

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Tinjauan Umum**

##### **2.1.1 Pengertian Pusat Kebudayaan**

###### **2.1.1.1 Pengertian Pusat**

Menurut KBBI ([kbki.kemdikbud.go.id](http://kbki.kemdikbud.go.id), 2023) salah satu arti pusat adalah sebuah pokok atau inti yang menjadi tempat untuk berhimpun. Dalam bahasa Inggris, pusat disebut sebagai *center*. Menurut *Oxford Advanced Learner's Dictionary* ([oxfordlearnersdictionaries.com](http://oxfordlearnersdictionaries.com), 2023), *center* dapat diartikan sebagai sebuah tempat yang dapat digunakan untuk kegiatan dan tujuan tertentu. Berdasarkan arti tersebut, maka pusat kebudayaan merupakan tempat yang dapat menampung berbagai jenis kegiatan di dalam satu tempat.

###### **2.1.1.2 Pengertian Kebudayaan**

Menurut Koentjaraningrat (1994), kebudayaan adalah keseluruhan sistem ide, tindakan, dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dimiliki manusia dengan belajar. Dalam bahasa Sansekerta, "budhayah" berarti "budi atau akal", dan dalam bahasa Inggris, "culture" berarti "budaya", yang berarti adat istiadat, kepercayaan, seni, gaya hidup, dan organisasi sosial suatu negara atau kelompok.

### **2.1.1.3 Pengertian Umum Pusat Kebudayaan**

Jika digabungkan dari arti kata pusat dan kebudayaan, maka Pusat Kebudayaan adalah tempat melakukan kegiatan untuk melestarikan dan mengembangkan suatu budaya. Arti tersebut sesuai dengan arti yang berada di dalam KBBI yang menyebutkan bahwa pusat kebudayaan adalah tempat untuk membina dan mengembangkan suatu kebudayaan (Dinas Kebudayaan, 2023).

Pusat Kebudayaan juga dapat disebut sebagai suatu tempat yang memberikan fasilitas untuk mewadahi berbagai kegiatan budaya seperti kesenian dan budaya tradisi (Sanjaya, 2018). Tujuan Pusat Kebudayaan adalah untuk menyebarkan nilai-nilai budaya di komunitasnya. Strukturnya terdiri dari area yang luas di mana berbagai manifestasi budaya memperkaya dan menghidupkan kehidupan budaya penduduk setempat. (Decarli dan Christopher, 2012).

Pusat Kebudayaan dalam bahasa Inggris disebut sebagai *Cultural Center*. Menurut Kristina Laurell Stenlund (2010), *Cultural Center* adalah tempat yang digunakan publik yang menciptakan platform bagi orang untuk berlatih dan mengambil bagian dalam kegiatan budaya. Sementara itu, Tomas Järvinen (Järvinen, 2021) mengartikan *Cultural Center* sebagai sebuah tempat serbaguna yang digunakan untuk melakukan kegiatan kebudayaan.

### **2.1.2 Tugas dan Fungsi Pusat Kebudayaan**

Pusat Kebudayaan memiliki fungsi untuk mengembangkan suatu kebudayaan dalam satu tempat. Pusat Kebudayaan dapat membantu meningkatkan kualitas hidup komunitas (Frumkin & Kolendo, 2014). Pusat kebudayaan secara umum memiliki fungsi sebagai berikut (Ramdini, Sarihati, & Salayanti, 2015):

1. Fungsi Administratif

Fungsi administratif mencakup semua kegiatan administratif pusat kebudayaan.

2. Fungsi Edukatif atau Pendidikan

Fungsi edukatif atau pendidikan mencakup semua kegiatan yang berhubungan dengan pendidikan, seperti seminar, *workshop*, dan sebagainya.

3. Fungsi Rekreatif atau Hiburan

Fungsi rekreatif atau hiburan mencakup semua kegiatan hiburan seperti pameran, galeri, pertunjukan, dan sebagainya.

4. Fungsi Informatif

Fungsi informatif mencakup semua kegiatan informatif secara manual dan digital.

Pusat Kebudayaan memiliki lima macam tugas, yaitu: (Nurhaliza & Wulandari, 2022)

1. Sebagai sarana informasi budaya bagi seluruh masyarakat

2. Penciptaan, pelaksanaan dan pengawasan semua kegiatan yang berkaitan dengan budaya dan seni

3. Memfasilitasi kondisi yang baik agar pendidikan seni dan budaya terus berkembang

4. Mengembangkan budaya dan strategi seni agar seni dan budaya tidak punah

5. Mencari individu yang memiliki pengetahuan budaya untuk menyelesaikan aktivitas yang berhubungan dengan budaya.

## **2.1.3 Klasifikasi Pusat Kebudayaan**

### **2.1.3.1 Klasifikasi Tipe Pusat Kebudayaan**

Menurut Järvinen (Järvinen, 2021), Pusat Kebudayaan dapat dibagi berdasarkan tipe organisasinya, yaitu:

1. Publik

Pusat Kebudayaan Publik mengacu pada pusat budaya yang dimiliki oleh pemerintah dan didanai oleh dana public dengan memerlukan pengawasan politik dan seni.

2. Privat

Pusat Kebudayaan Pribadi, juga dikenal sebagai Pusat Kebudayaan Independen, tidak berafiliasi dengan pemerintah dan dimiliki oleh organisasi seperti asosiasi, perusahaan, yayasan, koperasi, dan LSM. Pusat Kebudayaan Pribadi beroperasi secara independen dari pengaruh politik dan berfokus pada mempromosikan seni. (Bogen, 2018).

3. Gabungan

Pusat Kebudayaan Gabungan dimiliki oleh gabungan independen dan kota/negara.

### **2.1.3.1 Klasifikasi Kegiatan Pusat Kebudayaan**

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 85

Tahun 2013 Tanggal 24 Juli 2013 Tentang Standar Pelayanan Minimal Bidang Kesenian dalam pelindungan, pengembangan dan pemanfaatan bidang kesenian, kegiatan dalam pusat kebudayaan dibagi menjadi: seminar, sarasehan, diskusi, workshop, penyerahan narasumber, studi kepustakaan, penggalian, eksperimentasi, rekonstruksi, revitalisasi, konservasi, studi banding, inventarisasi, dokumentasi, pengemasan bahan kajian (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

## **2.1.4 Elemen Pusat Kebudayaan**

### **2.1.4.1 Fasilitas Pusat Kebudayaan**

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 85

Tahun 2013 Tanggal 24 Juli 2013 Tentang Standar Pelayanan Minimal Bidang

Kesenian dalam pelindungan, pengembangan dan pemanfaatan bidang kesenian, fasilitas yang perlu disediakan dalam sebuah Pusat Kegiatan adalah:

(Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, 2013)

1. Fasilitas Utama: ruang kelas seminar, ruang kursus, perpustakaan, *IT room*, teater, galeri
2. Fasilitas Pendukung: *gift shop*, kafetaria, penitipan barang

Menurut Peter Frumkin dan Ana Kolendo (2014), lima faktor yang harus dipertimbangkan saat memilih fasilitas untuk pusat kebudayaan: lokasi, ukuran ruang, estetika, program yang berkaitan, dan ruang publik.

### **2.1.4.2 Interaksi Sosial Pusat Kebudayaan**

Menurut Ali Assari, et al (2018), terdapat 17 cara untuk meningkatkan interaksi sosial-budaya di pusat kebudayaan, yaitu:

1. Ciptakan Keamanan
2. Budaya seni sebagai hiburan dalam desain
3. Keterlibatan kelompok sosial (aktivitas sosial) dalam proses desain
4. Penekanan pada desain multifungsi
5. Meningkatkan permeabilitas (permeabilitas) dengan memperluas dan memudahkan akses ke berbagai ruang
6. Membuat berbagai lingkungan dengan berbagai aplikasi dan desain (desain ramah lingkungan)

7. Desain interior yang sesuai dan sesuai dengan budaya pengguna (fasilitas pengunjung)
8. Ruang yang fleksibel untuk memenuhi kebutuhan seluruh anggota masyarakat
9. Ciptakan rasa tempat melalui desain untuk memiliki keterikatan pada semua fitur
10. Menciptakan ruang yang dapat dibaca dengan menggunakan komponen yang dibangun dan tidak dibangun yang transparan kepada masyarakat
11. Pola sosial dan budaya yang luas dan singkat terkait dengan teknologi baru
12. Penggunaan teknologi kontemporer dalam kombinasi dengan komponen lokal untuk bentuk, fungsi, dan bentuk
13. Gunakan arsitektur vernakular dengan bentuk yang fleksibel dan ruang kosong dan penuh
14. Menggunakan ruang hijau terbuka yang luas sebagai paket yang dapat digunakan untuk mengadakan acara budaya
15. Variasi interior dengan halaman
16. Komposisi dan derajat volume ruang terbuka, semi terbuka, dan tertutup yang memiliki pemandangan indah
17. Dirancang dengan cara yang membuatnya mudah dihubungkan (koneksi) karena murni dan sederhana.

## **2.1.5 Spesifikasi Interior Pusat Kebudayaan**

### **2.1.5.1 Museum Digital**

Spesifikasi pada museum umumnya adalah (Pickard, 2002):

1. Lantai

Ruang pamer membutuhkan lantai yang tenang, nyaman, estetis, tahan lama, reflektif, dan mampu menopang barang berat. Kayu, batu, dan karpet merupakan bahan yang biasa digunakan untuk tujuan ini.

2. Dinding

Dinding harus kuat dan dilapisi dengan bahan yang mudah diperbaiki. Bahan harus berpori sehingga dapat mengatur kelembapan di area pameran dengan cara menyerap dan melepaskan kelembapan.

3. Suhu

Tindakan pengendalian suhu tergantung pada kondisi museum dan benda-benda yang disimpan di sana. Suhu yang lebih rendah dapat membantu mencegah kerusakan, namun suhu yang diinginkan tidak boleh melebihi 19°C demi kenyamanan manusia. Kelembapan lebih penting daripada suhu untuk pengawetan, karena kelembapan yang lebih tinggi meningkatkan risiko kerusakan. Kondisi kering dapat mencegah korosi, namun bahan organik dapat menyusut dan menjadi rapuh. Fluktuasi kelembapan dapat merusak artefak. Idealnya, artefak disimpan di ruangan dengan tingkat kelembapan 45%-60%.

Museum digital memiliki cara yang berbeda dalam menyajikan artefaknya. Berikut merupakan jenis teknologi interaktif yang dapat digunakan untuk menyajikan artefak dalam bentuk digital (Putra, 2022):

1. *Holographic box* merupakan salah satu perabot yang dilengkapi dengan teknologi proyektor holografik sebagai pengganti diorama. Dirancang dengan detektor gerakan untuk memudahkan pemrosesan informasi bagi pengunjung.
2. Meja layar sentuh merupakan perangkat berbentuk meja dengan layar sentuh yang memudahkan pengolahan informasi bagi pengunjung,
3. *Steam Holographic* adalah salah satu jenis teknologi *Augmented Reality* yang menggunakan uap air dan Proyektor Holografik untuk membuat proyeksi objek segera setelah Sensor Gerak diaktifkan.
4. *Pyramid Holographic Box* merupakan teknologi yang menggunakan prisma segitiga untuk memproyeksikan objek dan memberikan informasi tentang koleksi artefak.

#### **2.1.5.2 Blackbox Theatre**

Spesifikasi untuk *Blackbox Theatre* merupakan sebagai berikut (Chan, 2015):

1. Akustik

Teater Black Box terkenal dengan langit-langitnya yang tinggi, yang memungkinkan pencahayaan, tempat duduk, dan pengaturan panggung yang efektif. Hal ini menciptakan ruang yang luas dengan potensi gaung yang tinggi. Untuk mencapai akustik yang diinginkan, penting untuk memiliki perawatan plafon akustik berkinerja tinggi. Dinding bawah dibiarkan reflektif untuk mendorong perambatan suara,

sementara perawatan akustik tambahan biasanya ditempatkan di dinding atas. Hal ini memungkinkan adanya berbagai konfigurasi, termasuk teater dalam putaran.

## 2. Lantai

Lantai pada blackbox theatre biasanya menggunakan carpet atau vinyl berwarna hitam matte. Vinyl digunakan dengan alasan blackbox theatre akan mengalami banyak bongkar pasang untuk set panggung. Warna hitam matte digunakan agar tidak ada *glare* yang dapat mengganggu visual teater.

## 3. Dinding

Dinding pada *Blackbox Theatre* bisa di-*treatment* dengan panel-panel akustik agar suara dapat merambat dengan baik. Pintu dan jendela seringkali merupakan titik lemah dalam hal transmisi suara sehingga harus disegel dengan benar, dan diperlukan rakitan pintu berperingkat akustik dengan rangka dan segel integral. Dinding di bagian atas menggunakan panel akustik, dinding bagian bawah tidak usah menggunakan panel akustik untuk mendukung pantulan suara ke seluruh ruangan.

## 4. *Ceiling*

*Ceiling* dibangun dengan balok baja kecil yang disusun dalam pola kisi-kisi. Di atas kisi-kisi baja terdapat sistem akustik kayu lapis bercat hitam yang memantulkan suara kembali ke penonton sekaligus meminimalkan gaung. Terdapat panel di belakang grid yang mengarahkan suara ke arah panggung dan penonton.

### **2.1.5.2 Perpustakaan**

Spesifikasi untuk perpustakaan merupakan sebagai berikut (Alfari, 2015):

- 1. Lantai**

Material lantai yang cocok untuk digunakan adalah marmer, parket, vinyl, dan karpet. Lantai menggunakan karpet akan sangat cocok untuk digunakan di area duduk lesehan

- 2. Warna**

Warna yang cocok untuk digunakan pada perpustakaan adalah warna natural, seperti hijau, krem, dan putih.

- 3. Pencahayaan**

Pencahayaan yang ada pada perpustakaan sebaiknya pencahayaan alami dan buatan. Jika pencahayaan alami tersedia, gunakan pantulan cahaya tersebut.

## **2.2 Tinjauan Khusus**

### **2.2.1 Pengertian Cerita Rakyat**

Menurut Rampan, cerita rakyat adalah cerita yang berkembang di lingkungan sosial tertentu. Secara etimologis, cerita rakyat berasal dari istilah bahasa Inggris *folktale*. Menurut istilah tersebut, cerita rakyat adalah milik setiap masyarakat secara keseluruhan, dan cerita rakyat yang dimiliki masyarakat tertentu berbeda dari masyarakat yang lain. Cerita rakyat juga disebut sebagai *folklore* dengan arti cerita rakyat merupakan milik sebuah kelompok masyarakat yang berbeda dari kelompok masyarakat lain (Rampan, 2014).

Berdasarkan sudut pandang budaya, Soetarno mengatakan bahwa cerita rakyat adalah sebuah budaya yang diekspresikan melalui kata-kata dan berhubungan dengan berbagai aspek budaya. Aspek budaya tersebut dapat memiliki bentuk seperti agama dan kepercayaan, ekonomi, tradisi masyarakat, undang-undang, dan nilai-nilai moral pemilik cerita rakyat bersangkutan (Kanzunnudin, 2015). Cerita rakyat dapat digunakan sebagai jembatan untuk menjelaskan berbagai macam aspek. Hal ini dapat membuat pembaca cerita rakyat lebih mudah mengerti banyak aspek budaya hanya dengan membaca cerita rakyat.

### **2.2.2 Fungsi Cerita Rakyat**

Salah satu kekayaan sejarah dan kebudayaan masyarakat Indonesia adalah cerita rakyat. Cerita rakyat ditransmisikan dari nenek moyang ke generasi berikutnya dalam berbagai bentuk, baik secara lisan maupun tulis (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). William

Bascom (1954) mengatakan bahwa cerita rakyat memiliki empat fungsi utama, yaitu untuk menghibur, memvalidasi budaya, mendidik, dan mempertahankan keselarasan.

Salah satu fungsi cerita rakyat yang jarang disadari adalah fungsinya sebagai pengantar surat leluhur kepada generasi yang lebih muda. Menurut Joseph Campbell (NN, 2022), salah satu fungsi keberadaan mitologi adalah sebagai instruksi. Banyak pelajaran dan petuah yang terkandung dalam cerita rakyat, walaupun cerita tersebut sudah diterbitkan dan disebar beratus-ratus tahun yang lalu. Cerita-cerita tersebut bisa berisi surat atau bahkan peringatan kepada generasi muda.

Selain itu, terdapat juga fungsi pentingnya keberadaan cerita rakyat bagi orang dewasa, yaitu sebagai ilmu bantu dalam suatu penelitian. Cerita rakyat dapat membantu penelitian untuk menemukan asal usul dari komunitas yang berbeda, masa lalu, kesamaan budaya yang beragam dan tentu saja identitas etnis tertentu. Contoh penelitian yang pernah dilakukan adalah penelitian resepsi masyarakat Desa Keseneng terhadap mitos Kedung Wali yang membuktikan bahwa ritual resepsi Desa Keseneng dengan cerita rakyat Kedung Wali saling mempengaruhi satu sama lain secara tidak langsung (Roni, 2013).

### **2.2.3 Ciri Khas Cerita Rakyat**

Menurut James Danandja (1994), cerita rakyat memiliki beberapa ciri khas tersendiri yang dapat membedakannya dari cerita-cerita lainnya. Ciri khas tersebut adalah:

1. Cerita rakyat sering diwariskan dan ditransmisikan secara lisan
2. Cerita rakyat bersifat tradisional, yaitu tersebar dalam bentuk standar
3. Cerita rakyat memiliki banyak versi dan variasi yang berbeda
4. Cerita Rakyat memiliki fungsi dalam kehidupan kolektif, seperti alat pendidikan

dan protes sosial.

5. Cerita rakyat bersifat pra-logis, yaitu memiliki logikanya sendiri yang tidak mengikuti logika umum.
6. Cerita rakyat menjadi milik kolektif
7. Cerita rakyat biasanya memiliki beberapa bentuk rumusan

#### **2.2.4 Jenis Cerita Rakyat**

Menurut William R. Bascom (1954) cerita rakyat dapat dibagi menjadi tiga macam, yaitu:

##### **1. Mitos**

Mitos adalah cerita prosa populer yang dianggap benar-benar terjadi dan disakralkan oleh penulisnya. Mitos memiliki tokoh dewa dan makhluk setengah dewa. Cerita penempatan biasanya terjadi sejak lama di dunia lain, atau di dunia yang berbeda dari yang kita kenal sekarang. Mitos sering menceritakan datangnya kematian dan bentuk hewan unik. Mereka juga menceritakan tentang petualangan, kekerabatan, perang, dan cinta para dewa, dan banyak lagi.

##### **2. Legenda**

Legenda adalah prosa yang memiliki elemen mitologis yang nyata, tetapi tidak sakral. Tidak seperti mitos, legenda dicirikan oleh orang biasa atau, lebih sering, makhluk gaib. Karena saat terjadinya tidak terlalu jauh, tempat terjadinya hal ini adalah di dunia seperti yang kita kenal sekarang. Pemilik cerita menganggap legenda sebagai peristiwa yang benar-benar terjadi. Tidak seperti mitos, legenda adalah suci dan pragmatis. Karena sifatnya migratoris, legenda dikenal luas di banyak tempat.

### 3. Dongeng

Dongeng adalah cerita rakyat prosais yang tidak realistik dan tidak terbatas pada waktu dan tempat. Dongeng adalah kumpulan cerita pendek yang diceritakan secara lisan, sedangkan legenda dianggap sebagai sejarah umum. Dongeng diceritakan untuk hiburan sebagian besar. Namun, banyak cerita juga menceritakan kebenaran dan memberikan pelajaran (moral) atau bahkan sindiran.

#### 2.2.5 Elemen Cerita Rakyat

Cerita rakyat memiliki unsur intrinsik yang membentuknya. Unsur intrinsik cerita rakyat adalah tema, alur, latar, tokoh dan penokohan, dan amanat (Noy, Susanti, dan Beding, ND).

##### 1. Tema

Menurut Wahid (2004), Tema adalah ide utama dalam tulisan atau percakapan yang berfungsi sebagai landasan awal cerita oleh pengarang. Namun, seseorang hanya dapat mengetahui tema setelah membaca atau mendengarkan seluruh cerita.

##### 2. Alur

Alur adalah serangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan cerita yang diperankan oleh tokoh-tokoh dalam cerita sehingga membawa cerita ke dalam peristiwa. Menurut Aminuddin (2004), peristiwa yang terjadi dalam suatu cerita dibagi menjadi beberapa tahapan, di antaranya:

- a) Tahap *exposition*: tahap awal cerita, biasanya terdiri dari penjelasan tentang tempat, waktu, dan karakter yang berpartisipasi dalam peristiwa.
- b) Tahap *inciting force*: tahap saat sebuah kekuatan atau masalah muncul sebagai akibat dari perilaku seseorang dalam peristiwa tersebut.
- c) Tahap *rising action*: peristiwa panas dalam sebuah cerita karena adanya

konflik.

- d) Tahap *crisis*: peristiwa yang memicu konflik, atau konflik yang meningkat.
- e) Tahap *climax*: tahap puncak konflik yang terjadi
- f) Tahap *falling action*: tahap di mana tingkat konflik telah menurun sehingga ketegangan dalam cerita mereda.
- g) Tahap *conclusion*: bagian akhir dari cerita yang menyelesaikan masalah dan mengakhiri alurnya.

### 3. Latar

Menurut Wahid (2004), latar adalah penjelasan tentang di mana, kapan, dan bagaimana kondisi digambarkan dalam cerita. Beberapa kategori termasuk dalam latar adalah sebagai berikut:

- a) Latar tempat: penjelasan tentang tempat cerita terjadi.
- b) Latar waktu: penjelasan tentang kapan peristiwa berlangsung.
- c) Latar sosial budaya: penjelasan tentang kondisi lingkungan sekitar yang diceritakan.

### 4. Tokoh

Penokohan berasal dari kata tokoh yang memiliki arti pelaku karena yang diterapkan dalam cerita merupakan watak-watak atau pelaku cerita saja. Menurut Wahid (2004), berbagai pengalaman batin yang dialami tokoh-tokoh dalam cerita memungkinkan pembaca untuk mengikuti jalan cerita dengan keberadaan mereka.

## 5. Amanat

Cerita rakyat biasanya memiliki nilai moral yang ingin disampaikan oleh pengarang. Menurut Sudjiman (Zulfahnur, 1997), sastra lisan memiliki amanat yang terdapat secara implisit ataupun eksplisit. Amanat implisit disampaikan melalui penokohan, seperti tingkah laku tokoh, karakter, dan lainnya. Amanat eksplisit disampaikan secara langsung di akhir cerita, seperti ajakan, peringatan, anjuran, larangan, nasehat, dan lainnya.

### 2.2.5 Data Cerita Rakyat Jawa

Menurut Statistik Kebudayaan 2019 (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Sekretariat Jenderal Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan, 2019) jumlah cerita rakyat Jawa sebanyak 133 cerita rakyat. Cerita rakyat Jawa terdiri dari 49 cerita rakyat Jawa Tengah, 77 cerita rakyat DI Yogyakarta, dan 7 cerita rakyat Jawa Timur. Pembagian jumlah cerita rakyat sesuai dengan provinsinya masing-masing adalah sebagai berikut:

TABEL / TABLE : 2  
JUMLAH CERITA RAKYAT DI INDONESIA BERDASARKAN JENIS DI TIAP PROVINSI  
NUMBER OF FOLKLORE BY TYPE AND PROVINCE  
TAHUN / YEAR 2018

KEPERCAYAAN TRADISI 19

No.	Provinsi Province	Dongeng Fairy tale	Legenda Legend	Mite Mite	Jumlah Total
1	DKI Jakarta	10	4	-	14
2	Jawa Barat	6	8	-	14
3	Banten	-	-	-	-
4	Jawa Tengah	13	25	11	49
5	DI Yogyakarta	5	66	6	77
6	Jawa Timur	2	5	-	7

Gambar 2: Tabel Cerita Rakyat Jawa

Sumber : Statistik Kebudayaan, 2019