

## Pengenalan Sejarah Vespa Serta Meningkatkan Kecintaan Terhadap Vespa Melalui Buku Ilustrasi

Suheru Maryo  
Ramlan M.Sn.  
Adrianto W.T. M.Ds  
Email: herurio62@gmail.com

### Abstrak

Vespa adalah merek sepeda motor jenis skuter yang berasal dari wilayah Pontedera Italia, yang diproduksi oleh perusahaan Piaggio. Semenjak diciptakan pada tahun 1946 hingga sekarang Vespa masih menjadi alat transportasi yang memiliki daya tarik bagi sebahagian orang mulai dari bentuk hingga sensasi yang dirasakan saat mengendarai skuter ini. Saat Italia beserta sang pemimpin Benito Mussolini, mengalami kekalahan telak pabrik Piaggio kemudian di bumi hanguskan oleh pesawat sekutu pada tanggal 31 Agustus 1943. Itulah titik dimana seorang Enrico membuat sebuah alat transportasi yang bernama Vespa. Banyaknya jumlah Vespa yang ada di Indonesia tak lepas dari sejarah Vespa di Indonesia, serta tradisi dan budaya yang terbentuk oleh para pengguna serta penggemar Vespa di Indonesia. “Kendaraan Vespa memang buatan dari Italia namun solidaritas dan gotong royong ini adalah budaya Indonesia. Vespa itu bukan hanya kendaraan bermotor, akan tetapi Vespa itu identik sebagai ikon sejarah dan kebudayaan yang menarik untuk dikaji ulang dan diinformasikan kembali.

**Kata kunci:** Vespa, Sejarah, Buku Ilustrasi

### ABSTRACT

*Vespa is the one of a kind of scooter which from pontedera Italy, Vespa is Produced by Piaggio. Since created in 1946 till rightnow, Vespa still have an attractiveness for some people when they were riding this scooter. When Italy and the leader benito mussolini defeated, Piaggio factory burned by U.S airplane in 31st of agust 1943. That's the point and the reason for enrico to make a vehicle and named Vespa. There is so much Vespa in Indonesia and its tradition & culture created by the user and the fans of Vespa in Indonesia. Vespa is made in Italy, but the solidarity and the mutual cooperation is the Indonesia culture. Vespa is just not a vehicle, but Vespa is icon for the history and culture which interesting to reviewed and to informed again.*

**Keywords:** Vespa, History, Illustration Book

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Vespa adalah merek sepeda motor jenis skuter yang berasal dari wilayah Pontedera Italia, yang di produksi oleh perusahaan Piaggio. Semenjak di ciptakan pada tahun 1946 hingga sekarang Vespa masih menjadi alat transportasi yang memiliki daya tarik bagi sebahagian orang mulai dari bentuk hingga sensasi yang dirasakan saat mengendarai skuter ini. Tak terkecuali di Indonesia kendaraan Vespa di dalam negeri sudah mendapat tempat di publik Indonesia tepatnya ketika Pemerintah Indonesia memberikan penghargaan berupa motor Vespa kepada kontingen Pasukan Penjaga Perdamaian Indonesia. Pasukan bernama kontingen Garuda (KONGA) itu adalah pasukan Tentara Nasional Indonesia yang ditugaskan sebagai pasukan perdamaian di negara benua Afrika yang sedang terjadi konflik perang saudara. Indonesia mulai turut serta mengirim pasukannya sebagai bagian dari pasukan penjaga perdamaian PBB sejak 1957.

Setelah menyelesaikan tugas perdamaian yang berat, Pasukan Garuda menerima tanda penghargaan dari Pemerintah Republik Indonesia berupa Vespa ditahun 1963-1964. Lantaran diberikan kepada prajurit yang bertempur di Congo, maka akhirnya Vespa tersebut hingga kini dikenal dengan nama Vespa Congo. Kehadiran Vespa Congo yang ada di jalanan, beserta aspek kebanggaannya mengharumkan Indonesia, adalah awal mula yang memperkuat *image* Vespa di pasaran dan mulailah Vespa menjadi salah satu pilihan kendaraan roda dua di Indonesia. Importir lokalpun turut mendukung perkembangan Vespa di tanah air. Sampai saat ini sudah puluhan varian Vespa singgah di Indonesia, dari yang paling tua hingga yang paling baru ada di Indonesia. Pengguna Vespa di Indonesia ada sekitar 42.000 pengguna dan terbesar nomor 2 setelah Italia yang di sampaikan oleh Marco Noto La Diega, Managing Director PT. Piaggio Indonesia pada tahun 2014.

Banyaknya jumlah Vespa yang ada di Indonesia tak lepas dari sejarah Vespa di Indonesia, serta tradisi dan budaya yang terbentuk oleh para pengguna serta penggemar Vespa di Indonesia. “Kendaraan Vespa memang buatan dari Italia namun solidaritas dan gotong royong ini adalah budaya Indonesia” ungkap Riki salah satu anggota Komunitas Skuter Budi Luhur (KSBL). Mengurus sebuah Vespa tua itu memang mirip-mirip seperti mengurus orang tua, mau diobati seperti apapun kondisinya tidak akan sehat seperti anak muda. Jadi permasalahan yang timbul khususnya pada mesin Vespa bisa saja terjadi sewaktu-waktu. Maka pemahaman para pengguna Vespa sedikit banyak akan terlatih, bila terjadi mogok pada Vespa saat di jalanan. Sebagai pengendara Vespa tidak perlu terlalu khawatir karena para pengendara Vespa yang lainnya dengan setia akan menolong pengendara Vespa yang lainnya di jalan walaupun dari klub yang berbeda, Karena itu sudah menjadi tradisi dan budaya para pengguna Vespa di Indonesia. Ada slogan yang menarik di kalangan para pengguna dan penggemar Vespa di Indonesia yaitu “satu Vespa sejuta saudara” mencerminkan eratnya persaudaraan di kalangan para pengguna dan penggemar Vespa.

Maraknya ekspor motor Vespa tua keluar negeri disesalkan oleh komunitas Vespa yang ada di Indonesia. “Saya sangat menyesalkan ulah eksportir yang selalu mengirim motor Vespa keluar negeri” ujar Darsono salah satu anggota komunitas Vespa asal Boyolali. Seharusnya Vespa yang sudah tua umurnya dijaga jangan sampai hilang dari tanah air, ini menjadi keresahan bagi para penggemar dan pencinta Vespa di Indonesia bila ekspor ini terus terjadi otomatis jumlah Vespa tua di Indonesia akan terus berkurang, sangat disayangkan mengingat tradisi dan budaya yang sudah terbentuk selama ini oleh para pengguna dan penggemar Vespa ditambah lagi keberadaan Vespa di Indonesia dahulunya memiliki sejarah yang mengharumkan Indonesia.

## **METODOLOGI**

### **1. Pengumpulan Data**

Pengenalan Sejarah Vespa Serta Meningkatkan Kecintaan  
Terhadap Vespa Melalui Buku Ilustrasi

Tahapan proses pengumpulan data merupakan tahapan bagaimana caranya berbagai macam data dapat dikumpulkan agar dapat memperkuat urgensi dan konten dari permasalahan. Cara pengumpulan data pada tahap ini melalui studi literatur, observasi, wawancara, internet, dokumentasi dan penyebaran kuesioner.

## **2. Wawancara**

Wawancara dilakukan untuk pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan topik penelitian tugas akhir. Wawancara dilakukan dengan metode deep interview dengan narasumber (informan) anggota komunitas Vespa yang ada di Bandung.

## **3. Observasi**

Melakukan pengamatan terhadap kejadian yang terjadi saat ini, dengan mengamati dapat juga ditemui kondisi ideal dari masalah yang sedang terjadi.

## **4. Studi Pustaka**

Mencari data dan informasi dari sumber tertulis yang dijadikan rujukan dalam penulisan. Sumber informasi bisa berupa buku, artikel, majalah dan makalah.

## **5. Internet**

Pencarian data melalui mesin pencari untuk menangkap informasi yang lebih luas serta beragam, yang bisa membuka pikiran, mesin pencari kini merupakan elemen penting dalam penelitian ilmiah, namun hal yang harus diperhatikan adalah sumber data yang kredibel dari mesin pencari.

## **6. Dokumentasi**

Pengumpulan data dengan dengan format video, fotografi atau gambar yang di perlukan untuk mendukung penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Analisis SWOT**

Analisis SWOT yaitu sebuah bentuk analisa situasi dan juga kondisi yang bersifat deskriptif (memberi suatu gambaran). Analisa ini menempatkan situasi dan juga kondisi sebagai sebagai faktor masukan, lalu kemudian dikelompokkan menurut kontribusinya masing-masing. Analisis ini berdasarkan logika dapat memaksimalkan peluang namun secara bersamaan dapat meminimalkan kekurangan.

#### *Strength*

- Banyak informasi Vespa yang dapat diketahui dan dipelajari.
- Vespa memiliki manfaat bagi masyarakat dalam segi sosial (komunitas) .
- Masuknya Vespa ke Indonesia melahirkan tradisi baru khususnya bagi sesama pengendara Vespa di Indonesia.
- Komunitas Vespa tidak memandang strata sosial, politik,dll.
- Topik mengenai sejarah Vespa jarang dibahas dan diperbincangkan.

### *Weakness*

- Informasi mengenai sejarah keberadaan Vespa di Indonesia masih banyak masyarakat yang belum mengetahui.
- Sulitnya mendapatkan media Informasi mengenai sejarah Vespa serta sejarah Vespa di Indonesia baik di toko buku maupun perpustakaan yang ada di kota Bandung.

### *Opportunity*

- Adanya berbagai kalangan yang memiliki ketertarikan dengan Vespa.
- Beberapa jenis Vespa tahun tua yang tergolong langka namun masih dapat ditemui di kota Bandung.
- Kendaraan Vespa di dalam negeri sudah mendapat tempat di publik Indonesia tepatnya ketika Pemerintah Indonesia memberikan penghargaan berupa motor Vespa kepada kontingen Pasukan Penjaga Perdamaian Indonesia.
- Adanya beberapa komunitas Vespa yang masih aktif hingga saat ini di kota Bandung

### *Threat*

Ancaman terhadap jumlah populasi Vespa tua di Indonesia, ulah eksportir gelap yang tidak bertanggung jawab menjual Vespa keluar negeri, hal ini sangat disesalkan oleh komunitas Vespa di Indonesia.

### **Matriks SWOT**

#### *S-O (Strengths + Opportunities)*

Menyampaikan Informasi mengenai sejarah Vespa sebagai pembangkit animo kecintaan masyarakat terhadap Vespa.

#### *S-T (Strengths + Threats)*

*Membuka pikiran bagi masyarakat khususnya di Kota Bandung dengan menyampaikan informasi mengenai sejarah Vespa di Indonesia agar masyarakat dapat lebih mengetahui dan memahami sejarah Vespa sehingga dapat meningkatkan kecintaan terhadap Vespa.*

#### *W-O (Weaknesses + Opportunities)*

Menyampaikan informasi mengenai sejarah Vespa di Indonesia melalui komunitas Vespa yang ada di Kota Bandung.

#### *W-T (Weaknesses + Threats)*

Menyampaikan informasi mengenai hubungan Vespa dengan Pasukan Kontingen Garuda dan manfaat yang di dapatkan ketika memiliki dan mengendarai Vespa sehingga tumbuh kecintaan terhadap Vespa, dan yang memiliki Vespa dapat lebih menjaga Vespa agar tidak jatuh ke tangan oknum eksportir yang mengancam populasi Vespa di Indonesia.

## Pengenalan Sejarah Vespa Serta Meningkatkan Kecintaan Terhadap Vespa Melalui Buku Ilustrasi

Strategi S-T kemudian dipilih dengan memanfaatkan strengths untuk menghilangkan threats karena dianggap paling relevan dengan topik permasalahan yang diangkat.

### 2. Target Audiens

#### 2.1 Demografis

Jenis kelamin: Laki-laki, perempuan

Usia: 21-25 tahun, peralihan dari remaja akhir ke dewasa awal. (Depkes RI, 2009)

Ekonomi: B, menengah

#### 2.2 Geografis

- Kota besar di Indonesia seperti Jakarta dll.

#### 2.3 Psikografis

- Sudah memiliki orientasi pemikiran masa depan
- Tertarik terhadap sejarah
- menghargai sesuatu yang sifatnya historis
- Rasa ingin tahu yang tinggi.
- Bergaya hidup dan berpola pikir modern.

Suka membaca.

Tertarik terhadap sejarah

Memiliki rasa kepedulian dan tanggung jawab atas keadaan sekitarnya.

Rasa ingin tahu yang tinggi.

Memiliki pemikiran ke depan.

Kurang tertarik mencari informasi bila tidak berhubungan dengan dirinya.

#### 2.4 Insight

Berdasarkan hasil personifikasi *target audience*, didapatkan *insight* yang terdiri dari *target audienc* sebagai berikut:

- Peduli terhadap sejarah
- Ingin menjadi orang yang berguna
- Memiliki pemikiran akan masa depan
- Tidak ingin kekurangan informasi

### 3. Problem Statement

Belum banyak karya buku ilustrasi yang membahas tentang vespa, yang di keluarkan masyarakat di indonesia

### 4. Problem Solution

Merancang buku ilustrasi yang merekonstruksi kejadian mengenai sejarah vespa , serta tranformasi perkembangan vespa dari masa kemasa.

### 5. Creative Message Planning

Strategi kreatif, kita sebagai desain komunikasi visual berperan untuk meramu pesan dengan cara yang kreatif dan menarik yang tentunya disesuaikan dengan target audience.

**a. What to say**

“Menghayati Semangat Perjuangan Lahirnya Vespa Sebagai Inspirasi Generasi Muda” Menghayati = berdasarkan dari permasalahan media sejarah mengenai vespa yang umunya dijumpai menyampaikan informasi sebatas pengetahuan saja, Maka diperlukan suatu media dikemas dengan baik yang dapat memberikan informasi serta efek emosional.

Inspirasi = diharapkan dari target Insight yang ingin mendapatkan wawasan dari kisah sosok inspiratif, sejarah perjuangan pendiri perusahaan Vespa memberikan nilai kepemimpinan, berani bangkit dari keterpurukan yang dapat menjadi inspirasi bagi generasi muda

**b. How to Say**

Setelah what to say didapatkan, maka biasa merumuskan *how to say* agar pesan dapat tersampaikan dengan baik. Menceritakan kronologi kisah perjuangan terciptanya vespa disebabkan kondisi ekonomi Italia yang sedang memburuk pasca perang dunia II melalui buku ilustrasi.

Perancangan buku ilustrasi menggunakan metode *to entertain > to inform > to educate*, yaitu menyajikan sebuah hiburan melalui ilustrasi pop art yang dapat menarik perhatian audience, kemudian di dalamnya berisi informasi kronologi sejarah perjuangan Enrico Piaggio yang menghasilkan karya dari semangat perjuangan dan bertujuan untuk mengedukasi nilai-nilai yang terkandung pada sejarah tersebut kepada audience.

**c. Creative Approach**

Teknik penyampaian kisah sejarah terbentuknya vespa kepada *audience* yaitu melalui pendekatan visual storytelling dengan melalui visual yang terkesan klasik. Suasana visual lebih ditekankan pada kesan vintage dan dibagian halaman tertentu lebih fokus pada gambar suasana kejadian yang *full spread* agar suasana dan kondisi pada saat itu dapat lebih terasa pada *audience*. penyampaian informasi berupa teks berfungsi untuk menjelaskan informasi agar lebih terperinci.

**d. Tone and Manner**

“Vintage Dinamis Modern”

**6. Distribusi Planning**

Agar perancangan tersampaikan hingga tangan target audiens maka diperlukan kerja sama dengan beberapa pihak. Dalam perancangan ini akan berkerja sama dengan Kepustakaan Populer Gramedia. Penjualan pada event-event Vespa.

**7. Warna**

Warna menggunakan teori warna Brewster, tepatnya pada pembagian warna tersier, didaptkan dari campuran dari salah satu warna primer dan salah satu warna sekunder primer dan salah satu warna sekunder.

**9. Tipografi**

Tipografi yang digunakan adalah

## Pengenalan Sejarah Vespa Serta Meningkatkan Kecintaan Terhadap Vespa Melalui Buku Ilustrasi

*Freestyle Script*

ABCDEFGHIJKLMNPO

QRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnpq

rstuvwxyz

Myriad pro

ABCDEFGHIJKLMNPO

QRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnpq

Font *free style script* digunakan untuk judul typography cover yang dirasa mewakili bentuk lebah yang menjadi cirikhas bentuk Vespa *Myriad pro* digunakan untuk body teks yang nyaman untuk dibaca.

### 7. Format Design

Format media utama buku ilustrasi ini adalah 26x20 cm dengan menggunakan kertas Tik dengan tekstur seperti kombinasi *artpaper* kertas hvs namun sedikit tebal dari hvs.

### 12. Grid System

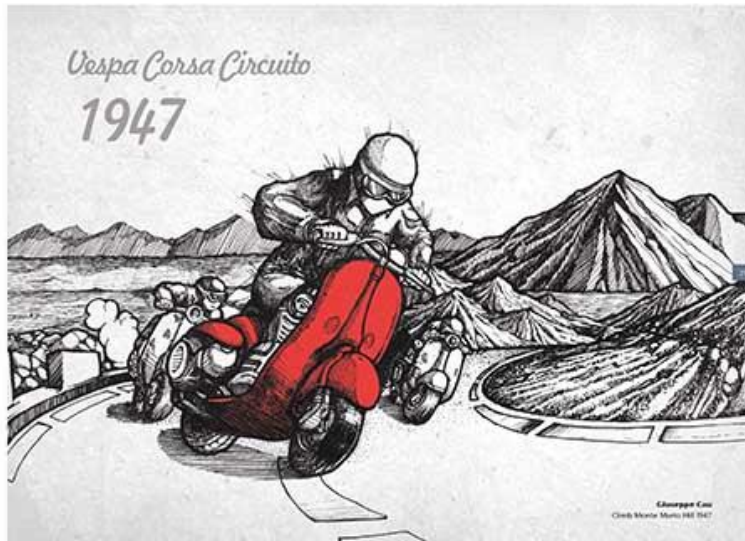
Grid yang digunakan adalah modular karena grid ini lebih fleksibel dan saya ingin menunjukkan kesan dinamis dengan bermain dengan posisi Ilustrasi yang digunakan.

### 13. Hasil Perancangan



Gambar IV.8 Kenampakan Sampul Depan

Sumber: Penulis, 2017



Gambar IV.9 Kenampakan Isi Bab II

Sumber: Penulis, 2017



Gambar IV.10 Kenampakan Isi Bab III

Sumber: Penulis, 2017



## Pengenalan Sejarah Vespa Serta Meningkatkan Kecintaan Terhadap Vespa Melalui Buku Ilustrasi



Gambar IV.11 Kenampakan Isi Bab III

Sumber: Penulis, 2017

### KESIMPULAN

#### 1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Pengenalan Sejarah Vespa Serta Meningkatkan Kecintaan Terhadap Vespa” yang dilakukan melalui Studi literatur, observasi, wawancara, internet, dokumentasi dan penyebaran kuesioner. Penulis menyimpulkan bahwa perlunya dikenalkan kembali sejarah vespa itu supaya muncul kembali kecintaan terhadap vespa di kota Bandung, baik itu komunitas vespa maupun masyarakat di kota Bandung keseluruhan.

Sebab vespa itu bukan hanya kendaraan bermotor, akan tetapi vespa itu identik sebagai ikon sejarah dan kebudayaan yang menarik untuk dikaji ulang dan diinformasikan kembali.

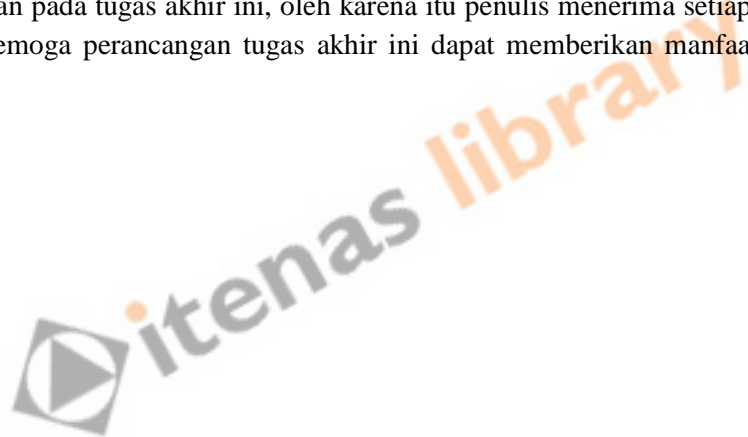
#### 2. Ucapan Terima Kasih

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karuniaNYA memberikan kelancaran, kesehatan, dan kekuatan dalam menyelesaikan Publikasi Tugas Akhir ini yang berjudul “PENGENALAN SEJARAH VESPA SERTA MENINGKATKAN KECINTAAN TERHADAP VESPA MELALUI BUKU ILUSTRASI” tepat pada waktunya. Penyusunan laporan tugas akhir ini selesai berkat dukungan oleh banyak pihak. Oleh karena itu, dengan hormat penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Agus R Mulyana, M.Ds., selaku pembimbing mata kuliah Penelitian Tugas Akhir yang selalu memberi dukungan, masukan, serta semangat hingga tugas akhir ini selesai,
2. Bapak Ramlan, M.Sn. selaku pembimbing 1 dalam mata kuliah Tugas Akhir yang memberi banyak masukan di setiap proses pengerjaan tugas akhir ini,

3. Bapak Adrianto W.T. M.Ds., selaku pembimbing 2 dalam mata kuliah Tugas Akhir yang telah memberi banyak masukan di setiap proses pengerjaan tugas akhir ini,
4. Bapak Aldrian Agusta, M.Ds., Bapak Agus R Mulyana, M.Ds., selaku penguji sidang tugas akhir atas segala saran dan masukan yang membangun,
5. Para dosen Desain Komunikasi Visual (DKV) yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat, masukan di setiap tugas, dan atas dukungannya,
6. Kedua Orangtua, yang tiada henti memberikan doa, semangat, dan menjadi motivasi untuk bisa menyelesaikan tugas akhir ini,
7. Senior -senior saya, Ulil Amri S.H., Rigo Armenda, yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam pengerjaan tugas akhir ini
8. Bapak Muhammad Ibnu Deni selaku narasumber utama dari proses perancangan karya Tugas Akhir.

Dan berbagai pihak yang tidak dapat penulis sebutkan di sini. Penulis menyadari masih banyak yang dapat dikembangkan pada tugas akhir ini, oleh karena itu penulis menerima setiap masukan dan kritik yang diberikan. Semoga perancangan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembacanya. Amin.



## DAFTAR PUSTAKA

*Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (2008). Jakarta: Pusat Bahasa.

Badudu, J.S., dan Prof. Sultan Mohammad Zain. (1996). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. 1996. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.

Ir.Ohan Juhana., dan Drs. M. Suratman. (1999). *Teknik Reparasi Vespa*. 1999. Bandung: CV.Pustaka Setia.

Letjen TNI (Purn) Soeyono., dan Badjoe Narbito. (2006). *The Story of Harley Davidson in Indonesia*. 2006. Bandung: Progressio.

Sihombing, Danton. (2003). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

<http://otomotif.antaranews.com/berita/439632/solidaritas-pengguna-vespa> (diakses 05 April 2017)

<http://www.vespaindonesia.net/2016/02/sejarah-vespa-dan-aliran-modifikasi-vespa-di-indonesia> (diakses 05 April 2017)

<http://enoanderson/2015/09/23/sejarah-vespa-di-dunia> (diakses 12 April 2017)

<http://oto.detik.com/catatan-pengendara/1105289/> (diakses 07 April 2017)

<http://siloka.com.jakarta-dan-bandung-kota-penggemar-vespa-di-dunia> (diakses 01 Mei 2017)

[https://academia.edu/19398512/MAKALAH\\_TEORI\\_WARNA](https://academia.edu/19398512/MAKALAH_TEORI_WARNA) (diakses 20 Januari 2018)

<http://qubicle.id/08/2016/6-fakta-unik-tentang-vespa-yang-perlu-kamu-tahu> (diakses 29 Mei 2017)

<http://beritasatu.com/27/09/2016/-penggemar-vespa-di-indonesia-terbesar-kedua-di-dunia> (diakses 09 April 2017)

<https://bandung.merdeka.com/komunitas/ridwan-kamil-minta-komunitas-bantu-pemkot-bandung-hadirkan-perubahan> (diakses 20 November 2017)