

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Bandung sebagai Ibukota dari Provinsi Jawa Barat disamping sebagai pusat kegiatan Pemerintahan, perdagangan dan jasa, pariwisata dan kebudayaan juga sekaligus merupakan pintu gerbang keluar masuknya nilai-nilai budaya dari berbagai penjuru dunia yang merupakan suatu wadah berinteraksinya dari berbagai aspek sosial budaya masyarakat, baik yang bersifat lokal maupun nasional. Hal ini menjadikan Bandung sebagai kota yang sangat berkembang dan menjadi tolak ukur dari berbagai jenis perkembangan baik dari aspek teknologi maupun gaya hidup. Seiring dengan perkembangan tersebut maka semakin banyak pula komunitas yang bermunculan di Bandung.

Komunitas Vespa merupakan salah satu contohnya, Vespa merupakan salah satu motor klasik, vespa adalah skuter yang tidak akan pernah mati di manapun zaman. Era modern saat ini menjadi bukti bahwa penggunaan Vespa semakin bertambah, itu terbukti oleh banyaknya klub-klub Vespa yang tersebar di seluruh Indonesia. Bahkan vespa dipakai sebagai acuan dalam pembuatan skuter matic pada saat ini.

Bandung merupakan salah satu kota yang memiliki komunitas Vespa terbanyak dan bisa dibilang sebagai kiblat bagi klub - klub Vespa lain yang tersebar di berbagai daerah Indonesia. Kota Bandung sebagai salah satu daerah yang memiliki komunitas vespa terbanyak tentu ada hal yang harus menjadi perhatian krena Bandung juga menjadi kiblat vespa di Indonesia dan banyak komunitas vespa dari daerah lain yang menjadikan kota Bandung sebagai tujuan *touring*-nya.

Masalah utama yang dihadapi oleh para pecinta vespa di Bandung adalah, kurangnya tempat berkumpul yang menjual suku cadang Vespa secara lengkap, sehingga perlu adanya tempat yang memenuhi segala kebutuhan dari penggemar Vespa tersebut, baik untuk sekedar bertemu sekaligus sebagai tempat untuk menambah pengetahuan. Disamping itu tidak menutup kemungkinan Museum Vespa dapat digunakan sebagai

tempat penyelenggaraan acara - acara yang berkaitan dengan Vespa oleh komunitas komunitas Vespa tertentu.

Museum adalah sebuah bangunan penting yang di dalamnya terdapat peninggalan peninggalan sejarah kebudayaan masa lalu. Karena kurangnya museum kendaraan yang terdapat di Indonesia, maka museum Vespa ini di harapkan dapat menjadi solusi yang tepat juga berguna untuk pelestarian Vespa dan bisa menjadi wadah untuk mendapatkan edukasi dari Vespa itu sendiri sebagai objek.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Merujuk pada latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang timbul dan saling berkaitan, diantaranya:

1. Komunitas Vespa di Bandung tidak memiliki wadah pusat pengetahuan dan berkegiatan.
2. Pentingnya pelestarian Vespa sebagai benda koleksi dan objek edukasi.
3. Mengoptimalkan dan memaksimalkan fungsi Vespa sebagai sarana edukasi dengan mengutamakan sistem display pada interior ruangan museum.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian dan prasurey diatas, maka dapat dirumuskan permasalahannya dalam pembatasan masalah di atas sebagai berikut:

1. Menyediakan wadah pusat pengetahuan dan berkegiatan bagi komunitas Vespa di Bandung berupa museum Vespa.
2. Memaksimalkan Vespa sebagai objek pelestarian dan konservasi terhadap interaksi pengunjung.
3. Merancang interior museum Vespa dengan mengutamakan sistem display pada interior ruangan museum untuk mengoptimalkan dan memaksimalkan fungsi Vespa sebagai sarana edukasi.

1.4 RUANG LINGKUP DAN BATASAN MASALAH

Perancangan Museum Vespa ini mencakup pada keseluruhan ruang yang ada di dalam bangunan, mulai dari ruang dominan yaitu ruang pameran, ruang amphiteater, dan

ruang galeri. Ruang pelengkap untuk membuat nyaman para pengunjung dalam melakukan interaksi. Ruang pelengkap yang akan didesain diantaranya lobby, cafe, perpustakaan, ruang audio visual, gift shop serta ruang pengelola pada museum Vespa seperti ruang direktur, ruang kepala bagian, ruang rapat, dan janitor.

1.5 TUJUAN PERANCANGAN

1.5.1 Tujuan Umum

1. Menjadikan museum Vespa sebagai pusat pengetahuan dan berkegiatan komunitas Vespa di Bandung.
2. Menciptakan sistem display yang edukatif pada Museum Vespa sehingga benda koleksi sebagai objek utama menjadi lebih menarik.

1.5.2 Tujuan Khusus

1. Menciptakan ruang display museum Vespa yang sesuai dengan identitas bangunan sebagai pusat pengetahuan dan berkegiatan komunitas Vespa di Bandung.
2. Menciptakan penataan sistem display pada museum Vespa dengan tata layout yang menarik sehingga benda koleksi sebagai objek utama menjadi lebih menarik.

1.6 MANFAAT PERENCANAAN

1.6.1 Bagi Penulis/Desainer

1. Memberikan masukan penting untuk memperluas pandangan dalam konsep perencanaan dan perancangan interior sehingga dapat menyusun desain yang lebih baik dan tepat sesuai latar belakang dan sasaran.
2. Dapat mengembangkan ide-ide dan gagasan untuk merencanakan dan merancang interior sesuai dengan fungsi dan kebutuhan dari setiap ruang.
3. Dapat memecahkan masalah yang ada dalam proyek perencanaan dan perancangan interior.

1.6.2 Bagi Dunia Akademik

1. Menambah referensi Jurusan Desain Interior Fakultas Seni dan Desain Universitas Telkom.

2. Menambah salah satu bentuk perkembangan interior didalam dunia akademik.

1.6.3 Bagi Masyarakat

1. Dapat memberikan wawasan dan pengetahuan baru, serta memberikan ide-ide juga gagasan baru yang kreatif dan inovatif.
2. Dapat memberikan wawasan tentang fungsi dan publikasi fasilitas museum Vespa.
3. Dapat memberikan informasi dan bahan bacaan bagi masyarakat.

1.7 METODE

1.7.1. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan secara langsung terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh panca indera, baik menggunakan penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba, dan pengecap (Arikunto, 2010 ; 178). Dalam desain ini proses pengumpulan data dimulai dari mengamati langsung lokasi studi kasus mengenai objek yang akan dibahas dan mencatat secara sistematis hal-hal yang berhubungan dengan Museum Vespa.

b. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan pewawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 2004 ; 186). Metode ini dilakukan dengan mengadakan tanya jawab dengan tokoh yang berpengaruh terhadap Museum Vespa.

c. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2010 ; 231), dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya. Dokumentasi pada studi ini berupa kumpulan foto dengan kamera dari kasus maupun parameter yang diperoleh berupa

foto-foto ataupun image dari buku atau media lainnya tentang unsur - unsur pembentuk ruang dan interior Museum Vespa.

d. Kepustakaan

Metode kepustakaan adalah metode pengumpulan data yang memanfaatkan buku atau literatur sebagai bahan referensi untuk memperoleh kesimpulan-kesimpulan atau pendapat para ahli dengan mendapatkan kesimpulan tersebut sebagai metode tersendiri (Ary, 2005 ; 165). Untuk menunjang terciptanya sebuah desain Museum Vespa, maka penulis mencari data literatur yang berkaitan dengan museum, galeri, dan showroom serta konsep yang diambil dari berbagai buku-buku dan media lainnya.

1.9 SISTEMATIKA PENULISAN

Secara keseluruhan isi dari pengantar karya ini diuraikan sebagai berikut :

a. **BAB I**

Memberikan gambaran umum mengenai isi penulisan yang menguraikan latarbelakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode desain, serta sistematika penulisan. Untuk menjadi acuan dalam melaksanakan proses perancangan yang selanjutnya akan diuraikan pada BABII.

b. **BAB II**

Menguraikan tentang tinjauan kasus yang meliputi data literatur yang mendukung desain yang akan dikerjakan, meninjau secara khusus bagaimana standar perencanaan pada sebuah museum dan selanjutnya bagaimana standar dalam mendisplay objek dalam hal ini Vespa.

c. **BAB III**

Menjelaskan konsep desain dan kriteria desain dalam perancangan museum pada umumnya dan museum vepa pada khususnya dengan memperhatikan standar perancangan museum yang telah di uraikan pada BAB II sebelumnya.

d. **BAB IV**

Analisis data menguraikan tentang analisis seluruh desain yang dibuat dalam perancangan museum Vespa.

e. **BAB V**

Menguraikan tentang kesimpulan dan saran sebagai penutup pengantar karya.