

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa adalah bagian unsur budaya yang mempunyai tiga wujud, yaitu ide, aktivitas, dan artifak (Koentjaraningrat, 2005). Bahasa sendiri memiliki hubungan yang erat dengan komunitas yang menggunakannya (Chaer, 2013). Bahasa Indonesia dan akarnya merupakan bagian dari budaya bangsa Indonesia karena banyak struktur linguistik yang tercipta dari proses komunikasi yang berkembang di Indonesia sejak zaman dahulu.

Pada peristiwa Sumpah Pemuda, Bahasa Indonesia telah diikrarkan sebagai bahasa pemersatu bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia memiliki kedudukan sebagai pembentuk jati diri, alat pemersatu bangsa, dan kemandirian bangsa, serta sebagai sarana bangsa menuju kehidupan yang lebih beradab dan modern (Putri, 2017). Indonesia merupakan negara dengan banya sekali bahasa daerah dan suku sehingga bahasa pemersatu memiliki peran penting dalam menyatukan seluruh masyarakat menjadi satu kesatuan bangsa Indonesia.

Namun di era globalisasi ini, banyak budaya baru dan bahasa asing yang masuk diantara masyarakat Indonesia terutama kaum muda. Globalisasi menyebabkan modernisasi yang dapat mengancam eksistensi budaya dan identitas bangsa termasuk penggunaan bahasa. Gunarwan (1998) mengidentifikasi bahwa bahasa Inggris menjadi faktor penyebab isu terbatasnya pembelajaran Bahasa Indonesia karena pengaruh dari sikap gengsi dan asosiasi dengan kelas sosial yang tinggi. Menurut Sadtono, (2013), masyarakat Indonesia sedang berada disituasi “*English Tsunami*” atau serangan bahasa Inggris yang berlebihan.

Maka, diperlukannya edukasi untuk memupuk rasa cinta terhadap Bahasa Indonesia dan mencegah *language shift* atau pergeseran penggunaan bahasa dimana masyarakat lebih mengutamakan menggunakan bahasa keduanya

dibandingkan bahasa lokal. Sesuai dengan fungsinya, fasilitas yang tepat untuk pelestarian dan edukasi budaya secara publik adalah museum.

Kondisi museum di masa kini telah berubah. Alliance (2017) mengungkapkan bahwa museum mulai mengarah kepada keterlibatan pengunjung atau komunitas yang juga melibatkan aspek kognitif serta emosional pengunjungnya. Museum juga tidak hanya fokus terhadap wujud artifak (*tangible*), tetapi mulai berfokus pada penyajian budaya tak benda (*intangible*) dengan program *safe guarding* menurut Konvensi UNESCO 2003.

Namun, menurut lansiran berita Antara News Burhani (2010), sebagian museum di Indonesia kurang interaktif, kurang menghibur dan dikelola seadanya sehingga museum terkesan hanya memajang artifak saja tanpa melibatkan aspek apapun dalam diri atau perasaan pengunjungnya. Hal ini juga diungkapkan oleh Direktur Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Fitra Arda Ambas Lembaga KOMINFO RI (2019) silam, bahwa museum di Indonesia mengalami penurunan fungsi sehingga karena pengemasan koleksi tidak sesuai dengan perkembangan zaman. Dari tiga wujud budaya, museum di Indonesia cenderung hanya menampilkan artifak dan tidak diimbangi dengan perwujudan aktivitas serta ide yang melibatkan komunitas budaya itu sendiri.

Maka, diperlukan museum yang mulai mengikuti perkembangan zaman dan dapat menciptakan motivasi intrinsik. Menurut buku "*Introduction to Psychology: Gateways to Mind and Behavior with Concept Maps*", motivasi intrinsik terjadi saat seseorang melakukan sesuatu tanpa mengharapkan imbalan eksternal tetapi melihatnya sebagai suatu aktivitas yang menyenangkan untuk mengeksplorasi, mempelajari, dan meningkatkan potensi dirinya. 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 kognitif maupun emosional, museum juga akan didukung dengan konsep metafora sebagai pendekatannya. Metafora sendiri bertujuan untuk mengalihkan sebuah citra, makna, ataupun ungkapan dalam ungkapan yang lain (Classe, 2000). Maka, untuk mengungkapkan nilai atau makna Bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu secara menyeluruh, makna tersebut dapat dituangkan melalui material, bentuk massa, konsep ruang, dan lain-lain secara arsitektural.

Ruang lingkup dari penelitian ini adalah mengidentifikasi aspek desain dalam teori museum masa kini yang inklusif serta menciptakan motivasi intrinsik dalam museum untuk mencapai transmisi budaya atau edukasi yang menyenangkan. Karena motivasi intrinsik melibatkan empati atau emosi manusia, maka makna Bahasa Indonesia bagi bangsa dapat diungkapkan tidak hanya melalui bagian interior museum saja, tetapi dapat dimaknai melalui massa bangunan atau eksteriornya. Hal ini dapat didukung dengan arsitektur metafora. Dengan ini, dapat tercipta kualitas museum yang lebih baik dalam mengedukasi masyarakat dengan memenuhi tiga wujud budaya, yaitu ide, aktivitas, dan artifak dengan lebih menyenangkan, bermakna, dan interaktif.

Museum sejarah Bahasa Indonesia diperuntukkan untuk berbagai kalangan umur dan kewarganegaraan tetapi cenderung berorientasi kepada masyarakat Indonesia sendiri yang berada di kota metropolitan yang paling sering terdampak globalisasi. Museum bertujuan untuk mengedukasi pengunjung tentang bagaimana sejarah Bahasa Indonesia tercipta sebagai bahasa persatuan bangsa melalui perubahan-perubahan struktur linguistiknya.

1.2 Rumusan Masalah

Era globalisasi telah menjadi tantangan bagi eksistensi penggunaan Bahasa Indonesia karena bahasa asing yang masuk. Sehingga perlu adanya sarana untuk membuka wawasan dan mengingatkan kembali pentingnya bahasa persatuan bangsa, yaitu Bahasa Indonesia.

Sesuai dengan latar belakang yang ada, fungsi yang tepat untuk mewadahi edukasi secara umum adalah museum. Namun di Indonesia, museum masih belum berorientasi kepada pengunjung ataupun melibatkan komunitas budaya dan penyajian pelestarian budaya tak benda. Dari 3 wujud budaya, museum hanya menyajikan wujud artifak saja tanpa adanya wujud aktivitas dan ide dan keterlibatan pengunjung kurang menyentuh aspek emosional.

Pengalaman dalam museum juga tidak didesain dengan baik dan belum menciptakan motivasi intrinsik pengunjungnya melalui suasana ruang ataupun display museum. Hal ini dikarenakan museum di Indonesia belum direncanakan dengan baik dan hanya menggunakan kembali bangunan-bangunan tua yang sudah tidak terpakai.

1.3 Permasalahan Perancangan

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

- a. Bagaimana program dalam museum yang dapat menciptakan motivasi intrinsik untuk edukasi sejarah dan perkembangan Bahasa Indonesia?
- b. Bagaimana menghasilkan kriteria desain bangunan yang mendukung interpretasi makna Bahasa Indonesia melalui konsep metafora?
- c. Bagaimana pengelolaan tapak yang bersifat inklusif terhadap komunitas dan pengunjung?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk memenuhi tujuan sebagai berikut:

- a. Untuk menganalisis cerita sejarah Bahasa Indonesia menjadi historiografi museum.
- b. Untuk mengimplementasikan hasil historiografi pada 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 metafora makna Bahasa Indonesia dalam museum secara arsitektural.
- f. Untuk mengidentifikasi ciri-ciri museum yang inklusif dan terbuka di masa kini.

1.5 Manfaat Penelitian

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

- Manfaat Teoritis

- a. Bagi Ilmu Arsitektur

Penelitian ini menampilkan perancangan bangunan dengan pendekatan metafora arsitektur yang diimplementasikan secara *intangible* melalui massing terutama *siteplan*. Konsep metafora arsitektur tersebut yang ada didasari dengan teori metafora linguistik dan direalisasikan dengan teori *ordering principle*.

- b. Bagi Ilmu Museologi

Penelitian ini menampilkan perkembangan museum yang lebih terbuka bagi masyarakat maupun komunitas dari program ruang dan juga strategi desain sebagai 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 sejarah yang menerapkan konsep 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 aktif.

1.6 Nilai Kebaharuan

Kebaharuan dari penelitian ini adalah perancangan museum yang mengimplementasikan konsep arsitektur metafora dimana dalam implementasinya dibantu oleh teori *ordering principle* dalam siteplan secara *intangible*.

Selain itu, perancangan museum yang menerapkan konsep museum masa kini dari proyek MUSA (*Museum Sector Alliance*) 2017 dan NEMO (*Network of European Museum Organisations*) tahun 2019 dimana museum sudah mengutamakan komunitas dan interaksi di dalamnya sehingga museum lebih inklusif dan terbuka.

1.7 Skema Berpikir (lampiran)

1.8 Sistematika 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.