

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Dinding reflektor pada lemari pameran .....	21
Gambar 2.2 Perbedaan tinggi pada orang dewasa dan anak-anak.....	28
Gambar 2.3 Perbedaan tinggi pada pria dan wanita .....	29
Gambar 2.4 Peletakan display yang baik untuk menghindari ketidaknyamanan .....	29
Gambar 2.5 Contoh peletakan <i>display</i> dan alur berdasarkan <i>storyline</i> .....	37
Gambar 2.6 Macam-macam pola sirkulasi ruang pameran menurut McLean .....	38
Gambar 2.7 <i>Smart Table</i> .....	40
Gambar 2.8 QR Code.....	41
Gambar 2.9 <i>Digital Wayfinding</i> .....	42
Gambar 2.10 <i>Artificial Intelligence</i> .....	42
Gambar 2.11 Wahana ImersifA .....	43
Gambar 2.12 Logo The British Museum .....	46
Gambar 2.13 Fasad The British Museum.....	46
Gambar 2.14 Sir Hans Sloane .....	47
Gambar 2.15 Montagu House pada tahun 1715 .....	48
Gambar 2.16 Tampak depan The British Museum.....	49
Gambar 2.17 Tampak atas The British Museum.....	49
Gambar 2.18 Denah dan <i>Sensory Map</i> pada <i>Lower Floor</i> .....	50
Gambar 2.19 Denah dan <i>Sensory Map</i> pada <i>Ground Floor</i> .....	50
Gambar 2.20 Denah dan <i>Sensory Map</i> pada <i>Upper Floors</i> .....	51
Gambar 3.1 Museum Geologi Bandung.....	52
Gambar 3.2 Site Museum Geologi Bandung.....	52
Gambar 3.3 Layout Museum Geologi Bandung.....	53
Gambar 3.4 Museum Sonobudoyo Yogyakarta .....	60
Gambar 3.5 Site Museum Sonobudoyo Yogyakarta .....	60
Gambar 3.6 Layout Museum Sonobudoyo Yogyakarta.....	61

Gambar 3.7 Museum Nasional Indonesia .....	71
Gambar 3.8 Site Museum Nasional Indonesia .....	78
Gambar 3.9 Analisis arah matahari, arah angin, vegetasi, dan kebisingan Museum Nasional Indonesia .....	79
Gambar 3.10 Layout Museum Nasional Indonesia .....	79
Gambar 3.11 Diagram aktivitas pengunjung .....	81
Gambar 3.12 Diagram aktivitas pengelola .....	81
Gambar 3.13 Bubble diagram Gedung A.....	87
Gambar 3.14 Bubble diagram Gedung B .....	87
Gambar 3.15 Zoning Gedung A dan Gedung B .....	88
Gambar 3.16 Blocking Gedung A dan Gedung B .....	88
Gambar 4.1 Mind map tema perancangan .....	89
Gambar 4.2 Sensory maps pada ruang pameran dan lorong .....	90
Gambar 4.3 Sensory maps pada lobby .....	90
Gambar 4.4 Suasana yang dibangun untuk Area Keris dan Senjata.....	93
Gambar 4.5 Reed Diffuser untuk memunculkan wewangian.....	93
Gambar 4.6 Area Transisi dari Area Keris dan Senjata ke Area Wayang .....	99
Gambar 4.7 Area Pendalangan dan Display Smart Screen pada Area Wayang .....	99
Gambar 4.8 Layout Ruang Pamer (Area Keris-Senjata dan Area Wayang).....	100
Gambar 4.9 Alur sirkulasi pada area ruang pameran .....	101
Gambar 4.10 Bentuk dinamis pada elemen dekorasi dan pada <i>ceiling</i> .....	101
Gambar 4.11 Konstruksi yang mengalami perubahan dari eksisting .....	102
Gambar 4.12 Dinding yang Mengarahkan Pengunjung .....	112
Gambar 4.13 Moodboard perancangan Area Keris dan Senjata .....	112
Gambar 4.14 Moodboard perancangan Area Wayang.....	113