DAFTAR ISI

ABSTRAK i
KATA PENGANTAR ii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR TABEL x

BAB 1 PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Maksud dan Tujuan 2
1.3 Masalah Perancangan 3
1.4 Pendekatan Perancangan 3
1.5 Lingkup Perancangan 3
1.6 Kerangka Berfikir 4
1.7 Sistematika Penulisan 5

BAB 2 DESKRIPSI PROYEK 6
2.1 Data Umum Proyek 6
2.2 Pemilihan Lokasi 7
2.3 Keadaan Sekitar Lokasi 8
2.4 Definisi Proyek 10
2.5 Pengertian Proyek 10
2.6 Tinjauan Fungsi Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi 11
2.7 Prinsip Ilmu Pengetahuan Alam 13
2.8 Karakter anak 14
a.Perilaku Anak[3)] 14
Bermain anak[4)] 14
2.9 Prinsip Arsitektur Anak 15
2.10 Lingkup Proyek 16
2.11 Program kegiatan 17
Program kegiatan 17
Pengelompokan Fungsi Kegiatan Alat Peraga 19
2.12 Kategori Pusat Peragaan IPTEK 31
2.13 Studi Evaluasi PUSPA IPTEK Kota Baru Parahyangan 31
PUSPA IPTEK Kota Baru Parahyangan 33

Kelebihan Puspa Iptek: 37
Kekurangan Puspa Iptek: 38
2.14 kesimpulan studi evaluasi 38
2.15 Studi Banding Kasus 39
Pusat Peragaan IPTEK TMII, Jakarta 39
2. Shanghai Sains And Technology Museum5) 46
3. Ontario Science and Technology Museum6) 48
4. Singapore Science Center7) 50
Kesimpulan Studi Banding 52
Beberapa model alat Peraga 52

BAB 3 Elaborasi Tema 59
3.1 Latar Belakang Tema 59
3.2 Tinjauan teoritis 59
3.3 Pengaruh Lingkungan Terhadap Perkembangan Anak[5)] 61
3.4 Jenis permainan anak 62
a. Bermain anak 62
3.5 Studi Banding Tema 67
1. Kidzania 67
2. The Children Museum Science and Technology 68

BAB 4 Analisa 70
4.1 Analisa Fungsional 70
4.2 Alur kegiatan 71
4.3 Aksesibilitas 78

BAB 5 KONSEP PERANCANGAN 80
5.1 Konsep 80
5.2 Konsep Tapak 81
a. Aksesibilitas 81
b. Sirkulasi 81
c. Lingkungan 83
d. View 83
e. orientasi 84
f. Skyline 84

g. Vegetasi 85
5.2 Konsep Bangunan 86
a. Konsep Dasar 86
b. Gubahan Massa 86
c. Zoning dan Hirarki 90
d. Struktur organisasi 91
e. Utilitas 93
f. Struktur 95

LAMPIRAN 97
DAFTAR PUSTAKA xi