

BAB II

DESKRIPSI PROYEK

2.1 Data Umum

Kasus Proyek	: Land Rover Experience Center
Lokasi	: Jl. SOR GBLA
Tema	: Epic Adventure
Status Proyek	: Fiktif
Pemilik Proyek	: Swasta (Land Rover Indonesia)
Sumber Dana	: Swasta (Land Rover Indonesia)
Luas Tapak	: ± 40000 m ²
Luas Bangunan	: 6900 m ²
GSB	: 5 m
KDB	: 70%
KLB	: 3.5

2.2 Pendekatan Pemilihan Tapak Dan Lokasi

2.2.1 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 yang sangat banyak yang bisa ditemukan di Kota Bandung. Adapun kriteria dalam pemilihan lokasi proyek ini yang dapat meningkatkan minat wisata adalah:

Tabel 2.1
Kriteria Pemilihan Lokasi

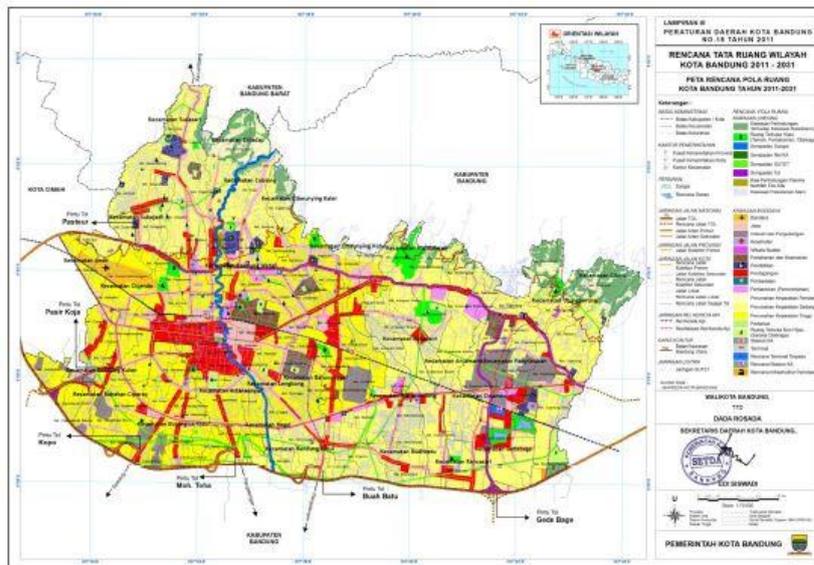
No	Kriteria	Lokasi
1	Lampiran Perda Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Bandung	Kawasan pengembangan pembangunan kegiatan jasa perdagangan, profesional, keuangan, dan jasa pariwisata di SPK wilayah

		Bandung Timur, SPK Sadang Serang, dan sisi jalan arteri sekunder dan arteri primer sesuai dengan peruntukannya. Dapat dilihat pada table indikasi program Lampiran Perda RTRW Kota Bandung poin B.
2	Tinjauan Terhadap Struktur Kota	Berada di kawasan yang dekat dari pusat kota yang merupakan daerah jasa dan perumahan berkepadatan rendah.
3	Pencapaian	Pencapaian menuju site dapat melalui segala penjurur kota dengan menggunakan kendaraan pribadi dan juga kendaraan umum.
4	Area Pelayanan	Lingkungan sekitar merupakan fungsi-fungsi yang dapat berkaitan dengan perencanaan pembangunan dengan saling mendukung antar fasilitas.

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 :

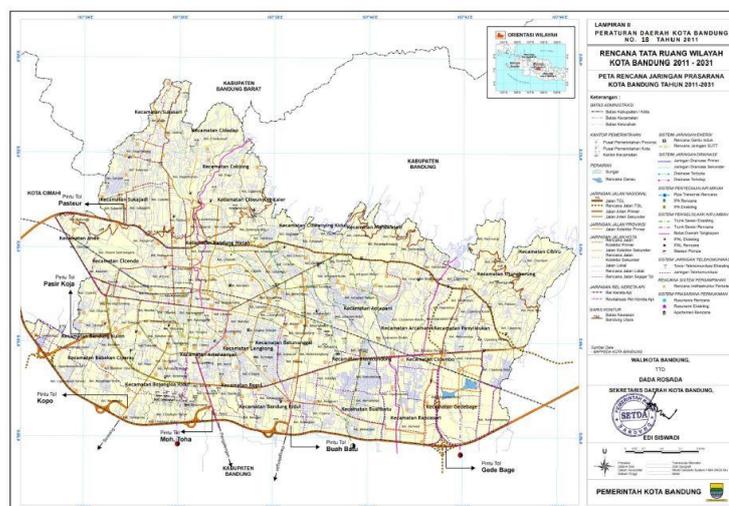
Tabel 2.2
Lampiran Perda Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Bandung

NO	PROGRAM UTAMA	INDIKASI PROGRAM	LOKASI	BESARAN (dalam jutaan Rp.)	TAHAP PELAKSANAAN								SUMBER DANA	PELAKSANA PROGRAM		
					2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017-2021	2022-2024			2025-2033	
		Pemukiman kawasan pada lingkungan yang menurun kualitas fisiknya	Kecamatan Sukasari, Sukajadi, Cibeledo, Ardi, Bandung Kidul, Bojong Lora Kidul, Raga, Babakan Cikarey, Bojong Lora Kaler, Awanan Anyar, Leuwikang, Sumur Bandung, Buah Batu, Baranangsiang, Kurna Gondong, Antapani, dan Cibaduyut Kidul	400.000											APBN, APBD, APBD Kota, Sumata	BAPPEDA, Distarcap
		Pembatasan pembangunan pada kawasan permukiman lingkungan sudah di Kawasan Bandung Utara	Kawasan Bandung Utara	100.000											APBN, APBD, APBD Kota, Sumata	BAPPEDA, Distarcap
6	Pertajaman kawasan perdagangan dan jasa	Bencana kawasan jasa pengembangan kegiatan jasa profesional, jasa perdagangan, jasa pariwisata, dan jasa kesangon ke wilayah Bandung Timur;	Kota Bandung	250.000											APBD Kota, Sumata	BAPPEDA, Distarcap
		pengembangan kegiatan jasa profesional, jasa perdagangan, jasa pariwisata, dan jasa kesangon di SPK wilayah Bandung Timur, SPK Sadang Serang, dan sisi jalan arteri primer dan arteri sekunder sesuai dengan peruntukannya, dan	Kota Bandung	250.000											APBD Kota, Sumata	BAPPEDA, Distarcap
		peningkatan konsentrasi perkembangan di wilayah Bandung Barat.	Kota Bandung	50.000											APBD Kota, Sumata	BAPPEDA, Distarcap



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

Peruntukan wilayah sesuai dengan Lampiran Perda Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) pada peta di atas yaitu peruntukan untuk Jasa dan Perumahan dan pengambilan wilayah dominan berada pada wilayah jasa. Sesuai yang diharapkan bahwa pengembangan dalam perancangan mempunyai sasaran pada perencanaan tempat rekreasi dan pendidikan atau jasa.



Gambar 2.2
Peta Rencana jaringan prasarana Kota Bandung Tahun 2011-2031

2.2.2 Lokasi Tapak



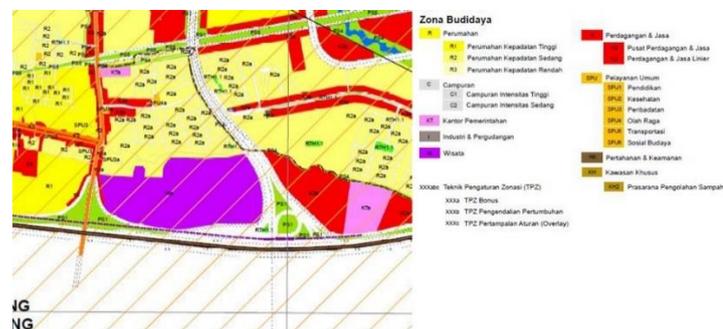
Gambar 2.3
Lokasi tapak

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

Batas – batas site :

- Utara : Kawasan Summarecon
- Selatan : Jalan tol
- Timur : stadion GBLA
- Barat : pemukiman

Peruntukan lahan



Gambar 2.4
Peruntukan Lahan

Peruntukan lahan pada kawasan tersebut ialah ditujukan pada zona wisata, kawasan ini sangat sesuai dengan bangunan yang akan

dirancang yaitu bangunan museum dengan atraksi-atrasi yang dapat menarik minat wisatawan sehingga bisa berkunjung ke kawasan tersebut. Adapun administrasi yang harus dipenuhi ialah :

KLB : 3.5

KDB : 70%

GSB : 5m

Batas Ketinggian bangunan 45m

2.3 Tinjauan Land Rover

Land Rover merupakan sebuah merek yang berasal dari Inggris, perusahaan ini merupakan perusahaan yang memproduksi kendaraan roda empat. Land Rover didirikan pada tahun 1948, nama Land Rover sendiri awalnya digunakan perusahaan Rover Company sebagai kendaraan dari salah satu model kendaraan mereka. Pada tahun-tahun setelahnya nama tersebut berkembang menjadi merek tersendiri.

Spencer Wilks merupakan seorang managing director yang coba membenahi Rover yang kala itu merupakan sebuah perusahaan sepeda berbasis di Kota Solihull, Inggris. Dia dan adiknya Maurice Wilks membenahi rover untuk menjadi pembuat mobil khusus yang mengedepankan efisiensi pekerjaan/perakitan dan menjadi pelopor dalam manajemen operasi modern.



Gambar 2.5 Logo Rover
Sumber : Wikipedia.org

Pada tahun 1946 Maurice Wilks melihat peluang kebutuhan akan kendaraan serbaguna layaknya jeep willys. Jeep Willys sendiri banyak digunakan masyarakat Inggris untuk kebutuhan pertanian, tetapi pada saat itu suku cadang yang disediakan terbatas dan mahal karena harus diimpor langsung dari Negara asal nya Amerika Serikat. Melihat peluang itu Maurice Wilks membuat sebuah purwarupa sebagai pengganti Jeep Willys, sebuah kendaraan roda empat yang multifungsi. Tahun 1947 lahirlah sebuah kendaraan serbaguna seperti mobil jeep willys dengan mesin p3, gearbox, dan gardan. Proyek ini dinamai Land Rover.

Land Rover pertama kali diperlihatkan pada ajang Amsterdam Motor Show tahun 1948 sebagai cikal bakal seri-seri Land rover seperti series 1 dan 2. Prototype Land Rover ini mempunyai mesin p6 dan 1,6 liter serta mempunyai jarak sumbu roda 80 derajat yang kala itu mendapat sambutan yang luar biasa dari masyarakat. Ditahun-tahun berikutnya Land Rover mengeluarkan mobil-mobil unggulan mereka seperti series 1 dan 2, Discovery, Defender, Freelander, Range Rover sebagai mobil kebanggaan mereka yang sampai sekarang mempunyai desain yang ikonik sebagai mobil berpengerak 4 roda.



Gambar 2.6 Logo Land Rover
Sumber : Wikipedia.org

2.3.1 Model-Model Mobil Land Rover

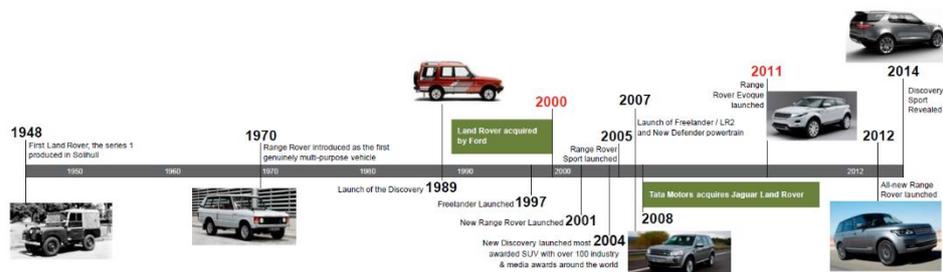
Land Rover merupakan sebuah Brand yang mempunyai citra atau dianggap sebagai mobil kebanggaan rakyat inggris, merek ini telah mendapatkan *Royal Warrant of Appointment* atau sertifikasi untuk

menjamin produk dan kualitas dari kerajaan Inggris. Merek ini mendapatkan sertifikasi dengan kualitas tertinggi karena direkomendasikan oleh *the Duke of Edinburgh, the Prince of Wales, and the Queen* yang ketiganya merupakan penguasa kerajaan Inggris dan produk-produk yang dipakai haruslah tersertifikasi dan diuji secara serius.



Gambar 2.7 Sertifikasi Royal Warrant
Sumber : Wikipedia.org

Pada perjalanannya perusahaan ini mengeluarkan mobil-mobil dengan kualitas serta pengalaman berkendara yang baik, rata-rata mobil yang didesain oleh Land Rover mempunyai desain yang tidak lekang oleh waktu meskipun sekarang banyak mobil dengan tampilan yang futuristik, desain yang dimiliki mobil Land Rover tidaklah kalah dengan mobil di zaman sekarang ini.



Gambar 2.8 Timeline Mobil Land Rover
Sumber : Land Rover

Adapun model-model yang dikeluarkan oleh Land Rover ini, antara lain :

1. Land Rover Series I (1948-1958)

Land Rover series 1 merupakan Land Rover yang didesain untuk pertanian dan industri, purwarupa pertama dibangun pada tahun 1947 awalnya dirancang sebagai proyek jangka pendek agar perusahaan tetap beroperasi pasca perang yang membuat ekonomi dunia menjadi lesu. Seri ini memiliki sasis dari baja dan bodi aluminium. Sampai sekarang seri 1 masih dapat ditemui di jalanan tetapi kebanyakan dari hasil restorasi dan pemulihan yang telah diganti mesinnya ataupun sebagian bodinya.



Gambar 2.9 Land Rover series 1
Sumber : www.landrovercentre.com

2. Land Rover Series II (1958 – 1961)

Land Rover series 2 diperkenalkan pada bulan April 1958, Seri II memiliki sisi barel, jalur yang lebih luas, dan mesin bensin 2¼ liter yang sekarang banyak dipakai di kebanyakan mobil. Pada saat ini, mobil Land Rover mulai terbentuk, dengan desain dan karakter yang tetap hampir tidak berubah selama lebih dari 25 tahun setelahnya.



Gambar 2.10 Land Rover series 2
Sumber : www.landrovercentre.com

3. Land Rover Series III (1971 – 1985)

Land Rover series 3 memiliki bentuk dan tipe mesin yang sama dengan Land Rover sebelumnya. Land Rover series 3 merupakan kendaraan yang mulai populer dengan produksi sekitar 440.000 dari tahun 1971 hingga 1985. Seri ini memiliki grill tradisional dengan penempatan lampu depan yang dipindahkan kesamping depan bodi, untuk bagian mesin Land Rover ini memiliki mesin 2,25 liter yang memiliki kompresi yang dinaikan dari 7:1 hingga 8:1



Gambar 2.11 Land Rover series 3
Sumber : www.landrovercentre.com

4. Land Rover Defender

Land Rover Defender yang awalnya terkenal disebut Land Rover Ninety dan Land Rover One Ten merupakan kendaraan offroad dengan penggerak 4 roda yang dikembangkan oleh Land Rover pada tahun 1983, model ini menggantikan pendahulunya yaitu Land Rover Series dan merupakan Land Rover yang paling terkenal dari semua modelnya. Produksi mobil ini berakhir pada desember 2015 setelah 67 tahun diproduksi.



Gambar 2.12 Land Rover Defender
Sumber : www.landrovercentre.com

2.4 Tinjauan Museum

2.4.1 Pengertian Museum

Menurut yang dipaparkan oleh International Council Of 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.

1.4.2 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.

2.4.2 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 bisa ini dapat berkomunikasi dengan masyarakat tentu harus dibuat suatu synopsis dari cerita yang akan disajikan, yang merupakan sebuah cerita yang 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, Sejarah

Semua unsur cerita ini merupakan penggambaran yang utuh dari daerah setempat. Memang dalam penataan belum tentu semua unsur ini dapat porsi yang sama, karena besar kecilnya porsi dari setiap unsur tergantung pada keadaan

Sesuai dengan perkembangan zaman serta penunjang program pemerintah dalam memajukan pendidikan, maka jalan cerita yang tergambar di museum pameran khususnya museum dibawah

Departemen Pendidikan dan kebudayaan dijelaskan dalam dua jenis museum, yaitu museum umum dan museum khusus.

Sistematika dalam setiap museum adalah penggambaran utuh mengenai semua aspek warisan sejarah alam dan warisan sejarah budaya dimana museum tersebut berada, dan saat ini sedang digarap satu ruang pameran untuk setiap museum yang memamerkan dan menjelaskan falsafah dan koleksi wawasan nusantara.

Perlu dijelaskan disini bahwa bentuk serta wujud pameran pada setiap museum tidak sama, tergantung dari tersedianya kekayaan koleksi yang ada pada setiap daerah, baik yang menyangkut warisan sejarah alam maupun warisan sejarah budaya, sehingga hal ini dapat memperkaya variasi pameran.

Untuk museum-museum khusus yang saat ini Departement Pendidikan dan kebudayaan hanya mengelola 4 buah museum yang keseluruhannya merupakan museum sejarah, dan sistematikanya disesuaikan dengan kronologis perkembangan sejarah perjuangan bangsa Indonesia, baik bersifat perjuangan fisik maupun social

2. Faktor Koleksi

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

3. Faktor Teknik Penyajian dan Metode Penyajian

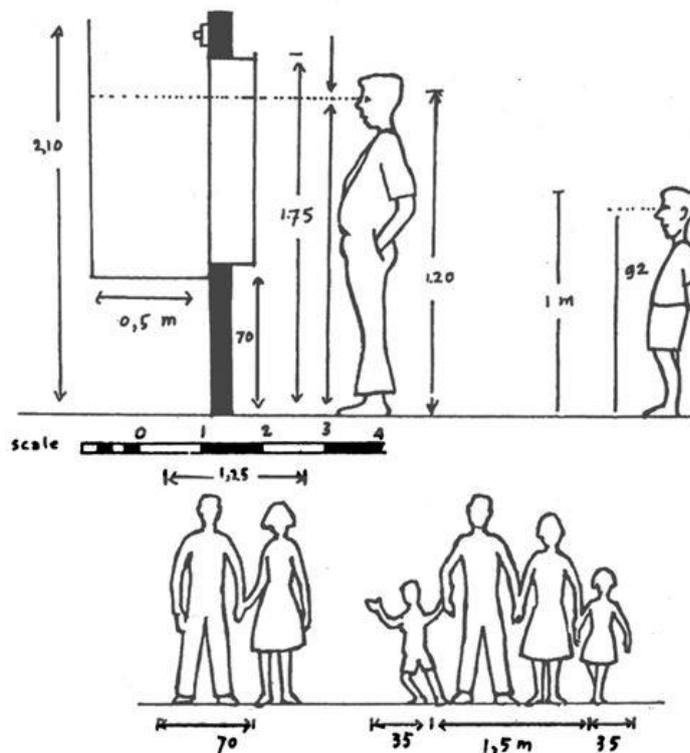
Menurut Dinas Pendidikan dan Kebudayaan (1997) dalam penataan di museum setiap petugas teknis museum harus memegang teguh suatu standard dari teknik penyajian tidak tergantung pada selera.

a. Teknik Penyajian

Standard tertentu dari teknik penyajian ini terutama yang meliputi:

1) Ukuran Vitrin dan Panil

Ukuran vitrine pada museum memiliki ketinggian yang yang beragam tetapi penempatannya tidak boleh terlalu tinggi atau terlalu rendah. Tinggi rendahnya disesuaikan dengan rata-rata tinggi masyarakat yang tinggal disuatu daerah atau Negara tersebut, untuk rata-rata orang Indonesia memiliki tinggi 160 cm hingga 170 cm dengan gerak anatomi leher sekitar 30cm gerak ke atas ke bawah atau ke samping.



Gambar 2.13 Ukuran bentuk vitrin dan panil
Sumber : Pedoman tata Pameran di museum (1997)

2) Penataan Cahaya

Penataan cahaya pada museum harus didesain agar tidak mengganggu penglihatan dan juga benda yang ditampilkan. Penataan cahaya pada museum harus didesain agar tidak mengganggu penglihatan dan juga benda yang ditampilkan. Cahaya yang tidak didesain dengan baik dapat menyulitkan pengunjung saat melihat koleksi yang ditampilkan. Untuk benda koleksi anorganik seperti: batu, keramik, benda-benda dari kaca, tembikar, baja putih bebas dari ukuran cahaya. Untuk benda-benda Organik yang kurang peka terhadap cahaya seperti: benda yang dapat menyerap cahaya seperti sebuah lukisan, tekstil, tidak boleh melebihi 50 LUX. Lampu TL pada obyek-obyek yang peka cahaya sebaiknya diletakkan paling dekat berjarak kurang dari 40 cm.

3) Tata Warna

Tata warna pada penataan warna sebuah museum sangat penting di samping dapat mempengaruhi sebuah ruangan juga dapat mempengaruhi perasaan para pengunjung. Hal ini akan dapat menunjang kehadiran benda-benda koleksi yang dipamerkan. Misalnya dalam memamerkan benda koleksi yang bersifat magis seperti tongkat upacara, benda pusaka, jimat agar lebih dramatis vitrin dicat dengan warna gelap. Untuk koleksi peralatan pertanian menggunakan warna hijau, dan sebagainya. Ruang pameran yang diwarnai dengan warna lebih gelap dapat menimbulkan kesan menyempit. Sedangkan pameran yang dicat terang dapat menimbulkan kesan luas dari ukuran sebenarnya.

4) Penataan Letak

Pada penataan letak pameran, Penyusunan tata letak dapat dikembangkan menurut ide/gagasan penata pameran. Sehingga akan dapat memberikan informasi jelas, anistik, intelektual atau romantis. Hal yang menunjang seperi pengaturan cahaya dan warna sangat membantu untuk mencapai tujuan tersebut. Untuk menyusun

benda-benda agar menarik perhatian pengunjung terlebih dahulu harus mengetahui dasar-dasar untuk membuat tata letak.

5) Pengamanan

Pengamanan benda pameran jika benda-benda tersebut sangat bernilai dan bentuknya tidak terlalu besar dibuatkan kaca vitrin dibuat setebal 5 mm agar tahan terhadap benturan. Kegunaan kaca vitrine ini di samping untuk mencegah dari bahaya pencurian, juga untuk menahan masuknya debu/kotoran yang melekat pada koleksi.

Untuk memegang koleksi seyogyanya menggunakan sarung tangan agar koleksi tetap bersih. Koleksi tidak tahan terhadap unsur garam juga unsur lemak yang terkadang melekat pada tangan manusia, yang menyebabkan koleksi tersebut menjadi kotor apabila dipegang. Untuk mencegah pengunjung agar tidak menyentuh koleksi yang dipamerkan dalam ruangan pameran, di depan koleksi tersebut dapat dibuat pagar. Jenis peralatan pengamanan yang dapat dipasang di ruang .

6) Labelling

Label adalah sarana komunikasi untuk memberikan informasi yang dimiliki oleh museum kepada pengunjung. Membuat label perlu direncanakan secara benar baik mengenai isi maupun tipografinya. Setiap label harus mempunyai tujuan yang jelas misalnya label tersebut dibuat untuk apa? Untuk pameran dapat dibedakan menjadi:

a) Label Judul

Label judul ini harus menonjol. Biasanya hurufnya paling besar diantara huruf label yang digunakan dalam pameran, label ini harus memberikan informasi yang cukup untuk memungkinkan pengunjung memutuskan apakah mereka tertarik pada pokok masalah. Hal yang perlu untuk diketahui label judul dapat juga

berupaya membangkitkan minat dan keingintahuan pengunjung berisi kurang dari 10 kata. Sering kali hanya 1-5 kata.

b) Label subjudul

Label ini isinya menjelaskan sebagian besar peran dari pameran. Sedangkan ukuran hurufnya cukup besar, berisi 1-10 kata atau lebih, tergantung pada banyaknya pesan.

c) Label pengantar

Dimaksudkan untuk melayani pengunjung yang tertarik dengan keterangan yang lebih rinci tempatnya diletakkan di dekat permulaan suatu pameran. Isinya cukup panjang, berkisar 50 - 200 kata dibuat dalam huruf besar. Label ini menceritakan pokok masalah dan latar belakang apa yang dipamerkan serta mempersiapkan pengunjung untuk memahami informasinya.

d) Label kelompok

Panjangnya lebih dari 100 atau kurang. Isinya menerangkan kemiripan yang tampak jelas dalam koleksi kesamaan fungsi, bentuk atau sifat. Diharapkan dapat menyentuh perasaan pembaca akan ciri unik dari kelompok benda yang dipamerkan.

e) Label individu

Menginformasikan benda yang dipamerkan secara umum.

f) ID atau Identifikasi label

Menjelaskan bukti dasar dari benda, seperti nama benda, tanggal didapat, penyumbang dan lain-lain.

Ada beberapa cara untuk membuat label agar lebih menarik dan mudah dibaca:

- Mulai penjelasan dan fakta-fakta yang nyata dan dapat diamati mengenai koleksi.
- Gunakan kata kerja aktif dan hindari kata kerja “adalah”
- Usahakan panjang kalimat kurang dari 25 kata, panjang dapat dirubah, tetapi usahakan rata-rata 15 kali per kalimat.

g) Foto-foto penunjang

Agar koleksi lebih informatif perlu dibuatkan foto-foto penunjang yang diletakkan dekat koleksi tersebut. Foto-foto penunjang hendaknya dibuat jangan terlalu kecil misalnya sebesar post card atau ukuran salon. Ukuran 30 X 45 X 60 sudah memadai penyajiannya diusahakan jangan terlalu menonjol sehingga mengalahkan koleksi yang dipamerkan misalnya: tidak menggunakan bingkai yang lebar-lebar atau berukir. Foto hitam putih dapat didasari dengan warna untuk membuat lebih menarik atau apabila suasana tertentu diperlukan, misalnya untuk memberikan kesan kuno diberi warna coklat, dipilih foto penunjang yang menarik, komposisinya bagus. Untuk menjelaskan bentuk/fungsi sebuah koleksi dapat menggunakan duratran.

Apabila keadaan memungkinkan, disamping menyajikan foto-foto dapat disajikan video dengan menggunakan monitor layar lebar. Bila sudah terpenuhi semua standard ini, maka penataan baru dapat dilaksanakan sesudah dibuat suatu desain penataan yang berdasarkan metode-metode untuk sementara ini dipakai oleh Direktorat Permuseuman.

Pameran di museum harus mempunyai daya tarik tertentu untuk sekitarnya dalam jangka waktu 5 tahun, untuk mempunyai daya tarik ini kita harus mempunyai metode tertentu.

Memang diakui bahwa sampai saat ini Direktorat Permuseuman belum mengadakan penelitian dalam menciptakan metode-metode ini, mudah-mudahan di dalam kurun waktu yang

tidak terlalu lama lagi sudah dapat tercipta metode penyajian khas Indonesia.

Motivasi pengunjung museum dapat disebutkan seperti sebagai berikut:

- Untuk melihat keindahan benda-benda yang dipamerkan
- Untuk menambah pengetahuan setelah melihat benda-benda yang dipamerkan
- Untuk melihat serta merasakan suatu suasana tertentu pada pameran museum

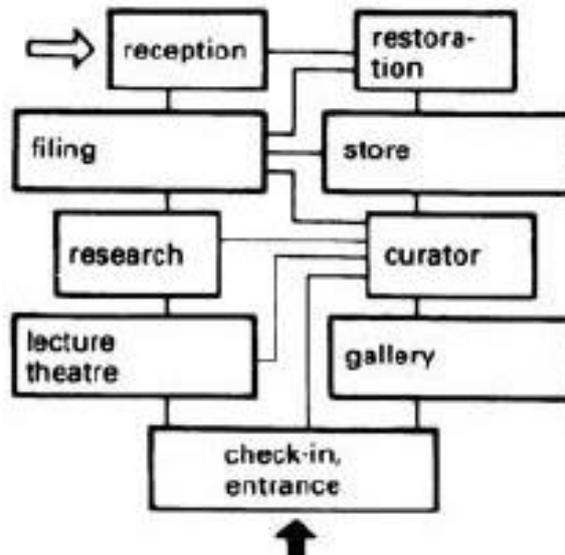
Museum harus dapat memamerkan benda-benda untuk memuaskan ketiga motivasi tadi dengan menciptakan metode-metode penyajian yang menarik.

4. Faktor sarana dan biaya

Faktor sarana dan biaya merupakan satu factor 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.

2.4.3 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.



Gambar 2.14 Diagram sirkulasi pada museum
 Sumber : Data Arsitek jilid 3 (2000)

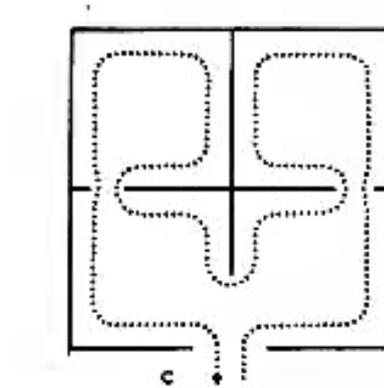
Untuk memperlihatkan barang-barang dari seni dan obyek-obyek budaya dan minat ilmiah, museum harus memberikan perlindungan dari kerusakan, pencurian, basah, kekeringan, sinar matahari dan debu, dan juga memperlihatkan barang-barang dalam sinar yang terbaik (dalam kedua pengertian istilah). Ini secara normal didapat dengan cara membagi koleksi menjadi obyek-obyek untuk pembelajaran, dan obyek-obyek untuk dipajang. Ada beberapa konfigurasi sirkulasi pada museum, diantaranya

a. 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.

c. Konfigurasi C

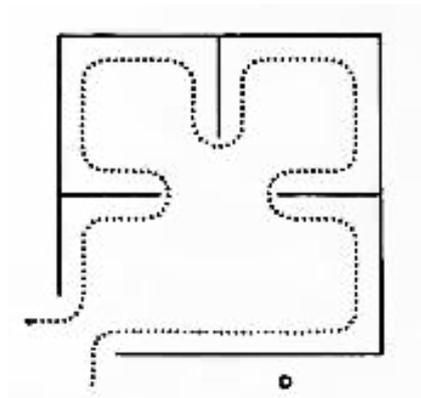
Pada konfigurasi C merupakan tipe konfigurasi memusat yang memiliki pintu keluar serta pintu masuk yang sama, tetapi disini pengunjung harus mengitari museum dan tidak bebas dalam memilih rutenya.



Gambar 2.17 Konfigurasi C museum
Sumber : Museum Building (1950)

d. Konfigurasi D

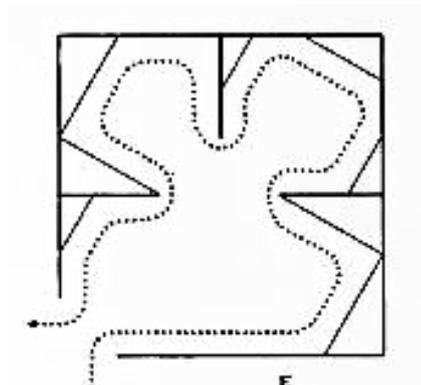
Pada konfigurasi D pengunjung dapat keluar masuk di pintu yang sama tetapi dengan bentuk bangunan yang lebih dinamis, penataan objek pameran dapat disesuaikan dengan tema yang di terapkan sehingga pengunjung dapat mengitari seluruh kawasan museum



Gambar 2.18 Konfigurasi D museum
Sumber : Museum Building (1950)

e. Konfigurasi E

Konfigurasi E merupakan konfigurasi yang dikembangkan dari konfigurasi D dengan menghilangkan sudut-sudut pada bangunan dengan cara menambahkan partisi-partisi sehingga alur sirkulasi dapat berjalan lebih baik dan juga lebih menarik



Gambar 2.19 Konfigurasi E museum
Sumber : Museum Building (1950)

2.5 Tinjauan Museum Land Rover Indonesia

Museum Land Rover Indonesia merupakan sebuah wadah yang menampung para pegiat otomotif khususnya dengan merek kendaraan Land Rover agar hobi yang mereka tekuni bisa terfasilitasi dengan disediakannya berbagai macam fasilitas-fasilitas yang dapat menunjang aktivitas hobi mereka selain itu Museum land rover Indonesia juga memberikan wawasan kepada masyarakat akan produk-produk Land Rover yang dikemas dalam fasilitas museum. Selain itu Berbagai macam kegiatan untuk memberikan daya Tarik kepada mereka pegiat otomotif khususnya para pecinta offroad agar mereka bisa melakukan aktivitasnya tanpa mengganggu dan merusak lingkungan sehingga museum ini diharapkan menjadi sebuah tempat yang bermanfaat bagi masyarakat

2.5.1 Program Kegiatan Museum Land Rover Indonesia

a. Lingkup Perancangan

Museum land Rover Indonesia di Bandung ini ditujukan untuk umum khususnya pecinta otomotif. Cakupan usia tidak ditetapkan sehingga siapa saja bisa memasuki museum ini, terkecuali pada bagian fasilitas offroad yang merupakan arena extreme dan butuh perhatian khusus. Penerapan museum pada perancangan ini adalah untuk mengedukasi masyarakat akan merek Land Rover yang merupakan merek yang sudah menjadi salah satu identitas bagi kendaraan offroad. Jenis kendaraan yang ditampilkan merupakan kendaraan-kendaraan Land rover dengan spesifikasi tahun pembuatan yang tidak dibatasi karena konsep yang akan diterapkan adalah menghadirkan kendaraan Land Rover dari awal kebangkitannya hingga sekarang

b. Jenis kegiatan

Jenis Kegiatan yang ada pada Museum land Rover ini adalah :

- **Kegiatan Museum Land Rover**

Pada kegiatan ini Museum Land rover memberikan informasi kepada masyarakat akan merek Land Rover khususnya informasi mengenai perkembangan kendaraan-kendaraan yang dibuat oleh Land Rover dengan tampilan display yang menarik dan berdasarkan timeline otomotif dari merek tersebut

- **Kegiatan pendidikan**

Pada kegiatan Pendidikan masyarakat diedukasi melalui informasi-informasi kendaraan Land Rover dan juga informasi keselamatan berkendara yang disematkan pada permainan berbasis pengetahuan seperti simulator ataupun yang terdapat pada display-display museum, selain itu masyarakat juga bisa teredukasi pada kegiatan offroad yang terdapat pada museum ini dengan coaching yang handal pada bidangnya.

- **Kegiatan tambahan**

Kegiatan ini ditujukan untuk para pengunjung yaitu berupa :

- Kegiatan kuliner yang akan dilayani dalam sebuah Restaurant/Café.
- Kegiatan hiburan yaitu berupa simulasi mobil untuk merasakan kecepatan, handling, percepatan dan perlambatan pada suatu mobil.
- Kegiatan berkendara dengan track yang menantang atau bisa disebut Off-Road yang bernuansa alam.
- Kegiatan berkumpul dengan fasilitas ruang terbuka untuk suatu komunitas tertentu seperti pada fasilitas camping ground dan kantor secretariat club.
- Kegiatan maintenance (bengkel, sparepart, dealer)

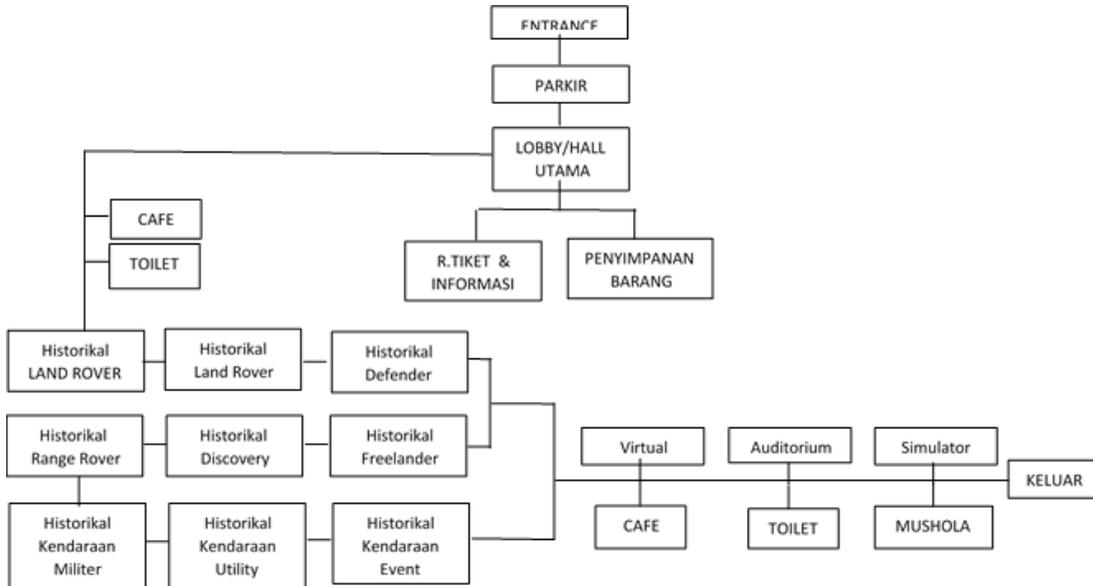
2.5.2 Pengunjung

Adapun Pengunjung yang mengunjungi Museum Land Rover Indonesia ini adalah:

- Pengunjung Museum untuk melihat kendaraan unggulan Suzuki dari masa ke masa khususnya pada kendaraan Land Rover.
- Pengunjung yang bertujuan untuk mengikuti acara otomotif .
- Pengunjung yang bertujuan untuk mencari ilmu dalam bidang otomotif.
- Pengunjung yang bertujuan untuk maintenance.
- Pengunjung yang bertujuan untuk hiburan.
- pengunjung yang bertujuan untuk mencari kebutuhan sparepart atau mobil.
- Pengunjung yang bertujuan untuk berkumpul.

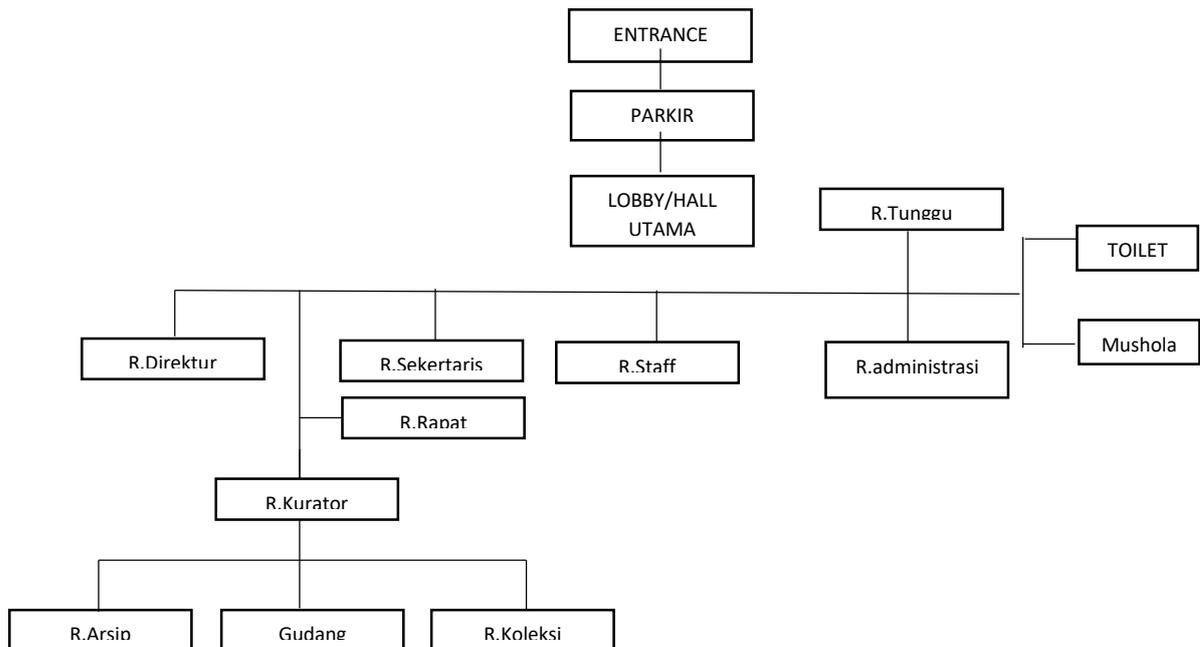
2.5.3 Alur aktivitas

a. Alur aktivitas Pengunjung museum



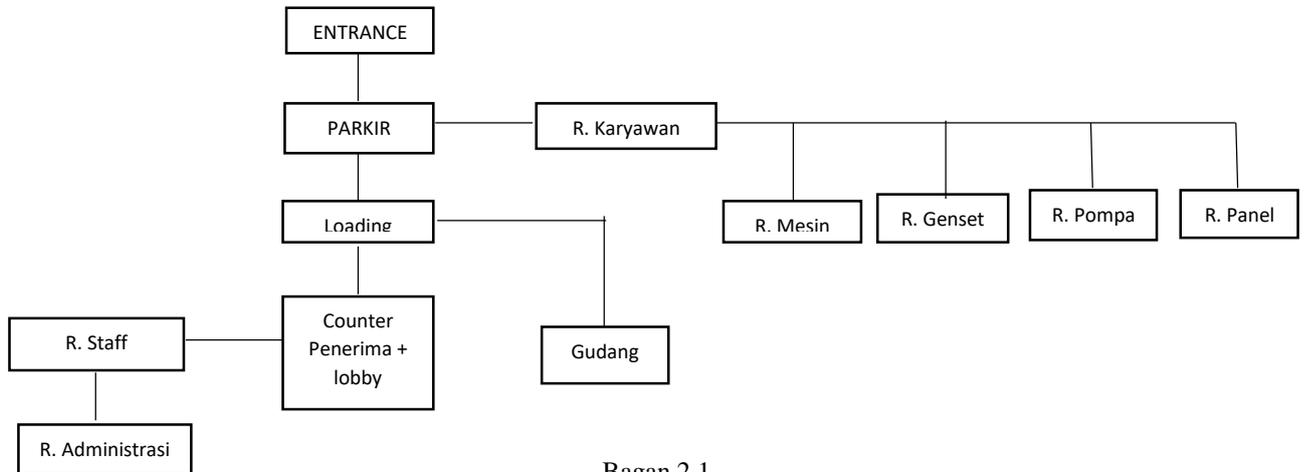
Bagan 2.1
alur aktivitas pengunjung museum

b. Alur aktivitas Pengelola



Bagan 2.1
Alur Aktivitas Pengelola Museum

c. Alur Aktivitas Service



Bagan 2.1
Alur Aktivitas Service

2.6 Fasilitas Kebutuhan Ruang

a. Fasilitas pelayanan umum

Tabel 2.3
Pelayanan Umum

Area	Ruang	Kapasitas	Perhitungan Standar (m ²)	Sumber	Jumlah Ruang	Luas Total Ruang (m ²)
Entrance & Parkir	Pos keamanan	3 orang	2,70m ²	NAD	2	5,4 m ²
	Area Parkir Pengelola	30 motor 10 mobil	2,2m ² x 30=66m ² 13,2m ² x 10=132m ²	NAD	1	198 m ²
	Area Parkir Pengunjung	100 motor 80 mobil	2,2m ² x 100=220m ² 13,2m ² x 80=1056m ²	NAD	1	1420 m ²
		3 bus	48m ² x 3=144 m ²			
	Loading dock	3 truk muatan	42m ² x 3=126 m ²	NAD	1	126 m ²
	Dropping Area (Drop Off)	1 mobil	13,2m ²	NAD	1	13,2 m ²
Lobby	Hall Utama/Lobby	500 orang	1,2 m ² / orang	NAD	1	600 m ²
	Informasi	4 orang	6m ² / orang	NAD	1	24 m ²

	ATM Center	2 orang	$2,56/\text{ruang} \times 2 = 5,12 \text{ m}^2$	Asumsi	4	20,48 m ²
	Toilet	10 orang	$1,3 \text{ m}^2 \times 10 \text{ orang} \times 4 \text{ wastafel} = 12,9$	NAD	2	25,8 m ²
Pendidikan dan Informasi	Ruang Choaching Clinic	100 orang 100 kursi+1 meja+1 panggung	$0,72 \text{ m}^2 \times 100 \text{ orang} = 72 \text{ m}^2 + 0,7 \text{ m}^2 + 6 \text{ m}^2 = 78,7 \text{ m}^2$	NAD	1	78,7 m ²
	Informasi	2 orang	$3 \text{ m}^2 / \text{orang}$	NAD	1	6 m ²
	Virtual Factory	10 orang 10 kursrsi + 1 Layar	$0,72 \text{ m}^2 \times 10 \text{ orang} = 7,2 \text{ m}^2 + 7,5 \text{ m}^2 = 14,7 \text{ m}^2$	NAD	1	17,7 m ²
	7D Simulasi Mobil	4 orang	$0,81 \text{ m}^2 \times 4 \text{ orang} = 3,24 \text{ m}^2 + 5 \text{ m}^2 =$	NAD	2	8,24 m ²
	Ruang Tunggu	10 orang	$0,72 \text{ m}^2 \times 10 \text{ orang} = 7,2 \text{ m}^2$	NAD	1	7,2 m ²
	Toilet	4 orang	$1,3 \text{ m}^2 \times 4 \text{ orang} = 5,2 \text{ m}^2$	NAD	1	5,2 m ²
R. Makan & Minum (café)	Ruang Makan	50 orang 1 set meja & kursi (4 kursi)	$2,4 \text{ m}^2 \times 13 = 31,2 \text{ m}^2$	NAD	1	31,2 m ²
	Dapur Restoran	15	30%	NAD	1	9,4 m ²
	Ruang Kasir	Meja, kursi, dan komputer (2 orang)	$2 (2,00 \times 0,60)$	NAD	1	2,88 m ²
	Gudang		12 m ²	NAD	1	12 m ²
	Ruang istirahat karyawan	1 set meja kursi	$2,13 \times 0,91$	NAD	1	1,94 m ²

	Ruang ganti & Loker Laki-laki & perempuan	1 loker 2 kamar ganti	(0,50 x 2,50) + (1,50x1,50)	NAD	2	4,25 m ²
	Ruang Cuci	Bak cuci, penyimpanan alat / barang	14 m ²	NAD	1	14 m ²
	Toilet	3 toilet pria 3 toilet wanita	(1,3 m ² x 3 ruang) 2 + Ruang wastafel 12,9 m ²	NAD	1	20,7 m ²
					Jumlah	2720m²
					Sirkulasi 30 %	816m²
					Total	3536m²

b. Ruang Pameran

Tabel 2.4
Ruang Pameran

Area	Ruang	Kapasitas	Standar (m ²)	Sumber	Jumlah	Luas Total (m ²)
Galeri	Historikal Museum Land Rover	20 mobil	30 m ² / mobil	NAD	1	600 m ²
	Historikal Museum Defender	10 mobil	30 m ² / mobil	NAD	1	300 m ²
	Historikal Museum Range rover	10 mobil	30 m ² / mobil	NAD	1	300 m ²
	Historikal Museum Discovery	5 mobil	30 m ² / mobil	NAD	1	150m ²
	Historikal Museum Freelande	2 mobil	30 m ² / mobil	NAD	1	60m ²
	kendaraan militer	10 mobil	30 m ² / mobil	NAD	1	300 m ²

	kendaraan utility	10 mobil	30 m ² / mobil	NAD	1	300 m ²
	kendaraan event	5 mobil	30 m ² / mobil	NAD	1	150 m ²
				Jumlah		2160 m²
				Sirkulasi 30%		648 m²
				Total		2808

c. Fasilitas Penunjang

Tabel 2.5
Fasilitas Penunjang

Area	Ruang	Kapasitas	Standar (m ²)	Sumber	Jumlah	Luas Total (m ²)
Camping Ground	Camping	30 kavling untuk 1 mobil, 1 kavling untuk 10 mobil, 1 kapling 3 pohon Tembesi, 10 cemara & 10 Angsana	30 m ² /mobil = 190 m ²	NAD & Asumsi	5	1950 m ²
	Mushola	10 orang	0,98 m ² / orang x 10 orang	NAD	1	9,8 m ²
	Front Office Camping	10 orang, 1 ruang tamu, 1 set meja kursi	(0,42 m ² x10) + 2,35 m ² + 0,95 m ²	NAD	1	7,5 m ²
	Toilet	3 toilet pria 3 toilet wanita	1,3 m ² /orang x 6	NAD	5	39 m ²
Off Road	Mini Track	15 mobil		Asumsi 50mx50m	1	1600 m ²
	Garasi Travel / rental Jip Car & rental Jip	15 mobil	12 m ² /mobil x 15 = 187,5 m ²	NAD	1	187,5 m ²

	Camping Ground					
	Ruang Pendaftaran	10 orang, 1 ruang tamu, 1 set meja kursi	$(0,42 \text{ m}^2 \times 10) + 2,35 \text{ m}^2 + 0,95 \text{ m}$	NAD	1	7,5 m ²
	Ruang Tunggu	20 orang, 25 kursi	0,50 m ² x 25	NAD	1	12,5 m ²
	Ruang Medis	Kotak medis, 5 orang, 1 kasur lipat, 2 kursi	$0,50 + 0,54 \text{ m}^2(5) + 2 \text{ m}^2 + 0,25(2)$	NAD	1	5,75 m ²
					Jumlah	3819m²
					Sirkulasi 30%	1145.7m²
					Total	4964.7m²

d. Fasilitas Pengelola

Tabel 2.6
Fasilitas Pengelola

Area	Ruang	Kapasitas	Standar (m ²)	Sumber	Jumlah	Luas Total (m ²)
Kantor Pengelola	Komisaris	1	18m ² / org	NAD	1	18 m ²
	General Manager	1	18m ² / org	NAD	1	18 m ²
	Sekretaris	1	12m ² / org	NAD	1	12 m ²
	Staff Direksi	10	4 m ² /org	NAD	1	40 m ²
	Personalia	1	12m ² /org	NAD	1	12 m ²
	Staff Administrasi	2	4 m ² / org	NAD	1	8 m ²
	Marketing	1	12m ² / org	NAD	1	12 m ²

	Pemeliharaan	1	12m ² / org	NAD	1	12 m ²
	R. Rapat	10	2 m ² /org	NAD	1	20 m ²
	R. Tunggu	5	2 m ² / org	NAD	1	10 m ²
	Toilet	5	3 m ² / org	NAD	2	15 m ²
					Jumlah	177 m²
					Sirkulasi 30%	53 m²
					TOTAL	230 m²

e. Service

Tabel 2.7
Service

Area	Ruang	Kapasitas	Standar (m ²)	Sumber	Jumlah	Luas Total (m ²)
Area Servis	Ruang Genset	2	15 m ² / unit	Analisis	1	30 m ²
	Ruang Trafo	2	15 m ² / unit	Analisis	1	30 m ²
	Ruang Panel	4	12 m ² / 3 lantai	Analisis	1	12 m ²
	Reservoir bawah/ atas	2	10 m ²	Analisis	2	20 m ²
	Bengkel	5 mobil + R. Suku cadang	5 x 2.8 m ² + 16 m ²	Analisis	1	30 m ²
					Jumlah	122 m²
					Sirkulasi 20%	24,4 m²
					TOTAL	146,4 m²

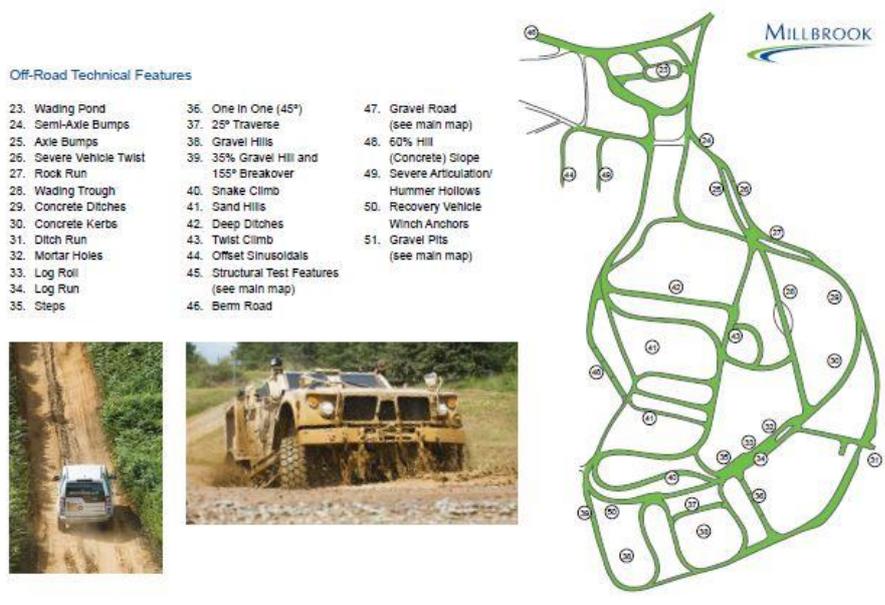
2.7 Tinjauan Off-Road

2.7.1 Wisata Off-Road

Menurut Martana (2001) wisata off-road adalah wisata yang dilakukan dengan kendaraan khusus (biasanya berpengerak 4 roda) untuk melintasi dan melihat keindahan alam daerah-daerah pedalaman yang tidak lazim dilalui dalam bentuk pariwisata biasa. Wisata off road mulai banyak dikembangkan di banyak negara dan saat ini termasuk Indonesia. Saat ini wisata offroad mulai dikembangkan menjadi wisata yang bersifat menikmati keindahan alam dengan medan-medan yang diciptakan oleh alam ataupun medan-medan yang diciptakan oleh manusia. Di Kota Bandung yang terkenal dengan keindahan alamnya, saat ini banyak perusahaan ataupun komunitas yang menawarkan paket-paket wisata offroad dengan spesifikasi kendaraan dan juga medan yang beragam, para wisatawan mulai dari wisatawan domestik hingga mancanegara turut ikut serta dalam paket wisata ini. Umumnya jenis wisata ini menawarkan penjelajahan menelusuri hutan dengan waktu 1-3 jam perjalanan tergantung paket wisata dan juga medan yang akan dilaluinya.

2.7.2 Track Off-Road

Menurut Millbrook Grup setidaknya ada beberapa rintangan yang menjadi standar dalam pengujian mobil *off-Road*. Millbrook grup merupakan sebuah perusahaan penyedia fasilitas lintasan baik itu berupa *track* balap maupun *track off-road* yang berbasis di Inggris dengan sertifikasi ISO 9001, ISO 14001, dan ISO 17025 Perusahaan ini menjadi tempat bagi perusahaan kendaraan bermotor untuk menguji kendaraan-kendaraannya sehingga bisa layak untuk digunakan baik itu di jalan raya maupun off-road.

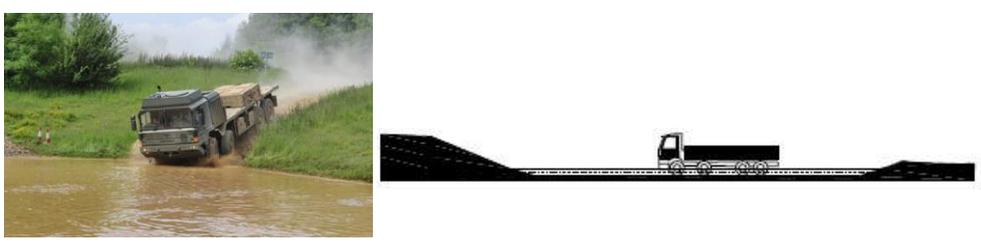


Gambar 2.20 Fasilitas Test Off-road
 Sumber : Millbrook off road facilities

a. Wading Pond

Wading pond merupakan lintasan untuk mengetahui kemampuan kendaraan dalam air.

- Panjang lintasan 26m
- Lebar lintasan 8m
- Kedalaman maksimal 0.75m
- Memiliki 2 entrance



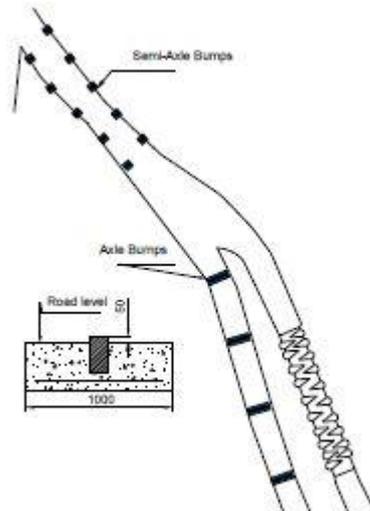
Gambar 2.21 Wading Pond
 Sumber : Millbrook off road facilities

b. Semi axle Bump

Ruas jalan untuk evaluasi penyempurnaan suspensi dan ketahanan pada salah satu atau kedua bagian mobil

c. Axle bump

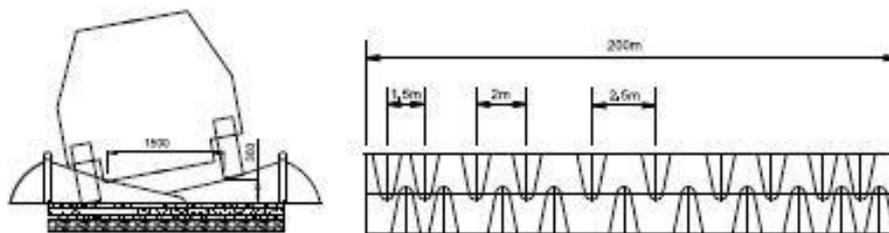
Ruas jalan untuk evaluasi penyempurnaan suspensi dan ketahanan pada semua bagian mobil.



Gambar 2.22 Semi axle dan Axle Bump
Sumber : Millbrook off road facilities

d. Severe Vehicle Twist

Jalan dengan lintasan zig-zag dan dibutuhkan kemampuan suspensi untuk medan yang ekstrim.

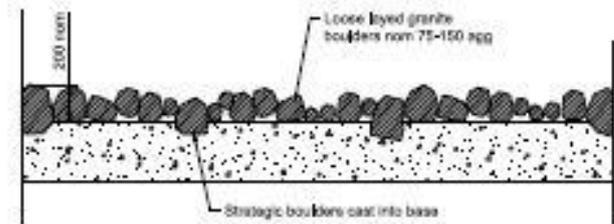


Gambar 2.23 Severe Vehicle Twist
Sumber : Millbrook off road facilities

e. Rock Run

Permukaannya sama dengan dry river beds.

- Memakai batuan granit , beberapa menggunakan beton
- Panjang lintasan 45m
- Lebar lintasan 3.5m

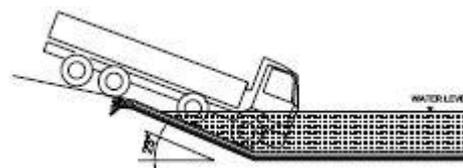


Gambar 2.24 Rock Run
 Sumber : Millbrook off road facilities

f. Wading Trough

Simulasi mobil amphi dengan berbagai variasi kedalaman

- Panjang 20.5m
- Lebar 4m
- Maksimum kedalaman 1.5m
- Mempunyai kemiringan 23 derajat



Gambar 2.25 Wading Trough
 Sumber : Millbrook off road facilities

g. Concrete Ditches

Simulasi berulang dari permukaan yang rusak , ideal untuk menyediakan input suspensi yang berat.

h. Concrete Kerbs

- Tinggi 150mm
- Panjang 14m

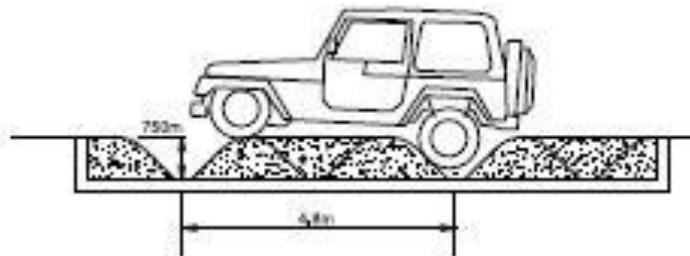
- Trapesoidal profile 900mm base dan 350mm apex x tinggi 150mm



Gambar 2.26 Concrete Ditches dan Concrete Kerbs
Sumber : Millbrook off road facilities

i. Ditch Run

evaluasi kemampuan track hutan untuk semua jenis kendaraan offroad



Gambar 2.27 Ditch Run
Sumber : Millbrook off road facilities

j. Log run

Evaluasi spesialis di semua kondisi yang merupakan kemampuan yang sering digunakan pada kompetisi off-road

- Panjang 7m x 4.5m

- Log diameter 200mm-300mm

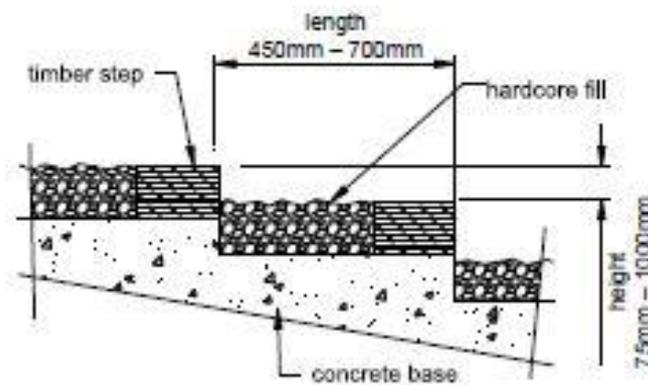


Gambar 2.28 Log Run
Sumber : Millbrook off road facilities

k. Steps

Pengulangan ketahanan frekuensi rendah

- Permukaan kayu
- Panjang 11m
- Lebar 2.5m



Gambar 2.29 Steps
Sumber : Millbrook off road facilities

l. One in One

Evaluasi kemampuan dan demonstrasi menanjak.

- Kemiringan 45 derajat
- Panjang 9.75m

- Lebar 3.5m

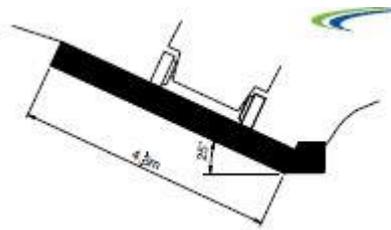


Gambar 2.30 One in one
Sumber : Millbrook off road facilities

m. 25° Traverse

Evaluasi kemampuan memiringkan kendaraan dengan gundukan samping mencegah roll-over

- Konstruksi beton
- Panjang dari lereng 36m
- Lebar 4.5m



Gambar 2.31 25° Traverse
Sumber : Millbrook off road facilities

2.8 Studi Banding

2.8.1 Museum Angkut malang



Gambar 2.32
Museum Angkut

Museum Angkut adalah salah satu museum dengan tema transportasi dan tempat wisata yang terletak di Kota Batu, Jawa Timur berjarak 20 km dari Kota Malang. Berada di kawasan dengan luas 3,8 hektar di lereng Gunung Pandermanan, museum ini memiliki lebih dari 300 koleksi jenis angkutan dari mulai kendaraan tradisional hingga kendaraan modern. Museum ini terbagi atas beberapa zona yang didekorasi dengan tema dan juga setting landscape model bangunan dari 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. Zona Eropa juga memiliki tema ruangan yang seakan-akan berada di jalanan kota-kota di Perancis dengan mobil-mobil kuno eropa.

Museum angkut memiliki berbagai macam fasilitas yang dapat menunjang kegiatan bagi pengunjungnya, di antaranya fasilitas pameran dengan tema yang berbeda-beda, pasar apung sebagai pusat kuliner dan souvenir, tempat parkir yang cukup memadai. Selain itu didalam museum tersebut tersebar beberapa café dengan tema tertentu



Gambar 2.33
Siteplan Museum angkut

Pada bagian eksterior, bangunan ini memiliki banyak masa dengan gedung-gedung yang mempunyai temanya masing-masing untuk dari sisi suasananya sendiri museum ini mempunyai desain yang baik karena pengunjung dapat merasakan suasana tertentu ketika memasuki museum ini, tetapi ketika dilihat dari kejauhan museum ini seperti tidak memiliki satu kesatuan yang dapat mempersatukan perbedaan tema tersebut.



Gambar 2.34
Exterior Museum Angkut

Pada bagian interior museum ini memiliki alur sirkulasi dan penataan yang baik, itu terbukti dari waktu pengunjung masuk dan keluar yang memakan waktu paling cepat 2-3 jam untuk dapat keluar dari museum tersebut, sehingga disini pengunjung benar-benar di ajak untuk berkeliling tanpa melewatkan satupun wahana yang tersedia di museum ini. Pada bagian penataan interiornya museum ini memiliki tema yang berbeda-beda pada setiap bagiannya, mulai dari hall utama, zona pecinan, zona Batavia, memiliki tema yang berbeda-beda termasuk pada mobil yang ditampilkannya



Gambar 2.35
Istana Buckingham Museum Angkut

Penempatan layout kendaraan disesuaikan dengan tema yang dihadirkan sehingga pengunjung tidak mengalami kejenuhan ketika berkeliling di museum ini, yang paling unik adalah ketika memasuki salah satu museum ada sebuah café yang juga mengikuti tema dari museum tersebut. Mulai dari penataan furniture sampai dengan suasana dari café tersebut sangatlah cocok untuk disandingkan dengan museum, Café tersebut menawarkan minuman dan juga



Gambar 2.36
Restoran Bertema Museum Angkut

makanan karena pengunjung tidak diperkenankan membawa makanan/minuman dari luar.

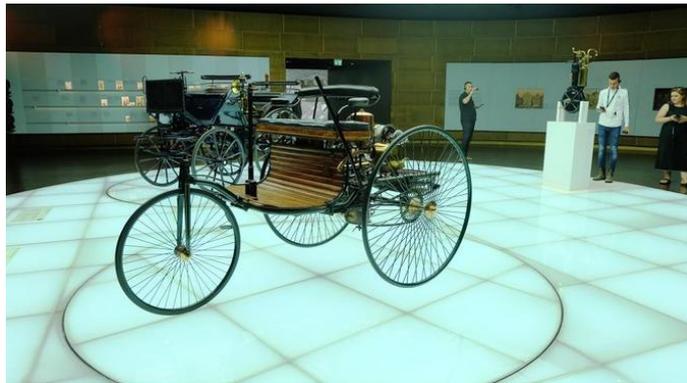
2.7.2 Museum Mercedes Benz

Museum Mercedes-Benz merupakan museum satu-satunya yang menyimpan koleksi dalam kurun waktu 130 tahun dan merupakan museum yang mampu mendokumentasikan sejarah perkembangan industri otomotif khususnya dari merek Mercedes-Benz. Museum ini terletak di Stuttgart, Jerman dan memiliki luas bangunan 16.500m² dengan koleksi kendaraan mencapai 160 kendaraan, mulai dari kendaraan legendaris hingga kendaraan-kendaraan konsep hadir di museum ini.



Gambar 2.37
Museum Mercedes Benz

Pada ruang pamerannya museum ini mengadopsi sistem linier dengan arah sirkulasi menerus ke atas, sehingga para pengunjung tidak akan sadar ketika telah memasuki lantai ke-2 maupun ke-3. Untuk display penataan koleksinya museum ini membagi kawasannya menjadi beberapa bagian, mulai dari mobil klasik, mobil balap hingga mobil futuristik hadir dalam konsep ruang yang berbeda-beda



Gambar 2.38
Display Museum Mercedes-Benz

Tidak hanya koleksi mobil dan kendaraan lainnya, museum ini juga menyimpan *memorable* piala dan juga perlengkapan untuk balap seperti , baju dan sepatu balap yang pernah digunakan para pembalap Mercedes. Koleksi-koleksi ini tersimpan didalam dinding dengan display kaca sehingga debu tidak akan masuk kedalam display tersebut.



Gambar 2.39
Display memorable

Selain penataan koleksinya, museum ini juga mempunyai atrium yang sangat luas ini terlihat ketika orang pertama kali masuk kedalam museum ini dan setelah masuk kedalam ruang pamerannya pengunjung bisa merasakan suasana yang luas.



Gambar 2.40
Atrium Museum Mercedes-Benz