

## BAB II

### DESKRIPSI PROYEK

#### 2.1. UMUM

##### 2.1.1. Deskripsi Proyek

1. Judul Proyek : Toyota Automobile Museum Center
2. Jenis Proyek : Fiktif
3. Konteks Proyek : Museum otomotif
4. Peruntukan Lahan : Zona Budidaya ( kawasan wisata )
5. Pemilik Proyek : PT.Toyota-Astra Motor Indonesia
6. Sumber Dana : PT.Toyota-Astra Motor Indonesia
7. Lokasi : Jl. SOR GBLA , Rancabolang Gedebage,  
Kota Bandung.
  
8. Luas Lahan : 3 Ha
9. KDB : 70%
10. KLB : 3,5
11. Lebar GSB : 7 meter
12. Kemiringan Kontur : 1°
13. Luas Bangunan : 13.998 m<sup>2</sup>
14. Tinggi Bangunan : 21,7 meter
15. Fasilitas : Galeri, Ruang Pameran &Pertunjukan,  
Marketing Gallery, Workshop, Hall of  
Fame, Arena Lintasan Berkendara,  
Cafetaria, Toko Souvenir, Mushola, Parkir.

### 2.1.2 Kriteria Pemilihan Lokasi

Kota Bandung adalah kota di mana pertumbuhan kawasan wisatanya berkembang pesat, pilihan wisata di Kota Bandung sangatlah beragam mulai dari wisata alam, wisata kuliner, sampai wisata hiburannya dan sangat banyak yang bisa ditemukan di Kota Bandung. Adapun kriteria - kriteria dalam pemilihan lokasi proyek ini yang dapat meningkatkan minat wisata adalah sebagai berikut :

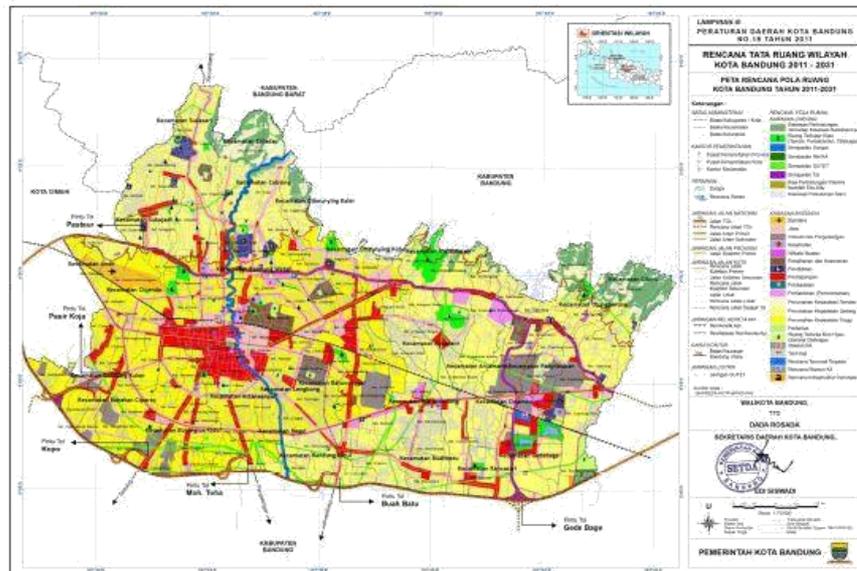
Tabel 2.1 Kriteria Pemilihan Lokasi

No	Kriteria	Lokasi
1	Lampiran Perda Rencana Tata Ruang Wilayah ( RTRW ) Kota Bandung.	Kawasan merupakan peruntukan wisata sesuai dengan SPK wilayah Bandung Timur.
2	Tinjauan terhadap struktur kota	Berada di kawasan dekat pusat kota dan merupakan daerah jasa dan permukiman berpenduduk rendah. Kawasan termasuk ke dalam pengembangan kota teknopolis bandung.
3	Pencapaian	Akses untuk mencapai lokasi dapat dilakukan dengan kendaraan pribadi maupun umum. Dapat di akses dari segala arah baik akses tol maupun jalan umum.
4	Area Pelayanan	Menunjang dengan fasilitas sarana dan pra sarana lingkungan sekitar.

Berdasarkan kriteria pemilihan lokasi di atas, perlu diketahui juga beberapa peruntukan sesuai dengan lempiran perda Rencana Tata Ruang Wilayah ( RTRW ) Kota Bandung yang telah tercantum dalam pemilihan pada wilayah perencanaan seperti pada tabel berikut ini

Tabel 2.2 Lampiran Perda Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Bandung

NO	PROGRAM UTAMA	INDIKASI PROGRAM	LOKASI	BESARAN (dalam jutaan Rp.)	TAHAP PELAKSANAAN					SUMBER DANA	PELAKSANA PROGRAM	
					TAHAP I	TAHAP II	TAHAP III	TAHAP IV	TAHAP V			
		Pemertanian kawasan pada lingkungan yang memeros kualitas fisiknya	Kecamatan Sukasari, Sukajadi, Cicendo, Antas, Bandung Kidul, Bojong Lora, Kubat, Ragol, Babakan Ciparay, Bojong Lora Kaler, Antas Anyar, Leungkuang, Sumur Bandung, Duta Baru, Bantamagati, Kares Cendong, Antapani, dan Cibembing Kidul	400.000							APBN, APBD Propinsi, APBD Kota, Swasta	BAPPEDA, Duta Baru
		Pembuatan pemukiman pada kawasan pemukiman lapudatan rendah di Kawasan Bandung Utara	Kawasan Bandung Utara	100.000							APBN, APBD Propinsi, APBD Kota, Swasta	BAPPEDA, Duta Baru
b	Perwujudan kawasan perdagangan dan jasa	Rencana kawasan jasa pengembangan kegiatan jasa profesional, jasa perdagangan, jasa pariwisata, dan jasa ketangan ke wilayah Bandung Timur;	Kota Bandung	250.000							APBD Kota, Swasta	BAPPEDA, Duta Baru
		pengembangan kegiatan jasa profesional, jasa perdagangan, jasa pariwisata, dan jasa ketangan di SPK wilayah Bandung Timur, SPK Sidang Sorang, dan dua jalan arteri primer dan arteri sekunder sesuai dengan peruntukannya; dan	Kota Bandung	250.000							APBD Kota, Swasta	BAPPEDA, Duta Baru
		peningkatan konsentrasi perkantoran di wilayah Bandung Barat;	Kota Bandung	50.000							APBD Kota, Swasta	BAPPEDA, Duta Baru



Gambar 2.1 Peta Rencana Pola Tata Ruang Kota Bandung Tahun 2011-2031

### 2.1.3 Lokasi Tapak



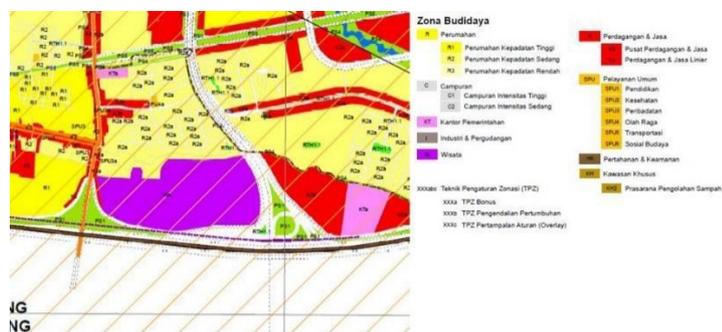
Gambar 2.2 Site Plan Kawasan

Lahan yang dipilih berada pada jalan SOR GBLA dengan eksisting lahan persawahan.

Batasan wilayah :

- Utara : Kawasan Permukiman
- Barat : Jalan SOR Gedebage
- Timur : Persawahan
- Selatan : Jl.SOR Gedebage dan Tol Padaleunyi

### Peruntukan lahan



Gambar 2.3 Peruntukan Lahan

Peruntukan lahan pada kawasan tersebut ialah ditujukan pada zona wisata, kawasan ini sangat sesuai dengan bangunan yang akan di rancang yaitu bangunan museum berbasis teknologi digital dan informasi yang dapat menarik minat wisatawan sehingga bisa berkunjung ke Kawasan tersebut. Adapun administrasi yang harus dipenuhi ialah sesuai dengan perda yang berlaku.

#### 2.1.4 Tinjauan Toyota



Gambar 2.4 Logo Perusahaan Toyota

Toyota merupakan sebuah pabrik mobil yang berasal dari negara Jepang, berpusat di Kota Aichi. Toyota saat ini merupakan bagian dari raksasa industri otomotif terbesar di dunia. Disamping memproduksi mobil, Toyota juga memberikan pelayanan finansial dan membuat teknologi robot. Sejarah dari Toyota Corporation didirikan pada bulan September tahun 1933 yang awalnya merupakan sebuah perusahaan mobil pabrik tenun Toyoda. Divisi mobil ini kemudian dipisahkan pada bulan Agustus tahun 1937 dan berganti nama dengan Toyota Motor Corporation hingga saat ini.

Pendiri dari Toyota Motor Corporation sendiri yakni Sakichi Toyoda yang lahir pada bulan Februari tahun 1867 di Shizuoka, Jepang. Toyoda mengabdikan hidupnya untuk mempelajari dan mengembangkan perakitan mesin tekstil kemudian menjadi cikal bakal dari perakitan Toyota dengan nama perusahaan awal Toyoda Automatic Loom Works, Ltd.

Mulai dari tahun 1933 ketika Toyoda membangun divisi otomotif telah menghasilkan karya-karya inovasi terdepan di zamannya seperti mesin tipe A yang dirampungkan pada tahun 1934. Setahun kemudian mesin ini di aplikasikan kedalam prototipe pertama mobil penumpang mereka yang melegenda yakni Toyota A1. Divisi Toyoda juga menghasilkan kendaraan truk

model G1. Divisi otomotif ini banyak dikendalikan oleh anaknya yakni kiichiro toyoda yang berhasil menciptakan inovasi baru di industri otomotif toyoda.

Pada tahun 1936 toyoda meluncurkan mobil penumpang pertama dengan nama toyoda AA. Model ini dilengkapi dengan bodi dan mesin A yang diharapkan kendaraan ini dapat menjadi mobil rakyat pada masa itu. Kemudian pada tahun 1937 mereka meresmikan divisi otomotif dengan memakai nama toyota. Pengambilan nama toyota sendiri dalam bahasa jepang mewakili 8 karakter. Angka delapan sendiri memiliki arti keberuntungan bagi kalangan masyarakat jepang pada umumnya.

Semangat inovasi Kiichiro Toyoda tidak pernah redup, toyota kemudian berkembang menjadi penghasil kendaraan Tangguh. Di tahun 1940 toyota sibuk dengan industri otomotifnya dan memasukan perusahaannya di bursa Tokyo, Osaka dan Nagoya. Pada tahun 1947 menjadi pencapaian besar toyota yang mampu meembus angka penjualan sebesar 100.000 unit kendaraan.

Setelah era perang dunia ke-II berakhir pada tahun 1950 toyota mampu menghasilkan kendaraan tangguh lainnya seperti kendaraan jeep. Toyota kemudian mengembangkan prototipe toyota land cruiser dan sukses di pasaran. Toyota pun tidak hanya memproduksi kendaraan land cruiser saja namun mencoba untuk mengembangkan mobil lainnya seperti mobil sedan toyota corolla.

Di Indonesia sendiri sejarah toyota masuk pertama kali dalam industri otomotifnya secara resmi dimulai pada tahun 1962 oleh William Suryadjaya setelah pemerintah mengeluarkan undang-undang ATPM ( Agen Tunggal Pemilik Merek ) melalui perusahaan PT.Astra International. Adapun produk toyota di Indonesia yang melegenda yakni toyota kijang di tahun 1977. Hingga saat ini pencapaian toyota di industri otomotif Indonesia masih kokoh berdiri sebagai industri besar pertama produsen mobil.

## **2.1.5 Tinjauan Museum**

### **A. Pengertian Museum**

Menurut yang dipaparkan oleh International Council Off Museum (ICOM) museum merupakan lembaga yang mempunyai kedudukan yang mempunyai sifat tetap, melayani kebutuhan masyarakat akan informasi dan pengetahuan dan perkembangan ilmu pengetahuan, tidak mencari keuntungan, terbuka untuk semua kalangan, menghubungkan, merawat, memperoleh, dan memamerkan artefak-artefak untuk tujuan pendidikan, studi dan rekreasi.

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 66 tahun 2015, museum merupakan sebuah lembaga yang fungsinya untuk melindungi, memanfaatkan koleksi, mengembangkan serta harus dapat mengkomunikasikannya kepada masyarakat.

### **B. Jenis Pameran**

Menurut Dinas Pendidikan dan kebudayaan (1997) pameran di museum terbagi kedalam 3 jenis yaitu :

#### **1. Pameran Temporer**

Pameran temporer merupakan jenis pameran dengan waktu pameran yang relatif singkat dan mempunyai jangka waktu tertentu mulai dari 1 minggu hingga 1 tahun lamanya menggunakan tema-tema tertentu seperti sejarah, alam dan kebudayaan.

#### **2. Pameran keliling**

Pameran keliling merupakan pameran dengan tempat dan waktunya diselenggarakan diluar museum dan dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu menggunakan tema-tema yang menarik sesuai dengan apa yang dipamerkannya.

### 3. Pameran tetap

Pameran tetap merupakan pameran yang memiliki durasi pameran yang cukup lama dengan minimal waktu pameran 5 tahun lamanya.

## C. Prinsip tata Pameran

Menurut Dinas Pendidikan dan kebudayaan (1997) Penataan tata Museum di Indonesia, teknik penataannya dapat dilaksanakan bila sudah memenuhi unsur-unsur seperti dibawah ini:

### 1. Faktor cerita

Museum adalah ajang komunikasi benda yang dipamerkan kepada masyarakat. Agar benda ini dapat berkomunikasi dengan masyarakat tentu harus dibuat suatu sinopsis dari cerita yang akan disajikan, yang merupakan sebuah cerita utuh yang dapat dilihat sejak masuk sampai pintu keluar.

Urutan cerita yang sudah baku untuk dari penataan pameran tetap pada museum-museum di Indonesia sebagai berikut: Alam, manusia aktivitas, keluarga, seni, religi, dan sejarah.

### 2. Faktor Koleksi

Cerita yang akan disajikan pada setiap museum walaupun sistematika pembakuannya sudah ada dari direktorat Permuseuman, tetapi pihak daerah harus sudah mempunyai konsepsi detail mengenai apa saja yang kelak akan disajikan pada museum mereka, urutan skenario, jenis serta jumlah koleksi yang akan mendukung cerita ini.

### 3. Faktor Teknik Penyajian dan Metode Penyajian

Menurut Dinas Pendidikan dan Kebudayaan (1997) dalam penataan di museum setiap petugas teknis museum harus memegang teguh suatu standard dari teknik penyajian tidak tergantung pada selera.

#### 4. Faktor sarana dan biaya

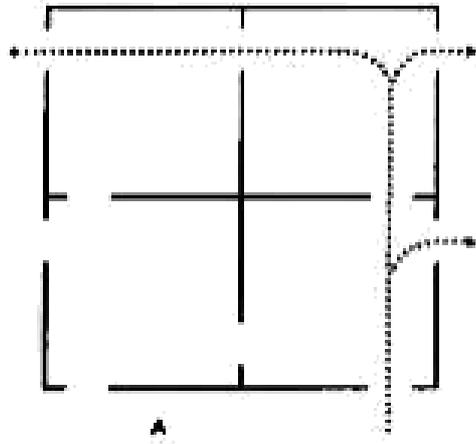
Faktor sarana dan biaya merupakan satu faktor yang berkaitan satu dengan yang lainnya, jika kita akan menyajikan cerita di atas tentu kita memerlukan sarana, baik berupa bangunan yang lengkap ruangnya termasuk sarana penunjang lainnya, yang keseluruhannya memerlukan biaya yang tidak sedikit.

#### **D. Sirkulasi**

Menurut Dinas Pendidikan dan kebudayaan (1997) Sirkulasi atau pergerakan pengunjung di ruang pameran, haruslah mendukung penyampaian informasi, serta membantu pengunjung dalam memahami serta berapresiasi pada esensi pameran dan juga mendukung kenyamanan pada pengunjung dalam mengapresiasi benda koleksi museum. Penentuan Jalur sirkulasi pengunjung bergantung pada faktor-faktor tata pameran seperti faktor cerita/ storyline, faktor koleksi, faktor teknik penyajian dan metode penyajian, dan juga faktor sarana dan biaya. Ada beberapa konfigurasi sirkulasi pada museum, diantaranya

#### **1. Konfigurasi A**

Pada Konfigurasi A pengunjung dapat memilih secara bebas kemana mereka mau melihat-lihat koleksi ataupun dapat melanjutkan perjalanan tanpa harus melihat koleksi yang mereka tidak senangi, tetapi pada konfigurasi ini pengunjung tidak akan merasakan pengalaman yang sebenarnya pada museum ini.

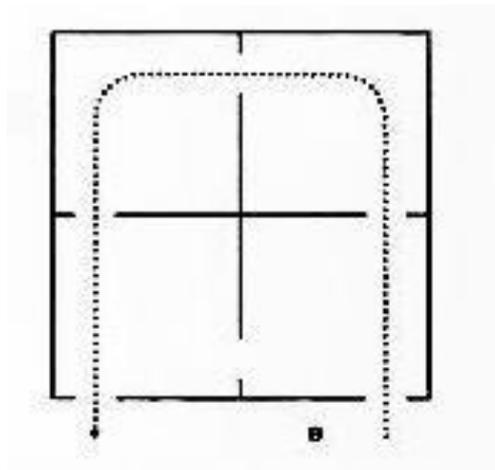


Gambar 2.5 Konfigurasi A museum

Sumber : Museum Building (1950)

## 2. Konfigurasi B

Pada konfigurasi B ini pengunjung dapat bebas memilih rute yang mereka hendaki, tetapi perbedaannya pengunjung harus tetap berkeliling museum dan tidak langsung meninggalkan museum dan memiliki pintu keluar yang berbeda dengan pintu masuknya.

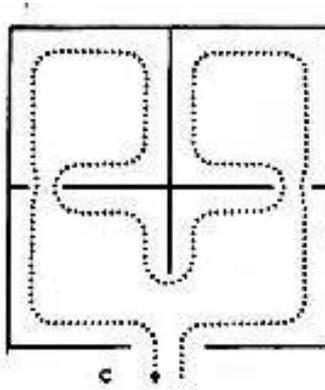


Gambar 2.6 Konfigurasi B museum

Sumber : Museum Building (1950)

## 3. Konfigurasi C

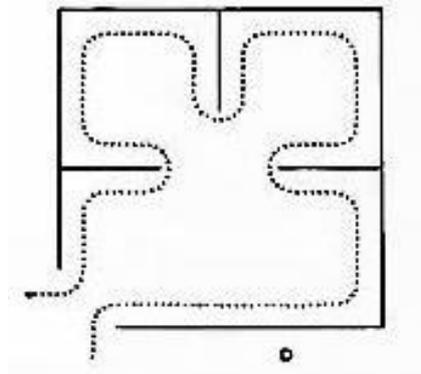
Pada konfigurasi C merupakan tipe konfigurasi memusat yang memiliki pintu keluar serta pintu masuk yang sama, tetapi disini pengunjung harus mengitari museum dan tidak bebas dalam memilih rutanya.



Gambar 2.7 Konfigurasi C museum  
 Sumber : Museum Building (1950)

#### 4. Konfigurasi D

Pada konfigurasi D pengunjung dapat keluar masuk di pintu yang sama tetapi dengan bentuk bangunan yang lebih dinamis, penataan objek pameran dapat disesuaikan dengan tema yang di terapkan sehingga pengunjung dapat mengitari seluruh kawasan museum.



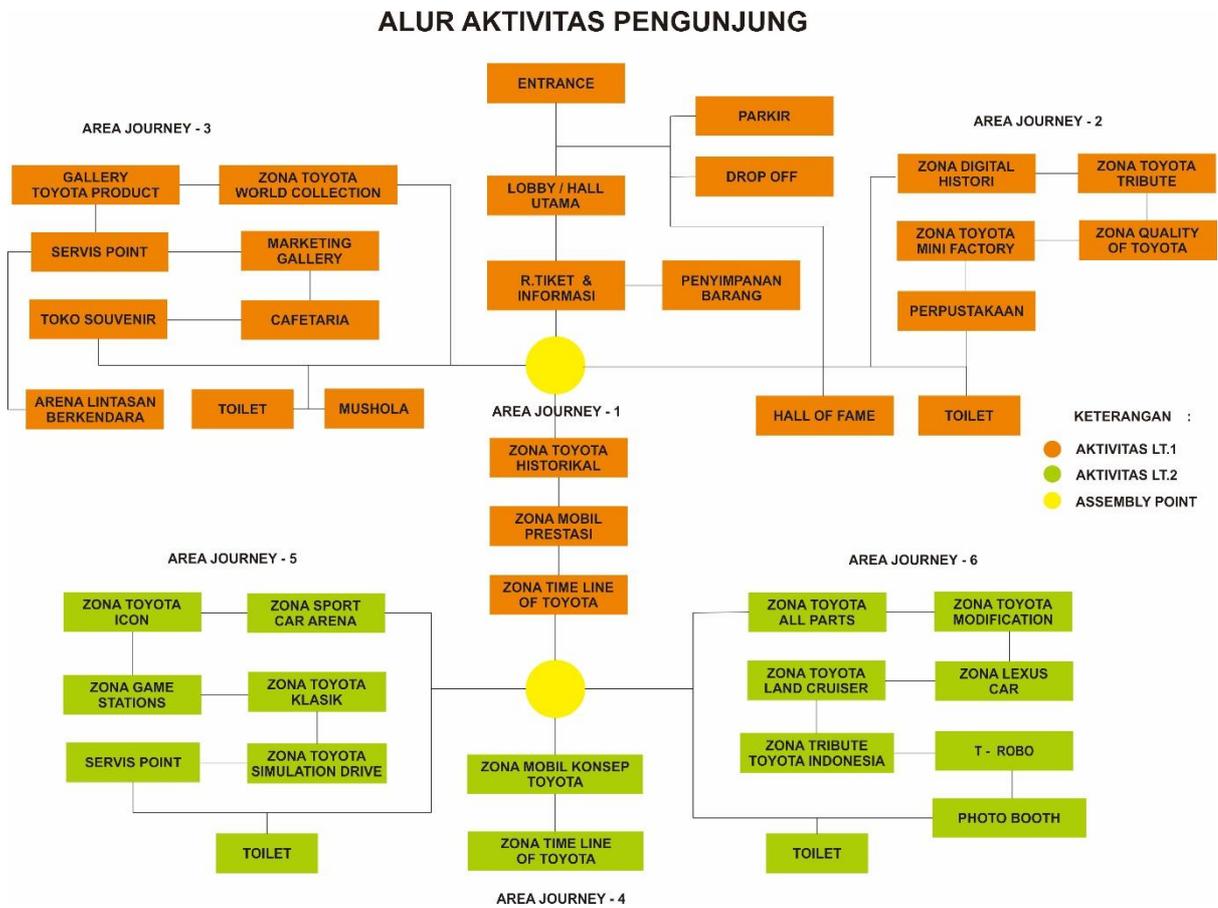
Gambar 2.8 Konfigurasi D museum  
 Sumber : Museum Building (1950)



## 2.2 PROGRAM KEGIATAN

Toyota Automobile Museum Center merupakan museum otomotif dengan fasilitas modern dan terlengkap, secara garis besar museum ini memiliki Program Kegiatan dan Aktivitas, di antaranya sebagai berikut:

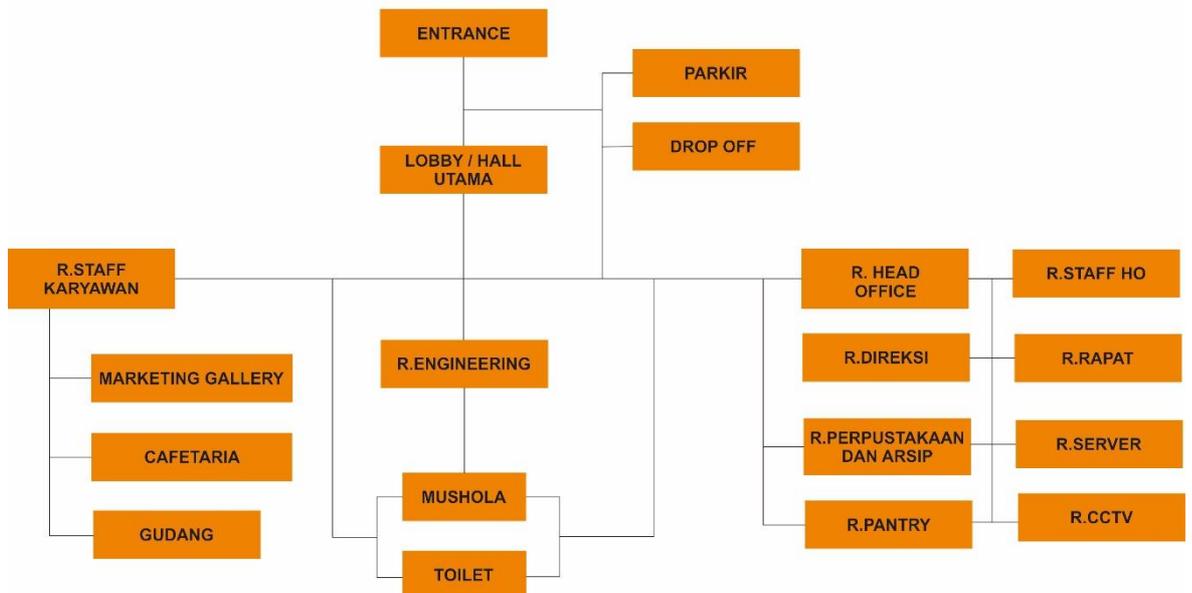
### 2.2.1 Alur Aktivitas Pengunjung



Gambar 2.10 Alur Aktivitas Pengunjung

## 2.2.2 Alur Aktivitas Pengelola

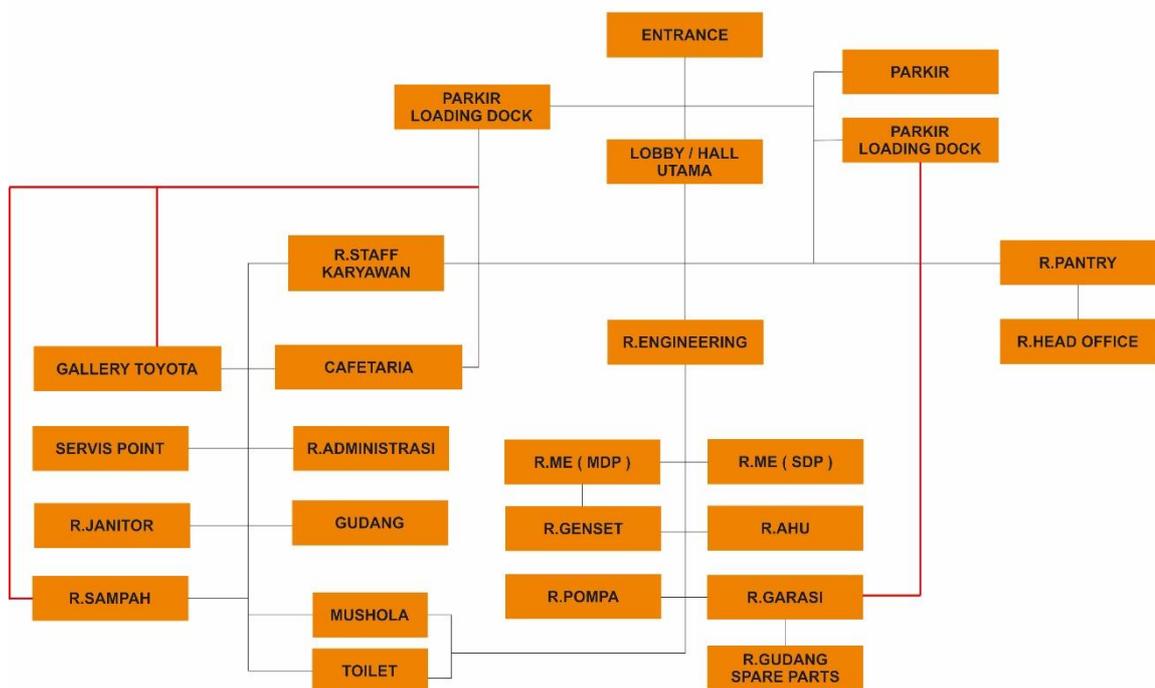
### ALUR AKTIVITAS PENGELOLA



Gambar 2.11 Alur Aktivitas Pengelola

## 2.2.3 Alur Aktivitas Servis

### ALUR AKTIVITAS SERVIS



Gambar 2.12 Alur Aktivitas Servis

## **1. Kegiatan Penerima**

- Entrance/Drop Off
- Lobby
- Ruang Informasi
- Ruang Penitipan Barat ( Deposit loker )
- Ticket Booth
- Toilet

## **2. Kegiatan Pertunjukan**

- Ruang Pameran
- T- Robo

## **3. Kegiatan Edukasi Dan Hiburan**

- Hall Of Fame
- Ruang Kelas Workshop
- Perpustakaan
- Game Station
- Simulator Drive
- Photo booth
- Arena lintasan berkendara

## **4. Kegiatan Servis**

- Ruang Penerimaan
- Ruang Janitor
- Ruang Sampah
- Gudang
- Ruang CCTV
- Ruang Server

- Mushola
- Ruang Mekanikal & Elektrikal ( SDP )
- Loading Dock
- Ruang Jaga
- Ruang Pompa
- Ruang Genset
- Ruang LVMDP

#### **5. Kegiatan Pengelola**

- Ruang Head Office
- Ruang Staff Head Office
- Ruang Rapat
- Ruang Staff Karyawan
- Ruang Engineering
- Pantry
- Gudang

#### **6. Kegiatan Komersil**

- Cafétaria
- Toko Suvenir

### **2.3. KEBUTUHAN RUANG**

Kebutuhan ruang dalam perencanaan membangun museum sangat perlu diperhatikan terutama ketika membagi ruangan ke dalam bentuk zonasi. Dimana letak pameran harus mudah terjangkau dan nyaman di rasakan ketika pengunjung berada di dalam gedung museum. Begitu pula dengan Kebutuhan ruang pengelola museum harus di perhatikan standar ruang dan pengalokasian sirkulasi utilitas bangunan.

Ruangan dengan ukuran yang sesuai proporsi dapat menjadikan ruangan lebih efisien dalam aplikasi pengolahannya. Tentu standar arsitektur dan

kaidah-kaidah lainnya perlu diperhatikan selama proses mendesain sesuai kebutuhan ruangan.

### 2.3.1 Kebutuhan Ruang Pelayanan Umum

Tabel 2.3 Ruang Pelayanan Umum

AREA	RUANG	KAPASITAS	PERHITUNGAN STANDAR (M <sup>2</sup> )	SUMBER	JUMLAH RUANGAN	LUAS TOTAL RUANGAN (M <sup>2</sup> )
ENTRANCE & PARKIR	Pos Keamanan & R.Toilet security	3 Orang	13 M <sup>2</sup>	Asumsi	3	13 M <sup>2</sup>
	Area Parkir VIP	6 Mobil	2,5 x 5 = 12,5 M <sup>2</sup>	NAD	1	75 M <sup>2</sup>
	Area Parkir BUS	2 Mobil	4 x 12 = 48 M <sup>2</sup>	NAD	2	96 M <sup>2</sup>
	Area Parkir Pengunjung	6 Mobil	2,5 x 5 = 12,5 M <sup>2</sup>	NAD	1	75 M <sup>2</sup>
	Area Parkir Pengelola	10 Mobil 20 Motor	2,5 x 5 = 12,5 M <sup>2</sup> 0,8 x 2 = 1,6 M <sup>2</sup>	NAD	1	157 M <sup>2</sup>
	Area Parkir Loading dock	2 Truk muatan	42 M <sup>2</sup> x 2 = 84 M <sup>2</sup>	NAD	2	168 M <sup>2</sup>
	Shelter Bus	20 Orang	1,2 M <sup>2</sup> / Orang 4 Spot Bangku	NAD Asumsi	1	67,5 M <sup>2</sup>
LOBBY	Lobby/ Hall Utama	200 Orang	1,2 M <sup>2</sup> / Orang 2 Spot Bangku	NAD	1	240 M <sup>2</sup>
	Ticketing & Informasi	4 Orang	6 M <sup>2</sup> / Orang	NAD	1	24 M <sup>2</sup>
	Deposit Loker	5 Orang	3 x 4 = 12 M <sup>2</sup>	NAD	1	12 M <sup>2</sup>
	R.Staff	6 Orang	3 x 7 = 21 M <sup>2</sup>	NAD	1	21 M <sup>2</sup>
	Toilet	6 Orang	5 x 7,5 = 37,5 M <sup>2</sup>	NAD	1	37,5 M <sup>2</sup>
AREA CAFETERIA	Ruang Makan	58 Orang	1,2 M <sup>2</sup> x 58 seat	NAD	1	69,6 M <sup>2</sup>
	Open Kitchen	4 Orang	6M <sup>2</sup> / Orang	NAD	1	24 M <sup>2</sup>
	Meja Kasir	2 Orang	6M <sup>2</sup> / Orang	NAD	1	12 M <sup>2</sup>
	Mini Bar	2 Orang	6M <sup>2</sup> / Orang	NAD	1	12 M <sup>2</sup>
	R. Gudang Stok		15 M <sup>2</sup>	NAD	1	15 M <sup>2</sup>
	R.Manager	1 Orang ( 1 Set Meja & Kursi )	2 x 3 = 6 M <sup>2</sup>	Asumsi	1	6 M <sup>2</sup>
	R.Staff	6 Orang	17,4 M <sup>2</sup>	Asumsi	1	17,4 M <sup>2</sup>
AREA TOKO SOUVENIR	Toko Souvenir	Display	20 M <sup>2</sup>	Asumsi	1	20 M <sup>2</sup>
AREA MUSHOLA	Tempat Ibadah	31 Orang	24,8 M <sup>2</sup>	NAD	1	24,8 M <sup>2</sup>
	Tempat wudhu	12 Orang	12 M <sup>2</sup>	NAD	1	12 M <sup>2</sup>
ATM POINT	Mesin ATM	6 Orang	12 M <sup>2</sup>	NAD	1	12 M <sup>2</sup>
PHOTO BOOTH	Ruang Sesi	2 Mobil	20 M <sup>2</sup>	NAD	1	40 M <sup>2</sup>
Jumlah						1.238,8 M <sup>2</sup>
Sirkulasi 30 %						371,64 M <sup>2</sup>
Total						1.610,44 M <sup>2</sup>

## 2.3.2 Kebutuhan Ruang Pameran

Tabel 2.4 Ruang Pameran

AREA	RUANG	KAPASITAS	PERHITUNGAN STANDAR (M <sup>2</sup> )	SUMBER	JUMLAH RUANGAN	LUAS TOTAL RUANGAN (M <sup>2</sup> )
AREA PAMERAN	Zona Toyota Historikal	4 Mobil	20 M <sup>2</sup> / Mobil	NAD	1	80 M <sup>2</sup>
	Zona Mobil Prestasi	5 Mobil	20 M <sup>2</sup> / Mobil	NAD	1	100 M <sup>2</sup>
	Zona Time Line Of Toyota	Display Pameran	85 M <sup>2</sup>	Asumsi	1	85 M <sup>2</sup>
	Zona Digital Histori	4 Mobil	20 M <sup>2</sup> / Mobil	NAD	1	80 M <sup>2</sup>
	Zona Tribute Of Toyota	6 Mobil	20 M <sup>2</sup> / Mobil	NAD	1	120 M <sup>2</sup>
	Zona Quality Of Toyota	Unit Display 3 Mobil	20 M <sup>2</sup> 20 M <sup>2</sup> / Mobil	Asumsi NAD	1	80 M <sup>2</sup>
	Zona Toyota Mini Factory	4 Mobil	20 M <sup>2</sup> / Mobil	NAD	1	80M <sup>2</sup>
	Spray Simulation	1 Mobil Display	20 M <sup>2</sup> / Mobil 2 M <sup>2</sup>	NAD Asumsi	1	22 M <sup>2</sup>
	Zona World Of Toyota	13 Mobil	20 M <sup>2</sup> / Mobil	NAD	1	260 M <sup>2</sup>
	Gallery Toyota Product	6 Mobil	20 M <sup>2</sup> / Mobil	NAD	1	120 M <sup>2</sup>
	Zona Mobil Konsep	4 Mobil	20 M <sup>2</sup> / Mobil	NAD	1	80 M <sup>2</sup>
	Zona Sport Car Arena	11 Mobil	20 M <sup>2</sup> / Mobil	NAD	1	220 M <sup>2</sup>
AREA	RUANG	KAPASITAS	PERHITUNGAN STANDAR (M <sup>2</sup> )	SUMBER	JUMLAH RUANGAN	LUAS TOTAL RUANGAN (M <sup>2</sup> )
AREA PAMERAN	Zona Toyota Icon	3 Mobil	20 M <sup>2</sup> / Mobil	NAD	1	60 M <sup>2</sup>
	Zona Toyota Klasik	8 Mobil	20 M <sup>2</sup> / Mobil	NAD	1	160 M <sup>2</sup>
	Zona Toyota All Parts	Display Pameran	75 M <sup>2</sup>	Asumsi	1	75 M <sup>2</sup>
	Zona Toyota Modification	4 Mobil	20 M <sup>2</sup> / Mobil	NAD	1	80 M <sup>2</sup>
	Zona Lexus Car	4 Mobil	20 M <sup>2</sup> / Mobil	NAD	1	80 M <sup>2</sup>
	Zona Toyota Land Cruiser Story	6 Mobil	20 M <sup>2</sup> / Mobil	NAD	1	120 M <sup>2</sup>
	Zona Tribut Toyota Indonesia	4 Mobil	20 M <sup>2</sup> / Mobil	NAD	1	80 M <sup>2</sup>
					Jumlah	1.980 M <sup>2</sup>
					Sirkulasi 30 %	594 M <sup>2</sup>
					Total	2.574 M <sup>2</sup>

### 2.3.3 Kebutuhan Ruang Edukasi, Bisnis Dan Entertain

Tabel 2.5 Ruang Edukasi, Bisnis, Dan Entertain

AREA	RUANG	KAPASITAS	PERHITUNGAN STANDAR (M <sup>2</sup> )	SUMBER	JUMLAH RUANGAN	LUAS TOTAL RUANGAN (M <sup>2</sup> )
AREA EDUKASI, BISNIS DAN ENTERTAIN	R.Perpustakaan	17 Orang	21 M <sup>2</sup>	NAD	1	21 M <sup>2</sup>
	R. Pertunjukan T - Robo	30 Orang	1,2 M <sup>2</sup> / Orang	NAD	1	36 M <sup>2</sup>
	R. Game Stations	6 Orang	14 M <sup>2</sup>	Asumsi	1	14 M <sup>2</sup>
	R. Simulator Driving	1 Orang	20 M <sup>2</sup>	Asumsi	1	20 M <sup>2</sup>
	R. Servis Point	3 Orang	6 M <sup>2</sup> / orang x 3 = 18 M <sup>2</sup>	NAD	2	36 M <sup>2</sup>
	Marketing Gallery	5 Orang	96 M <sup>2</sup>	Asumsi	1	96 M <sup>2</sup>
	R.Hall Of Fame	100 Orang	163 M <sup>2</sup>	Asumsi	1	163 M <sup>2</sup>
	Plaza	500 Orang	1.036 M <sup>2</sup>	Asumsi	1	1.036 M <sup>2</sup>
	Arena Lintasan Berkendara	20 Mobil	4 x 210 M <sup>2</sup>	Asumsi	1	840 M <sup>2</sup>
	R.Toilet	6 Orang	5 x 7,5 = 37,5 M <sup>2</sup>	NAD	5	187,5 M <sup>2</sup>
					Jumlah	2.449,5 M <sup>2</sup>
					Sirkulasi 30 %	734,85 M <sup>2</sup>
					Total	3.184,3 M <sup>2</sup>

### 2.3.4 Kebutuhan Ruang Pengelola

Tabel 2.6 Ruang Pengelola

AREA	RUANG	KAPASITAS	PERHITUNGAN STANDAR (M <sup>2</sup> )	SUMBER	JUMLAH RUANGAN	LUAS TOTAL RUANGAN (M <sup>2</sup> )
AREA PENGELOLA	R.Direksi	2 Orang	5 M <sup>2</sup>	NAD	2	10 M <sup>2</sup>
	R.Staff Head Office	6 Orang	1,2 M <sup>2</sup> / Orang	NAD	1	7,2 M <sup>2</sup>
	R.Rapat	8 Orang	21 M <sup>2</sup>	Asumsi	1	21 M <sup>2</sup>
	R. CCTV	1 Orang	6 M <sup>2</sup>	NAD	1	6 M <sup>2</sup>
	R. Server	1 Orang	6 M <sup>2</sup>	NAD	1	6 M <sup>2</sup>
	R.Engineering	5 Orang	16 M <sup>2</sup>	NAD	1	16 M <sup>2</sup>
	R.Tunggu	2 Orang	6 M <sup>2</sup>	Asumsi	1	6 M <sup>2</sup>
	R.Staff Karyawan	6 Orang	20 M <sup>2</sup>	NAD	4	80 M <sup>2</sup>
					Jumlah	152,2 M <sup>2</sup>
					Sirkulasi 30 %	45,6 M <sup>2</sup>
					Total	196,8 M <sup>2</sup>

### 2.3.5 Kebutuhan Ruang Servis

Tabel 2.7 Ruang Servis

AREA	RUANG	KAPASITAS	PERHITUNGAN STANDAR (M <sup>2</sup> )	SUMBER	JUMLAH RUANGAN	LUAS TOTAL RUANGAN (M <sup>2</sup> )
AREA SERVIS	R. ME ( GI - Genset - PUTR )	Lot spesifikasi Mesin	77 M <sup>2</sup>	NAD	1	77 M <sup>2</sup>
	R. Pompa	Lot spesifikasi Mesin	77 M <sup>2</sup>	NAD	1	77 M <sup>2</sup>
	R. AHU	Lot spesifikasi Mesin	13,5 M <sup>2</sup>	NAD	6	81 M <sup>2</sup>
	R. ME ( SDP )	Lot spesifikasi Mesin	10,6 M <sup>2</sup>	NAD	6	63,48 M <sup>2</sup>
	R. Janitor	2 Orang dan Alat-alat servis	10,6 M <sup>2</sup>	NAD	6	63,48 M <sup>2</sup>
	R. Sampah	bak S.organic & S.Anorganik	10,2 M <sup>2</sup>	NAD	1	10,2 M <sup>2</sup>
	R. Tangga darurat	Sirkulasi 2 Arah	4 x 8 = 32 M <sup>2</sup>	NAD	3	96 M <sup>2</sup>
	R. Lift	6 Orang / Lift	2 x 1,55 = 3,1 M <sup>2</sup>	NAD	6	18,6 M <sup>2</sup>
	R. Garasi	4 Mobil	20 M <sup>2</sup> / Mobil	NAD	1	80 M <sup>2</sup>
	R. Gudang Spare parts	Barang Spare parts mobil	60 M <sup>2</sup>	Asumsi	1	60 M <sup>2</sup>
	R. Gudang Engineering	Barang Spare parts mobil	12 M <sup>2</sup>	Asumsi	1	12 M <sup>2</sup>
						Jumlah
					Sirkulasi 30 %	191,62 M <sup>2</sup>
					Total	830,388 M <sup>2</sup>

## 2.4. STUDI BANDING PROYEK SEJENIS

Studi Banding terhadap Proyek Perancangan Automobile Museum Center mengambil beberapa contoh bangunan dengan fungsi yang sejenis. Studi Banding bertujuan untuk mendapatkan data referensi desain maupun standar kebutuhan yang dapat diterapkan pada perancangan. Studi Banding terhadap proyek sejenis hanya terfokus pada fungsional bangunan saja, tidak termasuk pada studi desain maupun konsep pada bangunan yang menjadi objek studi banding tersebut. Beberapa di antaranya yaitu :

### 1. Museum Angkut , Kota Batu Malang



Gambar 2.13 Musium Angkut

Museum Angkut adalah salah satu museum transportasi dan tempat wisata yang terletak di Kota Batu, Jawa Timur berjarak 20 km dari Kota Malang. Berada di kawasan dengan luas lahan sebesar 3,8 hektar yang berada di lereng Gunung Pandermanan, museum ini memiliki lebih dari 300 koleksi jenis angkutan dari mulai kendaraan tradisional hingga kendaraan modern.

Museum ini terdiri atas beberapa zona yang didekorasi dengan balutan tema dan juga setting landscape model bangunan dari berbagai benua seperti benua Asia, Eropa hingga Amerika. Zona Sunda Kelapa dan Batavia yang merupakan Replika Pelabuhan Sunda Kelapa, dihiasi oleh beberapa alat transportasi kuno seperti miniatur kapal dan becak. Adapun pada zona Eropa juga memiliki tema ruangan yang unik, seolah-olah pengunjung bisa merasakan seperti berada di jalanan kota-kota di Eropa dengan mobil-mobil antiknya.

Museum Angkut memiliki berbagai macam fasilitas-fasilitas lengkap seperti banyaknya tersedia tempat kuliner yang unik dan bertematik, souvenir shop di setiap zona, hingga foto booth dan berbagai atraksi menarik lainnya di setiap spot dan jam waktu tertentu.



Gambar 2.14 Site Plan Museum Angkut

Pada bagian sisi ekterior museum angkut dibuat menjadi museum yang memiliki tema berbeda dengan penempatan aksesoris dari masing-masing lokasi dibuat semenarik mungkin. Seperti halnya di lantai 2, pada bagian luar museum yang dipajangkan sebuah unit replika pesawat boeing milik kepresidenan RI hal ini menjadi ikonik dari ruang luar di bagian atas sebagai daya tarik untuk pengunjung..



Gambar 2.15 Eksterior Museum Angkut

Pada bagian interior bangunan museum angkut, memiliki zona-zona tematik dengan tema dari berbagai belahan dunia. Dari waktu perjalanan masuk ke dalam museum, pengunjung bisa menghabiskan waktu 2 hingga 3 jam lamanya. Waktu yang cukup lama namun dengan penataan kawasan yang unik dan menarik membuat perjalanan berwisata otomotif menjadi tidak terasa. Koleksi mobil-mobil mewah bergaya nan elegan dan memiliki nilai historis tinggi menjadikan museum ini penuh dengan nilai edukasi dan hiburan yang sangat menarik.



Gambar 2.16 Interior Museum Angkut



Gambar 2.17 Interior Flight Cafeteria

Kondisi interior dalam cafeteria di museum angkut, seluruh pabrikasi furniture di berikan suasana yang unik dan bertemakan interior maskapai penerbangan. Pengunjung tidak diperkenankan membawa makanan dari luar karena di dalam kawasan museum angkut sudah tersedia beragam makanan dan minuman yang dijual.

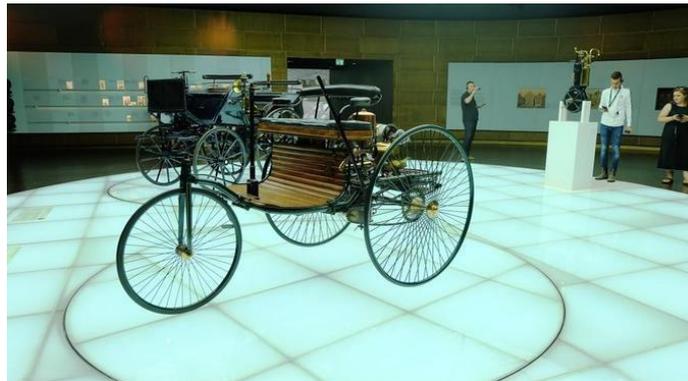
## 2. Museum Mercedes Benz

Museum Mercedes-Benz merupakan museum milik pabrik otomotif yang dahulunya membuat mesin pesawat jet. Museum satu-satunya yang menyimpan koleksi dalam kurun waktu lebih dari 130 tahun dan merupakan museum yang mampu mendokumentasikan sejarah perkembangan industri otomotif di dunia khususnya dari merek Mercedes-Benz. Museum ini terletak di Stuttgart, Jerman dan memiliki luas bangunan kurang lebih 16.500m<sup>2</sup> dengan koleksi kendaraan mencapai 160 kendaraan, mulai dari kendaraan legendaris hingga kendaraan-kendaraan konsep masa depan hadir di museum ini.



Gambar 2.18 Tampak Museum Mercedes Benz

Penataan ruang pameran di museum mercedez benz menggunakan pola sirkulasi menerus. Pertama para pengunjung di bawa ke dalam suasana interior dengan bertemakan mesin waktu yang membawanya ke awal moda transportasi zaman dahulu bertenaga hewan, lalu bertahap menuju ruangan yang mengenalkan mesin uap yang di kombinasikan dengan sebuah casis besi dan kayu. Di setiap sesinya museum ini memberikan historis dari sebuah perjalanan perusahaan benz hingga menjadi besar sebagai raksasa otomotif di dunia.



Gambar 2.19 Display Museum Mercedes Benz

Selain memiliki ruang interior dan display pameran kendaraan yang menarik, museum mercedes benz ini pun mempunyai pelataran atrium yang sangat besar dan di desain secara sempurna baik dari segi pencahataan hingga penghawaannya.



Gambar 2.20 Atrium Museum Mercedes Be

