

## BAB I: PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Vespa sendiri merupakan merk kendaraan roda dua yang berasal dari Italia yang merupakan anak perusahaan dari merk Piaggio yang didirikan pada tahun 1946. Sejarah Vespa sendiri di Indonesia diawali dengan Pemerintah Indonesia sendiri memiliki sebuah kerja sama dengan Vespa untuk memberikan hadiah kepada para pasukan Indonesia yang ditugaskan oleh PBB (Perserikatan Bangsa-Bangsa) yang menjaga keamanan di Kongo pada tahun 1963, yang sekarang dikenal dengan sebutan Vespa Kongo di Indonesia. Vespa sendiri secara resmi muncul di Indonesia pada awal tahun 1960-an melalui APM (Agen Pemegang Merk) bernama Danmotors. Lalu pada tahun 1970-an Indonesia resmi menjadi negara perakit Vespa. Seiring berkembangnya pengguna Vespa di Indonesia, Vespa sendiri pun juga mengalami akulturasi dengan budaya Indonesia salah satu contohnya dengan munculnya aksesoris Vespa khas Indonesia, salah satunya adalah "Injakan Jawa" yang berfungsi untuk mempermudah wanita yang menggunakan rok/kebaya untuk duduk menyamping pada Vespa. Lalu terdapatnya juga Vespa yang difungsikan menjadi sebuah becak motor pada daerah Padang Sidempuan yang sampai saat ini masih aktif menjadi salah satu transportasi umum di sana. (oto.detik.com 03/01/2018)

Indonesia sendiri juga merupakan Negara kedua terbesar setelah Italia yang memiliki jumlah komunitas terbanyak di Dunia, di buktikan dengan jumlah dari komunitas Vespa yang terdaftar pada IVI (Ikatan Vespa Indonesia) yang berjumlah 237 komunitas yang telah terdaftar di organisasi tersebut (Liputan6.com 04/04/2015). Dan jumlah unit Vespa yang ada di Indonesia yang mencapai 40.000 unit dari model tertua sampai dengan yang terbaru

(sumber: oto.detik.com 28/07/2013.) Selain itu, di Indonesia terutama di Kota Yogyakarta sendiri juga banyak terdapat acara acara perkumpulan Vespa, baik dari kelas daerah sampai dengan kelas internasional, seperti acara Indonesia Scooter Fest yang rutin diadakan dari tahun 2017 di Jogja Expo Center, dan juga pada waktu tahun 2017 terdapat acara perkumpulan Vespa berkelas internasional yaitu Asia Vespa Days yang diadakan di kompleks Candi Prambanan yang bisa disimpulkan bahwa kota Yogyakarta sendiri merupakan sebuah “Ibu Kota” untuk para komunitas Vespa itu sendiri.

Dari penjelasan diatas bisa disimpulkan bahwa sejarah Vespa sendiri dengan masyarakat Indonesia memiliki hubungan yang cukup erat yang mampu menciptakan sebuah budaya tersendiri di Indonesia dan juga minat terhadap Vespa sendiri cukup tinggi yang ditunjukan dengan banyaknya komunitas Vespa di Indonesia sehingga perlu dibuatnya sebuah sarana yang mampu memberikan pengetahuan tentang Perkembangan dan juga budaya yang terbentuk oleh Vespa baik di Indonesia maupun dunia secara interaktif dan menyenangkan.

## **1.2 Pernyataan Masalah Desain**

Dari latar belakang yang sudah diuraikan, dapat diambil pernyataan masalah yang perlu diperhatikan yaitu:

1. Bagaimana menciptakan sarana edukasi dan rekreasi tentang Vespa yang interaktif, menyenangkan dan juga informatif dengan pendekatan pada ruang dalam pada Museum Vespa?
2. Bagaimana merancang sebuah museum yang menarik dan mampu memunculkan elemen budaya Jawa pada tampilan bangunan?

## **1.3 Tujuan dan Manfaat**

### **a. Tujuan**

Tujuan dari pembuatan museum ini pada Proyek Akhir Arsitektur 76 ini adalah:

1. Menciptakan sebuah sarana edukasi dan rekreasi tentang Vespa yang interaktif, menyenangkan dan juga informatif dengan pendekatan pada ruang dalam
2. merancang sebuah museum yang menarik dan mampu memunculkan elemen budaya Jawa pada tampilan bangunan

#### **b. Manfaat**

Manfaat yang diharapkan mampu diperoleh dari proyek ini adalah:

- **Bagi pemerintahan**  
Dengan adanya proyek Museum Vespa ini diharapkan dapat meningkatkan perekonomian Kota Yogyakarta dan menambah wisata edukasi yang baru bagi Kota Yogyakarta.
- **Bagi Masyarakat**  
Dengan adanya proyek Museum Vespa ini dapat menjadi destinasi wisata edukasi yang baru bagi masyarakat
- **Bagi Pengembangan desain**  
Menjadikan Proyek Museum Vespa ini menjadi museum pertama di Indonesia yang mampu menampung perkembangan teknologi Vespa yang ada di Indonesia maupun dunia dan juga budaya yang terbentuk oleh Vespa di seluruh dunia.
- **Bagi Pengembangan Akademik**  
Memberi fasilitas wisata edukasi bagi masyarakat untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang Vespa di Indonesia dan juga dunia

#### **1.4 Sistematika Pembahasan**

## **- BAB I: PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, serta manfaat

## **- BAB II: GAMBARAN UMUM PROYEK**

Berisi tentang Gambaran umum fungsi bangunan, gambaran umum lokasi dan tapak (fisik dan non fisik), dan gambaran umum social dan budaya

## **- BAB III: PEMOGRAMAN ARSITEKTUR DAN PERUMUSAN MASALAH**

Berisi tentang kebutuhan proyek bangunan secara mendetail. Bab ini berisi analisa ruang,persyaratannya ruang, analisa tapak, dan juga masalah masalah yang muncul yang akan digunakan untuk menjadi landasan desain

## **- BAB IV: LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi teori-teori pendukung pemecahan dan penyelesaian masalah desain yang ditemukan

## **- BAB V: KAJIAN TEORITIK, PENDEKATAN, DAN LANDASAN PERANCANGAN**

Berisi ide ide dan juga konsep yang digunakan sebagai landasan perancangan desain