

SKATEPARK ARENA INDOOR DAN OUTDOOR DI KOTA SEMARANG

Oleh : Reangga Perkasa, R. Siti Rukayah, Titien Woro Murtini

Perkembangan dunia skateboard di Indonesia saat ini sudah semakin dikenal dan tidak asing lagi bagi masyarakat Indonesia sendiri. Skateboard sangat kental kaitannya dengan kehidupan bersosial di tengah masyarakat kita ini, dimulai dari anak-anak sampai dengan orang tua mengenal skateboard dan tertarik dengan adanya skateboard. Keberadaan skateboard juga tidak jauh dengan adanya sebuah permasalahan. Hal ini disebabkan karena kurang adanya sarana prasarana dalam memenuhi kebutuhan bermain skateboard. Banyak skateboarder yang bermain menggunakan fasilitas umum, sehingga mengguna pengguna fasilitas umum seharusnya. Dengan adanya sebuah permasalahan ini maka muncul sebuah tuntutan untuk memenuhi kebutuhan skateboarder yaitu membuat sebuah arena bermain skateboard berupa skatepark. Dengan adanya sebuah skatepark yang memenuhi standar internasional maka pemenuhan akan kebutuhan yang terjadi akibat adanya sebuah permasalahan dapat teratasi dengan baik.

skatepark yang ada pada saat ini di Kota Semarang provinsi Jawa Tengah adalah skatepark taman KB yang dimiliki pemerintah kota semarang. Keadaan eksisiting skatepark ini sangat tidak memenuhi persyaratan standar sebuah skatepark dan luas areanya sangat kecil sehingga tidak mencakup jumlah skateboarder yang ada di Kota Semarang. Pertumbuhan jumlah skateboarder di Kota Semarang sangat pesat dan mulai banyak kompetisi yang berlangsung namun fasilitas yang ada kurang memenuhi sehingga penyelenggara harus membawa alat portable dan kembali lagi harus menggunakan area yang luas pada fasilitas umum. Dengan adanya sebuah skatepark yang memiliki standar internasional dengan arena khusus kompetisi indoor dan arena bermain bebas pada bagian outdoor diharapkan skateboarder tidak menggunakan fasilitas umum lagi sebagai arena bermain dan animo masyarakat akan skateboard semakin meningkat serta menjalin kesinambungan yang baik diantara mereka.

Kata Kunci : Skateboard, Skatepark, arena indoor, arena outdoor, Kota Semarang, Jawa Tengah

1. LATAR BELAKANG

Setelah ditemukannya *Skateboard* pada pertengahan tahun 1950-an di California Amerika Serikat, hobi olah raga ekstrim ini mulai diminati terutama oleh anak-anak muda di seluruh dunia. Skateboarding yang merupakan salah satu bagian dari olah raga ekstrim ini menjadi olah raga yang berkembang pesat sampai saat ini. karena penciptaan dan

popularitas X-Game dan prevelensi dari seluruh jajaran olahraga ekstrim lain, skateboarding telah menjadi kegiatan yang dicari orang untuk belajar, apakah sebagai hobi atau sebagai karir masa depan yaitu menjadi *professional skateboarder*.

Di negara kita Indonesia, sampai saat ini sudah mulai mengikuti perkembangan olahraga

ekstrim *skateboard*. hal ini dibuktikan dengan banyaknya anak-anak muda di Indonesia yang sudah menjadi *skateboarder*, baik itu sebagai hobi maupun *skateboarder* amatir dan *skateboarder* profesional. Sama halnya juga bagi anak-anak dari umur di atas 10 tahun sampai remaja yang baru akan memulai hobi ini. tidak diragukan lagi bahwa perkembangan dunia olah raga ekstrim ini sangat pesat sekali, di tambah lagi dengan adanya tren fashion para *skateboarder* yang meng-*influence* banyak anak muda di negara kita sehingga menjadikannya sebuah sebutan baru dalam dunia ini yaitu *poser* atau *skater look*, merupakan sebutan bagi mereka yang hanya mengikuti gaya seorang *skateboarder* tetapi tidak menggeluti hobi ini.

Berdasarkan data yang diperoleh dari *Indonesian Skateboarder Association* (ISA) beberapa *skateboarder* Indonesia sudah membuahkan hasil dalam level internasional, diantaranya ada Ardi poli yang menjadi juara X Games china Vert Skateboarding Class, Reno Pratama sebagai juara ke-3 *street skateboarding* ESPN X Games di Thailand, Pevi Permana menjadi juara ke-3 Tampa AM kelas *street skateboard* di Amerika Serikat dan masih banyak lagi *skateboarder* Indonesia yang mengharumkan nama negara di kelas *International Skateboarding*. Prestasi internasional yang diraih menjadi sebuah tolak ukur keberhasilan dan dengan adanya

2. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merencanakan dan merancang *Skatepark Arena Indoor* dan *Outdoor* di Kota Semarang sesuai dengan syarat-syarat kebutuhan luas ruang, sarana dan prasarana dan persyaratan yang lainnya.

kompetisi-kompetisi dan fasilitas yang memadai sangat berperan penting dalam perkembangan olah raga ini.

Hal ini berbanding terbalik dengan kondisi yang ada sekarang ini. Fasilitas untuk bermain *skateboard* masih sangat kurang di kota Semarang. Hanya terdapat satu *skatepark* di kota Semarang, yaitu terletak di taman KB dengan kondisi yang sangat buruk dan tidak sesuai dengan standar yang ada. Beberapa bulan terakhir, tempat lain yang ada sudah ditutup dan di alih fungsikan yaitu Bowl Ventura yang merupakan Bowl terbaik di Asia Tenggara pada jamannya dan pernah digunakan sebagai tempat kompetisi oleh salah satu *brand skateboard* volcom. Fasilitas lain yang terdekat dengan kota Semarang terdapat di Ungaran, kabupaten Semarang. Terdapat sebuah *skatepark* namun dengan kondisi yang buruk juga dan jauh di bawah standar sebuah *skatepark* karena hanya sebuah proyek pengalihan sisa dana yang ada setelah pembangunan alun-alun baru di Ungaran. Berhubungan dengan tidak adanya fasilitas yang memadai membuat *skateboarder* di kota Semarang banyak bermain di jalanan dan terpaksa mengadakan kegiatan penting *GO SKATE DAY* dengan fasilitas seadanya dan di tempat yang dapat menampung banyaknya *skateboarder* di kota Semarang.

3. METODELOGI

Metode pembahasan yang diterapkan adalah metode deskriptif analisis, yaitu metode pembahasan dengan memaparkan, baik data literature, wawancara, maupun data lapangan, yang digabungkan dan dianalisa untuk memperoleh rumusan yang mendukung tujuan pembahasan.

Untuk mendapatkan data-data, baik data primer maupun data sekunder yang mendukung dan relevan untuk penusunan Perencanaan dan Perancangan *Skatepark Arena Indoor* dan *Outdoor* di Kota Semarang ini, maka metode pengumpulan data yang digunakan adalah :

- Studi literature / kepustakaan, yaitu metode pengumpulan data maupun peta dari sumber-sumber yang terkait dan tertulis.
- Survey dan dokumentasi, yaitu metode pengumpulan data dengan pengambilan gambar-gambar dan pengamatan secara langsung di lapangan.
- Wawancara, dilakukan dengan narasumber terkait.

4. KAJIAN PUSTAKA

4.1 Pengertian Olahraga Ekstrem

Olahraga Ekstrem terdiri dari 2 suku kata yaitu *Olahraga dan Ekstreme*. Dalam kamus besar bahasa indonesia, Olahraga berarti gerak badan untuk menguatkan dan menyehatkan tubuh. Sedangkan Ekstrem dalam kamus besar bahasa indonesia berarti sangat keras, teguh, fanatik. Jadi olahraga ekstrem dapat diartikan sebagai olah raga yang membutuhkan skill khusus dan keberanian yang luar biasa, karena dari sifatnya yang sangat keras tidak seperti jenis olahraga seperti biasanya. Olahraga ekstrem dapat kita golongan seperti Skateboard, BMX, roller blade, wall climbing, surfing, snowboarding, dsb.

4.2 Pengertian Skatepark

Skateboard berarti *A short narrow board having a set of four wheels mounted under it, ridden in a standing or crouching position and often used to perform stunts*”, atau dalam bahasa Indonesia memiliki arti papan dengan roda yang dikendarai dalam berdiri atau posisi berjongkok dan didorong oleh kaki.

4.3 Fungsi Skatepark

Secara umum, skatepark berfungsi untuk bermain dan berlatih mengembangkan kemampuan skateboard pada rintangan atau yang sering disebut sebagai *obstacle* yang berada dalam *skatepark* tersebut. *Skatepark* juga sering digunakan untuk penyelenggaraan pertandingan atau kompetisi *skateboard*, selain itu dengan adanya komunitas *skateboard* yang berkumpul di area *skatepark* dapat memicu dan memulai komunitas lain bergabung untuk sekedar duduk, bercengkrama, menikmati suasana serta saling berkomunikasi antar komunitas lain yang berada di area tersebut.

4.4 Klasifikasi Skatepark

Menurut bentuk dan sifat ruangnya, maka *skatepark* terbagi ke dalam tiga jenis yaitu :

1. Indoor

Skatepark indoor merupakan *skatepark* dengan fasilitas bermain berada dalam sebuah ruangan, dan seluruh bangunan utama merupakan bangunan indoor. Jika dilihat dari segi strukturnya, bangunan *skatepark indoor* merupakan bangunan dengan struktur bentang lebar. Hal ini dikarenakan arena bermain yang digunakan harus luas dan seminimal mungkin menghilangkan kolom yang berada pada tengah bangunan. Karena, disaat terdapat kolom pada tengah bangunan maka akan mengganggu manuver pemain

2. Outdoor

Skatepark dengan jenis *outdoor* merupakan *skatepark* dengan fasilitas bermain yang berada pada luar bangunan, atau bangunan utama yang terdapat pada jenis *skatepark outdoor* ini adalah ruang terbuka. *Skatepark outdoor* bisa tergolong dalam *open space* atau ruang terbuka hijau, sehingga tidak terdapat bangunan yang menaungi *skatepark outdoor*.

3. Indoor & outdoor

Skatepark indoor dan outdoor merupakan gabungan antara *skatepark* dengan fasilitas *indoor* serta *skatepark* dengan fasilitas *outdoor*. Pada *skatepark* ini, bangunan utamanya merupakan dua buah *skatepark* dengan luasan masing-masing tergantung seberapa banyak *obstacle* yang berada di dalamnya. Selain itu, biasanya *skatepark* yang berjenis ini memiliki salah satu bagian dominan dari dua fasilitas yang ada, entah itu lebih dominan *indoor* atau lebih dominan *outdoor*.

Skatepark memiliki tiga kategori utama yang biasa digunakan sebagai acuan utama dalam membuat sebuah *skatepark* yaitu :

1. Bowl

Bowl atau *pool park* adalah Sebuah arena bermain *skateboard* yang dibuat untuk menambah dan meniru pengalaman untuk bermain di kolam. Kolam *bowl skatepark* biasanya memiliki berbagai bentuk dan ukuran. Untuk kedalaman sebuah *bowl* biasanya berukuran 9 kaki atau 2,75 meter.

2. Street plaza

Street plaza merupakan kategori *skatepark* yang dibuat menyerupai bentuk-bentuk *obstacle* yang berada di jalanan sehingga membuat *skateboarder* merasakan pengalaman bermain *skateboard* seperti di jalanan atau yang sering kita sebut sebagai *street style*.

3. Flow park

Kategori *flow park* ini merupakan kategori gabungan antara *bowl* dan *street plaza*. dengan membuat sebuah desain *flow park* yang bagus, maka akan memungkinkan *skaboarder* melunjur melewati beberapa *obstacle* yang disusun seperti *quarter pipes*, *pump bumps* dan *bowl corners* tanpa menurunkan kaki atau menambah kecepatan *skateboard* dengan bantuan dari dorongan kaki. Sehingga

skateboarder dapat melakukan trik di *rail*, *stair* dan *benches* dengan kecepatan yang konstan.

5. STUDI BANDING

5.1 Green Skatepark TMII

Green skatepark yang resmi digunakan sejak agustus 2009, green park yang memiliki luas sekitar 17 hektar ini terletak di sisi Jakarta Outer Ring Road (JORR), antara TMII dan Jatiasih.

Arena ini merupakan fasilitas pertama yang ada di Jakarta, maka pengunjung green park kebanyakan datang dari wilayah Jakarta dan sekitarnya. Namun pemain dari luar kota seperti bandung, Surabaya, Yogyakarta, dan Semarang, juga sering untuk bermain di sini.

Green Skatepark yang seluas 17 hektar ini menyediakan fasilitas arena bermain *skateboard*, *bmx*, atau *roller blade*. Arena yang disediakan yaitu arena *street course outdoor* yang terbuat dari bahan semen atau biasa disebut *concrete skatepark*, yang terdiri dari :

- 2 buah *Pyramid*
- 4 buah *quarter pipe*
- *Fun box* dengan *ledge*
- *Fun box* dengan *curbs*
- 4 buah *banks*
- 4 buah *launch ramp*
- *Chanel dan transfer*
- *Half pipe*

Selain arena *street course*, green skatepark juga mempunyai sebuah *bowl* dengan kedalaman 1,5 dan 2 meter. Selain arena untuk *skateboard*, *Bmx*, dan *roller blade* green skatepark juga mempunyai fasilitas lain seperti lapangan tenis, 3 on 3 basket field, dan Children's Playground.

fasilitas bermain green skatepark TMII



Gambar 5.1.1 Green Skatepark TMII

Sumber : streetofalfa.blogspot.com

5.2 Woodward Skatepark

Woodward skatepark terletak di Box 93, 134 sports camp drive. Woodward, Pennsylvania, USA. Lokasinya merupakan wilayah yang terpencil di daerah pegunungan, namun mudah pencapaiannya



Gambar 5.2.1 Over View Woodward camp skatepark

sumber : campwoodward.com

Fasilitas dan kegiatan

Woodward skatepark adalah tempat pelatihan olah raga skateboard, bmx, dan roller blade. Fasilitas tersebut antara lain :

1. Fasilitas pelatihan

Kegiatan yang ada pada pelatihan yaitu morning practice session, afternoon practice session, evening practice session, serta coaching clinic, yaitu kegiatan berbagi tips dan trik mengenai gerakan-gerakan dalam skateboard, bmx ataupun roller blade dari pemain amatir dan professional kepada para pemula yang mengikuti pelatihan. fasilitas pelatihan tersebut adalah :

- Poco Loco
- Hip Bowl
- The Enterprise-Street Park
- The Rock
- The Hangar
- The Vert B3
- The Creator
- The Junkyard
- The School
- The Target Plaza

fasilitas tersebut merupakan arena *skatepark* dengan klasifikasi tertentu sesuai kebutuhan dan memnuhi standar *skatepark*.

2. Fasilitas Penunjang

Terdapat 4 area penunjang yang menjadi fasilitas pendukung pada woodward skatepark. yaitu :

- *bike and skateshop*
- *cafeteria*
- *gym facility*
- *stage / panggung*

6. KAJIAN LOKASI KOTA SEMARANG

Kota Semarang merupakan ibukota Jawa Tengah dengan batasan-batasan wilayah sebagai berikut:

- Utara : Laut Jawa
- Selatan : Kabupaten Semarang
- Timur : Kabupaten Demak
- Barat : Kabupaten Demak

Kota Semarang terbagi menjadi 16 wilayah kecamatan serta 177 Kelurahan. Luas total wilayah mencapai 37.366.838 ha atau sekitar 373,7 km². Topografi wilayah kota Semarang terdiri atas dataran rendah serta dataran tinggi. Daerah utara kota Semarang merupakan kawasan pantai dan dataran rendah dengan kemiringan 0-2% dengan ketinggian ruang yang bervariasi antara 0-3,5 m di atas permukaan laut (DPL). Sedangkan bagian selatan merupakan kawasan dataran tinggi dan perbukitan dengan kemiringan 2-40% dan ketinggian antara 90-200 m di atas permukaan laut (DPL).

Iklim di kota Semarang terbagi menjadi dua yaitu musim kemarau dan musim penghujan. Hujan sepanjang tahun memiliki curah hujan yang bervariasi dari tahun ke tahun dengan rata-rata 2.215 mm sampai dengan 2.183 mm dengan maksimum bulanan terjadi pada bulan Desember sampai Januari. Temperatur udara berkisar antara 25,80° C sampai dengan 29,0°, kelembaban udara rata-rata bervariasi dari 62% sampai dengan 84%. Arah angin sebagian besar bergerak dari arah tenggara ke arah Barat Laut dengan kecepatan rata-rata berkisar antara 5,7 km/jam.

7. KONSEP ARSITEKTUR MODERN

Arsitektur modern adalah sebuah sesi dalam perkembangan arsitektur dimana ruang menjadi objek utama untuk diolah. Jika pada

masa sebelumnya arsitektur lebih memikirkan bagaimana cara mengolah facade, ornamen, dan aspek-aspek lain yang sifatnya kualitas fisik, maka pada masa arsitektur modern adalah bagaimana memunculkan sebuah gagasan ruang. kemudian mengolah dan mengelaborasinya sedemikian rupa hingga akhirnya diartikulasikan dalam penyusunan elemen-elemen ruang secara nyata.

Ciri - ciri Arsitektur Modern :

- satu gaya internasional atau tanpa gaya (seragam). merupakan suatu arsitektur yang dapat menembus budaya dan geografis.
- berupa khayalan, idealis.
- bentuk tertentu, fungsional. bentuk mengikuti fungsi, sehingga bentuk menjadi monoton karena tidak di olah.
- less is more. semakin sederhana merupakan suatu nilai tambah terhadap arsitektural tersebut.
- penambahan ornamen dianggap sesuatu yang tidak efisien.
- singular (tunggal), Arsitektur modern tidak memiliki suatu ciri individu dari arsitek.
- ekspose material yang digunakan.
- nihilism, penekanan perancangan pada space, maka desain menjadi polos.

8. KESIMPULAN PERANCANGAN

9.1 Program Ruang

Tabel 9.1.1 Besaran Kelompok R. Pelatihan

NO	Jenis Ruang	Luas(m ²)
1	Street course indoor	
	Pyramid	36
	Fun box	36
	Quarter pipe	24
	Speed bump	18
	Spines	16
	Ledges	24
	banks	20

2	Street course outdoor	
	Pyramid	36
	Fun box	36
	Quarter pipe	24
	Speed bump	18
	Spines	16
	Ledges	24
	banks	20
	Street course indoor untuk pemula	
3	Pyramid	36
	Fun box	36
	Quarter pipe	24
	Speed bump	18
	Spines	16
	Ledges	24
	Banks	20
4	Arena concrete outdoor	
	Bowl	100
	Pyramid	36
	Fun box	36
	banks	20
	total	714
	Sirkulasi 150%	1071
5	Bowl indoor	
	Bowl	120
	R. sekitar bowl	40
6	Bowl outdoor	
	Bowl	120
	R. sekitar bowl	40
7	Vert outdoor	400
	R. sekitar bowl	200
9	R. penerima	
	Ticket box	4
	R locker	329,55
	Plaza	100
10	Lavatory	
	Pria	27,68
	Wanita	22,88
	Total	484,11

	Sirkulasi 30%	629,343
	TOTAL	3309.433

Tabel 9.1.2 Besaran Kelompok R. Pengelola

NO	Jenis Ruang	Luas(m ²)
1	R. direktur	25,00
2	R. sekretaris	12,00
3	R. Area manager	12,00
4	R. kabag keuangan	12,00
5	R. kabag pemeliharaan dan perawatan bangunan	12,00
6	R. Kabag keamanan	12,00
7	R. kabag kebersihan	12,00
8	R. staff	47,25
9	R. rapat	49,01
10	R. tamu	19,20
11	R. ganti staff kebersihan	30,00
12	Ruang penyimpanan	8,00
13	lavatory	
14	Pria	6,92
15	Wanita	8,88
	total	254.01
	Sirkulasi 30 %	330,21

Tabel 9.1.3 Besaran Kelompok R. Komersil

NO	Jenis Ruang	Luas(m ²)
	Skate shop	
1	R. display	100,00
	R. manager	12,00
	R. Karyawan	7,20
2	Repair shop	
	R.display	100,00
	R. repair	24,00
	R. manaer	12,00
	R. karyawan	12,00
3	Cafetaria	
	Area makan	93,00
	Dapur	40,00
	R. manager	12,00
	R. Karyawan	24,00

4	lavatory	
	Pria	13,84
	Wanita	17,16
	Total	467,2
	Sirkulasi 30%	607,36

Tabel 9.1.4 Besaran Kelompok R. Penunjang

NO	Jenis Ruang	Luas(m ²)
1	Medical center	
	R. periksa	15,00
	R. tunggu	10,50
2	Musholla	
	R. sholat	51,00
	R. wudlu	9,60
3	Workshop room	
	R. workshop	200,00
	R. tunggu narasumber	11,00
4	lavatory	
	Pria	6,29
	Wanita	5,72
5	R. bilas	
	Kamar bilas	10,80
	total	397,91
	Sirkulasi 30%	511,89

Tabel 9.1.5 Besaran Kelompok R. M&E

NO	Jenis Ruang	Luas(m ²)
1	R. genset	4,00
2	R. Pompa	4,00
3	R. panel listrik	1,20
	total	9,20
	Sirkulasi 30%	11,93

Tabel 9.1.6 Rekapitulasi Luas Lantai Kelompok Ruang

No	Jenis ruang	Luas lantai
1	Pelatihan	3309.433
2	Pengelola	330.21
3	Komersial	607.36

4	Penunjang	511.89
5	M & E	11.93
	Luas lantai total	4770.773

Tabel 9.1.7 Besaran Area Parkir

NO	Jenis Ruang	Luas(m ²)
	Parkir mobil	
	Mobil pengunjung	900,00
	Mobil pengelola	630,00
	Parkir motor	
	Motor pengunjung	180,00
	Motor pengelola	56,00
	total	1766
	Sirkulasi 100%	3532

9. TAPAK TERPILIH



Gambar 9.1

Gambar Peta dan Lokasi Terpilih
Sumber : Google Earth, Analisis

Kondisi Eksisting Tapak berada di Jalan Gang 2, BSB kecamatan ngaliyan, Semarang. yang berbatasan dengan danau BSB

Luas Tapak : 28.299 m²

Tapak ini sebagian besar berupa lahan kosong, dengan kondisi eksisting bersebelahan dengan lingkungan pertokoan BSB. Kondisi topografi tapak relatif datar dengan batas-batas :

- Utara : Jalan Gang 2 BSB, Semarang
- Selatan : Lahan kosong
- Timur : Kawasan Pertokoan BSB
- Barat : Danau BSB.

10. DAFTAR PUSTAKA DAN REFERENSI

Gold, Seymor M, recreation planning and design, 1980, McGraw-Hill Book Company, New York

Rubenstein, Harvey M, a guide to site and environmental planning, 1969, wiley-interscience, new York

Neufert, ernst, data arsitek jilid 1&2, 1991, penerbit erlangga, jakarta

de chiara, joseph, standart perancangan tapak, 1989, penerbit erlangga, jakarta

Colquhoun, Alan, oxford history of art Modern Architecture, 2002, Oxford University press, new York

KBBI edisi ketiga, pusat bahasa depdiknas, tahun 2008 ISBN : 978-979-689-779-1

d.k. ching, Francis, arsitektur : bentuk, ruang dan susunannya, 1994, penerbit erlangga, jakarta

R. sutrisno, bentuk struktur bangunan dalam arsitektur modern, 1983, Penerbit PT. Gramedia, jakarta

Joedicke, Jurge, A history of modern Architecture, 1959, Frederick A. Praeger, Inc., stuttgart

McClennon, Charles, Landscape planning for energy conversation, 1983, van nostrand reinhold company, new York

Robinson, Judith H, Foell, Stephanie S, Growth | Efficiency | and Modernism, 2003, U.S. General Services Administration office of the Chief Architect Center for Historic Building

ASTM International, Designation : F 2334 - 09, Standard guide for Above Ground Use Skatepark Facilities, 2002, United States

website isask8.com diakses tanggal 12 Agustus 2014

website rampplans.org diakses tanggal 13 Agustus 2014

website skateparkequipment.com diakses tanggal 15 Agustus 2014

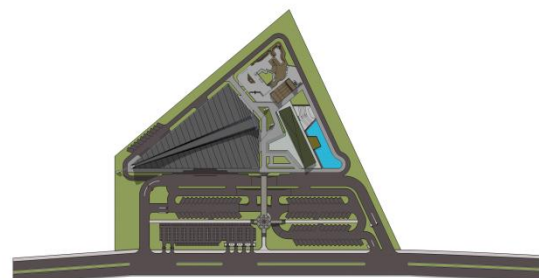
website skatepark.org diakses tanggal 15 Agustus 2014

website proriders.com diakses tanggal 16 Agustus 2014

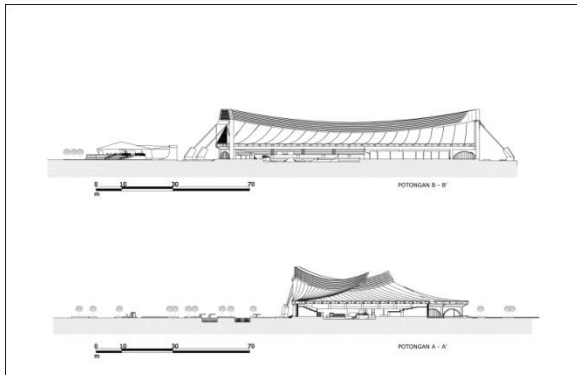
website dictionary.reference.com diakses tanggal 17 Agustus 2014

website campwoodward.com diakses tanggal 10 September 2014

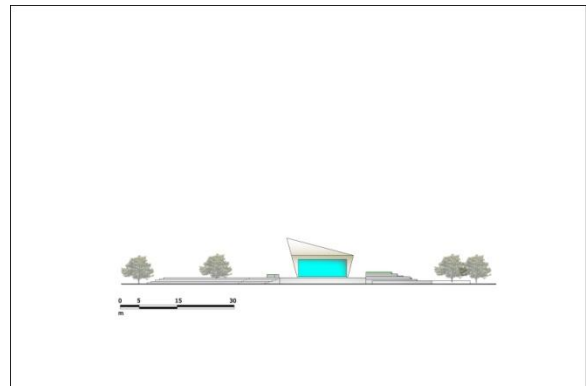
APPENDIX : ILUSTRASI PERANCANGAN



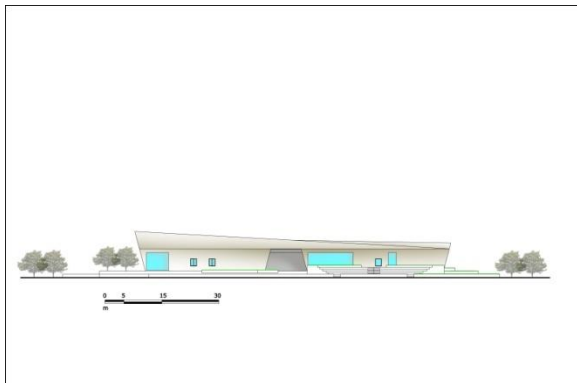
Siteplan Kawasan Skatepark



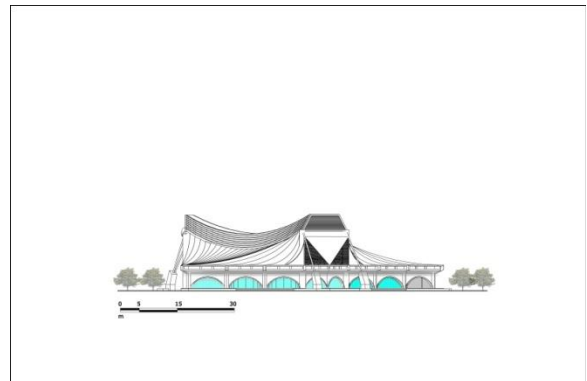
Gambar Potongan Kawasan



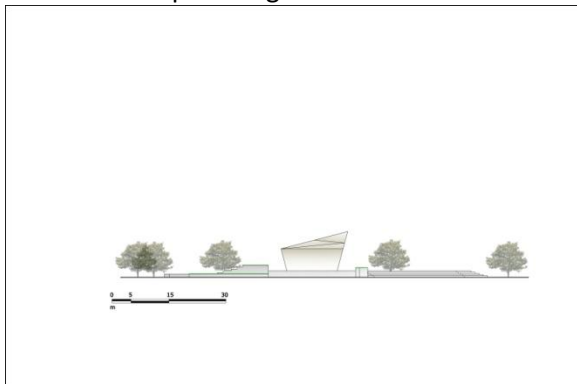
Tampak Bangunan Komersiil



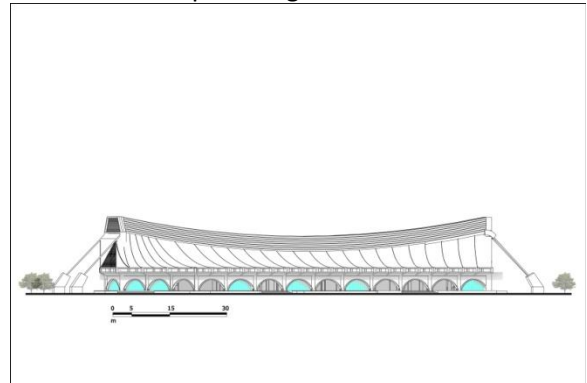
Tampak Bangunan Komersiil



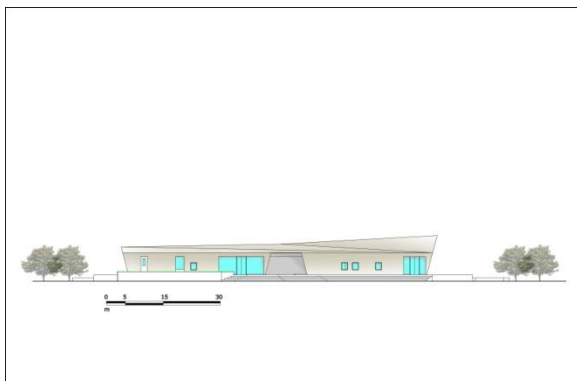
Tampak Bangunan Utama



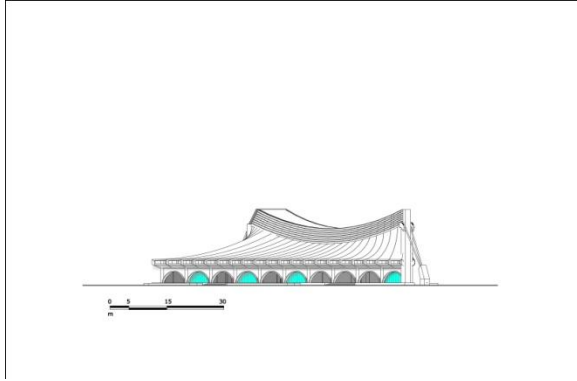
Tampak Bangunan Komersiil



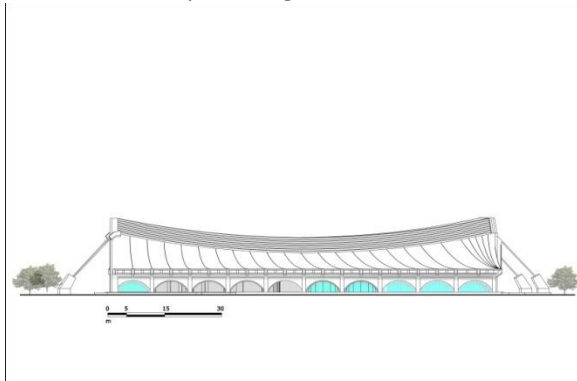
Tampak Bangunan Utama



Tampak Bangunan Komersiil



Tampak Bangunan Utama



Tampak Bangunan Utama



Perspektif Mata Burung



Perspektif Arena Outdoor



Perspektif Arena Indoor



Perspektif Sequence Arena Outdoor



Perspektif Sequence



Perspektif Mata manusia

