

**REDESAIN INTERIOR MUSEUM MERPATI MOTOR  
YOGYAKARTA**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

oleh:

**Herku Nanutama**

**NIM 1411952023**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2019**

**HALAMAN JUDUL**



# REDESAIN INTERIOR MUSEUM MERPATI MOTOR YOGYAKARTA

## ABSTRAK

Perkembangan otomotif dan modifikasi di tanah air saat ini sangat pesat. Hal ini tidak mengherankan karena melalui modifikasi seluruh ide dan kreatifitas dapat tersalur secara positif. Museum Merpati Motor merupakan museum koleksi pribadi sebagai tempat khusus otomotif ini berguna untuk menjaga, melestarikan serta mengapresiasi kendaraan-kendaraan yang terdahulu agar generasi kedepan tetap mengenal sejarah tentang motor yang pernah ada. Salah satunya melalui redesain Museum Merpati Motor Yogyakarta dengan memaksimalkan sirkulasi, menambahkan fasilitas pengunjung dan mengangkat citra kota Yogyakarta. Karya desain yang akan diterapkan menggunakan metode perancangan proses desain inovasi Vijay Kumar dengan tujuh mode aktivitas yakni memahami tujuan, mengetahui konteks, mengenal masyarakat, menyusun gagasan, mengeksplorasi konsep, menyusun solusi, dan merealisasikan penawaran. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menciptakan desain interior museum yang edukatif, interaktif, dan komunikatif dengan fasilitas dan sarana yang layak. Redesain interior pada Museum Merpati Motor menerapkan sistem periode display koleksi, memperbaiki sirkulasi pada seluruh ruang serta menambahkan beberapa fasilitas untuk menunjang kebutuhan pengunjung dan menciptakan suasana klasik dengan gaya interior vintage.

***Kata kunci:*** Interior, Museum, Otomotif, Merpati Motor, Vintage

## ABSTRACT

*Automotive and modification custom culture advancement is rapidly rise in Indonesia. The phenomenon is not unforeseen as through modification, ideas and creativity could be exploded positively. Merpati Motor Museum is a museum of private collections as a special place for automotive, which is useful for maintaining, preserving and appreciating previous vehicles so that future generations will still know the history of motorcycles that have ever existed. One of them was through the redesign of the Yogyakarta Merpati Motor Museum by maximizing circulation, adding visitor facilities and elevating the image of the city of Yogyakarta. The design work that will be applied uses the design method of the innovation design process, Vijay Kumar, with seven modes of activity, namely understanding the objectives, knowing the context, getting to know the community, arranging ideas, exploring concepts, compiling solutions, and realizing offers. The purpose of this design is to create an educational, interactive and communicative museum interior design with appropriate facilities and facilities. Interior redesign at the Merpati Motor Museum applies a collection period display system, improves circulation in all spaces and adds several facilities to support visitor needs and create a classic atmosphere with a vintage interior style.*

**Keywords :** *Interior, Museum, Otomotif, Merpati Motor, Vintage*

**Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:**

**REDESAIN INTERIOR MUSEUM MERPATI MOTOR YOGYAKARTA**

diajukan oleh Herku Nanutama, NIM 1411952023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 18 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19730129 200501 1 001

Pembimbing II/Anggota

Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.

NIP 19790407 200604 1 002

*Cognate/Anggota*

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP 19770315 200212 1 005

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

Yulyta Kodrat Prasetyaningsih., ST., MT.

NIP 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan/Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP 19770315 200212 1 005

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des

NIP. 19590802 198803 2 002

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir perancangan ini dengan baik. Laporan ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar kesarjanaan Strata 1 (S-1) Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya.
2. Nabi besar Muhammad SAW. sosok yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Kedua orang tua saya, kakak ( Adhan Heriwanti, Lusi Wintarti, Teguh Barwinto) yang berjuang untuk memberikan dorongan mental dan material.
4. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn dan Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Yth. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Dosen Wali atas segala masukan, motivasi dan doanya.
6. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Yth. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.

10. Yth. Bapak David Sunar Handoko selaku pemilik Merpati Motor Group yang telah mengizinkan, membantu dan memberikan data terkait objek Tugas Akhir.
11. Mas Bagus dan Marina, teman Satu Bimbingan 2 semester Tugas Akhir yang selalu mau direpotkan dan tidak pernah lelah mengingatkan.
12. Sedulur – sedulurku “Barockah Little Home”, Dede, Mas Gepeng, Sofa, Najmi Al Fata (kemproh), Haidar, Wahid (Toho), Indra, Rio, Edi, Odin, Rizal, Hanif, Limbuk, Sinda.
13. Teman-teman dan sahabat yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini (Mas Hogi, Mas Balon, Mas Papi, Mas Aro, Bara) dan yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.
14. Teman-teman di Prodi Desain Interior, Angkatan Konco Kandunk, Indis, Gradasi, Sak Omah, Guratan, dimensi, dan Poros
15. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari akan keterbatasan dan kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun. Semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 18 Januari 2018

Penulis

Herku Nanutama

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 18 Februari 2019

Herku Nanutama

NIM 1411952023





## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
ABSTRAK .....	ii
ABSTRACT .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
PERNYATAAN KEASLIAN .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Metode Desain .....	2
1. Proses Desain/ Diagram Pola Pikir Desain .....	2
2. Metode Desain .....	3
<b>BAB II PRA DESAIN</b> .....	5
A. Tinjauan Pustaka .....	5
B. Program Desain .....	15
<b>BAB III PERMASALAHAN DESAIN</b> .....	42
A. Pernyataan Masalah .....	42
B. Ide Solusi Desain .....	43
<b>BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN</b> .....	44
A. Alternatif Desain .....	44
1. Alternatif Estetika Ruang .....	44
2. Alternatif Penataan Ruang .....	51

3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang .....	56
4. Alternatif Pengisi Ruang .....	60
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang .....	62
<b>B. Evaluasi Pemilihan Desain.....</b>	<b>71</b>
<b>C. Hasil Desain .....</b>	<b>72</b>
1. Rendering Perspektif .....	72
2. Layout.....	84
3. Detail Khusus ( Custom Furniture & Elemen Dekoratif).....	85
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>87</b>
A. Kesimpulan .....	87
B. Saran.....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>88</b>
<b>LAMPIRAN</b>	
1. Surat Izin Survey	
2. Skema Bahan dan Warna	
3. Poster dan Leaflet	
4. Foto Maket	
5. Bill of Quantity	
6. Gambar Kerja	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan .....	3
Gambar 2. Bentuk Sirkulasi .....	10
Gambar 3. Jenis Sirkulasi.....	11
Gambar 4. Logo Merpati Motor Group.....	16
Gambar 5. Struktur Organisasi Merpati Motor .....	18
Gambar 6. Lokasi Merpati Motor .....	20
Gambar 7. Foto Facade Merpati Motor.....	20
Gambar 8. Denah Existing Lantai 1 .....	21
Gambar 9. Denah Existing Lantai 2 .....	21
Gambar 10. Penataan Ruang Museum Merpati Motor .....	23
Gambar 11. Lantai Museum Merpati Motor Lantai 1 .....	23
Gambar 12. Lantai Museum Merpati Motor Lantai 2.....	24
Gambar 13. Dinding Museum Merpati Motor .....	25
Gambar 14. Dinding dan Pilar Museum Merpati Motor.....	25
Gambar 15. Elemen Dekoratif Museum Merpati Motor.....	26
Gambar 16. Plafond Museum Merpati Motor.....	26
Gambar 17. Plafon Transparan Museum Merpati Motor.....	27
Gambar 18. Plafon Lantai 2 Museum Merpati Motor .....	27
Gambar 19. Tangga Ulir .....	28
Gambar 20. Sharing Area.....	28
Gambar 21. Pencahayaan Pada Museum Merpati Motor.....	29
Gambar 22. Pencahayaan Existing di Lantai 2 .....	29
Gambar 23. Penghawaan Buatan Museum Merpati Motor.....	30
Gambar 24. Penghawaan Alami Museum Merpati Motor .....	30
Gambar 25. Sistem Mekanikal Elektrikal Musuem .....	31
Gambar 26. Suasana Ruang Lantai 2 Museum .....	32
Gambar 27. Suasana Lantai 1 Ruang Museum .....	32
Gambar 28. Tata Letak Panil dan Sudut Pandang.....	33
Gambar 29. Ukuran Ergonomi Peletakan Koleksi.....	35
Gambar 30. Ukuran Ergonomi Peletakan Koleksi.....	35

Gambar 31. Vitrin Dinding .....	37
Gambar 32. Vitrin Tengah .....	38
Gambar 33. Vitri Sudut .....	38
Gambar 34. Brainstorming Permasalahan.....	42
Gambar 35. Brainstorming Ide Solusi Desain.....	43
Gambar 36. Referensi Tema .....	45
Gambar 37. Konsep Ide.....	45
Gambar 38. Moodboard Suasana Ruang.....	48
Gambar 39. Moodboard Elemen Dekoratif.....	49
Gambar 40. Komposisi Warna.....	50
Gambar 41. Skema Bahan.....	50
Gambar 42. Diagram Matriks .....	51
Gambar 43. Stacking Plan.....	51
Gambar 44. Bubble Plan (Koleksi: Perancang, 2018) .....	52
Gambar 45. Alternatif 1 Zoning dan Sirkulasi Lantai 1.....	52
Gambar 46. Alternatif 1 Zoning dan Sirkulasi Lantai 2.....	53
Gambar 47. Alternatif 2 Zoning dan Sirkulasi Lantai 1.....	53
Gambar 48. Alternatif 2 Zoning dan Sirkulasi Lantai 2.....	54
Gambar 49. Alternatif 1 Layout Lantai 1 .....	54
Gambar 50. Alternatif 2 Layout Lantai 1 .....	55
Gambar 51. Alternatif 1 Layout Lantai 2.....	55
Gambar 52. Alternatif 2 Layout Lantai 2.....	56
Gambar 53. Skema Material Rencana Lantai .....	56
Gambar 54. Alternatif Rencana Lantai 1 .....	57
Gambar 55. Alternatif Rencana Lantai 2 .....	57
Gambar 56. Referensi Rencana Plafon .....	58
Gambar 57. Alternatif Rencana Plafon 1 .....	59
Gambar 58. Alternatif Rencana Plafon 2 .....	59
Gambar 59. Alternatif Meja Resepsionis .....	60
Gambar 60. Alternatif Vitrin Display .....	60
Gambar 61. Alternatif Meja Bar Café.....	61
Gambar 62. Alternatif Rak Display Merchandise.....	61

Gambar 63. LCD.....	62
Gambar 64. <i>Air Conditioner Ceiling</i> .....	62
Gambar 65. Springkler .....	62
Gambar 66. PHILIPS Calculite 4” Non- IC Frame 7 watt 500 lumen.....	63
Gambar 67. PHILIPS Store Set Flexible Ambience .....	64
Gambar 68. PHILIPS Calculite 4” Non- IC Frame 20 watt 1500 lumen.....	66
Gambar 69. Standarisasi Tata Cara Perancangan Pencahayaan buatan pada Bangunan .....	68
Gambar 70. Standarisasi Pengukuran Cahaya Buatan .....	69
Gambar 71. Rencana Penghawaan.....	70
Gambar 72. Air Conditioner Ceilling .....	70
Gambar 73. Gambar Manual Area Koleksi.....	72
Gambar 74. Gambar Manual Area <i>Café &amp; Merchandise</i> .....	73
Gambar 75. Lobby dan Resepsionis .....	73
Gambar 76. Area Story Line .....	74
Gambar 77. Ruang Koleksi 1 .....	74
Gambar 78. Area Ruang Koleksi dengan Satu Alur .....	75
Gambar 79. Penerapan Penyajian sesuai Periode .....	75
Gambar 80. Akses Tangga ke Lantai 2 .....	76
Gambar 81. Ruang Koleksi 2 .....	76
Gambar 82. Ruang Koleksi 3 .....	77
Gambar 83. Penerapan Sign System Dinding .....	77
Gambar 84. Ruang Koleksi 4 .....	78
Gambar 85. Ruang Pengenalan Motor dan Mesin .....	78
Gambar 86. Akses Turun dan Penerapan Elemen.....	79
Gambar 87. Ruang Koleksi 5 dan Area Komunitas.....	79
Gambar 88. Ruang Komunitas .....	80
Gambar 89. Cafe dan Merchandise .....	80
Gambar 90. Area Cafa dan Merchandise shop.....	81
Gambar 91. Facad Museum Merpati Motor.....	81
Gambar 92. Facad Museum Merpati Motor.....	82
Gambar 93. View Axonometri Lantai 1.....	82

Gambar 94. View Axonometri Lantai 2.....	83
Gambar 95. Layout Finis Lantai 1 .....	84
Gambar 96. Layout Finis Lantai 2 .....	84
Gambar 97. Pustek Display Motor.....	85
Gambar 98. Pustek Display Mesin.....	85
Gambar 99. Meja Makan Café.....	86
Gambar 100. Elemen Dekoratif .....	86



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Luasan Ruang Yang Didesain.....	9
Tabel 2. Daftar Kebutuhan Ruang .....	39
Tabel 3. Tabel Kriteria ruang .....	40



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Sepuluh tahun belakangan ini, perkembangan otomotif di tanah air sangat pesat. Hal ini ditandai dengan banyak digelarnya *event* otomotif mulai dari pameran, lomba modifikasi, hingga kejuaraan balap atau *rally*. Dari sekian *event*, yang paling menarik minat kaum muda adalah modifikasi. Hal ini tidak mengherankan karena melalui modifikasi, seluruh ide dan kreatifitas dapat tersalur secara positif. Yogyakarta sebagai salah satu kota besar di Indonesia yang tidak ketinggalan dengan adanya beberapa *event* otomotif dari *classic* hingga *modern*. Dengan semakin majunya perkembangan yang diterapkan pada produk-produk otomotif saat ini, otomatis produk-produk terdahulu semakin berkurang popularitasnya serta jumlah penggunanya yang mengakibatkan perusahaan menghentikan produksi dari produk yang terdahulu dan mengakibatkan kendaraan-kendaraan terdahulu menjadi berkurang populasinya dan popularitasnya.

Melihat hal tersebut maka dibutuhkan sebuah museum yang dikhususkan untuk bidang otomotif. Museum khusus otomotif ini berguna untuk menjaga, melestarikan, serta mengapresiasi kendaraan-kendaraan yang terdahulu agar generasi kedepan tetap mengenal sejarah tentang motor yang pernah ada di dunia, karena bagaimanapun, kendaraan terdahulu telah menyumbang serta memajukan teknologi otomotif yang saat ini diterapkan pada kendaraan modern.

Dalam hal ini tujuan dari pemilik Museum Merpati Motor Yogyakarta ini adalah untuk menjaga sejarah dari motor-motor yang memiliki nilai *history* seperti kendaraan yang digunakan saat perang serta kendaraan-kendaraan yang pernah digunakan oleh pejabat pemerintahan terdahulu. Dalam menunjang hal ini, pemilik Museum Merpati Motor mempunyai tujuan untuk mengantisipasi *export* kembali motor-motor dengan skala besar ke beberapa negara luar. Memanfaatkan bangunan warisan budaya yang sampai saat ini digunakan sebagai gudang koleksi



motor dan dealer Honda, dengan pembagian ruang yaitu, ruang koleksi motor Jepang (motor klasik yang ada di Indonesia), ruang koleksi motor Harley Davidson dan barang antik, ruang sepeda ontel tua, dan area dengan koleksi mobil tua. Adapun jenis koleksi yaitu, motor *classic* (368 unit), mobil *classic* (40 unit), sepeda ontel (500 unit), dan beberapa barang kuno lainnya. Mayoritas pengunjung diantaranya, pecinta motor *classic*, kolektor, komunitas motor, dan *touris* yang datang untuk melihat koleksi pribadi dari pemilik Museum Merpati Motor. Dalam hal ini, museum belum memiliki fasilitas dan sirkulasi yang baik untuk menunjang kebutuhan pengunjung.

Merpati Motor Group mulai diberdirikan pada tahun 1971 oleh David Sunar Handoko. Merpati Motor Museum berada di Jl. KH Ahmad Dahlan, Yogyakarta. Bangunan di atas tanah seluas  $\pm 4500\text{m}^2$  ini menjadi rumah tinggal, dealer motor Honda, bengkel, dan museum. Museum ini merupakan koleksi milik pribadi milik David Sunar Handoko yang disimpan di kediamannya yang memiliki luas bangunan 2 lantai yaitu  $1900\text{m}^2$ .

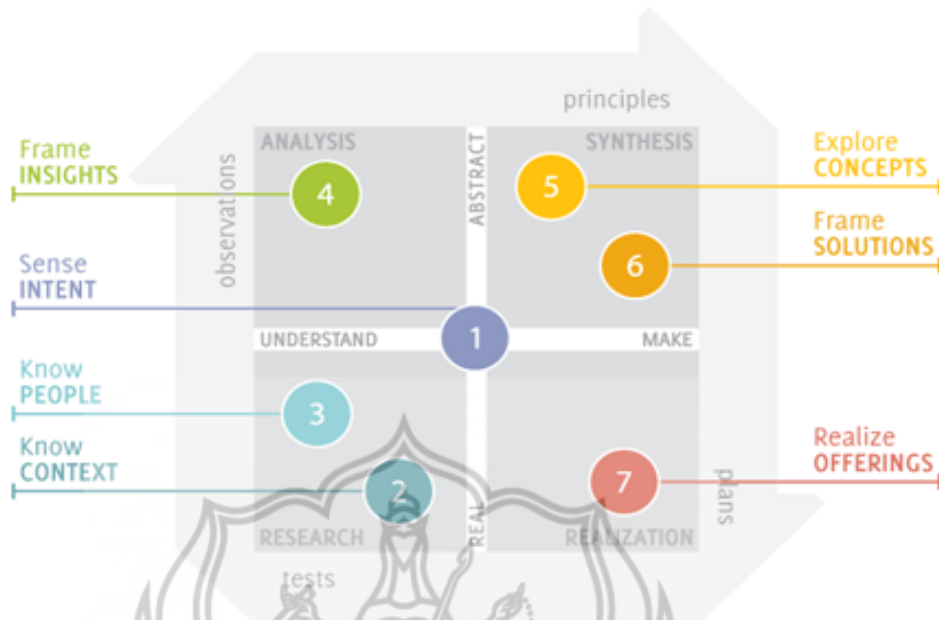
Dalam menunjang usaha memberikan sarana dan fasilitas yang layak pada Museum Merpati Motor untuk dikomersilkan dapat dipenuhi dengan berbagai cara, salah satunya melalui redesain pada Museum Merpati Motor dengan memaksimalkan ruang dan sirkulasi untuk edukasi secara interaktif yang diharapkan dapat menarik pengunjung dan layak sebagai museum untuk komersil. Perancangan pada interior museum Merpati Motor ini akan menerapkan alur dan sirkulasi dengan konsep rancangan ruang yang memberi edukasi bagi pengunjung tentang Sejarah Motor *classic* untuk generasi kedepan.

## **B. Metode Desain**

### **1. Proses Desain/ Diagram Pola Pikir Desain**

Dalam perancangan ulang desain interior Museum Merpati Motor ini, penulis menerapkan pola pikir Proses Desain Inovasi yang dikembangkan oleh Vijay Kumar. Menurut Vijay Kumar, terdapat tujuh mode aktivitas yang berbeda untuk desain inovasi: Memahami Tujuan,

Mengetahui Konteks, Mengenal Masyarakat, Menyusun Gagasan, Mengeksplorasi Konsep, Menyusun Solusi, dan Merealisasikan Penawaran.



Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan  
(Sumber: Kumar, 2013)

## 2. Metode Desain

### a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data yang akan digunakan dibagi dalam beberapa cara dari Vijay Kumar, yaitu proses memahami tujuan(1) *Fakta Fakta Kunci*, adalah potongan informasi singkat yang didapat dari pemilik Museum Merpati Motor. Mengetahui konteks yaitu, (2) *Wawancara PakarSubjek*, adalah wawancara kepada kurator motor klasik, beberapa komunitas otomotif Yogyakarta, pemilik museum merpati motor, pengelola, pengunjung, dan dosen yang memahami tentang perancangan ruang museum pribadi atau museum koleksi pribadi.

Metode penelusuran masalah juga dibagi ke dalam beberapa cara yang menggunakan metode Vijay Kumar, yaitu proses

mengenal masyarakat(1) *Kunjungan Lapangan*, adalah melakukan survei Museum Merpati Motor, guna mengenal secara langsung objek yang akan dirancang. Proses menyusun gagasan (2) *Jaringan Aktifitas*, yaitu mengumpulkan daftar aktifitas yang terjadi pada Museum Merpati Motor, sehingga dapat menentukan daftar kebutuhan pengguna ruang.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode pencarian ide yang digunakan adalah proses mengeksplorasi konsep dengan *Metode Sesi Pembentukan Ide*, yaitu menetapkan ide-ide yang akan digunakan sebagai solusi bagi pihak pengelola Museum Merpati Motor .

Metode pengembangan desain yang akan digunakan adalah proses menyusun solusi dengan *storyboard* solusi, yaitu rangkaian sketsa baik dalam gambar atau kata-kata yang berurutan dan berhubungan, sehingga dapat menjelaskan semua bagian dari sistem konsep yang dibuat.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi pemilihan desain yang digunakan adalah proses mewujudkan penawaran dengan rencana *platform* yaitu, pemilihan alternatif desain, alternatif layout, alternatif elemen pembentuk ruang dan alternatif *furniture*, supaya mendapatkan desain yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan museum merpati motor dan pengunjung museum merpati motor Yogyakarta.