

BAB III

DATA PROYEK

3.1 Data Proyek

Nama proyek: Perancangan Pusat Cerita Rakyat Jawa di Kota Surakarta

Client: Pemerintah Daerah Kota Surakarta

Lokasi: Kota Surakarta, Jawa Tengah

Target proyek (Primer): usia > 25 tahun

Target proyek (Sekunder): usia > 7 tahun

3.2 Analisis SWOT

3.2.1 SWOT

1. Strength

- a) Dapat memperkenalkan budaya suatu daerah.
- b) Menyediakan tempat bagi pendongeng untuk mendongeng.
- c) Menyediakan tempat berkumpul untuk membangun koneksi pecinta cerita rakyat.

2. Weakness

- a) Penyebaran cerita rakyat karena orangtua yang sibuk.
- b) Guru yang kurang paham dengan cerita rakyat.
- c) Silabus kurikulum mengajari cerita rakyat hanya di beberapa tingkatan.
- d) Cerita rakyat dianggap hanya untuk anak-anak.
- e) Banyak yang tidak tau cerita rakyat berasal dari mana.

3. *Opportunity*

- a) Banyak yang mencari sebuah basecamp/pusat untuk cerita rakyat.
- b) Menjadi pusat cerita rakyat pertama di Indonesia.
- c) Mendukung penyebaran cerita rakyat.

4. *Threat*

- a) Cerita rakyat luar negeri lebih menarik karena dikemas dengan teknologi.
- b) Pusat kebudayaan masih belum umum untuk masyarakat.
- c) Belum ada pusat mengenai cerita rakyat.
- d) Pusat kebudayaan dianggap membosankan.
- e) Biasa pengunjung hanya datang sekali.

3.2.2 Analisis Hasil SWOT

1. *Strength - Opportunity*

- a) Memperkenalkan budaya suatu daerah melalui Pusat Cerita Rakyat.
- b) Merancang Pusat Cerita Rakyat Jawa yang dapat membantu penyebaran cerita rakyat Jawa.
- c) Merancang cerita rakyat yang bisa menjadi basecamp pecinta cerita rakyat dan pendongeng.

2. *Strength - Threat*

- a) Merancang Pusat Cerita Rakyat Jawa yang memberikan suasana *welcome*, nyaman, sehingga pengunjung ingin datang kembali.

3. Weakness - Opportunity

- a) Cerita rakyat masih dianggap hanya untuk anak-anak dan penyebarannya kurang.

Oleh karena itu, dirancang Pusat Cerita Rakyat Jawa yang cocok untuk semua umur.

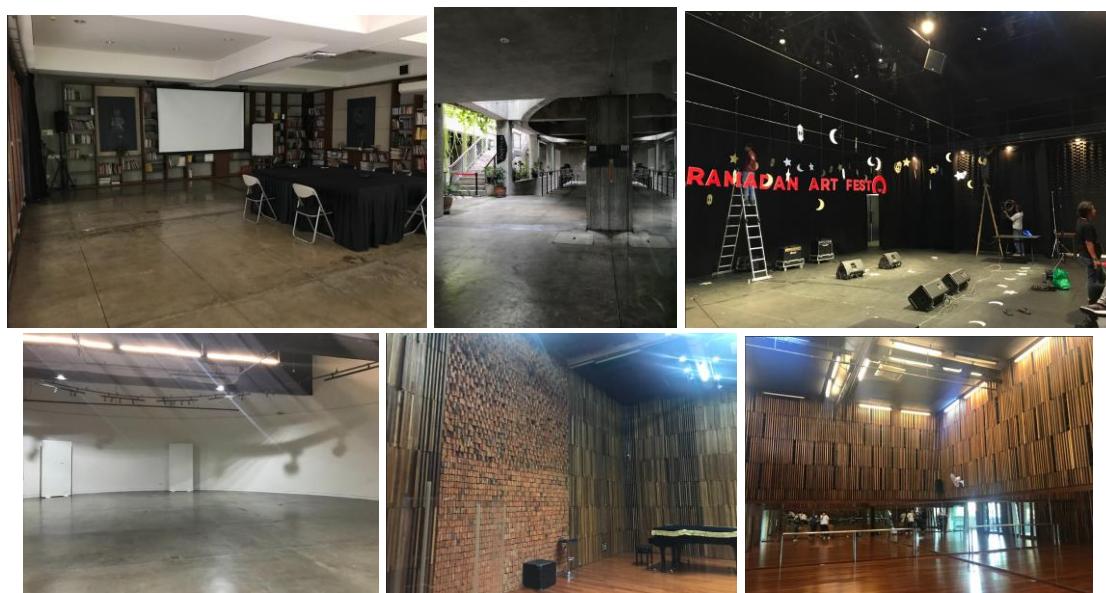
4. Weakness - Threat

- a) Merancang Pusat Cerita Rakyat Jawa yang menarik dan interaktif menggunakan teknologi agar dapat menarik perhatian semua kalangan umur.

3.3 Data Observasi

3.3.1 Survey Salihara Arts Centre

Salihara Arts Centre merupakan pusat seni dan budaya yang terletak di Jl. Salihara No.16, Ps. Minggu, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12520.



Gambar 3.1: Survey Salihara Arts Centre

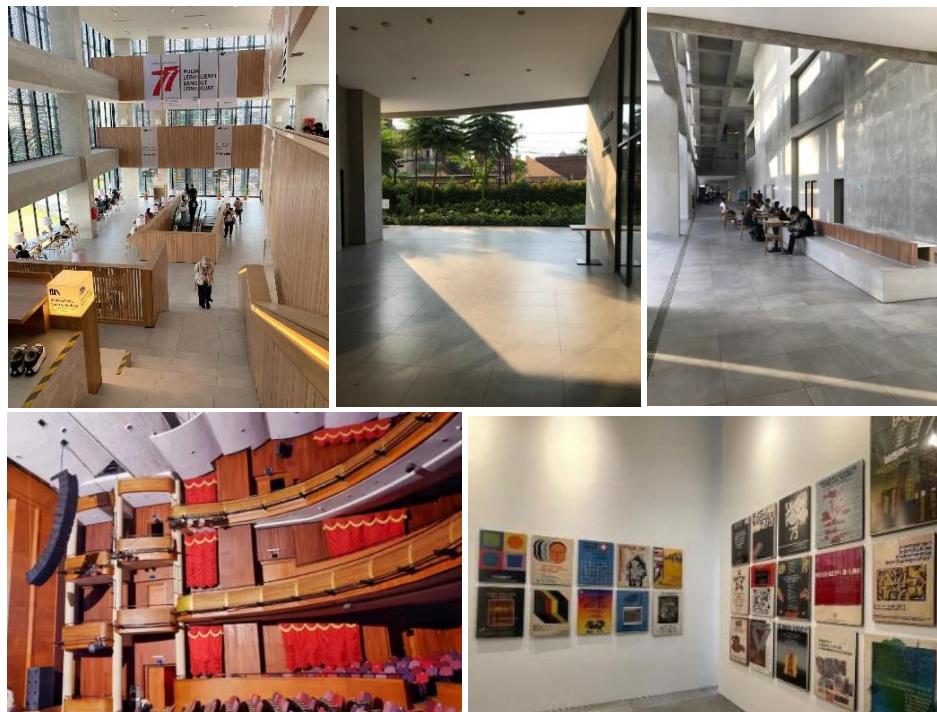
Sumber: Data Pribadi

Hasil survey terhadap 7 elemen interior adalah sebagai berikut:

1. Lantai: Lantai di hampir semua ruangan menggunakan *expose* beton. Pada ruangan seperti ruangan latihan menari dan studio musik, lantai menggunakan lantai kayu parket.
2. Dinding: Dinding pada area galeri, area diskusi, dan perpustakaan menggunakan plaster dengan cat putih. Dinding pada tempat latihan menari dan studio musik menggunakan panel kayu merbau yang berjejer sebagai akustik ruangan. Pada teater, dinding menggunakan bata yang diatur kemiringannya agar suara hanya terpantul di dalam ruangan.
3. Plafon: Langit-langit pada area galeri, area diskusi, dan perpustakaan menggunakan gypsum dengan cat putih. Langit-langit pada teater, tempat latihan menari, dan studio music menggunakan panel-panel akustik yang diatur kemiringannya agar suara tidak terpantul ke luar ruangan.
4. Warna: Aplikasi warna pada semua area merupakan warna-warna natural seperti putih, hitam, abu-abu, dan coklat kayu.
5. Penghawaan: Semua area menggunakan penghawaan buatan (AC).
6. Pencahayaan: Pencahayaan yang digunakan adalah *recessed downlight* dan lampu LED tipe *warm*.
7. Sirkulasi: Gedung Salihara Art Centre terdiri dari empat lantai dan sangat luas. Sirkulasi untuk masing-masing ruangan sudah cukup baik. Namun, sirkulasi untuk antar ruang agak membingungkan karena banyaknya lika-liku tangga dan koridor.

3.3.2 Survey Taman Ismail Marzuki

Taman Ismail Marzuki merupakan pusat kesenian dan kebudayaan yang terletak di Jl. Cikini Raya No.73, RT.8/RW.2, Cikini, Kec. Menteng, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10330.



Gambar 3.2: Survey Taman Ismail Marzuki

Sumber: Data Pribadi

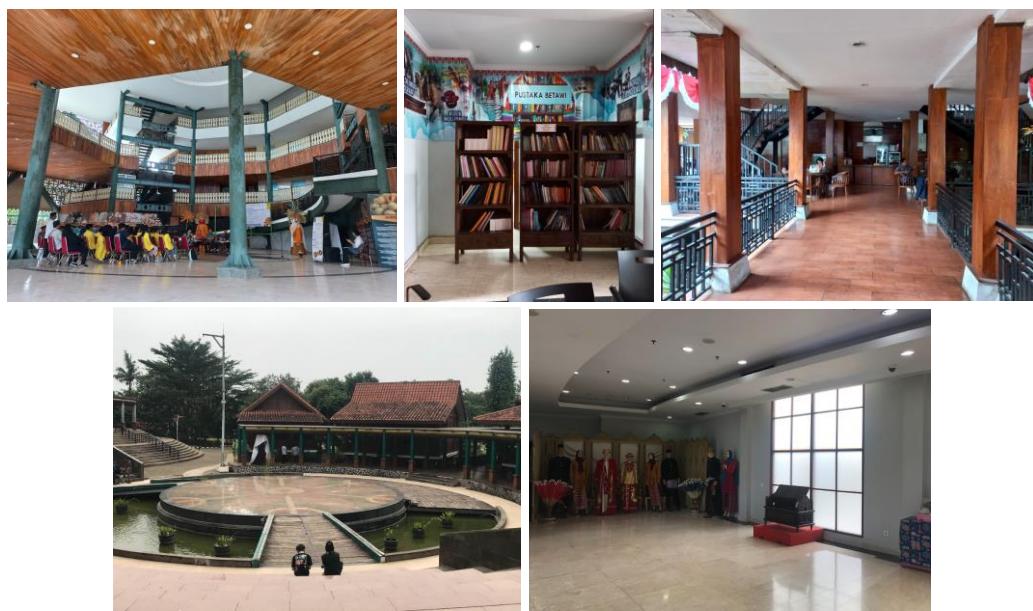
Hasil survey 7 elemen interior adalah sebagai berikut:

1. Lantai: Lantai pada area teater menggunakan karpet sebagai akustik ruangan. Lantai pada perpustakaan menggunakan keramik 60x60 cm berwarna beige dengan finishing *matte*. Lantai pada area lainnya seperti galeri dan area diskusi menggunakan keramik ukuran 60x60 cm berwarna abu-abu dengan finishing *matte*.
2. Dinding: Dinding area perpustakaan menggunakan plaster dengan cat putih digabungkan dengan *wall panel* kayu. Dinding teater menggunakan panel kayu sebagai akustik ruangan. Dinding galeri menggunakan plaster dengan cat putih agar karya yang ditampilkan bisa lebih menarik perhatuan. Dinding area diskusi menggunakan *expose* beton.

3. Plafon: Langit-langit pada area teater menggunakan panel akustik berwarna putih. Langit-langit di area lainnya menggunakan gypsum dengan cat putih
4. Warna: Aplikasi warna banyak menggunakan warna natural, seperti warna putih, coklat kayu, dan abu-abu. Pada teater, digunakan banyak warna merah.
5. Penghawaan: Semua area menggunakan penghawaan buatan (AC).
6. Pencahayaan: Pencahayaan yang digunakan adalah *recessed downlight* dan *spotlight*.
7. Sirkulasi: Walaupun Taman Ismail Marzuki sangat luas, sirkulasi antar ruangan sangat jelas karena terdapat peta lokasi di setiap sudut. Sirkulasi setiap ruang tidak ada yang tidak nyaman, semuanya cukup baik.

3.3.3 Survey Setu Babakan Kampung Betawi

Setu Babakan Kampung Betawi merupakan Pusat Kebudayaan Betawi yang terletak di Jl. Cikini Raya No.73, RT.8/RW.2, Cikini, Kec. Menteng, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10330.



Gambar 3.3: Survey Setu Babakan

Sumber: Data Pribadi

Hasil survey survey 7 elemen interior adalah sebagai berikut:

1. Lantai: Lantai pada area amphiteater menggunakan keramik granit dan keramik batu alam. Lantai pada perpustakaan dan area serbaguna menggunakan keramik 60x60 cm berwarna beige dengan finishing gloss. Lantai pada area UMKM menggunakan kayu
2. Dinding: Dinding pada museum, perpustakaan, dan tempat umkm menggunakan plaster dengan cat putih. Area lainnya merupakan area terubka
3. Plafon: Dinding pada museum, perpustakaan, ruang serbaguna dan tempat UMKM menggunakan gypsum dengan cat putih. Di ruang serbaguna terdapat juga panel kayu yang menjadi bagian dari ceiling. area lainnya merupakan area terbuka.
4. Warna: Aplikasi warna pada Setu Babakan menggunakan warna-warna natural, seperti warna putih, coklat kayu kemerahan, dan abu-abu. Terdapat juga warna mencolok yang merupakan gambaran budaya Betawi, yaitu hijau tua sebagai aksen.
5. Penghawaan: Menggunakan penghawaan buatan dan penghawaan alami
6. Pencahayaan: Pencahayaan yang digunakan adalah *recessed downlight*.
7. Sirkulasi: Sirkulasi Setu Babakan sedikit membingungkan, namun dengan bantuan *signage* yang ada, sirkulasi dapat lebih mudah dipahami.

3.3.4 Analisis Survey

Melalui survey dari tiga lokasi, terdapat beberapa kesimpulan yang dapat diambil.

1. Lantai: Material lantai yang biasa digunakan adalah keramik berwarna beige dengan finishing matte, *expose* beton, dan kayu. Semua material yang digunakan merupakan material dengan warna dan kesan alami dan natural.
2. Dinding: Material dinding yang paling sering digunakan merupakan plaster dengan cat warna putih dan panel kayu. Penggunaan material ini membuat ruangan di dalamnya memiliki kesan yang luas dan terang.

3. Plafon: Dinding pada museum, perpustakaan, ruang serbaguna dan tempat UMKM menggunakan gypsum dengan cat putih. Di ruang serbaguna terdapat juga panel kayu yang menjadi bagian dari ceiling. area lainnya merupakan area terbuka.
4. Warna: Warna yang digunakan di semua lokasi survey merupakan warna-warna natural dengan sedikit aksen warna yang lebih mencolok.
5. Penghawaan: Semua lokasi survey memiliki penghawaan buatan dan penghawaan alami.
6. Pencahayaan: Pencahayaan yang biasanya digunakan merupakan *recessed downlight* dengan *spotlight* yang digunakan untuk membuat beberapa area menjadi lebih terlihat.
7. Sirkulasi: Semua lokasi survey memiliki area yang sangat luas. Sirkulasi selalu terbantu dengan adanya peta petunjuk atau *signage* yang disediakan.

Selain kesimpulan mengenai material interior, dapat disimpulkan juga kelebihan dan kekurangan masing-masing lokasi survey seperti tabel sebagai berikut.

Tabel 1: Tabel Analisis Survey

Sumber: Data Pribadi

	Salihara Arts Centre	Taman Ismail Marzuki	Setu Babakan
Kelebihan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sirkulasi layout tidak hanya lurus, namun dibuat menarik 2. Memiliki suasana yang sejuk 3. Memiliki akomodasi bagi yang ingin menginap 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tempat luas dan terbuka 2. Memiliki beberapa galeri dan teater yang luas 3. Perpustakaan luas dan nyaman 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tempat yang luas dan terbuka 2. Museum dan galeri langsung digabung dalam satu gedung
Kekurangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Layout sirkulasi membingungkan 2. Tidak memiliki pusat resepsionis 3. Perpustakaan sangat kecil dengan sirkulasi sempit 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Area yang terlalu berjauhan satu sama lain 2. Tidak memiliki public space yang memadai (kurangnya kursi dan meja) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak memiliki area entrance yang jelas 2. Tidak ada area resepsionis yang dapat membantu menjelaskan area Pusat Budaya 3. Tidak memiliki public space yang memadai (kurangnya kursi dan meja)

3.4 Data Kuesioner

Kuesioner mengenai Pusat Cerita Rakyat Jawa memiliki 10 pertanyaan yang terdiri dari 5 pertanyaan mengenai cerita rakyat dan 5 pertanyaan mengenai pusat kegiatan. Sebanyak 109 responden berpartisipasi untuk menjawab kuesioner tersebut.

3.4.1 Data Tabel Sederhana

Tabel 2: Tabel Sederhana Data Diri

Sumber: Data Pribadi

No.	Domisili	Responden	Responses
1	Jabodetabek	69	63%
2	Jawa (Luar Jabodetabek)	28	26%
3	Indonesia bagian barat (Sumatera)	6	6%
4	Indonesia bagian Tengah (Kalimantan, Bali, Sulawesi, NTT, NTB)	5	5%
5	Indonesia bagian Timur (Maluku, Papua)	1	1%
Total		109	100%

No.	Usia	Responden	Responses
1	< 15 tahun	0	0%
2	16-24	100	92%
3	25-34	7	6%
4	35-44	0	0%
5	45-54	2	2%
6	> 55 tahun	0	0%
Total		109	100%

No.	Jenis Kelamin	Responden	Responses
1	Pria	24	22%
2	Wanita	85	78%
Total		109	100%

No.	Pekerjaan	Responden	Responses
1	Pelajar/Mahasiswa	97	89%
2	Wiraswasta	4	4%
3	Pegawai Negeri	0	0%
4	Ibu / Bapak Rumah Tangga	2	2%
5	Profesional (guru, pengacara, dokter)	1	1%
6	Karyawan swasta	3	3%
7	Pensiun	0	0%
8	Belum Bekerja	2	2%
Total		109	100%

Tabel di atas merupakan hasil dari data diri responden yang berpartisipasi dalam menjawab kuesioner Pusat Cerita Rakyat Indonesia. Jumlah seluruh responden sebanyak 109 responden. Banyak responden yang berpartisipasi berdomisili di Jabodetabek, berumur 16-24 tahun, wanita, dan merupakan siswa/mahasiswa.

Tabel 3: Tabel Sederhana Pertanyaan 1

Sumber: Data Pribadi

No.	Berapa banyak cerita rakyat yang pernah Anda dengar?	Responden	Responses
1	< 5	7	6%
2	6 - 15	79	72%
3	16 - 25	14	13%
4	26 - 35	3	3%
5	> 36	6	6%
Total		109	100%

Berdasarkan data yang didapatkan, Sebanyak 72% (79) responden mengetahui 6-15 cerita rakyat. Rata-rata pendidikan sekolah akan memberikan sekitar 6-15 cerita rakyat kepada murid, sehingga semua orang pasti mengetahui cerita rakyat dengan jumlah yang sama. Responden mungkin tidak mengetahui lebih banyak cerita rakyat karena tidak ada ketertarikan lebih lanjut untuk mencari tahu lebih tentang cerita rakyat. Salah satu hal yang dapat menyebabkan ketidaktarikan terhadap cerita rakyat adalah kurang menariknya cara penyampaian cerita rakyat yang dilakukan oleh orang tua dan guru, sehingga anak-anak merasa bosan dengan cerita rakyat.

Persentase paling sedikit (3%) terdapat pada jumlah 26-35 cerita rakyat. Jumlah ini memiliki persentase yang sedikit, menandakan bahwa jumlah orang yang benar-benar tertarik dan ingin mencari lebih jauh lagi tentang cerita-cerita lainnya masih sedikit. Responden mungkin mengetahui lebih banyak cerita rakyat karena tersedianya perpustakaan yang lebih lengkap di sekolahnya, atau di perpustakaan terdekat. Angka ini juga bisa dihasilkan dengan kemungkinan bahwa banyak responden yang sebenarnya tertarik dengan cerita rakyat, namun tidak mengetahui harus mencari lebih lanjut dari sarana apa dan dimana.

Tabel 4: Tabel Sederhana Pertanyaan 2

Sumber: Data Pribadi

No.	Cerita rakyat asal manakah yang paling sering Anda dengar?	Responden	Responses
1	Sumatera	25	23%
2	Kalimantan	1	1%
3	Jawa	79	72%
4	Sulawesi	4	4%
5	Papua	0	0%
Total		109	100%

Berdasarkan data yang didapatkan, sebanyak 72% (79) responden paling sering mendengar cerita rakyat asal Jawa. Hal ini disebabkan oleh kebanyakan cerita rakyat pada buku pelajaran, majalah, dan buku cerita berasal dari Jawa. Mayoritas responden yang ikut berpartisipasi juga berasal dari pulau Jawa, sehingga persentase paling besar berada di cerita rakyat asal Jawa. Cerita rakyat asal Papua tidak pernah didengar oleh responden sehingga menghasilkan 0%. Hal ini membuktikan kurang meratanya penyebaran cerita rakyat asal daerah selain Jawa. Indonesia sendiri juga masih memiliki sifat Jawa-sentrism.

Tabel 5: Tabel Sederhana Pertanyaan 3

Sumber: Data Pribadi

No.	Dari mana Anda mengetahui cerita-cerita rakyat?	Responden	Responses
1	Sekolah	44	40%
2	Majalah	1	1%
3	Buku Cerita	46	42%
4	Internet	9	8%
5	Media Sosial	3	3%
6	Pertunjukan	0	0%
7	Orangtua	6	6%
Total		109	100%

Berdasarkan data yang didapatkan, sebanyak 42% (46) responden mengetahui cerita rakyat melalui buku cerita. Ada begitu banyak buku cerita yang disebarluaskan dan dijual di toko-toko dengan harga terjangkau. Buku cerita juga biasanya disediakan di perpustakaan. Buku cerita merupakan salah satu sumber yang paling mudah untuk didapatkan.

Angka tertinggi kedua tidak jauh beda dengan peringkat pertama, yaitu 40% (44) responden mengetahui cerita rakyat melalui sekolah. Setiap sekolah pasti mengajarkan cerita rakyat, dan buku pelajaran sekolah pasti memiliki cerita rakyat. Guru dapat mengajarkan cerita rakyat melalui buku pelajaran atau dengan memberikan tugas berhubungan cerita rakyat, seperti membuat drama cerita rakyat.

Dari data di atas juga mengatakan bahwa 0% responden mengetahui cerita rakyat melalui pertunjukan. Di Indonesia, kebiasaan untuk menonton pertunjukan seni masih suatu hal yang tidak biasa. Sangat sedikit warga Indonesia yang menonton pertunjukan seni. Andaikan banyak yang menonton, sebagian besar warga Indonesia hanya akan menonton pertunjukan yang sesuai dengan kepercayaan dan keyakinan mereka karena cukup kerasnya budaya agama di Indonesia. Alasan lain dari jarangnya penonton pertunjukan seni adalah harga tiket yang termasuk tinggi.

Tabel 6: Tabel Sederhana Pertanyaan 4

Sumber: Data Pribadi

No.	Cerita rakyat jenis manakah yang paling sering Anda dengar?	Responden	Responses
1	Mitos (Contoh : Nyi Roro Kidul, Jaka Tarub)	13	12%
2	Legenda (Contoh : Kisah Legenda Danau Toba, Malin Kundang)	61	56%
3	Dongeng (Contoh : si Kancil, Bawang Merah dan Bawang Putih)	35	32%
Total		109	100%

Berdasarkan data yang didapatkan, Sebanyak 56% (61) responden mengetahui cerita rakyat jenis legenda. Jenis cerita ini menceritakan tentang asal-usul suatu tempat. Biasanya legenda disebarluaskan agar orang mengetahui suatu lokasi dan mengunjungi lokasi tersebut dengan tujuan pariwisata. Legenda juga bisa digunakan sebagai bahan penelitian tentang lokasi yang diceritakan dalam legenda.

Dari data di atas juga mengatakan bahwa 12% (13) responden mengetahui cerita rakyat jenis mitos. Mitos biasanya memiliki cerita yang dianggap suci dengan tokoh seperti dewa atau setengah dewa. Warga Indonesia masih sangat keras dengan budaya agama mereka masing-masing, sehingga banyak orang yang tidak bisa menerima cerita mitos karena tidak sesuai dengan kepercayaan mereka. Berdasarkan data yang didapatkan,

Tabel 7: Tabel Sederhana Pertanyaan 5

Sumber: Data Pribadi

No.	Menurut Anda, apa fungsi dari mempelajari cerita rakyat?	Responden	Responses
1	Mempelajari nilai-nilai moral	70	64%
2	Mengenal budaya suatu lokasi	13	12%
3	Mengenal asal usul suatu lokasi	10	9%
4	Mengetahui pola pikir rakyat di daerah tertentu	1	1%
5	Mengenal diri sendiri lebih lanjut	0	0%
6	Lebih mengerti tentang kehidupan	1	1%
7	Agar bisa mewariskan kebijaksanaan kepada generasi lebih muda	2	2%
8	Mengenal lebih jauh sifat manusia	2	2%
9	Membuka perspektif baru dalam memahami hal-hal tertentu	10	9%
Total		109	100%

Berdasarkan data yang didapatkan, Sebanyak 64% (70) responden setuju bahwa cerita rakyat berfungsi untuk mempelajari nilai-nilai moral. Fungsi ini merupakan yang paling umum dan paling dasar diketahui oleh semua orang. Nilai moral dari cerita rakyat juga biasanya sangat mudah untuk ditemukan dan dianalisis oleh anak-anak hingga dewasa.

Dari data di atas juga mengatakan 0% responden yang menyetujui bahwa cerita rakyat dapat berfungsi untuk mengenal diri sendiri lebih lanjut. Banyak warga yang tidak pernah terpikirkan untuk menggunakan cerita rakyat untuk mengenali diri sendiri. Selain itu, diperlukan analisis yang mendalam dan kompleks agar warga bisa menggunakan cerita rakyat untuk mengenal diri sendiri.

Tabel 8: Tabel Sederhana Pertanyaan 6

Sumber: Data Pribadi

No.	Apa tujuan Anda mengikuti suatu pusat kegiatan?	Responden	Responses
1	Menambah wawasan	45	41%
2	Menambah jaringan	8	7%
3	Menambah pengalaman	33	30%
4	Menyalurkan bakat dan minat	10	9%
5	Mengikuti teman	0	0%
6	Belum pernah mengikuti pusat kegiatan	13	12%
Total		109	100%

Berdasarkan data yang didapatkan, Sebanyak 41% (45) responden berkunjung ke pusat kegiatan untuk menambah wawasan. Pusat kegiatan biasanya memiliki berbagai program, kegiatan, dan seminar. Tempat ini cocok untuk menambah wawasan.

Sebanyak 30% (33) responden mengatakan bahwa mereka mengikuti pusat kegiatan untuk menambah pengalaman. Banyak kegiatan dan fasilitas yang biasanya disediakan dalam pusat kegiatan, seperti workshop, pertunjukan seni, museum, galeri, dan lainnya. Terkadang dalam acara-acara yang diadakan juga dibuka lowongan kerja panitia untuk publik. Fasilitas dan kegiatan ini dapat menambah pengalaman responden.

Dari data di atas juga mengatakan 0% responden yang berkunjung ke pusat kegiatan hanya untuk mengikuti teman. Hal ini membuktikan bahwa yang datang ke pusat kegiatan adalah orang-orang yang memiliki ketertarikan yang serius terhadap sesuatu, tidak hanya sekedar mengikuti teman.

Tabel 9: Tabel Sederhana Pertanyaan 7

Sumber: Data Pribadi

No.	Apa alasan yang membuat Anda suka pergi ke pusat kegiatan?	Responden	Responses
1	Pembagian ruangan yang jelas dan nyaman	18	17%
2	Kelengkapan fasilitas (Memiliki resepsionis, toilet, ruang ibadah, ruang serbaguna, dll.)	50	46%
3	Memiliki lorong yang luas	3	3%
4	Lokasi yang strategis	16	15%
5	Ingin bertemu teman	20	18%
6	Dekat dari rumah	2	2%
Total		109	100%

Berdasarkan data yang didapatkan, Sebanyak 46% (50) responden suka berkunjung ke pusat kegiatan karena adanya fasilitas yang lengkap. Fasilitas yang lengkap dapat menyediakan kenyamanan dan memperlihatkan profesionalitas juga keseriusan dari suatu pusat.

Dari data di atas juga mengatakan hanya 2% (2) responden berkunjung ke pusat kegiatan karena dekat dari rumah. Hal ini membuktikan bahwa jarak tidak menentukan jika seseorang akan pergi ke pusat kegiatan atau tidak. Jika mereka tertarik, mereka akan mengikuti pusat kegiatan. Jarak yang dekat mungkin bisa menjadi pertimbangan jika diadakan fieldtrip sekolah.

Tabel 10: Tabel Sederhana Pertanyaan 8

Sumber: Data Pribadi

No.	Dari mana Anda mengetahui tentang pusat-pusat kegiatan di Indonesia?	Responden	Responses
1	Keluarga	4	4%
2	Teman	21	19%
3	Sosial Media	48	44%
4	Internet/Website	14	13%
5	Webinar/seminar	2	2%
6	Mencari sendiri	5	5%
7	Belum pernah mengetahui	15	14%
Total		109	100%

Berdasarkan data yang didapatkan, Sebanyak 44% (48) responden mengetahui pusat kegiatan dari sosial media. Sosial media merupakan salah satu sumber informasi tercepat pada masa kini. Kita bisa mendapatkan berbagai macam informasi dari sosial media dengan mudah. Cara promosi dari sosial media juga bisa dibuat menarik dengan foto dan video yang bagus.

Dari data di atas juga mengatakan hanya 2% (2) responden mengetahui pusat kegiatan melalui webinar/seminar. Banyak orang yang tidak mengetahui keberadaan seminar/webinar. Banyak juga yang hanya memandang seminar/webinar hanya sebelah mata, dengan pandangan bahwa acara tersebut membosankan atau terlalu panjang. Orang hanya akan mengikuti webinar yang mereka anggap menarik.

Tabel 11: Tabel Sederhana Pertanyaan 9

Sumber: Data Pribadi

No.	Menurut Anda, fasilitas dan akomodasi apakah yang penting untuk disediakan di sebuah pusat kegiatan? (Boleh pilih lebih dari 1)	Responden	Responses
1	Lobby	49	
2	Resepsonis	38	
3	Cafe & Lounge	68	
4	Perpustakaan	56	
5	Toko	27	
6	Area Workshop	44	
7	Area diskusi	61	
8	Ruang pertemuan (Conference hall)	52	
9	Teater	30	
10	Galeri	54	
11	Kantor	16	
Total		495	

Berdasarkan data yang didapatkan, 68 responden menyebutkan bahwa fasilitas dan akomodasi yang paling penting untuk disediakan adalah *cafe & lounge*. Mayoritas responden berada di umur 16-24 tahun. Para remaja dan dewasa muda sangat suka hang out di *cafe* dan *lounge*. Mereka bisa melakukan berbagai aktivitas, seperti berdiskusi, mengerjakan tugas, hangout, bersantai, dll.

Dari data di samping, sebanyak 16 responden memilih kantor sebagai fasilitas dan akomodasi yang penting untuk disediakan. Kebanyakan responden merupakan pengunjung dari suatu pusat kegiatan, bukan pengurus. Oleh karena itu, pilihan mereka pun lebih mengarah kepada fasilitas yang dibutuhkan dan dapat digunakan oleh publik, sedangkan kantor biasanya hanya digunakan oleh orang-orang tertentu.

Tabel 12: Tabel Sederhana Pertanyaan 10

Sumber: Data Pribadi

No.	Apakah Anda sering mengunjungi sebuah Pusat Kegiatan?	Responden	Responses
1	Setahun sekali	36	33%
2	1-3 kali setahun	35	32%
3	1-2 kali sebulan	7	6%
4	1-2 kali seminggu	2	2%
5	Belum pernah mengunjungi	29	27%
Total		109	100%

Berdasarkan data yang didapatkan, Sebanyak 33% (36) responden mengunjungi pusat kegiatan setahun sekali. Mayoritas responden merupakan pengunjung pusat kegiatan, bukan bagian dari suatu komunitas yang memiliki pusat kegiatan. Oleh karena itu, mereka hanya datang saat mereka merasa tertarik.

Sebanyak 32% (35) responden mengunjungi pusat kegiatan 1-3 kali setahun. Sama seperti alasan di atas, mayoritas responden merupakan pengunjung, bukan bagian dari komunitas. Instensitas kunjungan lebih tinggi bisa diakibatkan keperluan mengerjakan tugas dan survey siswa atau mahasiswa.

Berdasarkan data di atas juga mengatakan hanya 2% (2) responden yang mengunjungi pusat kegiatan 1-2 kali seminggu. Hal ini juga membuktikan bahwa yang datang secara konstan hanya merupakan anggota tetap dari pusat kegiatan tersebut.

3.4.2 Data Tabel Kompleks

3.4.2.1 Tabel Kompleks 1

Tabel 13: Tabel Kompleks 1

Sumber: Data Pribadi

Pertanyaan 5	Jawaban	Usia						Total
		< 15	16 - 24	25 - 34	35 - 44	45 - 54	> 55	
Menurut Anda, apa fungsi dari mempelajari cerita rakyat?	Mempelajari nilai-nilai moral	0%	61%	4%	0%	0%	0%	64%
	Mengenal budaya suatu lokasi	0%	8%	2%	0%	2%	0%	12%
	Mengenal asal usul suatu lokasi	0%	8%	1%	0%	0%	0%	9%
	Mengetahui pola pikir rakyat di daerah tertentu	0%	1%	0%	0%	0%	0%	1%
	Mengenal diri sendiri lebih lanjut	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
	Lebih mengerti tentang kehidupan	0%	1%	0%	0%	0%	0%	1%
	Agar bisa mewariskan kebijaksanaan kepada generasi lebih muda	0%	2%	0%	0%	0%	0%	2%
	Mengenal lebih jauh sifat manusia	0%	2%	0%	0%	0%	0%	2%
	Membuka perspektif baru dalam memahami hal-hal tertentu	0%	9%	0%	0%	0%	0%	9%
		0%	92%	6%	0%	2%	0%	100%

Tabel Kompleks 1 merupakan gabungan dari data usia dengan pertanyaan lima. Mayoritas responden yang mengisi kuesioner berada di usia 16-24 tahun (61%). Rata-rata responden dengan usia tersebut berpikir bahwa fungsi dari cerita rakyat adalah untuk mempelajar nilai-nilai moral. Fungsi tersebut merupakan fungsi paling dasar dan paling umum yang diajarkan dalam sekolah dan oleh orang tua.

Tabel 14: Tabel Kompleks 1 Vertikal

Sumber: Data Pribadi

Pertanyaan 5	Jawaban	Usia					
		< 15	16 - 24	25 - 34	35 - 44	45 - 54	> 55
Menurut Anda, apa fungsi dari mempelajari cerita rakyat?	Mempelajari nilai-nilai moral	0%	66%	57%	0%	0%	0%
	Mengenal budaya suatu lokasi	0%	9%	29%	0%	100%	0%
	Mengenal asal usul suatu lokasi	0%	9%	14%	0%	0%	0%
	Mengetahui pola pikir rakyat di daerah tertentu	0%	1%	0%	0%	0%	0%
	Mengenal diri sendiri lebih lanjut	0%	0%	0%	0%	0%	0%
	Lebih mengerti tentang kehidupan	0%	1%	0%	0%	0%	0%
	Agar bisa mewariskan kebijaksanaan kepada generasi lebih muda	0%	2%	0%	0%	0%	0%
	Mengenal lebih jauh sifat manusia	0%	2%	0%	0%	0%	0%
	Membuka perspektif baru dalam memahami hal-hal tertentu	0%	10%	0%	0%	0%	0%
		0%	100%	100%	0%	100%	0%

Berdasarkan data di atas, terdapat angka 10% untuk responden usia 16-24 yang berpikir bahwa cerita rakyat bisa membuka perspektif baru dalam memahami hal-hal tertentu. Hal ini membuktikan bahwa generasi muda memiliki pikiran yang

lebih terbuka dan mau menerima cara pandang yang berbeda-beda dalam memahami hal-hal tertentu. Mereka mementingkan bahwa cerita rakyat bisa menjelaskan berbagai macam hal dengan pandangan yang berbeda-beda.

Dari data di atas juga dapat dilihat bahwa semakin bertambah umur seseorang, maka mereka memiliki cara berpikir yang berbeda. Sebanyak 100% responden berusia 45-54 menyebutkan bahwa cerita rakyat dapat berfungsi untuk mengenal budaya dari suatu lokasi. Mereka tidak melihat bahwa cerita rakyat hanya dapat menyuguhkan nilai-nilai moral, namun mereka melihat cerita rakyat memiliki peran besar dalam memperkenalkan kita kepada budaya suatu tempat. Cerita rakyat memiliki pengaruh yang besar terhadap suatu lokasi.

Tabel 15: Tabel Kompleks 1 Horizontal

Sumber: Data Pribadi

Tabel Kompleks (Horizontal)		Usia						Total
Pertanyaan 5	Jawaban	< 15	16 - 24	25 - 34	35 - 44	45 - 54	> 55	
Menurut Anda, apa fungsi dari mempelajari cerita rakyat?	Mempelajari nilai-nilai moral	0%	94%	6%	0%	0%	0%	100%
	Mengenal budaya suatu lokasi	0%	69%	15%	0%	15%	0%	100%
	Mengenal asal usul suatu lokasi	0%	90%	10%	0%	0%	0%	100%
	Mengetahui pola pikir rakyat di daerah tertentu	0%	100%	0%	0%	0%	0%	100%
	Mengenal diri sendiri lebih lanjut	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
	Lebih mengerti tentang kehidupan	0%	100%	0%	0%	0%	0%	100%
	Agar bisa mewariskan kebijaksanaan kepada generasi lebih muda	0%	100%	0%	0%	0%	0%	100%
	Mengenal lebih jauh sifat manusia	0%	100%	0%	0%	0%	0%	100%
	Membuka perspektif baru dalam memahami hal-hal tertentu	0%	100%	0%	0%	0%	0%	100%

Berdasarkan data di samping, dapat dilihat bahwa 15% responden berusia 25-34 menyebutkan bahwa cerita rakyat bisa digunakan untuk mengenal budaya suatu lokasi. Responden mungkin akan mencari tau tentang budaya suatu tempat sebelum pergi ke tempat tersebut. Mereka akan mau menghormati budaya tempat tersebut sehingga mereka harus mempelajarinya.

3.4.2.1 Tabel Kompleks 2

Tabel 16: Tabel Kompleks 2

Sumber: Data Pribadi

Tabel Kompleks		Pertanyaan 4			Total
		Cerita rakyat jenis manakah yang paling sering Anda dengar?			
Pertanyaan 5	Jawaban	Mitos	Legenda	Dongeng	
Menurut Anda, apa fungsi dari mempelajari cerita rakyat?	Mempelajari nilai-nilai moral	7%	34%	23%	64%
	Mengenal budaya suatu lokasi	1%	10%	1%	12%
	Mengenal asal usul suatu lokasi	1%	6%	3%	9%
	Mengetahui pola pikir rakyat di daerah tertentu	1%	0%	0%	1%
	Mengenal diri sendiri lebih lanjut	0%	0%	0%	0%
	Lebih mengerti tentang kehidupan	1%	0%	0%	1%
	Agar bisa mewariskan kebijaksanaan kepada generasi lebih muda	0%	1%	1%	2%
	Mengenal lebih jauh sifat manusia	0%	1%	1%	2%
	Membuka perspektif baru dalam memahami hal-hal tertentu	1%	5%	4%	9%
		12%	56%	32%	100%

Tabel Kompleks 2 merupakan gabungan dari pertanyaan empat dengan pertanyaan lima. Berdasarkan data di samping, dapat dilihat bahwa cerita rakyat yang paling sering didengarkan adalah legenda untuk mengetahui nilai moral yang terkandung di dalamnya (34%). Legenda biasanya menceritakan asal-usul suatu lokasi dan budayanya. Responden bisa menggunakan legenda untuk mengenal nilai-nilai moral yang biasanya diajarkan di suatu lokasi melalui legenda.

Tabel 17: Tabel Kompleks 2 Vertikal

Sumber: Data Pribadi

Tabel Kompleks (Vertikal)		Pertanyaan 4		
		Cerita rakyat jenis manakah yang paling sering Anda dengar?		
Pertanyaan 5	Jawaban	Mitos	Legenda	Dongeng
Menurut Anda, apa fungsi dari mempelajari cerita rakyat?	Mempelajari nilai-nilai moral	62%	61%	71%
	Mengenal budaya suatu lokasi	8%	18%	3%
	Mengenal asal usul suatu lokasi	8%	10%	9%
	Mengetahui pola pikir rakyat di daerah tertentu	8%	0%	0%
	Mengenal diri sendiri lebih lanjut	0%	0%	0%
	Lebih mengerti tentang kehidupan	8%	0%	0%
	Agar bisa mewariskan kebijaksanaan kepada generasi lebih muda	0%	2%	3%
	Mengenal lebih jauh sifat manusia	0%	2%	3%
	Membuka perspektif baru dalam memahami hal-hal tertentu	8%	8%	11%
		100%	100%	100%

Berdasarkan data di atas, 71% responden menyebutkan bahwa fungsi dari dongeng adalah untuk mempelajari nilai-nilai moral. Dongeng merupakan cerita rakyat yang tidak benar-benar terjadi. Cerita tersebut tidak memiliki hubungan dengan dunia nyata sehingga hal yang terkandung di dalamnya biasanya merupakan nilai moral.

Berdasarkan data di atas, 18% responden menyebutkan bahwa fungsi dari legenda adalah untuk mengenal budaya suatu lokasi. Legenda memiliki cerita yang berhubungan dengan lokasi tertentu. Biasanya di dalamnya akan dijelaskan budaya lokasi tersebut. Legenda bisa menjadi salah satu sumber awal yang baik untuk responden mempelajari budaya dari suatu lokasi.

Tabel 18: Tabel Kompleks 2 Horizontal

Sumber: Data Pribadi

Tabel Kompleks		Pertanyaan 4			Total
		Mitos	Legenda	Dongeng	
Pertanyaan 5	Jawaban				
Menurut Anda, apa fungsi dari mempelajari cerita rakyat?	Mempelajari nilai-nilai moral	11%	53%	36%	100%
	Mengenal budaya suatu lokasi	8%	85%	8%	100%
	Mengenal asal usul suatu lokasi	10%	60%	30%	100%
	Mengetahui pola pikir rakyat di daerah tertentu	100%	0%	0%	100%
	Mengenal diri sendiri lebih lanjut	0%	0%	0%	0%
	Lebih mengerti tentang kehidupan	100%	0%	0%	100%
	Agar bisa mewariskan kebijaksanaan kepada generasi lebih muda	0%	50%	50%	100%
	Mengenal lebih jauh sifat manusia	0%	50%	50%	100%
	Membuka perspektif baru dalam memahami hal-hal tertentu	10%	50%	40%	100%

Berdasarkan data di atas, 100% responden menyebutkan bahwa untuk mengetahui pola pikir rakyat di daerah tertentu dan lebih mengerti tentang kehidupan bisa diketahui melalui mitos. Mitos memiliki cerita yang dianggap suci dengan tokoh seperti dewa atau setengah dewa. Cerita yang dalam budaya dan kepercayaan yang berbeda juga bisa memiliki cerita yang mirip. Contohnya dengan cerita Nabi Nuh dan cerita Dewi Nuwa. Dari kedua cerita tersebut, terlihat adanya perbedaan pola pikir rakyat dan juga perbedaan cara mengerti tentang kehidupan.

3.4.2.1 Tabel Kompleks 3

Tabel 19: Tabel Kompleks 3

Sumber: Data Pribadi

Tabel Kompleks		Pertanyaan 1					Total
		Berapa banyak cerita rakyat yang pernah Anda dengar?					
Pertanyaan 3	Jawaban	< 5	6 - 15	16 - 25	26 - 35	> 36	
Dari mana Anda mengetahui cerita-cerita rakyat?	Sekolah	4%	31%	5%	1%	0%	40%
	Majalah	0%	1%	0%	0%	0%	1%
	Buku cerita	2%	31%	6%	1%	2%	42%
	Internet	1%	4%	2%	1%	1%	8%
	Media sosial	0%	2%	0%	0%	1%	3%
	Pertunjukan	0%	0%	0%	0%	0%	0%
	Orang tua	0%	4%	0%	0%	2%	6%
		6%	72%	13%	3%	6%	100%

Tabel Kompleks 3 merupakan gabungan dari pertanyaan satu dengan pertanyaan tiga. Berdasarkan data di samping, rata rata responden yang pernah mendengar 6-15 cerita rakyat mengetahuinya dari sekolah (31%) dan buku cerita (31%). Sekolah dan buku cerita merupakan sumber cerita rakyat yang paling mudah untuk diakses. Dominan responden pasti banyak mengetahui cerita rakyat melalui sekolah karena ada di buku pelajaran. Buku cerita juga banyak dijual di dalam toko buku dan juga disediakan di perpustakaan, sehingga akses mudah dicapai.

Tabel 20: Tabel Kompleks 3 Vertikal

Sumber: Data Pribadi

Tabel Kompleks (Vertikal)		Pertanyaan 1				
		Berapa banyak cerita rakyat yang pernah Anda dengar?				
Pertanyaan 3	Jawaban	< 5	6 - 15	16 - 25	26 - 35	> 36
Dari mana Anda mengetahui cerita-cerita rakyat?	Sekolah	57%	43%	36%	33%	0%
	Majalah	0%	1%	0%	0%	0%
	Buku cerita	29%	43%	50%	33%	33%
	Internet	14%	5%	14%	33%	17%
	Media sosial	0%	3%	0%	0%	17%
	Pertunjukan	0%	0%	0%	0%	0%
	Orang tua	0%	5%	0%	0%	33%
		100%	100%	100%	100%	100%

Berdasarkan data di atas, terdapat 57% responden yang mendengar kurang dari 5 cerita rakyat melalui sekolah. Sekolah biasanya akan memasukan beberapa cerita rakyat ke dalam buku pelajaran. Cerita rakyat yang dimasukan juga tidak terlalu banyak, kurang lebih hanya 5 cerita rakyat. Data ini juga bisa menyimpulkan bahwa biasanya responden juga mulai mengetahui cerita rakyat melalui sekolah, karena sekolah merupakan sumber akses awal yang pasti ada untuk mengenali cerita rakyat.

Sebanyak 50% responden mengetahui 16-25 cerita rakyat melalui buku cerita. Buku cerita sangat mudah diakses, baik melalui toko maupun perpustakaan. Berbeda dengan cerita rakyat di buku pelajaran yang jumlahnya terbatas, cerita rakyat yang disediakan di buku cerita lebih bervariasi dan berjumlah banyak. Cerita yang disediakan juga bisa memiliki visual yang menarik dan lebih bervariasi.

Dari data di atas juga dapat dilihat bahwa 17% responden mengetahui lebih dari 36 cerita rakyat melalui media sosial. Media sosial merupakan sarana penyebaran cerita rakyat yang sangat cocok untuk digunakan pada masa kini. Media sosial dapat digunakan secara gratis dan dapat menyediakan sangat banyak informasi yang mudah didapatkan. Sangat banyak responden yang menggunakan media sosial, sehingga penyebaran pasti akan mudah dilakukan untuk tercapai kepada banyak orang.

Tabel 21: Tabel Kompleks 3 Horizontal

Sumber: Data Pribadi

Pertanyaan 3	Jawaban	Pertanyaan 1					Total
		Berapa banyak cerita rakyat yang pernah Anda dengar?					
< 5	6 - 15	16 - 25	26 - 35	> 36			
Dari mana Anda mengetahui cerita-cerita rakyat?	Sekolah	9%	77%	11%	2%	0%	100%
	Majalah	0%	100%	0%	0%	0%	100%
	Buku cerita	4%	74%	15%	2%	4%	100%
	Internet	11%	44%	22%	11%	11%	100%
	Media sosial	0%	67%	0%	0%	33%	100%
	Pertunjukan	0%	0%	0%	0%	0%	0%
	Orang tua	0%	67%	0%	0%	33%	100%

Berdasarkan data di atas, terdapat 100% responden yang mendengar 6-15 cerita rakyat melalui majalah. Majalah biasanya memasukan beberapa banyak cerita rakyat di majalah, khususnya di dalam majalah anak seperti majalah Bobo. Jika responden sering membeli majalah tersebut, maka mereka akan mengetahui banyak cerita rakyat.

Sebanyak 67% responden mengetahui 6-15 cerita rakyat melalui orang tua. Beberapa orang tua suka menceritakan atau mendongengkan cerita rakyat kepada anak-anaknya. Banyaknya cerita rakyat yang diketahui oleh anak tergantung pada seberapa banyak jumlah cerita rakyat yang diketahui oleh orang tua. Jadi, dari data ini juga dapat terlihat bahwa dominan orang tua mengetahui sekitar 6-15 cerita rakyat untuk diceritakan kembali kepada anaknya.

3.5 Data Wawancara

3.5.1 Narasumber 1

Narasumber: Cliff (Salihara Art Center)

Tanggal wawancara: 13 April 2023

Hasil wawancara:

Melalui wawancara dengan Pak Cliff, disebutkan bahwa hal yang paling penting untuk diperhatikan dalam merancang sebuah pusat komunitas adalah kebutuhan dan

kenyamanan pengunjung per ruang. Sirkulasi merupakan salah satu hal yang paling penting diperhatikan untuk mencapai kenyamanan pengunjung. Tidak hanya sirkulasi pengunjung, sirkulasi harus diperhatikan secara detail hingga staff dan BOH seperti *loading dock*.

3.5.2 Narasumber 2

Narasumber: Galih Aristo (Pendiri *World Mythology Community*)

Tanggal wawancara: 18 April 2023

Hasil wawancara:

Penyebaran cerita rakyat sudah semakin berkurang karena invasi budaya luar yang memiliki cara penyampaian yang lebih menarik. Oleh karena itu, lebih baik jika metode-metode penyebaran tersebut ditiru dan diimplementasikan dalam penyebaran cerita rakyat lokal, terutama metode yang menggunakan teknologi. Contoh metode penyebaran cerita rakyat yang menarik seperti teater, *talkshow*, pertunjukan boneka, buku interaktif, dan animasi atau film. Metode tersebut dapat digabungkan ke dalam satu pusat kebudayaan. Pusat kebudayaan akan memiliki kegiatan interaktif dengan visual yang kuat dan area diskusi untuk melakukan metode-metode tersebut.

3.5.3 Narasumber 3

Narasumber: Muhammad Aryo Farid Zidni (Pendiri Ayo Dongeng Indonesia)

Tanggal wawancara: 16 Juni 2023

Hasil wawancara:

Penyebaran cerita rakyat secara tradisional (lisan) sangat penting untuk tetap dilaksanakan karena anak-anak akan lebih menyerap ajaran cerita rakyat. Meskipun metode penyebaran cerita rakyat sekarang bervariasi dengan gabungan teknologi, penyebaran cerita rakyat melalui animasi tidak disarankan karena tidak akan mengolah otak anak-anak untuk ikut berimajinasi.

Perancangan Pusat Cerita Rakyat Jawa lebih baik dirancang yang ramah untuk anak-anak. Selain itu, pusat tersebut harus bisa menjadi *basecamp* pecinta cerita rakyat Indonesia karena banyak warga Indonesia yang menanyakan keberadaan *basecamp* cerita rakyat untuk komunitasnya.

3.5.4 Narasumber 4

Narasumber: Agung Cahya Kayadi, S.Pd, M.Pd. (Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini)

Tanggal wawancara: 11 Agustus 2023

Hasil wawancara:

Perancangan Pusat Cerita Rakyat lebih baik dimulai dari cerita rakyat Jawa terlebih dahulu agar penyebaran cerita rakyat lebih terfokus dan mendalam. Alasan lainnya adalah walaupun cerita rakyat Jawa biasanya lebih dikenal dibandingkan cerita rakyat daerah lainnya, warga tetap tidak mengetahui bahwa cerita rakyat tersebut berasal dari Jawa. Oleh karena itu, perancangan Pusat Cerita Rakyat Jawa bisa menjadi pelopor untuk pembangunan Pusat Cerita Rakyat daerah lainnya.

Perancangan fasilitas teater pada pusat cerita rakyat sebaiknya dibuat fleksibel dan dapat berubah-ubah sesuai dengan kebutuhan pendongeng. Hal ini untuk mendukung pendongeng dalam menyampaikan cerita rakyat dengan cara yang lebih kreatif dan menarik. Pengunjung juga akan menjadi lebih mengerti dan mengingat cerita rakyat. Teater dapat dibuat seperti teater *blackbox*.