

PROGRAM STUDI	ARQUITECTURE
FAKULTAS	TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS	ISLAM INDONESIA
TGL. TERIMA	19 Mei 2004
NO. JUDUL	00111
NO. BIV.	52000111001
NO. BUKU	

**LAPORAN PERANCANGAN
TUGAS AKHIR**

**PENATAAN ULANG OBJEK WISATA DANAU SENTANI
DI JAYAPURA-PAPUA**

*Pengembangan dan penataan ulang fasilitas wisata
pada konsep tampilan (fasad) bangunan yang mencerminkan
arsitektur tradisional Papua*



Disusun Oleh :

Nama : Irwan Santosa
No. Mhs. : 99 512 113

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2003

TUGAS AKHIR

**PENATAAN ULANG OBJEK WISATA DANAU SENTANI
DI JAYAPURA-PAPUA**

*Pengembangan dan penataan ulang fasilitas wisata
pada konsep tampilan (fasad) bangunan yang mencerminkan
arsitektur tradisional Papua*

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh Gelar Sarjana Teknik
pada Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia

Disusun Oleh :

Nama : Irwan Santosa
No. Mhs. : 99 512 113

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2003**

Lembar Pengesahan

**PENATAAN ULANG FASILITAS WISATA DANAU SENTANI
DI JAYAPURA-PAPUA**

*Pengembangan dan penataan ulang fasilitas wisata
pada konsep tampilan (fasad) bangunan yang mencerminkan
arsitektur tradisional Papua*

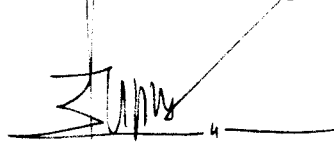
Disusun Oleh

IRWAN SANTOSA

99 512 113

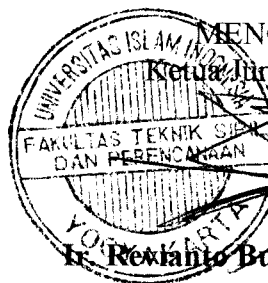
JOGJAKARTA, 13 Oktober 2003

MENYETUJUI,
Dosen Pembimbing



Ir. H. Supriyanta, M.Si

MENGETAHUI,
Ketua Jurusan Arsitektur



Ir. Rowanto Budi Santosa, M. Arch



Assalamu'alaikum W'r. W'b.

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulisan Laporan Perancangan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Adapun judul laporan perancangan ini adalah **Penataan Ulang Fasilitas Wisata Danau Sentani di Jayapura-Papua**

Adapun maksud dan tujuan dari penyusunan laporan ini adalah untuk memenuhi syarat penyelesaian program studi tugas akhir bagi mahasiswa jenjang Strata 1 (S1) Jurusan teknik Arsitektur FTSP UII Jogjakarta.

Dalam mewujudkan hal ini, mulai dari pencarian data hingga penulisan laporan akhir ini penulis sangat banyak memperoleh bantuan dari berbagai pihak, baik yang berupa moril maupun materiil. Dengan demikian keseluruhan kegiatan dapat terlaksana dengan baik dan dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

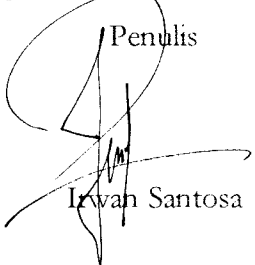
1. Bapak Ir. Supriyanta, M.Si selaku Dosen Pembimbing, *yang selalu bersedia diganggu untuk membantu menyelesaikan masalah mulai dari rekomendasi awal hingga akhir penulisan*
2. Bapak Ir. M. Iftironi selaku Dosen penguji
3. Bapak Ir. Revianto BS, M. Arch, selaku Ketua jurusan Arsitektur UII
4. Ibu Hastuti Saptorini, *terima kasih sarannya.*
5. Persembahkan kepada Bapak dan Ibu(di Jayapura), adek (di Bandung) *'nanda tahu kalian selalu berdo'a dari jauh dan mendukung semua yang menjadi keputusanku. Ma'kasih.....*
6. Elistya, *thank's 4 all*
7. *Bapak dan Ibu Djoko, Nana*
8. *Thank's to Yude'x, Nisha Muntil, Bobby-Sari, mas Hadi, mas Alun, Mbak Ulfa, kalian teman kerja yang hebat*

9. Mba' Mira-mas Ira (*moga sukses pendadarannya*)
10. Gloda', 'cah SEDAN, Nyilfi, iyos, lus, **ArChiTech-ture '99**, muchlis
11. teman-teman satu angkatan studio.
12. Mas Tutut, mas Sariman
13. Karyo, *makasih persahabatannya dari awal kuliah*
14. odhie n ardiles di Jayapura, *makasih dah dianterin kemana-mana*
15. Seluruh pihak yang telah membantu terlaksananya seluruh proses perancangan baik yang di Jayapura maupun di Jogjakarta, *maaf kalau tidak dapat penulis sebut satu persatu.*

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan, oleh sebab itu segala saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan guna perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua. *Amien.*

Wassalamu'alaikum W'r. W'b.

Jogjakarta, 13 Oktober 2003

Penulis

Irvan Santosa

**PENATAAN ULANG FASILITAS WISATA DANAU SENTANI
DI JAYAPURA-PAPUA**

*Pengembangan dan penataan ulang fasilitas wisata
pada konsep tampilan (fasad) bangunan yang mencerminkan
arsitektur tradisional Papua*

Restructuring Recreation Facilities in Sentani Lake at Jayapura-Papua

*Developing and restructuring recreation facilities to the concept of building facade which is reflect
the traditional architecture of Papua*

Untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dan wisatawan akan tempat rekreasi, maka dibutuhkan sebuah tempat yang mampu menampung kegiatan wisata dan rekreasi tersebut.

Objek wisata Danau Sentani merupakan salah satu tujuan wisata alam di Jayapura, Objek wisata ini terletak di desa yoka-waena, dengan pemandangan alam danau dan gunung, diharapkan mampu menarik para wisatawan untuk datang berkunjung.

Yang sangat disayangkan adalah objek wisata ini sangat minim sarana dan fasilitas rekreasinya, sehingga minat para pengunjung pada tahun-tahun belakangan ini mulai berkurang. Untuk itu diperlukan pengembangan dan penataan fasilitas rekreasi yang baru untuk memperbaiki kondisi objek wisata Danau Sentani ini.

Kawasan wisata ini dibagi dalam 3 zone kegiatan, yaitu Zone Akomodasi, Zone Rekreasi Keluarga dan Zone Olahraga.

Fasad bangunan yang ditampilkan adalah bentuk kombinasi dari rumah adat kariwari dan rum sram. (rumah adat orang biak dan suku asmat).

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAKSI	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tinjauan Kepariwisata	8
1.3. Kawasan Wisata Danau Sentani	9
1.4. Jenis-jenis Kegiatan Wisata	14
1.5. Permasalahan	15
1.6. Tujuan	16
1.7. Sasaran	16
1.8. Keaslian Penulisan.	17
1.9. Lingkup Pembahasan	18
1.10. Metode Pembahasan	19
1.11. Diagram Pola Pikir	21
1.12. Sistematika Pembahasan	24
1.13. Daftar Pustaka	25
BAB II. DESAIN SKEMATIK	26
BAB III. GAMBAR STUDIO	48
LAMPIRAN-LAMPIRAN	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 : Gedung BPD dan Pelni	3
Gambar 1.2 : Honai dan Rum Srom	6
Gambar 1.3 : Peta Propinsi Papua	9
Gambar 1.4 : Peta lokasi wisata danau	9
Gambar 1.5 : Ukuran site.....	10
Gambar 1.6 : Kondisi eksisting dan persebaran fasilitas	10
Gambar 1.7 : Eksisting Sirkulasi	11
Gambar 1.8 : Letak Fasilitas	12
Gambar 1.9 : Vew dari tapak	13
Gambar 3.1 : Situasi	48
Gambar 3.2 : Site Plan	48
Gambar 3.3 : Denah Pengelola	49
Gambar 3.4 : Tampak Pengelola	49
Gambar 3.5 : Potongan Pengelola	49
Gambar 3.6 : Perspektif Pengelola	49
Gambar 3.7 : Denah Galeri	50
Gambar 3.8 : Tampak Galeri	50
Gambar 3.9 : Potongan Galeri.....	50
Gambar 3.10 : Perspektif Galeri	50
Gambar 3.11 : Denah Pentas Seni.....	51
Gambar 3.12 : Tampak Pentas Seni	51
Gambar 3.13 : Potongan Pentas Seni	51
Gambar 3.14 : Perspektif Pentas Seni	51
Gambar 3.15 : Denah Mini Market	52
Gambar 3.16 : Tampak Mini Market	52
Gambar 3.17 : Perspektif Mini Market.....	52
Gambar 3.18 : Denah Souvenir Shop	52
Gambar 3.19 : Tampak Souvenir Shop	52
Gambar 3.20 : Denah Restoran	53
Gambar 3.21 : Tampak Restoran	53
Gambar 3.22 : Interior Restoran	53
Gambar 3.23 : Eksterior Restoran	53
Gambar 3.24 : Key Map Akomodasi	54

Gambar 3.25 : Denah Lobi Guest House.....	54
Gambar 3.26 : Tampak Lobi GH	54
Gambar 3.27 : Denah Guest room	55
Gambar 3.28 : Tampak Guest Room	55
Gambar 3.29 : Perspektif Akomodasi	55
Gambar 3.30 : Key Map Club House	56
Gambar 3.31 : Denah Club House	56
Gambar 3.32 : Tampak Club House	57
Gambar 3.33 : Potongan Club Hause	57
Gambar 3.34 : Perspektif Club House	57
Gambar 3.35 : Tampak Kawasan	58
Gambar 3.36 : Potongan Kawasan	58
Gambar 3.37 : Rencana Sanitasi	59
Gambar 3.38 : Detail Pintu	60
Gambar 3.39 : Detail Hiasan Dinding	60
Gambar 3.40 : Detail Sirip Atap	60
Gambar 3.41 : Detail Papan Petunjuk.....	61
Gambar 3.42 : Detail Sculpture	61
Gambar 3.43 : Detail Jalan Setapak	62
Gambar 3.44 : Detail Lampu	62
Gambar 3.45 : Detail Pergola	62
Gambar 3.46 : Detail Atap	62

BAB I
PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

1.1.1 *Sekilas mengenai papua*

Propinsi Papua yang lebih dikenal dengan Bumi Cenderawasih merupakan propinsi dengan luas wilayah terbesar di Indonesia, yaitu 416.000 km² atau sama dengan tiga kali luas pulau Jawa. Menurut Sensus tahun 2000 di propinsi yang amat luas ini berdiam hanya sekitar 2.219.500 jiwa dengan tingkat kepadatan penduduk terjarang di Indonesia, yaitu kurang dari 4 jiwa per km². Meskipun begitu dari segi kesukubangsaan dan budaya mereka memperlihatkan suatu kebinekaan yang amat besar dibandingkan dengan masyarakat lain di negara kepulauan nusantara ini. Kebinekaan ini tercermin dalam berbagai unsur budaya seperti bahasa (menurut Silzer 1986, terdapat 240 bahasa daerah), struktur sosial organisasi, sistem kepemimpinan, agama, dan sistem mata pencaharian hidup berdasarkan ekologi daerah tersebut.

Propinsi Papua terdiri dari hampir 75 % pegunungan dengan kemiringan lebih dari 65 %, dan ditutupi oleh hutan tropis.

Perkembangan pembangunan di Indonesia saat ini diikuti dengan berkembangnya dunia pariwisata. Sejak terjadinya peledakan bom di Bali dan mulai bergolaknya isu-isu tentang Papua Merdeka, sektor pariwisata di Papua (khususnya) sempat mengalami kemunduran tetapi setelah beberapa waktu kemudian pemerintah berusaha keras untuk mengembalikan citra Indonesia pada dunia internasional khususnya pada sektor pariwisata.

Tidak dapat dipungkiri bahwa sektor pariwisata merupakan bagian utama dalam menambah devisa negara, sehingga pemerintah berusaha meningkatkan pelayanan di sektor tersebut, terutama yang bersifat

menonjolkan serta memperkenalkan sekaligus dapat melestarikan ciri khas tradisional suku bangsa di Indonesia.

Setelah Bali, sektor pariwisata mulai dikembangkan di seluruh daerah di Indonesia tidak terkecuali Papua yang selama ini mungkin kurang mendapatkan sorotan dari para wisatawan baik domestik maupun mancanegara.

Kegiatan kepariwisataan Papua dapat dikatakan baru pada tahap awal pengembangan, kunjungan wisatawan mancanegara baru mencapai 13.640 orang pada tahun 1992, 13.164 orang pada tahun 1993, 16.495 orang pada tahun 1994 dan dari data tahun 2001 diketahui sebanyak 12.672 orang yang mengunjungi Papua dengan rata-rata pertumbuhan kunjungan adalah 23.09 persen, kebanyakan berwisata ke daerah-daerah pedalaman seperti Timika, Wamena, dan Lembah Baliem dengan daya tarik budaya, kemudian meneruskan perjalanan ke Jayapura, Biak, Sarmi dengan daya tarik peninggalan PD II dan keindahan pesona alam dan laut, selain itu ada juga yang bepergian ke daerah-daerah pendakian seperti Puncak Cartenz, Serui dan Manokwari serta Sorong yang merupakan daerah yang kaya akan fauna.

Penduduk asli Papua merupakan keturunan dari suku bangsa Melanesia. Mereka merupakan masyarakat dengan beranekaragam mata pencaharian tergantung dari ekologi tempat tinggal mereka antara lain; nelayan, bertani, berladang, meramu sagu, dan berburu.

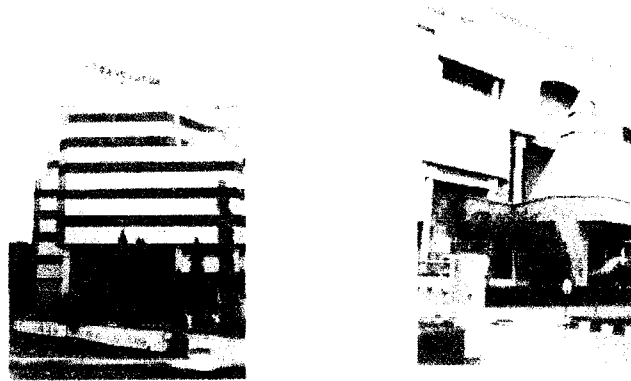
1.1.2 Jayapura sebagai Ibukota Propinsi

Kotamadya Daerah Tingkat II Jayapura merupakan Ibukota Propinsi Daerah Tingkat I Papua, terletak di pantai utara Propinsi Papua dengan posisi 1°28'17,26" - 3°58'0,82" LS dan 137°34'10,6" - 141°0'8,22" BT. Jayapura merupakan pintu utama bagi pengenalan budaya Papua yang merupakan salah satu potensi bagi Pariwisata Indonesia sehingga diharapkan perkembangan seni dan budaya tradisional dapat tumbuh dan

berkembang ditengah seni kontemporer modern yang pesat merambah Papua saat ini.

Budaya dari waktu ke waktu semakin bertambah keragamannya dan berubah dari waktu ke waktu, sehingga diperlukan suatu wadah yang mampu memperkenalkan pada masyarakat umum.

Sesuai dengan fungsinya sebagai Ibukota Propinsi sudah seharusnya Jayapura dapat menonjolkan citra budaya daerah Papua tersebut, akan tetapi pada kenyataannya saat ini pembangunan gedung, mall, pusat perbelanjaan tidak dapat menonjolkan keberadaan budaya tradisional itu. Bangunan yang berkembang saat ini adalah bangunan yang bercitra modern dengan blok-blok masif dan menonjolkan estetika.



Gambar 1.1 Gedung BPD (kiri) dan Gedung PELNI

Pembangunan kota Jayapura dimulai dari pusat kota dan selanjutnya berkembang ke arah barat dan selatan. Hal ini disebabkan oleh adanya lahan yang luas pada daerah Sentani dan Selatan Sentani yang merupakan pusat pengembangan Transmigrasi.

Pertumbuhan di berbagai sektor seperti pertanian, perdagangan, jasa, pendidikan, perumahan, dan berbagai fasilitas umum, haruslah diimbangi dengan berkembangnya sektor pariwisata dan pengadaan sarana rekreasi dan hiburan.

Pada saat ini, fasilitas rekreasi yang dibutuhkan tersebut sangat terbatas dan bahkan kehilangan fungsinya sebagai tempat rekreasi dan wisata. Sebagai contoh objek wisata Danau Sentani (dahulu bernama

“Gelanggang Remaja dan Rekreasi Keluarga”) karena kurangnya pengelolaan dari Pemerintah Daerah maka keadaannya sekarang sudah sangat berbeda. Hal tersebut dapat dilihat dengan mulai bermunculan tempat-tempat judi, bar, bahkan hampir setiap hari tempat tersebut dijadikan tempat untuk bermabuk-mabukan.

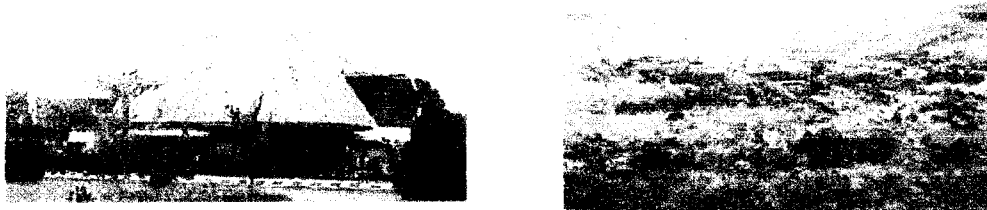
Oleh karena itu untuk mengembalikan citra Objek Wisata Danau Sentani dan dalam rangka menciptakan keseimbangan di berbagai sektor serta memenuhi kebutuhan masyarakat akan suatu tempat rekreasi dan wisata maka pemerintah daerah Jayapura melalui RUTRK/RDTRK Jayapura tahun 1992-1993 merencanakan pembangunan sarana hiburan dan rekreasi yang dipusatkan di daerah Waena dimana pada lokasi tersebut telah terdapat Museum, Arena EXPO (mulai dibuka kembali pada September 2003) serta Gelanggang Remaja, serta Bumi Perkemahan Cenderawasih.

Kemudian melalui RUTRK/RDTRK Jayapura tahun 2003-2004, pemerintah daerah merencanakan peruntukan daerah Waena, Yoka dan Abepura sebagai daerah pemukiman penduduk, dan untuk memenuhi kebutuhan penduduk setempat, maka Pemda memusatkan sarana hiburan di sekitar Lokasi Danau Sentani, sekaligus menyajikan wisata danau sebagai tujuan utama rekreasi keluarga di daerah setempat, hal ini dikarenakan letak wisata pantai sangat jauh dari daerah Abepura, Yoka dan Waena (Lebih Kurang 60 -100 km).

1.1.3 Citra Bangunan dengan Budaya dan Arsitektur Tradisional Papua

Bangunan biar benda mati namun tidak berarti tak “berjiwa”. Bangunan yang kita bangun adalah rumah manusia, oleh karena itu merupakan sesuatu yang sebenarnya selalu dinapasi oleh kehidupan manusia, oleh watak dan kecenderungan-kecenderungan, oleh nafsu dan cita-citanya. Bangunan adalah citra sang manusia pembangunnya, tak beda dengan pakaian, bangunan membahasakan apa yang ada didalamnya. Maka dalam membangun, ada dua hal yang harus

Honai merupakan rumah adat berbentuk Lingkaran atau segi delapan dengan atap berbentuk kerucut. Sedangkan Rum Som adalah rumah adat panjang yang bentuk atapnya pada bagian depan konstruksinya melengkung ke bawah dan dari jauh kelihatan seolah menggantung.



Gambar 1.2 Honai (kiri) dan Rum Som (kanan)

1.1.4 Studi Antropologi Suku Asmat, Suku Dhani dan Orang Biak Numfor.

Dalam pengkajian mengenai Arsitektur tradisional Papua, akan difokuskan pada arsitektur Suku Dhani (wamena), Suku Asmat (Merauke) dan Orang Biak Numfor (Biak). Ketiga golongan masyarakat ini dipandang cukup representatif dan dapat menjangkau sasaran budaya daerah lainnya di Papua.

Populasi masyarakat suku Asmat hingga tahun 1995 adalah 54.180 jiwa yang bermukim di 141 desa. Suku Asmat adalah peramu sejati, dimana dalam memenuhi kebutuhan hidupnya mereka mengandalkan kemurahan alam dan kekuatan tangan sendiri. Konsentrasi pemukiman orang Asmat meliputi kawasan : padang rumput, rawa-rawa dan pesisir pantai. Rumah orang Asmat berdiri di atas tonggak-tonggak kayu dengan ketinggian sekitar 1 meter. Tidak terdapat pembagian ruang dalam rumah Asmat, bagian dalam rumah terdapat lempengan tanah liat untuk menempatkan api-api kecil sebagai penerang dan para-para untuk meletakkan kayu bakar.

Religi orang Asmat selalu berhubungan dengan dunia gaib dimana mereka percaya dengan kekuatan roh-roh halus yang menguasai kehidupan serta Totem orang Asmat selalu berkaitan dengan kayu

(mereka percaya bahwa kayu hidup dan mempunyai jiwa sebagaimana manusia), sehingga dalam berbagai aspek kehidupan, kayu merupakan sumber inspirasi yang dapat menghasilkan suatu karya budaya.

Suku Dhani yang berada di Kabupaten Jayawijaya adalah kaum petani tradisional Papua. Konsentrasi pemukiman meliputi kawasan lereng gunung, lembah dan dataran tinggi pegunungan Jayawijaya. Perkampungan tradisional Suku Dhani terpusat, rumah berbentuk bulat dengan konstruksi atas setengah lingkaran dan rendah (honai). Secara geografis, rumah suku Dhani mempunyai keuntungan karena kehidupan mereka meliputi daerah dingin, konstruksi honai dinilai dapat berfungsi ganda yaitu sebagai penghangat dan dapat melindungi mereka dari angin. Kehidupan sosial budaya masyarakat Dhani dengan ikatan kekerabatan yang kuat adalah salah satu faktor penyebab dalam satu rumah selalu dihuni oleh lebih dari satu kepala keluarga..

Orang Biak Numfor bermukim pada seluruh Kabupaten Biak Numfor, yang bermata pencaharian menokok sagu dan mencari ikan. Desa-desa Orang Biak biasanya didirikan ditepi pantai, rumah-rumah tersebut dibangun diatas karang-karang dia atas tonggak kayu yang menyerupai rumah panggung.

Rumah asli Orang Biak dahulu berbentuk kulit kura-kura, tetapi sekarang yang menonjol adalah bentuk atap yang menjulang ke atas (kariwari). Tiap rumah biasanya mempunyai beranda depan dan terdapat pembagian kamar-kamar. Model perumahan terlihat pada bagian beranda depan menghadap laut dan bagian belakangnya menghadap ke darat. Selain rumah keluarga, orang biak juga mengenal rumah pemuda yaitu Rum Sram.

1.1.5 Penekanan Rancangan.

Rancangan ditekankan pada konsep bangunan tradisional Papua.

Membangun dengan teknik tradisional bukan berarti menolak teknik membangun modern, bukan pula berarti mengajak untuk kembali ke masa lalu, akan tetapi memberi arti kesejarahan dan pewarisan teknologi.

Di atas telah dilampirkan beberapa budaya tradisional papua, seperti budaya Dhani, Asmat dan Orang Biak.

Dari ketiga budaya diatas, budaya tradisional suku Asmat dan Orang biak dianggap lebih cocok diterapkan pada rancangan ini. Hal itu dikarenakan permukiman kedua suku ini terletak pada tepian air, sehingga dianggap dapat dikembangkan pada objek wisata danau Sentani ini.

Dengan diterapkannya kedua budaya tersebut, diharapkan dapat menampilkan citra bangunan tradisional papua dan ciri bangunan tepi air.

Citra alami akan benar-benar terasa di bangunan ini, baik dari material/bahan yang digunakan, bentuk bangunan, struktur maupun jalur pencapaiannya yang berkelok-berkelok.

1.2. Tinjauan Kepariwisataan

Wisata adalah suatu perjalanan dari suatu tempat ke tempat lainnya yang bersifat sementara, dilakukan perorangan atau kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dengan lingkungan hidup dalam dimensi sosial, budaya, dan alam.

Wisatawan adalah orang yang pergi untuk mengadakan perjalanan dengan tujuan memuaskan hasrat keingintahuan dan mengurangi stress, beristirahat dan mengembalikan kesegaran pikiran serta jasmani pada alam lingkungan yang berbeda dengan lingkungan sehari-hari.

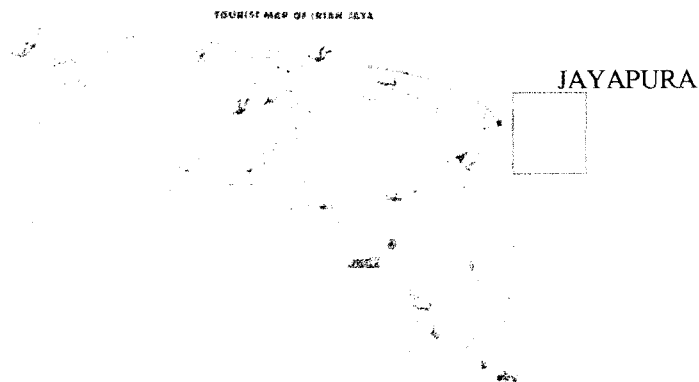
Dalam dunia pariwisata, wisata terdiri atas; Wisata Budaya, Wisata Bahari, Wisata Alam, dan Wisata Air.

Wisata Danau merupakan salah satu bentuk wisata air, yaitu aktifitas yang dilakukan pada waktu luang demi kepuasan tujuan yang dilakukan pada suatu lingkungan massa air yang cukup luas, dengan dilengkapi fasilitas-fasilitas wisata sebagai penunjang dan atraksi.

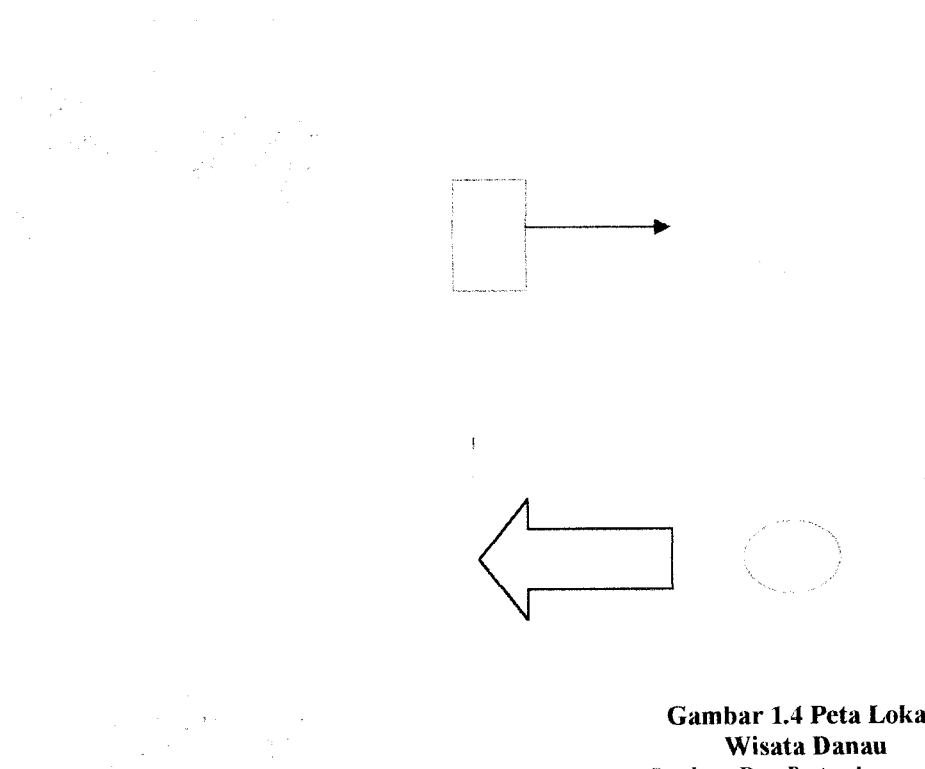
Kegiatan utama dalam wisata danau antara lain adalah bersampan, bersepeda air, olahraga motor boat. Sedangkan kegiatan penunjang antara lain adalah memancing, belanja, menikmati aneka fasilitas didarat, menginap, makan dan lainnya.

1.3. Kawasan Wisata Danau Sentani

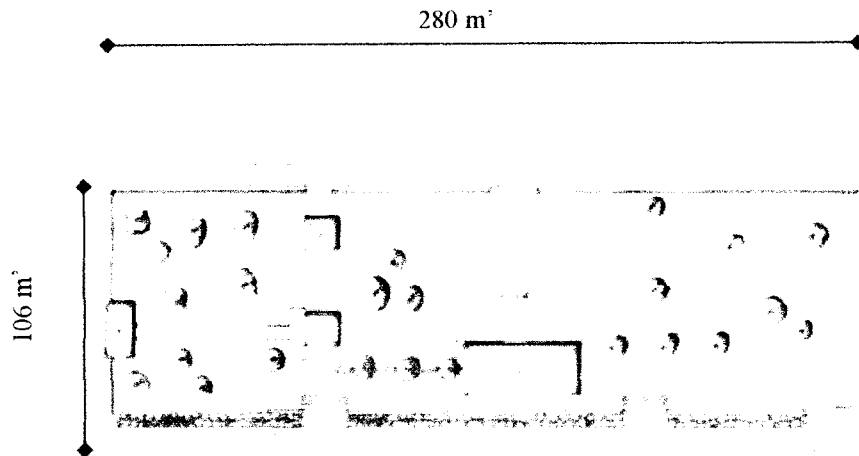
1.3.1. Evaluasi Kawasan



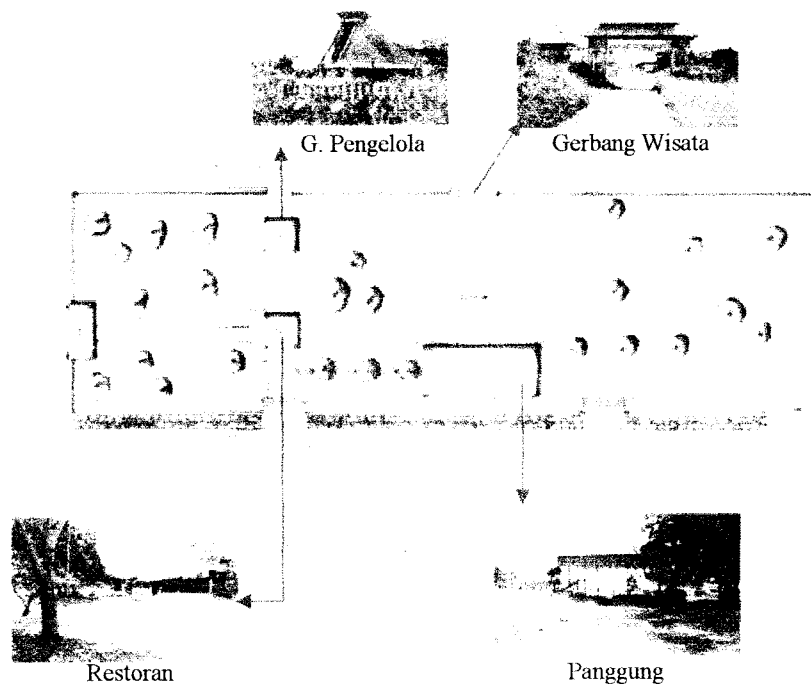
Gambar 1.3 Peta Propinsi Papua
 Sumber : Biro Perjalanan Wisata



Gambar 1.4 Peta Lokasi Wisata Danau
 Sumber : Dep. Pertambangan dan Energi, Observasi



Gambar 1.5 Ukuran Site
Sumber : Observasi



Gambar 1.6 Kondisi Existing dan Persebaran Fasilitas
Sumber : Observasi



a. Sirkulasi

Pada objek wisata Danau Sentani memiliki pola sirkulasi menyebar langsung ke fasilitas-fasilitas wisata yang ada.

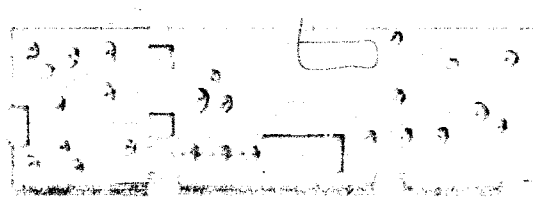


Hampir seluruh lahan ditutupi dengan konblok, sehingga para pengunjung dapat berjalan sekehendaknya, kecuali pada lahan di sebelah timur menggunakan batuan kapur sebagai penutup tanah dan pada saat ini sudah tertutup oleh rumput ilalang.

Pencapaian ke lokasi dengan jalan beraspal dengan lebar 5 m' dan di pinggir jalan tertutup tingginya ilalang.



Bentuk ruang sirkulasi pada lokasi wisata ini tidak dapat dibaca dengan jelas karena tidak terdapat pembeda sirkulasi pejalan kaki dan sirkulasi kendaraan.



s. pejalan kaki

s. motor

s. mobil



Gambar 1.7 Eksisiting Sirkulasi
Sumber : observasi

Dari keterangan di atas, diperlukan penataan ulang jalur sirkulasi dan menambah elemen-elemen pendukung yang mampu menciptakan suasana rekreatif bagi pengunjung.

Definisi rekreatif adalah sesuatu yang tidak membosankan, tidak monoton, dapat memberikan kesenangan tersendiri dan sesuatu yang menghibur.

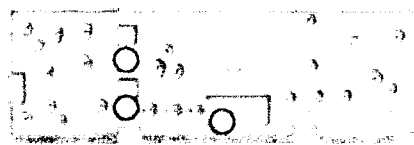
Suasana rekreatif itu sendiri dapat tercermin pada beberapa hal, yaitu :

- Keanekaragaman
- Pola/pattern, contohnya pola linier, terpusat, radial, grid, dan cluster
- Sistem, merupakan urutan-urutan kebutuhan yang jelas
- Suasana/kualitas ruang, dengan memperhatikan proporsi, bentuk, warna, material, tekstur, dekorasi, pencahayaan, dan penghawaan.

b. Persebaran fasilitas

Suatu objek wisata perlu didukung oleh fasilitas-fasilitas penunjang, sedangkan fasilitas pendukung pada objek wisata ini sangat kurang dan pada saat ini sudah tidak berfungsi dengan semestinya.

Bangunan fasilitas yang masih dapat ditemukan adalah Gedung pengelola, Restoran, dan beberapa tempat duduk santai.



- G. Pengelola
- G. Restoran
- Panggung

Gambar 1.8 letak fasilitas

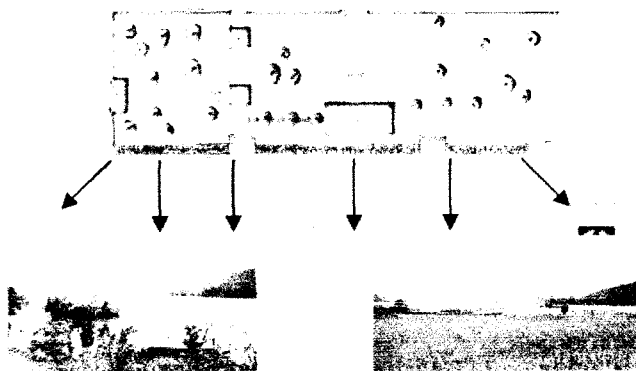
Sumber : observasi



Perlu diketahui bahwa pada saat ini, kondisi fasilitas tersebut rusak berat dan tidak layak pakai.

c. View

View pada kawasan wisata Danau Sentani ini berorientasi ke arah selatan dengan pemandangan danau dan pulau-pulau serta pegunungan yang tumbuh di atasnya.



Gambar 1.9 View dari tapak
Sumber : Observasi

1.3.2. Potensi Kawasan



Dari peta lokasi ini diketahui bahwa di daerah ini sebelumnya telah dibangun beberapa sarana budaya dan rekreasi yang dapat menjadi suatu potensi daerah tersebut.

Potensi-potensi tersebut diantaranya :

1. Pada bagian utara site tepatnya terletak pada ketinggian \pm 500 m dpl. Tempat ini setiap minggunya diadakan road race yang ramai dikunjungi para anak muda.
2. Pada bagian depan dari lokasi ini dan berhadapan dengan jalan utama didapati sebuah museum seni, pengunjung yang sering datang adalah dari kalangan mahasiswa.
3. Disebelah museum seni ini terdapat suatu arena EXPO, yang merupakan ajang pameran dari tiap daerah, pada tahun belakangan ini tidak diadakan lagi, dan direncanakan akan dibuka kembali pada September 2003.



Walaupun begitu, setiap hari minggu dari pagi sampai sore hari di tempat ini diadakan beberapa permainan bagi anak-anak, seperti tamiya, basket, dan sepakbola kecil.

4. Selain itu, potensi utama dari site Ini adalah pemandangan alam dari danau dan pegunungan diwilayah tersebut



5. Sebelah barat dari lokasi ini terdapat sebuah lokasi wisata dayung yang menurut informasi rata-rata dikunjungi 40-60 orang setiap harinya.



Dari beberapa potensi yang ada dapat dikatakan jumlah pengunjung di daerah tersebut cukup banyak, oleh karena itu diharapkan dengan adanya penataan objek wisata ini maka para pengunjung dapat memperoleh suatu tempat berekreasi yang unik dan dapat dijadikan tujuan utama bagi para wisatawan.

1.4. Jenis-jenis Kegiatan Wisata

Kegiatan-kegiatan wisata yang ingin ditampilkan dalam Objek Wisata ini diharapkan dapat melengkapi keberadaan pusat rekreasi dan menjadi tujuan utama para wisatawan di Waena, disamping beberapa potensi kegiatan di atas.

1. Wisata utama

- a. Berperahu : kegiatan wisata dengan menggunakan perahu untuk menikmati pemandangan sekitarnya.
- b. Sepeda air : kegiatan dengan menggunakan sepeda berbentuk bebek-bebekan dan bentuk yang lainnya untuk menarik wisatawan keluarga
- c. Bersampan : jenis kegiatan olahraga yang disediakan pada wisata air seperti danau.

- d. Memancing : bertujuan untuk memberikan kesan rileks pada wisatawan sambil menikmati keindahan alam

2. Fasilitas Penunjang Wisata

- a. Dermaga : Fasilitas ini digunakan untuk memudahhi kegiatan wisata utama
- b. Taman : dibutuhkan untuk menunjang keindahan lokasi wisata
- c. Area Piknik : disediakan area bagi pengunjung untuk berdukk santai atau dengan gazebo-gazebo
- d. Area Bermain : fasilitas yang disediakan untuk melakukan kegiatan bermain di darat
- e. Penginapan : fasilitas ini disediakan bagi wisatawan yang berkunjung dari luar kota dan tertarik untuk menikmati keindahan objek wisata tersebut lebih lama, dapat berupa bangunan penginapan ataupun cottage
- f. Restoran
- g. Galeri Budaya : Penting bagi pengunjung untuk mengetahui kebudayaan daerah tersebut sehingga memberi kesan berbeda dari lokasi wisata yang lain
- h. Panggung pertunjukan : digunakan sebagai sarana pengembangan kreatifitas
- i. Souvenir Shop : Fasilitas yang menjual aneka kerajinan daerah itu.
- j. Menara : Fasilitas ini digunakan untuk menikmati pemandangan alam danau.

1.5. Permasalahan

1. Permasalahan umum :

Bagaimana menata ulang Objek wisata Danau Sentani sehingga dapat menjadi tujuan utama bagi wisatawan untuk berekreasi

2. *Permasalahan khusus :*

- Bagaimana merencanakan, merancang dan menata kembali fasilitas-fasilitas wisata di kawasan objek wisata Danau Sentani Jayapura yang mencerminkan arsitektur tradisional Papua, khususnya pada konsep tampilan (fasad) bangunan fasilitas wisata.
- Bagaimana menata ulang jalur sirkulasi ruang luar sehingga dapat menciptakan karakter sirkulasi yang rekreatif.

1.6. Tujuan

Tujuan dari penataan ulang kawasan wisata Danau Sentani adalah :

1. Menata dan melengkapi fasilitas kawasan ini sehingga menjadi suatu wadah yang dapat menampung kegiatan rekreasi dan pengenalan budaya Papua
2. Diharapkan dengan terciptanya suasana rekreasi yang menyenangkan (rekreatif) dapat menjadi pusat kegiatan rekreasi dan menjadi salah satu tujuan wisata utama di Jayapura.

1.7. Sasaran

Sasaran yang perlu diwujudkan untuk mengembangkan kawasan wisata ini yaitu dengan

- memasukkan unsur seni dan arsitektur Papua (Khususnya bentuk atap dan ornamen) dalam penampilan bangunan serta terdapatnya suatu wadah yang mampu menampung kegiatan kesenian tradisional Papua sehingga hal tersebut dapat dilihat kemudian dikenal luas oleh masyarakatnya dan pada akhirnya mampu memberikan kesadaran pada SDM-nya bahwa Papua memiliki budaya tradisional yang bernilai tinggi.
- Menciptakan suasana rekreatif yang tercermin pada keanekaragaman, pola/pattern, sistem dan suasana khususnya pada tata ruang luar.

1.8. Keaslian Penulisan.

1. Nama : Yiyin Teki Probosari
Judul : Perencanaan wisata air di kawasan Telaga Rawa Pening Ambarawa.
Penekanan : Penataan fasilitas dan sarana objek wisata yang dikaitkan dengan bentuk bangunan yang harmonis dengan potensi alam telaga.

2. Nama : Dwi Sukmawati
Judul : Pengembangan Fasilitas Wisata di Taman Wisata Pantai Pasir Putih Kecamatan Katibung Kabupaten Kalianda Lampung Selatan Propinsi Lampung
Penekanan : Merancang pengembangan fasilitas wisata yang sesuai dengan kondisi dan potensi alamnya serta kegiatan wisata pantainya.

3. Nama : Ahmad Farid Effendi
Judul : Fasilitas Akomodasi di Kawasan Danau Ranau Sumatera Selatan
Penekanan : Citra Arsitektur sebagai penentu konsep perancangan.

4. Nama : Nurnini Tjappi
Judul : Pengembangan Wisata Danau Sentani
Penekanan : Perencanaan gedung kesenian sebagai sarana budaya

5. Nama : Bayu Agus Wijayanto
Judul : Bandar Udara Internasional Frans Kaiseipo Biak - Papua
Penekanan : Konsep Tampilan pada Terminal Kedatangan dan Keberangkatan yang mencerminkan *Spirit of Papua*

1.9. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan dibatasi dan ditekankan pada hal-hal yang memiliki relevansi dengan masalah yang telah disebutkan di atas, sehingga dapat mengarahkan konsep perencanaan dan perancangan kawasan danau Sentani sebagai kawasan wisata danau dan budaya yang rekreatif, yaitu sebagai berikut

1. Lingkup pengembangan dilakukan meliputi wilayah yang telah ditetapkan dalam RUTRK/RDTRK Jayapura 1992/1993-2003/2004 tentang peruntukan lahan bagi kegiatan rekreasi dan fasilitas hiburan.
2. Pemilihan lokasi lebih bersifat memanfaatkan lokasi Gelanggang Remaja yang sudah tidak layak dan menggantikan fasilitas-fasilitas yang ada di tempat tersebut dikarenakan keseluruhan fasilitas sudah tidak dapat berfungsi dengan baik.
3. Bentuk fisik bangunan, khususnya tampilan (fasad bentukan atap) diciptakan sedemikian rupa untuk memberikan kesan alami dengan pendekatan bangunan lokal/arsitektur tradisional sebagai penguat identitas kawasan.
4. Pembahasan mengenai sirkulasi ruang luar, khususnya pada penggunaan elemen-elemen arsitektural yang mampu menciptakan suasana rekreatif.
5. Jenis dan kebutuhan fasilitas wisata. Yang dibahas adalah tentang kegiatan wisata serta pewardahannya sehingga mampu memenuhi tuntutan kebutuhan fisik dalam lingkungan kawasan.

Oleh karena itu, yang akan ditekankan dalam penataan ulang (re-desain) objek wisata ini adalah kepada

- Pengembangan fasilitas-fasilitas pendukung wisata dengan pendekatan kepada tampilan (fasad) bangunan yang mencirikan identitas Papua.
- Penataan jalur sirkulasi yang dapat menciptakan suasana rekreatif.

1.10. Metode Pembahasan

1.10.1. Tahap Pengungkapan data dan permasalahan.

a. Wawancara

wawancara dilakukan dengan beberapa orang yang ditemui pada lokasi dan dilakukan juga dengan beberapa mahasiswa Arsitektur ISTJ Jayapura.

b. Pengumpulan data

pengumpulan data melalui beberapa biro wisata di Jayapura Pemda setempat yang terkait dengan pariwisata, tempat-tempat rekreasi dan arsitektur tradisional Papua.

c. Studi Literatur, mengenai kepariwisataan dan budaya.

Meliputi literatur mengenai wisata danau beserta jenis kegiatan yang perlu dihadirkan, kemudian teori-teori mengenai arsitektur tradisional Papua dan studi mengenai tata ruang beserta standar-standar yang diperlukan dalam perancangan kawasan wisata tersebut.

d. Observasi Lapangan

Meliputi survey lapangan (tinjauan fisik) pada lokasi terpilih yaitu, Gelanggang Remaja Danau Sentani

1.10.2. Tahap Analisa dan Sintesa

Tahapan ini merupakan tahap penguraian data serta informasi untuk disusun sebagai data yang relevan yang dipergunakan sebagai pertimbangan pemecahan masalah dan mencari titik temu. Data merupakan kondisi eksisting pada lokasi. Di antaranya adalah :

1. Tata ruang kawasan

Penataan ruang dilakukan dengan menganalisa kondisi alam yang ada dengan pertimbangan pelestarian dan pengembangan kawasan serta konsekuensi dari penataan terhadap citra kawasan sebagai objek wisata pantai dan budaya.

a. data mencakup :

- peta-peta mengenai kawasan, sumber Bappeda Dati II Jayapura

- Rencana tata ruang wilayah Jayapura, sumber Bappeda Dati II Jayapura
- pengamatan terhadap kondisi existing kawasan yang terdiri atas; kondisi topografi, view, iklim, sarana wisata, vegetasi, sirkulasi serta kondisi bangunan setempat.

b. Analisa mencakup :

- Kondisi kawasan
- Pelestarian potensi kawasan
- Tata lansekap
- Jalur sirkulasi yang rekreatif

C. Sintesa mencakup :

- Penataan kawasan Danau Sentani khususnya pada penataan jalur sirkulasi.

2. Karakter fisik bangunan (citra visual)

Perencanaan bentuk fisik bangunan dengan pendekatan arsitektur tradisional dan kondisi alam setempat.

a. Data mencakup :

- Perkembangan arsitektur di Jayapura, sumber pengamatan terhadap bentuk bangunan di jayapura
- Arsitektur yang berkaitan dengan kondisi alam danau, sumber teori-teori ilmu arsitektur.

b. Analisa mencakup :

- Transformasi bentukan bangunan tradisional (khususnya pada bentukan atap) beserta ornamen-ornamen arsitektural yang sesuai untuk kawasan wisata danau.

c. Sintesa mencakup :

- Bentuk bangunan yang direkomendasikan untuk pengembangan kawasan wisata danau dan budaya di Objek Wisata Danau Sentani.

3. Jenis dan kebutuhan fasilitas wisata

penentuan kebutuhan fasilitas wisata dibahas dengan analisa kriteria kegiatan wisata yang ingin dikembangkan dengan pertimbangan kesesuaian kegiatan terhadap norma yang berlaku dalam masyarakat setempat.

a. Data mencakup :

- Jenis-jenis wisata yang dihadirkan di Jayapura.
- Prosentase kebutuhan wisata dan akomodasi di Jayapura, sumber Dinas Pariwisata Jayapura

b. Analisa mencakup :

- Kesesuaian kegiatan wisata dengan perilaku pengunjung terhadap kawasan perencanaan
- Potensi wisata yang dapat dikembangkan
- Kebutuhan kamar penginapan dan jenis penginapan yang sesuai untuk kondisi objek wisata Danau Sentani.
- Kebutuhan fasilitas pendukung kegiatan pariwisata di Danau Sentani

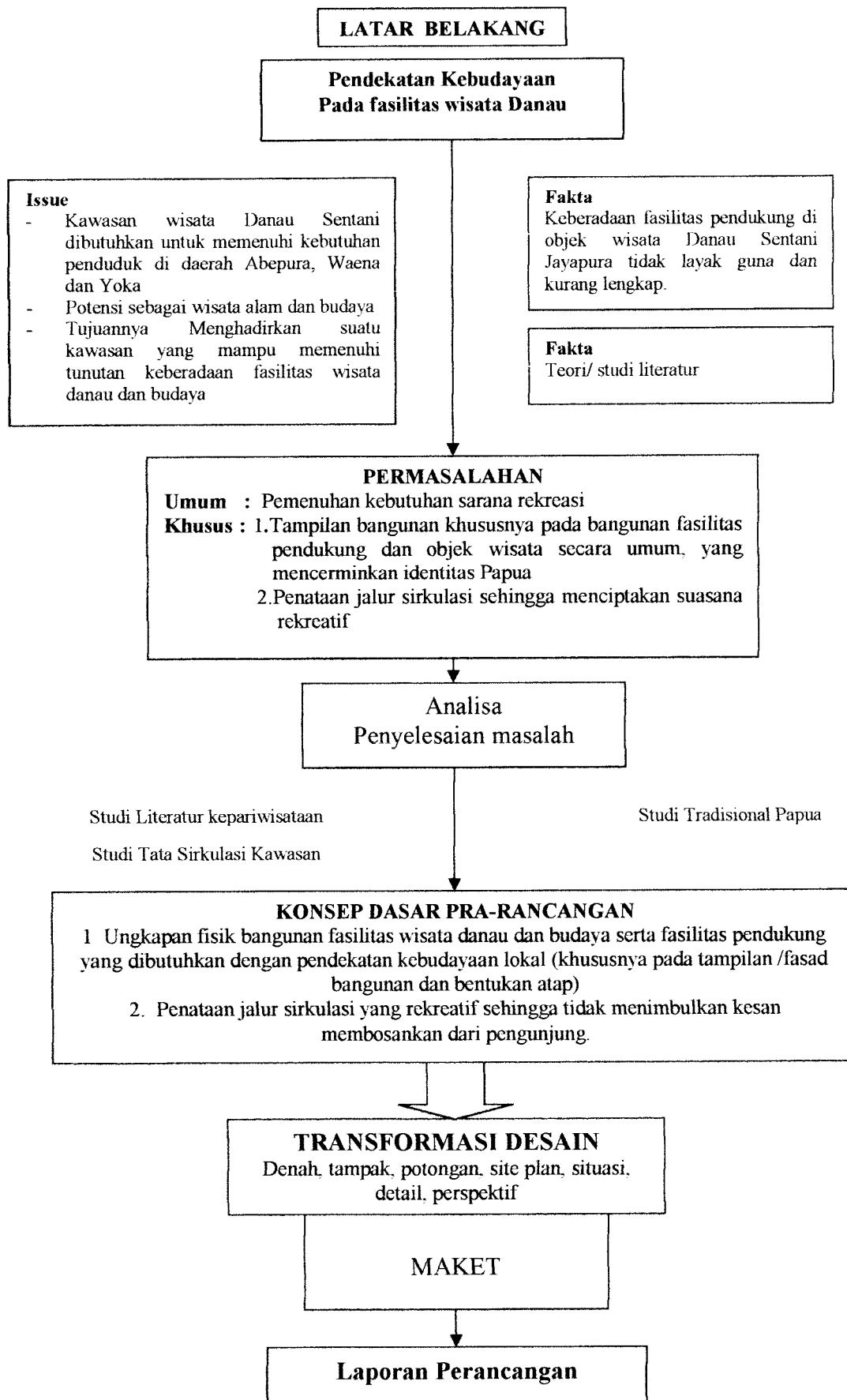
c. Sintesa mencakup :

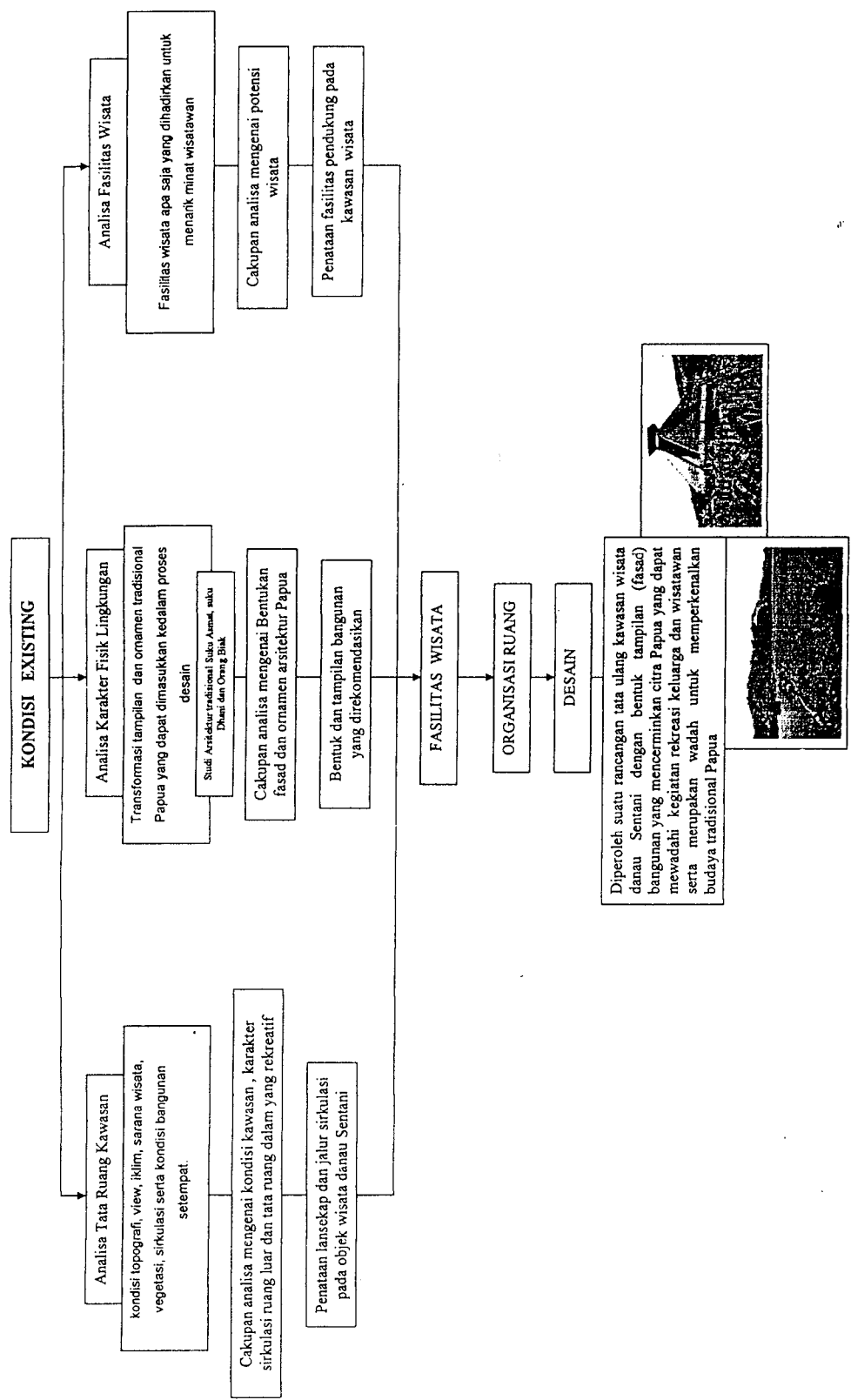
- pengembangan kegiatan wisata danau dan budaya
- kebutuhan akan fasilitas wisata

1.10.3. Tahap Kesimpulan / perumusan konsep

Tahap ini merupakan penyimpulan dari proses analisis dan sintesa untuk mendapatkan konsep perancangan secara menyeluruh pada Kawasan Objek Wisata Danau Sentani.

1.11. Diagram Pola Pikir





1.12. Sistematika Pembahasan

Bab I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup pengamatan, metoda pengamatan, metoda pembahasan dan sistematika pembahasan.

Bab II Tinjauan umum

Menjelaskan tentang pendekatan mengenai pengenalan lokasi terkait yaitu objek wisata Danau Sentani Jayapura jenis-jenis kegiatan wisata dan juga prospek kawasan wisata ini di masa mendatang, penjelasan mengenai sirkulasi serta penjelasan mengenai bentuk Arsitektur tradisional Papua khususnya Suku Asmat, Suku Dhani dan Budaya Orang Biak..

Bab III Analisa

Membahas tentang proses analisis terhadap permasalahan dengan cara-cara penyelesaiannya sehingga diperoleh kesimpulan yang akan dipergunakan sebagai patokan untuk menentukan pedoman terhadap proses pendekatan perencanaan dan perancangan yang akan diambil.

Bab IV Konsep Dasar Perencanaan dan Perancangan Objek Wisata Danau Sentani

Berisi tentang konsep dasar perencanaan dan perancangan kawasan Objek Wisata Danau Sentani dengan perencanaan fisik bangunan berupa : konsep dasar bentuk, tata ruang luar, tata ruang dalam, serta penampilan bangunan yang disesuaikan dengan arsitektur tradisional Papua.

Bab V Hasil Rancangan

Daftar pustaka

1.13. Daftar Pustaka

- Bappeda, BPS, *Irian Jaya Dalam Angka*, 2000.
- Ching, Francis D.K., *Arsitektur ; Bentuk, Ruang, dan Susunannya*.
- Effendi, Ahmad Farid., *Fasilitas Akomodasi di Kawasan Danau Ranau Sumatra Selatan*, Tugas Akhir, 1999.
- Irian Jaya Provincial Tourism Service, *The Official Visitor Guide*, 1998.
- Mangunwijaya, Y.B., *Wastu Citra*.
- Pemerintah Dati II Jayapura, *Rencana Induk Kota Jayapura 1983 – 2004*.
- Sekolah Tinggi Teknik Jayapura, *Laporan Final Report Studi Arsitektur Tradisional Jayapura, 1996 – 1997*.
- White, Edward T., *Analisis Tapak*.
- _____, *Teori Struktur bangunan gedung*.

BAB II

DESAIN SKEMATIK

1. Terdapat lapangan tenis yang terpetak pada ketinggian ± 100 m dpl. Tempat ini banyak dikunjungi mahasiswa road race yang datang untuk mencari anak muda.

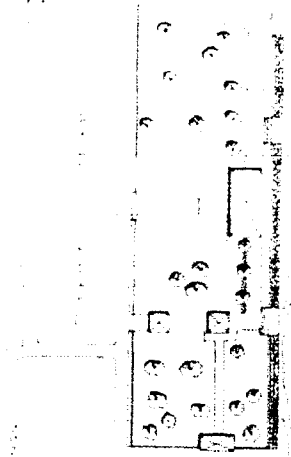


2. Pada bagian depan dan lokasi ini dan berhadapan dengan jalan utama didapat sebuah museum seni, penunjang yang sering datang adalah dari kalangan mahasiswa



3. Arena EXPO, yang merupakan ajang pameran dari tiap daerah. Setiap hari minggu dari pagi sampai sore hari di tempat ini diadakan beberapa permainan bagi anak-anak, seperti tamiya, basket dan sepakbola kecil.

4. Terdapat



4. Sebelah barat dan lokasi ini terdapat sebuah lokasi wisata dayung



5. Sekitar 1 km. tepatnya pada desa Yoka. terdapat pasar ikan yang dibuka mulai subuh hingga menjelang siang hari.



DALAM PERSEBARANNYA, DI CEJIK WISATA DAUJU SEITANI SENDIRI MEJAMPUK KEGIATAN YANG BERBEDA DARI BEBERAPA KEGIATAN WISATA YANG TELAH ADA. CEJIK MENAMPILKAN BERBAGAI ATRAKSI WISATA YANG BERKAITAN BELAKANG KE NEGERI RIJAN SERTA DILENGKAPI DENGAN FASILITAS-FASILITAS WISATA YANG MEMANG BELUM TERSEDIA DI BEBERAPA POTEKSI KAWASAH DI ATAS.

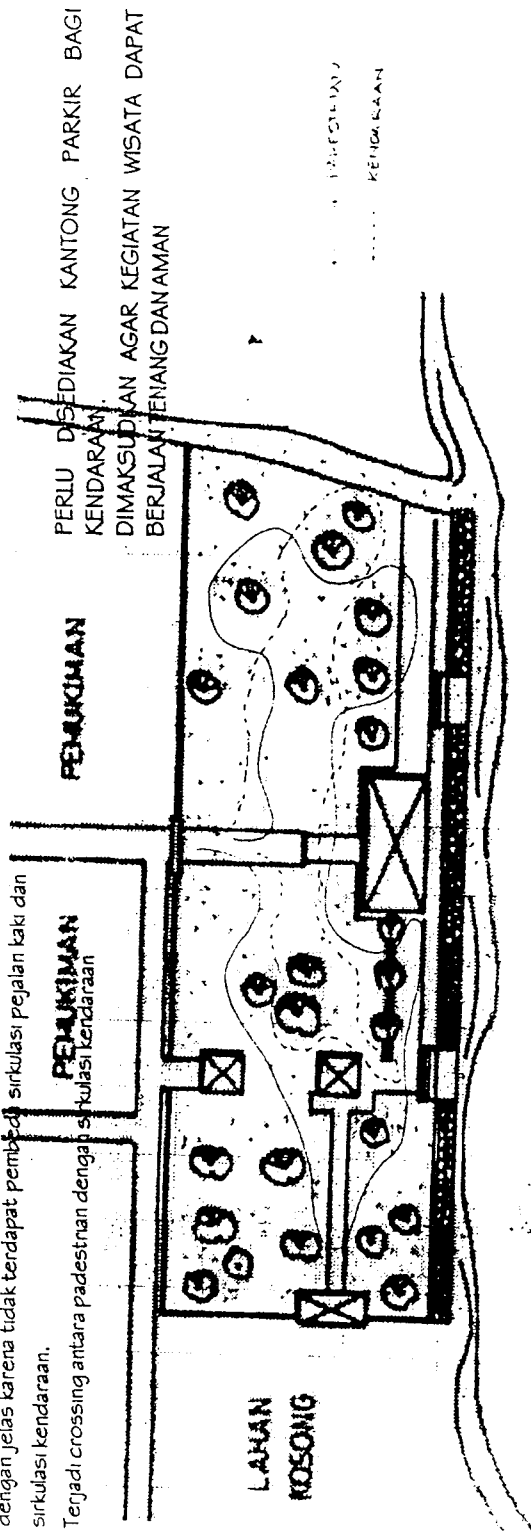
ANALISA TATA GUNA LAHAN SEKITAR SITE

ANALISA SIRKULASI DALAM SITE

Pada objek wisata Danau Sentani memiliki pola sirkulasi menyebar langsung ke fasilitas-fasilitas wisata yang ada.

Bentuk ruang sirkulasi pada lokasi wisata ini tidak dapat dibaca dengan jelas karena tidak terdapat perbedaan sirkulasi pejalan kaki dan sirkulasi kendaraan.

Terdapat crossing antara pejalan dengan sirkulasi kendaraan



DANAU SENTANI

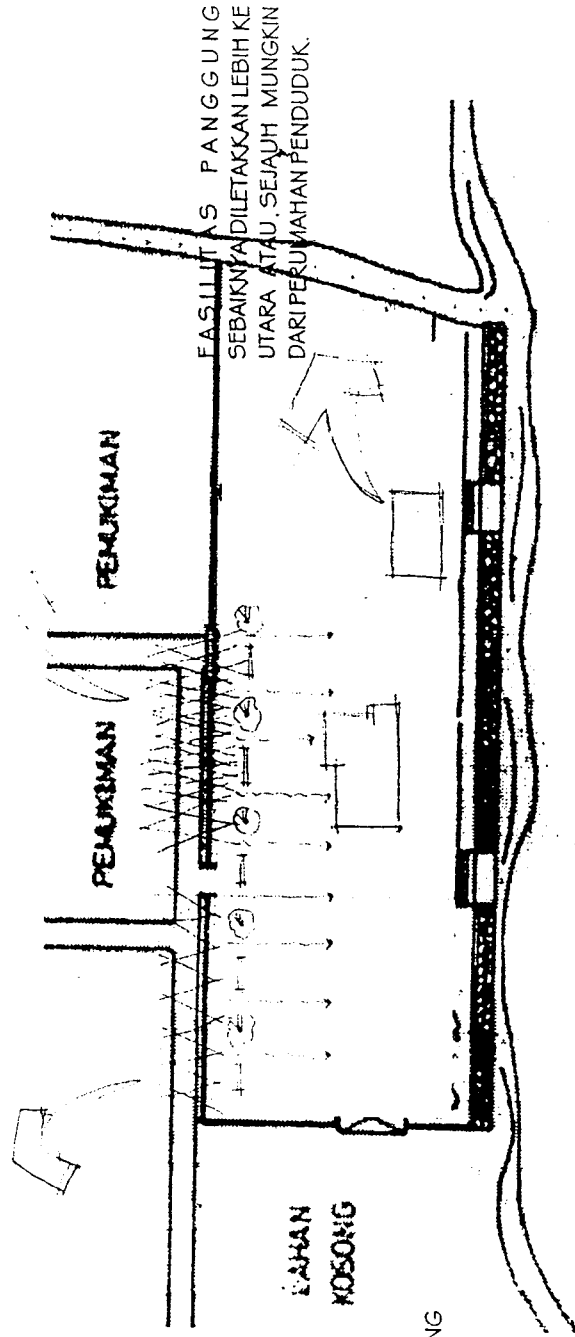
PERLU ADANYA PERBEDAAN PENGGUNAAN PENUTUP TANAH BAGI PADESTRIAN, RUANG DUDUK DAN KENDARAAN
MISAL ; PENGGUNAAN ELEMEN KERAS UNTUK PADESTRIAN DAN ELEMEN LEMBUT UNTUK AREA DUDUK SANTAI.



ANALISA TATA SIRKULASI

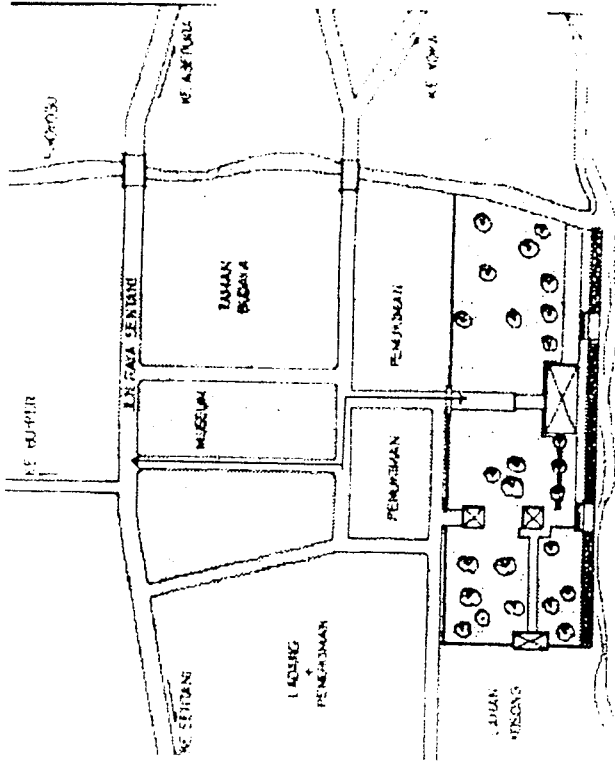
KEBISINGAN PADA JALAN INI
TERBILANG SEDANG KARENA
BUKAN JALUR UTAMA
MENUJU LOKASI

KEBISINGAN UTAMA
TERLETAK PADA JAJAN



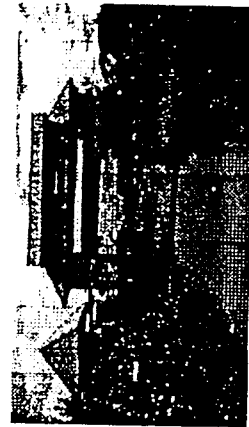
BERIKAN PENGHALANG BERUPA
POHON ATAU MASSA-MASSA YANG
MAMPU MENGURANGI TINGKAT
KEBISINGAN TERSEBUT

ANALISA KEBISINGAN



ANALISA JALUR PENCAPAIAN

Pencapaian dari luar site dilakukan melalui jalan darat baik menggunakan kendaraan ataupun berjalan kaki. Pencapaian dari ataupun ke dalam site dari jalan utama berjarak sekitar 200 m dan jalan masuknya mempunyai lebar 6 m dengan rumput-lalang di sampingnya. Dalam perencanaan lebar jalan ini akan diperbesar sehingga dapat menjadi akses yang baik dan dapat mengurangi kemacetan

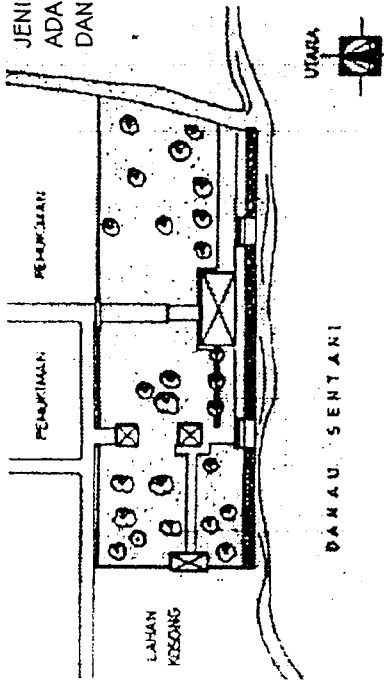


ANALISA ENTRANCE LOKASI

- Pintu masuk terletak pada jalur sirkulasi menuju lokasi, jalur menuju lokasi hanya 1, jadi otomatis terletak pada bagian depan.
- Untuk pengembangannya jalur tersebut akan diperlebar untuk mengurangi tingkat kemacetan.
- Bagi pengunjung yang ingin menginap, akan disediakan entrance tersendiri, dengan maksud untuk membedakan kegiatan dan menjaga privasi

ANALISA JALUR PENCAPAIAN DAN ENTRANCE LOKASI

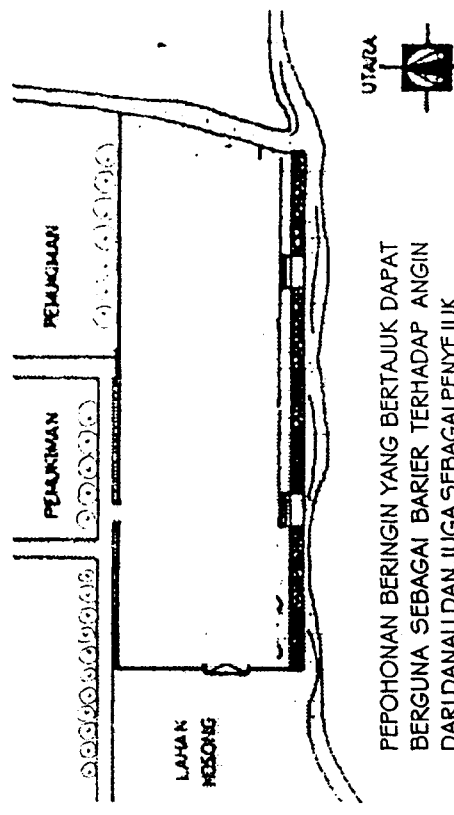
JENIS PEPOHONAN YANG ADA ADALAH POHON AKASIA DAN POHON BERINGIN



DANAU SENTANI

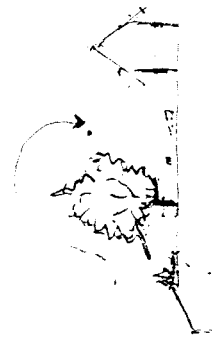


POHON-POHON PENGARAH SEPERTI PALEM, CEMARA LILIN DAPAT DIGUNAKAN SEBAGAI PENGARAH PADA PADESTRIAN



PEPOHON BERINGIN YANG BERTAJUK DAPAT BERGUNA SEBAGAI BARIER TERHADAP ANGIN DARI DANAU DAN JUGA SEBAGAI PENYEJUK

DI SAMPING PERUMAHAN TELAH TERDAPAT JEJERAN PEPOHONAN YANG MERUPAKAN PENEGAS DAN MEMBERI TEKANAN PEMANDANGAN KE DALAM SITE



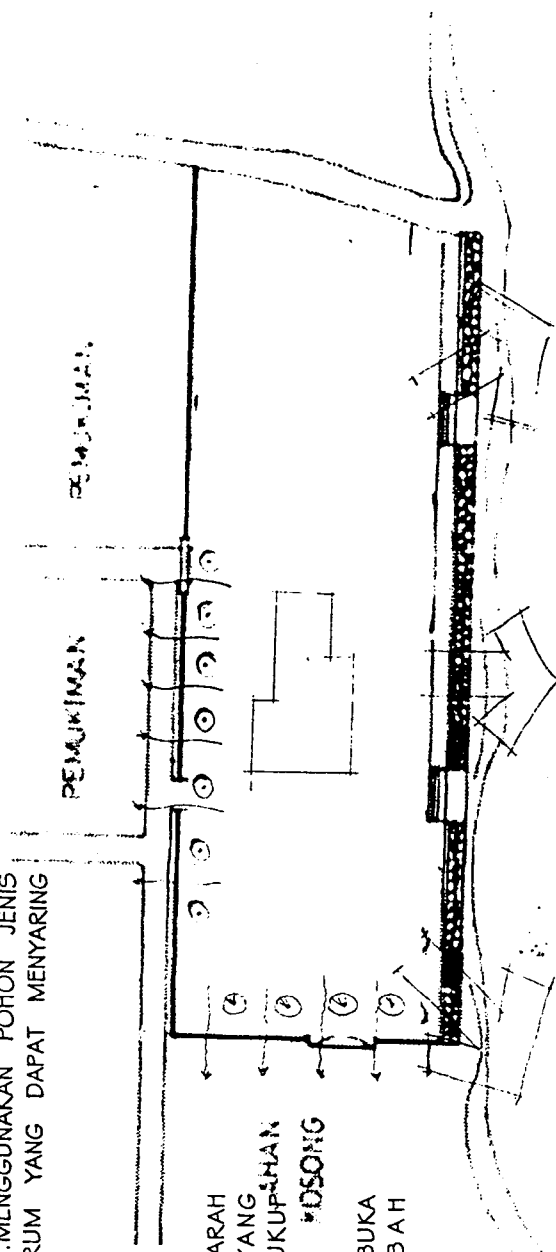
ANALISA VEGETASI

PEMANDANGAN TERSARING KE ARAH PERUMAHAN PENDUDUKDI UTARA SITE

.....MENGGUNAKAN POHON JENIS JARUM YANG DAPAT MENYARING

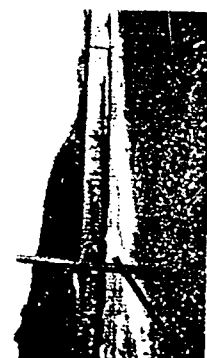
PEMANDANGAN KE ARAH LAHAN KOSONG YANG BERUPA HUTAN CUKUP RANJAU MENYEJUKKAN. *DSONG

...PEMANDANGAN DIBUKA DENGAN DITAMBAH BUIFER/PENYARING



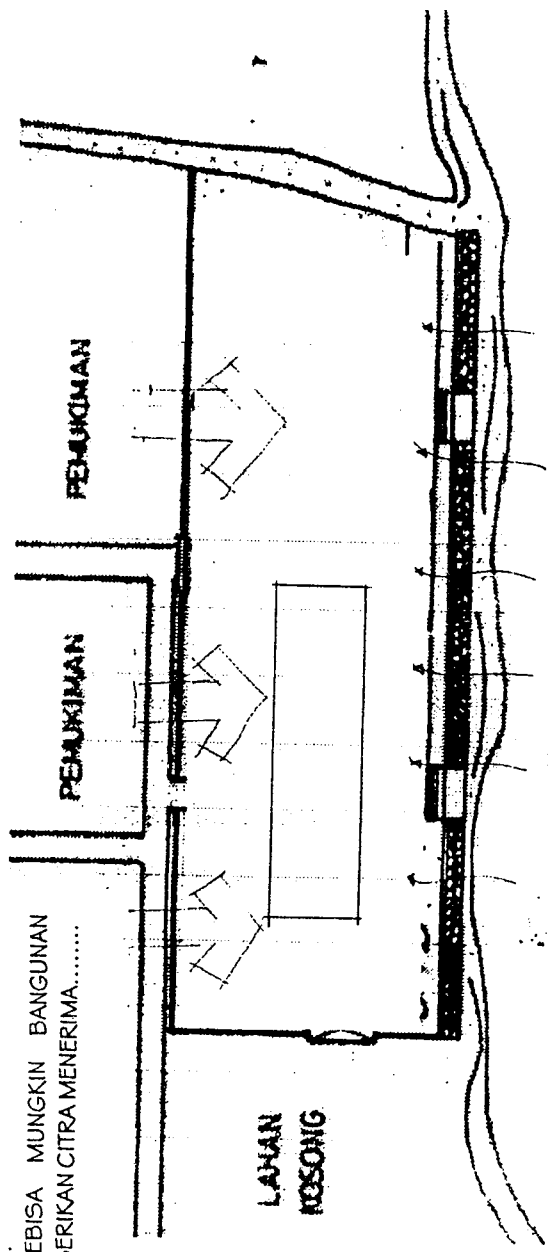
VIEW BERORIENTASI KE ARAH SELATAN DENGAN PEMANDANGAN ALAM DANAU.

....BUKA PEMANDANGAN KE ARAH SELATAN SEBESAR-BESARNYA.....



ANALISA PEMANDANGAN DARI TAPAK

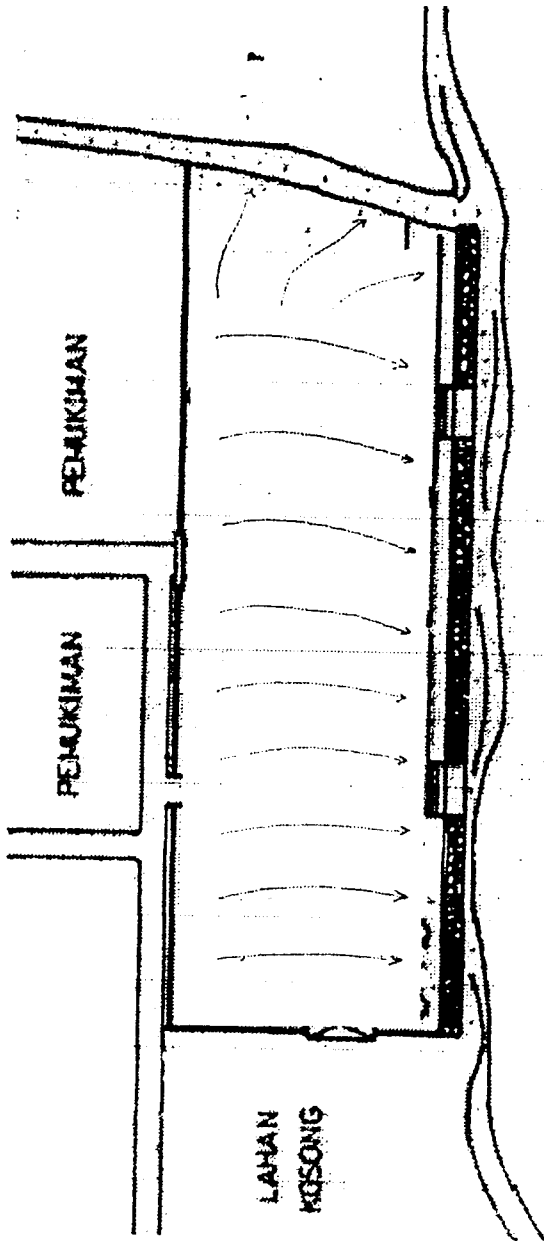
PEMANDANGAN UTAMA DARI
 PENDUDUK ADALAH MELALUI ARAH
 JALAN.
 ... SEBISA MUNGKIN BANGUNAN
 MEMBERIKAN CITRA MENERIMA.....



D A N A U S E N T A N I

PEMANDANGAN LAIN KE ARAH TAPAK DAPAT DILIHAT DARI
 ARAH DANAU ITU SENDIRI.
 ... BANGUNAN HARUS DAPAT MENCIPTAKAN KESAN
 SEBAGAI SUATU TEMPAT YANG REEKREATIF

ANALISA PEMANDANGAN KE DALAM TAPAK



DANAU SENTANI

SITE TERPILIH BERKONTUR DATAR-LANDAI.
 ARAH DRAINASE MENUJU DANAU DAN SUNGAI

BANGUNAN SEDAPAT MUNGKIN
 DILETAKKAN PADA DAERAH YANG
 LEBIH TINGGI.
 KONSTRUKSI PANGGUNG DAPAT
 MEMBERI ALTERNATIF PADA
 PERANCANGAN BANGUNAN



• BANGUNAN PD LAHAN BELAKANG

• BANGUNAN ORIENTASI KESIMPAN
 • BUNGA • TUMBUH KAPAL
 • UTARA JEMUR TERBUKA

ANALISA DRAINASE

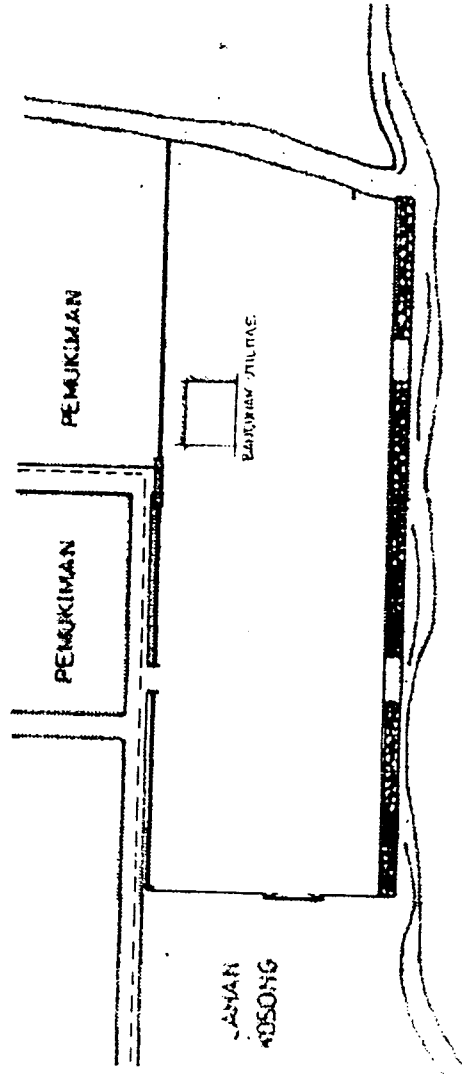
----- JALUR JARINGAN UTILITAS

o BUNYI MEMERANGKAS DARI SAKSI KEJANTAN

UTARA -> KEBERINTASAN TERATAE

JARINGAN UTILITAS, SEPERTI LISTRIK, TELEPON DAN AIR
TERLETAK DI SEPANJANG JALUR PENCAPAIAN.

BANGUNAN PENDUKUNG
UTILITAS SEBAIKNYA
DILETAKKAN DEKAT DENGAN
JALAN UNTUK MEMUDAHKAN
PERBAIKAN DAN
PENAMBAHAN JARINGAN.



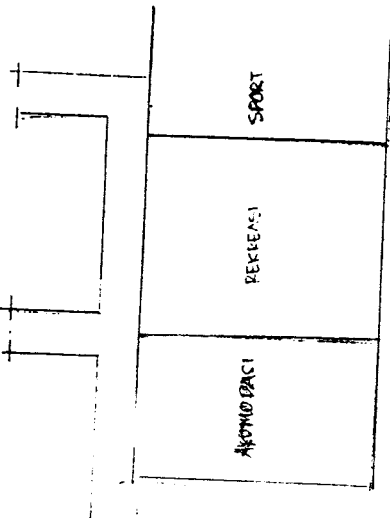
DANAU SEHTANI

ANALISA UTILITAS

S I T E

Site terbagi atas 3 zone kegiatan :

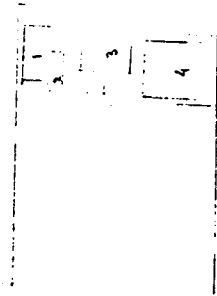
- ~ Olah raga
- ~ Rekreasi
- ~ Akomodasi



KONSEP PEMBAGIAN ZONE

Massa digubah menggunakan pola Cluster, dengan memperimbangan, pengaturan gerak dan alur bangunan yang menceerminhkan kesatuan komposisi.

A. ZONA OLAHRAGA



Terletak pada bagian timur site dan Jalur utama pencapaian.

- Terdiri atas:
- parkir
 - club house
 - pool
 - lapangan tennis & basket

1. SPORT AREA

- PUBLIK ---> pool, lapangan tenis, lapangan basket dan area parkir.
- SEMI PUBLIK ---> club house
- PRIVATE ---> ruang bilas, peturasan

2. RECREATION AREA

- PUBLIK ---> parkir, ruang duduk dan tempat bermain, hall penerimaan, panggung, galeri, restoran.
- SEMI PUBLIK ---> ruang pengelola
- PRIVATE ---> ruang peturasan

3. GUEST HOUSE

- PUBLIK ---> pool, café, lobby, lounge.
- SEMI PUBLIK ---> ruang administrasi
- PRIVATE ---> kamar - kamar

1. PARKIR

Tersedia kantong parkir yang dekat dengan fasilitas olahraga.

2. CLUB HOUSE

Merupakan entrance utama dari " sport area " yang terletak Di bagian muka / depan.

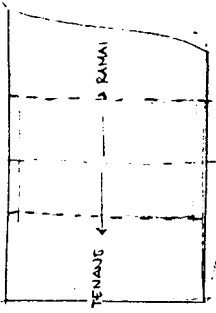
3. POOL

Merupakan bagian dari club house yang terletak di bagian Dalam untuk mempermudah pengontrolan.

4. LAPANGAN

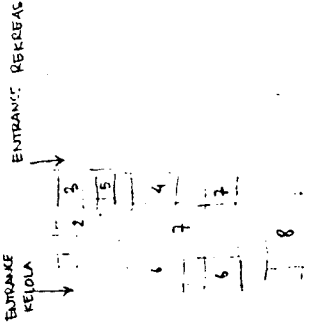
- Yaitu lapangan tennis dan lapangan basket yang merupakan sarana olahraga yang umumnya digemari pengunjung.
- Letaknya berjauhan dengan club house, dan disediakan area parkir sendiri.

KONSEP PEMBAGIAN SITE



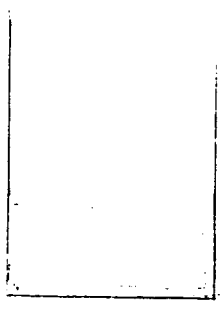
- Dioptimalkan pada zone tengah
- Pencapaian bangunan dengan pedestrian
- Massa menyebar

- Parkir**
 - Kantong parkir bagian pengelola dan pengunjung
 - Terletak pada entrance sebelum hall terima
- Hall Terima**
 - Entrance menuju zone rekreasi terdiri dari plaza dan ticket box
- Ruang Kelola**
 - Entrance berbeda dengan pengunjung, bersifat semi privat, tidak berhubungan langsung dengan dengan zone rekreasi
- Panggung**
 - Ditempatkan pada 'Noise Area'
- Galeri**
 - Kegiatan yang cukup tenang. Bisa pada zone tenang
- Souvenir Shop**
 - Letak memanjang atau menyebar. Dekat dengan parkir dan galeri
- Area Duduk Santai**
 - Penempatan sepanjang alur sirkulasi karena jalur cukup panjang
- Area bermain Anak**
 - Terletak berdekatan dengan area duduk sehingga dapat diawasi
- Restoran**
 - Transformasi dari tata letak bangunan tradisional Papua yaitu bangunan di tepi atau atas air



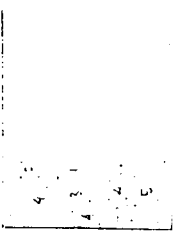
1. Ruang kelola
2. Hall terima dan plaza
3. Parkir
4. Panggung
5. Galeri
6. Shops
7. Area duduk dan bermain
8. Restoran

C. ZONE AKOMODASI



- Merupakan zone tenang
- Sebelah barat adalah hutan dan perkebunan
- Massa digubah dengan pola memusat mengikuti kebiasaan berkumpul masyarakat Papua

- Bangunan mempunyai entrance dan kantong parkir
- Pengelola
 - Bangunan penerimaan terletak di muka sil parkir
- Café
 - Terletak satu bangunan dengan gedung kelola dengan maksud efisiensi lahan
- Pool
 - Merupakan pengikat massa dan pusat kegiatan
- Kamar
 - Berletasi pada pool
- Ruang Duduk
 - Dilengkapi dengan coffee shop
 - Mempunyai view bagus yaitu pemandangan kearah hutan dan danau alam
 - Dapat berupa gazebo ataupun taman duduk.



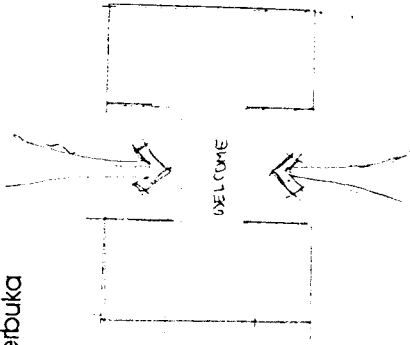
1. Gedung kelola
2. Parkir
3. Pool
4. Kamar
5. Area Duduk

KONSEP PEMBAGIAN SITE

GUBAHAN MASSA

KONSEP DASAR :

1. Kombinasi dari bentuk-bentuk kotak persegi yang memberikan kesan / arti : ~ mengundang
~ menerima
~ terbuka



2. Bentuk kotak yang masif akan memudahkan pembagian ruangan, Dengan siku-siku 90 derajat.

3. Dalam falsafah masyarakat Papua, pembagian bentuk ruang adalah kotak persegi, seperti menunjukkan kekuatan, kekuatan, dan ketegasan.

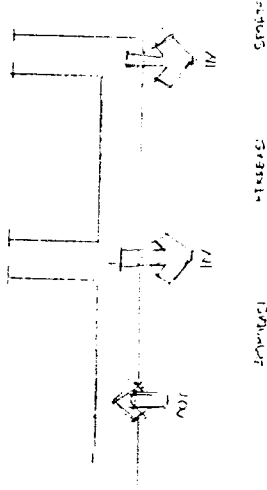
PENCAPAIAN KE SITE

Menggunakan 2 akses entrance :

- Entrance umum ---> satu arah
- Entrance hotel dan pengelola ---> dua arah

KONSEP ENTRANCE

- Entrance tidak berbentuk Gate / gerbang
- Konsep lebih terbuka dan berkesan welcome



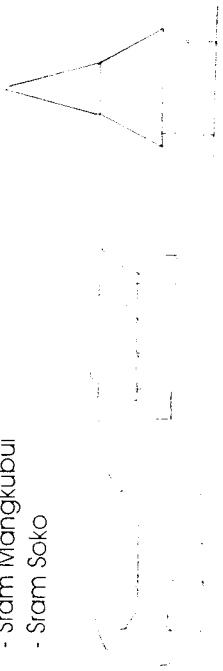
KONSEP GUBAHAN MASSA & ENTRANCE

FAJADE BANGUNAN

1. ATAP

Modifikasi bentuk atap dari bentuk asli rumah adat masyarakat Blak:

- Sram Mangkubui
- Sram Soko



2. KOLOM

Kolom sebagai pengganti kesan suatu rumah panggung.



3. ELEMEN MUKA BANGUNAN

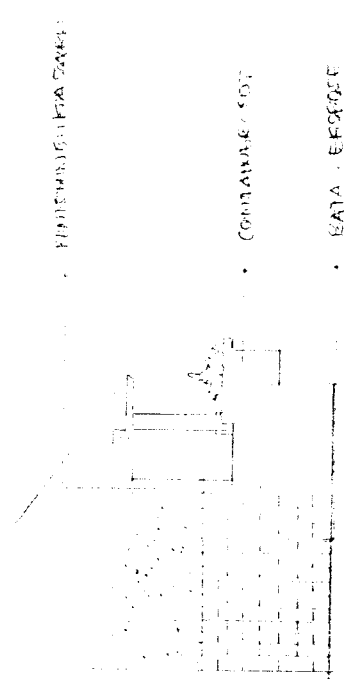
- Penggunaan ornamen-ornamen tradisional
- Penggunaan elemen-elemen pelengkap bangunan, seperti :
 - ~ Rooster
 - ~ Glass Block
 - ~ Containner pot (diutamakan untuk tanaman anggrek, menurut kepercayaan masyarakat bisa menjaga bangunan dari mara bahaya / sebagai tolak bala.

4. PINTU DAN JENDELA

- Pemakaian ornamen tradisional papua pada daun pintu.
- Pintu dan jendela menggunakan bahan kayu.
- Tipe jendela terbuka, dengan ventilasi di bagian atas, kecuali pada ruangan-ruangan ber AC.

5. DINDING

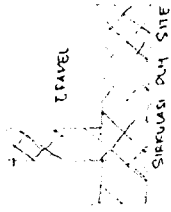
- Material dinding dari batu bata merah, batu tempel, bata Ekspose, kayu.
- Finishing dengan tekstur natural, seperti teknik caprut yang memberikan kesan kasar.



KONSEP PENAMPILAN BANGUNAN

SIRKULASI

- Ada gradasi jalan pada jalan utama menuju kawasan



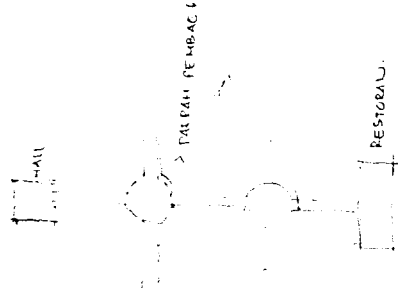
- Jalan umum berupa jalan aspal
- Jalan kawasan berupa gravel, con blok, grass blok
- Ada pembeda pada jalur pedestrian dan kendaraan

1. JALUR PADESTRIAN

- Konsep sirkulasi yang tersamar sehingga menimbulkan kesan kreatif



- terdapat sumbu utama pada path yang dimulai dari hall terima hingga ke restaurant
- Setiap perimpangan terdapat plaza sebagai tempat menentukan pilihan



batu, beton, batu apung, conblok, grass blok, kayu....

- Penggunaan street furniture dan sculpture

- Air Muncrat
- Kolam Ikan

- Pembatas jalur - Jalur sirkulasi
 - Kolom sebagai pembatas
 - Air sebagai pembatas
 - Pohon sebagai pembatas

2. JALUR KENDARAAN

- Konsep curve linier dengan alir sirkulasi searah
- sirkulasi kendaraan yang mengitari site dimaksudkan agar pengujung mudah mengakses seluruh kegiatan
- Ada kantong parkir untuk setiap perbedaan kepentingan

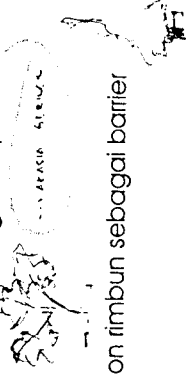
VEGETASI

- Vegetasi sebagai pengarah yaitu di tepi jalan atau path
- Vegetasi sebagai penebih yaitu di taman rekreasi atau area bermain
- Vegetasi sebagai barrier yaitu di tepi - tepi site, sebagai dinding pembatas
- Vegetasi sebagai buffer yaitu di tepi site, sebagai penyangk pemandangan

1. Jenis pohon pengarah

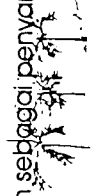


2. Jenis pohon penjindang atau penebih



3. Jenis pohon rimbun sebagai barrier

4. Jenis palem sebagai penyangk pemandangan keluar



1. STRUKTUR ATAP:

- Struktur rangka atap menggunakan rangka baja.
- Penutup atap memakai genteng beton, kecuali pada bangunan restoran yaitu dengan penutup daun rumbia, dengan maksud menampilkan kesan tradisional.

2. STRUKTUR KOLOM DAN BALOK

- Dengan sistem grid.
- Memakai bahan beton bertulang yang lebih tahan lama.



3. STRUKTUR PONDASI

Pada semua bangunan struktur pondasinya footplat, kecuali pada bangunan diatas air, menggunakan pondasi sumuran beton yang dilapisi bahan tahan air.

UTILITAS BANGUNAN

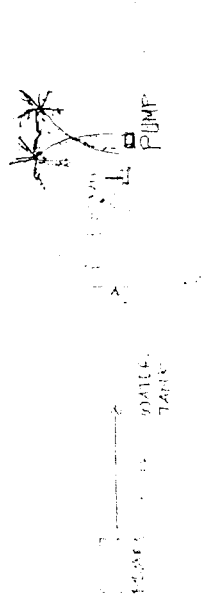
1. SUMBER ENERGI

Energi listrik berasal dari PLN dan dilengkapi dengan Genset untuk menggantikan jaringan apabila terputus.



2. SUMBER AIR BERSIH

Kebutuhan air bersih bersumber dari PAM yang ditampung di tanki-tanki air, dan untuk keperluan pemadam kebakaran bersumber dari danau.



3. SANITASI

- Pembuangan air kotor melalui sistem standar sanitasi.

- Sistem pembuangan air kotor pada restoran di atas air menggunakan sistem Recycle / daur ulang, agar bisa digunakan kembali untuk keperluan cuci.

- Sistem pembuangan kotoran bangunan diatas air, yaitu dengan membuat septic tank gantung yang kemudian dialirkan ke sumur peresapan yang ada di daratan.

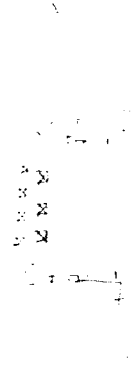
4. PENCAHAYAAN

- Memaksimalkan pencahayaan alami, dengan memperbanyak bukaan-bukaan,
- Khusus pada galeri, konsep ruangnya terbuka sehingga cahaya bisa bebas masuk; terutama dengan penggunaan skylight pada atap.



5. PENGHAWAAN

- Penghawaan alami dirasakan lebih cocok untuk menciptakan suasana rekreatif terutama pada restoran dan hall.
- Pada galeri lebih cocok menggunakan penghawaan alami untuk menjaga kualitas barang-barang seni.
- Penghawaan buatan dikhususkan pada ruang-ruang tertutup seperti Guest House, Klub House dan Ruang pengelola.



KONSEP UTILITAS

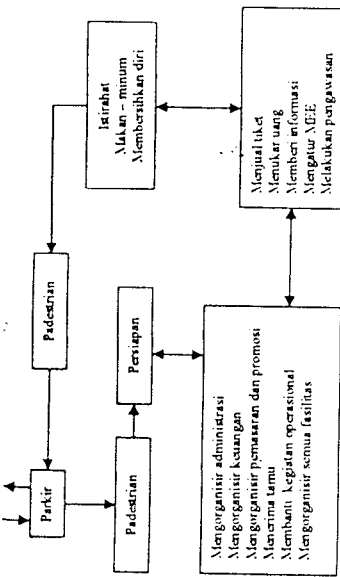
PELAKU KEGIATAN

Dalam kegiatan wisata terdapat 2 macam pelaku yaitu pengunjung dan pengelola. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut :

1. Pengelola

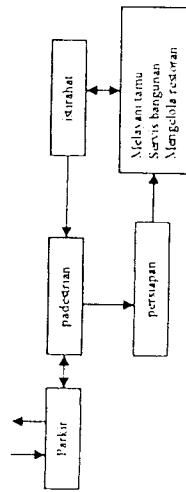
kegiatan pengelolaan dilakukan oleh pihak pengelola yang bertugas mengatur dan mengkomodasikan seluruh kegiatan yang ada pada Objek wisata Danau Sentani.

a. Pengelola Objek Wisata



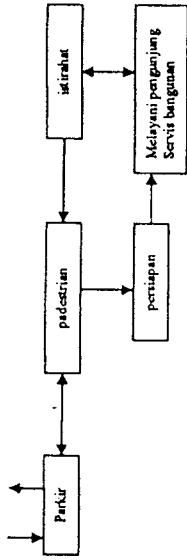
Skema pola kegiatan pengelola

b. Pengelola Restaurant



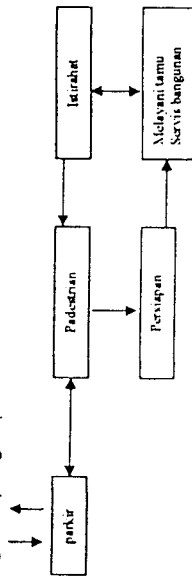
Skema pola kegiatan pengelola restoran

c. Pengelola galeri



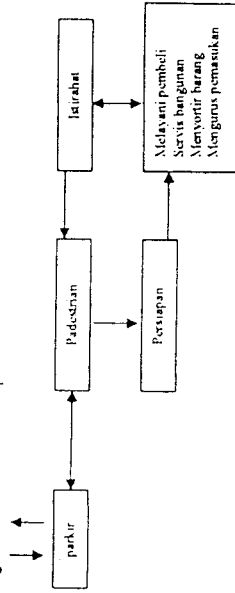
Skema pola kegiatan pengelola galeri

d. pengelola penginapan



Skema pola kegiatan pengelola penginapan

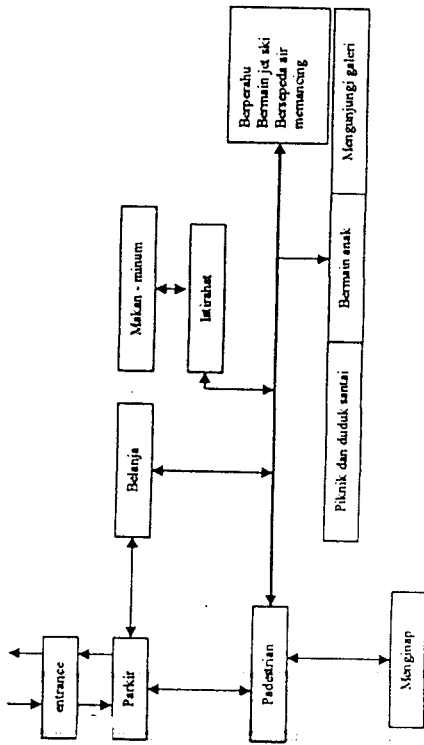
e. pengelola souvenir shop



Skema pola kegiatan pengelola souvenir shop

2. Pengunjung

Pengunjung merupakan pelaku yang datang untuk tujuan berwisata dengan menggunakan fasilitas yang ada.



Jumlah kunjungan wisatawan mancanegara
di Objek Wisata Danau Sentani tahun 1984-1988

	1984	1985	1986	1987	1988
Mancanegara	1078 org	1115 org	1479 org	1854 org	2184 org
Nusantara	11.616 org	12.175 org	13.567 org	-	-

1. Wisatawan Mancanegara

a. Prosentase pertumbuhan / tahun

- Tahun 1984-1985 $r_1 = ((1115 - 1078) : 1078) * 100\%$
= 3,43 %
- Tahun 1985-1986 $r_2 = ((1479 - 1115) : 1115) * 100\%$
= 32,6 %
- Tahun 1984-1985 $r_3 = ((1854 - 1479) : 1479) * 100\%$
= 25,3 %
- Tahun 1984-1985 $r_4 = ((2184 - 1854) : 1854) * 100\%$
= 17,8 %
- Rata pertumbuhan = 19,8 %

b. Perkiraan Jumlah Wisatawan tahun 2008

$$P = 2184 (1 + 0,198)^{20}$$

$$= 809,8 \sim 810 \text{ orang/tahun}$$

$$= 3 \text{ orang / hari}$$

2. Wisatawan Nusantara

a. Prosentase pertumbuhan / tahun

- Tahun 1984-1985 $r_1 = ((12175 - 11616) : 11616) * 100\%$
= 4,81 %
- Tahun 1984-1985 $r_2 = ((13567 - 12175) : 12175) * 100\%$
= 11,4 %
- Rata pertumbuhan = 8,2 %

b. Perkiraan Jumlah Wisatawan tahun 2008

$$P = 13567 (1 + 0,082)^{22}$$

$$= 76822 \text{ orang/tahun}$$

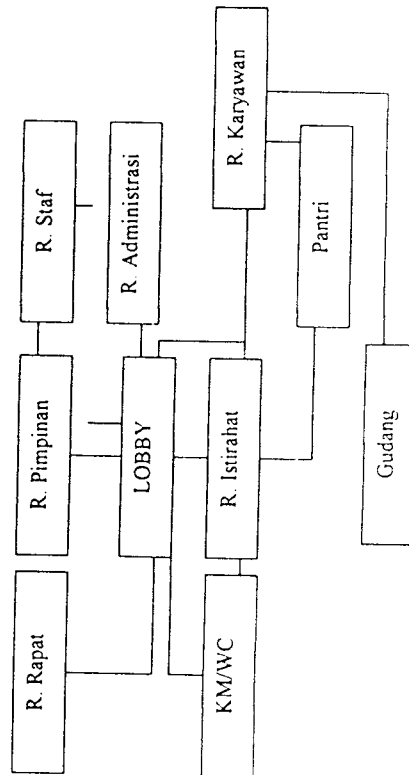
$$= 210 \text{ orang / hari}$$

Perkiraan Jumlah Kunjungan Wisatawan per hari Di Objek wisata Danau Sentani Jayapura pada tahun 2008 adalah ~ 213 orang / hari

BESARAN RUANG

UNIT PENGELOLAAN

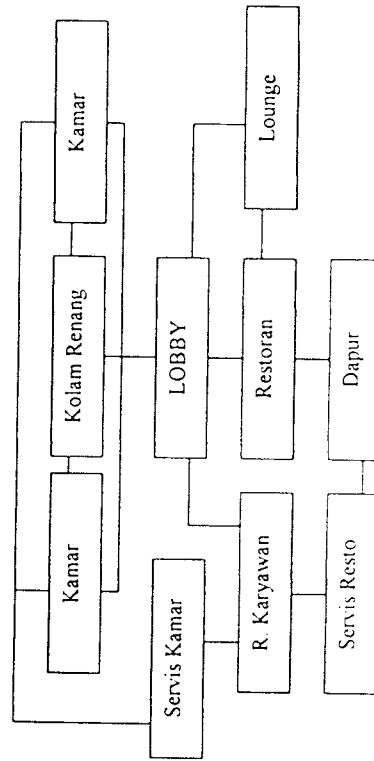
JENIS RUANG	STANDAR	KAPASITAS	KEBUTUHAN
Lobby	1,2 m ² /org		20 m ²
R. Pimpinan	9 m ² /org	3 org	27 m ²
R. Staf	9 m ² /org	10 org	90 m ²
R. Administrasi	9 m ² /org	5 org	45 m ²
R. Rapat	0,9 m ² /org	10 org	9 m ²
R. Karyawan		10 org	20 m ²
Pantri			12 m ²
R. Istirahat Kary.	2 m ² /org	10 org	20 m ²
Gudang			12 m ²
Km/Wc		2 buah	18 m ²
Jumlah			273 m ²
Sirkulasi 20 %			54,6 m ²
Jumlah Total			327,6 m²



2. PENGINAPAN

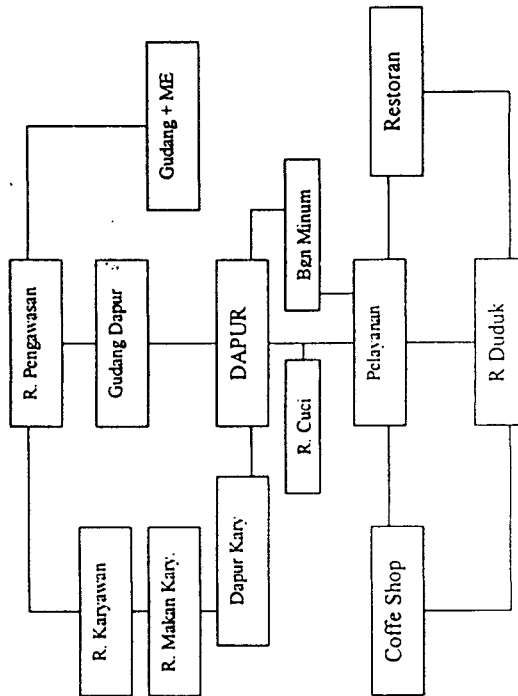
- Dari 213 Pengunjung / hari diasumsikan 40 % Pengunjung menginap = 86 Pengunjung
- Lama inap 1-2 hari dengan asumsi 60 % pasangan dan 40 % single.

JENIS RUANG	STANDAR	KAPASITAS	KEBUTUHAN
Kamar Tidur (Double)	22.75 m ² /kmr	25 kmr	568.75 m ²
Kamar Tidur (single)	19.25 m ² /kmr	35 kmr	673.75 m ²
Lobby			20 m ²
Lounge	1.2 m ² /org	80 org	96 m ²
Restoran	1.3 m ² /org	60 org	78 m ²
Dapur	60 % Restoran		46.8 m ²
R. Pengelola		4 org	16 m ²
R. Karyawan	0.9 m ² /org	25 org	22.5 m ²
Binatu			12 m ²
Gudang			9 m ²
KM/WC Umum		2 buah	24 m ²
Kolam Renang			800 m ²
Jumlah			2366.8 m ²
Sirkulasi 20 % + BC 40 %			1420.08 m ²
Jumlah Total			3786.88 m²



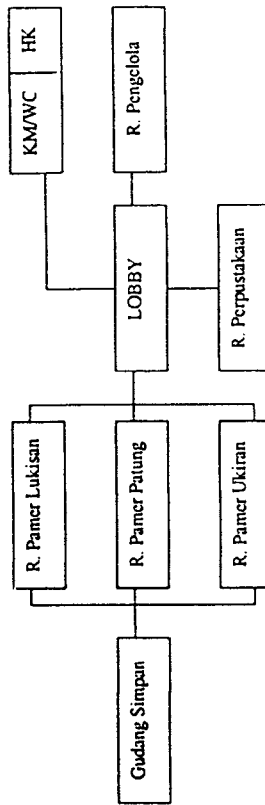
3. RESTORAN

JENIS RUANG	STANDAR	KAPASITAS	KEBUTUHAN
R. Makan Dalam	1,44 m ² /org	50 org	72 144 m ²
R. Makan Luar	1,44-0,75 m ² /org	50 org	72 37,5 m ²
Coffe shop	1.2 m ² /org	50 org	60 m ²
Dapur	60 % total		145 m ²
R. Karyawan	2 m ² /org	10 org	20 m ²
R. Makan Kary.	1.3 m ² /org	10 org	13 m ²
Kantor	4 m ² /org	3 org	12 m ²
R. Gudang			9 m ²
Km/Wc		2 buah	18 m ²
Jumlah			458.5 m ²
Sirkulasi 20 %			91.7 m ²
Jumlah Total			1050.2 m ²



4. RUANG PAMERAN

JENIS RUANG	STANDAR	KAPASITAS	KEBUTUHAN
R. Pamer			200 m ²
Perpustakaan			36 m ²
Front Desk			6 m ²
R. Duduk	1.2 m ² /org	10 org	12 m ²
R. Pengelola	4 m ² /org	5 org	20 m ²
Gudang Simpan			20 m ²
Jumlah			294 m ²
Sirkulasi 20 %			58.8 m ²
Jumlah Total			352.8 m ²



5. Pementasan Kesenian

JENIS RUANG	STANDAR	KAPASITAS	KEBUTUHAN
Tempat Duduk	1 m ² /org	200 org	200 m ²
R Pentas	0.8 m ² /org	40 org	32 m ²
R. Ganti		2 buah	30 m ²
	Jumlah		262 m ²
	Sirkulasi 20 %		52.4 m ²
		Jumlah Total	314.4 m²

6. KELOMPOK KEGIATAN UMUM

a Pakir

- Asumsi 40 % Pengunjung menggunakan mobil
- Asumsi 60 % Pengunjung menggunakan motor

JENIS RUANG	STANDAR	KAPASITAS	KEBUTUHAN
Mobil	20m ² /org	43 buah	860 m ²
Motor	2 m ² /org	128 buah	256 m ²
	Jumlah		1116 m ²
	Sirkulasi 20 %		223.2 m ²
		Jumlah Total	1450.8 m²

b Plaza

500 m²

c Hall Penerima

JENIS RUANG	KEBUTUHAN
Lobby	90 m ²
Informasi	6 m ²
Anjungan Pemandangan	4 m ²
Anjungan Perahu Dayung	4 m ²
Anjungan Perahu Motor	4 m ²
Penginapan	4 m ²
	Sirkulasi 20 %
	22.4 m ²
Total Luas	134.4 m²

7. KELOMPOK PENUNJANG

- Warpostel

JENIS RUANG	STANDAR	KAPASITAS	KEBUTUHAN
R. Telepon	1.5 m ² /org	10 buah	15 m ²
R. Pengelola			6 m ²
R. Tunggu	1.2 m ² /org	10	12 m ²
	Jumlah		23 m ²
	Sirkulasi 20 %		4.6 m ²
		Jumlah Total	27.6 m²

- Souvenir shop

Asumsi 25 % pengunjung 53.25 m²

- Mini Market

Asumsi 50 % Pengunjung 2,1 m²/org 223.65 m²

- Money Changer

12 m²

- Promosi Wisata

32 m²

- Poliklinik

18 m²

- Mushalla (50 orang)

37.5 m²

- Genset + ME

30 m²

Total Luasan kebutuhan ruang kelompok penunjang 434 m²

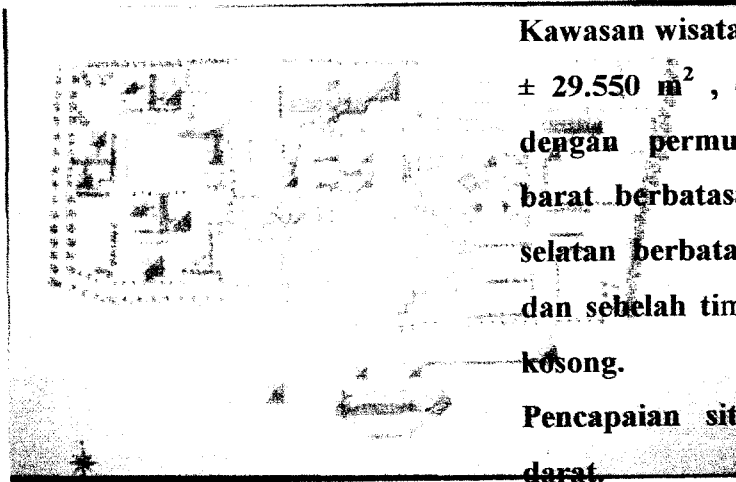
Total Kebutuhan Ruang Objek wisata Danau Sentani Adalah 8351,08 m²

BAB III

GAMBAR STUDIO

BAB III GAMBAR STUDIO

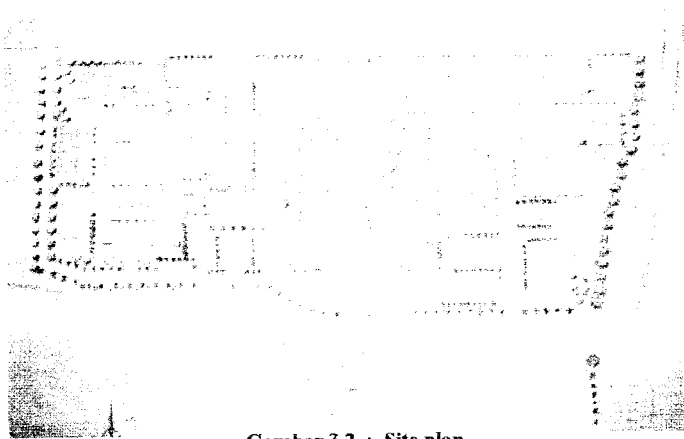
3.1. SITUASI



Kawasan wisata Danau Sentani dengan luas $\pm 29.550 \text{ m}^2$, di sebelah utara berbatasan dengan permukiman penduduk, sebelah barat berbatasan dengan sungai, sebelah selatan berbatasan dengan Danau Sentani, dan sebelah timur berbatasan dengan lahan kosong. Pencapaian site dilakukan melalui jalur darat.

Gambar 3.1 : Situasi

3.2. SITE PLAN



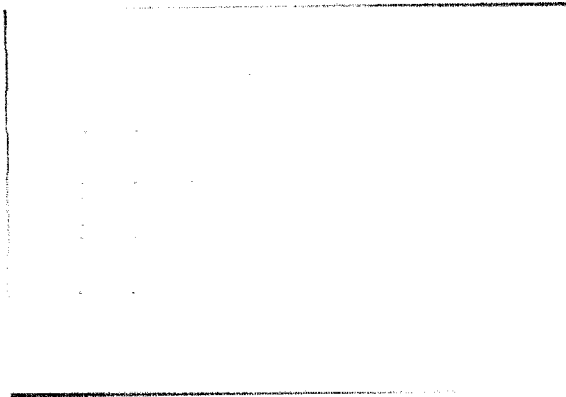
Sesuai dengan konsep awal, maka pengaturan dan perletakan massa-massa dibagi menjadi 3 zona, yaitu zone olahraga, zone rekreasi, dan zone akomodasi.

Gambar 3.2 : Site plan

- Sirkulasi kendaraan, di rancang mengitari site agar memudahkan akses terhadap seluruh kegiatan.
- Pada zona rekreasi, diutamakan jalur pedestrian dimulai dari hall penerima sampai pada restoran yang merupakan sebuah sumbu.
- Massa digubah sesuai dengan bentukan bangunan tradisional papua, yaitu paduan antara bentuk rumah panjang dan rumah kariwari dan disesuaikan dengan fungsi bangunan tersebut.

3.3. ZONE REKREASI.

A. BANGUNAN PENGELOLA



Gambar 3.3 : Denah Pengelola

- Bangunan 1 adalah bangunan untuk kegiatan pengelolaan kawasan wisata.
- Massa berbentuk rumah panjang yang merupakan preseden dari bangunan papua.



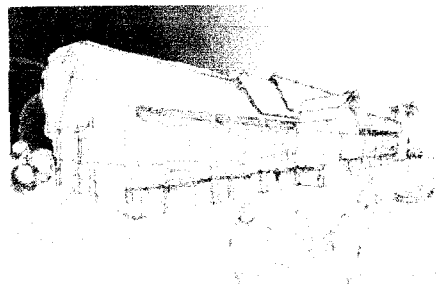
Gambar 3.4 : Tampak Pengelola

Fasad bangunan mencerminkan rumah tradisional sram mangkubui, terlihat dari bentuk atap yang bertingkat mencerminkan tingkat sosial masyarakat.

Kolom-kolom ekspose merupakan preseden dari bentuk rumah panggung.



Gambar 3.5 : Potongan engelola



Gambar 3.6 : Perspektif Pengelola

B. GALERI SENI

DENAH LT 2

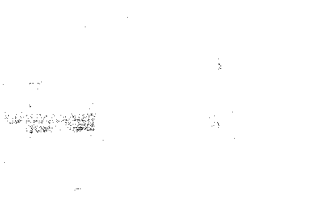
DENAH LT1

Gambar 3.7 : Denah Galeri

- Bangunan 2 merupakan galeri seni, sebagai tempat memperkenalkan kesenian-kesenian daerah papua.
- Pada lantai dasar, massa berbentuk bujur sangkar yang dikurangi beberapa bagiannya menyesuaikan kebutuhan ruang
- Lantai 2 merupakan ruang display 3 dimensi, berbentuk persegi panjang (bentuk rumah panjang.)



TAMPAK DEPAN

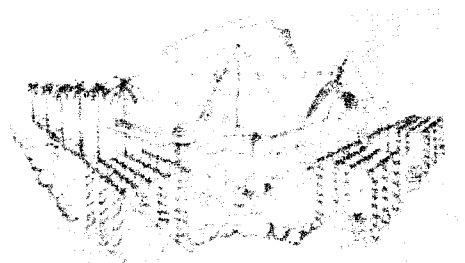


TAMPAK SAMPING

Gambar 3.8 : Tampak galeri

- Bentuk fasad mencerminkan suatu tempat yang unik, ditambah dengan penggunaan atap-atap tradisional Papua.
- Dari tampak depan dapat terlihat bentuk atap kariwari dan honai. Sedangkan dari samping dapat terlihat penggunaan atap sram mangkubui.

Gambar 3.9 : Potongan Galeri



Gambar 3.10 : Perspektif Galeri

C. PENTAS SENI



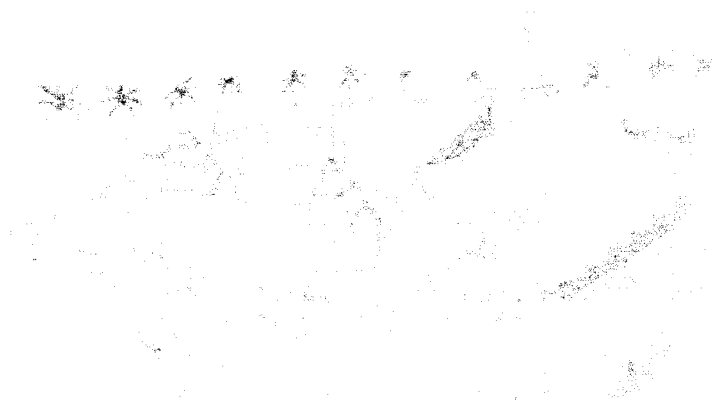
Gambar 3.11 : Denah Pentas Seni

- Sesuai dengan kebutuhan awal, maka tempat duduk berkapasitas 200 orang dengan keb. Ruang 1 m²/org, maka luasan untuk tempat duduk adalah 200 m²
- Walaupun merupakan ruang terbuka, bentuk fasad tetap mencerminkan rumah tradisional kariwari.

- Bangunan 3 adalah pentas kesenian, untuk menyalurkan kreatifitas putra-putri daerah.
- Pada pintu masuk pengunjung terdapat sebuah hall yang beratap kariwari.
- Pada ruang peserta, massa digubah melalui perpaduan antara bentuk rumah kariwari dan rumah panjang.



Gambar 3.12 : Tampak Pentas



Gambar 3.13 : Potongan Pentas Seni

Gambar 3.14 : Perspektif Pentas Seni

D. MINI MARKET DAN MUSHOLLA

Gambar 3.15 : Denah Mini Market



Gambar 3.17 : Perspektif Mini Market

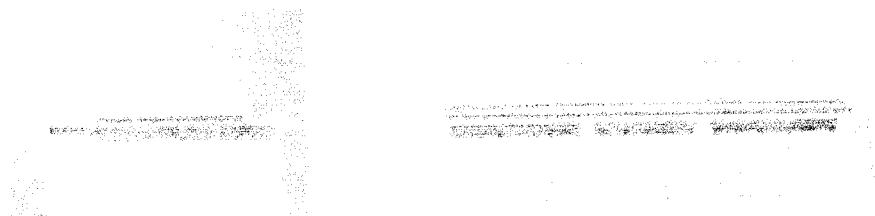
Gambar 3.16 : Tampak Mini Market

- Bentuk denah disini dirancang mengikuti bentukan site yang ada. Dengan perpaduan antara bujur sangkar dan persegi panjang.
- Atap datar pada musholla dimaksudkan untuk membedakan fungsi kegiatan.
- Penggabungan atap limas dan atap srum dimaksudkan untuk estetika.

E. SOUVENIR SHOP

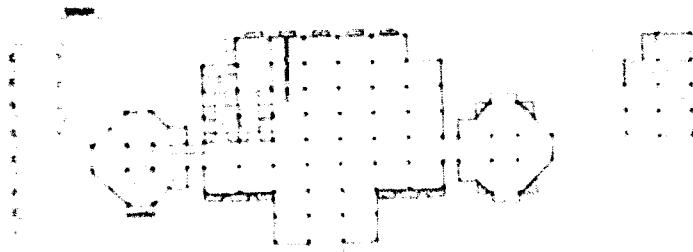
- Bentuk denah menyerupai bentuk rumah panjang
- Sedangkan bentuk atap menggunakan atap kariwari dengan 2 tumpuk yang menunjukkan kasta pedagang.

Gambar 3.18 : Denah Souvenir Shop



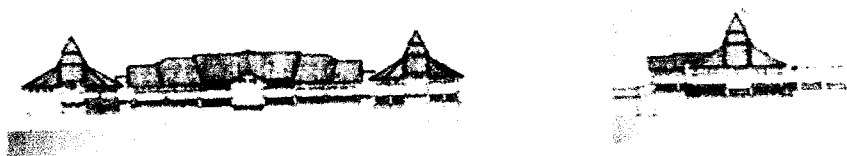
Gambar 3.19 : Tampak Souvenir Shop

F. RESTORAN ATAS AIR



Gambar 3.20 : Denah Restoran

- Bangunan ini terletak di atas danau sentani dengan menggunakan sistem struktur rangka dan pondasi tiang pancang.
- Bentuk denah simetris dengan memadukan bentuk kariwari dan rumah panjang.



Gambar 3.21 : Tampak Restoran



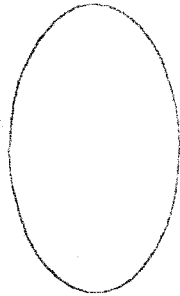
Gambar 3.22: Interior Restoran



Gambar 3.23 : Eksterior Restoran

- Pada fasad, penggunaan bentuk atap tradisional srum dan kariwari mencerminkan ciri bangunan papua.
- Ruang terbuka pada restoran ini dimaksudkan agar para pengunjung dapat dengan leluasa memandang alam danau.

3.4. ZONE AKOMODASI



Gambar 3.24 : Key Map Akomodasi

- Pada zone akomodasi ini, pola memusat diambil sebagai dasar rancangan yang merupakan kebiasaan masyarakat papua yang suka berkelompok dan berkumpul.
- Terdiri dari 4 massa yang berorientasi pada kolam renang sebagai pusat kegiatan serta dilengkapi dengan sebuah lapangan tenis dan hall sebagai akses ke danau.

A. LOBBY DAN RESTORAN GUEST HOUSE



DENAH LT 1



DENAH LT 2

Gambar 3.25 : Denah Lobby GH

- Bentuk denah dirancang menggunakan persegi panjang yang dikombinasikan dengan bentuk persegi yang lain.
- Pada lantai dasar terdapat lobby dan front desk, r. karyawan, mini bar.
- Pada lantai 2 terdapat restoran bagi tamu, dapur dan area bermain



Gambar 3.26 : Tampak Lobby GH

- Fasad menggunakan kombinasi atap rum sram dan kariwari
- Kolom ekspose digunakan sebagai bentuk rumah panggung.

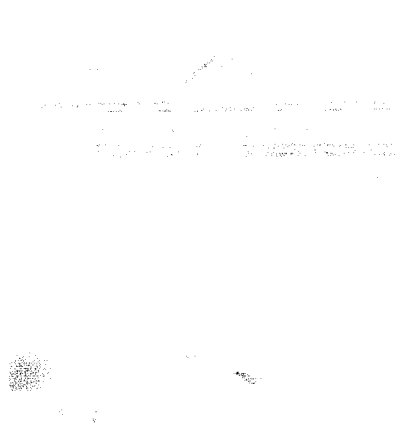
B. GUEST ROOM

DENAH LT 1

DENAH LT 2

Gambar 3.27 : Denah Guest Room

- Bentuk denah merupakan bentuk rumah panjang (srum mangkubui) yang bergeser simetris bermaksud memberikan ruang terbuka bagi tangga darurat.
- Lantai dasar sebagai ruang dengan 1 tempat tidur
- Lantai 2 merupakan ruang dengan 2 tempat tidur.



Gambar 3.28 : Tampak Guest Room

- Bentuk fasad bangunan tetap berciri mempunyai bentukan atap kombinasi rum sram dan kariwari.
- Penggunaan kolom ekspose menunjukkan bentuk rumah panggung
- Container pot merupakan ciri lain dari bangunan tradisional papua,

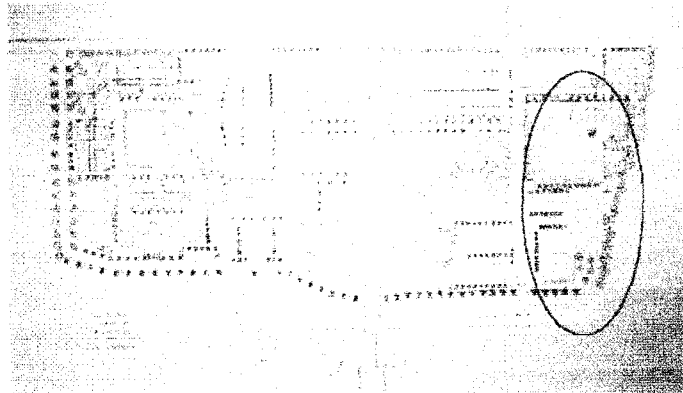


EKSTERIOR

EKSTERIOR

Gambar 3.29 : Perspektif Akomodasi

3.5. ZONE OLAH RAGA (CLUB HOUSE)



Gambar 3.30 : Key Map Club House

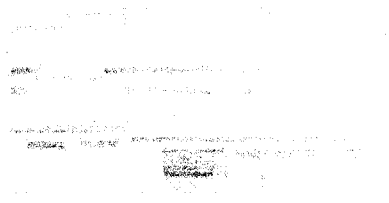
- Zone ini terdiri atas :
1. Tempat parkir
 2. Area pedagang
 3. club house
 4. kolam renang
 5. lapangan basket dan lapangan tenis

- Bentuk denah digubah dengan paduan antarar rumah panjang dan rumah kariwari.
- Bentuk menyudut dimaksudkan untuk menyesuaikan site dan berorientasi pada kolam renang sebagai *point of interest*

Denah It 1

Denah It 2

Gambar 3.31 : Denah Club House



TAMPAK SELATAN

Gambar 3.32 : Tampak Club House

- Pada lantai dasar terdapat kafe, dapur, dan ruang karyawan
- Pada lantai 2, ruang dikhususkan kepada hobi, yaitu r. fitness dan r. bilyard

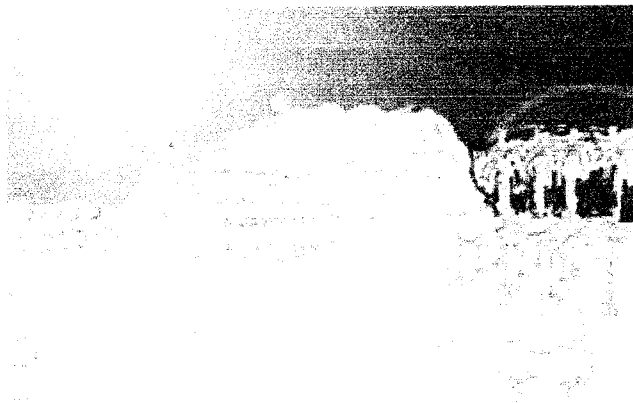
Fasad bangunan :

- merupakan kombinasi bentukan atap sram mangkubui dan kariwari
- kolom ekspose sebagai wujud rumah panggung
- penggunaan container pot sebagai wujud kwkuatan bangunan.



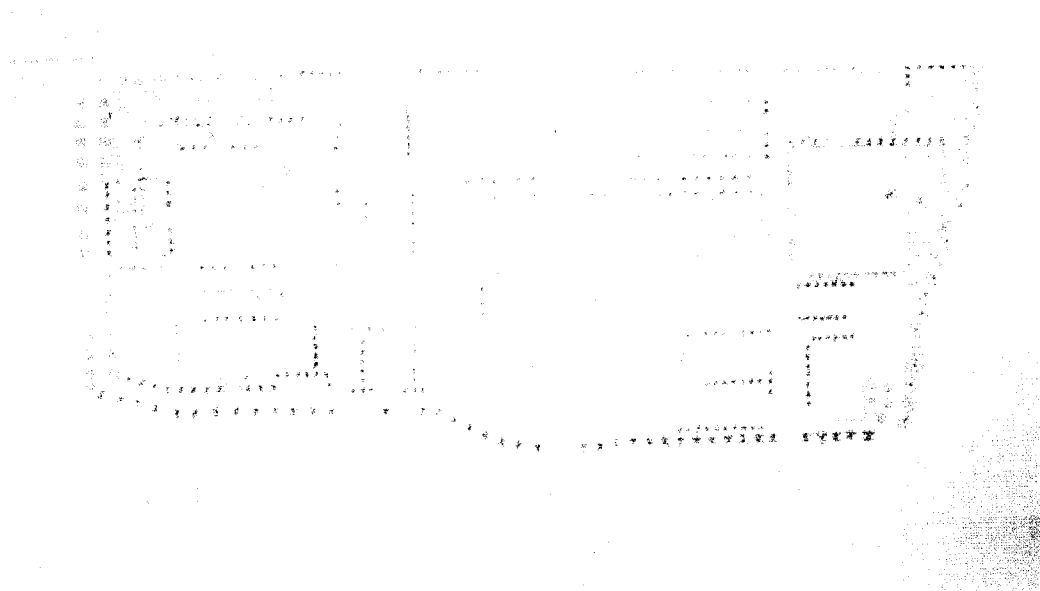
TAMPAK BARAT

Gambar 3.33 : Potongan Club House



Gambar 3. 34 : Perpektif Club House

3.8. RENCANA SANITASI



Gambar 3.37 : Rencana Sanitasi

- Untuk menampung air bersih dari sumber PDAM, digunakan GWT (ground water tank) yang kemudian di distribusikan ke tangki-tangki air di setiap bangunan yang membutuhkan.
- Kotoran padat dan air kotor ditampung secara kolektif pada septic tank dan sumur peresapan kemudian air kotor disalurkan pada riol kota yang berada pada sebelah utara kawasan.
- Pada restoran atas air, sistem pembuangan kotoran menggunakan tangki-tangki yang dapat diangkat apabila sudah penuh. Sedangkan untuk air kotor sebisa mungkin melalui proses penyaringan sebelum akhirnya dibuang ke danau.

3.9. DETAIL ARSITEKTURAL

A. PINTU



Gambar 3.38 : Pintu

- Pintu masuk ini diolah dengan ornamen dari kayu yang merupakan motif dari sentani, yang berciri segitiga yang lebih mirip kepada sirip ikan dan motif “S” yang bersambungan.

B. HIASAN DINDING

Salah satu contoh hiasan dinding yang biasanya diletakkan di atas pintu masuk, ruang lobby, ruang rapat, dll.

Gambar 3.39 : Hiasan Dinding

C. SIRIP PADA ATAP

Sirip bangunan ini berbentuk sirip hiu yang diukir dengan motif biak, dan merupakan ciri bangunan tradisional tepian air papua.



Gambar 3.40 : Sirip

D. PAPAN NAMA BANGUNAN

Bentuk papan nama yang klasik dengan tambahan ornamen hias yang bermotif papua serta bentukan lengkung yang terinspirasi dari bentuk honai.

Gambar 3.41 : Papan Nama

E. SCLUPTURE

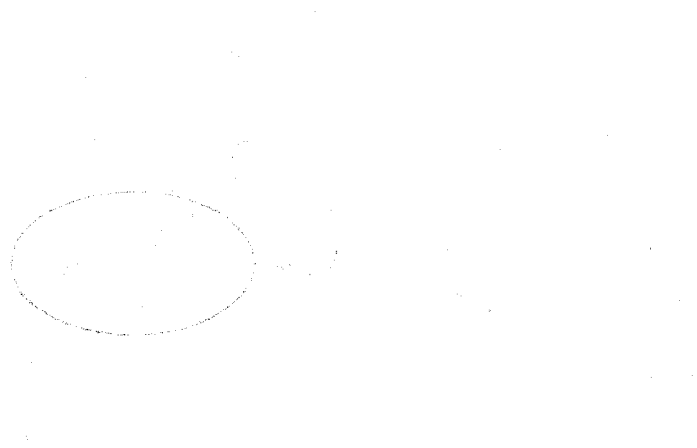


Gambar 3.42 Sclupture

- Sclulture ini berfungsi sebagai penunjuk arah pada area rekreasi.
- Sclupture terdiri dari 2 buah patung yang saling berpegangan dan mencerminkan ikatan keluarga yang erat dan harmonis.
- Sclupture ini berdiri pada sebuah kolam ikan yang mencirikan daerah air.

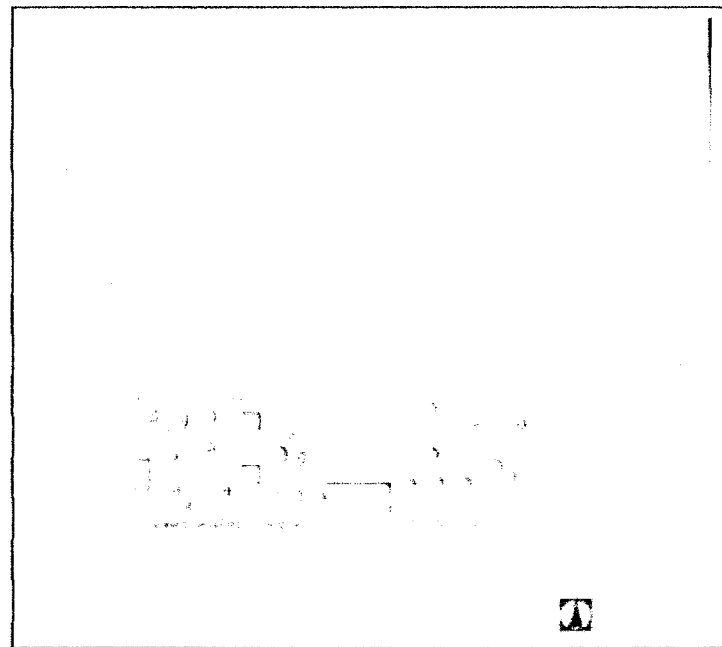
LAMPIRAN

Lampiran



Peta Geologi Jayapura

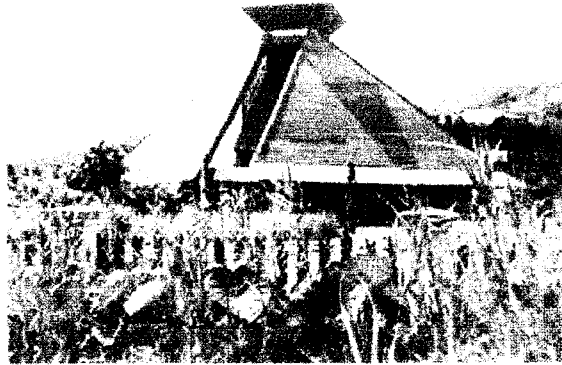
Sumber : Dep. Pertambangan dan Energi.



Peta lokasi Site

Sumber : Observasi

Kondisi Eksisting Bangunan Yang Ada Di Site Terpilih
Sumber : observasi



Bangunan Pengelola

Fasilitas Telekomunikasi



Gerbang Masuk Lokasi
Wisata Danau

Bangunan Restoran



Rencana Umum Tata Ruang Kota

Sumber : Rencana Induk Kota Jayapura 1983 - 2004



MAKET

- Yang buat.....muchlis
- Yang bantuin..... irwan, elis, silfi, lus, karyo dan eko.

