

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi seperti saat ini, Perkembangan industri otomotif mengalami peningkatan pesat. Terutama pada bidang sepeda motor. Industri sepeda motor dari masa ke masa terus mengalami perkembangan dari segi jenis, bentuk, teknologi dan berbagai fitur lainnya. Indonesia merupakan salah satu negara dengan pengguna sepeda motor terbesar ketiga di dunia dari data BPS (Badan Pusat Statistik) pengguna sepeda motor di tahun 2017 mencapai 113 juta unit sepeda motor. Berbanding lurus dengan hal tersebut, Penggemar sepeda motor di Indonesia juga cukup banyak. Dapat dilihat dari acara-acara skala nasional dan internasional yang bertemakan otomotif khususnya sepeda motor. Acara tersebut diadakan di beberapa daerah di Indonesia, Contohnya Jogjakarta Kustomfest, Custom War, Suryanation Motorland, dan BBQ Ride.

Jogjakarta Kustomfest 2018 merupakan acara otomotif skala nasional yang diadakan tiap tahun, Bertempat di Jogjakarta, Acara ini diikuti oleh 155 peserta dari berbagai daerah di Indonesia. Pengunjung yang hadir sebanyak 25.000 orang dan mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya yang hanya mencapai 20.000 orang, (HarianJogja.com). Custom War Bali 2019 merupakan acara yang bertemakan “*Custom Culture*” yang diikuti oleh 171 peserta yang berasal dari luar dan dalam negeri, Acara ini juga mendatangkan pengunjung domestik dan internasional sebanyak 28.000 orang dan mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya yang hanya mencapai 18.000 pengunjung, (BeritaBali.com). Suryanation Motorland merupakan *Custom Festival & Moto Culture* terbesar di Indonesia, Acara ini diadakan di tujuh kota besar di Indonesia dalam kurun waktu satu tahun dan diikuti sebanyak 130-150 peserta di tiap kota, Pengunjung yang hadir mencapai sekitar 15.000 orang di masing-masing kota, (Otomotif.Kompas.com). BBQ Ride merupakan salah satu acara *Moto Culture* yang diadakan tiap setahun sekali di kota Bandung. Pada BBQ Ride 2018 dihadiri sekitar 15.000 Pengunjung, (ayobandung.com).

Data ini menandakan bahwa Indonesia memiliki potensi dalam dunia otomotif khususnya sepeda motor yang memiliki penggemar sepeda motor yang cukup banyak. Akan tetapi edukasi kepada masyarakat terutama para penggemar sepeda motor mengenai sejarah perkembangan sepeda motor di Indonesia itu masih kurang. Museum transportasi atau otomotif yang ada di Indonesia juga masih kurang dalam hal memberikan fasilitas kepada para penggemar sepeda motor khususnya seperti disediakannya area khusus pameran karya-

karya terbaik dari peserta acara *Custom Culture* yang diadakan di Indonesia atau menyediakan *Library & Research Center* yang dapat memberikan referensi atau pengetahuan baru kepada para penggemar sepeda motor atau masyarakat umum yang ingin tahu lebih dalam tentang sepeda motor itu sendiri.

Indonesia memiliki beberapa museum transportasi/otomotif di beberapa daerah seperti Museum Angkut di Malang dan Museum Transportasi di TMII. Akan tetapi terdapat beberapa masalah terkait interior yang ditemukan dari hasil studi banding.

Pada Museum Transportasi di TMII dan Museum Angkut di Malang misalnya ditemukan masalah seperti alur sirkulasi dan ruang gerak pengunjung terhambat oleh penempatan barang koleksi yang tidak tepat, Alur cerita museum yang tidak teratur sehingga sulit dipahami pengunjung, Kurangnya fasilitas interaktif sehingga menyebabkan kurang maksimalnya penyampaian informasi kepada pengunjung, Terdapatnya area-area pameran yang menggunakan sistem pencahayaan yang kurang tepat sehingga membuat pengunjung sulit mengamati benda koleksi. Selain masalah terkait interior ditemukan juga masalah yang berkaitan dengan fasilitas penunjang museum seperti belum tersedianya perpustakaan, auditorium, dan beberapa fasilitas penunjang lainnya.

Melihat fenomena tersebut maka dibutuhkan museum yang dikhususkan pada bidang sepeda motor. Fungsinya untuk memberikan pengetahuan kepada masyarakat khususnya pada penggemar sepeda motor mengenai sejarah perkembangan sepeda motor di Indonesia dan pengetahuan mengenai sepeda motor, Melalui display yang informatif, Menyediakan fasilitas interaktif, Penataan alur sirkulasi yang sesuai *storyline*, dan memberikan fasilitas-fasilitas penunjang museum yang dapat berguna bagi penggemar sepeda motor dan masyarakat umum. Mada dari itu pendekatan *experience* dipilih untuk diaplikasikan kedalam perancangan Museum Motor Indonesia yang bertujuan untuk memberikan pengalaman (*Experience*) yang baru dan berkesan kepada pengunjung dalam menerima informasi terkait barang koleksi museum. Sehingga penyampaian informasi kepada pengunjung dapat maksimal melalui pengalaman yang baru dan berkesan yang diciptakan.

Pemilihan kota Bandung sebagai tempat di dirikannya Museum Motor Indonesia, ini didasari pada terdapat beberapa acara-acara yang berkaitan dengan sepeda motor yang diadakan di Kota Bandung. Salah satunya yaitu BBQ Ride, acara ini pertama kali diadakan tahun 2014 hingga saat ini dan diadakan setahun sekali. BBQ Ride merupakan salah satu acara festival otomotif terbesar di Indonesia, Dengan pengunjung dan peserta yang meningkat di tiap tahunnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Terdapat beberapa masalah yang terkait interior dari hasil studi banding Museum Transportasi yang ada di Indonesia, yaitu antara lain :

- Belum terdapatnya fasilitas penunjang museum yang dapat memwadhahi para penggemar sepeda motor di Indonesia.
- Tidak tersedianya media informasi tentang sejarah perkembangan sepeda motor di Indonesia dari awal masuk hingga berkembang sampai saat ini.
- Alur sirkulasi pada museum belum menampilkan barang koleksi yang sesuai dengan alur cerita dan mudah dipahami oleh pengunjung
- Kurangnya fasilitas interaktif yang dapat mendukung penyampaian informasi dan edukasi kepada pengunjung.

1.3 Rumusan Masalah

Hasil Identifikasi masalah yang telah dijelaskan di atas, ditemukan rumusan masalah dalam proses perancangan Museum Motor Indonesia, yaitu :

- Bagaimana memberikan fasilitas yang dapat memwadhahi para penggemar sepeda motor di Indonesia ?
- Bagaimana menciptakan interior museum motor Indonesia yang mampu memberikan informasi secara jelas dan teratur, Melalui penataan *story line* yang sesuai dengan sejarah perkembangannya ?
- Bagaimana mengatasi alur sirkulasi yang menciptakan sirkulasi yang sesuai dengan *storyline* ?
- Bagaimana cara menghadirkan fasilitas interaktif yang dapat memberikan pengalaman yang baru kepada masyarakat dalam menerima informasi atau edukasi ?

1.4 Batasan Perancangan

Batasan perancangan dijadikan batasan dalam lingkup perancangan agar memfokuskan pada aspek-aspek yang lebih spesifik dan mencegah pembahasan yang terlalu luas. Penentuan batasan perancangan dalam proses perancangan ini yaitu sebagai berikut :

- Perancangan interior Museum Motor Indonesia, Bandung, Jawa Barat. Difokuskan pada penataan barang koleksi, alur sirkulasi museum, fasilitas interaktif, fasilitas informatif dan elemen-elemen interior lainnya.

- Perancangan Interior Museum Motor Indonesia, Bandung. Terletak di Jalan Aceh, Pasar Besi No.1, Babakan Ciasmis, Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat, Memiliki luas bangunan 7790 m².
- Perancangan interior meliputi ruangan antara lain ruang pameran, ruang tengah sebagai transisi dari ruang pameran, ruang tiket, loby utama, perpustakaan, auditorium, toko souvenir, cafetaria, kantor pengelola museum, dan ruang pemeriksaan barang koleksi.
- Klasifikasi pendekatan menggunakan pendekatan perilaku manusia yaitu pengalaman (*Experience*).

1.5 Tujuan dan Sasaran

Tujuan dan sasaran pada perancangan interior Museum Motor Indonesia, Antara lain :

- Tujuan :
Menciptakan museum yang dapat dinikmati oleh semua kalangan dan mewujudkan tujuan dari museum itu sendiri, yaitu menyampaikan informasi yang terkait dengan barang koleksi, mengenalkan lebih dalam tentang sejarah perkembangan sepeda motor, dan memberikan fasilitas yang dapat mewedahi para penggemar sepeda motor yang ada di Indonesia.
- Sasaran :
Menciptakan alur sirkulasi dan penataan barang koleksi yang dapat memberikan kenyamanan kepada pengunjung. Mencegah penumpukan pengunjung pada beberapa area, Menyediakan fasilitas interaktif dan informatif yang dapat mendukung penyampaian informasi dan mewakili benda koleksi, Membuat area pameran yang dibagi berdasarkan alur cerita dari sejarah perkembangan motor di Indonesia, Memberikan fasilitas penunjang kepada para penggemar sepeda motor selain memberikan informasi tentang sepeda motor baik itu dalam hal sejarah atau ilmu yang berkaitan dengan sepeda motor namun juga dapat mewedahi para penggemar sepeda motor.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan dalam mendesain interior Museum Motor Indonesia ini dibagi menjadi dua, yaitu :

1. Bagi pengelola dan karyawan museum :
 - a. Memudahkan dalam melayani pengunjung museum.
 - b. Meningkatkan kinerja dan menciptakan suasana ruang museum yang nyaman bagi pengelola/karyawan dan juga pengunjung museum.
 - c. Mengoptimalkan publikasi, penyajian dan pemberian informasi tentang barang koleksi dari museum tersebut terhadap pengunjung.

2. Bagi Penggemar sepeda motor :
 - a. Memberikan informasi tentang sejarah perkembangan sepeda motor di Indonesia.
 - b. Meningkatkan referensi dan pengetahuan baru tentang sepeda motor.
 - c. Menjadikan museum sebagai salah satu tempat yang dapat memwadahi para penggemar motor dalam bentuk pameran temporer atau tetap.

3. Bagi bidang ilmu interior :
 - a. Memberikan inspirasi dalam mendesain ruang pameran.
 - b. Meningkatkan ilmu pengetahuan tentang interior museum itu sendiri.
 - c. Menjadikan acuan dalam pengembangan interior museum.

4. Bagi masyarakat umum :
 - a. Menjadikan museum sebagai daya Tarik dan juga pilihan objek wisata yang lebih menarik bagi masyarakat.
 - b. Mengubah pemikiran masyarakat mengenai museum bahwa museum bukan hanya sebagai tempat penyimpanan benda-benda bersejarah, Namun juga sebagai tempat yang menyenangkan untuk mendapatkan pengetahuan baru tentang barang koleksi dari museum itu sendiri.

1.7 Metode Perancangan

Metode perancangan dalam redesain Museum Motor Indonesia ini dibagi menjadi lima, yaitu :

1. Menentukan Objek Perancangan

Penentuan objek perancangan didasari berdasarkan fenomena yang terkait objek perancangan dan seberapa penting permasalahan yang ada pada objek perancangan.

2. Pengumpulan data .

Pengumpulan data terdiri dari data primer dan sekunder, Data primer berupa survey lapangan dan wawancara untuk mendapatkan informasi mengenai keadaan museum seperti aktivitas pengguna, struktur organisasi, dan fasilitas museum. Sedangkan untuk data sekunder berupa literature yang terkait dengan objek perancangan itu sendiri yang bertujuan untuk mendapatkan informasi berupa standarisasi, jenis-jenis, defenisi, fungsi, peraturan pemerintah, dan panduan perancangan, Pengumpulan data tersebut dilakukan agar memudahkan dalam menganalisa dan dan menjadi landasan untuk mendapatkan solusi dalam proses perancangan.

3. Analisa dan sintesis.

Melakukan analisa data yang telah di dapatkan dari fenomena, permasalahan, hasil wawancara, studi kepustakaan, dan survey lapangan yang telah dilakukan. Setelah itu semua data itu dianalisa dan disintesis kembali hingga menjadi solusi yang dapat dijadikan konsep dan tema yang sesuai untuk perancangan.

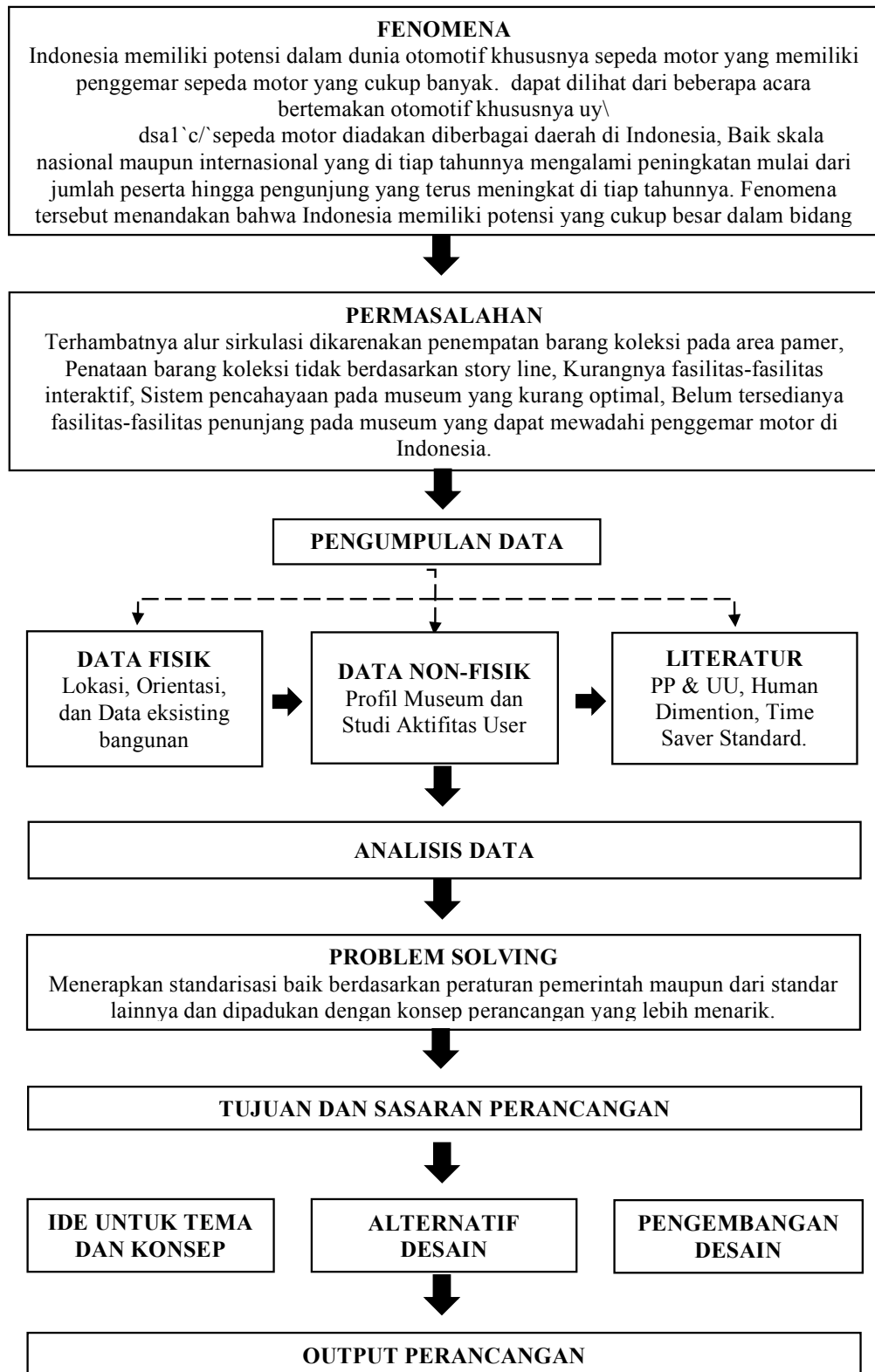
4. Konsep dan tema.

Konsep dan tema perancangan didasari oleh solusi dari permasalahan yang di dapatkan, Selanjutnya dibuat beberapa alternative desain yang akan dikembangkan kembali untuk mendapatkan desain akhir dari perancangan tersebut.

5. Hasil akhir perancangan.

Setelah sesuai dengan landasan perancangan awal dan melewati proses penelitian yang matang. Maka dihasilkan desain yang berasal dari pengembangan beberapa alternatif desain yang telah dibuat.

1.8 Kerangka Berpikir



1.9 Sistematika Pembahasan

1. BAB I Pendahuluan

Merupakan uraian-uraian tentang perancangan Museum Motor Indonesia yang berisikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan perancangan, tujuan dan sasaran, manfaat perancangan, metode perancangan, dan sistematika pembahasan, Sebagai landasan dasar dari perancangan itu sendiri.

2. BAB II Kajian literatur

Merupakan tentang data sekunder dan kumpulan teori yang berisikan data literatur, standarisasi, definisi, peraturan pemerintah, panduan perancangan, dan analisa data yang berkaitan dengan proyek.

3. BAB III Konsep Perancangan

Berisi tentang ide dan konsep perancangan dari desain yang didasari melalui analisa permasalahan yang ada, Melalui alternative desain yang akan analisa kembali untuk menjadi desain akhir.

4. BAB IV Hasil Perancangan dan Pembahasan

Berisikan desain akhir dari perancangan yang telah dikembangkan dari beberapa alternatif desain yang telah dibuat sebelumnya, Desain akhir tersebut berupa penjelasan-penjelasan dari penerapan konsep dan tema yang digunakan.

5. BAB V Kesimpulan dan Saran

Merupakan bagian akhir dari isi laporan yang berisi tentang kesimpulan dan juga saran yang didapat selama proses penulisan laporan ini hingga selesai.