

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
ABSTRAK	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 IDENTIFIKASI PERMASALAHAN	3
1.2.1 Masalah pada Kasus Redesain	3
1.3 RUMUSAN PERMASALAHAN	3
1.4 TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN	4
1.4.1 Tujuan Perancangan	4
1.4.2 Sasaran Perancangan	4
1.5 BATASAN PERANCANGAN	4
1.6 METODE PERANCANGAN	5
1.6.1 Menentukan Objek Perancangan	5
1.6.2 Pengumpulan data	5
1.6.3 Analisis Data	6
1.7 MANFAAT PERANCANGAN	7
1.8 KERANGKA PIKIR PERANCANGAN	8
1.9 PEMBABAN LAPORAN TA	9
BAB 2	10
KAJIAN PUSTAKA DAN REFERENSI DESAIN	10
2.1 DEFINISI PROJEK	10
2.2 KLASIFIKASI PROJEK	10
2.3 STANDARISASI PROJEK	11
2.3.1 Bangunan Cagar Budaya	11
2.3.2 Standarisasi Umum Perancangan Museum	13

2.3.3	Standarisasi Khusus Perancangan Museum	14
2.4	PENDEKATAN INTERAKTIF	24
2.4.1	Fenomena dan isu Proyek	24
2.4.2	Teori & Definisi Umum Pendekatan Interaktif	24
2.4.3	Teori Khusus Pendekatan Desain pada lingkup Interior Desain	24
2.4.4	Penjelasan Studi Preseden	27
BAB 3	30
DESKRIPSI PROJEK DAN DATA ANALISIS	30
3.1	ANALISIS STUDI BANDING	30
3.1.1	Analisis Studi Banding 1	30
3.1.2	Analisis Studi Banding 2	40
3.1.3	Analisis Studi Banding 3	47
3.1.4	Tabel Komparasi Studi Banding	55
3.2	DESKRIPSI PROJEK	60
3.2.1	Deskripsi Proyek Perancangan	60
3.2.2	Analisis Site	64
3.2.3	Analisis Kasus Redesain	69
3.2.4	Analisis Perancangan	98
BAB 4	115
TEMA DAN KONSEP IMPLEMENTASI PERANCANGAN	115
4.1	TEMA PERANCANGAN	115
4.2	KONSEP IMPLEMENTASI PERANCANGAN	116
4.2.1	Konsep Interaktif	116
4.2.2	Konsep Alur Storyline Museum	124
4.2.3	Konsep Implementasi Display Berdasarkan Alur	130
4.2.4	Konsep Interior	166
4.2.5	Konsep Standar Visual Objek Pamer	201
4.2.6	Konsep Pertimbangan Konservasi	202
BAB 5	202
KESIMPULAN DAN SARAN	202
5.1	Kesimpulan	202
5.2	Kontribusi Perancangan	202
5.3	Saran	203
DAFTAR PUSTAKA	204
LAMPIRAN	206