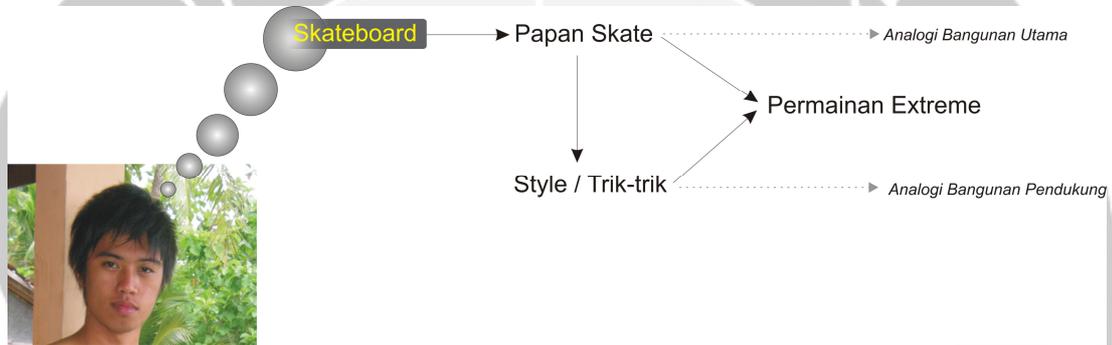


KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN JOGJA SKATEPARK

V. 1 Ide Perancangan

Ide perancangan wujud bangunan *Jogja Skatepark* berdasar pada Rumusan Permasalahan, dimana bangunan tersebut diharapkan dapat menjadi icon, mencerminkan fungsi dan karakter permainan Skateboard.

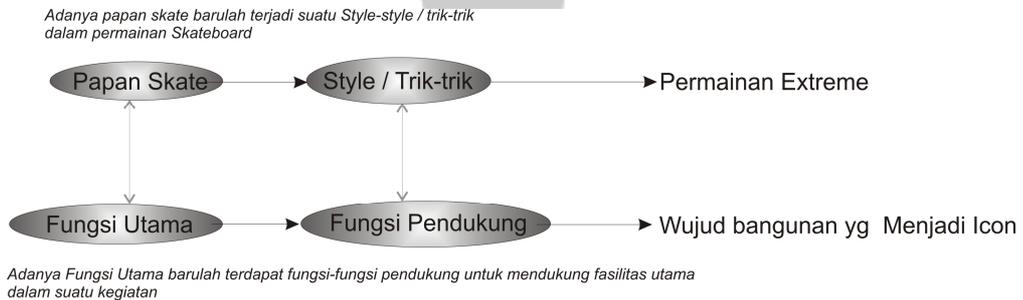


Skema 5. 1. Ide Perancangan

Sumber ; Analisis Penulis, 2010

Karena bangunan *Jogja Skatepark* terdapat beberapa fungsi sehingga dipisahkan sesuai dengan fungsi. Dari fungsi dapat dibedakan secara umum yaitu fungsi Utama (kegiatan Olahraga dan rekreasi skateboard) dan fungsi pendukung (organisasi yang mengurus semua kegiatan Skateboard dan fasilitas pendukung kegiatan skateboard lainnya)

Melihat dari susunan, pandangan dan alur maka dapat disamakan dengan fungsi dari masing-masing untuk menentukan analogi pada masa bangunan



Skema 5. 2 Hubungan Sebab Akibat Yang Diterapkan Sebagai Ide Perancangan

Sumber ; Analisis Penulis, 2010

V. 2 Konsep Desain Jogja Skatepark

Penekanan desain pada *Jogja Skatepark* adalah penerapan bentuk analogi papan Skate pada masa bangunan, serta penekanannya pada tampilan bangunan. Dalam penerapannya kedalam masa bangunan dilakukan sesuai dengan pengelompokan fasilitas seperti yang telah disebutkan diatas.

V. 2. 1 Konsep Analogi Bentuk Bangunan Inti

Pada Bangunan Inti

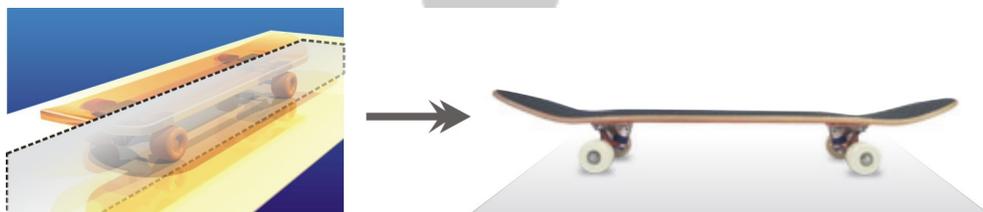
Pada masa bangunan inti konsep perancangan dan perancangan adalah penerapan analogi bentuk papan skate pada masa bangunan



Gambar 5. 1. Papan Skateboard

Sumber ; www.skateboard.com

Penerapan analogi papan Skate tidak menggunakan secara keseluruhan bentuk Papan Skate, tetapi hanya mengoptimalkan salah satu sisi yaitu pada sisi depan / tampak depan dari papan Skate. Sisi tersebut yang nantinya diolah sebagai fasad bangunan *Jogja Skatepark* yang diharapkan dapat menjadi icon yang mencerminkan fungsi aktifitas didalamnya. Sisi yang dioptimalkan dari bentuk papan Skate akan menghadap ke jalan.



Gambar 5. 2. Analisis Papan Skate Sebagai Analogi Bangunan

Sumber ; www.skateboard.com

Fasad dioptimalkan pada sisi utara karena berhadapan ke Jl Gedong kuning yang mana sebagai jalan utama jalur akses ke Bangunan *Jogja Skatepark*. Fasad dioptimalkan menghadap ke jalan agar dapat menjadi konsumsi dan daya tarik bagi setiap orang yang melewati jalan tersebut



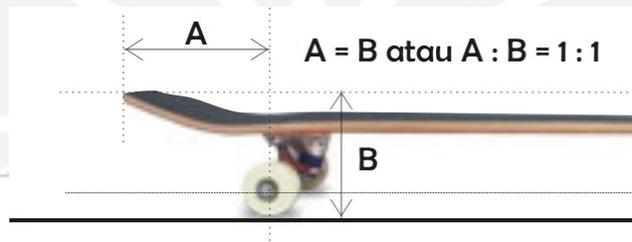
Gambar 5.3 Analisis View Yang Dioptimalkan

Sumber ; Analisis Penulis, 2010

Untuk mendapatkan hasil desain yang diinginkan yang mana telah terkonsep dari bentuk analogi papan skate, maka yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut :

✓ *Proporsi dan Skala*

Agar bangunan *Jogja Skatepark* terlihat sklatris dalam penerapan analogi bentuk papan skateboard maka panjang atap dari As roda/ban papan skate harus terlihat skalatis.



Gambar 5.4. Analisis Proporsi Papan Skateboard

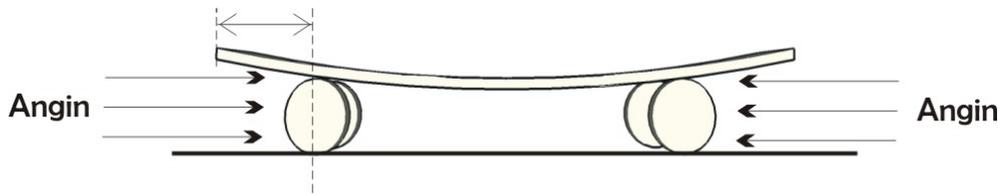
Sumber : Analisis Penulis, 2010

Sehingga panjang atap harus sama dengan tinggi dari muka tanah sampai garis paling tertinggi atap. Seperti yang terlihat pada gambar atap diatas dengan perbandingan $A = B$.

✓ *Angin Sebagai Dampak Bagi Panjangnya Atap*

Panjang atap dari As roda / ban papan skateboard ke ujung atap dapat menjadi masalah karena sisa atap tersebut akan menahan tiupan angin dan bila tiupan angin kencang maka dampaknya pada atap adalah :

- *Atap akan lepas bila struktur rangkaian atap tidak kuat)*
- *Masalah tersebut akan berdampak pada struktur lain , misalnya struktur kolom, balok dll*

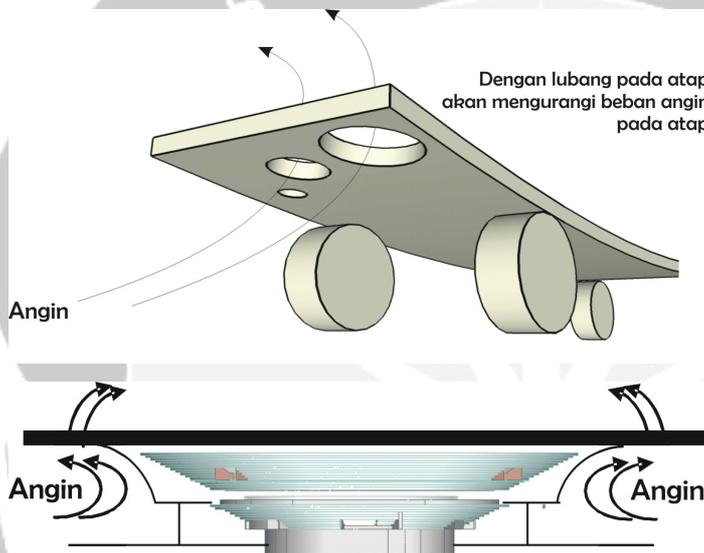


Gambar 5. 5 Analisis Pengaruh Angin Pada Bangunan (Atap)

Sumber : Analisis Penulis, 2010

Respon :

- ✓ Dengan membuat lubang pada atap
- ✓ Sebagian dinding dibuat oval atau miring untuk membantu menyalurkan angin ke lubang pembuangan



Gambar 5. 6 Analisis Penanganan Dampak Angin Pada Atap

Sumber : Analisis Penulis, 2010

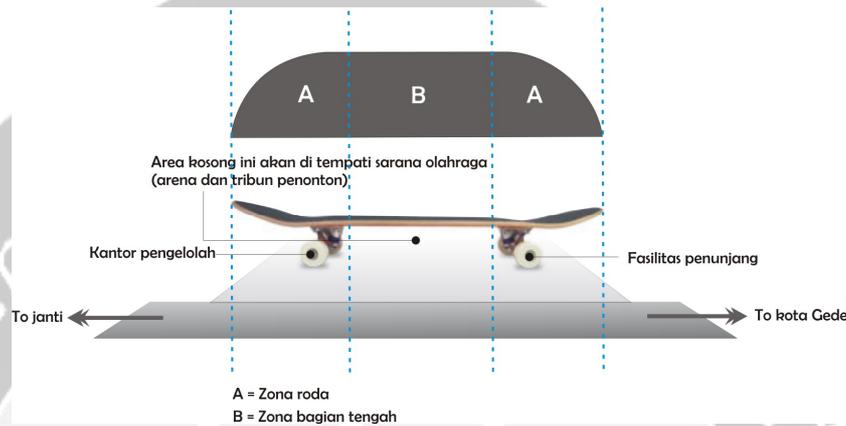
Dari bentuk papan skate yang sedemikian rupa dapat disiasati atau didesain untuk mendapat suatu bentuk bangunan *Jogja Skatepark*. Untuk penentuan zona - zona fasilitas ditinjau dari perannya fasilitas tersebut, diantaranya :

- ✓ Pada zona kantor pengelola dan fasilitas penunjang merupakan fasilitas yang sangat berperan dalam aktifitas sarana olahraga dan rekreasi “*tanpa pihak pengelola dan fasilitas penunjang kegiatan olahraga dan rekreasi tidak bisa jalan atau tidak bisa ada*”. Sedangkan pada papan skate “*Peran roda tidak bisa lepas dari papan Skate atau tanpa roda permainan skateboard tidak akan bisa dimainkan atau berjalan*”. Dari kesamaan peran tersebut sehingga



dapat menentukan zona-zona tersebut sesuai dengan perannya. Yaitu pada kedua fasilitas tersebut akan ditempati pada zona roda.

- ✓ Pada area kegiatan skateboard (arena skateboard dan tribun penonton) ditempati pada tengah zona bangunan karena merupakan fungsi utama agar mudah, lancar dalam aktifitas karena diapit oleh fungsi pengelola, penunjang dan sesuai dengan persamaan diatas.



Gambar 5. 7. Analisis Penempatan Zona

Sumber ; Analisis Penulis, 2010

V. 2. 2 Konsep Analogi Bentuk Bangunan Pendukung

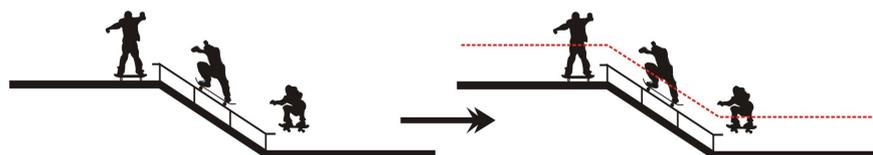
Pada masa bangunan pendukung konsep perancangan dan perancangan adalah mengaplikasi salah satu aliran gaya permainan skateboard pada bentuk dan fasad.



Gambar 5. 8. Pergerakan Alur Gaya Pada Permainan Skateboard

Sumber : Dokumen Pribadi

Dari hasil pengamatan penulis, dari gaya tersebut dapat disimpulkan suatu aliran gaya ke dalam bentuk garis.



Gambar 5. 9. Analisis Gaya Permainan Skateboard Dalam Garis

Sumber ; Analisis Penulis, 2010



Dari garis alur gaya permainan skateboard ini dapat menjadi inspirasi dan dikembangkan menjadi suatu permainan bentuk pada fasad.

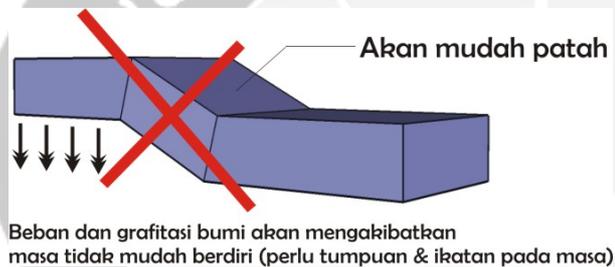


Gambar 5. 10. Aplikasi Garis Alur Gaya Permainan Skateboard Pada Masa Bangunan Pendukung

Sumber ; Analisis Penulis, 2010

Namun dengan bentuk dari alur gaya permainan skateboard seperti demikian tidak mudah untuk diaplikasikan kedalam bentuk bangunan, karena bila ditinjau dari segi struktur / kekuatan, maka bentuk ini memiliki problem seperti berikut :

- ✓ Masa tersebut tidak dapat berdiri sendiri tanpa tumpuan
- ✓ Masa tersebut tidak dapat berdiri sendiri, seperti yang diinginkan

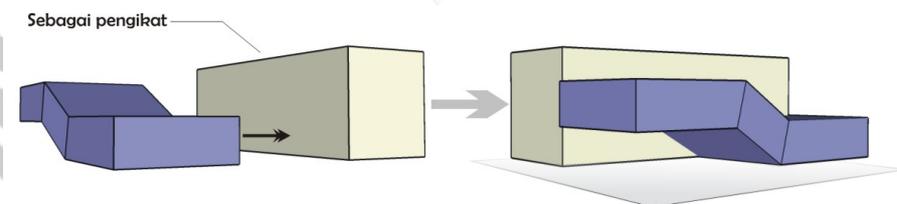


Gambar 5. 11. Masa Yang Mengalami Problem

Sumber ; Analisis Penulis, 2010

Mengatasinya dengan cara :

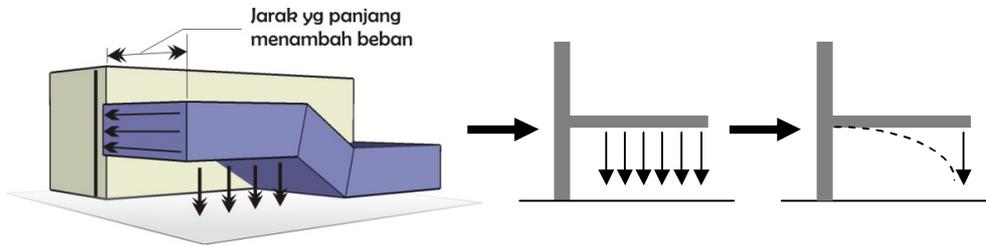
Masa tersebut diikat dengan masa yang lain guna tercipta bentuk yang diinginkan



Gambar 5. 12. Aplikasi Garis Alur Gaya Permainan Skateboard Pada Masa Bangunan Pendukung

Sumber : Analisis Penulis, 2010

- ✓ Pengikatan pada masa tersebut, masih terasa kurang kuat dalam konstruksi karena jarak bentangan kantilefer yang panjang akan dipengaruhi oleh gaya grafitasi dan berat masa sendiri sehingga menjadi problem desain

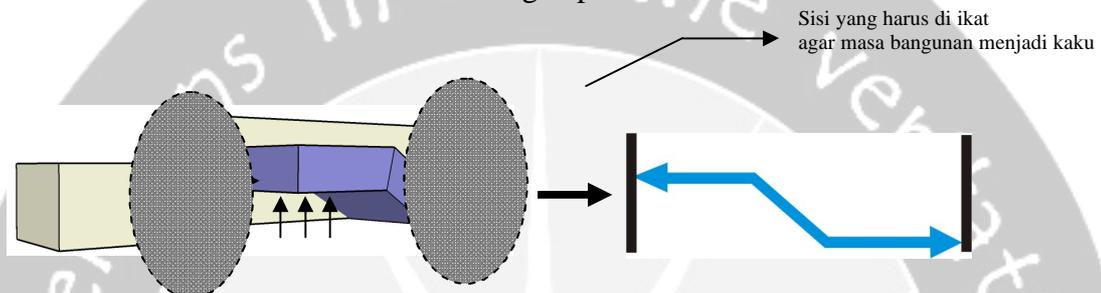


Gambar 5. 13. Analisis Momen Pada Balok Kantilever

Sumber ; Analisis Penulis, 2010

Mengatasinya dengan cara :

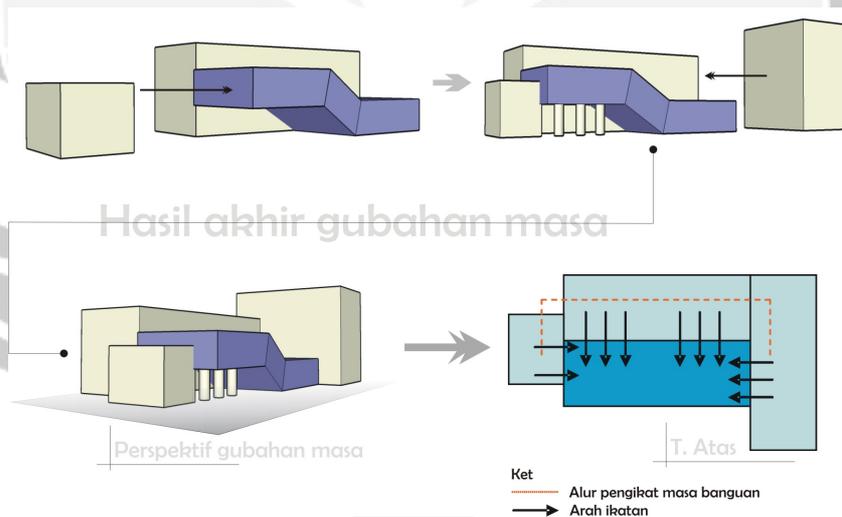
Masa diikat dengan masa lain pada sisi kiri dan kanan guna mencari kekakuan dan keseimbangan pada masa



Gambar 5. 14. Alur Gaya Yang Bekerja Pada Masa

Sumber ; Analisis Penulis, 2010

Hasil akhir gubahan masa pada masa bangunan pendukung :

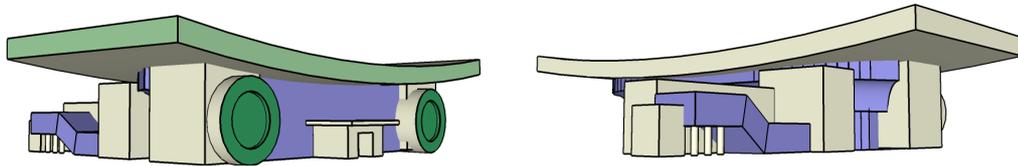


Gambar 5. 15. Hasil Akhir Gubahan Masa Bangunan Pendukung

Sumber ; Analisis Penulis, 2010

Setelah penerapan analogi pada kedua masa bangunan *Jogja Skatepark* diatas maka langkah berikutnya adalah menyatuhkan kedua masa dengan cara masa bangunan pendukung ditempelin pada masa bangunan inti, dengan analisis sebagai berikut :

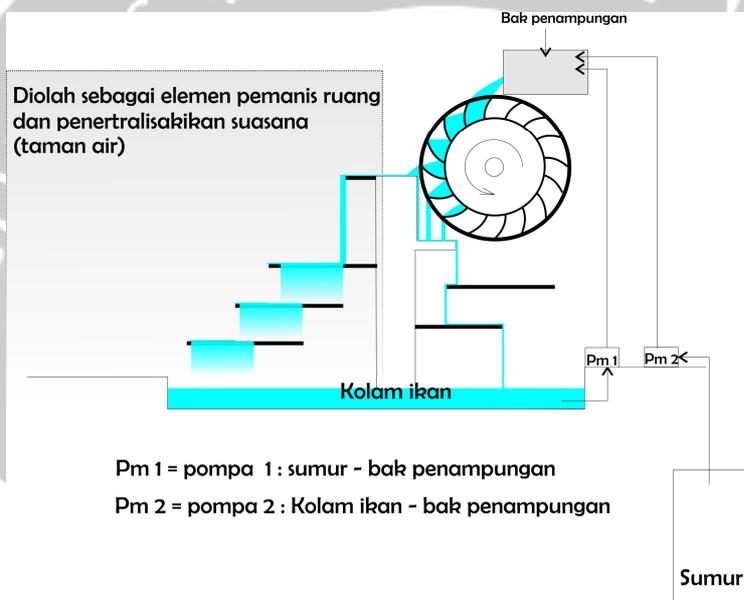




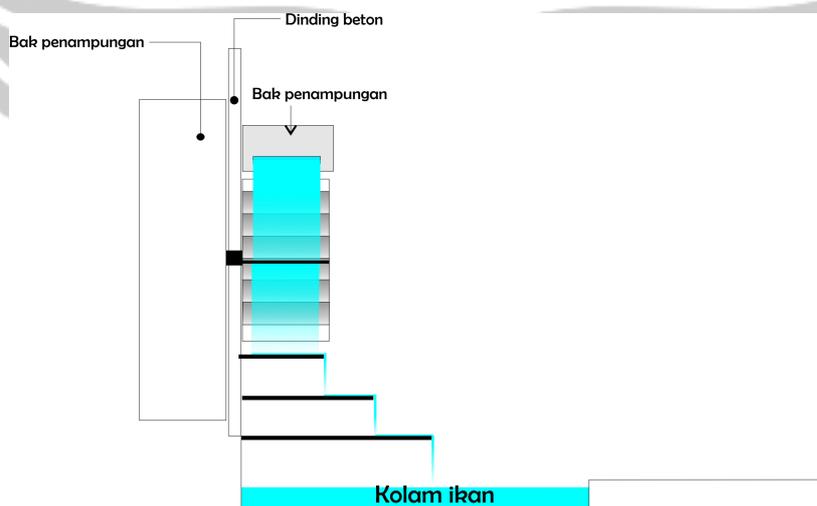
Gambar 5.16 Hasil Penggabungan Masa Bangunan Inti Dan Pendukung

Sumber ; Analisis Penulis, 2010

Sedangkan pada analogi roda Skateboard dirancang berputar searah jarum jam dengan kecepatan putaran 1menit 1x putaran 360°, dengan sitem pengerak roda sebagai berikut :



Gambar tampak sistem kerja roda berputar



Gambar penampang / potongan sistem kerja roda berputar

Gambar 5.17 System Pengerak Roda

Sumber ; Analisis Penulis, 2010

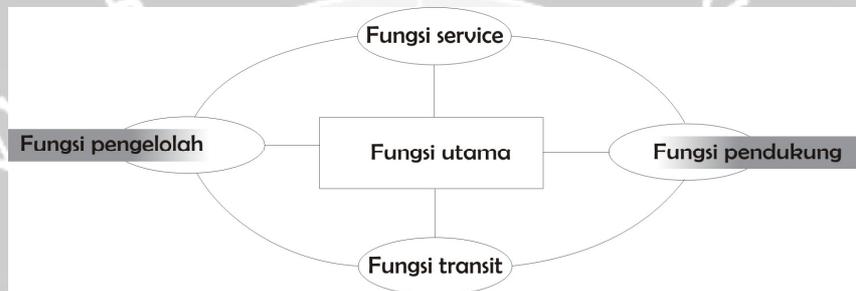


V. 3 Konsep Penataan Ruang Dalam Dan Ruang Luar

V. 3. 1 Konsep Penataan Ruang Dalam

Konsep penataan ruang dalam bangunan adalah “Yang menjadi fungsi utama berada ditengah dan fungsi fasilitas pendukung lainnya berada disekitar atau mengelilingi fungsi utama” hal tersebut bertujuan agar fungsi utama lebih terpusat. Dalam menentukan / penempatan zoning pun ditinjau dari beberapa aspek :

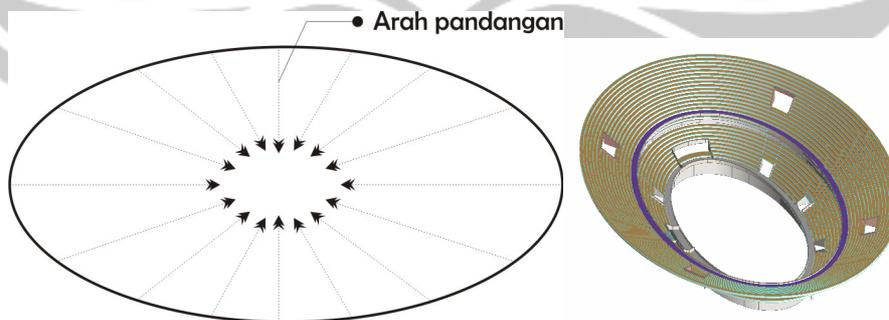
- ✓ Alur kegiatan
- ✓ Menyesuaikan dengan fungsi dan kebutuhan fasilitas
- ✓ Menyesuaikan dengan hubungan aktifitas.



Skema 5.3 Konsep Ruang Dalam

Sumber ; Analisis Penulis, 2010

Tinjauan konsep ruang dimulai dari yang paling pusat / fungsi utama, karena dari fungsi utama ini fungsi – fungsi lain ada dan dengan begitu ruang-ruang lain akan menyesuaikan. Pada fungsi utama menggunakan bentuk *elips* yang bertujuan agar mendukung fungsi konsep yaitu aliran kegiatan terpusat serta ditinjau dari segi kenyamanan bentuk elips lebih baik dan lebih nyaman bagi penonton.



Gambar 5.18 Konsep Tribun Penonton

Sumber ; Analisis Penulis, 2010

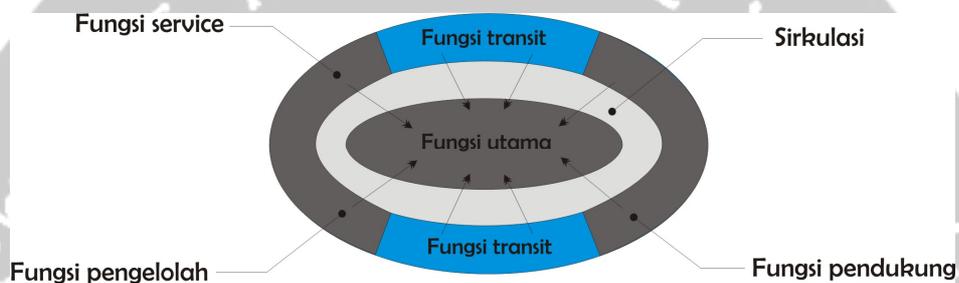
Dari bentuk fungsi utama ini bentuk – bentuk lain tercipta dengan menyesuaikan dari bentuk yang sudah ada. Untuk penghubung antar fasilitas satu



sama lain ditinjau dari fungsi keseluruhan (bangunan publik) maka penghubung satu sama lain harus mempertimbangkan, antara lain :

- ✓ Kelancaran aktivitas (karena bangunan publik)
- ✓ Kenyamanan
- ✓ Hubungan antar fasilitas dan kegiatannya
- ✓ Jenis bangunan *Jogja Skatepark* (bangunan publik) sehingga sirkulasi menjadi prioritas utama untuk mencapai tingkat kenyamanan.

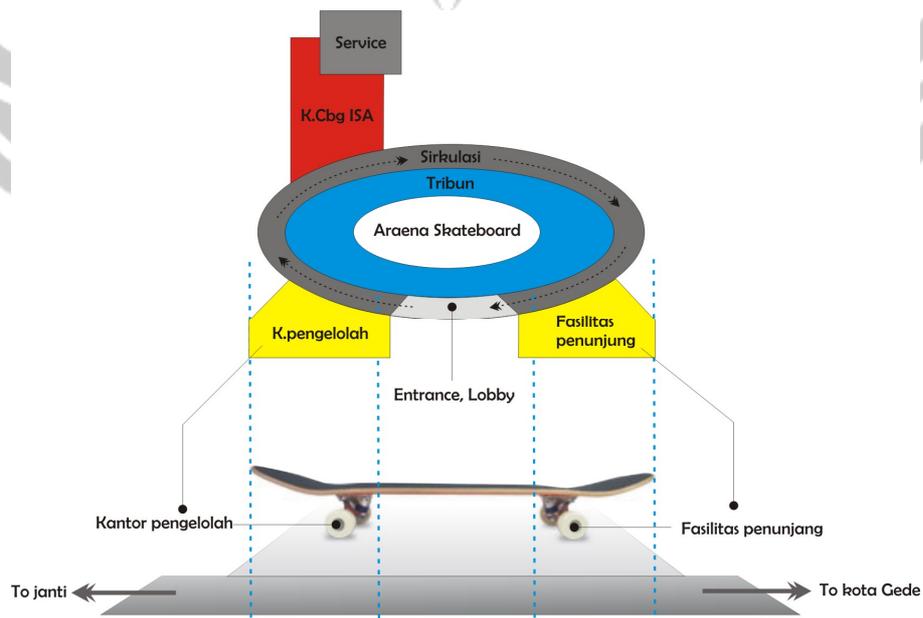
Sehingga sirkulasi merupakan aspek utama dalam hubungan antar fasilitas satu sama lain. Dengan begitu dapat menjawab konsep tersebut.



Gambar 5.19 Konsep Zoning Ruang

Sumber ; Analisis Penulis, 2010

Setelah konsep ruang dalam dibentuk maka diterapkan atau ditransformasikan dalam konsep bangunan / analogi bangunan tersebut dengan proyeksi dari konsep ruang dalam kedalam konsep analogi bangunan.



Gambar 5.20 Proyeksi Konsep Ruang Dalam Pada Masa Bangunan

Sumber ; Analisis Penulis, 2010

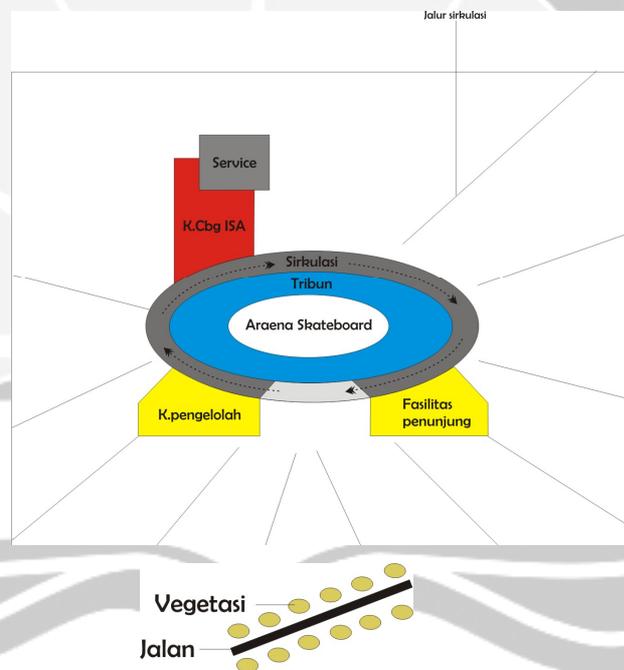


V. 3. 2 Konsep Penataan Ruang Luar.

Pada konsep ruang luar yang diolah berupah sirkulasi, pagar, Sculpture dan arena Skateboard Outdoor dapat dirinci sebagai berikut :

V. 3. 2. 1 Sirkulasi

Pada sirkulasi diterapkan konsep konfigurasi radial, yang berpusat radialnya berada pada bangunan inti. Sedangkan pada elemen pembentuknya berupa jalan dan secara visual diperkuat dengan vegetasi yang mengitari sepanjang jalan sebagai elemen pembatasnya.



Gambar 5. 21 Jalur Sirkulasi

Sumber ; Analisis Penulis, 2010

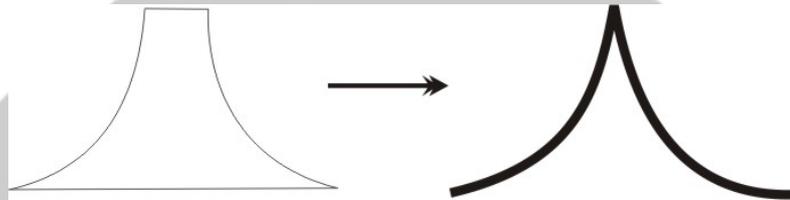
V. 3. 2. 2 Pagar

Pada konsep pagar, agar lebih mencirikhasnya suatu area maka konsepnya adalah menerapkan salah satu bentuk peralatan arena Skateboard sebagai bentuk analoginya.



V. 3. 2. 3 Sculpture

Pada Sculpture konsepnya adalah menguatkan fungsi kawasan dengan menggunakan salah satu bagian dari olahraga Skateboard sebagai simbol. Simbol tersebut dapat menggambarkan fungsi di dalamnya (permainan Skateboard dan arena Skateboard) sebagai elemen pembentuk citra kawasan. Dari analogi arena Skateboard, seperti salah satu contoh dibawah ini :



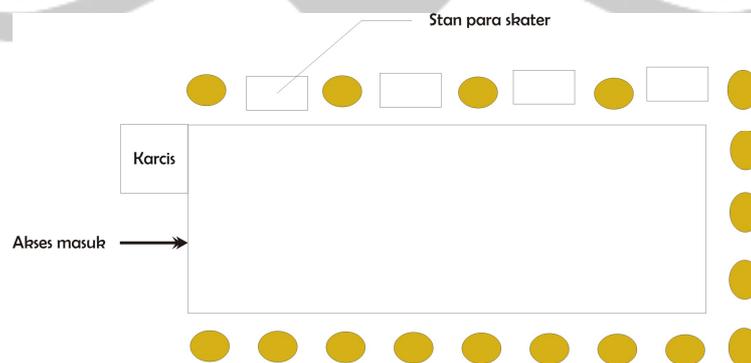
Gambar 5. 22 Transpormasikan Bentuk Arena Skate Pada Sculpture

Sumber ; Analisis Penulis, 2010

V. 3. 2. 4 Arena Skateboard Outdoor

Pada arena Outdoor Skatepark konsepnya adalah arena yang dibentuk oleh elemen – elemen pembentuk ruang luar yang didesain dengan menampilkan suasana / karakter dari permainan skateboard. Susunan zoning arena outdoor skateboard disusun dan ditempati berdasarkan fungsi dan jenis kegiatan yang sesuai dengan tingkat kegiatan serta kebutuhan permainan.

Pada sebagian arena Outdoor Skatepark dibuat kosong sehingga arena tersebut dapat di seting berubah – ubah area permainannya sewaktu - waktu.



Gambar 5. 23 Penataan Arena Skateboard Outdoor

Sumber ; Analisis Penulis, 2010

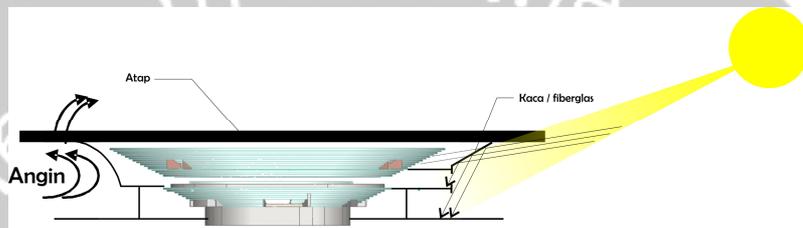


V. 3. 2. 5 Konsep Pencahayaan Ruang

Perwujudan konsep pencahayaan pada bangunan Jogja Skatepark antara lain sebagai berikut :

Pencahayaan pada siang hari khususnya pada bangunan inti, menggunakan pencahayaan alami / memanfaatkan sinar Matahari langsung guna hemat energi.

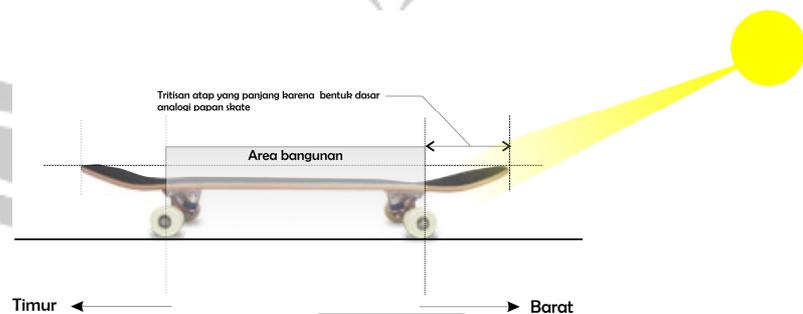
- Pada bangunan inti, menggunakan bukaan lebar tanpa kaca dan sebagian sisi dengan menggunakan dinding lapisan kaca reben atau bahan yang transparan yang dapat ditembus oleh sinar matahari, seperti (fiber, polikarbon dll)



Gambar 5. 24 Pencahayaan Alami

Sumber ; Analisis Penulis, 2010

- “Menghindari bukaan disisi Timur dan Barat”, kurang berpengaruh pada bangunan inti (bentuk bangunan inti yang beranalogi *Papan Skate*) menghasilkan tritisan atap pada sisi timur dan barat bangunan inti *Jogja Skatepark* panjang sehingga menghalangi sinar matahari langsung tidak terlalu banyak / besar yang masuk ke dalam bangunan.



Gambar 5. 24 Pencahayaan Alami

Sumber ; Analisis Penulis, 2010

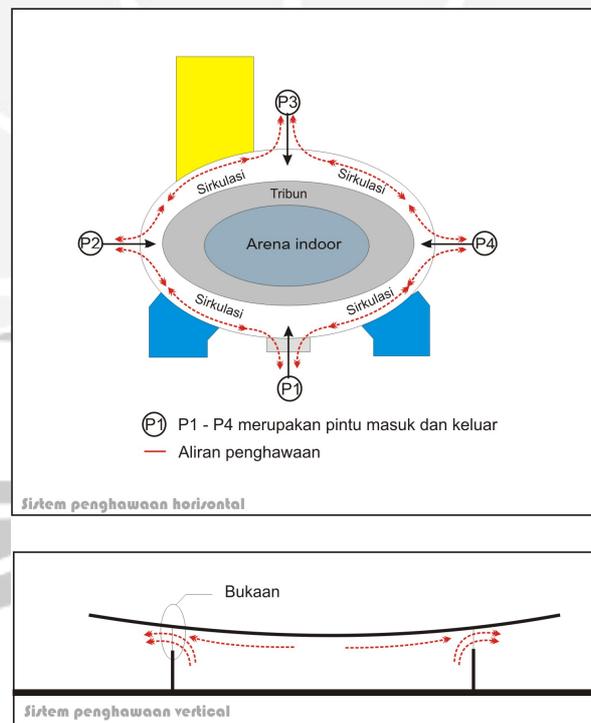
- Namun pada bangunan pendukung, menghindari bukaan disisi Timur dan Barat perlu dihindarkan karena tidak memiliki titisan atap yang panjang seperti pada bangunan inti

Sedangkan pada malam hari menggunakan pencahayaan buatan (PLN dan Generator) baik pada bangunan inti maupun bangunan pendukung.

V. 3. 2. 6 Konsep Penghawaan

Penghawaan pada bangunan Jogja Skatepark didesain agar dapat memberikan kenyamanan pada pengunjung. Penghawaan diatur sesuai dengan tingkat kebutuhan dan kapasitas ruang.

- ✓ Fungsi kegiatan skateboard memiliki kapasitas yang besar, (tribun penonton @ 3000 orang penonton) Sehingga membutuhkan sirkulasi udara yang besar dan terus menerus. Dengan hasil analisis maka sebaiknya menggunakan penghawaan alami (aliran udara)
 - ✓ Fungsi kantor pengelola dan fasilitas pendukung memiliki kapasitas yang kecil, per ruangan. Sehingga menggunakan penghawaan buatan (Ac)
- Pada penerapan sistem penghawaan alami terdapat dua sistem yaitu sistem horizontal dan sistem vertical dengan penerapan seperti di bawah ini :



Gambar 5. 25 Analisis Penghawaan

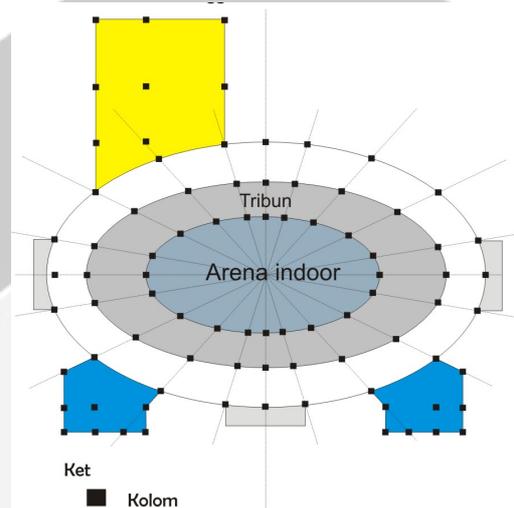
Sumber ; Analisis Penulis, 2010

Sedangkan pada penerapan sistem penghawaan buatan menggunakan Ac unit pada setiap ruang berdasarkan kebutuhan.

V. 4 Struktur

V. 4. 1 Struktur Kolom Dan Balok

Pada struktur kolom dibuat radial mengikuti konsep ruang dalam bangunan dengan sistem grid. Struktur kolom berbahan beton dengan pola grid guna mendukung fungsi bangunan .

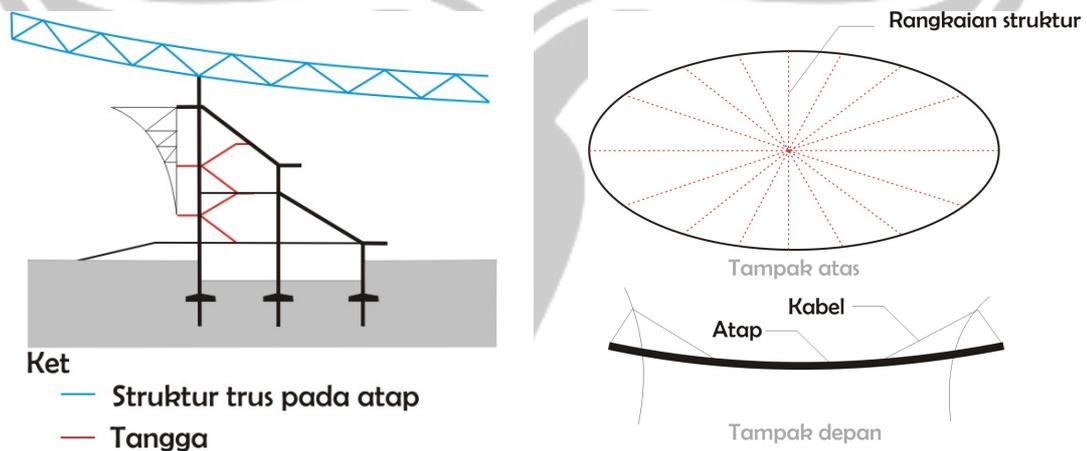


Gambar 5. 26 Struktur Kolom

Sumber ; Analisis Penulis, 2010

V. 4. 2 Struktur Atap

Pada atap struktur yang dipilih adalah dengan menggunakan struktur truss yang diperkuat dengan struktur kabel.



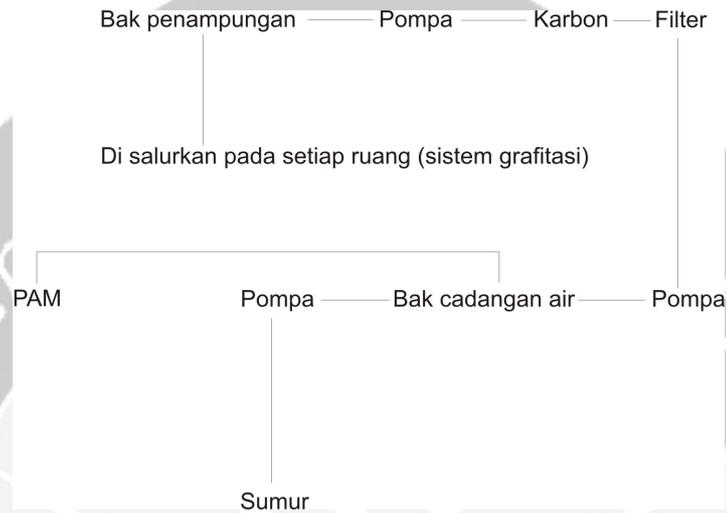
Gambar 5. 27 Struktur Atap

Sumber ; Analisis Penulis, 2010

V. 5 Sistem Utilitas

V. 5. 1 Air

Diambil dari sumber terdekat (sumur dan PAM) kemudian ditampung ditower air dan mengalirkan ke seluruh fasilitas dalam bangunan dengan sistem *down feed system*

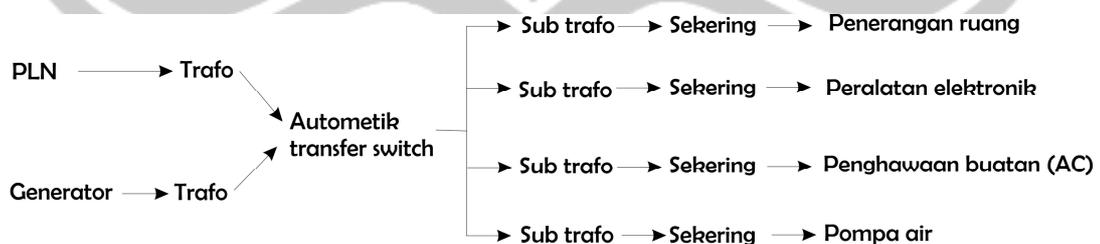


Skema 5. 4 Jaringan Air Bersih

Sumber ; Analisis Penulis, 2010

V. 5. 2 Listrik

Tenaga listrik yang dipakai pada bangunan Jogja Skatepark bersumber pada PLN dan Generator dengan sistem distribusi sebagai berikut :



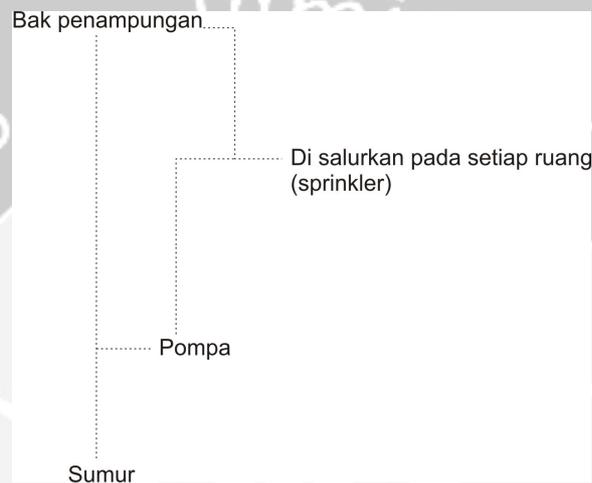
Skema 5. 5 Sistem Distribusi listrik

Sumber ; Analisis Penulis, 2010

V. 5. 3 Keamanan

Secara umum fasilitas ini menggunakan sistem tertutup secara fisik. Hal ini dicapai dengan penggunaan pagar-pagar (baik buatan ataupun alami dengan vegetasi)

yang tidak bisa ditembus secara fisik. Terhadap bahaya kebakaran dilakukan pencegahan dengan (*alarm system*) sprinkler dan peralatan pemadam kebakaran seperti *fire hydran (untuk halaman luar)* dan *fire extinguiser*

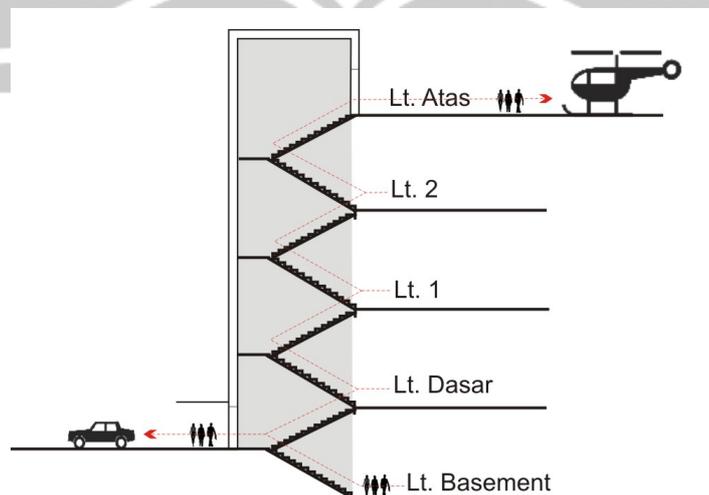


Skema 5. 6 Sistem Pemadam Kebakaran

Sumber ; Analisis Penulis, 2010

Sedangkan bila terjadi kebakaran sistem evakuasi melalui tangga darurat dengan dua cara, yaitu :

- ✓ Penyelamatan melalui darat (Mobil)
- ✓ Penyelamatan melauai udara (Helicopter).



Gambar 5. 28 Jalur Evakuasi Bencana

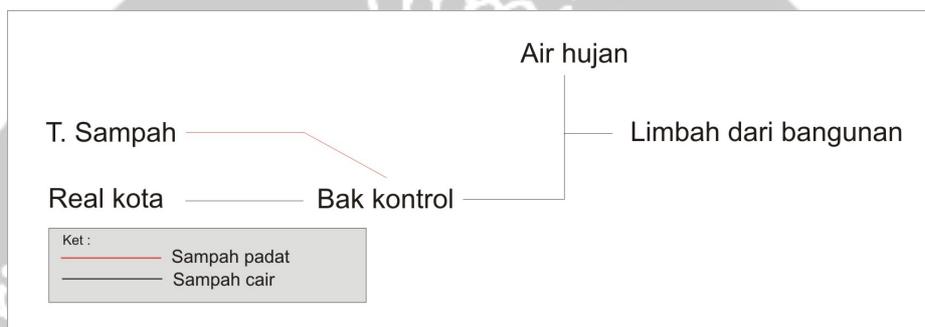
Sumber ; Analisis Penulis, 2010



Sedangkan untuk melindungi bangunan dari petir digunakan penangkal petir dengan sistem sangkar faraday, dengan ketinggian 30 cm.

V. 5. 4 Draenasi

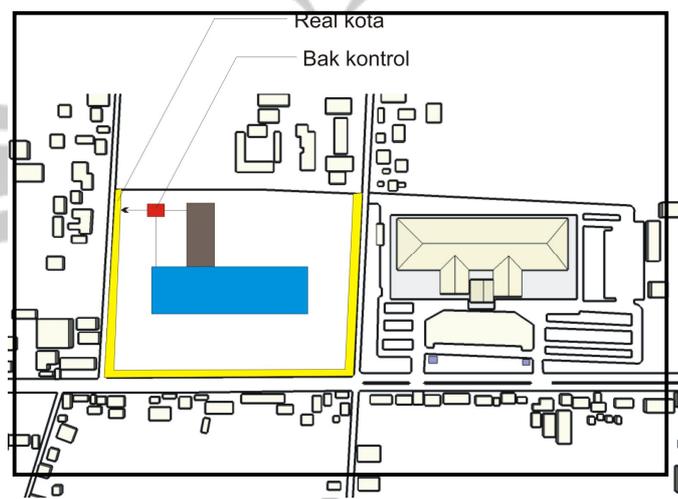
Sistem pembuangan air kotor dengan menggunakan bak kontrol dan mengalirkannya ke reel kota, sampah padat di buang ke tempat sampah.



Skema 5. 7 Sistem Draenasi

Sumber ; Analisis Penulis, 2010

Jalur utilitas kota berada disepanjang pingiran jalan, maka utilitas bangunan sebaiknya diletakan pada pingiran jalan. Sehingga pembuangan draenase dan sistem utilitas lainnya mudah dihubungkan dengan saluran real kota serta mudah dalam service.



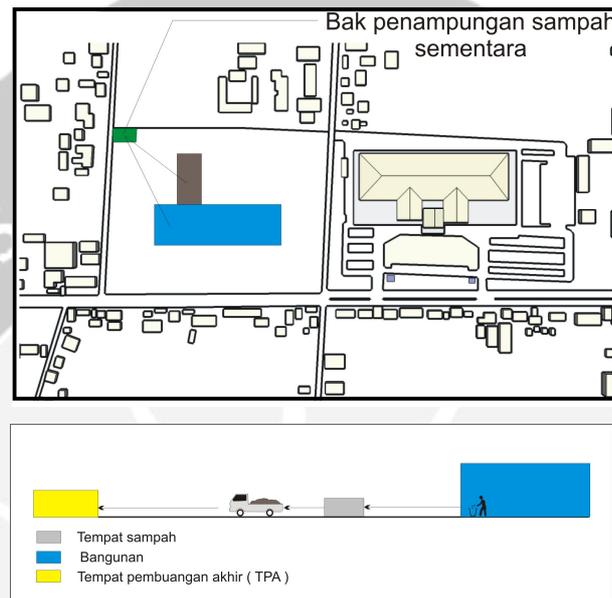
Gambar 5. 29 Sistem Pembuangan Draenasi

Sumber ; Analisis Penulis, 2010



V. 5. 5 Sampah

Pada sampah bangunan *Jogja Skatepark* menggunakan sistem penampungan sementara (pada setiap ruang disediakan tempat sampah masing-masing) kemudian dibuang ke Tempat Pembuangan Akhir (TPA) menggunakan mobil sampah.



Gambar 5. 30 Sistem Pembuangan Sampah

Sumber ; Analisis Penulis, 2010

DAFTAR PUSTAKA

- Majalah "Happen Skateboarding Magazine", Vol 5 Agustus 2008
- Majalah "Speed And Light Indonesian Skateboarding", Gagas Media
- "Peran, kesan dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur". Dipl. Ing. Suwondo B. Sutedjo (Penerbit Djambatan_jakarta 1982)
- Buku Pedoman Konsep, Sebuah Kosakata Bentuk-bentuk Arsitektural / Concept Sourcebook. Edward T. White (penerbit Intermedia-bandung 1985)
- "Skala Dalam Arsitektur", Frank Orr (Penerbit Abdi Widya_bandung 1987)
- "Ruang Dalam Arsitektur", Van de Ven, Cornelis;, Gramedia,Jakarta, 1995
- Ir. Rustam Hakim & Hardi Utomo; "Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap", Bumi Aksara. Jakarta, 2003
- Ching, D.K, Francis; "Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya", Erlangga, Jakarta, 1991
- De Chiara, Josep & Callender, John Hancock; "Time Saver Standart for Building Types", Mc Graw Hill Book Company, 1973
- Neufert, Ernest; "Data Arsitek", jilid 1, Erlangga, Jakarta, 1996
- Neufert, Ernest; "Data Arsitek", jilid 2, Erlangga, Jakarta, 1996
- Mangunwijaya, Y.B.; "Wastu Citra", Gramedia, Jakarta, 1992
- Edward T. White, Tata atur
- "Pengantar Merancang Arsitektur", Rob kier, 2001 P. 122
- "Turunan Warna Pokok Dan Karakter Makna", Wing Haryono 1978
- Prosedur dari buku pertamanan, michael laurie 1986
- "Indonesian Heritage" Arsitektur, Grolier International, Inc, Jakarta, 2002
- "Indonesia Design", Appreciating Freedom In Architecture, majalah
- <http://www.skateboard.com>
- <http://www.skateboardinghistory.com>
- <http://www.skatepark.com>
- www.spaskateparks.com/
- www.vert-gear.co.uk/skatepark/
- www.skatebaarzeist.nl/skatepark
- [www.skatepark-design.com/.](http://www.skatepark-design.com/)

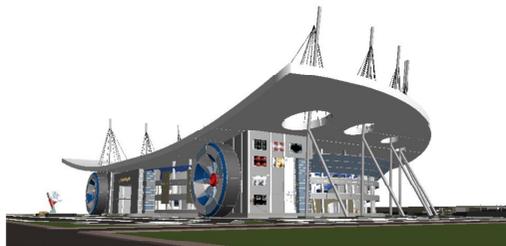
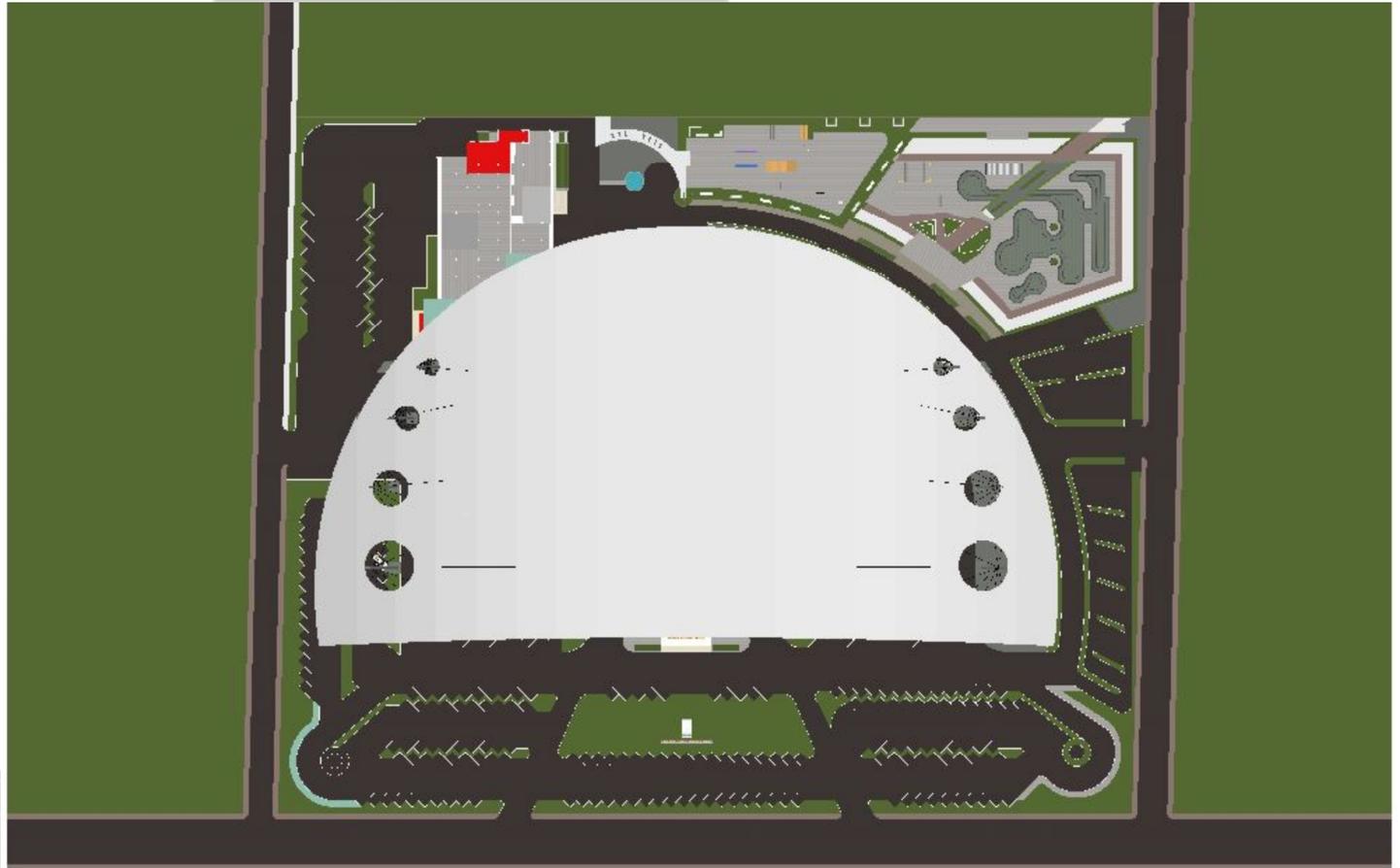
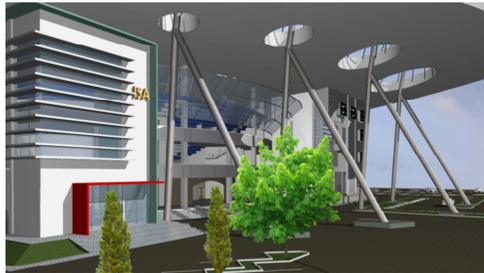
www.penicuikskatepark.co.uk/design.htm
www.streetboard.fr/Un-nouveau-skatepark-au-Havre
willitsskatepark.com/skatepark-links.htm
www.catshill.org/charity_skatepark.html
www.skateboardrampsandrails.net/
[http://www.knoxvilleskatepark.com/.](http://www.knoxvilleskatepark.com/)
www.skateportland.org/
www.outlookskates.com/RidersTommy.htm
www.skateboardrampsandrails.net/
<http://www.trulyjogja.com>
[http://www.frontside180.com\)](http://www.frontside180.com)
<http://www.isa.com>
www.happenskateboarding.com



LAMPIRAN

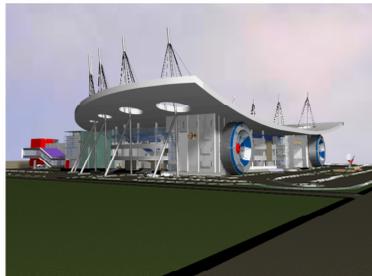
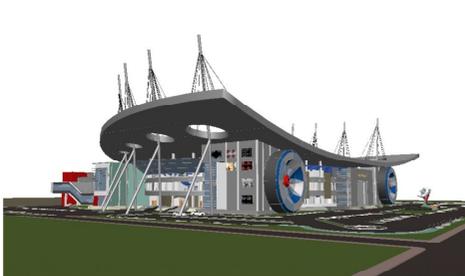


Exterior





Exterior

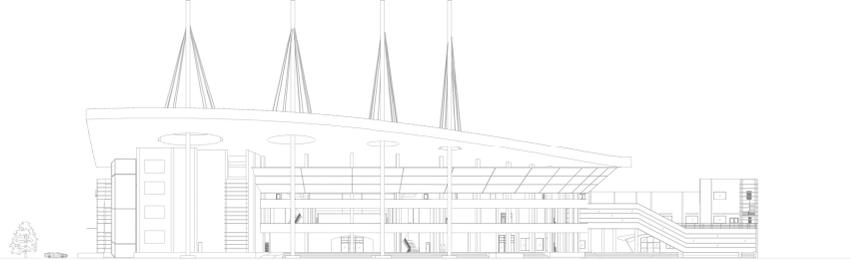


Jogja Skatepark

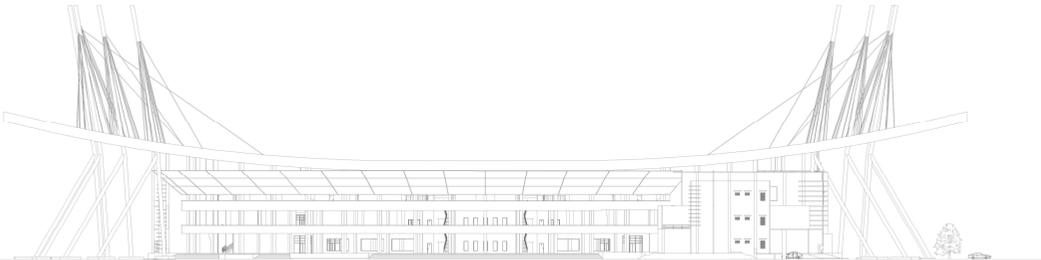
Tampak Bangunan



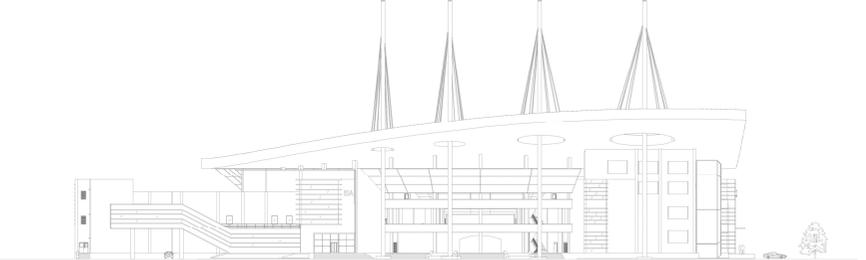
Tampak Belakang



Tampak Samping Kanan



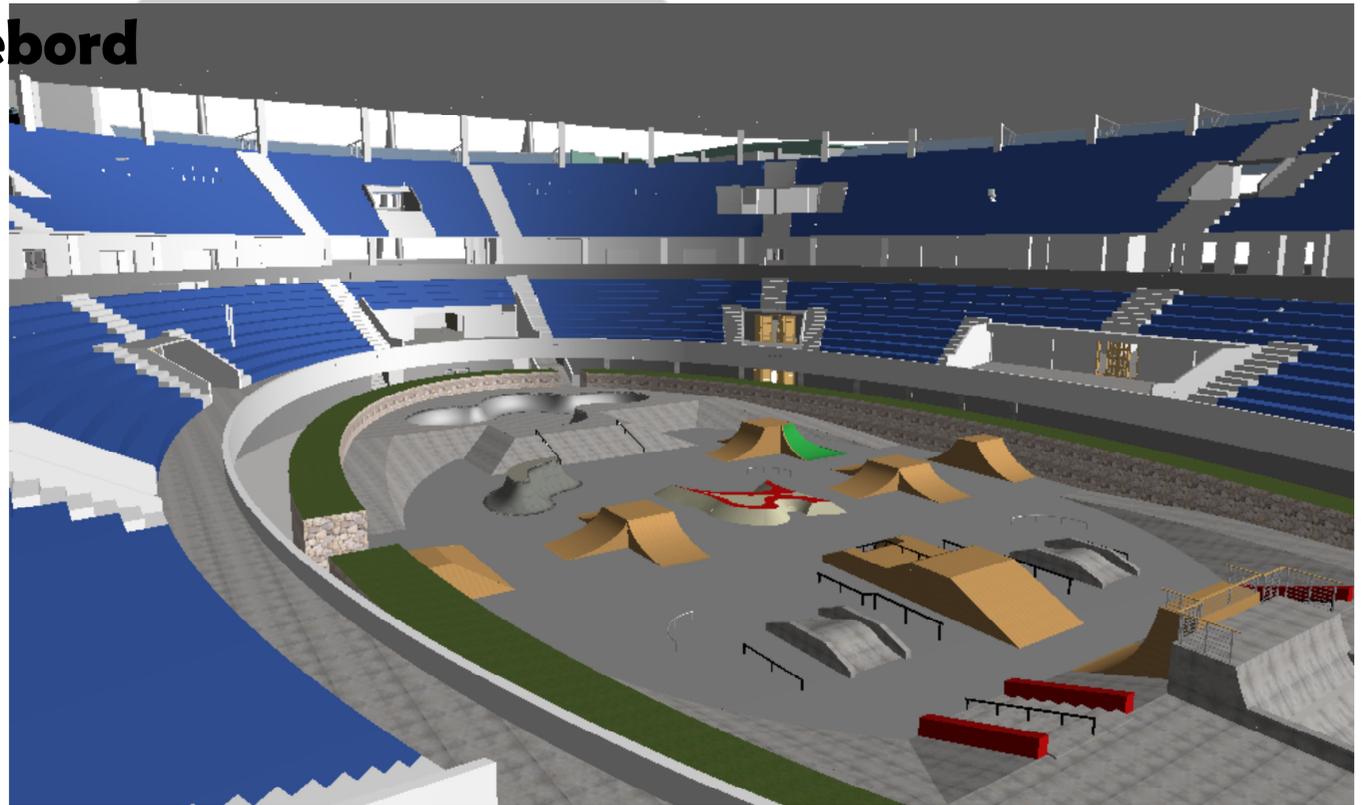
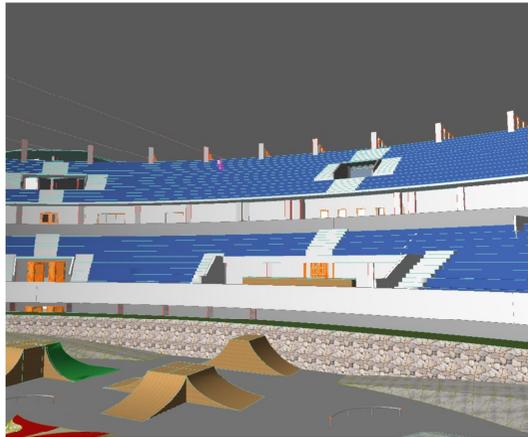
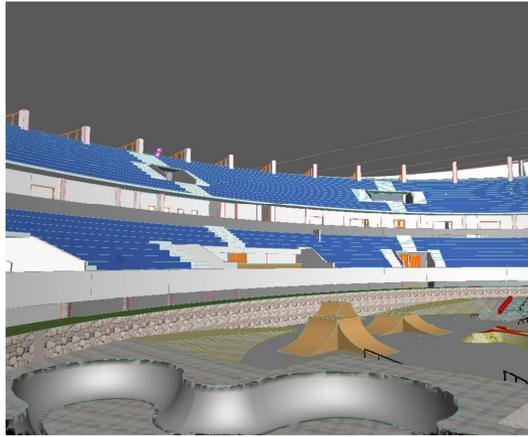
Tampak Belakang



Tampak Samping Kiri



Indoor Arena Skatebord



Indoor Arena Skatebord



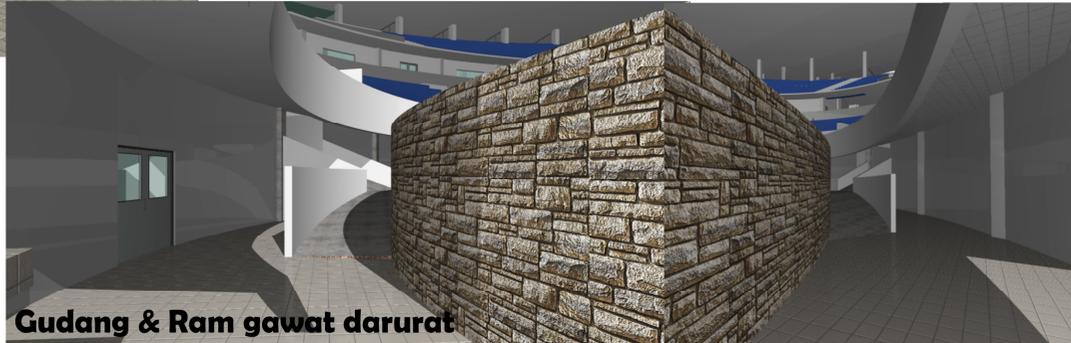
Area pemanasan



Akses ke Podium



Tribun Clas bagi orang cacat



Gudang & Ram gawat darurat



Tribun Clas bagi orang cacat



Outdoor Arena



Outdoor Arena



Fasilitas pendukung Outdoor

Sky Garden

