

DAFTAR GAMBAR

Bab 1 Pendahuluan

1.4	<i>Site Plan</i>	3
-----	------------------	---

Bab 2 Kajian Literatur dan Data Perancangan

2.2.1	Sejarah Singkat Perkembangan Museum Dunia	11
2.2.7	Tata Letak Panel dan Sudut Pandang Pengunjung(Moh. Amir Sutaarga. (1997))	18
2.2.11	Organisasi Ruang Museum (<i>Time Saver Standard for Building Types</i>)	23
2.2.11	Penggunaan Cahaya Alami pada Museum (<i>Time Saver Standard</i>)	25
2.2.11	Teknik untuk Pencahayaan Buatan (<i>Time Saver Standard</i>)	27
2.2.11	Ukuran Ergonomi Peletakan Koleksi (Pedoman Pendirian Museum 1999/2000)	28
2.2.11	Ukuran Ergonomi Peletakan Koleksi untuk Pengguna Kursi Roda	28
2.2.11	Skala Dimensi Ramp untuk Pengguna Kursi Roda	29
2.2.11	Skala Dimensi Ramp untuk Pengguna Kursi Roda	29
2.1.9.9	Lebar Sirkulasi Minimal Pengunjung	30
2.2.11	Lebar Sirkulasi Minimal Pengunjung	30
2.2.11	Standar Alur Sirkulasi Ruang Pamer	30
2.2.11	Pola Hubungan Sirkulasi dan Ruang Mamer	30
2.2.14	Pasal tentang Penyelenggaraan Bangunan Gedung Cagar Budaya (1)	41
2.2.14	Pasal tentang Penyelenggaraan Bangunan Gedung Cagar Budaya (2)	41
2.2.14	Pasal tentang Pengelolaan Kawasan dan Bangunan Cagar Budaya	42
2.2.14	Pasal tentang Pengelolaan Kawasan dan Bangunan Cagar Budaya	42
2.5.1	<i>Site</i>	58
2.5.2	Logo Pos Indonesia	60
2.5.2	Sejarah Singkat Museum Pos Indonesia	61

2.5.7 Display Di Area Pameran 1	66
2.5.7 Display Di Area Pameran 2	67
2.5.7 Display Di Area Pameran 3	67
2.5.7 Display Di Area Pameran 3	68
2.5.7 Display Di Area Pameran 4	68
2.5.8 Ceiling Di Area Pameran	69
2.5.8 Dinding Di Area Pameran	70
2.5.8 Dinding Di Area Pameran	70
2.5.9 Karakter Ruang Museum Pos Indonesia	71
2.5.10 Komponen Pengisi Ruang Museum Pos Indonesia	72
2.5.11 Pencahayaan dan Penghawaan	73
 Bab 3 Konsep Perancangan Desain Interior	
3.2 Fasilitas Interaktif	105
3.2 Benda-Benda Pos	105
3.2 Bentuk Dinamis	107
3.2 Bentuk Geometris	107
3.6 <i>Vinyl parquet</i>	108
3.6 <i>Vinyl parquet</i>	108
3.6 Cat Pelapis	108
3.6 Kalsiboard	109
3.6 Cat Dinding	109
3.6 <i>Wallpaper</i>	110
3.6 Kalsiboard	110
3.6 Kalsiboard (2)	110

3.6	Multiplek	111
3.6	Multiplek (2)	111
3.6	Melamito	112
3.6	HPL kayu	112
3.6	<i>Tempered Glass</i>	112
3.6	Akrilik	113
3.6	Palet warna netral	113
3.6	Warna orange	114
3.6	Warna hitam	114
3.6	Warna coklat	115
3.6	Warna putih	115
3.8	Infografis	116
3.8	<i>Signage</i>	116
3.8	<i>Signage</i> (2)	117
3.9	Alumunium	117
3.9.1	Display Area Pamer 1 (sejarah pos dan museum pos Indonesia)	118
3.9.1	Display Area Pamer 1 (surat emas/ <i>the golden letter</i>)	118
3.9.1	Display Area Pamer 1 (<i>interactive area</i>)	119
3.9.1	Display Area Pamer 1 (sejarah media pos 2000sm)	119
3.9.2	Display Area Pamer 2 (display perangko)	119
3.9.2	Display Area Pamer 2 (pedestal untuk benda 3D)	120
3.9.3	Display Area Pamer 3(<i>interactive area</i>)	120
3.9.3	Display Area Pamer 3(pedestal untuk kotak pos)	120
3.9.3	Display Area Pamer 3	121

3.9.3 Display Area Pamer 3 (vitrine untuk koleksi benda pelengkap pos)	121
3.10 Konsep <i>Image</i>	121
3.10 <i>Lighting</i>	122
3.10 Aplikasi <i>spotlight</i>	123
3.10 Aplikasi <i>downlight</i>	123
3.10 Sistem penghawaan buatan	123
3.11 Komponen Pengisi Ruang Museum Pos Indonesia	124
3.11 <i>Exhaust Fan</i>	124
3.11 <i>Glass Break Detector Positioning</i>	125
3.11 <i>Glass Break Detector</i>	125
3.12 <i>CCTV & Security Sensor</i>	126
3.12 <i>CCTV Camera Positioning</i>	126
3.12 <i>Vibration Detector Positioning</i>	126
3.12 <i>Passive Infrared Detector Positioning</i>	127
3.12 Alumunium	127
3.12 <i>Smoke Detector</i>	128
3.12 <i>Thermal Detector</i>	129
3.12 <i>Fire Alarm Positioning</i>	129
3.12 <i>Fire Extinguisher</i>	130
3.12 Alat Pemadam Kebakaran	130
3.12 Aplikasi Alat Pemadam Kebakaran	130
3.13.1 Penggunaan <i>LED Wall Screen</i> di area pamer 1	131
3.13.1 Penggunaan <i>LED Wall Screen</i> di area pamer 1	131
3.13.2 <i>Google Cardboard</i>	133
3.13.2 <i>Samsung Gear VR</i>	134

3.13.2 HTC Vive	134
3.13.2 Sony HMZ-T1 Virtual Mobile Theater	135
3.13.2 Microsoft Hololens Augmented Reality	136
3.13.2 Microsoft Hololens Augmented Reality di area pameran museum	136
3.13.2 Video mapping	137
3.13 Zoning lt.dasar	143
3.13 Zoning lt.satu	145
3.13 Blocking lt.dasar	147
3.13 Blocking lt.satu	149
3.13 Alur Sirkulasi	150
3.13 Story Line	151
3.13 Layout plan lt.dasar	152
3.13 Layout plan lt.satu	153
3.13 Floor plan lt.dasar	154
3.13 Layout plan lt.dasar	155
3.13 Layout plan lt.satu	156
3.13 Ceiling plan lt.dasar	157
3.13 Ceiling plan lt.satu	158

Bab IV Konsep Perancangan Visual Denah Khusus

4.2 Sistem penghawaan buatan	160
4.3.2 Ceiling plan lt.satu	162
4.3.2 Ceiling plan lt.satu	162
4.3.2 Ceiling plan lt.satu	162
4.4 Smoke Detector	163

4.6	<i>Thermal Detector</i>	163
4.7	<i>Fire Alarm Positioning</i>	164
4.9	<i>Fire Extinguisher</i>	164
4.10	Alat Pemadam Kebakaran	164
4.11	Aplikasi Alat Pemadam Kebakaran	165
4.13	<i>Glass Break Detector Positioning</i>	165
4.14	<i>Glass Break Detector</i>	165
4.15	<i>CCTV Camera Positioning</i>	166
4.17	<i>Vibration Detector Positioning</i>	166
4.19	<i>Passive Infrared Detector Positioning</i>	167
4.21	Kenaikan Level Benda Koleksi	167
4.21	Kenaikan Level Benda Koleksi	167
4.22	<i>Barrier System</i>	168
4.22	Aplikasi <i>Barrier System</i>	168
4.23	<i>Floor plan</i> denah khusus	169
4.23	Area pameran	169
4.2.2	Tampak Potongan A	170
4.2.2	Tampak Potongan B	170
4.2.2	Tampak Potongan C	170
4.2.2	Tampak Potongan D	170
4.2.3	Suasana ruang pameran 1	171
4.2.3	Suasana ruang pameran 1	171
4.2.3	Suasana ruang pameran 1	171
4.24	Penggunaan <i>LED Wall Screen</i> dan <i>custom LED touch screen</i>	172

4.3.1 Penggunaan <i>LED Wall Screen</i>	172
4.3.1 Penggunaan <i>LED Wall Screen</i>	173
4.3.2 <i>Google Cardboard</i>	174
4.3.2 <i>Samsung Gear VR</i>	175
4.3.2 <i>HTC Vive</i>	175
4.3.2 <i>Sony HMZ-T1 Virtual Mobile Theater</i>	176
4.3.2 <i>Microsoft Hololens Augmented Reality</i>	177
4.3.2 <i>Video mapping</i>	178