

BAB II

DESAIN SKEMATIK

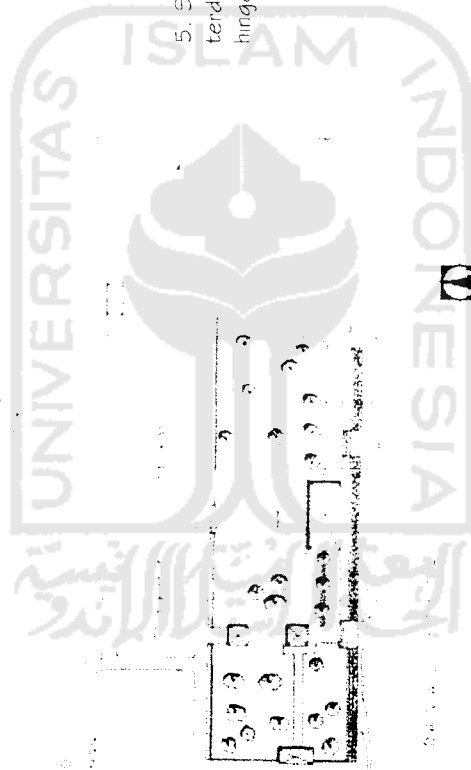
1. Terdapat lapangan tenis yang terpetak pada ketinggian ± 100 m dpl. Tempat ini banyak digunakan sebagai road race yang banyak dikunjungi para anak muda.



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. 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 DAIRU SEITANI SENDIRI MEJAMPUK KEGIATAN YANG BERBEDA DARI BEBERAPA KEGIATAN WISATA YANG TELAH ADA. CEJIK MENAMPILKAN BERBAGAI ATRAKSI WISATA YANG BERKAITAN BELAKANG KE NEAR FISHING SERTA DILENGKAPI DENGAN FASILITAS-FASILITAS WISATA YANG MEMANG BELUM TERSEDIA DI BEBERAPA POTEHNI KAWASAH DI ATAS.

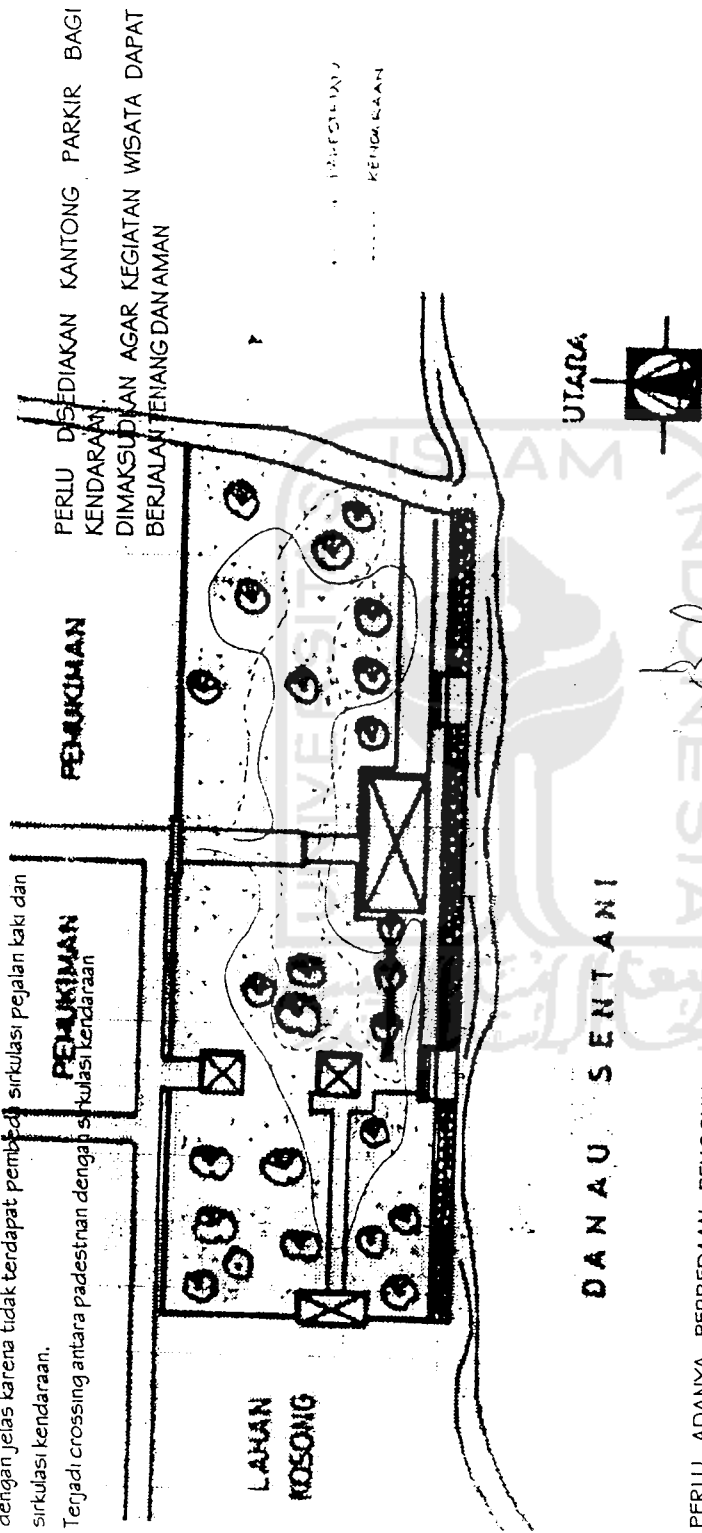
ANALISA TATA GUNA LAHAN SEKITAR SITE

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

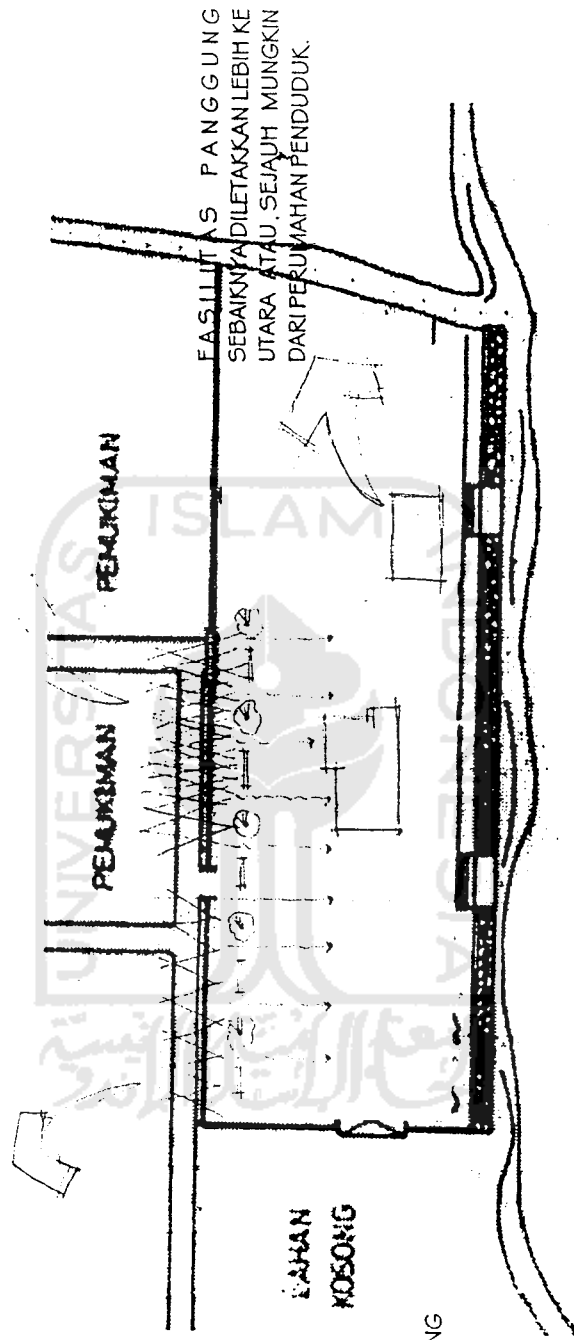
PERLU ADANYA PERBEDAAN PENGGUNAAN PENUTUP TANAH BAGI PEDESTRIAN, RUANG DUDUK DAN KENDARAAN

MISAL ; PENGGUNAAN ELEMEN KERAS UNTUK PEDESTRIAN DAN ELEMEN LEMBUT UNTUK AREA DUDUK SANTAI.

ANALISA TATA SIRKULASI

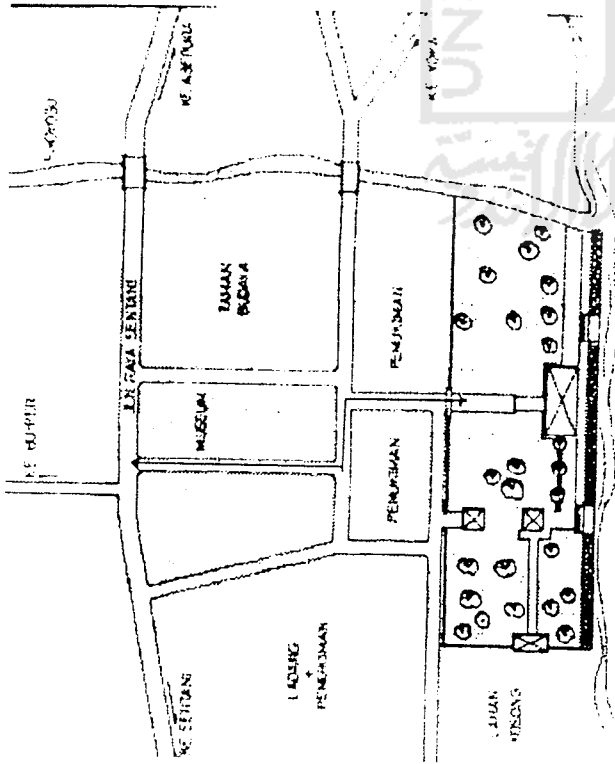
KEBISINGAN PADA JALAN INI
TERBILANG SEDANG KARENA
BUKAN JALUR UTAMA
MENUJU LOKASI

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 masuk nya 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

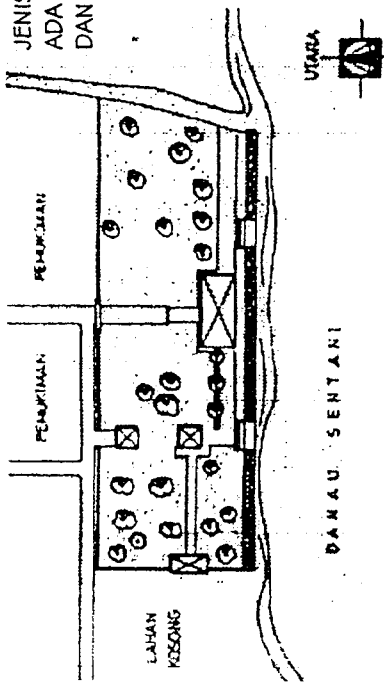
ANALISA ENTRANCE LOKASI

- 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

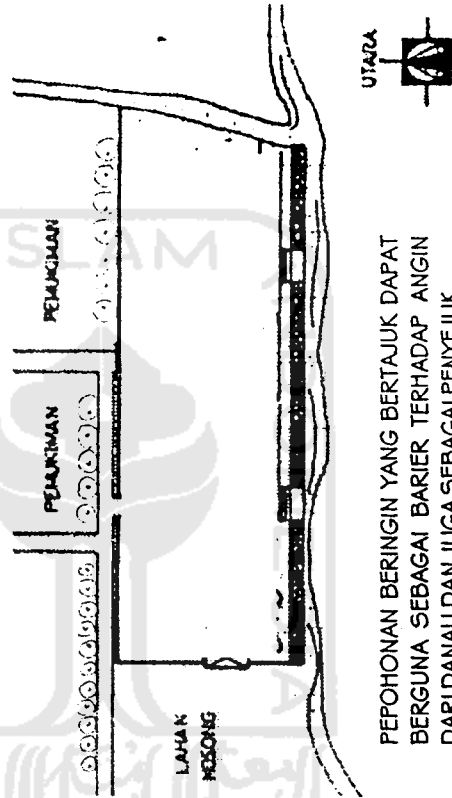


ANALISA JALUR PENCAPAIAN DAN ENTRANCE LOKASI

JENIS PEPOHONAN YANG ADA ADALAH POHON AKASIA DAN POHON BERINGIN



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



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

PEPOHONAN BERINGIN YANG BERTAJUK DAPAT BERGUNA SEBAGAI BARRIER TERHADAP ANGIN DARI DANAU DAN JUGA SEBAGAI PENYEJUK



ANALISA VEGETASI

PEMANDANGAN TERSARING KE ARAH PERUMAHAN PENDUDUKDI UTARA SITE

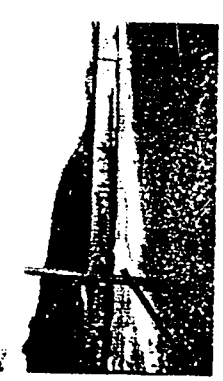
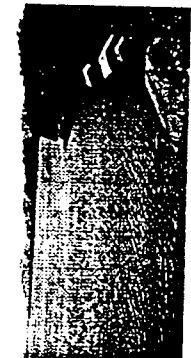
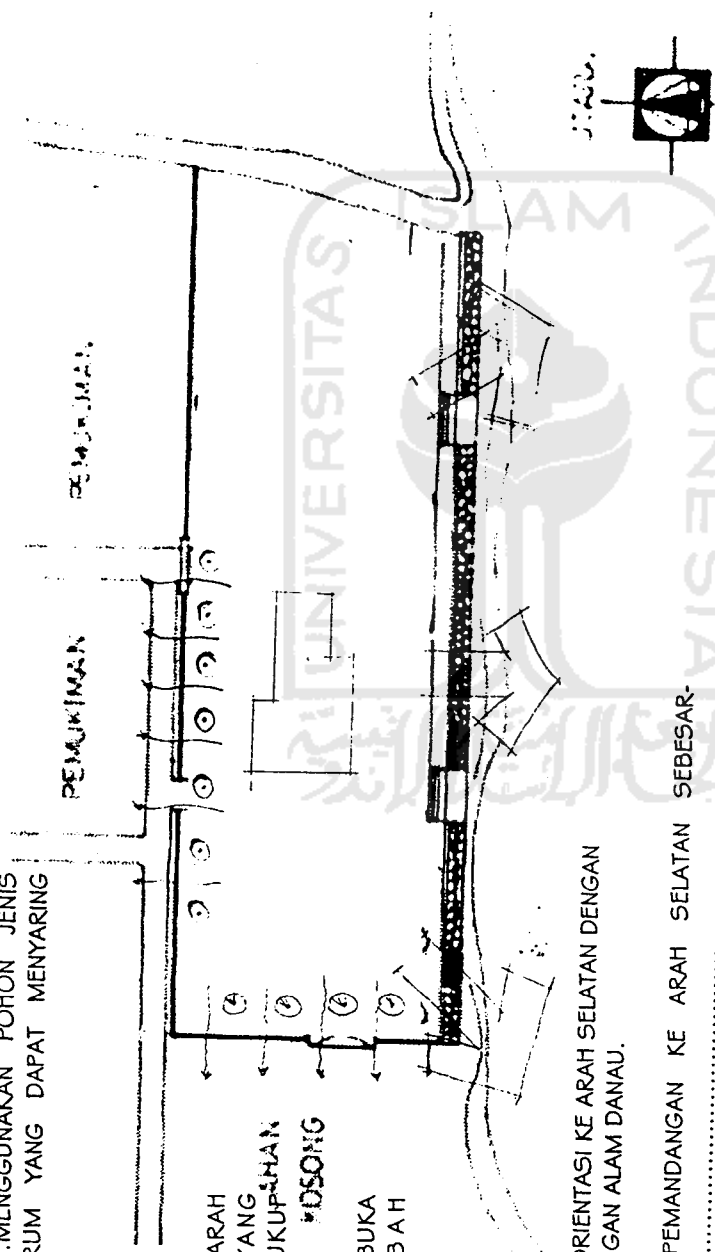
.....MENGGUNAKAN POHON JENIS JARUM YANG DAPAT MENYARING

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

...PEMANDANGAN DIBUKA DENGAN DITAMBAH BUIFER/PENYARING

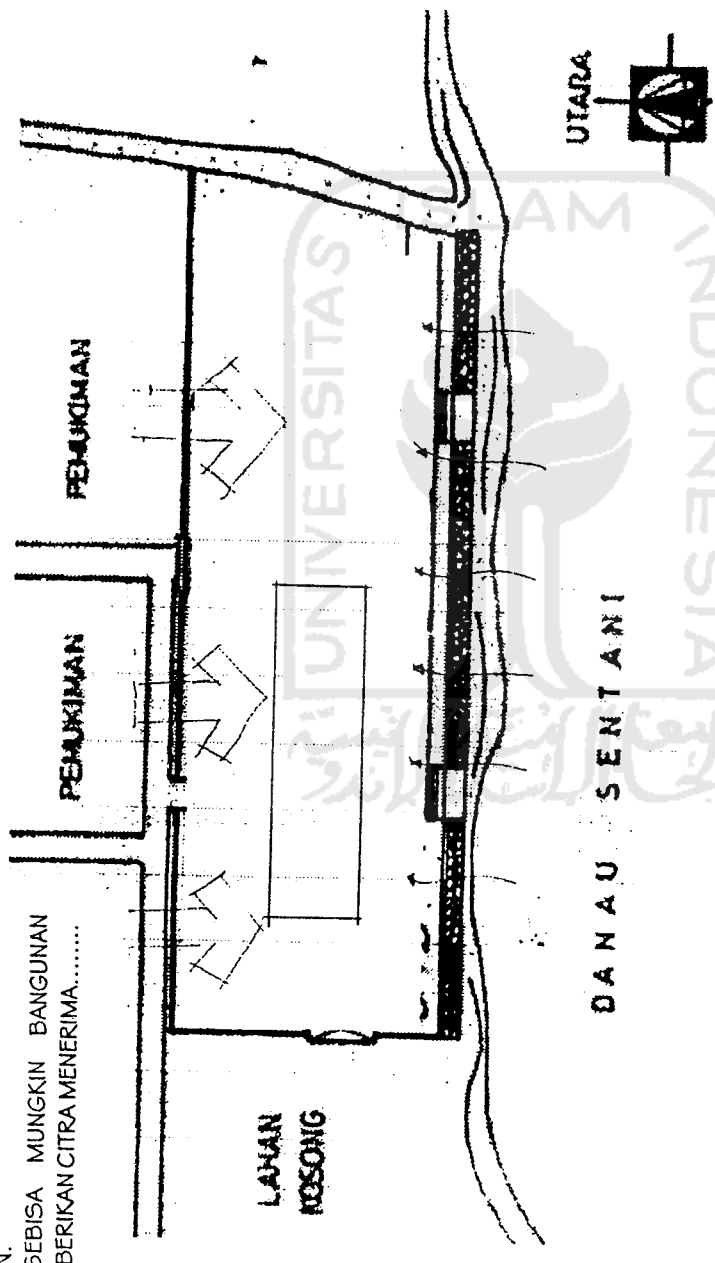
VIEW BERORIENTASI KE ARAH SELATAN DENGAN PEMANDANGAN ALAM DANAU.

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



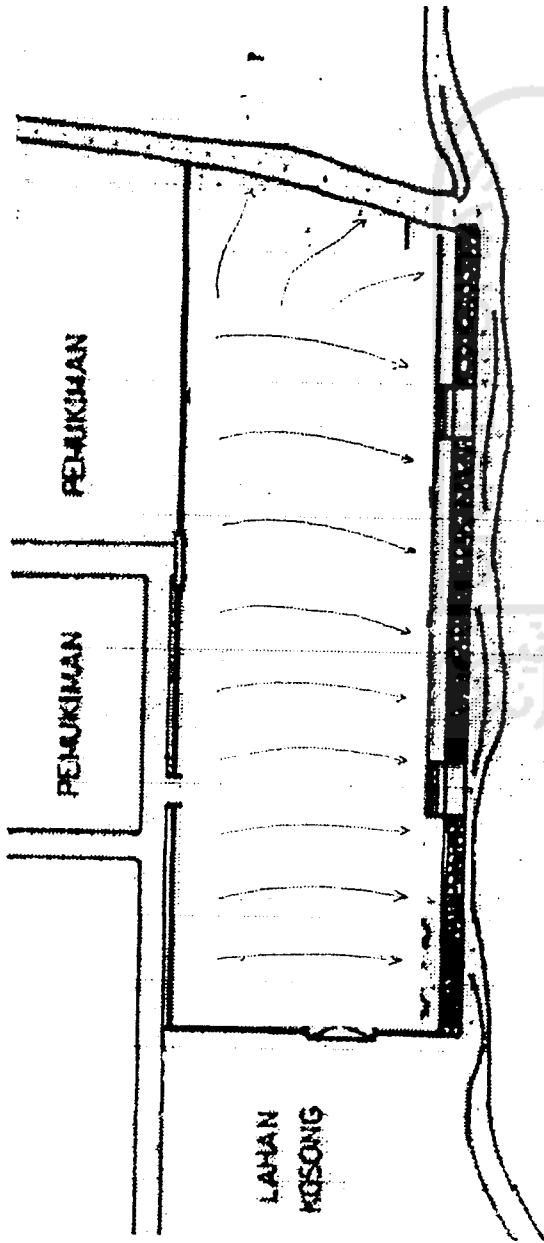
ANALISA PEMANDANGAN DARI TAPAK

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



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



SEBELUMNYA PD LAHAN BELAKANG

• PENYUAPKAN ORIENTASI KESIMPATAN
 • DUSUN KANTAL
 • UTARA 2000 2000

ANALISA DRAINASE

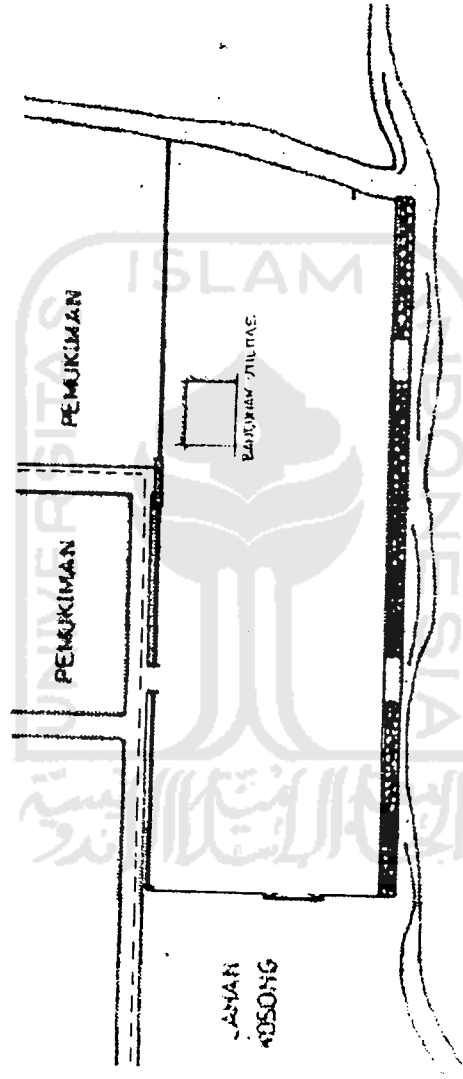
----- JALUR JARINGAN UTILITAS

o BUNYI MELEKUKAN 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.



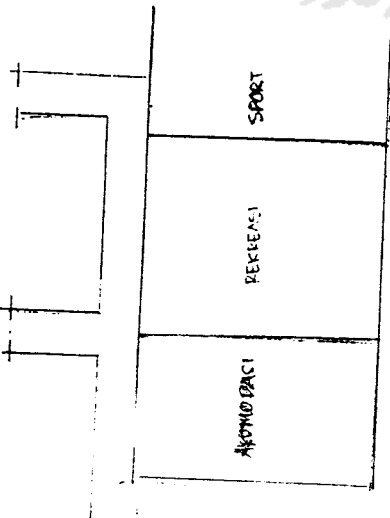
DANAU SEHTANI

ANALISA UTILITAS

S I T E

Site terbagi atas 3 zone kegiatan :

- ~ Olah raga
- ~ Rekreasi
- ~ Akomodasi



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

KONSEP PEMBAGIAN ZONE

Masa 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. PARKIR

Tersedia kantong parkir yang dekat dengan fasilitas olahraga.

2. CLUB HOUSE

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

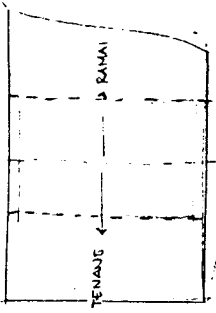
3. POOL

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

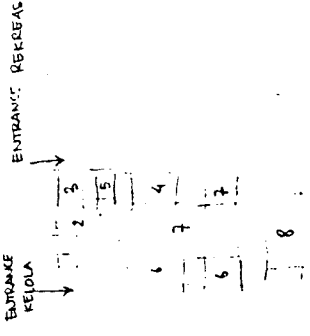
4. LAPANGAN

- 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



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

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

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
- Pengeloa
- Café
- Pool
- Kamar
- Ruang Duduk

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

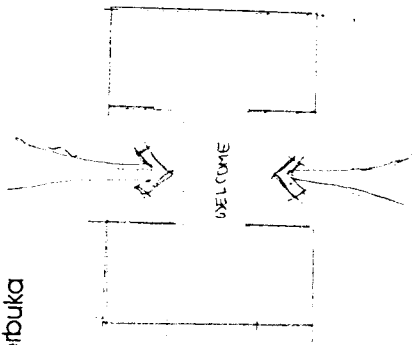
1. Gedung kelola
2. Parkir
3. Pool
4. Kamar
5. Area Duduk

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.

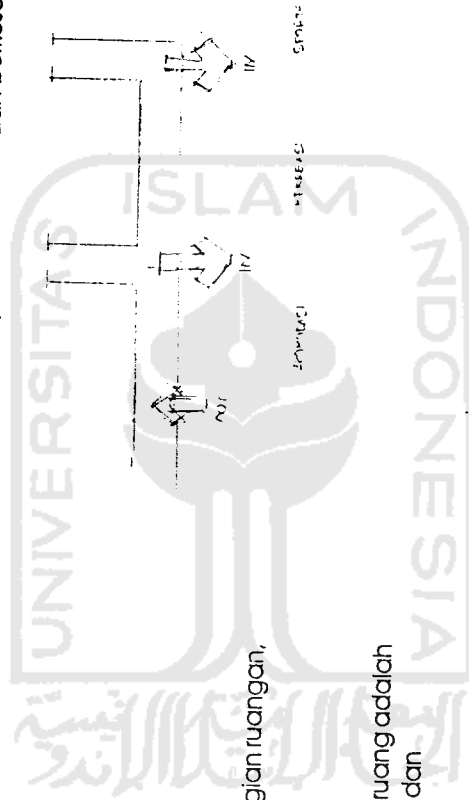
PENCAPAIAN KE SITE

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



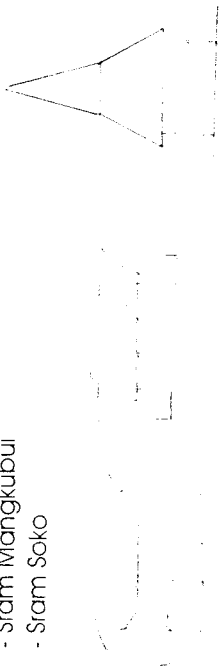
KONSEP GUBAHAN MASSA & ENTRANCE

FAJADE BANGUNAN

1. ATAP

Modifikasi bentuk atap dari bentuk asli rumah adat masyarakat Blak:

- Sram Mangkubui
- Sram Soko



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.

2. KOLOM

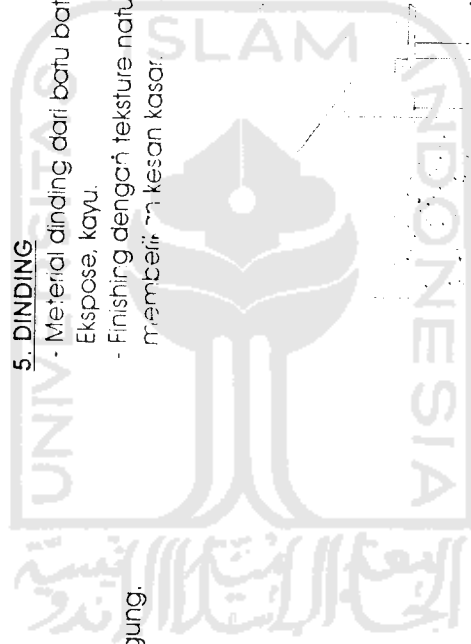
Kolom sebagai pengganti kesan suatu rumah panggung.

5. DINDING

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

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.



KONSTRUKSI RUMAH BATA



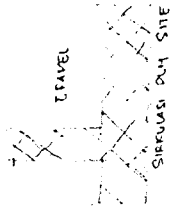
CONTOH RUMAH BATA

BATA - EKSPOSE

KONSEP PENAMPILAN BANGUNAN

SIRKULASI

- Ada gradasi jalan pada jalan utama menuju kawasan



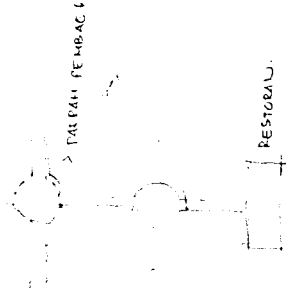
- Jalan umum berupa jalan aspal
- Jalan kawasan berupa gravel, con blok, grass blok
- Ada perbedaan pada jalur pedestrian dan kendaraan

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 pengunjung mudah mengakses seluruh kegiatan

- Ada kantong parkir untuk setiap perbedaan kepentingan

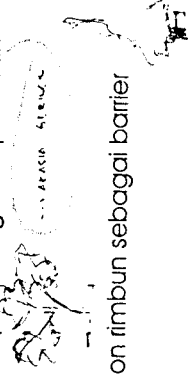
VEGETASI

- 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 penyangkutan pemandangan

1. Jenis pohon pengarah

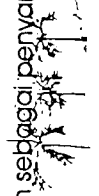


2. Jenis pohon penjulang atau penebih



3. Jenis pohon rimbun sebagai barrier

4. Jenis palem sebagai penyangkutan pemandangan keluar

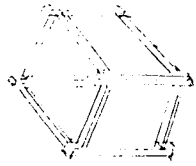


1. STRUKTUR ATAP:

- 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

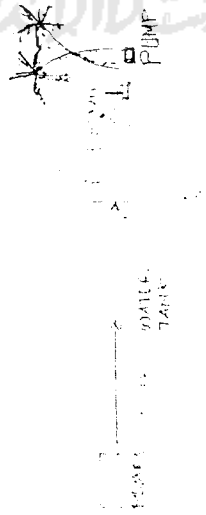
1. SUMBER ENERGI

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

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

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.

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 diraskan 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

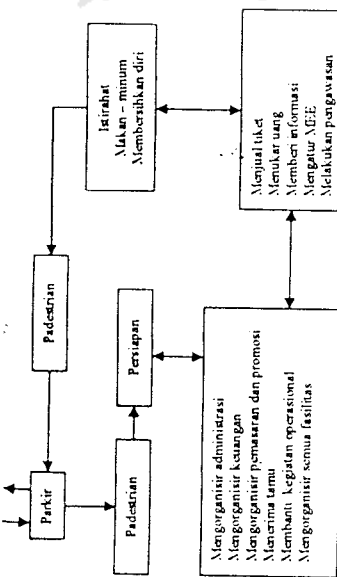
PELAKU KEGIATAN

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

1. Pengelola

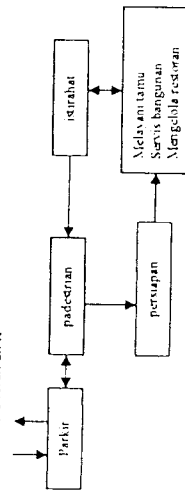
kegiatan pengelolaan dilakukan oleh pihak pengelola yang bertugas mengatur dan mengkomodasikan seluruh kegiatan yang ada pada Objek wisata Danau Sentani.

a. Pengelola Objek Wisata



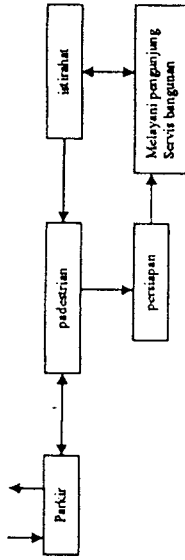
Skema pola kegiatan pengelola

b. Pengelola Restaurant



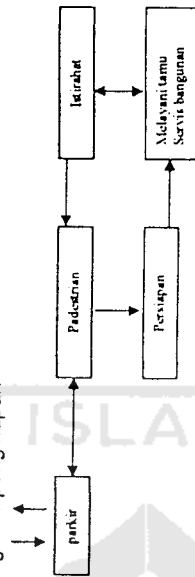
Skema pola kegiatan pengelola restoran

c. Pengelola galeri



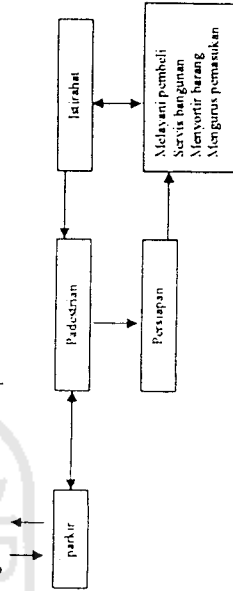
Skema pola kegiatan pengelola galeri

d. pengelola penginapan



Skema pola kegiatan pengelola penginapan

e. pengelola souvenir shop



Skema pola kegiatan pengelola souvenir shop

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

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

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

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

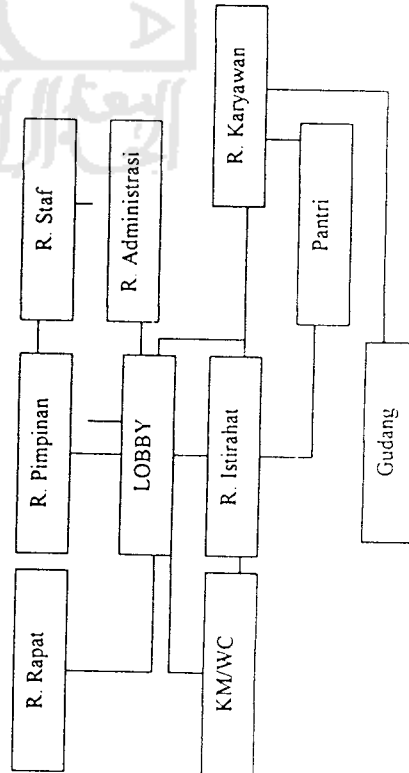
Perkiraan Jumlah Kunjungan Wisatawan per hari Di Objek wisata Danau Sentani Jayapura pada tahun 2008 adalah ~ 213 orang / hari



BESARAN RUANG

1. UNIT PENGELOLAAN

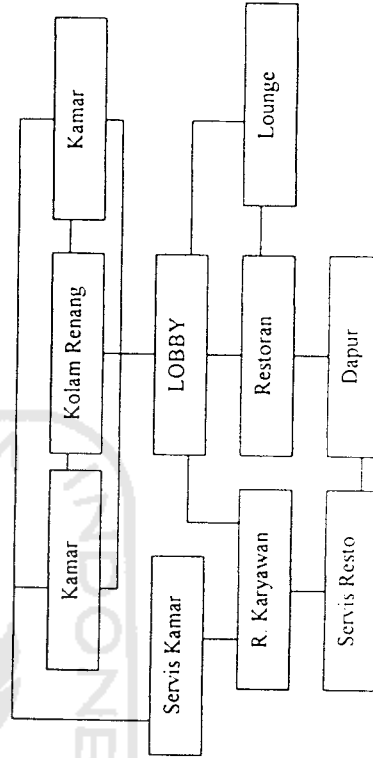
JENIS RUANG	STANDAR	KAPASITAS	KEBUTUHAN
Lobby	1,2 m ² /org		20 m ²
R. Pimpinan	9 m ² /org	3 org	27 m ²
R. Staf	9 m ² /org	10 org	90 m ²
R. Administrasi	9 m ² /org	5 org	45 m ²
R. Rapat	0,9 m ² /org	10 org	9 m ²
R. Karyawan		10 org	20 m ²
Pantri			12 m ²
R. Istirahat Kary.	2 m ² /org	10 org	20 m ²
Gudang			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

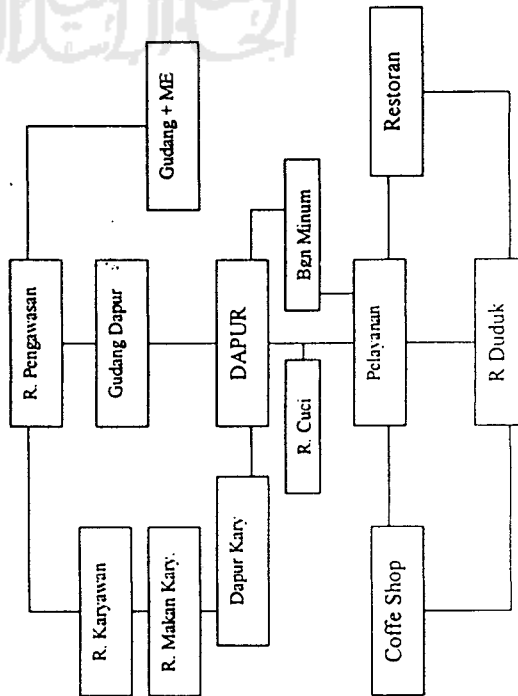
- Dari 213 Pengunjung / hari diasumsikan 40 % Pengunjung menginap = 86 Pengunjung
- Lama inap 1-2 hari dengan asumsi 60 % pasangan dan 40 % single.

JENIS RUANG	STANDAR	KAPASITAS	KEBUTUHAN
Kamar Tidur (Double)	22.75 m ² /kamar	25 kamar	568.75 m ²
Kamar Tidur (single)	19.25 m ² /kamar	35 kamar	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



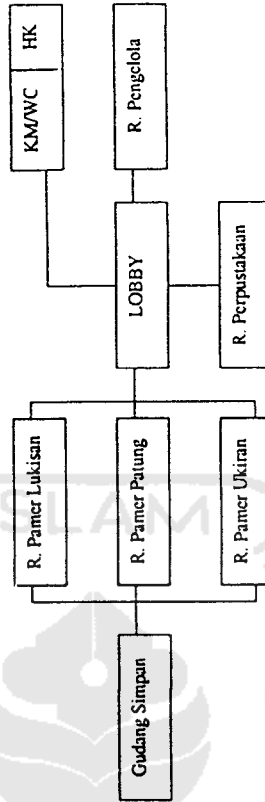
3. RESTORAN

JENIS RUANG	STANDAR	KAPASITAS	KEBUTUHAN
R. Makan Dalam	1,44 m ² /org	50 +100 org	72 144 m ²
R. Makan Luar	1,44-0,75 m ² /org	50 org	72 144 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	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

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