

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Diagram Organisasi.....	14
Gambar 2. 2 Presentase Sirkulasi Interior.....	15
Gambar 2. 3 Pola Hubungan Antara Sirkulasi dan Ruang Pamer.....	16
Gambar 2. 4 Contoh Kontruksi Panil Harus Kokoh Sehingga Dapat Berdiri Dengan Tegak Lurus 90°	17
Gambar 2. 5 Jenis-Jenis Vitrin.....	17
Gambar 2. 6 Contoh Pedestal/Alas kaki yang disesuaikan dengan benda koleksi	18
Gambar 2. 7 Tata Letak Panel.....	18
<i>Gambar 2. 8 Touchscreen Display.....</i>	19
Gambar 2. 9 Augmented Reality.....	19
Gambar 2. 10 Virtual Reality	20
Gambar 2. 11 Maket.....	20
Gambar 2. 12 Sistem Display Koleksi	21
Gambar 2. 13 Contoh Display Interaktif Dengan Teknologi.....	22
Gambar 2. 14 Contoh Display Interaktif.....	22
Gambar 2. 15 Pencahayaan Alami Berdasarkan Arah Sumber Cahaya.....	23
Gambar 2. 16 Teknik Pencahayaan Dengan Spot Light	25
Gambar 2. 17 Efek Pencahayaan Pada Vitrin	25
Gambar 2. 18 Jenis Lampu Berdasarkan Jenis Display	26
Gambar 2. 19 Intensitas Cahaya Berdasarkan Klasifikasi Material.....	26
Gambar 2. 20 Cross Ventilation.....	27
Gambar 2. 21 Jarak Pandang.....	28
Gambar 2. 22 Posisi Optimal Pencahayaan Untuk Gambar di Dinding - Ketinggian Ruang, Zona Observasi, Ukuran Gambar dan Sudut Pandang Optimal	28
Gambar 2. 23 Ruang Gerak Memakai “Kruk”	29
Gambar 2. 24 Ruang Gerak Kursi Roda	29
Gambar 2. 25 Batas Jangkauan Kursi Roda.....	29
Gambar 2. 26 Proses Penyimpanan Koleksi	32

Gambar 2. 27 Standar Penyimpanan Koleksi	32
Gambar 2. 28 Aspek Interior Yang Diterima Panca Indera	35
Gambar 2. 29 Efek Pencahayaan di Museum Egyption Art And History	38
Gambar 2. 30 Pengalaman Ruang Museum Motor Indonesia	39
Gambar 2. 31 Laser Pointer dan Tour Bus Interaktif.....	40
Gambar 2. 32 The Virtual Archaeological Museum (MAV).....	42
Gambar 2. 33 Al Tayebat Museum	42
Gambar 3. 1 Lokasi National Palace Museum.....	44
Gambar 3. 2 Sirkulasi Interior Museum.....	44
Gambar 3. 3 Sirkulasi Interior Museum.....	45
Gambar 3. 4 Fasilitas National Palace Museum	46
Gambar 3. 5 Material Lantai National Palace Museum.....	46
Gambar 3. 6 Aplikasi Dinding National Palace Museum	47
Gambar 3. 7 Aplikasi Ceiling National Palace Museum	48
Gambar 3. 8 Aplikasi Pencahayaan National Palace Museum	49
Gambar 3. 9 Display Koleksi National Palace Museum.....	50
Gambar 3. 10 Media Interaktif National Palace Museum.....	51
Gambar 3. 11 Suasana Ruang National Palace Museum	52
Gambar 3. 12 Lokasi Museum Sri Baduga	54
Gambar 3. 13 Struktur Oraganisasi Museum Sri Baduga.....	55
Gambar 3. 14 Peta Lokasi Museum Sri Baduga	55
Gambar 3. 15 Denah Museum Sri Baduga.....	56
Gambar 3. 16 Sirkulasi Museum Sri Baduga.....	57
Gambar 3. 17 Entrance Museum Sri Baduga.....	58
Gambar 3. 18 Material Lantai 1 Museum Sri Baduga	58
Gambar 3. 19 Material Lantai Dekat Void Museum Sri Baduga.....	59
Gambar 3. 20 Material Lantai 3 Museum Sri Baduga	59
Gambar 3. 21 Material Dinding Museum Sri Baduga	60
Gambar 3. 22 Material Ceiling Museum Sri Baduga.....	60
Gambar 3. 23 Pencahayaan Museum Sri Baduga	63

Gambar 3. 24 Penerapan AC Museum Sri Baduga.....	64
Gambar 3. 25 Penghawaan Alami Museum Sri Baduga.....	65
Gambar 3. 26 Sistem Keamanan Museum Sri Baduga.....	65
Gambar 3. 27 Fasilitas Kursi Roda Museum Sri Baduga	66
Gambar 3. 28 Diorama Area Gua Pawon, Tempayan, dan Kuburan.....	66
Gambar 3. 29 Lokasi Museum Volkenkunde	68
Gambar 3. 30 Sirkulasi Museum Volkenkunde	68
Gambar 3. 31 Toko Souvenir dan Cafe.....	69
Gambar 3. 32 Elemen Lantai Museum Volkenkunde.....	70
Gambar 3. 33 Elemen Dinding Museum Volkenkunde.....	71
Gambar 3. 34 Elemen Ceiling Museum Volkenkunde	71
Gambar 3. 35 Pencahayaan Lobby dan Area Pamer Museum Volkenkunde	72
Gambar 3. 36 Display Koleksi Museum Volkenkunde	73
Gambar 3. 37 Media Interaktif Museum Volkenkunde	74
Gambar 3. 38 Area pameran Museum Volkenkunde.....	75
Gambar 3. 39 Area lobby Museum Volkenkunde	75
Gambar 3. 40 Lokasi Museum.....	85
Gambar 3. 41 Struktur Organisasi Museum Kebudayaan Jawa Timur.....	86
Gambar 3. 42 Visualisasi Program 1.....	89
Gambar 3. 43 Visualisasi Program 2.....	90
Gambar 3. 44 Visualisasi Program 3.....	90
Gambar 3. 45 Visualisasi Program 4.....	91
Gambar 3. 46 Visualisasi Program 5.....	91
Gambar 3. 47 Analisa Titik Lokasi Terhadap Lingkungan Sekitar dan Akses Lokasi	93
Gambar 3. 48 Peta Area Museum	94
Gambar 3. 49 Akses Jalan Raya Candi	94
Gambar 3. 50 Akses Masuk dan Area Sekitar Museum	95
Gambar 3. 51 Orientasi Matahari.....	95
Gambar 3. 52 Analisis Kebisingan.....	96

Gambar 3. 53 Analisis Akses Masuk	97
Gambar 3. 54 Fasad Museum.....	98
Gambar 3. 55 View Luar Gerbang Masuk Museum.....	99
Gambar 3. 56 Bubble Diagram 1	100
Gambar 3. 57 Bubble Diagram 2	101
Gambar 3. 58 Bagan Alur Aktivitas Pengunjung	102
Gambar 3. 59 Bagan Alur Aktivitas Pegawai	102
Gambar 3. 60 Bagan Alur Aktivitas Loading Koleksi.....	102
Gambar 3. 61 Analisis Pemetaan Zoning Lantai 1-3	104
Gambar 3. 62 Analisis Warna Museum	104
Gambar 3. 63 Analisis Material Museum	105
Gambar 3. 64 Sistematika Storyline.....	108
Gambar 3. 65 Alur Storyline.....	109
Gambar 4. 1 Kerangka Berpikir Utama	126
Gambar 4. 2 Kerangka Berpikir Tema Perancangan	127
Gambar 4. 3 Moodboard Suasana	128
Gambar 4. 4 Contoh Suasana Area Pamer	129
Gambar 4. 5 Kerangka Berpikir Konsep Organisasi Ruang.....	130
Gambar 4. 6 Aplikasi Zoning Analogi Joglo Limasan	130
Gambar 4. 7 Alur Aktivitas Lantai 1.....	131
Gambar 4. 8 Denah Sisi Kanan (Alternatif Pintu Loading Dock dan Pengunjung Khusus)	132
Gambar 4. 9 Denah Sisi Kiri (Akses Area Pamer).....	132
Gambar 4. 10 Denah Sisi Kanan Lantai 1	133
Gambar 4. 11 Denah Sisi Bawah (Lantai 1)	133
Gambar 4. 12 Alur Aktivitas Lantai 2.....	134
Gambar 4. 13 Akses Lift dan Area Pamer Lantai 2	135
Gambar 4. 14 Alur Aktivitas Lantai 3.....	135
Gambar 4. 15 Pengelompokan Storyline	136
Gambar 4. 16 Kerangka Berpikir Konsep Bentuk	139

Gambar 4. 17 Area Pamer Peninggalan Sejarah dan Rumah Adat, Suku, Bahasa ...	140
Gambar 4. 18 Contoh Transformasi Konsep Bentuk	141
Gambar 4. 19 Area Pamer Mainan Tradisional	142
Gambar 4. 20 Kerangka Berpikir Konsep Warna	142
Gambar 4. 21 Alur Perspektif Area Pamer	144
Gambar 4. 22 Suasana Mini Library, Café, dan Koridor	145
Gambar 4. 23 Kerangka Berpikir Konsep Pencahayaan.....	146
Gambar 4. 24 Fasad Museum Kebudayaan Jawa Timur.....	148
Gambar 4. 25 Kerangka Berpikir Konsep Material	149
Gambar 4. 26 Skema Material Area Sejarah dan Mainan Tradisional	152
Gambar 4. 27 Skema Material Lobby Museum	153
Gambar 4. 28 Kerangka Berpikir Konsep Penghawaan.....	154
Gambar 4. 29 Contoh Aplikasi AC Split Duct di Area Pamer	155
Gambar 4. 30 Kerangka Berpikir Konsep Furniture.....	158
Gambar 4. 31 Contoh Display Koleksi	159
Gambar 4. 32 Ergonomi Furniture	159
Gambar 4. 33 Kerangka Berpikir Konsep Keamanan.....	162
Gambar 4. 34 Penerapan Tangga Anti Selip dan Strip Lighting	162
Gambar 4. 35 Denah Ceiling Area Sejarah dan Rumah Adat.....	163
Gambar 4. 36 Contoh Aplikasi Strip Lighting Pada Konsep Keamanan.....	163
Gambar 4. 37 Aplikasi Alarm Detector	164
Gambar 4. 38 Kerangka Berpikir Konsep Wayfinding.....	164
Gambar 4. 39 Contoh Penerapan Wayfinding Petunjuk Arah dan Tanda Ruang.....	165