



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Vespa klasik merupakan Vespa yang diproduksi pada dekade 1970, 1980, dan 1990. Hal ini sejalan dengan pernyataan Gales (2017) yang menyatakan bahwa motor klasik berusia minimal 30 tahun. Di Indonesia sendiri, menurut Masrul Ulum, Ketua Dewan Penasihat Budavest (Budak Vespa Tangerang) yang merupakan salah satu komunitas Vespa tertua dan terbesar di Indonesia, Vespa klasik pada dekade 1980 hingga 1990 merupakan yang terbanyak digunakan sebagai kendaraan harian di Indonesia, khususnya Jabodetabek.

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan pada 1 September 2018 dengan Yudi Hadi yang merupakan anggota senior Budavest, pengetahuan dasar dalam menangani masalah pada mesin merupakan hal yang penting untuk dikuasai oleh pengendara Vespa klasik. Hal tersebut didasari oleh sering terjadinya masalah tertentu yang terdapat pada Vespa, baik ketika sedang dalam perjalanan maupun saat akan digunakan untuk berkendara. Kemampuan menangani masalah pada Vespa tersebut tentu saja dapat membantu pengendara itu sendiri untuk melanjutkan perjalanannya, tanpa membuang lebih banyak waktu mencari bengkel atau mendorong Vespanya kembali ke tempat tinggal.

Menurut Masrul Ulum, selama ini di Indonesia, pengetahuan tersebut didapat melalui komunitas atau secara coba-coba. Hal tersebut dirasa belum efektif, karena informasi yang didapatkan bisa saja tidak sesuai atau salah. Menurutnya,

bisa saja artikel yang beredar hanyalah merupakan hasil salinan dari sumber yang salah. Komunitas maupun pengendara Vespa masih sulit mendapatkan akses terhadap buku-buku yang berkaitan dengan Vespa. Sementara itu, menurutnya informasi mengenai perawatan dan penanggulangan masalah Vespa yang beredar di internet belum sepenuhnya benar dan dapat dimengerti. Hal tersebut dikarenakan cara menyampaikan yang kurang baik dan kurangnya informasi pendukung, seperti gambar ataupun ilustrasi.

Buku mengenai pengetahuan dasar pada Vespa di Indonesia sudah ada sebelumnya. Dari 3 toko buku yang penulis kunjungi, hanya 1 toko yang menjual buku mengenai teknik reparasi Vespa. Sayangnya, menurut Masrul Ulum, Yudi Hadi, dan beberapa anggota Budavest lainnya yang hadir saat proses wawancara, buku tersebut dirasa tidak dapat dimengerti dengan mudah bagi para pengendara Vespa klasik pemula. Alasannya, pembahasan dalam buku tersebut masih tergolong rumit dan lebih cocok bagi pembaca yang memang berkecimpung dalam dunia teknik, informasi pendukung kurang jelas, serta visual buku tidak menarik.

Dari berbagai temuan di atas, penulis merancang buku mengenai pengetahuan dasar menangani masalah pada Vespa klasik. Harapannya, buku ini bisa menjadi sumber literasi yang berguna bagi para pengendara Vespa klasik, khususnya di Indonesia.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

1.2. Rumusan Masalah

Dari penjelasan yang penulis berikan di latar belakang di atas, maka penulis menetapkan rumusan masalahnya yaitu bagaimana perancangan buku mengenai pengetahuan dasar menangani masalah pada Vespa klasik?

1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan tugas akhir ini, penulis membuat batasan masalah. Tujuannya supaya pembahasan perancangan ini terfokus dan teratur. Pembatasan masalah perancangan ini yaitu:

- a. Target *user* tugas akhir ini adalah:
 1. Demografis: Pria & wanita, usia 17-30 tahun.
 2. SES ekonomi: B s.d. A.
 3. Psikografis: Pengendara Vespa klasik, terutama yang mengendarai Vespa klasik sebagai kendaraan harian dan tidak memiliki banyak waktu untuk komunitas.

b. Luaran

Buku dipilih sebagai media utama dari tugas akhir yang penulis buat. Buku dipilih menjadi *output* utama karena konsumen merasa lebih memiliki hubungan dengan konten yang disajikan oleh penulis (Twemlow, 2006). Pembaca dapat membuat catatan tersendiri, berinteraksi dengan bentuk fisik buku, serta merasakan lebih banyak detail ketimbang buku elektronik (Twemlow, 2006). Selain itu, menurut riset yang dilakukan oleh West Chester University (Yesi, 2017), pembaca lebih

mengerti konten yang disampaikan oleh buku cetak ketimbang buku dalam format digital.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang penulis tetapkan, maka tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah mendesain buku pengetahuan dasar menangani masalah pada Vespa klasik.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Perancangan tugas akhir memiliki beberapa manfaat, di antaranya:

- a. Bagi penulis, perancangan tugas akhir merupakan saat yang tepat untuk mengaplikasikan ilmu dan pengalaman yang penulis dapatkan selama menjalani masa perkuliahan.
- b. Bagi pembaca, tugas akhir yang penulis buat dapat menjadi sarana pembelajaran, khususnya bagi para pengendara Vespa klasik di Indonesia.
- c. Bagi universitas, tugas akhir ini menjadi sebuah sumbangan dari penulis bagi mahasiswa generasi mendatang.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A