

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Zaman dahulu cerita rakyat begitu melekat dalam tumbuh kembang anak, di mana ayah atau ibu senantiasa setiap malamnya mendongengkan cerita rakyat untuk sekedar pengantar tidur. Cerita rakyat yang berbeda di setiap daerah di Indonesia memberikan ciri tersendiri dan membuktikan Indonesia memiliki ragam budaya, adat, tradisi, namun tetap menjadi satu kesatuan yang baik. Di Indonesia sendiri yang dimana pusat kemajuannya berpusat di pulau Jawa menyebabkan Jawa Barat ikut terkena dampaknya. Penelitian mengungkapkan bahwa minat membaca buku di Kota Bandung saat ini begitu kecil hingga menyebabkan membaca dongeng pun tidak lagi dilakukan. Hal itu diungkapkan Kepala Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Bandung Herry M Djauhari, bahwa dari 2,3 juta jumlah penduduk di Kota Bandung dibawah 10 persen yang masih memiliki minat untuk membaca. "Hasil survey untuk minat baca di Kota Bandung masih rendah, atau dibawah 10% dari total jumlah penduduk sekitar 2,3 juta lebih," kata Herry saat ditemui di Gedung DPRD Kota Bandung, Jalan Sukabumi, Rabu (11/1/2017).

Menurut ahli Piaget dan Kohlberg, perkembangan moral seseorang sangat berhubungan dengan perkembangan lain (imajinasi kreatifitas, serta tata bahasa), terutama kognitif. Melalui dongeng cerita rakyat ini anak-anak dapat ditanamkan berbagai ajaran moral kebaikan dengan cara yang lebih menyenangkan dan aplikatif. Albert Einstein mengatakan "*Imagination is more important than knowledge*" yang baginya tanpa ada imajinasi tidak ada perubahan untuk perkembangan pengetahuan. Ironisnya seiring dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin maju membuat budaya cerita rakyat Indonesia ini semakin lama semakin terkikis, hal ini diutarakan oleh seorang psikolog Nani Husnaini, M.Pdi. Semakin banyak berita mengenai budaya mendongeng cerita rakyat yang semakin pudar dan banyaknya anak-anak yang semakin tidak mengetahui cerita rakyat negara mereka sendiri.

Saat ini anak-anak lebih menyukai cerita dongeng luar negeri ataupun film-film produksi luar yang berbeda jauh dari budaya Indonesia. Tidak dapat dipungkiri, dengan berkembangnya teknologi yang ada, membuat anak-anak lebih

condong memilih teknologi yang memudahkan mereka mengakses segala hal, tidak hanya hal dalam negeri, tapi juga luar negeri, dan membuat anak-anak kecanduan dengan teknologi. Hal ini dapat terjadi didukung pula oleh peranan orang tua yang saat ini tidak lagi mengenalkan dongeng Indonesia kepada anak-anaknya dan lebih condong mengikuti perkembangan zaman, padahal banyak sekali manfaat dari dongeng Indonesia yang dahulu dibudidayakan.

Museum sendiri merupakan salah satu pilar pendidikan yang menjadi sarana edukasi pendidikan informal yang dapat memberikan pengalaman nyata pada pengunjung, untuk itu museum harus dapat dinikmati segala kalangan dan usia. Sementara hal-hal yang ditampilkan museum dapat menggambarkan identitas bangsa (Mc Lean, 2005). Karena kebutuhannya, museum dituntut untuk terus berkembang dan tidak cepat puas dengan pencapaian sekarang, saat ini museum semakin bergerak untuk mengoptimalkan teknologi dan seni. Hal ini diungkapkan dalam artikel Koran Pikiran Rakyat Bandung, 16 Juli 2018.

Selain itu pada saat ini museum di Indonesia banyak yang tidak memenuhi fasilitas belajar yang baik dan tidak terawat, contohnya saja museum POS di kota Bandung yang tidak didesain dengan menarik, bahkan membuat pengunjung tidak ingin berlama-lama di sana. Hal ini menyebabkan museum dilupakan oleh masyarakat, tidak lagi menjadi destinasi wisata yang diminati, terlebih khususnya masyarakat Bandung. Sementara museum merupakan sebuah institusi legal suatu negara yang didedikasikan untuk masyarakat umum (Association of Museum (1998); International Council of Museum). Untuk itu saat ini museum mulai memberikan inovasinya dengan perkembangan konsep museum saat ini ke arah *story telling* (Mulyadi - Februari 21, 2017), yang tentu diharapkan dapat membuat masyarakat kembali tertarik. Selain itu, saat ini Indonesia tercatat sebagai salah-satu Negara di Asia dengan tingkat minat membaca terendah di Asia. Berdasarkan hasil studi "Most Littered Nation In the World" yang dilakukan oleh Central Connecticut State University pada 2016 lalu, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara soal minat membaca. Hal ini memicu semakin pudarnya budaya cerita rakyat Indonesia.

Dari fenomena-fenomena di atas, munculah ide gagasan untuk merancang sebuah museum yang didedikasikan untuk melestarikan kumpulan cerita rakyat Jawa Barat, yang dilengkapi dengan fasilitas membaca yaitu perpustakaan yang berisi sekumpulan buku cerita rakyat Indonesia, guna melestarikan cerita rakyat

Indonesia khususnya Jawa Barat dan mendorong anak-anak lebih menyukai membaca buku. Diharapkan dengan adanya museum dongeng cerita rakyat Jawa Barat beserta fasilitasnya, dapat membantu orang tua dalam mendidik anak-anak, meningkatkan rasa memiliki terhadap budaya yang dimiliki, juga meningkatkan minat membaca dan menjadikan museum sebagai salah satu destinasi wisata yang menarik untuk dikunjungi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, penulis dapat menarik beberapa pokok persoalan, yaitu sebagai berikut,

1. Banyaknya museum yang terbengkalai dan monoton yang menimbulkan kurangnya minat masyarakat Bandung mengunjungi museum dan berdampak pada anak-anak.
2. Cerita rakyat lebih fokus pada alur dan makna dari isi cerita itu sendiri, sementara museum lebih berupa wujud benda nyata.

1.3 Ide/Gagasan Perancangan

Museum cerita rakyat yang mampu mengenalkan berbagai cerita rakyat Indonesia yang dapat dijadikan sarana edukasi anak, dengan menerapkan konsep *story telling* agar museum lebih menarik dan dapat menyampaikan makna dari setiap cerita rakyat Jawa Barat yang dipamerkan dengan lebih aplikatif dan dapat diterima oleh kalangan keluarga khususnya anak-anak. Dengan membuat ruang pameran berupa benda pameran itu sendiri membuat anak-anak merasa menjadi bagian dari cerita rakyat yang dipamerkan, dengan ke-30 cerita rakyat Jawa Barat yang disusun sedemikian rupa hingga tercapai setiap makna dari cerita rakyat Jawa Barat ini. Museum dibuat interaktif untuk memenuhi kebutuhan anak-anak dan penyampaian cerita rakyat yang lebih menyenangkan, dengan penerapan konsep “Simplicity in Contour”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pokok-pokok persoalan yang telah ditemukan sebelumnya, penulis telah meringkasnya dalam beberapa pertanyaan. Berikut ini akan dibatasi

dan dirumuskan permasalahan yang akan dianalisis, diuji, dan dijawab dalam penelitian, yaitu,

1. Desain interior museum seperti apa yang dapat meningkatkan ketertarikan masyarakat pada museum?
2. Bagaimana mengenalkan cerita rakyat Jawa Barat dalam museum?

1.5 Tujuan Perancangan

Berikut ini adalah beberapa fokus tujuan yang ingin dicapai penulis dari setiap pokok permasalahan yang ada.

1. Merancang museum secara menarik dengan menjadikan ruang pameran sebagai benda pameran itu sendiri.
2. Menyampaikan cerita rakyat secara singkat melalui benda yang dipamerkan secara sederhana.

1.6 Manfaat Perancangan

Perancangan ini diharapkan dapat menguntungkan berbagai pihak, di bawah ini tercatat beberapa manfaat yang didapat.

1. Perancangan Museum Dongeng Cerita Rakyat yang menjadi tempat wisata dapat meningkatkan ketertarikan masyarakat terhadap museum di kota Bandung.
2. Mendorong masyarakat untuk lebih mengenal dan mencintai produk lokal.
3. Cerita rakyat yang saat ini sudah mulai pudar dapat kembali dikenalkan kepada masyarakat terlebih pada anak-anak generasi penerus dan menanamkan kembali setiap nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.
4. Menjadi tempat edukasi kognitif, polapikir, juga kemampuan bahasa, serta pembentukan karakter yang baik, selain itu dapat mendorong anak-anak di Provinsi Jawa Barat untuk gemar membaca.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Perancangan museum dongeng cerita rakyat ini memiliki target pengunjung segala kalangan dan usia terkhusus bagi anak-anak, dan untuk memenuhi minat anak maka perancangan museum ini melingkupi beberapa ruangan yang akan menjadi fokus utama, yaitu sebagai berikut,

Nama Ruang	Kategori
<p>Lobby</p> <p><i>Lobby</i> utama merupakan lokasi pertama pengunjung datang yang terdapat area pembelian tiket, area informasi, area penitipan barang, dan area yang cukup luas untuk pengunjung yang datang secara berkelompok.</p>	Utama
<p>Pameran Museum</p> <p>Area pameran museum merupakan area utama tempat ini yang akan memamerkan beragam cerita rakyat Jawa Barat dengan tampilan interior yang sesuai dari masing- masing cerita, dan dengan cara yang unik dipadukan dengan permainan - permainan yang disesuaikan dengan cerita rakyat.</p>	Utama, Edukasi, Bermain
<p>Perpustakaan</p> <p>Perpustakaan yang menjadi area pendukung untuk melestarikan cerita rakyat yang berisi buku-buku cerita rakyat Indonesia yang dapat diakses semua pengunjung museum.</p>	Edukasi
<p><i>Children Creative</i></p> <p>Area di mana pengunjung khususnya anak-anak dapat berkreasi mengasah kemampuan kreativitas anak dan terdapat area pameran untuk menyimpan hasil karya anak-anak.</p>	Edukasi, Bermain
<p><i>Merchandise Store</i></p> <p>Area retail di mana pengunjung dapat membeli beberapa barang sebagai kenang-kenangan. Barang yang dijual bernuansa cerita rakyat dan nusantara juga termasuk buku cerita dongeng Indonesia yang dijual untuk anak sehingga anak dapat mengetahui cerita Indonesia di luar yang dipamerkan di Museum Dongeng.</p>	Hiburan

Café

Area di mana pendamping anak-anak dapat bersantai menanti anak-anak selesai berkeliling dan bermain, bagi yang mungkin datang hanya sekedar mengantar atau menunggu selesainya anak-anak menikmati setiap fasilitas yang ada.

Hiburan

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, identifikasi masalah, ide gagasan perancangan, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, ruang lingkup perancangan serta sistematika penulisan. Pada bab ini penulis menjelaskan mengapa perancangan Museum Cerita Rakyat Jawa Barat penting untuk diangkat menjadi objek studi tugas akhir.

BAB II STUDI LITERATUR MUSEUM DONGENG INDONESIA

Bab ini mencantumkan literatur yang digunakan pada perancangan beserta sumbernya sebagai penguat pernyataan, juga berisi beberapa studi banding guna menjadi referensi dalam perancangan Museum Cerita Rakyat Jawa Barat.

BAB III DESKRIPSI PROYEK DAN PROGRAM PERANCANGAN MUSEUM CERITA RAKYAT JAWA BARAT

Bab ini berisi informasi mengenai tapak yang akan digunakan pada perancangan dijelaskan. Penjelasan tapak akan dicantumkan secara terperinci mulai dari informasi awal, analisa tapak, dan analisa bangunan. Selain itu, pada bab ini, program ruang serta penggunaan bangunan sudah dicantumkan termasuk tema dan konsep yang akan diterapkan pada perancangan Museum Cerita Rakyat Jawa Barat.

BAB IV PENERAPAN DAN PEMBAHASAN KONSEP DALAM DESAIN PERANCANGAN MUSEUM CERITA RAKYAT JAWA BARAT

Bab ini menjabarkan lebih lanjut proses dan konsep yang digunakan dalam mendesain Museum Cerita Rakyat Jawa Barat. Serta menampilkan hasil desain setiap ruang yang dikhususkan.

BAB V PENUTUP

Bab penutup yang merangkum secara keseluruhan penulisan Bab 1 – 4 dan penyimpulan akhir dari proyek Museum Cerita Rakyat Jawa Barat, yang dapat memudahkan pembaca memahami proyek Museum Cerita Rakyat Jawa Barat ini.

