

BAB VI

KESIMPULAN, PANDUAN DESAIN DAN SARAN

VI.1 KESIMPULAN

Berdasarkan pengumpulan dan pengolahan data, analisis yang telah dibahas pada sub-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan dan beberapa saran yang diharapkan dapat berguna bagi pihak yang berkepentingan. Berikut adalah perbandingan besaran ruang antara halte *existing* dan halte ergonomi:

Tabel 31. Perbandingan besaran ruang halte *existing* dan halte ergonomi (sirkulasi di dalam halte)

No.	Ruang	Besaran Ruang Halte <i>Existing</i>	Besaran Ruang Halte Ergonomi (Halte <i>New</i>)	Satuan
1.	Ruang bayar tiket (<i>entrance</i>)	1,8	13,51	m ²
2.	Ruang penjualan tiket/loket	1	2,10	m ²
3.	Ruang petugas pintu <i>on-card</i>	1,26	2,33	m ²
4.	Ruang tunggu	14,8	29,53	m ²
TOTAL		18,86	47,47	m²

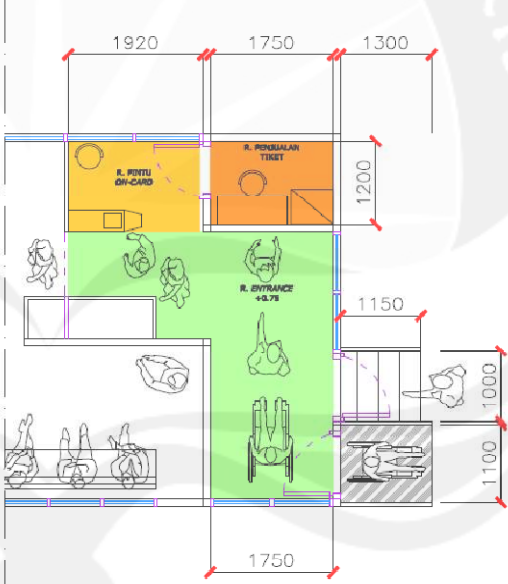
Tabel 32. Perbandingan besaran ruang halte *existing* dan halte ergonomi (sirkulasi di luar halte)

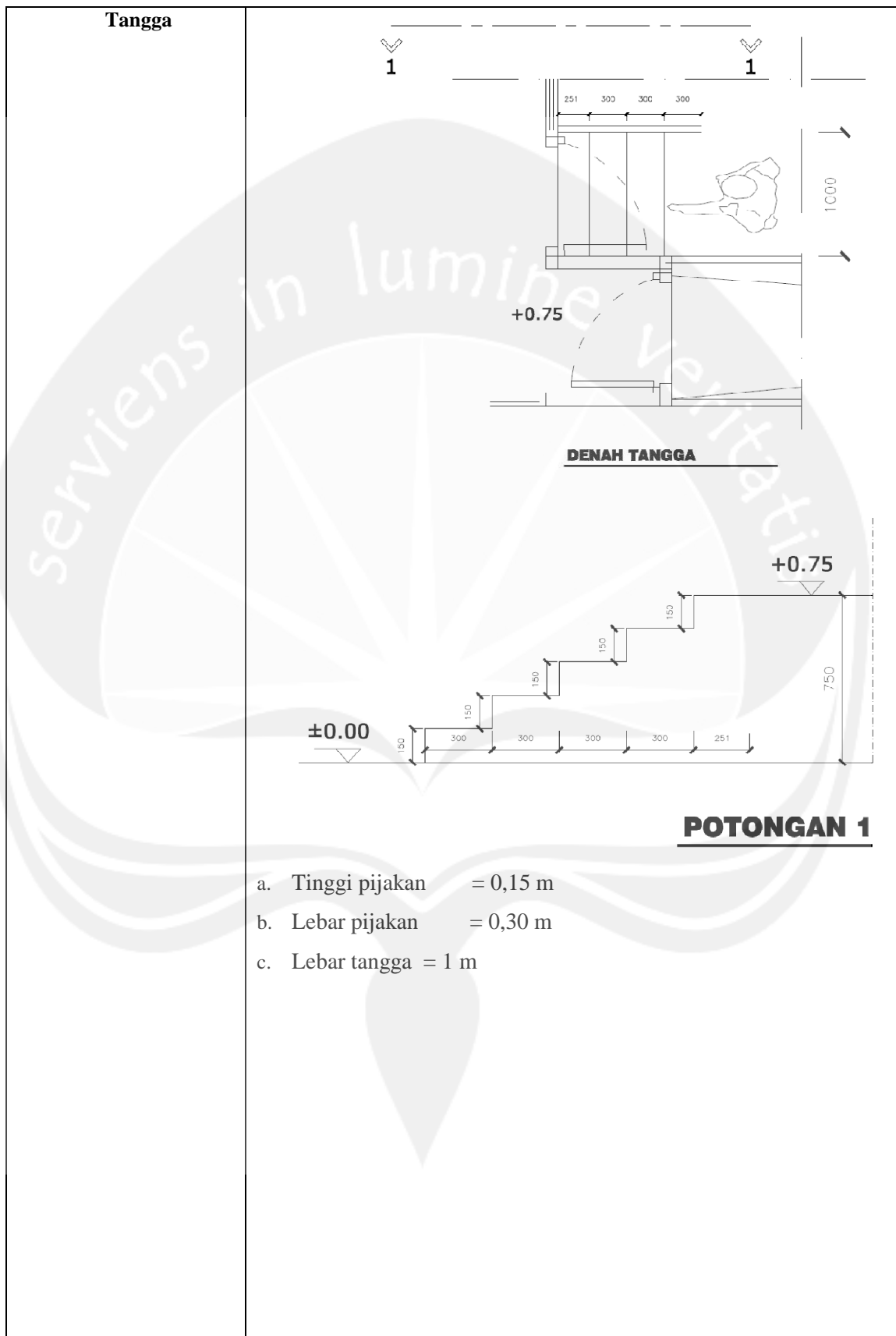
No.	Ruang	Besaran Ruang Halte <i>Existing</i>	Besaran Ruang Halte Ergonomi (Halte <i>New</i>)	Satuan
1.	Lebar tangga	1	1	m
2.	Kemiringan tanjakan (<i>ramp</i>)	20	7-8	derajat (°)

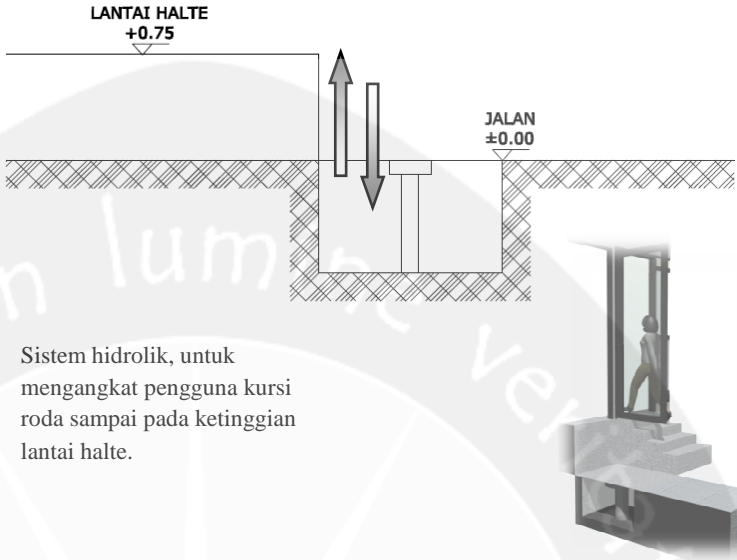
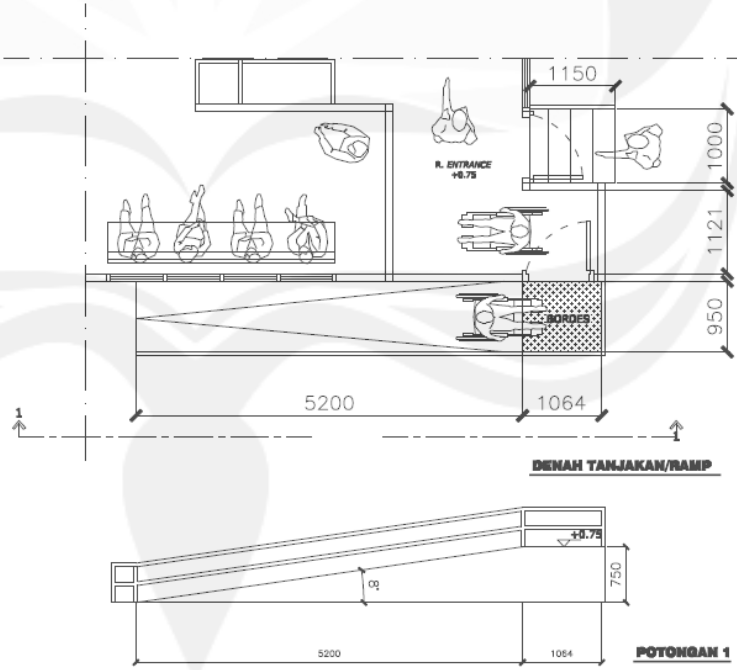
Jika pemerintah merancang ulang kembali halte Trans Jogja di Bandara, sebaiknya mengacu pada standar besaran ruang minimum halte yang ergonomis (table 3.1 dan table 3.2), untuk meningkatkan kualitas desain tatanan ruang sirkulasi pada Halte di Bandara yang berstandar internasional.

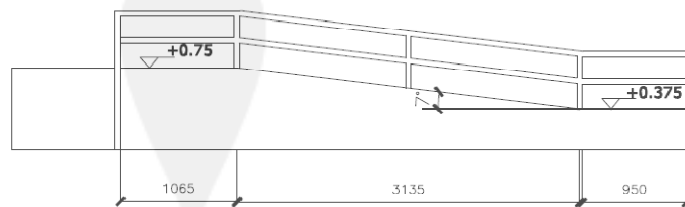
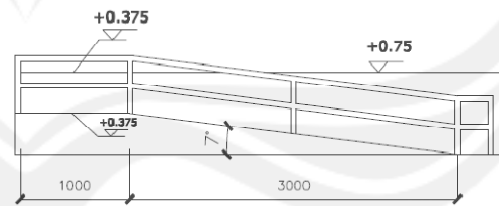
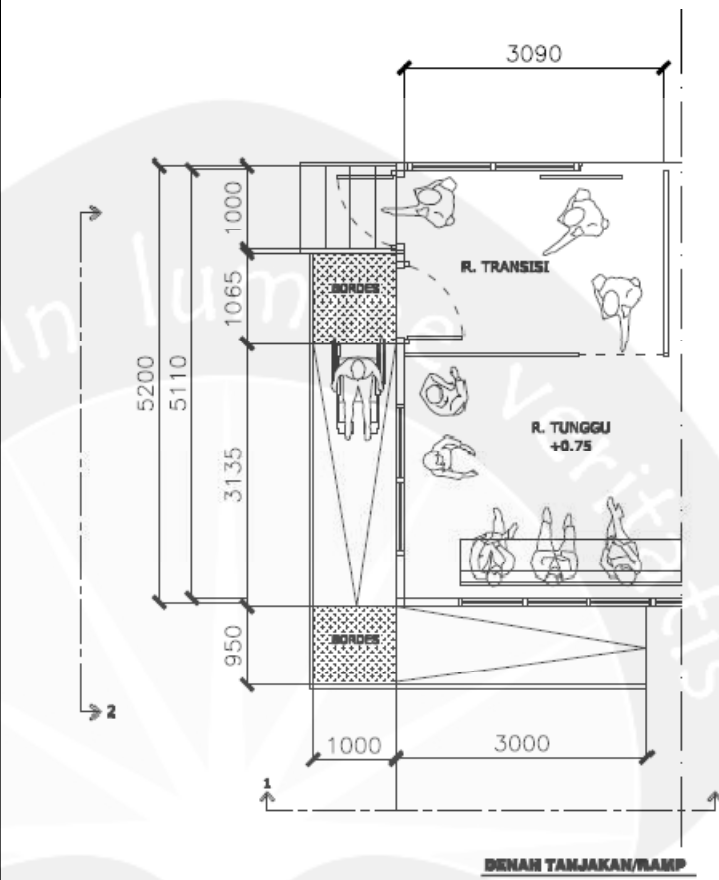
VI.2 PANDUAN DESAIN

Tabel 32. Konsep desain sebagai rekomendasi desain

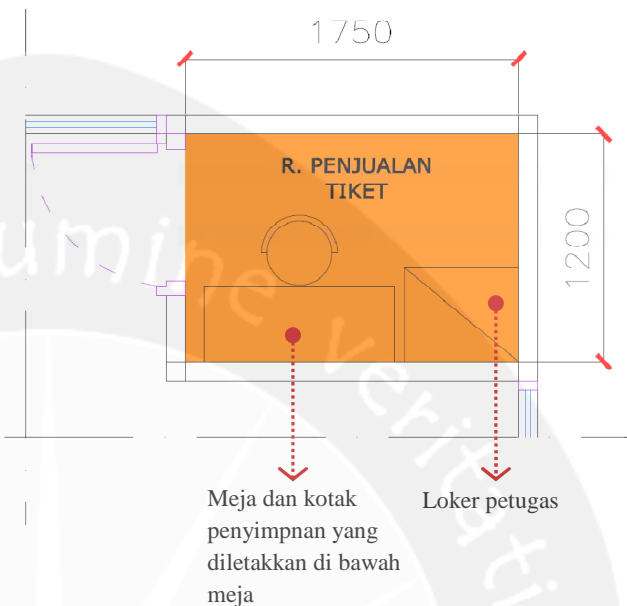
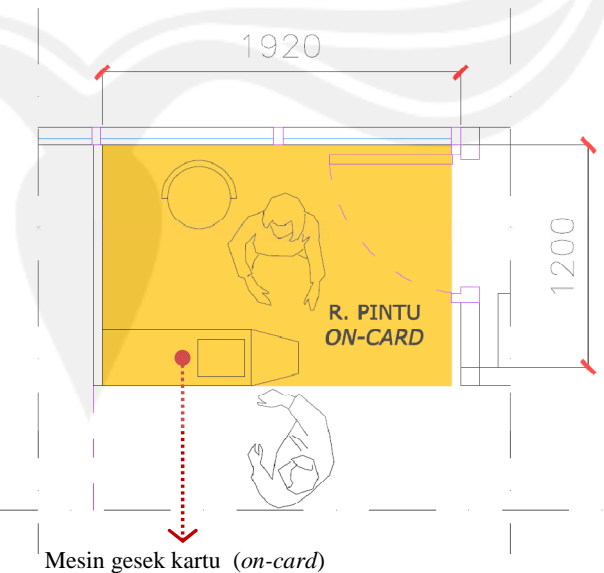
Dimensi Halte	Wujud Desain Sebagai Usulan
<p>R. Entrance</p>	<p style="text-align: center;">Luas : 13,51 m²</p>  <p>a. lebar sirkulasi bagi pengguna kursi roda dan pengguna tongkat (cacat/buta) sebesar 1 m.</p> <p>b. panjang koridor 2,8 m, sehingga ketika pada saat ramai antri calon penumpang yang datang tetap berada di bawah perlindungan atap halte.</p> <p>c. Terdapat dua sirkulasi yaitu sirkulasi orang dan sirkulasi barang, dengan Tujuan untuk mengatasi kesulitan memasuki pintu <i>on-card</i>, sehingga calon penumpang merasakan nyaman dan aman ketika membawa barang bawaan</p>



<p>Tanjakan (<i>ramp</i>)</p>	<p>Usulan 1</p>  <p>Sistem hidrolik, untuk mengangkat pengguna kursi roda sampai pada ketinggian lantai halte.</p>
	<p>Usulan 2</p> <p>Tanjakan (<i>ramp</i>) pada entrance</p>  <p>Kemiringan ramp 8°</p>

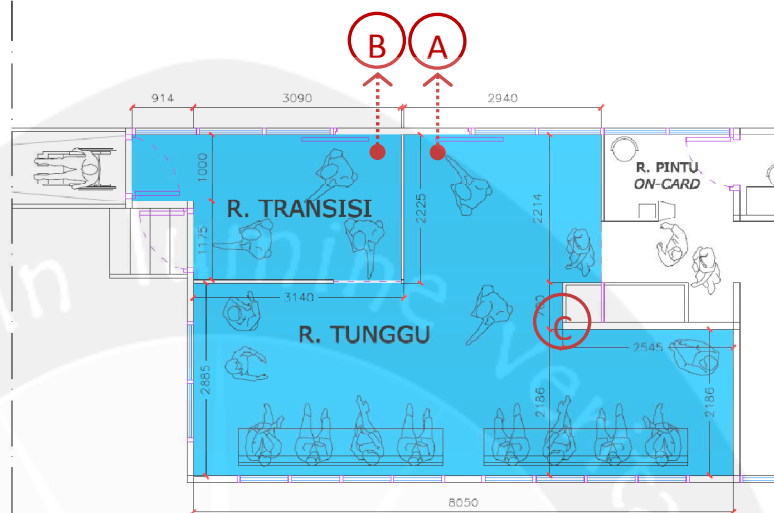
Tanjakan (ramp) pada pintu keluar (out)

Kemiringan ramp 7°

<p>R. Penjualan tiket/loket</p>	<p>Luas: 2,1 m²</p>  <p>Ukuran ergonomi ruang penjualan tiket adalah 1,75 m x 1,2 m.</p>
<p>R. Petugas pintu <i>on-card</i></p>	<p>Luas: 2,33 m²</p>  <p>Ukuran ergonomi ruang penjualan tiket adalah 1,92 m x 1,2 m.</p>

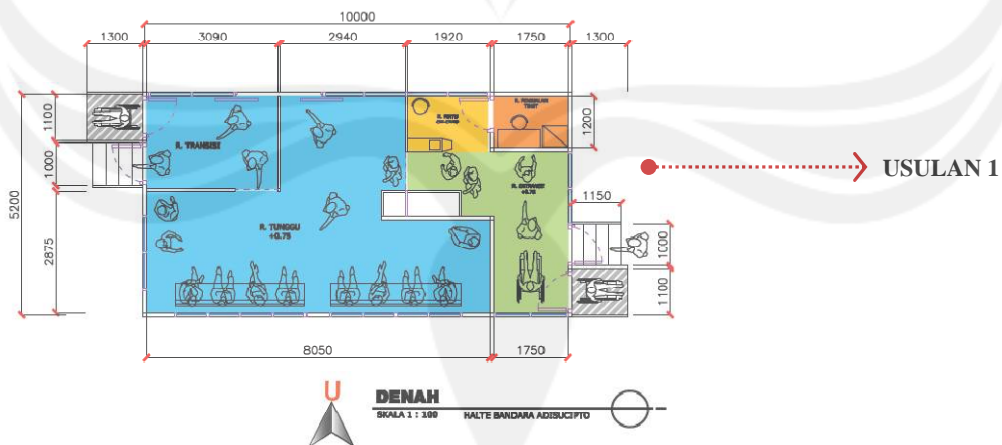
R. Tunggu

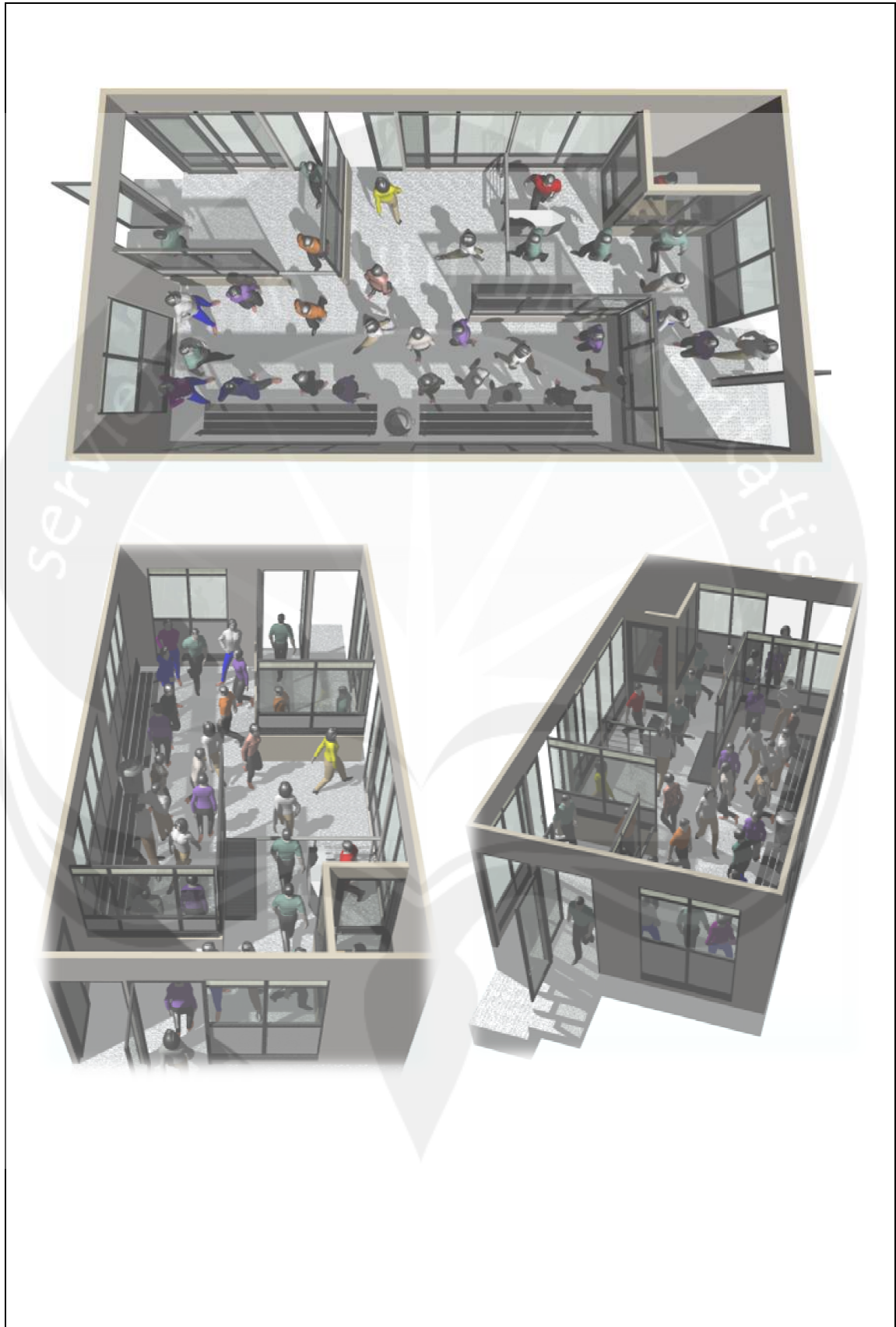
Luas: 29,53 m²

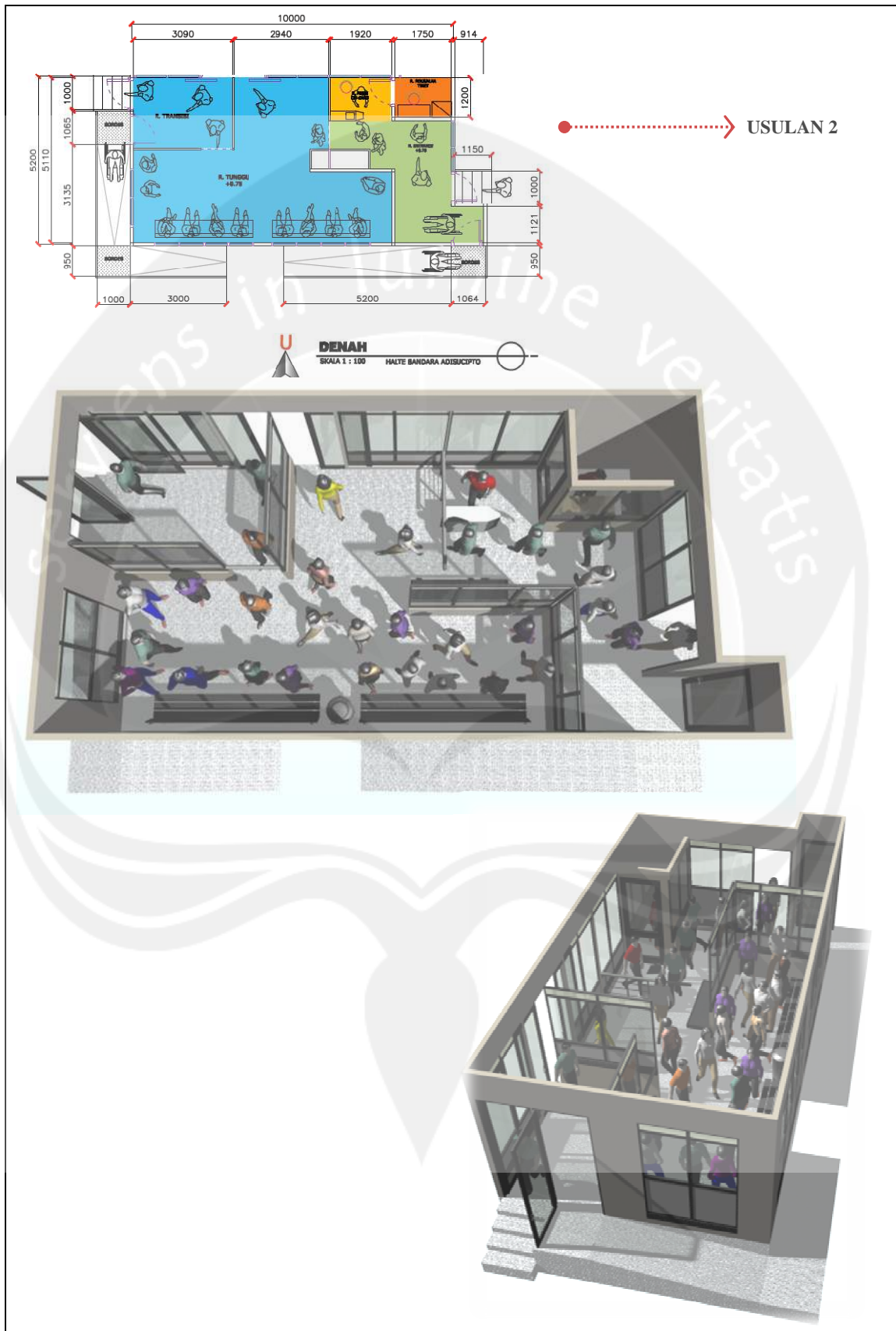


A & B → Sirkulasi bagi penumpang yang naik bus dan turun dari bus, menghindari terjadinya *crowded area*. Untuk mengatasi *crowded area*, maka didesain pembatas antara ruang tunggu dan ruang transisi.

DENAH HALTE DAN PERSPEKTIF SIRKULASI HALTE







VI.3 SARAN

Saran yang dapat diberikan melalui penelitian tesis ini adalah sebagai berikut:

1. Rekomendasi desain yang berupa panduan desain ini diharapkan mampu menjadi prioritas perbaikan agar didapat suatu pelayanan masyarakat yang prima, dan menuju pada desain yang lebih efektif dan efisien, sehat, aman, nyaman dan manusiawi yaitu:
 - a. Untuk kenyamanan gerak para pengguna halte perlu diperhatikan besaran ruang berdasarkan kebutuhan minat penumpang dan faktor lingkungan yang mendukung agar tercapai desain yang sehat.
 - b. Untuk keamanan dari tindak kriminal kepada calon penumpang seperti pencopetan dilakukan dengan dimensi sirkulasi yang sesuai kebutuhan dan alur sirkulasi yang jelas pada area tunggu penumpang.
2. Rekomendasi desain dapat menjadi bahan pertimbangan dan tolok ukur untuk perbaikan Halte Trans Jogja Bandara Adisucipto dan untuk pengambilan keputusan oleh pihak operator dan instansi terkait dalam memberikan pelayanan yang optimal bagi pengunanya.
3. Bagi pihak pabrik produksi *game The Sims 3*, program ini merupakan program yang mempunyai potensi untuk meneliti gerak dan program yang sangat erat hubungannya dengan bidang arsitektur, sehingga diharapkan dapat memproduksi program *The Sims 3* dengan *script* dan fitur yang lebih lengkap.

4. Bagi pihak Universitas Atma Jaya Yogyakarta, dapat menjadikan program *The Sims 3* sebagai program yang dapat dianjurkan kepada mahasiswa Arsitektur dalam pengenalan ilmu dasar bangunan, sehingga dapat menjadikan proses belajar yang lebih kreatif dan inovatif.



DAFTAR PUSTAKA

Haryadi dan B. Setiawan, 2010, *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku*, Penerbit UGM: Yogyakarta.

Saputra Giri, 2009, *Analisis Halte Yang Ergonomi Di Kawasan Kalimantan, Jakarta Timur*, Laporan penelitian.

Susanto, 2005, Tesis : *Analisis Kebutuhan Lokasi Halte Di Pintu Padalarang*, Program Pasca Sarjana Universitas Diponegoro.

Neufert Ernst, 2002, *Data Arsitek Jilid 2*, Jakarta : Erlangga.

Nurvia Indri Puspita Rini, 2007, Tesis : *Analisis Persepsi Penumpang Terhadap Tingkat Pelayanan Bus Way*, Program Pasca Sarjana Universitas Diponegoro.

Panero Julius dan Martin Zelnik, 2003, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, Jakarta: Erlangga.

Sumber dari internet

http://pib-banten.go.id/produk/pdf/bgn_gdg/SNI_03_6575_2001.Pdf.

http://www.asosiasimuseumindonesia.or.id/kodeetik/kodeetik00_0001.htm

<http://www.transjogja.com>