

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Cerita rakyat sudah menjadi bagian dari kekayaan sejarah dan kebudayaan masyarakatnya. Cerita rakyat diwariskan oleh nenek moyang kepada generasi selanjutnya, baik secara lisan maupun tulis, dalam berbagai bentuk (Kanzunnudin, 2015). Penyampaian cerita rakyat secara turun temurun berkaitan dengan fungsinya, antara lain sebagai sarana komunikasi yang mengandung nilai-nilai moral, tradisional, pendidikan, serta kearifan lokal (Gusnetti, Syofiani, dan Isnanda, 2015). Cerita rakyat juga memiliki berbagai macam fungsi lainnya yang biasanya terlewatkan oleh semua orang, seperti cerita rakyat sebagai pengantar surat leluhur kepada generasi yang lebih muda dan sebagai ilmu bantu dalam suatu penelitian.

Namun, penyebaran cerita rakyat di masa kini terhambat. Menurut Zulkarnais, Prasetyawan, dan Sucipto (Zulkarnais, Prasetyawan, dan Sucipto, 2018), salah satu faktor yang menyebabkan hal ini adalah orang tua tidak lagi menyediakan waktu untuk berbagi cerita rakyat kepada anak-anak. Orangtua yang sibuk mengurus pekerjaan tidak memiliki waktu untuk mempelajari cerita rakyat dan akhirnya tidak bisa menceritakan cerita-cerita rakyat kepada anak-anaknya. Selain itu, di era teknologi dan globalisasi, cerita rakyat daerah kalah menarik dengan cerita-cerita yang berdatangan dari seluruh dunia. Banyaknya jenis cerita dari luar negeri, ditambah dukungan teknologi dan kemasan digital yang menarik, menenggelamkan cerita rakyat yang umumnya masih dikemas dalam bentuk cetak maupun media digital yang kurang menarik.

Salah satu masalah paling besar dalam terhambatnya penyebaran cerita rakyat adalah berkurangnya pendidikan cerita rakyat yang diajarkan di sekolah. Beberapa alasan

menyebabkan hal ini terjadi, salah satunya adalah guru yang kurang menguasai cerita rakyat sehingga sulit untuk menyampaikannya kepada anak murid. Alasan lain yang terjadi adalah sedikitnya materi cerita rakyat yang dijadikan bahan ajar. Dalam Buku Sekolah Elektronik (BSE), cerita-cerita rakyat yang dimasukkan adalah cerita rakyat yang sudah sering didengar oleh semua orang. Cerita rakyat yang baru dan lokal menurut lokasi mereka masing-masing menjadi tenggelam dan tidak dikenal oleh anak-anak (Ucu S.S, 2012).

Kurangnya penyebaran cerita rakyat dapat menimbulkan dampak yang besar. Cerita rakyat dapat membangun kecerdasan emosional dan pola pikir anak. Banyaknya jenis cerita rakyat dengan sudut pandang dan nilai moral yang bervariasi dapat membuat anak menjadi lebih *open-minded* dalam menghadapi apapun. Anak tidak akan hanya terpaku kepada keyakinannya sendiri, namun mereka akan lebih mudah beradaptasi dan menerima adanya perbedaan keyakinan dan sudut pandang.

Salah satu dampak terbesar dari kurangnya penyebaran cerita rakyat adalah dapat membahayakan nyawa seseorang. Pada tahun 2004, terjadi bencana tsunami yang memakan sejumlah besar korban jiwa di Aceh. Semua daerah di Aceh memiliki jumlah korban jiwa yang tinggi. Namun, Kepulauan Simeulue yang hanya memiliki tiga korban jiwa. Ternyata, tsunami sudah pernah terjadi pada tahun 1907 dan memakan banyak korban jiwa. Rakyat dari Kepulauan Simeulue akhirnya membuat sebuah cerita rakyat berjudul Smong agar generasi selanjutnya tidak mengalami pengalaman yang sama. Smong memiliki arti hempasan gelombang. Dalam cerita rakyat tersebut, dijelaskan gejala-gejala yang akan terjadi sebelum tsunami dan hal apa yang harus mereka lakukan untuk menghindari tsunami. Saat terjadi tsunami tahun 2004, mereka mengingat instruksi atau petuah dari leluhur dan langsung pergi ke tempat yang aman (Allawiyah, 2019). Pengalaman ini merupakan bukti nyata bahwa dampak dari tidak tersebarnya cerita rakyat sangat berbahaya.

Mengembalikan pada bentuk cerita rakyat yang dimiliki secara kolektif dan disampaikan utamanya secara lisan dan turun temurun, cerita rakyat seharusnya memiliki tempat ia bisa dibagikan. Tempat informasi dan literatur cerita rakyat dapat dengan mudah diakses dengan cara yang menarik dan mengundang rasa penasaran. Sampai saat ini, ada berbagai cara yang telah dilakukan untuk meningkatkan minat masyarakat dari semua kalangan usia terhadap cerita rakyat.

Cara yang dapat dilakukan untuk membuat anak-anak tertarik mempelajari cerita rakyat adalah melalui game. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Zulkarnais, Purwono Prasetyawan, dan Sucipto (Zulkarnais, Purwono Prasetyawan, dan Sucipto, 2018), 94% siswa SDN di Lampung tertarik untuk mengenal cerita rakyat melalui *game* edukasi. Mudah-mudahan akses anak-anak terhadap teknologi masa kini menjadi alasan sumber informasi anak bisa datang dari mana saja.

Cara lain yang dapat dilakukan adalah mengadakan pertunjukan teater. Bagus Takwin (Pasaribu, 2013) selaku penulis dan peneliti Universitas Indonesia mengatakan masyarakat lebih menyukai cerita rakyat dalam bentuk drama musikal. Ide-ide dari masyarakat terkandung di dalam drama musikal dapat diturunkan ke generasi selanjutnya dengan lebih mudah melalui drama musikal.

Satu cara lagi yang dapat dilakukan adalah dengan kembali melakukan penyebaran cerita rakyat dari cara tradisional, yaitu penyampaian secara lisan. Penyampaian bisa dilakukan dalam bentuk mendongeng kepada anak-anak. Kasur (Rukayah, 2018) mengatakan bahwa akan sangat baik jika budaya mendongeng sebelum tidur dilestarikan. Mendongeng dapat meningkatkan daya imajinasi anak-anak (KLA, 2017). Cerita rakyat akan lebih optimal untuk disampaikan secara lisan karena anak-anak bisa mendapatkan *feedback* atau

jawaban secara langsung jika mereka memiliki pertanyaan. Namun, untuk mendongeng dan menjawab pertanyaan kepada anak-anak, orang tua harus menguasai cerita rakyat.

Perancangan pusat kebudayaan untuk cerita rakyat bisa menjadi wadah yang tepat untuk melakukan semua solusi yang telah dipaparkan. Pusat cerita rakyat merupakan wadah pusat kebudayaan penyebaran dan pelestarian cerita rakyat Indonesia. Berbagai kegiatan bisa dilaksanakan di pusat kebudayaan dengan tujuan mempertahankan dan menyebarkan cerita rakyat dengan cara-cara yang menarik. Pusat cerita rakyat yang dibangun merupakan pusat kebudayaan yang hanya berfokus kepada cerita rakyat Jawa terlebih dahulu. Hal ini dibuat dengan alasan bahwa dominan cerita rakyat yang terkenal berasal dari pulau Jawa. Suku Jawa juga merupakan suku yang paling banyak menyebar di seluruh Indonesia sehingga sebagian besar warga pasti tidak asing dengan cerita rakyat Jawa. Perancangan Pusat Cerita Rakyat Jawa akan membawa warga untuk mengenal lebih dalam lagi cerita rakyat Jawa yang telah mereka ketahui dan memperkenalkan cerita rakyat Jawa lainnya yang masih kurang mendapatkan rekognisi. Perancangan Pusat Cerita Rakyat Jawa akan menjadi pelopor yang memperkenalkan cerita-cerita rakyat Jawa kepada masyarakat umum. Jika pusat kebudayaan tersebut berhasil, maka dapat dibangun pusat cerita rakyat daerah lainnya untuk memperkenalkan cerita rakyat masing-masing daerah.

Bentuk pusat cerita rakyat sudah pernah dibangun di beberapa negara lain. Contoh pusat cerita rakyat yang sudah dibangun adalah *Centre For Folklore Myth and Magic* yang terletak di Todmorden, England. Pusat ini dibangun dengan tujuan untuk menjadi jembatan antara semua orang dengan kegiatan-kegiatan tentang *folklore*. Kegiatan yang dilaksanakan dalam *Centre For Folklore Myth and Magic* bermacam-macam, seperti *tour*, diskusi, seminar, *workshop*, mendongeng, nonton film bersama, dan penelitian. Pusat ini memiliki

berbagai macam fasilitas untuk mengakomodasi kegiatan-kegiatan tersebut, seperti museum, pameran seni, perpustakaan, kafe, *workspace*, ruang arsip, dan toko *merchandise* (NN, 2022).

Contoh pusat cerita rakyat lainnya adalah *Orkney Folklore and Storytelling Centre* di Kepulauan Orkney, Skotlandia. Pusat ini dibangun untuk melindungi dan melestarikan cerita-cerita rakyat yang berisi tentang budaya dan tradisi dari Kepulauan Orkney. Penduduk kepulauan Orkney mempercayai bahwa mendongeng cerita rakyat merupakan edukasi yang penting dan alat terapi untuk anak hingga dewasa. *Orkney Folklore and Storytelling Centre* mengadakan berbagai macam kegiatan, seperti workshop, kelas kursus, pertunjukan drama, pameran, mendongeng, dan mendengarkan musik bersama. Ruangan yang disediakan untuk mengakomodasi kegiatan-kegiatan tersebut adalah perpustakaan, *art studio*, *art gallery*, ruang konferensi untuk mengadakan seminar dan *workshop*, dan ruang serbaguna (NN, 2021).

Satu contoh lainnya adalah *Hellenic Folklore research Centre Academy of Athens* yang dibangun dengan tujuan yang lebih khusus, yaitu penelitian. Pusat yang terletak di Yunani ini merupakan bagian dari *Academy of Athens*, sebuah institusi di Yunani. Kegiatan-kegiatan yang mereka lakukan banyak berhubungan dengan keperluan penelitian, seperti penelitian lapangan, proyek penelitian, publikasi, konferensi, pameran, dan beberapa acara lainnya. Fasilitas dan akomodasi yang disediakan untuk mendukung kegiatan-kegiatan tersebut adalah ruang konferensi, museum, *workspace*, perpustakaan, ruang arsip, dan ruang *meeting* (NN, 2015).

Oleh karena itu, agar cerita rakyat dapat dilestarikan dan disebar kepada masyarakat umum, dirancang Pusat Kebudayaan Cerita Rakyat Jawa di Kota Surakarta. Pusat kebudayaan ini dapat memfasilitasi dan mengakomodasi masyarakat umum untuk berkumpul, belajar, melestarikan, dan menyebar cerita-cerita rakyat Jawa kepada orang lain.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana merancang pusat kebudayaan untuk pecinta cerita rakyat Jawa sesuai dengan kaidah interior?
2. Bagaimana merancang pusat kebudayaan yang cocok untuk dikunjungi seluruh generasi, dari anak-anak hingga dewasa?
3. Bagaimana merancang pusat kebudayaan yang dapat membangun kegiatan yang kuat untuk menyebarkan dan melestarikan cerita rakyat Jawa ke masyarakat umum?

## **1.3 Tujuan Perancangan**

1. Merancang pusat kebudayaan untuk pecinta cerita rakyat Jawa sesuai dengan kaidah interior
2. Merancang pusat kebudayaan yang cocok untuk dikunjungi seluruh generasi, dari anak-anak hingga dewasa
3. Merancang pusat kebudayaan yang dapat membangun kegiatan yang kuat untuk menyebarkan dan melestarikan cerita rakyat Jawa ke masyarakat umum

## **1.4 Batasan dan Ruang Lingkup**

### **1.4.1 Batasan Demografis**

Perancangan pusat cerita rakyat ditujukan kepada:

1. Jenis Kelamin: pria dan wanita
2. Usia:
  - a) Primer: di atas umur 25 tahun
  - b) Sekunder: lebih dari 7 tahun
3. Kelas finansial: semua kelas finansial

### **1.4.2 Batasan Geografis**

Lokasi yang paling cocok dan strategis untuk pusat cerita rakyat Jawa adalah Jawa Tengah, tepatnya di Jl. HOS Cokroaminoto No.55, Pucangsawit, Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57126. Kota Surakarta terkenal sebagai kota mahasiswa karena banyaknya perguruan tinggi yang maju. Kota Surakarta juga merupakan kota dengan slogan *Spirit of Java* karena Kota Surakarta ingin dikenal sebagai kota perkembangan kebudayaan Jawa. Tempat ini cocok untuk dijadikan lokasi Pusat Cerita Rakyat Jawa karena aksesnya yang mudah dari wilayah Jawa lainnya dan sesuai dengan target market.

### **1.4.3 Batasan Psikografis**

Pusat kebudayaan cerita rakyat Indonesia ditujukan kepada:

1. Masyarakat yang tertarik untuk mempelajari cerita rakyat Jawa dengan cara-cara yang menarik
2. Masyarakat yang ingin melestarikan dan menyebarkan cerita rakyat Jawa
3. Orang tua yang ingin belajar dan menyebarkan cerita rakyat Jawa kepada anak-anak
4. Masyarakat yang ingin menambah wawasan melalui diskusi tentang cerita rakyat Jawa
5. Masyarakat yang ingin membangun koneksi dengan orang lain melalui cerita rakyat Jawa
6. Orang dewasa yang ingin melakukan penelitian berdasarkan cerita rakyat Jawa
7. Peneliti yang ingin melakukan penelitian berdasarkan cerita rakyat Jawa

#### 1.4.4 Ruang lingkup

Perancangan pusat kebudayaan cerita rakyat Indonesia memiliki fasilitas dan akomodasi sebagai berikut:

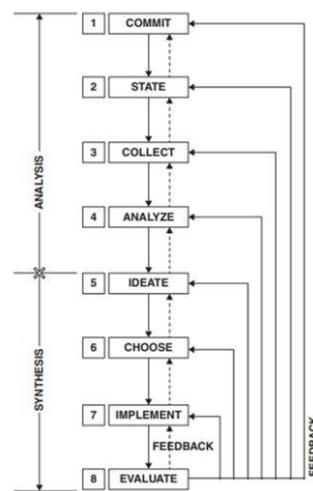
1. *Lobby & Lounge*
2. *Cafe*
3. Taman Baca
4. Toko *merchandise*
5. *Area Workshop*
6. Kelas
7. Teater
8. Galeri
9. Museum
10. Kantor
11. Toilet
12. Gudang

Ruang khusus yang terpilih adalah *lobby* dan *lounge*, perpustakaan, dan museum. Proses pengerjaan sama seperti untuk ruangan lainnya, namun untuk ruang khusus ditambahkan dengan detail furnitur, detail interior, 3D Rendering, animasi video 3D, skema warna dan material. Ruang utilitas seperti toilet, ruang ibadah, dan gudang dirancang secara umum dan tidak perlu detail.



## 1.5 Sistematika Perancangan

Proses perancangan yang dilakukan mengikuti proses dari Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer. Menurut Kilmer (Kilmer, 2014), tahap perancangan dibagi menjadi dua tahap, yaitu tahap analisis dan sintesis. Pada tahap analisis, desainer akan mengumpulkan data-data yang merupakan sumber masalah suatu rancangan dan membuat proposal ide perancangan untuk memecahkan masalah tersebut. Pada tahap sintesis, desainer akan mengolah data yang sudah diambil dari tahap analisis dan merancang desain yang mengandung solusi dari masalah yang ada.



Gambar 1: Metode Desain menurut Rosemary Kilmer

Sumber: Designing Interiors, Rosemary Kilmer, 1992, p.178

Tahap analisis dan tahap sintesis dapat diuraikan lagi menjadi tahap-tahap yang lebih detail. Tahap analisis terdiri dari *commit*, *state*, *collect*, *analyze*, sedangkan tahap sintesis terdiri dari *ideate*, *choose*, *implement*, *evaluate*. Berikut merupakan penjelasan mengenai tahap-tahap tersebut:

### 1. *Commit*

Tahap desainer menerima proyek dan membuat jadwal pengerjaannya. Pada tahap ini desainer menjadikan pusat cerita rakyat Indonesia sebagai topik perancangan tugas akhir.

2. *State*

Latar belakang dan masalah dari suatu rancangan akan didefinisikan di tahap ini.

3. *Collect*

Data-data literatur akan dicari oleh desainer pada tahap ini. Desainer mengumpulkan data-data survey yang dilakukan secara *offline* dan *online*.

4. *Analyze*

Desainer menganalisis masalah yang ada dalam suatu perancangan dan membuat peta konsep yang sesuai dengan solusi perancangan.

5. *Ideate*

Pada tahap ini, desainer menyusun konsep dan alternatif desain untuk mendapatkan solusi.

6. *Choose*

Mengambil satu alternatif desain yang dapat menyelesaikan masalah perancangan dengan baik.

7. *Implement*

Membuat bentuk visual (gambar 2D dan 3D) dari alternatif desain yang dipilih.

8. *Evaluate*

Mengevaluasi desain yang telah dibuat. Setelah evaluasi dilakukan, desainer akan melakukan revisi desain agar gambar kerja *final* sudah tidak berubah lagi.