

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> <i>Vitrine</i> Dinding .....	20
<b>Gambar 2.2</b> <i>Vitrine</i> Tengah .....	20
<b>Gambar 2.3</b> <i>Vitrine</i> Sudut.....	21
<b>Gambar 2.4</b> Revolusi Industri 1.0 – 4.0 .....	24
<b>Gambar 2.5</b> Revolusi Industri 1.0 mengubah peta geopolitik Afrika abad IX .....	24
<b>Gambar 2.6</b> Kereta Api menggunakan mesin uap.....	26
<b>Gambar 2.7</b> Revolusi Teknologi tenaga listrik.....	26
<b>Gambar 2.8</b> Perkembangan Perangkat Lunak .....	28
<b>Gambar 2.9</b> Pemanfaatan <i>Internet of Thing</i> (IoT).....	28
<b>Gambar 2.10</b> Kamera <i>Obscura</i> .....	31
<b>Gambar 2.11</b> Kamera <i>Daguerreotypes</i> dan <i>Calotypes</i> .....	32
<b>Gambar 2.12</b> Kamera <i>Dry Plates</i> (Plat Kering).....	33
<b>Gambar 2.13</b> Kamera Kodak dan Kamera Film .....	34
<b>Gambar 2.14</b> Kamera TLR dan SLR .....	35
<b>Gambar 2.15</b> Kamera Analog .....	36
<b>Gambar 2.16</b> Kamera Digital .....	36
<b>Gambar 2.17</b> Komputer Generasi Pertama (1946-1959).....	37
<b>Gambar 2.18</b> Komputer Generasi Kedua (1959-1964).....	38
<b>Gambar 2.19</b> Komputer Generasi Ketiga (1964-1970) .....	38
<b>Gambar 2.20</b> Komputer Generasi Keempat (1979-Sekarang).....	39
<b>Gambar 2.21</b> Komputer Generasi Kelima (sampai sekarang & masih terjadi) ....	39
<b>Gambar 2.22</b> Handphone Portabel 1983 .....	40
<b>Gambar 2.23</b> Handphone Model Lipat (1989).....	41
<b>Gambar 2.24</b> Handphone pertama yang bisa mengakses jaringan GSM (1992)	41

<b>Gambar 2.25</b> Nokia 3210 .....	42
<b>Gambar 2.26</b> Handphone dengan layar sentuh menggunakan <i>stylus</i> (1994).....	43
<b>Gambar 2.27</b> Handphone layar sentuh yang bisa dioperasikan dengan tangan (2007-sekarang).....	43
<b>Gambar 2.28</b> Televisi pada tahun 1940-an.....	45
<b>Gambar 2.29</b> Televisi pada tahun 1950-an.....	45
<b>Gambar 2.30</b> Televisi pada tahun 1967-an.....	46
<b>Gambar 2.31</b> Televisi pada tahun 1980-an.....	46
<b>Gambar 2.32</b> Televisi pada tahun 1990-an.....	46
<b>Gambar 2.33</b> Televisi pada tahun 1997 - sekarang.....	46
<b>Gambar 2.34</b> Gedung Museum Penerangan .....	48
<b>Gambar 2.35</b> Gedung Galeri Nasional .....	49
<b>Gambar 2.36</b> Gedung Museum Energi.....	50
<b>Gambar 3.1</b> Logo Museum Perkembangan Elektronik Menuju Era 4.0.....	60
<b>Gambar 3.2</b> Peta Lokasi Museum Perkembangan Revolusi Industry 4.0 .....	64
<b>Gambar 3.3</b> Analisa Zoning Alternatif 1 (Terpilih).....	96
<b>Gambar 3.4</b> Analisa Zoning Alternatif 2 .....	97
<b>Gambar 3.5</b> Analisa Zoning Alternatif 3 .....	98
<b>Gambar 3.6</b> Analisa Grouping Alternatif 1 (Terpilih).....	99
<b>Gambar 3.7</b> Analisa Grouping Alternatif 2.....	100
<b>Gambar 3.8</b> Analisa Grouping Alternatif 3 .....	101
<b>Gambar 3.9</b> Analisa Mood Board .....	102
<b>Gambar 4.1</b> Konsep Bentuk Lissang Gigi <i>Balang</i> .....	104
<b>Gambar 4.2</b> Konsep Bentuk Ragam Hias Banji.....	104
<b>Gambar 4.3</b> Konsep Rancangan Citra Ruang Resepsionis.....	106
<b>Gambar 4.4</b> Konsep Rancangan Citra Ruang Tunggu.....	106
<b>Gambar 4.5</b> Konsep Rancangan Citra Ruang Café.....	107

<b>Gambar 4.6</b> Konsep Rancangan Citra <i>Giftshop</i> .....	108
<b>Gambar 4.7</b> Konsep Rancangan Citra Pamer .....	109
<b>Gambar 4.8</b> Konsep Rancangan Warna .....	110
<b>Gambar 4.9</b> Konsep Rancangan Material Lantai.....	111
<b>Gambar 4.10</b> Konsep Rancangan Material Dinding.....	112
<b>Gambar 4.11</b> Konsep Rancangan Material Plafond.....	113
<b>Gambar 4.12</b> Konsep Rancangan Material Furniture.....	114
<b>Gambar 4.13</b> Konsep Rancangan Pencahayaan.....	115
<b>Gambar 4.14</b> Konsep Rancangan Penghawaan.....	115
<b>Gambar 4.15</b> Konsep Rancangan <i>Signage</i> .....	116
<b>Gambar 4.16</b> Konsep Rancangan Sistem Keselamatan & Keamanan .....	117



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA