

Daftar Isi

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT	iv
Kata Pengantar.....	v
Daftar Isi	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.2.1. Permasalahan Umum.....	3
1.2.2. Permasalahan Khusus	4
1.3. Rumusan Masalah.....	4
1.4. Tujuan dan Sasaran Perancangan	5
1.4.1. Tujuan	5
1.4.2. Sasaran.....	5
1.5. Batasan Perancangan.....	5
1.6. Manfaat Perancangan.....	5
1.7. Metode Perancangan.....	6
1.7.1. Pengumpulan data primer	6
1.7.2. Pengumpulan data sekunder	7
1.7.3. Analisis Data.....	7
1.7.4. Menentukan Ide Gagasan	7
1.7.5. Menerapkan Ide Gagasan	8
1.7.6. Hasil Perancangan.....	8
1.8. Kerangka Berpikir	8
1.9. Sistematika Pembahasan	8
BAB II KAJIAN LITERATUR DAN STANDARISASI	10
2.1. Definisi Museum	10
2.2. Klasifikasi Museum.....	10
2.2.1. Klasifikasi museum berdasarkan status kepemilikan:.....	10
2.2.2. Klasifikasi museum berdasarkan koleksi pameran	11
2.2.3. Klasifikasi museum berdasarkan koleksi pameran	11
2.3. Definisi Zoologi.....	12

2.4.	Standarisasi Proyek	14
2.5.	Standar Bangunan Cagar Budaya	14
2.6.	Standar Fasilitas Museum	16
2.7.	Storyline	19
2.8.	Penyajian Museum.....	20
2.9.	Alur Sirkulasi.....	20
2.10.	Ergonomi Display Koleksi	22
2.11.	Penghawaan dan Kelembaban.....	24
2.12.	Pencahayaan Ruangan	26
2.12.	Pendekatan Desain	27
2.13.	Fun Learning.....	27
2.14.	Studi Preseden	32
2.14.1.	The Smithsonian National Museum of Natural History.....	32
2.14.2.	Universeum Science Centre	37
BAB III DESKRIPSI PROJEK DAN DATA ANALISIS		40
3.1.	Deskripsi Proyek.....	40
3.1.1.	Analisis Proyek secara umum.....	40
3.2.	Analisis Site Eksisting	53
3.3.	Analisis Kasus Perancangan	56
3.4.	Kesimpulan Hasil Analisis Site Eksisting	67
3.5.	Studi Banding	67
3.5.1.	Museum Satwa Jawa Timur Park 2	67
3.5.2.	Museum Geologi Bandung.....	71
3.6.	Matrix dan Kesimpulan Studi Banding	75
3.7.	Analisis Perancangan	87
BAB IV TEMA DAN KONSEP IMPLEMENTASI PERANCANGAN.....		111
4.1.	Konsep Perancangan.....	111
4.1.1.	Konsep <i>Storyline</i>	111
4.1.2.	Konsep Display Vitrine	114
4.1.3.	Implementasi <i>Fun-Learning</i>	115
4.1.4.	Konsep Sirkulasi dan Aktivitas Pengunjung	121
4.1.5.	Konsep Pencahayaan	122
4.1.6.	Konsep Penghawaan	124
4.2.	Konsep Perancangan Ruang Pamer	124
4.2.1.	Konsep Less Distraction	124
4.3.	Konsep Suasana Ruang Interaktif dan Bermain Anak.....	127

4.3.1.	Konsep Hutan Hujan Tropis Sangkima Kalimantan.....	128
4.4.	Konsep Teknologi Tepat Guna <i>Vitrine Display</i>	131
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		132
5.1.	Kesimpulan.....	132
5.2.	Saran	133
Lampiran Koleksi Museum.....		134
Daftar Pustaka.....		140