

ABSTRAK

Komunitas pencinta film di Indonesia memiliki jumlah yang banyak, salah satu dari komunitas film itu adalah komunitas Marvel. Marvel sendiri adalah sebuah perusahaan Amerika Serikat yang bergerak dalam bidang entertain yang berawal dari karya berupa komik yang terus berkembang sehingga menghasilkan karya berupa film, game, dan lain sebagainya. Komunitas pencinta Marvel ini memiliki jumlah yang cukup banyak yang tidak mengenal usia, profesi, dan statusnya. Mengambil tempat di Honda Pasteur Bandung, Marvel Museum hadir dan menyediakan wadah bagi para komunitas pencinta Marvel, terutama yang berada di Bandung untuk dapat melakukan segala kegiatannya dengan fasilitas yang dapat menunjang aktifitas komunitas ini.

Konsep yang diambil pada perancangan Marvel Museum ini adalah “Be Marvelous”. Be Marvelous sendiri diambil dari karakteristik Marvel sendiri yang dijabarkan menjadi gaya dan ciri khas Marvel. Penerapan dan suasana setiap area pada Marvel Museum ini berbeda satu dengan lainnya sesuai dengan fungsi dan suasana yang ingin disampaikan kepada pengunjung museum. Selain itu, display yang dipamerkan pada area pameran tetap berskala 1:1 sehingga para pengunjung yang masuk dapat merasakan bagaimana menjadi bagian dari cerita Marvel itu sendiri.

ABSTRACTION

The film community in Indonesia has large numbers, one of which is a Marvel community. Marvel is an American publisher starting from comics and developed into movies, games, and more. Marvel community has a large number and doesn't look the age, profession, and status. Located in Honda Pasteur, Bandung, Marvel museum attendance by providing a forum for Marvel community, especially those in Bandung to be able to do all activities with all facilities that can support Marvel community activities.

Taken "Be Marvelous" as the concept design its take from the characteristic described Marvel to be the style and hallmark of Marvel. Implementation and atmosphere of each other in accordance with the functions and the atmosphere to be conveyed to the museum visitors. In the permanent exhibition area, Marvel museum have 1:1 scale of diorama display, so visitors can feel to be a part of Marvel story.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan penyertaan-nya sehingga makalah Laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya. Laporan Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi persyaratan akademis dalam mencapai gelar Sarjana Seni Desain Interior (S1) Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih atas segala dukungan yang telah diberikan oleh pihak – pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan makalah ini, terutama kepada:

1. Bapak Yuma Chandrahera, S.Sn., M.Ds, selaku dosen pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan pengetahuan serta saran yang berharga.
2. Bapak Miky Endro Santoso, S.Sn., MT., selaku dosen pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membagi ilmu serta saran yang berharga.
3. Keluarga yang selalu memberikan perhatian serta dukungan selama ini.
4. Teman – teman yang telah memberikan dukungan dan perhatian selama melaksanakan Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa banyak terdapat kekurangan, maka dari itu penulis mengharapkan segala kritik, saran, dan masukan yang membangun. Besar harapan penulis agar laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kemajuan semua pihak.

Bandung, 2 Juli 2014

Sella Cahyadi

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN

LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACTION.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang.....	1
1.2	Ide Gagasan Proyek.....	2
1.3	Rumusan Masalah.....	2
1.4	Tujuan perancangan.....	3
1.5	Manfaat Perancangan.....	3
	1.5.1 Penulis.....	3
	1.5.2 Masyarakat umum.....	3
1.6	Sistematika Penulisan.....	4

BAB II MARVEL MUSEUM DAN FASILITASNYA

2.1	Museum dan Fasilitas Pendukung	
	2.1.1 Pengertian Museum.....	5
	2.1.2 Fungsi dan Peranan Museum.....	6
	2.1.3 Syarat Pendirian Museum.....	8
	2.1.4 Sistem <i>Display</i> Museum.....	12
	2.1.5 Sistem Pencahayaan.....	18
	2.1.6 Area Pamer dan Sirkulasi Museum.....	27

2.2	<i>Marvel Super Hero</i>	36
2.2.1	Sejarah dan Perkembangan Marvel	37
2.2.2	Ciri Khas Marvel.....	40
2.3	Fasilitas Marvel Museum	
2.3.1	<i>Lobby dan Ticketing area</i>	40
2.3.2	Auditorium.....	40
2.3.3	Perpustakaan.....	41
2.3.4	Ruang Pameran.....	42
2.3.5	<i>Gift Shop</i>	44
2.3.6	<i>Workshop</i>	44
2.3.7	Ruang Kantor.....	45

BAB III MARVEL MUSEUM

3.1	Deskripsi Site.....	46
3.1.1	Analisis Fungsi.....	58
3.1.2	Analisis Tampak.....	50
3.1.3	Analisis Bangunan.....	51
3.2	Analisa User.....	53
3.3	Programing	
3.3.1	Kebutuhan Ruang.....	53
3.3.2	<i>User Activity</i>	56
3.3.3	Jam Operasional.....	57
3.3.4	Matrix Kedekatan Ruang.....	58
3.3.5	Buble Diagram.....	58
3.3.6	Zoning dan Blocking.....	59
3.4	Tema dan Konsep	
3.4.1	Tema.....	63
3.4.2	Konsep.....	63
3.5	Survey Fungsi Sejenis	
3.5.1	CW Gallery and Resto.....	67
3.5.2	Iron Man Tokyo Exhibition 2013.....	70

3.5.3	Zero Toys	72
3.5.4	Madame Tussauds London.....	75

BAB IV PERANCANGAN INTERIOR MARVEL MUSEUM DI BANDUNG

4.1	Dasar Pemikiran.....	74
4.2	Site Plan.....	74
4.3	<i>General Lay-out</i>	75
4.4	<i>General Section</i>	78
4.5	Pameran Tetap Museum Marvel.....	82
4.6	<i>Special Plan</i>	
4.6.1	<i>Public Area</i>	84
4.6.2	<i>Exhibition</i>	88

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1	Simpulan.....	89
5.2	Saran.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Museum.....	12
Gambar 2.2. Jarak dan Sudut Pandang yang Baik.....	13
Gambar 2.3. Daerah Visual Manusia dalam Bidang Horizontal dan Vertical.....	13
Gambar 2.4 Gerakan Kepala Manusia I dalam Mengamati Materi Koleksi.....	13
Gambar 2.5 Penyajian Display Film.....	17
Gambar 2.6 Penyajian Display Komputer.....	17
Gambar 2.7 Sistem Display Remote Control dan Tata Lampu.....	17
Gambar 2.8 Beragam Sistem Pencahayaan yang Digunakan dalam Ruang.....	21
Gambar 2.9 Sumber pencahayaan pada Sudut Langit-Langit Atas Ruangan.....	22
Gambar 2.10 Sumber Pencahayaan yang Ditutupi Kaca Tembus Cahaya.....	23
Gambar 2.11 Pencahayaan Khusus pada Ambalan.....	23
Gambar 2.12 Pencahayaan khusus pada ambalan tempat benda pameran diletakkan.....	24
Gambar 2.13 Daerah Refleksi Pencahayaan pada Bidang Vertikal.....	24
Gambar 2.14 Letak sumber pencahayaan terhadap benda pameran 3D.....	25
Gambar 2.15 Penempatan Kisi-Kisi di Bawah Lampu.....	26
Gambar 2.16 Refleksi Pencahayaan pada bidang kaca miring ke arah Vertical.....	26
Gambar 2.17 Refleksi Pencahayaan pada bidang kaca miring ke arah horizontal.....	27
Gambar 2.18 Timely Publications logo.....	37
Gambar 2.19 Atlas Comic logo.....	38
Gambar 2.20 Marvel logo.....	38
Gambar 3.1 Google Map.....	46
Gambar 3.2 Site Plan.....	47
Gambar 3.3 Besment.....	47
Gambar 3.4 1st Floor	47
Gambar 3.5 2th Floor.....	48
Gambar 3.6 Potongan.....	48
Gambar 3.7 Façade bangunan.....	51
Gambar 3.8 Akses Masuk Bangunan Utama.....	52

Gambar 3.9 Bagian Dalam Bangunan.....	52
Gambar 3.10 Bagian Dalam Bangunan.....	52
Gambar 3.11 Area front office.....	52
Gambar 3.12 Matrix Kedekatan Ruang.....	58
Gambar 3.13 Buble Diagram.....	58
Gambar 3.14 Zoning Blocking Besment Area.....	59
Gambar 3.15 Zoning Blocking 1 st Floor Area.....	59
Gambar 3.16 Zoning Blocking 2 nd Floor Area.....	60
Gambar 3.17 Mind Mapping	61
Gambar 3.18 Konsep Bentuk.....	62
Gambar 3.19 Konsep Warna.....	63
Gambar 3. 20 konsep Pencahayaan.....	63
Gambar 3.21 Studi Image imajinatif dan kreatif.....	64
Gambar 3.22 Studi Image Suasana museum	64
Gambar 3.23 Studi Image Suasana Area Pamer.....	64
Gambar 3.24 Façade CW Gallery and Resto.....	65
Gambar 3.25 Area Display CW Gallery.....	65
Gambar 3.26 Display 1;1 scale.....	66
Gambar 3.27 Display Attribute and Character.....	66
Gambar 3.28 CW Movie room.....	67
Gambar 3.29 Suasana Area Pamer.....	68
Gambar 3.30 Replika Area Hall of Armor	68
Gambar 3.31 Suasana Area Kerja Tonny Stark.....	69
Gambar 3.32 Display Hottoys Skala Kecil.....	69
Gambar 3.33 Display Hottoys Limimited Edition.....	69
Gambar 3.34 Bagian Toko Mainan.....	70
Gambar 3.35Rak Display.....	70
Gambar 3.36 Display Mainan Jepang.....	71
Gambar 3.37 Display Mainan Amerika.....	71
Gambar 3.38 Display Mainan Amerika Ghost Buster.....	71
Gambar 3.39 Madame Tussaund London.....	72
Gambar 3.40 Garden party Madame Tussaund London.....	72

Gambar 3.41 The Grand Hall Madame Tussaud London.....	73
Gambar 4.1 Site Plan.....	75
Gambar 4.2 General Lay-out Besment.....	75
Gambar 4.3 General Lay-out 1 st Floor.....	76
Gambar 4.4 General Lay-out 2 nd Floor.....	78
Gambar 4.5 General Section.....	79
Gambar 4.6 Lorong Waktu.....	79
Gambar 4.7 Furniture Special Plan 1 st Floor.....	81
Gambar 4.8 Section 1 Special Plan 1 st Floor	81
Gambar 4.9 Section 2 Special Plan 1 st Floor.....	81
Gambar 4.10 Floor Special Plan 1 st Floor.....	82
Gambar 4.11 Ceiling Special Plan 1 st Floor.....	82
Gambar 4.12 Prespektif Lobby.....	84
Gambar 4.13 Prespektif Lounge.....	84
Gambar 4.14 Ceiling Special Plan 2 nd Floor.....	84
Gambar 4.15 Floor Special Plan 2 nd Floor.....	85
Gambar 4.16 Furniture Special Plan 2 nd Floor.....	85
Gambar 4.17 Section 1 Special Plan 2 nd Floor.....	85
Gambar 4.18 Section 2 Special Plan 2 nd Floor.....	86
Gambar 4.19 Prespektif Area Thor.....	87
Gambar 4.20 Prespektif Area Ironman.....	87
Gambar 4.21 Prespektif Area Istirahat.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ukuran penggunaan iluminasi cahaya terhadap benda koleksi.....	20
Tabel 2.2 Alternatif Lay-out dalam Ruang Pamer.....	29
Tabel 2.3 Tipe Sirkulasi.....	28
Tabel 2.4 Hubungan sirkulasi dengan Ruang Pamer.....	31
Tabel 2.5 Luas area ruang pameran yang dilalui pengunjung.....	34
Tabel 2.6 Bentuk Organisasi Ruang.....	36
Tabel 3.1 Analisis Tapak.....	50
Tabel 3.2 Tabel Kebutuhan Ruang.....	56
Tabel 3.3 jam operasional Marvel Museum	57