

## BAB 3 HASIL RANCANGAN DAN PEMBUKTIAN DESAIN

### 3.1 Tata Ruang Skatepark

#### 3.1.1 Aktivitas mendasar pengguna



Gambar 3.1 Aktivitas mendasar pengguna  
Sumber : Penulis

### 3.1.2 Aktivitas khusus pengguna



Gambar 3.2 Aktivitas khusus pengguna  
Sumber : Penulis

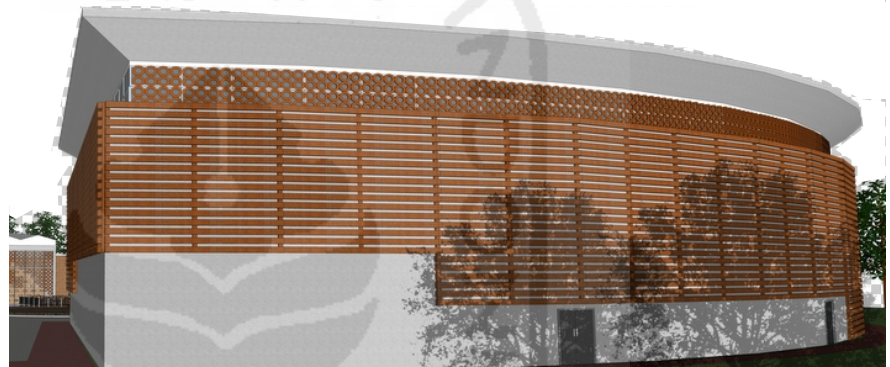
### 3.1.3 Property Size

No	Nama Ruangan	Ukuran Ruang	Jumlah	Luas
1	Skatepark Kompetisi	26,5m x 33,5m	1	887,75m <sup>2</sup>
2	Pusat Informasi	15,8m x 6,5m	1	102,7m <sup>2</sup>
3	Musholla	4m x 6,5m	1	26m <sup>2</sup>
4	Food Court	11m x 23m	1	253m <sup>2</sup>
5	Genset room	9m x 5m	1	45m <sup>2</sup>
6	Skatepark Dewasa	22m x 20m	1	440m <sup>2</sup>
7	Skatepark Anak-anak	22m x 20m	1	440m <sup>2</sup>
8	Coffe Shop	10m x 10m	1	100m <sup>2</sup>
9	Distro Skateboard	5m x 5m	1	25m <sup>2</sup>
10	Bengkel Skateboard	5m x 5m	1	25m <sup>2</sup>
11	Control Room	4,5m x 6m	1	27m <sup>2</sup>
12	System Room	4,5m x 6m	1	27m <sup>2</sup>
13	Kantor Pengelola	6m x 6m	1	36m <sup>2</sup>
14	Gudang	6m x 6m	1	36m <sup>2</sup>
15	Toilet Pendapa	4m x 6m	1	24m <sup>2</sup>
	Toilet OmahNjero	5m x 5m	1	25m <sup>2</sup>
	Toilet Pringgitan	7,5m x 6m	1	45m <sup>2</sup>
			<b>Total Luasan</b>	<b>2564,2m<sup>2</sup></b>

Tabel 3.1 Property Size  
 Sumber : Penulis

## 3.2 Rancangan Skematik

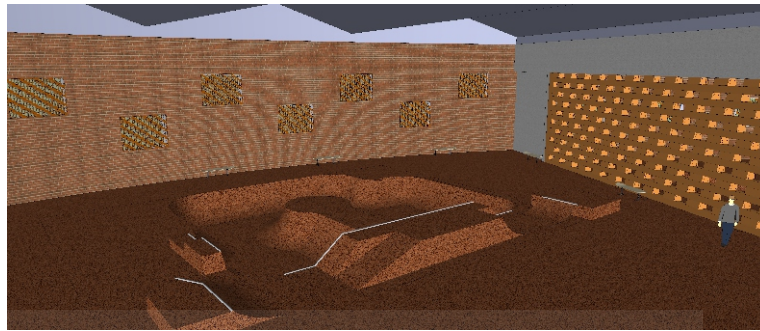
### 3.2.1 Rancangan Skematik Selubung Bangunan



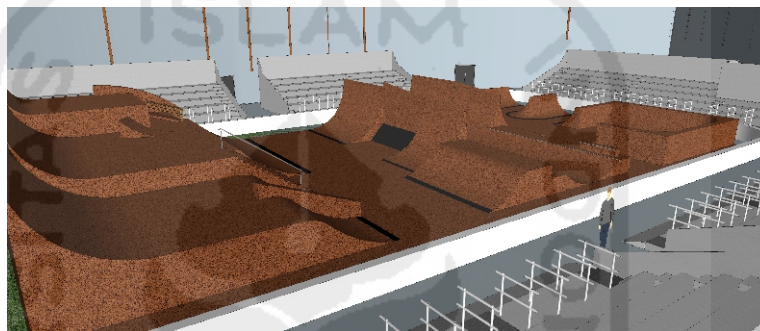
Gambar 3.3 Rancangan Skematik Selubung Bangunan  
Sumber : Penulis

Site skatepark yang bangunannya menghadap ke arah matahari untuk mengurangi sinar cahaya yang masuk digunakanlah secondary skin yang terbuat dari kayu dan gerabah.

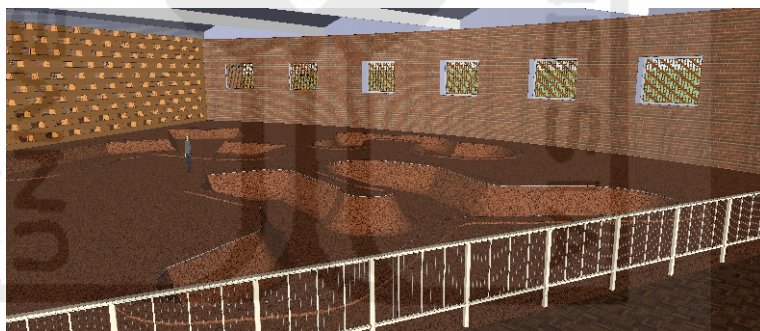
### 3.2.2 Rancangan Skematik Interior



(a)



(b)

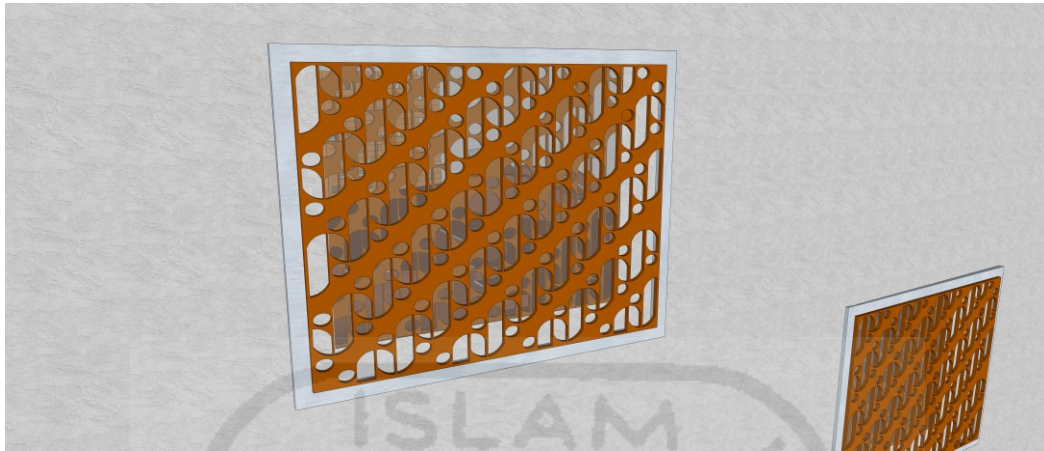


(c)

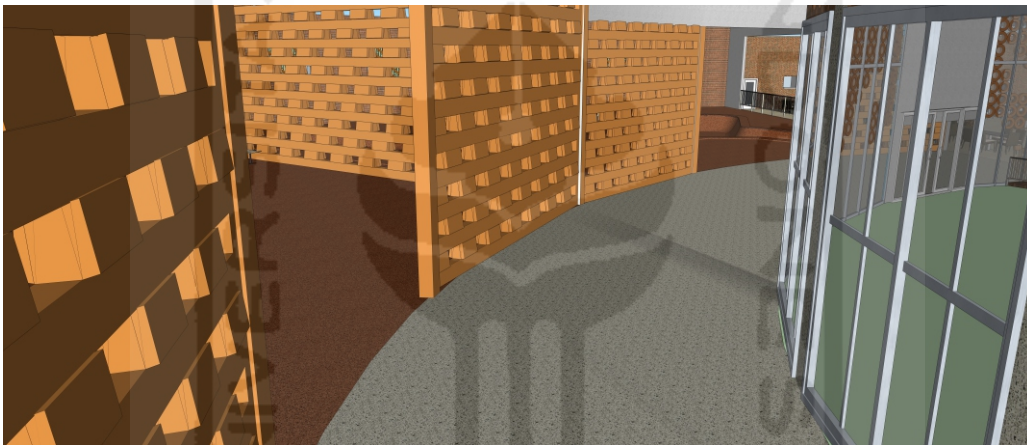
Gambar 3.4 (a) Skatepark Adult, (b) Skatepark Kompetisi dan (c) Skatepark kids  
Sumber : Penulis

Interior skatepark pada dinding dan landasan skateparknya menggunakan gerabah sebagai bahan material bangunan.

### 3.2.3 Pengaplikasian gerabah



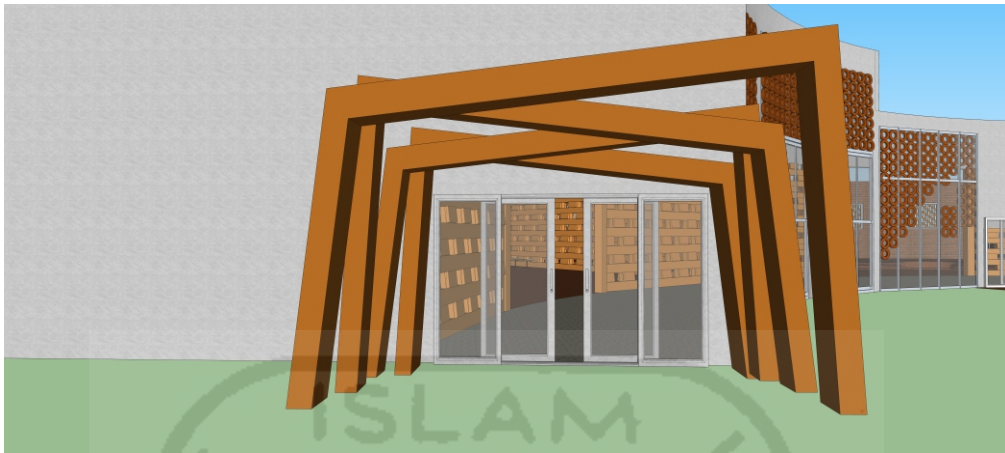
(a)



(b)

Gambar 3.5 (a) Scondaryskin dan (b) Dinding gerabah  
Sumber : Penulis

### 3.2.4 Pengaplikasian gerabah



(a)



(b)

Gambar 3.5 (a) Entrance dan (b) Secondary Skin  
Sumber : Penulis