

JURNAL STUPA

Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur



JURNAL STUPA (Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur) - Vol. 7, No. 1, APRIL 2025

Jurusan Arsitektur dan Perencanaan
Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara
Kampus 1, Gedung L, Lantai 7
Jl. Letjend. S. Parman No. 1, Jakarta Barat 11440
Telp. (021) 5638335 ext. 321
Email: jurnalstupa@ft.untar.ac.id

APRIL 2025
Vol. 7, No. 1



Jurusan Arsitektur dan Perencanaan
Fakultas Teknik
Universitas Tarumanagara



DAFTAR ISI

HUBUNGAN POLA AKTIVITAS PENGHUNI DENGAN PENGATURAN ZONING PADA DESAIN RUMAH SUSUN SEWA <i>Gabriela Deanna Winata, Theresia Budi Jayanti</i>	1 - 12
PENDEKATAN <i>TRANS-PROGRAMMING</i> DALAM ARSITEKTUR PADA WISATA RELIGI PESISIR LUAR BATANG, SUNDA KELAPA <i>Dicky Venantius, Olga Nauli Komala</i>	13 - 26
PENDEKATAN <i>THIRD PLACE</i> DALAM REDEFINISI LOKASARI SEBAGAI RUANG UNTUK SENI PERTUNJUKAN <i>Jason Hadinata, Olga Nauli Komala</i>	27 - 40
PENGEMBALIAN IDENTITAS SENEN SEBAGAI SENTRA BUKU DENGAN METODE PLACEMAKING <i>Hartono Halim, Rudy Surya</i>	41 - 52
MENGHIDUPKAN KEMBALI AKTIVITAS PERDAGANGAN DI SENEN JAKARTA PUSAT: DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL <i>Auliya Ananti Shalsabilla, Rudy Surya</i>	53 - 64
PERANCANGAN PUSAT REKREASI URBAN BERBASIS KOMUNITAS DI GLODOK DENGAN PENDEKATAN PERILAKU <i>Adrian Karuniawan, Denny Husin</i>	65 - 74
PERANCANGAN AREA KOMERSIAL BERBASIS DIGITAL INTERAKTIF DI GLODOK, JAKARTA BARAT <i>Vincent, Denny Husin</i>	75 - 84
UPAYA MEMAKNAI KEMBALI CITRA EKS BANDARA KEMAYORAN MELALUI GALERI EDUKASI AVIASI <i>Aaron Pratama Santosa, Nina Carina</i>	85 - 98
REDEVELOPMENT TERMINAL GROGOL 2 SEBAGAI UPAYA EFISIENSI MOBILITAS <i>Fransiskus Bima K., J.M Joko Priyono</i>	99 - 114
KONSERVASI DAN PRESERVASI GUNA MENJAGA EKOLOGI DI KAWASAN SUAKA MARGASATWA MUARA ANGKE <i>Frans Hesketh Limmowsen, J.M Joko Priyono</i>	115 - 126
PRESERVASI BUDAYA OTOMOTIF MELALUI MUSEUM SEJARAH DI KEMAYORAN, JAKARTA <i>Samuel Losan Putra, Alvin Hadiwono</i>	127 - 140
PERANCANGAN <i>ESCAPE HEALING</i> PADA GEDUNG NITOUR DI KAWASAN HARMONI SEBAGAI <i>THIRD PLACE</i> DENGAN PENDEKATAN <i>INFILL</i> <i>Biancha Theana, Nafiah Solikhah</i>	141 - 154

OPTIMALISASI DESAIN PERGUDANGAN BERBASIS ROBOTIK DI SUNDA KELAPA UNTUK MENDUKUNG DISTRIBUSI BARANG PADA WILAYAH PELABUHAN <i>Devana Fida Agifta, Agnatasya Listianti Mustaram</i>	155 - 164
PUSAT HIBURAN, EDUKASI DAN TEATER SEBAGAI RUANG INTERAKSI SOSIAL DI KAWASAN MANGGA BESAR <i>Gilbertus Davy Ryan Tuju, Agnatasya Listianti Mustaram</i>	165 - 172
MENGHIDUPKAN WISMA DELIMA DENGAN MEMADUKAN KONSEP CO-WORKING DAN CAPSULE HOTEL DI JALAN JAKSA <i>Althaf Zhafirah, Sidhi Wiguna Teh</i>	173 - 182
PERANCANGAN KEMBALI PADA MAL PLAZA SEMANGGI DENGAN PENDEKATAN RE-ARCHITECTURE GUNA PEREMAJAAN FUNGSI <i>Rafael Limima, Sidhi Wiguna The</i>	183 - 190
PENERAPAN LITERASI ADAPTIF DALAM ARSITEKTUR KWITANG EDUKASI DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL <i>Theophilus Reynold, Mekar Sari Suteja</i>	191 - 202
PENERAPAN KONSEP RUANG FLEKSIBEL DALAM BANGUNAN TINGGI PADA PUSAT KOMUNITAS DI GONDANGDIA <i>Daniel, Mekar Sari Suteja</i>	203 - 214
REVITALISASI GEDUNG MATAHARI DEPARTMENT STORE DIKAWASAN PASAR BARU: ARSITEKTUR INTERAKTIF UNTUK KOMUNITAS DAN BISNIS <i>Christ Carent Chia, Maria Veronicha Gandha</i>	215 - 228
TRANSFORMASI GRAND THEATER SENEN: PENDEKATAN DESAIN FLEKSIBEL ADAPTIF DALAM MENCIPTAKAN RUANG MULTIFUNGSI <i>Giuseppe Gratiano, Maria Veronica Gandha</i>	229 - 238
IDENTIFIKASI TINGKAT KEKUMUHAN PERMUKIMAN DI SEKITAR MUARA KALI MARO KAWASAN KONDAP-CIKOMBONG, KELAPA LIMA, KOTA MERAUKE <i>Elisabeth Ella Balagaize, Suryono Herlambang, Regina Suryadjaja</i>	239 - 254
IDENTIFIKASI KARAKTERISTIK 4 SEGMENT KORIDOR JALAN UTAMA KOTA TANGERANG SELATAN (JL. PAHLAWAN SERIBU, JL. KAPTEN SOEBIANTO DJOJHADIKUSUMO, JL. RAYA RAWABUNTU, DAN JL. BUARAN) <i>Finella Andini, Suryono Herlambang, Priyendiswara Agustina Bella</i>	255 - 272
ANALISIS KONEKTIVITAS SIMPANG TEMU LEBAK BULUS DALAM MENGHUBUNGKAN STASIUN MRT LEBAK BULUS TERHADAP JUMLAH PENGUNJUNG MALL POINS <i>Michelle Angela Putri, Priyendiswara Agustina Bella, Regina Suryadjaja</i>	273 - 284
IDENTIFIKASI KONDISI PASCA PENATAAN KAWASAN KULINER PASAR LAMA TANGERANG <i>Wilsen Tannuwijaya, Regina Suryadjaja, Suryono Herlambang</i>	285 - 294
EVALUASI TAMAN LANSIA DI KOTA BANDUNG DENGAN KONSEP PLACE-KEEPING <i>Heidi Surya Utama, Priyendiswara Agustina Bella</i>	295 - 306

PRESERVASI BUDAYA OTOMOTIF MELALUI MUSEUM SEJARAH DI KEMAYORAN, JAKARTA

Samuel Losan Putra¹⁾, Alvin Hadiwono^{2)*}

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta,
samuellosanputra@yahoo.co.id

^{2)*} Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta, alvinh@ft.untar.ac.id

*Penulis Korespondensi: alvinh@ft.untar.ac.id

Masuk: 02-12-2024, revisi: 13-01-2025, diterima untuk diterbitkan: 13-03-2025

Abstrak

Wilayah Kemayoran memiliki berbagai sejarah dan budaya yang cukup unik. Budaya otomotif dengan sejarahnya di daerah Kemayoran merupakan sebuah aspek tersembunyi yang cukup berkesan abad ini bagi para penggemar automotif, yang secara perlahan dilupakan dengan berkurangnya minat kegiatan otomotif penduduk Kemayoran. Jurnal ini bertujuan untuk meneliti cara ilmu arsitektur bisa digunakan untuk menjaga dan kemungkinan membangkitkan budaya dan minat otomotif di Kemayoran. Dengan pemahaman kalimat "Placeless Place", dapat dilihat bahwa Kemayoran mulai kehilangan makna sebagai kawasan ideal untuk kegiatan bertema otomotif. Dengan metode placemaking, melihat sejarah kawasan Kemayoran dan memfokuskan pada masa sekarang, maka muncul sebuah ulasan cara preservasi bagian sejarah melalui arsitektur. Melalui metode dan pendalaman tersebut, dipetik poin-poin ikonis sejarah otomotif kemayoran dan bentuk preservasi sejarah yang ideal. Sebuah perancangan arsitektur berupa bangunan fungsi museum sejarah dengan fasilitas pelengkap berupa hiburan dan komersil, bisa membantu menjaga dan melahirkan minat otomotif yang mulai pudar bagi para penduduk wilayah Kemayoran. Sejarah budaya otomotif Kemayoran dapat dipreservasi melalui arsitektur.

Kata kunci: budaya otomotif; minat; museum sejarah; placeless place; preservasi

Abstract

The Kemayoran area has a unique history and culture. The automotive culture, with its history in Kemayoran, is a hidden aspect that has left a significant impression on automotive enthusiasts in this century, which is gradually being forgotten as interest in automotive activities among the residents of Kemayoran declines. This journal aims to explore how architectural science can be used to preserve and potentially revive automotive culture and interest in Kemayoran. With the understanding of the phrase "Placeless Place," it can be seen that Kemayoran is starting to lose its significance as an ideal area for automotive-themed activities. By employing placemaking methods and examining the history of the Kemayoran area while focusing on the present, a review of how to preserve historical elements through architecture emerges. Through these methods and in-depth studies, iconic points of Kemayoran automotive history and ideal forms of historical preservation were obtained. An architectural design in the form of a historical museum building with complementary facilities in the form of entertainment and commercial, can help maintain and give birth to automotive interests that are starting to fade for residents of the Kemayoran area. The history of Kemayoran automotive culture can be preserved through architecture.

Keywords: automotive culture; history museum; interest; placeless place; preservation

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Indonesia sebagai sebuah negara memiliki ribuan kecamatan yang memiliki sejarah-sejarah yang unik. Terdapat jenis-jenis sejarah mengenai tiap kecamatan Indonesia, seperti awal penemuan kecamatan, sejarah peran dalam perjuangan kemerdekaan, sejarah perkembangan kecamatan setelah kemerdekaan, dsb. Kemayoran, salah satu kecamatan di Indonesia, memiliki sejarah yang berkesan sebelum dan setelah kemerdekaan Indonesia. Penduduk Kemayoran sebagian besar memiliki suku Betawi. Sebagai kawasan dimana bandar udara pertama di Indonesia didirikan, Kemayoran sempat menjadi kawasan penting baik untuk orang Hindia Belanda dan Indonesia. Bandar tersebut selama 40+ tahun telah mengoperasikan penerbangan banyak macam pesawat.



Gambar 1. Peta Satelit Wilayah Kemayoran
Sumber: Google Maps & pusat.jakarta.go.id.



Gambar 2. Peta Kelurahan Kemayoran.
Sumber: Google Maps & pusat.jakarta.go.id.

Kemayoran, yang terletak di Jakarta Pusat, memiliki sejarah panjang, dimulai dari pemberian tanah kepada Isaac De L'ostal De Saint Martin oleh VOC pada abad ke-17, yang membangun rumah besar di daerah tersebut. Kawasan ini kemudian dikenal sebagai Kemayoran, dan nama tersebut bertahan hingga kini. Pada 1934, dibangun Bandar Kemayoran yang diresmikan pada 1940 sebagai bandara utama Hindia Belanda. Setelah kemerdekaan, bandara ini tetap beroperasi hingga 1985.



Gambar 3. Linimasa sejarah Kemayoran.
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Kemayoran, yang terletak di Jakarta Pusat, memiliki sejarah panjang, dimulai dari pemberian tanah kepada Isaac De L'ostal De Saint Martin oleh VOC pada abad ke-17, yang membangun rumah besar di daerah tersebut. Kawasan ini kemudian dikenal sebagai Kemayoran, dan nama tersebut bertahan hingga kini. Pada 1934, dibangun Bandar Kemayoran yang diresmikan pada 1940 sebagai bandara utama Hindia Belanda. Setelah kemerdekaan, bandara ini tetap beroperasi hingga 1985.

Setelah penutupan bandar Kemayoran, kedua landas pacu bandar tersebut sekarang diubah menjadi jalan raya yang lebar untuk kendaraan mobil dan motor. Kawasan Kemayoran sekarang menjadi sebuah kawasan pusat bisnis, perkantoran, dan perumahan mewah. Di dalam Kemayoran juga mulai berada budaya otomotif seperti aktivitas balapan liar di jalanan bekas landas pacu tersebut. Setelah kawasan Kemayoran berubah menjadi kawasan pusat bisnis sejak 1990an, Minat otomotif di Kemayoran semakin kuat. Banyak fasilitas di wilayah Kemayoran yang mendukung terbentuknya macam budaya otomotif yaitu seperti berikut:

Pasar Mobil Kemayoran

Pasar seluas delapan hektar ini, yang didirikan pada 1995 dan dikelola oleh Pusat Pengelolaan Komplek Kemayoran (PMK), menjadi tempat ideal untuk membeli mobil berkualitas dengan harga terjangkau. PMK menawarkan berbagai jenis mobil, sepeda motor, aksesoris, *sparepart*, dan bengkel. Saat ini, PMK memiliki 209 showroom mobil, 741 toko aksesoris, dan bengkel untuk mobil serta motor.



Gambar 4. Pasar Mobil Kemayoran dan Kawasannya
Sumber: PPK Kemayoran

Indonesia International Motor Show

Sebuah pameran otomotif tahunan yang dimulai pada 1986 dengan nama GAIKINDO Cars Exhibition di Jakarta. Setelah beberapa kali perubahan nama, pameran ini sejak 2009 diselenggarakan di Jakarta International Expo, Kemayoran. Pada 2013, IIMS menjadi pameran mobil terluas di Asia Pasifik dengan area 75.101 meter persegi. Pameran ini menampilkan berbagai mobil dari merek lokal dan internasional, serta motor, onderdil, aksesoris, dan program pendukung seperti IIMS Movie Cars dan IIMS Drift Wars.



Gambar 5. Indonesia International Motor Show dan Kawasannya
Sumber: Website IIMS

Indonesia International Motor Show (IIMS) menjadi sebuah pameran otomotif tahunan yang dimulai pada 1986 dengan nama GAIKINDO Cars Exhibition di Jakarta. Setelah beberapa kali perubahan nama, pameran ini sejak 2009 diselenggarakan di Jakarta International Expo, Kemayoran. Pada 2013, IIMS menjadi pameran mobil terluas di Asia Pasifik dengan area 75.101 meter persegi. Pameran ini menampilkan berbagai mobil dari merek lokal dan internasional,

serta motor, onderdil, aksesoris, dan program pendukung seperti IIMS *Movie Cars* dan IIMS *Drift Wars*.

Acara Balapan Otomotif di Kemayoran

Terlihat mulau pada tahun 2010an, adanya budaya otomotif di kawasan Kemayoran yang sering diselenggarakannya balapan di kawasan Kemayoran, menjadkannya terbentuknya beberapa arena balap di kaawasan Kemayoran meliputi:

Sirkuit PRJ Kemayoran

Tempat parkir barat PRJ Kemayoran pernah menjadi lokasi balapan motor pada 2010an dan dianggap sebagai pusat balap motor di Jakarta. Banyak pembalap Indonesia era 2000an yang berawal dari Sirkuit Kemayoran. PRJ Kemayoran juga menjadi saksi sejarah balap nasional dan event besar, termasuk YAMAHA ASEAN CUP. Meskipun balapan masih diadakan saat IIMS, frekuensinya berkurang karena area tersebut kini lebih sering digunakan untuk acara otomotif non-kompetitif.

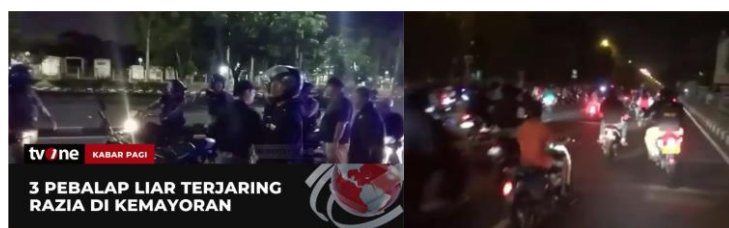


Gambar 6. Sirkuit PRJ Kemayoran (Lokasi & Foto acara berlangsung).

Sumber: Google

Balapan Drag Race di Jl. Benyamin Sueb

Jl. Benyamin Sueb sering dijadikan tempat balap liar motor karena lebar dan sepi pada malam hari. Untuk mengatasi hal ini, Polda Metro Jaya meningkatkan patroli. Sejak 2020an, Polda mengadakan acara balapan resmi di Kemayoran, seperti *Street Race*, untuk memberi wadah legal bagi pengemudi motor, dengan total 6 seri balapan hingga saat ini. Meskipun balapan drag race resmi diadakan oleh Polda, acara ini hanya diadakan sekitar setengah tahun sekali, sehingga pembalap yang belum puas tidak bisa balapan kapan saja.



Gambar 7. Aktivitas Balap Liar Malam Hari di Kemayoran

Sumber: Google



Gambar 8. Polda Metro Jaya Menggelarkan Balapan Resmi di Kemayoran

Sumber: MetroTV, Google

Jakarta Custom Culture

Jakarta Custom Culture (JCC) adalah pameran kendaraan modifikasi tahunan yang diadakan di Gambir Expo Kemayoran dari 2016-2018, diselenggarakan oleh *Jakarta Hot Rod and Classic American Community* (JHCC). Awalnya menampilkan mobil modifikasi klasik gaya Amerika, JCC kemudian memperkenalkan tema "*Old School vs New School*" dengan mobil dan motor modifikasi klasik dan modern. Acara ini selain menampilkan berbagai gaya mobil dan motor, juga menampilkan art custom, diecast custom, builder chats, builder performance, custom bicycle, parade dan panggung musik. Sayangnya, acara ini hanya berlangsung selama tiga tahun, dan komunitas JCC kini tidak sepopuler dulu.



Gambar 9. Jakarta Custom Culture

Sumber: JCC, otoblitz.net, Kumparan.com.

Dikarenakan perbuahan peraturan-peraturan dan memudarnya budaya otomotif di Kemayoran, hilangnya aktivitas otomotif di tempat-tempat tersebut mengakibatkannya menjadi *placeless place* bagi budaya otomotif Kemayoran.

Dengan berkurangnya minat otomotif di Kemayoran, sejarah yang berkaitan dengan budaya otomotif Kemayoran perlahan-lahan dilupakan. Meskipun masih ada beberapa komunitas yang masih memiliki minat yang kuat, mereka akan kesulitan mempertahankan kesan sejarah otomotif Kemayoran. Dengan membuat sebuah bangunan museum sejarah dengan penampilan fasad yang menarik, dapat membantu menjaga memori tentang sejarah budaya otomotif Kemayoran dan kemungkinan juga membantu menciptakan minat terhadap hal otomotif dalam para pengunjung museum.

Rumusan Permasalahan

Bagaimana arsitektur dapat mengembalikan dan menetapkan memori tentang sejarah dan budaya otomotif di Kemayoran melalui desain museum tematik? Apa saja aspek budaya otomotif Kemayoran yang layak dipreservasi, seperti ajang balap, pameran mobil, atau komunitas otomotif lokal? Jenis bangunan seperti museum dianggap tepat untuk mempreservasi sejarah, dengan fasad yang mengekspresikan dunia otomotif melalui bentuk dinamis dan material industrial. Selain itu, bagaimana zonasi pameran dalam bangunan dapat menampilkan perjalanan sejarah secara runtut dan berkesan? Fasilitas seperti galeri utama, ruang workshop, area simulasi, serta ruang komunitas dapat mendukung fungsi edukatif dan interaktif dari museum tersebut.

Tujuan

Tujuan dari penelitian jurnal ini adalah mencari cara membuat sebuah bangunan arsitektur yang ideal yang bertema otomotif di Kemayoran, Jakarta. Dengan tujuan utama tersebut, jurnal ini juga sekaligus mencari hubungan aspek budaya otomotif dengan Kemayoran. Dalam hubungan tersebut meneliti kenapa sebagian budaya otomotif di Kemayoran kehilangan tempatnya di masa sekarang, dan bagaimana cara mempreservasi dan kemungkinan memulihkan aspek budaya otomotif tersebut. Untuk mengkomplen tujuan-tujuan tersebut, akan dicari bagaimana cara mengembalikan dan/atau membangun minat otomotif warga Kemayoran menggunakan ilmu arsitektur.

2. KAJIAN LITERATUR

Placeless Place

Istilah *Placeless Place* merupakan gabungan dari dua kata yang saling berhubungan, yaitu *place* dan *placeless(ness)*. Kata *place* yang berarti “tempat” dalam bahasa Indonesia memiliki beragam makna dari berbagai sumber. Menurut Oxford Dictionary, *place* adalah posisi atau titik tertentu di suatu ruang. Relph (1976, h. 141) menyatakan bahwa *place* adalah “pusat penting dari pengalaman langsung kita tentang dunia”, yang tidak dapat berdiri sendiri, melainkan harus dieksplorasi berdasarkan bagaimana manusia mengalaminya. Sementara itu, Cresswell (2004: 7) mendefinisikan *place* sebagai “ruang yang telah diberi makna oleh manusia”. Dari ketiga pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebuah *place* terbentuk oleh tiga elemen utama, yaitu ruang, identitas, dan makna.

Sementara itu, *placelessness* atau kehilangan tempat adalah kondisi yang berlawanan dengan *place*. Dalam Cambridge Dictionary, *placelessness* diartikan sebagai keadaan yang menyerupai banyak tempat lain dan tidak memiliki karakteristik khusus—tidak berada di, atau terhubung dengan, tempat tertentu. Relph (1976) menyebut *placelessness* sebagai hasil dari ketidakpekaan terhadap makna suatu tempat, di mana tempat-tempat yang khas secara tidak sengaja dihapus dan digantikan oleh lanskap yang generik dan standar. Hal ini berkaitan erat dengan homogenisasi dan modernisasi yang menghapus kekhasan lokal, digantikan oleh gaya abstrak-modern dalam desain urban, yang pada akhirnya menciptakan lingkungan yang terasa membosankan dan tanpa makna.

Lebih jauh lagi, Cresswell menyatakan bahwa *placelessness* adalah sebuah kondisi mental, yang dipicu oleh sikap tidak otentik terhadap suatu tempat, seperti dalam konteks pariwisata massal atau pembangunan yang semata-mata mengejar efisiensi tanpa mempertimbangkan konteks kultural. Ketidakotentikan ini tercermin dari tidak adanya rasa keterikatan terhadap suatu tempat, hilangnya makna simbolik, serta kurangnya apresiasi terhadap identitas tempat tersebut.

Menurut definisi-definisi *place & placeless(ness)* yang telah diberikan, dapat disimpulkan bahwa “*Placeless Place*” adalah sebuah tempat yang telah kehilangan identitas dan maknanya yang menjadi alasan sebuah tempat tersebut unik. Tempat-tempat yang telah menjadi *placeless place* dulunya memiliki kesan yang kuat (sejarah peristiwa penting) yang sekarang terbengkalai / diisi dengan obyek yang homogen. Contoh-contoh tempat tersebut dapat berupa bangunan/struktur/lahan bersejarah yang sudah tidak terawat sekarang.

Preservasi

Preservasi berasal dari kata “preserve” yang berarti pemeliharaan, penjagaan, dan pengawetan. Menurut Basuki, preservasi adalah upaya untuk melestarikan bahan pustaka atau arsip yang mencakup kebijakan pengelolaan, keuangan, sumber daya manusia, metode, dan teknik penyimpanan (Ardhiyanti, Khadijah, & Sumiati, 2012). UNESCO pada tahun 1979 mendefinisikan preservasi sebagai tindakan perlindungan terhadap benda agar terhindar dari kerusakan lebih lanjut akibat kelembaban udara, faktor kimia, serta serangan mikroorganisme atau faktor biologis (Oktaningrum dan Perdana, 2017).

Preservasi mencakup berbagai aspek, termasuk perbaikan, pencegahan, dan pelambatan proses kerusakan. Dengan demikian, preservasi bertujuan untuk menjaga kondisi objek agar terhindar dari kerusakan yang disebabkan oleh faktor fisika, kimia, atau biologis serta memastikan kelestariannya.

Budaya

Dalam bukunya *Antropologi: Mengungkap Keragaman Budaya*, Tedi Sutardi mendefinisikan budaya sebagai kumpulan nilai dan norma yang diterima bersama oleh anggota suatu kelompok atau masyarakat tertentu. Budaya mencakup berbagai elemen seperti cara pandang, sikap, bahasa, seni, agama, sistem ekonomi, dan institusi sosial yang membentuk cara hidup kelompok tersebut. Budaya bersifat dinamis, terus berkembang, dan berubah seiring waktu, dipengaruhi oleh interaksi antar kelompok, perkembangan teknologi, serta peristiwa-peristiwa sejarah dengan budaya memiliki sejumlah karakteristik, meliputi:

Beragam

Setiap kelompok manusia memiliki budaya yang unik dan beragam. Setiap budaya memiliki karakteristik khas yang membedakannya dari kelompok lain.

Dipelajari

Budaya tidak diwariskan secara genetik, tetapi dipelajari melalui interaksi sosial, pendidikan, dan pengalaman hidup.

Simbolik

Budaya menggunakan simbol-simbol, seperti bahasa, lambang, dan ritual, untuk menyampaikan makna dan nilai-nilai tertentu.

Menyesuaikan Diri

Budaya cenderung beradaptasi dengan perubahan lingkungan, termasuk teknologi, politik, dan perubahan sosial.

Ditransmisikan

Budaya diwariskan dari generasi ke generasi melalui proses sosialisasi dan tradisi lisan maupun tulisan.

Secara umum, terdapat tujuh unsur yang membentuk budaya, yaitu: Bahasa; Agama; Norma; Seni dan Musik; Adat Istiadat; Sistem Nilai; dan Teknologi. Dalam pembahasan mencakup budaya, masih memiliki beberapa fungsi penting, di antaranya:

Identitas dan Pembeda

Budaya berperan dalam mengidentifikasi dan membedakan suatu kelompok manusia dari kelompok lainnya, mencerminkan nilai, bahasa, dan simbol khas yang dimiliki oleh kelompok tersebut.

Integrasi Sosial

Budaya mengikat anggota masyarakat melalui norma dan nilai yang sama, menciptakan rasa persatuan dan solidaritas di antara mereka.

Pengembangan Individu

Melalui proses sosialisasi, budaya membentuk kepribadian dan identitas individu, serta mengajarkan nilai-nilai yang dianggap penting dalam masyarakat.

Pengaturan Perilaku

Norma-norma budaya mengarahkan perilaku anggota masyarakat agar selaras dengan nilai-nilai yang dijunjung tinggi oleh kelompok tersebut.

Penyimpanan Pengetahuan

Budaya berfungsi menyimpan pengetahuan dan informasi yang diwariskan dari generasi ke generasi, berperan dalam perkembangan pengetahuan umat manusia.

Pengaruh dalam Pengambilan Keputusan

Budaya memengaruhi cara pandang masyarakat terhadap berbagai isu, serta memainkan peran penting dalam pengambilan keputusan politik dan sosial.

Otomotif

Otomotif adalah istilah yang merujuk pada segala hal yang berkaitan dengan alat transportasi, terutama sepeda motor dan mobil. Teknik Otomotif mempelajari komponen-komponen kendaraan serta berbagai sistem yang mengaturnya. Secara etimologis, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah otomotif memiliki makna sesuatu yang dapat bergerak dengan sendirinya. Berdasarkan asal kata, yang terdiri dari "oto" dan "motif", artinya dapat dipahami sebagai sesuatu yang bergerak dengan alasan tertentu. Dalam pengertian yang lebih sederhana, otomotif merujuk pada hal-hal yang bergerak karena adanya sistem yang mendasarinya, yaitu sistem otomotif itu sendiri.

Kendaraan beroda yang termasuk dalam kategori otomotif memiliki berbagai komponen yang mendefinisikan sifatnya sebagai kendaraan otomotif, antara lain: Mesin (termasuk mesin pembakaran dalam, sistem bahan bakar, sistem pengapian, sistem pemasukan dan pembuangan udara, sistem pelumasan, sistem keseimbangan roda, serta sistem pendinginan); Pemindah daya (termasuk sistem transmisi dan rangkaian penggerak); Sistem kemudi (steering system); Sistem suspensi (suspension system); Sistem pengereman (brake system); Sistem kelistrikan (electrical system); dan Bodi mobil.

Museum

Museum adalah institusi yang mengumpulkan, merawat, dan memamerkan berbagai koleksi benda yang memiliki nilai seni, sejarah, budaya, atau ilmiah. Tujuan utama museum adalah untuk mendidik masyarakat, melestarikan warisan budaya, dan menyediakan informasi yang dapat diakses publik. Museum sering kali menyajikan pameran yang interaktif dan edukatif untuk meningkatkan pemahaman serta apresiasi pengunjung terhadap koleksi yang dipamerkan.

Secara etimologis, kata "museum" berasal dari bahasa Latin "museum" atau "musea", yang berasal dari kata Yunani "mouseion", yaitu sebuah kuil yang didedikasikan untuk Muses, dewi-dewi seni dalam mitologi Yunani. Kuil ini juga berfungsi sebagai pusat pendidikan dan kesenian, terutama sebagai institusi untuk filsafat dan penelitian di Perpustakaan Alexandria yang didirikan oleh Ptolemaios I Soter pada sekitar 280 SM (Kemdikbud, 2019). Beberapa definisi mengenai museum menurut para ahli adalah sebagai berikut (Manis, 2023): A.C. Parker mendefinisikan museum sebagai lembaga yang aktif menjelaskan dunia, manusia, dan alam; Douglas A. Alan menyatakan bahwa museum adalah bangunan yang menyimpan koleksi benda untuk tujuan penelitian, studi, dan rekreasi.; Menurut *Advanced Dictionary*, museum adalah bangunan yang memamerkan benda-benda dengan nilai seni, sejarah, ilmu pengetahuan, dan lainnya.

Museum Otomotif

Menurut Susilo (2017), museum otomotif adalah sebuah tempat yang memamerkan kendaraan, terutama yang berhubungan dengan dunia otomotif, seperti alat transportasi (Faizal, 2020). Berdasarkan pandangan Somarta (2010) dan studi kasus Mercedes-Benz Museum, ada beberapa fasilitas dalam museum otomotif yang memerlukan ruang dengan fungsi khusus. Beberapa ruang yang biasa ada di museum otomotif antara lain:

Galeri Pameran Mobil

Memamerkan koleksi mobil Indonesia dari periode sebelum kemerdekaan hingga sekarang, termasuk juga mobil balap bersejarah yang digunakan dalam kejuaraan tingkat nasional dan internasional.

Galeri Teknologi Mobil

Memamerkan berbagai inovasi teknologi otomotif, meliputi teknologi mesin, rangka (chassis), struktur bodi mobil, sistem kelistrikan, sistem kendali, dan sistem keamanan.

Ruang Perpustakaan

Menyimpan berbagai data dan informasi tentang dunia otomotif, baik di tingkat nasional maupun internasional, dalam bentuk literatur. Pengunjung dapat membaca referensi dan membeli buku yang relevan.

Ruang Simulasi

Menyediakan hiburan berupa permainan video simulasi mobil. Pengunjung dapat merasakan pengalaman berkendara, termasuk aspek kecepatan, percepatan, perlambatan, dan pengendalian mobil.

Restoran/Kafe

Menyediakan tempat bagi pengunjung untuk bersantai sambil menikmati makanan dan minuman, serta menonton acara-acara otomotif dan olahraga terkait.

3. METODE

Pengumpulan Data

Metode yang akan digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode kuantitatif, dengan pendekatan berupa penelitian sejarah dan penelitian survei. Dalam penelitian sejarah, data akan dikumpulkan melalui pencarian artikel-artikel di internet serta literatur yang relevan dengan topik yang dibahas. Sementara itu, dalam penelitian survei, data akan diperoleh melalui observasi langsung terhadap lokasi atau lingkungan yang menjadi tujuan studi, serta wawancara dengan warga sekitar maupun pengelola kawasan. Seluruh data yang telah terkumpul kemudian akan dianalisis menggunakan metode kualitatif untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap permasalahan yang diteliti.

Metode Pengusulan Program

Metode yang digunakan untuk mengusulkan program proyek arsitektur ini adalah metode Placemaking. Placemaking adalah cara elemen-elemen budaya diekspresikan dalam dunia fisik. Placemaking juga dapat dipahami sebagai "proses menciptakan tempat-tempat berkualitas yang diinginkan orang untuk tinggal, bekerja, bermain, dan belajar."

4. DISKUSI DAN HASIL

Salah satu cara mempreservasi sejarah budaya otomotif Kemayoran sebagai seorang arsitek adalah merancang sebuah bangunan museum. Berikut adalah aspek-aspek usulan perancangan bangunan museum dalam detail.

Program Bangunan

Dari keseluruhan skema usulan fungsi bangunan museum otomotif tersebut, disarankan fungsi museum edukatif otomotif, ruang *virtual reality showcase*, dan sebuah ruang fungsi komersil. Museum otomotif yang edukatif berisi display barang (mobil, motor, komponen kendaraan, dsb.), papan/wallpaper yang menjelaskan sejarah subyek otomotif. Museum otomotif setiap lantai akan menceritakan subyek-subyek yang berbeda tentang industri/sejarah/aspek kehidupan otomotif.



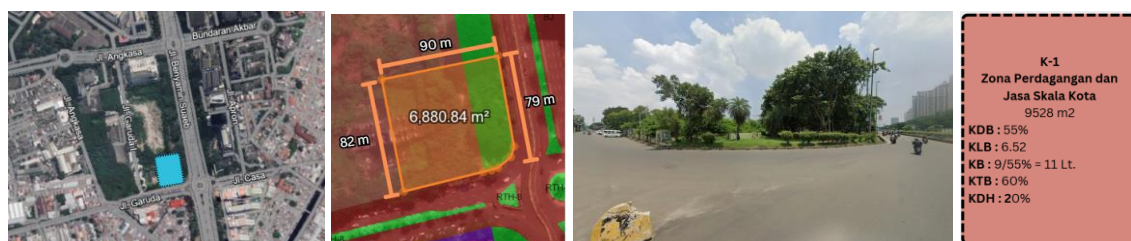
Gambar 9. Usulan Program Ruang dan Persentase

Sumber: Olahan Penulis, 2024

Contoh subyek otomotif bisa berupa sejarah budaya otomotif Kemayoran, industri otomotif di Asia, sejarah ikonik otomotif ddi seluruh dunia, dsb; *Virtual reality showcase* memberikan kesempatan untuk mensimulasikan suatu aspek pengalaman tema subyek yang diceritakan museum otomotif lantai yang sama; Ruang fungsi komersil akan berupa toko *souvenir*, *shopping centre* otomotif, dsb.

Lokasi Tapak

Lokasi tapak untuk proyek dalam jurnal ini terletak di Jl. Garuda / Jl. Benyamin Sueb, RW.6, Gn. Sahari Sel., Kec. Kemayoran, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 10610. Luas tapak yang diambil seluas +6800 m², dengan zonasi K-1. Lokasi tapak yang dipilih memiliki letak yang strategis, bersebrangan dengan area komersil Citra Xperience, dekat dengan berbagai banyak apartemen, Pasar Mobil Kemayoran, dan JIEXPO.



Gambar 10. Foto Satelit, Tapak, dan Sekitar Lokasi Tapak Terpilih

Sumber: Google Maps

Di sebelah barat tapak, terdapat banyak ruko-ruko pada jalan raya Garuda. Untuk sirkulasi terdapat trotoar yang lebar disebelah timur, jalan raya yang lebar dan cukup lancar di sekitar tapak, dan sangat dekat dengan halte bus baru Kemayoran.

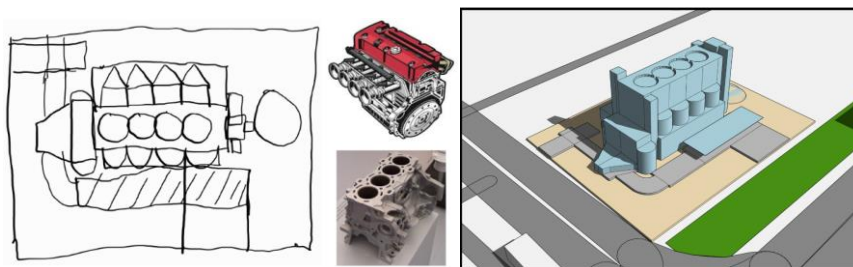


Gambar 11. Skema Lokasi-Lokasi Minat Otomotif Sekarang di Kemayoran

Sumber: Olahan Penulis, 2024

Desain Bangunan

Untuk mengekspresikan bahwa bangunan museum memiliki tema otomotif, desain bangunan akan memiliki elemen-elemen yang berhubungan dengan otomotif pada desain bentuk dan fasad bangunan museum. Untuk bentuk bangunan, gubahan massa yang digunakan berdasarkan bentuk sebuah mesin inline-4. Pertama digambar sebuah sketsa gabungan elemen garis dan bentuk menyerupai objek pilihan pada kanvas berbentuk tapak proyek, kemudian saya mencoba mengolah bentuk-bentuk yang diwujudkan di sketsa secara vertikal dalam bentuk 3D, dan akhirnya mulai merancang denah-denah lantai bangunan sambil membuat perubahan minim pada massa bangunan.



Gambar 12. Sketsa dan Foto Mesin *Inline-4* yang Membentuk 3D Gubahan Massa Sketsa.

Sumber: Olahan Penulis, 2024



Gambar 4.4. Perspektif 3D Desain Bangunan

Sumber: Gambar Sendiri

Setelah merancang denah bangunan, fasad bangunannya akan dilengkapi dengan *second skin* dan atap yang penampilannya terinspirasi oleh elemen-elemen otomotif. Pada bagian dinding terluar bangunan lantai-lantai bagian bawah, dipasang *second skin* yang memiliki bentuk rangka yang menyerupai pola net kotak seperti yang terlihat di kisi-kisi bumper mobil atau bahan carbon fiber.

Kemudian untuk bagian dinding lantai atas, ditutupi *second skin* kaca dengan pola bendera kotak-kotak yang sering terlihat pada aktivitas lomba otomotif. Akhirnya di bagian teratas bangunan, ditengah lantai atap dibuat 4 tonjolan berbentuk pipa yang menyerupai piston mesin, dan seluruh atap ditutup sebuah atap besar dengan rangka warna merah, yang seolah merupakan sebuah penutup mesin pada bangunan berbentuk mesin mobil.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Budaya otomotif di Kemayoran sekarang sudah tidak memiliki kesan yang sekuat dahulu, dan beberapa aspek sejarah otomotif di Kemayoran Untuk menjaga dan mempreservasikan sejarah budaya otomotif, maka perlu dibangun sebuah museum sejarah otomotif di Kemayoran, Jakarta. Museum sejarah otomotif akan menjadi wadah preservasi sejarah dan pembangunan minat otomotif.

Saran

Membuat museum sejarah yang memiliki fungsi-fungsi yang bisa mempreservasi sejarah dan membantu membangun minat otomotif warga Kemayoran. Dengan fungsi seperti museum otomotif bersifat edukatif, virtual reality showcase untuk simulasi pengalaman sejarah otomotif, ruang komersil yang menjual barang-barang tema otomotif, dan beberapa fasilitas pelengkap. Bangunan museum dengan fasad yang bertema otomotif.

REFERENSI

- Adiningsih, Y. (2021, Agustus 8). Kemayoran, Berawal dari Hunian Mayor Belanda di Indonesia. Dipetik 20 September 2024, dari <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20210806213055-269-677588/kemayoran-berawal-dari-hunian-mayor-belanda-di-indonesia>
- Ardhiyanti, V., Khadijah, U. S., & Sumiati, T. (2012). Kegiatan Preservasi Prevenif Arsip Di Bank Indonesia Bandung. *eJurnal Mahasiswa Universitas Padjadjaran*, 1-13.
- Auto2000. (2021, 7 Juli). Apa itu Otomotif dan Berbagai Cabang Ilmunya. Dari <https://auto2000.co.id/berita-dan-tips/apa-itu-otomotif>
- BPC Yogyakarta. Ada Apa dengan Konservasi, Preservasi, dan Restorasi? Seri Konservasi Bagian 1. Dari <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbyogyakarta/ada-apa-dengan-konservasi-preservasi-dan-restorasi-seri-konservasi-bagian-1/>
- Cresswell, T. (2004) *Place: A Short Introduction*. Blackwell Publishing, Oxford.
- Fadhillah, H., Prayogi, L. & Ashadi, A. (2023). Museum Otomotif Dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik di Kemayoran, Jakarta. Cempaka Putih, Jakarta Pusat.
- Indonesia International Motor Show, dari <https://indonesianmotorshow.com/>
- Kaskus. (2016, 19 September). Pengertian Otomotif, Ruang Lingkup Cabang Ilmu Teknik Sistem dan Prospek Kerjanya. Dari <https://www.kaskus.co.id/thread/5f757891349d0f211841350e/pengertian-otomotif-ruang-lingkup-cabang-ilmu-teknik-sistem-dan-prospek-kerjanya>
- KEMENDIKBUD. (2019, Januari 29). Pengertian Museum. Dipetik Oktober 18, 2023, dari [museum.kemdikbud.go.id: https://museum.kemdikbud.go.id/pengertian-museum](https://museum.kemdikbud.go.id/pengertian-museum)

- Kompasiana. (2016, 22 Agustus). Jakarta Custom Culture 2016: Budaya Kaum Urban. Dari <https://www.kompasiana.com/ekoprst/57bfc410e222bd153f286b27/jakarta-custom-culture-2016-budaya-kaum-urban>
- Manis, S. (2023, Agustus 28). Pengertian Museum, Fungsi dan Klasifikasi Macam Jenis Museum Menurut Para Ahli Lengkap. Dipetik Oktober 2023, 20, dari Pelajaran.co.id Website: <https://www.pelajaran.co.id/pengertian-museum-fungsi-dan-klasifikasi-macam-jenis-museum-menurut-para-ahli-lengkap/>
- Motorplus Online. (2017, 9 Juni). Alasan Unik Kemayoran Dipilih Jadi Lokasi Street Race Polda Metro Jaya. Dari <https://www.motorplus-online.com/read/253666039/alasan-unik-kemayoran-dipilih-jadi-lokasi-street-race-polda-metro-jaya?page=2>
- My Edisi. (2017, 9 Juni). Jakarta Custom Culture 2017: Oldschool vs Newschool. Dari <https://www.myedisi.com/otomotif/2224/5263/jakarta-custom-culture-2017-oldschool-vs-newschool>
- Oktaningrum, E. D., & Perdana, F. (2017). Preservasi Koleksi Bahan Pustaka Akibat Bencana Alam Di Perpustakaan SDN Kudang Tasikmalaya. *Kajian Informasi & Perpustakaan*, 5, 23-36.
- Otoblitz. (2017, 10 November). Jakarta Custom Culture 2017 Sukses Digelar. Dari <https://otoblitz.net/news/news-update/jakarta-custom-culture-2017-sukses-digelar/>
- Oxford Dictionary*
- Pasar Mobil Kemayoran. (n.d.). Tentang Pasar Mobil Kemayoran. Dari <https://pasarmobilkemayoran.com/tentang-pasar-mobil-kemayoran-2/>
- Relph, E. C. (1976). *Place and placelessness*. London: Pion.
- Shim, C., and Santos, C. A. (2014). *Tourism, place and placelessness in the phenomenological experience of shopping malls in Seoul*. *Tour. Manag.* 45, 106–114. doi:10.1016/j.tourman.2014.03.001
- Somarta, F. (2010). *Indonesian Automobile Museum*. Repositori Institusi Universitas Sumatera Utara (RI-USU), 52-53.
- Susilo, S. H. (2017). Museum Iklan Dan Wadah Komunitas Desain Grafis Di Daerah Istimewa Yogyakarta. *UAJY*, 32.
- Sutardi, Tedi (2009). *Antropologi: Mengungkap Keragaman Budaya*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. 142 halaman.
- Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya. (2021, 1 Agustus). Preservasi Koleksi Perpustakaan. Dari <https://lib.umtas.ac.id/2021/08/01/preservasi-koleksi-perpustakaan/#:~:text=Tujuan%20preservasi%20adalah%20untuk%20memperpanjang,fakt or%20penyebab%20kerusakan%20bahan%20pustaka.>
- Wikipedia. (2024). *Kemayoran*. Diakses 20 September 2024, dari <https://en.wikipedia.org/wiki/Kemayoran>