

DAFTAR ISI

BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan.....	6
1.4.1 Tujuan.....	6
1.4.2 Sasaran.....	6
1.5 Batasan Perancangan.....	6
1.6 Manfaat Perancangan.....	6
1.7 Metode Perancangan.....	7
1.7.1 Tahap Pengumpulan Data.....	7
1.8 Kerangka Berfikir.....	9
1.9 Sistematika Pembahasan.....	10
BAB II.....	11
2.1 Definisi Proyek.....	11
2.2 Klasifikasi Proyek.....	12
2.2.1 Fungsi Museum dan Kegiatan Museum.....	13
2.3 Standarisasi Proyek.....	15
2.3.1 Faktor Cerita (<i>Story Line</i>).....	18
2.3.2 Konsep Pembangunan Souraja.....	22
2.3.3 Standarisasi area Kuratorial dan Kantor.....	24
2.3.4 Organisasi Ruang.....	26
2.3.5 Data Pengguna Museum.....	27
2.3.6 Persyaratan Umum Berdirinya Proyek.....	30
2.3.7 Standarisasi Penanda ruang dan Koleksi.....	31
2.3.8 Metode Penyajian Barang Koleksi Museum.....	32
2.3.9 Persyaratan Teknis Museum.....	36

2.3.10	Metode Penyajian Koleksi.....	46
2.3.11	Standar Ergonomi dan Antropometri.....	47
2.3.12	Standarisasi Teknologi.....	49
2.3.13	Standar Luas Objek Pamer.....	50
2.3.14	Tabel Koleksi Museum.....	50
2.4	Pendekatan Desain.....	59
2.4.1	Pendekatan Konstektual.....	59
BAB III.....		64
3.1	Analisa dan Studi Banding.....	64
3.1.1	Analisa Museum Gedung Sate.....	64
3.1.2	Analisa Museum Sejarah Kota Bandung.....	67
3.1.3	Analisa Museum Provinsi Sulawesi Tengah.....	69
3.1.4	Tabel Komparasi.....	74
3.1.5	Deskripsi Proyek.....	77
3.1.6	Profil Proyek.....	77
3.1.7	Struktur Organisasi.....	78
3.1.8	Pengguna.....	80
3.2	Analisi Data Koleksi.....	80
3.3	Analisa Data.....	80
3.3.1	Analisa Site.....	80
3.3.2	Analisa Bangunan Eksisting.....	84
3.3.3	Analisa Alur Aktivitas Pengguna.....	87
3.3.4	Analisa Hubungan Ruang.....	90
3.3.5	Analisa Besaran Ruang.....	92
BAB IV.....		89
4.1	Tema Perancangan.....	89
4.1.1	Tema Perancangan: Journey Through Kingdom Time.....	89

4.1.2	Suasana yang Diharapkan	90
4.2	Konsep Umum	90
4.2.1	Konsep Story Line	93
4.3	Konsep Denah Khusus	95
4.3.1	Konsep Penataan Display	95
4.3.2	Konsep Visual Ruang	106
4.3.3	Konsep Implementasi Kontekstual	109
4.4	Programming.....	112
BAB V	117
5.1	Kesimpulan	117
5.2	Saran	117