

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dongeng merupakan sebuah cerita fiksi yang memiliki unsur pendidikan moral dan etika di dalamnya. Membacakan dongeng pada anak merupakan salah satu hiburan edukatif yang dapat memperkuat hubungan kedekatan orang tua dan anak. Dongeng menjadi media yang efektif untuk menanamkan berbagai nilai-nilai dan etika terhadap anak dalam dunia pendidikan, termasuk menimbulkan rasa empati dan simpati anak. Dalam kegiatan bercerita, dongeng menjadi salah satu media yang menarik untuk digunakan. Sehingga, dongeng menjadi sarana pendidikan yang efektif sekaligus hiburan dalam menyampaikan pesan terhadap seseorang (anak) tanpa merasa dinasehati atau digurui.

Dongeng berpotensi memberikan sumbangsih pada proses perkembangan emosional anak. Hal ini disebabkan keterlibatan seluruh indra anak ketika mendengarkan/membacakan sebuah dongeng. Semakin anak mengenal jenis - jenis perasaan, semakin besar potensi kecakapan emosionalnya (Rachman, 2011:42).

Indonesia sendiri merupakan negara yang kaya akan dongeng, khususnya dongeng untuk anak-anak. Masing-masing wilayah di Indonesia memiliki berbagai macam dongeng yang memanfaatkan potensi alam sekitar dan budaya, seperti Timun Mas dari Jawa Tengah, Asal Usul Banyuwangi dari Jawa Timur, Legenda Ikan Patin dari Sumatera, dll. Oleh karena itu, penggunaan dongeng dalam kegiatan bercerita difokuskan pada dongeng-dongeng yang berasal dari seluruh penjuru nusantara di Indonesia. Dongeng nusantara diartikan sebagai kisah budaya yang diceritakan secara lisan turun temurun.

Namun seiring berkembangnya zaman, dongeng tidak lagi diterapkan pada kegiatan mendidik anak agar lebih membudidayakan kebiasaan membaca, serta tidak sedikit anak yang sudah mulai melupakan dongeng *folklore* nusantara. Banyak orang tua yang

melimpahkan kegiatan tersebut pada media elektronik yang sekarang sedang berkembang dengan sangat pesat. Orang tua akan susah untuk mengawasi hiburan anak. Hal tersebut akan berakibat buruk apabila terdapat unsur-unsur negatif. Mengingat pada usia yang masih dini, anak masih belum bisa menentukan hal yang baik dan hal yang buruk sehingga anak membutuhkan bimbingan khusus dalam pembentukan karakternya.

Dalam melestarikan budaya dongeng, dibutuhkan sebuah wadah dimana pengunjung dapat menikmati serta mempelajari *moral of the story* dari sebuah dongeng. Penjiwaan pada Istana Dongeng Anak merupakan aspek penting dalam menciptakan unsur dongeng *folklore* nusantara sehingga digunakan pendekatan simbolik yang berupa penyampaian komunikatif secara tidak langsung serta pendalaman karakter ruang sebagai pendukung dan di dalamnya dirancang sedemikian rupa mengajak para pengunjung untuk mengambil tindakan yang benar dalam sebuah cerita dongeng.

Konsep yang digunakan pada desain perancangan diambil dari elemen dongeng sendiri yaitu kumpulan dongeng *folklore* yang diambil cerita nusantara yang diangkat menjadi sebuah kesatuan *story - telling* dalam ruang. Penulis akan membuat perpaduan adanya unsur tradisional dengan modern teknologi sehingga membuat pengunjung tertarik. *Story - telling* merupakan cara penyampaian cerita yang diikuti dengan mimik dan gerak. Terdapat pembagian zoning yang telah disesuaikan dengan fungsi dan kegiatan di dalamnya, adanya zoning museum dongeng, zoning tempat bermain sambil membaca, zoning pertunjukkan dongeng dan yang terakhir adalah zoning eksterior rekreasi anak. Perancangan Istana Dongeng Nusantara Sebagai Sarana Edutainment dan Edukasi melibatkan unsur eksterior maupun interior untuk menekankan kesan dari dongeng.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang tersebut, identifikasi masalah yang dapat di peroleh yaitu;

1. Seiring berjalannya waktu anak – anak sudah mulai mencari sesuatu yang lebih menarik dibandingkan membaca buku. Sehingga saat ini daya imajinasi anak susah untuk berkembang. Dalam perkembangan anak terdapat masa kritis, dimana diperlukan rangsangan/ stimulasi yang berguna agar potensi berkembang, sehingga perlu mendapat perhatian. Perkembangan psikologis sosial sangat dipengaruhi lingkungan dan interaksi antara anak dan orang tuanya / orang dewasa lainnya. Perkembangan anak akan optimal bila interaksi sosial diusahakan sesuai dengan kebutuhan anak pada berbagai tahap perkembangannya. Sedangkan lingkungan yang tidak mendukung akan menghambat perkembangan anak.
2. Suasana edukatif yang formal (seperti halnya teknik yang diterapkan pada setiap sekolah) membuat psikologi anak menjadi lebih mudah merasakan jenuh dan bosan. anak – anak lebih tertarik pada sesuatu yang mengarah pada teknologi jaman sekarang. Terlebih di jaman modern ini pendidikan edukasi menjadi tantangan. Adapun problematika atau masalah – masalah yang membuat anak jenuh salah satu penyebabnya adalah kurangnya motivasi membaca. Kurangnya motivasi membaca ini disebabkan oleh berbagai faktor diantaranya adalah karena pembelajaran yang monoton. Pembelajaran yang monoton ini terjadi karena kurangnya kreatifitas dalam memanfaatkan atau menggunakan media - media pembelajaran. Sehingga dalam pembelajaran anak merasa jenuh dan sangat membosankan. Salah satu media teknologi yang dapat digunakan agar anak tidak merasa bosan dan jenuh adalah media gambar *story telling* dengan layar teknologi terkini akan tetapi media gambar yang digunakan juga harus bersifat mendidik. Kita semua ketahui bahwa usia dini atau usia pelajar adalah usia dimana anak - anak masih suka bermain dan menyukai benda-benda yang kongkrit. Sehingga dalam proses pembelajaran seharusnya bisa

memanfaatkan media-media gambar secara teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar anak.

3. Dongeng tidak lagi diterapkan pada kegiatan mendidik anak agar lebih membudidayakan kebiasaan membaca, serta tidak sedikit anak yang sudah mulai melupakan dongeng *folklore* nusantara. Banyak anak yang kurang termotivasi atau berminat mempelajari dongeng *folklore* dalam edukatif formal pelajaran Bahasa Indonesia karena banyak sebab dan hal, seperti kurang populernya pelajaran bahasa Indonesia dibanding bahasa asing lainnya, menganggap bahasa Indonesia sebagai bahasa mereka sejak lahir sehingga kurang berminat mempelajarinya, sampai merasa pelajaran ini membosankan, tetapi pada kenyataannya edukatif formal ini masih saja tidak begitu diminati oleh anak-anak. Mereka cenderung merasa malas untuk membaca yang lebih banyak informasi dan bacaan tersebut. Anak juga beranggapan bahwa pendidikan formal bahasa Indonesia merupakan bahasa mereka dari semasa kecil sehingga mereka merasa mampu dan kurang motivasi untuk mengikuti pelajaran bahasa Indonesia tanpa mereka sadari. Dalam membaca dongeng cerita anak - anak merasa kurang motivasi hingga kurang juga mempergunakan intelegensi dan kreativitas yang mereka miliki untuk memahami bentuk pelajaran bahasa Indonesia yang mengajarkan cerita rakyat beragam.

1.3 Gagasan Perancangan

Merancang sebuah bangunan yang dapat mewadahi kebutuhan aktivitas pengunjung secara dimensi, fungsi, akustik, pencahayaan, keamanan, yang bersifat hiburan dan edukatif dengan menyesuaikan dengan konsep perancangan teknologi saat ini yang mampu menarik minat anak sebagai sasaran pengunjung utama istana dongeng anak. Serta menciptakan sarana rekreasi sekaligus edukasi bagi pengunjung untuk semakin mengenal dan mengapresiasi dongeng *folklore* nusantara dengan cara mengenalkan kepada mereka tentang moral story yang ada di dalam sebuah dongeng, berbuat bijak dalam memilih

suatu pilihan sehingga memperoleh makna yang positif. Dengan harapan pada ke depannya masyarakat dapat meneruskan budaya mendongeng ini ke generasi berikutnya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan gagasan yang diajukan di atas guna menanggapi permasalahan dari permasalahan tersebut, berikut adalah rumusan masalah yang sekiranya dapat dijadikan acuan dalam perancangan :

1. Bagaimana merancang interior dengan menggunakan fungsi yang atraktif untuk anak - anak di dalamnya ?
2. Bagaimana merancang interior dengan menampilkan desain yang ramah anak dengan menyesuaikan sesuai ergonomi di dalamnya?
3. Bagaimana menerapkan unsur warna dan bentuk yang sesuai dengan konsep ke dalam interior *Istana Dongeng Nusantara* ?

1.5 Tujuan Perancangan

Menurut rumusan permasalahan di atas, tujuan yang dapat diperoleh dari perancangan akan dijelaskan dalam poin berikut :

1. Menemukan solusi yang efektif dalam merancang sebuah fasilitas edutainment keluarga dan edukasi anak berbasis cerita rakyat nusantara untuk menyampaikan pendidikan karakter dengan cara yang interaktif. Merancang interior yang dapat mewadahi program aktivitas agar orang tua juga ikut berpartisipasi dalam kegiatan belajar dan berekreasi yang dilakukan anaknya.
2. Mengetahui standar ergonomi yang dibutuhkan untuk merancang fasilitas khusus anak-anak dan orang tua.
3. Penerapan konsep perpaduan antara modern dengan tradisional melalui unsur warna dan bentuk ke dalam interior *Istana Dongeng Nusantara* sehingga dapat memacu edukasi dan imajinasi anak - anak di dalamnya.

1.6 Manfaat Perancangan

Penulisan makalah perancangan Tugas Akhir ini diharapkan dapat membawa manfaat :

1. Menjadi pertimbangan bagi para investor yang peduli terhadap edukasi pembelajaran tentang budidaya membaca dan mencintai nusantara bagi anak-anak sehingga dapat turut memajukan anak-anak Indonesia yang sehat dan kreatif.
2. Menjadi masukan pengetahuan dengan tujuan perkembangan serta kemajuan dalam dunia desain, khususnya desain interior.
3. Secara tidak langsung dapat mempererat keharmonisan antara orang tua dengan anak seiring dengan dibuatnya tempat edutainment keluarga.
4. Menambah ilmu dan pengalaman sehingga mampu menerapkannya dalam dunia kerja yang akan dihadapinya kelak.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Ruang lingkup perancangan ini hanya berkaitan dengan kebutuhan fungsi ruang sesuai dengan gaya anak anak dengan menyesuaikan teknologi saat ini. Fasilitas yang dibuat diantaranya adalah museum dongeng anak yang dimana terdapat permainan untuk mengajak pengunjung belajar mengetahui *moral of the story* dari dongeng dengan membuat *story - telling* pada alur interior maupun menggunakan teknologi yang nantinya akan menjadi alur kumpulan cerita rakyat , pengunjung pun scara tidak langsung akan diarahkan ke teater tempat pertunjukan dongeng anak dimana pengunjung dapat menikmati dengan menonton pertunjukan tersebut dan setelah itu pengunjung diarahkan pada tempat bermain sambil membaca dongeng anak yang dimana mengajarkan anak anak membaca lebih banyak namun dengan cara yang menarik. Serta terdapat fasilitas yang dapat menjadi tempat tunggu orang tua seperti café.

1.8 Sistematika Penulisan

Dalam menyusun makalah Tugas Akhir ini, penulis membagi makalah ke dalam 5 bab.

Bab I, Pendahuluan, membahas tentang latar belakang masalah, gagasan konsep, identifikasi masalah, manfaat perancangan, ruang lingkup perancangan, dan sistematika penulisan.

Bab II, Tinjauan Pustaka dan Studi Eksisting Bab ini berisi teori-teori pendukung yang dipakai sebagai landasan atau acuan yang menunjang dalam mengumpulkan data, mengolah data, menganalisa data yang diperoleh langsung dari Lapangan dan dipakai untuk mencari alternatif pemecahan masalah.

Bab III, Metodologi Desain Bab ini berisi metode desain yakni penjelasan cara spesifik (yang dilaksanakan) dalam kegiatan desain yang dilakukan. Selain itu bab ini juga memaparkan mengenai Prosedur desain.

BAB IV, pengaplikasian konsep pada desain yang dirancang secara spesifik. Bab ini merupakan analisa tentang deskripsi Istana Dongeng Anak Sebagai Sarana Edutainment dengan konsep “The Prajna of Choose” diwadahi oleh sifat fun dan kontemporer.

BAB V, kesimpulan dan saran yang isinya mengungkapkan kesimpulan dan saran dari uraian pada bab sebelumnya