

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Fokus Permasalahan	2
I.3 Permasalahan Perancangan	3
I.4 Ide/ Gagasan Perancangan.....	3
I.5 Maksud dan Tujuan Perancangan	4
BAB II	6
II.1 Definisi Fasilitas.....	6
II.2 Definisi Eduwisata	6
II.3 Penerapan Teknologi sebagai Media Pembelajaran	7
II.4 Definisi Amfiteater	11
II.5 Definisi Wisata.....	12
II.6 Definisi Wisata Edukasi	12
II.7 Definisi Kesenian	13
II.8 Definisi Kesenian Tradisional Sunda.....	13
II.9 Kabupaten Sumedang.....	14
II.9.1 Kuda Renggong.....	15
II.9.2 Tarawangsa.....	28
II.9.3 Beluk Cirangkong.....	32
II.9.4 Rengkong	34
II.9.5 Umbul.....	36
II.9.6 Seni Ketuk Tilu Cikeruhan	38
II.9.7 Longser.....	41
II.9.8 Celempungan.....	43
II.9.9 Ketuk Tilu.....	45
II.9.10 Seni Gondang	48
II.9.11 Seni Topeng Kesumedangan.....	49
II.9.12 Ibing Pencak Silat.....	51
II.9.13 Goong Renteng.....	52
II.9.14 Seni Kromong	55
II.9.15 Kliningan.....	57
II.9.16 Tembang Sunda	60
II.9.17 Degung	62
II.9.18 Angklung Jengklung.....	64
II.9.19 Badingkat	66

II.9.20	Seni Tayub	68
II.9.21	Kesenian Reog.....	69
II.9.22	Kesenian Reak.....	72
II.10	<i>Storyline</i>	73
II.11	Pengayaan	74
II.12	Pencahayaan.....	76
II.13	Studi Antropometri.....	77
II.13.1	Antropometri Letak Koleksi	77
II.13.2	Antropometri Ruang Gerak pada Difabel	78
II.13.3	Antropometri Resepsionis	78
II.13.4	Antropometri pada Teater	80
II.13.5	Antropometri Sirkulasi Area Pameran	80
II.13.6	Antropometri <i>Viewing Planes</i>	81
II.13.7	Toilet	81
II.14	Studi <i>Image</i>	82
II.15	Studi Preseden.....	83
II.16	Studi Lapangan.....	86
II.16.1	Studi Banding.....	86
II.16.2	Studi Site – Kota Sumedang	95
BAB III	98
III.1	Deskripsi Proyek	98
III.2	Penggunaan Fasilitas	103
III.3	Fasilitas Eduwisata Kesenian Sumedang.....	105
III.4	Alur Sirkulasi	109
III.5	Tabel Aktifitas	111
III.6	Program Kedekatan Ruang.....	113
III.7	Zoning dan Blocking.....	114
A.	Zoninng	114
BAB IV	120
IV	120
IV.1	Mind Mapping.....	120
IV.2	Tema Perancangan.....	120
IV.3	Konsep <i>Storyline</i>	121
IV.4	Konsep Audio.....	121
IV.5	Pengayaan Perancangan	122
IV.6	Konsep Bentuk	122

IV.7	Konsep Ornamen.....	123
IV.8	Konsep Material.....	123
IV.9	Konsep Warna	126
IV.10	Konsep Pola Lantai	127
IV.11	Konsep Pola Plafond	128
IV.12	Sistem Pencahayaan	128
IV.13	Sistem Keamanan.....	131

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Immersive Cinema	8
Gambar 2. 2 Touch Screen Monitor.....	9
Gambar 2. 3 Interactive Floor Panel	9
Gambar 2. 4 Interactive Gesture Video Wall	10
Gambar 2. 5 Interactive Mapping Sensor	11
Gambar 2. 6 Amphitheater ITB kampus Jatinangor	11
Gambar 2. 7 Kota Sumedang	14
Gambar 2. 8 Kuda Renggong	15
Gambar 2. 9 Teknik Uprit Panjang	19
Gambar 2. 10 Teknik Uprit Pendek.....	19
Gambar 2. 11 Teknik Menari Berputar	19
Gambar 2. 12 Teknik Menari Ditempat	19
Gambar 2. 13 Mahkota	21
Gambar 2. 14 Apok Punduk.....	21
Gambar 2. 15 Apok Dada	22
Gambar 2. 16 Apok Bokong.....	22
Gambar 2. 17 Ebeg.....	23
Gambar 2. 18 Umbul -umbul.....	23
Gambar 2. 19 Gengge.....	24
Gambar 2. 20 Kuda Renggong	24
Gambar 2. 21 Arak arakan	25
Gambar 2. 22 Alat Musik Tarawangsa	28
Gambar 2. 23 Sesajen Ditengah Rumah	30
Gambar 2. 24 Tradisi Menyambut Panen Raya	34
Gambar 2. 25 Tari Umbul Sambut Gubernur Saat Peresmian Kujang Sapasang	36
Gambar 2. 26 Tari Ketuk Tilu	38
Gambar 2. 27 Pemuda Tanjungsari Tampilkan Kembali Kesenian Longser Bertajuk "Ngaso"	41
Gambar 2. 28 Seni Celempungan	43
Gambar 2. 29 rtefak Seni Ketuk Tilu, bersama Pewaris dan Kepala Desa Bantarmara	45
Gambar 2. 30 Seni Gondang Tutunggulan Meriahkan Milangkala ke-75 Wado.....	48
Gambar 2. 31 eni Tari Topeng dan Wayang Wong Khas Sumedang.....	49
Gambar 2. 32 Ibing Pencak Silat	51
Gambar 2. 33 Goong Renteng	52
Gambar 2. 34 Seni Koromong Cikubang Rancakalong Sumedang	55
Gambar 2. 35 Kesenian Kliningan.....	57
Gambar 2. 36 Tembang Sunda	60
Gambar 2. 37 Paguyuban Sumedang Larang bermain degung	62
Gambar 2. 38 Angklung Jenglung dari Cirangkong Sumedang.....	64
Gambar 2. 39 Badingkut.....	66
Gambar 2. 40 Kesenian Tayub	68
Gambar 2. 41 Kesenian Reog Sunda.....	69
Gambar 2. 42 Kesenian Reak.....	72
Gambar 2. 44 Ukuran Standar Display 2D	77

Gambar 2. 45 Ruang gerak pada difabel	78
Gambar 2. 46 Anthropometri Receptionist Table	79
Gambar 2. 47 Antropometri pada teater	80
Gambar 2. 48 Antropometri Viewing Planes	81
Gambar 2. 49 Antropometri pada Toilet	81
Gambar 2. 50 Ruang Amfiteater	82
Gambar 2. 51 Ruang Transisi	82
Gambar 2. 52 area Pamer sumedang	83
Gambar 2. 53 Vidio	83
Gambar 2. 54 Studi Image	83
Gambar 2. 55 Contoh penerapan Wall Washer	129
Gambar 2. 56 Skylight	130
Gambar 2. 57 Gambar alat pengaman museum	131
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi	100
Gambar 3. 2 Alur Sirkulasi Pengunjung	110
Gambar 3. 3 Alur Sirkulasi Pengelola	110
Gambar 3. 4 Alur Benda Koleksi	110
Gambar 4. 1 Skema Storyline	121

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Naskah Swaka Darma dalam Saleh Danasasmita, dkk. (1987)	29
Tabel 2. 2 Studi Banding Museum Prabu Geusan Ulun	90
Tabel 2. 3	95
Tabel 3. 1 Pengguna Fasilitas	103