

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Alur yang disarankan.....	16
Gambar 2.2. Alur yang tidak berstruktur	16
Gambar 2.3. Alur yang diarahkan	17
Gambar 2.4. Ukuran Bentuk Vitrin dan Panil yang ideal.....	20
Gambar 2.5. Jarak benda pameran dengan pengunjung.....	21
Gambar 2.6. Jarak perkiraan pemasangan koleksi agar dapat dilihat secara utuh.....	21
Gambar 2.7. Jarak grafik dan teks.....	22
Gambar 2.8. Jarak display interaktif	22
Gambar 2.9. Jarak pandang manusia secara vertikal.....	23
Gambar 2.10. Jenis Display Touchscreen yang Digunakan	28
Gambar 2.11. Penggunaan QR code	29
Gambar 2.14. Museum Gedung Sate.....	30
Gambar 2.15. Interior dan Penghawaan Museum Gedung Sate.....	31
Gambar 2.16. Interior Ruang Pamer Museum Gedung Sate	31
Gambar 2.17. Layar Monitor Sebagai Media Penyampaian Informasi	32
Gambar 2.18. Layar Touchscreen Interaktif.....	32
Gambar 2.19. The Cleveland Museum of Arts.....	33
Gambar 2.20. Artlens Studio Pembuatan Tembikar Digital.....	33
Gambar 2.21. Artlens Wall Layar Touchscreen Interaktif	34
Gambar 2.23. Ourchetype Interactive Exhibition.....	34
Gambar 2.24. Ruang Persona Ourchetype Interactive Exhibition.....	35
Gambar 2.25. Ruang Resah Ourchetype Interactive Exhibition	35
Gambar 2.26. Ruang Bias Ourchetype Interactive Exhibition	36
Gambar 2.27. Ruang cahaya Ourchetype Interactive Exhibition	36
Gambar 2.28. Ruang Berbagi Ourchetype Interactive Exhibition.....	36
Gambar 2.29. Ruang Hasil Ourchetype Interactive Exhibition.....	37
Gambar 3.1. Museum Seni Rupa dan Keramik.....	38
Gambar 3.2. Fasad Museum Seni Rupa dan Keramik.....	39
Gambar 3.3. Interior Museum Seni Rupa dan Keramik	39

Gambar 3.4. Interior Museum Seni Rupa dan Keramik	40
Gambar 3.5. Ceiling pada Area Pamer Museum	41
Gambar 3.6. Penempatan Display Pada Museum Keramik Kota Tua.....	41
Gambar 3.7. Pencahayaan Museum Keramik	42
Gambar 3.8. Penghawaan pada Ruang Pamer Museum Keramik	42
Gambar 3.9. Keamanan dalam museum keramik.....	43
Gambar 3.10. Museum Nasional Indonesia	43
Gambar 3.11. Museum Nasional Indonesia	44
Gambar 3.12. Interior Museum Nasional Indonesia	45
Gambar 3.13. Pencahayaan pada Museum Nasional Indonesia	46
Gambar 3.14. Penghawaan pada Museum Nasional Indonesia.....	46
Gambar 3.15. Museum Sri Baduga	46
Gambar 3.16. Interior Museum Sri Baduga	47
Gambar 3.17. Pencahayaan pada Museum Sri Baduga	48
Gambar 3.18. Penghawaan pada Museum Sri Baduga.....	49
Gambar 3.19. Ceramics Museum Denmark	49
Gambar 3.20. Interior Ceramics Museum Denmark	50
Gambar 3.21. Pencahayaan Ceramics Museum Denmark	51
Gambar 3.22. Penghawaan pada Ceramics Museum Denmark.....	51
Gambar 3.23. Keamanan pada Ceramics Museum Denmark.....	52
Gambar 3.24. Penerapan Signage pada Ceramics Museum Denmark	52
Gambar 3.25. Flow activity Pengunjung Pribadi	68
Gambar 3.25. Flow activity Pengunjung Pribadi	68
Gambar 3.25. Flow activity Pengelola	69
Gambar 3.25. Flow activity barang koleksi baru	72
Gambar 3.25. Aksesibilitas Museum Keramik Kontemporer	77
Gambar 3.26. Arah Selatan, Bank BNI.....	78
Gambar 3.27. Arah Barat, Ruko.....	78
Gambar 3.28. Arah Timur, Bank BJB	78
Gambar 3.30. Arah Matahari.....	79
Gambar 3.31. Kecepatan Angin Rata-Rata Kota Bandung	79
Gambar 3.32. Vegetasi Site	80

Gambar 3.33. View Site	81
Gambar 3.34. Analisa Kebisingan.....	81
Gambar 3.36. Gambar Akses Museum	82
Gambar 3.38. Bentuk Bangunan	83
Gambar 3.40. Zoning & Blocking.....	89
Gambar 3.42. Bubble diagram	89
Gambar 4.1. Diagram Tema Perancangan.....	90
Gambar 4.2. Konsep Tema Perancangan	91
Gambar 4.3. Sirkulasi Museum Keramik Kontemporer.....	92
Gambar 4.4. Sirkulasi Storyline 2012	92
Gambar 4.5. Sirkulasi Storyline 2013 radial	93
Gambar 4.6. Sirkulasi Storyline 2014 radial	93
Gambar 4.7. Sirkulasi Storyline 2015 linear	94
Gambar 4.8. Sirkulasi Storyline 2016 radial	94
Gambar 4.9. Sirkulasi Storyline 2017 radial	95
Gambar 4.10. Sirkulasi Storyline 2018 linear	95
Gambar 4.11. Sirkulasi Storyline 2019 linear	96
Gambar 4.12. Sirkulasi Storyline 2020 linear	96
Gambar 4.13. Sirkulasi Storyline 2021 Radial.....	97
Gambar 4.4. QR code Untuk Menjawab Pertanyaan Interaktif dalam Ruang.....	112
Gambar 4.5. Penerapan panel touchscreen.....	112
Gambar 4.6. Penerapan interaktif Kinetik.....	113
Gambar 4.9. Konsep warna yang diterapkan	116
Gambar 4.10. Diagram Konsep Penghawaan.....	117
Gambar 4.11. Diagram Konsep Keamanan.....	119
Gambar 4.12. Layout Ruang Pamer Utama & Tampak Ruang Pamer Utama.....	128
Gambar 4.13. Lobby Museum.....	128
Gambar 4.14. Storyline 2012	129
Gambar 4.14. Storyline 2013	130
Gambar 4.15. Storyline 2014	130

Gambar 4.16. Storyline 2015	131
Gambar 4.17. Storyline 2016	131
Gambar 4.18. Storyline 2017	132
Gambar 4.19. Storyline 2018	132
Gambar 4.20. Storyline 2019	133
Gambar 4.21. Storyline 2020	134
Gambar 4.22. Storyline 2021	134
Gambar 4.23. Auditorium	135
Gambar 4.24. Ruang Workshop	135