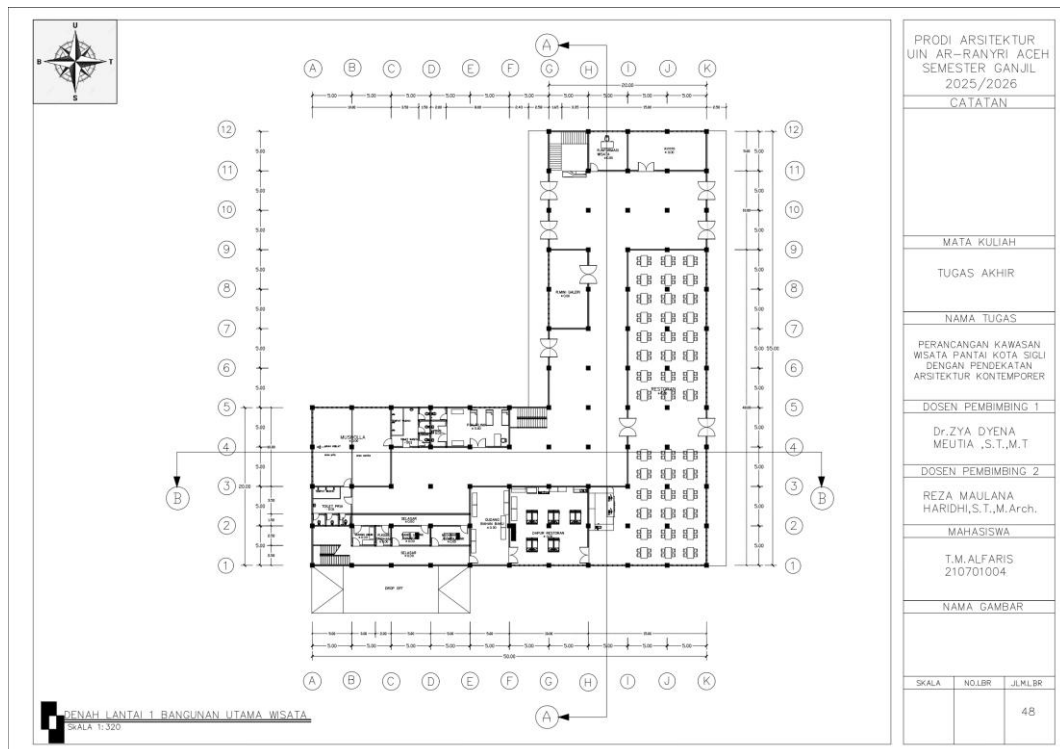
MAHASISWA

T.M. ALFARIS
210701004

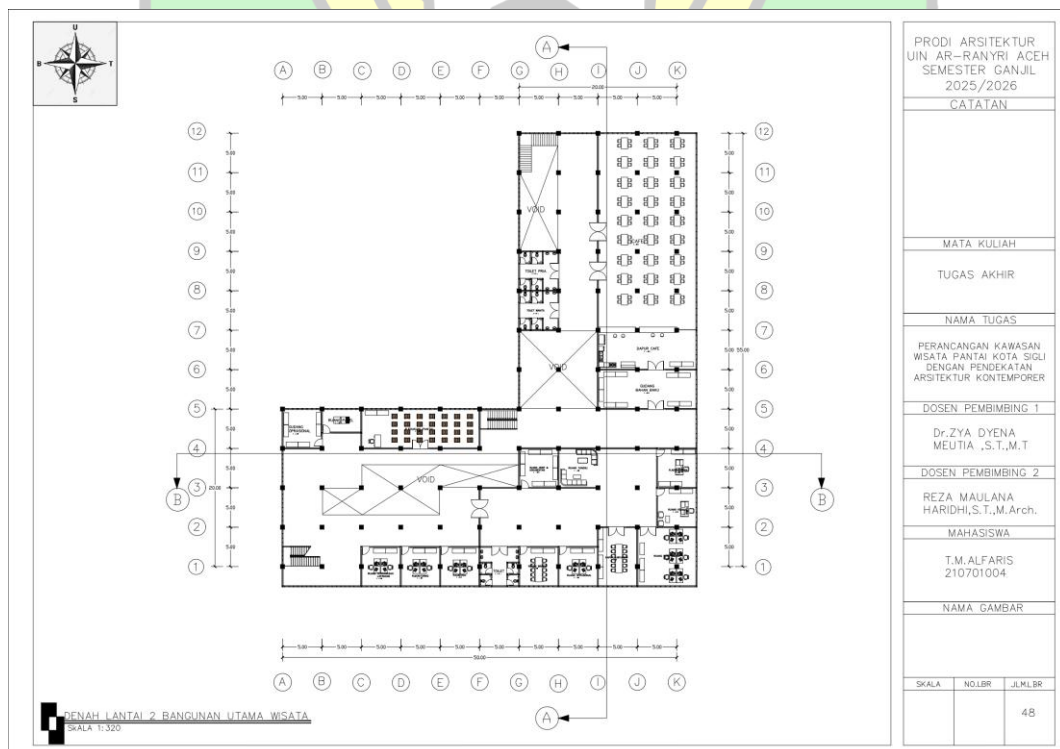
NAMA GAMBAR

SKALA	NO.LBR	JL.M.LBR
		48

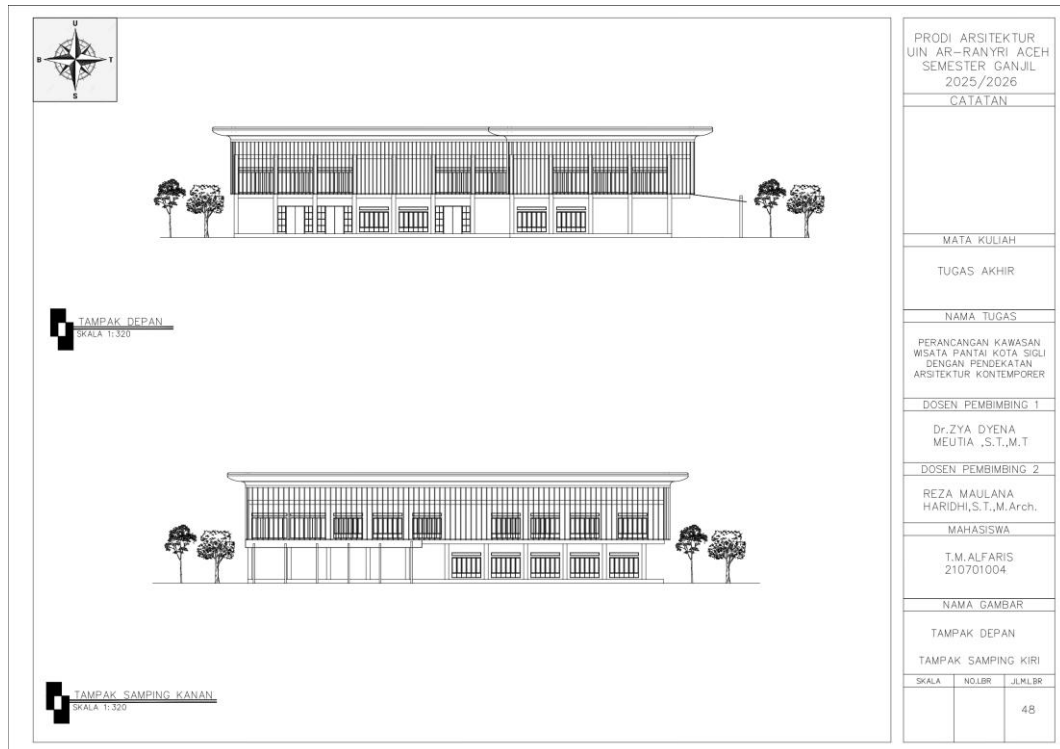
Gambar 6. 3 Potongan Site



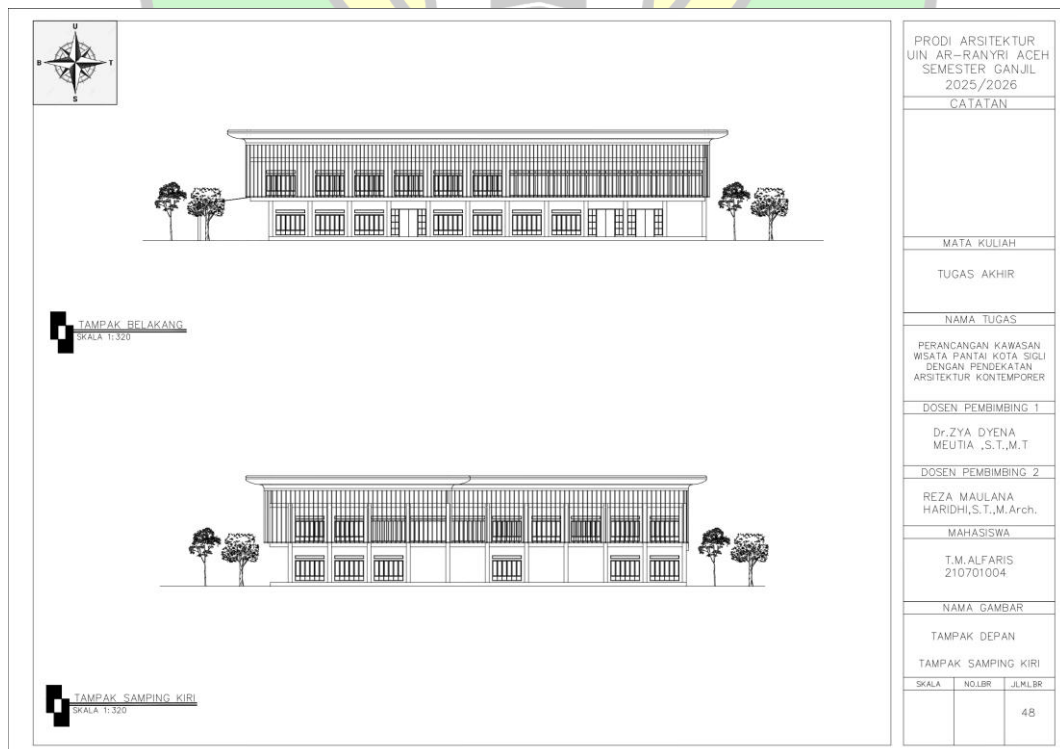
Gambar 6. 4 Denah Lantai 1 Bangunan Utama Wisata



Gambar 6. 5 Denah Lantai 2 Bangunan Utama Wisata

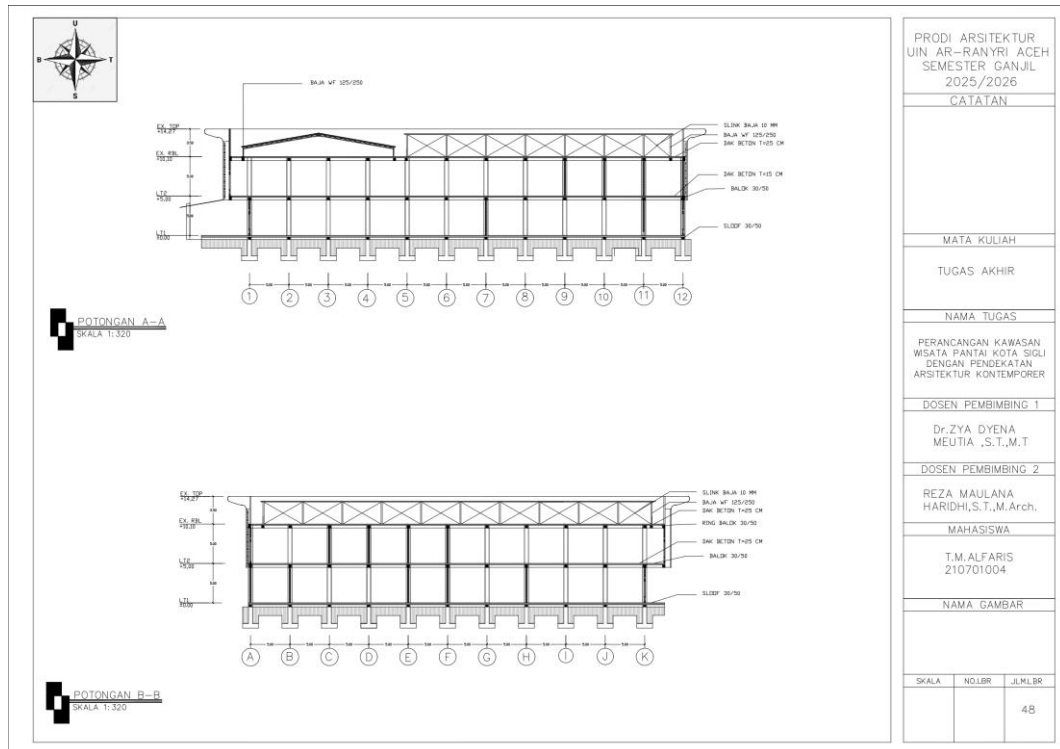


Gambar 6. 6 Tampak Bangunan Utama Wisata



Gambar 6. 7 Tampak Bangunan Utama Wisata

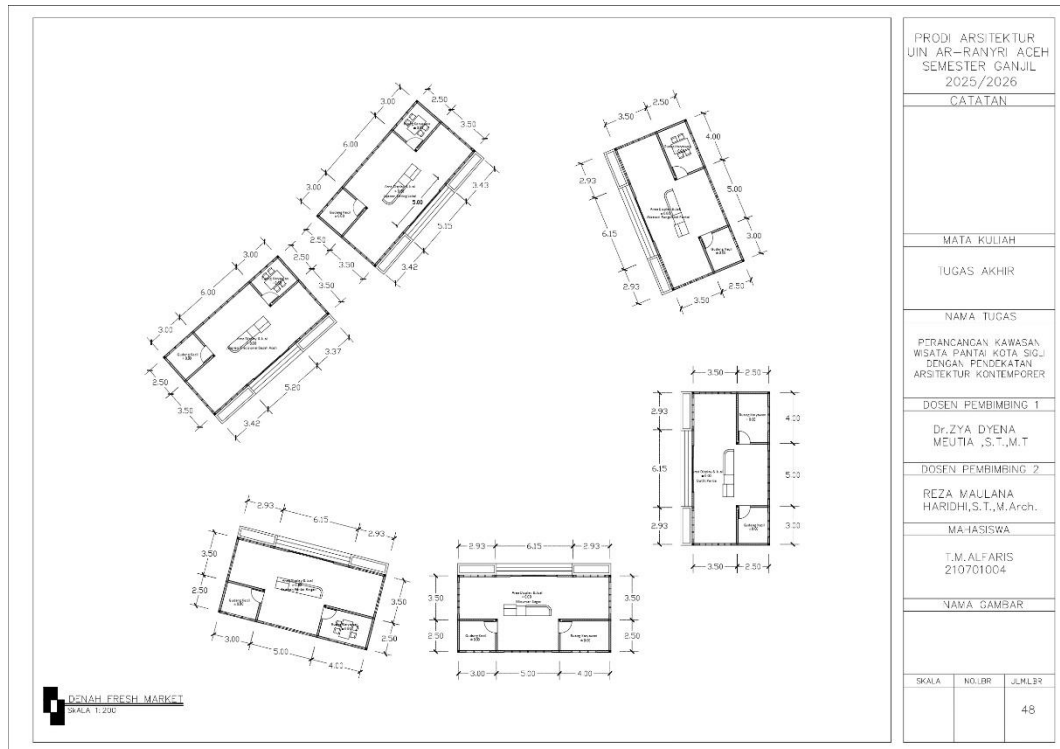




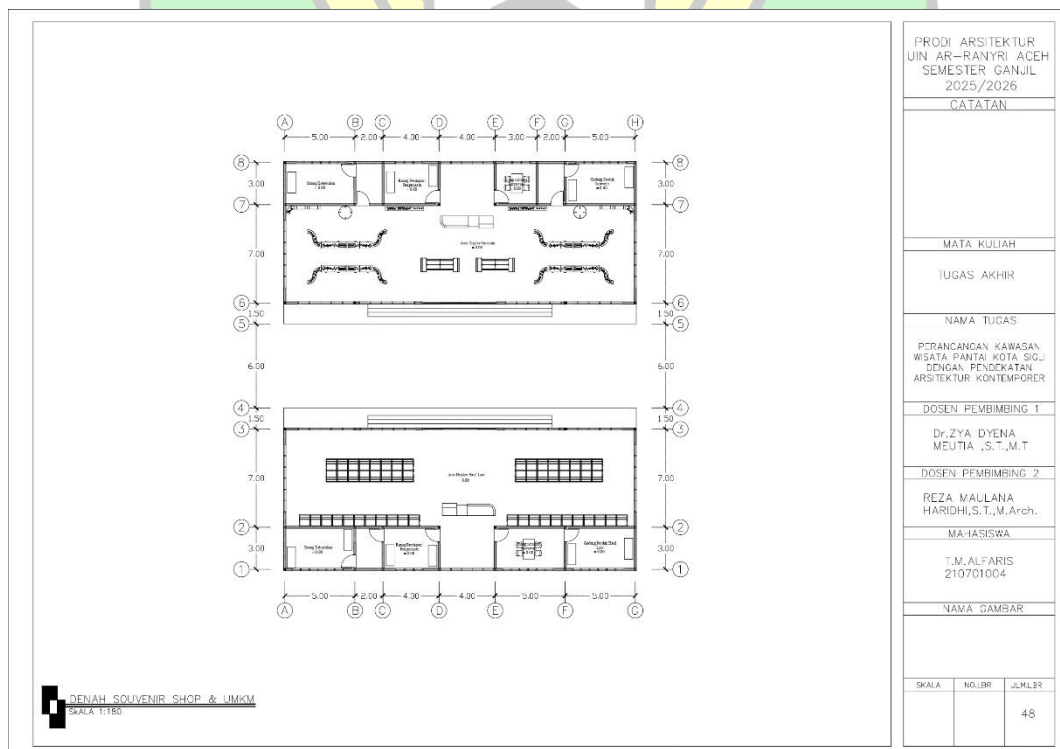
Gambar 6. 8 Potongan Bangunan Utama Wisata



Gambar 6. 9 Denah Fresh Market



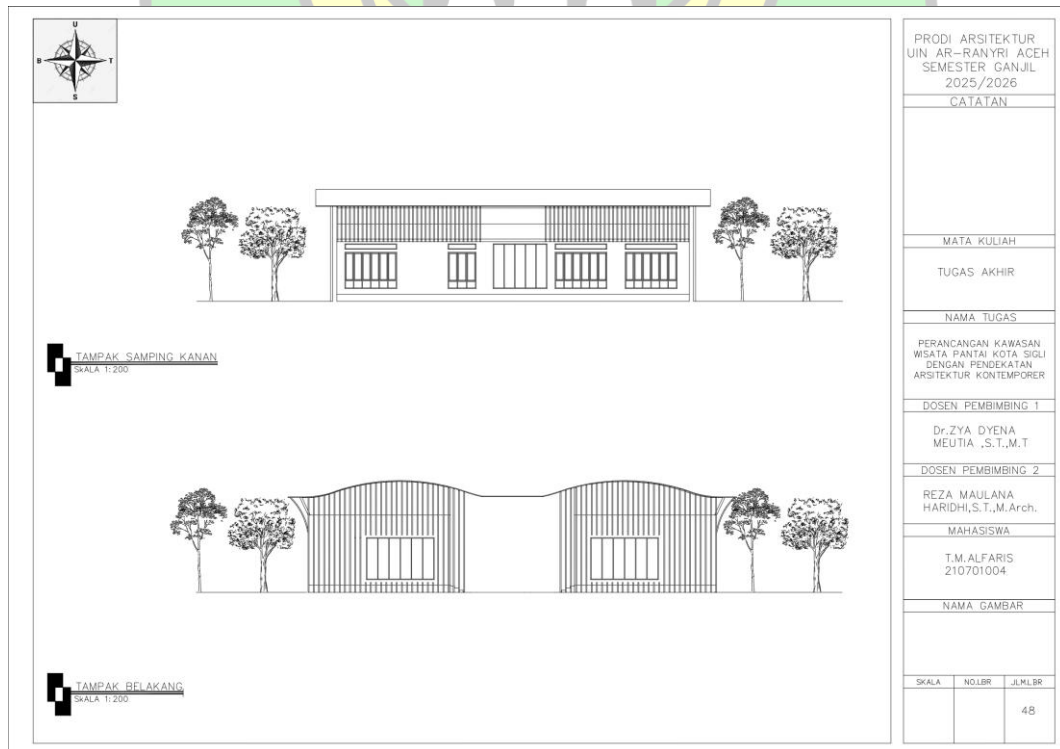
Gambar 6. 10 Denah Coastal Lifestyle Market



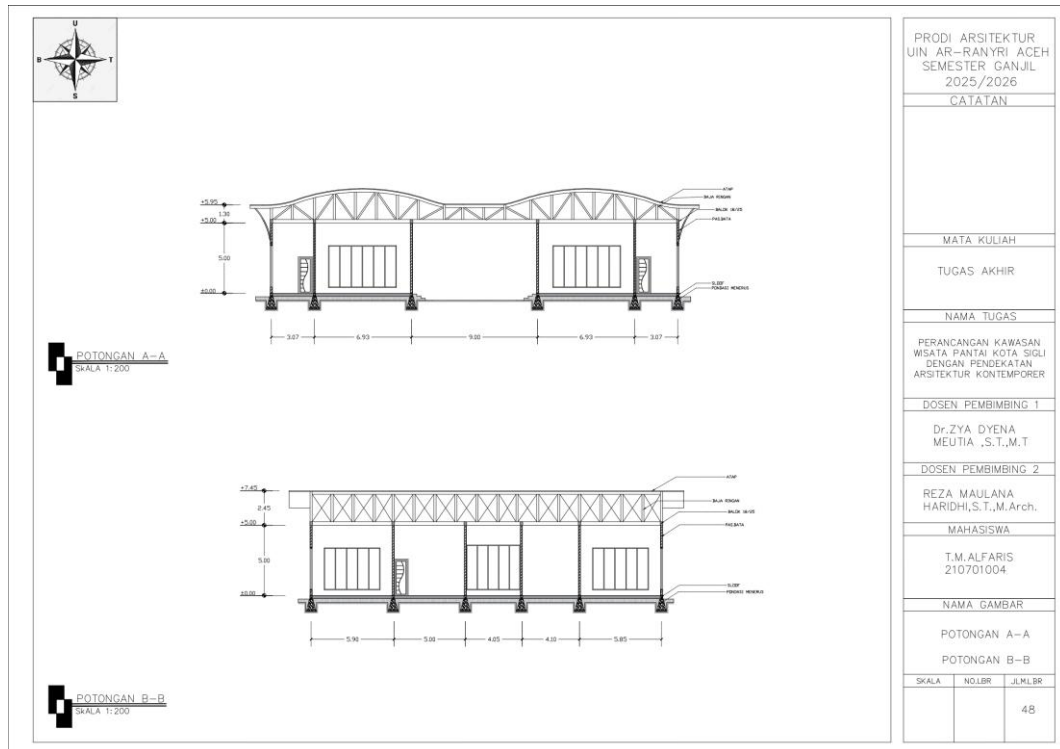
Gambar 6. 11 Denah Sovenir Shop & Ukmk



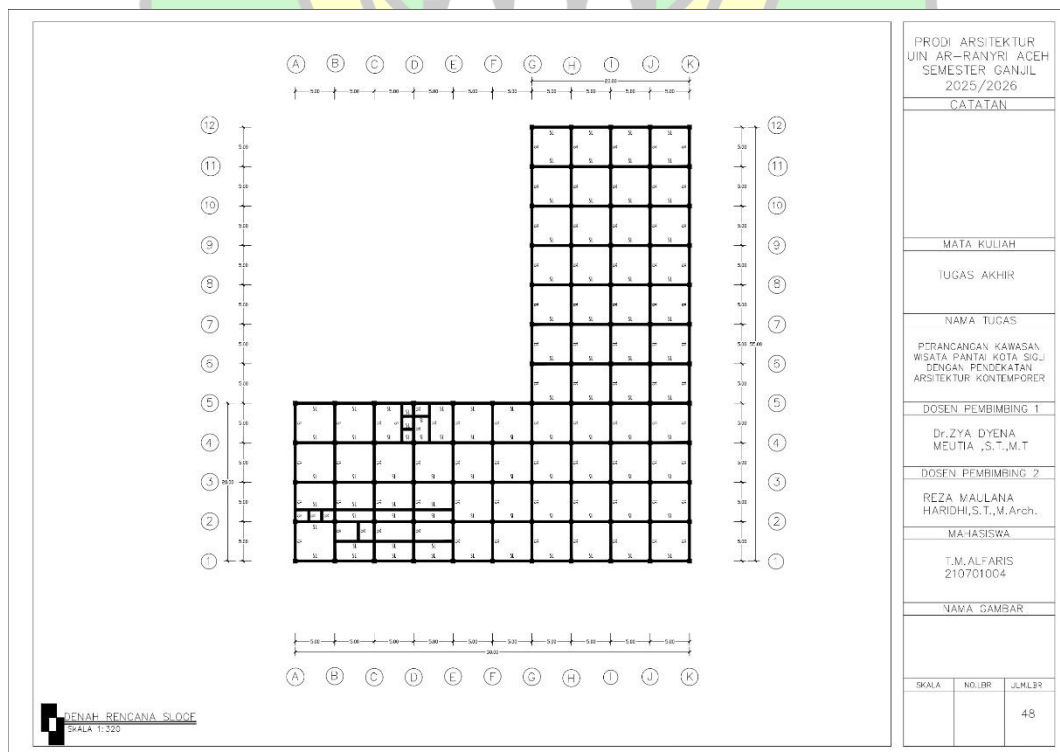
Gambar 6. 12 Tampak Sovenir Shop & Umkm



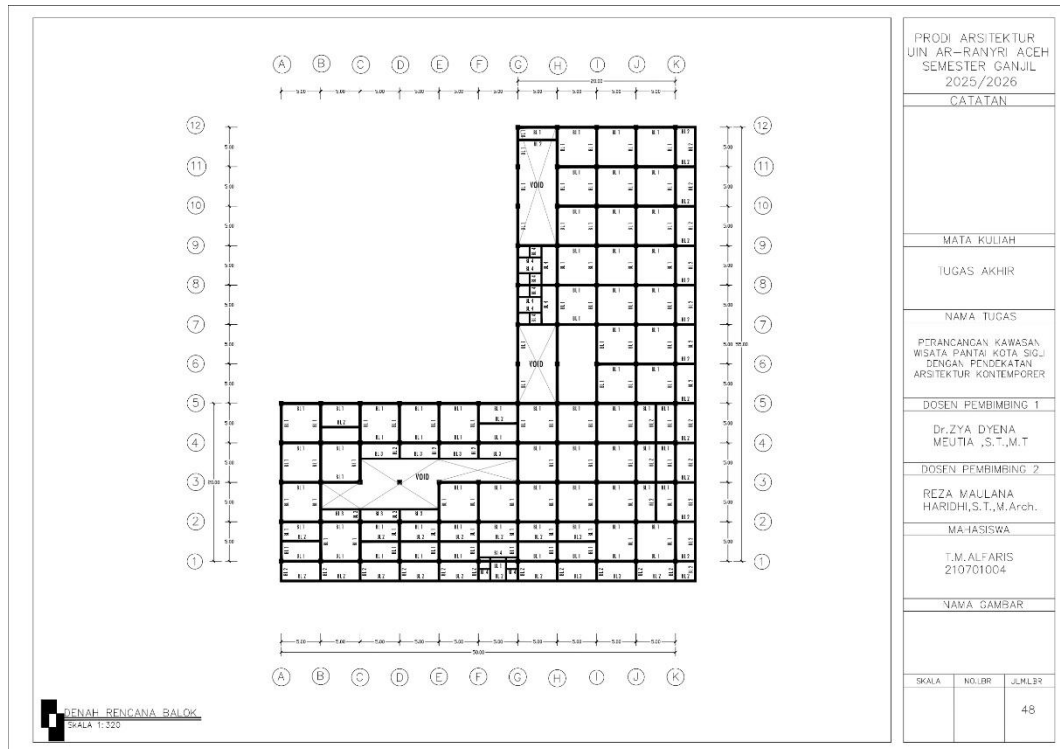
Gambar 6. 13 Tampak Sovenir Shop & Umkm



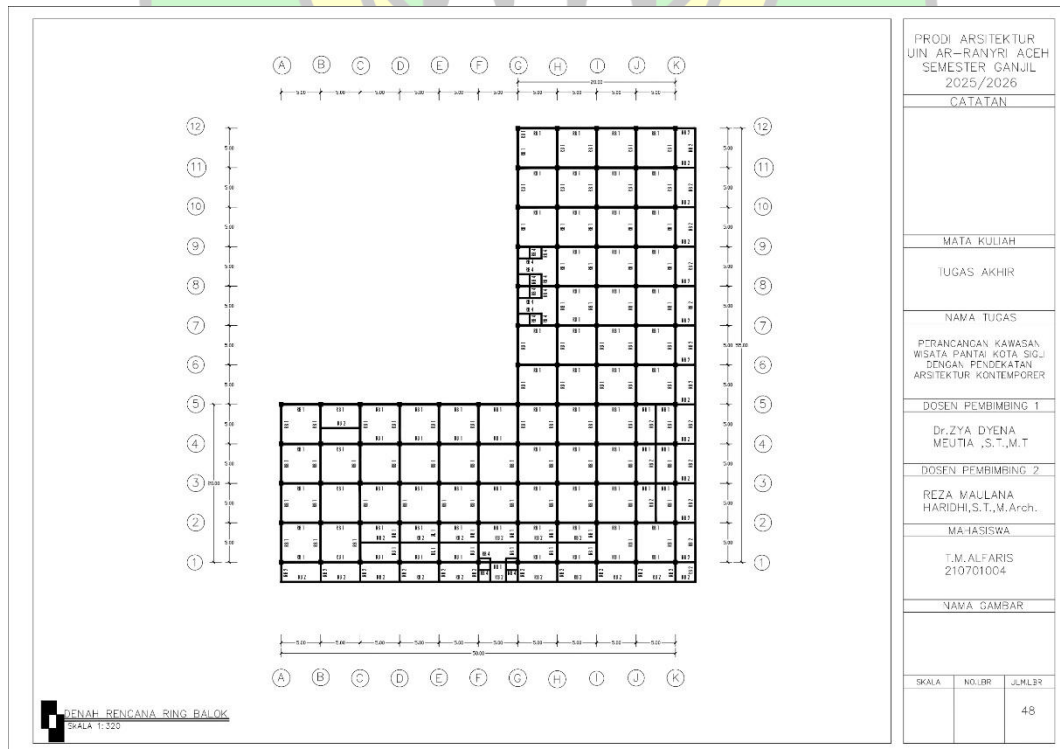
Gambar 6. 14 Potongan Sovenir Shop & Umkm



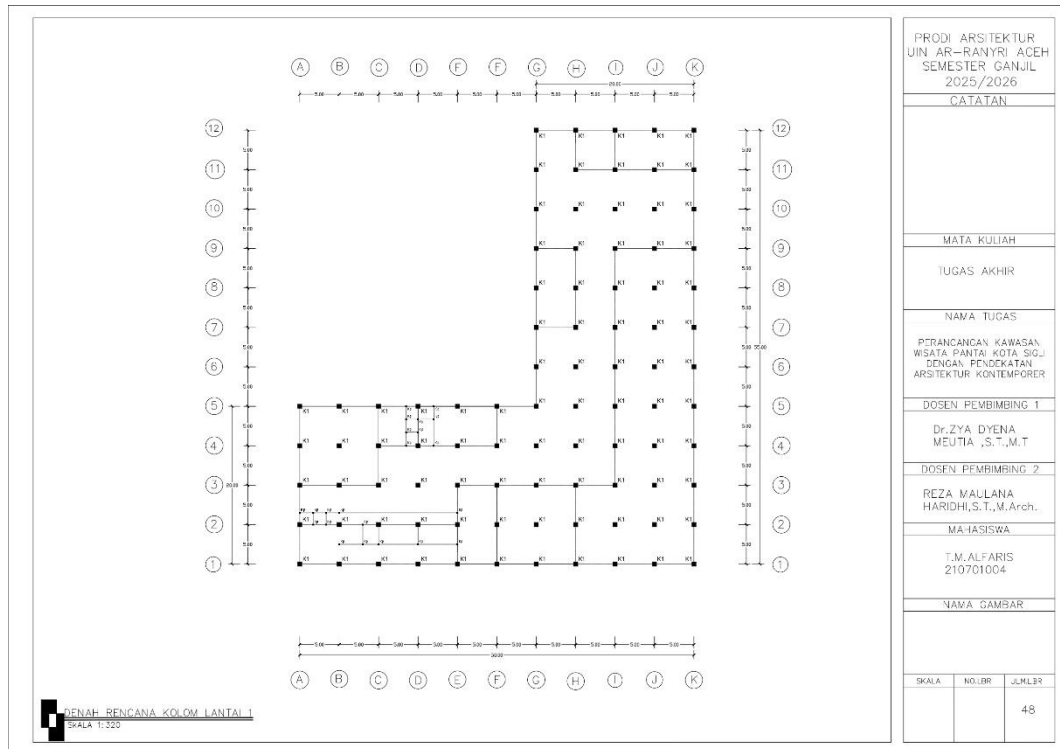
Gambar 6. 15 Denah Rencana Sloof



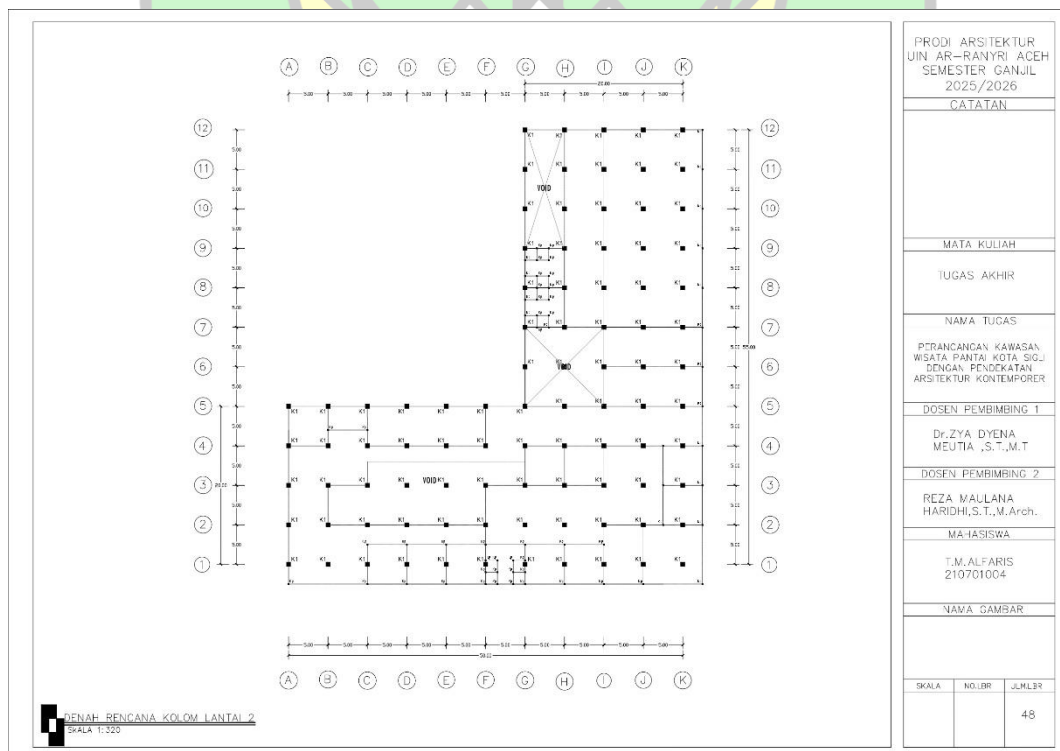
Gambar 6. 16 Denah Rencana Balok



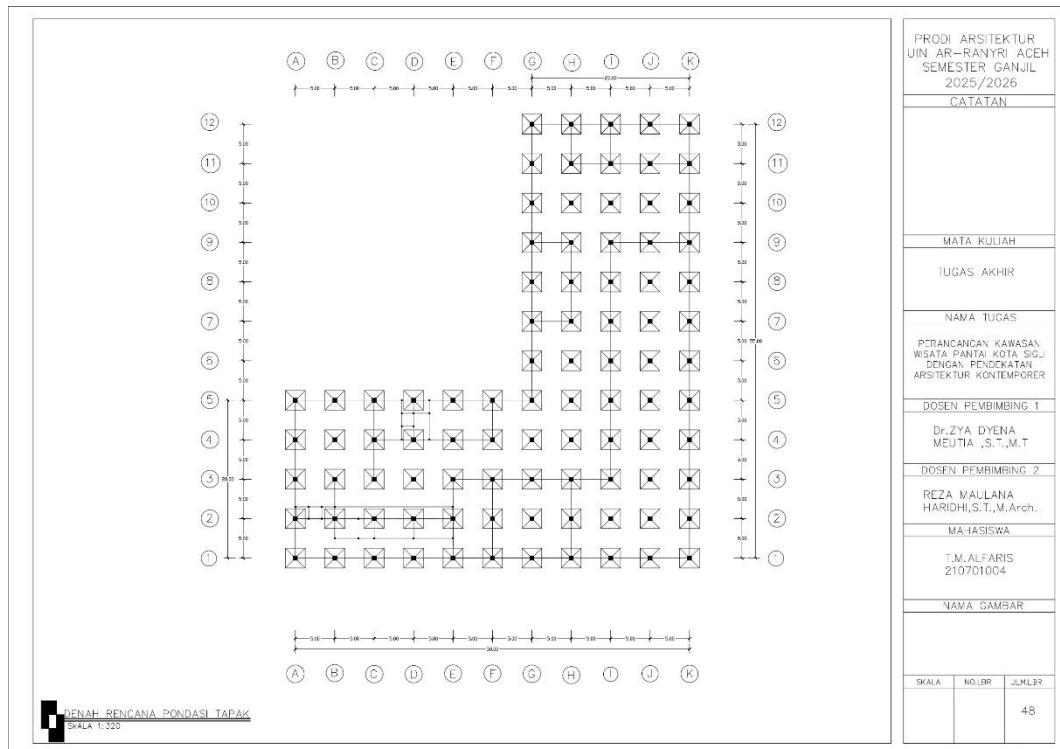
Gambar 6. 17 Denah Rencana Balok



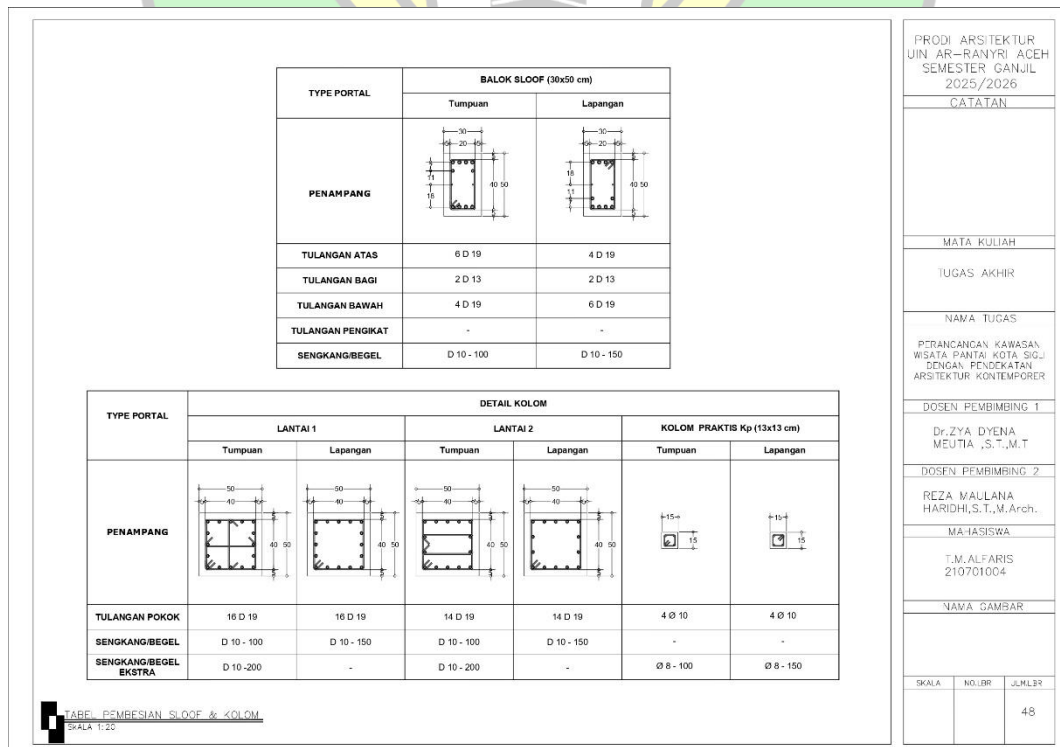
Gambar 6. 18 Denah Rencana Kolom Lantai 1



Gambar 6. 19 Denah Rencana Kolom Lantai 2



Gambar 6. 20 Denah Rencana Pondasi Tapak



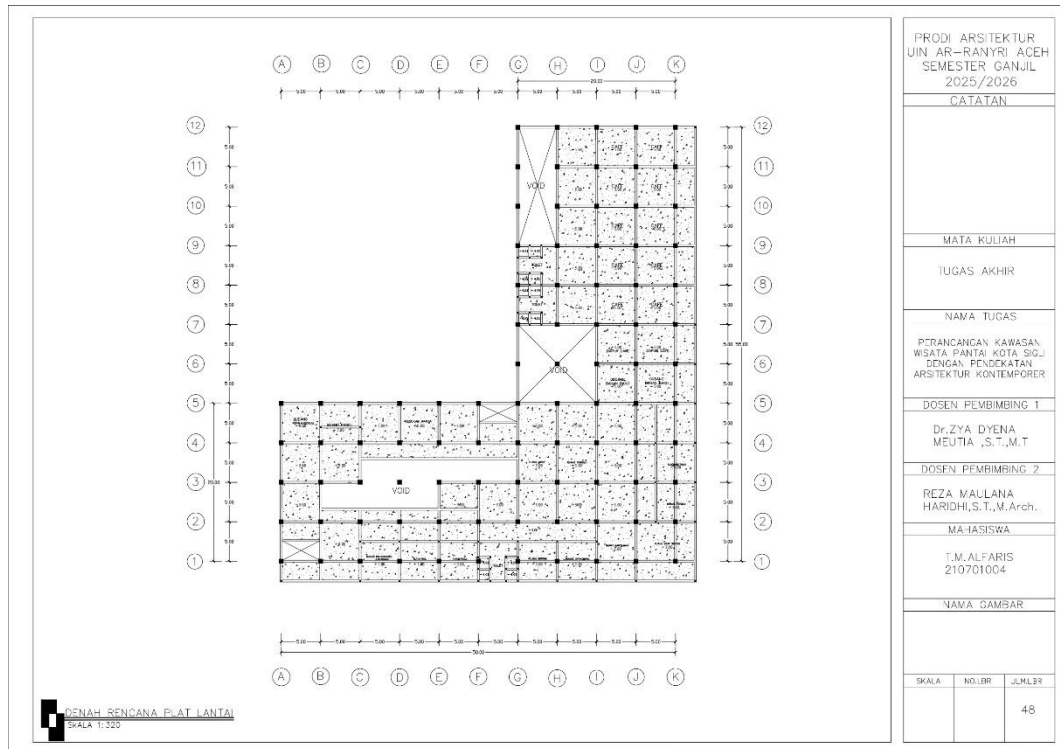
Gambar 6. 21 Rencana Pembesian

TABEL PEMBESIAN BALOK
Skala 1:20

Gambar 6. 22 Rencana Pembesian

TABEL PEMBESIAN RING BALOK
SKALA 1:20

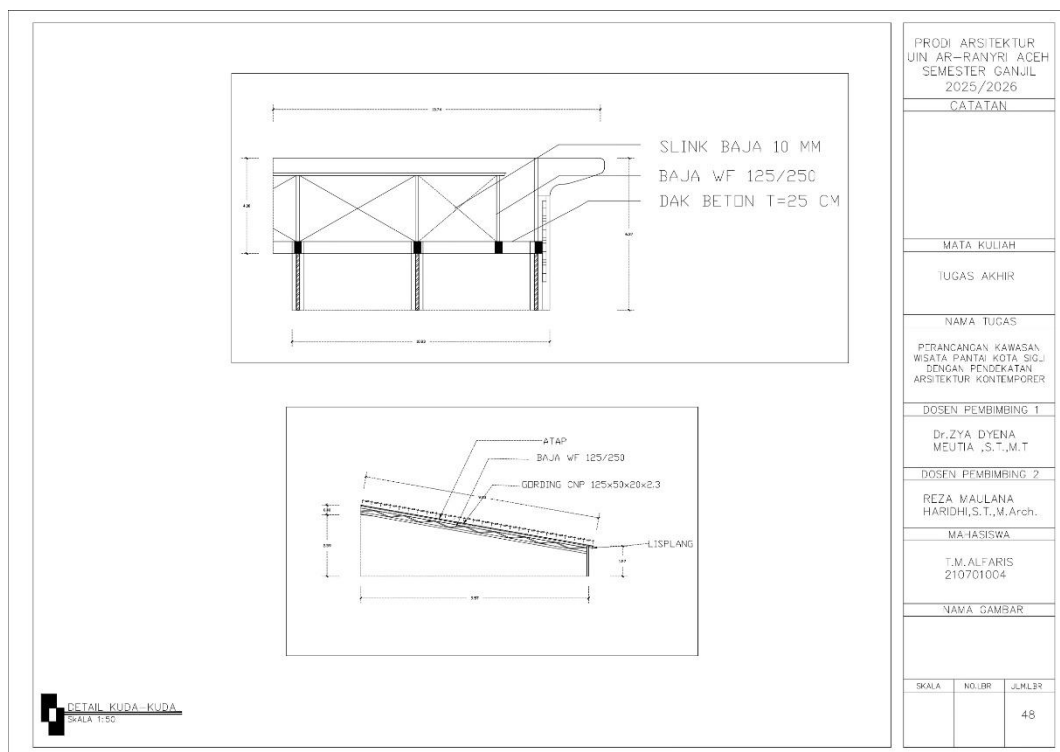
Gambar 6. 23 Rencana Pembesian



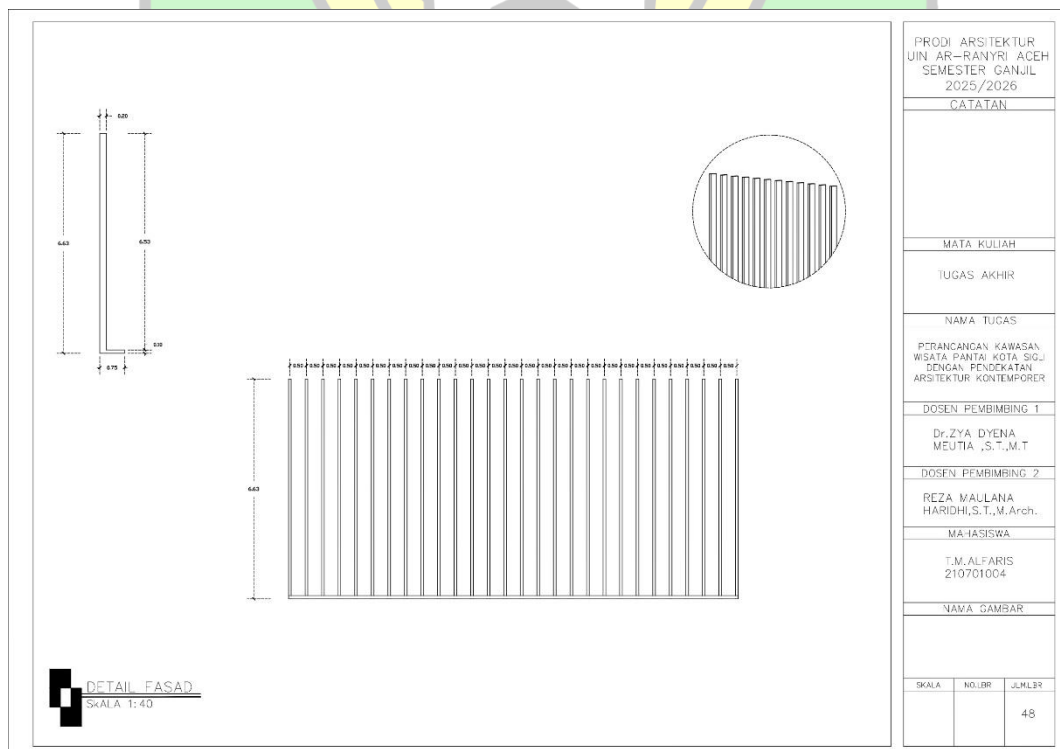
Gambar 6. 24 Denah Rencana Plat Lantai



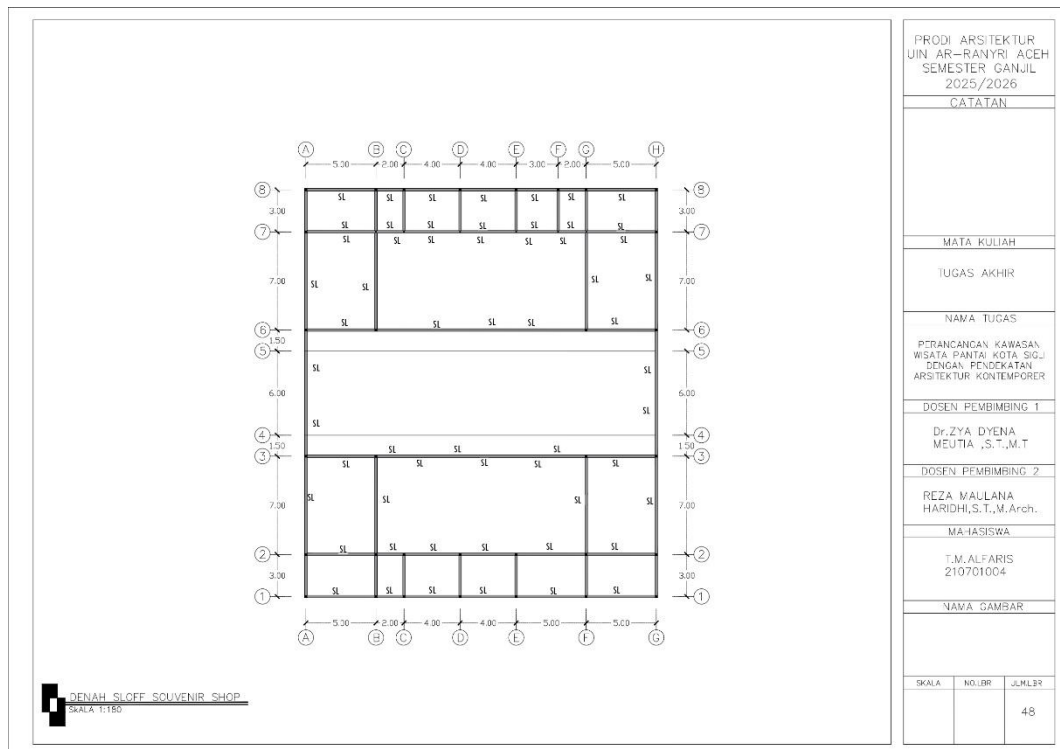
Gambar 6. 25 Denah Rencana Atap



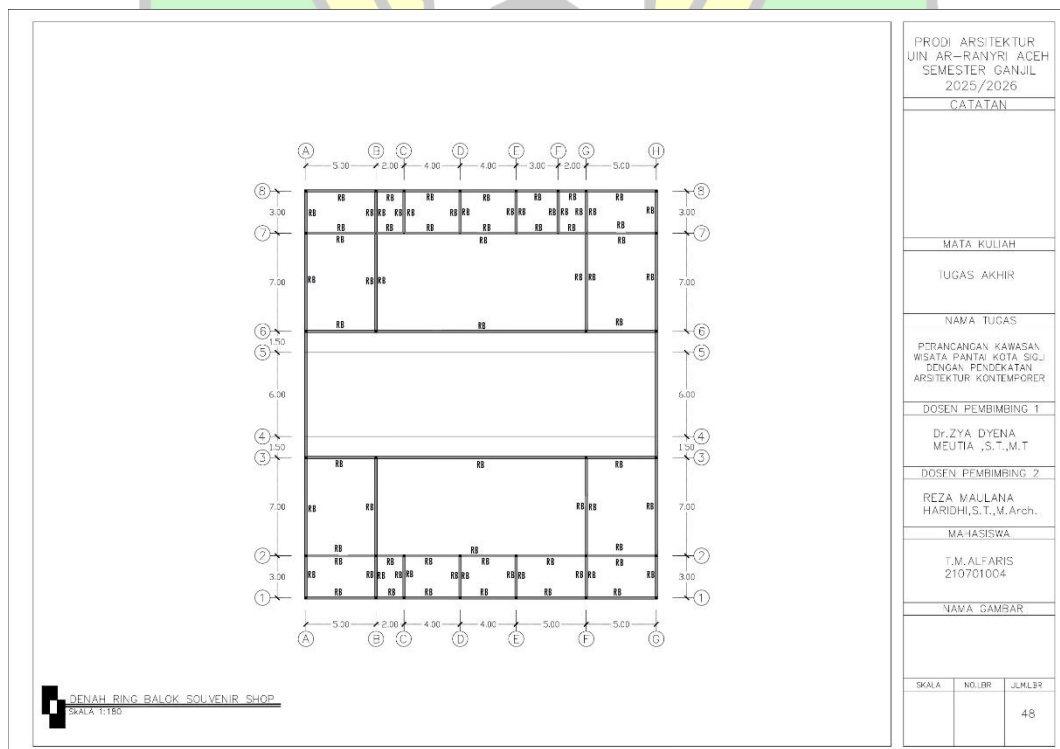
Gambar 6. 26 Detail Kuda-Kuda



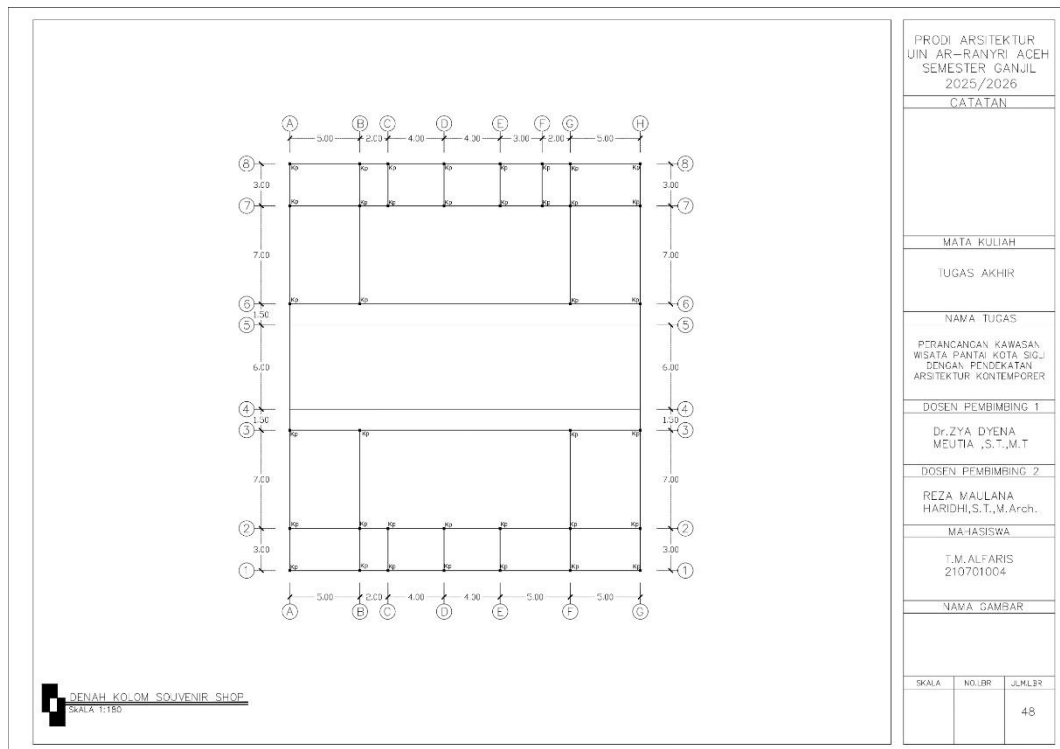
Gambar 6. 27 Detail Fasad



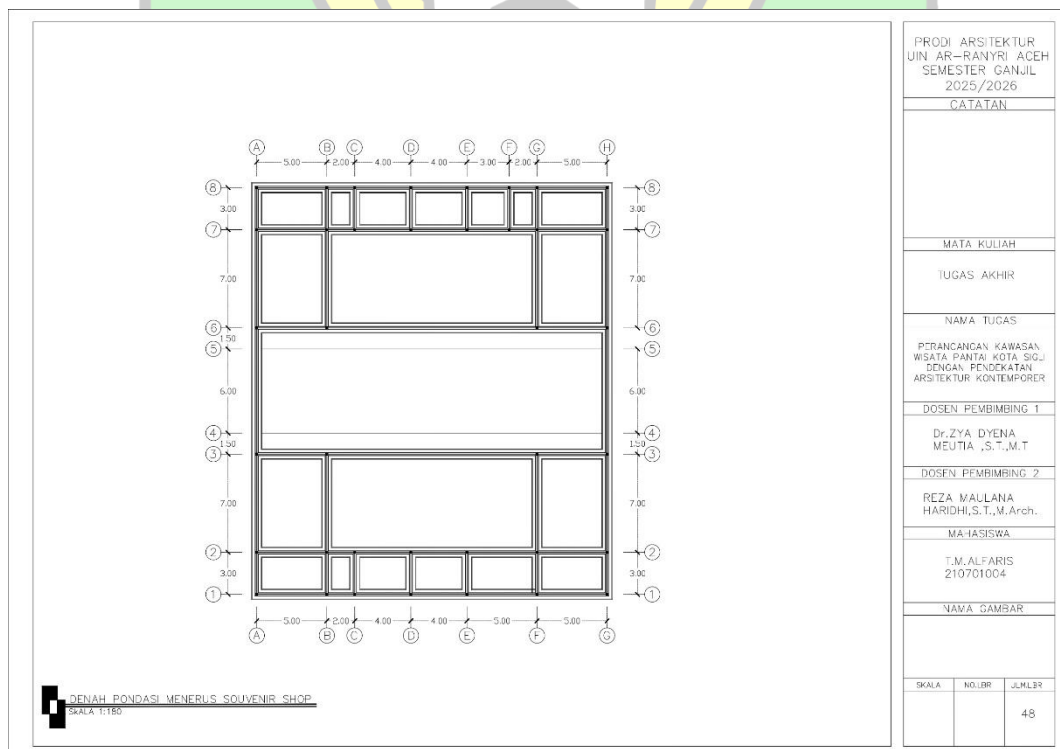
Gambar 6. 28 Denah Rencana Sloof Sovenir Shop



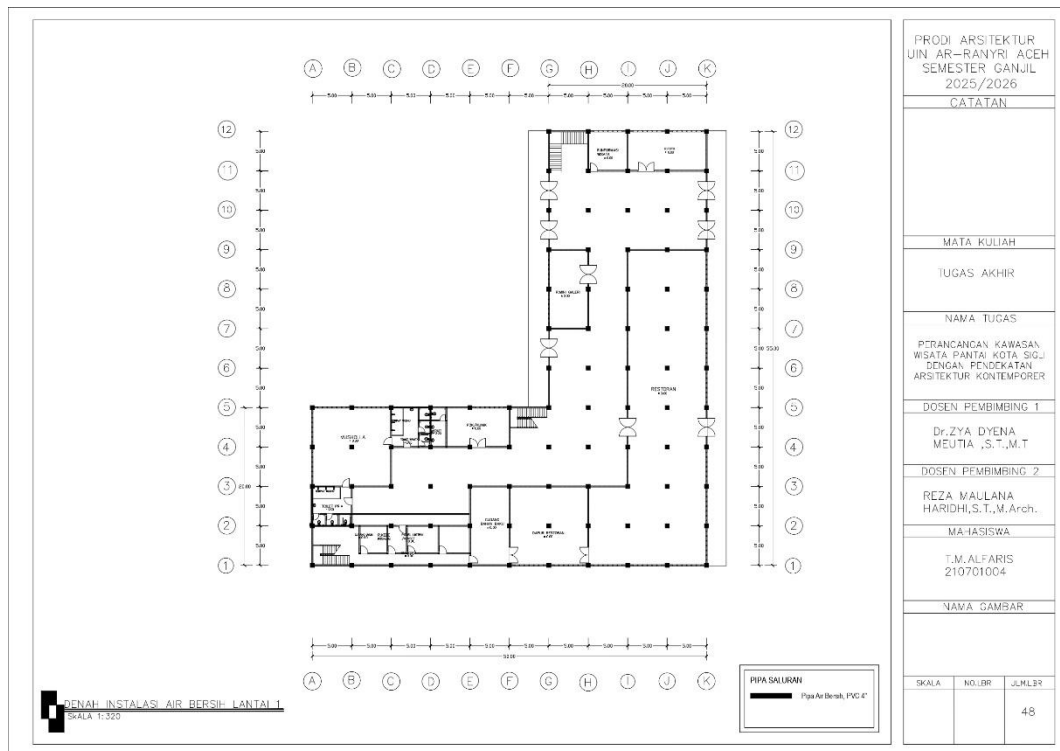
Gambar 6. 29 Denah Rencana Balok Sovebir Shop



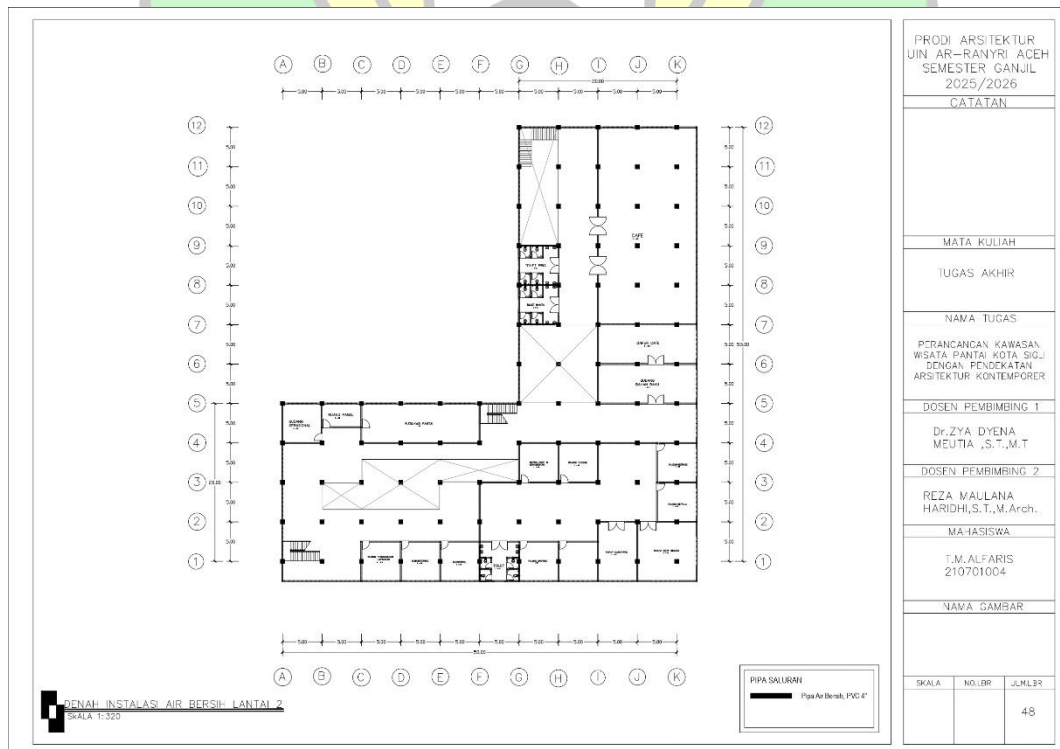
Gambar 6. 30 Denah Rencana Kolom Souvenir Shop



Gambar 6. 31 Denah Rencana Pondasi Menerus Souvenir Shop



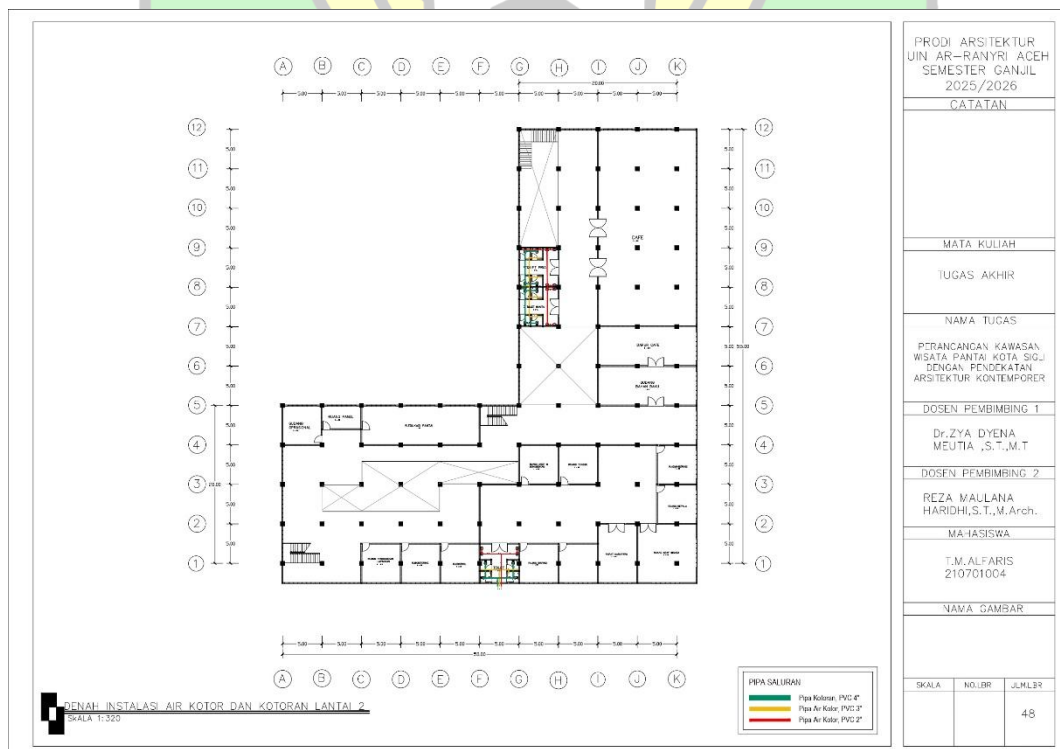
Gambar 6. 32 Denah Rencana Air Bersih Lantai 1



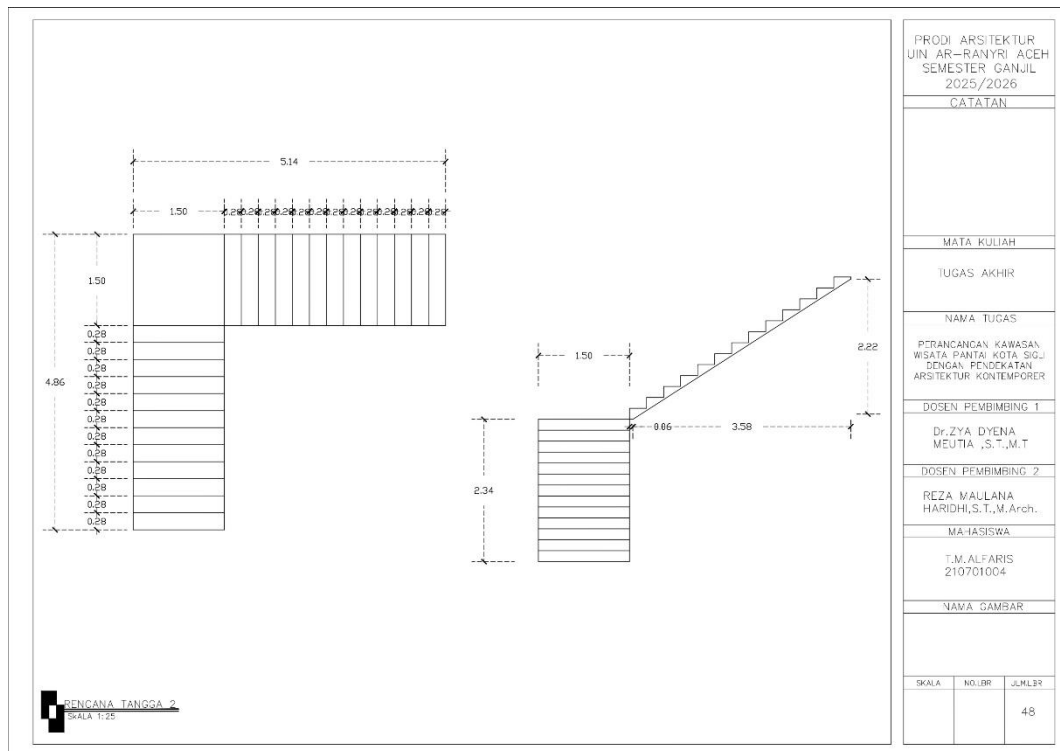
Gambar 6. 33 Denah Rencana Air Bersih Lantai 2



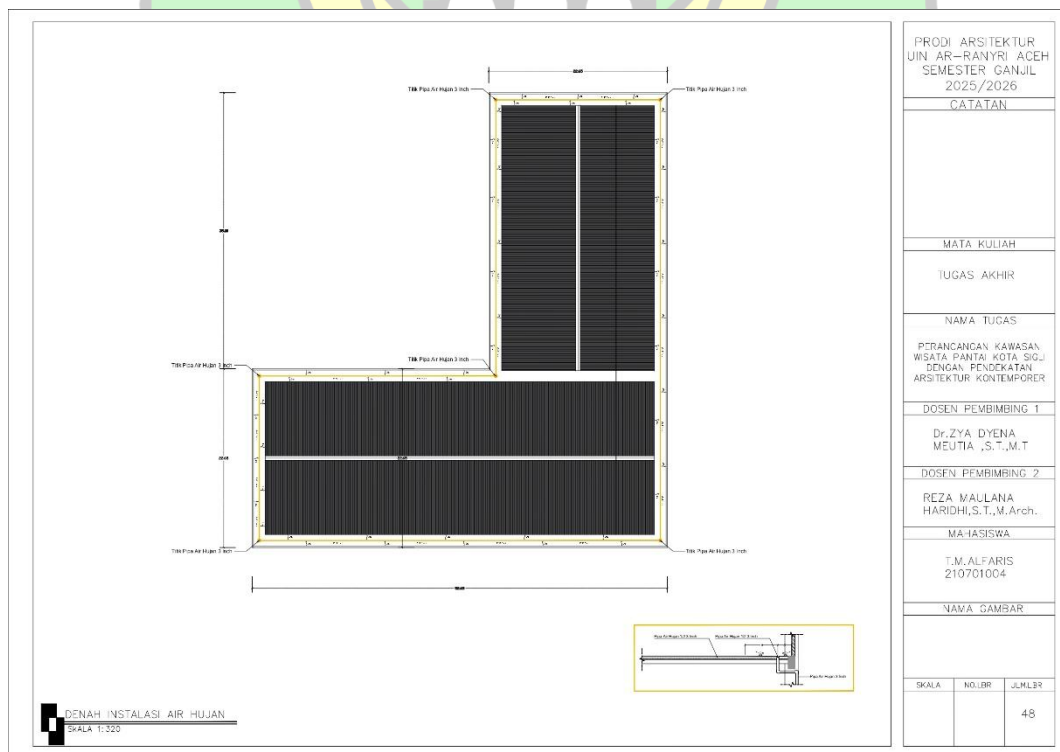
Gambar 6. 34 Denah Rencana Air Kotor Dan Kotoran Lantai 1



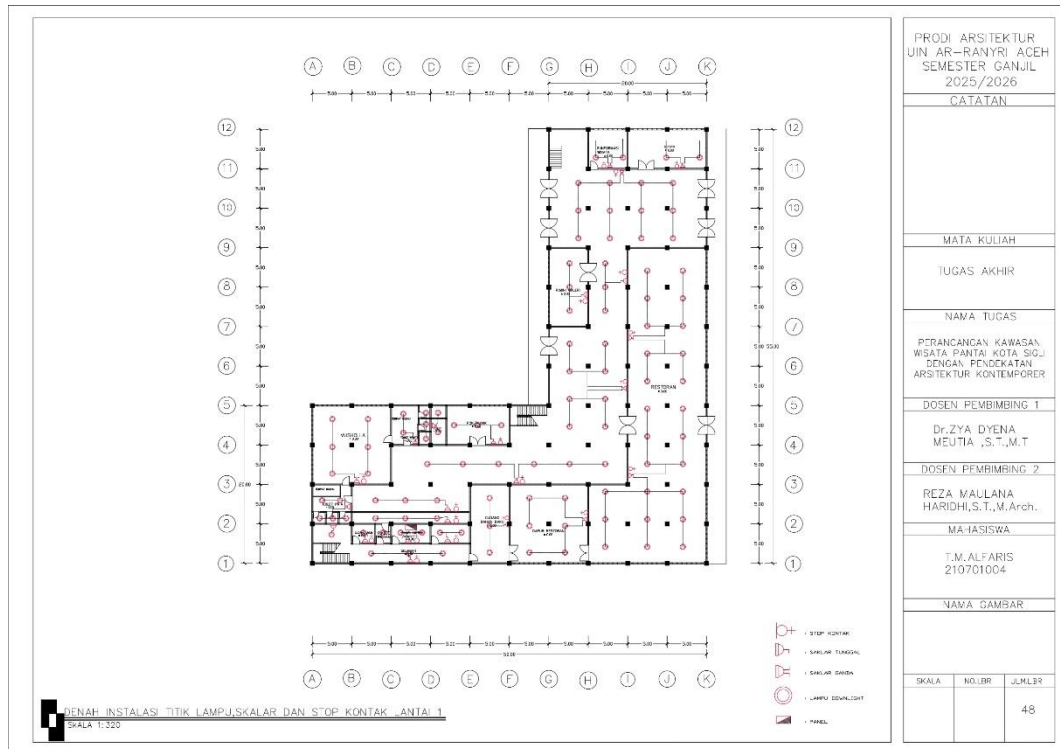
Gambar 6. 35 Denah Rencana Air Kotor Dan Kotoran Lantai 2



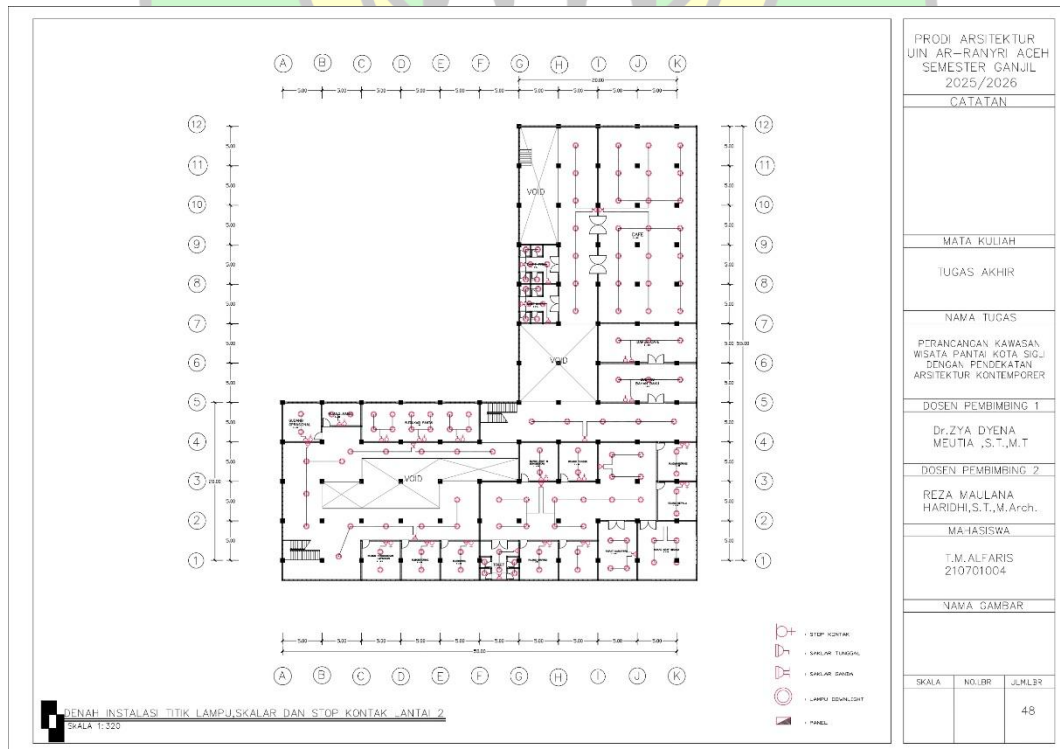
Gambar 6. 38 Rencana Tangga



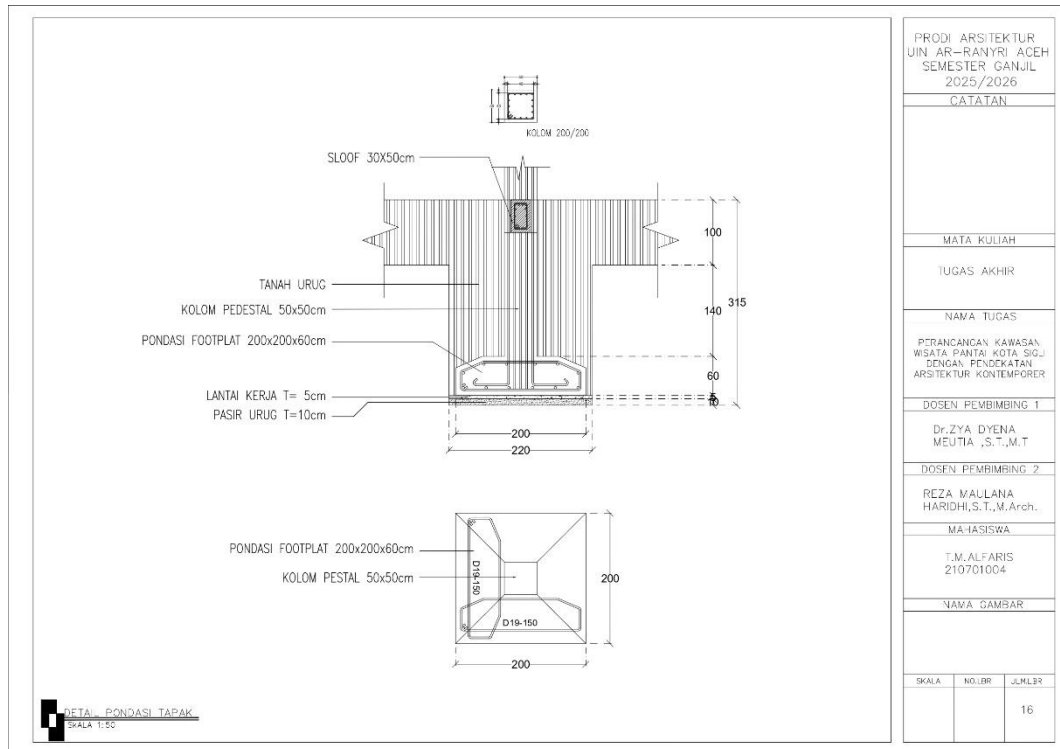
Gambar 6. 39 Denah Instalasi Air Hujan



Gambar 6. 40 Denah Instalasi Titik Lampu Dan Stop Kontak Lantai 1



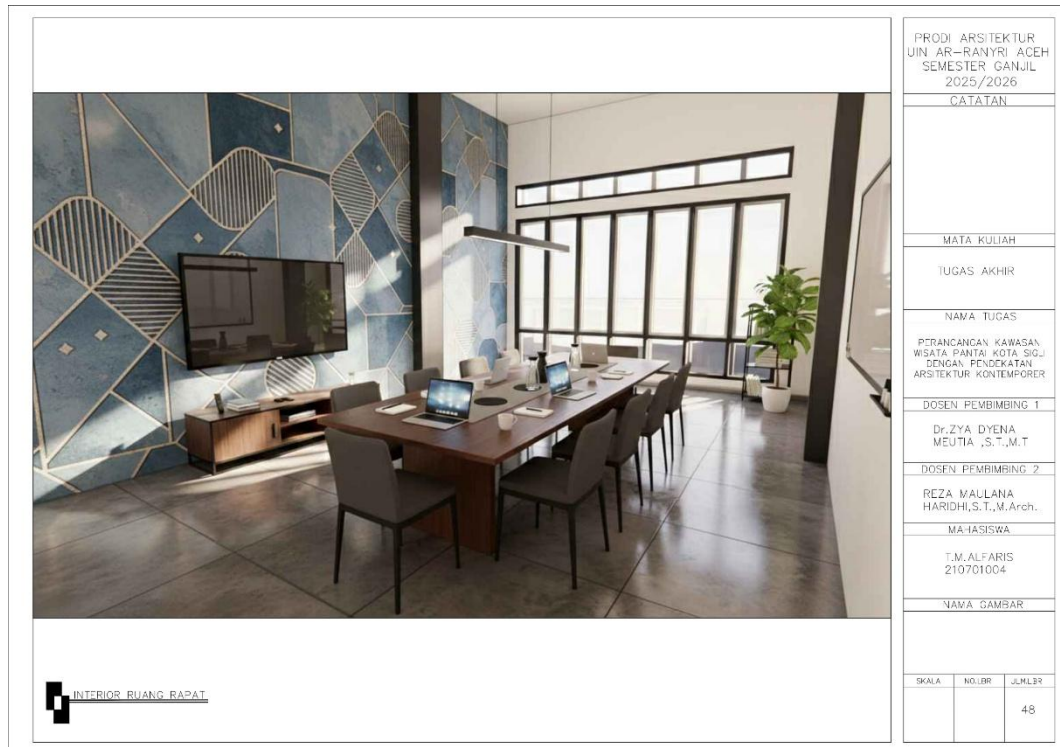
Gambar 6. 41 Denah Instalasi Titik Lampu Dan Stop Kontak Lantai 2



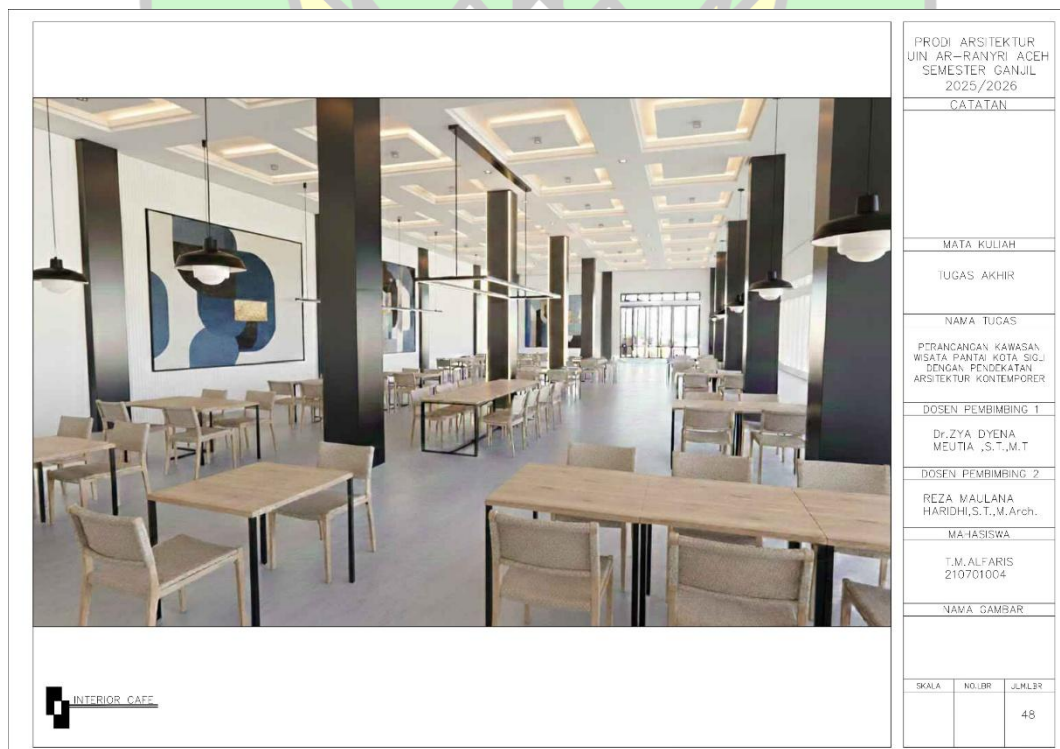
Gambar 6. 42 Detail Pondas



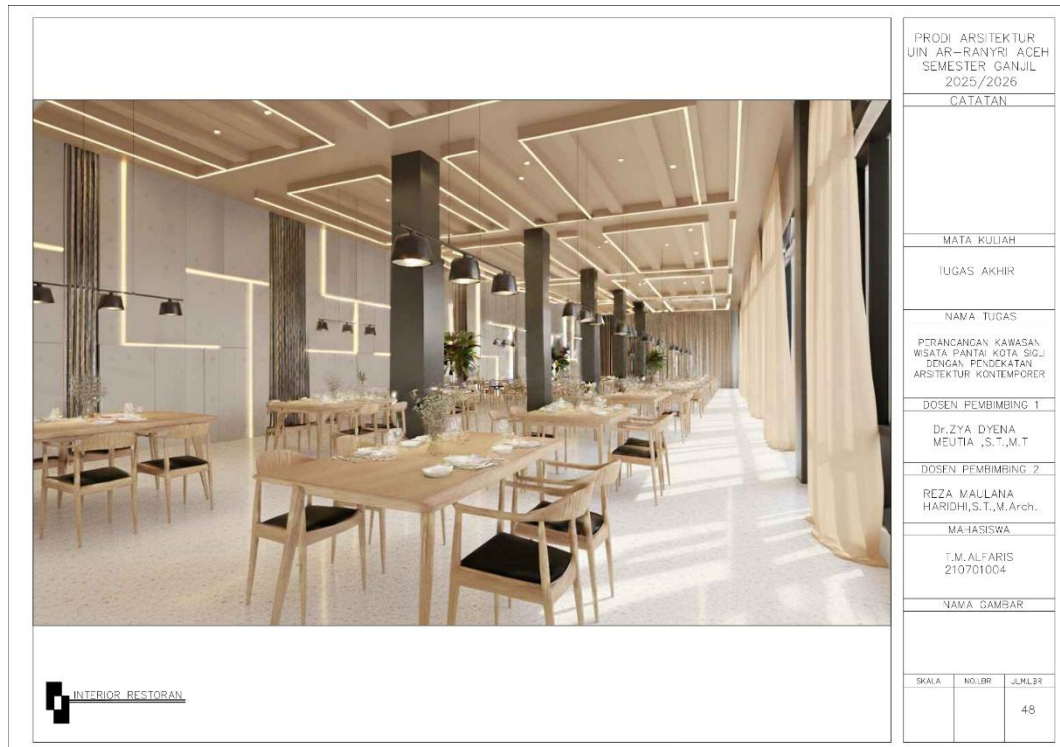
Gambar 6. 43 Rencana Utilitas Kawasan



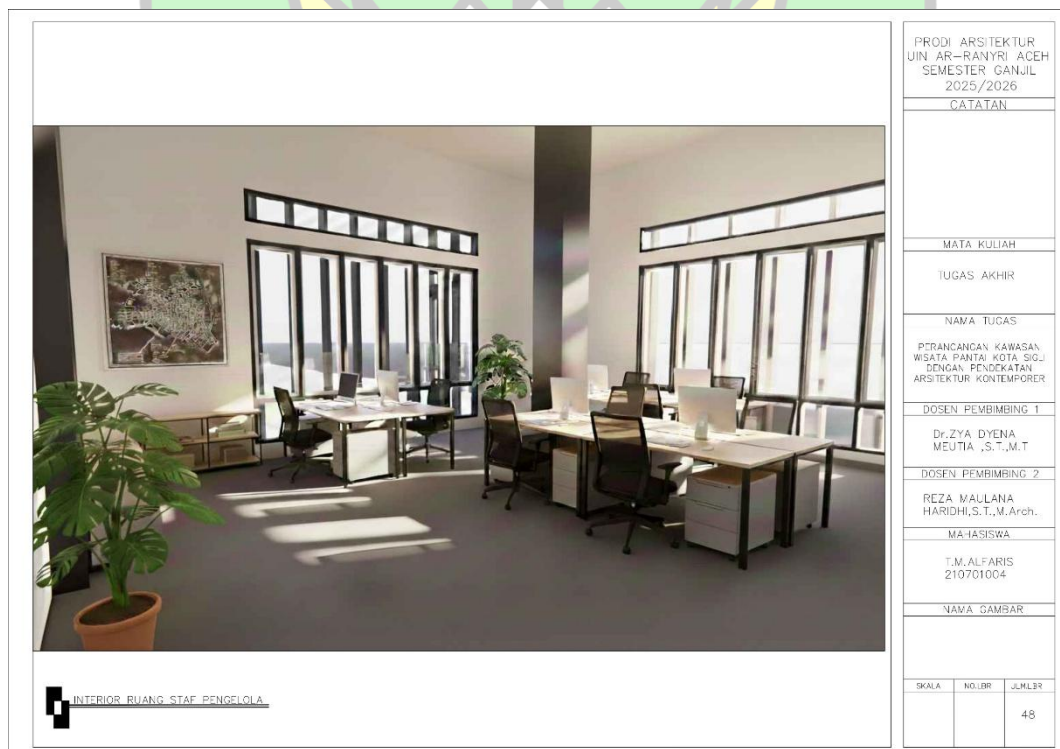
Gambar 6. 44 Interior Ruang Rapat



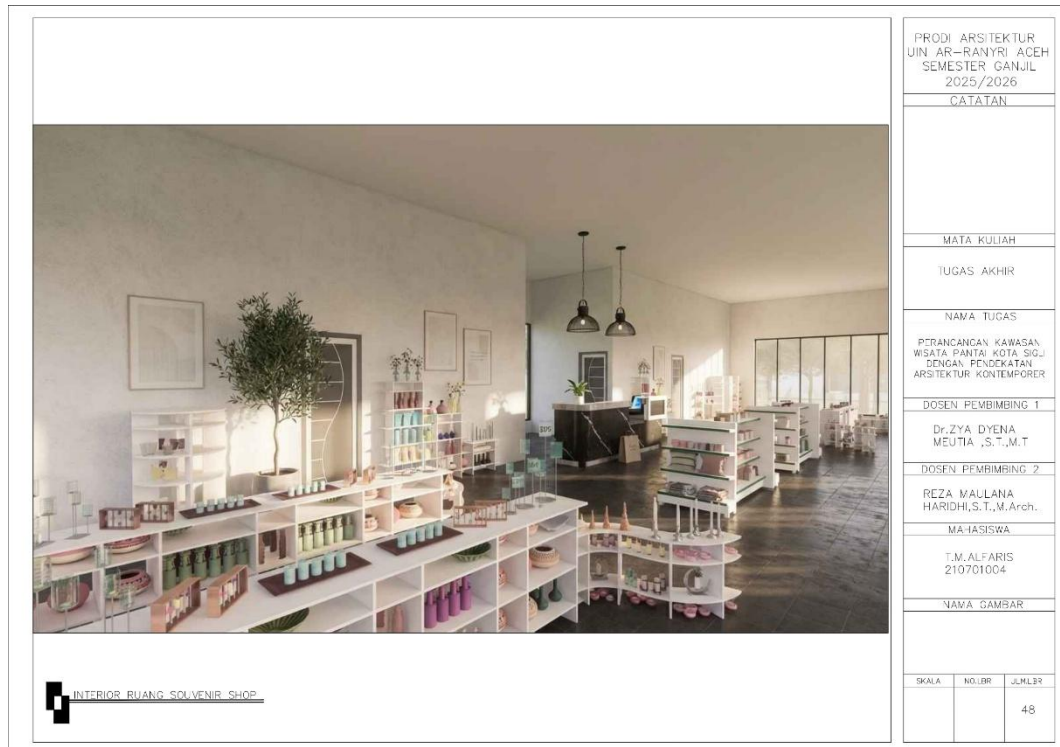
Gambar 6. 45 Interior Cafe



Gambar 6. 46 Interior Restoran



Gambar 6. 47 Interior Ruang Staf Pengelola



Gambar 6. 48 Interior Ruang Shovenir Shop



DAFTAR PUSTAKA

- Marpaung, H. (2002). Pengantar Pariwisata. Bandung: Alfabeta.
- Simond, H. (1978). The Shoreline Development Handbook. New York: Wiley.
- Yulianda, F. (2007). "Ekowisata Pantai: Pendekatan Konservasi dan Pemanfaatan Berkelanjutan." Jurnal Pengelolaan Sumberdaya Alam dan Lingkungan, Vol. 3(2), 45-56.
- Undang-Undang No. 5 Tahun 1990. Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya. Republik Indonesia
- Ditjen Pariwisata. (1990). Pedoman Pengembangan Wisata Bahari. Jakarta: Departemen Pariwisata.
- Inskeep, E. (1991). Tourism Planning: An Integrated and Sustainable Development Approach. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Oka, A. Yoeti. (1997). Tourism Planning and Development. Jakarta: PT Pradnya Paramita.
- Parahyangan, A. (2015). "Budaya Lokal dalam Pariwisata: Pengelolaan dan Pemanfaatan." Jurnal Ekowisata, 12(3), 89-97.
- Pendit, N. S. (2002). Ilmu Pariwisata: Sebuah Pengantar Perdana. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Pendit, N. S. (2003). Sistem dan Kebijakan Pariwisata Indonesia. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 1990. Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya. Jakarta: Pemerintah RI.
- Wahab, S. (1989). Manajemen Pariwisata. Bandung: Alfabeta.
- Yoeti, O. A. (1997). Kepariwisata Berbasis Komunitas. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ditjen Pariwisata. (1990). Pedoman Pengembangan Wisata Bahari. Jakarta: Departemen Pariwisata.
- Inskeep, E. (1991). Tourism Planning: An Integrated and

- Sustainable Development Approach. London: Van Nostrand Reinhold.
- Oka, A. Yoeti. (1997). Tourism Planning and Development. Jakarta: PT Pradnya Paramita.
- Pendit, N. S. (2002). Ilmu Pariwisata: Sebuah Pengantar Perdana. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Pendit, N. S. (2003). Sistem dan Kebijakan Pariwisata Indonesia. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Wahab, S. (1989). Manajemen Pariwisata. Bandung: Alfabeta.
- Nihiwatu Resort. "Sustainable Luxury in Sumba." Nihiwatu Official Website.
- Nihi Sumba.
- Glenelg Foreshore Playspace. (2016). WAX Design. Adelaide, Australia. WAX Design.
- Bondi *Beach*. "Bondi to Coogee Coastal Walk." Tourism Australia. Tourism Australia - Bondi *Beach*.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 1990. Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya. Jakarta: Pemerintah RI.
- Ditjen Pariwisata. (1990). Pedoman Pengembangan Wisata Bahari. Jakarta: Departemen Pariwisata.
- Inskeep, E. (1991). Tourism Planning: An Integrated and Sustainable Development Approach. London: Van Nostrand Reinhold.
- Oka, A. Yoeti. (1997). Tourism Planning and Development. Jakarta: PT Pradnya Paramita.
- Pendit, N. S. (2002). Ilmu Pariwisata: Sebuah Pengantar Perdana. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Wahab, S. (1989). Manajemen Pariwisata. Bandung: Alfabeta. Yoeti, O. A. (1996). Pengantar Ilmu Pariwisata. Bandung: Angkasa.

Nihiwatu Resort. "Sustainable Luxury in Sumba." Nihiwatu Official Website.

Glenelg Foreshore Playspace. (2016). WAX Design. Adelaide, Australia.
WAX Design.

Bondi *Beach*. "Bondi to Coogee Coastal Walk." Tourism Australia.
Tourism Australia - Bondi *Beach*.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 1990. Konservasi
Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya. Jakarta: Pemerintah
RI.

