

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN PUSAT KOMUNITAS SENI DAN OLAHRAGA BERBASIS *POP CULTURE*  
DI KOTA BANDUNG, JAWA BARAT**



DISUSUN OLEH:  
JONATHAN NATHANAEL  
61.15.0132

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
YOGYAKARTA  
2021**

## **HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jonathan Nathanael Kurniawan  
NIM : 61150132  
Program Studi : Arsitektur  
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain  
Jenis Karya : Skripsi

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“PERANCANGAN PUSAT KOMUNITAS SENI DAN OLAHRAGA BERBASIS POP CULTURE DI KOTA BANDUNG, JAWA BARAT”**

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih mediaformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada Tanggal : 27 Juni 2021

Yang menyatakan



(Jonathan Nathanael Kurniawan)  
NIM. 61150132

**LEMBAR PENGESAHAN**

Judul : Perancangan Pusat Komunitas Seni dan Olahraga Berbasis Pop Culture di Kota Bandung, Jawa Barat

Nama Mahasiswa : **JONATHAN NATHANAEL KURNIAWAN**

NIM : **61.15.0132**

Matakuliah : Tugas Akhir

Semester : GENAP

Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta

Kode : DA8336

Tahun Akademik : 2020/2021

Prodi : Arsitektur

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir  
Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta  
dan dinyatakan **DITERIMA** untuk memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada tanggal : **09 Juni 2021**

Yogyakarta, 24 Juni 2021

Dosen Pembimbing I



**Adimas Kristiadi, S.T., M.Sc.**

Dosen Penguji I



**Dr.-Ing. Sita Yulastuti Amijaya, S.T., M.Eng.**

Dosen Pembimbing II



**Stefani Natalia Sabatini, S.T., M.T.**

Dosen Penguji II



**Ir. Eko Agus Prawoto, M.Arch.**



**TUGAS AKHIR**

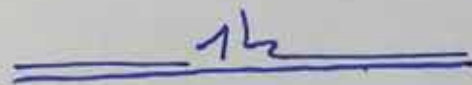
Perancangan Pusat Komunitas Seni dan Olahraga Berbasis Pop Culture  
di Kota Bandung, Jawa Barat

Diajukan kepada Program Studi Arsitektur,  
Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta,  
Sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Arsitektur

Disusun Oleh:  
**JONATHAN NATHANAEL KURNIAWAN**  
61.15.0132

Diperiksa di : Yogyakarta  
Tanggal : 24 Juni 2021

Dosen Pembimbing I



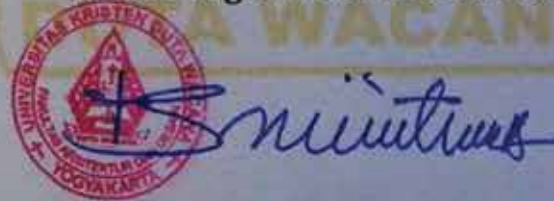
Adimas Kristiadi, S.T., M. Sc.

Dosen Pembimbing II



Stefani Natalia Sabatini, S.T., M.T.

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Arsitektur



Dr.-Ing. Sita Yulastuti Amijaya, S.T., M.Eng.

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi:

### PERANCANGAN PUSAT KOMUNITAS SENI DAN OLAHRAGA BERBASIS POP CULTURE DI KOTA BANDUNG, JAWA BARAT

Adalah benar-benar hasil karya sendiri.

Pernyataan, ide, maupun kutipan langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam skripsi ini pada catatan kaki dan Daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari saya terbukti melakukan duplikasi atau plagiasi Sebagian atau seluruhnya dari Skripsi ini, maka gelar dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta

Yogyakarta, Juni 2021



**JONATHAN NATHANAEL KURNIAWAN**  
**61.15.0132**



## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yesus Kristus, karena berkat dan kasih, karunia serta rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan Pusat Komunitas Seni dan Olahraga Berbasis Pop Culture di Kota Bandung, Jawa Barat” sebagai syarat menyelesaikan Program Sarjana (S1) di Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana.

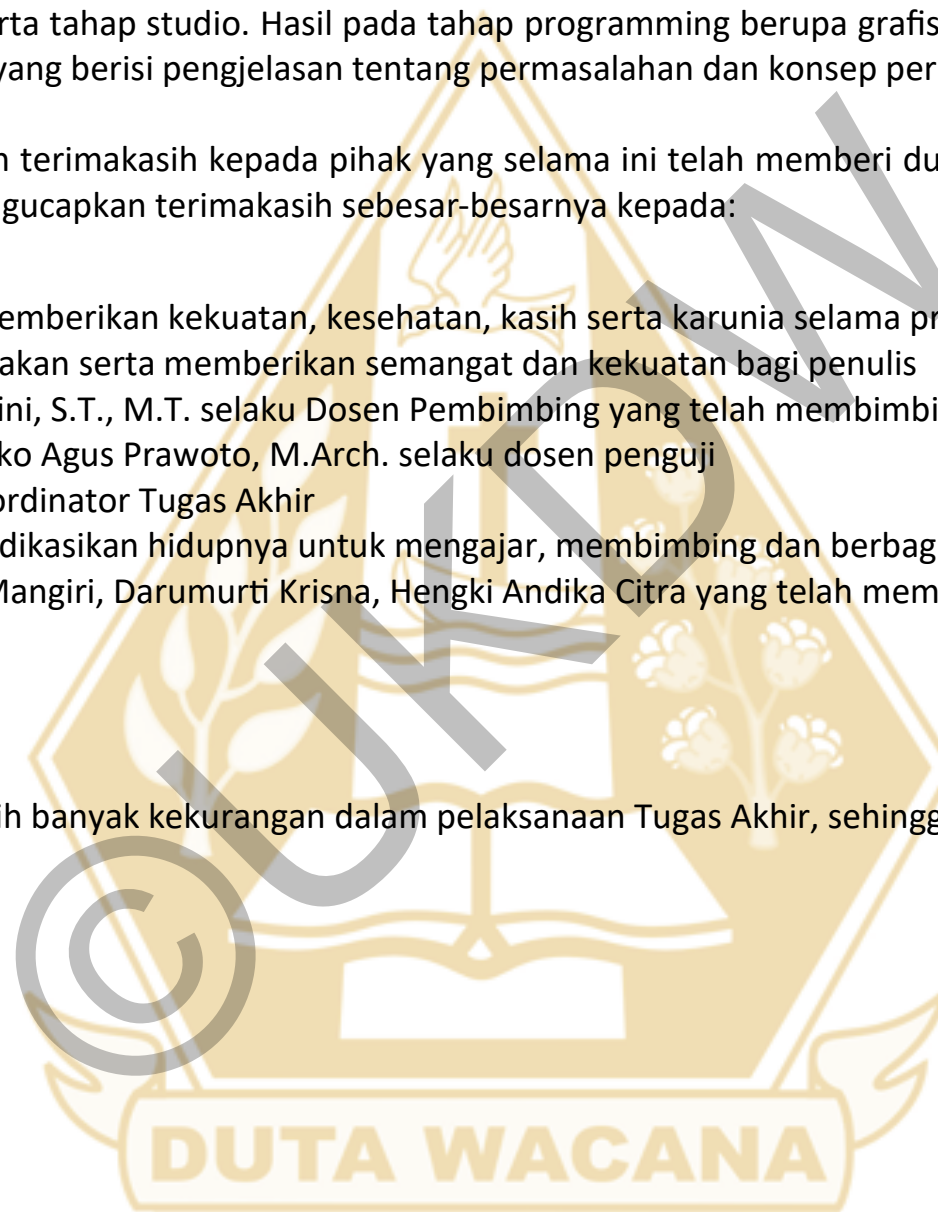
Laporan Tugas Akhir ini berisi tahap programming serta tahap studio. Hasil pada tahap programming berupa grafis yang berfungsi sebagai guideline atau pedoman untuk masuk ke tahap studio. Kemudian, hasil dari studio berupa poster yang berisi penjelasan tentang permasalahan dan konsep perancangan, gambar kerja, serta video animasi hasil rancangan.

Pada kesempatan ini penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada pihak yang selama ini telah memberi dukungan dalam bentuk doa, bimbingan, dan bantuan dari awal hingga akhir proses pengerjaan Tugas Akhir ini. Penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu menyertai penulis, memberikan kekuatan, kesehatan, kasih serta karunia selama proses perkuliahan sampai Tugas Akhir
2. Bapak, Ibu, serta seluruh keluarga yang selalu mendoakan serta memberikan semangat dan kekuatan bagi penulis
3. Adimas Kristiadi, S.T., M.Sc. dan Stefani Natalia Sabatini, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis selama proses pengerjaan tugas akhir
4. Dr.-Ing. Sita Yuliasuti Aminjaya, S.T., M.Eng. dan Ir. Eko Agus Prawoto, M.Arch. selaku dosen penguji
5. Christian Nindyaputra Octarino, S.T., M.Sc. selaku koordinator Tugas Akhir
6. Bapak/Ibu Dosen Arsitektur UKDW yang telah mendedikasikan hidupnya untuk mengajar, membimbing dan berbagi ilmu serta pengalaman kepada penulis
7. Indra Ambadatu, Petta Jaya Danduru, Andre Napoh Mangiri, Darumurti Krisna, Hengki Andika Citra yang telah memberikan dukungan, nasehat, doa serta teman yang baik selama berada di Yogyakarta
8. Teman-teman Arsitektur Angkatan 2015

Dalam Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam pelaksanaan Tugas Akhir, sehingga penulis sangat meneruma kritik dan saran yang membangun untuk kedepannya.

Atas perhatiannya, penulis ucapkan terima kasih.



Yogyakarta, 27 Juni 2021

Penulis

# DAFTAR ISI

Halaman Judul	i		
Lembar Persetujuan	ii		
Lembar Pengesahan	iii		
Pernyataan Keaslian	iv		
Kata Pengantar	v		
Daftar Isi	vi		
Abstrak (Indonesia)	vii		
Abstract (English)	viii		
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>			
Kerangka Berpikir			
Latar Belakang	1		
Fenomena	2		
Rumusan Masalah Arsitektural	3		
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>			
Studi Literatur	4		
Studi Preseden	8		
<b>BAB III TINJAUAN LOKASI</b>			
Alternatif Site	12		
Tata Guna Lahan	12		
Pedoman Pemilihan Site	12		
Evaluasi Pemilihan Site	12		
<b>BAB IV ANALISIS</b>			
Evaluasi Alternatif Site		13	
Analisis Site Terpilih		15	
<b>BAB V PROGRAMMING</b>			
Pola Perilaku Pengguna		19	
Analisis Kebutuhan Ruang		20	
Hubungan Antar Ruang		21	
Besaran Ruang		22	
<b>BAB VI KONSEP</b>			
Transformasi Massa		25	
Penataan Landscape		26	
Zonasi Aktifitas		27	
Konsep Fleksibilitas		28	
Konsep Ruang		30	
Konsep Visual		31	
			Daftar Pustaka
			Lampiran

# PERANCANGAN PUSAT KOMUNITAS SENI DAN OLAHRAGA BERBASIS POP CULTURE DI KOTA BANDUNG, JAWA BARAT

## ABSTRAK

*Pop culture* atau budaya populer menjadi budaya yang berasal dari luar Indonesia namun dapat bertumbuh dan berkembang di Indonesia. Kota Bandung menjadi ekosistem bagi budaya populer ini berkembang dengan pesat. Ini semua dikarenakan Kota Bandung tidak memiliki budaya yang sudah mapan sehingga *pop culture* dapat berkembang dan diterima oleh masyarakat kota. Di Kota Bandung sendiri *pop culture* memberikan efek yang signifikan di bidang seni dan olahraga. Seni dan olahraga menjadi hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kebudayaan populer di Kota Bandung.

*Pop culture* ini sendiri memiliki sisi positif dan negatif. Untuk mengenalkan efek positif dari budaya populer ini dan juga menjauhkan efek negatif di tengah masyarakat Kota Bandung maka dibutuhkan suatu wadah untuk para pelaku ini berkarya dan melakukan kegiatan kreatif secara bersama-sama. Untuk itu dibutuhkan sebuah pusat komunitas untuk menunjang semua kebutuhan mereka.

Pusat komunitas ini diharapkan dapat membuat para pelaku menjadi lebih kreatif dan dapat mengenalkan budaya populer kepada masyarakat luas. Pendekatan fleksibilitas ruang dipilih menjadi jalan keluar sebagai pedoman yang dapat menyatukan berbagai fungsi ruang di dalamnya. Dan juga dengan pendekatan fleksibilitas ruang ini diharapkan bangunan dapat beradaptasi dengan perubahan kebutuhan ruang kreatif yang tercipta di dalamnya dengan tidak memberikan batasan-batasan rigid di dalam bangunan ini.

***kata kunci:*** pop culture, seni dan olahraga, pusat komunitas, fleksibilitas ruang

DUTA WACANA



# DESIGN OF POP CULTURE-BASED ARTS AND SPORTS COMMUNITY CENTER IN BANDUNG, WEST JAVA

## ABSTRACT

Pop culture is a culture that come from outside Indonesia that grow and develop in Indonesia. Bandung has become an ecosystem to pop culture growing rapidly in this days. It is because Bandung does not have established culture before, so pop culture could developed and accepted by local society. In Bandung itself, pop culture has a significant effect in arts and sports. Arts and sports became things that can not be separated in popular culture in Bandung City.

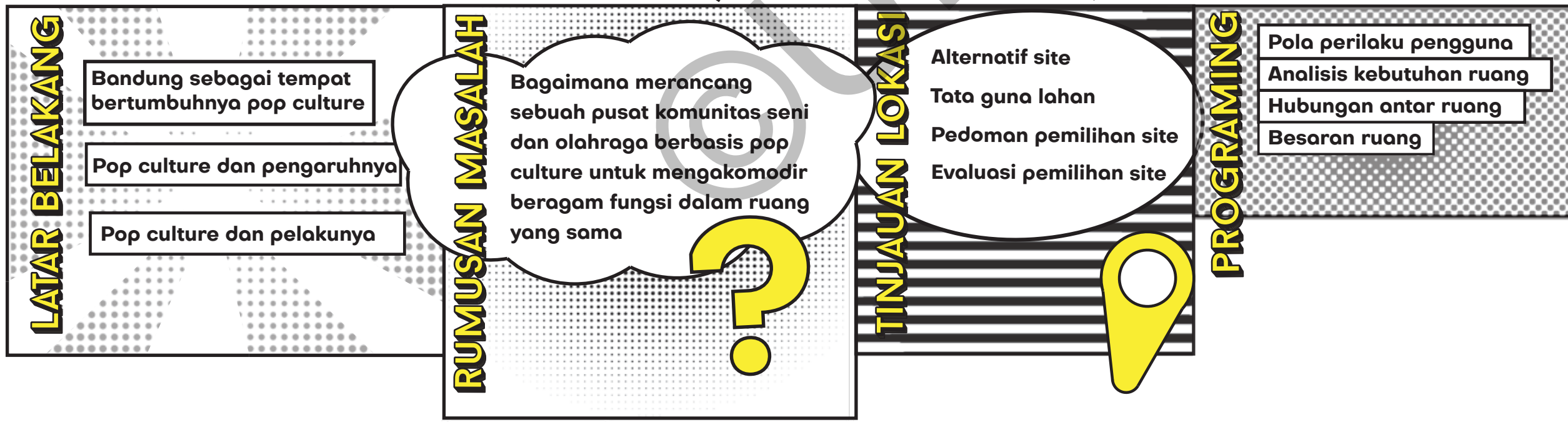
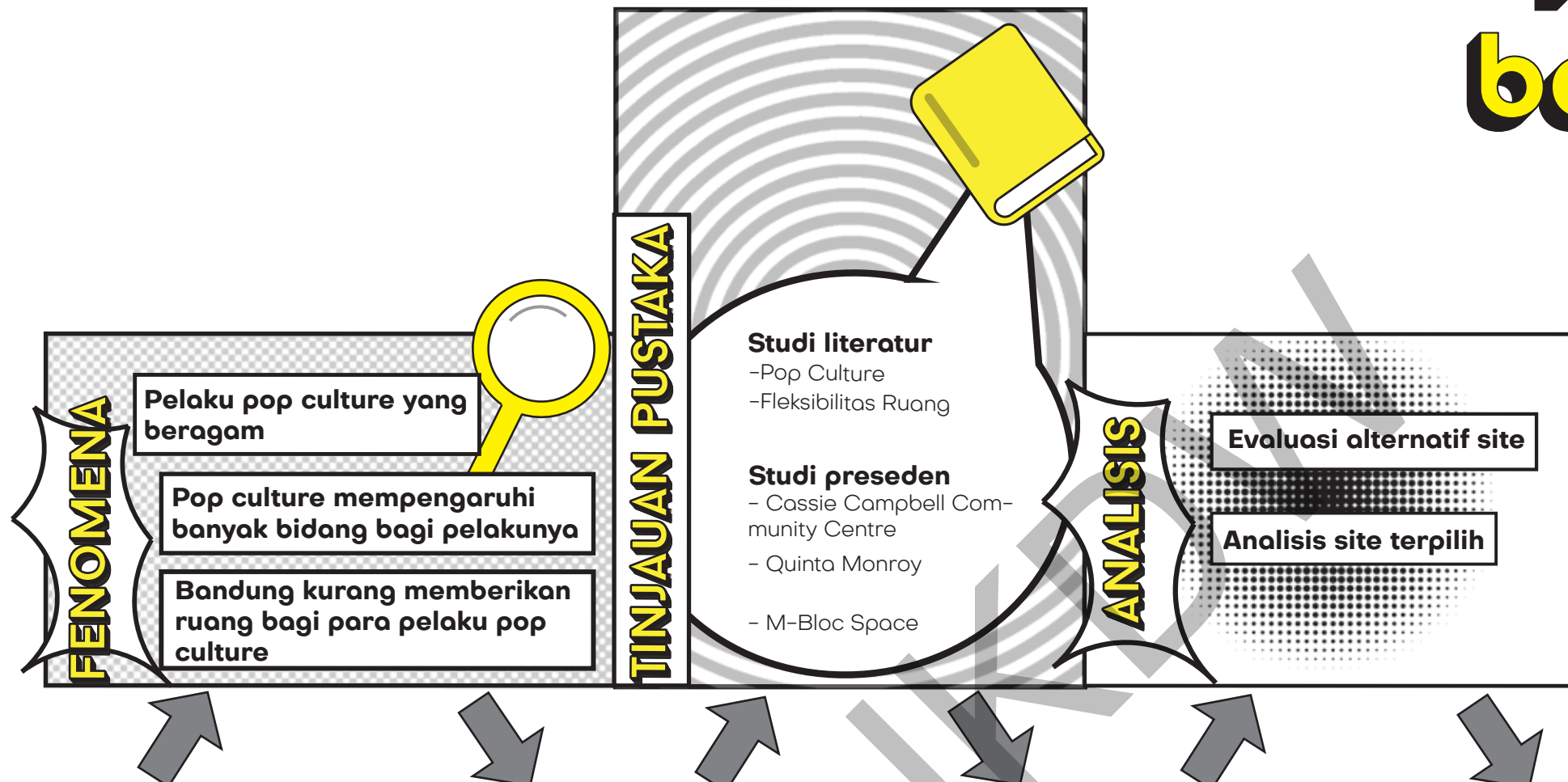
Pop culture itself has positive and negative side. To introduce the positive effect of pop culture and to avoid negative effect of pop culture in the society of Bandung City, Bandung in needs of space for the actors of pop culture to create and do some creative works together as a community. Therefore, a place is needed as a community center to provide their needs.

This community center are expected could make the actors of pop culture become more creative and could introduce pop culture to wider society in Bandung City. The space flexibility approach was chosen to be a way out as guideline that can unify various functions of space in it. And as the space flexibility approach was chosen, it to be expected that the building could adapt to changing needs of creative space created by not provideng rigid boundaries in this building.

**keywords:** pop culture, arts and sports, community center, space flexibility

DUTA WACANA

# KERANGKA berpikir





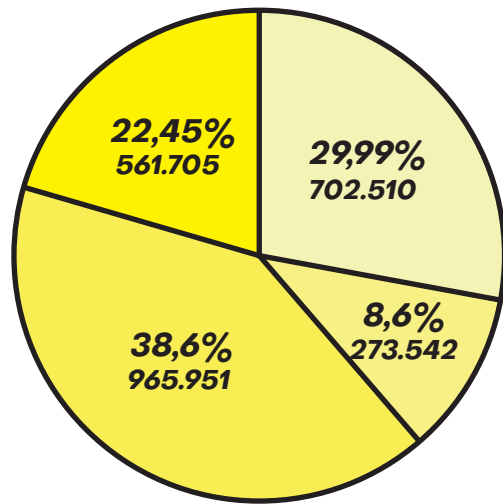
# **PENDAHULUAN**

**LATAR BELAKANG**

**FENOMENA**

**PERMASALAHAN**





**APA POSITIFNYA?**

- Memperkaya dan memperkuat budaya kita sendiri
- Menjadikan masyarakat lebih cair dan berbau
- Budaya yang menghibur
- Dorongan menjadi masyarakat yang kreatif

dari total 2.503.708 penduduk di Kota Bandung, berikut presentase berdasarkan usia

Sumber: Kota Bandung dalam Angka, 2019



Kebudayaan massa sebenarnya merupakan istilah yang mengandung nada mengejek atau merendahkan; istilah ini merupakan pasangan dari high culture, kebudayaan elite atau kebudayaan tinggi.

Sapardi Djoko Damono

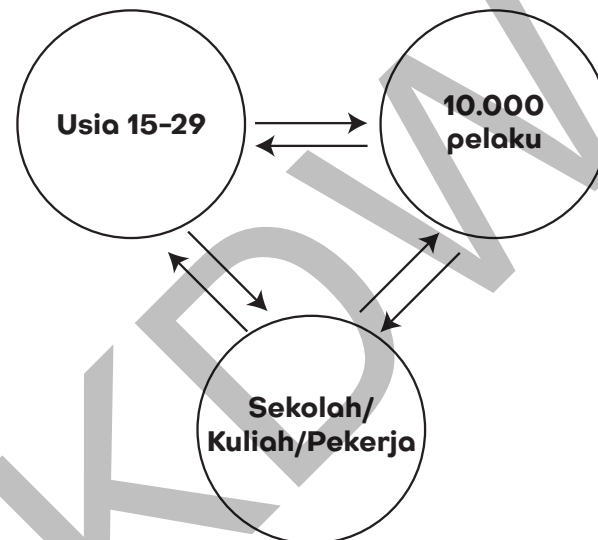
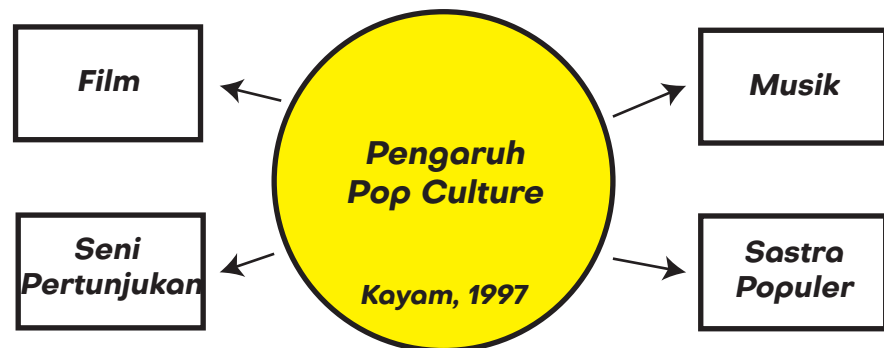
Maka dari itu pop culture berkembang dengan baik di Bandung

**WHY???**



Tidak adanya budaya yang mapan seperti kerajaan, keraton dan lain sebagainya dan banyaknya anak muda sebagai penggerak pop culture

Anak muda yang menjadi penggerak berada di rentang usia 15-29 tahun yang menjadi kelompok usia yang memiliki populasi besar di Kota Bandung. Karena itu pop culture mempengaruhi beberapa aspek dalam kehidupan masyarakat



**BDG Skateboarder**

Instagram 4428

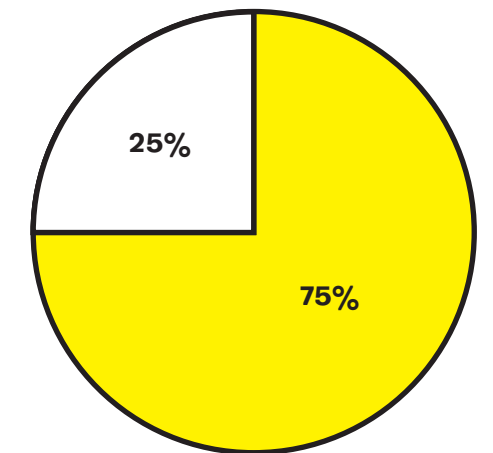
Twitter 4985

**Pasopati Skateboarding Club**

Instagram 3727

**Komunitas Mural Bandung**

Instagram 1616



25% Pelajar/Mahasiswa  
75% Pekerja

**Peta lokasi kegiatan pegiat pop culture**



1. Bawah Jalan Layang Pasupati
2. Jln. Ir. H. Juanda
3. Gasibu
4. Jln. L.L.R.E. Martadinata
5. Taman Centrum Jln. Belitung

**Jam aktifitas komunitas untuk anak sekolah**

Weekday 15.00-19.00  
Weekend 10.00-13.00

**Jam aktifitas komunitas untuk mahasiswa dan pekerja**

Weekday 18.00-22.00  
Weekend 15.00-18.00

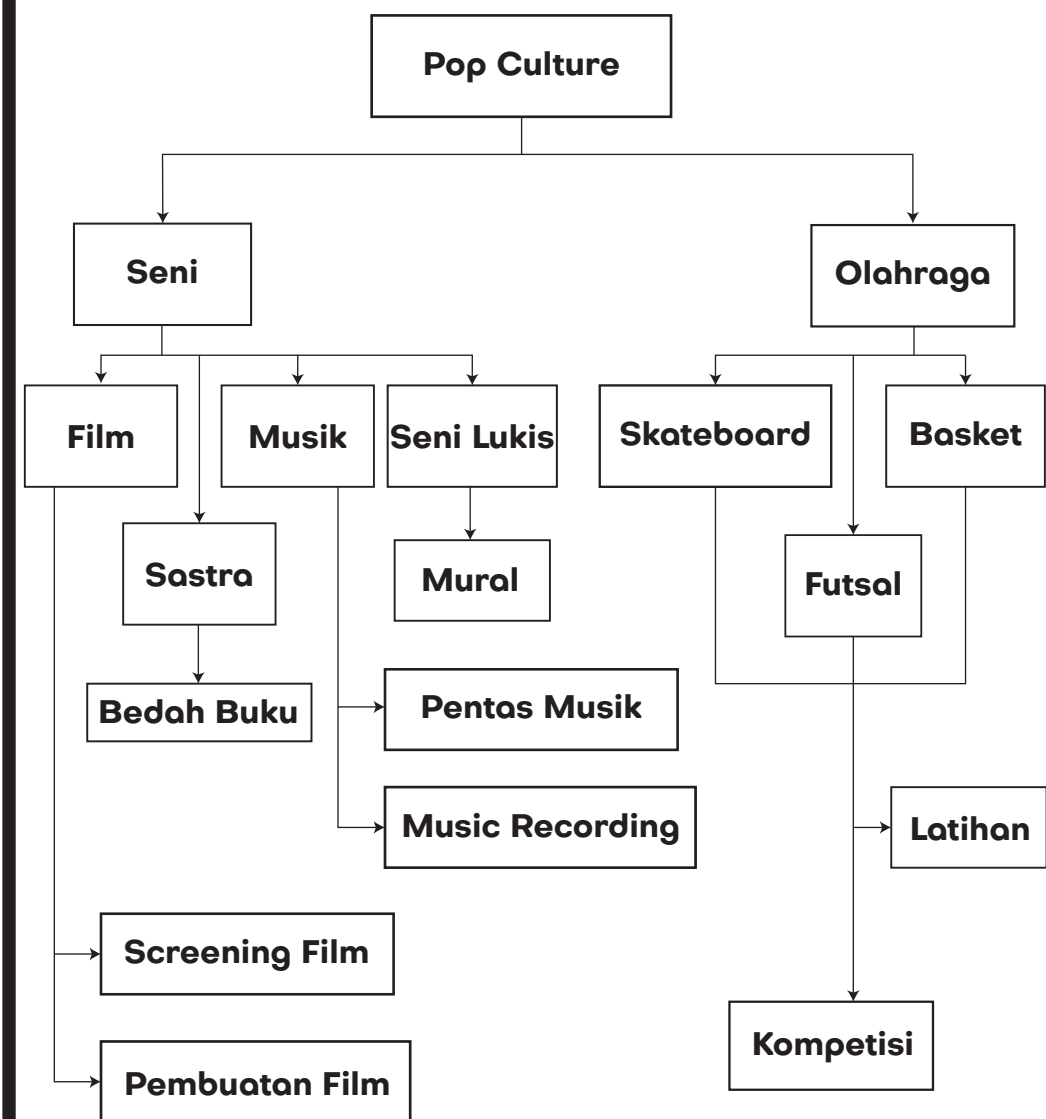


berdasarkan fenomena kegiatan komunitas pop culture, maka pop culture mempengaruhi beberapa bidang bagi para pelakunya

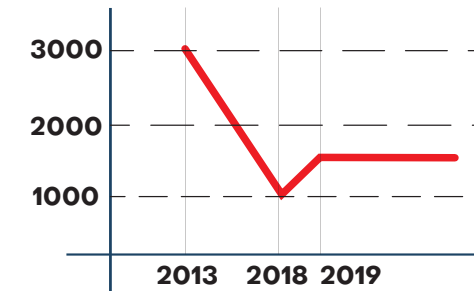
 **Skateboarding, basket, futsal**

 **Ngeband**

 **Gambar-gambar**



Sebagai kegiatan olahraga utama para pegiat pop culture di Kota Bandung, skateboarding menjadi aktifitas perorangan yang membutuhkan tempat untuk berlatih. 2 skatepark yang cukup ramai dipergunakan adalah skatepark pasupati dan skatepark buajet



Grafik peserta GO Skateboarding day Diolah dari berbagai sumber

Berdasarkan hasil wawancara, skatepark pasupati menjadi tempat favorit para skater untuk berlatih

dekat dengan pusat kota

skatepark street yang lengkap

tidak kena terik matahari

namun muncul pula permasalahan di skatepark pasupati

Skatepark Pasupati  
625 m2



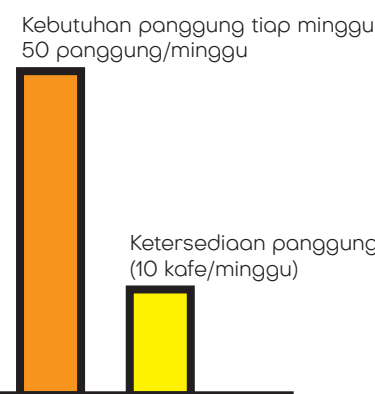
kurangnya sarana untuk berlatih membuat para skater mencari cara lain untuk terus berlatih



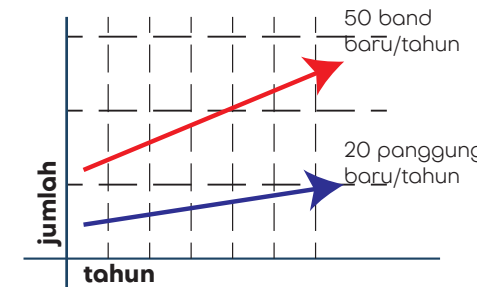
salah satunya adalah menjadikan jalan kosong untuk menjadi tempat berlatih jika tidak mendapatkan porsi latihan di skatepark



Tempat pementasan mayoritas untuk pementasan skala besar, sedangkan untuk pementasan skala kecil hanya tersedia di kafe-kafe yang menyediakan fasilitas live music



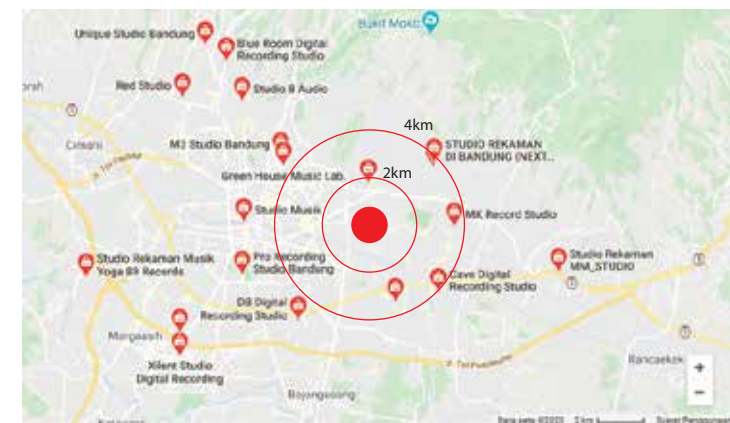
Berdasarkan hasil wawancara dengan pegiat musik di kota Bandung, kenaikan jumlah band dan panggung pertahunnya tidak seimbang



Selain itu, sarana studio musik menjadi sarana pendukung utama dalam bidang ini.

Daftar studio rekaman di kota Bandung	
1	Next Label Bandung
2	M3 Studio
3	Libacouztic Music Studio
4	Matrix Studio Musik & Kafe
5	Pro Recording Studio
6	DB Digital Recording Studio
7	D'Real Studio Msuik & Recording

Namun fenomena yang muncul dengan banyaknya studio rekaman ini adalah

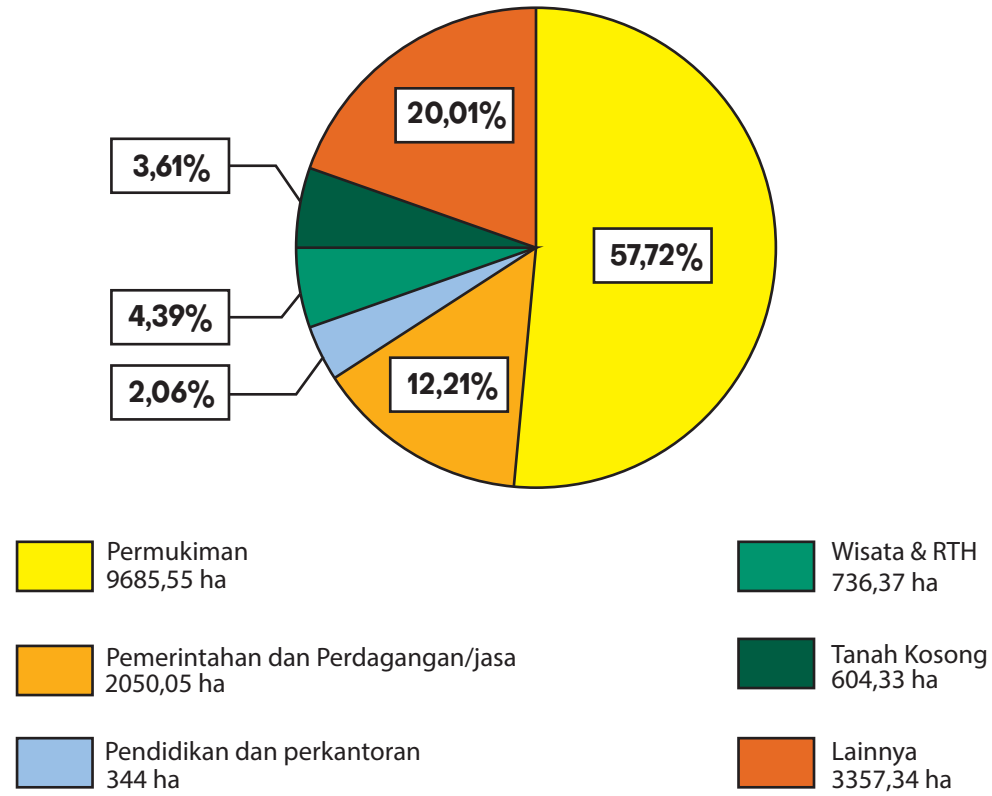


Sarana studio musik paling dekat berada di radius 4 km dari pusat kota

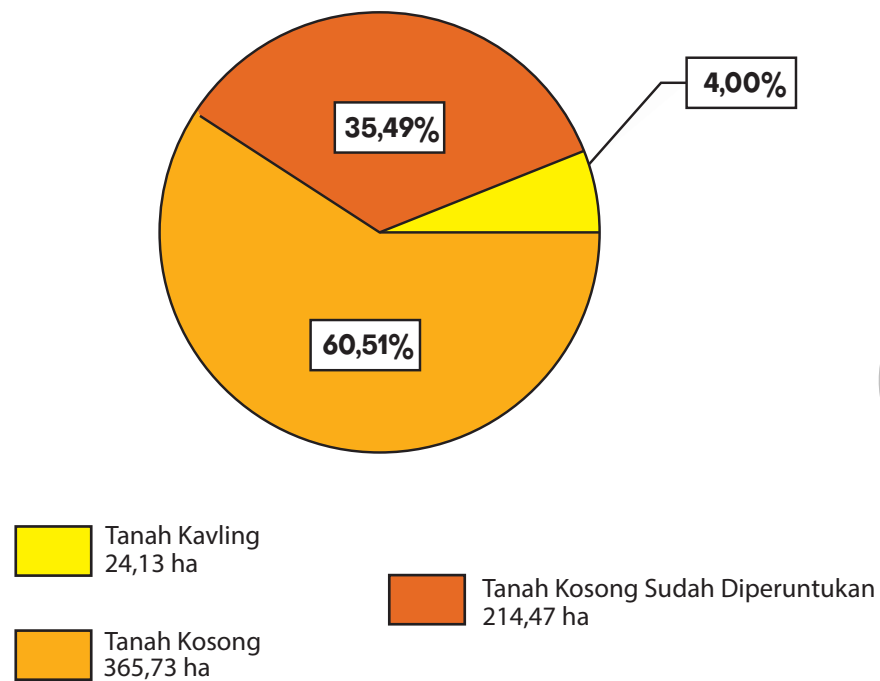
Sehingga akses sarana studio musik dengan aktifitas komunitas pop culture terlalu jauh untuk dijangkau.



Land Usage di Kota Bandung



Dari luas 604,33 hektar tanah kosong di kota Bandung, berikut pembagiannya



Sehingga lahan yang dapat dimanfaatkan untuk pusat komunitas ini termasuk dalam tanah kosong yang memiliki luas 365,73 ha.

# RUMUSAN MASALAH ARSITEKTURAL

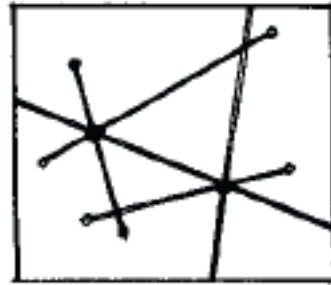


Bagaimana merancang pusat komunitas seni dan olahraga berbasis pop culture yang dapat mengakomodir beragam fungsi dalam ruang yang sama dengan pendekatan fleksibilitas ruang

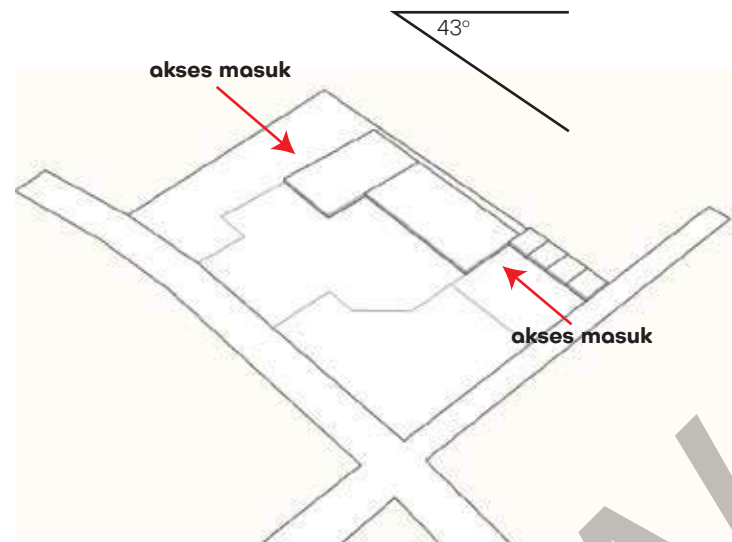




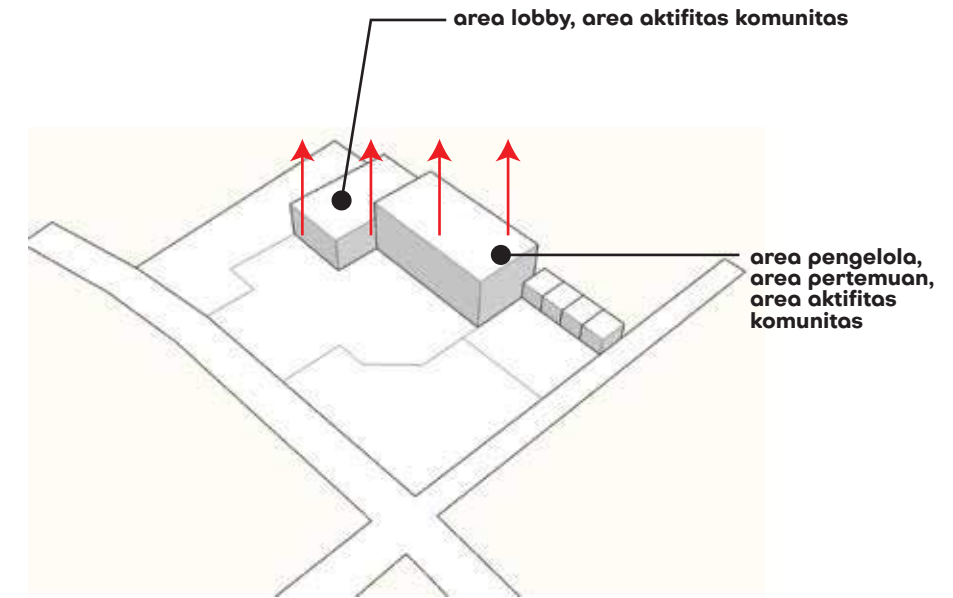
## Pola Sirkulasi Ruang



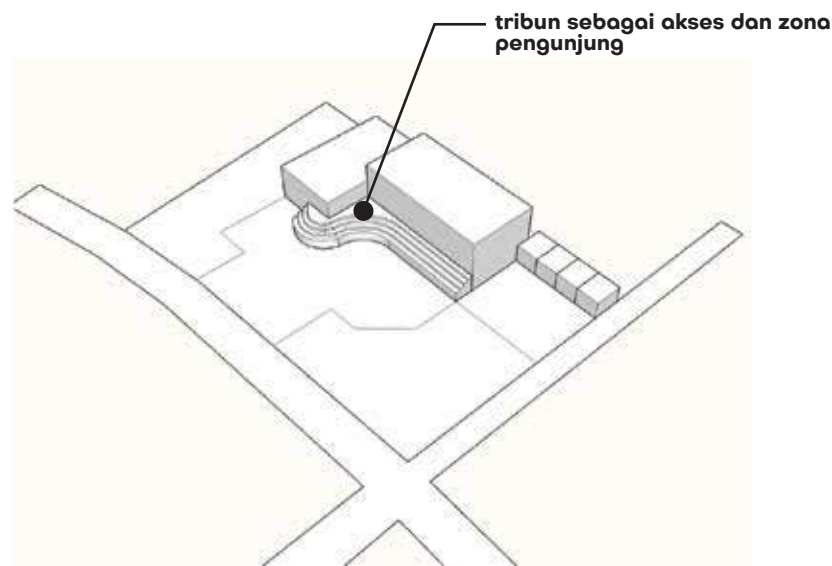
Pola sirkulasi ruang yang terjadi dalam bangunan ini nantinya merupakan pola sirkulasi campuran antara linear dan radial. Pola sirkulasi linear terjadi di dalam bangunan yang terjadi dari konfigurasi ruang dalam. Dan pola radial terjadi di luar bangunan dengan area kegiatan outdoor sebagai pusat.



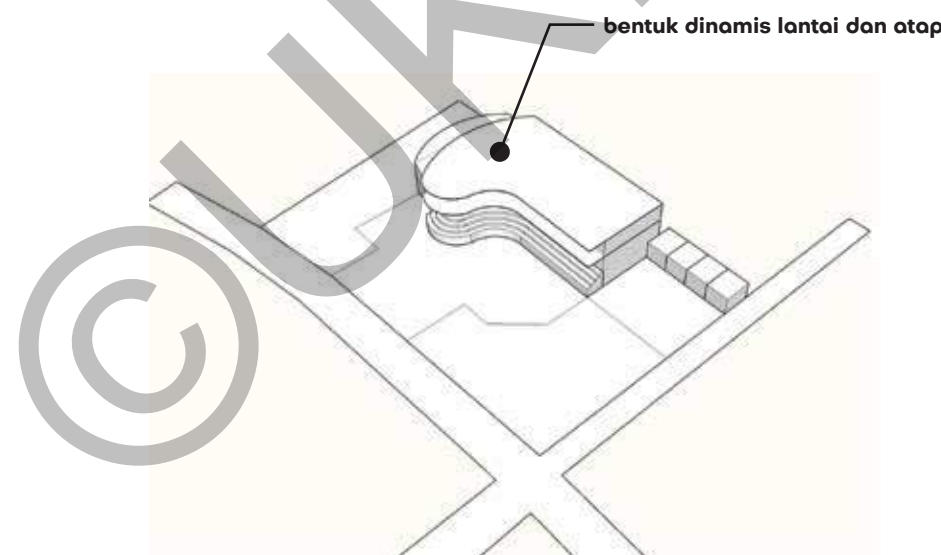
1 Massa bangunan terbentuk mengikuti bentuk site dengan memutar massa bangunan sebesar 43°. Sehingga bangunan dapat view dari 2 sisi jalan. Pola linear terbentuk di dalam bangunan dengan pintu masuk ke dalam di 2 sisi bangunan.



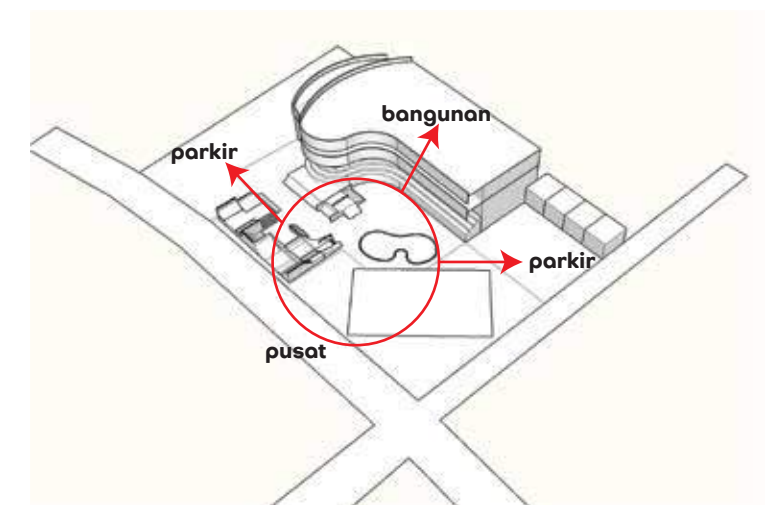
2 Massa bangunan dinaikan menjadi ketinggian 2 lantai dan 3 lantai. Bagian bangunan yang 2 lantai terdiri dari lobby dan area aktifitas komunitas. Sedangkan bagian bangunan yang 3 lantai terdiri dari area pengelola, area pertemuan, dan area aktifitas komunitas pusat.



3 Ditambahkan tribun untuk para pengunjung dapat duduk dan beraktifitas. Selain itu juga tribun ini sebagai akses antara lantai 1 dan 2 yang terhubung dari kulit bangunan.



4 Bentuk lantai dan atap dak beton yang mengikuti bentuk dinamis tribun yang ada di bawahnya. Filosofi bentuk bangunan yang dinamis mengadaptasi bentuk skatepark yang dinamis. Agar bentuk bangunan selaras dengan fungsinya nanti.



5 Pola radial yang menjadikan area kegiatan outdoor sebagai pusat. Dan juga penambahan akses masuk ke dalam bangunan di dekat area aktifitas outdoor. Dan juga area pusat ini menjadi atraksi utama dalam site.



## Tanaman pagar



Boxwood



American holly

Boxwood dan american holly dipilih menjadi tanaman pagar karena mempunyai kerapatan daun yang lebat sehingga dapat digunakan sebagai pembatas dan penghalang view dari parkir.

## Material landscape parkir



Grassblock



Aspal

Grassblock digunakan di area parkir yang memiliki fungsi lain juga sebagai serapan air hujan. Sedangkan aspal digunakan untuk sirkulasi area parkir sehingga memiliki perkerasan tanah yang layak untuk kendaraan

## Area skatepark



Area skatepark menggunakan material beton dikarenakan beton memiliki cengkraman paling kuat untuk ban skateboard dan juga memiliki ketahanan material yang sangat kuat sehingga memudahkan di sisi perawatan skatepark nantinya.

## Guiding paths



Guiding paths yang di desain di sekeliling bangunan menggunakan pavingblock agar mudah dipasang dan memberikan petunjuk yang jelas bagi para pengguna.

## Tanaman ground cover

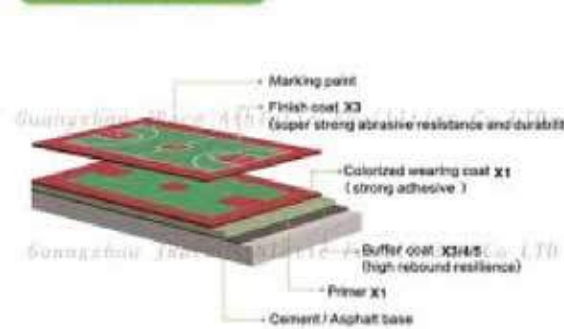


Rumput gajah mini

Rumput gajah mini diaplikasikan untuk mencegah erosi tanah dan menambah estetika landscape site.

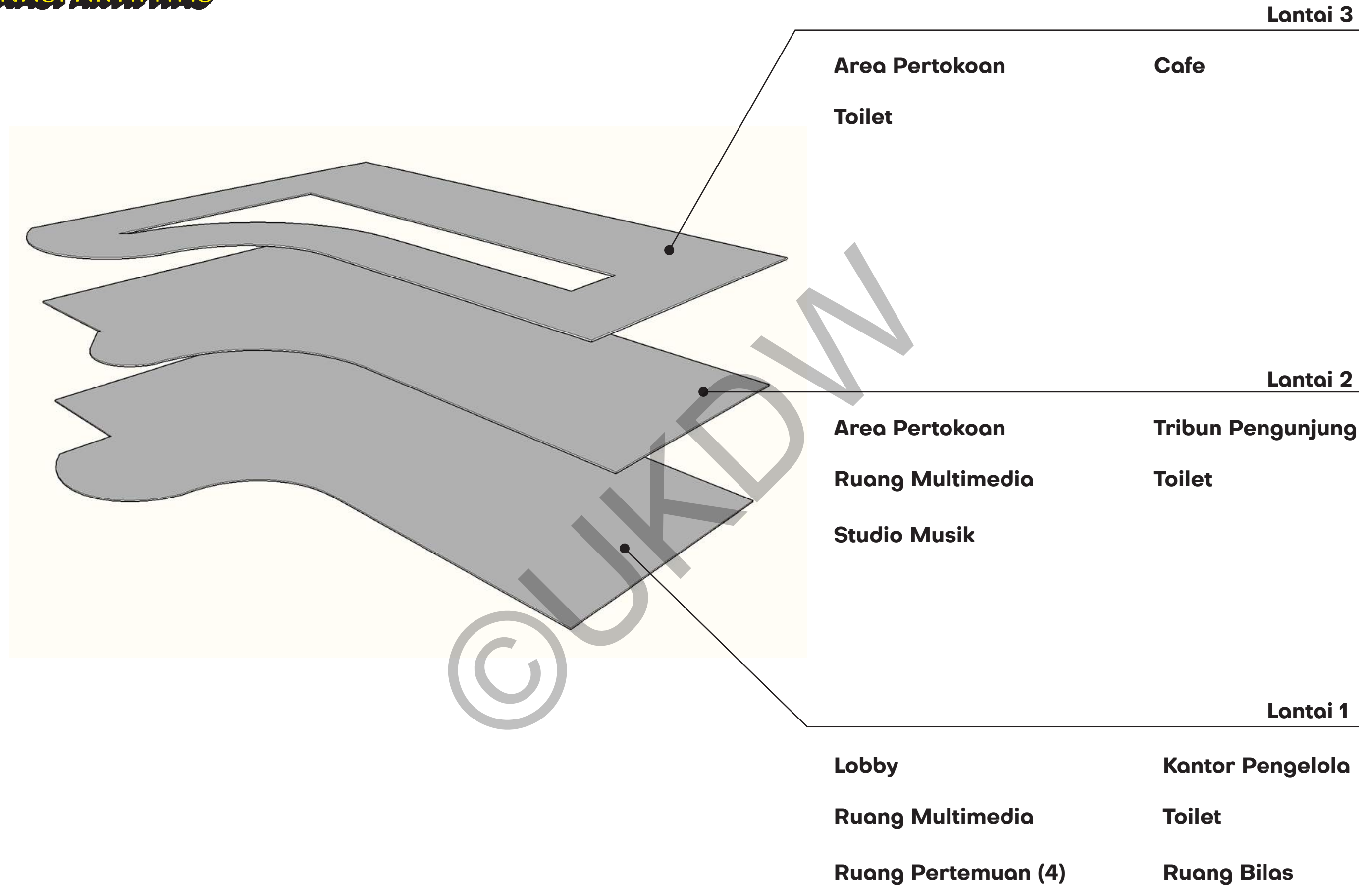
## Lapangan basket dan Amphitheater

Profile Map of One-component PU



Menggunakan material aspal untuk dasar dan di finish dengan beberapa layer cat outdoor. Namun untuk memperindah lapangan ini nanti motif lapangan dibuat dengan mural.





## Kantor Pengelola

### Flexibility by open plan

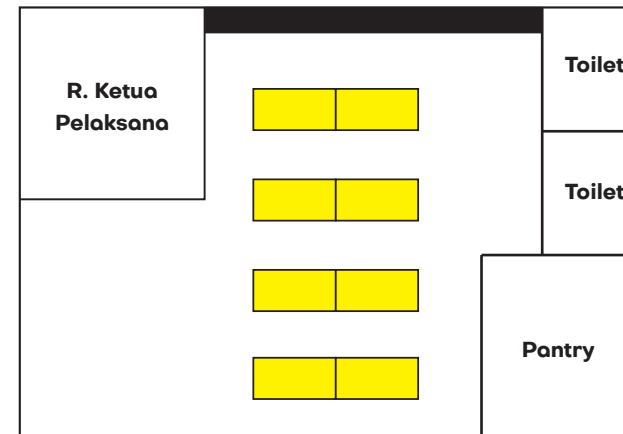


Konsep kantor pengelola menggunakan prinsip flexibility by open plan dengan tidak menggunakan sekat dalam kantor namun menciptakan ruang dengan konfigurasi perabot kantor.

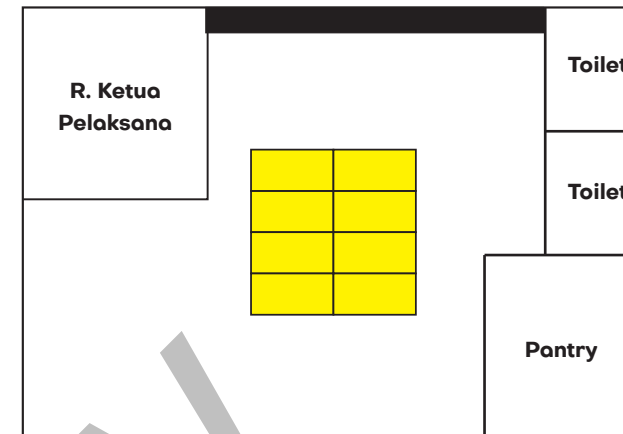


Perabot dalam kantor pun menggunakan perabot multifungsi yang mudah ditransformasi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dan juga mudah untuk dipindah-pindahkan.

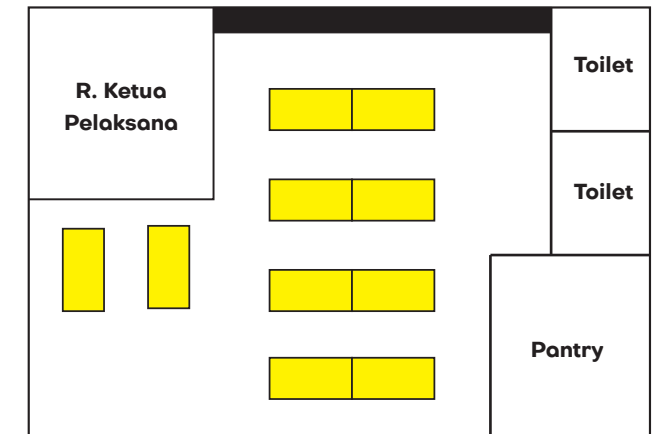
## Skema Ruang Office



Contoh skema ruang terbuka yang didesain tanpa sekat permanen antar ruang. Ruang kerja yang tercipta dapat menyesuaikan kebutuhan pengguna



Di waktu yang lain juga furniture seperti meja dan kursi dapat dipindah menjadi satu meja besar dan dapat digunakan sebagai ruang rapat.



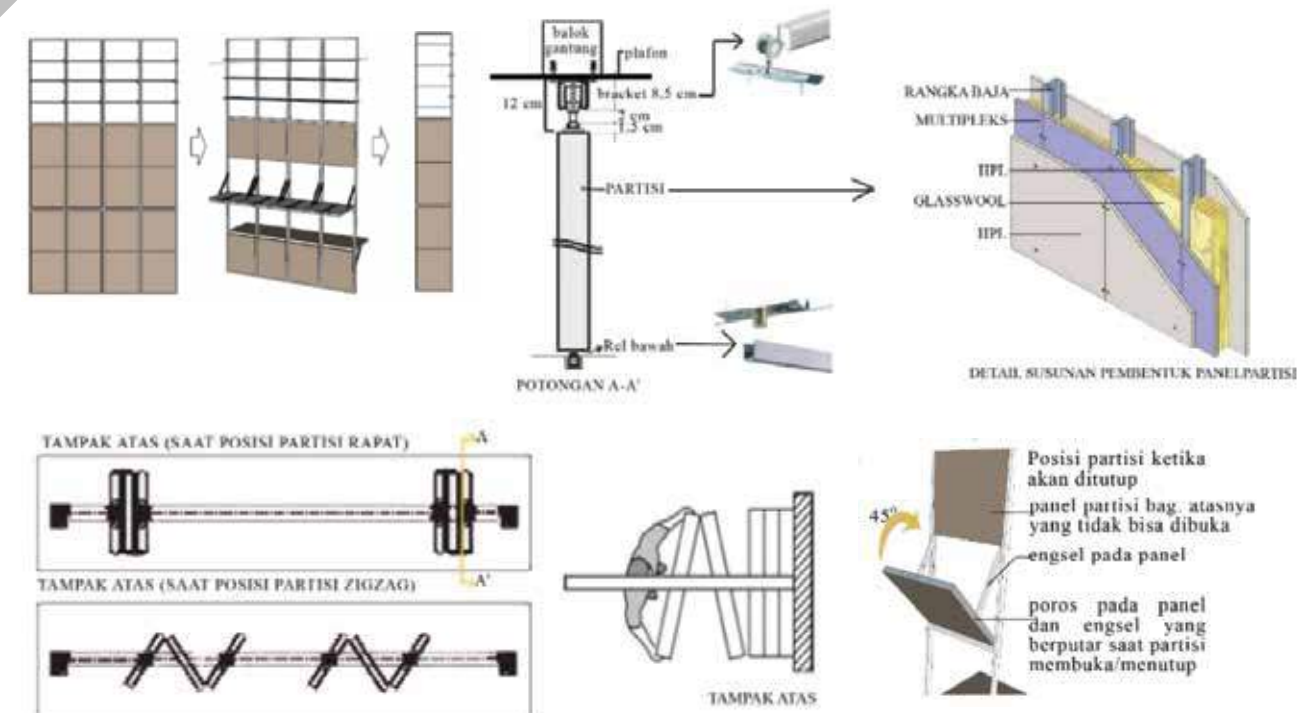
Desain ruang terbuka juga memberikan fleksibilitas untuk menambah ruang ataupun mengurangi ruang.

## Ruang Pertemuan



Ruang pertemuan didesain dengan prinsip flexibility by spatial redundancy. Yaitu ruangan yang dapat berubah sesuai dengan kebutuhan penggunanya.

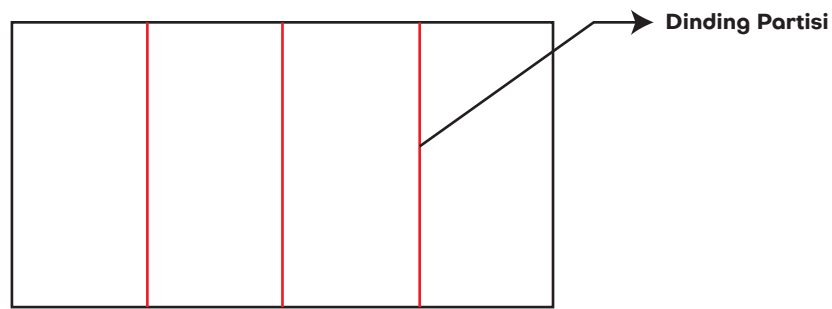
### Flexibility by spatial redundancy



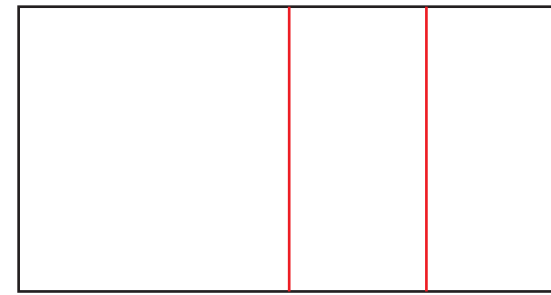
Penggunaan partisi untuk digunakan sebagai dinding temporer agar bisa fleksibel dengan kebutuhan para pengguna.



### Skema Ruang Pertemuan



Ruang yang dibagi-bagi menggunakan dinding partisi



Pergeseran dinding yang menyesuaikan kebutuhan pengguna



Jumlah ruang yang dapat terbentuk di ruang ini maksimal menjadi 4 ruang, dan dapat dibagi-bagi menjadi 3, 2, atau menjadi 1 ruang yang besar.

### Tribun Pengunjung Amphitheater

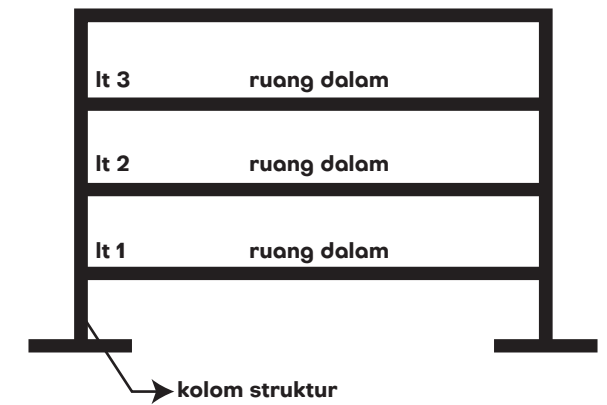
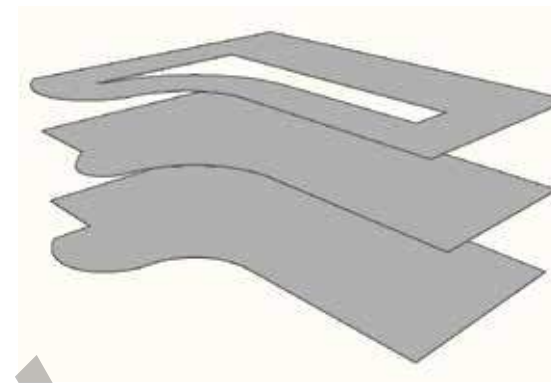


Tribun amphitheater didesain untuk dapat mengakomodir kebutuhan pengguna untuk berkumpul sekaligus menonton penampilan-penampilan yang berlangsung area kegiatan outdoor.

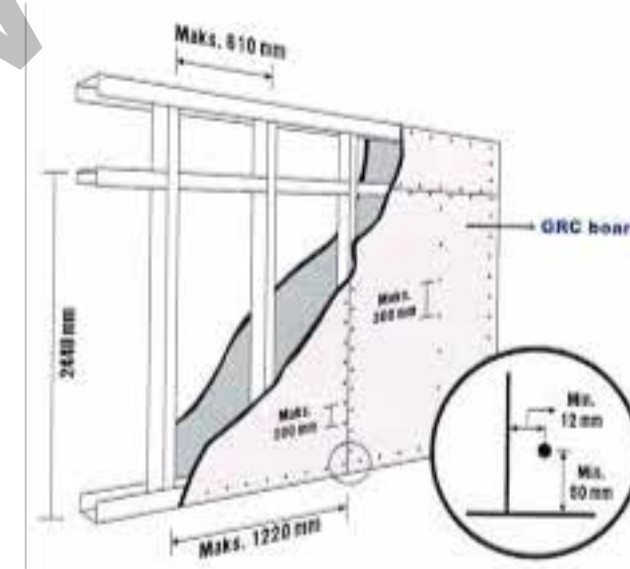


Tribun ini juga dimanfaatkan untuk tempat-tempat duduk sehingga di desain untuk memiliki lebar 1-2 meter untuk sirkulasi orang dan ruang untuk tempat duduk.

### Konsep Fleksibilitas terhadap Material dan Struktur

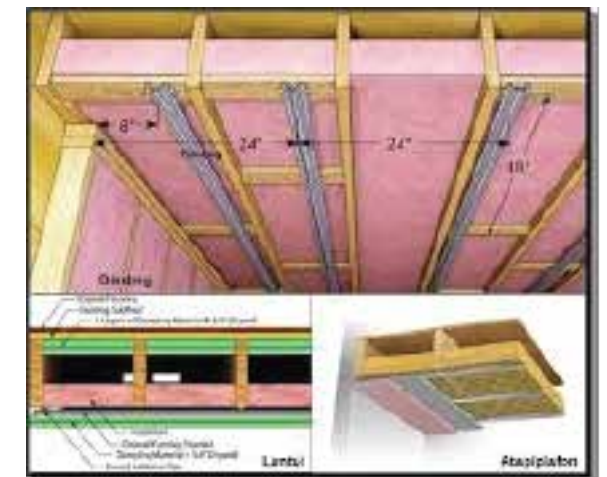


Konsep fleksibilitas mempengaruhi sisi struktur menjadi struktur bebas kolom di tengah-tengah bangunan agar konfigurasi ruang dalam nantinya dapat menyesuaikan perubahan kebutuhan ruang ke depannya.



Material dinding menggunakan dinding GRC board dengan rangka baja ringan. Penggunaan dinding partisi di seluruh dinding interior untuk mengakomodir perubahan kebutuhan ruang ke depannya.

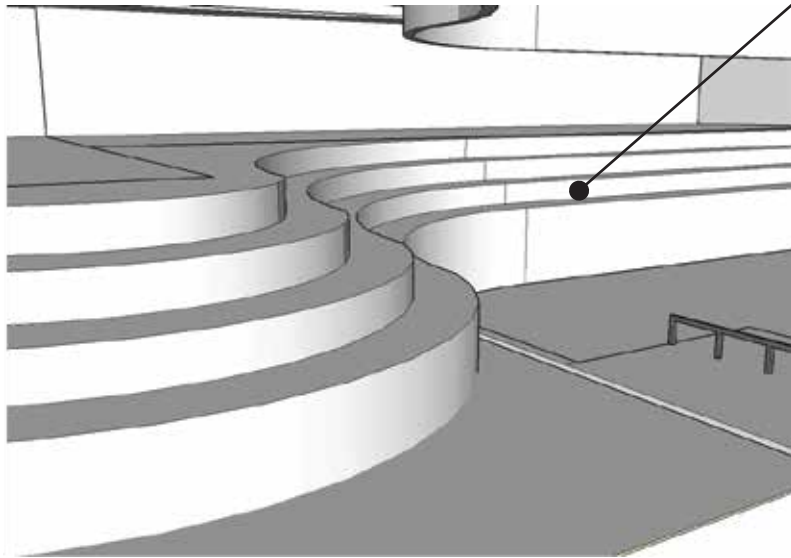
Penggunaan insulasi pada dinding partisi ini dapat diaplikasikan sesuai kebutuhan. Seperti contoh dinding untuk ruang multimedia akan menggunakan insulasi akustik agar suara tidak bocor ke luar ruangan.



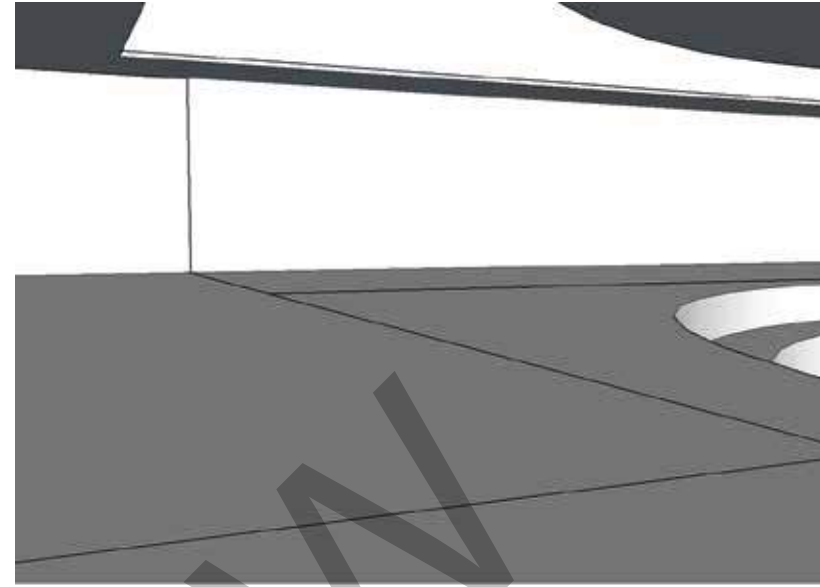


# KONSEP RUANG

## Amphitheater

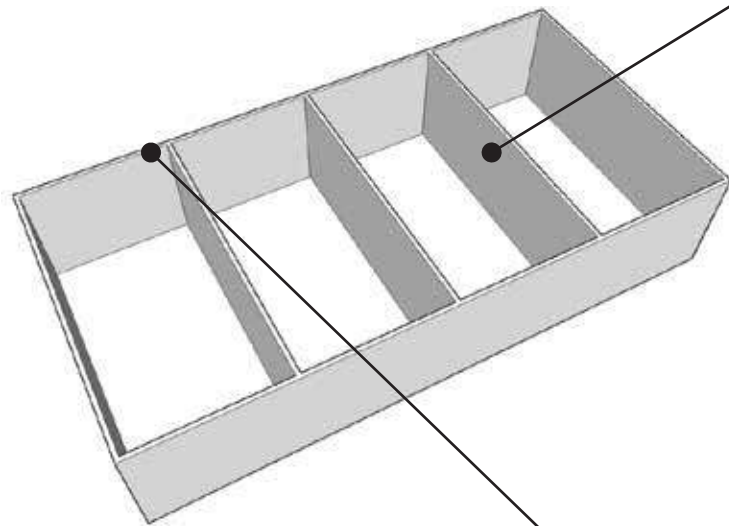


Aplikasi pop art di dinding amphitheater



Ruang kosong yang luas agar dapat digunakan oleh para pengguna sebagai tempat beraktifitas

## Ruang pertemuan

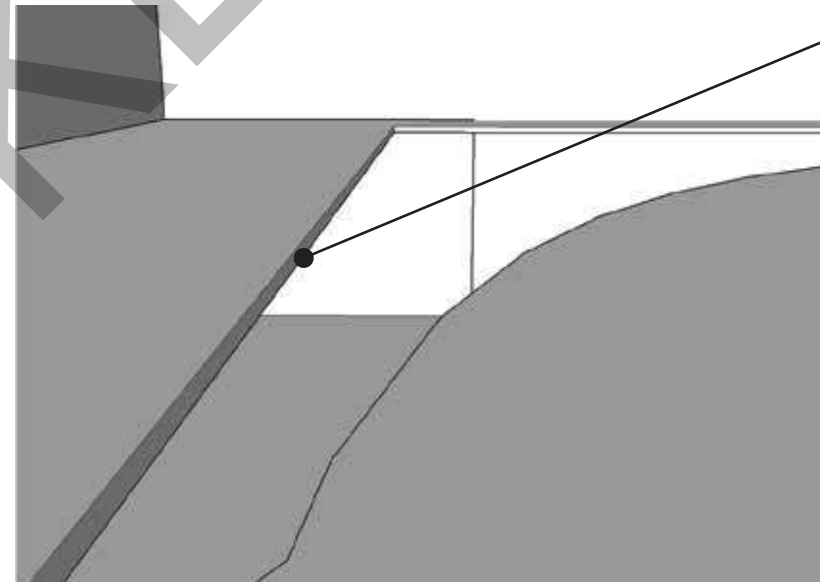


Dinding partisi dengan desain pop art untuk mendukung artis pop art berkarya

Desain plafon yang dinamis sesuai dengan prinsip pop culture yang dinamis



## Lantai void

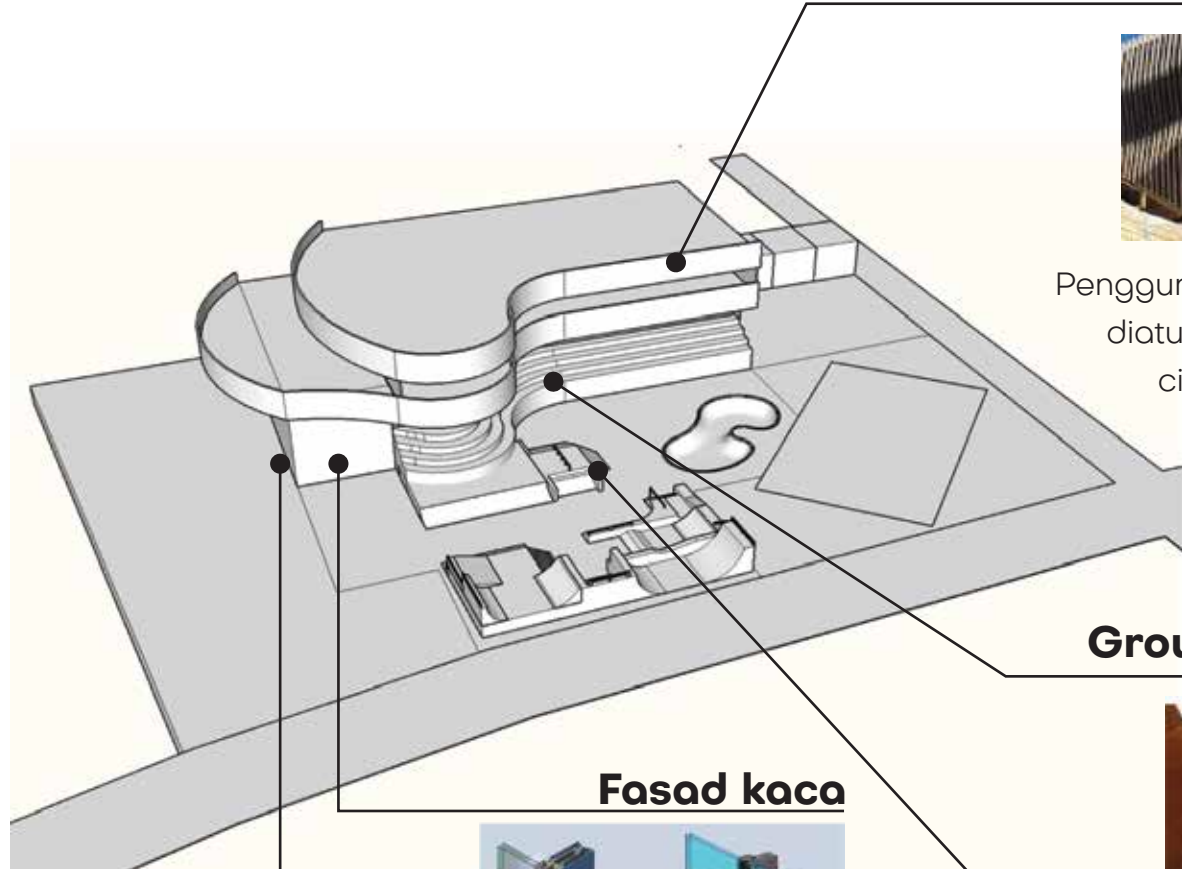


Lantai void yang dipasang jaring-jaring untuk bisa dipergunakan

## Fasad kayu



Penggunaan fasad kisi-kisi kayu dan diatur ketinggiannya sehingga menciptakan siluet gedung sate sebagai ikon kota Bandung.

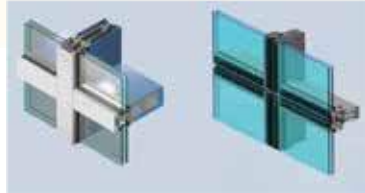


## Ground cover amphitheater



Lantai parkit kayu

## Fasad kaca



## Ground cover



Skatepark beton



Rumput



Mural lapangan



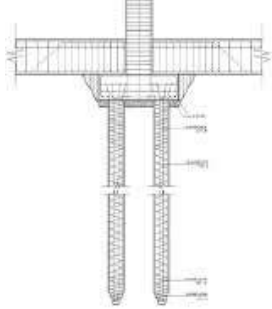
Grassblock



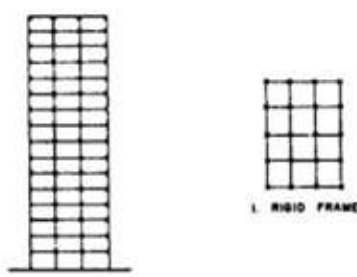
Aspal

## Struktur

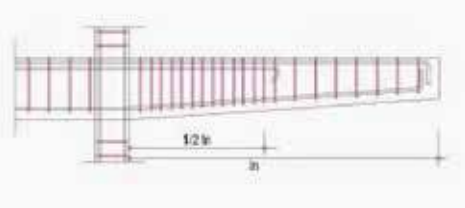
### Pondasi tiang pancang



### Rigid Frame



### Kantilever



### Atap dak beton



# DAFTAR PUSTAKA

2018. *Verdant.id*. 26 Oktober. Diakses 13 Oktober 2020. <https://verdant.id/artikel/mengenal-dinding-partisi/>

Carmona, T, et al. (2003). *Public Spaces- Urban Spaces: The Dimension of Urban Design*. Burlington: Architectural Spaces

Damono, S. (1997). Kebudayaan Massa dalam Kebudayaan Indonesia: Sebuah Catatan Kecil. In I. S. Ibrahim (Ed.), *Lifestyle Ecstasy* (p. 5-6). Bandung: Jalasutra.

Harbraken, NJ. (1983). *Transformation of Site*. Massachusetts: Awaater Press

Kayam, U. (1997). Budaya Massa Indonesia. In I. S. Ibrahim (Ed.), *Lifestyle Ecstasy* (p. 27-43). Bandung: Jalasutra.

Kuntowijoyo. (1997). Budaya Elite dan Budaya Massa. In I. S. Ibrahim (Ed.), *Lifestyle Ecstasy* (p. 9-11). Bandung: Jalasutra.

Piliang, Y.A. (2011). *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*. Bandung: Matahari.

Putri, M., dkk. (2016). *Partisi Kinetik sebagai Elemen Fleksibilitas Interior pada Kantor Sewa*. Malang: Universitas Brawijaya.