

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	I
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	II
KATA PENGANTAR	III
UCAPAN TERIMA KASIH.....	IV
ABSTRAK	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR GAMBAR	IX
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR DIAGRAM.....	XII
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah Perancangan	1
B. Identifikasi Masalah Perancangan.....	2
C. Ruang Lingkup Perancangan	3
D. Tujuan Perancangan	3
E. Metode Pengumpulan Data	3
F. Metode Perancangan	5
G. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II. TINJAUAN PROYEK	8
A. Denah Existing	8
B. Lokasi	10
C. Identitas Proyek.....	14
1. Profile Museum Serangga dan Taman Kupu.....	14
2. Sejarah Dunia Serangga – TMII.....	15
3. LOGO	16
4. Fungsi Dan Tugas Museum Serangga dan Taman Kupu TMII	16
5. Sarana dan Prasarana Dunia Serangga dan Taman Kupu TMII.....	17
6. Program Kegiatan.....	20
7. Program Kerja Museum Serangga Dan Taman Kupu-TMII.....	20
D. Struktur Organisasi.....	21

BAB III. TINJAUAN PROYEK.....	22
A. Konsep Aktivitas dan Kebutuhan Ruang	22
1. Konsep Aktivitas	22
2. Konsep Fasilitas Berdasarkan Aktivitas dan Persyaratan Ruang.....	23
3. Konsep Besaran Ruang.....	25
4. Konsep Furniture	31
B. Konsep Program Ruang	33
1. Konsep Zoning	33
2. Konsep View	33
3. Konsep Hubungan Ruang.....	34
4. Konsep Sirkulasi.....	34
5. Konsep Organisasi Ruang	35
6. Konsep Pembagian Ruang.....	35
C. Konsep Pengembangan Desain	36
1. Konsep Citra.....	36
3. Konsep Pembatas Ruang, Lantai, Plafon	41
4. Konsep Fisika Bangunan dan Utilitas Bangunan	43
5. Konsep Elemen Desain (Unsur Dekoratif).....	44
6. Konsep Estetika	45
BAB IV. DESAIN.....	46
A. Gambar Kerja	46
B. Gambar Presentasi.....	47
1. Denah dan Potongan	47
2. Perspektif.....	50
C. POSTER.....	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN.....	525

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Denah Lantai 1	8
Gambar 2. Denah Lantai 2	9
Gambar 3. Denah Lantai 3	9
Gambar 4. Lokasi Museum Serangga dan Taman Kupu	10
<i>Gambar 5. Analisis Pandangan/View</i>	<i>11</i>
Gambar 6. Arah Matahari Terbit dan Terbenam.....	12
Gambar 7. Analisis Kebisingan	13
Gambar 8. Fasad Museum Serangga dan Taman Kupu.....	14
Gambar 9. Logo Museum Serangga dan Taman Kupu.....	16
Gambar 10. Struktur Organisasi.....	21
Gambar 11. Voxon VX1 3D Volumetric Display.....	32
Gambar 12. Voxon VX1 3D Volumetric Display.....	32
Gambar 13. Zoning	33
Gambar 14. View Lobby.....	33
Gambar 15. Bubble diagram	34
Gambar 16. Matriks hubungan ruang.....	35
Gambar 17. Habitat Serangga dan Kupu-Kupu	38
Gambar 18. Pengaplikasian Tema Habitat.....	38
Gambar 19. Contoh Penerapan Konsep Open Space & Open Light.....	39
Gambar 20. Contoh Penerapan Konsep Interaktif	40
Gambar 21. Contoh Penerapan Konsep Relaxing.....	40
Gambar 22. Konsep Dinding	41
Gambar 23. Konsep Akustik Dinding.....	41
Gambar 24. Konsep Lantai	42
Gambar 25. Konsep Akustik Lantai.....	42
Gambar 26. Konsep Plafon	43
Gambar 27. Unsur Dekoratif	44
Gambar 28. Layout Lobby	47
Gambar 29. Potongan A-A' Lobby	47

Gambar 30. Potongan B-B' Lobby	47
Gambar 31. Layout Ruang Pameran Serangga Dewasa	48
Gambar 32. Potongan A-A' Ruang Pameran Serangga Dewasa	48
Gambar 33. Potongan Ruang Pameran Serangga Dewasa.....	48
Gambar 34. Layout Ruang Pameran Kupu-kupu Dewasa	49
Gambar 35. Potongan A-A' Ruang Pameran Kupu-kupu Dewasa.....	49
Gambar 36. Potongan B-B' Ruang Pameran Kupu-kupu Dewasa.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1.Konsep Fasilitas berdasarkan aktivitas	23
Tabel 2. Konsep Besaran Ruang	25
Tabel 3. Tanaman Interior.....	31
Tabel 4. Konsep Estetika	45

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. Pola Sirkulasi Pengunjung	22
Diagram 2. Pola Sirkulasi Karyawan	22