BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Vespa adalah merek kendaraan sepeda motor jenis skuter yang berasal dari Italia. Awal mula vespa tercipta pada tahun 1984. Saat itu, Italia sedang dimasa krisis ekonomi akibat usai Perang Dunia 2, Enrico Piaggio, anak pemilik perusahaan Piaggio berpikir untuk menciptakan alat trasportasi yang murah, bersama dengan Corradino D'ascanio, yakni insinyur bidang penerbangan, mereka merancang trasportasi yang simple, ekonomis, nyaman dan juga elegan. Hasilnya lahirlah vespa dengan seri pertama yang dinamain MP5 paperino.

Setelah MP5, d'Ascanio memperbaiki bentuk dan desain dari hasil ciptaan pertamanya menjadi MP6. MP6 di buat dengan teknologi sederhana namun dengan bentuk yang menarik, sehingga pada April 1946, prototip MP6 ini mulai diproduksi masal di pabrik Piaggio di Pontedera, Italia. Pada Akhir 1949, telah di produksi 35000 unit dan dalam 10 tahun telah memproduksi 1 Juta unit dan pada pertengahan tahun 1950. Selama tahun 1960-an dan1970-an Vespa menjadi simbol dari revolusi kendaraan baru.

Kepopuleran vespa menyebar ke seluruh dunia hingga ke Indonesia. Vespa mulai dikenal di Indonesia sejak akhir 1960-an. Semenjak diberi lisensi untuk memproduksi vespa, Indonesia menjadi salah satu pasar Vespa potensial di dunia dengan memproduksi sekitar 40.000 unit pada tahun 1976. Pencetus awal dari kepopuleran Vespa di Indonesia adalah para Anggota Kontingen Garuda. Sekitar tahun 1963, Indonesia mendapat tugas dari Perserikatan Bangsa Bangsa (PBB) untuk menjaga keamanan di Kongo, Afrika yang dilanda perang saudara. Indonesia pun mengirimkan Kontingen Garuda sebagai bagian dari Pasukan Penjaga Perdaamaian PBB. Sepulangnya ke Indonesia, anggota Kontingen Garuda diberi penghargaan oleh pemerintah berupa Vespa Kongo. Bekeliarannya Anggota Kontingen Garuda di jalanan dengan mengendarai Vespa Kongo sontak menjadi popular di antara

masyarakat dan menjadikan Vespa sebagai pilihan kendaraan terbaik saat itu. Fenomena ini juga menjadi awal mula banyak terbentuknya komunitas vespa di Indonesia.

Komunitas adalah suatu perkumpulan orang yang memiliki nilai-nilai atau aturan-aturan yang akan kembali kepada anggota-anggota komunitas tersebut. Para anggota komunitas biasanya erat dengan kekerabatan, persaudaraan, solidarisme.

Menurut Marco Noto La Diega yang merupakan Managing Director PT Piaggio Indonesia menuturkan bahwa cukup mengejutkan mengetahui penggemar Vespa di Indonesia sangat besar. Saat ini komunitas vespa Indonesia ternyata menempati peringkat kedua sebagai komunitas terbanyak hanya di bawah Italia. Ada sekitar 42 ribu pengguna vespa yang masih setia mengendarai kendaraan ini. Secara khusus Marco juga menyatakan bahwa komunitas vespa merupakan denyut nadi perkembangan dan keberlangsungan dari perusahaan yang membuat kendaraan tersebut. Ketika seseorang membeli sebuah Vespa dan menggunakannya, maka secara tidak langsung orang tersebut telah tergabung dalam persaudaraan dan komunitas penggemar Vespa. Rasa persaudaraan antar pengguna Vespa ini dapat dirasakan begitu kental di seluruh dunia. Salam antar pengguna Vespa yang berpapasan melakukan *touring* atau sekedar jalan di jalan raya juga menjadi hal unik lain yang membuat persaudaraan pengguna Vespa menjadi hal yang luar biasa jika dibandingkan dengan komunitas kendaraan bermotor lain.

Saat ini di Indonesia, meski vespa terbaru sudah tercipta, namun kepopuleran vespa klasik atau vespa tua kembali muncul. Ini terbukti dari banyaknya pengguna vespa tua yang menghadiri *event-event* yang bertemakan vespa. Vespa-vespa yang menghadiri *event* itu sendiri terdiri dari berbagai jenis yang berbeda-beda, antaranya tahun produksi vespa. Semakin tua vespa, semakin sulit vespa di dapat maka vespa semakin mahal. Selain itu, terdapat jenis gaya vespa yang dianut berbagai komunitas, seperti vespa original, moods, *racing*, *custom* dan lain-lain. Pada setiap *event* vespa yang ada, biasanya tidak lepas dari kegiatan *touring* atau setidaknya keliling kota memamerkan vespa-vespa mereka dijalanan. Ini adalah salah satu keunikan dari kegiatan pengguna vespa.

Keunikan dari kegiatan *event* vespa menjadikan vespa tua semakin popular di kalangan masyarakat. Sayangnya, bagi masyarakat awam yang baru tertarik dengan vespa tua tidak mengetahui bagaimana cara memulai mengumpulkan informasi tentang vespa tua. Terutama untuk masyarakat yang ingin menjadi anggota komunitas vespa, bagaimana ia memulai untuk menyukai vespa jenis apa dan tahun apa, serta aksesoris dan spare-part vespa yang dibutuhkan. Maka dari itu, perancang memfasilitasi kebutuhan masyarakat berupa *Museum of Vespa Classic* yang menyediakan informasi tentang sejarah vespa tua dan jenis gaya vespa yang dianut berbagai komunitas. Dari museum ini, diharapkan dapat membuka jalan awal kepada masyarakat awam yang baru tertarik dan hendak memiliki vespa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, identifikasi masalah yang di dapat adalah bagaimana merancang tempat yang menyediakan informasi mengenai sejarah dan jenis-jenis vespa tua/ klasik.

1.3 Ide Gagasan

Fasilitas yang disajikan dalam desain ini yaitu fasilitas-fasilitas yang berasal dari kebutuhan masyarakat yang tertarik mencari informasi tentang vespa diantaranya menyediakan tempat museum pameran vespa dan *café* yang *cozy* untuk para pengunjung yang selesai berkegiatan.

Tema pada perancangan *Museum of Vespa Classic* adalah *Classic Street*. Tema ini didasari pada sifat komunitas vespa yang suka *touring* dan menyukai hal jadul. Perancangan dibuat dengan menerapkan kondisi lingkungan jalanan dengan penambahan gaya jadul yaitu industrial. Mayoritas gender anggota komunitas vespa klasik adalah laki-laki, maka dari itu, *industrial* di pilih untuk di terapkan pada desain. Gaya industrial biasanya menggunakan warna-warna monokromatik dan terkesan maskulin.

Konsep *touring the timeline* pada desain *Museum of Vespa Classic* akan menerapkan desain yang membawa pengunjung seolah sedang melalukan touring melihat vespa klasik dari tahun ke tahun. Konsep penerapan desainnya haruslah berurutan sesuai timeline vespa klasik tanpa melupakan tema desain.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang tempat yang dapat menyediakan pengetahuan tentang vespa kepada masyarakat.
2. Bagaimana merancang interior yang sesuai dengan kebutuhan dan kegiatan museum vespa klasik ke dalam perancangan museum.

1.5 Tujuan

1. Bagaimana merancang museum yang dapat menyediakan pengetahuan tentang vespa klasik kepada masyarakat awam seperti sejarah vespa, jenis gaya vespa, *timeline* produk vespa, aksesoris dan *spare-part* vespa klasik serta café yang *cozy*.
2. Bagaimana merancang interior yang sesuai dengan kebutuhan dan kegiatan museum vespa klasik ke dalam perancangan museum dengan memperhatikan sisi fungsional dan estetika.

1.6 Manfaat

Manfaat dibuatnya *Museum of Vespa Classic* ialah untuk memfasilitasi masyarakat yang tertarik dengan keunikan vespa klasik dengan menyediakan informasi tentang sejarah vespa, jenis gaya vespa klasik, *timeline* vespa klasik, aksesoris dan spare-part vespa klasik. Berikutnya untuk membuat museum yang sesuai dengan kebutuhan dan kegiatan museum vespa klasik yang terdesain baik dari segi estetika dan fungsional, baik bagi para pekerja dan pengunjung.

1.7 Ruang lingkup perancangan

Adapun ruang lingkup dalam perancangan ini, yaitu terbatas pada :

1. Perancangan ini dibuat untuk pecinta vespa klasik dan masyarakat.
2. Tempat pada perancangan ini merupakan museum yang menyediakan fasilitas-fasilitas yang berkaitan dengan pengetahuan vespa klasik dan café.
3. Target *user* dalam perancangan ini adalah masyarakat seluruh usia.

Lingkup perancangan "*Museum of Vespa Classic*" ini sebatas pendesainan interior, *furniture*, serta sistem fasilitas yang akan dibuat di dalam perancangan desain interior ini. Perancangan interior mencakup beberapa ruang, sebagai berikut:

1. Museum vespa

   Area ini dipakai sebagai tempat penyedia informasi dan pameran segala jenis vespa klasik. Terbagi atas 2 bagian, yaitu area pameran vespa *timeline* dan pameran vespa modifikasi.

2. Café

   Area dimana para pengunjung dapat berkumpul dan beristirahat, menikmati hidangan makanan dan minuman yang disediakan sambil bersosialisasi setelah melakukan *touring* di museum.

1.8 Sistematika Penulisan

1. Pendahuluan

   Dalam pendahuluan membahas laporan mencakup latar belakang, identifikasi masalah, tujuan, batasan masalah, metode perencanaan dan sistematika penulisan.

2. Landasan Teori

Bab ini berisikan teori yang membahas studi literatur berupa pengertian, sejarah, filosofis tentang vespa, museum dan *café* secara detail. Bab ini juga membahas konsep perancangan dan studi banding ke tempat yang berhubungan dengan Vespa.

3. Analisis dan Data Survey

   Bab ini membahas tentang analisis kebutuhan ruang, pengguna, besaran area, *zoning*, *flowchart, buble diagram,* dan permasalahan yang timbul pada data survey.

4. Perancangan Desain

   Bab ini membahas tentang perancangan desain bangunan mulai dari interior hingga furniturnya

5. Kesimpulan

   Bab ini berisikan kesimpulan dari keseluruhan bab dan saran bagi penulis