

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 IDENTIFIKASI PERMASALAHAN	2
1.3 RUMUSAN PERMASALAHAN	3
1.4 TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN	3
1.5 BATASAN PERANCANGAN	4
1.6 METODE PERANCANGAN	4
1.7. MANFAAT PERANCANGAN	6
1.8. KERANGKA PIKIR PERANCANGAN.....	7
1.9. PEMBABAN LAPORAN TA	8
BAB 2 KAJIAN LITERATUR DAN STANDARISASI.....	9
2.1. Definisi Museum.....	9
2.2. Klasifikasi Museum	9
2.3. Standardisasi Museum	17
2.3.1. Alur Cerita (<i>Storyline</i>)	19
2.3.2 Wayfinding	26
2.3.3 Konservasi Museum.....	27
2.3.4 Kegiatan Pengelolaan Barang Koleksi.....	30
2.3.5 Tata Ruang Penyimpanan Koleksi.....	33
2.3.6 Laboratorium Konservasi.....	35
2.4. PENDEKATAN DESAIN	35

2.4.1	Implementasi Experience Design dalam Perancangan Interior Museum.....	36
2.4.2	Perancangan Museum Keramik Kontemporer di Kota Bandung dengan Pendekatan Interaktif	37
2.4.3	Faktor Daya Tarik Display Interaktif terhadap Pengunjung di Museum Ocean World Trans Studio Bandung	37
2.4.4	Pengaplikasian Konsep Interaktif terhadap Desain Mini Maritime Museum Di Surabaya	38
2.4.5	Peran Media Interaktif terhadap Pengalaman Pengunjung di Museum Rockheim, Norwegia	38
2.4.6	Penerapan Teknologi	39
2.4.7	Analisis Studi Preseden 1 : The National Maritime Museum Amsterdam	41
2.4.6	Analisis Studi Preseden 2 : Danish National Maritim Museum.....	45
BAB 3 DESKRIPSI PROJEK DAN ANALISIS DATA		49
3.1.	Analisis Studi Banding.....	49
3.1.1.	Analisis Studi Banding 1 : Museum Gedung Sate	49
3.1.2.	Analisis Studi Banding 2 : Museum Lokananta Surakarta	53
3.2.	Deskripsi Eksisting.....	56
3.2.1	Sejarah Museum Bahari Jakarta	58
3.2.2.	Struktur Organisasi/Kepegawaian	59
3.2.3.	Fungsi Konservasi Museum.....	61
3.2.4.	Luas Area & Eksisting Ruangan.....	62
3.3.	Analisis Site	67
3.3.1.	Fungsi dan langgam bangunan disekitarnya	67
3.3.2.	Analisis akses sekitar bangunan	67
3.3.3.	Analisis Matahari.....	68
3.3.4.	Analisis Kebisingan.....	68
3.3.5.	Analisis Akses Masuk dan Keluar Museum	69
3.3.6.	Analisis Suasana Interior	69
3.3.7.	Analisis Utilitas	70

3.4.	Analisis Kondisi Eksisting (before)	70
3.4.1.	Analisis Alur Aktivitas	70
3.4.2.	Analisis Ruang Lobby/Entrance	72
3.4.3.	Analisis Ruang Pameran Temporer	73
3.4.4.	Analisis Ruang Awal Perkembangan Nusantara 1	75
3.4.5.	Analisis Ruang Era Pelayaran.....	77
3.4.6.	Analisis Ruang Diorama.....	78
3.4.7.	Analisis Ruang Koleksi Pasca Kebakaran 1	80
3.4.8.	Analisis Ruang Koleksi Perahu	80
3.5.	Analisis <i>Storyline</i> Museum Eksisting (before).....	82
3.5.1.	Tabel Komparasi.....	85
3.6.	ANALISIS PERANCANGAN	89
3.6.1.	Analisis Kebutuhan Aktivitas (Alur Aktivitas After Studies).....	89
3.6.2.	Analisis Kebutuhan Mebel/Peralatan dan Area/Ruang.....	93
3.6.3.	Analisis Hubungan Antar Area/Ruang (disertai bubble diagram)	113
3.6.4.	Diagram Zoning.....	114
3.6.5.	Diagram Blocking.....	115
BAB 4 TEMA DAN KONSEP IMPLEMENTASI PERANCANGAN.....		116
4.1	TEMA PERANCANGAN	116
4.2	KONSEP IMPLEMENTASI PERANCANGAN	117
4.2.1.	Konsep Suasana Interior yang diharapkan.....	117
4.2.2.	Konsep Organisasi Ruang.....	118
4.2.3.	Konsep Alur Aktivitas	120
4.2.4.	Konsep <i>Storyline</i>	122
4.2.5.	Konsep Visualisasi.....	130
4.2.6.	Konsep Implementasi Media Interaktif	138

4.2.7.	Konsep Furniture dan Display	141
4.2.8.	Konsep Pencahayaan	142
4.2.9.	Konsep Signage	142
4.2.10.	Konsep Keamanan	145
4.2.11.	Konsep Penghawaan	146
4.3	BEFORE AND AFTER STUDIES	147
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....		152
DAFTAR PUSTAKA		152
LAMPIRAN.....		155