

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN SAMPUL DALAM BAHASA INGGRIS.....	ii
HALAMAN JUDUL.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR FOTO	xiii
DAFTAR SINGKATAN	xiv
DAFTAR ISTILAH	xv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	8
1.3. Tujuan dan Manfaat.....	8
1.4. Ruang Lingkup Penelitian	9
1.5. Tinjauan Pustaka.....	9
1.6. Keaslian Penelitian	11
1.7. Metode Perancangan.....	13
1.8. Bagan Alir.....	15
BAB II GAMBARAN MUSEUM KOTAGEDE: <i>INTRO LIVING MUSEUM</i> dan KAWASAN CAGAR BUDAYA KOTAGEDE.....	16
2.1. Profil Museum Kotagede	16
2.2. Tata Pamer Museum	19
2.2.1. Klaster Situs Arkeologi dan Lanskap Sejarah	20
2.2.2. Klaster Seni Pertunjukkan, Sastra, Adat Tradisi, dan Kehidupan Keseharian	23
2.2.3. Klaster Arsitektur dan Kemahiran Teknologi Tradisional	26
2.2.4. Klaster Pergerakan Sosial dan Kemasyarakatan.....	27

2.2.5. Ruang Koleksi B.H.Noerijah	27
2.3. Visi dan Misi Museum	28
2.4. Program Edukasi Museum	30
2.5. Kawasan Cagar Budaya Kotagede	33
BAB III PERANCANGAN PROGRAM JELAJAH SEBAGAI PROGRAM EDUKASI DI MUSEUM KOTAGEDE: <i>INTRO LIVING</i> MUSEUM dan ANALISIS SWOT TERHADAP RANCANGAN	37
3.1. Perancangan Program Jelajah Jemari Memori Kotagede	37
3.1.1. Tahap Inisiasi	38
3.1.2. Tahap Definisi	40
3.1.2.1. Metode yang Digunakan dalam Program Jelajah	40
3.1.2.2. Tema Program Jelajah	42
3.1.2.3. Rute dan Kegiatan dalam Program Jelajah	42
3.1.2.4. Waktu, Biaya, dan Sumber Daya Manusia	54
3.1.3. Tahap Desain	56
3.1.3.1. Tata Cara Program Jelajah	56
3.1.3.2. Desain Peta Panduan dalam Program Jelajah	58
3.1.3.3. Desain Susunan Acara (<i>rundown</i>)	59
3.1.3.4. Informasi yang Tercantum dalam <i>QR Code</i>	60
3.1.3.5. Desain Papan Penanda	65
3.2. Analisis SWOT	68
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	73
4.1. Kesimpulan	73
4.2. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78
DATA NARASUMBER	82