

ABSTRAK

Sebuah ilmu pengetahuan akan selalu ada di manapun dan kapanpun. Begitu pentingnya sebuah ilmu pengetahuan bagi semua orang agar bisa menjalani kehidupan. Banyak cara bagaimana orang mempelajari ilmu pengetahuan dan dengan berbagai metode yang telah dipatenkan. Di Indonesia terdapat berbagai sarana edukasi, pada perancangan ini penulis memilih sebuah lembaga yang memiliki kepentingan didalam ilmu pengetahuan yang bersifat explore yaitu National Geographic. Dengan menggunakan karakteristik explore penulis menggunakan konsep indra manusia yaitu "touch and feel". Dalam proses belajar sangat diperlukan teknik belajar yang tidak kaku agar menimbulkan antusias. National Geographic Indonesia ini merupakan salah satu sarana edukasi yang dilengkapi fasilitas lainnya. Fasilitas tersebut berupa retail store, cafe, office dan meeting room. Melalui konsep "touch and feel" diharapkan user bisa mendapatkan ilmu pengetahuan melalui ruang.

Kata kunci : National Geographic Indonesia, Bandung, *Retail Store*, Fasilitas, Pengetahuan

ABSTRACT

Science will always come up wherever and whenever. That's how important science is for everyone to be able to live their life. There are many ways how people learn science with the various methods that have been patented. In Indonesia there are many various of education of science, in this design the author chooses one of the institutions that has an interest in science, that is the National Geographic Explorer. By using the characteristics of the human sense, the author uses a concept named "touch and feel". Indispensable in the learning process are techniques that are not rigid, in order to create enthusiasm. National Geographic Indonesia is one of the educational suggestions that include other facilities. The other facilities are a retail store, cafe, office and meeting room. Through the concept of "touch and feel" the author hopes that users can get science through space.

Keywords: National Geographic Indonesia, Bandung, Retail Store, Facility, Science

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Ide / Gagasan Perancangan	3
1.4 Tujuan Perancangan.....	4
1.5 Manfaat Perancangan.....	4
1.6 Ruang Lingkup Perancangan	4
1.7 Sistematika Penulisan	4

BAB II NATIONAL GEOGRAPHIC INDONESIA

2.1 National Geographic Indonesia	7
2.1.1 National Geographic Indonesia.....	8
2.2 Definisi Museum	9
2.3 Jenis – Jenis Museum	9
2.4 Fungsi Museum	9
2.5 Standar Ukuran	10
2.6 Efek Warna Pada Ruangan	11
2.7 Tipe – Tipe Penerangan Ruang	12
2.8 Tehnik Penerangan	13
2.9 Definisi Restoran	14
2.10 Standar Restoran	14
2.11 Standar Display	16
2.12 Meaningful Education	17

BAB III DESKRIPSI OBJEK STUDI

3.1 Deskripsi Proyek	18
3.2 Deskripsi <i>Site</i>	19
3.2.1 Analisa Fungsi	19
3.2.2 Analisis <i>Site</i> dan <i>Building</i>	19
3.2.3 Foto Kondisi Bangunan	22
3.3 Identifikasi User	22

3.4 Flow Activities, Kebutuhan Ruang, Zoning dan Blocking	23
3.4.1 Flow Activities	23
3.4.2 Kebutuhan Ruang	24
3.4.3 <i>Zoning</i> dan <i>Blocking</i>	25
3.5 Ide Implementasi Konsep Pada Objek Studi	26
3.5.1 Penjelasan Konsep dan Tema	26
3.5.2 Implementasi Konsep dan Tema	27
3.5.3 Konsep Bentuk, Pola, Warna, Tekstur, Pencahayaan dan Penghawaan	27

BAB IV PERANCANGAN INTERIOR NATIONAL GEOGRAPHIC INDONESIA

4.1 Penataan Layout Ruang	33
4.1.1 Bangunan Utama	34
4.1.2 Bangunan Sayap	36
4.1.3 Bangunan Bale Tonggoh	36
4.2 Penerapan Desain	37

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	40
5.2 Saran	41

DAFTAR PUSTAKA	xiv
-----------------------------	------------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR GAMBAR

No.	Gambar	Halaman
Gambar 2.1	Gambar Standar Data Arsitek Jilid 2	10
Gambar 2.2	Gambar Standar Data Arsitek Jilid 2	10
Gambar 2.3	Gambar Standar Data Arsitek Jilid 2	11
Gambar 2.4	Gambar Standar Restoran	14
Gambar 2.5	Gambar Standar Restoran	15
Gambar 2.6	Gambar Standar Restoran	15
Gambar 2.7	Gambar Standar Display	16
Gambar 3.1	Foto Site dari Peta	20
Gambar 3.2	Foto Bangunan Selasar Sunaryo	22
Gambar 3.3	Denah Lantai Dasar	25
Gambar 3.4	Denah Lantai Satu	25
Gambar 3.5	Denah Lantai Dua	26
Gambar 3.6	Bentuk dan Pola	27
Gambar 3.7	Bentuk dan Pola Ceiling dan Dinding	28
Gambar 3.8	Bentuk dan Pola Furniture	28
Gambar 3.9	Warna pada Konsep	29
Gambar 3.10	Foto Material	29
Gambar 3.11	Foto Karpet	30
Gambar 3.12	Foto Marmoleum	30
Gambar 3.13	Contoh Lampu Spot	31
Gambar 3.14	Foto AC General	32
Gambar 4.1	<i>Layout</i> Bangunan Keseluruhan	34
Gambar 4.2	<i>Layout</i> Bangunan Utama	35
Gambar 4.3	<i>Layout</i> Bangunan Bale Tonggoh.....	36
Gambar 4.4	Perspektif Museum	38

Gambar 4.5	Perspektif <i>Retail Store</i>	38
Gambar 4.6	Perspektif <i>Lounge</i>	39
Gambar 4.7	Perspektif Kantor	39

DAFTAR TABEL

No.	Tabel	Halaman
Tabel 3.1	Site Analisis	20
Tabel 3.2	Tabel Kebutuhan Ruang	24