

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Pencahayaan alami yang baik	16
Gambar 2 Kenyamanan jarak dan sudut pandang manusia menurut Julius Panero. ...	19
Gambar 3 Kenyamanan jarak dan sudut pandang menurut Ernst Neufert.....	19
Gambar 4 Rumus kenyamanan jarak pandang LED wall untuk mata normal.....	20
Gambar 5 Pemasangan LED Video Wall dengan cara Flat-To-Wall Mount.	22
Gambar 6 Pemasangan LED Video Wall dengan cara Pop-Out Mount.	23
Gambar 7 Pemasangan LED Video Wall dengan cara Multiple Attachments.	23
Gambar 8 Pemasangan Curved LED Video Wall bentuk bracket <i>standalone</i>	24
Gambar 9 Pemasangan Curved LED Video Wall dengan cara Floor Mount.	25
Gambar 10 Pemasangan Curved LED Video Wall dengan cara Ceiling Mount.	26
Gambar 11 Cara penempatan proyektor yang ditempel di ceiling (kiri), di dinding (tengah), dan di permukaan datar (kanan).....	27
Gambar 12 Jarak antar mesin proyektor minimal 20inch (50cm).	28
Gambar 13 Jarak antar support dan bagian depan proyektor ke benda lain minimal 30cm (1), jarak antar bagian belakang proyektor ke benda lain minimal 20cm (2).....	28
Gambar 14 Contoh media interaktif non digital pada museum	29
Gambar 15 Contoh AR marker	29
Gambar 16 Contoh Virtual Mirror.....	31
Gambar 17 Contoh media interaktif digital pada museum	31
Gambar 18 Visual pendekatan sirkulasi <i>suggested-approach</i>	32
Gambar 19 Visual pendekatan sirkulasi <i>unstructured flow</i>	32
Gambar 20 Visual pendekatan sirkulasi <i>directed approach</i>	33
Gambar 21 Suasana futuristic museum teknologi T.um di Seoul, Korea.	35
Gambar 22 Elemen AR pada museum teknologi T.um di Seoul, Korea.	35
Gambar 23 Lokasi <i>EYE Filmmuseum</i> dilihat dari gambar satelit.....	37
Gambar 24 Bangunan <i>EYE Filmmuseum</i> yang terletak di pinggir sungai.....	38
Gambar 25 Denah <i>EYE Filmmuseum</i>	38
Gambar 26 Visual Lantai <i>EYE Filmmuseum</i>	40
Gambar 27 Dinding <i>EYE Filmmuseum</i>	40
Gambar 28 Visual Plafon <i>EYE Filmmuseum</i>	41
Gambar 29 Visual Display <i>EYE Filmmuseum</i>	42
Gambar 30 Letak bangunan <i>Museum of The Moving Image</i> yang terletak di pinggir sungai	43
Gambar 31 Denah <i>Museum of The Moving Image</i>	43
Gambar 32 Visual Lantai <i>Museum of The Moving Image</i>	44
Gambar 33 Visual Teknik olahan dinding <i>Museum of The Moving Image</i>	45
Gambar 34 Visual plafon <i>Museum of The Moving Image</i>	45
Gambar 35 Visual Display <i>Museum of Moving Image</i>	46
Gambar 36 Lokasi <i>UC Berkeley Art Museum and Pacific Film Archive</i> dilihat dari gambar satelit	47
Gambar 37 Bangunan <i>UC Berkeley Art Museum and Pacific</i> yang terletak di pinggir sungai	47
Gambar 38 Visual Lantai <i>UC Berkeley Art Museum and Pacific Film Archive</i>	48
Gambar 39 Visual Dinding <i>UC Berkeley Art Museum and Pacific Film Archive</i>	49
Gambar 40 Visual Plafon <i>UC Berkeley Art Museum and Pacific Film Archive</i>	49
Gambar 41 Lokasi <i>German Film Museum</i> dilihat dari gambar satelit.....	50
Gambar 42 Fasad Bangunan <i>German Film Museum</i>	51
Gambar 43 Visual Lantai <i>German Film Museum</i>	52
Gambar 44 Visual Dinding <i>German Film Museum</i>	52

Gambar 45 Visual Ceiling <i>German Film Museum</i>	53
Gambar 46 Visual Display <i>German Film Museum</i>	53
Gambar 47 Tangga menuju void dan pintu masuk utama	60
Gambar 48 Visual tangga sebagai akses sekunder	60
Gambar 49 Fasad bangunan.....	61
Gambar 50 Lubang <i>skylight</i> pada lantai 3.....	62
Gambar 51 Visual lantai ruang pameran	62
Gambar 52 Visual ceiling lobi	62
Gambar 53 Visual pencahayaan buatan.....	63
Gambar 54 Lokasi bangunan dan sekitarnya dilihat dari gambar satelit.....	63
Gambar 55 Pemandangan depan bangunan	64
Gambar 56 Posisi bangunan terhadap matahari.....	64
Gambar 57 Posisi bangunan terhadap tipologi sekeliling.....	65
Gambar 58 Cheerday beer museum oleh Liu Shuo, contoh interior futuristik pada desain interior museum.	70
Gambar 59 Contoh suasana yang diharapkan pada ruang <i>Past Exhibition</i>	71
Gambar 60 Elemen interaktif non digital pada ruang <i>Past Exhibition</i>	72
Gambar 61 Suasana yang diharapkan pada ruangan <i>Present room</i>	73
Gambar 62 Contoh Augmented Reality yang menggabungkan gambar digital 3D dan permukaan di dunia nyata.	74
Gambar 63 Suasana yang diharapkan pada <i>Future Exhibition Room</i>	75
Gambar 64 Contoh <i>high level contrast lighting</i> pada MoMI dan <i>EYE Filmmuseum</i> ..	80
Gambar 65 Contoh pengaplikasian sirkulasi <i>suggested approach</i> pada olahan lantai dan furniture.....	81
Gambar 66 Storyline Museum.....	82
Gambar 67 Denah Presentasi ruang pameran <i>Past</i>	88
Gambar 68 Alur sirkulasi ruang pameran masa lalu.	89
Gambar 69 Visual ruang pameran masa lalu setelah di desain.	89
Gambar 70 Denah Presentasi ruang pameran masa sekarang.	90
Gambar 71 Inspirasi suasana ruang pameran masa sekarang.....	91
Gambar 72 Visual ruang yang telah di desain dengan lampu general yang menyala (kiri), dan mati (kanan).	91