

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	i
Lembar Pernyataan	ii
Kata Pengantar	iii
Abstrak	iv
<i>Abstract</i>	v
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xv
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan	3
1.1.1 Tujuan.....	3
1.1.2 Sasaran.....	3
1.5 Batasan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.6.1 Manfaat Bagi Masyarakat	4
1.6.2 Manfaat Bagi Institusi Penyelenggara Pendidikan.....	5
1.6.3 Manfaat Bagi Keilmuan Interior	5
1.7 Metode Perancangan	5
1.7.1 Tahap Pengumpulan Data	5
1.7.1.1 Wawancara	5
1.7.1.2 Observasi	6
1.7.1.3 Studi Lapangan.....	6
1.7.1.4 Dokumentasi.....	6
1.7.1.5 Studi Literatur.....	6
1.8 Kerangka Berpikir	7

1.9 Sistematika Pembahasan	8
BAB II Kajian Literatur dan Standarisasi	9
2.1 Definisi Proyek	9
2.2 Klasifikasi Proyek	9
2.3 Standarisasi Proyek	10
2.3.1 Pengguna Museum.....	10
2.3.2 Benda Koleksi Museum.....	11
2.3.3 Persyaratan Berdirinya Museum.....	11
2.3.4 Tipe Interior Museum	12
2.3.5 Standarisasi Fasilitas.....	12
2.3.6 Standarisasi Organisasi Ruang.....	14
2.3.7 Standarisasi Sirkulasi.....	15
2.3.8 Standarisasi Penyajian Koleksi	16
2.3.9 Standarisasi Display Koleksi	17
2.3.10 Standarisasi Pencahayaan	22
2.3.11 Standarisasi Penghawaan	27
2.3.12 Ergonomi an Tata Letak	28
2.3.13 Standarisasi Keamanan	30
2.3.14 Penyimpanan Koleksi Museum	31
2.3.15 Standarisasi Akustik	33
2.3.16 Standarisasi Elemen Lantai.....	33
2.3.17 Standarisasi Elemen Dinding.....	34
2.3.18 Standarisasi Elemen Ceiling	34
2.3.19 Kaitan Kondiri Ruang dan Panca Indra	34
2.3.20 Standarisasi Warna	35
2.3.21 Standarisasi Panggung	36
2.3.22 Jenis Kebudayaan Jawa Timur	36
2.4 Pendekatan Desain	36
2.5 Anotasi Jurnal	37
2.5.1 Implementasi Pengalaman Ruang Dalam Desain Interior	37

2.5.2	Kajian Efek Pencahayaan Buatan Untuk Ruang Galeri Batik (Studi Kasus: Museum Tekstil Jakarta dan Museum Batik Pekalongan)	38
2.5.3	Perancangan Museum Motor Indonesia Dengan Pendekatan <i>Experience</i>	39
2.5.4	Peran Media Interaktif terhadap Pengalaman Pengunjung di Museum Rockheim, Norwegia	40
2.5.5	Does Digital Technology Improve The Visitor Experience? A Comparative Study in The Museum Context	41
2.5.6	Kesimpulan Anotasi Jurnal	42
BAB III	Analisis Studi Banding, Deskripsi Proyek, dan Analisis Data	43
3.1	Analisis Studi Banding	43
3.1.1	Analisis Studi Banding 1	43
3.1.2	Analisis Studi Banding 2	53
3.1.3	Analisis Studi Banding 3	67
3.1.4	Tabel Komparasi Studi Banding	77
3.2	Deskripsi proyek	84
3.2.1	Profil Proyek	85
3.2.2	Sistem Pengunjung	88
3.2.3	Aktivitas	88
3.2.4	Event Museum	89
3.2.5	Fasilitas	92
3.3	Analisis Data	92
3.3.1	Analisis Site	93
3.3.2	Analisis Bangunan	97
3.3.3	Analisis Kebutuhan Ruang	100
3.3.4	Analisis Aktivitas Pengguna	101
3.3.5	Analisis Zoning & Blocking	103
3.3.6	Analisis Warna & Material	104
3.3.7	Analisis Persyaratan Ruang	105
3.3.8	Analisis <i>Storyline</i>	108

3.3.9 Tabel Aktivitas & Kebutuhan Ruang.....	110
BAB IV Konsep Perancangan.....	126
4.1 Tema Perancangan dan Suasana yang Diharapkan.....	126
4.1.1 Tema Perancangan.....	127
4.1.2 Suasana yang Diharapkan.....	128
4.2 Konsep Perancangan	129
4.2.1 Konsep Organisasi Ruang.....	130
4.2.2 Konsep <i>Experience</i>	135
4.2.3 Konsep Visual.....	139
4.2.4 Konsep Pencahayaan	146
4.2.5 Konsep Material.....	149
4.2.6 Konsep Penghawaan.....	154
4.2.7 Konsep Furniture	158
4.2.8 Konsep Keamanan	162
4.2.9 Konsep <i>Wayfinding</i>	164
4.3 Konsep <i>Storyline</i>.....	165
BAB V Kesimpulan.....	168
Daftar Pustaka	169
Lampiran.....	171
• Data Koleksi Kebudayaan.....	171