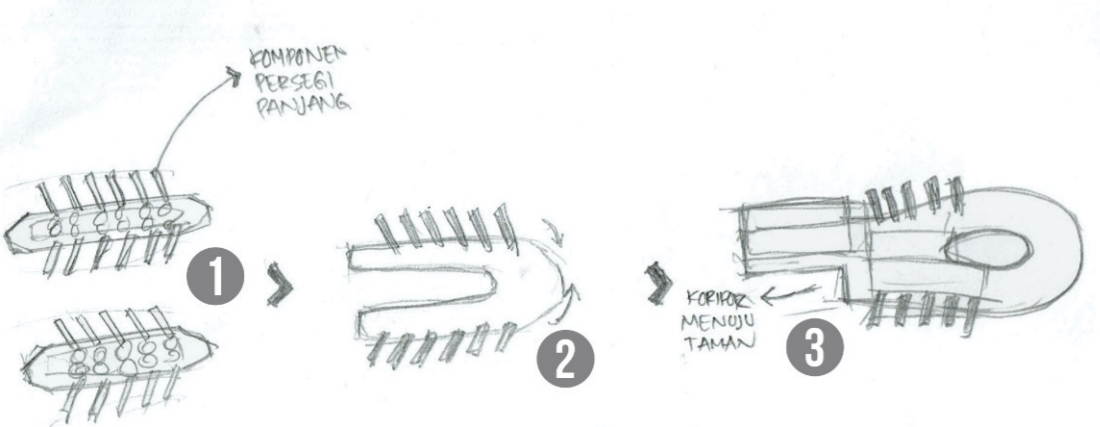
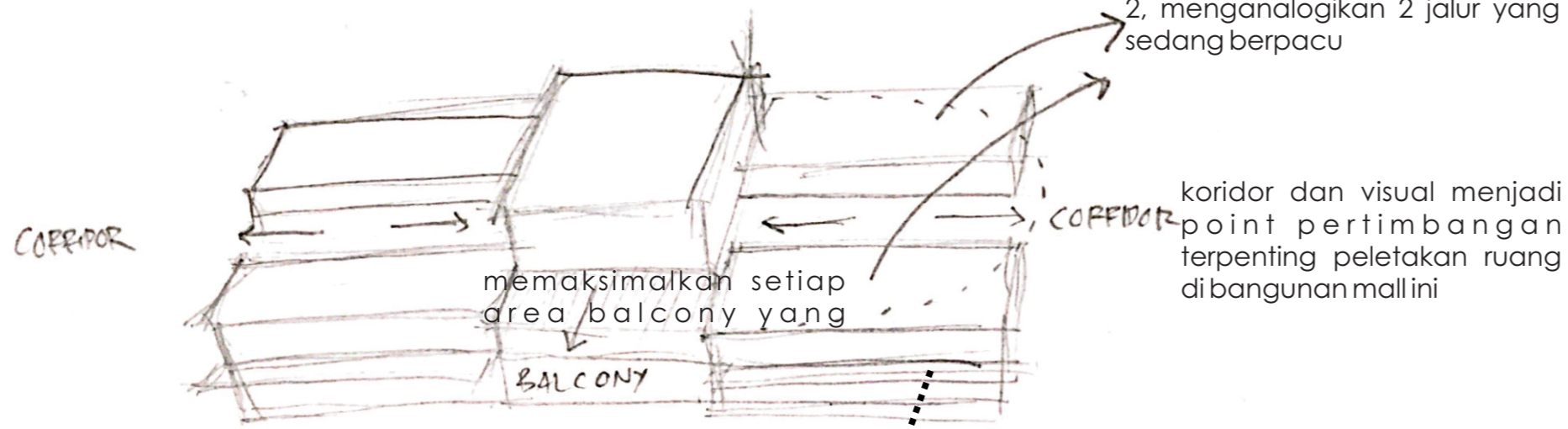
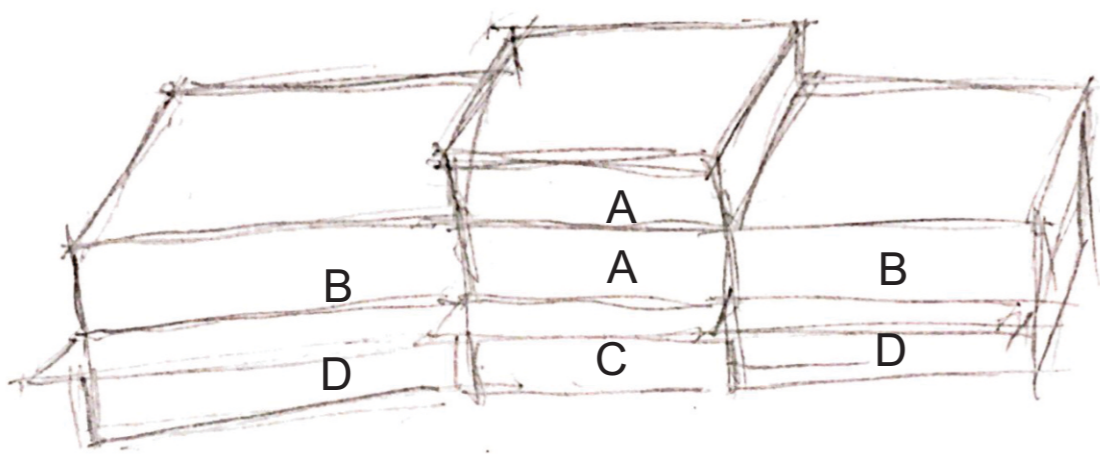


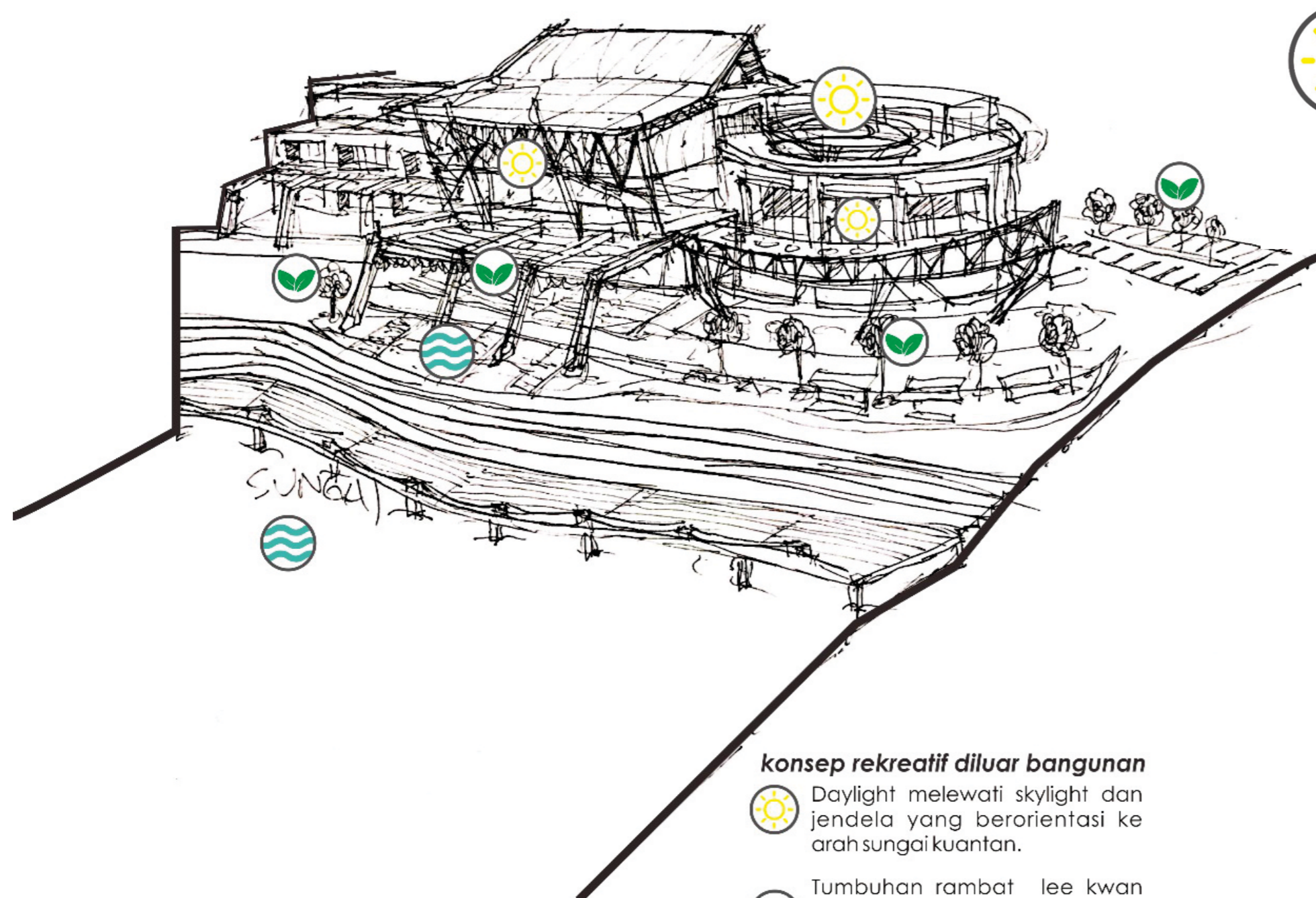
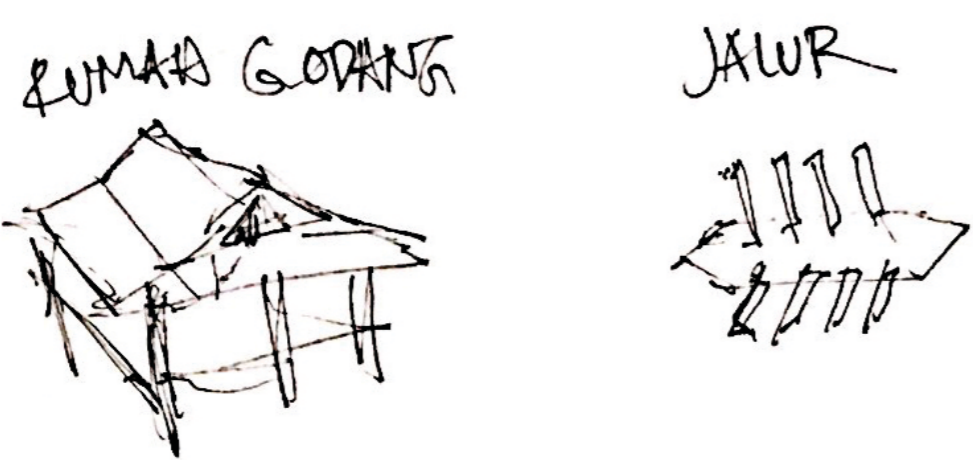
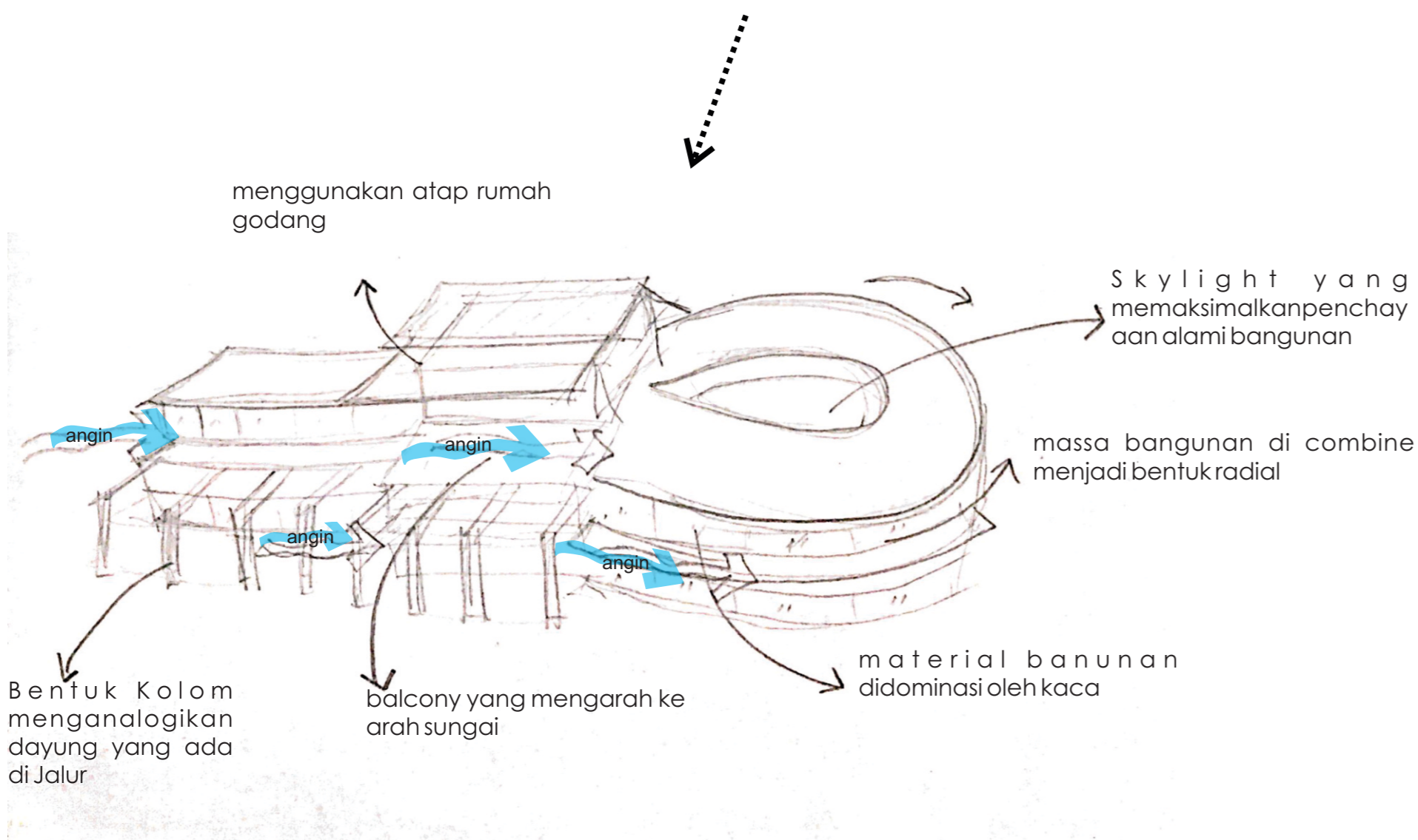
# EKSPLORASI DESIGN

Massa awal bangunan diambil dari bentuk frame area yang telah dianalisis sebelumnya. Kemudian bagian tengah bangunan diberi sirkulasi linier yang terdapat atrium yang menjadi poros.

Bentuk dasar Frame Area



1. Menggambarkan 2 Jalur yang sedang berpacu disungai kuantan, transformasi diambil pola jalur dan dayung ke bentuk kolom bangunan.
2. Karena Pacu Jalur merupakan olahraga yang menjaga persaudaraan dan sportifitas, bentuk ujung jalur di sinergikan menjadi satu.
3. Pertimbangan site yang terdapat taman Jalur, area nomor 3 dijadikan plaza sehingga dapat dijadikan sebagai gathering area.



- konsep rekreatif diluar bangunan**
- Daylight melewati skylight dan jendela yang berorientasi ke arah sungai kuantan.
  - Tumbuhan rambat lee kwan yew, dan tumbuhan peneduh pohon tanjung.
  - fitur air di foreground bangunan dan sungai Kuantan.

# EKSPLORASI FASAD BANGUNAN

Eksplorasi penampilan bangunan didasari oleh topolgi bangsa setempat dan ornamen yang ada di rumah adat Kuantan Singingi



Pasar Rakyat



Balai Lapangan Limuno



Rumah godang

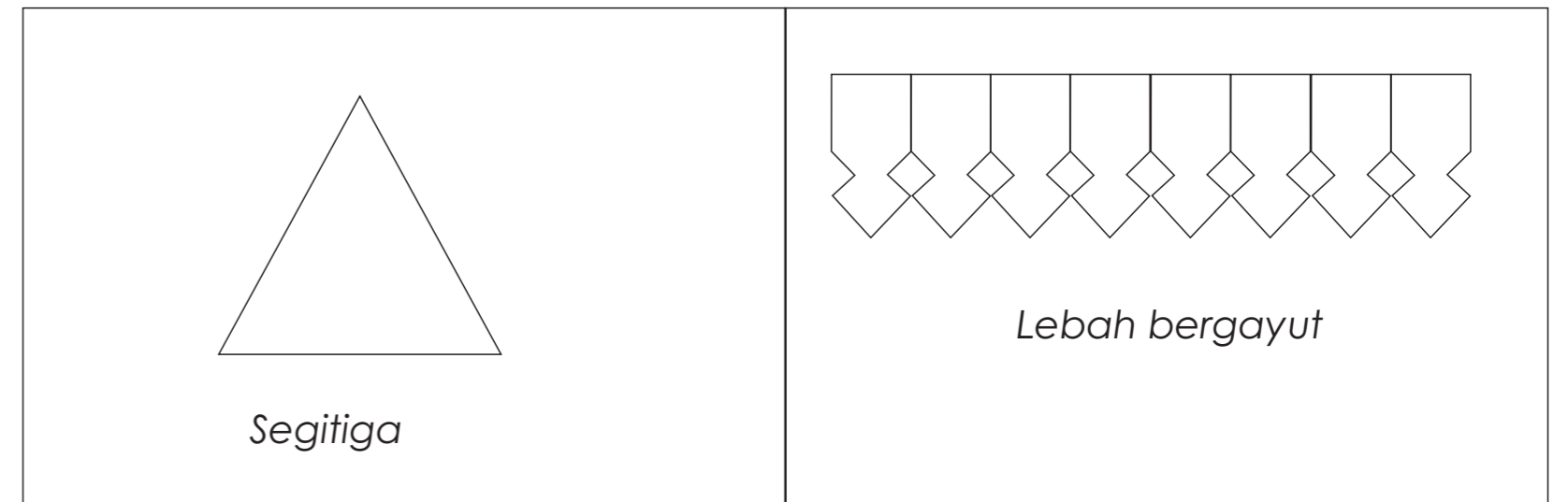


Kantor Bupati



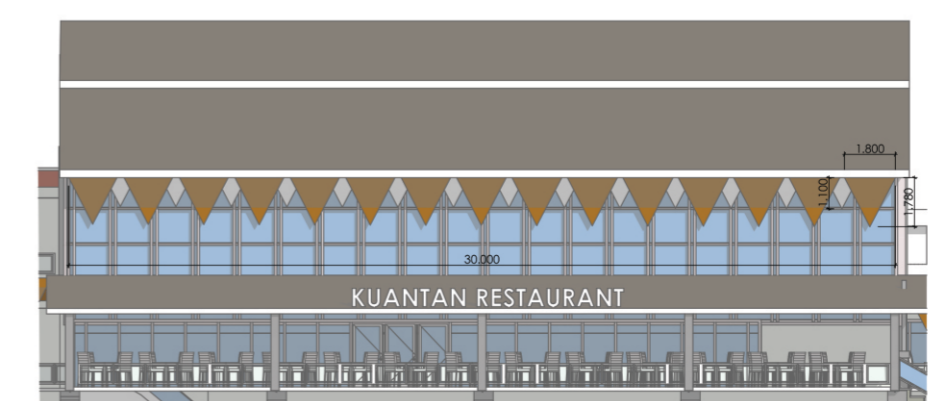
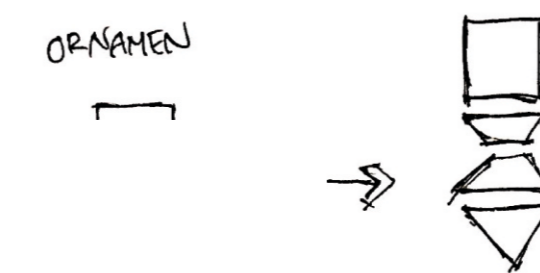
SMA Pintar Kuansing

## Ornamen yang diambil

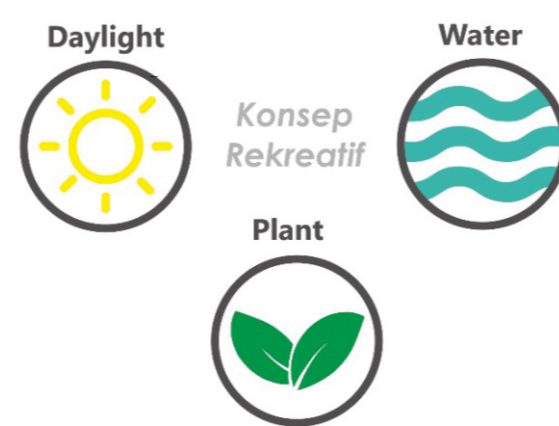


Penampilan bangunan publik terdiri dari warna merah, coklat, kuning dan putih. terdapat motif Pucuk Rebung dan Lebah bergayut pada bagian selembayung segitiga.

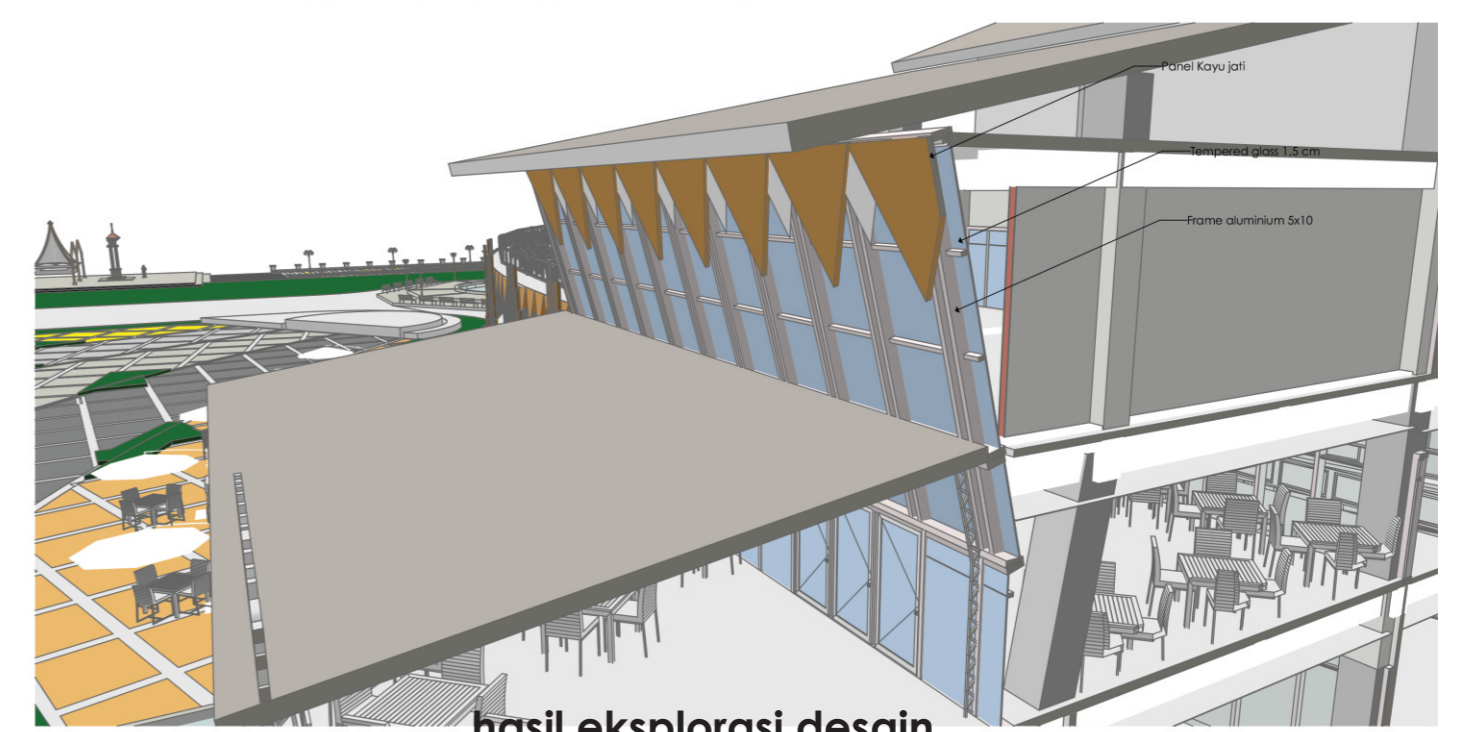
- PUTIH: Tanda kesucian
- BIRU: lambang keperkasaan di Sungai dan lautan .
- HIJAU: lambang kesuburan dan kemakmuran.
- HITAM: lambang keperkasaan
- KUNING: Lambang kesucian.
- ORANYE: lambang kejayaan dan kemegahan.



## Konsep Kreatif



- Gerakan berjalan
- Gerakan berhenti sejenak
- Gerakan berhenti lama
- Gerakan istirahat
- Gerakan menikmati view sekeliling



hasil eksplorasi desain

## Konsep Kreatif dalam bangunan

