

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN LAPORAN TUGAS AKHIR	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Ruang Lingkup Perancangan	2
D. Tujuan Perancangan	3
E. Metode Perancangan	3
F. Sistematika Penulisan	5
BAB 2 TINJAUAN PROYEK.....	7
A. Denah	7
B. Lokasi.....	8
1. Makro.....	8
2. Mikro	10
C. Identitas Proyek.....	10
1. Profil Museum Bencana ALam Jakarta	10
2. Visi dan Misi.....	11
D. Pengunjung.....	11
E. Struktur Ogranisasi	11
BAB 3 KONSEP DESAIN	12
A. Konsep Aktifitas dan Kebutuhan Ruang.....	12
1. Konsep Aktifitas Fungsi, Kebutuhan Fasilitas, dan Besaran Ruang ..	12
2. Konsep Furnitur	19
B. Konsep Program Ruang	21
1. Konsep Tapak & Lingkungan.....	21

2.	Konsep Zoning.....	23
3.	Konsep View (Orientasi Ruang).....	25
4.	Konsep Hubungan Antar Ruang.....	25
5.	Konsep Sirkulasi.....	27
6.	Konsep Pembagian Ruang.....	29
C.	Konsep Pengembangan Desain.....	30
1.	Konsep Umum.....	30
2.	Konsep Ruang.....	38
BAB 4 DESAIN – HASIL AKHIR		49
A.	Konsep Pengembangan Desain.....	49
B.	Perspektif	50
C.	Gambar Kerja.....	54
D.	Poster.....	82
DAFTAR PUSTAKA		85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Denah Eksisting	7
Gambar 2 : Denah Eksisting	7
Gambar 3 : Lokasi Sumber : google.com/maps	8
Gambar 4 : Lokasi Makro Sumber : google.com/maps	8
Gambar 5 : Lokasi Mikro Sumber : google.com/maps	10
Gambar 6 : Logo	10
Gambar 8 : Konsep furnitur meja counter pada Lobby Sumber : https://www.computerhistory.org/venue/space/	19
Gambar 9 : Konsep Meja Island pada Ruang Pamer Sumber : https://www.glenwoodnyc.com/manhattan-living/museum-of-natural-history-natures-fury	19
Gambar 10 : Konsep Vitrin terbuka pada Ruang Pamer Sumber : https://www.glenwoodnyc.com/manhattan-living/museum-of-natural-history-natures-fury	20
Gambar 11 : Konsep Island Display Interaktif pada Ruang Pamer Sumber : https://www.lamasatech.com/blog/how-to-design-exhibitions-with-interactive-museum-technology/	20
Gambar 12 : Lokasi Makro	21
Gambar 13 : Lokasi Mikro	22
Gambar 14 : Lokasi Mikro	23
Gambar 15 : Zoning	24
Gambar 16 : Zoning	25
Gambar 17 : Matriks	26
Gambar 18 : Bubble Diagram	27
Gambar 19: Suggest Approach Sumber : Dean, David.1994	28
Gambar 20 : Sirkulasi Pengunjung	28
Gambar 21: Sirkulasi Karyawan	29
Gambar 22 : <i>Blocking</i> / Pembagian Ruang	30
Gambar 23: Konsep Citra Interaktif Sumber : http://mentalfloss.com/article/60083/11-things-we-learned-american-museum-natural-historys-new-exhibition-natural-disasters	31
Gambar 24 : Konsep Citra Interaktif Sumber : https://id.pinterest.com/pin/1477812364466330/	31

Gambar 25 : Konsep Citra Interaktif Sumber : http://www.indiewire.co	32
Gambar 26: Konsep Citra Interaktif Sumber : https://www.lamasatech.com/blog/how-to-design-exhibitions-with-interactive-museum-technology/	32
Gambar 24: Konsep Citra Interaktif Sumber : https://www.tripadvisor.com/LocationPhotoDirectLink-g1868435-d6696917-i100209262-The_Levinson_Visitors_Center-Rehovot_Central_District.html	32
Gambar 27 : Metode Keterangan Koleksi Sumber : https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-4581683/museum-kota-bandung-utang-rp-575-juta-ke-vendor-mural	33
Gambar 28 : Metode Pemanduan Sumber : https://in.ntm.gov.tw/content_165.html	33
Gambar 29 : Metode Audio Sumber : https://rubinmuseum.org/events/exhibitions/the-world-is-sound	33
Gambar 30 : Metode Visual Sumber : http://www.newangle.co.uk/work	34
Gambar 31 : Metode <i>Tactile</i> Sumber : https://id.pinterest.com/pin/363243526169950864/?lp=true	34
Gambar 32 : Metode Demonstrasi Sumber : http://www.kcwtoday.co.uk/2016/10/wonderlab-science-museum-review/	35
Gambar 33 : <i>Smart Table</i> Sumber : https://monsterar.net/2019/02/14/5-teknologi-museum-digital/	35
Gambar 34 : Augment Reality Sumber : https://monsterar.net/2019/02/14/5-teknologi-museum-digital/	35
Gambar 35 : Interactive Projector Sumber : https://monsterar.net/2019/02/14/5-teknologi-museum-digital/	36
Gambar 36 : Konsep Tata Ruang	36
Gambar 37 : Konsep <i>image local light</i> Sumber: https://id.pinterest.com/pin/384283780702808928/	43
Gambar 38 : Konsep <i>image general light</i> Sumber: https://id.pinterest.com/pin/152629874850693973/	43
Gambar 39 : Lampu <i>Spotlight</i> dan <i>LED Stripe</i> Sumber: https://www.amazon.com/CTKcom-Spotlight-Ceiling-Exhibition-Lighting/dp/B073W7QZBJ	44
Gambar 40 : AC Sentral Sumber: http://e-journal.uajy.ac.id	46
Gambar 41 : Exhaust Fan Sumber: http://jvelectric.co.in	46
Gambar 42 : Soundproof Gypsum Sumber: www.wallboardsupplyco.com	47
Gambar 43 : Karpet Sumber: www.icreatables.com	47

Gambar 44 : <i>Glasswool</i> Sumber: www.diytrade.com	47
Gambar 45 : CCTV Sumber: http://www.suarapemredkalbar.com	48
Gambar 46 : <i>Monitoring Room</i> Sumber: alamy.com	48
Gambar 47 : Sistem Deteksi Api Sumber: http://kreativerocksystem.com	48
Gambar 48 : <i>Layout Siteplan</i>	49
Gambar 49 : <i>Layout Lantai 1</i>	49
Gambar 50 : <i>Layout Lantai 2</i>	50
Gambar 51 : Perspektif Lobby	50
Gambar 52 : Perspektif Area Gunung Berapi	51
Gambar 53 : Perspektif Area Kebakaran Hutan.....	51
Gambar 54 : Perspektif Area Tanah Longsor	52
Gambar 55 : Perspektif Area Tsunami.....	52
Gambar 56 : Perspektif Area Gempa Bumi	53
<i>Gambar 55 : Layout Siteplan</i>	54

DAFTAR TABEL

Tabel. 1 : Tabel kebutuhan ruang.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel. 2 : Tabel Konsep Material dan Warna (Sumber : willy, 2018).....	38
Tabel. 3 : Kebutuhan penghawaan pada ruangan (sumber : Suptandar, 1982 : 150)	45