

BAB 2

TINJAUAN TEORI DAN DATA PADA PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM CERITA RAKYAT JAWA & BALI

2.1 Tinjauan Umum Museum

2.1.1 Pengertian Museum

Museum merupakan sebuah gedung yang digunakan sebagai tempat pameran tetap yang perlu mendapatkan perhatian umum, seperti sejarah, seni, dan ilmu. Museum juga dapat dikatakan sebagai tempat penyimpanan barang-barang kuno (KBBI, 2020). Sementara itu, menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 Tentang Museum, bahwa museum adalah lembaga yang memiliki fungsi untuk melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi serta mengkomunikasikannya kepada masyarakat. Mengacu pada penjelasan museum menurut Douglas A. Allan seorang ahli geologi dan kurator yang lahir di Britania Raya pada Januari 1896 menyimpulkan bahwa museum merupakan sebuah gedung yang didalamnya terdapat benda-benda yang dapat dipergunakan untuk penelitian dan kesenangan atau rekreasi.

2.1.2 Fungsi Museum

Berdasarkan hasil musyawarah umum ke-11 International Council of Museum (ICOM) pada tahun 1974 di Denmark, fungsi museum diantaranya yaitu:

1. Pengumpulan dan pengamanan warisan alam dan budaya
2. Dokumentasi dan penelitian ilmiah
3. Konservasi dan preservasi
4. Penyebaran dan perataan ilmu untuk umum
5. Pengenalan dan penghayatan kesenian
6. Visualisasi warisan alam dan budaya
7. Cerminan pertumbuhan peradaban umat manusia
8. Pembangkit rasa bersyukur dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa

2.1.3 Jenis Museum

1. Berdasarkan Koleksinya

Berdasarkan tingkatan koleksinya, jenis museum terbagi menjadi 3 diantaranya :

- a. Museum Nasional

Merupakan museum yang termasuk kedalam taraf nasional. Biasanya didalam museum ini terdapat benda-benda koleksi dari berbagai daerah di suatu Negara.

b. Museum Regional

Merupakan museum yang termasuk kedalam taraf kedaerahan regional dan bersifat terbatas. Biasanya memiliki benda koleksi yang berasal dari daerah regional tempat museum tersebut berdiri.

c. Museum Lokal

Merupakan museum yang termasuk kedalam taraf daerah saja. Museum ini biasanya memiliki koleksi yang terbatas yang bersifat warisan atau budaya setempat tempat berdirinya museum tersebut.

2. Berdasarkan Penyelenggaraannya

Terdapat 2 jenis museum yang berdasarkan penyelenggaraannya, yaitu :

a. Museum Pemerintah

Merupakan museum yang berada dibawah pengawasan dan dikelola langsung oleh pemerintah pusat maupun pemerintah daerah.

b. Museum Swasta

Merupakan museum yang bersifat mandiri atau dikelola oleh perseorangan namun untuk pendirian museum ini tetap harus melakukan perizinan kepada pemerintah setempat.

3. Berdasarkan ICOM

ICOM atau International Council of Museum merupakan lembaga swadaya masyarakat yang didirikan pada tahun 1964 serta memiliki hubungan resmi dengan UNESCO serta Dewan Ekonomi dan Sosial PBB. Mengklasifikasikan sebanyak 6 jenis museum. Diantaranya :

a. Art Museum

Adalah museum yang mengelola, menyimpan serta mengumpulkan benda-benda yang berkaitan dengan bidang kesenian.

b. Arkeologi dan History Museum

Adalah museum yang memiliki koleksi benda-benda arkeologi dan benda bersejarah yang berhubungan dengan manusia beserta peradabannya.

c. National Museum

Merupakan museum yang memiliki benda koleksi yang didapat dari daerah-daerah dalam suatu Negara.

d. Natural History Museum

Merupakan museum ilmu alam yang didalamnya terdapat hal-hal yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan alam.

e. Science and Technology Museum

Merupakan museum yang berkaitan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

f. *Specialized Museum*

Merupakan museum khusus yang memiliki koleksi benda yang tidak termasuk kedalam klasifikasi 5 poin diatas.

2.1.4 Tata Pameran pada Museum

Perlunya perhatian terhadap tata pameran didalam sebuah museum dirasa sangat penting. Karena pameran dalam museum berperan sebagai penyampai informasi, sehingga apabila pameran dirancang dengan maksimal maka akan berdampak pada terjaganya benda koleksi dalam museum maupun berbagai macam aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung.

Pameran didalam museum berfungsi sebagai media penyampaian informasi museum dengan masyarakat sebagai pengunjung yang bertujuan agar penyampaian ide atau informasi yang berkaitan dengan bukti kebudayaan manusia dengan lingkungannya melalui bantuan metode audio visual (Yoseph, 2015).

1. Jenis Pameran

Jenis pameran dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu :

a. Pameran Tetap

Merupakan pameran yang diadakan secara rutin setiap tahunnya. Biasanya tema pameran menyesuaikan dengan jenis, visi dan misi museum. Jumlah ideal koleksi yang disajikan pada jenis pameran ini adalah 25 sampai 40 persen dari koleksi yang dimiliki museum serta dilakukan pergantian koleksi pada jangka waktu yang telah ditentukan sebelumnya.

b. Pameran Temporer

Jenis pameran ini memamerkan koleksi dalam kurun waktu yang lebih singkat daripada jenis pameran tetap dengan tujuan memberikan informasi tambahan kepada pengunjung dengan tema yang khusus.

2. Metode Pameran

a. Metode pendekatan secara intelektual, merupakan teknik penyajian benda-benda koleksi dengan mengungkapkan informasi berupa kegunaan atau fungsi dari benda tersebut.

b. Metode penggunaan romantik (evoaktif), merupakan teknik penyajian benda koleksi museum yang menyertakan suasana tertentu yang berhubungan dengan benda koleksi tersebut.

- c. Metode pendekatan estetik, merupakan teknik penyajian benda koleksi museum yang menonjolkan sisi artistik pada benda koleksi.
- d. Metode pendekatan simbolik, merupakan teknik penyajian benda koleksi dengan symbol-simbol tertentu sebagai media interpretasi pengunjung
- e. Metode pendekatan kontemplatif, merupakan teknik penyajian benda koleksi yang bertujuan untuk membangun imajinasi pengunjung terhadap benda koleksi
- f. Metode pendekatan interaktif, merupakan teknik penyajian benda koleksi dimana pengunjung dapat berinteraksi secara langsung dengan benda koleksi. Penyajian interaktif sendiri dapat berupa teknologi informasi.

2.1.5 Tata Penyajian Koleksi Museum

Penyajian koleksi merupakan suatu cara berkomunikasi antara pengunjung dengan benda koleksi lainnya dengan bantuan media teks, gambar, ilustrasi serta pendukung lainnya.

1. Prinsip Penyajian Koleksi

- a. Sistematika atau alur cerita pada pameran, hal ini sangat penting karena akan mempermudah

komunikasi serta penyampaian informasi antara benda koleksi dengan pengunjung.

- b. Koleksi yang mendukung alur cerita yang disajikan didalam ruang harus dipersiapkan semaksimal mungkin agar penyajian koleksi dapat terlihat keterkaitannya.

2. Penataan Koleksi

- a. Tematik, merupakan teknik penataan koleksi berdasarkan tema dan subtema
- b. Taksonomik, merupakan teknik penyajian koleksi berdasarkan kelompok atau sistem klasifikasi
- c. Kronologis, merupakan teknik penyajian koleksi berdasarkan kurun waktu dari dulu hingga sekarang atau sebaliknya.

2.1.6 Klasifikasi Fasilitas

Pembagian fasilitas untuk melengkapi aktivitas yang ada didalam museum dapat dibagi menjadi enam, diantaranya :

1. Fasilitas umum, berfungsi sebagai penampung aktivitas umum sebelum memasuki fasilitas lainnya.
2. Fasilitas pameran, berfungsi sebagai area utama yang berisi benda pameran dengan klasifikasi pameran tetap maupun temporer.
3. Fasilitas administrasi, berfungsi sebagai penampung kegiatan para petugas administrasi yang mengelola

keuangan, registrasi, surat-menyurat, ketenagakerjaan, serta keamanan museum.

4. Fasilitas pendidikan, berfungsi sebagai area kegiatan pendidikan yang berada didalam museum (berbeda dengan fasilitas pameran)
5. Fasilitas penelitian dan perawatan koleksi museum, berfungsi menampung kegiatan penelitian didalam maupun diluar museum serta sebagai kegiatan perbaikan benda koleksi yang rusak atau yang akan dipamerkan.
6. Fasilitas servis, berfungsi sebagai penampungan kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan perbaikan, pemeliharaan, kebersihan dan pengawasan terhadap benda koleksi.

2.1.7 Persyaratan Umum

Persyaratan berdirinya sebuah museum :

1. Lokasi yang strategis

Lokasi harus terletak jauh dari pusat industri yang termasuk kedalam lokasi yang kurang sehat bagi masyarakat. Karena, pemilihan lokasi yang strategis dapat memudahkan masyarakat untuk menjangkanya hal ini berdasarkan kepentingan masyarakat umum.

2. Persyaratan Bangunan

Terdapat dua persyaratan bangunan museum, antara lain:

a. Persyaratan Umum

- Pembagian aktivitas dan fungsi ruang yang harus diatur
- Sistem keamanan yang terjamin
- Keramaian dan kepadatan di lokasi sekitar museum
- Memiliki pintu masuk yang diperuntukkan khusus bagi pengunjung
- Memiliki pintu masuk khusus bagi pengelola museum

b. Persyaratan Khusus

- Bangunan utama museum harus mampu menjadi area kegiatan pameran tetap maupun temporer
- Bangunan auditorium harus memenuhi standar akustika yang baik sehingga suara yang dihasilkan dari dalam bangunan tidak mengganggu aktivitas diluar bangunan. Serta dapat menjadi bangunan fungsional untuk dipergunakan sebagai ruang pertemuan atau diskusi.
- Bangunan khusus harus memiliki akses yang khusus pula serta memiliki tingkat keamanan yang cukup baik.

- Bangunan administrasi yang lokasinya harus strategis dengan bangunan lainnya sehingga akan mudah dalam mencapai area lain.

3. Persyaratan Ruang

Pada dasarnya ruang pameran merupakan fungsi utama dari sebuah museum. Maka dari itu museum memiliki beberapa persyaratan teknis yang harus diperhatikan, antara lain :

a. Pencahayaan

Kebutuhan dan sistem pencahayaan akan bergantung pada fungsi ruang yang dipakai. Karena, kerusakan pada benda koleksi yang disebabkan oleh cahaya bersifat kumulatif serta tidak terhindarkan, cahaya yang bersifat mempercepat kerusakan pada permukaan benda koleksi sehingga pencahayaan dapat berpotensi menyebabkan benda koleksi memudar, gelap dan mempercepat penuaan.

Cahaya yang terlihat adalah kombinasi dari berkas cahaya merah, jingga, kuning, hijau, biru, dan ungu. Panjang gelombang cahaya ini adalah 400-700 nanometer (nm). Rentang ultraviolet adalah 300-400 nm. Cahaya di kisaran biru hingga akhir dari spektrum ultraviolet memiliki energi lebih dan dapat lebih

merusak objek (Museology Heritage Management dalam Babaro, 2010)

- **Pencahayaan Buatan**

Pencahayaan buatan merupakan cahaya yang didapatkan melalui sumber cahaya selain cahaya alami sehingga cahaya ini memiliki karakter yang unik dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan. Cahaya buatan berfungsi sebagai pelengkap dalam menunjang kebutuhan manusia jika cahaya alami kurang memadai kegiatan tersebut. (Menurut pangestu, 2009) Secara umum pencahayaan dapat dibagi menjadi 6 tipe dalam penerapannya. Diantaranya :

- a) **Pencahayaan Merata**, merupakan pencahayaan yang didapatkan dari penerapan sumber cahaya pada area plafon dengan jarak tertentu sehingga dapat menyebarkan cahaya dengan merata.
- b) **Pencahayaan terarah**, merupakan pencahayaan yang difokuskan kepada suatu benda atau area tertentu.
- c) **Difusi cahaya memantul**, merupakan cahaya yang bersifat tidak langsung atau tersembunyi sehingga yang terlihat hanya cahaya hasil

pemantulannya terhadap sebuah media dapat berupa dinding atau plafon.

- d) Pencahayaan setempat, merupakan cahaya yang berfokus pada benda dengan area sekeliling benda atau area.
 - e) Aksen cahaya, merupakan aksen cahaya yang digunakan dengan tujuan untuk menonjolkan benda pameran. Biasanya memiliki kekuatan cahaya sepuluh kali lebih besar daripada cahaya disekitarnya.
 - f) Cahaya dekoratif, merupakan cahaya yang sengaja dijadikan sebagai elemen estetis atau bagian utama dari sebuah pameran.
- Pencahayaan Alami
Untuk menanggulangi pengaruh buruk yang mungkin ditimbulkan oleh cahaya matahari yang masuk ke dalam ruang pameran, cahaya tersebut harus terlebih dahulu dipantulkan melalui bidang dinding atau sebagainya sehingga benda koleksi yang peka terhadap sinar matahari seperti yang terbuat dari kertas, tekstil, dan benda berwarna, terlindung dari bahaya kerusakan akibat pengaruh sinar alami (Iswidarti M, 2015).

Pencahayaan alami berdasarkan sifatnya, dibagi menjadi :

a) Pencahayaan langsung

Merupakan pencahayaan yang berasal dari matahari atau secara langsung melalui atap/vide, jendela, genting kaca, dan lain-lain.

b) Pencahayaan tidak langsung

Merupakan pencahayaan yang diperoleh dari sinar matahari secara tidak langsung. Sistem pencahayaan tersebut banyak kita temui penggunaannya dalam perancangan ruang dalam melalui skylight, permainan bidang kaca, dan lain-lain.

b. Penghawaan

Terdapat dua jenis penghawaan dengan fungsi yang berbeda. Yang pertama adalah penghawaan alami, merupakan penghawaan yang berasal dari angin dengan penerapan jendela yang tinggi pada sisi bangunan serta menerapkan jendela yang rendah pada arah yang berlawanan atau biasa disebut *Cross Ventilation*. yang kedua adalah penghawaan buatan yang bersumber dari AC, pada umumnya sumber penghawaan ini digunakan pada area benda pameran karena dapat diatur temperatur dan kelembabannya

(Smita J. Baxi Vinod p. Dwivedi, *modern museum, Organization and partice in india*, New Delhi, Abinar publications, hal 34 dalam Babaro, 2010).

c. Temperatur / kelembaban

Sumber cahaya buatan yang dipaparkan langsung kepada benda berpotensi membuat benda menjadi rusak serta perlunya diperhitungkan kelembabannya. Oleh karena itu, suhu dan kelembaban yang optimal harus diterapkan pada ruang pameran, ruang penyimpanan koleksi dan ruang konservasi (New Metric Hand Book, Museum and Galleries).

d. Akustik

Akustik adalah peralatan, material atau tata cara yang dilakukan demi mencapai kualitas bunyi yang baik. Sementara itu, Akustika adalah semua hal yang berhubungan dengan bunyi secara keilmuan (Akustika Bangunan, Christina E. Mediasatika, 2005). Pada dasarnya museum dirancang untuk mengkomunikasikan sebuah informasi kepada pengunjung dapat melalui pembimbing tour, berupa audio dan lain sebagainya. Maka, aspek akustik pada museum sangat perlu diperhatikan agar dapat meminimalisir kebisingan yang terjadi selama didalam museum.

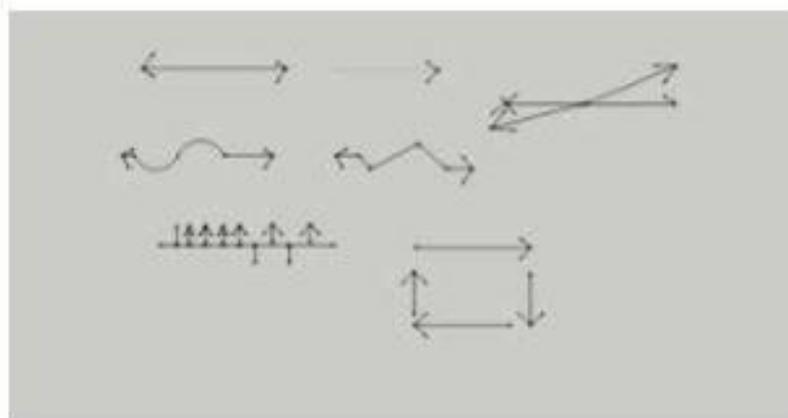
2.1.8 Sirkulasi dan Gerak pada Ruang Pameran

Alur sirkulasi pada ruang pameran berperan penting dalam membantu pengunjung agar lebih mudah dalam memahami dan melihat koleksi museum yang dipamerkan. Pada dasarnya alur pameran di setiap museum berbeda-beda ini tergantung pada alur cerita yang ingin disampaikan pada pameran tersebut.

Berikut beberapa tipe alur sirkulasi pada ruang pameran, diantaranya :

1. Linear

Pada dasarnya semua jalan pada sebuah alur didasari oleh garis lurus namun hal ini dapat dikembangkan menjadi beberapa alternatif alur agar membentuk alur yang berbeda.

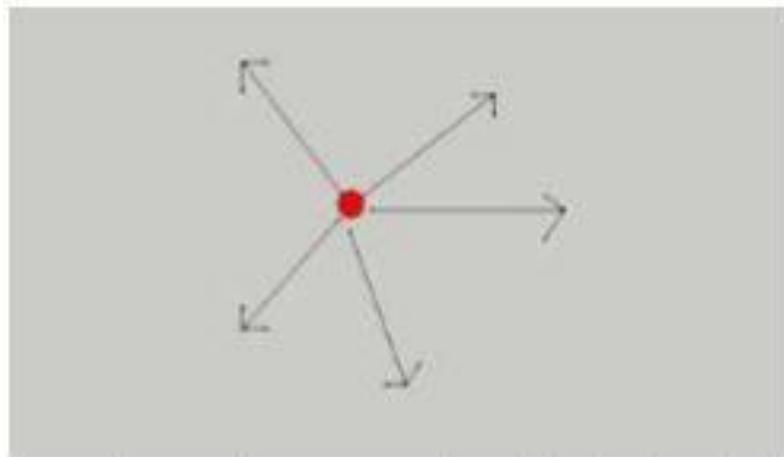


Gambar 2.1 Alur Sirkulasi Linear

Sumber : Babaro W, 2010

2. Radial

Pola ini merupakan pola yang berkembang dari satu titik pusat menyebar kesudut lain atau sebaliknya dari berbagai sudut menuju satu titik utama.

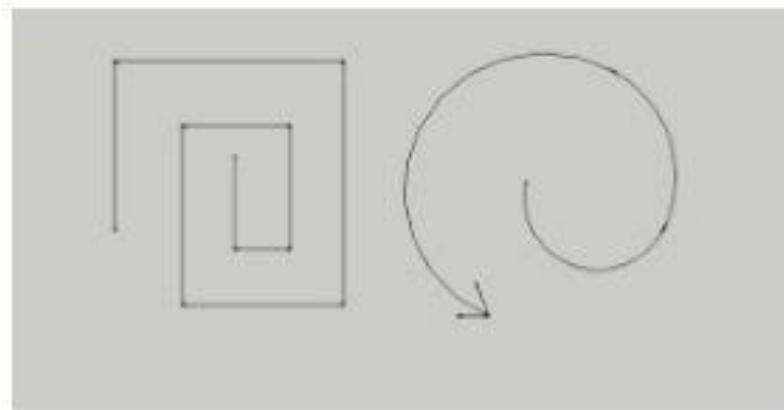


Gambar 2.2 Alur Sirkulasi Radial

Sumber : Babaro W, 2010

3. Spiral

Merupakan pola alur yang berawal dari satu titik pusat lalu mengelilinginya serta semakin menjauh dari titik pusat tersebut.

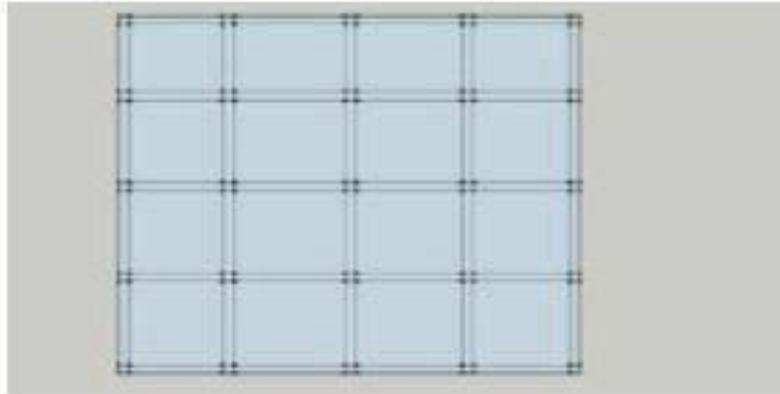


Gambar 2.3 Alur Sirkulasi Spiral

Sumber : Babaro W, 2010

4. *Network*

Atau jaringan, pola ini terdiri dari beberapa jalan yang saling berhubungan.

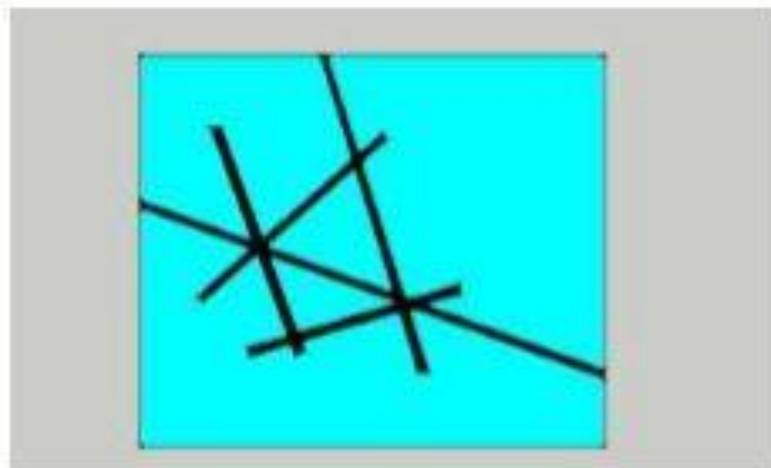


Gambar 2.4 Alur Sirkulasi *Network*

Sumber : Babaro W, 2010

5. *Campuran*

Merupakan pola alur sirkulasi yang terdiri dari beberapa kombinasi alur diatas. Hal ini dimaksudkan agar menghindari kebosanan terhadap pengunjung museum.



Gambar 2.5 Alur Sirkulasi *Campuran*

Sumber : Babaro W, 2010

2.1.9 Keamanan Museum

Babaro W, 2010, bahwa keamanan bangunan museum patut menjadi perhatian. Bukan hanya keamanan dengan sistem penjaga aktif dan sistem elektronik saja. Keamanan museum harus dipertimbangkan dari penataan ruangan didalamnya sehingga dapat meminimalisir pencurian, penyalahgunaan dan kerusakan pada benda koleksi. Oleh karena itu, berikut beberapa zona yang diklasifikasikan menurut tingkat kemanannya :

1. Zona 1 : keamanan tertinggi – penyimpanan benda koleksi
2. Zona 2 : keamanan tinggi – koleksi tanpa akses publik
3. Zona 3 : keamanan tinggi – koleksi dengan akses publik
4. Zona 4 : aman – tanpa koleksi / tanpa akses publik
5. Zona 5 : aman – akses publik tanpa koleksi

Dari klasifikasi diatas perlu dipertimbangkan agar museum tersebut memiliki dua akses yakni akses publik dan akses pengelola sehingga segala kegiatan yang bersifat rahasia (menyangkut benda koleksi) dapat terjaga dari area publik.

2.2 Tinjauan Umum Cerita Rakyat

2.2.1 Pengertian Cerita Rakyat

(Menurut KBBI, 2020) cerita rakyat merupakan istilah sastra cerita yang berkembang dari zaman dahulu dan diwariskan secara lisan. Sementara itu, menurut Alm. Suripan Sadi Hutomo (1991) cerita rakyat merupakan cerita yang diwariskan secara turun temurun dari generasi terdahulu ke generasi terbaru dengan cara lisan. Ia juga memaparkan bahwa cerita rakyat juga dapat diartikan wujud ekspresi suatu budaya yang terdapat di masyarakat melalui lisan yang memiliki hubungan langsung dengan berbagai aspek kebudayaan serta susunan atau tatanan nilai sosial masyarakat tersebut.

Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Depdikbud RI dan Danandjaja (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan 1991 : 221 dalam Ningrum, 2016) menyatakan “(a) cerita rakyat merupakan cerita yang dianggap benar-benar terjadi dimasa lampau yang disampaikan secara lisan, (b) didalam isi cerita rakyat memiliki pesan atau amanat, dan (c) setiap kisah atau cerita memiliki tokoh, tokoh tersebut merupakan manusia seperti pada umumnya.”

2.2.2 Jenis – Jenis Cerita Rakyat

cerita rakyat merupakan *genre folklore* lisan yang diceritakan secara turun temurun (Endraswara, S, 2013 : 47 dalam Pratama & Surahman, 2018). Terdapat banyak sekali kategori

yang termasuk kedalam cerita rakyat. Namun, pada dasarnya cerita rakyat terbagi menjadi tiga jenis (Bascom, 1965, terjemahan, Danandjaja, J, 1984: 50 dalam Pratama & Surahman, 2018), diantaranya :

1. Mite atau Mitos atau Mistis

Merupakan jenis cerita rakyat yang dianggap benar-benar terjadi oleh suatu kelompok kebudayaan atau masyarakat tertentu. Umumnya mitos seringkali dianggap suci karena diperankan oleh dewa atau makhluk setengah dewa. Sehingga cerita jenis ini termasuk gaib yang artinya hanya beberapa orang saja yang dapat melihat wujud ari cerita tersebut.

2. Legenda

Legenda merupakan jenis cerita yang dianggap benar-benar terjadi oleh yang memiliki cerita tersebut. Karena, umumnya legenda bersifat keduniawian yang artinya dapat dilihat wujudnya namun memiliki cerita yang bersifat khayalan atau tidak masuk akal. Legenda biasanya di perankan oleh beberapa tokoh yaitu manusia, makhluk setengah dewa dan dewa. Menurut (bluvand dalam Pratama & Surahman, 2018) legenda digolongkan kedalam beberapa jenis, yaitu :

- a. Legenda Keagamaan
- b. Legenda Alam Gaib

- c. Legenda Personal
- d. Legenda Setempat

3. Dongeng

Cerita jenis ini merupakan cerita yang tidak dianggap benar-benar terjadi karena dongeng memiliki tujuan sebagai hiburan dan keteladanan berupa nasihat. Umumnya dongeng diperankan oleh para peri, dewa, manusia dan binatang.

2.2.3 Unsur-unsur Cerita Rakyat

Menurut (Nurgiantoro, 2010 : 23 dalam Wahyuddin, 2016) unsur intrinsik merupakan unsur-unsur yang membangun sebuah cerita itu sendiri. unsur ini dapat dijumpai jika membaca sebuah karya sastra lisan ini. Berikut beberapa unsur intrinsik yang terdapat didalam cerita rakyat :

1. Tema

Menurut (Wahid, 2004 : 82 dalam Wahyuddin, 2016) tema merupakan ide pokok suatu tulisan atau pembicaraan. Tema memiliki peran penting dalam pembentukan sebuah cerita karena menjadi landasan awal pengarang sebelum cerita dibuat. Namun, tema dapat diketahui ketika cerita sudah membaca/menyimak cerita tersebut secara keseluruhan.

2. Tokoh dan Amanat

Penokohan berasal dari kata *took* yang memiliki arti pelaku, karena yang diterapkan dalam cerita merupakan watak-watak atau pelaku cerita saja. Dengan adanya tokoh, maka pembaca akan mengikut jalan cerita sehingga akan mengalami berbagai macam pengalaman batin yang dialami tokoh dalam cerita, Sumarjo (Wahid, 2004 : 76 dalam Wahyuddin, 2016)

3. Alur

Alur merupakan rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan cerita yang diperankan oleh tokoh dalam cerita sehingga membawa cerita kedalam peristiwa-peristiwa. Menurut (Aminuddin, 2004 : 83 – 84 dalam Wahyuddin, 2016) peristiwa dalam suatu cerita memiliki tahapan tahapan cerita, diantaranya :

- a. Tahap Awal (*exposition*), merupakan tahapan awal cerita yang umumnya berupa pemaparan mengenai tempat, waktu terjadinya peristiwa dan pengenalan kepada setiap tokoh yang memiliki perilaku dalam mendukung peristiwa tersebut.
- b. Tahap (*inciting force*), merupakan yaitu tahapan munculnya sebuah kekuatan atau masalah yang timbul dari perilaku didalam peristiwa

- c. Tahap (*rising action*), merupakan peristiwa panas dalam sebuah cerita karena adanya konflik.
- d. Tahap (*crisis*), merupakan peristiwa yang mulai memuncak dari konflik yaitu peristiwa yang semakin memanas
- e. Tahap (*climax*), merupakan puncak konflik yang terjadi
- f. Tahap (*falling action*), merupakan kadar konflik yang sudah mulai menurun sehingga ketegangan dalam cerita mulai reda.
- g. Tahap (*conclusion*), merupakan bagian akhir cerita yang berupa penyelesaian masalah serta kesimpulan dari alur cerita tersebut.

4. Latar

Latar merupakan penjelasan dimana, kapan dan bagaimana gambaran kondisi dalam cerita tersebut. (Wahid Sugira, 2004 : 88 dalam Wahyuddin, 2016). Berikut beberapa kategori yang termasuk kedalam latar cerita.

- a. Latar tempat, merupakan penjelasan mengenai tempat dimana cerita itu terjadi
- b. Latar waktu, merupakan penjelasan mengenai kapan berlangsungnya peristiwa dalam cerita tersebut berlangsung.

c. Latar sosial budaya, merupakan penjelasan yang menggambarkan situasi lingkungan sekitar yang berada didalam cerita.

5. Sudut Pandang

Menurut (Nursisto, 200 : 109 dalam Wahyuddin, 2016) sudut pandang merupakan titik tinjau atau perspektif yang berasal dari pengarang terhadap cerita yang dikarangnya.

Berikut beberapa macam sudut pandang :

- a. Tokoh yang terlibat – sudut pandang tokoh
- b. Tokoh sampingan – sudut pandang tokoh sampingan
- c. Orang yang serba tahu, serba melihat dan serba mendengar.

6. Amanat

Pada umumnya cerita rakyat memiliki nilai moral berupa amanat yang ingin disampaikan oleh pengarang. Hal tersebut didukung oleh kutipan Sudjiman dalam (Zulfahnur 1997 : 25) yang menyebutkan bahwa sastra lisan memiliki aman yang terdapat secara implisit ataupun eksplisit. Implisit merupakan penyampaian amanat cerita yang diisyaratkan melalui penokohan yang berupa tingkah alku tokoh, karakter tokoh dan lainnya. Sementara, eksplisit merupakan penyampaian amanat cerita secara langsung yang disampaikan diakhir cerita berupa ajakan, peringatan, anjuran, larangan, nasehat dan lainnya.

2.2.4 Fungsi Cerita Rakyat

Fungsi-fungsi itu menurut William R. Bascom ada empat, yaitu:

- a. Sebagai sistem proyeksi, yakni sebagai alat pencerminan angan-angan suatu kolektif ;
- b. Sebagai alat pengesahan pranata-pranata dan lembaga-lembaga kebudayaan;
- c. Sebagai alat pendidikan anak
- d. Sebagai alat pemaksa dan pengawas agar norma-norma masyarakat akan selalu dipatuhi anggota kolektifnya (Danandjaja, J, 1984: 18-19).

2.2.5 Nilai-nilai dalam Cerita Rakyat

Pada dasarnya cerita rakyat memiliki nilai-nilai yang sudah sepatutnya diteladani oleh para pendengar cerita rakyat. Dalam penelitian tesis (Rukmini, D, 2009: 5561 dalam Prtama E. & Surahman A. 2018) menyebutkan bahwa terdapat 4 nilai yang terkandung didalam cerita rakyat. Diantaranya :

1. Nilai Moral

Nilai moral merupakan suatu ajaran yang sengaja diberikan oleh pengarang mengenai berbagai macam hal yang berhubungan dengan kehidupan. Dalam cerita rakyat nilai moral selalu diartikan sebagai sikap dan tingkah laku yang baik. Sedangkan apabila ada penokohan yang tidak baik pengarang tidak menyarankan untuk mencotuh atau meniru perilaku tersebut.

2. Nilai adat/istiadat

Nilai ini merupakan wujud ideal dari sebuah kebudayaan. Diaman nilai tersebut berpesan sebagai pengatur etika dan perilaku dalam kehidupan bermasyarakat.

3. Nilai Pendidikan Agama

Nilai agama berhubungan erat dengan fungsi sosial, seperti saling bertoleransi antar umat beraagama, mengajarkan kerukunan dan memberikan pemahan mengenai berperilaku baik dan jahat.

4. Nilai Sejarah

Cerita rakyat memiliki nilai sejarahnya tersendiri, dalam beberapa kasus cerita rakyat seperti cerita rakyat sangkuriang yang menjadi sejarah terciptanya gunung Tangkuban Parahu. Memang hal itu beum dapat dibuktikan secara keilmuan , namun dengan adanya cerita rakyat diharapkan dapat dapat tetap melestarikan cerita rakyat nusantara.

2.2.6 Cerita Rakyat Jawa Bali

Umumnya cerita rakyat berkembang dan menyebar melalui lisan dalam ruang lingkup suatu masyarakat tertentu saja. Sehingga dapat dipastikan disetiap daerah di Indonesia memiliki keunikan dan ciri khasnya masing-masing dalam budaya sastra lisan yaitu cerita rakyat. Seperti halnya cerita rakyat pulau Jawa dan Bali yang memiliki hubungan erat

keduanya. Konon, menurut cerita dahulu kala pulau Jawa dan pulau Bali itu menyatu jadi satu kepulauan.

Menyikapi fakta bahwa di Indonesia memiliki banyak sekali cerita rakyat di setiap daerah dan memiliki banyak versi setiap satu judul ceritanya. Maka, pengelompokan sebuah cerita menurut provinsi dan menurut jenisnya perlu dilakukan demi terciptanya ketertiban dalam menyampaikan cerita. tentunya penulis menyadari bahwa membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menghimpun judul-judul cerita rakyat di Pulau Jawa dan Bali, apalagi seluruh Indonesia. Maka, dengan segala hormat dan keterbatasan penulis, memutuskan untuk mengambil beberapa contoh cerita rakyat yang populer saja untuk dimasukkan kedalam perancangan ini. Namun tidak menutup kemungkinan penulis akan mencantumkan judul cerita rakyat yang tersebar di Indonesia sebagai bahan informasi tambahan bagi pengunjung nantinya.

2.2.7 Cerita Rakyat Jawa Barat

1. Mitos

Di Provinsi Jawa Barat sendiri memiliki banyak sekali mitos dalam hal ini penulis hanya mengambil beberapa mitos saja, diantaranya :

a. Gunung Salak

Dalam pendakiannya, para pendaki mengaku sering melihat penampakan tentara, macan bermata lebar dan

bayangan-bayangan hitam. Menurut cerita area tersebut merupakan area pemakaman Mbah Gunung Salah yang berada di Puncak Gunung Salak I. Di area tersebut terdapat tulisan Jawa yang memiliki arti “perempuan dilarang mendekat dan bersikap tidak sopan” lalu ditambah lagi terdapat area yang menjadi tempat para makhluk bersarang.

a. Mitos Situ Lengkong Panjalu

Cerita mitos yang paling terkenal dari situ ini adalah bahwa situ tersebut dihuni oleh makhluk gaib berupa Naga yang diyakini sebagai penjaga situ Lengkong Panjalu. Naga tersebut diyakini masyarakat sebagai pelindung situ dari orang-orang yang ingin merusak kawasan situ.

Selanjutnya terdapat harimau kembar yang bernama Bombang Larang (jantan) dan Bombang Kencana (betina). Diceritakan bahwa keduanya melanggar aturan guru mereka yang melarang untuk mandi di danau Panjalu kemudian berubahlah mereka menjadi harimau. Sebagai hukumannya Raja Panjalu memerintahkan mereka untuk menjaga kelestarian situ Lengkong Panjalu.

2. Legenda Sangkuriang

Singkat cerita legenda ini menceritakan sosok sangkuriang yang dihukum karena telah membunuh ayahnya (situmang) dengan alasan sebagai pengganti daging rusa yang seharusnya ia buru. setelah sekian lama sangkuriang pergi dan berpisah dengan ibunya, lalu mereka bertemu dengan kondisi sangkuriang yang sudah dewasa sementara ibunya masih terlihat muda. Kemudian mereka jatuh cinta lalu ibunya menyadari kalo dia adalah anaknya. Singkat cerita ibunya meminta kepada sangkuriang untuk membuat bendungan dan perahu sebagai syarat untuk menikahi ibunya. Hal tersebut gagal diselesaikan oleh sangkuriang sehingga marah dan menendang perahu buatannya hingga terbalik, yang sekarang dikenal sebagai Gunung Tangkuban Parahu.

3. Dongeng Ki Rangga Gading

Dongen ini berasal dari Karangmunggal Kota Tasikmalaya. Singkat cerita ki rangga gading merupakan sosok yang sakti mandra guna yang menyalahgunakan kekuatannya untuk mencuri beberapa benda dan hewan ternak. Setelah lama mencuri pada saat ki rangga gading kelelahan dan lemas akhirnya ki rangga gading bertaubat akibat ditemui oleh seorang kakek tua yang memiliki wajah bercahaya.

Akhir cerita ki rangga gading menjadi anak pesantren Guntal Gantel.

2.2.8 Cerita Rakyat Jawa Tengah

1. Mitos

a. Gunung Merapi

Terdapat mitos bahwa gunung tersebut dijaga oleh Eyang Sapu Jagad dan Mbah Petruk. Sehingga bagi warga yang masih percaya mitos ini selalu menghadirkan sesaji di gunung merapi termasuk Kraton Yogyakarta yang sering memberikan sesaji agar Eyang Sapu Jagad dan Mbah Petruk tidak marah. Terdapat mitos lain di gunung merapi, yaitu adanya pasar gaib yang bernama pasar bubrah karena terdapat di pos peristirahatan yaitu pos bubrah. Mitosnya adalah diarea tersebut ketika malam hari menjelang, selalu terdengar keramaian layaknya pasar dengan diiringi suara gamelan khas Jawa.

b. Kisah Ratu Pantai Selatan

- Bagi siapa saja yang akan menuju pantai selatan dianjurkan agar tidak memakai baju warna hijau karena konon Nyi Roro Kidul menyukai warna hijau dan akan menjadikan orang tersebut sebagai hambanya

- Terdapat cerita warga sekitar pantai, bahwa setiap pukul 1 hingga 2 dini hari kerap terdengar sayup-sayup gamelan yang seolah-olah sedang mengiringi raja dan kabarnya itu merupakan rombongan Nyi Roro Kidul yang sedang melakukan perjalanan dari Pantai Selatan menuju Gunung Merapi.

2. Legenda Roro Jongrang

Singkat cerita legenda ini menceritakan tentang seorang raja yang bernama Bandung Bondowoso dan seorang putri raja bernama Roro Jongrang. Suatu ketika Bandung Bondowoso berhasil menduduki Tahta raja peninggalan ayah dari Roro Jongrang. Akhirnya Bandung Bondowoso melamar Roro Jongrang namun dalam hati Roro Jongrang sebenarnya tidak mau karena Bandung Bondowoso terkenal orang yang sangat kejam. Tibalah saat dimana Bandung Bondowoso melamar Roro Jongrang. Namun, Roro Jongrang membuat siasat dengan memberikan persyaratan agar Bandung Bondowoso membuat 2 sumur dan 1000 Candi dalam waktu semalam. Esok harinya, roro Jongrang membuat strategi agar ayam-ayam sekitar istana cepat berkokok sebagai pertanda kesempatan Bandung Bondowoso berakhir. Akhirnya benar, Bandung Bondowoso gagal menyelesaikan 1000 Candi, dan hanya

berhasil membuat 999 Candi. Akhir cerita Bandung Bondowoso mengetahui itu semua ulah dari Roro Jongrang akhirnya Bandung Bondowoso marah dan mengutuk Roro Jongrang menjadi Candi sebagai Pelengkap Candi agar berjumlah 1000 Candi. Kini candi tersebut bernama candi prambanan dan terdapat satu andi bernama candi Roro Jongrang.

3. Dongeng Bawang Merah dan Bawang Putih

Dahulu kala hiduplah seorang laki-laki dan anak perempuannya yang bernama Bawang Putih. Lalu ayah Bawang Putih menikah dengan seorang wanita yang jahat dan memiliki anak bernama Bawang Merah. Bawang Putih ditinggalkan ayahnya merantau sementara itu, ibu tiri dan kakak tiri Bawang Putih tinggal bersama Bawang Putih. Bawang Putih diperlakukan seperti pembantu. Tidak lama kemudian ayah Bawang Putih pulang ke rumah dengan keadaan sakit lalu meninggal dunia. Suatu hari Bawang Putih diperintahkan mencuci pakaian ibu dan kakak tirinya. Setelah selesai mencuci pakaian Bawang Putih kehilangan selendang Merah kesayangan ibu tirinya. Lalu Bawang Putih mencarinya hingga sampailah Bawang Putih dirumah nenek yang mengambil slendang merah tersebut. Ternyata benar slendang tersebut berada di tangan nenek tadi, namun sebelum bawang putih mengambilnya nenek-nenek

tersebut memberikan syarat agar bawang putih membantunya selama dirumah. Setelah semuanya selesai bawang putih berhasil meminta slendang merah milik ibunya dan ditawari sebuah labu yang besar dan kecil. Bawang Putih memilih labu yang kecil karena keranjangnya sudah penuh dengan pakaian. Nenek tadi berpesan agar labu tersebut dibuka saat tiba di rumah. Sesampainya di rumah Bawang Putih membuka Labu tersebut dan ternyata berisi Emas dan Berlian. Ibu dan kakak tirinya mengetahui itu lalu mereka melakukan hal yang sama seperti yang dilakukan Bawang Putih dimulai sari menghanyutkan slendang sampai selesai membantu pekerjaan nenek tersebut. Akhir cerita ibu dan kakak tiri Bawang Putih memilih labu yang besar dan menghiraukan pesan si nenek. Dibukalah Labu tersebut sebelum sampai di rumah, dan ternyata berisi ular, kalajengking, kelabang dan laba-laba. Akhirnya ibu dan Kakak tiri Bawang Putih tewas ditengah hutan. Sementara itu, Bawang Putih hidup bahagia dengan melanjutkan usaha milik ayahnya.

2.2.9 Cerita Rakyat Jawa Timur

1. Mitos

a. Gunung Semeru

- Misteri Arcopodo

Arcopodo merupakan area luas yang sering dijadikan tempat beristirahat oleh para pendaki Gunung Semeru. Namun, menurut kisahnya Arcopodo ini adalah dua patung yang merupakan prajurit kerajaan Majapahit. Konon, Arcopodo ini dapat berubah menjadi sangat besar atau sangat kecil tergantung kepada yang melihatnya.

b. Danau Ranu Kumbolo

- Ikan Mas Ranu Kumbolo Jelmaan Dewi Penunggu

Terdapat larangan agar tidak menangkap ikan di kawasan ini terutama ikan masnya. Karena dipercaya bahwa ikan mas tersebut merupakan jelmaan dari para dewi yang ditugaskan untuk menjaga Danau Ranu Kumbolo. Ditambah lagi, ada cerita tentang penampakan Dewi dengan menggunakan Kebaya Kuning yang diyakini sebagai dewi penunggu Ranu Kumbolo dan biasanya muncul dari balik kabut di area danau.

- **Tanjakan Cinta**

Tanjakan ini merupakan jalur yang harus dilewati pendaki jika ingin ke puncak Mahameru, tanjakan ini tidak terjal hanya saja memiliki jarak yang panjang. Mitos yang beredar adalah jika dapat melewati tanjakan ini tanpa menoleh dan istirahat maka permohonan cinta orang tersebut akan terkabulkan.

2. **Legenda Telaga Ngebel**

Dahulu kala, hidu plah suami istri yang melahirkan anak seekor naga yang bernama Baruk Linting. Suatu hari kedua orangtua ini bersemedi di gunung Wilis dan diharuskan melilitkan badan naga selama 300 Tahun. Beberapa hari sebelum masa bertapa Baruk Linting selesai ada acara pernikahan yang diadakan oleh kepala desa tersebut, namun kekurangan bahan makanan berupa daging. Akhirnya memerintahkan warga untuk mencari daging kehutan. Tidak ada seorang warga pun yang menemukan daging di hutan, akhirnya salah satu warga desa merasa lelah lalu duduk di semak semak mirip batang pohon dan menancapkan goloknya ke pohon tersebut lalu keluarlah darah dari pohon tersebut, tidak lama akhirnya semua warga menyadari bahwa pohon tersebut merupakan badan naga yang sudah berlumut, akhirnya warga mengambil

daging baruk linting untuk dijadikan makanan di pesta kepala desa. Hari pesta telah tiba berbarengan dengan berubahnya naga baruk linting menjadi seorang anak kecil. Baruk linting merasa kelaparan dan meminta dagingnya sendiri kepada pesta kepala desa namun Baruk linting diusir oleh kepala desa. Namun ada seorang nenek yang memberikan makanan kepada baruk linting. Setelah baruk linting selesai makan, baruk linting berpesan kepada nenek tersebut untuk memakai lesung itu jika banjir besar datang. Keesokan harinya Baruk linting kembali ke desa lalu memberi tantangan untuk mencabut lidi yang ditancapkan ke tanah dan memberi syarat jika dapat tercabut baruk linting akan pergi tapi jika tidak tercabut baruk linting meminta dagingnya untuk dikembalikan kepada Baruk linting. Lalu baruk linting mencabut lidi tersebut dan keluarlah air yang melimpah sehingga menutupi desa tersebut dan hanya seorang yang selamat yaitu nenek yang membantu Baruk linting. Akhirnya menjadi Telaga Ngebel.

3. Dongeng Timun Mas

Dahulu kala ada seorang ibu dengan panggilan mbok Srintil. Suatu hari Mbok Srintil sedang mencari kayu bakar di tengah hutan, tiba-tiba ada raksasa yang menghampiri Mbok Srintil dan ingin memakan anaknya namun Mbok Srintil tidak mempunyai anak. Akhirnya Mbok Srintil diberi

kantong berisi biji timun oleh Raksasa dengan pesan bahwa 6 tahun lagi raksasa itu akan mengambil anak yang akan dilahirkan dari timun mas untuk dimakan raksasa. 6 tahun kemudian raksasa menagih perjanjian tentang anak yang akan dimakannya kelak. Namun pada saat raksasa kerumah Mbok Srintil timun mas sedang berada di pasar. Suatu malam Mbok Srintil bermimpi agar timun mas berangkat ke sebuah tempat petapa di kaki gunung. Singkat cerita akhirnya timun mas kembali kerumah nya. Namun, raksasa itu sudah berada dirumah Mbok Srintil. Lalu Timun mas dikejar oleh raksasa saat dikejar timun mas melemparkan isi dari kantong yang diberikan oleh petapa yang pertama adalah biji timun yang menjadi pengalih perhatian raksasa karena memakan timun-timun tersebut, yang kedua timun mas melemparkan jarum lalu tumbuh menjadi hutan bamboo untuk menghalangi lari dari raksasa, yang ketiga melemparkan garam yang menjadi genangan air laut yang cukup dalam, lalu yang terakhir melemparkan terasi yang menjadi lumpur ganas yang akhirnya raksasa tersebut tenggelam.

2.2.10 Cerita Rakyat Bali

1. Mitos

a. Mitos Gunung Agung

- Misteri Kera putih yang dianggap sacral oleh warga sekitar. Konon katanya, kera putih ini merupakan utusan dari Ida Batara yang menjaga kawasan Gunung Agung. Kera putih ini dipercaya sebagai pembawa berita baik dan buruk bagi warga sekitar, karena dipercaya bahwa kera ini akan turun gunung ketika Gunung Agung akan meletus. Dan selalu muncul pada hari besar seperti ritual karya pujawali di Pura Pasar Agung sebagai pertanda pembawa kebaikan.

b. Cerita Angker Bendungan Oongan

- Pondasi bendungan terbuat dari tubuh manusia
Dahulu, hiduplah sepasang suami istri yang bernama Ki Saunggaling. Pada suatu ketika rakyatnya kelaparan karena sawah mereka tidak teraliri oleh air. Lalu dibuatlah saluran irigasi dengan cara membendung air sungai. Hal tersebut berhasil dilakukan, namun tetap saja sawah warga tidak teraliri air. Akhirnya Ki Saunggaling melakukan semedi dan mendapatkan petunjuk dari Hiyang Widi bahwa harus membuat pondasi dari

tubuh manusia. Karena, Ki Saunggaling orang yang baik dan tidak ingin mengorbankan orang lain maka dia rela menjatuhkan dirinya kedalam sungai sebagai wujud pengabdian kepada Tuhan tidak lama kemudian, sang istri ikut menyusul Ki Saunggaling. Sejak saat itu, sawah warga teraliri air dan hidup makmur.

2. Legenda Asal Usul Selat Bali

Suatu hari di Bali, hiduplah seorang brahmana yang kuat bernama Sidi Mantra. Sanghyang Widya atau Batara Guru menghadiahkan brahmana harta dan seorang istri yang cantik. Setelah beberapa tahun menikah, brahmana dan istrinya memiliki anak lelaki bernama Manik Angkeran.

Manik Angkeran tumbuh menjadi pemuda yang tampan dan pandai. Namun, pemuda itu suka berjudi. Dia sering kalah saat berjudi, dan dipaksa untuk menempatkan barang-barang orang tuanya sebagai taruhan. Pria muda itu juga tidak malu mengambil pinjaman. Karena tidak mampu membayar hutang dari kebiasaan berjudi, Manik Angkeran meminta bantuan ayahnya. Sidi Mantra berpuasa dan berdoa memohon bantuan para dewa. Tiba-tiba, dia mendengar suara, "Sidi Mantra, ada harta yang dijaga oleh naga bernama Naga Besukih di kawah Gunung

Agung. Pergi ke sana dan minta naga tersebut untuk memberikan sebagian dari harta karunnya."

Sidi Mantra pergi ke Gunung Agung dan mengatasi semua hambatan selama perjalanannya. Sesampainya di tepi kawah Gunung Agung, dia duduk bersila. Saat dia membunyikan bel, dia membaca mantra dan memanggil nama Naga Besukih. Tidak lama setelah itu, naga itu keluar. Setelah mendengar kunjungan Sidi Mantra ke kawah, Naga Besukih menggeliat, dan dari sisik-sisiknya keluar emas dan berlian. Setelah mengucapkan terima kasih, Sidi Mantra mohon diri.

Setelah kembali ke rumah, Sidi Mantra memberikan harta yang dia dapatkan dari naga tersebut ke Manik Angkeran, berharap dia tidak akan berjudi lagi. Namun, Manik Angkeran tiba-tiba menghabiskan semua harta yang diberikan Sidi Mantra kepadanya. Tidak lama setelah itu, Manik Angkeran kembali meminta bantuan ayahnya. Namun, Sidi Mantra kecewa dan menolak permintaan putranya.

Manik Angkeran tidak tinggal diam. Dia menemukan dari mana ayahnya mendapatkan harta itu. Tidak lama kemudian, Manik Angkeran tahu bahwa harta itu diperoleh dari Gunung Agung. Manik Angkeran tahu bahwa untuk sampai ke sana, dia harus membaca mantra. Namun, dia

tidak pernah belajar tentang doa dan mantra. Karena itu, ia hanya membawa bel yang dicuri dari ayahnya ketika Sidi Mantra sedang tidur.

Setelah tiba di kawah Gunung Agung, Manik Angkeran membunyikan bel. Dia menjadi sangat ketakutan ketika dia melihat Naga Besukih. Setelah mendengar niat Manik Angkeran mengunjungi naga, Naga Besukih berkata, "Aku akan memberimu harta yang kamu minta, tetapi kamu harus berjanji untuk mengubah perilakumu. Jangan bertaruh lagi. Ingat hukum karma."

Manik Angkeran kagum melihat emas, berlian, dan permata di depannya. Niat jahat kemudian mengalahkan hatinya. Ingin mendapatkan lebih banyak harta, Manik Angkeran menebas ekor Naga Besukih ketika naga itu membalikkan tubuhnya untuk kembali ke sarangnya. Manik Angkeran segera melarikan diri dari tempat itu dengan ketakutan. Namun, Manik Angkeran tidak tahu bahwa naga itu adalah makhluk yang sangat kuat. Ketika sang naga menjilat kaki Manik Angkeran di tanah, Manik Angkeran terbakar menjadi abu.

Melihat kematian putranya, Sidi Mantra menjadi sangat sedih. Dia segera mencari Naga Besukih dan memohon putranya untuk hidup kembali. Naga Besukih mengabulkan permintaan Sidi Mantra, dengan syarat Sidi Mantra

mengembalikan ekor naga kembali normal. Kemudian, dengan menggunakan kekuatannya, Sidi Mantra menyembuhkan ekor naga dengan normal. Setelah Manik Angkeran dihidupkan kembali oleh naga, Manik meminta maaf dan berjanji untuk tidak mengulangi tindakannya lagi. Sidi Mantra tahu bahwa putranya telah bertobat, tetapi dia memutuskan bahwa dia tidak bisa hidup bersama dengan Manik Angkeran lagi.

"Kamu harus memulai hidup baru," kata Sidi Mantra. Dalam sekejap mata dia menghilang. Di tempat dia berdiri muncul sumber air yang tumbuh semakin besar seperti laut. Dengan kekuatan gaib, Sidi Mantra membuat garis yang memisahkannya dengan putranya. Kisah ini adalah dasar untuk asal-usul Selat Bali, yang memisahkan pulau Bali dari Jawa.

3. Dongeng Bawang dan Kesunah

Dahulu hiduplah 2 orang bersaudara yang bernama Bawang dan Kesunah. Sifat Kesunah yang baik hati dan suka bekerja selalu dimanfaatkan oleh kakaknya yang bernama Bawang yang selalu mencari perhatian kedua orangtuanya. Suatu ketika, kedua orangtuanya pergi bekerja lalu kedua bersaudara ini diam dirumah lalu Bawang selalu memerintah Kesunah agar selalu bekerja. Setelah pekerjaan selesai Kesunah pergi kesungai untuk

mandi, pada saat itulah orangtua Kesunah pulang dan melihat Bawang yang dengan sengaja pura-pura sibuk didapur. Saat Kesunah pulang, Kesunah dimarahi orangtuanya dan diusir. Lalu Kesunah pergi ke hutan dan bertemu burung cerucuk kuning yang memberikan perhiasan kepada Kesunah. Saat Kesunah pulang ke rumahnya dia diusir oleh kedua orangtuanya. Lalu dia kerumah neneknya dan hidup bersama neneknya. Suatu hari Bawang Kerumah Neneknya dan bertemu dengan Kesunah lalu meminta perhiasan Kesunah, namun Kesunah tidak memberikannya. Akhirnya Bawang pulang kerumah dan mengadukan tentang Kesunah kepada Orangtuanya. Suatu hari Bawang memiliki ide untuk seperti Kesunah agar mendapatkan emas dari burung cerucuk kuning. Dimulai Bawang pura-pura dimarahi ibunya hingga diusir ibunya, lalu Bawang pergi ke hutan dan bertemu dengan burung yang sama. Tidak lama, Bawang langsung meminta emas kepada sang burung, namun Burung itu malah melukai Bawang hingga Bawang tewas didalam hutan.

2.2.11 Cerita Rakyat Nusantara

Berikut merupakan beberapa cerita rakyat yang tersebar di berbagai provinsi di Indonesia dikutip dari (www.reinha.com) :

1. Aceh

- Legenda Naga Sabang Dan Dua Raksasa Seulawah
- Kisah Putra Mahkota “Amat Mude” Yang Murah Hati
- Kisah Tujuh Bersaudara Yang Berbakti
- Kisah Bersaudara “Beungong Meulu Dan Beungong Peukeun”
- Kisah “Si Kepar” Bocah Yang Bijaksana
- Raja Burung Parkit Yag Cerdik
- Kisah Banta Berensyah Yang Budiman
- Asal Usul Guel
- Kisah Banta Seudang, Pemuda Yang Soleh

2. Sumatera Utara

- Asal Mula Danau Toba
- Asal Mula Tanaman Padi Dari Tanah Karo
- Dongeng Kisah Kelana Sakti
- Kisah Kakak Beradik Datu Dalu Dan Sahang Maima
- Dongeng Tenang Sampuraga
- Asal Mula Orang Batak Minum Tuak Aren
- Asal Danau “Lau Kawar” Di Kabupaten Karo
- Si Baroar, Asal Mula Marga Nasution Di Tapanuli Selatan

- Asal Mula Nama Kabupaten Simalungun
- Dongeng Putri Ular Dari Simalungun
- Asal Mula Kota Parapat Dan Batu Gantung
- Kisah Di Kantan Anak Durhaka

3. Sumatera Selatan

- Asal Mula Nama Kota Palembang
- Kisah Putri Lubuk Gong
- Kisah Pangeran Serunting, Si Pahit Lidah
- Kisah Puti Kemarau
- Kisah Raja Empedu
- Kisah Raden Alit
- Kisah Semesta Dan Semesti
- Kisah Tan Bun Ann – Asal Mula Pulau Kemaro

4. Sumatera Barat

- Asal Usul Nama Pulau Di Mentawai
- Legenda Putri Juilan
- Asal Usul Sungai Ombilin Dan Danau Singkarak
- Rambun Pamenan
- Kisai Sabai Nan Aluih
- Asal Usul Nama Nigari Kota Nan Ampek Dan Koto Nan Gadang
- Bujang Kirai Si Pemberani
- Asal Mula Nama Nigari Minangkabau
- Mak Isun Kayo

- Asal Usul Danau Maninjau
- Kisah Malinkundang

5. Kalimantan Barat

- Legenda Batu Menangis
- Legenda Semangka Emas
- Kisah Putri Anam Dan Putri Bussu
- Legenda Bukit Kelam
- Legenda Burung Ruai
- Legenda Putung Empat
- Legenda Sungai Kawat
- Legenda Sungai Landak

6. Kalimantan Tengah

- Kisah Ambun dan Rimbun
- Asal Mula Danau Malawen
- Kisah Nyai Balau Kehilangan Anak
- Kisah Sangi sang Pemburu
- Kisah Si Bideng
- Kisah Uder Mancing
- Legenda Asal Mula Pulau Nusa
- Legenda Asal Mula Sumber Garam Sepang
- Legenda asal Usul Ikan Patin
- Kisah Dohong dan Tingang

7. Kalimantan Timur

- Kisah Nyapu Dan Moret

- Kisah Sungai Kerbau Keramat
- Asal Mula Anak Sungai Mahakam
- Asal Mula Danau Lipan
- Asal Mula Nama Kota Balikpapan
- Legenda Asal Mula Upacara Erau
- Asal Usul Orang Basap
- Legenda Asal Usul Raja-Raja Suku Tunjung
- Legenda Ikan Pesut Seungai Mahakam

8. DKI Jakarta

- Kisah Pendekar Si Panjang Tauke Pemberani
- Kisah Salihoen “Si Pitung Pendekar Betawi”
- Asal Mula Nama Kampung Condet dan Gedong
- Si Jampang Perampok Si Angkri Jagoan Tanjung Priok
- Kisah Untung Saripati
- Murtado Macan Kemayoran
- Kisah Asni dan Mirah

9. Jawa Barat

- Kisah Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan
- Asal Usul Girilawungan
- Kisah Ciung Wanara
- Kisah Legenda Karang Nini Dan Bale Kembang
- Kisah Legenda Lutung Kasarung
- Kisah Putri Kandita
- Asal Mula Kota Cianjur

- Legenda Situ Bagendit

10. Jawa Tengah

- Kisah Dewi Sri, Dewi Padi Dan Dewi Kesuburan
- Legenda Jaka Tarub
- Kisah Joko Kendil
- Legenda Rara Mendut
- Legenda Aji Saka
- Legenda Gunung Wurung
- Legenda Kawah Sikidang
- Legenda Rawa Pening
- Kisah Ki Ageng Pandan Arang
- Kisah Arya Panangsang, Arya Jipang Dan Ji Pang Kang

11. Jawa Timur

- Asal Usul Kota Banyuwangi
- Kisah Jaka Budug Dan Putri Kemuning
- Legenda Ande Ande Lumut
- Legenda Damarwulan Dan Minakjingga
- Legenda Gunung Kelud
- Legenda Gunung Arjuna
- Legenda Keong Mas
- Legenda Jaka Seger Dan Rara Anteng
- Legenda Kota Surabaya
- Legenda Telaga Pasir

12. Bali

- Asal usul nama kabupaten buleleng dan kota singraja
- Harta terpenda duda kaya dan kelima anaknya
- Kisah I ceker cipak pemuda yag berhati mulia
- Kisah jayaprana dan layonsari
- Kisah pan kasim dan ular sakti
- Kisah pengorbanan patih patriot “keb iwa” untuk nusantara
- Asal mula desa trunyan, kedisan, dan abah dukuh
- Asal mula upacara nangluk merana

13. Sulawesi Barat

- Kisah Hawadiyah
- Kisah I Karake Lette
- Kisah Kanne Paummisang
- Kisah Panglima To Dilaling
- Kisah Romantis I Tui-tuing Dan Siti Rukiah
- Kisah Samba Paria
- Asal Mula Nama Pamboang
- Asal Mula Tari Patuddu
- Legenda Burung Cengnge

14. Sulawesi Selatan

- Sepak Bola Binatang
- I Laurang Si Manusia Udang
- La Upe Si Anak Yatim

- Putra Mahkota Lamadukelleng
- Si Penakluk Rajawali
- Putri Tandampalik
- Sawerigading
- La Kuttu-kuttu Paddaga
- Nenek Pakande
- La Dana Dan Kerbaunya

15. Sulawesi Tengah

- Asal Mula Ikan Duyung
- Asal Mula Kerajaan Mori
- Asal Usul Pohon Sagu Dan Palembang
- Legenda Batu Bagga
- CerLegenda Ikan Payol
- Legenda Tanduk Alam
- Sesentola Dan Burung Garuda
- Tadulako Bulili

16. Sulawesi Utara

- Kisah Abo Mamongkuroit
- Kekekow Dengan Gadis Miskin
- Kisah Legenda Burung Moopoo
- Kisah Manusia Ketam Dan Bidadari
- Kisah Ratu Adioa
- Kisah Sigarlaki Dan Limbat
- Kisah Tulap Dan Lelaki Tua

- Legenda Napombalu

17. Maluku dan Maluku Utara

- Kisah Batu Berdaun
- Kisah Buaya Tembaga
- Kisah Bulu Pamali
- Legenda Nenek Luhu
- Kisah Petualangan 4 Kapiten Maluku
- Tanifal Pulau Buru
- Asal Usul Telaga Biru Halmahera
- Kisah 4 Sultan Maluku
- Legenda Batu Belah

18. Papua

- Asal Usul Kerang Nimboran
- Danau Keramat Walait
- Kisah Meraksamana
- Kisah Peu Mana Meinegaka Sawai
- Legenda Batu Keramat
- Kisah Topeng Dan Pesta Roh
- Asal Usul Telaga Wekaburi
- Gadis Yomngga Dengan Ular Naga
- Asal Mula Pohon Kelapa
- Asal Mula Gunung Duwanita
- Legenda Manusia Menjelma Menjadi Hewan
- Biwar Sang PenaklukNaga

- Asal Usul Nama Irian
- Buaya Ajaib Sungai Tami
- Asal Mula Burung Cenderawasih
- Asal Mula Danau Sentani

19. Nusa Tenggara Barat

- Kisah Ki Rangga Dan Prabu Aria Pelabu
- Doyan Nada Raja Pertama Kerajaan Selaparang
- Putri Mandalika – Asal Mula Upacara Bau Nyale
- Legenda Pulau Lombok
- Kisah Sandubaya Dan Lala Seruni
- Kisah Ai Mangkung Di Sumbawa
- Kisah Winangsia, Putri Ratna Ayu Wideradin Yang Disia-siakan
- Kisah Batu Golog
- Kisah Putri Cilinaya

20. Nusa Tenggara Timur

- Asal Usul Gunung Mauraja
- Kisah Bete Dou No Mane Loro
- Kisah Kua Siga Wunga
- Kisah Lona Kaka Dan Lona Rara
- Kisah Skolong Dan
- Kisah Suri Ikun Dan Dua Burung
- Legenda Bukit Fafinesu – Bukit Babi Gemuk
- Kumpulan Cerita Rakyat Rote

- Legenda Raja Laku Leik Yang Bengis
- Mane Loro Dan Bete Dou
- Gunung Lakaan Asal Usul Manusia Pertama Di Belu

2.3 Tinjauan Multisensori

2.3.1 Pengertian Multisensori

Dalam memahami sebuah cerita maka perlu pemahaman yang dapat dikatakan efektif dan efisien. Untuk mencapai pemahaman yang efektif dan efisien maka harus menggunakan metode penyampaian cerita yang efektif. Sehingga pengunjung dapat memahami cerita secara keseluruhan tanpa harus membaca setiap detail adegan dalam cerita tersebut. Salah satu metode yang digunakan untuk kepentingan efektifitas dalam pemahaman suatu konsep adalah metode multisensori.

Multisensori merupakan salah satu cara yang digunakan dalam proses belajar anak dengan meningkatkan kemampuan mereka melalui fungsi indra/sensori, seperti penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan, kinestetik dan pengecap (Fiani, 2012 : 13 dalam Setyawati, 2017).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Multisensori terbagi menjadi dua kata yaitu Multi yang berarti banyak atau lebih dari satu dan sensori yang berarti panca indra maka dapat disimpulkan multisensori berarti lebih dari satu panca indera (KKBI, 2008 : 916 dalam Setyawati, 2017).

Menurut (Yusuf, 2005 : 168 dalam Setyawati, 2017) pendekatan multisensori pada anak akan berjalan dengan baik apabila materi yang disampaikan melibatkan panca indera berupa penglihatan (visual), pendengaran (auditoris), gerakan (kinestetik), perabaan (taktil) dan penciuman (olfotorik).

Cerita rakyat merupakan sastra lisan yang memiliki struktur cerita atau sering disebut dengan unsur intrinsic cerita dimana didalamnya terdapat kategori alur cerita yang merupakan inti dari jalannya sebuah cerita. Penyampaian sebuah cerita melalui desain yang didukung dengan pendekatan multisensori diharapkan akan lebih memudahkan pengunjung dalam memahami sebuah cerita tanpa harus membaca teks cerita.

2.3.2 Teori Peter Zumthor

Terdapat 9 elemen untuk desain yang memberikan pengalaman sensori menurut Peter Zumthor (Atikasari, 2019).

Diantaranya :

1. *The Body of Architecture* (Tubuh Arsitektur)

Anatomi dalam bangunan arsitektur terdiri dari “kulit dan organ tubuh” diibaratkan kulit merupakan bagian yang terlihat dari bangunan dan organ tubuh merupakan bagian dalam dari sebuah bangunan.

2. *Material Compatibility* (Penyesuaian Material)

Penggunaan material yang fleksibel dan berkelanjutan serta tidak memiliki batasan dalam mengelola dan

menggunakan. Material yang berbeda harus dapat disatukan pada titik tertentu sehingga mereka saling menunjang dan pada titik yang lain mereka saling bertolak belakang.

3. *The Sound of a Space* (Suara Ruang)

Memiliki irama dan nada dalam setiap ruang, interior menjadi instrument pembentukan suara karena memiliki bentuk dan permukaan ruang

4. *The Temperature of Space* (Suhu Dalam Ruang)

a. Temperatur fisik akan dipengaruhi oleh material yang digunakan

b. Temperature psikis lebih kepada suasana didalam ruang yang akan berpengaruh terhadap mood dan feeling dari orang-orang yang ada didalamnya.

5. *Surrounding Object* (Objek Sekitar)

Merupakan bagian yang dapat membangkitkan suasana hati, imajinasi, keindahan dan ketertarikan, hal ini dapat berupa hal-hal yang terdapat diluar bangunan dan didalam bangunan.

6. *Between Composure and Seduction* (Antara Ketenangan dan Rayuan)

Kehadiran bentuk ruang, bangunan yang memiliki pergerakan, alur, atau urutan ruang juga secara alami dapat menuntun, menstimulasi dan memberikan rileksasi

sehingga orang yang berinteraksi dengan bangunan atau ruang tersebut merasa tenang dan bebas. Dapat dikatakan bahwa ruang dan bangunan merupakan pengarah perilaku.

7. *Tension Between Interior dan Exterior* (Keterkaitan Antara Interior Dengan Eksterior)

Ruang luar dan ruang dalam meskipun berbeda dari segi bentuk, fungsi dan sifat. Tetap harus saling mengikat.

8. *Levels of Intimacy* (Privasi)

Berkaitan dengan dimensi dan bentuk ruang yang menjadi faktor hadirnya bangunan dan ruang yang memiliki alur cerita terhadap seseorang yang ada didalamnya.

9. *The Light on Things* (Permainan Cahaya)

Memperhatikan cahaya alami dan buatan dalam merefleksikan cahayanya sendiri terhadap suatu bidang. Hal ini berhubungan dengan kualitas spiritual bangunan dan ruang.

Dengan adanya acuan 9 elemen diatas, maka akan digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam mendesain ruangan sesuai dengan alur cerita rakyat yang ada. Diharapkan alur cerita dapat teraplikasikan dengan baik pada elemen interior sehingga dapat menjadi media pemahaman cerita yang efektif dengan pendekatan multisensori, sehingga akan menimbulkan persepsi pada pengunjung yang ada didalam ruangan.

2.4 Kontemporer

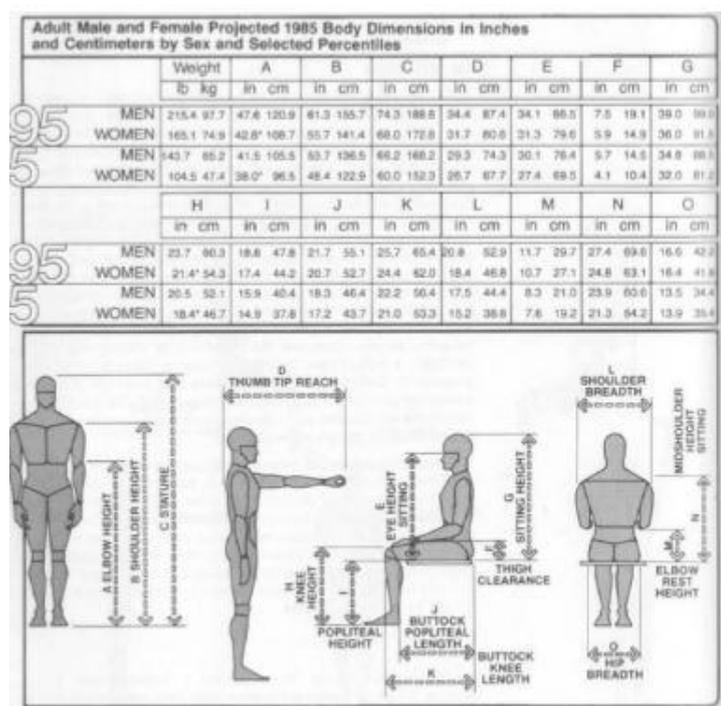
Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer memiliki arti pada waktu yang sama; semasa; sewaktu; pada masa kini; dewasa ini. Kontemporer merupakan suatu hal yang terpengaruh dengan dampak modernisasi seperti cabang seni, arsitektur, desain dan seterusnya, dapat juga disimpulkan bahwa kontemporer adalah suatu hal yang tidak terikat dengan aturan-aturan yang ada sebelumnya sehingga kontemporer dapat berkembang sesuai dengan zamannya serta kontemporer yang berarti kekinian yang mencerminkan adanya kebebasan dalam menentukan sesuai dengan apa yang berlaku saat itu (Suharjana, 2019).

Menurut Hilberseimer (1964), arsitektur kontemporer merupakan gaya aliran arsitektur yang menonjolkan kepada kebebasan berekspresi, menginginkan agar menampilkan sesuatu yang berbeda, serta merupakan sebuah aliran baru atau gabungan dari beberapa gaya arsitektur. Sementara menurut Konnemann, gaya kontemporer memiliki tujuan untuk mendemonstrasikan suatu kualitas terutama dari segi teknologi serta kebebasan dalam mengekspresikan gaya arsitektur, merupakan sebuah usaha agar terpisah dari suatu komunitas yang tidak seragam. Kontemporer juga dapat diartikan sebagai bentuk atau aliran arsitektur yang tidak termasuk kedalam aliran arsitektur karena merupakan gabungan dari berbagai aliran (Sumalyo, 1996)

2.5 Studi Antropometri

Untuk mendukung serta memaksimalkan aspek kenyamanan, diperlukan studi antropometri pada fasilitas-fasilitas yang nantinya akan ada didalam perancangan ini. Berikut beberapa studi antropometri yang dibutuhkan :

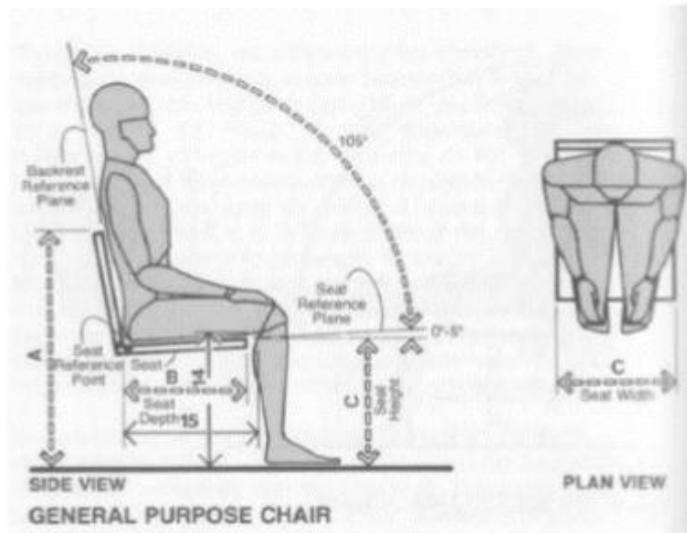
1. Antropometri tubuh Manusia



Gambar 2.6 Antropometri Tubuh Manusia

Sumber : Panero (1979)

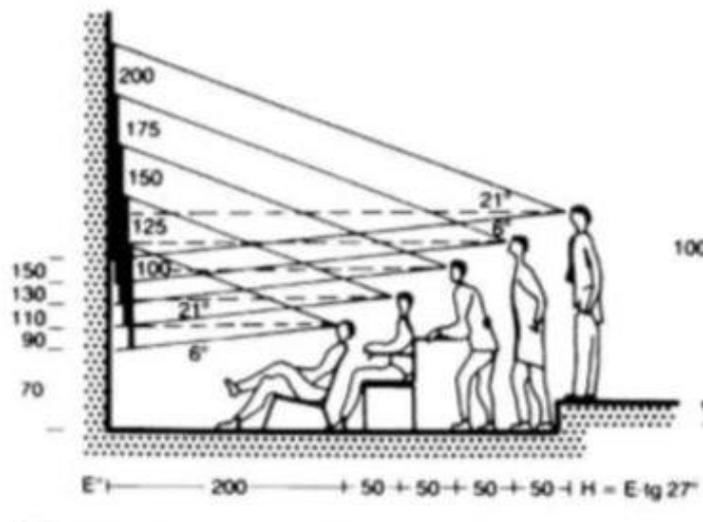
2. Antropometri posisi duduk



Gambar 2.7 Antropometri Posisi Duduk

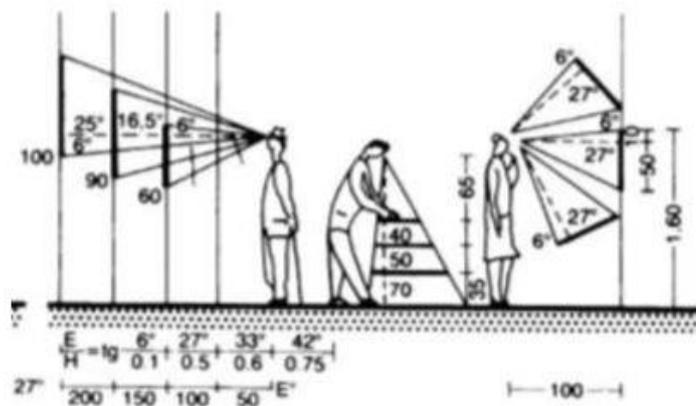
Sumber : Panero (1979)

3. Antropometri display



Gambar 2.8 Antropometri Display

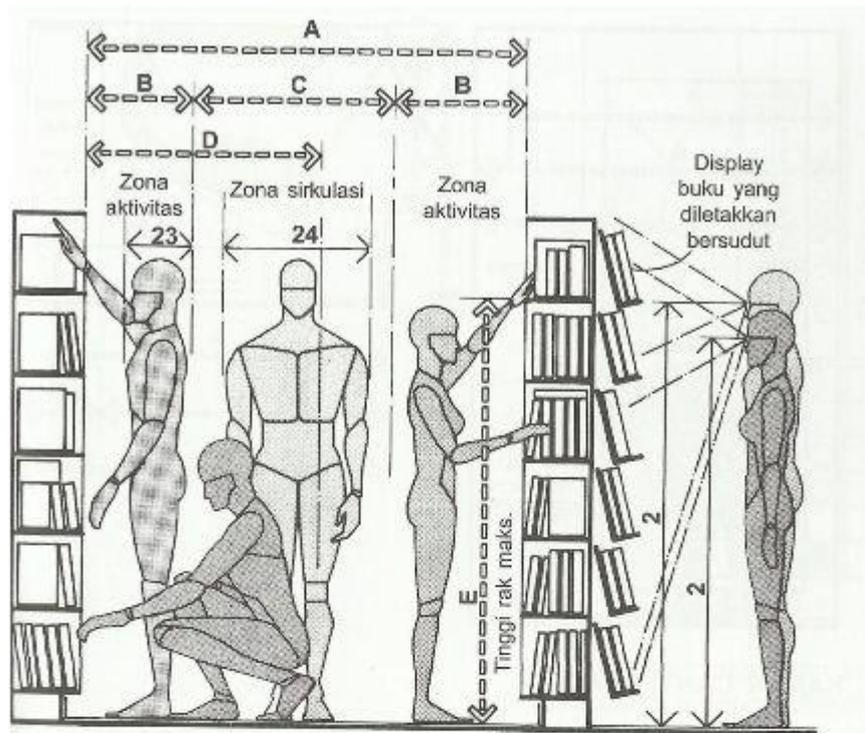
Sumber : Panero (1979)



Gambar 2.9 Antropometri *Display*

Sumber : Panero (1979)

4. Antropometri Perpustakaan



	in	cm
A	66 min.	167,6 min
B	18 min.	45,7 min.
C	30 min.	76,2 min.
D	36	91,4
E	68	172,7
F	48	121,9
G	36 min.	91,4 min.
H	66	167,6
I	72	182,9
J	60-66	152,4-167,6

Gambar 2.10 Antropometri Perpustakaan

Sumber : Panero (1979)

2.6 Studi Banding

Table 2.1 Tabel studi banding monumen perjuangan rakyat jawa barat

No	Aspek	Dokumentasi	Data Studi Banding Fasilitas Sejenis	Potensi	Kendala
1.	Lokasi		Jl. Dipati Ukur, Lebakgede, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40132	Akses menuju lokasi mudah karena berada di pusa Kota	Rawan terjadi kemacetan di jalan sekitar lokasi karena dipergunakan untuk pasar dadakan saat weekend
2.	Fungsi		Fungsi Bangunan yaitu sebagai fasilitas edukasi publik (museum) yang berisi tentang cerita perjuangan Rakyat Jawa Barat	Area bangunan yang cukup luas sehingga seringkali dijadikan lokasi untuk bermain anak-anak saat sore dan pagi hari	
3.	Geografis		Tampak depan bangunan menghadap kearah selatan dan berhadapan langsung dengan Kantor Pemprov Jawa Barat. Pada arah Barat bangunan terdapat area Pendidikan yaitu UNPAD, lalu sebelah timur bangunan merupakan area pemukiman warga dan pasar. Pada arah utara terdapat	Area Utara bangunan yang luas dapat dioptimalkan menjadi pusat kuliner dan beberpa toko yang menjual souvenir. Area luar yang luas juga dapat dioptimalkan menjadi fasilitas bermain anak – anak karena disekitar museum merupakan area publik untuk bermain masyarakat sekitar.	Bangunan ini terletak dibawah tanah sehingga sangat minim sekali cahaya alami yang masuk kedalam ruangan.

			halaman yang luas berupa parkir Bus, mobil dan motor serta area terbuka hijau.		
4.	Pencapaian Akses Masuk		Bangunan ini dapat diakses dari dua arah sekaligus yaitu dari jalan diptiukur dan dari arah Gasibu.		Kurangnya sign sistem untuk dijadikan acuan pengunjung dalam berjalan menuju museum
5.	Vegetasi		Kawasan ini dikelilingi oleh area vegetasi yang cukup padat untuk wilayah tengah kota.		Masih ada beberapa titik dimana masih kurangnya vegetasi sehingga tidak dapat menahan panas matahari saat siang.
6.	Fasilitas Luar Bangunan	  	<ul style="list-style-type: none"> • Area Parkir kendaraan besar seperti Bus dan area parkir petugas museum • Pos keamanan yang berada di gerbang pintu masuk museum • Tilet umum yang berada di luar bangunan • Mushola untuk beribadah yang terdapat diluar ruangan • Area hijau serta area 	Area parkir yang luas sehingga memungkinkan pengunjung dengan jumlah besar seperti studytour dapat mengakses parkir ini dengan bus besar.	

			untuk bersantai di dekat bangunan		
7.	Fasilitas Dalam Bangunan	 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja pendaftaran • Area pameran benda koleksi bersejarah • Area diorama • Perpustakaan • Kantor pengelola • Toilet • Mushola • Area dokumentasi daerah di Jawa Barat 	Penggunaan material dinding berupa marmer membuat kondisi didalam cukup sejuk	Kondisi ruangan yang hanya memiliki dua akses yaitu masuk dan keluar membuat tingkat privasi pengelola kurang terjaga dan berpotensi terjadinya tabrakan

2.7 Studi *Site* yang Dipilih

Dalam penerapannya perancangan ini akan di rancang di suatu lokasi yang memiliki beberapa potensi yang menguntungkan. Lalu, dipilihlah bangunan yang berada di Kota Bandung, yaitu bangunan Lawangwangi Creative Space yang berada di Jl. Dago Giri No. 99A-101, Mekarwangi, Lembang, Kabupaten Banskung Barat 40391

a. Lokasi

Jl. Dago Giri No. 99A-101, Mekarwangi, Lembang, Kabupaten Banskung Barat 40391

b. Analisa *Site* yang dipilih

Table 2.2 Tabel *Site* yang dipilih

NO	ASPEK	Data Studi Banding	Potensi	Kendala
1.	Lokasi		<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki Bangunan dengan jumlah luas total 2000 m2 • Bangunan memiliki konsep retro modern • Memiliki bangunan 2 lantai 	Lokasi berada di daerah tinggi sehingga perlu waktu untuk menjangkaunya
2.	Fungsi Bangunan		Fungsi bangunan ini sebagai "creative space" yang pada bangunannya terdapat berbagai fasilitas seperti galeri, resto dan café. Ada juga lab. Matematika.	
3.	Exterior		Terdapat beberapa space outdoor sebagai area yang digunakan untuk melihat pemandangan	

4.	Interior		<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki ruangan-ruangan yang cukup luas sehingga minim sekali berpotensi berdesakan • Penggunaan ruangan didalam bangunan ini dipergunakan secara maksimal 	
5.	Sistem penghawaan		<ul style="list-style-type: none"> • Penghawaan pada bangunan ini terbilang cukup baik dan maksimal karena memiliki bukaan berupa jendela yang cukup besar • Selain itu, bangunan ini menggunakan AC sebagai penghawaan pendukung pada ruangan-ruangan tertentu. 	
6.	Vegetasi		<p>Memiliki vegetasi di areal luar bangunan, vegetasi yang cukup lebat karena lokasi bangunan ini berada di areal perkebunan hijau</p>	<p>Karena posisi bangunan berada diatas, ketika cuaca sedang panas vegetas tidak mampu menahan cahaya, karena posisi vegetasi berada di bawah bangunan</p>

<p>7.</p>	<p>Sistem pencahayaan</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan kaca yang tinggi dan lebar sehingga mendapatkan pencahayaan matahari masuk dari luar. • Menggunakan lampu sorot pada benda koleksi. • Menggunakan lampu buatan pada ruangan yang tertutup 	<ul style="list-style-type: none"> • Kadang adanya pantulan cahaya matahari ketika siang hari masuk ke dalam yang membuat tidak nyaman.
<p>8.</p>	<p>Sistem Kamanaan</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Adanya realing disetiap tempat yang sekiranya berbahaya. 	