

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIAT.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b><i>ABSTRACT</i>.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM.....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xx</b>
<b>1 BAB I : PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Permasalahan Perancangan.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Nilai Kebaharuan.....	6
1.7 Skema Berpikir.....	6
1.8 Sistematika Penulisan.....	6
<b>2 BAB II : KAJIAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
2.1 Hubungan Bahasa dan Budaya.....	8

2.1.1	Bahasa Indonesia Bagian dari Unsur Budaya Bangsa Indonesia.....	8
2.1.2	Wujud Budaya.....	9
2.2	Museum sebagai Wadah Edukasi.....	10
2.2.1	Definisi Museum.....	10
2.2.2	Perbedaan Museum Dahulu dan Masa Kini.....	11
2.2.3	Perubahan Museum di Masa Depan.....	12
2.3	Peran Motivasi Intrinsik dalam Museum .....	15
2.3.1	<i>The Hook</i> .....	16
2.3.2	<i>Opportunities for Involvement</i> .....	16
2.3.3	<i>Condition for Flow</i> .....	17
2.3.4	<i>Growth of Complexity in Consciousness</i> .....	17
2.4	Tipologi Museum Umum di Masa Kini .....	18
2.4.1	Program Ruang .....	18
2.4.2	Standar Penataan Pameran Museum .....	21
2.4.3	Desain Universal .....	30
2.5	Konten Pembelajaran dalam Museum Bahasa Indonesia.....	31
2.5.1	Sejarah dan Perkembangan Bahasa Indonesia .....	31
2.5.2	Ragam Bahasa di Indonesia .....	37
2.6	Arsitektur Metafora .....	38
2.6.1	Definisi Metafora .....	38
2.6.2	Jenis Metafora .....	38
2.6.3	Penerapan Metafora Arsitektur .....	40
2.7	Materi dari Narasumber.....	42
2.7.1	<i>Interpretation Loop</i> .....	42
2.7.2	Teori Nana Simon (2010) “ <i>The Participatory Museum</i> ” .....	42
2.8	Preseden.....	43
2.8.1	Dresden Military History Museum .....	43
2.8.2	Museum of Cambridge.....	45
2.8.3	National Hangeul Museum .....	47
2.8.4	Natural History Museum of London .....	49

2.9	Kesimpulan Penerapan Motivasi Intrinsik dan Aspek Museum Masa Kini pada Preseden .....	52
2.10	Kesimpulan Kajian Teori .....	54
<b>3</b>	<b>BAB III : METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>56</b>
3.1	Metodologi Penelitian .....	56
3.1.1	Subjek dan Objek .....	57
3.1.2	Lokasi Penelitian.....	57
3.1.3	Instrumen Penelitian.....	57
3.2	Simulasi Perancangan.....	57
3.2.1	Tahapan Perancangan.....	57
<b>4</b>	<b>BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>59</b>
4.1	Gambaran Umum Objek Penelitian .....	59
4.2	Gambaran Umum Konteks Penelitian.....	59
4.3	Pisau Analisis .....	60
4.4	Rangkuman Hasil Wawancara dengan Narasumber .....	61
4.5	Analisis Aspek Manusia.....	63
4.5.1	Analisis Historiografi Cerita Sejarah Bahasa Indonesia dalam Museum 63	
4.5.2	Analisis Penerapan Program <i>Safe Guarding</i> melalui <i>Channel</i> dalam Museum Bahasa Indonesia .....	70
4.5.3	Analisis Kualitas Ruang yang Membentuk Motivasi Intrinsik dalam Museum Bahasa Indonesia .....	74
4.6	Analisis Aspek Bangunan .....	76
4.6.1	Analisis Kapasitas Bangunan.....	76
4.6.2	Analisis Kebutuhan Ruang.....	78
4.6.3	Analisis Program Ruang .....	82
4.6.4	Analisis Sistem Struktur dan Utilitas .....	85
4.6.5	Analisis Implementasi Metafora Arsitektur dalam Bangunan .....	92
4.7	Analisis Aspek Lingkungan .....	94
4.7.1	Analisis Pemilihan Lokasi Perancangan .....	94

4.7.2	Analisis Pemilihan Tapak .....	104
4.7.3	Analisis Tapak.....	109
4.7.4	Analisis Pengelolaan Tapak .....	117
4.8	Kriteria Perancangan .....	120
4.8.1	Kriteria menurut Lingkungan.....	120
4.8.2	Kriteria menurut Bangunan.....	120
4.8.3	Kriteria menurut Manusia .....	121
<b>5</b>	<b>BAB V : SIMULASI PERANCANGAN.....</b>	<b>122</b>
5.1	Konsep Perancangan .....	122
5.2	Desain Tapak.....	124
5.2.1	<i>Siteplan</i> .....	124
5.2.2	Sirkulasi Kendaraan Pribadi.....	125
5.2.3	Fasilitas Pejalan Kaki.....	126
5.2.4	Fasilitas Area Sosial.....	127
5.2.5	Rencana Penanaman Pohon .....	129
5.2.6	Rencana <i>Hardscape</i> .....	130
5.3	Metafora dalam Desain .....	131
5.4	Desain Bangunan.....	133
5.4.1	Denah Ruang.....	133
5.4.2	Tampak Bangunan .....	137
5.4.3	Potongan Bangunan.....	138
5.4.4	Sirkulasi Manusia.....	139
5.4.5	Sistem Air Bersih dan Kotor .....	141
5.4.6	Sistem Keselamatan Bangunan.....	141
<b>6</b>	<b>BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>143</b>
6.1	Kesimpulan.....	143
6.2	Saran.....	144
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>145</b>
	<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>148</b>