



BACKGROUND

SAAT INI KERETA API MERUPAKAN PILIHAN UTAMA SEBAGAI MODA TRANSPORTASI UMUM DAN KEBERADAANNYA KINI CUKUP PENTING BAGI MASYARAKAT. MELIHAT KEISTIMEWAAN KOTA YOGYAKARTA YANG MERUPAKAN SALAH SATU TEMPAT YANG BERPENGARUH TERHADAP LAHIRNYA SEJARAH YANG CUKUP PANJANG, PENTING UNTUK DITERAPKAN KEDALAM SEBUAH BANGUNAN MUSEUM. KOTA YOGYAKARTA DAN WILAYAH SEKITARNYA MEMPUNYAI BEBERAPA MUSEUM YANG MENYIMPAN BENDA PENINGGALAN SEJARAH DAN BUDAYA SERTA SUMBER ILMU PENGETAHUAN YANG BERMUATAN LOKAL. PT.KAI DENGAN SEGALA KOLEKSI DAN NILAI SEJARAH YANG DIMILIKINYA, DAPAT TERWADAI PADA BANGUNAN MUSEUM.

PERENCANAAN MUSEUM PT.KAI TERLETAK DI KAWASAN PENGOK YANG BERADA DI DALAM KOTA YOGYAKARTA YANG MERUPAKAN SEBUAH KAWASAN YANG BERHUBUNGAN ERAT DENGAN KEGIATAN KERETA API, DAPAT DILIHAT DENGAN ADANYA BALAI YASA YANG MENJADI LANDMARK DI KAWASAN INI.

MUSEUM PT.KAI YANG BERBASIS EDUKASI BERUPA PAMERAN MENGENAI SEJARAH PERKERETA APIAN DI INDONESIA MENJADI FUNGSI UTAMA PADA PERENCANAAN BANGUNAN MUSEUM PT.KAI DENGAN PENERAPAN SELUBUNG BANGUNAN DAPAT MENJADI SALAH SATU KONSERVASI ENERGI.

BANGUNAN MUSEUM YANG BAIK DAPAT MEMBERIKAN KENYAMANAN BAGI PENGGUNANYA, SEHINGGA PENGGUNA AKAN MERASA NYAMAN KETIKA MELAKUKAN SEGALA AKTIFITAS DI DALAMNYA. MAKSUD NYAMAN DISINI IALAH BANGUNAN TERASA SEJUK NAMUN JUGA MEMILIKI INTENSITAS CAHAYA YANG CUKUP PADA SIANG HARI.

DENGAN MEMEGANG PREDIKAT SEBAGAI KOTA WISATA, KINI KOTA YOGYAKARTA SEDANG MENGALAMI PERTUMBUHAN BANGUNAN-BANGUNAN BARU SECARA SIGNIFIKAN DAN TIDAK DIBARENGI DENGAN PERTUMBUHAN RUANG TERBUKAHIJAU YANG SEMAKIN SEDIKIT. DENGAN ISU TERSEBUT MAKA PERENCANAAN BANGUNAN MUSEUM PT.KAI MENGGUNAKAN PENDEKATAN GREEN ARCHITECTURE PADA PENGGUNAAN MATERIAL RAMAH LINGKUNGAN DAN LANSKAP BANGUNAN SEBAGAI UPAYA DALAM MEMENUHI PERTUMBUHAN RUANG TERBUKA HIJAU.

PROBLEMATIC ISSUE

BERDASARKAN DENGAN KONTEKS LATAR BELAKANG PERMASALAHAN DIATAS MAKA DAPAT DI SIMPULKAN GARIS BESAR YANG MENDASARI PERENCANAAN MUSEUM PT.KAI MELALUI PETA ISU PROBLEMATIC SEBAGAI BERIKUT:



DESIGN HYPOTESIS

> MERANCANG SELUBUNG BANGUNAN PADA BAGIAN RUANGAN KOLEKSI UNTUK MEMASUKAN CAHAYA MATAHARI KEDALAM RUANG PAMER. CAHAYA LUAR TERSEBUT DIPANTULKAN MELALUI SELUBUNG BANGUNAN SEHINGGA CAHAYA YANG MASUK HANYA BAGIAN DARI PANTULAN SEHINGGA SUHU RUANG DI DALAMNYA TETAP STABIL.

> POLA SIRKULASI YANG DIRANCANG UNTUK MENGARAHKAN PENGUNJUNG MENGGUNAKAN KONSEP MENERUS AGAR PENGUNJUNG DAPAT MELALUI SETIAP RUANG PAMER DAN FASILITAS PADA BANGUNAN MUSEUM.

> PENGGUNAAN MATERIAL PADA RANCANGAN MUSEUM MENGGUNAKAN MATERIAL YANG RAMAH LINGKUNGAN, DALAM ARTI MEMINIMALISIR PENGGUNAAN MATERIAL KAYU YANG DAPAT BERDAMPAK NEGATIF PADA LINGKUNGAN DAN PENGOLAHAN LANSKAP SEBAGAI UPAYA MENDUKUNG RUANG TERBUKA HIJAU KOTA.

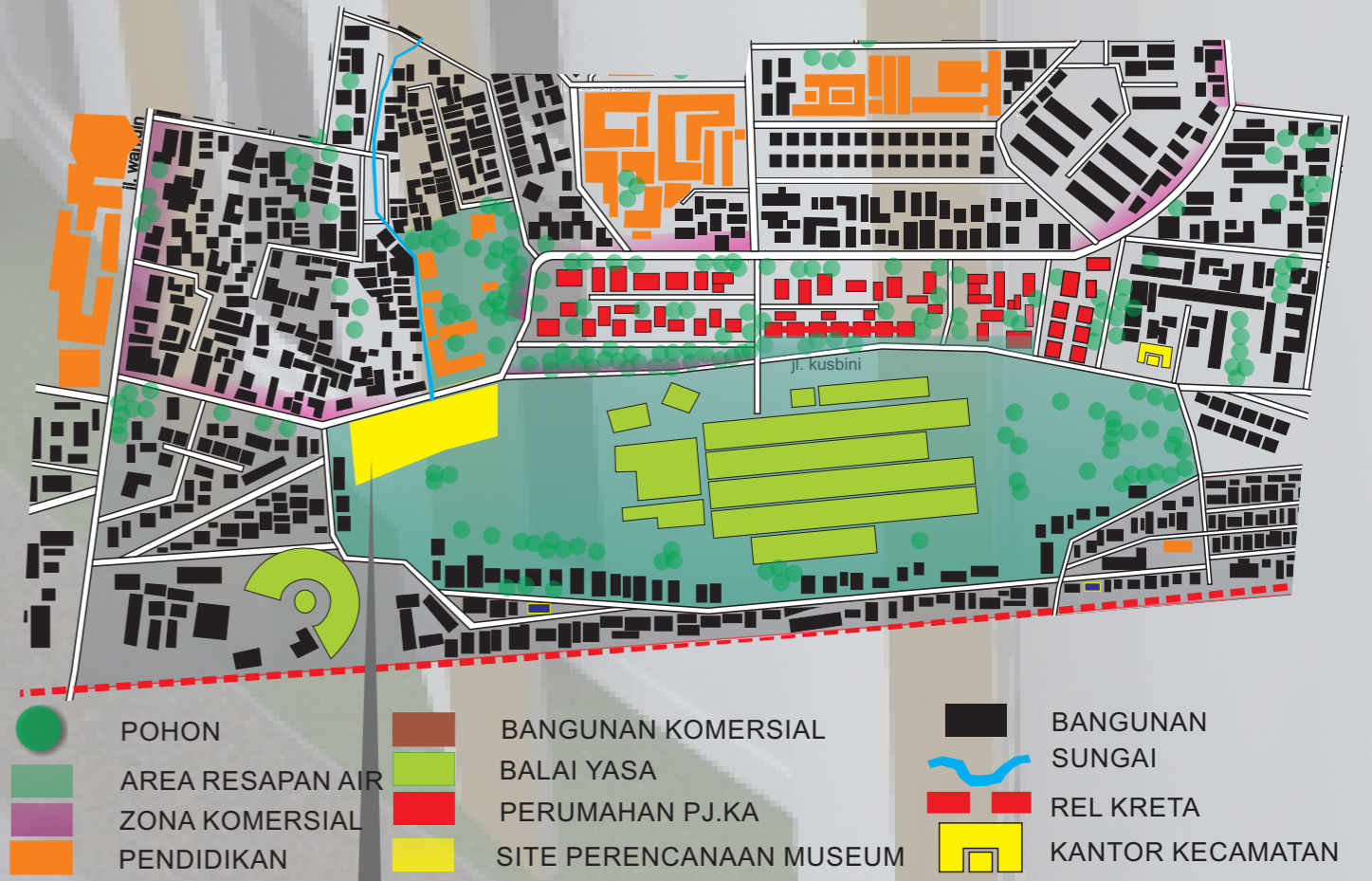
KERANGKA BERFIKIR



LOCATION DATA

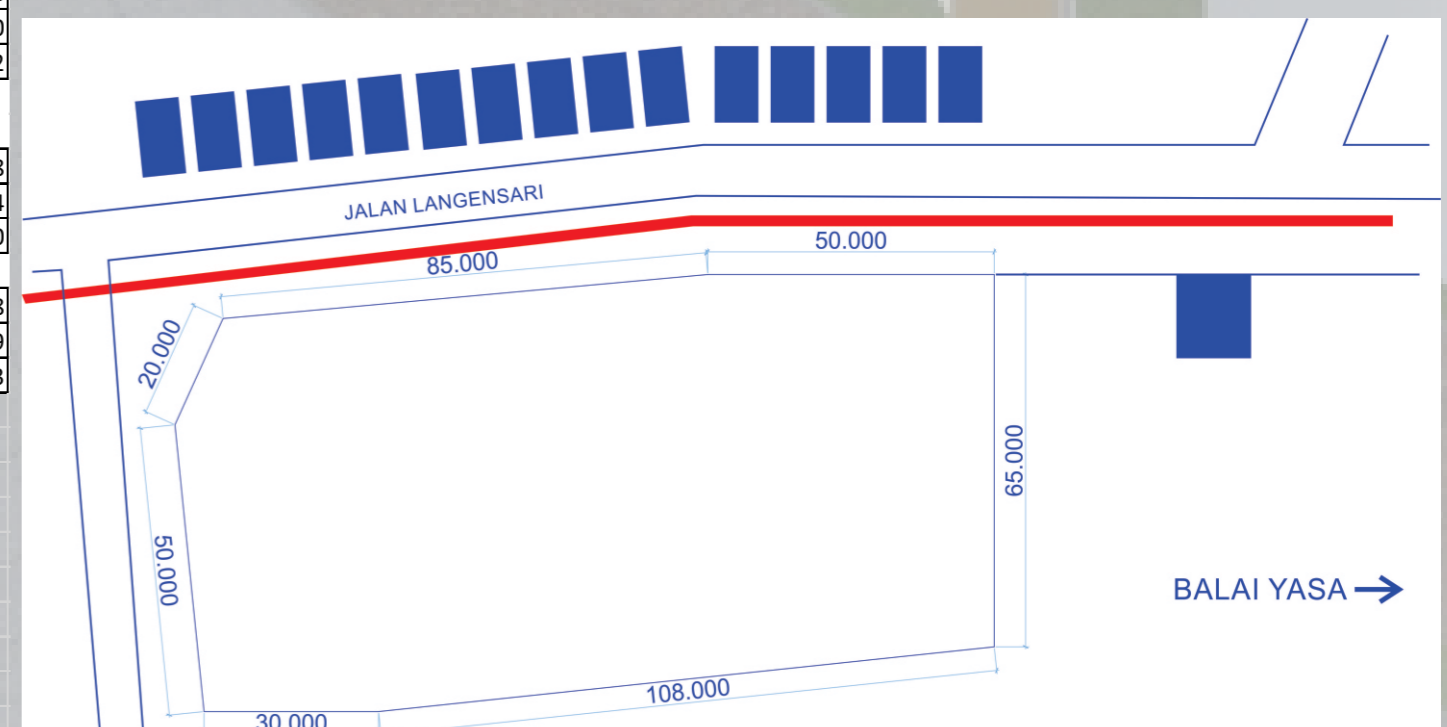
SITE PERENCANAAN MUSEUM PT.KAI BERADA DI JALAN LANGENSARI KAWASAN PENGOK, YOGYAKARTA. TEPATNYA BERADA DI AREA SITE BALAI YASA. POSISI TERSEBUT BISA DIBILANG CUKUP STRATEGIS KARENA BERDAMPINGAN DENGAN BEBERAPA TEMPAT YANG MEMILIKI POTENSI. DIANTARANYA KEBERADAAN BALAI YASA YANG MENJADI LANDMARK KAWASAN PENGOK SEHINGGA DENGAN KEUNGGULAN INI DAPAT BERDAMPAK POSITIF TERHADAP BANGUNAN MUSEUM, SELAIN ITU JUGA TEMPAT-TEMPAT LAINNYA YANG MEMILIKI POTENSI SEKITAR SITE TERDAPAT SEBUAH EMBUNG YANG MENJADI TAMAN KOTA ATAU TAMAN BAGI KAWASAN PENGOK DAN JUGA TERDAPAT AREA-AREA KULINER ATAU KOMERSIAL YANG DIJAJAKAN OLEH WARGA SETEMPAT. DENGAN HAL TERSEBUT AKAN MENJADI SEBUAH POTENSI YANG MENDUKUNG BAGI KEBERADAAN MUSEUM.

PETA EKSTING KAWASAN PENGOK



PROPERTY SIZE

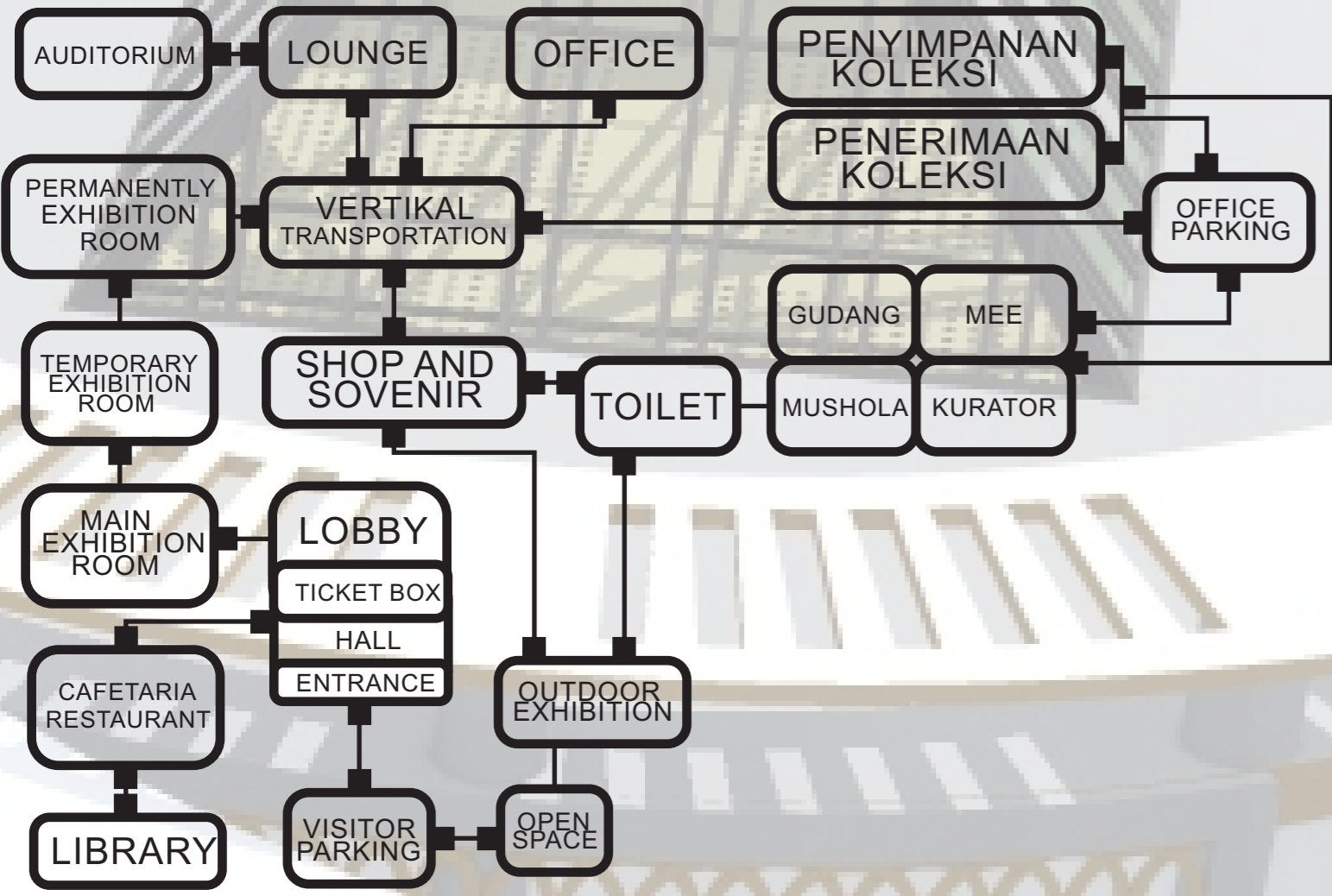
TJ ET G	DIMENSI	LUAS M2	GUIDLINES	0 ²	
DISPLAY	MAIN EXHIBITION	20 x 20	400	LUAS SITE	9700
	DIORAMA EXHIBITION	10 x 10	100	KDB 20.2%	1958
	CIVIL & HISTORY EXHIBITION	10 x 20	200	PARKIR 20%	1940
	SIMULATOR EXHIBITION	10 x 10	100	KDH 59.8%	5802
	RUANG KONTROL DIORAMA	3 x 5	15		
	COLLECTION EXHIBITION	10 x 20	200		
	TEMPRARY EXHIBITION	10 x 20	200	DISPLAY 75%	3588
	AUDITORIUM	20 x 20	400	PENGELOLA 15%	704
	PERPUSTAKAAN	15 x 20	300	PENUNJANG 10%	600
	HALL	15 x 15	225		
	TICKET	4 x 5	20	LUAS LANTAI 1	1958
	RUANG PEMERIKSAAN	3 x 4	12	LUAS LANTAI 2	729
	RUANG INFORMASI	4 x 4	16	LUAS LANTAI 3	673
LOBBY	10 x 10	100			
PENGELOLA	KURATOR	15 x 15	225		
	LUFT BARANG	2 x 2	4		
	RUANG PENERIMAAN	5 x 5	25		
	RUANG MEE	10 x 10	100		
	FOOD SERVICE	5 x 5	25		
	KANTOR PENGELOLA	8 x 8	64		
	RUANG KEAMANAN	3 x 4	12		
	RUANG KARYAWAN	8 x 8	64		
	GUDANG	6 x 6	36		
	RUANG PENYIMPANAN KOLEKSI	10 x 10	100		
RUANG JARINGAN KOMPUTER	4 x 5	20			
RUANG PERLENGKAPAN KEMAMAN	3 x 3	9			
LOADING DOCK	4 x 5	20			
PENUNJANG	CAFETARIA & RESTO	15 x 15	225		
	LOUNGE	10 x 10	100		
	SHOP & SOUVENIR	10 x 15	150		
	MUSHOLA	5 x 5	25		
TOILET	10 x 10	100			
LUAS BANGUNAN		3592			
KDH	RTH		4502		
	AMPHITHEATRE	20 x 20	400		
	MINI TRAIN	10 x 60	600		
	OUTDOOR EXHIBITION	15 x 20	300		
TOTAL LUAS	FASILITAS	4892			
	RTH	4502			
	PARKIR	1940			
	TOTAL LUAS KESELURUHAN	11334			



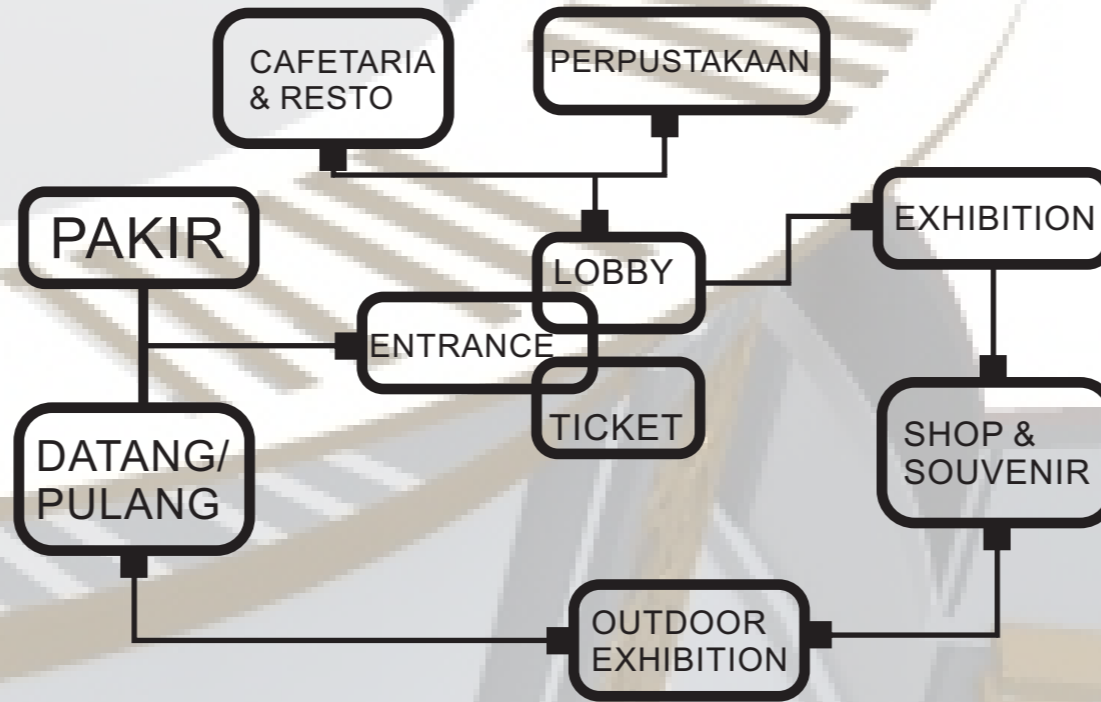
SITE PERENCANAAN MUSEUM

LUAS SITE PERENCANAAN
MUSEUM: 9700m²
KDB 20.2%
PARKIR 20%
KDH 59.8%
KETINGGIAN LANTAI 3

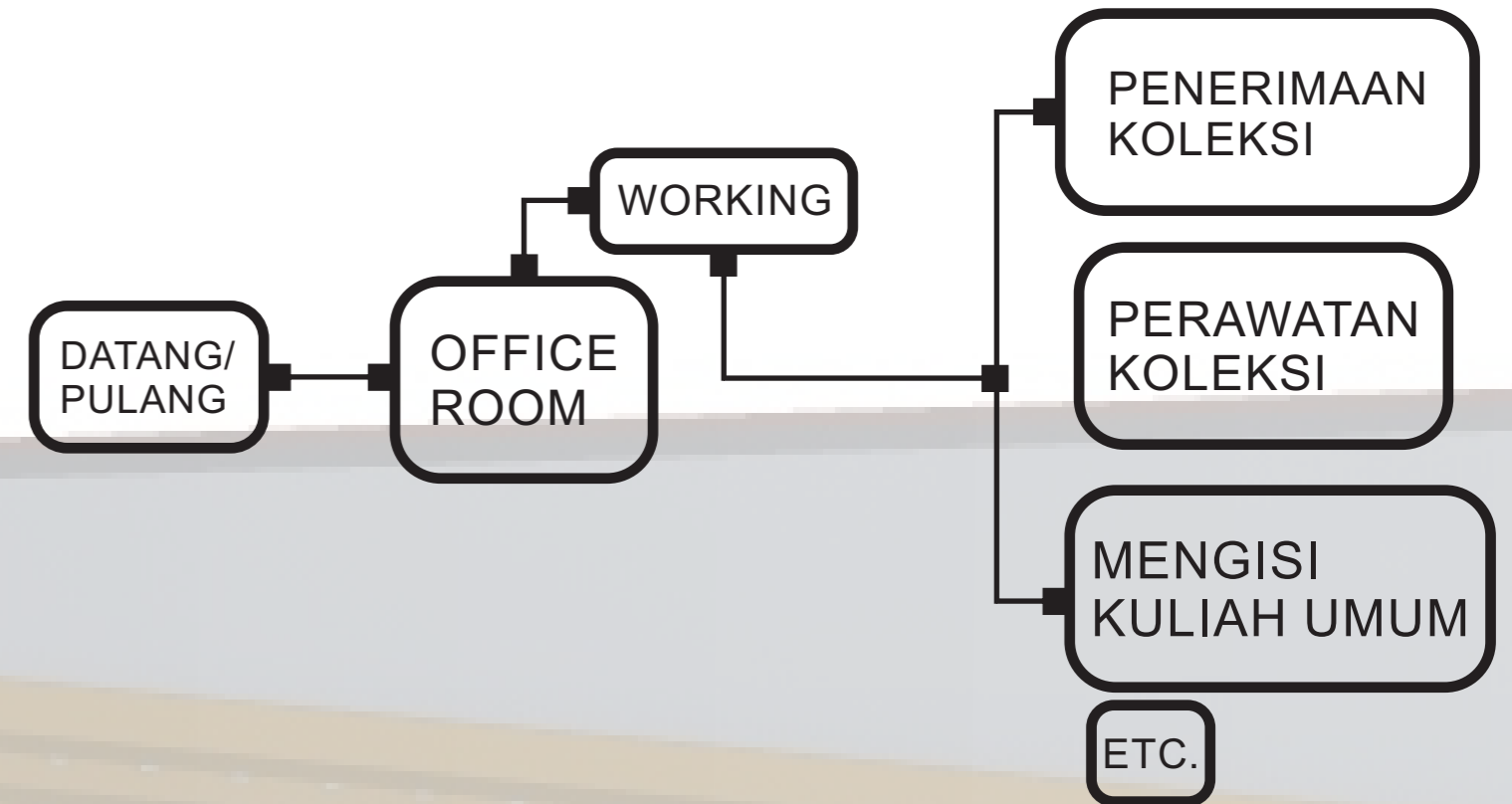
ORGANISASI RUANG



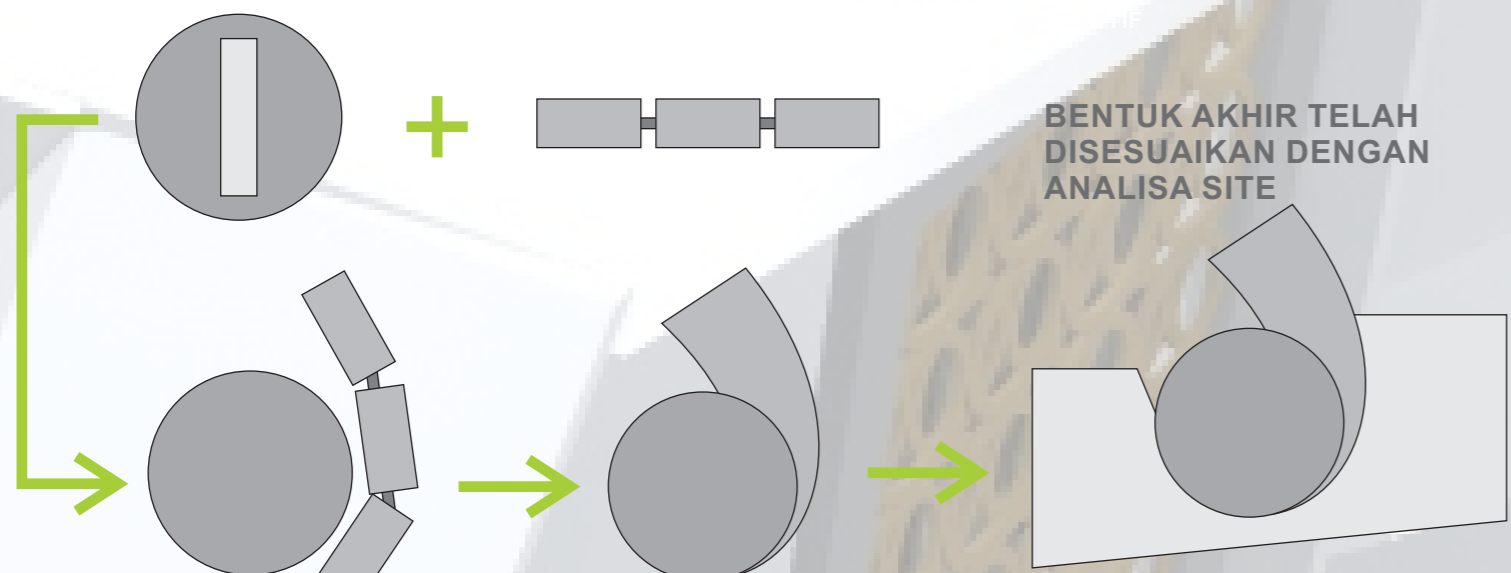
AKTIVITAS PENGUNJUNG



AKTIVITAS PENGELOLA



FORM CONCEPT



PENATAAN TATA LETAK RUANG DISPLAY MUSEUM MENGADOPSI KONSEP GERBONG KERETA API YANG DIGUNAKAN SEBAGAI KONSEP UTAMA PADA ALUR MUSEUM. GERBONG KERETA API MEMILIKI SEBUAH FILOSOFI YANG DAPAT DITERAPKAN KEDALAM BANGUNAN MUSEUM, YAITU DENGAN BENTUKNYA YANG MENERUS AKAN MEMBERIKAN KESAN SEBUAH "KONEKSI" ANTARA GERBONG KE GERBONG LAINNYA. SEHINGGA DENGAN FILOSOFI TERSEBUT PENGUNJUNG DAPAT TERARAHKAN DENGAN PERMAINAN SIRKULASI KERKA MENGUNJUNGI MUSEUM. KEMUDIAN PELETAKAN RUANG DISPLAY DIBAGI KEDALAM BEBERAPA RUANGAN.

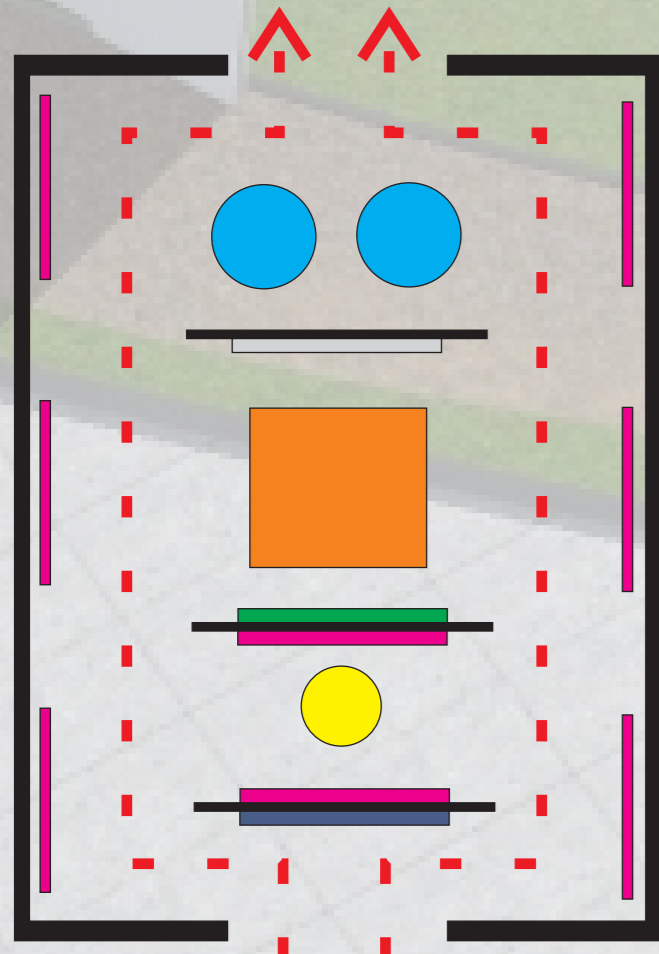
- > LANTAI 1: BERISI KOLEKSI UTAMA YAITUS SEBUAH LOKOMOTIF UAP DAN SEJARAH-SEJARAH KERETA API.
- > LANTAI 2: BERISI KOLEKSI BENDA-BENDA KOLEKSI DAN TEKNOLOGI BERUPA DIORAMA DAN SIMULATOR KERETA API.
- >LANTAI 3: BERISI RUANGAN AUITORIUM YANG DAPAT DIJADIKAN SEBAGAI SARANA TEMPAT PEMBELAJARAN MAUPUN YANG LAINNYA.
- >OUTDOOR BERISI MENGENAI LOKOMOTIF-LOKOMOTIF YANG DIDISPLAY SESUAI DENGAN JALUR REL DAN JUGA TERDAPAT SEBUAH WAHANA MINI TRAIN YANG DAPAT DIGUNAKAN OLEH ANAK-ANAK.

CIRCULATION CONCEPT

1. MASUK
2. MAIN EXIBITION
3. TEMPORARY EXIBITION
4. CIVIL HISTORY EXHIBITION
5. RAMP EXHIBITION
6. COLLECTION EXHIBITION
7. DIORAMA EXHIBITION
8. SIMULATOR EXHIBITION
9. TURUN / NAIK
10. AUDITORIUM (NAIK)
11. OUTDOOR EXHIBITION

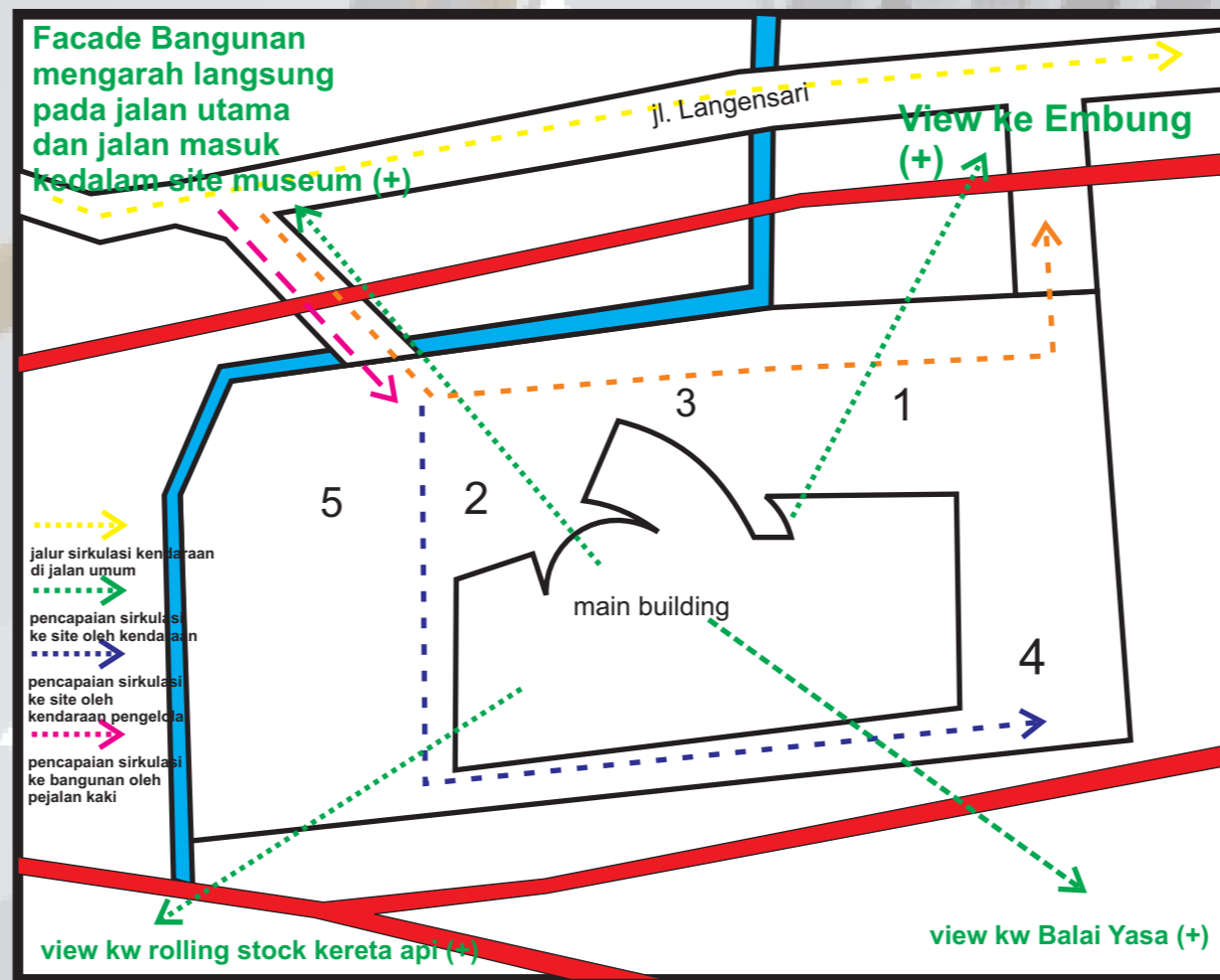


DISPLAY CONCEPT



- MODEL (ETALASE)
- MODEL BEBAS
- PAPAN NAMA RUANG
- STORY BOARD
- PANEL 2D (FOTOGRAFI / RELIEF)
- DIORAMA
- MULTIMEDIA SCREEN

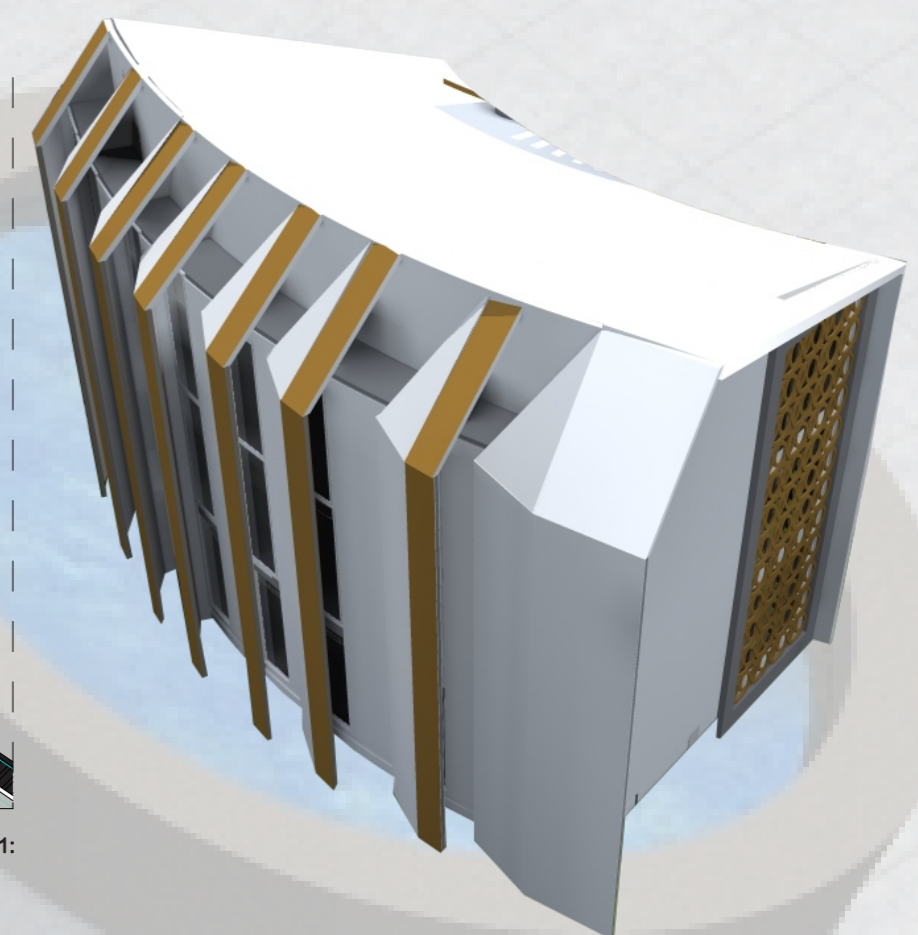
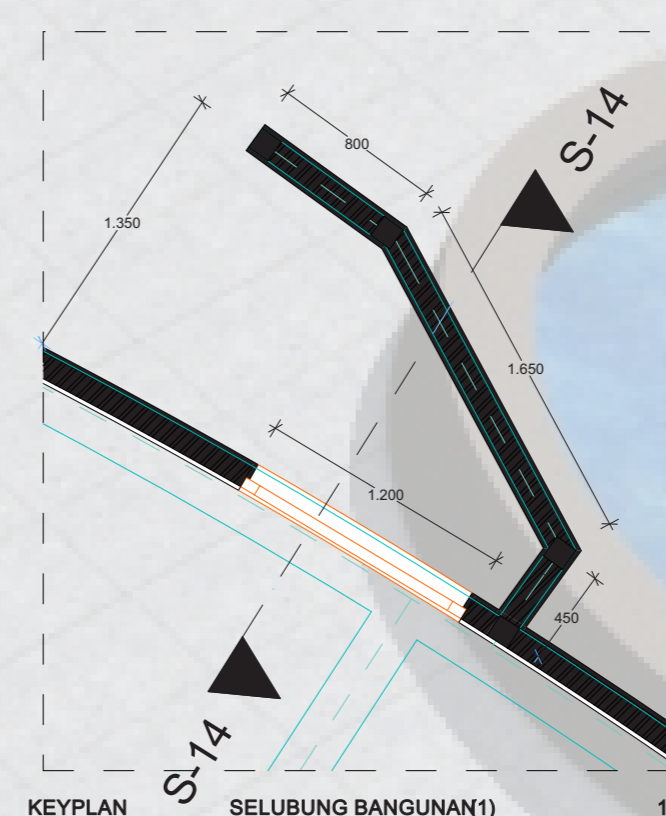
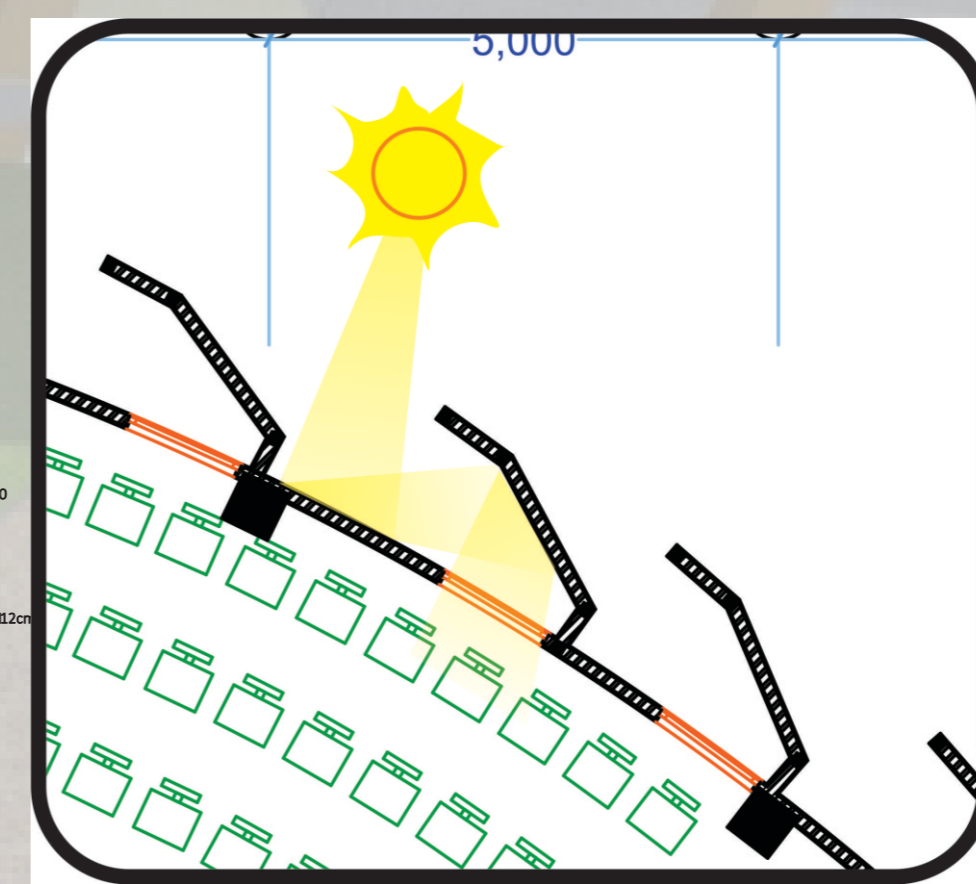
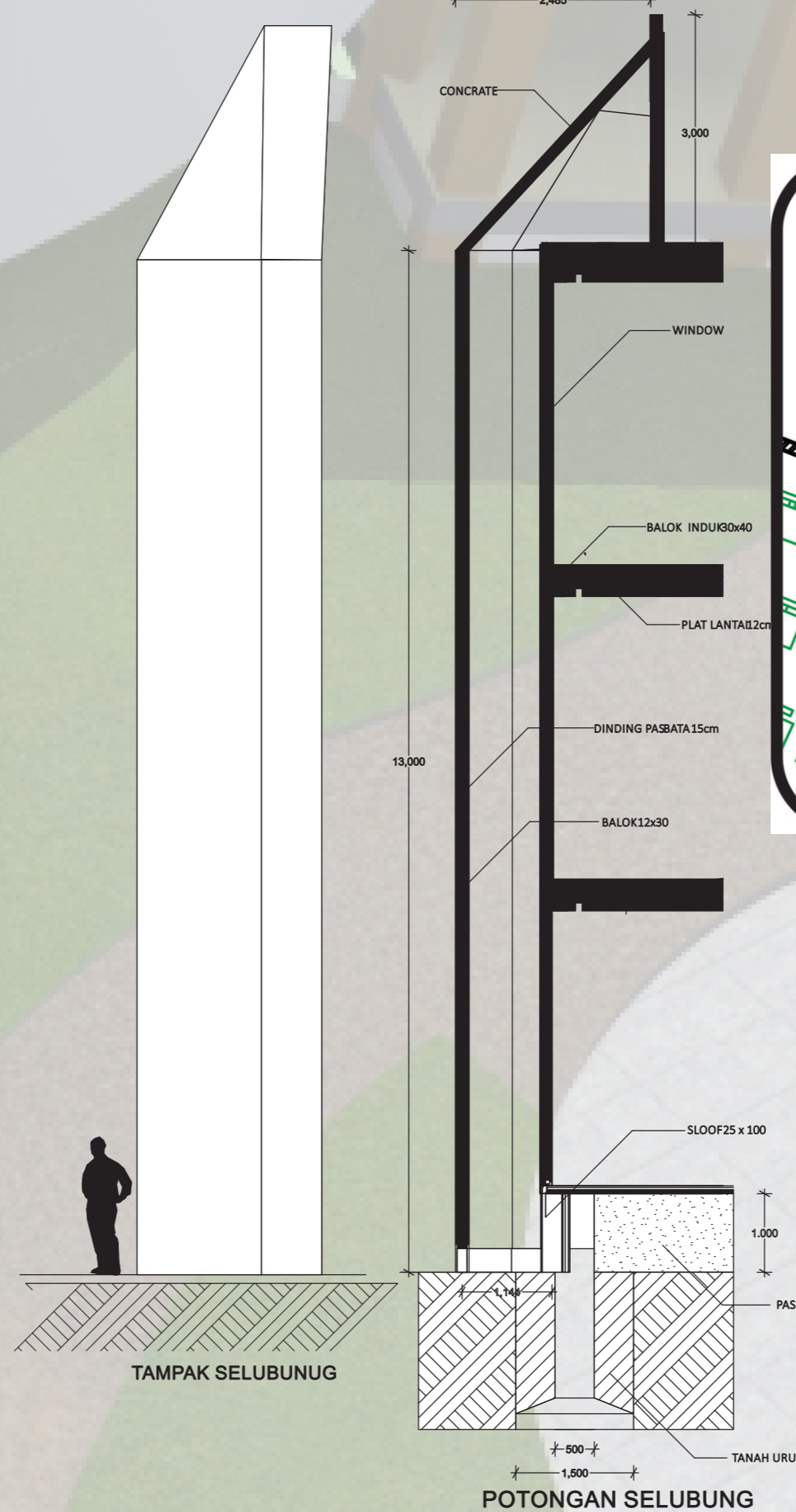
ORIENTATION CONCEPT



DALAM RANCANGAN KONSEP ORIENTASI BANGUNAN, ZONA YANG PERTAMA DIKUNJUNGI PENGGUNA KENDARAAN ADALAH PARKIR (1) ATAU PUNYAI MEMUTAR TERLEBIH DAHULU UNTUK MENURUNKAN PENUMPANG PADA BAGIAN DROP OFF (2). PENGUNJUNG YANG TURUN DI PARKIRAN DAPAT MENGAKSES KEDALAM BANGUNAN MELALUI PLAZA TERLEBIH DAHULU (3). SIRKULASI KENDARAAN PENGELOLA DAPAT DIAKSES KE SELATAN BANGUNAN YANG DIBUAT TERPISAH DENGAN PENGUNJUNG (4). UNTUK PENGGUNA PEJALAN KAKI DAPAT MENGAKSES LANGSUNG KEDALAM BANGUNAN YANG JUGA TERKONEKSI LANGSUNG DENGAN OPEN SPACE YANG ADA DI SEKITARNYA (5). ORIENTASI BANGUNAN MENGHADAP LANGSUNG KE JALAN RAYA AGAR FACADE BANGUNAN DAPAT TERLIHAT LANGSUNG OLEH PENGGUNA JALAN.

BUILDING ENVELOPE CONCEPT

BENDA-BENDA KOLEKSI SEPETI LUKISAN, GAMBAR, MINIATUR DAN LAIN SEBAGAINYA TIDAK BOLEH TERKENA LANGSUNG OLEH SINAR MATAHARI. NAMUN TETAP SAJA PENCAHAYAAN ALAMI CUKUP DIPERLUKAN BAGI BANGUNAN MUSEUM. UNTUK MENJAWAB PERMASALAHAN TERSEBUT, SELUBUNG BANGUNAN DIKONSEPKAN UNTUK MENCEGAH SINAR MATAHARI LANGSUNG MASUK KEDALAM RUANGAN, DENGAN CARA SINAR TERSEBUT DIPANTULKAN OLEH DINDING-DINDING YANG TELAH DIBERI FINISHING WARNA-WARNA TERANG SEPerti WARNA PUTIH YANG DAPAT MEMANTULKAN SINAR MATAHARI SEHINGGA CAHAYA YANG MASUK KEDALAM RUANGAN HANYA BERUPA REFLEKSI DARI DINDING.



REFLECTION ON BUILDING ENVELOPE

KONSEP PENERAPAN SELUBUNG BANGUNAN ADALAH UNTUK MEMANTULKAN CAHAYA MATAHARI KEDALAM RUANGAN DENGAN TETAP MENJAGA SUHU DI DALAMNYA TETAP STABIL. GAMBAR DISAMPING MERUPAKAN HASIL UJI COBA PADA KONSEP SELUBUNG BANGUNAN PADA DINDING INI MENGGUNAKAN SEKEMA HELIODON MATAHARI. PADA GAMBAR TERSEBUT CAHAYA MATAHARI YANG MENGARAH TERHADAP SELUBUNG BANGUNAN DAPAT DIPANTULKAN KEDALAM RUANGAN. EFEK PEMANTULAN INI DENGAN CARA PENGGUNAAN MATERIAL FINISHING DINDING YANG DAPAT MEMANTULKAN CAHAYA SEPerti WARNA PUTIH. SEDANGKAN JIKA PENGGUNAAN WARNA GELAP PADA SELUBUNG BANGUNAN, PEMANTULAN CAHAYA ALAMI TIDAK AKAN SEMPURNA, SEBAB WARNA GELAP AKAN MENYERAP SINAR TERSEBUT. DENGAN HAL INI MAKA PENGGUNAAN ENERGI PADA SIANG HARI DAPAT BERKURANG DAN LEBIH HEMAT KARENA TELAH DIBANTU OLEH PENCAHAYAAN ALAMI.

C O N C E P T

PROGRAM RUANG

LANTAI 1

- MAIN EXHIBITION
- TEMPORARY EXHIBITION
- CIVIL & HISTORY EXHIBITION
- HALL
- TICKET ROOM
- RUANG PEMERIKSAAN
- RUANG INFORMASI
- LOBBY
- AMPHITHEATRE
- MINI TRAIN
- OUTDOOR EXHIBITION
- KURATOR
- RUANG PENERIMAAN
- RUANG MEE
- GUDANG
- PENYIMPANAN KOLEKSI
- LOADING DOCK
- SHOP & SOUVENIR
- MUSHOLA
- TOILET

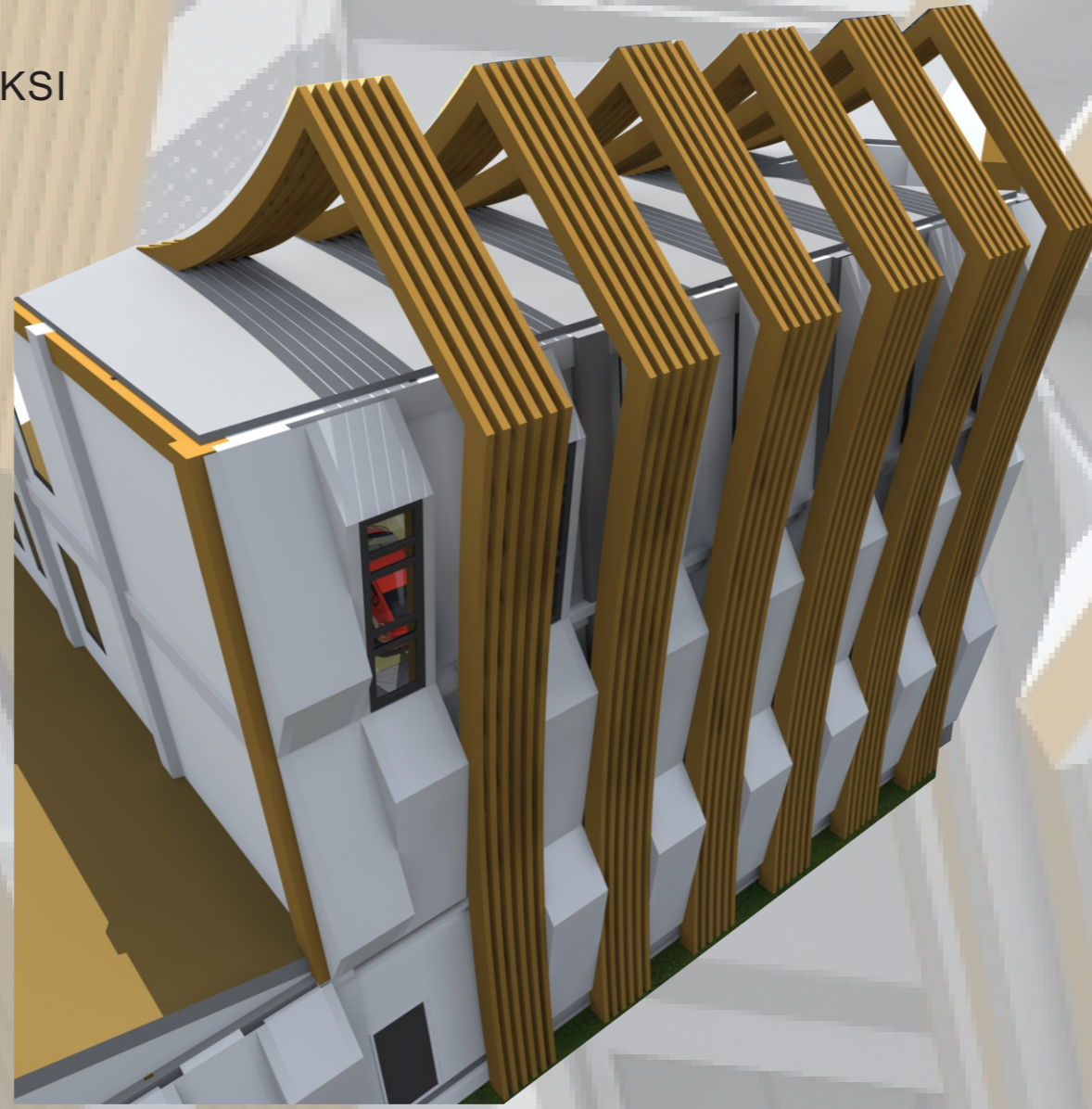
LANTAI 2

- COLLECTION EXHIBITION
- DIORAMA EXHIBITION
- SIMULATOR EXHIBITION
- PERPUSTAKAAN
- FOOD SERVICE
- CAFETERIA & RESTO

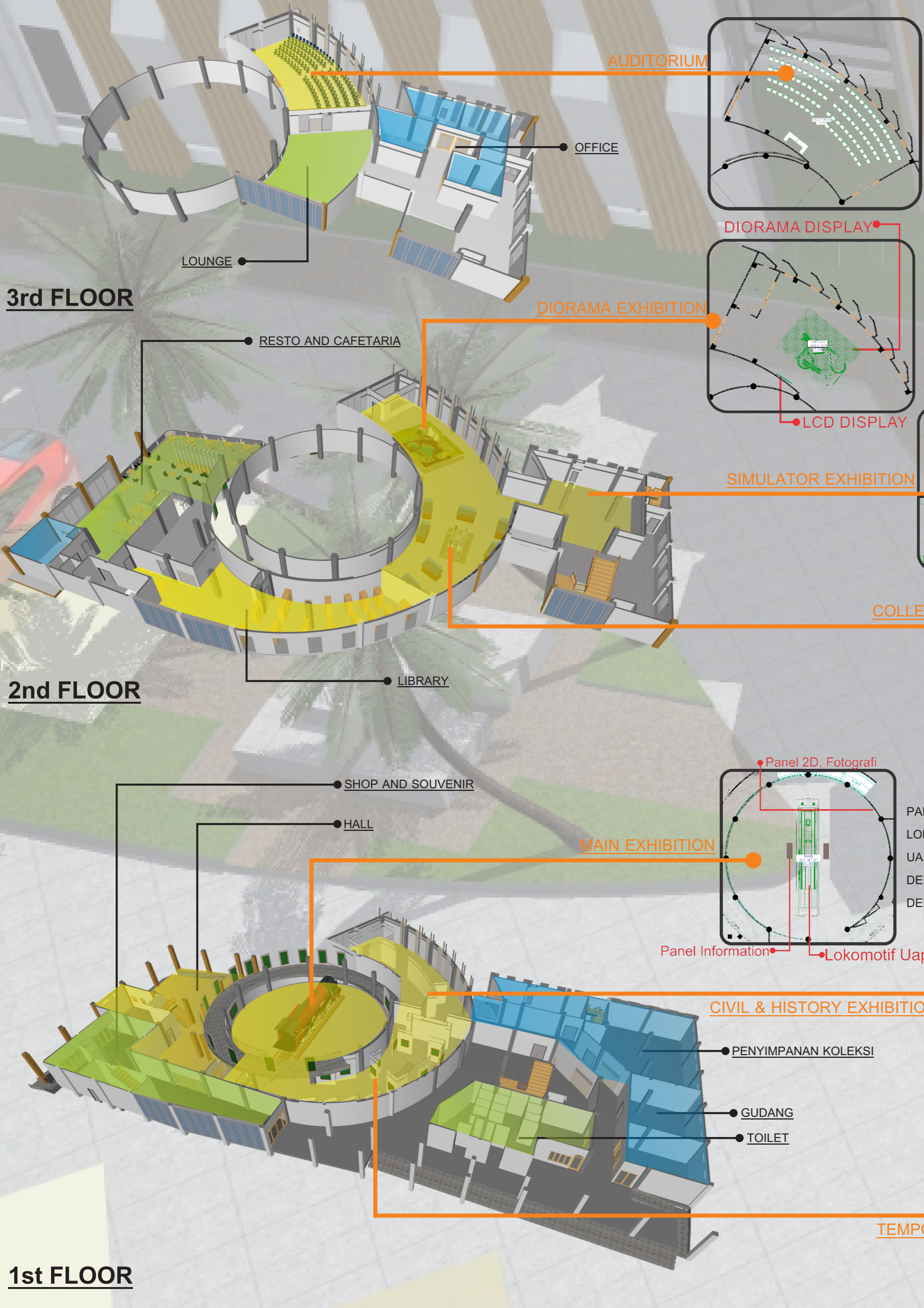
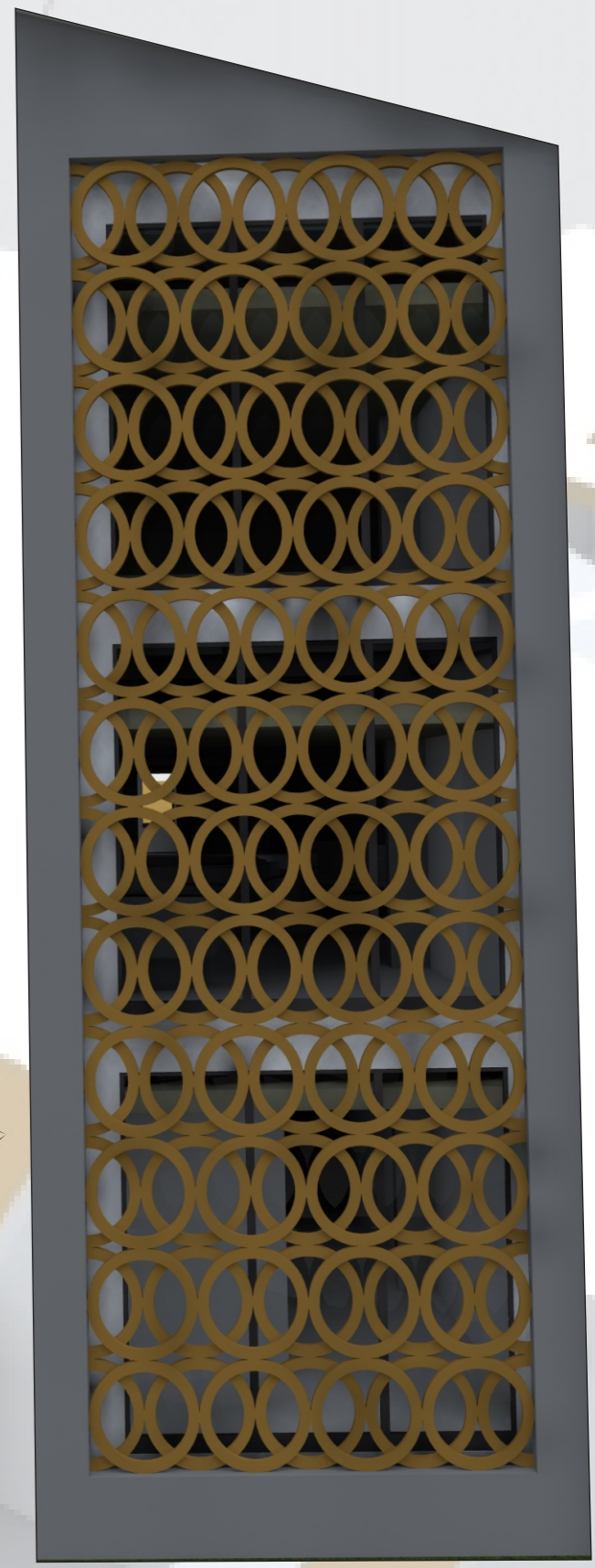
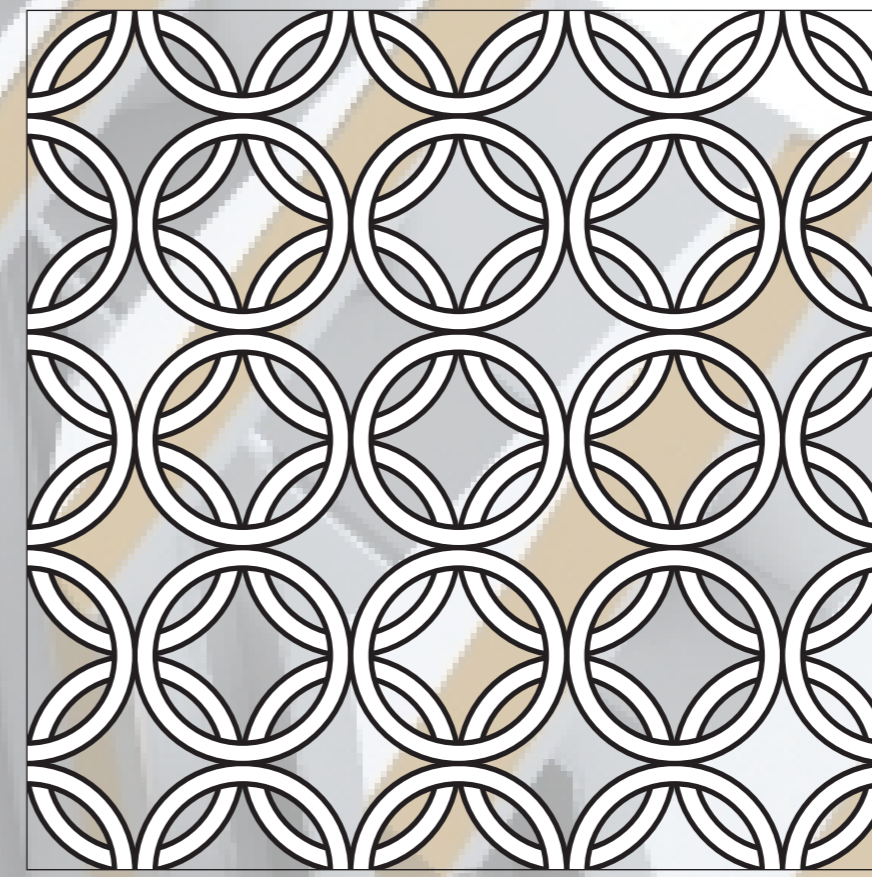
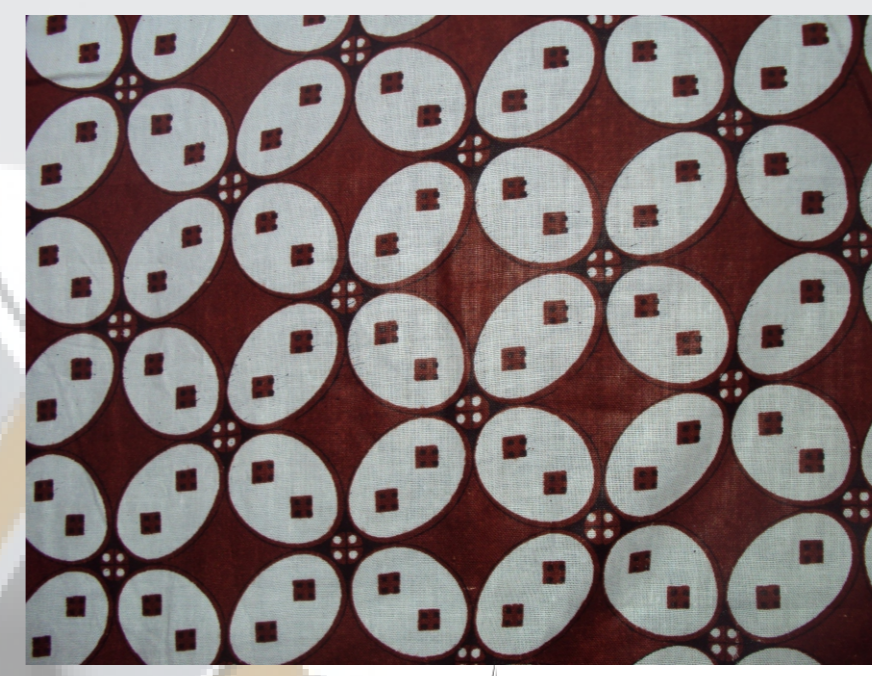
LANTAI 3

- AUDITORIUM
- KANTOR PENGELOLA
- RUANG KARYAWAN
- RUANG KEAMANAN
- RUANG JARINGAN KOMPUTER
- LOUNGE

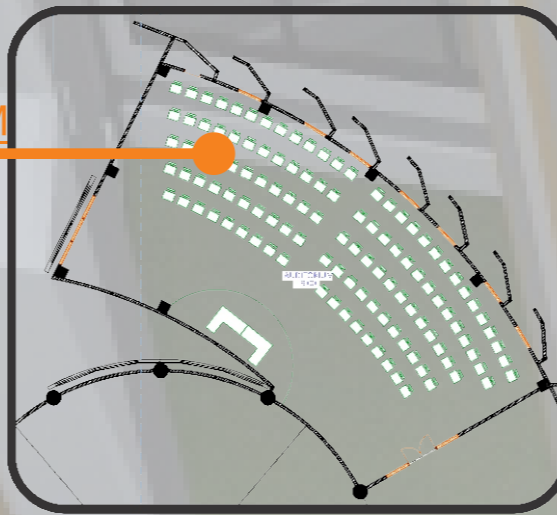
FACADE SKIN CONCEPT



BATIK KAWUNG

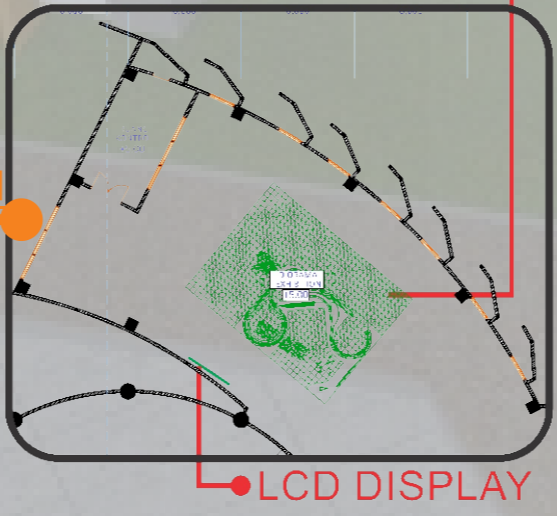


AUDITORIUM



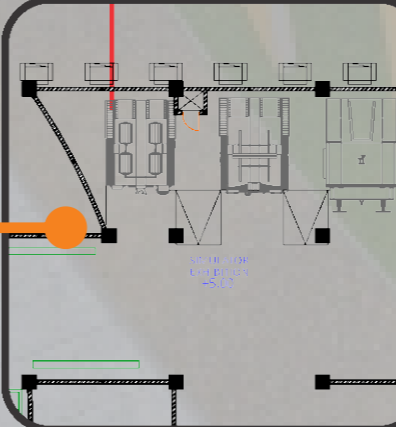
AUDITORIUM TERMASUK KEDALAM RUANG DISPLAY, NAMUN SIFATNYA TIDAK SEPERTI RUANG DISPLAY LAIN. AUDITORIUM DIGUNAKAN KETIKA ADA ACARA KHUSUS ATAU PUN UNTUK PENGISIAN KULIAH UMUM YANG TELAH TERJADWALKAN SEBELUMNYA. JUMLAH KURSI PADA AUDITORIUM BERJUMLAH 111 KURSI DAN DILENGKAPI DENGAN DESK SEBAGAI PUSAT PEMBICARA. ORIENTASI DIPUSATKAN KE TITIK TENGAH AGAR AUDIENCE TERFOKUS PADA PEMBICARA.

DIORAMA DISPLAY



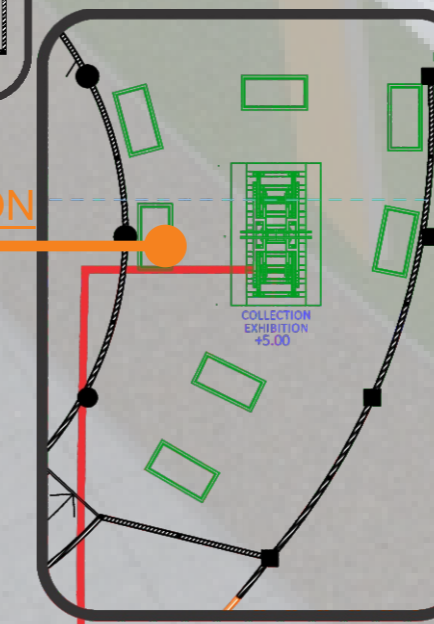
UNTUK DISPLAY DIORAMA, TEKNIK PERSENTASI YANG DIUTAMAKAN ADALAH SEBUAH DIORAMA MENGENAI PERJALANAN KERETA API YANG DILENGKAPI DENGAN MULTIMEDIA SCREEN. DIORAMA INI MENGGUNAKAN KONSEP MINIATUR YANG DIKENDALIKAN PADA RUANG KONTROL. SEHINGGA PENGUNJUNG MUSEUM DAPAT MELIHAT KERETA API MINI YANG BERGERAK DENGAN DUKUNGAN MINIATUR LAINNYA DAN SELOLAH-OLAH MINIATUR KERETA API TERLIHAT SEPERTI SUNGGUHAN YANG MEMBERIKAN INFORMASI PERJALANAN KERETA API DI INDONESIA.

SIMULATOR



PADA RUANG SIMULATOR, DISPLAY YANG DISAJIKAN IALAH SEBUAH ALAT SIMULATOR KERETA API. PADA PAMERAN INI PENGUNJUNG DAPAT MEMPELAJARI BAGAIMANA MENGENDARAI SEBUAH LOKOMOTIF, DENGAN ADANYA SIMULATOR JUGA DAPAT MEMBERI INFORMASI CARA KERJA DARI LOKOMOTIF TERSEBUT. TERDAPAT 4 BUAH SIMULATOR YANG DISEDIAKAN PADA RUANGAN INI. 3 DIANTARANYA BERBENTUK KEPALA LOKOMOTIF SEDANGKAN SATUNYA BERUPA LAYAR SIMULASI YANG DILENGKAPI DENGAN ALAT KERJANYA.

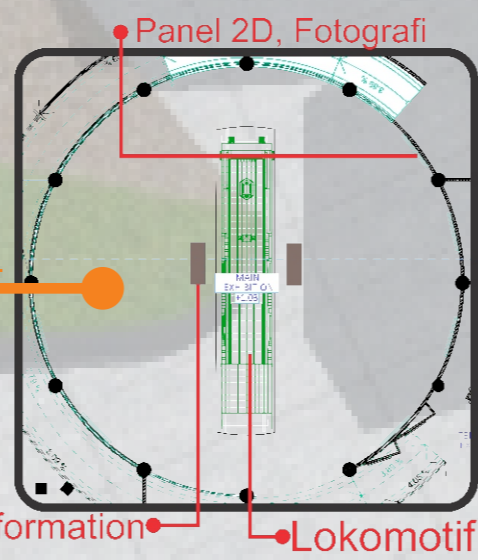
COLLECTIONS EXHIBITION



TIPE DISPLAY PADA PAMERAN KOLEKSI LEBIH BANYAK MENGGUNAKAN MODEL-MODEL BAIK ITU DALAM ETALASE MAUPUN MODEL BEBAS. RUANG PAMERAN KOLEKSI MEMILIKI KETERKAITAN DENGANRUANG KOLEKSI SEBELUMNYA YAITU CIVIL & HISTORY. PADA RUANGAN SEBELUMNYA HANYA MENCERITAKAN MENGENAI SEJARAH KERETA API, SEDANGKAN PADA BAGIAN RUANG PAMER KOLEKSI MENAMPILKAN BENDA-BENDA YANG MEMILIKI NILA SEJARAH KERETA API, BENDA TERSEBUT DAPAT BERUPA TELEGRAM, MESIN TIK, DAN LAIN SEBAGAINYA.

MODEL BEBAS

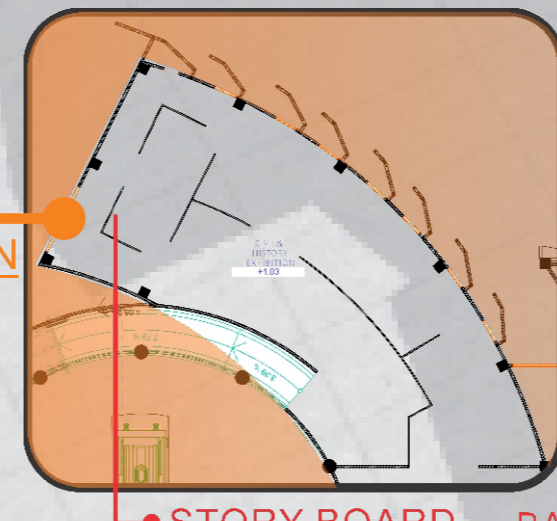
PADA RUANG DISPLAY UTAMA, TEKNIK PERSENTASI YANG DIUTAMAKAN ADALAH MENGHADIRKAN LOKOMOTIF BERSEKALA 1:1. LOKOMOTIF YANG DI DISPLAY ADALAH BERUPA LOKOMOTIF UAP DENGAN NOMOR SERI D52 097, YANG MERUPAKAN LOKOMOTIF UAP TERMUDA DI INDONESIA. DAN JUGA BISA DISEBUT LOKOMOTIF UAP TERAKHIR YANG BERSERI D52. KEMUDIAN DILENGKAPI DENGAN PANEL INFORMASI BERUPA STORY BOARD UNTUK MENJELASKAN MENGENAI BENDA DISPLAY DAN DILENGKAPI DENGAN PANEL 2D BERUPA FOTOGRAFI UNTUK MEWAKILI GAMBARAN MENGENAI LOKOMOTIF DARI BERBAGAI GENERASI.



MAIN EXHIBITION

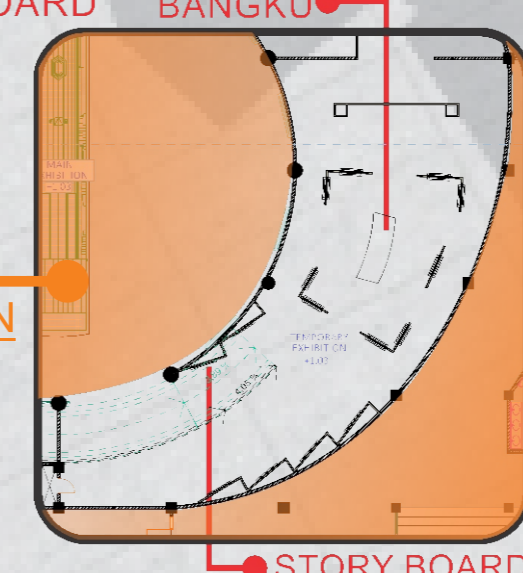
BERDAMPINGAN DENGAN DISPLAY TEMPORARY, DISPLAY CIVIL & HISTORY JUGA LEBIH BANYAK MENGGUNAKAN PANEL-PANEL ATAU DINDING PARTISI. SESUAI DENGAN TEMA YANG BERKAITAN MENGENAI KISAH SEJARAH PERKERETA APIAN DI INDONESIA DAN PARA PELAKU YANG BERPERAN TERCIPTANYA SEJARAH. MAKA TIPE DISPLAY YANG DIHADIRKAN BERUPA FOTO-FOTO DAN STORY LINE AGAR TERCIPTANYA ALUR CERITA YANG BAIK PADA LAYOUT DISPLAY.

CIVIL & HISTORY EXHIBITION

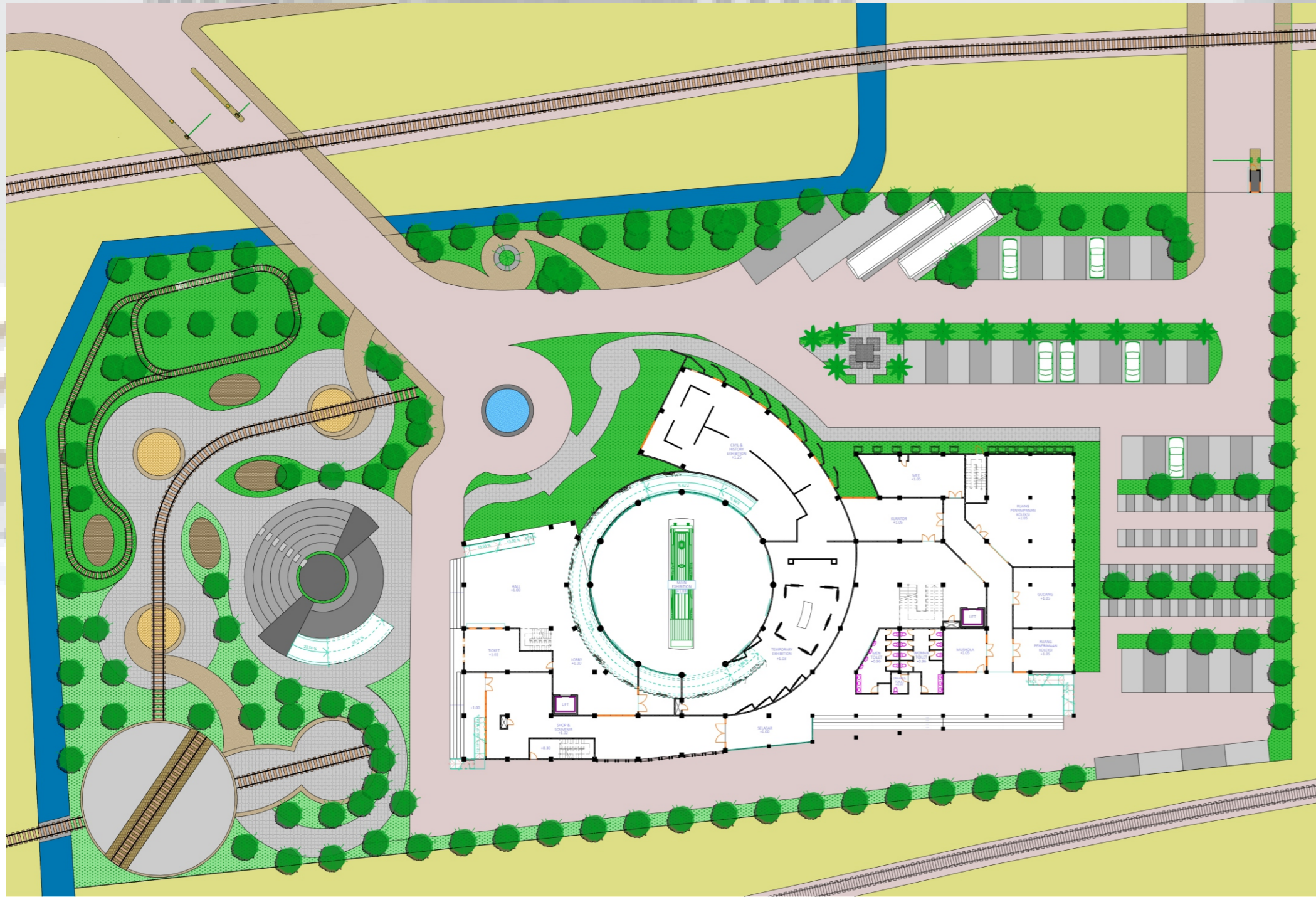


PADA RUANG DISPLAY TEMPORARY MENAMPILKAN PAMERAN YANG BERSIFAT SEMENTARA, KOLEKSI YANG DI DISPLAY PUN TIDAK MEMILIKI SATU TEMA KHUSUS MELAINKAN TEMA-TEMA TERTENTU. KOLEKSI YANG DITAMPILKAN PUN TIDAK DIRANCANG UNTUK PERMANEN, DENGAN DINDING-DINDING PARTISI DAPAT DIGANTI PADA WAKTU-WAKTU TERTENTU. DAN DAPAT JUGA MENJADI WADAH YANG DIGUNAKAN BAGI PIHAK-PIHAK LUAR YANG INGIN MENGADAKAN SEBUAH PAMERAN DAN MEMBUTUHKAN SEBUAH RUANG PAMER.

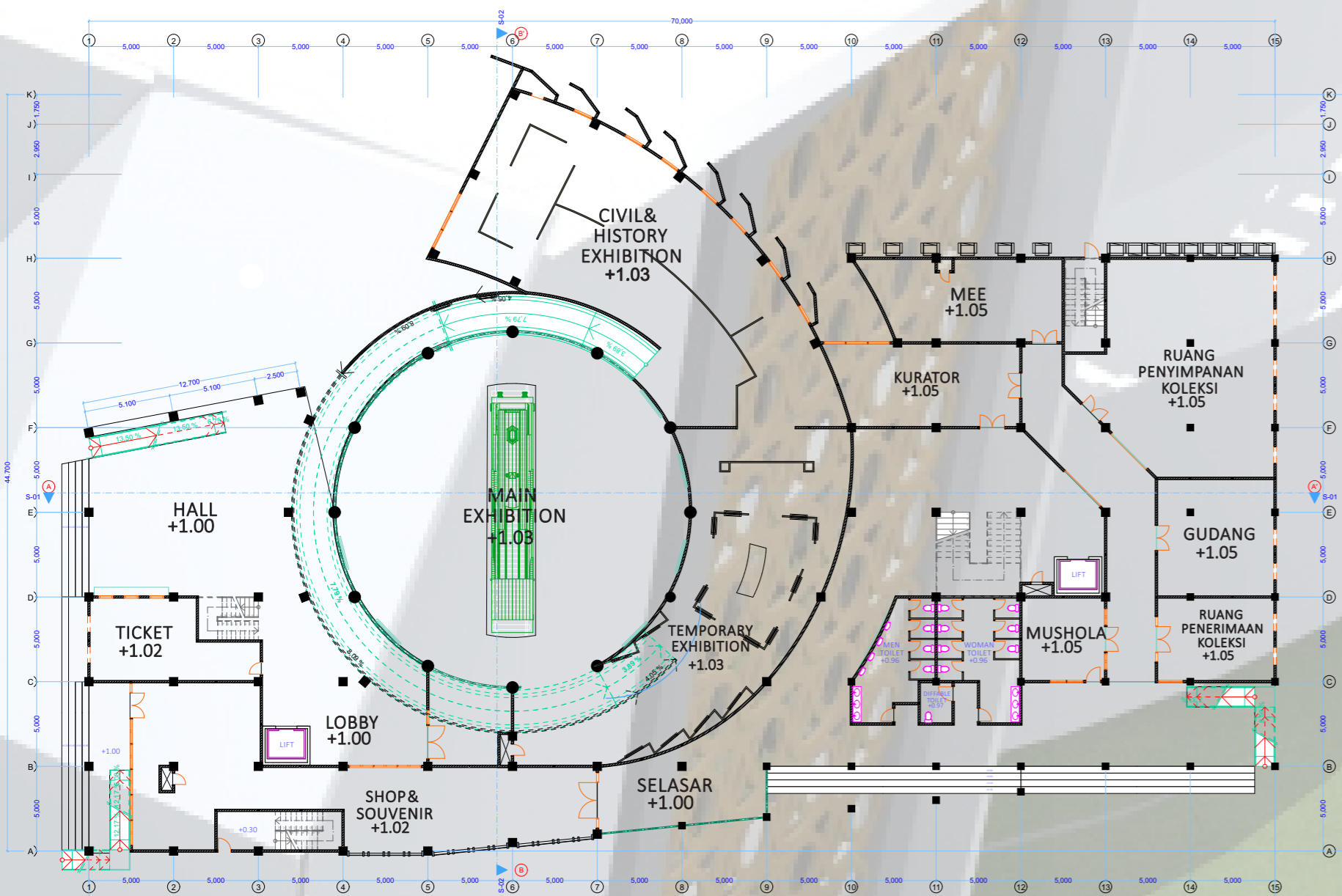
TEMPORARY EXHIBITION



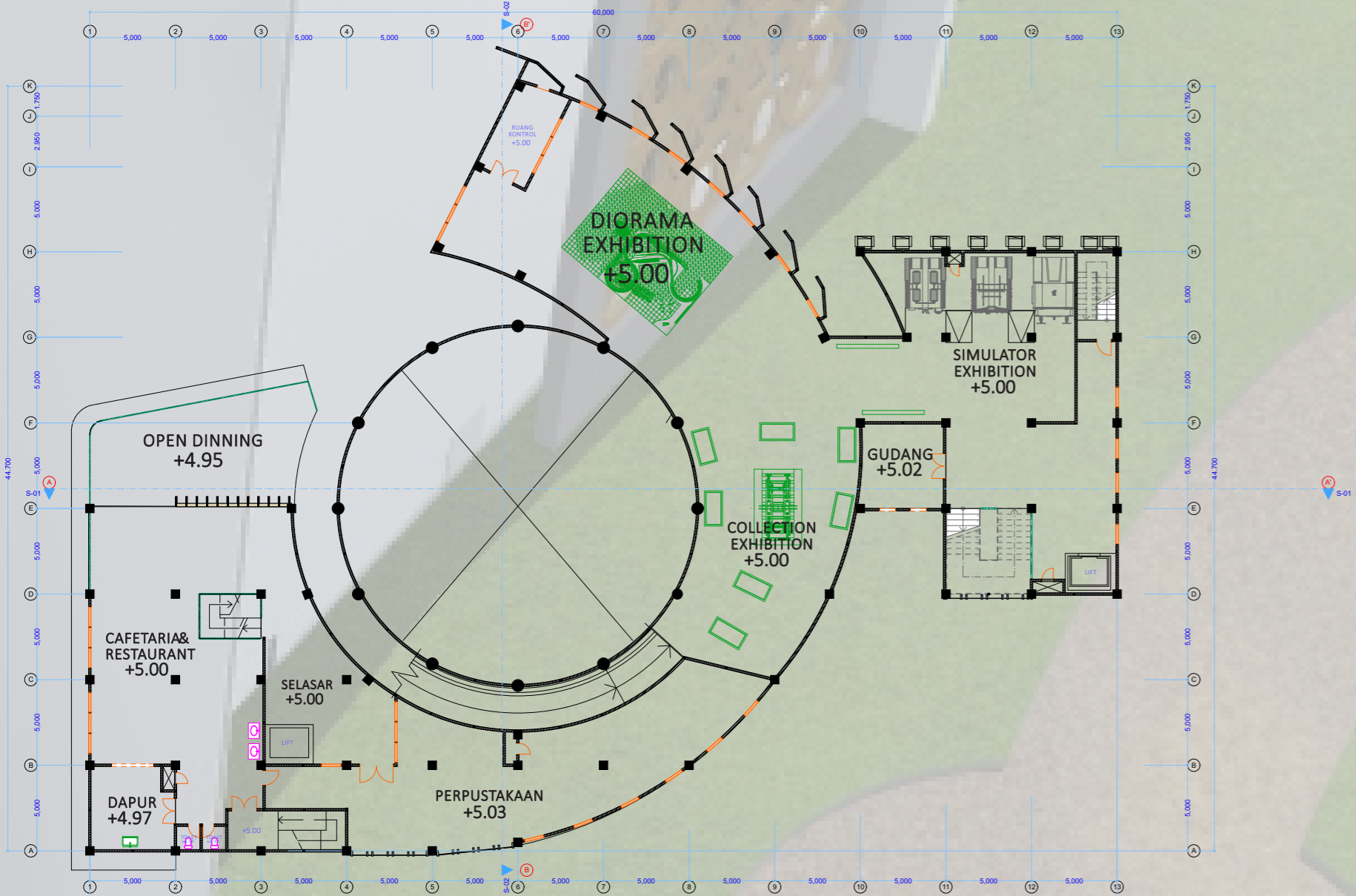
SITE PLAN



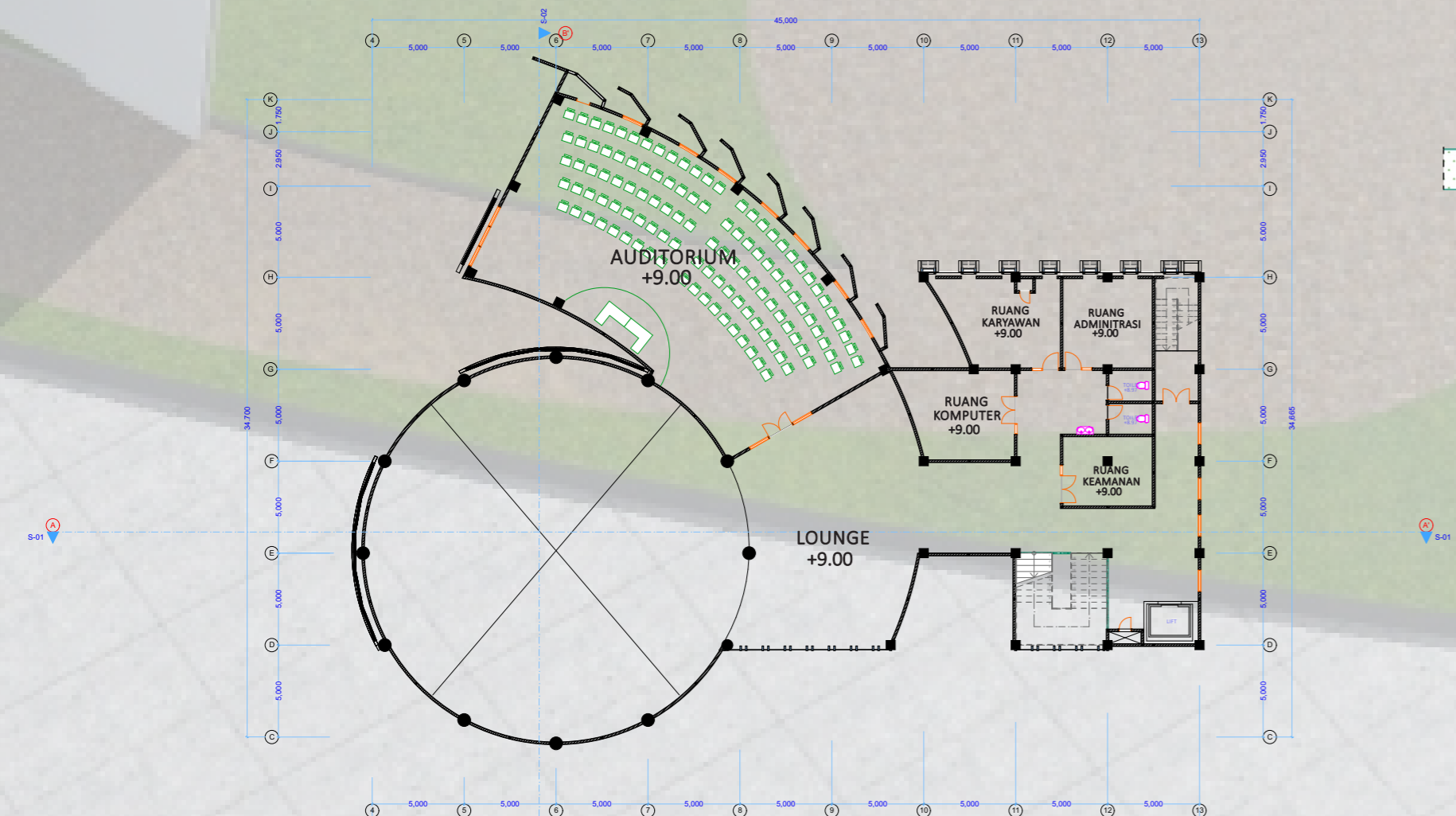
1st FLOOR PLAN



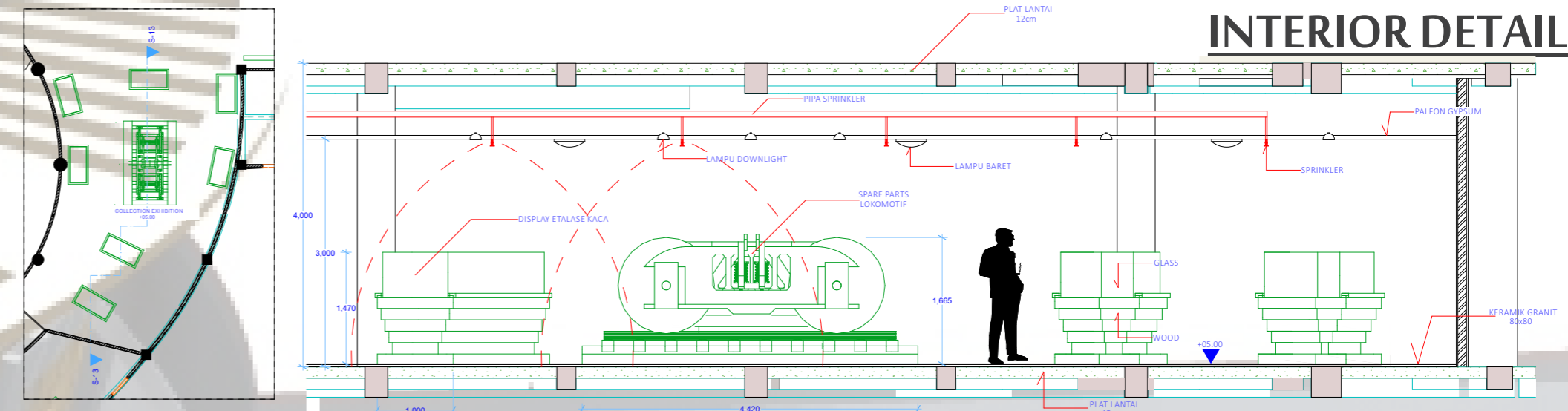
2nd FLOOR PLAN



3rd FLOOR PLAN

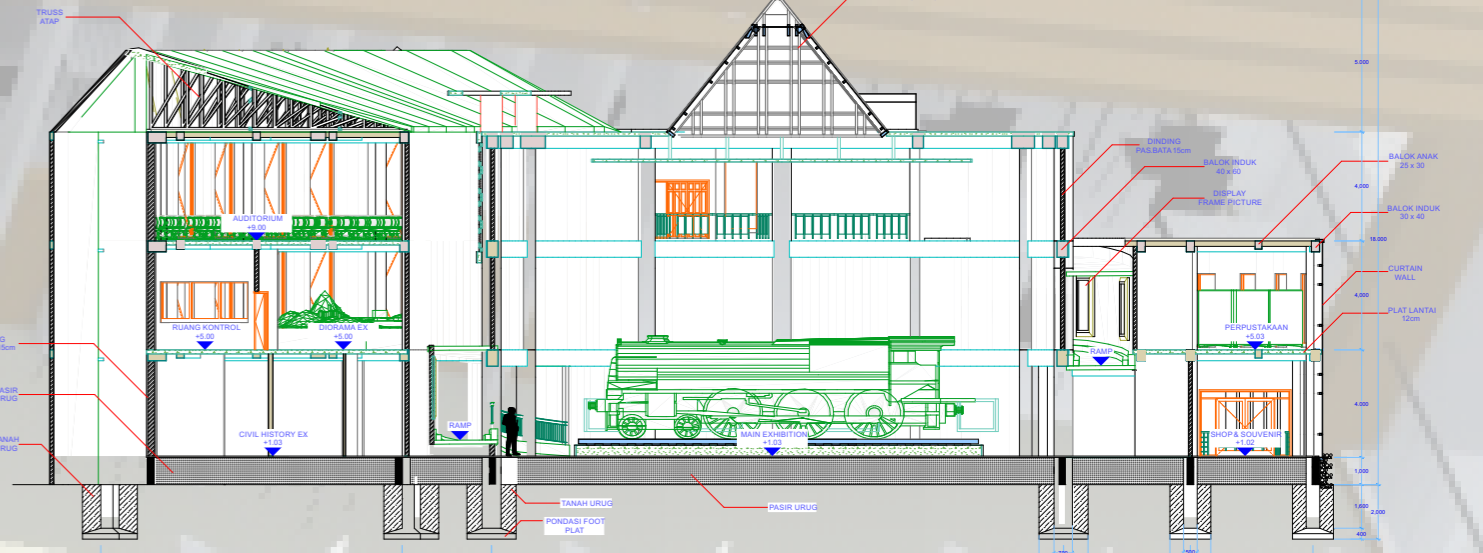


INTERIOR DETAIL

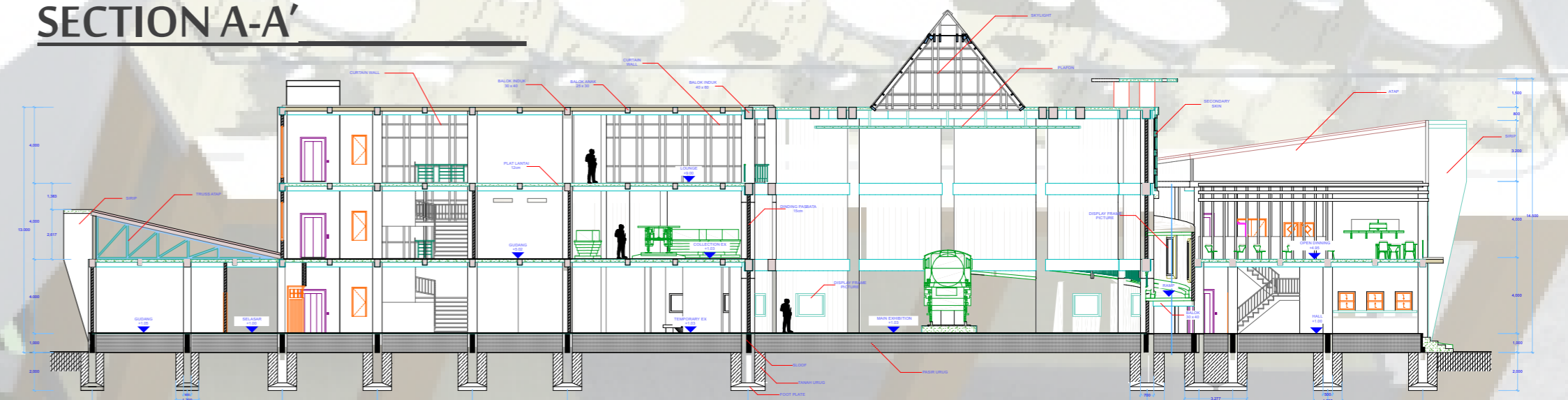


GAMBAR DIATAS ADALAH GAMBAR POTONGAN RUANG YANG DIAMBIL PADA RUANG DISPLAY KOLEKSI UNTUK DIJADIKAN SEBAGAI CONTOH YANG MENUNJUKAN DETAIL INTERIOR. UNTUK PENCAHAYAAN RUANG MENGGUNAKAN LAMPU BARET YANG DILETAKAN PADA BEBERAPA TITIK. SEDANGKAN UNTUK PENCAHAYAAN KOLEKSI PELETAKANNYA SESUAI DENGAN TATA LETAK KOLEKSI YANG ADA. RUANGAN TERSEBUT MENGGUNAKAN METODE DISPLAY ETALASE KACA YANG BERTARTI PENCAHAYAANNYA HARUS DARI ATAS. MAKA INTUK ITU PENCAHAYAAN KOLEKSI MENGGUNAKAN LAMPU DOWNLIGHT YANG MENYESUAIKAN DENGAN KETINGGIAN PLAFON YANG BERJARAK 3 METER DARI LANTAI, TERLEPAS DARI DISPLAY, UNTUK KEAMANAN BAHAYA SEPERTI KEBAKARAN, TELAH DILETAKKAN BEBERAPA TITIK SPRINKLER YANG JARAK ANTAR TITIKNYA 2,5 METER AGAR SEMUA SPACE DAPAT TERJANGKAU OLEH RADIUS AIR,

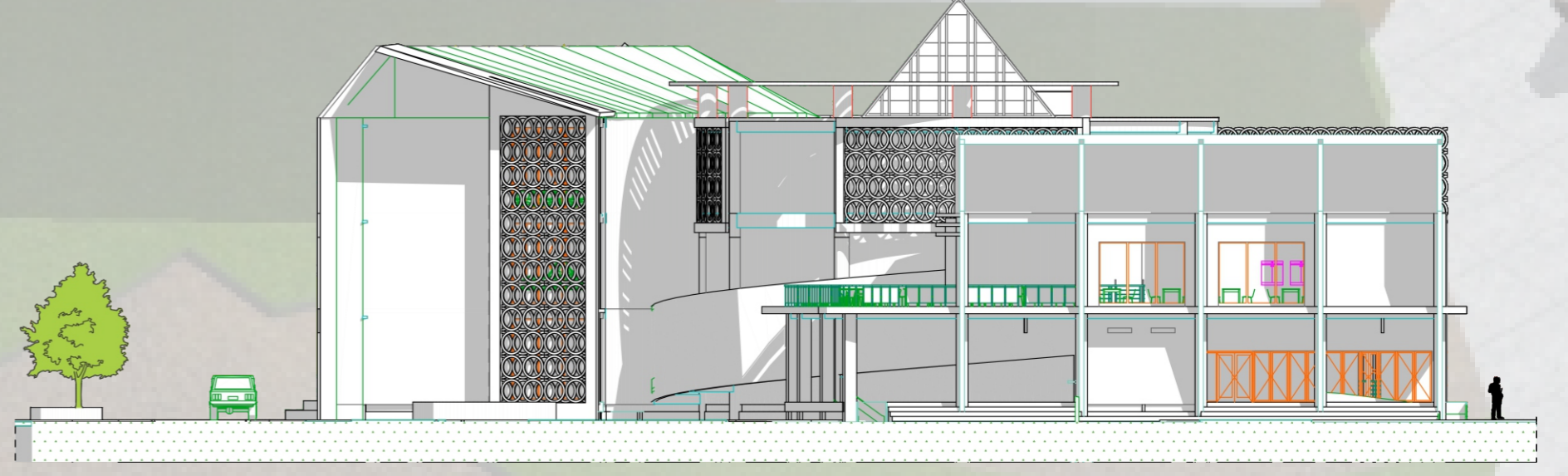
SECTION B-B'



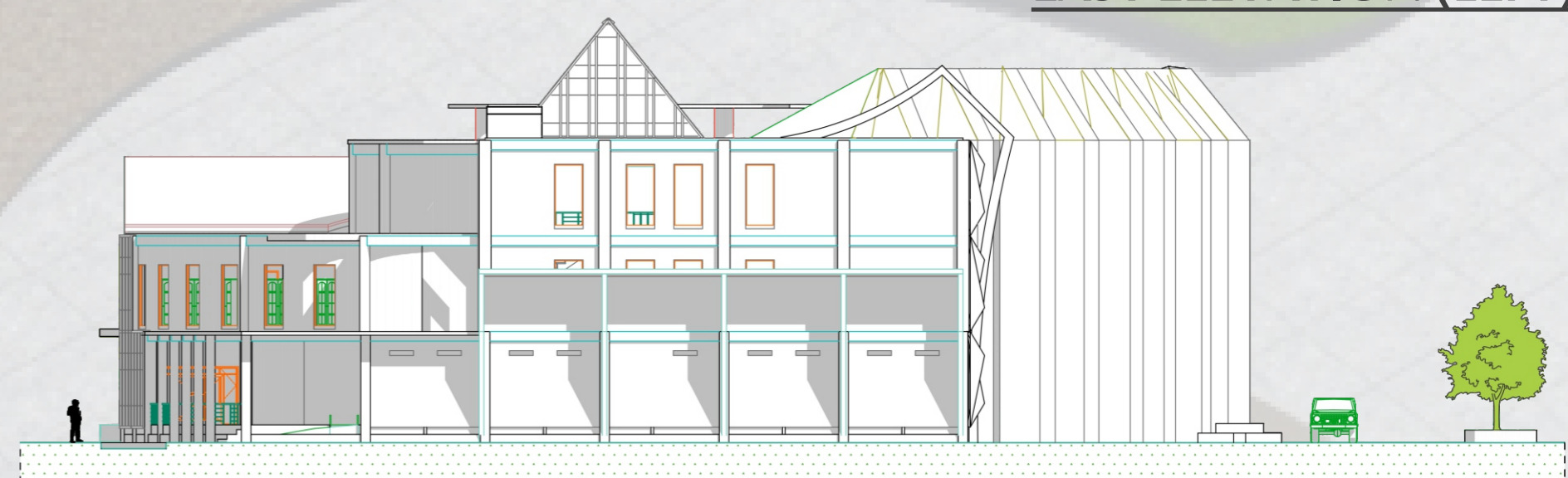
SECTION A-A'



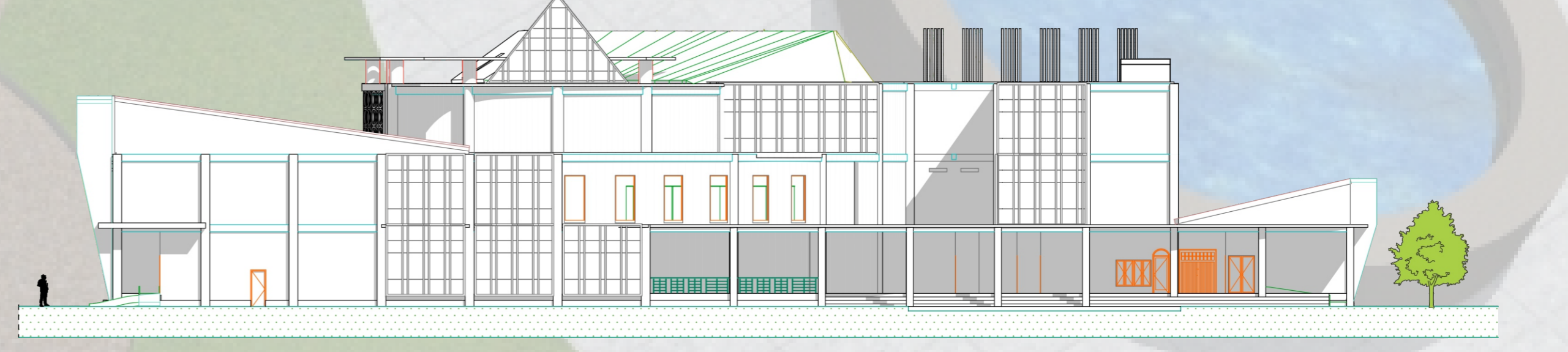
WEST ELEVATION (RIGHT)



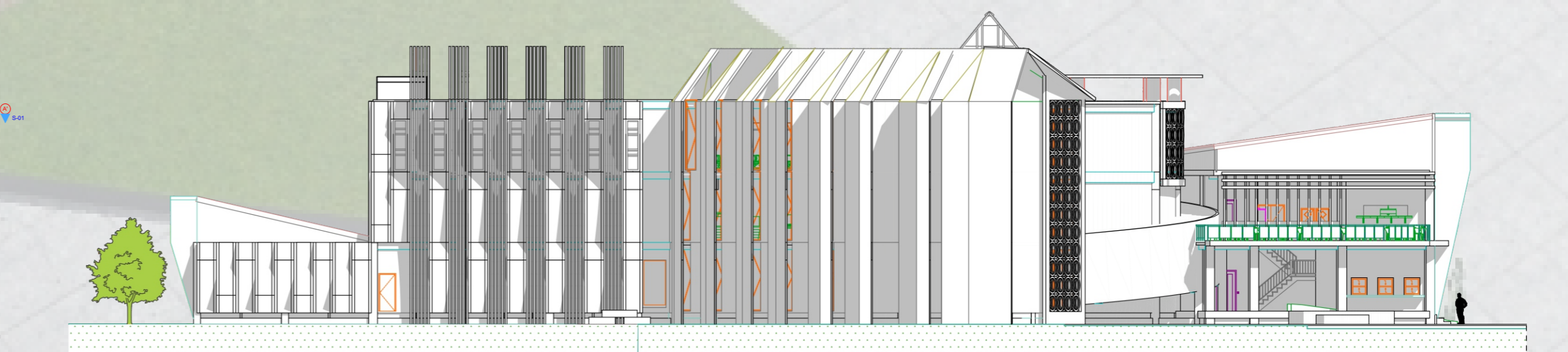
EAST ELEVATION (LEFT)



SOUTH ELEVATION (BACK)

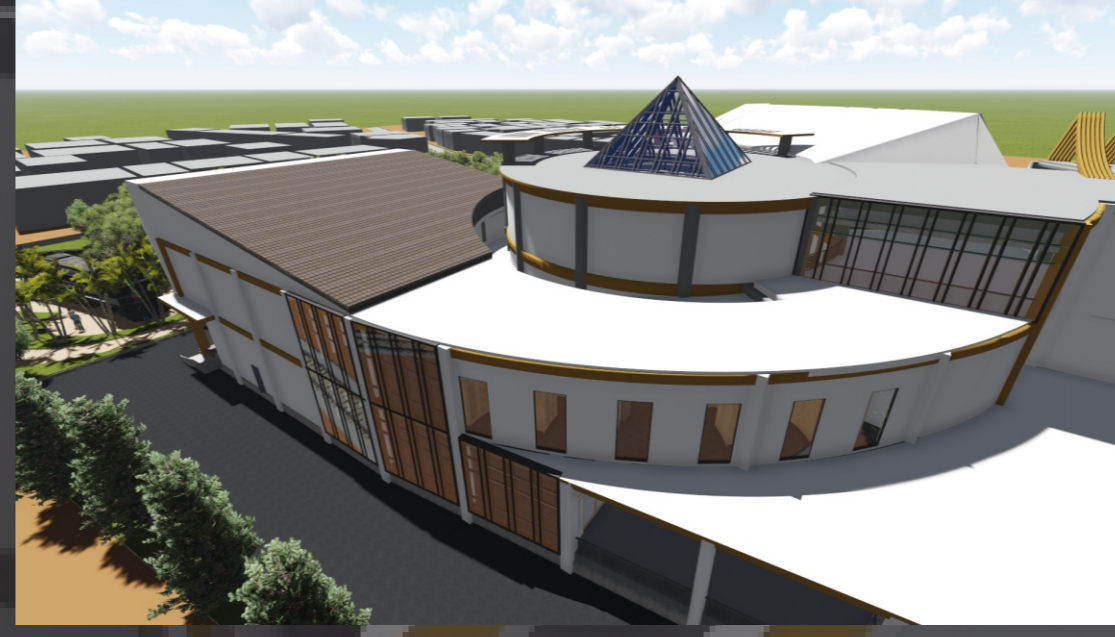


NORTH ELEVATION (FRONT)



VIEWS 3D

VIEW ON MAIN ENTRANCE



INTERIOR



MAIN EXHIBITION VIEW ON RAMP



MAIN EXHIBITION



TEMPORARY EXHIBITION



RAMP EXHIBITION



COLLECTIONS EXHIBITION



MINI TRAIN EXHIBITION



OUTDOOR EXHIBITION



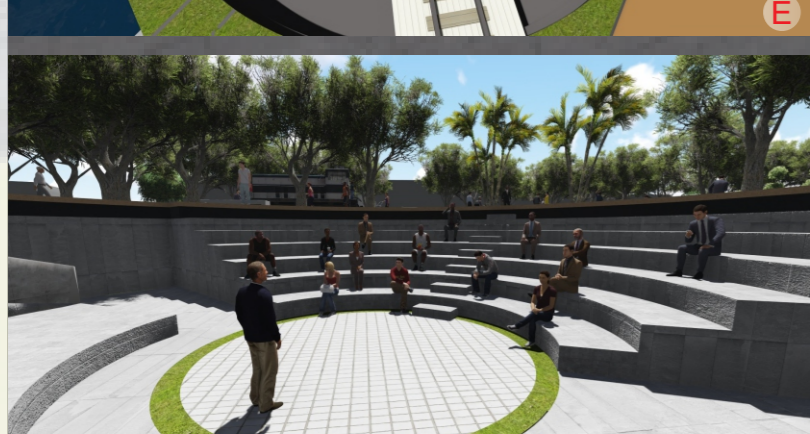
PLAZA



DROP OFF



DIORAMA EXHIBITION



BUS PARKING



PARKING



OPEN DINNING



CAFETERIA AND RESTO



PLAZA



OFFICE PARKING

