



**LAPORAN KARYA**

**PERANCANGAN SKATEPARK UNTUK  
ARENA OLAHRAGA DAN RUANG TERBUKA  
MASYARAKAT BANDAR LAMPUNG  
DI PKOR WAY HALIM**

**Oleh :**

**KELIK HENDRO BASUKI, S.T., M.T  
NIP. 197312182005011002**

**PROGRAM STUDI S1 ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2018**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
DAFTAR ISI .....	ii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
I.1. Latar Belakang .....	1
I.2. Maksud dan Tujuan, .....	4
I.2.1. Maksud .....	4
I.2.2. Tujuan .....	4
I.3. Lingkup Kegiatan .....	4
I.3.1. Survey Lokasi dan Pendataan .....	4
I.3.2. Analisis Wilayah Perencanaan .....	5
I.3.3. Penyusunan Konsep Program Bangunan dan Lingkungan... 6	
I.4. Metodologi .....	6
I.5. Keluaran Hasil .....	7
<b>BAB II DATA TAPAK</b>	
II.1. Data Umum .....	8
II.3. Orientasi dan Sirkulasi .....	9
<b>BAB III ANALISA TAPAK</b>	
III.1. Zoning .....	10
III.3. Sirkulasi .....	10
III.4. Orientasi Bangunan .....	10
III.5. Kebisingan .....	11
III.2. Kawasan .....	11

## **BAB IV STRATEGI DAN KONSEP PERENCANAAN**

IV.1. Konsep Dasar .....	12
IV.1.1. Tema Desain .....	12
IV.1.2. Pemanfaatan Lahan .....	12
IV.1.3. Pengguna Bangunan .....	12
IV.1.4. Aktivitas Bangunan .....	13
IV.2. Konsep Desain .....	13
IV.2.1. Bentuk dan Standar .....	13
IV.2.2. Pencapaian .....	15
IV.2.3. Zoning .....	16
IV.2.4. Sirkulasi .....	18
IV.2.5. Orientasi .....	19
IV.2.6. Kebisingan .....	19
IV.2.7. Perencanaan System Struktur .....	20

## **BAB V PENUTUP**

V.1. Kesimpulan .....	22
V.2. Saran .....	22

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **I.1. LATAR BELAKANG**

Ruang Publik merupakan ruang terbuka maupun tertutup yang berfungsi sebagai tempat terjadinya interaksi sosial, ekonomi dan budaya. Di wilayah perkotaan, ruang publik merupakan bagian penting dalam sistem kota. Hal ini karena semakin padatnya permukiman di perkotaan menyebabkan semakin meningkatnya kebutuhan akan ruang public (*public space*) sebagai tempat bertemu, berkumpul dan rekreasi.

Ruang Publik yang baik adalah ruang publik yang adaptif terhadap berbagai perkembangan kegiatan yang bersifat rekreatif. Untuk mewujudkan ruang publik yang baik tersebut maka ruang publik harus berdaya hidup (*livable*) yaitu dapat memberikan kenyamanan dan keamanan bagi setiap masyarakat dalam melakukan berbagai kegiatan rekreasi, memberikan kesempatan masyarakat untuk meningkatkan perekonomian serta meningkatkan kualitas lingkungan kawasan dan area perkotaan. Hal tersebut bertujuan untuk menunjang kehidupan perkotaan yang sejahtera dan berkelanjutan.

Dibeberapa wilayah perkotaan di negara berkembang khususnya di Indonesia banyak ditemukan ruang publik yang tidak berdaya hidup (*unlivable*). Hal itu dapat dilihat dari kondisi sarana dan prasarana yang belum dapat mengakomodasi berbagai aktifitas rekreasi, belum terfasilitasinya kegiatan ekonomi serta menurunnya kualitas lingkungan

ruang publik. Kondisi ruang publik yang tidak berdaya hidup (*unlivable public space*) juga terdapat diperkotaan Bandar Lampung salah satunya di kawasan pusat kebudayaan dan olahraga (PKOR) Way Halim. Kawasan ini berada di lahan yang cukup luas yakni 209.970 m<sup>2</sup> (20,997 Hektare).

PKOR Way Halim merupakan ruang publik milik Pemerintah Provinsi Lampung yang dibangun untuk menunjang kegiatan olahraga dan budaya. Salah satunya adalah sarana olahraga *skatepark*, *skatepark* adalah suatu wadah yang dibuat untuk permainan *skateboard*, atau juga yang berarti taman bermain untuk *skateboard* dimana wadah untuk memainkan *skateboard* menggunakan media menyerupai taman sebagai arena bermainnya,

Perkembangan olah raga skateboard serta olahraga skating lainnya sudah patut diperhitungkan, yang mana makin meningkatnya peminat cabang olah raga ini serta munculnya bakat-bakat muda yang bisa bersaing secara nasional pada kegiatan-kegiatan skala nasional tentunya.

Namun kendala sangat utama dari aktifitas olah raga ini adalah minimnya lahan bermain yang bisa digunakan dalam mengolah pola permainan. Hal tersebut berpengaruh terhadap prestasi nasional, karena selama ini pemain olah Raga ini sulit menembus skala nasional dan sangat disayangkan ketika ada undangan langsung secara nasional dan sangat disayangkan ketika ada undangan langsung secara nasional kita tidak bisa mengirimkan dikarenakan kurang dikenalnya masyarakat Bandar Lampung dan membawahi cabang Olah Raga ini tentunya.

Tinggi nya minat dan potensi pemain skateboard ini terkadang membuat para pemain skateboard ini turun kejalanan, kehadiran komunitas skate ini ditempat umum, bahkan di badan jalan sering dianggap mengganggu kenyamanan masyarakat. hal ini berdampak sulitnya pemain skate Bandar Lampung untuk berkembang.

Apabila *skateboard* dimainkan dijalanan, maka sifatnya akan menjadi permainan liar serta destruktif. Pola permainannya selalu mencari sudut-sudut berupa tangga-tangga, handrail, pembatas-pembatas jalan dapat dilompati. Sifat permainan ini apabila menemukan spot atau ruang unuk bermain, selalu memiliki sifat utama yaitu melompati, membentur dan berjalan diatasnya. Dan apabila dilakukan pada spot atau ruang public (umum) maka spot tersebut akan mengalami kerusakan dan akan mengurangi estetis lingkungan tersebut. Hal tersebut sering terjadi sehingga para pemain sering diusir karena dianggap merusak.

Karena itu, berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang ada, maka sangat diperlukan pembuatan *skatepark* sebagai sarana olahraga sekaligus untuk menggali potensi masyarakat Lampung pada bidang olahraga *skateboard*.

## **I.2. MAKSUD DAN TUJUAN**

### **I.2.1. MAKSUD**

Berdasarkan permasalahan tersebut kegiatan ini bermaksud untuk membuat *skatepark* sebagai salah satu arena olahraga di PKOR Way Halim.

### **I.2.2. TUJUAN**

1. Melakukan perencanaan penataan pemanfaatan lahan yang tidak terpakai menjadi berguna dan tertata.
2. Menjadi salah satu fasilitas penunjang di PKOR Way Halim.
3. Sebagai tempat mengembangkan minat dan hobby masyarakat lampung terutama untuk muda mudi.

## **I.3. LINGKUP KEGIATAN**

### **I.3.1 Survey Lokasi dan Pendataan**

Data yang dikumpulkan adalah segala jenis informasi yang diperlukan untuk melakukan analisis kawasan dan wilayah sekitarnya. Dari hasil pendataan ini akan diperoleh identifikasi kawasan dari segi fisik, sosial, budaya, dan ekonomi, serta identifikasi atas kondisi di wilayah sekitarnya yang berpengaruh pada kawasan perencanaan. Data tersebut meliputi: peta (peta regional, peta kota, dan peta kawasan perencanaan *fresh map* terupdate 6 bulan terakhir dengan skala 1:1.000 serta memperlihatkan kondisi topografis/garis kontur), foto-foto (foto

udara/citra satelit dan foto-foto kondisi kawasan perencanaan, peraturan dan rencana-rencana terkait, sejarah dan signifikansi historis kawasan, kondisi tapak perencanaan, kondisi fisik dan lingkungan, kepemilikan lahan, prasarana dan fasilitas, dan data lain yang relevan.

### **I.3.2 Analisis Kawasan dan Wilayah Perencanaan**

Analisis adalah penguraian atau pengkajian atas data yang telah dikumpulkan. Analisis dilakukan secara berjenjang dari tingkat kota, tingkat wilayah, sampai pada tingkat kawasan. Komponen analisis yang diperlukan antara lain analisis sosial kependudukan, prospek pertumbuhan ekonomi, daya dukung fisik dan lingkungan, aspek legal konsolidasi lahan, daya dukung prasarana dan fasilitas, kajian aspek historis. Dari hasil analisis ini akan diperoleh arahan solusi atau konsep perencanaan atas permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap pendataan

### **I.3.3 Penyusunan Konsep Program Bangunan dan Lingkungan**

Hasil tahapan analisis program bangunan dan lingkungan akan memuat gambaran dasar penataan pada lahan perencanaan yang akan ditindaklanjuti dengan penyusunan konsep dasar perancangan tata bangunan yang merupakan visi pengembangan kawasan. Penetapan konsep disesuaikan dengan karakter wilayah kajian dan hasil analisis. Komponen dasar perancangan berisi: visi pembangunan, konsep perancangan struktur tata bangunan dan



lingkungan, konsep komponen perancangan kawasan, blok-blok pengembangan kawasan dan program penanganannya.

#### **I.4. METODOLOGI**

Secara garis besar, proses kerja penyusunan Perencanaan Konsep Pembangunan *SkatePark* di Kawasan PKOR Way Halim meliputi 3 tahap utama, yaitu **input, proses** dan **output**.

1. **Input** merupakan tahap memasukkan data yang dibutuhkan untuk kegiatan proses analisis data, baik data yang bersifat data primer dan data yang bersifat sekunder maupun data kajian dari kebijaksanaan tata ruang maupun kebijaksanaan sektoral;
2. **Proses** merupakan tahap pengkajian dan analisis terhadap data-data yang telah didapat untuk mengidentifikasi peluang dan kendala pengembangan sebagai dasar pertimbangan dalam perumusan rencana;
3. **Output** merupakan tahap akhir pekerjaan yang berisi rumusan kebijaksanaan pengembangan dan rencana sesuai dengan tujuan, sasaran dan kriteria teknis perencanaan.

## **I.5. KELUARAN HASIL (*OUT PUT*)**

Keluaran dari Perencanaan Konsep Pembangunan *SkatePark* di Kawasan PKOR Way Halim adalah:

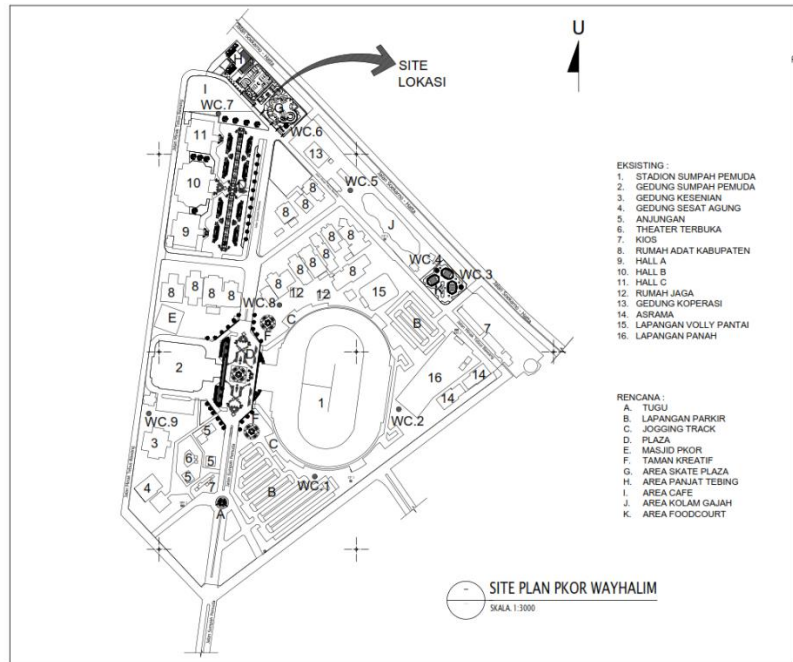
1. Mendapatkan jawaban Analisa tentang site dan bangunan
2. Mendapatkan jawaban konsep desain sebagai dasar perencanaan
3. Peta Skala 1 : 1.000 untuk rancang tapak (siteplan), dalam bentuk Album peta.
4. Gambar Album Peta dan Gambar 3D untuk masing-masing peruntukan sebagai berikut :
  - a. Peta Detail 1 : 1000 lengkap dengan peta topografinya
  - b. Gambar 3D Potongan Sistem Perdestrian, Potongan Pola Sirkulasi, Penerangan Jalan, drainase dan prasarana dasar lainnya.
  - c. beserta animasi 3D untuk final design Tapaknya.

## BAB II DATA TAPAK

### II.1. DATA UMUM

Pembangunan *SkatePark* ini berada di dalam wilayah PKOR Way Halim.

Adapun data yang diperoleh untuk perancangannya adalah sebagai berikut :



Gambar 2.1 Tapak SkatePark PKOR Way Halim

Sumber: Dokumen Pribadi

- Luas lahan : ± 4000 m<sup>2</sup>
- Lokasi : Jl. Sumpah Pemuda, Way Halim, Perumnas Way Halim, Way Halim, Kota Bandar Lampung.
- Batas – batas lahan
  - Utara : Jl. Soekarno Hatta
  - Selatan : Permukiman
  - Barat : Plaza Utama
  - Timur : Jl. Soekarno Hatta

- Potensi :
  - Termasuk kedalam Kawasan penataan wilayah sesuai RTRW kota Bandar Lampung
  - Tapak mudah dicapai baik dari dalam maupun dari luar PKOR Way Halim
  - Mudah di jangkau dengan kendaraan Pribadi
  - Memiliki kontur tanah yang baik untuk pembangunan *SkatePark*
  - Tingkat keramaian tinggi karena berada di lokasi PKOR Way Halim sebagai sarana rekreasi

## II.2. ORIENTASI DAN SIRKULASI

Tapak ini berada di Kawasan lingkungan PKOR Way Halim di jalan jl. Sumpah Pemuda, Way Halim, Perumnas Way Halim, Way Halim, Kota Bandar Lampung sebagai pencapaian utama ke tapak dan sirkulasi lalu lintas untuk perletakan main entrance. Sirkulasi pada tapak *SkatePark* mempunyai beberapa pertimbangan, antara lain :

- Sirkulasi memperhatikan antara sirkulasi pengunjung, dan sirkulasi untuk service yang lain.
- Ada pemisah antara jalur sirkulasi untuk kendaraan dengan sirkulasi pejalan kaki dengan jelas supaya tidak mengganggu satu sama lain,

## **BAB III ANALISA TAPAK**

### **III.1. ZONING**

Pada perancangan *Plaza SkatePark* ini terdapat beberapa konsep zoning. Zoning yang dimaksudkan adalah pembagian area yang dibagi menjadi 2 yaitu zona publik, dan *Service Area*. Zona publik ditempatkan pada bagian yang mudah dicapai dan dekat dengan jalan utama/pintu masuk. Dan yang terakhir zona service sebagai zona penunjang bangunan.

### **III.2. SIRKULASI**

#### 1. Sirkulasi kendaraan

Sirkulasi kendaraan masuk pada sisi utara dan timur site terdapat dua jalur jalan dengan lebar jalan  $\pm 25$  meter. Di sisi barat dan selatan terdapat jalan yang mengelilingi lahan dengan lebar 6 meter.

#### 2. Sirkulasi manusia (pejalan kaki)

Sirkulasi manusia (pejalan kaki) pada Kawasan yaitu melalui pedestrian dengan lebar  $\pm 2$  meter yang berada pada tepi jalan.

### **III.3. ORIENTASI BANGUNAN**

Orientasi bangunan dihadapkan ke jalan raya pada bagian utara, tenggara dan selatan site, dikarenakan pada sisi barat

#### **III.4. KEBISINGAN**

Tingkat kebisingan dan polusi pada site ini tergolong rendah dibagian utara dan timur karena adanya jalan lintas sumatera, sedangkan dibagian barat dan selatan memiliki tingkat kebisingan yang rendah karena hanya ada permukiman dan plaza utama.

#### **III.5. PENCAHAYAAN**

Kawasan ini merupakan wilayah tropis sehingga mendapat intensitas penyinaran matahari 12 jam/hari.

## **BAB IV STRATEGI DAN KONSEP PERENCANAAN**

### **IV.1. KONSEP DASAR**

#### **IV.1.1. TEMA DESAIN**

*SkatePark* adalah sebuah fasilitas olahraga. Rancangan dan konstruksinya dibuat khusus untuk olahraga seperti papan luncur, in-line dan bmx freestyle. Skatepark mewadahi tempat untuk berkumpul, bersantai dan meningkatkan kemampuan *dalam satu lingkungan yang aman dan nyaman.*

Pada dasarnya semua *Skatepark* harus mempunyai area untuk pemula. Area pemula adalah bagian dimana seseorang yang belum bisa bermain papan luncur atau belum berpengalaman dapat berlatih dalam lingkungan yang lebih terkontrol

#### **IV.1.2. PEMANFAATAN LAHAN**

Pemanfaatan lahan pada lokasi ini sebagai area olahraga yang terpusat untuk permainan papan luncur, *in-line*, dan *bmx freestyle.*

### **IV.1.3. PENGGUNA BANGUNAN**

Pengguna bangunan ini meliputi pengelola, dan masyarakat umum dari Bandar Lampung maupun masyarakat luar Bandar Lampung.

### **IV.1.4. AKTIVITAS BANGUNAN**

Aktivitas pada bangunan ini yaitu untuk wadah yang dibuat untuk permainan *Skateboard*. Dan *Skatepark* *mewadahi tempat berkumpul, bermain, dan meningkatkan kemampuan dalam suatu lingkungan yang aman dan nyaman.*

## **IV.2. KONSEP DESAIN**

### **IV.2.1. BENTUK DAN STANDAR**

#### **A. Permukaan Rata**

Semua *Skatepark* harus memiliki minimal 3,04 m permukaan rata antara satu *obstacle* dengan *obstacle* lainnya. Rider melakukan gerakan *pumping* naik turun pada *transition* sehingga mendapatkan kecepatan tertentu saat meluncur pada permukaan rata.



## **B. Transitions**

Transitions atau bidang transisi antara permukaan rata dengan bidang miring dapat dibangun dengan dua cara yaitu dengan dikelilingi lereng yang menyerupai kolam renang atau dikelilingi pinggiran yang menyerupai selokan atau saluran air. Tinggi dinding dari lantai sampai ke puncak *lip* mempengaruhi ukuran *transition* kecil dengan tinggi 1,22 m setidaknya memiliki bidang miring sepanjang 1,52 sampai 2,13.

## **C. Lips, Edges, dan Coping (pinggiran dinding)**

*Lips, edges, dan Coping* pinggiran dinding, *transition* dan kolam harus keras dan layak *grind*. Pinggiran yang menjorok keluar akan membuat rider dapat menempatkan posisi dengan baik dan aman. *Coping* (pipa besi minimal 2 inci pada pinggir *Transition*) yang menonjol keluar akan mempermudah *slide* atau *grid* dan melindungi material *transition*.



*Gambar 4. 1 Perspektif Skatepark*

*Sumber : Dokumen Pribadi*

#### **IV.2.2. PENCAPAIAN**

Analisa :

- Mudah dijangkau dengan kendaraan umum dan pribadi karena merupakan jalur utama dari arah Jl. Soekarno Hatta menuju kota, Panjang, dan rajabasa.
- Disesuaikan dengan arah pergerakan lalu lintas, potensi jalan, serta kegiatan di lingkungan sekitarnya.
- Pintu masuk menghadap langsung dengan jalan utama dari kemacetan.
- Pencapaian terdekat menuju lokasi (site).

Konsep :

- Mempermudah alur kendaraan yang masuk maupun keluar dengan merespon dari pergerakan lalu lintas.
- Arah masuknya kendaraan adalah dari arah sisi selatan dan keluar dari sisi tenggara juga.

#### IV.2.3. ZONING

Tujuan konsep area agar tahu kebutuhan ruang zona *outdoor*, dan *service area* sehingga dapat di tentukan letak zona-zona kegiatan sesuai dengan karakter dari kegiatan tersebut. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan pergerakan alur yang nyaman.

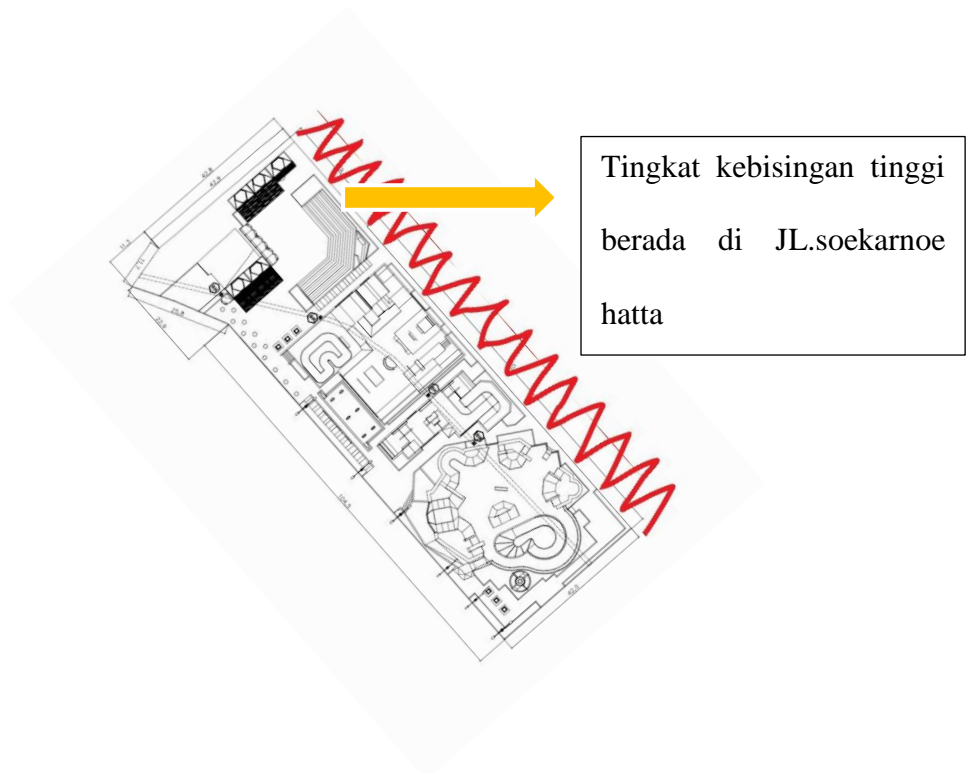
Data :

- Tingkat kebisingan terletak pada lingkungan jalan Soekarno Hatta
- Integritas terhadap konsep view

Analisa :

- Zonifikasi area yang ditunjukkan untuk kenyamanan pengguna.
- Zona publik, merupakan area yang dapat dengan mudah diakses oleh pengunjung yang datang sebagai sarana rekreasi. Ditempatkan pada zona yang mudah dicapai dari pintu masuk.

- Zona *Private Area* yang hanya dicapai oleh pengelola, diletakan jauh dari zona yang mudah dicapai oleh publik/ pengunjung. Namun tetap mempertimbangkan kemudahan pencapaian oleh pengelola.



Konsep :

- Pembagian zona publik, semi public dan private kedalam bentuk perzoningan secara vertical dan horizontal.
- Zona publik ditempatkan pada bagian yang mudah dicapai dan dekat dengan jalan utama/ pintu masuk

- Zona private, merupakan area yang digunakan oleh pengelola bangunan, baik kegiatan pelayanan, maupun perawatan.

#### **IV.2.4. SIRKULASI**

Pada lokasi *Skatepark* di PKOR Way Halim ini, sistem sirkulasi merupakan hal yang sangat penting karena sistem sirkulasi merupakan alur pergerakan dari berbagai kegiatan yang dilakukan di luar maupun dalam bangunan untuk menunjang kebutuhan *Skatepark*.

##### a. Analisa pendekatan

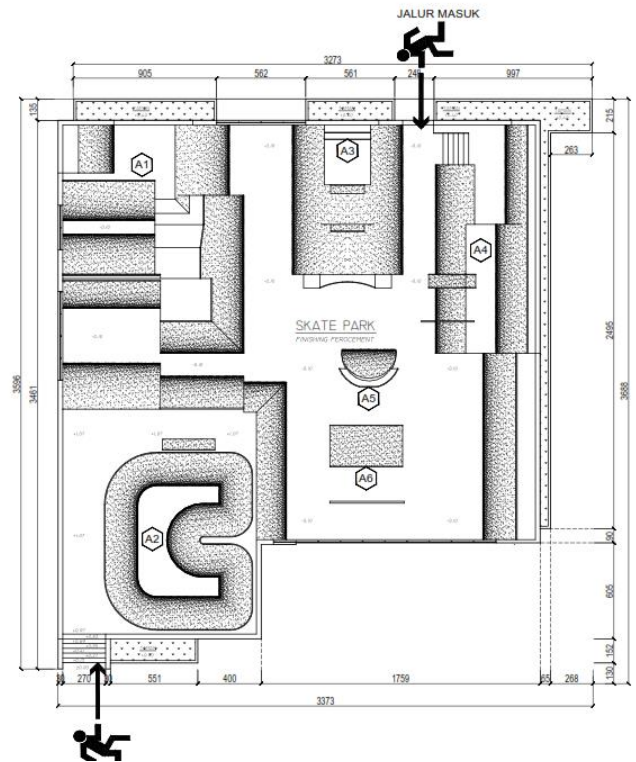
- Kemudahan pengunjung dari luar PKOR Way Halim
- Keberadaannya di dekat jalan lintas sumatera
- Jalan masuk dan keluar menyesuaikan akses lalu lintas.

##### b. Konsep perencanaan

- Memudahkan kendaraan untuk masuk karena peletakkan gerbang dari berbagai sisi jalan.
- Akses pejalan kaki dapat di capai dari arah mana saja.

#### IV.2.5. ORIENTASI

Orientasi arena permainan *Skatepark* mengarah ke segala arah, karena arena permainan ini cenderung terbuka dan dapat di lihat dari segala arah.



Gambar 4. 2 Orientasi Bangunan

Sumber : Dokumen Pribadi

#### IV.2.6. KEBISINGAN

Analisa dan konsep kebisingan dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. Analisa pendekatan
  - Mengatasi bunyi dari luar site
  - View dari luar site berdasarkan aspek kebisingan

- Situasi lingkungan sekitar

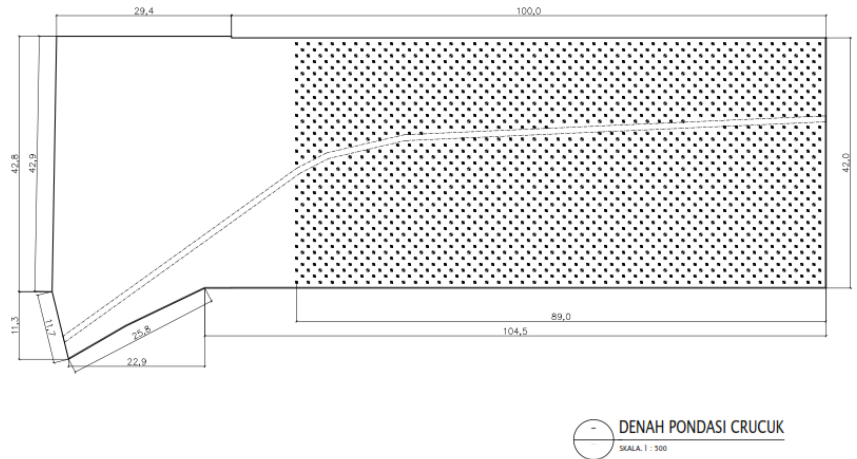
b. Konsep Perencanaan

- Karena berada di dekat dengan jalan lintas sumatera maka tapak perencanaan memiliki tingkat kebisingan yang sangat tinggi.
- Jarak antar Arena permainan *Skatepark* dengan jalan raya dibatasi

#### **IV.2.7. PERENCANAAN SYSTEM STRUKTUR**

Sistem struktur yang akan digunakan sesuai dengan jenis dan tipe tanah yang ada di tapak perencanaan *Skatepark* yaitu menggunakan Pondasi Cerucuk , Pondasi Cerucuk adalah salah satu jenis pondasi yang biasanya diaplikasikan didaerah dengan kondisi tanah yang kurang stabil dimana umumnya dengan jenis tanah lumpur ataupun tanah gambut dengan elevasi muka air yang cukup tinggi. Cerucuk dalam defenisinya adalah susunan tiang kayu dengan diameter antara 8 sampai 15 meter yang dimasukkan atau ditancapkan secara vertikal kedalam tanah yang ditujukan untuk memperkuat daya dukung terhadap beban diatasnya. Dalam konstruksinya ujung atas dari susunan cerucuk disatukan untuk menyatukan kelompok susunan kayu yang disebut dengan kepala

cerucuk. Kepala cerucuk dapat berupa pengapit dan tiang -tiang kayu , matras, kawat pengikat , papan penutup atau balok poer.



Gambar 4. 3 Pondasi Cerucuk

Sumber : Dokumen pribadi



## **BAB V PENUTUP**

### **V.1. KESIMPULAN**

Perencanaan arena permainan *Skatepark* ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengunjung dan masyarakat umum terutama untuk para pecinta permainan *Skateboarder* yang berfungsi sebagai fasilitas penunjang yang mana dapat menunjang kegiatan yang ada didalam Kawasan PKOR Way Halim menjadi ruang publik yang baik dan bergaya hidup (*livable*), dapat memberikan kenyamanan dan keamanan bagi setiap masyarakat dalam melakukan berbagai kegiatan rekreasi, memberikan kesempatan masyarakat untuk meningkatkan kualitas lingkungan Kawasan dan area perkotaan. Hal tersebut semata mata bertujuan untuk menunjang kehidupan perkotaan perkotaan yang sejahtera dan berkelanjutan.

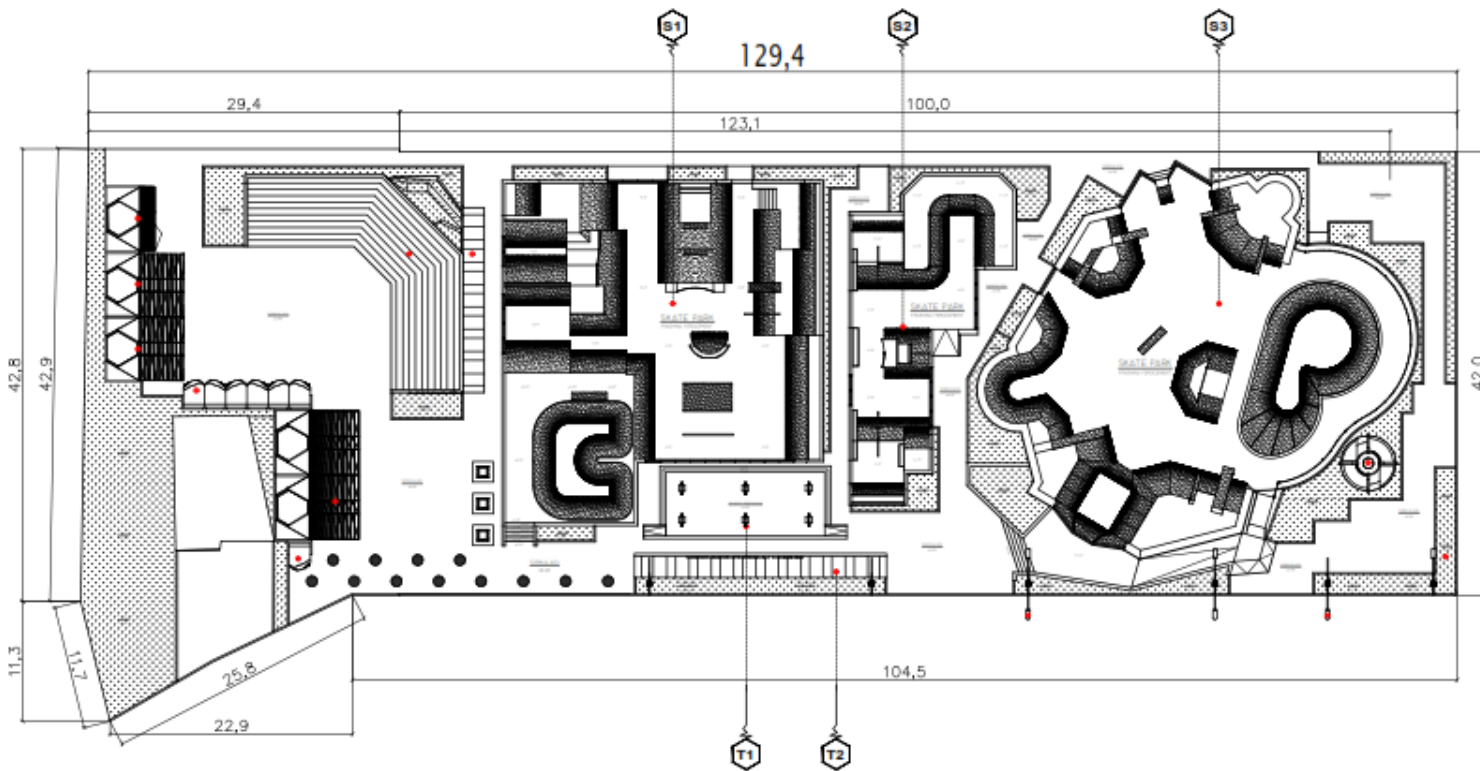
### **V.2. SARAN**

1. Perlu adanya pengelolaan yang baik pada Kawasan PKOR Way Halim agar segala fasilitas utama maupun penunjang didalamnya berjalan sesuai dengan fungsinya.
2. Perlu adanya peran serta masyarakat (pengguna) agar sama-sama menjaga kualitas lingkungan PKOR Way Halim senantiasa menjadi Kawasan yang berdaya hidup (*livable*).

## DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis,DK. ; 2000;*Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatahan/Edisi Kedua*;  
Erlangga; Jakarta.
- Neufert, Erns. ; 2002; *Data Arsitek*, Erlangga; Jakarta.

# **LAMPIRAN**

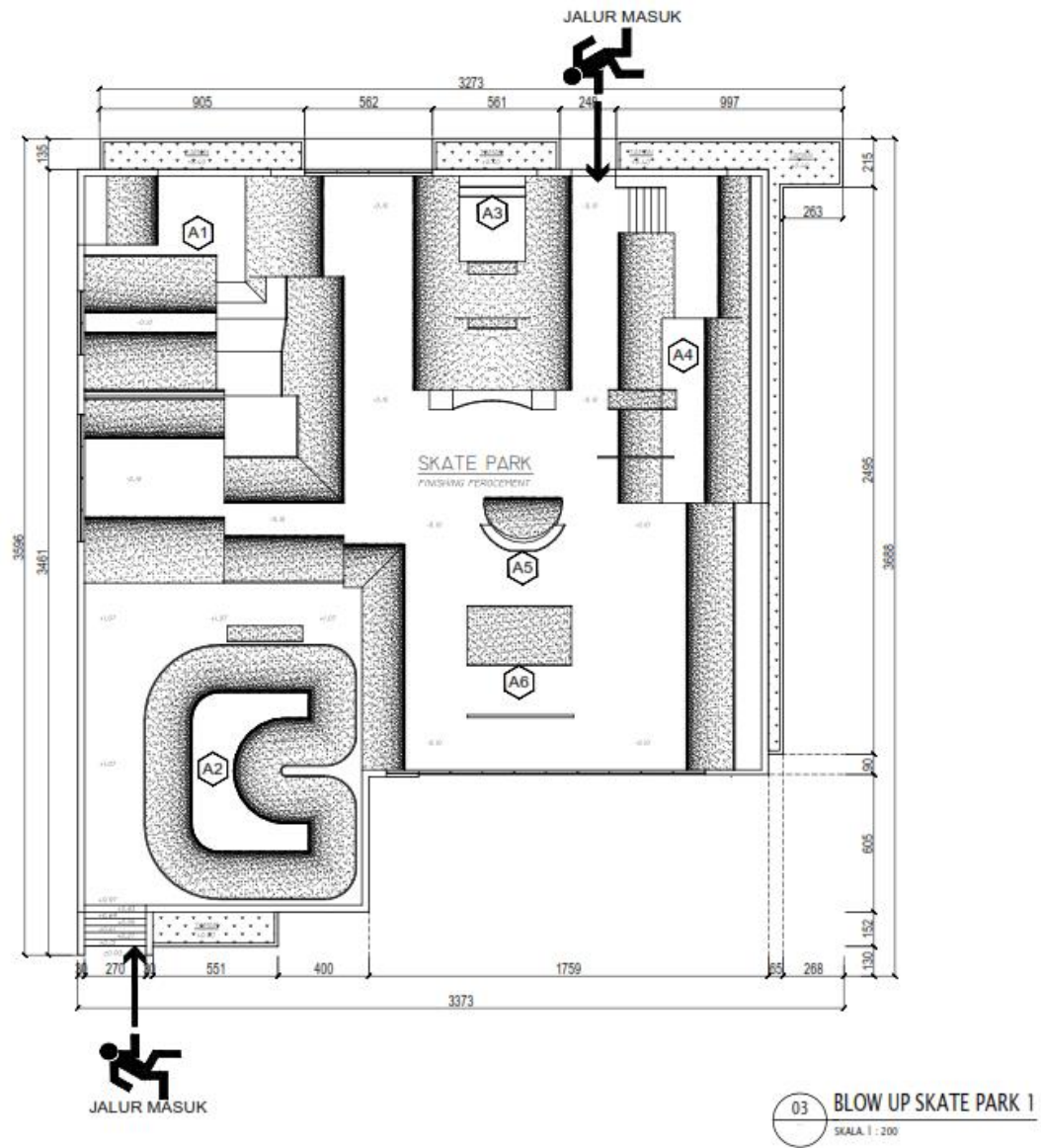


LEGEND (KETERANGAN) :

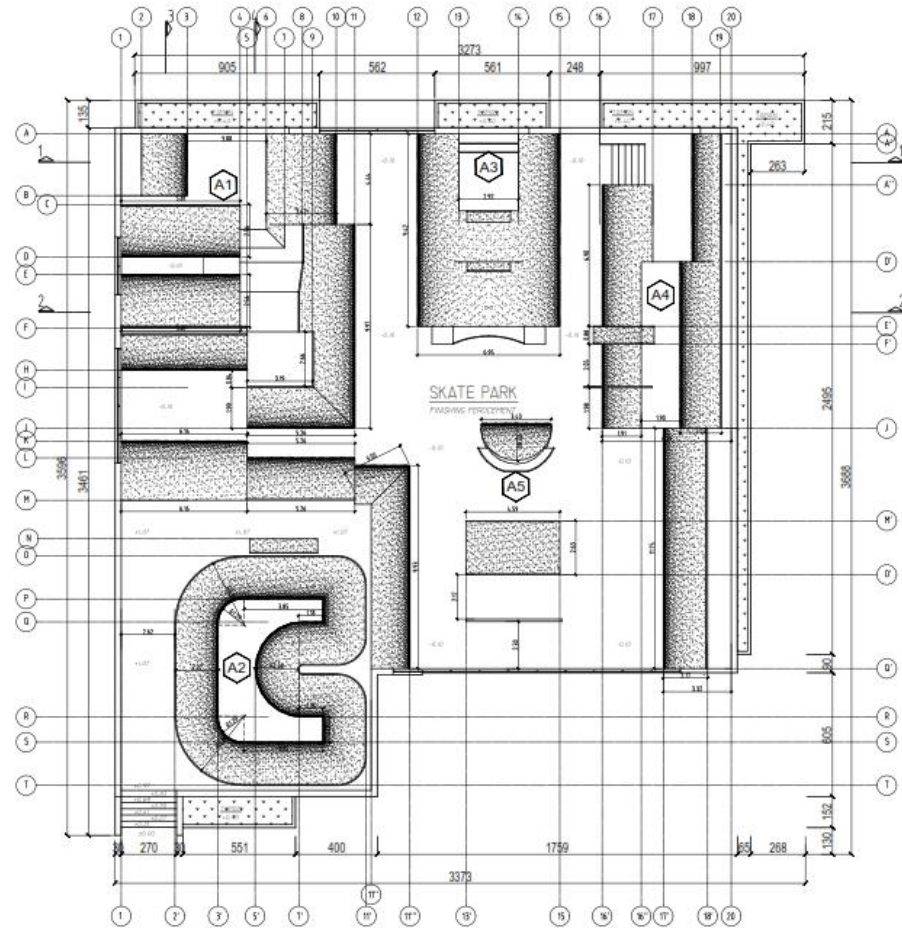
- |  |                |  |                    |
|--|----------------|--|--------------------|
|  | = SKATE PARK 1 |  | = TEMPAT PERSIAPAN |
|  | = SKATE PARK 2 |  | = TUGU             |
|  | = SKATE PARK 3 |  |                    |

DENAH LAMPUNG SKATE PALZA  
SKALA. 1 : 500

Gambar 1 Denah Lampung Skate Plaza



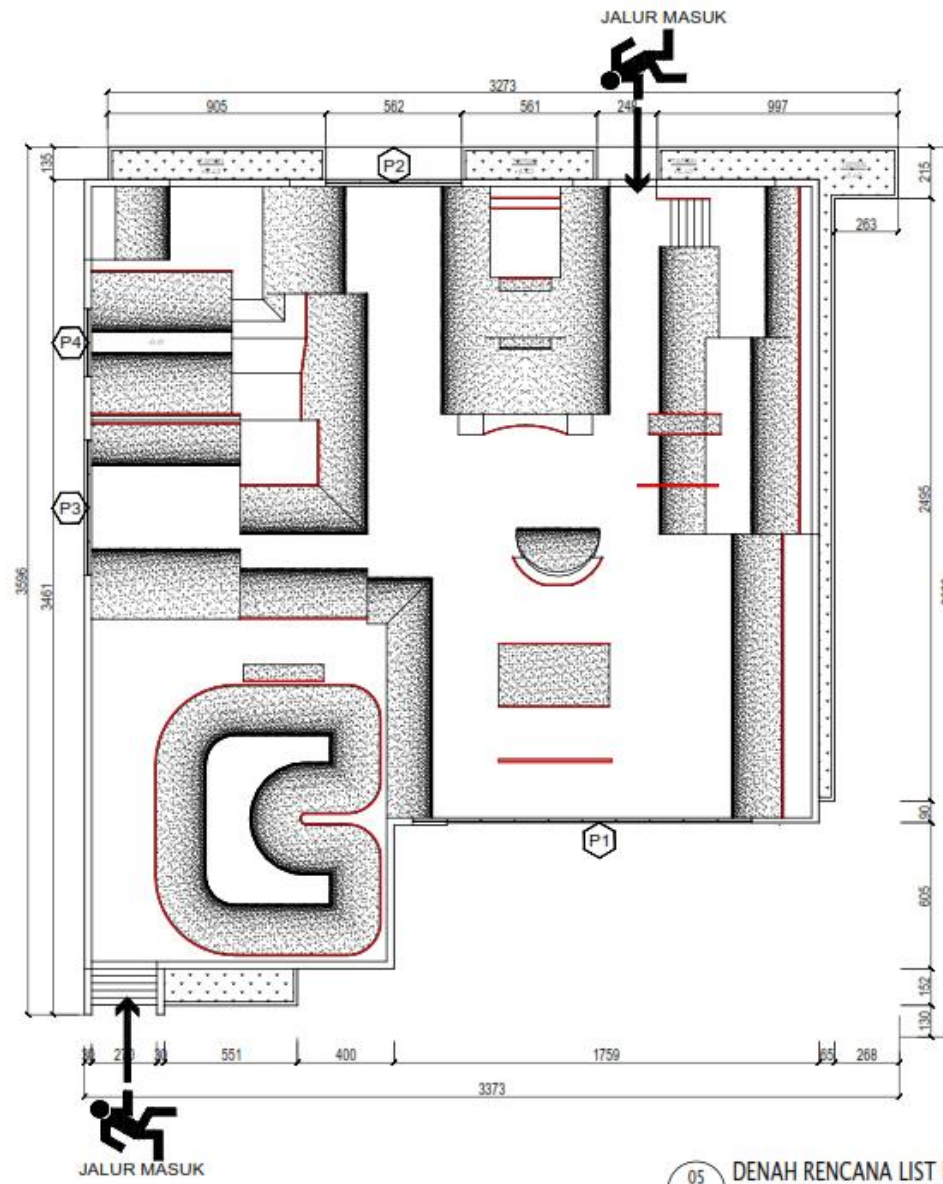
Gambar 2 Blow Up Skate Park 1



04 BLOW UP SKATE PARK I  
SKALA: 1 : 200

Gambar 3 Blow Up Skate Park I

- LEGEND (KETERANGAN) :
-  = PAGAR PEMBATAS
  -  = PAGAR PEMBATAS
  -  = PAGAR PEMBATAS
  -  = PAGAR PEMBATAS
  -  = BESI  $\phi$ 2cm



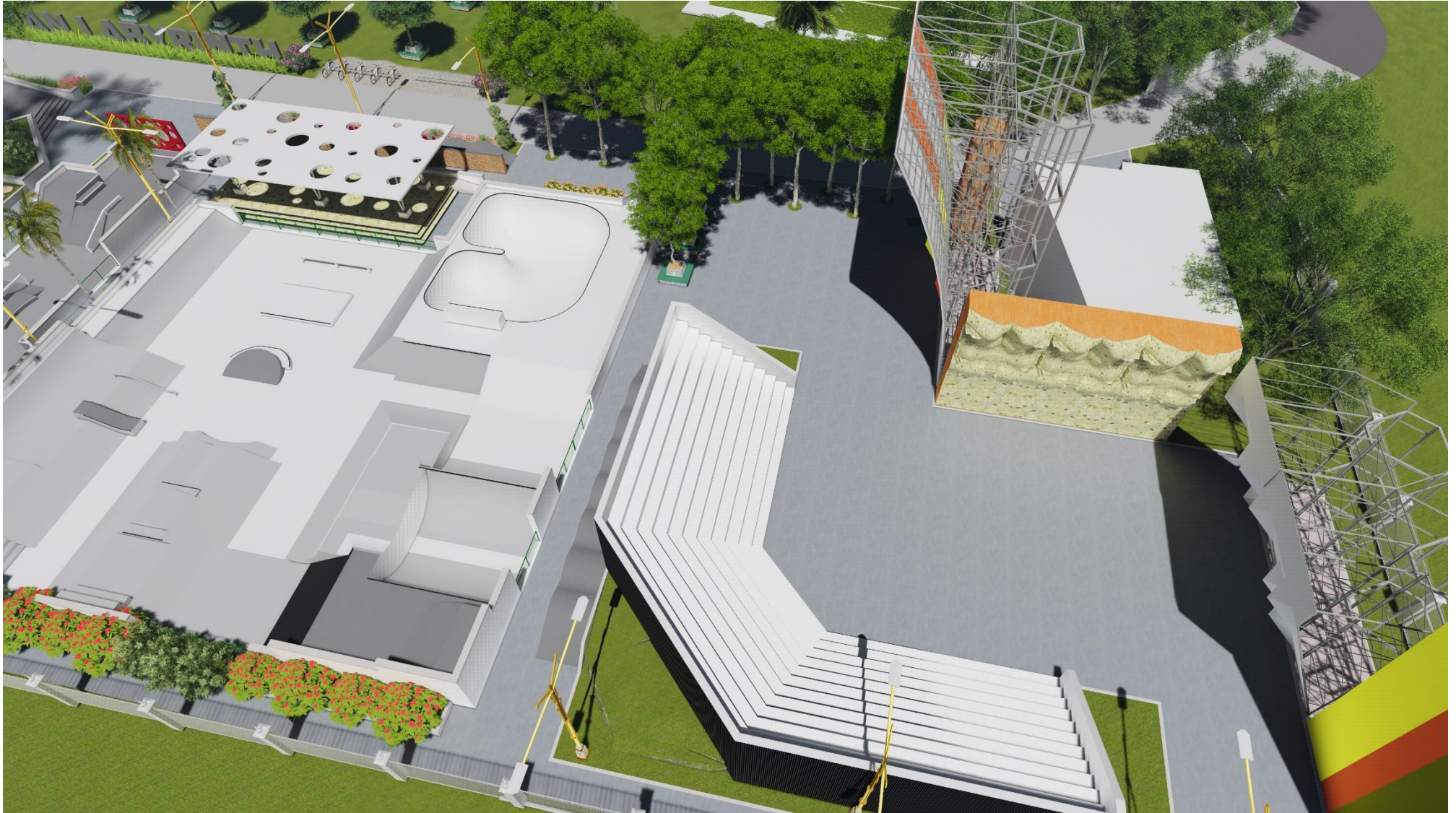
05 DENAH RENCANA LIST BESI & PAGAR PEMBATAS  
SKALA 1 : 200

Gambar 4 Denah Rencana List Besi & Pagar Pembatas



Gambar 5 Perspektif 1

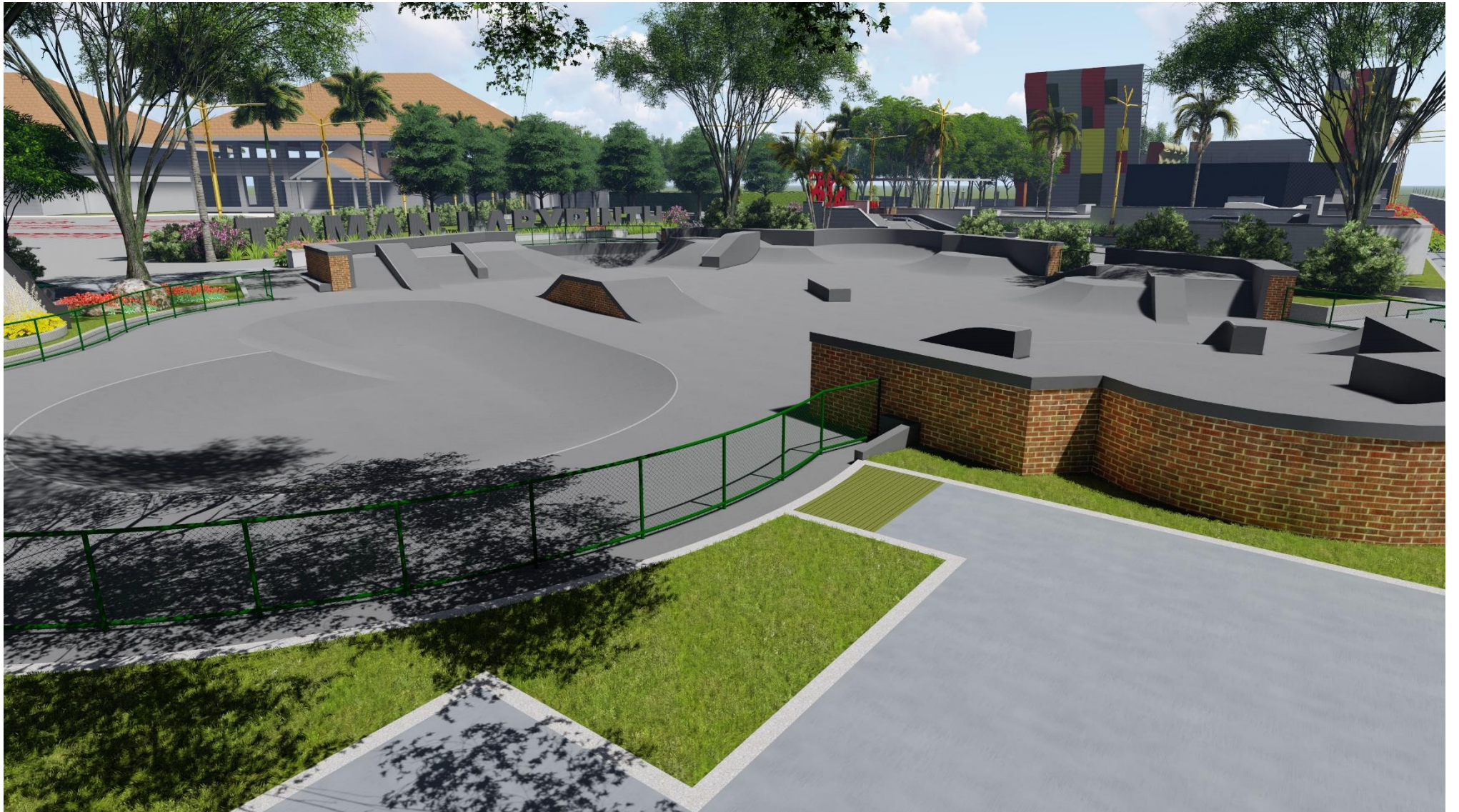




Gambar 6 Perspektif 2



Gambar 7 Perspektif 3



*Gambar 8 Perspektif 4*