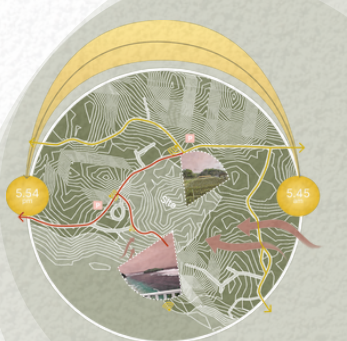


SITE ANALYSIS & RESPOND



- Menempatkan area yang membutuhkan ketenangan di bagian site yang lebih tinggi.
- Menciptakan ruang parkir dan juga ruang terbuka menjadi buffer zone

Area ini digunakan untuk area publik, dimana tamu yang tidak menginap dapat mengakses secara bebas. pertimbangannya yaitu area ini merupakan jalur utama menuju pantai, sehingga pasti akan dilalui oleh banyak orang



Area ini dirancang dengan mempertimbangkan pemandangan terbaik di seluruh tapak resort. Letaknya yang jauh dari zona publik diharapkan dapat menciptakan rasa privasi yang maksimal

Pada **Zoning makro**, akan diketahui mengenai pembagian area secara keseluruhan berdasarkan sifat dan fungsi dari fasilitas yang akan dibangun.



Zoning mikro membagi ruang menjadi 4 zona berdasarkan aktivitas pelaku kegiatan.

-
- ENTRANCE
- AREA PARKING

-
- ```

graph LR
 ENTRANCE --> AREA_PAMBI[AREA PAMBI]
 AREA_PAMBI --> KEGIATAN_PENERIMA[KEGIATAN PENERIMA]
 KEGIATAN_PENERIMA --> KEGIATAN_UTAMA[KEGIATAN UTAMA]
 KEGIATAN_UTAMA --> BEREKREASI_PANTAI[BEREKREASI PANTAI]
 KEGIATAN_UTAMA --> KEGIATAN_LAIN[KEGIATAN LAIN]

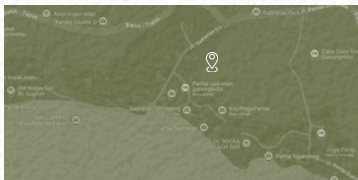
```

- ENTRANCE
- AREA PARKIR

- 
- ```

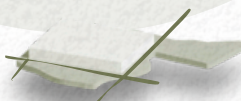
graph LR
    Entrance[ENTRANCE] --- KegiatPeng[KEGIATAN PENGUNJUNG]
    AreaPangkun[AREA PANGKUN] --- KegiatPeng
    KegiatPeng --- RekreasiPental[REKREASI PENTAL]
    KegiatPeng --- KegiatanPenjualan[KEGIATAN PENJUALAN]
  
```

Pule Gundes II,
Sidoharjo, Kec. Tepus,
Kabupaten
Gunungkidul, Daerah
Istimewa Yogyakarta
55881

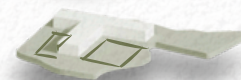


MASS EXPLORATION

Bentuk persegi di dapatkan dari Setback GSB dan GSP yang kemudian ditarik garis lurus dari keemot ujung dalam tapak.



Melakukan transformasi substraktif pada bentuk persegi panjang untuk menciptakan bentuk yang tidak monoton



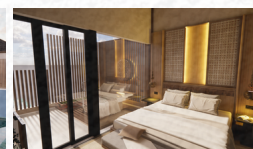
gubahan diputar 30 derajat ke arah view, dimana area a mengarah ke jalan untuk fungsi penerima, dan area b mengarah view pantai untuk fungsi hunian



Melakukan modifikasi dengan membentuk bangunan menyerupai bukti, dengan memanfaatkan ruang menjadi kamar dan ruang hijau



fungsi hunian di tinggikan untuk menandakan hirarki ruang

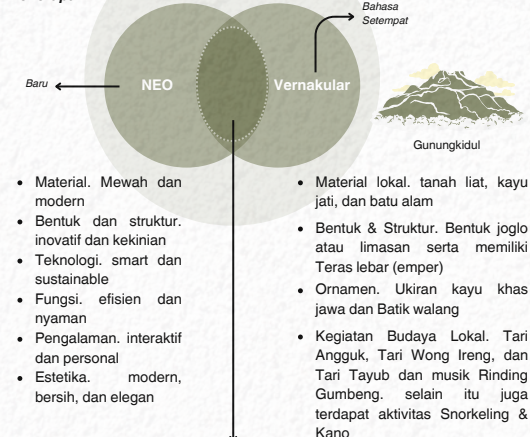


LEGENDA :

1. Bangunan Utama
2. Cottage
3. SPA-Sauna
4. Kolam Renang
5. Taman Air
6. Kano & Snorkeling
7. Amfiteater
8. Area Parkir

Merupakan suatu penerapan elemen arsitektur yang telah ada, baik fisik, maupun non fisik dengan tujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh sebuah tradisi yang kemudian mengalami pembaruan yang lebih moderntanpa mengesampingkan nilai-nilai tradisi setempat.

Penerapan



Bentuk gabungan antara desain modern, dan inovatif yang sesuai dengan tuntutan hotel bintang 5 dengan karakter lokal di pantai sadranan, gunungkidul