

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cerita rakyat merupakan salah satu sastra yang termasuk ke dalam sastra lisan. Cerita rakyat juga dapat diartikan sebagai ekspresi kebudayaan suatu masyarakat lewat Bahasa yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya seperti agama dan kepercayaan, peraturan kegiatan ekonomi, sistem kekeluargaan dan susunan nilai sosial masyarakat tersebut (Isnain dalam Pratama E, 2018). Cerita rakyat memiliki fungsi tersendiri yaitu sebagai sistem proyeksi diri, sebagai alat pengesahan suatu Lembaga kebudayaan, sebagai alat pendidikan anak, dan sebagai alat pemaksa atau pengawas norma-norma masyarakat di suatu daerah. Memang benar adanya, dahulu cerita rakyat dijadikan sebagai alat untuk mendidik anak-anak dengan kisah-kisah yang terkesan menakutkan agar anak-anak patuh dan tunduk pada orangtua mereka.

Cerita rakyat terdiri dari 3 kategori, diantaranya : (a) Mite (Myth), merupakan cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi dan dianggap suci oleh masyarakat sekitar. Biasanya mite diperankan oleh dewa-dewa atau makhluk setengah dewa. (b) Legenda (Legend), merupakan cerita prosa yang dianggap oleh pemilik cerita benar adanya atau sungguh pernah terjadi. Legenda biasanya bersifat keduniawian walaupun seringkali diperankan oleh

manusia-manusia yang memiliki kesaktian. Legenda seringkali dianggap sebagai sejarah kolektif (folk history), sejarah kolektif merupakan cerita yang berkembang secara gabungan atau bersamaan disuatu kelompok. Walaupun sejarah itu tidak tertulis dan telah mengalami perubahan-perubahan dari segi cerita. (c) Dongeng (folktale), merupakan cerita karangan yang dianggap tidak terjadi dan biasanya diceritakan dengan tujuan hiburan (Danandjaja, J, 1984: 83-84 dalam Pratama E, 2018).

Saat ini, kelestarian cerita rakyat mulai redup dan mulai tergantikan. Faktanya, pada zaman ini anak-anak lebih menyukai cerita-cerita terjemahan luar negeri dibandingkan cerita rakyat nusantara. Padahal, cerita rakyat merupakan warisan nenek moyang yang sudah seharusnya dilestarikan sebagaimana mestinya serta memiliki nilai-nilai yang patut diteladani dari cerita rakyat. Seperti nilai moral, nilai adat/istiadat, nilai pendidikan agama, dan nilai pendidikan sejarah. Perlu disadari bahwa nilai-nilai di atas sudah seharusnya dimiliki sebagai generasi penerus bangsa.

Hingga saat ini cerita rakyat mengalami beberapa fase dalam perkembangannya. Dahulu cerita rakyat hanya disampaikan dengan cara lisan oleh orang tua kepada anak-anaknya. Lalu, seiring berkembangnya zaman cerita rakyat mulai memasuki media cetak atau buku-buku yang bertema cerita rakyat dengan istilah buku cerita. Tentu diharapkan cerita rakyat dapat dinikmati oleh berbagai kalangan di masyarakat. Namun dengan adanya fakta bahwa Indonesia

menduduki peringkat 61 Dunia dalam kategori budaya membaca. Maka, Hal ini menjadi pengaruh bagi cerita rakyat yang dikemas kedalam Buku Cerita, mengingat kurangnya minat baca masyarakat di Indonesia. Demi kelestarian cerita rakyat, akhirnya cerita rakyat berkembang dalam dunia digital seperti *smartphone*. Hal ini menjadi angin segar bagi cerita rakyat sendiri dengan harapan cerita rakyat akan semakin mudah untuk diakses dan dinikmati melalui aplikasi *smartphone*. Tetapi, pada kenyataannya anak-anak di Indonesia cenderung menggunakan *smartphone* sebagai alat untuk bermain *game* atau bersosial media. Dari permasalahan tersebut, akhirnya cerita rakyat kini mulai merambah ke dunia audio visual seperti *youtube*. Cerita rakyat yang dijadikan animasi bergerak sehingga penikmat cukup duduk, melihat dan mendengarkan cerita rakyat tersebut. Pada fase perkembangan ini, semakin dimudahkan untuk menikmati sekaligus memahami isi cerita rakyat.

Namun, pada zaman sekarang, anak-anak lebih menyukai tontonan yang diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia seperti serial Naruto, Frozen, Doraemon, dan Lainnya. Ditambah lagi dengan gencarnya film-film asing di Indonesia seperti Avengers, Spiderman, Batman dan lainnya. Fakta tersebut disampaikan oleh Mahyudin Al Mudra, SH., MM dalam tulisannya yang berjudul "Mewariskan Cerita Rakyat Nusantara di Tengah Pluralisme Budaya" bahwa cerita rakyat nusantara bersaing dengan komik, film kartun Jepang dan lainnya didalam ranah berbagai media.

Memahami fakta-fakta diatas sudah sewajarnya generasi muda saat ini berupaya untuk tetap melestarikan budaya sastra lisan tersebut. Selain melestarikannya, cerita rakyat juga dapat dijadikan sebagai hiburan bahkan dapat menjadi media pendidikan karakter.

Seperti yang dikemukakan oleh ahli Psikologi Bernadet Maress yang menyebutkan bahwa keteladan merupakan salah satu metode pendidikan karakter dengan meneladani suatu kisah atau karakter penokohan. Lalu, metode bercerita dengan metode ini anak-anak diajak untuk mendengarkan dan melihat lalu mengimajinasikan cerita yang mereka tangkap sehingga timbul rasa ingin untuk menjadi apa yang diimajinasikan. Dan yang terakhir adalah metode simulasi, metode ini menuntut anak-anak untuk memainkan atau menonton sebuah peran dalam suatu kondisi sesuai dengan cerita yang dimainkan.

Metode diatas berfungsi membawa anak-anak kedalam sebuah kondisi yang mengharuskan untuk fokus terhadap cerita serta memahami cerita tersebut. Dapat disimpulkan, pendalaman sebuah cerita tidak hanya harus dengan membaca namun dengan metode-metode diatas pun cerita rakyat tetap dapat dinikmati sebagai hiburan maupun edukasi. Sehingga Metode di atas sangat berguna untuk mendukung serta menjadi dasar untuk mengembangkan cerita rakyat agar dapat dinikmati secara personal atau kelompok melalui suasana ruang.

Untuk mendukung permasalahan diatas maka, metode-metode tersebut akan diaplikasikan kedalam interior sehingga dapat menimbulkan persepsi pengunjung terhadap suasana ruang nantinya. Persepsi merupakan kesan yang timbul akibat adanya kontak langsung yang terjadi pada indera terhadap suatu objek atau biasa disebut multisensori. Multisensori sendiri memiliki 5 pancaindera yang dapat memaksimalkan proses pendalaman cerita rakyat terhadap ruang interior yaitu *visual* (penglihatan), *auditori* (pendengaran), *kinestetik* (pergerakan), *taktil* (perabaan) dan *olfotorik* (penciuman).

Multisenori visual merupakan dasar Perancangan Interior Museum Cerita Rakyat Jawa & Bali di Bandung agar pengunjung dapat merasakan secara langsung suasana cerita rakyat (suasana ruang) melalui pendekatan multisensory visual yang diaplikasikan pada elemen interior museum nantinya. Salah satunya dengan pengembangan latar cerita yang diterapkan pada interior dengan mengambil latar-latar utama yang terdapat didalam cerita. Kategori visual akan menghadirkan berupa desain ruang yang menyimbolkan latar sehingga penggambaran latar yang akan diterjemahkan secara implisit artinya tidak secara tegas menggambarkan bentuk/material yang dimaksud.

Tiap daerah di Indonesia memiliki cerita rakyatnya tersendiri sebagai nilai kearifan lokal yang dapat disimak untuk menjadi alternatif dalam Pendidikan karakter anak. Selain menjadi alternatif Pendidikan karakter bagi anak, cerita rakyat dapat menjadi hiburan sekaligus ikut

serta dalam melestarikannya, maka dari itu pengetahuan mengenai berbagai macam judul cerita rakyat di Indonesia perlu dihadirkan sebagai sarana edukasi penambah wawasan pengunjung.

Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi di Jawa dan Bali sangat berkembang pesat, ditambah lagi dengan gencarnya wisatawan asing berkunjung untuk berlibur. Hal tersebut berpotensi adanya pergeseran kebudayaan di daerah dikarenakan bercampurnya kebudayaan Asing yang dibawa oleh wisatawan mancanegara dengan kebudayaan lokal. Maka dari itu, perlu perhatian khusus mengenai pentingnya Pendidikan karakter anak agar dapat menjadi generasi penerus bangsa yang berkualitas. Maka dari itu cerita rakyat Jawa & Bali menjadi fokus utama dalam perancangan Interior Museum ini.

Dalam upaya melestarikan cerita rakyat Indonesia maka timbullah sebuah ide untuk merancang Interior Museum Cerita Rakyat Jawa dan Bali di Bandung dengan dasar metode keteladanan, bercerita dan simulasi dengan pendekatan multisensori visual yang diharapkan memberikan persepsi kepada pengunjung terhadap cerita yang dihadirkan didalam museum dengan melibatkan indera penglihatan serta menghadirkan penambah wawasan mengenai berbagai judul cerita rakyat daerah di Indonesia. Pemilihan kota Bandung sebagai lokasi perancangan dirasa tepat. Karena selain Bandung menjadi destinasi wisata andalan masyarakat luar kota, Bandung juga memiliki identitas sebagai kota Kreatif menurut Unesco. Sehingga dengan

adanya museum ini semoga menjadi salah satu ikon baru bagi Kota Bandung yang merealisasikan cerita rakyat kedalam sebuah museum.

1.2 Fokus Permasalahan

1. Perlunya ruang pameran & area simulasi dengan pendekatan multisensori visual yang melibatkan indera penglihatan dengan pengaplikasian pada elemen interior sehingga memberikan persepsi pada pengunjung mengenai latar cerita rakyat secara umum melalui media ruang
2. Cerita rakyat merupakan warisan nenek moyang yang sudah seharusnya dijaga dan dilestarikan keberadaannya. Pengunjung diharapkan dapat memahami isi dan makna cerita rakyat dan juga mengenal daerah asal cerita. Sehingga diperlukan metode taksonomik dalam penyajian cerita rakyat yang dapat membantu pengunjung memahami cerita dan mengetahui asal muasal daerah cerita tersebut.
3. Museum cerita rakyat Jawa & Bali merupakan fasilitas rekreasi dan edukasi yang bertujuan memperkenalkan berbagai macam judul cerita rakyat dari berbagai daerah di Indonesia terutama Pulau Jawa dan Bali. Alur pada museum ini akan didesain menggunakan pendekatan multisensori visual yang diadaptasi dari beberapa latar cerita yang ada di Jawa & Bali. Selain itu, pengaplikasian ikon rumah adat Jawa hingga Bali pada ruang

pamer akan menambah kesan seolah-olah pengunjung melakukan perjalanan dari Jawa Barat hingga Bali.

1.3 Permasalahan Perancangan

1. Bagaimana merancang fasilitas area pameran agar pengunjung mendapatkan persepsi yang kuat dari latar cerita ?
2. Bagaimana penerapan alur museum sehingga pengunjung dapat memahami isi dan makna cerita berdasarkan daerah asal pada ruang pameran ?
3. Bagaimana menciptakan citra ruang yang mencerminkan suasana latar cerita rakyat Jawa & Bali ?

1.4 Ide/Gagasan

Berdasarkan judul perancangan diatas yaitu Perancangan Interior Museum Cerita Rakyat Jawa & Bali di Bandung. Perancangan ini bertujuan untuk melestarikan kembali budaya lisan cerita rakyat Indonesia terutama Jawa dan Bali. Selain itu, museum ini dapat dijadikan tempat rekreasi bagi keluarga namun tidak meninggalkan esensi edukasi didalamnya.

Dalam perancangannya museum ini menerapkan 3 aspek penting dalam penyampaian cerita yaitu keteladanan yang terdapat didalam isi cerita, lalu ada aspek bercerita hal ini akan diaplikasikan pada ruang mendongeng dan membuat cerita nantinya dan yang terakhir adalah ruang simulasi yang akan diterapkan dengan pendekatan multisensori pada alur ruangan yang diharapkan dapat menciptakan

persepsi pengunjung melalui suasana ruang yang ditimbulkan didalamnya serta dapat diterima dikalangan masyarakat milenial saat ini. Berikut kategori multisensory visual yang akan menjadi perhatian khusus dalam perancangan nantinya :

a. Indera Penglihatan (*Visual*)

Pendekatan multisensory yang akan diterapkan pada kategori ini adalah penggambaran suasana latar cerita rakyat secara umum yang menggambarkan alam sekitar yang diterapkan secara implisit atau tidak dengan jelas mengaplikasikan suatu latar cerita pada elemen interior, seperti pengaplikasian air yang tidak asli atau pepohonan tidak asli. Maka, penggunaan material yang “menyerupai” dirasa sangat cocok diaplikasikan karena tidak menimbulkan masalah baru seperti air asli yang harus dirawat agar tidak keruh. Selain itu, yang akan menjadi perhatian adalah objek yang dapat membangun suasana perasaan pengunjung yaitu yang akan menimbulkan kesan seperti suasana hangat, dingin bahkan panas yang akan diterjemahkan melalui teknis pencahayaan serta penggunaan material.

Perancangan Interior Museum Cerita Rakyat Jawa dan Bali ini menggunakan teknik *oneway* dengan *storyline* yang memberikan suasana latar cerita rakyat Jawa Barat hingga Bali terhadap alur ruang dengan metode taksonomik yaitu penyampaian cerita rakyat akan dikelompokkan menurut kondisi geografis serta jenis ceritanya. Diantaranya adalah area perkembangan cerita rakyat berdasarkan

media yang dipakai merupakan area yang memberikan informasi berupa penggambaran cara bercerita orang pada jaman dahulu, buku-buku cerita pada jaman dahulu, serta penggambaran menikmati cerita dengan teknologi yang ada sekarang ini. Selain itu akan ada galeri yang berisi tentang informasi berbagai macam judul cerita rakyat di Indonesia sebagai penambah wawasan bagi pengunjung mengenai cerita rakyat nusantara. Yang terakhir adalah area simulasi cerita rakyat Jawa & Bali dimana pengunjung akan berperan seolah-olah sedang ada didalam cerita dalam ruang simulasi ini.

Dengan tujuan memaksimalkan Perancangan Interior Museum Cerita Rakyat Jawa dan Bali. Maka, perlu beberapa fasilitas yang dapat mendukung serta memaksimalkan dalam penyampaian cerita rakyat tersebut. Berikut beberapa fasilitas yang akan dihadirkan dalam perancangan :

- a. Area pameran proses perkembangan cerita rakyat nusantara. Area ini menginformasikan tentang perkembangan cerita rakyat di Indonesia dari awal hingga akhir melalui beberapa media diantaranya buku cerita asli, media teknologi asli, beberapa benda pameran replika, video animasi serta 3D hologram tokoh cerita rakyat yang terkoneksi pada layar sentuh yang dapat dioperasikan oleh pengunjung.
- b. Area simulasi Mitos Jawa & Bali. Merupakan, area simulasi cerita rakyat yang dikelompokkan berdasarkan daerah Jawa Barat hingga Bali.

- c. Area simulasi Legenda Jawa & Bali. Merupakan, area simulasi cerita rakyat yang dikelompokkan berdasarkan daerah Jawa Barat hingga Bali.
- d. Area simulasi Dongeng Jawa & Bali. Merupakan, area simulasi cerita rakyat yang dikelompokkan berdasarkan daerah Jawa Barat hingga Bali.
- e. Area Galeri cerita rakyat yang tersebar di Indonesia. Merupakan, area penyampaian informasi tambahan berupa penyampaian cerita rakyat secara singkat melalui teknik audio visual.
- f. Bioskop 4D, merupakan ruang untuk menonton cerita rakyat.
- g. Perpustakaan

1.5 Maksud dan Tujuan Perancangan

1. Maksud Perancangan

Cerita Rakyat merupakan salah satu budaya sastra lisan yang diwariskan oleh orang-orang terdahulu. Di Indonesia sendiri memiliki banyak sekali judul-judul cerita rakyat. Maka, maksud perancangan ini adalah mengangkat kembali eksistensi cerita rakyat melalui media yang berbeda. Sehingga, dapat menarik perhatian dan atensi masyarakat.

2. Tujuan Perancangan

perancangan ini bertujuan sebagai wadah seluruh cerita rakyat nusantara secara umum serta cerita rakyat Jawa dan Bali khususnya. Sehingga diharapkan perancangan ini dapat menjadi

tempat rekreasi dan edukasi bagi masyarakat Indonesia maupun mancanegara.