

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.

Vespa adalah jenis kendaraan roda dua yang diproduksi oleh perusahaan Piaggio dari Italia. Berawal pada fasilitas transportasi masyarakat Italia paska Perang Dunia II pada tahun 1950-an dan 1960-an, Vespa diproduksi untuk memenuhi kebutuhan aktivitas masyarakat Italia pada waktu itu. Selain memproduksi Vespa perusahaan Piaggio telah lebih dulu memproduksi bodi truk, mesin dan kereta api beserta rel dan gerbongnya, Piaggio kini juga telah memproduksi banyak tipe dan model Vespa, beberapa di antaranya telah menjadi barang antik, semuanya laris di pasar otomotif yang seakan menjadikannya sebagai 'jawara' kendaraan roda dua bertipe scooter.

Sejak tahun 1960 vespa mulai masuk diIndonesia . Pada waktu itu PT Danmotors Vespa Indonesia saja yang menjadi importir Vespa. Waktu itu harga vespa sama dengan harga rumah type sederhana. Kemudian sejak saat itulah Vespa menjadi kendaraan bermotor paling digemari oleh masyarakat. Namun, seiring masuknya motor produksi Jepang seperti Honda akhirnya Vespa tergusur. Salah satu Vespa yang paling langka di Indonesia adalah Vespa Kongo yaitu Vespa hadiah dari PBB kepada pasukan Garuda Perdamaian RI yang bertugas di Kongo. Perbedaan Vespa Kongo ini

dengan Vespa lainnya adalah plat bajanya yang lebih kuat. Vespa Kongo ini bukan buatan Italia tetapi buatan Jerman.

Namun, dengan banyaknya komunitas maupun pecinta vespa banyak dari mereka masih banyak informasi yang masyarakat ketahui. Contohnya dari segi jenis vespa itu sendiri, perkembangan vespa dari tahun ke tahunnya, kemudian cara merawat vespa yang baik dan benar.

Dengan adanya sarana edukasi berupa museum vespa di Kota Bandung akan menarik minat pecinta vespa maupun komunitas kota Bandung maupun luar kota. Perancangan ini akan menambah wawasan pengetahuan masyarakat terhadap perkembangan sejarah vespa itu sendiri, dan dilengkapi sarana simulasi berkendara berupa VR.

Museum adalah lembaga yang secara aktif melakukan tugasnya dalam hal menerangkan kegiatan manusia serta aktifitas dan fasilitas manusia. Pengertian Museum menurut International Council of Museums (Eleventh General Assembly of ICOM, Copenhagen, 14 June 1974)³ yaitu : Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, dengan sifat terbuka dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengkomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan. Karena itu ia bisa menjadi bahan studi oleh kalangan akademis,

dokumentasi kekhasan masyarakat tertentu, ataupun dokumentasi dan pemikiran imajinatif di masa depan.

Kota Bandung merupakan kota terbesar ketiga di Indonesia setelah Jakarta dan Surabaya menurut jumlah penduduk. Kota Bandung merupakan kota yang memiliki objek wisata yang beragam, mulai dari objek wisata alam hingga wisata edukasi. Museum di kota Bandung ini beragam, seperti museum pemerintahan, museum kota Bandung, hingga museum geologi.

Pengembangan dari segi pariwisata di kota Bandung menjadikan minat masyarakat untuk datang dan berkunjung ke museum-museum di kota Bandung sendiri. Salah satunya melalui objek wisata berbasis transportasi, yang merupakan alat transportasi masyarakat pada saat ini. Salah satunya vespa, transportasi jenis kendaraan bermotor ini digemari oleh semua kalangan, terutama kalangan muda di kota Bandung. Dengan bermunculannya komunitas maupun pencinta vespa di Indonesia, akan menarik minat masyarakat kota Bandung maupun luar kota untuk mengenal lebih dalam segi sejarah maupun perkembangan pada vespa itu sendiri. Dan belum adanya sarana atau tempat bagi komunitas dan pecinta vespa untuk sharing maupun berkumpul.

1.2 Fokus Permasalahan

Berdasarkan hasil penjelasan diatas, terdapat permasalahan pada perancangan ini yaitu :

- Belum adanya sebuah fasilitas edukasi maupun informasi tentang perkembangan sejarah vespa dikota bandung.
- Belum adanya fasilitas yang menggabungkan objek wisata dan edukasi bagi pengguna vespa itu sendiri.
- Belum adanya wadah untuk komunitas maupun pecinta vespa untuk bertemu atau berkumpul bagi mereka.

1.3 Permasalahan Perancangan

1. Bagaimana merancang fasilitas yang bisa menampung banyaknya jenis produk vespa sekaligus memberikan sebuah informasi kepada para pengunjung.
2. Bagaimana merancang fasilitas yang selain menarik minat dan menghibur namun juga dapat memberikan edukasi kepada semua kalangan masyarakat yang berkunjung ke museum ini.
3. Bagaimana merancang sebuah fasilitas yang mampu menjadi tempat untuk menyalurkan kegiatan komunitas dan para pecinta vespa.
4. Bagaimana merancang sebuah museum yang merupakan alat transportasi yang terus berkembang dan mengikuti zaman.

1.4 Ide / Gagasan Perancangan

Fasilitas edukasi museum vespa dikota Bandung ini merupakan fasilitas yang dirancang untuk memberikan sebuah rekreasi juga sekaligus memberikan edukasi tentang vespa berupa sebuah objek wisata dengan berbagai macam fasilitas untuk semua kalangan. Berkaitan dengan karakteristik pada produk vespa sendiri

museum ini akan menggunakan konsep modern menjadi ciri khas kental pada museum vespa ini.

Fasilitas yang diadakan pada perancangan ini yaitu sebagai berikut :

1. Fasilitas dihadirkan untuk masyarakat yang berkunjung terdapat beberapa fasilitas yaitu :
 - a. Area simulasi berkendara vespa dengan menggunakan teknologi VR.
 - b. Area display vespa yang diisi oleh berbagai jenis dan tahun produksi vespa sebagai berikut :
 - Display elavasi pada lantai
 - Diplay ditempel pada dinding
 - c. Menyediakan area display yang bisa disentuh dan dirasakan oleh pengunjung.
2. Fasilitas untuk para komunitas pecinta vespa.

Di dalamnya terdapat beberapa fasilitas yang diperuntukan bagi para pecinta vespa yang diantaranya menyediakan ruangan untuk melaksanakan kegiatan yang berkaitan dengan vespa. Berupa :

- Fasilitas sharing dan berkumpul bagi komunitas dan pecinta vespa.
- Perpustakaan.