

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK vi	
ABSTRACT vii	
DAFTAR ISI viii	
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
Bab I Pendahuluan	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Fokus Permasalahan.....	6
I.3 Permasalahan Perancangan	6
I.4 Ide/Gagasan Perancangan.....	7
Bab II Tinjauan Pustaka Dan Studi Banding Penelitian Sejenis Sebelumnya	11
II.1 Tinjauan Literatur	11
II.1.1 Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)	11
II.1.2 Sejarah Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).....	15
II.1.3 Perkembangan Komputer Era Sebelum Tahun 1940	17
II.1.4 Perkembangan Komputer Era Setelah Tahun 1940.....	21
II.1.5 Alat-alat Komunikasi Modern.....	28
II.1.7 Sejarah Media Sosial.....	39
II.1.8 Gambaran Umum Penggunaan Media Sosial.....	39
II.1.9 Jenis-jenis Media Sosial yang banyak digunakan di indonesia.....	46
II.1.10 UU ITE Tentang Efek Media Sosial Terhadap Anak Muda	53
II.1.11 Beberapa Kasus UU ITE Di Indonesia.....	58
II.1.12 Wisata Edukasi.....	71
II.1.13 Ruang Pameran.....	71
II.1.14 Alur Pameran.....	72
II.1.15 Pengaturan Objek Pameran	75
II.1.16 Elemen layout.....	79
II.2 Studi Lapangan	82
II.2.1 Museum IPTEK.....	83
II.2.2 Museum Teknoform.....	85
II.2.1 Chernobyl. Journey	93
BAB III Perencanaan	101
III.1 Deskripsi Proyek.....	101
III.1.1 Lokasi Perancangan	101
III.1.2 Kepemilikan	102
III.1.3 Visi dan Misi.....	103
III.1.4 Struktur Organisasi	104

III.2 Data Dan Karakteristik User.....	105
III.3 Alur Sirkulasi Pengguna dan barang	107
III.4 Tabel Aktifitas dan Fasilitas	109
III.5 Tabel Koleksi.....	110
III.6 Kedekatan Antar Ruang.....	122
III.7 Zoning dan Blocking	123
BAB IV KONSEP PERANCANGA	123
IV.1 Mind Mapping	127
IV. 2 Tema : Ruang Harmoni	127
IV. 3 Konsep Pengayaan : Futuristik.....	128
IV.4 Konsep Bentuk : Jaringan.....	129
IV.5 Warna : Kejernihan.....	130
IV.6 Konsep Material	131
IV.7 Pencayaan & penghawaan.....	133
IV.8 Keamanan.....	134
DAFTAR PUSTAKA	135