

BAB 2

TINJAUAN TEORI DAN STUDI BANDING

2.1 Tinjauan Teori

2.1.1 Definisi Tema

Interactive Building

Interactive atau interaktif dapat diartikan sebagai sebuah komunikasi atau hubungan dua arah (timbang balik) yang melibatkan aksi dan menimbulkan reaksi didalamnya. Sebuah hubungan interaktif harus memberikan pengaruh kepada dua belah pihak yang bersangkutan. Hal ini yang membuat interaktif adalah sebuah hubungan aktif yang akan memberikan dampak-dampak perubahan pada suatu hal.

Interactive Building menekan pada sifat partisipatif dalam setiap elemen desain bangunan. Bangunan yang mengusung tema *Interactive* memerlukan prinsip-prinsip dasar dari pendekatan Arsitektur Futuristik dan prinsip komunikasi pada setiap elemen desain didalamnya. Berikut adalah prinsip dari tema *Interactive Building* :

- **Inovatif**

Dalam aspek perancangan, tentunya setiap desain yang dibuat akan dituntut untuk memunculkan suatu inovasi didalamnya. Sebuah inovasi dalam perancangan dapat berupa berbagai hal seperti bentuk masa, penggunaan material ataupun konsep sarana dan prasarana didalam bangunan itu sendiri.

- **Informatif**

Dalam sebuah bangunan khususnya yang bersifat edukasi, prinsip informatif sangatlah diperlukan diberbagai elemen desain bangunan tersebut. Baik itu informasi akan hal-hal spesifik yang menjadi fokus utama bangunan maupun informasi umum yang harus tersampaikan dengan baik kepada pengguna.

- **Komunikatif**

Dalam sebuah perancangan arsitektur ada beberapa elemen desain yang harus tersampaikan kepada pengguna secara eksplisit maupun implisit. Komunikatif menjadi salah satu prinsip yang harus ada pada sebuah desain bangunan.

2.1.2 Definisi Pendekatan Arsitektural

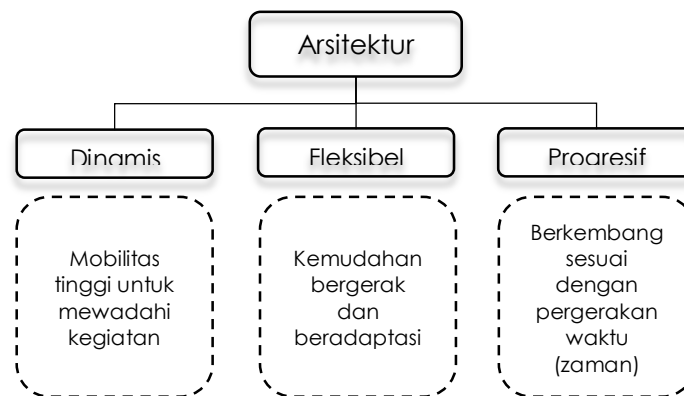
Arsitektur Futuristik

Futuristik mempunyai arti yang bersifat berkembang dan mengarah menuju masa depan. Citra futuristik pada bangunan berarti sesuatu yang mempunyai kesan bahwa bangunan tersebut berorientasi ke masa depan atau selalu mengikuti perkembangan jaman. Hal tersebut ditunjukkan melalui ekspresi elemen-elemen desain pada bangunan.

Menurut S Hornby (2000) bahwa futuristik adalah penampilan yang sangat tidak biasa dan modern, seolah-olah merupakan kepunyaan dari waktu masa depan; dan merupakan bayangan akan masa depan. Berdasarkan pernyataan diatas, konsep Arsitektur Futuristik menitik beratkan soal, warna, gaya dan susun atur yang menampilkan gabungan ide yang menarik dan ada ciri-ciri reka bentuk masa depan. Berikut merupakan pedoman berdasarkan karakteristik arsitektur futuristik:

- Mempunyai konsep masa depan terutama sesuai dengan paradigma perkembangan arsitektur.
- Bentuk yang didapat bukan bentuk-bentuk tertentu saja, tetapi bentuk bebas.
- Memanfaatkan kemajuan di era teknologi melalui struktur dan konstruksi yang bebas.
- Memakai bahan-bahan pre-fabrikasi dan bahan-bahan baru seperti kaca, baja dan alumunium.
- Memunculkan bentuk-bentuk baru dari arsitektur yang analog dengan musim, maksudnya adalah bentuk yang tidak bisa diduga sebelumnya. Dinamis sebagai konsekuensi perubahan.

Futuristik adalah lambang perubahan, dinamis dan menembus ruang tidak tampak. Dalam ilmu arsitektur, terminologi futuristik masih rancu atau belum dapat digolongkan ke dalam arsitektur *modern*, *late modern* maupun *post modern*. Arsitektur Futuristik tidak terlepas dari penggunaan teknologi yang dapat membantu memudahkan manusia dalam melakukan aktifitasnya sehari-hari. Berikut adalah **Bagan 2.1** yang merupakan prinsip-prinsip atau sifat dari Arsitektur Futuristik:



Bagan 2. 1 Prinsip Arsitektur Futuristik

Sumber: Hasil Analisis

2.1.3 Korelasi Tema Dengan Pendekatan Arsitektural

a. Arsitektur Futuristik Pada *Interactive Desain*

Arsitektur adalah sebuah media komunikasi yang bertujuan untuk memproyeksikan ide menjadi sebuah objek (desain) yang mempunyai fungsi-fungsi tertentu. Sebuah media komunikasi mempunyai satu tujuan utama yaitu sebagai sarana yang memberikan informasi se jelas mungkin kepada penerima. Pendekatan Arsitektur Futuristik mempunyai citra yang mengesankan bahwa bangunan berorientasi ke masa depan atau mengikuti perkembangan zaman. Citra masa depan yang dimaksud adalah penggunaan teknologi yang membantu manusia dalam memenuhi kebutuhannya. Menurut Haines (1950) dan Chiara (1980), arsitektur futuristik mengandung nilai-nilai inovatif dari segi teknologi yang dipakai dan dapat melayani perubahan peradaban kegiatan manusia

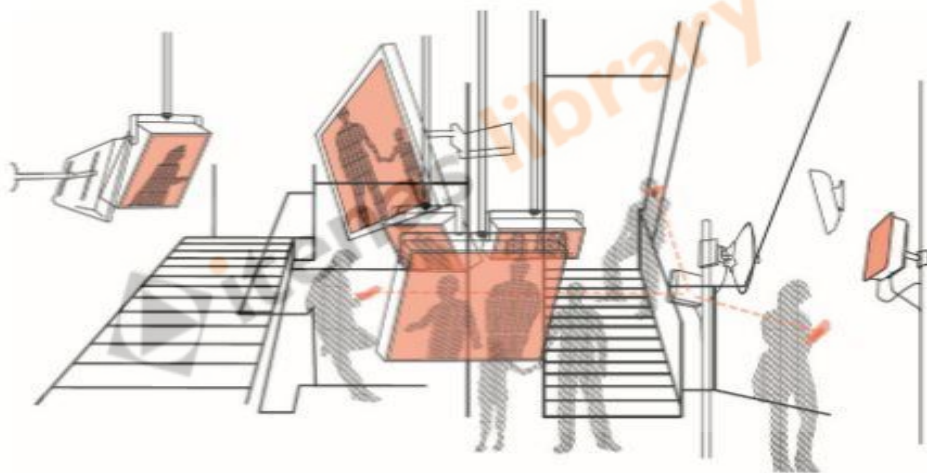
Menurut Dr. Carlos Calderon dalam bukunya yang berjudul "*Interactive Architecture Design*", desain interaktif dalam arsitektur bertujuan untuk menggabungkan teknologi digital dan virtual ruang dengan pengalaman spasial yang nyata dan fisik. Interaktif desain dapat menciptakan sebuah cara unik dalam menavigasi dan menempati ruang, dengan mengadopsi sifat berbasis waktu dari teknologi digital yang ada. Teknologi digital yang meresap pada setiap aspek telah menandai era baru dalam ilmu komputasi, teknik dan desain. Salah satu tantangan komputasi dan desain adalah menyatukan digital dengan fisik untuk

mengintegrasikan bentuk-bentuk telekomunikasi dan komputasi baru kedalam kehidupan.

b. Teknologi Sebagai Citra Perancangan

Pengertian teknologi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), teknologi memiliki arti: (1) metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis; ilmu pengetahuan terapan; (2) keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yg diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia.

Menurut Dr. Calos (2009), teknologi adalah pendorong utama dibalik adopsi ruang interaktif sebagai pradigma desain dalam arsitektur dan hal tersebut akan menjadi evolusi yang menentukan arah masa depan Arsitektur Interaktif. Desain interaktif ditandai oleh kemampuan desain dalam merespon pengguna seperti **Gambar 2.1**.



Gambar 2. 1 Penerapan Teknolgi Dalam Perancangan

Sumber: Buku “*Interactive Architecture Design*”

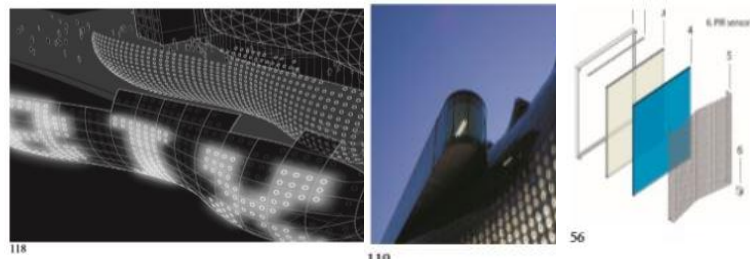
https://www.researchgate.net/publication/279187061_Interactive_Architecture_Design

(diakses 18 Maret 2020)

Penerapan Arsitektur Futuristik yang menggunakan teknologi sebagai alat atau wadah guna menciptakan sebuah sifat interaktif didalam perancangan bangunan dapat dilihat dari berbagai aspek desain, diantara lain:

c. Bentuk, Fasad dan Material

Bentuk masa dibuat dinamis, fleksibel dan progresif yang menghindari sifat kaku dan monoton. Perencanaan fasad dapat menggunakan teknologi LED sebagai media komunikasi bangunan terhadap lingkungan sekitar. Penggunaan material bangunan yang disesuaikan dengan fungsi, efektifitas dan efisiensi.



Gambar 2. 2 Penerapan Teknolgi Dalam Fasad

Sumber: Buku “*Interactive Architecture Design*”

(https://www.researchgate.net/publication/279187061_Interactive_Architecture_Design)
(diakses 18 Maret 2020)

d. Sarana dan Prasarana

Sarana dan Prasarana dapat mengusung konsep *high tech* yang menghasilkan pengiriman informasi yang melibatkan *experience* pengguna didalamnya (*two ways communication*).



Gambar 2. 3 Penerapan Teknolgi Dalam Sarana dan Prasarana

Sumber: Buku “*Interactive Architecture Design*”

(https://www.researchgate.net/publication/279187061_Interactive_Architecture_Design)
(diakses 18 Maret 2020)

2.1.4 Klasifikasi Museum

Klasifikasi macam-macam jenis museum di Indonesia :

1. Berdasarkan Tingkat Koleksi

- Museum Nasional, sebuah museum yang memiliki tingkatan koleksi sesuai dengan kelas nasional atau taraf nasional.
- Museum Regional, sebuah museum yang memiliki tingkatan koleksi terbatas dan hanya dalam lingkup daerah regional.
- Museum Lokal, sebuah museum yang memiliki tingkatan koleksi dalam taraf suatu daerah tertentu yang lingkungannya lebih kecil.

2. Berdasarkan Penyelenggara

- Museum Pemerintah, sebuah museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh pemerintah, baik pusat maupun daerah.
- Museum Swasta, sebuah museum yang diselenggarakan oleh perseorangan

tetapi harus memiliki izin pemerintah.

3. Berdasarkan Koleksi

- Museum Umum, sebuah museum yang memiliki koleksi berupa kumpulan bukti material manusia dan lingkungannya yang bersifat umum.
- Museum Khusus, sebuah museum yang memiliki koleksi dari cabang ilmu pengetahuan tertentu.

Jenis museum menurut *International Council of Museum (ICOM)*:

- *Art Museum*
Museum yang mengelola, menyimpan dan mengumpulkan benda yang berkaitan dengan seni.
- *Arkeologi and History Museum*
Museum yang mengelola, menyimpan dan mengumpulkan benda arkeologi dan bersejarah (manusia dan peradabannya).
- *National Museum*
Museum yang mengelola, menyimpan dan mengumpulkan benda yang berasal dari berbagai wilayah negara museum itu berdiri.
- *Natural History Museum*
Museum yang mengelola, menyimpan dan mengumpulkan benda yang berkaitan dengan ilmu-ilmu alam.
- *Science and Technology Museum*
Museum yang mengelola, menyimpan dan mengumpulkan benda yang berkaitan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- *Specialized Museum*
Museum yang mengelola, menyimpan dan mengumpulkan benda khusus tertentu yang lebih spesifik.

Menurut Ghirardo (1996), ada beberapa klasifikasi galeri:

1. Klasifikasi galeri berdasarkan jenis pameran yang diadakan :

- *Permanent Exhibition*
- *Temporary Exhibition*
- *Traveling Exhibition*

2. Klasifikasi galeri berdasarkan kepemilikan :
 - *Private Art Gallery*
 - *Public Art Gallery*
 - *Combination*
3. Klasifikasi galeri berdasarkan tingkat dan luas koleksi :
 - Galeri Lokal
 - Galeri Regional
 - Galeri Internasional

2.1.5 Definisi Museum

Secara Etimologi kata museum berasal dari bahasa latin yaitu “museum” (“musea”). Aslinya dari bahasa Yunani mouseion yang merupakan kuil yang dipersembahkan untuk Muses (dewa seni dalam mitologi Yunani), dan merupakan bangunan tempat pendidikan dan kesenia, khususnya institut untuk filosofi dan penelitian pada perpustakaan di Alexandria yang didirikan oleh Ptolomy I Soter 280 SM.

Museum adalah institusi permanen dalam hal melayani dan mengembangkan masyarakat, terbuka untuk umum yang bertujuan mempelajari, mengawetkan, melakukan penelitian, melakukan penyampaian kepada masyarakat dan pameran untuk tujuan pembelajaran, pendidikan, rekreasi, dan memberi tahukan aset-aset barang berharga yang nyata dan “tidak nyata” tentang lingkungannya kepada masyarakat.

Menurut Association of Museum (1998) defenisi tentang museum adalah museum memperbolehkan seseorang untuk melakukan penelitian untuk isnpirasi, pembelajaran, dan kesenangan. Museum adalah badan yang mengumpulkan, menyelamatkan dan meneriam artefak dan specimen dari orang yang dipercaya oleh badan museum.

Dalam kongres majelis umum ICOM (International Council of Museum) sebuah organisasi internasional dibawah UNESCO, menetapkan defenisi museum sebagai berikut: “Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan dalam melayani masyarakat, terbuka untuk umum, memperoleh,

mengawetkan, mengkomunikasikan dan memamerkan barang-barang pembuktian manusia dan lingkungan untuk tujuan pendidikan, pengkajian dan hiburan.

Museum mengumpulkan dan merawat benda-benda ilmu pengetahuan alam, benda-benda seni, dan benda-benda yang memiliki sejarah penting agar tampak bernilai dan untuk dipamerkan kepada masyarakat umum melalui pameran permanen dan temporer. Museum besar terletak di kota besar dan museum lokal berada di kota kecil. Kebanyakan museum menawarkan program dan kegiatan yang menjangkau seluruh pengunjung, termasuk orang dewasa, anak-anak, seluruh keluarga, dan tingkat profesi lainnya. Program untuk umum terdiri dari perkuliahan atau pelatihan dengan staf pengajar, orang-orang yang ahli dengan film, musik atau pertunjukkan tari, dan demonstrasi dengan teknologi.

Jenis-jenis museum berdasarkan jenis koleksi yang dimilikinya antara lain :

- **Museum Seni** juga dikenal sebagai sebuah galeri seni, merupakan sebuah ruang untuk pameran seni, biasanya merupakan seni visual, dan biasanya terdiri dari lukisan, ilustrasi, dan patung. Koleksi dari lukisan dan dokumen lama biasanya tidak dipamerkan di dinding, akan tetapi diletakkan di ruang khusus.
- **Museum Sejarah** merupakan museum yang memberikan edukasi terhadap sejarah dan relevansinya terhadap masa sekarang dan masa lalu. Beberapa museum sejarah menyimpan aspek kuratorial tertentu dari sejarah dari lokal tertentu. Museum jenis ini memiliki koleksi yang beragam termasuk dokumen, artefak, seni, dan benda arkeologi.
- **Museum Maritim** merupakan museum yang menspesialisasikan terhadap objek yang berhubungan dengan kapal, dan perjalanan di laut dan danau.
- **Museum Otomotif** merupakan museum yang memamerkan kendaraan.
- **Museum Sejarah alam** merupakan museum yang memamerkan dunia alam yang memiliki fokus di alam dan budaya. Pada umumnya memberi edukasi yang berfokus pada dinosaurus, sejarah kuno, dan antropologi.
- **Museum Open Air** merupakan museum yang mengkoleksi dan membangun kembali bangunan tua di daerah terbuka luar. Biasanya bertujuan untuk menciptakan kembali bangunan dan suasana lansekap masa lalu.
- **Museum Sains** merupakan museum yang membahas tentang seputar masalah

scientific dan sejarahnya. Untuk menjelaskan penemuan-penemuan yang kompleks, pada umumnya digunakan media visual. Museum jenis ini memungkinkan memiliki studio MAX yang merupakan studio visual tiga dimensi.

- **Museum Spesialisasi** merupakan museum yang menspesialisasikan pada topic tertentu. Contoh museum ini adalah museum ulos, museum batik, museum music, museum anak, museum gelas, dsb. Museum ini umumnya member edukasi dan pengalaman yang berbeda dibandingkan museum lainnya.
- **Museum Virtual** merupakan museum yang berada di dunia maya yang berupa internet dimana tidak memiliki fisik museum dan isinya hanya berupa data.

Dalam kongres majelis umum ICOM (*International Council of Museum*) sebuah organisasi internasional dibawah UNESCO, menetapkan definisi museum sebagai berikut: “Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan dalam melayani masyarakat, terbuka untuk umum, memperoleh, mengawetkan, mengkomunikasikan dan memamerkan barang-barang pembuktian manusia dan lingkungan untuk tujuan pendidikan, pengkajian dan hiburan.”

2.1.6 Fungsi dan Tugas Museum

Fungsi dasar dari sebuah museum sebenarnya adalah untuk mengkoleksi dan memelihara obyek-obyek dan spesimen-spesimen serta memamerkannya secara teratur kepada khalayak ramai. Museum juga memberikan program inovasi dan pameran pameran yang merupakan sumbangan khas kepada kehidupan suatu budaya komunitas. Maka lebih lanjut museum dapat berfungsi sebagai katalis yang memperkenalkan kepada orang-orang tentang ide-ide dan bidang minat baru serta memberikan semangat bagi mereka untuk mencari ilmu lebih mendalam melalui penelitian dan kunjungan berulang-ulang. Informasi didalam museum sangat spesifik dalam mengulas suatu hal yang menjadi tema dari konten pameran yang ada. Bahkan pameran tidak semata-mata hanya menyediakan kesempatan bagi para pengunjung museum untuk sekedar menikmati koleksi saja, akan tetapi pengunjung juga diharapkan mampu untuk berpikir, mengagumi, memeriksa dan menyelidiki koleksi yang ada di Pameran tersebut.

Dewasa ini, museum memiliki tugas penting, salah satu diantaranya adalah merintis jalan bagi tercapainya puncak kebudayaan dengan melaksanakan proyek- proyek nyata, misalnya pembangunan museum-museum baru, melatih tenaga-tenaga ahli dalam merencanakan program yang sistematis dan luwes, sehingga akhirnya menyadarkan sebuah bangsa akan kebudayaannya sendiri. Secara umum, tugas museum meliputi pengoleksian, penyimpanan, pendokumentasian, pengidentifikasian dan memamerkan.

Berdasarkan rumusan ICOM (*Internasional Council of Museums*) ada beberapa hal yang diutamakan dalam museum antara lain:

1. Dokumentasi dan penelitian
2. Mengumpulkan dan menjaga warisan alam dan budaya
3. Perservasi dan Konservasi
4. Pemerataan dan penyebaran ilmu kepada masyarakat
5. Memperkenalkan dan menghayati kesenian
6. Memperkenalkan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa
7. Visualisasi warisan alam dan budaya
8. Media untuk menyatakan syukur kepada Tuhan pemilik hidup kita

2.1.7 Standar Ruang Pameran

Perancangan sebuah museum perlu beberapa pertimbangan yang berkaitan dengan penataan ruang dan bentuk, diantara lain :

1. Tema pameran sebagai pembatas benda-benda pamer dan termasuk kedalam kategori yang ditentukan.
2. Merencanakan sistematika penyajian sesuai dengan tema yang dipilih, terdiri dari :
 - Sistem berdasarkan kronologis
 - Sistem berdasarkan fungsi
 - Sistem berdasarkan jenis koleksi
 - Sistem berdasarkan bahan koleksi
3. Memilih metoda yang tepat agar dapat tercapai maksud penyajian berdasarkan tema yang dipilih, terdiri dari :

- Metoda pendekatan esteis
- Metoda pendekatan romantik / tematik
- Metoda pendekatan intelektual

2.1.8 Karakteristik Benda-Benda Koleksi Museum

Pada umumnya sebuah museum mewadahi koleksi penting yang sudah terseleksi. Objek yang secara langsung dapat dinikmati di museum dengan diregistrasi terlebih dahulu di koleksi museum dengan nomor artefak dan detail rekaman tentang sumbernya.

Kriteria objek koleksi yang ditampung di dalamnya adalah:

- Memiliki nilai sejarah / ilmiah
- Dapat diidentifikasi wujudnya (morfologi), tipe (typologi), fungsi dan maknanya secara historis dan geografis.
- Harus dapat dijadikan dokumen dalam arti sebagai bukti kenyataan (realitas) dan eksistensinya bagi penelitian ilmiah.
- Harus dapat dijadikan sesuatu yang monumental (bakal menjadi monumen dalam sejarah alam dan budaya).
- Benda asli (realia), replika / reproduksi yang sah menurut kaidah permuseuman.

2.1.9 Klasifikasi Sirkulasi Museum

Sirkulasi dalam bangunan museum harus menjadi faktor penting dalam perencanaan. Sirkulasi akan menentukan pergerakan pengguna dalam melihat objek-objek pameran didalam bangunan. Berikut adalah metode sirkulasi museum atau pameran :

1. *Suggested Approach*

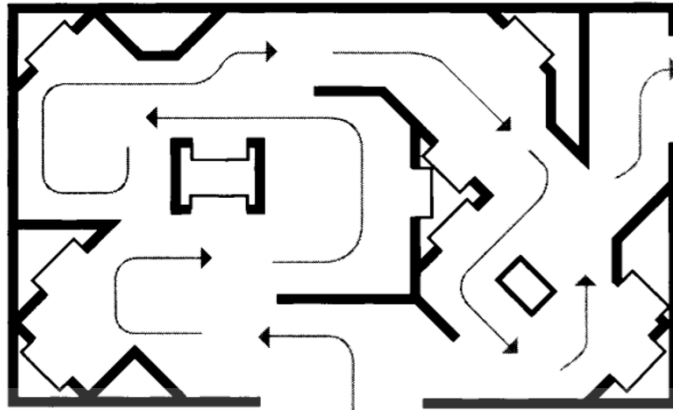
Metode ini menggunakan warna, pencahayaan, pencari arah dan visual serupa untuk menarik pengunjung sepanjang rute yang dipilih. Pendekatan ini akan mempromosikan pengalaman belajar yang nyaman bagi pengunjung dengan memberikan kebebasan memilih sambil mempertahankan lingkungan sekitar.

- Keuntungan

Metode yang disarankan menyediakan jalur kasual sebagai pelindung, sambil menyajikan informasi dalam kerangka kerja yang koheren dan dalam penambahan interpretatif.

- Kekurangan

Metode ini sangat bergantung pada keberhasilan elemen desain untuk menemukan pengalaman dalam pembelajaran.



Gambar 2. 4 Sirkulasi Suggested Approach

Sumber: Theory and Practice Museum Exhibition

2. *Unstructured Approach*

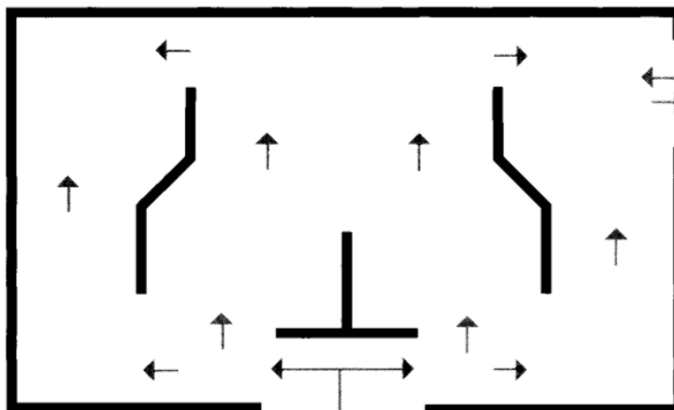
Saat memasuki galeri, pengguna dapat memilih jalurnya sendiri tanpa rute yang disarankan. Pada dasarnya, gerakan itu tidak diarahkan dan bergerak secara acak. Metode ini biasanya digunakan pada galeri seni

- Keuntungan

Pendekatan yang cocok untuk pameran yang sangat berorientasi kepada objek. Hal ini memungkinkan pengunjung untuk bergerak dengan kecepatannya sendiri dan memilih prioritas utama mereka.

- Kekurangan

Pendekatan ini tidak bekerja dengan baik dengan alur cerita atau presentasi terarah.



Gambar 2. 5 Sirkulasi *Unstructured Approach*

Sumber: Theory and Practice Museum Exhibition

3. *Directed Approach*

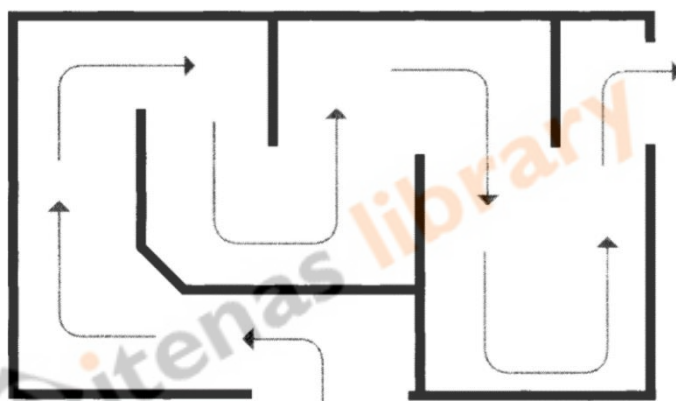
Metode yang bersifat kaku dibandingkan metode lainnya. Galeri atau museum yang menerapkan metode ini diatur dalam arus lalu lintas satu arah dengan kemungkinan seluruh objek pameran tidak akan terlihat sepenuhnya.

- Keuntungan

Metode ini memungkinkan pengembangan subjek yang sangat terstruktur, koheren dan didaktis.

- Kekurangan

Metode ini sering sering menciptakan perilaku pengunjung yang berorientasi ke arah akses keluar. Dalam beberapa kasus dapat menyebabkan kemacetan.



Gambar 2. 6 Sirkulasi *Directed Approach*

Sumber: Theory and Practice Museum Exhibition

2.1.10 Definisi Transportasi

Menurut Steenbrink (1974), transportasi adalah perpindahan orang atau barang dengan menggunakan alat atau kendaraan dari dan ke tempat-tempat yang terpisah secara geografis.

Menurut Morlok (1981), pengertian transportasi adalah kegiatan memindahkan atau mengangkut sesuatu dari suatu tempat ke tempat lainnya.

Menurut Soegijatna Tjakranegara, pengertian transportasi adalah memindahkan barang (*commodity of goods*) dan penumpang dari suatu tempat ke tempat lainnya, sehingga pengangkut menghasilkan jasa angkutan atau produksi jasa bagi masyarakat yang membutuhkan untuk pemindahan atau pengiriman barang-barangnya.

Secara garis besar transportasi adalah proses pemindahan atau pengangkutan manusia, hewan, dan barang dari suatu tempat menuju tempat lainnya dengan menggunakan berbagai alat transportasi. Berikut adalah unsur-unsur utama transportasi:

1. Manusia, yang memerlukan transportasi
2. Barang, yang dibutuhkan manusia
3. Kendaraan, sarana untuk transportasi
4. Jalan, prasarana untuk transportasi
5. Organisasi, pengelola kegiatan transportasi

2.1.11 Fungsi Transportasi

1. Sebagai alat untuk memudahkan kegiatan manusia sehari-hari.
2. Sebagai alat untuk melancarkan proses perpindahan manusia atau barang keperluan manusia.
3. Sebagai media yang dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan pembangunan di daerah tertentu.
4. Sebagai media yang dapat menunjang pertumbuhan dan perkembangan ekonomi nasional melalui bisnis jasa transportasi.

2.1.12 Manfaat Transportasi

1. Manfaat Ekonomi

Sebagian besar kegiatan ekonomi yang dilakukan manusia membutuhkan sarana perpindahan. Artinya setiap transaksi ekonomi yang terjadi akan melibatkan jasa angkutan. Tanpa adanya jasa transportasi maka kegiatan ekonomi akan berjalan lambat.

2. Manfaat Sosial

Manusia merupakan makhluk sosial yang selalu membutuhkan interaksi satu sama lainnya. Dengan adanya transportasi maka akan memudahkan dalam berinteraksi satu sama lain.

Beberapa manfaat transportasi bagi sosial diantaranya :

- Mempercepat proses perpindahan manusia dari suatu tempat ke tempat lainnya.
- Mempermudah proses pertukaran informasi dari setiap daerah.

- Menjadi sarana pelayanan bagi masyarakat, baik perorangan maupun kelompok.
- Membuka peluang bisnis di bidang jasa angkutan atau perjalanan.

3. Manfaat Politik

- Mempersatukan suatu negara kepulauan.
- Meningkatkan keamanan.
- Mempermudah dalam perluasan pelayanan bagi masyarakat.
- Memudahkan dalam mengakses tempat-tempat tertentu, termasuk ketika terjadi bencana.

2.1.13 Jenis-Jenis Transportasi

Secara umum, ada tiga jenis transportasi yang sering digunakan oleh manusia. Mengacu pada tempat beroperasinya, berikut adalah jenis alat transportasi :

1. Transportasi Darat

Transportasi darat terdiri dari dua kelompok, yaitu :

- Transportasi Jalan Raya

Merupakan kendaraan yang beroperasi menggunakan jalan aspal/beton. Beberapa prasarana yang dibutuhkan adalah jalan raya, jembatan, halte, rambu lalu lintas dan lain sebagainya. Alat transportasi jalan raya pada umumnya adalah mobil, motor, truk, bus dan sepeda.

- Transportasi Rel (Khusus)

Kendaraan pada jalur rel bergerak dengan menggunakan bahan bakar batu bara atau daya listrik dan melaju sesuai rel yang disediakan. Beberapa kendaraan yang menggunakan rel adalah kereta api dan kereta listrik.

2. Transportasi Udara

Transportasi udara adalah kendaraan yang melakukan operasinya di udara, baik mengangkut manusia, hewan maupun barang. Prasarana yang dibutuhkan transportasi udara adalah bandara, operator penerbangan dan lain sebagainya. Beberapa alat transportasi udara adalah pesawat terbang, helikopter dan roket.

3. Transportasi Air

Transportasi air adalah sebuah alat kendaraan yang dapat melakukan operasinya di atas permukaan ataupun di dalam air. Beberapa alat transportasi air adalah perahu, kapal laut, feri, kapal selam dan lain sebagainya.

2.1.14 Mobil Klasik Eropa

Menurut Perhimpunan Penggemar Mobil Kuno Indonesia (PPMKI), penyematan kata “mobil klasik” ditujukan pada mobil-mobil tua yang dulunya berstatus mobil mewah dan diproduksi terbatas. Acuannya adalah kata klasik itu sendiri yang bernilai. Sejarah mobil dimulai semenjak tahun 1768 di Prancis, dengan penciptaan mobil bermesin uap yang mampu mengangkut beberapa orang oleh Nicolas-Joseph Cugnot. Pada tahun 1807, hadir mobil pertama yang didukung oleh mesin dengan pembakaran internal berbahan bakar gas oleh Francois Isaac de Rivaz. Penemuan mesin pembakaran internal dengan bahan bakar mesin pada 1885 kemudian membawa angin segar bagi industri otomotif dunia. Berdasarkan sejarah tersebut perkembangan kendaraan roda empat atau mobil ini terbagi menjadi 9 era yaitu, Uap (1768-1888), Veteran (1888-1905), Brass (1905-1918), Vintage (1918-1929), Pra Perang (1930-1946), Pasca Perang (1946-1955), Klasik (1955-1975), Youngtimer (1975-1990), Modern Klasik (1990-2000).

Selang era Pasca Perang (1946-1955) kota-kota di Eropa mulai memasuki kondisi dimana kepadatan kota yang semakin meningkat dari sebelumnya. Hal ini dikarenakan situasi damai yang membuat para tentara mulai kembali ke kota asalnya. Kebutuhan akan transportasi pun semakin meningkat mengingat kegiatan diperkotaan semakin ramai dan padat. Mobil adalah salah satu kendaraan yang banyak dicari oleh orang-orang yang membutuhkan transportasi pribadi dalam menjalankan aktivitasnya sehari-hari. Maka dari itu Era Klasik (1955-1975) adalah era dimana produsen-produsen mobil di dunia memasuki masa kebangkitan. Setelah berakhirnya masa perang, industri otomotif mulai memasarkan produknya untuk lingkup yang lebih luas. Era klasik ditandai dengan munculnya mobil-mobil berukuran besar yang dapat memuat lebih banyak orang dengan desain yang lebih elegan dan sederhana. Bermadalkan desain yang lebih modern dari era sebelumnya, mobil-mobil dari era klasik menjadi daya tarik bagi masyarakat dunia.

Desain mobil – mobil pada era klasik seperti yang terlihat pada **Gambar 2.7** semakin mengedepankan aspek modernisasi dalam setiap detailnya. Beberapa desain bahkan menerapkan konsep terbuka guna mendapatkan sensasi berkendara yang berbeda dari biasanya. Keberadaan mobil-mobil klasik pada saat ini sangat terbatas dan memiliki daya jual yang tinggi. Hal ini disebabkan karena semakin banyaknya minat masyarakat terhadap jenis mobil tersebut. Selain sebagai benda koleksi, mobil klasik pun dapat digunakan untuk kebutuhan serta aktivitas sehari-hari. Nilai jual sebuah mobil klasik tentunya berdasarkan beberapa aspek yang dimiliki mobil tersebut. Salah satunya adalah umur sebuah mobil yang semakin tua akan semakin mahal pula nilai jualnya. Semakin tua mobil tersebut, maka desain yang dimiliki tentunya akan semakin klasik. Tidak hanya itu, jumlah dari produksi sebuah mobil klasik pun akan mempengaruhi harga jual. Semakin sedikit jenis mobil tersebut diproduksi, maka harganya pun akan semakin mahal. Hal ini tentunya disebabkan karena kolektor umumnya akan mengoleksi benda-benda yang tidak banyak dipasaran dan memiliki nilai-nilai sejarah yang panjang.



Gambar 2. 7 Contoh Mobil Klasik

Sumber: <https://www.erclassics.com/history/> (diakses 18 Maret 2020)

2.1.15 Klasifikasi Mobil Klasik Eropa

Produsen-produsen mobil Eropa pada Era Klasik (1955-1975) sampai dengan Era Modern Klasik (1990-2000) mempunyai ciri khasnya masing-masing dari segi desain eksterior, interior sampai mesin kendaraan. Kisah sejarah yang sangat panjang dan berliku dalam proses perjalanan suatu produsen dapat menjadi sebuah cerita menarik untuk diikuti. Berikut adalah **Tabel 2.1** menunjukkan beberapa produsen mobil-mobil klasik eropa yang mempunyai nilai-nilai sejarah yang panjang dan masih memiliki eksistensi sampai saat ini:

Produsen Mobil	Asal Negara	Tahun	Contoh Mobil		
Mercedes-Benz 	Jerman	1926	 Mercedes-Benz 190 SL (1955)	 Mercedes-Benz 230 SL (1963)	 Mercedes-Benz 280 (1971)
Ferrari 	Italia	1947	 Ferrari 308 (1975)	 Ferrari 328 (1985)	 Ferrari Testarosa (1984)
BMW 	Jerman	1916	 BMW E34 (1986)	 BMW E30 (1982)	 BMW 202 (1965)

<p>Porsche</p> 	<p>German</p>	<p>1931</p>	 <p>Porsche 365 (1965)</p>	 <p>Porsche 991 (1964)</p>	 <p>Porsche 912 (1965)</p>
<p>Jaguar</p> 	<p>Britania Raya</p>	<p>1922</p>	 <p>Jaguar E Cabriolet (1965)</p>	 <p>Jaguar XKL 120 (1954)</p>	 <p>Jaguar XKL 150 (1957)</p>
<p>Volkswagen</p> 	<p>German</p>	<p>1937</p>	 <p>Volkswagen Karmann G (1955)</p>	 <p>Volkswagen TI (1967)</p>	 <p>Volkswagen Gold (1971)</p>

 <p>Triumph</p>	Britania Raya	1959	 <p>Triumph TR 3 (1955)</p>	 <p>Triumph TR 4 (1961)</p>	 <p>Triumph Spitfire (1962)</p>
 <p>MG</p>	Britania Raya	1920	 <p>MG A (1955)</p>	 <p>MGB Cabriolet (1962)</p>	 <p>MGB GT Coupe (1965)</p>
 <p>Austin Healey</p>	Britania Raya	1952	 <p>AH 104 (1955)</p>	 <p>AH 106 (1957)</p>	 <p>AH 3000 (1961)</p>

Tabel 2. 1 Klasifikasi Mobil Klasik

Sumber: <https://www.erclassics.com/history/> (diakses 18 Maret 2020)

2.2 Studi Banding

a. Mercedes Benz Museum

Arsitek : UNStudio

Area : 3500 m²

Tahun : 2006

Lokasi : Stuttgart, Germany

Tema : Futuristik

Museum Mercedes Benz didirikan untuk menampilkan berbagai produk Mercedes Benz dari waktu ke waktu. Museum Mercedes Benz menjadi salah satu destinasi wisata yang seringkali dikunjungi oleh turis mancanegara, terutama bagi pecinta otomotif. Dari desain mobil keluaran terbaru sampai desain awal tahun 1900 dengan gaya klasik dapat memanjakan mata. Pengunjung pun disuguhkan oleh layar interaktif yang memberikan informasi tentang sejarah awal mula perusahaan Mercedes Benz berdiri. Bangunan ini memiliki konsep untuk menggabungkan kerumitan dari struktur sebagai eksterior dan menciptakan sebuah ruang-ruang yang saling berhubungan.

Pada bangunan ini, pengunjung akan mempunyai ruang gerak bebas kemanapun mereka mau. Penataan barang koleksi pun dibuat seakan-akan berada pada lintasan mobil yang sebenarnya. Sistem pencahayaan pun menjadi aspek penting dalam memberikan kualitas visual yang baik dari berbagai produk museum. Berbagai sarana dan prasarana interaktif pun menjadi elemen desain yang sangat bermanfaat bagi pengunjung. Material pada interior bangunan pun sengaja ditonjolkan oleh museum mercedes benz guna memberikan estetika berkesan simple dan klasik.



Gambar 2. 8 Museum Mercedes Benz

Sumber: <https://www.archdaily.com/805982/mercedes-benz-museum-unstudio>
(diakses 18 Maret 2020)

b. Porsche Museum

Arsitek	: Delugan Meissl
Area	: 5600 m ²
Tahun	: 2008
Lokasi	: Stuttgart, Germany
Tema	: Futuristik

Porsche didirikan oleh Ferdinand Porsche pada tahun 1931 setelah sekian lama bekerja sebagai insinyur. Dalam rangka untuk memperkenalkan produk-produk Porsche pada masyarakat dunia, perusahaan membuat sebuah museum di wilayah Stuttgart. Struktur utama dari bangunan museum Porsche adalah kolom-kolom baja yang menyangga kantilever dari bagian depan bangunan. Hal ini pun memberikan efek melayang pada daerah *entrance* bangunan. Material pelapis eksterior adalah pre fabrikasi yang semakin menegaskan konsep futuristik yang menjadi konsep utama bangunan. Dengan mengusung tema putih pada eksterior bangunan memberikan kesan elegan indah yang melambangkan produk-produk Porsche. Warna putih kembali menjadi tema dalam interior bangunan museum Porsche. Selain melambangkan keeleganan, kesan bersih pun menjadi salah satu keindahan dari interiornya. Pada museum Porsche terpajang berbagai koleksi mobil-mobil yang memiliki nilai-nilai tinggi dan produksi terbatas. Mobil-mobil yang ditampilkan adalah representasi dari perjalanan sejarah Porsche. Adanya dinding interaktif (Porsche Touch Wall) memudahkan pengunjung dalam mendapatkan informasi dari barang-barang koleksi yang ada. Interaksi bangunan dengan manusia menjadi salah satu kunci dari keistimewaan museum Porsche.



Gambar 2. 9 Museum Porshe

Sumber: <https://www.archdaily.com/71208/porsche-museum-delugan-meissl-photos-by-michael-schnell>
(diakses 18 Maret 2020)

c. Enzo Ferrari Museum

Arsitek : Jan Kaplicky

Area : 5600 m²

Tahun : 2012

Lokasi : Modena, Italy

Tema : Futuristik

Museum Enzo Ferrari diresmikan pada 18 Februari 2012 bertepatan dengan hari kelahiran pendiri Ferrari yaitu Enzo Ferrari. Bangunan mengusung konsep konservasi atas bangunan sekitarnya yang mana adalah tempat pertama kali mobil Ferrari dirancang. Museum ini pun sarat dengan tampilan yang merepresentasikan sejarah Ferrari lengkap dengan dokumentasi kejayaan Enzo Ferrari di dunia balap. Pada bagian fasad bangunan, menggunakan kaca melengkung yang dibatasi oleh panel-panel. Setiap panel didukung oleh baja pra-tegang dan mampu menahan tekanan 40 ton. Fasad pada bangunan museum pun dapat menyesuaikan dengan musim atau iklim daerah tersebut dengan bantuan termo sensor.

Pengunjung yang masuk kedalam bangunan akan disuguhkan pemandangan dari seluruh ruang pameran tanpa adanya dinding masif penyekat. Konsep ruangan putih, besar dan terbuka menjadi poin utama yang memberikan kesan lebih menonjol pada setiap barang pameran yang ada. Terdapat ruang audiovisual yang akan memberikan informasi-informasi lebih detail tentang sejarah dari Ferrari. Untuk bagian bangunan lama atau konservasi, struktur utama tidak diubah sama sekali bahkan sengaja diekspos untuk memberikan kombinasi estetika yang indah.



Gambar 2. 10 Museum Enzo Ferrari

Sumber: <https://www.archdaily.com/253958/enzo-ferrari-museum-future-systems>
(diakses 18 Maret 2020)

d. Museum Angkut

Arsitek	: -
Area	: 3800 m ²
Tahun	: 2014
Lokasi	: Malang, Indonesia
Tema	: Industrial

Museum angkut menjadi satu satunya museum di Indonesia yang menjadikan alat transportasi sebagai objek pameran. Hal ini tentunya menjadikan museum tersebut sebagai salah satu destinasi wisata yang paling digemari oleh masyarakat Indonesia. Dengan mengusung konsep hiburan dan edukasi dikemas menjadi atraksi yang interaktif, dapat menjadi daya tarik berbagai kalangan masyarakat yang ada. Jenis-jenis transportasi yang ada pada museum angkut yaitu darat, laut dan udara dari berbagai rentan waktu yang berbeda. Museum angkut terbagai menjadi dua zona. Zona indoor untuk koleksi transportasi klasik yang mempunyai nilai tinggi, sedangkan zona outdoor terdapat koleksi transportasi antik dari berbagai periode waktu.

Tema bangunan pada museum angkut adalah klasik kontemporer dengan area indoor dan outdoor. Dengan adanya dua zona tersebut, pengunjung diberikan dua pengalaman yang berbeda. Pada area outdoor, terdapat zona-zona yang dibuat serupa dengan kondisi dimana alat transportasi tersebut beroperasi. Pada area indoor, interior bangunan bertema klasik yang akan membawa pengunjung merasakan suasana dijamin transportasi antik masih beroperasi.



Gambar 2. 11 Museum Angkut

Sumber: <https://jtp.id/museumangkut/>
(diakses 18 Maret 2020)