

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belakangan ini masyarakat khususnya masyarakat kota Bandung sudah tidak lagi tertarik dengan cerita rakyat. Hal ini dilihat oleh masyarakat dewasa khususnya, bahwa cerita dilihat tidak memiliki manfaat yang berarti dalam membaca cerita rakyat. Dipandang hanya sebelah sisi saja, cerita rakyat dilihat hanya sebagai wadah hiburan yang sudah tidak memiliki daya tarik lagi. Pada jaman sekarang cerita rakyat pun kalah populer dari budaya Barat yang sedang naik daun. Hal ini didukung oleh pernyataan dari Ani Rostiyati dari Balai Pelestarian Nilai Budaya Bandung, “Generasi muda lebih banyak tahu soal game atau apapun dari internet. Tapi tentang cerita rakyat dari daerah mereka tidak banyak tahu.”

Bila dilihat dari sudut pandang yang berbeda cerita rakyat bukan hanya sebagai wadah hiburan saja, melainkan sarana untuk pembelajaran moral dan etika kepada anak. Cerita rakyat merupakan kebutuhan untuk anak dalam memahami dan mengajarkan kepada anak tentang pengalaman hidup sehari-hari. Hal ini karena cerita rakyat dapat mengajak anak untuk mempelajari pelajaran hidup melalui karakter yang menarik seperti; hewan, tumbuhan, raja, bahkan dewa. Pembangunan karakter melalui cerita rakyat ini kepada anak tidak dapat disalurkan jika orang tua atau orang dewasa tidak menyampaikannya dengan baik. Alasan lainnya yaitu minimnya informasi mengenai cerita rakyat dikalangan masyarakat dewasa.

Cerita rakyat merupakan cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas disetiap bangsa yang mempunyai kultur budaya yang beraneka ragam, mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa. Pada umumnya cerita rakyat ini mengisahkan mengenai suatu kejadian di suatu tempat atau asal muasal suatu tempat.

Mempelajari nilai-nilai moral dan etika melalui cerita rakyat sangat membantu anak dalam melihat sudut pandang yang berbeda tentang budaya

lokal juga. Bukan hanya nilai moral dan etika yang dapat disampaikan, hal menarik dari budaya-budaya lokal yang akan ditonjolkan dapat menjadi poin dari proyek ini. Budaya lokal yang terkandung dalam cerita rakyat ini juga dapat dipopulerkan lagi dengan cara penyajian yang lebih menarik lagi. Diharapkan dengan cara edukasi sambil bermain ini diharapkan penyampaian nilai moral dan etika dapat disalurkan kepada anak-anak dengan baik.

Oleh sebab itu, tempat yang menjadi wadah untuk anak usia dini dan orang dewasa dalam memahami dan mempelajari nilai-nilai moral dan etika melalui cerita rakyat dibutuhkan. Melalui fasilitas utama Museum yang memperkenalkan cerita rakyat beserta nilai moralnya, dan fasilitas pendukung seperti teater, restoran, dan *workshop*. *Pusat Cerita Rakyat Sunda* ini bisa menjadi salah satu tempat dimana anak usia dini bahkan orang dewasa dapat belajar mengenai nilai moral dan bermain melalui cerita rakyat khususnya di Jawa Barat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya pendidikan moral dan etika dibandingkan dengan perkembangan secara intelektual akibat kalahnya popularitas cerita rakyat yang dapat menjadi sarana pendidikan moral dan etika anak.
2. Kurangnya sarana untuk mempelajari pengetahuan tentang cerita rakyat yang dapat menjadi sarana untuk mengedukasi anak tentang moral dan etika.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat beberapa perumusan masalah. Adapun rumusan masalah tersebut adalah:

1. Bagaimana membuat pusat cerita rakyat Sunda dapat menjadi sarana belajar dalam perkembangan anak tentang nilai-nilai kehidupan atau moral?

2. Apa saja yang harus diperhatikan dalam merancang tempat yang menarik untuk anak dalam proses pembelajaran moral dan etika melalui cerita rakyat?

1.4 Tujuan Perancangan

Perancangan interior untuk Pusat Cerita Rakyat Sunda di Bandung ini bertujuan untuk:

1. Menyediakan tempat pusat cerita rakyat Sunda yang dapat menjadi sarana belajar dalam perkembangan anak tentang nilai-nilai kehidupan atau moral.
2. Mengetahui aspek-aspek yang mempengaruhi kenyamanan dalam proses pembelajaran melalui cerita rakyat, sehingga dapat merancang tempat yang tepat.

1.5 Ide/Gagasan Perancangan

Menurut latar belakang di atas, muncul ide/gagasan perancangan berupa adanya museum yang akan menjadi tempat utama dimana anak-anak sampai orang dewasa dapat mengakses pengetahuan tentang cerita rakyat yang berada di kalangan masyarakat sunda. Museum ini akan memfasilitasi pengunjung dengan diorama-diorama dari cerita rakyat dan memiliki fasilitas yang membuat pengunjung dapat memahami pesan yang disampaikan oleh cerita rakyat.

Museum ini juga akan memiliki fasilitas yang menampung aktivitas edukasi saja tetapi menghibur para pengunjung baik anak-anak ataupun orang dewasa. Museum ini akan memperkenalkan cerita rakyat secara informatif dan interaktif. Disamping itu juga akan tersedia kelas untuk guru-guru yang ingin belajar lebih dalam mengenai cerita rakyat, seperti mempelajari bagaimana untuk menceritakan cerita rakyat dengan benar dan menarik.

Dengan lebih menargetkan orang dewasa dan anak muda yang memiliki peran besar dalam menyalurkan pesan moral dan etika kepada anak proyek ini juga akan memiliki fasilitas café dan restoran yang memiliki konsep cerita rakyat sehingga dapat menarik perhatian kalangan orang dewasa untuk datang

dan secara tidak langsung membawa anak-anaknya untuk menikmati fasilitas lainnya. Selain itu café dan restoran ini akan dibuka secara umum.

1.6 Manfaat Perancangan

Berdasarkan tujuan penelitian yang sudah dikemukakan di atas, maka perancangan ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Menyediakan tempat untuk memfasilitasi kegiatan dalam mempelajari nilai-nilai moral dan etika melalui cerita rakyat.
2. Pusat Cerita Rakyat Sunda dapat menjadi wadah hiburan untuk keluarga selain mengedukasi melalui cerita rakyat.
3. Bukan hanya menjadi sarana edukasi dan hiburan tempat ini secara tidak langsung akan mempopulerkan budaya Sunda yang terkandung dalam cerita rakyat.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Berdasarkan penjelasan yang sudah dijelaskan di atas, ruang lingkup terbagi menjadi:

1. Museum

Museum yang ada akan menjadi tempat yang mengenalkan semua aspek cerita rakyat; tokoh, jalan cerita, dan pesan moral. Penyampaian cerita rakyat dalam museum ini memiliki eksperimen yang berbeda.

2. Teater

Teater ini bisa menjadi wadah untuk penyampaian cerita rakyat secara visual. Teater ini bisa menjadi tempat untuk pengunjung menyaksikan dan mengenal cerita rakyat secara langsung.

3. Retail

Retail yang akan menjual cinderamata yang bisa di bawa pulang oleh pengunjung sebagai pengingat atau oleh-oleh dari Pusat Cerita Rakyat Sunda.

4. Café dan Resto

Café bisa menjadi tempat dimana anak muda lebih tertarik kepada kebiasaan ngopi atau berkumpul dengan temannya dengan

menggunakan konsep *café* yang bersifat kebudayaan yang terdapat pada cerita rakyat.

Selain itu terdapat juga batas-batas user antara lain:

1. Anak Usia 5-17 tahun

Anak usia 5-17 tahun ini dianggap menjadi masa-masa perkembangan yang cocok untuk mulai ditanamkan pembelajaran tentang moral dan etika.

2. Orang Tua

Orang tua menjadi target dari perantara yang baik untuk menyampaikan pesan moral dan etika yang terkandung dalam cerita rakyat.

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Menguraikan tentang latar belakang, mengidentifikasi masalah, mejabarkan ide perancangan, merumuskan masalah, mejelaskan tujuan dan manfaat dari perancangan Pusat Cerita Rakyat Sunda, dan menjabarkan ruang lingkup perancangan.

BAB II Teori Perancangan Pusat Cerita Rakyat Sunda

Mengenai studi-studi literatur yang berhubungan dengan perancangan meliputi definisi, manfaat, fungsi, standar-standar ergonomi, dan literatur lainnya.

BAB III Analisa, Programming, dan Konsep

Berisi mengenai penjelasan perancangan Pusat Cerita Rakyat Sunda, site yang digunakan, programming, dan konsep yang diimplementasikan pada perancangan Pusat Cerita Rakyat Sunda.

BAB IV Perancangan Pusat cerita Rakyat Sunda

Berisi pengaplikasi konsep dan tema secara keseluruhan pada desain perancangan Pusat Cerita Rakyat Sunda.

BAB V KESIMPULAN

Berisi kesimpulan yang berkaitan dengan perancangan yang diuraikan pada bab sebelumnya.