

PERANCANGAN MUSEUM MOTOR INDONESIA DENGAN PENDEKATAN *EXPERIENCE*

Miftha Hurrahman Dahlan¹ | Titian Sarihati²

Jurusan Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif

Universitas Telkom, Bandung

e-mail: bobyherafandy@gmail.com¹ | titiansarihati@telkomuniversity.ac.id²

ABSTRACT

Indonesia is one of the countries with the third largest motorcycle users in the world from BPS (Central Statistics Agency) data of motorcycle users in 2017 reaching 113 million motorcycle units. In direct proportion to this, motorcycle enthusiasts in Indonesia can also be seen quite a lot from the increase in visitors each year at motorcycle events on a national and international scale. This phenomenon should be supported by supporting facilities such as transportation museums that can provide knowledge, education, recreation and become a means for motorcycle enthusiasts, custom builders, collectors and the general public who want to find out information about the history of the development of motorcycles in Indonesia. With the existence of the museum can be a place that can facilitate motorcycle enthusiasts and become a means of education about the history of the development of motorcycles in Indonesia.

Keywords: Motor Museum, Motorcycles, Informative, Education, Facility

ABSTRAK

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 meningkatnya pengunjung di tiap tahunnya pada event-event sepeda motor dalam skala nasional dan internasional. Fenomena tersebut seharusnya dapat didukung dengan fasilitas penunjang seperti museum transportasi yang dapat memberikan pengetahuan, Edukasi, Rekreasi dan menjadi sarana bagi penggemar sepeda motor, *Custom builder*, Kolektor dan masyarakat umum yang ingin mengetahui informasi tentang sejarah perkembangan sepeda motor di Indonesia. Dengan adanya museum dapat menjadi wadah yang dapat memfasilitasi penggemar sepeda motor dan menjadi sarana edukasi tentang sejarah perkembangan sepeda motor di Indonesia.

Kata Kunci: Museum Motor, Sepeda motor, Informatif, Edukasi, Fasilitas

PENDAHULUAN

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, seperti 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 memilikipotensidalamduniaotomotifkhususnya 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 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 tidak optimal dalam penyampaian informasinya, Area-area pameran tidak menggunakan sistem pencahayaan yang tepat sehingga membuat pengunjung sulit mengamati 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*) baru dan berkesan dalam menerima informasi barang koleksi museum. Sehingga penyampaian informasi kepada pengunjung dapat maksimal melalui pengalaman yang baru dan berkesan yang diciptakan.

Pemilihan kota Bandung sebagai tempat didirikannya 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 acara festival otomotif terbesar di Indonesia, Dengan pengunjung dan peserta yang meningkat di tiap tahunnya.

METODE

Metode perancangan dalam re-desain Museum Motor Indonesia, pertama adalah

penentuan objek perancangan didasari berdasarkan fenomena yang terkait dan seberapa penting permasalahan yang ada. Teknik pengumpulan data terdiri dari data primer dan sekunder, berupa survey lapangan dan wawancara untuk mendapatkan informasi mengenai keadaan museum seperti aktivitas pengguna, struktur organisasi, dan fasilitas. Data sekunder berupa literatur yang bertujuan untuk mendapatkan informasi berupa standarisasi, jenis-jenis, defenisi, fungsi, peraturan pemerintah, dan panduan perancangan. Pengumpulan data dilakukan untuk menganalisa dan dan menjadi landasan untuk mendapatkan solusi dalam proses perancangan.

Data yang telah didapatkan dari fenomena, permasalahan, hasil wawancara, studi kepustakaan, dan survey lapangan kemudian dianalisa dan disintesis kembali hingga menjadi solusi yang dapat dijadikan konsep dan tema yang sesuai untuk perancangan.

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. 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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Museum Motor Indonesia yaitu "*Indonesia Motorland Experience*" digunakan pada

perancangan Museum Motor Indonesia dengan tujuan untuk memberikan pengalaman baru kepada pengunjung dalam mengenal lebih dekat tentang sejarah sepeda motor di Indonesia, Identitas (*Signature*) *custom culture* Indonesia dan berbagai hal mengenai perkembangan motor di Indonesia, Lewat berbagai fasilitas interaktif, fasilitas atraktif dan suasana ruang. Fasilitas interaktif yang dihadirkan dapat dipadukan dengan teknologi untuk bisa memberikan pengalaman yang baru kepada pengunjung dalam menerima informasi yang disampaikan. Selain itu juga pengalaman (*experience*) bagi pengunjung dapat dihadirkan melalui unsur-unsur perencanaan interior ruangan museum seperti permainan cahaya, bentuk, garis, warna, dan material yang digunakan.

“The Legacy & Signature Of Indonesian Motorcycles” yang artinya warisan dan identitas sepeda motor Indonesia. Secara garis besar konsep ini bertujuan untuk memberikan informasi sejarah lewat (*legacy*) warisan atau peninggalan berupa motor atau hal-hal yang terkait dengan sejarah perkembarangan sepeda motor di Indonesia, Sedangkan untuk (*Signature*) bertujuan memperkenalkan karya-karya *custom builder* Indonesia sebagai identitas dari Indonesia *Custom Culture*.

Konsep bentuk yang digunakan dalam perancangan Museum Motor Indonesia adalah bentuk-bentuk geometris, Bentuk geometris diambil dari bentuk-bentuk bagian-bagian dari sepeda motor yang memiliki bentuk dasar geometris, Penggunaan bentuk geometris juga membuat elemen-elemen pembentuk ruangan terlihat lebih efisien dan rapi.

Tabel 1. Konsep Bentuk
(Sumber : Dokumen Penulis, 20 Juli 2019)

Labu ukur		 Stilasi : 	<ul style="list-style-type: none"> • Pedestal • Display • Lantai 	Penggunaan bentuk labu ukur akan digunakan untuk pedestal area pameran motor custom dan beberapa area pameran sejarah motor Indonesia.
Segitiga		 Stilasi : 	<ul style="list-style-type: none"> • Display • Pedestal • Panel Informasi 	Penggunaan bentuk segitiga banyak digunakan untuk display/pedestal barang koleksi dengan ukuran kecil dan penggunaan bentuk segitiga ini juga akan banyak digunakan pada panel informasi.
Kotak		 Stilasi : 	<ul style="list-style-type: none"> • Pedestal • Display • Dinding • Lantai • Ceiling 	Penggunaan bentuk kotak pada bentuk display/pedestal dan panel informasi untuk mempermudah dalam peletakan sepeda motor dan informasi, Lantai dan ceiling akan banyak menggunakan bentuk kotak, Bentuk ini akan mengalami proses stilasi.

Konsep display khususnya display pada area pameran, Pemilihan konsep display berdasarkan fungsi, kegiatan dan suasana ruang yang di inginkan pada tiap-tiap area pameran, Contohnya penggunaan display audio visual pada area *“Indonesia Dream”* yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada pengunjung berupa video atau foto tentang prestasi-prestasi yang diraih para pembalap Indonesia di kancah nasional maupun internasional.

Museum Motor Indonesia dirancang agar memiliki suasana ruang yang lebih modern tujuannya untuk memberikan pengalaman dan pemahaman baru kepada pengunjung, Selain itu juga tata display yang memiliki

Tabel 2. Konsep Display
(Sumber : Dokumen Penulis, 20 Juli 2019)

 <p>Audio visual</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mat. Multiplek, Plat Alumunium. • Fin. Hpl solid color, Veener wood texture. • Col. Dark grey, Light brown, White, Silver. 	<p>Sebagai panel informasi yang menampilkan foto/video (2D) terkait sejarah perkembangan motor Indonesia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Area pameran 1899-1990. • Area Indonesia Dream. • Area Indonesia Signature.
 <p>Panel informasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mat. Multiplek. • Fin. Hpl solid color. • Col. Dark grey. 	<p>Sebagai panel informasi yang menampilkan foto dan tulisan (2D) terkait sejarah perkembangan motor Indonesia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Area pameran 1899-1990. • Area Indonesia Dream. • Area Indonesia Signature • Area Edukasi
 <p>Open display</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mat. Multiplek. • Fin. Hpl solid color. • Col. Grey & White. 	<p>Sebagai display yang difungsikan sebagai salah satu media interaktif yang memperlihatkan bagian-bagian dari kendaraan berbentuk 3D.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Area Vespa 1970-1980
 <p>Audio visual</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mat. Multiplek, Plat Alumunium. • Fin. Hpl solid color, Veener wood texture. • Col. Dark grey, Light brown, White, Silver. 	<p>Sebagai panel informasi yang menampilkan benda koleksi (3D) dan pengunjung dapat mendengarkan suara baik itu narasi atau suara dari barang koleksi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Area pameran 1899-1990. • Area Indonesia Dream. • Area Indonesia Signature
 <p>Panel interaktif</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mat. Multiplek. • Fin. Hpl solid color. 	<p>Panel interaktif ini merupakan sebuah panel yang bertujuan untuk</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Area Indonesia Signature
 <p>Panel interaktif</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Col. Dark grey. 	<p>memfasilitasi pengunjung dalam merancang motor impian mereka melalui panel ini.</p>	



Gambar 1. Konsep Tata Ruang Area Pameran 1970/80 (atas, tengah), Konsep Tata Ruang Area Pameran 1915/30 (bawah).
(Sumber : Dokumen Penulis, 20 Juli 2019)

beberapa macam display interaktif yang dapat memberikan pengalaman yang berbeda kepada pengunjung dalam menerima informasi yang disampaikan. Penataan sirkulasi yang diatur sesuai dengan urutan waktu dari perkembangan motor itu sendiri yang bertujuan untuk memudahkan pengunjung dalam memahami perjalanan waktu dari tahun ke tahun tentang sejarah perkembangan motor di Indonesia dan

penataan display yang membuat pengunjung masuk dalam perjalanan waktu yang mengikuti *flow linear*.

1. Sistem Penghawaan

Pada denah khusus di tiap areanya memiliki karakter dan aktivitas yang berbeda-beda, Sehingga sistem penghawaan yang digunakan pun berbeda tergantung kebutuhan dari tiap



Gambar 2. Konsep Tata Ruang Area Pameran “Indonesia Signature (kiri), “Indonesian Dream” (kanan).
(Sumber : Dokumen Penulis, 20 Juli 2019)

area tersebut. Kebutuhan penghawaan buatan pada museum ini lebih banyak dibandingkan kebutuhan dari sistem penghawaan alami. Penyebabnya adalah minimnya bukaan pada area pameran museum. Suhu ruangan pada area ini sekitar 20% dengan suhu ruang 21°C - 26°C tujuannya untuk menjaga kelembapan pada area pameran untuk melindungi barang koleksi dari kerusakan seperti jamur. Pada area pameran, area simulator, auditorium, perpustakaan, lounge area, area lobi retail, ruang workshop menggunakan sistem AC central dengan pertimbangan yaitu dapat memberikan sirkulasi udara yang merata pada tiap area, Sedangkan pada area koridor, gudang penyimpanan, ruang reparasi menggunakan AC Splitducting dikarenakan aktivitas yang berbeda-beda.

Tabel 3. Standar Penerangan Museum.
Sumber : Dokumen Penulis, 20 July 2019.

Material	Sensivitas	Tingkatan Cahaya (LUX)
Tekstil, Bulu, Kulit, Gambar, Lukisan, Perangko, Manuskrip, Foto - Foto lama, Miniatur.	Tinggi	50 Lux
Lukisan Minyak, Laequerware, Plastik, Kayu, furnitur, Tanduk, Tulang, Gading, Kulit tanpa lapisan, Mineral dan foto hitam putih modern.	Menengah	100 Lux
Keramik, Batu, Kaca, dan Logam.	Rendah	300 Lux

2. Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan buatan juga cukup banyak digunakan pada area pameran, Kendalanya yang dimiliki sama seperti sistem penghawaan yaitu kurangnya bukaan agar cahaya alami masuk ke dalam area pameran, Tujuannya adalah untuk menjaga benda koleksi dari paparan sinar UV yang dapat merusak permukaan benda koleksi tersebut.

Penggunaan *spotlight* pada area pameran bertujuan untuk memberikan penerangan maksimal pada barang koleksi agar memudahkan pengunjung untuk melihat barang koleksi secara detail, dengan lumen 1650 lm.

Tujuannya untuk memberikan efek fokus pada barang koleksi yang terkena cahaya. Neutral white adalah warna yang dipilih untuk



Gambar 3. Sistem Pencahayaan Area Pameran Vespa 1970/80.
(Sumber : Dokumen Penulis, 20 Juli 2019)



Gambar 4. Sistem Pencahayaan Area Pameran 1970.
(Sumber : Dokumen Penulis, 20 Juli 2019)

warnah lampu, Alasannya adalah warna netral tidak memberikan efek cahaya yang dapat mengubah tampilan warna barang koleksi yang kebanyakan permukaan terbuat dari logam.

Penggunaan *downlight* pada area pameran bertujuan untuk memberikan difungsikan sebagai general light yang membantu penerangan pada area sekitar display seperti area sirkulasi dan beberapa area lainnya. Jumlah lumen yang digunakan sama dengan jumlah lumen dari lampu *spotlight*, Tujuannya agar memudahkan pengunjung untuk merasakan suasana yang dibuat di area pameran, Selain itu juga untuk memperlihatkan detail-detail dari pola lantai, warna, material yang digunakan sehingga pengalaman ruang yang di dapat pengunjung lebih banyak karena tidak menemukan ruang gelap.

3. Penyelesaian Lantai

Penyelesaian lantai pada area pameran, Lantai utama menggunakan material *concrete* dengan *finishing epoxy* warna abu gelap,

Terdapat beberapa area pameran menggunakan lantai *parquette* dengan warna coklat muda. Lantai aksen menggunakan pola lantai menyerupai *zebra cross* dengan warna hitam dan kuning, Sedangkan khusus untuk area pameran “*Indonesian Signature & Indonesian Dream’s*” menggunakan *list* lantai dengan *finishing epoxy* menggunakan warna kuning, putih, merah.

4. Penyelesaian Dinding

PDinding pada area pameran menggunakan *finishing HPL (solid color & wood texture)*, plat aluminium untuk display, *screen panel*, display interaktif, Setiap display barang koleksi diterapkan *screen panel* untuk memberikan kemudahan pada pengunjung dalam menerima informasi selain itu juga untuk memberikan pengalaman yang baru dalam proses edukasi. Terdapat juga dinding partisi yang berfungsi sebagai sekat dan peletakan beberapa display interaktif.

Khusus pada area vespa ikonik pada tahun 1970-1980 menggunakan display yang



Gambar 5. Konsep Lantai Area Pameran 1970/80.
(Sumber : Dokumen Penulis, 20 Juli 2019)



Gambar 7. Konsep Dinding Area Pameran 1970
(Sumber : Dokumen Penulis, 20 Juli 2019)



Gambar 6. Konsep Lantai "Indonesian Dream"
(Sumber : Dokumen Penulis, 20 Juli 2019)



Gambar 8. Konsep Dinding Area Pameran Vespa 1970/80
(Sumber : Dokumen Penulis, 20 Juli 2019)

menggunakan *finishing* plat alumunium dan HPL (*solid color & wood texture*), dengan warna yang digunakan antara lain abu muda, putih, abu gelap, coklat muda, dan *silver*. Area kantor menggunakan penyelesaian dinding berupa *backdrop* yang terdapat kabinet penyimpanan untuk berkas dan menggunakan material multiplek dengan *finishing* HPL (*solid color & wood texture*), warna putih dan coklat muda. Sedangkan pada area lobi kantor untuk dinding

menggunakan *finishing* warna abu muda sedangkan untuk dinding partisi menggunakan material multiplek dengan *finishing* HPL (*solid color & wood texture*), plat alumunium dan warna yang digunakan abu gelap, merah, *silver*, coklat muda.

5. Penyelesaian *Ceiling*

Pada area pameran menggunakan material *gypsum board* dengan besi *hollow*



Gambar 9. Konsep Display Area Pameran 1970.
(Sumber : Dokumen Penulis, 20 Juli 2019)



Gambar 11. Konsep Display Area Pameran 1980 (*My Machine*).
(Sumber : Dokumen Penulis, 20 Juli 2019)



Gambar 10. Konsep Display Area Pameran 1970 (*Enginesound*).
(Sumber : Dokumen Penulis, 20 Juli 2019)



Gambar 12. Konsep Display Area Pameran Vespa 1970/80.
(Sumber : Dokumen Penulis, 20 Juli 2019)

yang digunakan sebagai konstruksinya dan *finishing* menggunakan cat berwarna abu gelap dan abu muda. *Ceiling* menggunakan *spotlight* sebagai pencahayaan koleksi, *downlight* sebagai pencahayaan area sirkulasi dan *hidden lamp LED Strip* sebagai aksesoris *ceiling*.

6. Penyelesaian Display

Penyelesaian display motor tahun 1970. Konstruksi display menggunakan rangka dari

besi *hollow* 6 x 6 cm, menggunakan material multiplek dan *finishing* yang digunakan yaitu HPL (*solid color & wood texture*) dengan warna yang digunakan abu muda, silver, coklat muda. Pada display ini juga menggunakan teknologi berbasis *Touch screen panel* yang difungsikan memberikan informasi secara detail mengenai informasi barang koleksi, seperti cara kerja mesin, *part* mesin, dan beberapa bagian lain. Area pameran 1970 terdapat display interaktif

yang berbasis teknologi yaitu *Soundssystem* yang dimana memamerkan mesin dari motor-motor ikonik pada era 1970an, Ketika pengunjung menarik tuas gas maka display akan merespon untuk mengeluarkan suara mesin motor.

Penyelesaian display motor tahun 1980 sama dengan display motor tahun 1970, begitu pula dengan *finishing* dan warna. Display ini juga berbasis teknologi, sama dengan display 1970an yang menggunakan *Touch screen* panel untuk memberikan informasi dari barang koleksi.

Penyelesaian display motor vespa ikonik 1970-1980 berbasis teknologi, sama halnya dengan display 1970an yang menggunakan *Touch screen* panel untuk memberikan informasi dari barang koleksi. Terdapat *explode part vespa* yang menggunakan sistem gantung agar memudahkan pengunjung melihat bagian-bagian dari motor vespa.

PENUTUP

Pengetahuan akan perkembangan sepeda motor di Indonesia menjadi salah satu hal penting yang patut diketahui dan dipelajari lebih dalam dikarenakan sepeda motor memiliki sejarah panjang dan juga menjadi kendaraan yang paling diminati di Indonesia, Tujuannya adalah untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan informasi, sejarah, teknologi, ilmu mengenai perkembangan sepeda motor di Indonesia dan juga dapat membantu penelitian dan industri yang berkaitan dengan sepeda motor di Indonesia, Maka dari itu diperlukan fasilitas berupa Museum Motor Indonesia yang menampilkan pameran untuk segala hal

yang berkaitan dengan perkembangan sepeda motor di Indonesia, Selain itu juga tempat ini dapat menjadi pilihan bagi masyarakat yang membutuhkan objek wisata berbasis edukasi.

Konsep yang digunakan adalah "*The Legacy & Signature of Indonesian Motorcycles*", yang berarti warisan identitas sepeda motor Indonesia dengan memadukan teknologi dalam penyampaian informasinya agar memudahkan.

Penggunaan *finishing* pada material berupa plat alumunium, HPL *wood texture & solid color*, *Veener wood texture*, Tujuannya untuk memberikan kesan modern klasik dengan tekstur kayu sedangkan untuk plat alumunium untuk mendukung dari karakter motor itu sendiri. Organisasi dan sirkulasi ruang yang terencana dan sesuai *Timeline* dari sejarah dapat membuat proses edukasi dan pencapaian informasi menjadi lebih baik.

* * *

Daftar Pustaka

- Josep De And John Hancock Callender. (1973). *Time Saver Standarts For Building Types*. New York: McGraw-Hill Companies Inc, USA.
- Callender, J. D. (1992). *Time Saver Standarts For Buiding Types*. Singapore: McGraw-Hill Companies Inc, USA.
- Wiley-Blackwell. (2005). *Neufers Architec Data Fourth Edition*. Jakarta: Erlangga.
- Hidjaz, T. (2011). *Interaksi Psiko-Sosial Di Ruang Interior*. Bandung: HDII Bandung.
- Lord, G. D. (2000). *The Manual Of Museum Planning 2ND Edition*. New York, USA: Altamira Press.
- Zelnik, J. P. (1979). *Human Dimension & Interior Space*. New York, USA: The Architectural Press Ltd.