

**PERANCANGAN PUSAT CERITA RAKYAT JAWA
DI KOTA SURAKARTA**



TUGAS AKHIR

“Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.) Jenjang Pendidikan Strata-1”

Diajukan Oleh:
Nadia Ariella
NIM: 2010109005

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
UNIVERSITAS PRADITA
TANGERANG
2024**

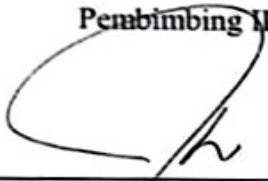
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nama : Nadia Ariella
NIM : 2010109005
Program Studi : Desain Interior
Bentuk Tugas Akhir : Tugas Akhir
Peminatan Tugas Akhir : -
Judul Tugas Akhir : Perancangan Pusat Cerita Rakyat Jawa di Kota Surakarta

Telah diujikan dan pada hari Rabu, 10 Januari 2024
Dengan dinyatakan lulus

TIM PENGUJI

Pembimbing II



Widasapta Sutapa, S. Sn., M. Ds.

Pembimbing I



Rizki Kurniawan, S. Sn., M. Ds.

Penguji II



Greysia Susilo, S. E., S. Sn., M. Hum.

Penguji I



Alifia Wida Izzati S. T., M. Ds.

Ketua Sidang



Alifia Wida Izzati S. T., M. Ds.

Disahkan Oleh:
Kaprodik

Boike Janus Anshory, S. Sn., M. Ds.

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

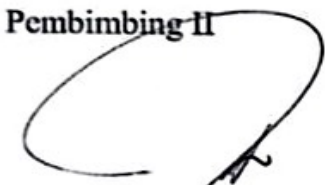
Nama	: Nadia Ariella
NIM	: 2010109005
Program Studi	: Desain Interior
Bentuk Tugas Akhir	: Tugas Akhir
Peminatan Tugas Akhir	: -
Judul Tugas Akhir	: Perancangan Pusat Cerita Rakyat Jawa di Kota Surakarta

Tangerang, 10 Januari 2024

Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II

Widasapta Sutapa, S. Sn., M. Ds.Rizki Kurniawan, S. Sn., M. Ds.

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Dengan ini saya sebagai civitas akademik Universitas Pradita yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Nadia Ariella
NIM : 2010109005
Program Studi : Desain Interior
Bentuk Tugas Akhir : ~~Skripsi/Karya Ilmiah (Publikasi) /Karya Akhir (Pameran)~~
/Proyek Akhir

untuk meningkatkan pengembangan ilmu pengetahuan, memberikan skripsi/tugas akhir kepada Universitas Pradita Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*None-exclusive Royalty Free Right*) dengan judul:

PERANCANGAN PUSAT CERITA RAKYAT JAWA DI KOTA SURAKARTA

beserta dokumen tugas akhir yang ada sesuai ketentuan yang berlaku. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*None-exclusive Royalty Free Right*) ini, maka Universitas Pradita berhak menyimpan dan mengelola dalam bentuk *database*, dan mempublikasikan tugas akhir ini dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis tugas akhir ini sebagai penulis/pencipta dan pemilik Hak Cipta.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 18 Januari 2024
Yang Menyatakan,



(Nadia Ariella)

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir yang telah saya susun ini adalah benar karya ilmiah saya sendiri dan tidak mengandung unsur plagiat dari karya ilmiah orang lain (sebagian/seluruhnya). Semua karya ilmiah orang lain atau Lembaga lain yang dikutip dalam skripsi ini telah disebutkan sumber kutipannya dan dicantumkan di dalam Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan atau penyimpangan baik dalam pelaksanaan maupun penyusunan skripsi, maka saya bersedia untuk mendapatkan sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan dinyatakan TIDAK LULUS.

Tangerang, 18 Januari 2024



Nadia Ariella
2010109005

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas rahmat-Nya, penulis bisa menyelesaikan penulisan skripsi tugas akhir yang berjudul "Perancangan Pusat Cerita Rakyat Jawa di Kota Surakarta". Penulis mengakui bahwa keberhasilan penyelesaian proyek ini dicapai berkat bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, termasuk narasumber, keluarga, teman, dan responden. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Pak Rizki Kurniawan, S. Sn, M. Ds. Dan Pak Widasapta Sutapa, S. Sn, M. Ds. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing untuk menyelesaikan perancangan ini.
2. Bu Alifia Wida Izzati, S.T., M.Ds. dan Bu Greysia Susilo, S.E., S.Sn., M.Hum selaku dosen penguji yang telah menguji dan memberikan saran yang membangun untuk menyelesaikan perancangan ini.
3. Pak Cliff, Pak Galih Aristo, Pak Muhammad Aryo Farid Zidni, dan Pak Agung Cahya Kayadi, S.Pd, M.Pd. sebagai narasumber yang telah bersedia untuk menjawab setiap pertanyaan.
4. Keluarga saya yang selalu bersedia membantu dan mendukung saya setiap hari.
5. Teman-teman dan para responden yang telah membantu mengisi kuesioner untuk memenuhi target dan keperluan perancangan proyek desain ini.

Penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa desain interior dan pihak lain yang membutuhkan. Penulis juga mengakui kekurangan dalam laporan. Oleh karena itu, penulis berharap agar pembaca dapat memberikan kritik dan saran yang membangun untuk memperbaikinya.

Tangerang, 17 Januari 2024



Nadia Ariella

ABSTRACT

Folklore has become part of the rich history and culture of the people. According to Rampan (2014), folklore is a story that lives in a certain collective environment. Folklore is spread throughout the Indonesian island. The most famous folklore usually comes from Java. However, even though there are many well-known Javanese folktale, most of the people in Java know very little of Javanese folklore. Javanese folklore at this time is less known and preserved. The problem that occurs in folklore is its reduced distribution. The causes for the decline in folklore stem from various aspects, such as parents who don't have time to tell stories to their children, school curricula that are not very supportive, teachers who don't really understand folklore, and foreign folklore that looks more interesting than domestic folklore. The reduction in the spread of folklore causes Indonesians to know only a few folklore. The right solution to this problem is to change the method of spreading folklore to make it more suitable for the current generation. Therefore, a Center for Javanese Folklore was designed which could combine all methods of outspread, so that the preservation of Javanese Folklore could be concentrated in one place.

Keywords: Folklore Center, Javanese Folklore, Outspread

ABSTRAK

Cerita rakyat sudah menjadi bagian dari kekayaan sejarah dan kebudayaan masyarakatnya. Menurut Rampan (2014), cerita rakyat adalah cerita yang hidup di dalam lingkungan kolektif tertentu. Cerita rakyat tersebar di seluruh pulau Indonesia. Cerita rakyat yang paling terkenal biasanya berasal dari Jawa. Namun, walaupun ada banyak cerita rakyat Jawa yang terkenal, dominan rakyat di Jawa hanya mengetahui sangat sedikit cerita rakyat Jawa. Cerita rakyat Jawa pada masa kini kurang diketahui dan dilestarikan. Permasalahan yang terjadi pada cerita rakyat merupakan penyebarannya yang berkurang. Penyebab cerita rakyat berkurang berasal dari berbagai macam aspek, seperti orangtua yang tidak memiliki waktu untuk mendongeng kepada anaknya, kurikulum sekolah yang tidak terlalu mendukung, guru yang tidak begitu memahami cerita rakyat, dan cerita rakyat luar yang terlihat lebih menarik dibandingkan cerita rakyat dalam negeri. Berkurangnya penyebaran cerita rakyat menyebabkan warga Indonesia mengetahui hanya sedikit cerita rakyat. Solusi yang tepat untuk permasalahan tersebut adalah dengan mengubah metode penyebaran cerita rakyat agar lebih cocok dengan generasi masa kini. Oleh karena itu, dirancang sebuah Pusat Cerita Rakyat Jawa yang dapat menggabungkan semua metode penyebaran, sehingga pelestarian cerita rakyat Jawa bisa terpusat di satu tempat.

Kata kunci: Pusat Cerita Rakyat, Cerita Rakyat Jawa,

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRACT.....	ii
ABSTRAK.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Perancangan	6
1.4 Batasan dan Ruang Lingkup	6
1.5 Sistematika Perancangan.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Tinjauan Umum.....	11
2.1.1 Pengertian Pusat Kebudayaan	11
2.1.2 Tugas dan Fungsi Pusat Kebudayaan	12
2.1.3 Klasifikasi Pusat Kebudayaan	14
2.1.4 Elemen Pusat Kebudayaan	15
2.1.5 Spesifikasi Interior Pusat Kebudayaan	17
2.2 Tinjauan Khusus.....	11
2.2.1 Pengertian Cerita Rakyat	11
2.2.2 Fungsi Cerita Rakyat	11
2.2.3 Ciri Khas Cerita Rakyat.....	12
2.2.4 Jenis Cerita Rakyat	13

2.2.5 Elemen Cerita Rakyat	14
2.2.5 Data Cerita Rakyat Jawa.....	16
BAB III DATA PROYEK	18
3.1 Data Proyek	18
3.2 Analisis SWOT	18
3.2.1 SWOT	18
3.2.2 Analisis Hasil SWOT	19
3.3 Data Observasi	20
3.3.1 Survey Salihara Arts Centre	20
3.3.2 Survey Taman Ismail Marzuki	22
3.3.3 Survey Setu Babakan Kampung Betawi.....	23
3.3.4 Analisis Survey.....	24
3.4 Data Kuesioner	27
3.4.1 Data Tabel Sederhana	27
3.4.2 Data Tabel Kompleks	36
3.5 Data Wawancara	42
3.5.1 Narasumber 1.....	42
3.5.2 Narasumber 2.....	43
3.5.3 Narasumber 3.....	43
3.5.4 Narasumber 4.....	44
BAB IV PERANCANGAN	45
4.1 Detail Proyek.....	45
4.1.1 Lokasi	45
4.1.2 Mindmap Masalah	46
4.3 Konsep Perancangan	48

4.3.1 <i>Mindmap</i>	48
4.3.2 Konsep Citra	49
4.3.3 Moodboard.....	49
4.3.4 Konsep, Tema, Gaya	50
4.4 <i>Programming</i>	55
4.4.1 <i>Bubble Diagram</i>	55
4.4.2 Matrix	57
4.4.3 Zoning.....	58
4.4.5 Blocking.....	58
4.4.6 Tabel Aktivitas Fasilitas	59
4.5 Keputusan Interior.....	62
4.5.1 Tabel CMF.....	62
4.5.2 Tabel Pencahayaan & Penghawaan.....	64
4.6 Gambar Digital Interior.....	65
4.6.1 Lobby dan Lounge.....	65
4.6.2 Perpustakaan.....	67
4.6.3 Museum	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	71
5.1 Kesimpulan.....	71
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	xi

DAFTAR TABEL

Tabel 1: Tabel Analisis Survey	26
Tabel 2: Tabel Sederhana Data Diri	27
Tabel 3: Tabel Sederhana Pertanyaan 1	28
Tabel 4: Tabel Sederhana Pertanyaan 2	29
Tabel 5: Tabel Sederhana Pertanyaan 3	29
Tabel 6: Tabel Sederhana Pertanyaan 4	30
Tabel 7: Tabel Sederhana Pertanyaan 5	31
Tabel 8: Tabel Sederhana Pertanyaan 6	32
Tabel 9: Tabel Sederhana Pertanyaan 7	33
Tabel 10: Tabel Sederhana Pertanyaan 8	33
Tabel 11: Tabel Sederhana Pertanyaan 9	34
Tabel 12: Tabel Sederhana Pertanyaan 10	35
Tabel 13: Tabel Kompleks 1	36
Tabel 14: Tabel Kompleks 1 Vertikal	36
Tabel 15: Tabel Kompleks 1 Horizontal	37
Tabel 16: Tabel Kompleks 2	38
Tabel 17: Tabel Kompleks 2 Vertikal	38
Tabel 18: Tabel Kompleks 2 Horizontal	39
Tabel 19: Tabel Kompleks 3	40
Tabel 20: Tabel Kompleks 3 Vertikal	40
Tabel 20: Tabel Kompleks 3 Horizontal	42
Tabel 22: Tabel Masalah dan Solusi.....	50

Tabel 23: Tabel Akfas	59
Tabel 24: Tabel CMF Lantai	62
Tabel 25: Tabel CMF Dinding	63
Tabel 26: Tabel CMF Ceiling.....	63
Tabel 27: Tabel Pencahayaan	64
Tabel 28: Tabel Penghawaan.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Metode Desain menurut Rosemary Kilmer	9
Gambar 2: Tabel Cerita Rakyat Jawa	16
Gambar 3.1: Survey Salihara Arts Centre	20
Gambar 3.2: Survey Taman Ismail Marzuki	22
Gambar 3.3: Survey Setu Babakan.....	23
Gambar 4.1: Lokasi Proyek.....	45
Gambar 4.2: Design Problem Mindmap.....	46
Gambar 4.3: Layout Existing.....	47
Gambar 4.4: Layout Final.....	47
Gambar 4.5: Mindmap Konsep	48
Gambar 4.6: Mindmap Tema dan Gaya	48
Gambar 4.7: Moodboard.....	49
Gambar 4.8: Gaya dan Tema.....	52
Gambar 4.9: Konsep Bentuk dan Warna	53
Gambar 4.10: Sketsa Konsep Bentuk	53
Gambar 4.11: Bubble Diagram Alternatif 1	55
Gambar 4.12: Bubble Diagram Alternatif 2	56
Gambar 4.13: Bubble Diagram Alternatif 3	56
Gambar 4.14: Matrix	57
Gambar 4.15: Zoning.....	58
Gambar 4.16: Blocking.....	58
Gambar 4.17: Lobby.....	65
Gambar 4.18: Lounge	65
Gambar 4.19: Mural si Kancil	66

Gambar 4.20: Perpustakaan.....	67
Gambar 4.21: Panggung Mendongeng	68
Gambar 4.22: Museum Central	69
Gambar 4.23: Museum Legenda	70