

## PERANCANGAN MUSEUM SEJARAH MOBIL DI KOTA BANDUNG DENGAN PENDEKATAN TEKNOLOGI

Nada Setia Mufti<sup>1</sup>, Agustinus Nur Arief Hapsoro<sup>2</sup>, Akhmadi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*  
[Nadamufti@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:Nadamufti@student.telkomuniversity.ac.id), [Ariefhasoro@telkomuniversity.ac.id](mailto:Ariefhasoro@telkomuniversity.ac.id),  
[Akhmadi@telkomuniversity.ac.id](mailto:Akhmadi@telkomuniversity.ac.id)

**Abstrak:** Museum adalah suatu lembaga yang menyimpan, melindungi, memanfaatkan, mengembangkan, mengkomunikasikan, memamerkan barang bersejarah, baik hasil budaya, manusia dan lingkungannya, yang tidak mencari keuntungan, dan melayani masyarakat. Banyaknya komunitas mobil di Kota Bandung yang membutuhkan tempat sebagai sarana kumpul dan juga sebagai tempat mengadakan acara komunitas mobil, baik nasional maupun internasional maka dibutuhkan tempat sebagai fasilitas komunitas dan juga sebagai tempat edukasi serta rekreasi yang dapat di kunjungi oleh masyarakat sebagai tempat rekreasi edukasi mengenai sejarah mobil di Indonesia, Hasil dari studi banding yang telah dilakukan didapatkan permasalahan yang ada di museum transportasi, diantaranya banyaknya arah sirkulasi pada museum sehingga alur museum belum jelas, penyampaian informasi benda koleksi tidak merata serta display yang kurang optimal. Karena hal tersebut memberikan dampak terhadap eksistensi museum sejarah yang jarang di minati dan dikunjungi oleh masyarakat, oleh karena itu perancangan Museum Sejarah Mobil Di Kota Bandung ini akan memfokuskan kepada system sirkulasi dan sistem display. Untuk menunjang system display yang dapat memberikan pengalaman baru dalam edukasi dan penyampaian informasi dengan penerapan teknologi pada museum.  
**Kata kunci :** Museum, Teknologi, Display, Sirkulasi

**Abstract:** *Museum is an institution that preserves, protects, utilizes, develops, communicates, and exhibits historical items, including cultural products, humans and their environment, which is not for profit and aims to serve the community. The existence of many car communities in Bandung City requires a place for gathering and for holding national and international car community events. Thus, a public recreational place about the history of cars in Indonesia is needed, as a community facility as well as educative recreation place that can be visited by the public. The results of comparative studies that have been carried out found problems that exist in the transportation museum, including the many circulation directions in the museum that make the flow of the museum unclear, the delivery of information on collection objects that is not evenly distributed and the less than optimal display. These problems have an impact on the lack of museum visits by the public. Therefore, the design of the Car History Museum in Bandung City should focus on the circulation system and displays that can provide new experiences in education and information delivery with the application of technology in the museum.*

**Keywords:** Museum, Technology, Display, Circulation

## PENDAHULUAN

Museum transportasi yang ada di Indonesia terbilang cukup banyak, namun hanya dua yang menampilkan koleksi mobil, yaitu Museum Mobil Sentul, Classic Car Museum Cikunir, dan Kebon Vintage Cars Bali milik pribadi Pak Jos Dharmawan yang menampilkan koleksi mobil klasik dan mobil ini dikoleksi sejak tahun 1996. Mobil pertama di Indonesia dibeli oleh Raja Kasunan Surakarta, Pakubwono X dengan tipe Carl Benz pada tahun 1894, lalu setelah itu semakin banyak mobil Eropa yang datang ke Indonesia, hingga tahun 1962 masuknya mobil Asia khususnya Jepang ke Indonesia. (Utami et al., n.d.).

Ada lebih dari 160 komunitas mobil di Indonesia, dengan 31 di antaranya berasal dari Bandung. Museum juga memiliki peranan penting dalam pendidikan dan sejarah, dan dapat diimplementasikan dalam berbagai tingkatan pendidikan. Komunitas mobil di Indonesia dan Bandung sering mengadakan event dan perkumpulan di Bandung. Event mobil Mercedes Benz yang rutin diadakan setiap tahunnya adalah Merceday Benz. Acara ini merupakan gathering bagi pengoleksi dan peminat mobil Mercedes Benz dari dalam dan luar negeri. Event ini berlokasi di Kota Baru Parahyangan. Selain itu, ada juga acara Indonesia Internasional Auto Show GIIAS yang akan menampilkan lebih dari 250 produk kendaraan.

Dari hasil observasi dua museum transportasi di Indonesia dan satu galeri di Bandung, di antaranya Museum Angkut, Museum Transportasi TMII, dan Galeri Soeyono, terdapat beberapa masalah yang didapatkan. Museum Angkut merupakan museum transportasi yang memiliki beberapa zona, yang setiap zonanya memiliki konsep suatu negara ataupun daerah namun sirkulasi kurang terarah. Museum ini memiliki pengunjung total per tahun 2020 sebanyak 661. 689 orang, dengan tingkat peminatan yang cukup tinggi di wilayah Jawa Timur Badan Pusat Statistika Kota Batu. Museum Angkut tidak semua benda koleksi memiliki informasi, dan penggunaan display teknologi belum menyeluruh. Museum Transportasi TMII merupakan museum transportasi milik Kementerian Perhubungan yang masih menampilkan suasana dan sistem display museum lama,

pada beberapa elemen interior sudah rusak dan kusam, papan display yang sudah buram, tidak semua benda koleksi memiliki display, belum adanya penanganan mengenai kelembapan, penghawaan, seperti AC dan kipas angin tidak menyala dan tidak adanya humidifier, pencahayaan dominan menggunakan pencahayaan alami, sirkulasi dan penggunaan teknologi interaktif pada museum tidak berfungsi, namun pada area mobil listrik milik Hyundai sudah menggunakan teknologi dalam sistem display, sehingga keamanan display terjaga, dan elemen interior yang modern.

Dari kuesioner pada tanggal 28 Maret 2023, perwakilan komunitas mobil BMW Divisi Brainstorming menyatakan perlunya museum mobil di Bandung sebagai sarana edukasi sejarah mobil. Sementara dari wawancara pada tanggal 10 Mei 2023, perwakilan komunitas Mobil Land Rover Club Bandung Divisi Kemanusiaan menyatakan perlunya museum mobil berpendekatan teknologi di Bandung untuk edukasi tentang awal mobil di Indonesia dan mobil tua yang belum diketahui banyak orang. Menurut wawancara dan kuesioner yang dilakukan, komunitas Mercedes Benz Club Bandung Divisi Body and Repair pada tanggal 10 Mei 2023, mengatakan bahwa penting adanya museum sejarah mobil di Bandung dengan pendekatan teknologi. Hasil kuesioner yang disebarakan dari tanggal 27 Maret 2023 hingga 11 April 2023, menunjukkan bahwa 95 dari 176 responden setuju bahwa perlu adanya museum mobil di Kota Bandung. Museum ini dapat menjadi sarana edukasi, wadah apresiasi pecinta otomotif, serta meningkatkan nilai pariwisata Kota Bandung di era 5.

Dalam perancangan ini, mobil dummy atau replika akan digunakan sebagai benda koleksi di Museum Transportasi. Mobil koleksi ini dipesan dan dirakit sesuai dengan koleksi yang akan dipamerkan. Koleksi museum tersebut didapatkan dari komunitas atau perusahaan mobil. Hasil wawancara dengan pihak Museum Transportasi pada tanggal 5 April 2023 menyatakan bahwa koleksi museum dihibahkan atau dipinjamkan untuk tujuan pembelajaran mengenai alat

transportasi. Untuk maintenance, akan dipantau dan diperbaiki oleh ahli secara berkala saat terjadi kerusakan.

## **METODE DAN PERANCANGAN**

Pada tahap pengumpulan data Museum Sejarah Mobil melalui studi lapangan, observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi, studi literatur, studi banding, tren dan isu, dan studi preseden.

### **Observasi**

Observasi dengan mendatangi beberapa museum dan galeri, dengan mengamati alur aktivitas, pelayanan, keadaan eksisting, elemen, pola sirkulasi, *layout*, *display*, dan peraturan yang terdapat pada museum, yang memiliki tujuan agar mengetahui permasalahan yang ada pada museum dan galeri, sehingga mendapatkan solusi dari permasalahan yang ada.

### **Wawancara**

Wawancara ditujukan untuk pengunjung, staf, dan karyawan museum. Kegiatan wawancara ini dilaksanakan bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai aktivitas, *display*, perawatan, keamanan, koleksi, tren, dan minat pengunjung terhadap museum. Kegiatan wawancara dilakukan kepada pengunjung, staf, karyawan museum, penikmat museum, masyarakat luas, komunitas, serta pencinta mobil.

### **Kuesioner**

Kegiatan kuesioner ditujukan untuk mendapatkan informasi primer mengenai minat, respon, dan harapan pengunjung museum. Pengisian kuesioner dibagikan kepada pengunjung museum dan masyarakat luas. Tujuan dilaksanakannya pengisian kuesioner adalah agar mendapatkan data yang lebih luas mengenai kebutuhan, tingkat kepuasan, aktivitas, dan minat masyarakat luas terhadap museum.

### **Dokumentasi**

Proses pengumpulan data dengan pengambilan gambar dari tempat studi banding yang telah didatangi dan memfokuskan pada elemen interior yaitu, *ceiling*, dinding, lantai, penempatan *display*, sirkulasi, *furniture*, serta teknologi yang digunakan. Tujuan dari dokumentasi adalah agar mendapatkan informasi permasalahan museum, teknologi yang digunakan, dan standar yang ada.

### **Studi Literatur**

Mencari data yang berkaitan dengan perancangan interior mobil yang bertujuan untuk mendapatkan standarisasi museum, penggunaan teknologi yang dapat digunakan, dan menciptakan suasana ruang yang digunakan. Data yang dicari bersumber dari buku, internet, dan jurnal.

### **Studi Banding dan Studi Preseden**

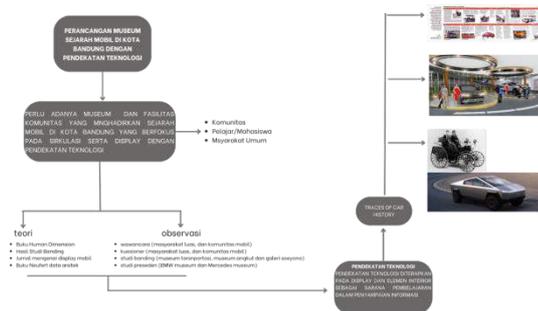
Studi banding dilaksanakan pada beberapa museum dan galeri, seperti Museum Angkut, Museum Transportasi, Kebon Vintage Car, dan Galleri Soeyono. Pada studi preseden, mengambil Museum Mercedes Benz dan Museum BMW. Tujuan dari studi banding dan studi preseden adalah untuk mendapatkan informasi mengenai tren yang ada, minat masyarakat, dan keadaan museum.

### **Tren dan Isu**

Pengumpulan data tren dan isu museum saat ini dilakukan untuk mendapatkan pengayaan, teknologi dan suasana ruang yang sedang diminati masyarakat.

## **HASIL PEMBAHASAN**

### **Tema Perancangan dan Suasana yang Diharapkan**



Gambar 01: Tema Perancangan dan Suasana yang Diharapkan  
 Sumber: Analisis Penulis

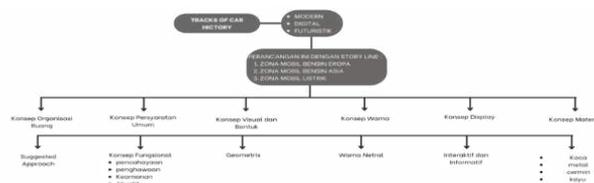
### Tema Perancangan

Museum sejarah mobil di Kota Bandung dengan tema *Traces of Car History* didesain sebagai sarana edukasi, rekreasi, dan komunitas dengan pendekatan teknologi. Teori dan observasi diolah dari buku, studi banding, dan jurnal. Melalui observasi, wawancara, kuesioner, studi banding, dan studi preseden.

### Suasana yang Diharapkan

Suasana yang diharapkan pada museum yaitu kesan modern, futuristik, interaktif, dan nyaman dengan penggunaan material serta warna yang tidak mencolok dan fokus terhadap objek yang dipamerkan. Karena bentuk bangunan, pemilihan pendekatan teknologi, serta suasana yang ditimbulkan terkesan modern dan tidak terlalu seimbang dengan koleksi yang dipamerkan, maka pada pemilihan material dan warna pada museum diberikan sentuhan klasik untuk memberikan suasana yang hangat dan mencerminkan bahwa mobil yang akan dipamerkan merupakan mobil klasik hingga modern dan juga mencerminkan pengunjung museum dari segala usia.

### Konsep Perancangan

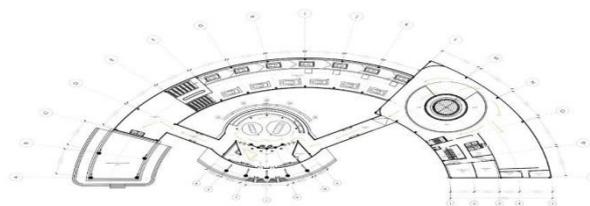


Gambar 02: Konsep Perancangan  
Sumber: Analisis Penulis

Penerapan konsep pada museum mencerminkan kesan moder, digital, dan futuristik lalu diimplementasikan pada lantai, dinding, ceiling, dan furniture yang ada dengan pendekatan teknologi, untuk mendapatkan kesan tersebut maka material yang digunakan dominan bersifat transparan, menggunakan logam dan plastik. Elemen interior tersebut terdapat pada area lobi penerimaan, hall penerimaan, timeline area, area VR, auditorium, area mobil Eropa, area mobil di Indonesia, area mobil Asia, area mobil Indonesia, dan area mobil listrik.

### **Konsep Organisasi Ruang dan *Layout***

Pada museum menggunakan alur sirkulasi *suggested approach*, pemilihan sirkulasi dikarenakan alur sirkulasi menggunakan *timeline* yang memamerkan sejarah singkat awal mula terbentuknya mobil hingga mobil listrik saat ini, alur sirkulasi ini memberikan satu arah jalur sirkulasi yang pasti kepada pengunjung. Pemilihan sirkulasi ini karena *timeline* yang memamerkan mobil klasik hingga modern, selain itu karena hasil dari studi banding museum yang menggunakan sirkulasi tak terarah sehingga pengunjung bingung terhadap jalur sirkulasi museum.



Gambar 03: Konsep *Layout* Museum Lantai 2  
Sumber: Analisis Penulis

Pengunjung dapat melihat sejarah mobil di lantai tiga dan menggunakan VR di area VR. Kemudian, pengunjung dapat naik lift atau tangga ke lantai satu untuk melihat mobil awal dan mobil Eropa. Setelah itu, mengunjungi lantai dasar menggunakan tangga atau lift. Di lantai dasar, pengunjung langsung berada di area masuk mobil di Indonesia, dari mobil pertama hingga mobil buatan Jepang yang

bekerja sama dengan Indonesia. Lalu pengunjung menuju area mobil Asia, perpustakaan, dan area souvenir. Pengunjung naik ke lantai satu melalui ramp atau lift untuk melihat mobil buatan Indonesia dan miniature. Kemudian, naik ke lantai dua untuk melihat mobil listrik dan restoran. Setelah itu, kembali ke area lobi untuk mengambil barang dan keluar museum.

Penerapan marka jalan pada museum merupakan pengimplemantasian dari studi banding Museum Angkut, serta sirkulasi saat sedang mengamati dan melihat mobil yang sedang dipamerkan, pengunjung perlu ruang untuk dapat menganalisis mobil dengan leluasa dan maksimal, namun tetap memenuhi standar. Menurut (Brier & lia dwi jayanti, 2020). Konsep sirkulasi museum:

#### **Area hall penerimaan**

Pada area *hall* penerimaan menggunakan marka jalan yang diimplementasikan dari studi banding Museum Angkut dan sebagai jalur sirkulasi. *Display* pedestal pada area *hall* penerimaan dapat berputar sehingga pengunjung dapat melihat koleksi mobil dengan efektif.

#### **Area mobil di Indonesia**

Seluruh benda koleksi akan di-*display* dengan *display* pedestal dengan jarak sisi mobil dengan sisi *display* minimal 76 cm dan jarak antar mobil minimal 170 cm sehingga pengunjung dapat leluasa mengelilingi koleksi museum.

#### **Zona Mobil Bensin Eropa**

Zona mobil Eropa merupakan pengimplemantasian dari studi banding museum Angkut, dengan banyaknya unsur material kayu serta identitas asal mobil.

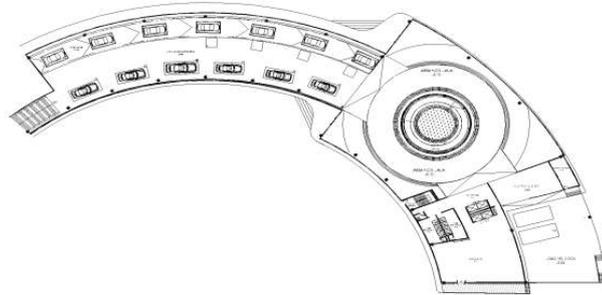
#### **Zona Mobil Bensin Asia**

Paza zona ini konsep modern lebih terlihat dengan adanya marka jalan, serta pendisplayan yang sederhana.

#### **Zona Mobil Listrik**

Zona listrik seperti memiliki area sendiri yang lebih modern, dengan pemilihan warna serta material yang memberikan kesan futuristik.

Berikut alur sirkulasi masuknya mobil ke dalam museum:



Gambar 04: Alur Sirkulasi Mobil Masuk Museum  
Sumber: Analisis Penulis

Sirkulasi masuknya mobil ke dalam museum melalui *loading dock* pada lantai dasar museum, mobil replika ini datang dalam keadaan bentuk yang sempurna dan menggunakan skala 1:1, lalu saat mobil tiba akan dipindahkan ke *car dolly*, untuk diantarkan ke area *display*, alat untuk memindahkan mobil dari *car dolly* ke *display* pedestal menggunakan *forklift*. Pada lantai bawah *display* akan langsung dipindahkan ke area pedestal dan pada lantai atas menggunakan mesin hidrolik yang telah menyatu dengan *display* pedesestal.

### Konsep Visual Bentuk

Konsep visual dan bentuk yang diterapkan pada museum ini menggunakan bentuk-bentuk geometri dan dinamis. Penerapan pada bentuk ini diterapkan pada *furniture*, bentuk bangunan dan elemen interior.



Gambar 05: Konsep Visual Bentuk Museum  
Sumber: Analisis Penulis

Penerapan bentuk geometris di beberapa ruang museum terlihat pada bentuk *ceiling*, area duduk, terdapat marka jalan, bentuk meja *ticketing*, dan elemen dinding museum. Untuk menunjang konsep perancangan yaitu futuristik yang sangat berkaitan dengan teknologi maka tampilan ini memiliki bentuk yang cenderung dinamis, inovatif, kreatif, dan tidak terikat oleh aturan yang ada (Amira & Saryanto, n.d.). Pemilihan bentuk ini merupakan pengimplementasian dari desain pereseden Mercedes Benz Museum.

### Konsep Visual Warna



Gambar 06: Konsep Visual Warna Museum  
Sumber: Analisis Penulis

Pemilihan warna pada museum menggunakan warna netral, hangat dan natural, seperti warna putih, abu-abu, silver, hitam dan coklat. Pemilihan warna ini bertujuan pengunjung tetap fokus terhadap benda yang dipamerkan, dan juga mencerminkan suasana klasik hingga modern. Untuk memberikan kesan yang menonjol pada suatu objek maka terdapat penambahan warna kontras pada museum, yaitu warna biru dan hijau.

### Konsep warna area lobi

Pada area lobi dominan menggunakan warna putih dan abu-abu untuk mengimplementasikan warna yang sesuai dengan pendekatan teknologi dengan menggunakan warna-warna cerah. Namun pada area loker diberi warna biru agar menjadi *vocal point* pada ruangan.

### Konsep warna

Pada area *hall* penerimaan dominan menggunakan warna putih, coklat, dan abu abu. Pemilihan warna ini untuk memfokuskan pengunjung terhadap benda yang akan dikoleksi.

### **Konsep warna area mobil di Indonesia**

### **Konsep warna zona mobil bensin Eropa**

Pada area mobil Eropa dominan menggunakan warna coklat untuk memberikan kesan hangat dan klasik pada ruang.

### **Konsep warna zona mobil bensin Asia**

Pada area mobil Asia menggunakan warna cerah untuk memberikan kesan yang lebih modern.

### **Konsep warna zona mobil listrik**

Konsep warna pada mobil listrik menggunakan warna cerah dan terang untuk memberikan kesan futuristik.

### **Konsep Material**



Gambar 07: Penggunaan Material pada Museum  
Sumber: Analisis Penulis

Penggunaan material pada museum dominan menggunakan material, kaca, metal, cermin, dan kayu, dengan tekstur yang tidak mengkilap agar menimbulkan kontras serta lebih memfokuskan kepada benda koleksi. Pada area lobi lantai menggunakan material marmer abu-abu agar memberikan kesan mewah dan luas, serta pengaplikasian material kaca dan baja merupakan bentuk pengimplementasian dari studi preseden Mercedes Benz museum, dan beberapa bentuk penerapan dari desain teknologi menurut (Rangga et al., n.d.-c).

### **Konsep material area lobi**

Lobi menggunakan baja dan kaca untuk kesan teknologi, dengan material marmer memberikan kesan mewah pada museum. Penggunaan baja dan kaca memberikan kesan kokoh dan futuristik pada interior.

#### **Konsep material area *hall* penerimaan**

Penggunaan material yang tidak mengkilap serta menggunakan material transparan seperti kaca merupakan unsur dari pendekatan teknologi dan pengimplemantasian dari studi preseden.

#### **Konsep material area mobil di Indonesia**

##### **Konsep material zona mobil bensin Eropa**

Penerapan konsep material pada zona ini merupakan pengimplemantasian dari studi banding Museum Angkut. Pada area mobil Eropa dominan menggunakan material kayu dan terdapat identitas negara.

##### **Konsep material zona Mobil Bensin Asia**

Pada zona ini banyak memadukan unsur kayu kaca dan juga baja untuk memberikan kesan yang modern.

##### **Konsep material zona mobil listrik**

Pada zona ini dominan menggunakan material cermin dan baja untuk menonjolkan kesan futuristik dan sebagai pembeda dengan area lainnya.

##### **Konsep *Display* dan *Furniture***

Hasil dari studi banding terhadap Museum Transportasi dan Museum Angkut banyak koleksi yang belum memiliki penataan *display* yang memenuhi standar, seperti pada benda koleksi tidak ada *display* sehingga mobil langsung diletakkan pada lantai, papan informasi yang menjelaskan *display* belum menyeluruh dan ada beberapa yang sudah tidak bisa dibaca dan penerapan *display* teknologi yang tidak menyeluruh. Maka dari itu terdapat beberapa pengaplikasian *display* yang diambil dari Museum Transportasi dan Museum Angkut. Penerapan *display* berteknologi juga merupakan syarat dari pendekatan teknologi pada interior. Penataan objek tanpa adanya sarana pokok pameran maka dapat dikatakan hal tersebut bukan merupakan pameran, jika benda pameran

diletakkan begitu saja tanpa adanya sarana pokok maka tidak terlihat teratur dan hanya terlihat seperti benda yang dikumpulkan tanpa adanya jalan cerita (Savira & Suharsono, 1993).

#### **Konsep *display* area *hall* penerimaan**

Pada area *hall* penerimaan, *display* menggunakan sensor PIR yang mendeteksi panas tubuh, jika tidak ada manusia di sekitar *display* maka *display* akan berhenti dan jika terdapat manusia *display* akan berputar untuk menampilkan sekeliling mobil. Dan pada setiap *display* disediakan *smart table* untuk mengakses informasi mengenai mobil pameran. Konsep *display* area mobil di Indonesia Konsep *display* zona mobil bensin Eropa *Display* pada zona mobil Eropa menggunakan *display* pedestal hidrolik.

#### **Konsep *display* area mobil di Indonesia**

##### **Konsep *display* zona mobil bensin Eropa**

*Display* pada zona mobil Eropa menggunakan *display* pedestal hidrolik.

##### **Konsep *display* zona mobil listrik**

*Display* mobil listrik menggunakan *display* yang mencerminkan teknologi dengan adanya dinding *smart glass*.

#### **Konsep Persyaratan Umum Ruang**

##### **Penghawaan Ganti Gamba**



Gambar 08: Penghawaan pada Museum  
Sumber: <https://www.indotrading.com/>

Penghawaan pada museum menggunakan penghawaan buatan berupa AC *cassette* pada ruangan, pada area toilet dan dapur menggunakan *exhaust fan*,

untuk menyerap kelembapan dan menyaring udara maka pada setiap ruang terdapat *air purifier*.

### Pencahayaan



Gambar 09: Pencahayaan pada Museum  
Sumber: Analisis Penulis

Pencahayaan pada museum menggunakan pencahayaan alami dan buatan, pencahayaan alami berasal dari elemen dinding pada museum dominan menggunakan material kaca dan pada *ceiling* terdapat *skylight*. Pencahayaan buatan pada museum menggunakan lampu *down light (smart LED)*, *spotlight*, dan *LED strip*. Pencahayaan pada museum lebih memfokuskan kepada objek yang dipamerkan.

### Pengkondisian Suara (Akustik)



Gambar 10: Akustik pada museum  
Sumber: Analisis Penulis

Pengaplikasian akustik pada museum digunakan pada lantai area lobi, material dinding pada museum menggunakan *acoustic laminated glass*, dan pada pintu menggunakan kaca *acoustics glass door* dan *acoustics imber door*. Lobi museum pada area duduk menggunakan *glass wool* dan karpet untuk meredam

getaran suara, pada dinding dan pintu menggunakan kaca akustik agar dapat meredam suara dari luar yang bersebelahan langsung dengan jalan raya.

### **Pengamanan (Disabilitas, Jalur Evakuasi, Penempatan Apar, dll)**

Untuk menunjang keamanan pada museum maka dibutuhkan pengamanan baik untuk jalur evakuasi, disabilitas, keamanan kebakaran, dan keamanan *display*. Pada keamanan jalur evakuasi terdapat tangga darurat, untuk keamanan disabilitas terdapat *ramp* dan *lift*, keamanan kebakaran terdapat detektor asap, *fire sprinkler*, *hydrant*, *CO<sub>2</sub> fire suppression system*, dan untuk keamanan *display* terdapat CCTV, sensor *infrared*, detektor kaca pecah, detektor getar, dan *control panel*.

### **Denah Khusus**

Terdapat dua denah khusus pada museum dengan pembagian area, di antaranya area lobi, *ticketing*, loker, area *hall* penerimaan dan area sejarah mobil di Indonesia.

### **KESIMPULAN**

perancangan museum sejarah mobil di Kota Bandung didasarkan pada pendekatan teknologi yang diturunkan dari identifikasi masalah. Museum ini bertujuan untuk menyajikan informasi kepada pengunjung secara menarik dan tidak membosankan melalui penggunaan teknologi pada elemen interior, *display*, dan penyampaian informasi. Museum ini juga berfokus pada sejarah mobil dari berbagai wilayah, termasuk mobil listrik yang sedang dipromosikan oleh pemerintah.

Proses perancangan museum ini melibatkan berbagai tahap, termasuk wawancara, survei, studi banding, dan kuesioner untuk memperoleh informasi yang diperlukan. Implementasi desain museum didasarkan pada pengetahuan dalam bidang desain interior, dengan harapan bahwa penelitian ini dapat menjadi sumber pembelajaran di masa mendatang.

Museum sejarah mobil di Kota Bandung diharapkan memiliki dampak positif bagi masyarakat, individu, dan komunitas sebagai tempat rekreasi, pendidikan, dan acara. Namun, penulis juga menghadapi beberapa keterbatasan selama proses perancangan, seperti sulitnya mendapatkan referensi dan standarisasi terkait interior museum mobil serta kendala teknis dalam pembuatan gambar kerja akibat bentuk museum yang rumit dan masalah laptop.

Secara keseluruhan, perancangan museum ini merupakan upaya untuk menghadirkan pengalaman yang menarik dan informatif bagi pengunjung, dengan harapan dapat memberikan manfaat luas bagi masyarakat dan menjadi sumber inspirasi di bidang perancangan museum dan desain interior

## **SARAN**

Perancangan museum ini bertujuan sebagai sarana edukasi, rekreasi, dan komunitas. Museum mobil dan transportasi masih banyak yang belum menggunakan teknologi dalam *men-display* dan penyampaian informasi yang masih monoton maka dari itu perancangan museum ini diharapkan sebagai tempat baru bagi sejarah mobil dan bermanfaat bagi segala bidang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ainun Nissa, N. (2013). *09.11.0093 Nurul Ainun Nissa BAB II.pdf*.
- Amira, T., & Saryanto, D. (n.d.). *KAJIAN SIRKULASI PADA RUANG AREA PAMER DI PUSAT KEBUDAYAAN JEPANG DI JAKARTA*.
- Anas. (n.d.). *Bab iv. landasan teori 4.1. 78–83*.
- Andriana, F., & Gunawan, I. V. (2019). Faktor Daya Tarik *Display* Interaktif Terhadap Pengunjung Di Museum Ocean World Trans Studio Bandung. *Aksen*, 3(2), 70–78. <https://doi.org/10.37715/aksen.v3i2.806>

- Aribowo, D., Dwi Nugroho, W., Sutarti, dan, Teknik Elektro, P., & Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F. (2020). *PENERAPAN SENSOR PASSIVE INFRARED (PIR) PADA PINTU OTOMATIS DI PT LG ELECTRONIC INDONESIA*. 7(1).
- Arief, G. H. (2019). Analisa Pencahayaan Buatan dan Sirkulasi pada Area Dsiplay Kendaraan Museum Otomotif Sentul. *E-Proceeding of Art & Design*, 3(3), 11.
- Baru Politeknik STTT Bandung Program Studi Produksi Garmen, P., Istiqomalia, D., Wulandari, R., Nur Arief Hapsoro, A. S., & Jurusan Desain Interior, D. (n.d.). *PERANCANGAN BARU POLITEKNIK STTT BANDUNG PROGRAM STUDI PRODUKSI GARMEN*. <http://produksigarmen.stttekstil.ac.id/9/2/2020>
- Biandi Zamariz, W. (2020). *Kajian Literatur Sistem Pencahayaan Buatan Untuk Ruang Pamer Pada Museum Ranggawarsita ( Gedung C & D ) Dan Ruang Galeri Batik Pada Museum Tekstil Jakarta Dan Museum Batik Pekalongan*. 31–40.
- Brier, J., & lia dwi jayanti. (2020). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title (Vol. 21, Issue 1).
- Cinthy, A. (2018). Kajian Tingkat Kebisingan Pada Ruang Pameran Tetap Di Museum Xy Jakarta. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 2(2), 618. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v2i2.1909>
- Devi, T., & Ardianto Nugroho, dan. (2022). *PERANCANGAN ULANG INTERIOR KANTOR ASURANSI MEGA JAKARTA SELATAN PENDEKATAN DESAIN: PENATAAN RUANG YANG DAPAT MEMPENGARUHI PERILAKU PEKERJA DALAM BEKERJA*. 8(6), 4518.
- Fernando, M. (2008). Museum Budaya di Pontianak, Kalimantan Barat. *Academia Edu*, 1–26.
- Ghunadi, G., & Fatimah, D. (2021). Tinjauan Pencahayaan Buatan Dalam Membangun Suasana Ruang Pada Pameran Tematik. *DIVAGATRA - Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, 1(1), 48–60. <https://doi.org/10.34010/divagatra.v1i1.4869>
- Hakim, F. (2016). *Pengaruh Pencahayaan Buatan Terhadap Objek Display Elektronik Museum Puspa Iptek*. 3(3), 1187–1195.

- Hardian, R. (2019). *Perancangan Museum Teknologi Futuristik*.
- Hartanto, I. S., Joedawinata, A., & Laksemi Nilotama, S. K. (2020). Kajian Media Informasi Panel *Display* Pada Pameran Museum Bank Indonesia. *Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 3(1), 39–56. <https://doi.org/10.25105/jsrr.v3i1.8300>
- Hendrastuti, S. Y., & Wahyudie, P. (2017). Desain Interior Museum Borobudur dengan Pencahayaan sebagai Aksentuasi dan Penunjang Visual. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 5(2), 308–314.
- Istina, D. (2022). Keberadaan dan Fungsi Museum Bagi Generasi Z. *Jurnal Tata Kelola Seni*, 8(2), 95–104. <https://doi.org/10.24821/jtks.v8i2.7096>
- Kusuma, H. B. (2018). Kenyamanan Termal Pada Ruang Pameran Tetap Di Museum Nasional Indonesia – Jakarta. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 1(2), 500. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v1i2.1475>
- Los, U. M. D. E. C. D. E. (n.d.). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title.
- Meirissa, A. S., Sarihati, T., & Haristianti, V. (2021). Implementation of Experience Design on Museum Interiors. Case Study: East Java Cultural Museum. *Journal of Architectural Design and Urbanism*, 4(1), 1–11. <https://doi.org/10.14710/jadu.v4i1.11929>
- Rangga, D., Uly, I. M., & Hanafiah, M. T. (n.d.-a). PERANCANGAN ULANG CIMAHI TECHNOPARK DENGAN PENDEKATAN TEKNOLOGI PENGEMBANGAN PRODUK DI KOTA CIMAHI CIMAHI TECHNOPARK INTERIOR REDESIGN WITH A TECHNOLOGY DEVELOPMENT APPROACH IN THE CITY OF CIMAHI.
- Rangga, D., Uly, I. M., & Hanafiah, M. T. (n.d.-b). PERANCANGAN ULANG CIMAHI TECHNOPARK DENGAN PENDEKATAN TEKNOLOGI PENGEMBANGAN PRODUK DI KOTA CIMAHI CIMAHI TECHNOPARK INTERIOR REDESIGN WITH A TECHNOLOGY DEVELOPMENT APPROACH IN THE CITY OF CIMAHI.
- Savira, F., & Suharsono, Y. (1993). Pedoman Teknis Pembuatan Sarana Pameran Di Museum. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 01(01), 1689–1699.

Sobron, M., & Lubis. (2021). Implementasi Artificial Intelligence Pada System Manufaktur Terpadu. *Seminar Nasional Teknik (SEMNASTEK) UISU*, 4(1), 1–7.

Utami, I., Yoegiantoro, D., & Sasongko, N. A. (n.d.). *IMPLEMENTASI KEBIJAKAN KENDARAAN LISTRIK INDONESIA UNTUK Mendukung KETAHANAN ENERGI NASIONAL IMPLEMENTATION OF BATTERY-BASED ELECTRIC MOTOR VEHICLE POLICIES TO SUPPORT NATIONAL ENERGY SECURITY.*

