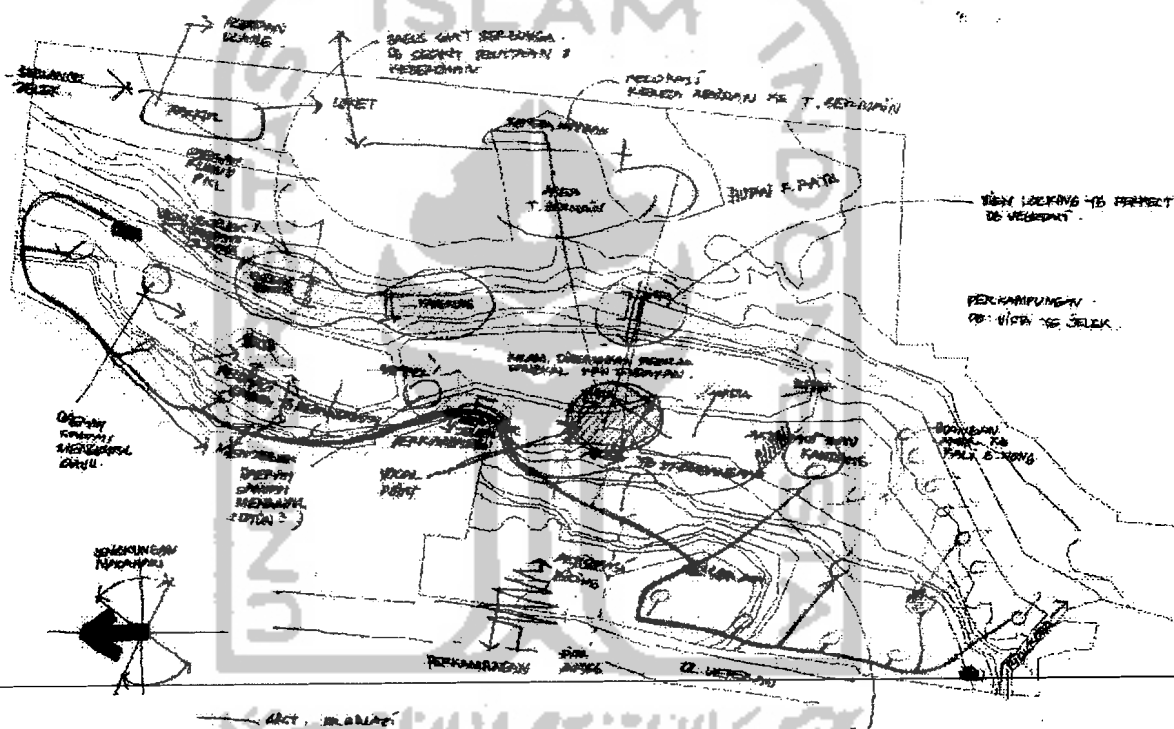


BAB II

ANALISA DAN GAGASAN RANCANGAN

2.1. ANALISA TAPAK KESELURUHAN

Analisa ini dilakukan sebagai dasar dari pengembangan gagasan selanjutnya.



Gambar 15 : Analisa Tapak

2.2. ANALISA DAN GAGASAN RANCANGAN DARI PERMASALAHAN

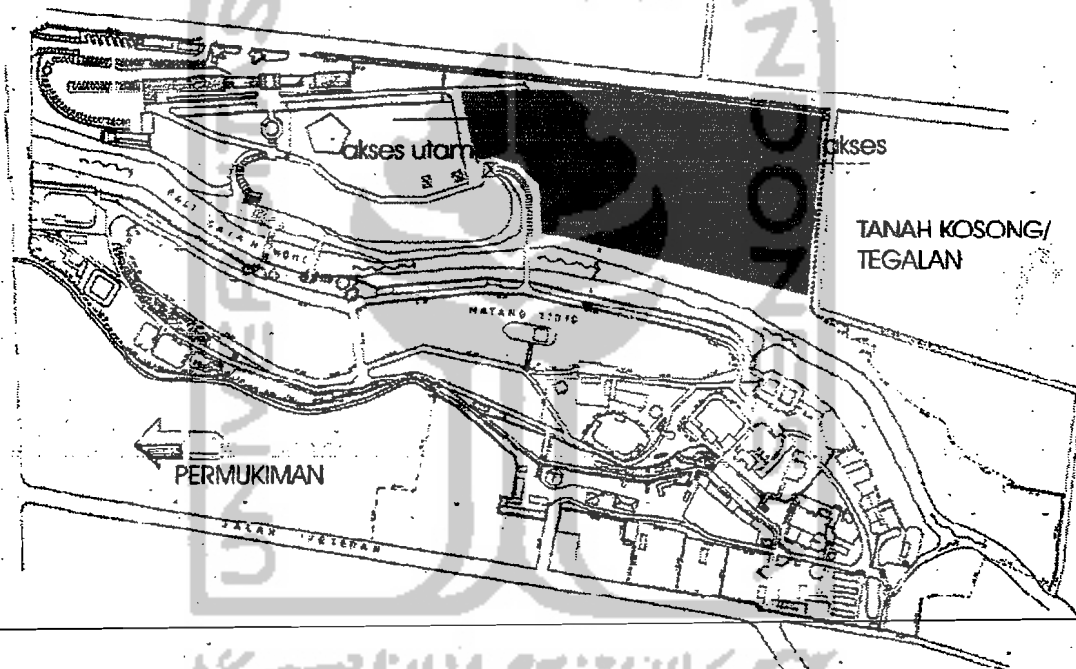
Penyelesaian masalah yang akan dilakukan adalah dengan membuat beberapa alternatif pilihan. Kemudian dari beberapa alternatif tersebut akan diperbandingkan dan diambil yang terbaik.

**REVITALISASI GEMBIRA LOKA
MELALUI INTEGRASI DENGAN WATER BOOM**

2.2.1. Permasalahan Privasi Water Boom yang Kontras dengan Kualitas Ruang Gembira Loka yang Terbuka.

Seperti pada bab sebelumnya, lokasi Water Boom berperan penting untuk menciptakan privasi. Terdapat dua lokasi pilihan, yaitu di area bagian timur dan di bagian barat Gembira Loka. Status lokasi tersebut adalah bagian dari area Kebun Binatang Gembira Loka, namun hanya pemanfaatannya saja yang belum maksimal.

1. Lokasi pada area bagian timur KB Gembira Loka



Gambar 16 : Letak Lokasi 1

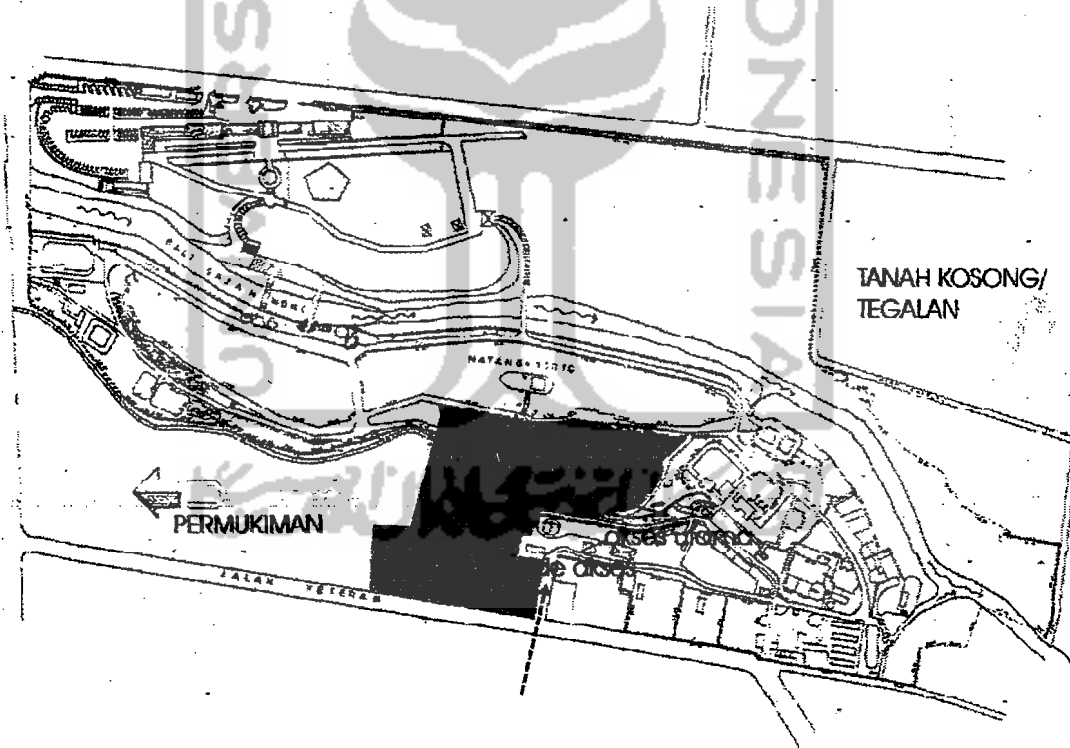
No	Uraian	Nilai
1.	Akses utama dari arah dalam KB Gembira Loka, sehingga pengunjung harus masuk dari KB Gembira Loka.	+
2.	Sirkulasi Gembira Loka menjadi terpecah (ke Water Boom dan ke area obyek-obyek binatang)	-
3.	Dengan terpecahnya sirkulasi sekuen, control terhadap perilaku pengunjung sulit diterapkan. Kemungkinan pengunjung akan	-

**REVITALISASI GEMBIRA LOKA
MELALUI INTEGRASI DENGAN WATER BOOM**

	membuat jalur baru (pintas) setelah dari water boom ke area parkir atau keluar.	
4.	Permasalahan lama, yaitu obyek yang jarang dikunjungi akan muncul kembali.	-
5.	Memiliki side entrance, yang dapat digunakan untuk sirkulasi service water boom.	+
6.	Hubungan Gembira Loka dan Water Boom dengan kolam sebagai pengikat tidak ditemukan.	-
7.	Privasi Water Boom tercapai	+
8.	Efektifitas fasilitas umum (Food Court).	-

Tabel 4 : Analisa Lokasi 1

2. Lokasi pada area bagian barat KB Gembira Loka



Gambar 17 : Letak Lokasi 2

No	Uraian	Nilai
1.	Akses pengunjung utama dari sirkulasi Gembira Loka (dalam).	+
2.	Sirkulasi Gembira Loka tetap sekuen, dengan catatan perlu	=

**REVITALISASI GEMBIRA LOKA
MELALUI INTEGRASI DENGAN WATER BOOM**

	dipikirkan agar Water Boom menjadi tujuan akhir.	
3.	Jembatan diantara 2 kolam perlu dihilangkan, agar tidak terjadi penyimpangan jalur sirkulasi oleh pengunjung.	=
4.	Antisipasi agar semua obyek dikunjungi adalah Water Boom menjadi tujuan akhir.	=
5.	Memiliki side entrance, yang dapat digunakan untuk sirkulasi service water boom.	+
6.	Hubungan Gembira Loka dan Water Boom dengan kolam sebagai pengikat kuat.	+
7.	Prifasi Water Boom kurang tercapai.	-
8.	Efektifitas fasilitas umum (Food Court).	+

Table 5 : Analisa Lokasi 2

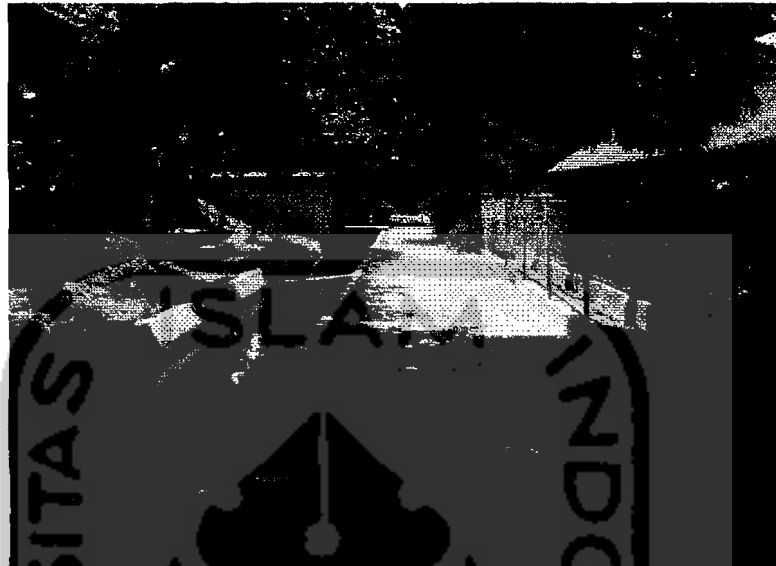
Dengan analisa diatas, maka dipilih lokasi ke dua untuk site Water Boom, food court dan shopping arcade¹³. Site tersebut berbatasan langsung dengan Jl. Veteran disebelah barat, seluas 1050 m².



Gambar 18 : Foto site dari Jl. Veteran

¹³ Keterangan : + : baik, = : sebanding, - : kurang.

**REVITALISASI GEMBIRA LOKA
MELALUI INTEGRASI DENGAN WATER BOOM**

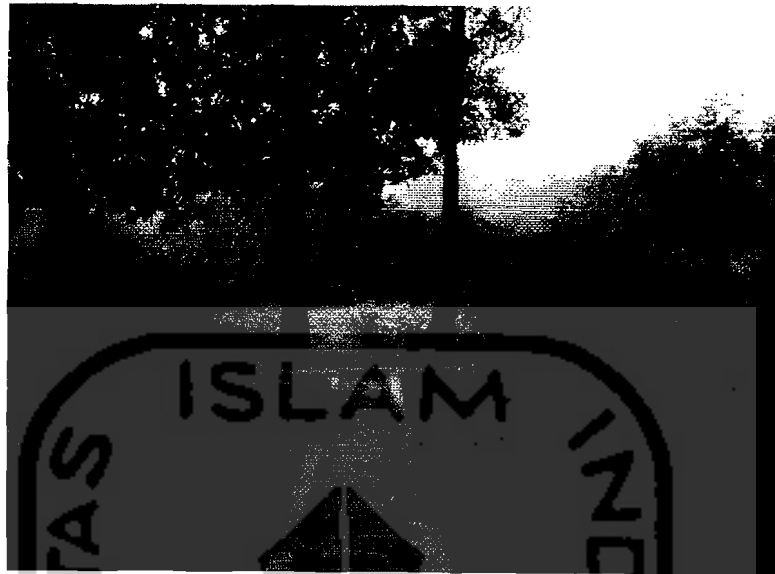


Gambar 19 : Foto Eksisting Sirkulasi Service dan Irigasi



Gambar 20 : Obyek Eksisting

**REVITALISASI GEMBIRA LOKA
MELALUI INTEGRASI DENGAN WATER BOOM**

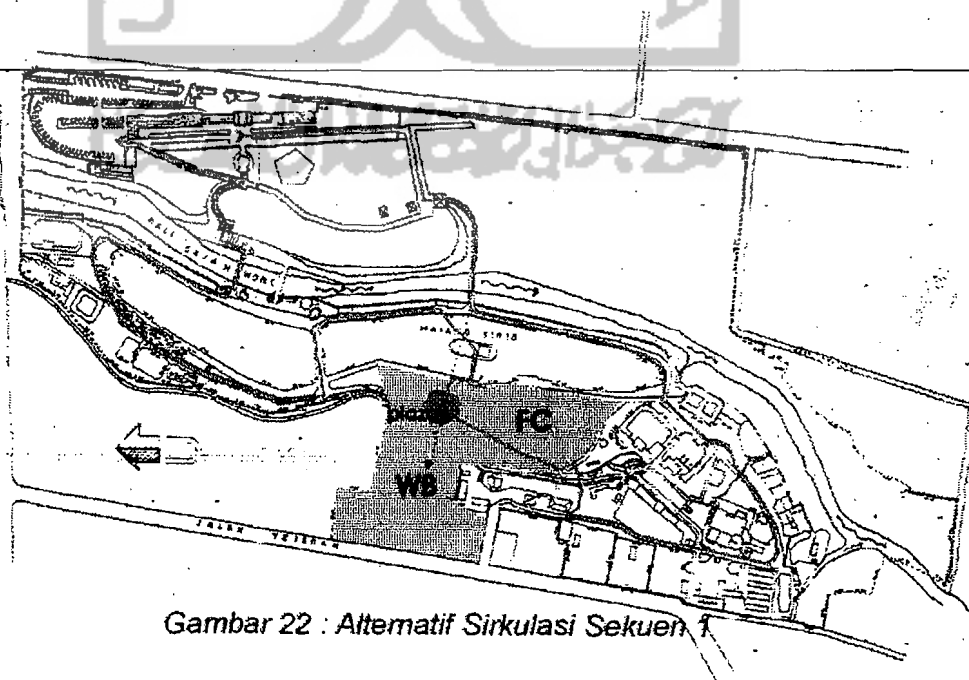


Gambar 21 : Eksisting Saluran Drainasi Lama

**2.2.2. Permasalahan Pola Sirkulasi Sekuen-Linear pada KB
Gembira Loka untuk Menciptakan Suasana Atraktif.**

Dari eksisting sirkulasi yang ada dan pertimbangan lokasi water boom, alternatif jalur sirkulasinya yaitu :

1. Alternatif 1



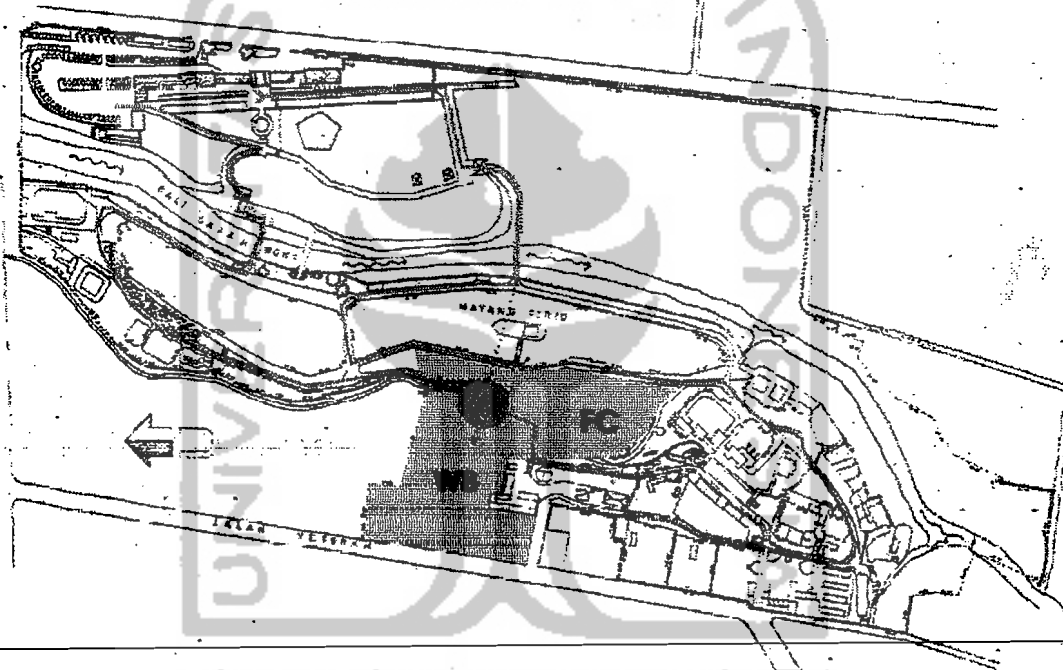
Gambar 22 : Alternatif Sirkulasi Sekuen 1

**REVITALISASI GEMBIRA LOKA
MELALUI INTEGRASI DENGAN WATER BOOM**

No	Uraian	Nilai
1.	Memungkinkan eksplorasi ruang luar yang menimbulkan suasana atraktif.	+
2.	Sebaran pengunjung merata.	+
3.	Plaza dan water boom bukan menjadi tujuan akhir.	-

Tabel 6 : Analisa Alternatif Sirkulasi 1

2. Alternatif 2



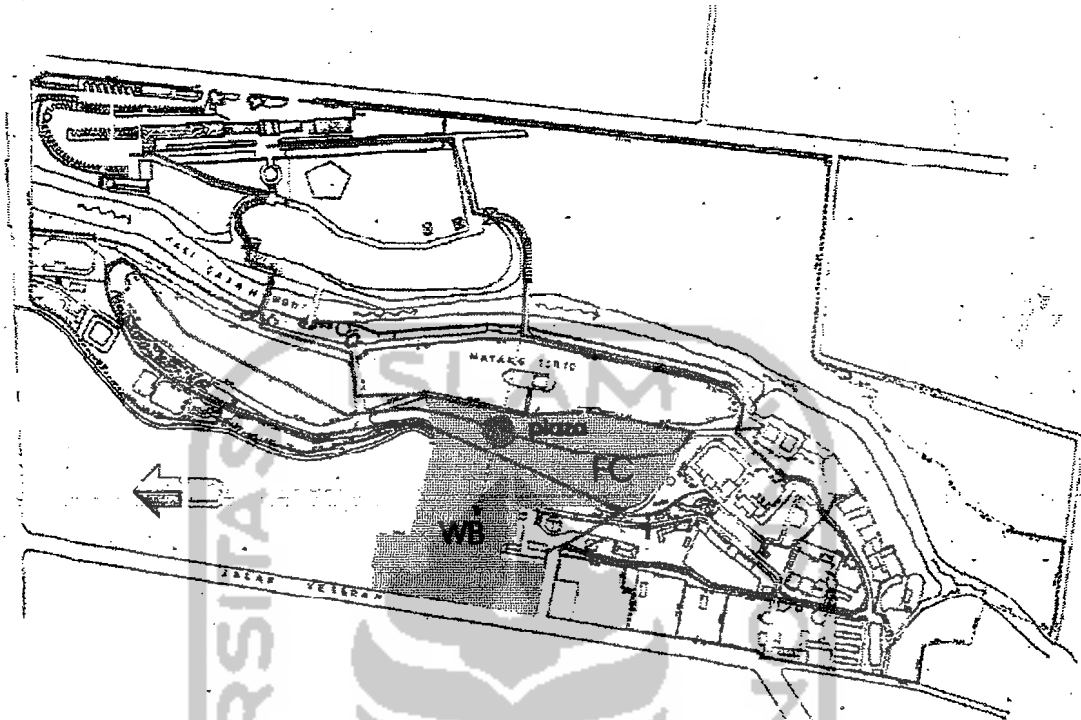
Gambar 23 : Alternatif Sirkulasi Sekuen 2

No	Uraian	Nilai
1.	Kurang memungkinkan eksplorasi ruang luar yang menimbulkan suasana atraktif (karena mengintari dari dekat obyek yang sama).	-
2.	Sebaran pengunjung merata.	+
3.	Water Boom bukan menjadi tujuan akhir.	-

Tabel 7: Analisa Alternatif Sirkulasi 2

**REVITALISASI GEMBIRA LOKA
MELALUI INTEGRASI DENGAN WATER BOOM**

3. Alternatif 3



Gambar 24 : Alternatif Sirkulasi Sekuen 3

No	Uraian	Nilai
1.	Memungkinkan eksplorasi ruang luar yang menimbulkan suasana atraktif.	+
2.	Sebaran pengunjung merata.	+
3.	Water Boom menjadi tujuan akhir.	+
4.	Jarak sirkulasi menjadi 2 kali lebih panjang, perlu pematahan untuk rest area.	=

Tabel 8 : Analisa Alternatif Sirkulasi 3

Dengan analisa diatas, maka dipilih alternatif ke 3 untuk sirkulasi Gembira Loka.

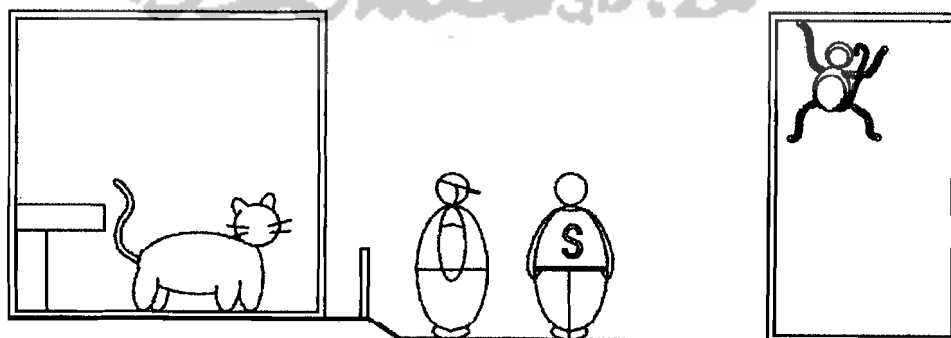
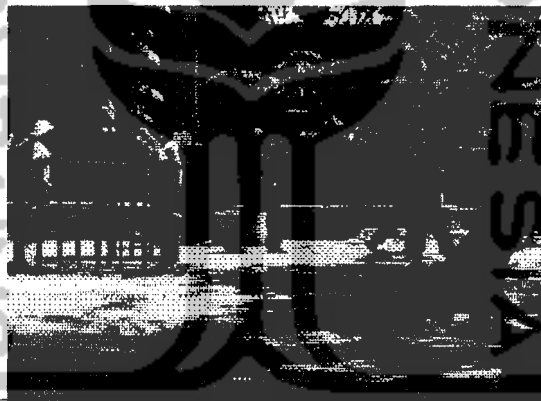
1

¹ Keterangan : + : baik, - : buruk, = : sebanding.

2.2.3. Eksisting Kebun Binatang Gembira Loka

Kebun Binatang Gembira Loka memiliki lebih dari 100 jenis hewan koleksi¹. Area yang dipergunakan untuk Kebun Binatang adalah area sebelah barat Sungai Gajah Wong. Hewan-hewan koleksi diletakkan dalam kandang-kandang kawat, yang disusun mengikuti sirkulasi yang ada.

Kandang-kandang ini, dapat dikatakan tidak berjarak dengan pengunjung, sehingga menyebabkan permasalahan sampah, yaitu dari makanan yang diberikan pada hewan. Selain itu, kondisi kandang yang sempit membuat hewan tersebut tidak merasa bebas, dan akhirnya sakit. Padahal undang-undang pemeliharaan hewan yang baru, mengharuskan semua kebun binatang untuk mengganti kandang-kandangannya dengan sistem kandang terbuka.

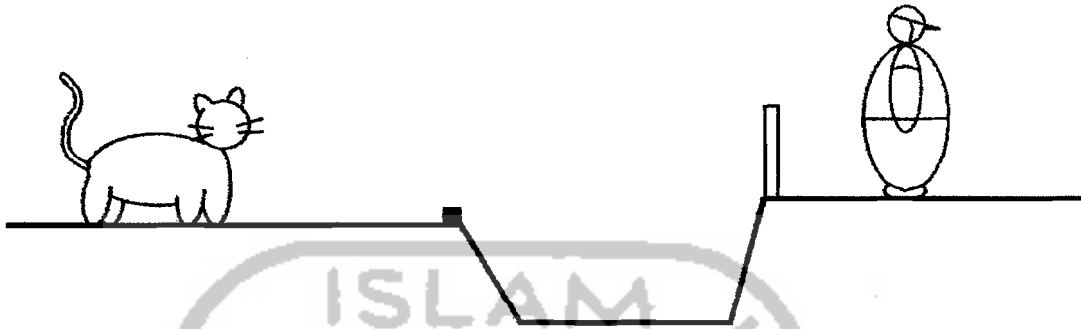


Gambar 25 dan 26 : Foto dan Skema Kandang Asli

¹ Laporan Bulanan keadaan Satwa di Kebun Raya dan Kebun Binatang Gembira Loka Jogjakarta per Februari 2004

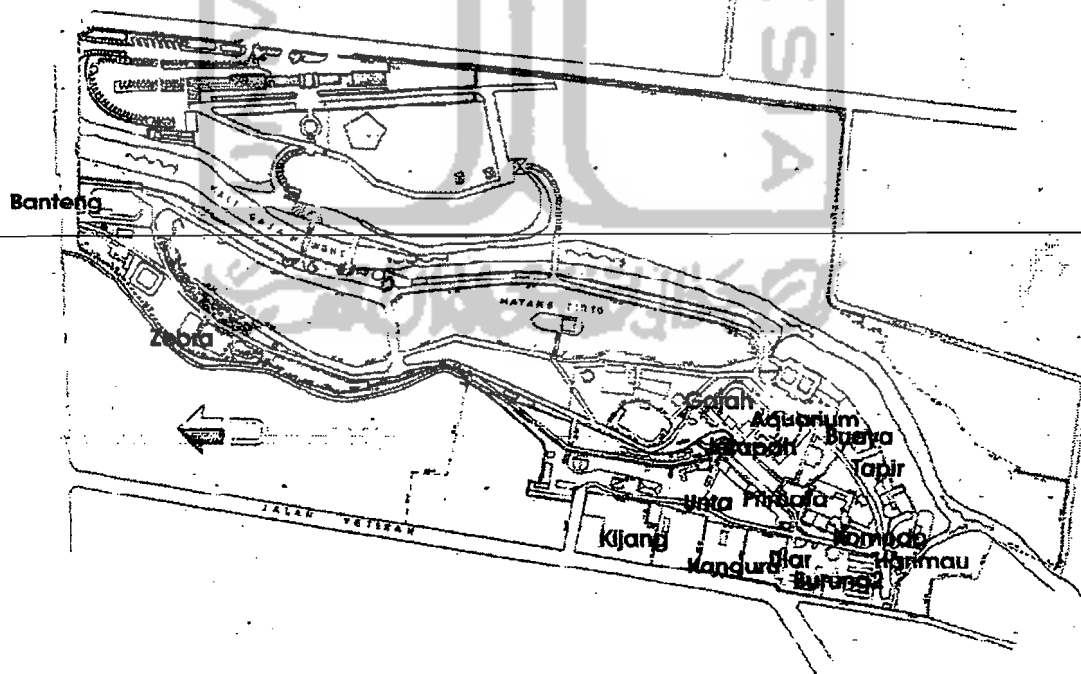
**REVITALISASI GEMBIRA LOKA
MELALUI INTEGRASI DENGAN WATER BOOM**

Permasalahan ini dapat dipecahkan dengan cara pemisahan jarak dan ketinggian antara kandang dengan sirkulasi pengunjung.



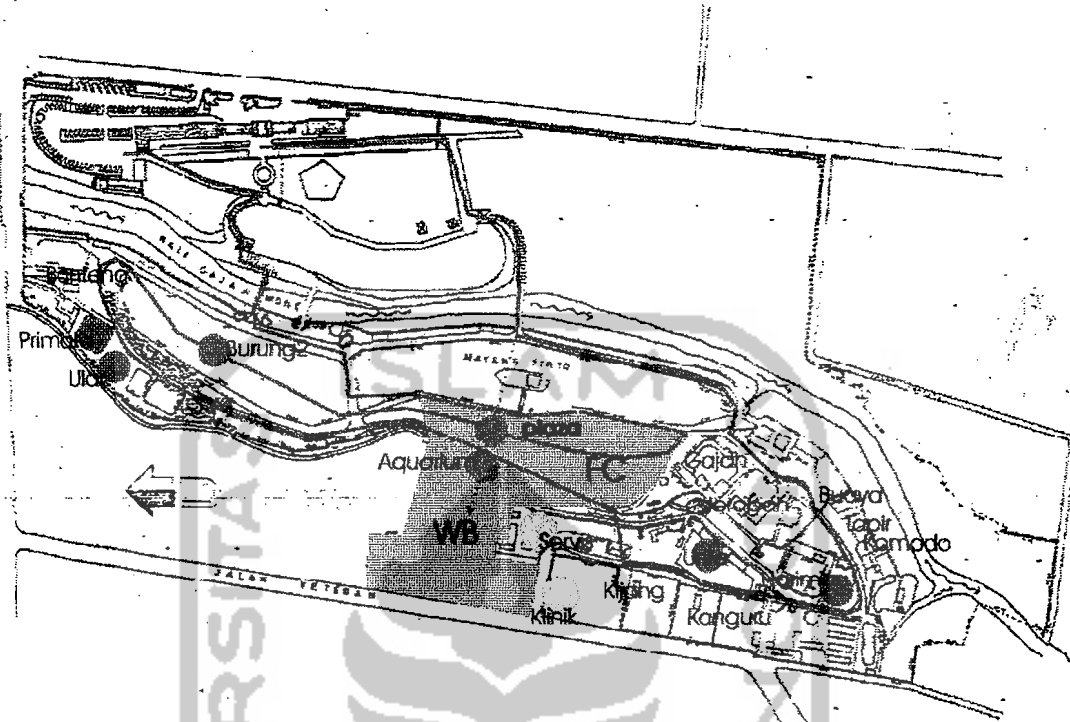
Gambar 27 : Skema Rancangan Kandang Baru

Akan tetapi, skema rancangan ini memakan banyak lahan. Konsekuensinya adalah dengan cara menggabungkan hewan-hewan yang cocok karakter dan perilakunya kedalam 1 kandang. Diikuti juga dengan pemindahan (relokasi) beberapa kandang yang ada.



Gambar 28 : Peta Eksisting Kandang

**REVITALISASI GEMBIRA LOKA
MELALUI INTEGRASI DENGAN WATER BOOM**



Gambar 29 : Plot Penyesuaian Integrasi Water Boom

2.2.4. Fasilitas Umum pada Kebun Binatang Gembira Loka

1. Sebagai sarana rekreasi publik, Gembira Loka tidak mempunyai fasilitas umum yang memadai. Fakta dan analisa tentang fasilitas umum di area parkir, sehingga mengganggu sirkulasi kendaraan.
2. Beberapa warung diletakkan dalam area kebun binatang.
3. Warung-warung tersebut tidak dilengkapi dengan sarana air bersih dan penanganan sampah yang baik.
4. Pengunjung membawa makanan dari luar, berpiknik, dan menimbulkan lebih banyak sampah.

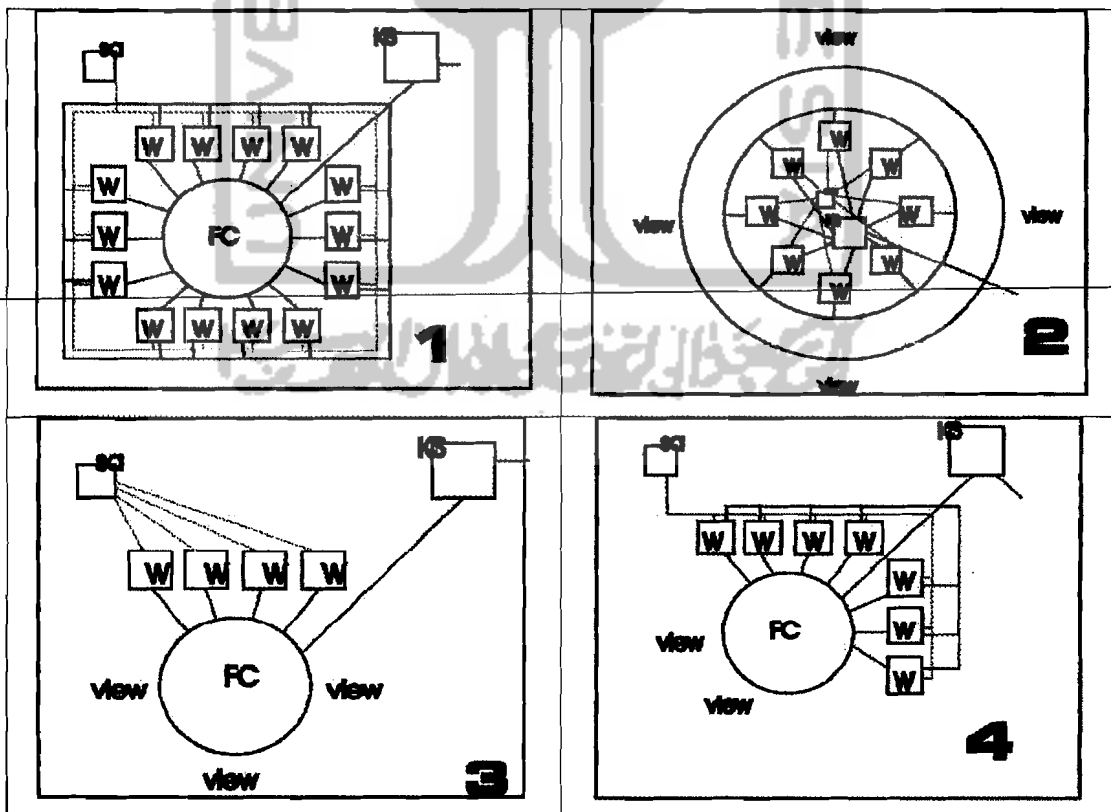
**REVITALISASI GEMBIRA LOKA
MELALUI INTEGRASI DENGAN WATER BOOM**



Gambar 30 : Sebagian Warung yang Berada di Dalam Area Gembira Loka

Gambar 31: Sampah Hijau dan Sampah Plastik

Berdasarkan analisa fakta tersebut diatas, dengan adanya centralisasi fasilitas umum yaitu *Food Court*, untuk memecahkan permasalahan kontrol sampah dan irigasi. Beberapa alternative model *food court*:



Tabel 9 : Alternatif Model Food Court

**REVITALISASI GEMBIRA LOKA
MELALUI INTEGRASI DENGAN WATER BOOM**

Dengan analisa diatas, maka dipilih alternatif model ke 4 untuk *Food court*. Karena :

1. Maksimalisasi potensi view
2. Kontrol perilaku pengunjung untuk penanganan sampah cukup baik.
3. Suasana yang dapat membuat pengunjung tidak merasa terkungkung (terawasi).

2.3. PERHITUNGAN

2.3.1. Asumsi Pengunjung Gembira Loka Setelah Terintegrasi

1. Jumlah kunjungan Gembira Loka 1999 = 1.200.530 orang/th.
Jumlah kunjungan Gembira Loka 2003 = 653.097 orang/th.
Tambahkan kunjungan yang diasumsikan = 547.433 orang/th.
2. *Occupancy* 80% dari 1.200.530 = 960.424 orang/th.
3. Kunjungan perhari, yaitu :
960.424 : 365 hari = **2631 orang/hari.**

2.3.1.1. Asumsi Area Parkir Gembira Loka

Seluas 15.000m² lahan disediakan untuk area parkir dan sirkulasi kendaraan. Dengan dipotong oleh area sirkulasi kendaraan sebanyak 30%, maka area parkir yang disediakan seluas 10.500m². Luasan itu dibagi menjadi 3 bagian, yaitu area parkir bus, parkir mobil, dan parkir sepeda motor, dengan perhitungan:

1. Rombongan dengan bus
Occupancy 35% dari 2631 orang/hari = 921 orang/hari
Asumsi per bus 40 orang = 23 bus/hari
Luas yang dibutuhkan
23 bus x 45 m² x 130% = **1.345,5 m²**
2. Keluarga dengan mobil
Occupancy 50% dari 2631 orang/hari = 1316 orang/hari
Asumsi per mobil 5 orang = 263 mobil/hari

**REVITALISASI GEMBIRA LOKA
MELALUI INTEGRASI DENGAN WATER BOOM**

Luas yang dibutuhkan

$$263 \text{ mobil} \times 12,42 \text{ m}^2 \times 130\% = 4.246,4\text{m}^2$$

3. Perorangan dengan sepeda motor

$$\text{Occupancy } 15\% \text{ dari } 2631 \text{ orang/hari} = 395 \text{ orang/hari}$$

$$\text{Asumsi per motor } 2 \text{ orang} = 198 \text{ motor/hari}$$

Luas yang dibutuhkan

$$198 \text{ motor} \times 2,48\text{m}^2 \times 130\% = 638,4\text{m}^2$$

2.3.1.2. Asumsi Kebutuhan Toilet Umum

Dengan pengunjung sebanyak 2631 orang/hari, dan waktu kunjung 10 jam (8.00-18.00). Perhitungan kebutuhan :

1. Rata-rata pengunjung per jam yaitu 263 orang/jam.
2. Rata-rata pemakaian toilet = 5 menit
3. Jika hanya dengan 1 toilet= $263 \times 5 = 1315$ menit
4. Untuk habis dalam waktu 1 jam dibutuhkan:
 $1315 : 60 = 22 \text{ toilet}$

2.3.1.3. Kebutuhan Food Court dan Shopping Arcade

Perhitungan berdasar pada data kondisi saat ini¹, yaitu :

1. PKL souvenir = 20 kios
2. PKL warung makan = 30 kios
3. PKL oleh-oleh = 15 kios

Dengan asumsi luas per kios 9 m², maka dibutuhkan luasan

$$(20 + 30 + 15) \times 9\text{m}^2 = 585\text{m}^2.$$

2.3.3. Perhitungan Kebutuhan Ruang Water Boom

2.3.3.1. Asumsi Jumlah Pengunjung Water Boom

1. Jumlah kunjungan Gembira Loka 1999 = 1.200.530 orang/th.
2. Jumlah kunjungan Gembira Loka 2003 = 653.097 orang/th.
3. Kenaikan yang diasumsikan = 547. 433 orang/th.

¹ Sumber : Survey Lapangan 22 Juli 2004.

**REVITALISASI GEMBIRA LOKA
MELALUI INTEGRASI DENGAN WATER BOOM**

4. Dari kenaikan tersebut ;
Andil water boom 60% = 328.460 orang/th.
Occupancy 80% = 262.768 orang/th.
5. Jumlah kunjungan water boom per hari:
262.768 : 365 hari = 720 orang/hari.
6. Asumsi kunjungan, pukul 8.00 - 17.00 = 9 jam
Durasi kunjungan rata-rata = 3 jam
(720 orang x 3jam) : 9jam = **240 orang/3jam.**

2.3.3.2. Perhitungan Kebutuhan Loket

1. Asumsi pengunjung per shift (3jam) = 240 orang
2. Kecepatan layanan per orang 1 menit,
maka dibutuhkan 240 menit hanya dengan 1 loket.
3. Durasi kunjungan 3 jam,
diharapkan dalam waktu 30 menit antrean tiket pengunjung
habis, yaitu :
 $240 : 30 = 8$ loket.

2.3.2.3. Perhitungan Kebutuhan Fasilitas Ganti dan Mandi

1. Asumsi pengunjung 240 orang per 3 jam
Per jam 80 orang.
2. Rata-rata durasi untuk ganti dan mandi = 30 menit/orang.
3. Waktu yang dibutuhkan untuk 80 orang = 2400 menit = 40 jam.
4. Dengan perkiraan waktu mengantri, ganti, dan mandi
1jam/orang, maka dibutuhkan 40 ruang ganti dan mandi.
Masing-masing **20 ruang**, untuk wanita dan pria.

2.3.2.4. Perhitungan Jumlah dan Panjang Waterslide yang Dibutuhkan

1. Diasumsikan setiap jam terdapat 80 orang yang bermain.
2. Jika 1 x permainan @ 1,5 menit.

**REVITALISASI GEMBIRA LOKA
MELALUI INTEGRASI DENGAN WATER BOOM**

Dan masing-masing orang mencoba s/d 3 kali dalam 1 jam,
maka waktu yang dibutuhkan: $(1,5 \times 3) 80 \text{ orang} = 360 \text{ menit}$.

3. Jumlah *waterslide* yang dibutuhkan = $360 : 60 \text{ menit}$
= **6 *waterslide***.

Dengan pembagian :
a. untuk anak-anak = 2 buah
b. untuk dewasa = 3 buah
c. dengan pelampung = 1 buah.

4. a. Panjang *waterslide* untuk anak-anak
durasi waktu maksimal 1 menit = 60 detik
kecepatan luncur maksimal 1m/det
jadi panjang *waterslide* @ = 60 m
- b. Panjang *waterslide* untuk dewasa
durasi waktu maksimal 2 menit = 120 detik
kecepatan luncur maksimal 3m/det
jadi panjang *waterslide* @ = 360 m
- d. Panjang *waterslide* untuk permainan dengan pelampung.
Durasi waktu maksimal 3 menit = 180 detik
Kecepatan luncur maksimal 2m/det
Jadi panjang *waterslide* @ = 360 m

2.3.2.5. Perhitungan Luas Bidang Air

1. Bidang lahan 8-16m" dari bidang air.
Site = 8050 m²
Persamaan: BL = 8 BA
8050 = 8 BA BA = **1006.25 m²**
2. Bidang Air (BA) untuk kolam anak-anak = 100 sampai 400m"
3. BA untuk kolam dewasa (bukan perenang) = 500 sampai 1200m"

**REVITALISASI GEMBIRA LOKA
MELALUI INTEGRASI DENGAN WATER BOOM**

Bidang Masuk penghuni	Jenis Kolam	Kesatuan perencanaan		Faktor pengukuran program bidang dan ruang	BL
		Besar kolam	BA		
5000 sampai 10000	NSB	1000	1000	1000 ?	8000 sampai 12000
	PB	200	200 1200		

Tabel 10 : Perhitungan Kolam Renang Terbuka¹

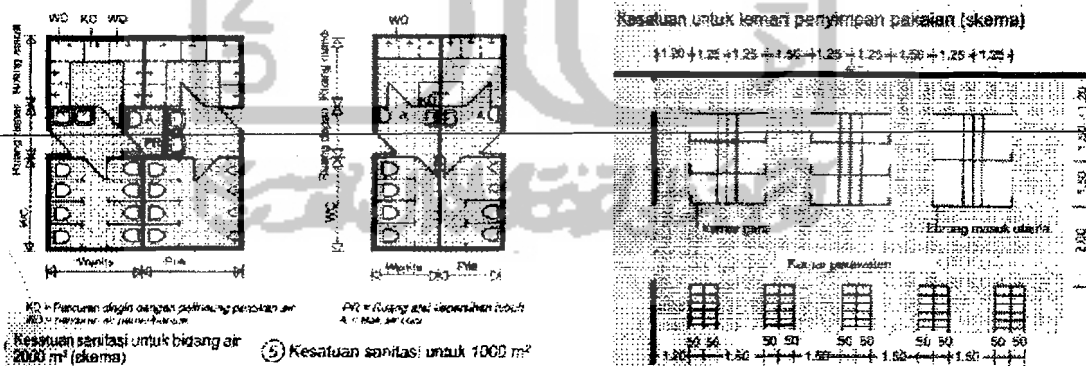
3.3. KEBUTUHAN RUANG

2.4.1. Persyaratan Teknis

Dalam merencanakan Water Boom, juga mempertimbangkan persyaratan-persyaratan ruang, ketentuan-ketentuan khusus dan standar-standar yang harus diperhatikan. Untuk mengetahui ketentuan-ketentuan khusus tersebut maka fungsi-fungsi yang ada dibagi menurut kelompok fungsi ruang:

2.4.1.1. Kelompok Ruang Pelayanan Umum

1. Ruang Ganli dan Mandi



Gambar 32 (a, b, c) : Skema Ruang Mandi²

¹ Sumber: Data Arsitek Jilid 2 Edisi 33, hal. 193.

² Sumber: Data Arsitek Jilid 2 Edisi 33, hal. 193.

**REVITALISASI GEMBIRA LOKA
MELALUI INTEGRASI DENGAN WATER BOOM**

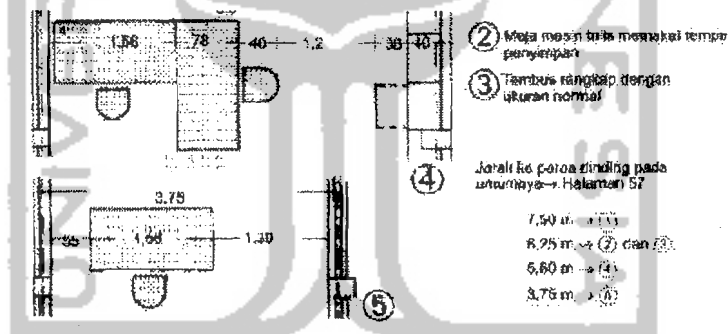
2. Kolam Out door

Kolam anak-anak:	Bidang air dari 100 – 400 m ² kedalaman air 0,00 sampai 0,50 m, penggolongan di atas 200 m dalam kolam-kolam yang lebih banyak dengan kedalaman yang berbeda.		
Kolam untuk bukan perenang:	Bidang air 500 – 1200 m ² , kedalaman air 0,50/0,60 – 1,35 m, bisa juga penggolongan pada kolam-kolam yang lebih banyak dengan kedalaman yang berbeda.		
Kolam untuk perenang:	Bidang air: 417 – 1250 m ² , kedalaman air 1,80 m, besar bak kolam menurut jumlah jalur renang.		
	Jalur renang	Lebar kolam	Panjang kolam
	6	16,66 m	25,00 m ²
	6	16,66 m	50,00 m ²
	8	21,00 m	50,00 m ²
	10	25,00 m	50,00 m ²
Kolam bergelombang: (airnya)	Lebar bak: 16,66 m; 21,00 m; 25,00 m Panjang bak: 50 m, minimal 33,00 m Dalam air untuk awal kolam: 0,00 m Dalam air untuk bagian akhir kolam: menurut pemakaian kolam dan jenis mesin gelombangnya.		

Tabel 11 : Persyaratan Bidang Air Kolam Renang Terbuka¹

2.4.1.2. Kelompok Ruang Administrasi

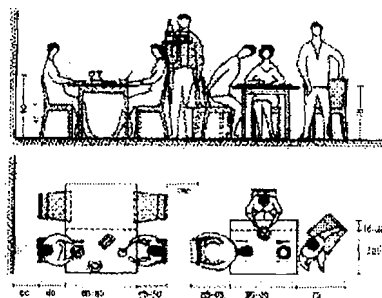
1. Ruang Administrasi



Gambar 33 (a, b, c, d) : Standar Besaran Meja untuk Ruang Administrasi²

2.4.1.3. Kelompok Ruang Pendukung

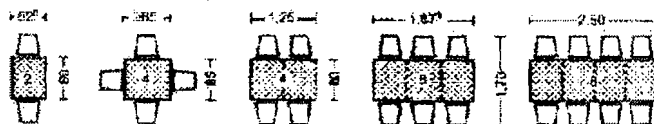
1. Restoran



¹ Sumber Data Arsitek Jilid 2 Edisi 33, hal. 193.

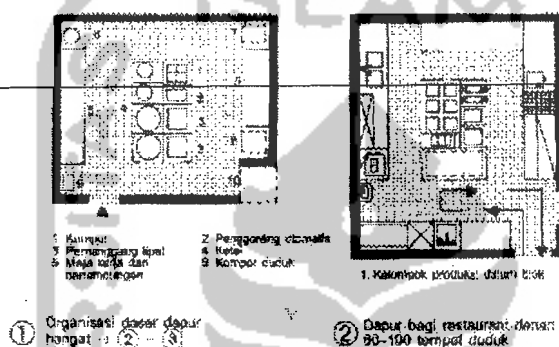
² Sumber Data Arsitek Jilid 2 Edisi 33, hal. 13

**REVITALISASI GEMBIRA LOKA
MELALUI INTEGRASI DENGAN WATER BOOM**



Gambar 34(a, b, c) : Standar Besaran Meja untuk Restoran¹

2. Dapur



Gambar 35(a, b) : Skema Dapur²

2.4.2. Program Aktifitas Kegiatan pada Water Boom

2.4.2.1. Bentuk Kegiatan

Kegiatan	Ruang	Keterangan
Pelayanan Umum	Loket	Interaksi pengunjung dan pengelola.
	Hall	Interaksi <input type="checkbox"/> ias <input type="checkbox"/> d pengunjung.
	Pusat Infomasi	Interaksi pengunjung dan pengelola.
	Lounge	Interaksi <input type="checkbox"/> ias <input type="checkbox"/> d pengunjung.
	Locker	Menyimpan barang.
	Ganti	Privat.
	Mandi	Privat.

¹ Sumber : Data Arsitek Jilid 2 Edisi 33, hal. 119.

² Sumber : Data Arsitek Jilid 2 Edisi 33, hal. 124.

**REVITALISASI GEMBIRA LOKA
MELALUI INTEGRASI DENGAN WATER BOOM**

	Toilet	Privat.
	Life guard pos	Pengawasan.
	P3K	Pertolongan.
Administrasi	Pimpinan	Pengawasan, manajemen.
	Karyawan (m)	Manajemen.
	Rapat Bersama	Interaksi resmi karyawan dan pimpinan.
	Rapat Kecil	Interaksi resmi karyawan dan pimpinan.
	Life guard center	Pengawasan.
	Pos mekanik	Pengawasan.
	Karyawan (nm)	Interaksi tidak resmi karyawan.
	Locker	Menyimpan barang.
	Ganti	Privat.
Teknik	Peralatan	Pengecekan.
	Filter	Pengecekan.
	Tempat Klor	Bongkar muat.
	Listrik	Pengecekan.
	Gen set	Pengecekan, isi bahan □ias□.
	Gudang perkakas	Pinjam-kembali.
Pendukung	Restoran	Makan, menikmati view, interaksi pengunjung.
	Dapur	Service.
	Retail	Jual-beli.
	Galery dan studio foto	Jasa, proses.
	Rental pelampung	Jasa, proses.
	Kantin karyawan	Interaksi tidak resmi karyawan.
	Dapur kantor	Service.
	Keamanan	Pengawasan.
	Musholla	Ibadah.

**REVITALISASI GEMBIRA LOKA
MELALUI INTEGRASI DENGAN WATER BOOM**

Permainan	Water slide	Meluncur, menikung, untuk anak dan dewasa.
	Kolam	Berenang, berendam untuk anak dan dewasa.
	Kolam berarus	Berperahu.
	Waterspray	Pancuran.

Tabel 12 : Aktifitas yang Terdapat pada Water Boom.

2.4.2.2. Pelaku Kegiatan

2.4.2.2.1. Sirkulasi Pengunjung

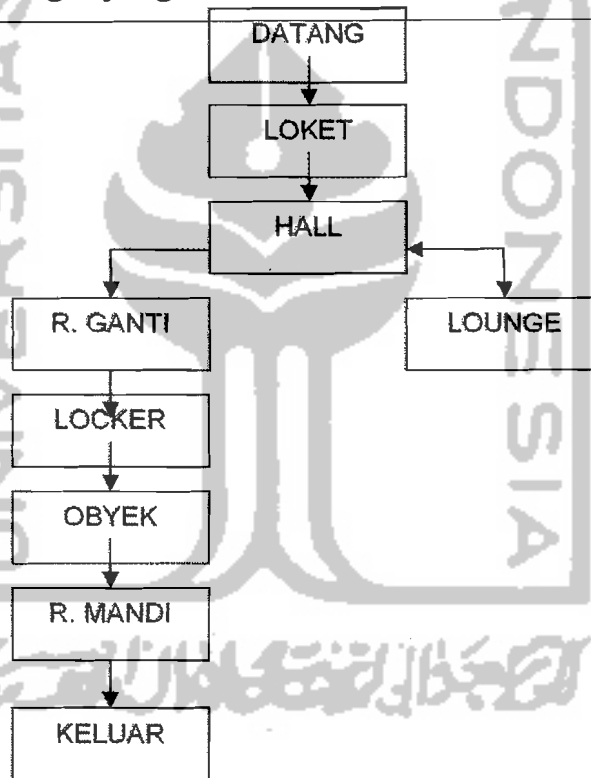
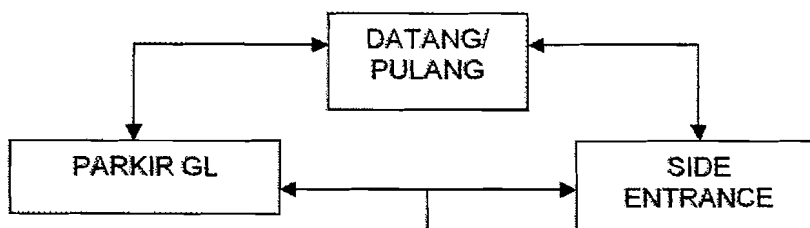


Diagram 2: Sirkulasi Pengunjung Water Boom.

2.4.2.2.2. Sirkulasi Pengelola



**REVITALISASI GEMBIRA LOKA
MELALUI INTEGRASI DENGAN WATER BOOM**

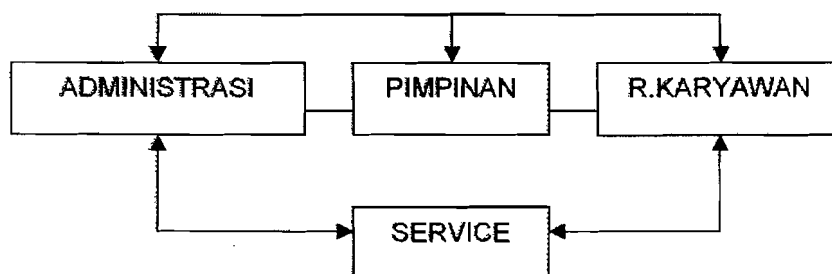


Diagram 3: Sirkulasi Pengelola Water Boom.

2.5. PROGRAM RUANG

2.5.1. Perhitungan Kelompok Pelayanan Umum

Ruang	Kapasitas	Standar @ m ²	Sirkulasi 30%	Juml ruang	Luas total	Sumber
Loket	5	2.93	0.88	1	19.1	da
Antrian Loket	20	0.55	0.17	1	14.4	da
Entrance	5	0.55	0.17	1	3.6	da
Hall	30	0.55	0.17	1	21.6	da
Pusat Infomasi	3	2.93	0.88	1	13.5	da
Lounge	30	0.86	0.26	1	33.6	da
Locker	30rak rgkp	0.6	0.1	3	41.4	da
Tunggu Ganti	15	0.86	0.26	2	33.6	da
Ganti	1	1.85	0.56	2x15	72.3	da
Tunggu Mandi	15	0.86	0.26	2	33.6	da
Mandi	1	0.95	0.3	2x15	37.5	da
Toilet	1	1.4	0.42	2x5	18.2	da
Life guard pos	2	1	0.3	3	7.8	da
P3K	5+fum	1.3	0.39	1	8.5	da
Subtotal					358.7	

Tabel 13: Perhitungan Kelompok Pelayanan Umum

**REVITALISASI GEMBIRA LOKA
MELALUI INTEGRASI DENGAN WATER BOOM**

2.5.2. Perhitungan Kelompok Administrasi

Ruang	Kapasitas	Standar @	Sirkulasi 30%	Juml ruang	Luas total	Sumber
Pimpinan	1	9.3	-	1	9.3	da
Karyawan (m)	3	2.925	0.88	3	34.2	da
Rapat Bersama	12	1	0.3	1	15.6	da
Rapat Kecil	5	1	0.3	1	6.5	da
Toilet	1	1.68	0.5	2x2	8.7	da
Life guard center	3	1	0.3	1	3.9	da
Pos mekanik	3	1	0.3	1	3.9	da
Karyawan (nm)	x	9	2.7	1	11.7	da
Locker	20rak rgkp	0.6	0.1	1	14	da
Ganti	5	1.85	0.56	2x1	24.1	da
Subtotal					131.9	

Tabel 14: Perhitungan Kelompok Administrasi

2.6. Perhitungan Kelompok Teknis

Ruang	Kapasitas	Standar @	Sirkulasi 30%	Juml ruang	Luas total	Sumber
Peralatan	x	22.8	-	1	22.8	tss
Filter	x	5	-	3	15	tss
Tempat Klor	x	5	-	1	5	asumsi
Listrik	x	5	-	1	5	asumsi
Gen set				1	20	asumsi
Gudang perkakas				1	9	asumsi
Sub Total					76.8	

Tabel 15: Perhitungan Kelompok Teknis

2.7. Perhitungan Kelompok Pendukung

Ruang	Kapasitas	Standar @	Sirkulasi 30%	Juml ruang	Luas total	Sumber
Restoran	50org+furn	2.125	0.64	3	414.8	da

**REVITALISASI GEMBIRA LOKA
MELALUI INTEGRASI DENGAN WATER BOOM**

Dapur	x	30	9	3	117	da
Retail	10	1	0.3	3	39	da
Galery dan studio foto	3 +alat	-	-	1	100	asumsi
Rental pelampung	3 +alat	-	-	1	12	asumsi
Kantin karyawan	10	2.125	0.64	1	27.7	da
Dapur kantor	x	6	-	1	6	da
Keamanan	2	1	0.3	2	5.2	da
Musholla	10	1.04	0.3	1	13.4	da
Sub total					735.1	

Tabel 16 : Perhitungan Kelompok Pendukung

Luas total= 1302.5m²

2.8. KARAKTERISTIK RUANG

Kegiatan	Ruang	Keterangan
Pelayanan	Loket	Akses dgn administrasi dan antrian loket. Cahaya dan sirkulasi udara baik.
	Antrian Loket	Shelter.
	Hall	Cahaya dan sirkulasi udara baik.
	Pusat Infomasi	Akses dgn administrasi.
	Lounge	View.
	Locker	Akses ke obyek manapun dekat.
	Ganti	Dekat dgn area masuk.
	Mandi	Dekat dgn area keluar.
	Toilet	Perhatikan drainase dan sanitasi. Banyak dan tersebar.
	Life guard pos	Dekat dan berhubungan

**REVITALISASI GEMBIRA LOKA
MELALUI INTEGRASI DENGAN WATER BOOM**

		langsung dgn obyek/wahana.
	P3K	Dekat dan berhubungan tidak langsung dgn obyek/wahana.
Administrasi	Pimpinan	Luas, dekat dan berhubungan dengan R. rapat dan R. Karyawan. Cahaya dan sirkulasi udara baik. Side akses.
	Karyawan (m)	Berhubungan dengan R. rapat dan R. Pemimpin, Locket, dan Informasi. Cahaya dan sirkulasi udara baik. Side akses.
	Rapat Bersama	Cahaya dan sirkulasi udara baik. Dekat dgn semua ruangan administrasi.
	Rapat Kecil	Cahaya dan sirkulasi udara baik.
	Life guard center	Memiliki akses ke semua pos Life Guard dgn cepat. Dekat dengan P3K. Side akses.
	Pos mekanik	Dekat dengan ruang-ruang teknis.
	Karyawan (nm)	Untuk istirahat dan pergantian sift karyawan. Berhubungan dgn ruang-

**REVITALISASI GEMBIRA LOKA
MELALUI INTEGRASI DENGAN WATER BOOM**

		ruang service. Side akses.
	Locker	Dekat dgn R. Karyawan
	Ganti	Dekat dgn Locker dan R. Karyawan.
Teknik	Peralatan	Berisi alat-alat produksi air (pompa).
	Filter	Daur ulang air per □ias□dic waktu.
	Tempat Klor	Perlindungan dr sinar.
		Dekat dg side entrance dan □ias diakses langsung.
	Listrik	Control panel.
	Gen set	Bersi diesel. Tahan getaran. Dekat dengan side entrance dan □ias diakses langsung.
	Gudang perkakas	Berisi alat pertukangan dan kebersihan.
Pendukung	Restoran	View.
	Dapur	Dekat dg R. Karyawan dan side entrance.
	Retail	Strategis.
	Galery dan studio foto	Mendekati view.
	Rental pelampung	Dekat dg obyek/ wahana.
	Kantin karyawan	Dekat dg R. Karyawan.
	Dapur kantor	Dekat dg R. Karyawan.
	Keamanan	Pada entrance dan exit.
	Musholla	Kiblat. Dekat dg R. Karyawan.

Tabel17 : Karakteristik Ruang

2.7. HUBUNGAN RUANG

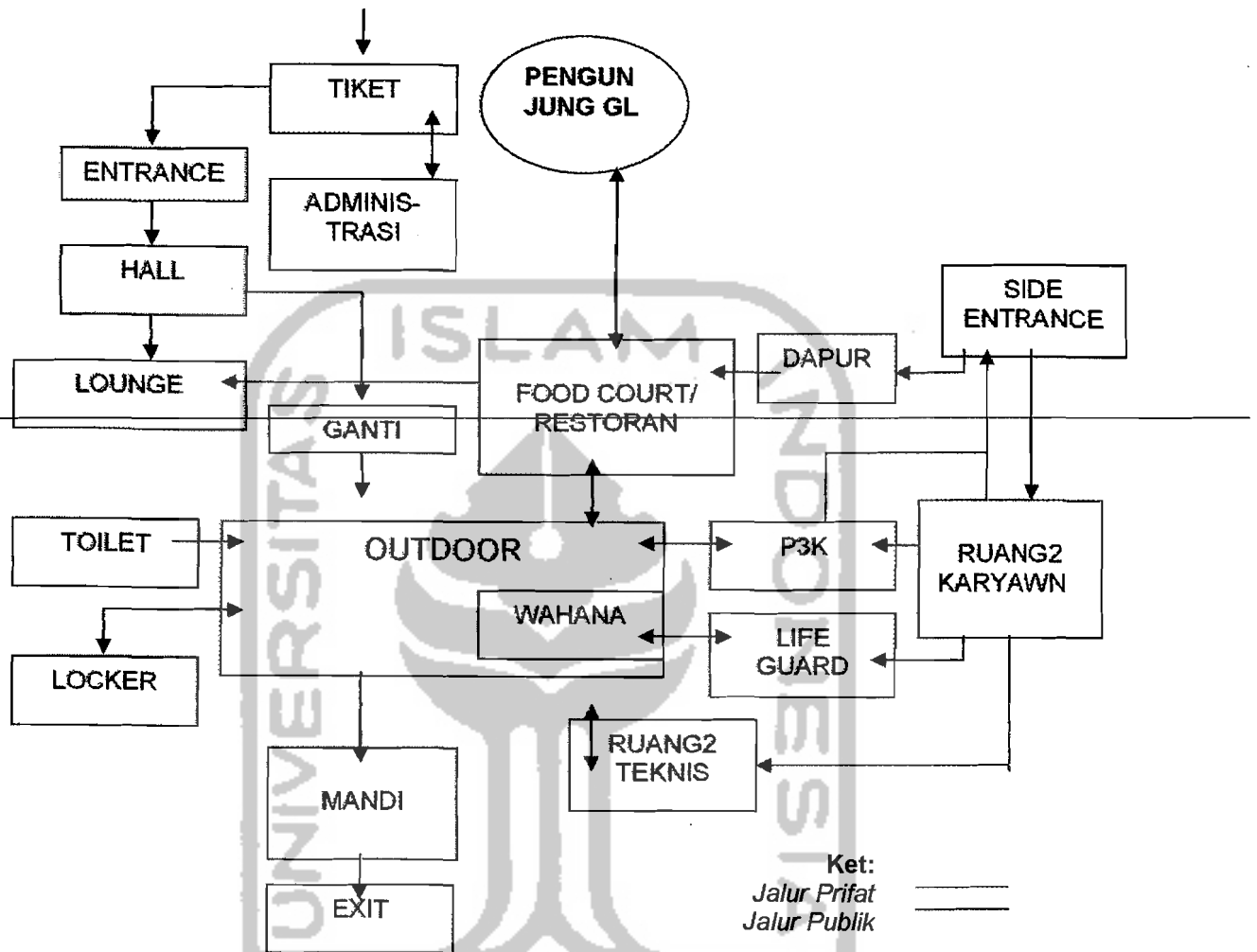


Diagram4 : Hubungan Ruang