

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengangguran adalah salah satu masalah utama yang dihadapi oleh Indonesia. Berdasarkan survey statistic oleh Kemnaker (kementrian ketenagakerjaan), kelompok masyarakat yang paling banyak menganggur adalah mereka yang berasal dari jenjang pendidikan SMA. BPS(Badan Pusat Statistik) menyebutkan bahwa pada tahun 2019 pengangguran di Indonesia mencapai 7,05 juta orang. Jumlah ini kemudian dipecah lagi dalam kategori yang lebih spesifik. Kategori tersebut meliputi, SMA sebesar 7,92 %, Diploma 1-3 sebesar 5,99 %, universitas 5,67 %, SMP sebesar 4,75 %, SD sebesar 2,41 %. Kemnaker berpendapat bahwa pengetahuan tentang dunia keprofesian sangat penting untuk disosialisasikan kepada para remaja SMA sederajat.(Kompas, 2019)

Berdasarkan statistik oleh kementrian Pendidikan dan kebudayaan Indonesia, jumlah lembaga sekolah menengah atas (SMA) berada pada angka 25.348 di seluruh Indonesia. Kemudian menyusul Lembaga sekolah lainnya seperti SMP berada pada angka 37.023, SD berada pada angka 147.536, dan TK berada pada angka 85.499. Dari data ini, diperoleh informasi bahwa Semakin tinggi jenjang pendidikannya, semakin rendah minat masyarakat dalam menyekolahkan anaknya sebagai calon murid di jenjang pendidikan tersebut khususnya SMA (hukum *demand* dan *supply*). (Kemendikbud,2016)

Menurut Ali Imron, terdapat beberapa alasan tertentu mengenai menurunnya minat masyarakat umur sekolah dalam berpartisipasi ataupun menyelesaikan pendidikannya di SMA. Alasan tersebut bervariasi dari merasa memiliki kemampuan kognitif yang rendah dalam belajar, karena diminta orang tuanya untuk bekerja, hingga kepada rendahnya ketertarikan untuk bersekolah lagi. Alasan-alasan ini berpotensi terhadap menurunnya kualitas masa depan para remaja SMA. Dengan tidak mendapatkan Pendidikan yang lengkap, anak remaja SMA cenderung sulit untuk menemukan peluang profesi yang menjanjikan. (Imron, 2012)

Lembaga edukasi SMA seharusnya memiliki kesanggupan untuk menjalankan setidaknya 2 tanggung jawab utama. Tanggung jawab tersebut berupa tanggung jawab untuk mengembangkan kepribadian diri muridnya melalui aktualisasi diri serta tanggung jawab untuk meningkatkan kesiapan muridnya dalam menghadapi dunia keprofesian. (Schutz, 1999) Remaja SMA merupakan sebuah kelompok masyarakat yang memiliki kecenderungan sifat eksploratif dan aktualisasi diri yang relatif tinggi. Dengan sifat tersebut, para remaja SMA berusaha mencari dan menemukan jati diri mereka untuk melangkah ke usia yang lebih dewasa dan matang berkarir. Biasanya, hal tersebut mereka ekspresikan dengan menghasilkan karya-karya tertentu. Sangat disayangkan, Pada kenyataannya para remaja tersebut tidak mendapatkan wadah yang sesuai untuk melampiaskan sifat eksploratifnya tersebut di ruang lingkungan SMA. (Maress, 2018)

Menteri Pendidikan Indonesia, Nadiem Makarim telah berupaya merencanakan kurikulum merdeka belajar yang menyuarakan ketersediaan wadah aktualisasi diri para remaja di lingkungan sekolah. (Tohir, 2020) Kegiatan Aktualisasi diri merupakan sebuah bagian penting dari kehidupan remaja SMA. Dirjen Kemendikbud, Restu Gunawan menyebutkan bahwa "...ketersediaan laboratorium Seni dan Budaya adalah salah satu upaya agar murid mengembangkan olah rasa dan olah hati. Yang kemudian akan melengkapi kemampuan olah pikir dan olah raga yang menghasilkan suatu perkenalan akan identitas dirinya sendiri sebagai seorang individu..." (Gunawan, 2018).

Umumnya, kegiatan yang dilakukan oleh murid di SMA sangat terbatas pada kegiatan akademik formal. (Kemendikbud, 2016) Kehadiran publik di lingkungan sekolah dapat berkontribusi besar terhadap upaya peningkatan standar kompetensi sistem belajar lingkungan SMA. Kontribusi publik dapat diberikan dalam bentuk motivasi, ide, pemahaman moral dan pengalaman kerja. Kontribusi lainnya juga bisa diberikan dalam bentuk workshop, konseling ataupun job fair. (Razak, 2013) Untuk mempertemukan murid SMA dan publik, diperlukan sebuah wadah karya yang berfungsi sebagai sarana aktualisasi diri serta sarana intervensi publik di lingkungan SMA.

Museum karya merupakan sebuah Lembaga yang menyediakan wadah bagi para seniman maupun ilmuwan untuk memperkenalkan karya-karya ataupun temuan mereka kepada public. Oleh karena itu, konsep museum karya sangat berpotensi untuk dihadirkan di lingkungan SMA. Calon-calon seniman maupun ilmuwan di lingkungan SMA dapat bertemu dengan pihak publik untuk memperkenalkan karya mereka melalui fasilitas pameran yang dimiliki museum karya. Murid SMA dapat dengan leluasa menghasilkan hasil karya dalam bidang apapun mulai dari bidang seni hingga kepada bidang kesehatan untuk dipamerkan di ruang museum karya, (Hirzy & Services., 1996)

Museum karya sendiri memiliki peran sebagai agen dari edukasi, bahkan peran tersebut telah terlihat dari program ruang dan aktivitas di dalamnya. Atmosfir spasial dalam museum karya juga mampu mewadahi sifat-sifat eksploratif yang dimiliki oleh para murid SMA. (Hirzy & Services., 1996) selain itu, Museum karya menjadi sebuah wadah konversi kreativitas menjadi ide-ide dan inovasi baru. Oleh karena itu, kehadiran museum karya dalam lingkungan SMA menjadi sarana esensial untuk mendukung kegiatan aktualisasi diri para murid. (Barzanò et al., 2020)

Berdasarkan data survey dan statistic yang dikeluarkan oleh Menteri kebudayaan, terdapat kontras rasio yang cukup signifikan antara jumlah penduduk Indonesia yang berjumlah 250 juta jiwa dengan jumlah museum yang hanya berjumlah 428 unit di seluruh Indonesia. Rasio ini akan jauh lebih ekstrim apabila dibandingkan dengan negara Amerika Serikat yang memiliki jumlah penduduk 320 juta jiwa disertai jumlah museumnya 35 ribu unit. Dari 428 unit museum yang terdapat di Indonesia, 272 unit diantaranya berkedudukan di pulau Jawa. Di luar pulau Jawa, Pulau Sumatra memiliki 98 museum, Pulau Sulawesi memiliki 26 museum, pulau Kalimantan memiliki 16 Museum, dan Kepulauan Maluku-Papua memiliki 15 Museum. (Matanasi, 2016)

Pulau Kalimantan memiliki jumlah museum terendah kedua setelah Sulawesi padahal jumlah seniman, penggiat budaya, penggiat literasi, dan jurnalis terbilang banyak di pulau Kalimantan. Banyak dari mereka yang berkarya tanpa

memiliki wadah berkarya tetap. Mereka cenderung menyewa sebuah bangunan kosong untuk memamerkan karya mereka bagi masyarakat. Aksi sewa dan menyewa bangunan kosong tersebut terealisasi dalam wujud komunitas penggiat karya dan budaya di Kalimantan. Beberapa Komunitas yang telah dikenal baik oleh para seniman local dan penggiat budaya adalah *Artsential Space* di Pontianak, Kalimantan Barat, *Borneo Art Enthusiast* di Banjarmasin, Kalimantan Selatan, dan *Studio Kurik* di Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Menurut Annisa Nadia selaku jurnalis seniman lokal di Pulau Kalimantan, kota Pontianak, Kalimantan Barat menjadi sentral berbagai inisiasi pergerakan kreatif para seniman. (Harsa, 2020)

Pergerakan kreatif di Kota Pontianak dan kota lainnya di Kalimantan juga mendapatkan respon positif dan dukungan dari pemerintah setempat agar dapat berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi pulau Kalimantan secara keseluruhan. Hal ini didasari oleh pertumbuhan ekonomi daerah-daerah di Kalimantan yang cenderung tertinggal jika dibandingkan dengan pulau lainnya di Indonesia. Pertumbuhan ekonomi di daerah Kalimantan juga sangat dipengaruhi oleh tingkat pengangguran yang cenderung tinggi terutama di Kota Pontianak yang menyentuh 110.272 orang. Dari jumlah pengangguran tersebut, 27.311 orang berasal dari jenjang pendidikan SMA. (Angah, 2019)

Jumlah lembaga pendidikan jenjang SMA di Pontianak berada pada angka 59 unit dengan rasio 37 unit sekolah Swasta dan 22 unit sekolah Negeri. Rasio ini kemudian menjadi tolak ukur presentase kepercayaan masyarakat dalam menyekolahkan anaknya di sekolah swasta lebih unggul dibandingkan di sekolah negeri (*supply and demand*). (UMM, 2016) Di antara berbagai SMA swasta yang ada, SMA Kristen Immanuel merupakan SMA terfavorit dan terbaik menurut daftar sekolah terbaik Kemendikbud. (Arjantoh, 2017) Selain itu, SMA Kristen Immanuel juga memiliki kegiatan ekstrakurikuler yang sangat beragam bahkan mencapai lintas budaya. Namun, kegiatan-kegiatan tersebut tidak terwadahi dengan baik di lingkungan SMA Kristen Immanuel karena tidak tersedianya ruang berkarya yang bersifat khusus dan spesifik.

Melihat latar belakang di atas, maka keberadaan museum karya di lingkungan SMA Kristen Immanuel sangat diperlukan untuk mewadahi kegiatan aktualisasi diri murid dan meningkatkan pengetahuan profesi murid melalui kontribusi intervensi publik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan di atas, maka terdapat 3 pertanyaan penelitian yang diajukan sebagai rumusan masalah dalam sistematika penelitian ini. Berikut ini merupakan pertanyaan penelitian yang diajukan :

1. Apa jenis kegiatan aktualisasi diri dan intervensi publik yang dapat meningkatkan pengetahuan keprofesian murid SMA Kristen Immanuel Pontianak?
2. Apa elemen desain arsitektural ruang museum karya yang dapat mewadahi kolaborasi kegiatan murid dan publik di lingkungan SMA Kristen Immanuel Pontianak?
3. Bagaimana merancang museum karya yang mendukung pengalaman eksploratif di lingkungan SMA Kristen Immanuel Pontianak?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun setelah mendapatkan rumusan masalah, terdapat 3 tujuan penelitian yang dihasilkan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui jenis kegiatan yang publik dapat dikontribusikan untuk meningkatkan pengetahuan profesi murid SMA.
2. Untuk mengetahui elemen desain arsitektural ruang museum karya yang dapat mewadahi kolaborasi kegiatan murid dan publik di lingkungan SMA Kristen Immanuel Pontianak.
3. Untuk merancang museum karya yang mendukung pengalaman eksploratif di lingkungan SMA Kristen Immanuel Pontianak.

1.4 Manfaat Penelitian

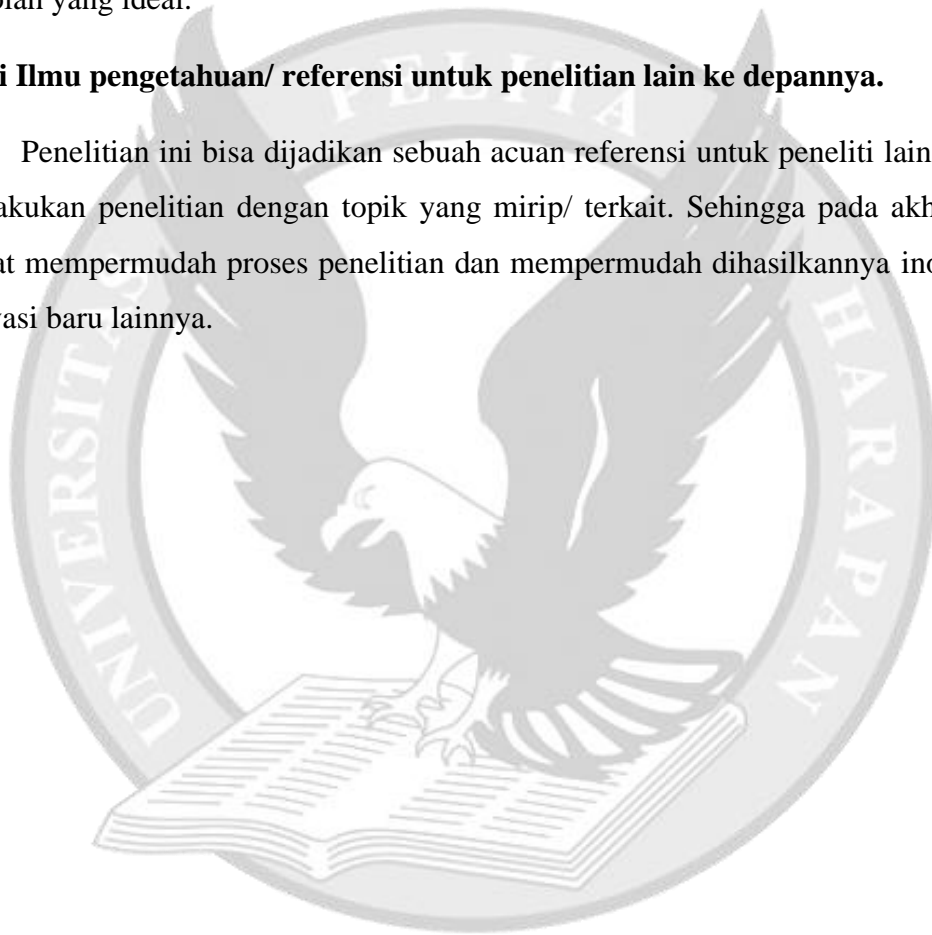
Selain menghasilkan informasi mengenai jenis kegiatan publik dan strategi dalam mendesain museum karya, penelitian ini juga menghasilkan manfaat sebagai berikut :

Bagi Lembaga/institusi privat sekolah

Penelitian ini menghasilkan Sebuah tatanan inovasi desain wajah baru dari ruang lingkungan sekolah dapat dijadikan referensi untuk desain lingkungan sekolah yang ideal.

Bagi Ilmu pengetahuan/ referensi untuk penelitian lain ke depannya.

Penelitian ini bisa dijadikan sebuah acuan referensi untuk peneliti lain yang melakukan penelitian dengan topik yang mirip/ terkait. Sehingga pada akhirnya dapat mempermudah proses penelitian dan mempermudah dihasilkannya inovasi-inovasi baru lainnya.



1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mencapai penulisan penelitian yang terorganisasi dan terstruktur dengan baik, maka diperlukan sistematika penulisan penelitian yang tersusun atas judul, daftar isi, abstrak, bab, sub bab, dan daftar Pustaka. Elemen-elemen babnya tersusun dalam susunan sebagai berikut ini :

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bagian pembukaan dari penulisan penelitian ini. Pembukaan ini memuat sub bab berupa latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan skema pemikiran. Bagian ini menjelaskan bagaimana penelitian ini diinisiasi yang nantinya akan bercabang kepada kajian teori , metode penelitian dan hasil penelitian.

BAB II KAJIAN TEORI

Merupakan bagian yang berisi berbagai teori-teori yang dipakai untuk mendukung latar belakang penelitian ini hingga kepada hasil penelitiannya nanti. Bagian ini memiliki peranan yang cukup penting mempertimbangkan nantinya akan sangat banyak sumber referensi yang dicari dan dikumpulkan dari berbagai buku dan jurnal. Kajian teori ini menjadi salah satu kekuatan argumen dari penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bagian ini membahas tentang metode apa saja yang digunakan untuk mengerjakan dan menyelesaikan penelitian ini. Metode ini mengandung variable-variabel penelitian, strategi penelitian hingga kepada lokasi/objek penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bagian ini membahas tentang bagaimana data yang telah diperoleh dari metode penelitian akan dianalisis dan dikaitkan dengan berbagai asumsi dan hipotesis yang telah dilakukan sebelumnya. Bagian ini merupakan pembuktian dari kebenaran hipotesis yang telah dibuat sebelumnya.

BAB V HASIL DESAIN

Merupakan hasil akhir dari desain yang dilakukan berdasarkan strategi-strategi desain yang telah diperoleh, diolah, dianalisis dan diterapkan pada area site.

BAB VI PENUTUP DAN KESIMPULAN

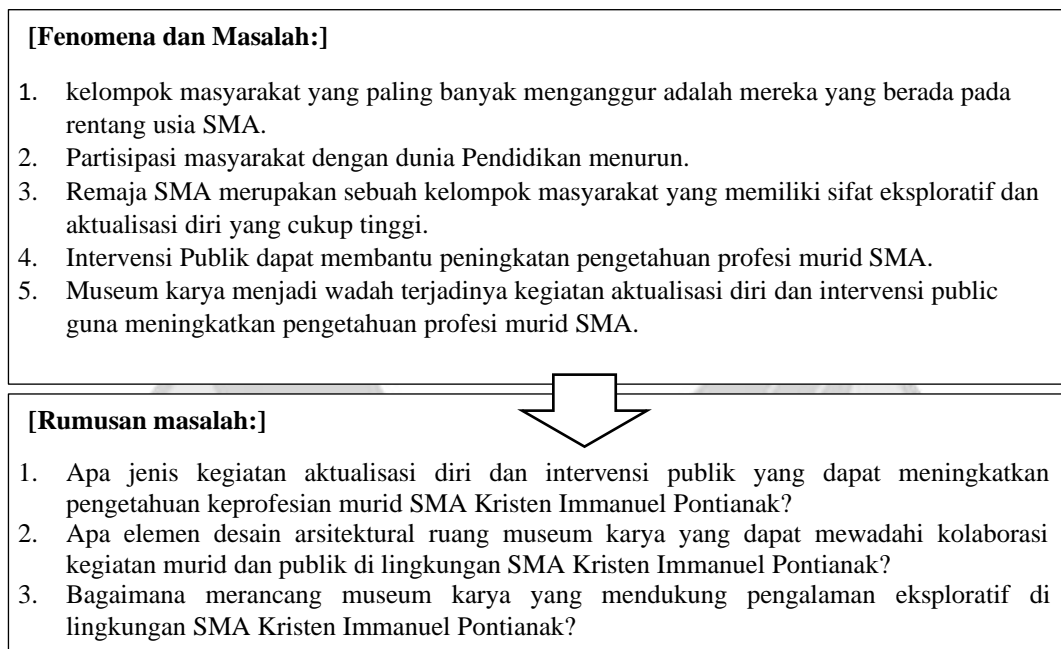
Merupakan hasil akhir dari keseluruhan penelitian yang telah dilakukan dari latar belakang permasalahan, masalah yang diangkat hingga kepada jawaban solusi desain dari permasalahan yang diangkat.



1.6 Skema Pemikiran

Data Input

[Judul] PENINGKATAN KUALITAS KEGIATAN MURID SMA OLEH INTERVENSI PUBLIK MELALUI MUSEUM



Proses penelitian

