

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB 1 Pendahuluan.....	1
I.1 Latar belakang masalah.....	1
I.2 Fokus Masalah	4
I.3 Masalah Perancangan.....	4
I.4 Ide dan Gagasan Perancangan.....	5
I.5 Maksud dan Tujuan	6
BAB II Tinjauan Pustaka Dan Studi Banding Penelitian Sejenis Sebelumnya	7
II.1 Fasilitas Edukasi Wisata	7
II.2. Definisi Edukasi	7
II.2.1 Metode edukasi	8
II.2.2 Penerapan Teknologi sebagai Media Edukasi interaktif	10
II.2.3 Sarana dan Prasarana Edukasi	12
II.3 Keamanan	13
II.4 Garut	14
II.5 Kesenian Lais.....	15
II.5.1 Gerakan-gerakan Kesenian Lais	16
II.5.2 Ritual Kesenian Lais.....	19
II.5.3 Nayaga.....	20
II.5.4 Pencak Silat.	25
II.5.5 Debus.....	26
II.6 <i>Storyline</i>	27
II.7 Penggayaan.....	28
II.8 Keamanan	29
II.9 Studi Antropometri.....	30
II.10 Studi Image	33
II.11 Studi Preseden	34

II.11.1 National Hangeul Museum.....	34
II.12 Studi Banding Fasilitas Sejenis	36
2.12 Studi Site – Kota Garut.....	46
BAB III Konsep Perancangan	48
III.1 Deskripsi Proyek Perancangan.....	48
III.2 Data dan Karakteristik pengguna.....	51
III.2 Fasilitas Eduwisata Kesenian atraksi Kesenian Lais di Garut	52
III.3 Alur Sirkulasi.....	54
III.4 Tabel Aktifitas Fasilitas	56
III.5 Program Ruang.....	60
Bab 1V Konsep Perancangan Interior Fasilitas Eduwisata Atraksi Kesenian Lais di Garut	65
IV.1 Mind Mapping	65
IV.2 Tema	65
IV.3 Konsep <i>Storyline</i>	66
IV.4 Penggayaan Perancangan.....	67
IV.5 Konsep Bentuk.....	67
IV.6 Konsep Material.....	69
IV.7 Konsep Warna.....	72
IV.8 Konsep Furniture	73
IV.10 Konsep Pola Lantai.....	74
IV.11 Konsep Pola Plafon	75
IV.13 Pencahayaan.....	75
IV.14 Penghawaan	76
IV.15 Keamanan	76
DAFTAR PUSTAKA.....	79