

PERANCANGAN PERMUKIMAN NELAYAN NAGARI MANDEH KECAMATAN XI KOTO TARUSAN KABUPATEN PESISIR SELATAN

Fakhri Zulkarnain¹, Elfida Agus², Desy Aryanti²

¹Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil Dan Perancangan, Universitas Bung Hatta

²Dosen Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil Dan Perancangan, Universitas Bung Hatta

Email : fakhri.zulkarnain15@gmail.com, elfidaagus@bunghatta.ac.id, desyaryanti@bunghatta.ac.id

Abstrak

Permukiman nelayan merupakan lingkungan tempat tinggal dengan sarana dan prasarana dasar yang sebagian besar penduduknya merupakan masyarakat yang memiliki pekerjaan sebagai nelayan dan memiliki akses dan keterikatan erat antara penduduk permukiman nelayan dengan kawasan perairan sebagai tempat mereka mencari nafkah, meskipun demikian sebagian dari mereka masih terikat dengan daratan. Secara umum permukiman nelayan dapat digambarkan sebagai suatu permukiman yang sebagian besar penduduknya merupakan masyarakat yang memiliki pekerjaan sebagai nelayan. Berdasarkan data yang didapat, bahwa pada lokasi yang pilih total rumah yang akan di relokasi adalah 75 unit rumah yang merupakan rumah rumah temporer. Hunian yang direncanakan adalah hunian semi permanen. Hunian panggung semi permanen di pilih karena dari segi biaya sudah terbilang kecil daripada rumah permanen. Perancangan permukiman nelayan di Nagari Mandeh, merupakan jawaban dari permasalahan terhadap kawasan permukiman yang tidak sesuai dengan peraturan dan teori Doxiadis tentang permukiman. Berdasarkan dari teori permukiman merupakan sebuah sistem yang terdiri dari unsur-unsur ekistik yaitu alam, manusia, masyarakat, lingkungan dan jaringan. Didalam konsep perancangan permukiman masyarakat nelayan Nagari Mandeh menerapkan konsep yang ekonomis sesuai dengan budaya sosial dan profesi masyarakat yang sebagian besar merupakan nelayan. Pada perancangan permukiman nelayan ini terdapat dua type hunian yang yang dikembangkan berdasarkan sampel hunian eksisting sebagai ruang tumbuh pada hunian.

Kata kunci : permukiman, nelayan, kawasan pesisir pantai

PERANCANGAN PERMUKIMAN NELAYAN NAGARI MANDEH KECAMATAN XI KOTO TARUSAN KABUPATEN PESISIR SELATAN

Fakhri Zulkarnain¹, Elfida Agus², Desy Aryanti²

¹Student of Department Architecture, Civil Engineering and Planning Faculty, Bung Hatta University

²Lecture of Department Architecture, Civil Engineering and Planning Faculty, Bung Hatta University

Email : fakhri.zulkarnain15@gmail.com, elfidaagus@bunghatta.ac.id, desyaryanti@bunghatta.ac.id

Abstract

Fisherman settlement is a residential environment with basic facilities and infrastructure that most of the population is a community that has a job as a fisherman and has access and close attachment between the inhabitants of the fisherman settlement and the water area as a place for them to make a living, even though some of them are still bound by land. In general, fisherman settlements can be described as a settlement where most of the population is a community that has a job as a fisherman. Based on the data obtained, that in the chosen location, the total number of houses that will be relocated are 75 housing units which are temporary housing houses. The planned housing is semi-permanent dwelling. Semi-permanent stage dwelling is chosen because in terms of cost it is relatively small compared to permanent housing. The design of fisherman settlements in Mandeh Nagari, is the answer to the problem of residential areas that are not in accordance with Doxiadis rules and theories about settlements. Based on the theory of settlements is a system consisting of ecistic elements namely nature, human, society, shell and network. In the concept of settlement design, the Nagari Mandeh fishing community applies an economical concept in accordance with the social culture and profession of the community, most of whom are fisherman. In designing this fisherman settlement there are two types of occupancy which are developed based on the existing residential sample as a growing space in the dwelling.

Keywords : settlements, fisherman, coastal areas