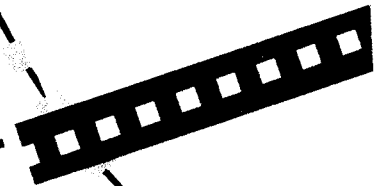


BAB

I



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

1.1.1 PENGERTIAN JUDUL

Kata museum berawal dari pengertian salah satu bahasa Yunani kuno yaitu "MUSEE". Dimana musee sendiri adalah perlambang dari sembilan dewi yang mewakili cabang kegiatan ilmiah dan kesenian. Dan tempat dimana para musee tersebut bertemu untuk mempelajari kegiatan ilmiah disebut MUSEION.

Sedangkan untuk definisi dari museum sendiri ada beberapa contoh pengertian, salah satunya:

Menurut ICOM museum adalah suatu lembaga tetap yang berfungsi menyimpan, melindungi, dan memamerkan benda-benda dari suatu peradaban atau kebudayaan atau ilmu pengetahuan, untuk keperluan pendidikan, penelitian dan rekreasi. (*International Committes Organisation Museum*)

Sedangkan bahari sendiri adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan kelautan (oceanic). Adapun hal-hal yang berkaitan dengan bahari tersebut menyangkut isi (biota laut, baik flora dan juga faunanya), kandungan bawah/dasar laut dan hal-hal lain seperti navigasi, dan teknologi yang terkait dengan hal kelautan.

Kata galeri memiliki arti serambi, balkon, dan dalam kaitannya dengan seni adalah balai atau gedung kesenian. Sedangkan menurut definisi galeri sendiri sering dikaitkan hubungannya dengan dunia seni atau pameran seni, sehingga bisa diartikan sebagai balai atau wadah kegiatan apresiasi terhadap karya seni, baik itu 2 dimensi atau 3 dimensi, yang mana berfungsi sebagai sarana komunikasi antara seniman dengan masyarakat peminat seni. Sedangkan menurut yang tertulis dalam *Encyclopedia of America Arch* galeri seni adalah sebuah wadah yang menampung kegiatan informasi, memamerkan hasil karya seni dan edukasi tentang seni yang dikomunikasikan kepada masyarakat dalam bentuk media yang bersifat rekreatif. Sedangkan menurut *Dictionary of Arch and Construction* galeri adalah ruang kecil yang

digunakan untuk aktifitas khusus dengan tujuan praktik untuk memamerkan hasil karya seni dan memberikan pelayanan dalam bidang seni.

Interaktif berasal dari kata kerja interact yang mempunyai makna bergaul atau pengaruh mempengaruhi. Atau bisa juga dari kata benda interaction yang berarti hubungan timbal balik atau saling mempengaruhi. Dalam hubungannya dengan galeri, interaktif bisa diartikan sebagai momen terjadinya proses dimana pengunjung mengalami keterlibatan langsung dengan galeri yang ada.

Rekreasi berasal dari kata benda recreation yang berarti hiburan atau kata kerja recreate yang berarti menciptakan kembali, atau bisa di maknai sebagai kegiatan untuk meresh kondisi menjadi kembali seperti keadaan semula dengan jalan menikmati sebuah bentuk kegiatan yang menghibur.

Keimpulan dari keseluruhan pengertian diatas adalah bahwa Museum Bahari yang berkarakter galeri interaktif dengan konsep rekreatif ialah sebuah lembaga tetap yang berfungsi mawadahi kegiatan menyimpan, melindungi, dan memamerkan benda-benda dari suatu peradaban atau kebudayaan atau ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan kelautan, untuk keperluan pendidikan, penelitian dan rekreasi yang didalamnya dilengkapi dengan ruang galeri interaktif dengan tujuan untuk memberikan informasi yang dapat diingat dengan kuat oleh memori para pengunjung museum.

1.1.2 KELAUTAN BANYUWANGI, INDONESIA DAN DUNIA

Kurang lebih 3/4 bagian dari permukaan bumi tertutup oleh air, dan telah lama manusia memanfaatkan laut untuk menjadi salah satu sarana untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Begitu pula dengan apa yang terjadi di Banyuwangi dan Indonesia secara umum, karena Banyuwangi sendiri memiliki panjang pantai ±175 km sehingga membuat penduduk Banyuwangi yang hidup di sepanjang pantai tersebut sebagian besar menggantungkan hidupnya dari hasil laut. Hal inilah yang menjadikan kabupaten Banyuwangi sebagai salah satu dari banyak kota di Indonesia yang harus lebih konsen/memperhatikan kondisi laut yang ada. Untuk hal ini kabupaten Banyuwangi sendiri telah melakukan beberapa usaha yang bertujuan untuk

memonitor setiap perkembangan atau perubahan yang terjadi pada kawasan perairan laut Banyuwangi sendiri. Hal ini terbukti dengan adanya sebuah lembaga yang konsen terhadap kondisi laut Banyuwangi, yaitu Dinas Perikanan dan Kelautan.



Gambar 1 (*Dinas Perikanan dan Kelautan*)

Seiring dengan semakin majunya peradaban kehidupan manusia, maka teknologi dan kemampuan manusia untuk mengeksplorasi laut menjadi meningkat pula. Peningkatan eksplorasi laut yang dilakukan manusia bisa dilihat dari sisi teknologinya dan juga dari sisi kuantitas. Manusia pada masa kini dalam memanfaatkan laut telah sampai pada masa dimana terjadi ketidakseimbangan yang berakibat pada rusaknya kondisi laut. Hal ini bisa dilihat dari semakin hilangnya kekayaan laut berupa keindahan koral terumbu karang atau vegetasi laut di wilayah perairan laut Banyuwangi dan beberapa kawasan perairan laut di Indonesia lainnya. Padahal keseimbangan kehidupan biota laut antara satu dengan yang lainnya terdapat saling keterkaitan dalam hubungannya dengan rantai makanan yang saling mempengaruhi kelangsungan kehidupan masing-masing penghuni laut itu sendiri. Ketidakadaan lagi vegetasi laut dapat mengakibatkan hilangnya populasi ikan-ikan kecil yang bisa menyebabkan berkurangnya makanan bagi ikan besar dan seterusnya seperti itu sesuai dengan rantai makanan yang ada didalamnya.

Tak hanya perilaku manusia disekitar laut yang mempengaruhi menurunnya kondisi keadaan laut, tapi juga disebabkan oleh mulai menggundulnya hutan-hutan di permukaan bumi ini akibat dari manusia yang terus-menerus mengeksploitasi sumber daya hutan tanpa memikirkan untuk menjaga keseimbangan ekosistem yang ada, sehingga telah menyebabkan suhu global bumi naik setiap tahunnya. Juga semakin meningkatnya tingkat

polusi udara yang terjadi pada perkotaan besar dan berkurangnya jumlah vegetasi yang ada telah memicu terjadinya efek rumah kaca, sehingga merusak lapisan ozon pada atmosfer bumi. Hal ini otomatis memicu naiknya permukaan air laut, karena mencairnya sejumlah bongkahan es di daerah kutub. Hal semacam ini sangat mungkin saja terjadi dan bahkan akan bertambah parah apabila manusia tidak segera menyadari dampak-dampak dan melakukan usaha-usaha perbaikan terhadap cara kita untuk mengeksploitasi kekayaan alam dengan jalan yang lebih ramah dan untuk itu salah satu usahanya ialah setiap orang perlu tahu tentang apa-apa yang berkaitan dengan alam termasuk diantaranya ialah laut. Dengan adanya museum bahari ini nantinya diharapkan akan memacu kesadaran dan juga usaha untuk lebih ramah dalam memanfaatkan alam untuk memenuhi dan menunjang kehidupan kita sebagai manusia.

1.1.3 MANUSIA, SISTEM INFORMASI DAN ILMU PENGETAHUAN

Tidak jelas sejak kapan tepatnya dalam kehidupan ini manusia telah mengenal dan mulai mengembangkan ilmu pengetahuan (science). Tapi lambat laun dengan adanya temuan-temuan para arkeolog yang terus berusaha mengungkap misteri yang terjadi pada masa lampau melalui peninggalan-peninggalan pada masa kini, maka kita sekarang dapat mereka-reka mengenai kejadian/peristiwa dan perjalanan manusia beserta dengan kemajuan teknologi yang menyertainya pada zaman tersebut.

Mungkin dimulai dari sebilah batu tajam pada zaman purba yang dipakai untuk memotong daging, sampai saat ini dimana kemajuan teknologi telah memberikan andil besar dalam membantu menyelesaikan pekerjaan manusia. Tidak dapat dipungkiri memang bahwa teknologi modern yang ada saat ini sangat mempermudah kita dalam melakukan banyak hal walau diantaranya masih memberikan dampak negatif (disadari atau tidak) dimana masih terus dilakukan pengembangan kearah yang lebih baik. Begitu pula halnya dengan kemajuan teknologi dibidang komunikasi dan informasi sekarang ini, dimana jarak tak lagi mampu membatasi informasi dan komunikasi yang ingin kita lakukan dimanapun dan kapanpun.

Dengan maksud untuk pemeratakan kemajuan di bidang informasi dan teknologi inilah, maka museum bahari ini akan diwujudkan. Dengan memanfaatkan semaksimal mungkin kemajuan teknologi dan informasi yang ada, guna mendukung proses studi yang lebih praktis, modern, dan menyenangkan serta memberikan warna baru bagi perkembangan bangunan museum di Indonesia secara umum.

1.1.4 KONDISI DAN PERMASALAHAN MUSEUM DI INDONESIA

Salah satu masalah yang sering ditemui dari sebuah museum adalah pengunjung yang mengalami rasa bosan, jenuh atau merasa cepat lelah. Kondisi ini bisa dipicu oleh beberapa hal. Beberapa yang menyebabkan masalah ini timbul adalah :

1. Tidak menariknya barang barang yang di pameran. Misalkan objeknya yang tak pernah diganti atau tidak adanya penambahan barang baru dalam jangka waktu yang terlalu lama.
2. Penataan layout ruang yang kurang atraktif atau kurang merangsang rasa ketertarikan dari pengunjung. Atau bisa dibilang kurang begitu memperhatikan aspek rekreasi secara lebih jauh.
3. Pengemasan sirkulasi yang kurang variatif sehingga pengunjung mengalami kebosanan, atau sirkulasi yang terlalu membingungkan sehingga menyebabkan pengunjung merasa cepat lelah.
4. Ketidak nyamanan yang bersifat fisik, misalkan ketidak nyamanan dalam hal penghawaan, pencahayaan juga kenyamanan mengenai cara pengunjung dalam menikmati objek pamer, seperti terlalu membungkuk, terlalu dekat/jauh dsb.
5. Kurangnya point of interest pada ruang ruang yang berbeda atau pada titik titik batasan pada area sirkulasi atau bisa disebut tema dari sebuah ruang atau sirkulasi yang sebenarnya dapat membantu pengunjung secara mental(psikis) untuk merasa tidak cepat bosan atau lelah.

Dari beberapa contoh permasalahan diatas bisa kita ketahui bahwa masih kurangnya desain museum yang mengolah interior menjadi lebih rekreatif. Sementara interior yang menimbulkan rasa ketertarikan dan

membuat pengunjung merasa senang akan sangat mempengaruhi proses kerja daya ingat dari pengunjung untuk menginput data tentang segala sesuatu yang ia dapati di museum tersebut.

1.1.5 MEMORI MANUSIA DAN CARA BELAJAR

Dari banyak cara belajar yang diterapkan oleh manusia, ada diantaranya yang efektif bagi sebagian orang namun kurang efektif bagi sebagian orang lain. Tapi dari banyak fakta yang terjadi, seseorang akan menyimpan sebuah memori untuk jangka waktu yang lama apabila melibatkan lebih dari satu indera.

Belajar melalui pengalaman, seperti yang ditulis dalam *intisari edisi mei 2004(infonesia)*. Disini dibahas mengenai perbedaan hasil belajar yang ditempuh dengan cara menghafal dan cara belajar dengan mempraktekkan. Ketika kita ditanya, seberapa banyak materi sejarah yang masih kita ingat dari SD sampai SLTA? Jawabnya adalah sedikit, tapi sebaliknya ketika kita berlatih naik sepeda pada waktu kita SD, apakah sekarang kita telah melupakan atau bahkan sama sekali kita tidak bisa mengendarainya lagi? Jawabnya pastilah tidak, karena kita dirangsang aktif untuk menguasainya hingga tak mudah melupakannya. Cara belajar ini disebut *belajar dengan pengalaman (experiential learning)*, hal ini terungkap dalam acara *Introductory to Adventure Learning Camp* bersama 40 pendidik dari 20 sekolah dasar dan menengah di Tapos, Bogor, 17 januari 2004. Berdasar dari contoh diatas tersebut, maka tidak cukup seseorang menerima atau mengingat sesuatu hal dengan baik hanya dengan membaca atau melihat, akan tetapi lain halnya apabila melalui praktek atau simulasi. Dengan proses pembelajaran seperti inilah proses studi yang akan dicoba untuk diterapkan dan diaplikasikan secara representatif pada galeri-galeri yang akan dirancang pada bangunan *Museum Bahari* ini. Namun experiential learning juga dapat diterapkan dalam hal arsitektural, karena melalui media arsitektur seseorang juga dapat memperkuat sebuah kesan yang dapat ditangkap oleh indera manusia kita. Beberapa diantaranya misalnya tekstur dari sebuah material, dimana tekstur dapat memberikan kesan yang berbeda seperti kesan berat dan

masif yang ditimbulkan dari material batu. Hal-hal semacam inilah yang nantinya akan dijadikan untuk membantu eksperimental learning pada bangunan museum ini.

" Architecture is not produced simply by adding plans and sections to elevations. It is – its limits are by no means well-defined. On the whole, art should not be explained; its must be experienced." (*Experiencing Architecture-Steen Eiler Rasmussen, chapter 1*). Dari pernyataan ini bisa diartikan bahwa dalam arsitektur juga memiliki bahasa untuk menyatakan sesuatu yang tidak cukup hanya melalui sebuah penjelasan, namun arsitektur itu harus dialami sendiri oleh manusia. Maksudnya disini ialah arsitektur mempunyai kemampuan untuk bisa mengajak indera manusia lebih aktif atau menstimulasi agar ikut terbawa dalam sebuah tema yang coba disampaikan. Dengan kata lain arsitektur memiliki kemampuan untuk mempengaruhi manusia.

1.2 PERMASALAHAN

1.2.1 UMUM

Bagaimana menciptakan sebuah bangunan sebagai satu fasilitas yang mengakomodasi kegiatan menyimpan, melindungi, dan memamerkan benda-benda kelautan dari suatu peradaban atau kebudayaan atau ilmu pengetahuan, untuk keperluan pendidikan, penelitian dan rekreasi.

1.2.2 KHUSUS

Bagaimana merancang ruang pameran yang berkarakter galeri interaktif agar dapat membuat pengunjung terlibat langsung dalam mencari informasi dan merasa senang dalam menikmati setiap apa yang disajikan pihak museum.

1.3 TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1 TUJUAN

1.3.1.1 Umum

Ialah merancang sebuah bangunan yang mampu memwadahi kegiatan Museum Bahari yang meliputi menyimpan, melindungi dan memamerkan benda-benda kelautan dari suatu peradaban atau kebudayaan atau ilmu pengetahuan, untuk keperluan pendidikan, penelitian dan rekreasi di Banyuwangi.

1.3.1.2 Khusus

Ialah merancang museum bahari yang memiliki karakter kelautan dengan dilengkapi galeri-galeri interaktif serta rekreatif yang mampu memberikan pengalaman baru bagi pengunjung, sehingga pengunjung mampu merekam setiap benda pameran dengan lebih kuat.

1.3.2 SASARAN

1.3.2.1 Umum

Mendapatkan konsep bangunan museum bahari yang memberikan porsi besar pada sisi rekreasi terhadap pengunjung, sehingga pengunjung merasa senang dan tidak cepat timbul rasa bosan untuk menikmati dan kembali datang ke museum tersebut.

1.3.2.2 Khusus

Merancang interior yang menekankan pada layout galeri dan modifikasi dari ruang galeri itu sendiri, agar pengunjung dapat menikmati benda pameran dengan metoda yang interaktif dan rekreatif.

1.4 RUANG LINGKUP PEMBAHASAN

Lingkup pembahasan dibatasi pada hal-hal yang berhubungan dengan disiplin ilmu arsitektur, yaitu:

- Mengolah interior ruang galeri dalam hal pemanfaatan teknologi, warna, tekstur material, tema ruang sehingga memberikan kesan beda pada tiap-tiap ruangnya.
- Layout penataan galeri dan desain ruang galeri itu sendiri agar pengunjung mengalami pengalaman baru dalam memperoleh informasi dari benda-benda yang dipamerkan.
- desain sirkulasi yang bisa mengurangi kemungkinan timbulnya rasa kebosanan dari pengunjung.

1.5. METODA

1.5.1. PENGUMPULAN DATA

1.5.1.1. Studi Literatur

- Untuk memperoleh data atau informasi mengenai segala hal berkaitan dengan museum secara umum.
- Untuk menemukan data-data tentang apa itu galeri, bagaimana galeri yang ada saat ini, dan bagaimana pula cara merubah galeri-galeri tersebut menjadi galeri yang mampu memfasilitasi kegiatan interaksi antara galeri yang ada dengan pengunjung museum.
- Mencari lebih banyak data tentang kemajuan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan dan diterapkan pada bangunan.
- Untuk mengetahui semua hal yang bisa memanfaatkan sebuah sirkulasi menjadi lebih atraktif dan rekreatif.
- Studi tentang cara belajar yang diterapkan agar lebih efektif dan menyenangkan.
- Mencari kemungkinan adanya pembelajaran melalui proses langsung mengalami atau pengalaman (experiencing).

1.5.1.2. Observasi atau Pengamatan Langsung

- Pengamatan pada tempat-tempat yang memiliki persamaan fungsi terutama pada tata ruang dan system sirkulasinya serta penataan artificial lightingnya/penyajian benda-benda dalam kasus yang sama/menyerupai.
- Pengamatan tentang perilaku pengunjung yang datang pada tempat-tempat dengan fungsi yang sama. Tentang semua hal yang menjadi penyebab kebosanan dan tentang apa yang bisa menarik perhatian mereka.

1.5.2. PEMBAHASAN

1.5.2.1. Analisis

Dari data-data yang telah didapat dari hasil studi literatur dan observasi di lapangan, kemudian diidentifikasi permasalahan-permasalahan yang mungkin terdapat pada bangunan museum secara umum ataupun Museum Bahari di Banyuwangi ini nantinya.

1.5.2.2. Sintesa (kesimpulan)

Dari beberapa permasalahan yang ada, bisa disimpulkan beberapa jalan keluar yang dapat digunakan sebagai konsep perancangan terhadap bangunan sebagai fungsi Museum Bahari dengan karakter galeri interaktif dan berkonsep rekreatif.

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan pada tugas akhir dengan judul Museum Bahari Di Banyuwangi ini di bagi menjadi beberapa tahap sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi pengertian judul, latar belakang yang mendasari pemilihan judul, permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, sistematika penulisan, keaslian penulisan, dan diagram pola pikir dan data site.

BAB II TINJAUAN TEORITIS MUSEUM BAHARI

Membahas tentang segala hal mengenai museum secara umum, seperti pengertian museum, hakekat museum, tugas dan fungsi museum, jenis atau klasifikasi museum, struktur organisasi museum, materi koleksi museum, jenis kegiatan di dalam museum, patokan dalam perencanaan sebuah museum.

Mengungkap pengertian tentang bahari atau kelautan, seperti arti penting keberadaan dan kelestarian perairan laut, informasi apa saja yang bisa kita dapat dari laut, manfaat apa saja yang bisa kita peroleh dari kekayaan laut.

BAB III TINJAUAN TEORITIS GALERY INTERAKTIF DAN POLA SIRKULASI

Membahas tentang :

- Pengertian dari galeri interaktif
- Peran dari galeri interaktif
- Pengertian dari pola sirkulasi
- Tujuan dari pola sirkulasi yang rekreatif

Juga akan dilakukan studi banding dengan beberapa bangunan yang telah ada.

BAB IV ANALISA

Berisikan analisa tentang gallery dari mulai pengertiannya sampai macam-macam gallery dan karakter yang akan dibuat pada tiap gallery yang ada. Kemudian akan ada analisis untuk sirkulasi didalam ruang museum juga akan dilakukan analisis terhadap perilaku pengunjung dan pengaruhnya terhadap perancangan gallery itu nantinya. Selain itu masih ada analisis tentang pengukuran seberapa interaktifkah gallery-gallery yang akan dibuat nanti serta macam-macam benda atau objek pameran yang akan dihadirkan.

BAB V KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisikan konsep-konsep dasar perencanaan dan perancangan museum bahari sebagai pedoman dalam mentransformasikan ke dalam perancangan secara fisik, terutama pada desain ruang galeri.

1.7. KEASLIAN PENULISAN

Nama	Tahun	Judul Skripsi	Pembahasan
Firdaus	TA-UII Tahun 2001	Museum Wayang di Yogyakarta	Penekanan pada sistem penyajian maupun penataan ruang pameran yang informatif dan nyaman serta ungkapan citra bangunan museum wayang yang rekreatif serta adaptif terhadap lingkungan
Evi Kusumawijayanti	TA-UII Tahun 2002	Galeri Seni Rupa Modern di Yogyakarta	Pengaruh tata cahaya terhadap penciptaan ruang yang kreatif dalam mensikapi efek jenuh pengunjung
Astuti Niken Probondani	TA-UII Tahun 2002	Museum Kapal dan Perahu Tradisional	Menghadirkan bentuk bangunan museum kapal dan perahu tradisional dengan pendekatan konsep pada bentuk dan simbol-simbol perahu pinisi
Budi Hartono	TA-UII Tahun 2005	Museum Bahari di Banyuwangi	Penekanan pada desain interior ruang galeri, galeri interaktif, dan dengan konsep rekreatif

Tabel 1.1 (Keaslian Penulisan)

1.8. POLA PIKIR

LATAR BELAKANG

- Banyuwangi memiliki panjang pantai ±175 km. Hampir semua penduduk sepanjang pantai hidup dari hasil laut. Dengan kata lain kab. Banyuwangi memiliki kepentingan besar terhadap kondisi perairan lautnya.
- Pemerataan kemajuan teknologi di bidang informasi ke dalam bentuk atau wujud bangunan Museum Bahari di Banyuwangi.
- Adanya persamaan permasalahan yang dihadapi oleh museum-museum di Indonesia, yaitu kurangnya penekanan unsur rekreasi dalam desain layout galeri.
- Belum optimalnya penerapan system pembelajaran experiential learning yang lebih efektif untuk memudahkan pengunjung untuk mengerti dan memahami apa yang ada didalam museum tersebut, serta memudahkan untuk mempertahankan ingatan dalam jangka waktu yang lebih lama.

PERMASALAHAN

UMUM

Bagaimana merancang sebuah bangunan sebagai suatu fasilitas yang mengakomodasi kegiatan menyimpan, melindungi, dan memamerkan benda-benda kelautan dari suatu peradaban atau kebudayaan atau ilmu pengetahuan, untuk keperluan pendidikan, penelitian dan rekreasi.

KHUSUS

Bgaimana untuk merancang ruang pameran dengan karakter galeri yang interaktif juga rekreatif.

TUJUAN

UMUM

Mndapatkan rancangan bangunan Museum Bahari yang mampu mewedahi kegiatan museum yang meliputi menyimpa, melindungi dan memamerkan benda kelautan dari suatu peradaban atau kebudayaan atau ilmu pengetahuan, untuk keperluan pendidikan, penelitian dan rekreasi di

Khusus

Mendapatkan rancangan ruang pameran yang memiliki galeri interaktif..

TINJAUAN MUSEUM

TINJAUAN GALERI
INTERAKTIF DAN SIRKULASI
YANG REKREATIF

ANALISA

TINJAUAN MUSEUM

- Pengertian museum
- Fungsi, peran dan kegiatan museum
- Tugas museum
- Hal-hal penting dalam perencanaan sebuah museum
- Syarat-syarat museum jaman sekarang
- Struktur organisasi museum
- Pengertian museum bahari
- Substansi dari museum bahari
- Fungsi dan tujuan museum bahari
- Kebutuhan ruang museum bahari

TINJAUAN GALERI INTERAKTIF DAN POLA SIRKULASI YANG REKREATIF

- Pengertian dari galeri interaktif
- Peran dari galeri interaktif
- Pengertian dari sirkulasi
- Tujuan dari pola sirkulasi yang rekreatif

ANALISA

- Pengertian gallery interaktif dan macam interaktif yang akan dibuat
- Perilaku pengunjung terhadap tata ruang dalam
- Pengolahan sirkulasi didalam ruang pameran menjadi sangat penting karena harus tercapai sebuah pola sirkulasi yang mampu mengeliminir rasa bosan dari pengunjung
- Macam objek pameran yang akan dihadirkan

KONSEP DESAIN

Desain bangunan Museum Bahari dengan galeri interaktif yang direpresentasikan dalam konsep yang rekreatif

TRANSFORMASI DESAIN

Bagan 1.1 (Pola Pikir)

1.9. DESKRIPSI PROYEK (Lampiran)

- 1.9.1. Judul dan pengertian proyek
 - Judul proyek
 - Pengertian proyek
- 1.9.2. Tujuan dan sasaran dari proyek
 - Tujuan proyek
 - Sasaran proyek
- 1.9.3. Macam kegiatan dan ruang yang diwadahi
 - Macam kegiatan
 - Kebutuhan ruang
 - Dimensi ruang
- 1.9.4. Pemilihan site
 - Penentuan lokasi site
 - Alasan pemilihan site
 - Kondisi eksisting site

