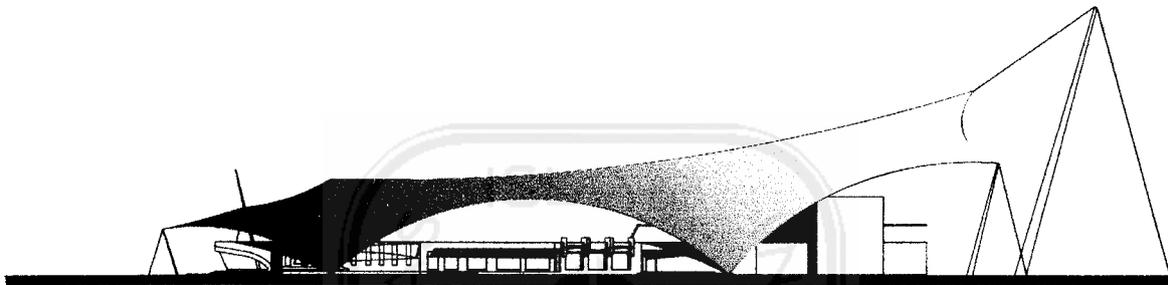




**Lampiran | Arena Skateboard di Jogjakarta**

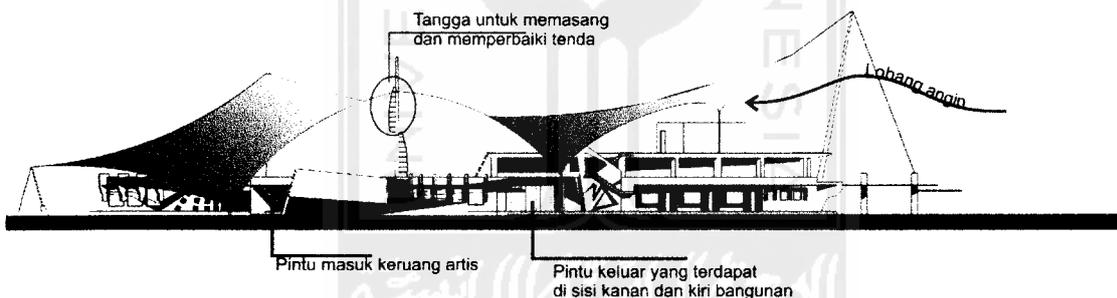
bukaan yang besar banyak terdapat dibagian depan bangunan yang berfungsi sebagai penarik bagi pengunjung, yang merasa penasaran dengan aktifitas yang berada dalam bangunan, disamping itu bukaan tersebut juga berfungsi penyatu antara ruang dalam dengan ruang luar, seperti telah disebutkan dalam konsep awal.

Dalam gambar pengembangan desain terdapat bidang pembeda yang berada didepan bangunan sebelum mencapai main entrance, sehingga pintu masuk dalam bangunan menjadi terlihat jelas tanpa harus mengurangi kesan transparan dalam bangunan.



**Gambar tampak samping kanan skematik desain**

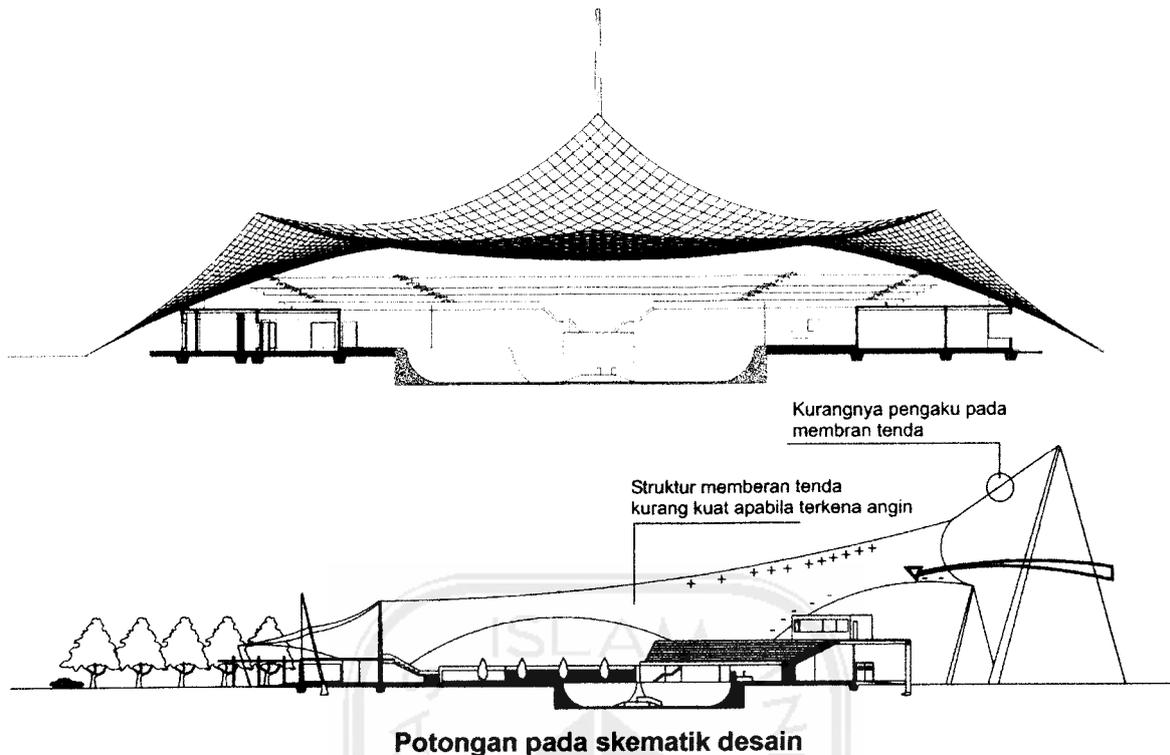
Gambar tampak dari skematik desain ini menunjukkan bahwa memberan tenda kyang dapat menahan daya desak dan hisap angin yang berhembus.



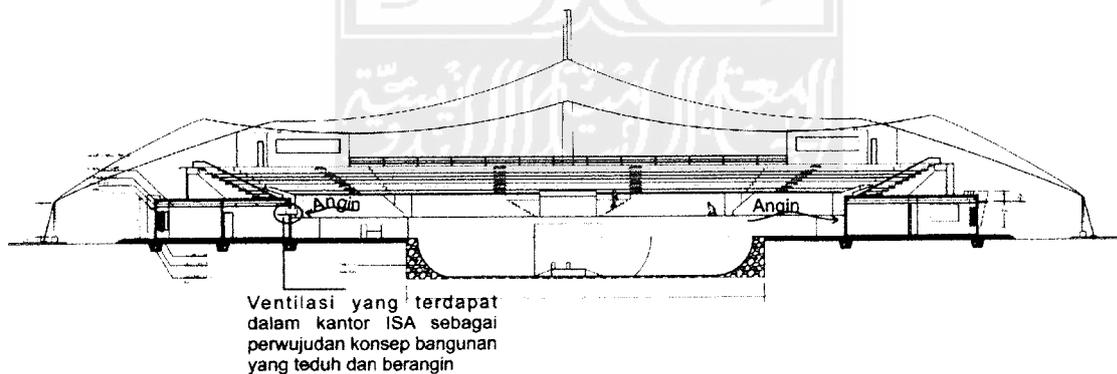
Dari gambar tampak samping kiri diatas dapat terlihat konsep dari pelingkup bangunan yang teduh dan berangin, dari tampak kiri ini dapat dilihat arah pergerakan angin ketika memasuki bangunan.

Daya desak dan hisap angin yang berhembus masih dapat diatasi dengan cara menambahkan tiang penarik dan pengaku memberan tenda, sehingga posisi tenda tidak terlalu banyak menahan tekanan angin.

## E. Potongan

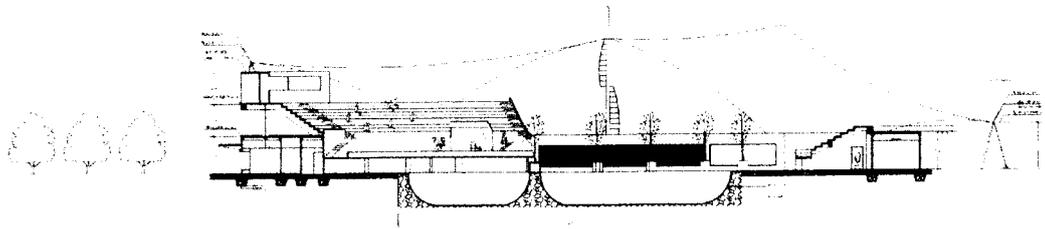


Pada gambar potongan skematik desain ini menunjukkan bahwa struktur memberan tenda kurang dapat menahan daya desak dan hisap angin. Sedangkan untuk letak vegetasi dalam bangunan, diletakkan dipinggir arena bermain skateboard sehingga tidak mengganggu pandangan penonton. Dalam gambar skematik desain juga belum terlihat arah masuknya angin kedalam bangunan sehingga konsep teduh dan berangin masih kurang jelas.



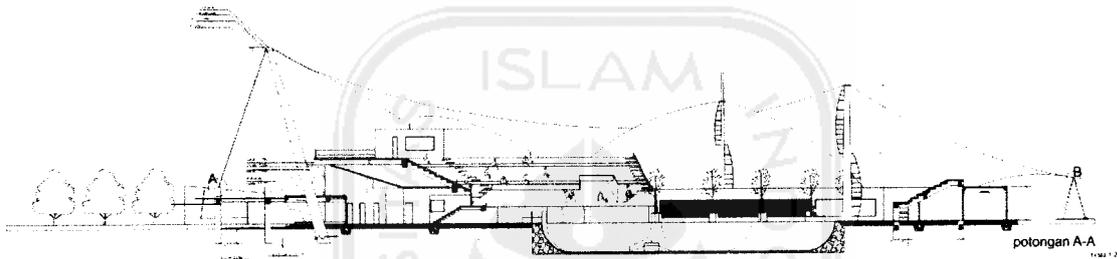
Potongan diatas memperlihatkan adanya lobang angin yang masuk melewati ventilasi yang berada di dalam kantor ISA, dan lobang angin yang masuk melalui bukaan yang terdapat di dalam ruang artis. Potongan diatas juga

memperlihatkan sirkulasi pelayanan dari fasilitas pendukung dengan radius dan jarak pelayanan yang sama.



Potongan C-C'

Potongan C – C' di atas memperlihatkan perletakan vegetasi yang berada dalam arena bermain skateboard, serta bukaan yang menyerupai krepyak sebagai bidang transparan yang dapat dilihat tribun penonton, hal ini sesuai dengan konsep awal bangunan yang banyak menggunakan bidang transparan.



gambar potongan A – A'

**Perhitungan jarak pandang maksimal**

**Tempat duduk penonton baris pertama (D1) :**

$$D1 = \frac{T}{R - C} [ E1 + (N - 1)C ]$$

$$D1 = \frac{60}{30 - 20} [ 390 + (11 - 1) 20 ]$$

$$D1 = 3580 \text{ Cm} \quad D1 = 35,8 \text{ M}$$

**Tempat duduk penonton baris pertama (D1) :**

$$D1 = \frac{T}{R - C} [ E1 + (N - 1)C ]$$

$$D1 = \frac{60}{30 - 20} [ 720 + (11 - 1) 20 ]$$

$$D1 = 5520 \text{ Cm} \quad D1 = 55,2 \text{ M}$$

**keterangan :**

D1 : Jarak pandang maksimal

T : lebar tempat duduk

R : tinggi tempat duduk

C : Jarak tinggi antara mata dengan kepala orang didepannya

E1 : tinggi mata penonton baris pertama

N : jumlah baris tempat duduk