

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Industri pariwisata terus mengalami perkembangan, dengan Indonesia memiliki berbagai keunikan adat istiadat dan karakteristik penduduk yang melibatkan potensi kekayaan budaya dari ujung timur hingga barat. Indonesia memiliki beragam potensi wisata, termasuk wisata budaya, alam, belanja, edukasi, dan warisan. Di antara banyaknya tujuan wisata yang tersedia, museum contohnya menjadi salah satu destinasi yang populer didatangi oleh para wisatawan, karena menampilkan koleksi banyak benda menarik yang mencerminkan kebudayaan daerah yang dari zaman dahulu kala hingga menjadi modern. (Kristiutami et al., 2020)

Saat ini, museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat pembelajaran sejarah, melainkan juga menjadi destinasi wisata yang memainkan peran signifikan dalam masyarakat. Namun, kenyataannya menunjukkan bahwa beberapa museum masih mengalami kendala dalam menyediakan pelayanan yang memuaskan bagi pengunjung. Keadaan ini berpotensi mengurangi minat masyarakat terhadap museum. Oleh karena itu, museum perlu menyediakan berbagai macam akses untuk wisatawan, memastikan para wisatawan dapat mengakses fasilitas dan juga layanan dengan mudah, melakukan riset dan juga studi artefak, menikmati tampilan pameran, serta mendapatkan konsultasi dari staf museum. (M. R. Firdaus & Martana, 2023)

Museum memegang peran yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah, tidak hanya sebagai sumber informasi tetapi juga sebagai medium pembelajaran yang efektif. Sebagai sumber dari pembelajaran, museum dapat menjadi tempat di mana mahasiswa dapat menggali informasi dan pemahaman. Sebagai medium pengkajian, museum dapat memberikan keringanan bagi mahasiswa untuk menerima pemahaman dari pengajar. Aktivitas observasi di museum tidak hanya dapat meningkatkan motivasi mahasiswa, tetapi dapat juga merangsang mereka supaya lebih berpikir tajam. Maka dari itu, penting bagi lingkup pendidikan untuk menggunakan kehadiran museum guna memaksimalkan proses pengkajian. (D. W. Firdaus & Armiyati, 2020)

Selain itu, inovasi dalam desain dan pengelolaan museum sangat penting untuk mengatasi tantangan yang ada. Misalnya, tata ruang yang interaktif dan menarik dapat memperkaya pengalaman pengunjung serta meningkatkan keterlibatan mereka dengan materi pameran. Penggunaan teknologi digital, seperti aplikasi pemandu dan realitas virtual (VR), juga bisa menambah nilai edukatif dan daya tarik museum, terutama bagi generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi. Dalam dunia pariwisata, museum yang mampu beradaptasi dengan tren dan preferensi pengunjung yang terus berubah akan memiliki daya saing lebih tinggi sebagai destinasi wisata yang menarik.

Oleh karena itu, diperlukan penelitian dan pengembangan lanjutan untuk menemukan solusi efektif dalam meningkatkan daya tarik museum, baik dari segi

desain, pelayanan, maupun strategi pemasaran. Dengan begitu, museum di Indonesia bisa terus berkembang menjadi pusat pembelajaran yang menarik dan relevan, serta memainkan peran penting dalam melestarikan dan mempromosikan kekayaan budaya bangsa.

1.2. Maksud dan Tujuan

1.3. Masalah Perancangan

Adapun permasalahan yang melatar belakangi Perancangan Museum Motor Eropa ini, diantaranya :

1. Belum terdapat museum yang memamerkan sepeda motor klasik Eropa di Kota Bandung
2. Keterbatasan pengalaman pengunjung ketika mengunjungi museum karena kurangnya inovasi pada museum di Kota Bandung.
3. Persaingan antara destinasi wisata sangat ketat karena banyak destinasi yang menawarkan pengalaman unik dan interaktif yang lebih menarik dibandingkan museum konvensional di Kota Bandung.

1.3.1. Maksud

Menggabungkan tema Art Deco dengan museum motor memungkinkan pengunjung untuk tidak hanya melihat sejarah otomotif, tetapi juga merasakan atmosfer estetika yang mencerminkan era keemasan tersebut. Dengan demikian, museum ini diharapkan dapat menarik pengunjung dari berbagai kalangan, menciptakan daya tarik visual yang kuat, dan memperkuat identitas museum sebagai institusi yang menghargai warisan budaya dan sejarah otomotif Eropa.

Tujuan

1. Merancang museum yang memamerkan sepeda motor klasik Eropa
2. Menyediakan tempat edukasi yang inovatif guna meningkatkan pengalaman pengunjung ketika mengunjungi museum di kota Bandung.
3. Menjadi destinasi yang paling dominan bagi para pengunjung di kota Bandung dibandingkan museum konvensional yang menawarkan pengalaman unik dan interaktif.

1.4. Metode

Terdapat metode yang digunakan dalam menyelesaikan berbagai macam permasalahan. Metode - metode tersebut antara lain:

1. Studi Literatur, Pendekatan yang menggunakan data yang berasal dari jurnal dan buku sebagai referensi dan pendukung untuk menyelesaikan permasalahan bangunan.
2. Studi Banding, Pendekatan yang menggunakan data yang berasal dari pengamatan bangunan dengan tipe dan klasifikasi yang sejenis.

3. Studi Lapangan, Pendekatan yang menggunakan analisis terhadap potensi, kelemahan, dan aspek – aspek pendukung pada lokasi projek secara langsung.

1.5. Lingkup atau Batasan

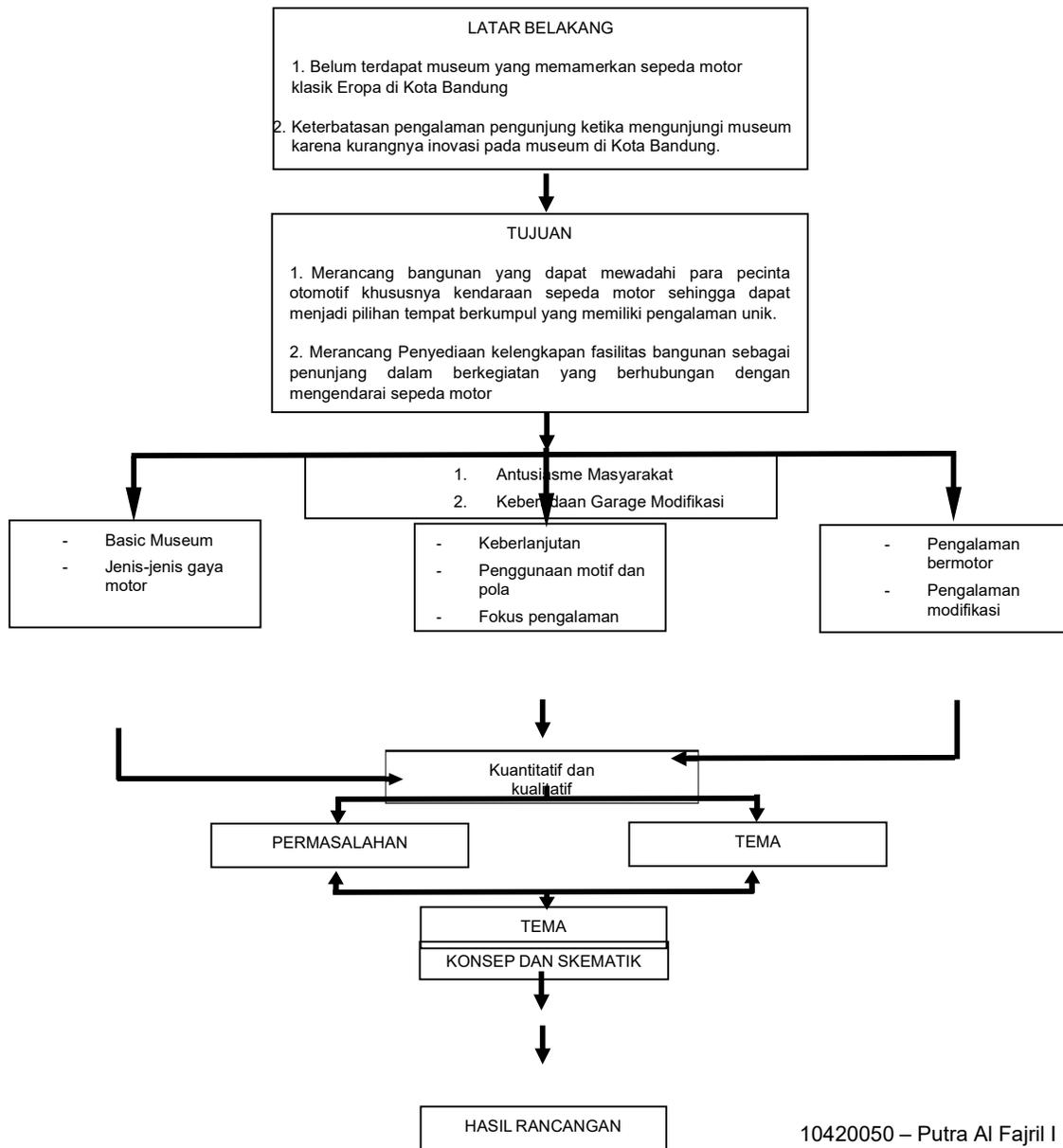
1.5.1 Lingkup Pengumpulan Data

- Pengumpulan data diterapkan dalam bentuk kuantitatif dan kualitatif.
- Pengumpulan data berdasarkan pada fungsi dan kegunaan dari museum motor.

1.5.2 Batasan

- Aspek – aspek dalam perancangan mematuhi standar, kriteria dan regulasi serta peraturan yang berlaku.
- Fokus perancangan adalah untuk melakukan perancangan yang sesuai terhadap fungsi bangunan.

1.6. Kerangka Berpikir



1.7. Sistematika Penulisan Laporan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai informasi dasar mengenai project, tujuan serta maksud, masalah pada lapangan, penggunaan kerangka berpikir dan struktur laporan.

BAB II DESKRIPSI PROJECT

Bab ini berisi penjelasan umum mengenai project, standar dan persyaratan serta perbandingan antar bangunan serupa.

BAB III ELABORASI TEMA

Bab ini berisi mengenai informasi tentang pemilihan tema, elaborasi tema, serta perbandingan dengan tema sejenis.

BAB IV ANALISIS

Bab ini berisi mengenai pemaparan analisis fungsional yang menjadi acuan dalam perancangan bangunan

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Bab ini berisikan mengenai konsep dasar dan gagasan desain yang digunakan dalam perancangan.

BAB VI HASIL PERANCANGAN

Bab ini berisikan mengenai hasil perancangan bangunan yang terdiri dari peta situasi, gambar perancangan dan foto maket.

LAMPIRAN

Lampiran berisi berbagai macam dokumen terkait project yang dikerjakan.