

1 BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tosan Aji adalah benda tradisional yang kaya akan sejarah dan makna budaya. Tosan aji meliputi segala senjata tradisional dan hasil tempa besi lainnya dari zaman dahulu, dimana memiliki unsur-unsur utama seperti penggunaan seni penempaan besi dan logam (Kiki, 2018). Dalam wujudnya yang kita sering temui sebagai senjata tikam, ternyata tidak semua Tosan aji digunakan dalam menjaga diri, ada Tosan aji yang digunakan sebagai bagian dari seremonial saja, ataupun menunjukkan status sosial atau sebagai hadiah dari raja kepada seseorang (Singgih, 2022).

Salah satu contoh tosan aji yang secara historis dinilai dari segi seni dan budaya dan digunakan baik dalam peperangan maupun nilai seremonial adalah Keris Indonesia; bilahnya yang bergelombang dan asimetris, memiliki motif dekorasi sebagai hiasan dan memainkan peran multiguna dalam sejarah Indonesia menjadikannya salah satu ikon dan simbolisme budaya Indonesia. Pada tanggal 25 November 2005 dan diperbaharui pada tahun 2008, UNESCO mencantumkan Keris Indonesia sebagai Representatif Warisan Budaya Tak Benda Manusia (*Representation List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity*) dan dalam pencantuman tersebut Keris Indonesia diakui sebagai salah satu simbol budaya penting dan diakui secara internasional atas aspek warisan budayanya (UNESCO, 2008). Pada dasarnya dalam mempelajari tosan aji memiliki dua wujud budaya, yaitu sebagai warisan budaya benda; seperti artefaknya, dan warisan budaya tak bendanya; seperti nilai filosofi dan *toto kromo*, ritual-ritual, seni metalurgi, dan lainnya (Ramadhan, 2019; Siswanto, 2013; Suharyono, 2008).

Namun seiring dengan perkembangan jaman, makna tosan aji sepertinya mulai pudar, hal ini dapat dilihat dari kurangnya pemahaman dan minat mempelajari keris di kalangan generasi muda kota. Dunia Tosan aji dan perkerisan sering dipandang dengan citra negatif, hal ini dikarenakan informasi yang bias yang menggambarkan senjata tradisional (seperti keris) sebagai perlengkapan dukun pada film horor ataupun menjadi sarana santet dan guna-guna. Secara generalis

memberikan kesan magis yang berbenturan dengan aspek religiositas negara ditambah dengan kurangnya narasi pemahaman yang dapat diakses secara keseluruhan (*holistic*) terhadap warisan budaya ini. (Ahmad, 2015; Sakti, 2021).

Maka diperlukannya edukasi ataupun kontra narasi yang dapat meluruskan pemahaman keliru dan menjadi dasar bagi generasi muda untuk tidak terjebak dalam narasi *over-mythicism*. Sesuai dengan fungsinya, fasilitas yang tepat untuk tujuan pelestarian dan edukasi budaya secara publik adalah museum.

Museum adalah lembaga yang diperuntukkan bagi masyarakat umum, Museum berfungsi mengumpulkan, merawat dan menyajikan serta melestarikan warisan budaya untuk tujuan pembelajaran, penelitian dan kesenangan atau hiburan (International Council of Museums, 2022). Semakin berkembangnya jaman, museum mengalami perubahan dalam perannya, dari museum yang berorientasi pada materi pajangan menjadi berorientasi pada penggunaannya dan komunitas, dari museum yang berfokus terhadap wujud artefak (*tangible*), menjadi mulai berfokus pada penyajian aspek budayanya (*intangible*) dengan disediakannya program *safeguarding* menurut Konvensi UNESCO pada tahun 2003 (UNESCO, 2022; Weil, 1999).

Namun, berdasarkan penelitian yang dilakukan pada tahun 2022, menggunakan studi kasus ketiga museum di Indonesia yang menjadi pionir edukasi tosan aji sebagai warisan budaya; yaitu Museum Pusaka, Museum Tosan Aji dan Museum Keris, diketahui bahwa diantara ketiga museum ini, Museum Pusaka yang berada di TMII adalah yang paling belum optimal dalam merepresentasikan Tosan aji dalam aspek warisan budaya tak benda. Minimnya penerapan antara *framework* ICOM dengan pedoman dan standar museum secara nasional sehingga belum dapat mengacu pada kebutuhan dan orientasi museum masa kini yang mengakibatkan tidak tercapainya proses pembelajaran dan transmisi budaya yang optimal. Hal ini terutama dipelajari dari bagaimana alur narasi, sirkulasi pengguna, elemen program ruang dan media edukasi yang telah diterapkan dibandingkan dengan standar, pedoman dan *framework* museum masa kini yang seharusnya dapat memenuhi prinsip-prinsip dan kebutuhan pengguna dalam transmisi budaya tak benda di dalam museum (Kemilau, 2023).

Maka dari itu, Museum Pusaka sebagai bagian dari kompleks kebudayaan di Jakarta memerlukan *redesign* museum yang harus mulai mengikuti perkembangan zaman dan dapat menciptakan motivasi dalam mempelajari materi warisan budaya tak benda. Dalam absennya motivasi ekstrinsik, motivasi intrinsik adalah motivasi yang menjadi aktif atau berfungsinya sehingga tidak perlu rangsangan dari luar, karena dari dalam diri sudah terdorong untuk mencapai performa terbaik (*peak Performance*) dalam mempelajari atau mengerjakan suatu hal (Csikszentmihalyi & Hemanson, 2004). Melalui motivasi intrinsik, mempelajari budaya dan terlibat secara kognitif serta emosional tanpa merasa bosan. Selain itu, museum juga harus memikirkan partisipasi komunitas budaya dalam museum sehingga pengunjung merasa menjadi bagian dari budaya tersebut.

Untuk menciptakan pengalaman budaya secara interaktif dan imersif, museum harus didukung dengan konsep arsitektur naratif sebagai pendekatannya. Arsitektur naratif mengedepankan pendekatan ruang yang memicu emosi, pengalaman dan pesan moral; konsep ini menggabungkan elemen arsitektur dan bercerita (*storytelling*) untuk menciptakan pengalaman yang lebih imersif dan berarti (*meaningful*)(Psarra, 2009). Dalam rangka mengungkapkan nilai atau makna dari warisan budaya Tosan aji, proses pembelajaran warisan budaya tak bendanya dapat dituangkan melalui material, bentuk massa, konsep ruang, dan lainnya secara arsitektural.

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi aspek perencanaan dalam teori museum (bangunan) masa kini dan pamerannya yang dapat mempresentasikan dan menginterpretasikan materi warisan budaya tak benda dalam mencapai transmisi budaya atau edukasi yang lebih interaktif dan imersif. Dikarenakan motivasi intrinsik melibatkan kognitif atau emosi manusia, maka makna dan narasi dapat diungkapkan tidak hanya melalui bagian interior museum saja, tetapi dapat dimunculkan melalui masa bangunan dan eksteriornya, terutama pada program ruang dan interaksinya bagaimana setiap bagian narasi dari Tosan aji dapat ditampilkan dalam bentuk interaksi dan indera. Hal ini dapat didukung dengan arsitektur naratif. Dengan ini, diharapkan dapat menciptakan kualitas museum yang lebih baik dalam mengedukasi masyarakat mengenai Tosan aji dalam wujud budaya benda dan tak bendanya.

Museum Pusaka kedepannya harus dapat diperuntukkan bagi semua kalangan umur dan latar belakang tetapi cenderung berorientasi kepada masyarakat Indonesia yang berada di kota metropolitan dimana keris sebagai warisan budaya masih kurang dipahami dan digeluti aktivitasnya. Museum bertujuan untuk mengedukasi pengunjung tentang Tosan aji sebagai bagian dari warisan budaya Indonesia yang penuh akan narasi, filosofi dan makna dan bukan hanya sekedar artefak kerajinan masa lalu.

1.2 Perumusan/ Identifikasi masalah dan pernyataan hipotesis

Berdasarkan fenomena dan uraian latar belakang diatas, serta kondisi eksisting pada Museum Pusaka di TMII Jakarta, maka terdapat beberapa permasalahan yang dapat diuraikan sebagai berikut:

- Warisan budaya Tosan aji memiliki pandangan bias dan cenderung negatif, hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman dan edukasi yang dapat diakses dan pelajari oleh semua kalangan. Perlunya kontra narasi, baik dari segi edukasi formal dan non-formal dalam mempelajari warisan budaya Tosan aji dari akar sejarahnya.
- Minimnya literasi tertulis diluar Keris Jawa sehingga penulis melakukan pembahasan didasari wawancara beberapa narasumber untuk pandangan yang lebih generalis.
- Museum Pusaka yang adalah satu-satunya museum yang mewadahi edukasi warisan budaya Tosan aji di Jakarta, namun masih belum menerapkan pedoman, standar dan *framework* yang berorientasi pada museum masa kini.
- Pengalaman budaya dalam museum belum terdesain, baik melalui desain spasial maupun penyajian pameran, sehingga belum dapat memicu motivasi intrinsik bagi penggunanya.

1.3 Permasalahan Perancangan / Penelitian

Perumusan masalah yang ditemukan oleh penulis terkait dengan topik tugas akhir yang dipilih adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana strategi program dalam museum masa kini yang dapat menciptakan motivasi intrinsik untuk edukasi warisan budaya tak benda Tosan aji?
- b. Bagaimana menghasilkan kriteria desain bangunan yang mendukung presentasi dan interpretasi makna warisan budaya keris dan Tosan aji?
- c. Bagaimana pengelolaan tapak dan program yang bersifat inklusif terhadap komunitas dan pengunjungnya?

1.4 Tujuan Perancangan / Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk memenuhi tujuan sebagai berikut:

- a. Untuk menganalisis cerita sejarah Tosan aji menjadi narasi museum.
- b. Untuk mengimplementasikan hasil narasi pada teknik dan alur pameran museum.
- c. Untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang pembentuk motivasi intrinsik dalam pameran museum.
- d. Untuk mengidentifikasi preseden museum untuk menghasilkan pemahaman mengenai pembentukan motivasi intrinsik.
- e. Untuk menerapkan konsep narasi makna Tosan aji Indonesia dalam museum secara arsitektural.
- f. Untuk mengidentifikasi ciri-ciri museum masa kini.

1.5 Manfaat perancangan

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Manfaat Teoritis
 - a. Bagi Ilmu Arsitektur

Penelitian ini menampilkan perancangan bangunan dengan pendekatan arsitektur naratif yang diimplementasikan melalui *massing* dan *floorplan*. Konsep arsitektur naratif yang disadari dengan teori museum warisan budaya tak benda dan direalisasikan dengan teori prinsip ordo (*urutan. ruang dan waktu*).

b. Bagi Ilmu Museologi

Penelitian ini menampilkan perkembangan museum yang lebih terbuka bagi masyarakat maupun komunitas dari program ruang dan juga strategi desain sebagai fasilitas publik dan ruang sosial. Penelitian ini juga memperlihatkan perkembangan pameran yang terintegrasi dengan media interaktif.

• Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa Arsitektur

Penelitian ini bermanfaat sebagai panduan bagi mahasiswa arsitektur terkait perancangan museum Tosan aji bersejarah yang menerapkan konsep naratif dengan mengikuti kebutuhan museum masa kini.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman atau referensi desain museum bagi peneliti selanjutnya yang berfokus kepada peninggalan budaya tidak berwujud (*intangible*).

c. Bagi Kurator Museum di Indonesia

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi museum di Indonesia untuk menciptakan konten pameran yang lebih interaktif dan imersif.

1.6 Ruang Lingkup dan Batasan

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi aspek perencanaan dalam teori museum (bangunan) masa kini dan pamerannya yang dapat mempresentasikan dan menginterpretasikan materi warisan budaya tak benda dalam mencapai tujuan transmisi budaya dengan memicu motivasi intrinsik yang melibatkan kognitif atau emosi manusia. Makna dan narasi harus dapat diungkapkan tidak hanya melalui bagian interior museum namun dapat dimunculkan melalui masa bangunan dan eksteriornya, terutama pada program ruang dan interaksinya bagaimana setiap bagian narasi dari Tosan aji dapat ditampilkan dalam bentuk interaksi dan indera.

Batasan pada narasi tosan aji dimana minimnya literasi tertulis yang dapat menarasikan tosan aji secara lengkap, selain Keris Jawa, sehingga penulis melakukan wawancara dengan beberapa narasumber untuk mendalami tosan aji secara generalis. Walaupun tosan aji memiliki aspek tak-benda yang kental terhadap kepercayaan/ mistis, hal ini tidak dapat dinilai/ dilihat oleh orang awam sehingga cenderung memperhatikan hasil bendanya sebagai wujud manifestasi tak-benda; seperti doa atau tuah yang diwujudkan dalam bentuk seni tempa/ pamornya sehingga memiliki makna pelambangan.

1.7 Metode Penelitian

Penelitian bersifat kualitatif deskriptif dengan metode historis, dikarenakan dalam mempelajari narasi Tosan aji dan museum masa kini diperlukan pembelajaran dari jejak masa lalu (*track record*) dan apa yang terjadi pada masa ini sehingga dijelaskan secara deskriptif serta membuat rekonstruksi masa lampau secara sistematis dan objektif.

1.8 Nilai Kebaharuan

Kebaharuan dari penelitian ini adalah perancangan museum yang mengimplementasikan konsep arsitektur naratif dimana dalam implementasinya dibantu oleh teori praktis pameran dan prinsip ordo (sekuensial/ urutan, waktu dan ruang). Selain itu, perancangan museum yang menerapkan konsep museum masa kini, yang dipelajari dari beberapa studi preseden; dimana museum sudah mengutamakan komunitas dan interaksi di dalamnya sehingga museum lebih inklusif.

1.9 Sistematika Berpikir

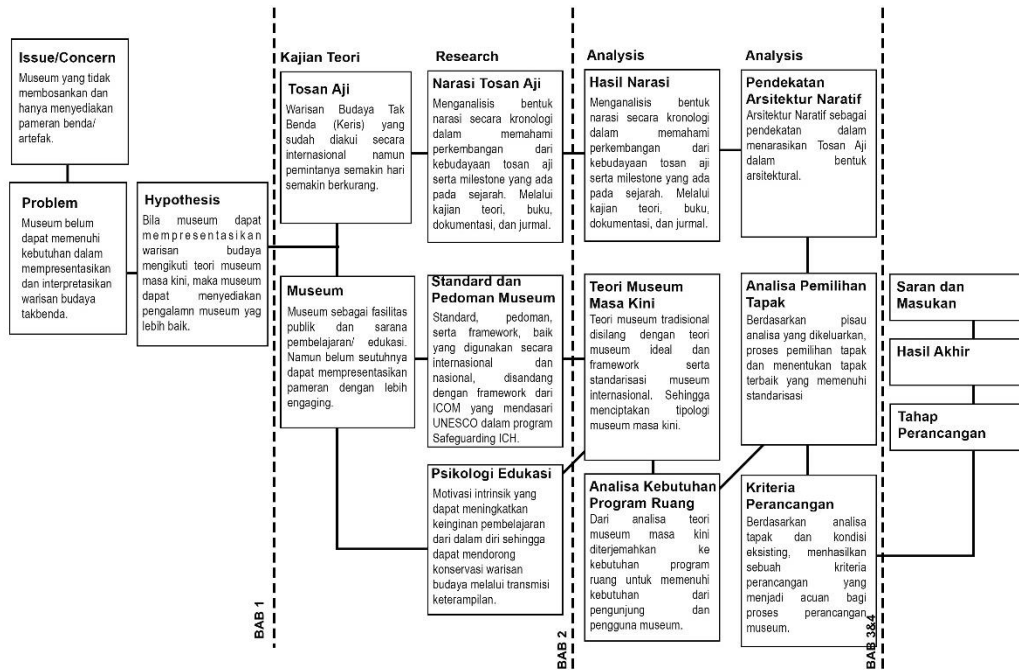


Diagram 1.1. Sistematika berpikir

1.10 Skema Penulisan

Sistematika penulisan dari keseluruhan pembahasan topik tugas akhir yang dilakukan terdiri dari lima bab, yaitu sebagai berikut:

a. BAB I: Pendahuluan

Pendahuluan akan menjelaskan gambaran besar dari penelitian dan mengapa penelitian ini dilakukan. Topik ini dituangkan dalam beberapa sub bab, yaitu latar belakang, ruang lingkup masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, nilai kebaruan dan sistematika penulisan.

b. BAB II: Kajian Teori

Kajian teori berisi uraian deskripsi teori-teori dari literatur berupa buku dan jurnal serta sumber pengetahuan lainnya yang mendasari pembahasan topik tugas akhir.

c. BAB III: Metode Penelitian dan Perancangan

Metodologi penelitian menjelaskan tentang metode apa yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian. Sub bab dari metode penelitian akan terdiri dari metodologi penelitian dan strategi perancangan.

d. BAB IV: Analisis dan Hasil Pembahasan

Bagian ini akan menguraikan analisis data berdasarkan metode penelitian yang dilakukan serta memuat penyajian dan pembahasan terkait data dan topik penelitian. Hasil dari analisis yang dilakukan akan menghasilkan kriteria desain yang akan diterapkan dalam tahap perancangan.

e. BAB V: Simulasi Perancangan

Simulasi perancangan berisi penerapan dari hasil analisis dan penelitian arsitektural yang dilakukan oleh penulis. Bagian ini akan melampirkan serangkaian gambar kerja terkait desain yang dihasilkan berdasarkan topik tugas akhir yang dipilih.

f. BAB VI: Penutup

Bagian penutup menjelaskan kesimpulan dari keseluruhan pembahasan topik tugas akhir berdasarkan analisis dan teori pendukung serta menguraikan saran yang perlu diperbaiki terkait obyek penelitian atau saran bagi penelitian selanjutnya.