

UNIVERSITAS BINA NUSANTARA

School of Design
Jurusan Desain Interior
Tugas Akhir Sarjana Seni
Semester Genap 2014/2015

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM ZOOLOGI NUSANTARA UNTUK ANAK-ANAK

Amira Kirana Wirasti 1501200402

Abstract

Design aimed to achieve the function of the establishment of a museum itself. The design of the museum of zoology is more aimed at the majority of the visitor, children. Children require special attention at all ergonomic things both spatial and size of furniture that used, because they have to adjust the standard of the average human body at the age of children. Also designs that can stimulate children's creativity and curiosity. The method used more leads on observations and direct surveys so that later it can be concluded that the subject matter itself. Followed by analysis by taking several samples of cases, observations and surveys. Based on this analysis and then will pop up a problem that can be solved with the interior design. Results achieved an ergonomic interior design of the children needs, also have interactive elements. The conclusions of this design is expect that museum can fulfill its function as a medium of information and education, with a creative and interactive things so that adequate for children visitors. (A)

Keywords : *Museum Of Zoology, Children, Ergonomic, Interactive*

Abstrak

Perancangan yang dilakukan bertujuan untuk tercapainya fungsi dari pendirian sebuah museum itu sendiri. Perancangan museum zoologi yang lebih ditujukan pada kelompok mayoritas anak-anak ini membutuhkan perhatian khusus pada keergonomian baik tata ruang maupun ukuran dari furniture yang digunakan, karena harus menyesuaikan standart tubuh manusia rata-rata pada usia anak-anak. Juga desain yang dapat menstimulasi kreatifitas dan keingintahuan anak. Metode yang digunakan lebih banyak mengarah pada observasi dan survei lapangan sehingga kemudian dapat disimpulkan pokok permasalahan itu sendiri. Dilanjutkan dengan analisa dengan mengambil beberapa sampel kasus, hasil observasi dan survei tersebut. Berdasarkan analisa itu kemudian munculah sebuah permasalahan yang dapat diselesaikan dengan perancangan interior. Hasil yang dicapai merupakan sebuah perancangan interior yang ergonomis terhadap anak-anak juga memiliki unsur interaktif. Simpulan dari perancangan ini diharapkan museum dapat memenuhi fungsinya sebagai media informasi dan edukasi dengan cara kreatif dan interaktif sehingga memadai bagi pengunjung anak-anak.(A)

Kata kunci : *Museum Zoologi, Anak Anak, Ergonomis, Interaktif*