

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Museum Affandi.....	12
Gambar 2. 2 Museum Sasmita Loka Ahmad Yani	13
Gambar 2. 3 Museum Nike Ardilla.....	13
Gambar 2. 4 Museum Bahari Yogyakarta	14
Gambar 2. 5 Museum Trowulan	14
Gambar 2. 6 Museum Indonesia TMII.....	14
Gambar 2. 7 Museum Anak Kolong Tangga.....	15
Gambar 2. 8 Museum Benteng Vredeburg.....	15
Gambar 2. 9 Jenis pola sirkulasi ruang pameran	19
Gambar 2. 10 Keseimbangan simetris dan asimetris pada ruang pameran	21
Gambar 2. 11 Teknik grafik melalui poster yang memuat tulisan dan gambar	25
Gambar 2. 12 Diorama.....	26
Gambar 2. 13 Teknik audiovisual	27
Gambar 2. 14 Standing Male & Female Viewer	28
Gambar 2. 15 Skema tata ruang penyimpanan koleksi (Gudang)	37
Gambar 2. 16 Smart table	43
Gambar 2. 17 QR Code.....	43
Gambar 2. 18 Large curved screen display	44
Gambar 2. 19 Interactive wayfinding	44
Gambar 2. 20 Artificial Intelligence	45
Gambar 2. 21 Instalasi video mapping dengan teknologi imersif	46
Gambar 3. 1 Buku bercerita	49
Gambar 3. 2 Sepeda Ontel dan TV	49
Gambar 3. 3 Area Kemerdekaan Indonesia	50
Gambar 3. 4 Simulasi pakaian daerah menggunakan AR.....	50
Gambar 3. 5 Photobooth menggunakan AR	50
Gambar 3. 6 Digital book menggunakan layar interaktif	51
Gambar 3. 7 Panel poster dan digital book	51
Gambar 3. 8 Koleksi yang dipajang dalam vitrin	52
Gambar 3. 9 Benda pajangan tanpa lemari display atau vitrin	52
Gambar 3. 10 Treatment lantai yang dibuat seperti darah	52
Gambar 3. 11 Treatment dinding sebagai hall of fame	53
Gambar 3. 12 Video wall mapping	54
Gambar 3. 13 Layar sentuh interaktif	54
Gambar 3. 14 Layar sentuh interaktif	55
Gambar 3. 15 Informasi dalam bentuk tulisan dan gambar (poster).....	55
Gambar 3. 16 Desain vitrin yang terintegrasi dengan poster informasi (penjelasan).....	55
Gambar 3. 17 Desain vitrin yang menyesuaikan dengan konten pada area Bahari.....	56
Gambar 3. 18 Implementasi komposisi warna dan pencahayaan pada ruang interior museum	56
Gambar 3. 19 Variasi panel pada treatment dinding	57
Gambar 3. 20 Treatment dinding sekaligus teknik display.....	57
Gambar 3. 21 Replika gua pada dinding dan ceiling museum	57

Gambar 3. 22 Panel lini masa dan implementasi layar monitor sebagai media penyampai informasi	59
Gambar 3. 23 Penerapan video wall mapping	59
Gambar 3. 24 Penerapan layar monitor interaktifPenerapan layar monitor interaktif.....	60
Gambar 3. 25 Replika sumber pencahayaan alami Gedung Sate	60
Gambar 3. 26 Display mengenai struktur bangunan.....	60
Gambar 3. 27 Penyampaian informasi melalui metode grafis.....	61
Gambar 3. 28 Visualisasi ruang museum.....	61
Gambar 3. 29 Area kontemplasi.....	62
Gambar 3. 30 Virtual Reality	63
Gambar 3. 31 Bentuk vitrin yang bervariasi	63
Gambar 3. 32 Hall of fame	64
Gambar 3. 33 Area pameran museum.....	64
Gambar 3. 34 Peta lokasi area-area museum	65
Gambar 3. 35 L.W. “Pete” Kent Train Car Experience	66
Gambar 3. 36 Solomon Victory Theater	66
Gambar 3. 37 Area pameran museum.....	66
Gambar 3. 38 Penyuasaan ruangan melalui dekorasi-dekorasi replika.....	67
Gambar 3. 39 Penyuasaan ruangan melalui dekorasi-dekorasi replika.....	67
Gambar 3. 40 Penyajian pesawat sebagai koleksi museum	67
Gambar 3. 41 Lokasi Museum Monumen Perjuangan	78
Gambar 3. 42 Area pameran tetap	79
Gambar 3. 43 Area pameran pakaian perjuangan/Lobby A (kiri) dan area pameran temporer/lobby B (kanan).....	79
Gambar 3. 44 Area Auditorium.....	80
Gambar 3. 45 Area perpustakaan	80
Gambar 3. 46 Area Lobby (A) sebagai area pameran pakaian perjuangan	81
Gambar 3. 47 Area lobby (B) sebagai area pameran temporer.....	81
Gambar 3. 48 Area kantor.....	82
Gambar 3. 49 Area Gudang & Konservasi	82
Gambar 3. 50 Lantai monument yang diadaptasi dari punden berundak	84
Gambar 3. 51 Bentuk bangunan monument	85
Gambar 3. 52 Relief pada dinding sebelah utara monument	86
Gambar 3. 53 Bagan Struktur Kepegawaian.....	86
Gambar 3. 54 Kondisi eksisting area konservasi	94
Gambar 3. 55 Akses masuk kendaraan	95
Gambar 3. 56 Jalur masuk dan keluar pengunjung.....	96
Gambar 3. 57 Area lobby dengan pencahayaan alami.....	97
Gambar 3. 58 Akses masuk dan keluar museum dari arah monument dan menuju interior museum.....	97
Gambar 3. 59 Tangga akses keluar-masuk.....	98
Gambar 3. 60 Gambar A menunjukkan tampak atas arsitektural monument, Gambar B menunjukkan denah interior museum yang berada tepat di bawah monument.....	98
Gambar 3. 61 Lokasi bukaan penghawaan alami	99
Gambar 3. 62 Area lobby dengan pencahayaan alami.....	99

Gambar 3. 63 Sistem elektrikal pada area kantor (kiri) dan auditorium (kanan) yang tidak rapi	99
Gambar 3. 64 Titik AC pada kantor (kiri) dan titik AC pada area pameran diorama (kanan)...	100
Gambar 3. 65 Matriks hubungan antar ruang	118
Gambar 3. 66 Bubble diagram	118
Gambar 4. 1 Diagram mindmap.....	120
Gambar 4. 2 Kata kunci acuan	121
Gambar 4. 3 Gambar denah eksisting dan area interior museum	136
Gambar 4. 4 Zoning	137
Gambar 4. 5 Blocking	137
Gambar 4. 6 Denah eksisting	138
Gambar 4. 7 Denah hasil analisis.....	138
Gambar 4. 8 Pembentukan alur melalui partisi pada denah khusus area pameran.....	139
Gambar 4. 9 Penerapan organisasi linear pada area loby dan sekitarnya	139
Gambar 4. 10 Penerapan organisasi linear pada area kantor	140
Gambar 4. 11 Diagram konsep dan referensi gambar.....	140
Gambar 4. 12 Implementasi bentuk lengkung dan dinamis pada area pameran museum.....	141
Gambar 4. 13 Diagram konsep dan referensi gambar.....	141
Gambar 4. 14 Implementasi konsep warna dan tekstur pada area pameran museum	142
Gambar 4. 15 Implementasi konsep warna dan tekstur pada area resepsionis	142
Gambar 4. 16 Implementasi konsep warna dan tekstur pada area kantor.....	143
Gambar 4. 17 Implementasi konsep warna dan tekstur pada area lab konservasi.....	143
Gambar 4. 18 Diagram konsep dan referensi gambar.....	144
Gambar 4. 19 Implementasi konsep pencahayaan untuk membentuk persepsi mengenang .	144
Gambar 4. 20 Diagram konsep dan referensi gambar.....	145
Gambar 4. 21 QR Code yang memuat penjelasan objek-objek koleksi	145
Gambar 4. 22 Perangkat AI sebagai chatbot.....	146
Gambar 4. 23 Immersive video wall mapping untuk memberikan visual lebih nyata	146
Gambar 4. 24 Penggunaan LCD Monitor dan layar lengkung untuk visualisasi.....	147
Gambar 4. 25 Penggunaan clip-on frame LED display board untuk menampilkan foto tokoh	147
Gambar 4. 26 Panel interaktif low-tech	148
Gambar 4. 27 Furnitur utama pada area kantor	148
Gambar 4. 28 Furnitur pada area lab konservasi	148
Gambar 4. 29 Diagram konsep dan referensi gambar.....	149
Gambar 4. 30 alur sirkulasi memutar pada area pameran Peristiwa Sejarah.....	149
Gambar 4. 31 Signage nama area	150
Gambar 4. 32 Signage tahun peristiwa sebagai guideline alur	150
Gambar 4. 33 Diagram konsep dan referensi gambar.....	150
Gambar 4. 34 Implementasi AC pada area pameran museum dan area kantor	151
Gambar 4. 35 Implementasi perangkat speaker sebagai sumber audio dan panel display sebagai media yang membantu meredam pantulan suara	151
Gambar 4. 36 Diagram konsep dan referensi gambar.....	152
Gambar 4. 37 Implementasi sprinkler dan smoke detector.....	152
Gambar 4. 38 Implementasi hydrant.....	153
Gambar 4. 39 Implementasi CCTV pada area pameran museum.....	153

Gambar 4. 40 Jalur evakuasi area gudang	154
Gambar 4. 41 Jalur evakuasi area kantor	154