

# Perancangan Interior Fasilitas *Edutainment* Keluarga Berbasis Cerita Rakyat di Surabaya

Jessica Wirawan, Mariana Wibowo, dan Stephanie Melinda Frans

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: jessicawirawan12@yahoo.com; mariana\_wibowo@petra.ac.id,

Stephanie.frans.sf@gmail.com

**Abstrak**— Pendidikan karakter anak merupakan sesuatu yang tidak dapat dibina hanya dalam waktu singkat, tetapi memerlukan proses yang cukup panjang dan biasanya dibentuk semenjak usia anak-anak. Hal ini menyebabkan peranan orang tua menjadi krusial di dalam pembentukan karakter anak, namun dengan kesibukan orang tua untuk mencari nafkah untuk memenuhi kebutuhan keluarga sehari-hari seringkali menyebabkan hubungan antara orang tua dan anak menjadi renggang. Oleh sebab itu, untuk menguatkan kembali hubungan antara orang tua dan anak, fasilitas *edutainment* keluarga berbasis cerita rakyat yang tematik menjadi salah satu jawaban sebagai wadah untuk mewadahi proses belajar anak tentang karakter yang baik melalui nilai moral yang terkandung dalam cerita rakyat Indonesia dengan disertai proses *bonding* antara orang tua dan anak. Metode perancangan yang digunakan yakni metode yang mengacu pada *design thinking* Vijay Kumar yang terbagi dalam 4 proses tahapan desain, yakni tahap penelitian, analisis, sintesis, dan realisasi.

**Kata Kunci**— *Edutainment*, cerita rakyat, tematik, Surabaya

**Abstract**— *Child character education is something that can't be developed instantly, it needs a long process and most often developed since the early stages of the children. This makes the role of parents very crucial in developing their children's characters, but nowadays they are too busy with work to fulfill their family daily needs, therefore it affects the relationship between parents and their children becoming more distant. Therefore to strengthen the decaying relationship of parents and children, thematic edutainment facility based on folklore becomes one of the answers that provides children learning process of good characters through values that can be found in Indonesian folktales along with bonding process between parents and their children. The design method used refers to Vijay Kumar's design thinking which was divided into 4 stages, research, analysis, synthetic, and realization.*

**Keyword**— *Edutainment, folklore, thematic, Surabaya.*

## I. PENDAHULUAN

DEWASA ini bukan rahasia umum lagi bahwa banyak generasi muda yang jatuh ke dalam pergaulan bebas dan narkoba oleh karena krisis karakter, terutama yang tinggal di daerah perkotaan besar seperti Surabaya. Seiring dengan perkembangan zaman gaya hidup masyarakat perkotaan pun ikut berubah, tuntutan hidup semakin meningkat sehingga secara tidak sadar orang tua pun ikut diperhadapkan dengan

tanggung jawab untuk dapat memenuhi kebutuhan hidup keluarganya yang berakibat pada kesibukan orang tua.

Diperlukan kesadaran orang tua bahwa dalam mengasuh anak, hal utama yang dibutuhkan anak bukan hanya sekedar pengetahuan secara intelektual atau kebutuhan sehari-hari saja, tetapi anak juga membutuhkan cinta dan kasih sayang orang tua. Thomas Lickona berpendapat “cinta membuat anak merasa aman, signifikan, dan berharga. Ketika mereka merasa dicintai, mereka menjadi terikat secara emosional kepada kita. Keterikatan itu membuat mereka lebih responsif terhadap otoritas dan menerima nilai-nilai kita” (2012:52)<sup>[1]</sup>.

Dalam pembahasan mengenai karakter anak, tentunya diperlukan pengertian dasar mengenai karakter itu sendiri. Karakter baik bukanlah suatu keputusan untuk melakukan tindakan baik yang teguh hanya dalam waktu singkat, melainkan memerlukan proses yang cukup panjang untuk membentuk karakter seseorang. Hal ini ditegaskan oleh Thomas Lickona yang berpendapat “karakter kita terbentuk dari kebiasaan kita. Kebiasaan kita saat anak-anak biasanya bertahan sampai masa remaja. Orang tua bisa memengaruhi baik atau buruk, pembentukan kebiasaan anak-anak mereka” (2012:50)<sup>[1]</sup>.

Salah satu penyebab kemerosotan moralitas pada generasi muda disebabkan oleh kurangnya pendidikan karakter yang seharusnya ditanamkan sejak masa usia dini yang biasa disebut sebagai golden age (0-6 tahun). M. Hariwijaya dan Sukaca menjelaskan “pendidikan yang harus ditempuh anak yaitu mulai dari pendidikan non formal hingga pendidikan formal. Pendidikan non formal adalah pendidikan anak sebelum pra sekolah atau sering disebut dengan pendidikan usia dini. Pendidikan ini begitu penting sebab anak pada masa ini mengalami masa keemasan (Golden Age)” (2009:13)<sup>[2]</sup>. Jika pada masa ini kurang ditanamkan pendidikan karakter maka akan berdampak pada menurunnya nilai karakter seseorang. Hal ini diperkuat dengan pendapat Subiyantoro yang menyebutkan bahwa “kenakalan remaja hanyalah akibat dari kegagalan pembentukan karakter dimasa anak-anak” (2012:99)<sup>[3]</sup>.

Selain dikarenakan renggangnya hubungan antara orang tua dan anak, terdapat fenomena lain yang memiliki peranan dalam mendidik karakter anak yakni melalui cerita rakyat. Namun sayangnya cerita rakyat yang merupakan warisan budaya bangsa mulai banyak ditinggalkan oleh generasi muda. Padahal cerita rakyat merupakan salah satu metode

pembelajaran karakter yang dilakukan oleh nenek moyang bangsa pada zaman dahulu kepada anak-anaknya. M. Kristanto menjelaskan “ketika nenek moyang mewariskan kepada generasi berikutnya, mereka memilih cerita rakyat untuk menanamkan etika. Mereka memilih cerita rakyat karena dalam cerita tersebut banyak mengandung nilai-nilai yang luhur. Nilai-nilai luhur tersebut dapat dijadikan sebagai pedoman hidup generasinya, seperti kejujuran, tanggung jawab, gotong-royong, disiplin, religi, dan sebagainya”(2014:60)<sup>[4]</sup>.

Maka dari itu diperlukan adanya suatu fasilitas yang tidak hanya sekedar mewedahi aktivitas berekreasi keluarga, tetapi juga *bonding* antara anak dan orang tua selama menikmati fasilitas *edutainment* ini dengan tujuan timbulnya interaksi yang baik diantara anak dan orang tua melalui metode *edutainment* yang menarik dan interaktif.

Sejauh ini fasilitas rekreasi keluarga mayoritas berada di luar kota dan biasanya hanya didatangi saat liburan, maka dari itu perlu juga dihadirkan di dalam kota agar masyarakat dapat berekreasi di tengah hiruk pikuk kota.

#### A. Rumusan Masalah

- Bagaimana merancang interior suatu fasilitas *edutainment* keluarga berbasis cerita rakyat yang interaktif dan bersifat tematik?
- Bagaimana merancang interior dengan program aktivitas agar orang tua juga ikut berpartisipasi dalam kegiatan belajar dan berekreasi yang dilakukan anaknya?
- Bagaimana merancang interior fasilitas *edutainment* keluarga berbasis cerita rakyat yang menarik minat masyarakat perkotaan?

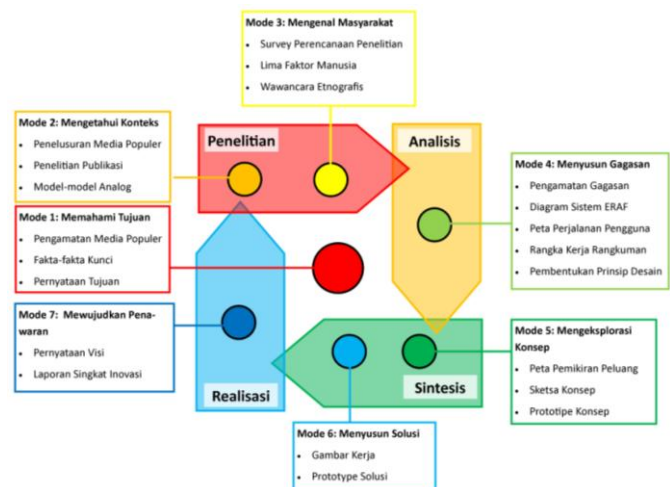
#### B. Tujuan Perancangan

- Menemukan solusi yang efektif dalam merancang sebuah fasilitas *edutainment* keluarga berbasis cerita rakyat untuk menyampaikan pendidikan karakter dengan cara yang interaktif dan bersifat tematik.
- Merancang interior yang dapat mewedahi program aktivitas agar orang tua juga ikut berpartisipasi dalam kegiatan belajar dan berekreasi yang dilakukan anaknya.
- Merancang suatu fasilitas *edutainment* keluarga berbasis cerita rakyat yang dapat menarik minat masyarakat perkotaan.

## II. METODE PERANCANGAN

### A. Metode Perancangan

Metode Perancangan yang digunakan mengacu dari *design thinking* milik Vijay Kumar seperti yang dikemukakan di dalam bukunya yang berjudul “101 Metode Desain”, namun di dalam prosesnya ada beberapa metode yang ditambahkan ke dalam proses perancangan hasil dari pemikiran pribadi untuk melengkapi tahapan *design thinking* yang sudah ada.



Gambar 1. Design Thinking

Proses tahapan desain terbagi menjadi 4 yaitu penelitian, analisis, sintesis, dan realisasi. Dalam seluruh tahapan tersebut terkandung 7 mode perancangan yang terdiri dari (2013: 8)<sup>[5]</sup>:

#### a. Mode 1: Memahami Tujuan

Pada mode ini dilakukan pengamatan fenomena-fenomena yang terjadi di sekitar untuk dijadikan topik dan latar belakang perancangan.

#### b. Mode 2: Mengetahui Konteks

Setelah melakukan pengamatan fenomena yang terjadi, dilakukan pendalaman untuk memperoleh informasi terkait tentang topik perancangan.

#### c. Mode 3: Mengetahui Masyarakat

Dalam mode ini dilakukan *survey* dan pengamatan kebutuhan masyarakat yang terkait dengan topik perancangan sebagai bentuk dari pengumpulan data.

#### d. Mode 4: Menyusun Gagasan

Setelah dilakukan pengumpulan data, kemudian data tersebut dianalisa dan dilakukan *programming* untuk dapat menyusun konsep perancangan.

#### e. Mode 5: Mengeksplorasi Konsep

Pada mode ini dilakukan *mind mapping* untuk mengemukakan ide perancangan yang akan disintesis menjadi konsep perancangan, selain itu dilakukan juga visualisasi konsep berupa sketsa.

#### f. Mode 6: Menyusun Solusi

Dalam mode ini terdapat proses pembuatan gambar kerja dan gambar final desain yang dijadikan sebagai pemecahan solusi masalah.

#### g. Mode 7: Mewujudkan Penawaran

Dilakukan pernyataan visi untuk menjabarkan dan menjelaskan desain dengan menunjukkan aspek-aspek kunci dari solusi dan perancangan untuk diperkenalkan kepada publik (*branding*) berupa susunan *business model* sebagai rencana publikasi / *branding*.

### B. Ruang Lingkup Perancangan

Dalam perancangan fasilitas *edutainment* ini akan disediakan beberapa fasilitas yang dapat mendukung aktivitas dan kebutuhan pengunjung maupun staff yang bertugas yang terdiri dari:

- a. *Area Ticketing*: area ini mewadahi aktivitas pembelian tiket masuk serta registrasi *in* oleh pengunjung.
- b. *Area Scanning*: setelah melakukan pembelian tiket dan registrasi *in*, pengunjung diarahkan melakukan *scanning* barang bawaan untuk mencegah masuknya barang-barang berbahaya ke dalam wahana permainan.
- c. *Customer Service*: fasilitas untuk mewadahi kebutuhan informasi pengunjung.
- d. Wahana Permainan Tematik: merupakan area bermain dengan berbagai macam cerita rakyat sebagai dasar permainan dirancang secara tematik dan saling mendukung antar wahana permainan.
- e. *Amphitheater*: area ini digunakan sebagai area pertunjukan berbagai cerita rakyat.
- f. *Food Court*: area ini termasuk dalam wahana permainan tematik yang dirancang menyatu dengan suasana tematik yang dibentuk di dalam ruang.
- g. *Rest Area*: dirancang berupa area duduk di beberapa titik agar pengunjung yang datang dan bermain dapat beristirahat sejenak ketika mereka lelah, selain itu akan disediakan beberapa stan penjualan makanan ringan dan minuman.
- h. P3K: fasilitas ini perlu disediakan untuk memberi pertolongan pertama apabila ada pengunjung yang mengalami cedera.
- i. *Souvenir Shop*: produk yang dijual berkaitan dengan cerita rakyat yang diwadahi dalam wahana permainan dalam bentuk aksesoris, pakaian, mainan, dan buku cerita

### III. KAJIAN TEORI

#### A. Pengertian Anak

Dapat dipahami secara umum dan luas, maka anak merupakan manusia yang lahir dari hubungan antara pria dan wanita dewasa dimana dalam prosesnya akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan menjadi manusia dewasa yang berperan sebagai sosok yang akan meneruskan harapan orang tuanya dan merawat mereka di masa tuanya.

Hal ini diperkuat dengan pendapat Hariwijaya dan Sukaca (2009:11)<sup>[2]</sup> yang menyatakan bahwa Anak merupakan individu yang dilahirkan dari suatu keluarga sebagai penerus keturunan dan merupakan titipan dari Tuhan Yang Maha Esa dan berperan meneruskan apa yang menjadi harapan orang tuanya di masa depan. Mereka juga yang akan menjadi sosok yang merawat orang tua mereka di usia senja nanti.

#### B. Macam-macam Karakter Dasar

Menurut Dono Baswardono, dari sekian banyak karakter yang dimiliki oleh manusia, dapat dikelompokkan ke dalam 6 karakter dasar / inti yang merupakan pusat awal karakter. Melalui 6 karakter inti ini kemudian muncul karakter-karakter turunan yang muncul (2012: 103-104)<sup>[3]</sup>.

- a. Karakter iman : Iman merupakan keyakinan seseorang atau individu yang ia peroleh dari suatu doktrin atau sistem kepercayaan suatu agama tentang bagaimana ada sesuatu yang lebih berkuasa dalam kehidupan manusia.
- b. Karakter integritas : Melalui karakter integritas ini lahirlah kejujuran, konsistensi, teguh, terbuka, dan transparan.

- c. Karakter sikap tenang: sikap tenang berarti kemampuan untuk mengendalikan emosi dan pikiran agar tetap stabil di dalam menghadapi persoalan-persoalan hidup.
- d. Karakter disiplin diri: Disiplin merupakan kemampuan individu menahan keinginan untuk segera mencapai apa yang diinginkan/memuaskan karena diperlukan perjuangan untuk mencapainya.
- e. Karakter daya tahan: daya tahan merupakan karakter dimana seseorang tetap mampu bertahan atau memiliki kemampuan untuk menghadapi persoalan-persoalan yang dihadapinya dengan tidak menyerah hingga tuntas. Individu tersebut menyadari bahwa masalah ada bukan untuk ditinggal atau lari darinya tetapi untuk diselesaikan.
- f. Karakter keberanian: Seseorang dapat dikatakan berani bukan karena ia sama sekali tidak merasa takut, tetapi ia tetap memutuskan untuk maju dan bertindak melakukan apa yang seharusnya walaupun ada rasa takut di dalam dirinya.

#### C. Macam-macam Cerita Rakyat

Cerita rakyat antar daerah memiliki karakteristik yang berbeda-beda, cara menyampaikan cerita dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya pun berbeda-beda masing-masing daerah. Menurut Dananjaya, secara umum cerita rakyat dapat dibagi menjadi 3 macam (2012: 108)<sup>[3]</sup>:

##### a. Mitos (*myth*)

Cerita rakyat yang dianggap benar-benar pernah terjadi di masa lalu namun *setting* tempat dipakai berlatar belakang di alam yang lain dan tokoh-tokoh yang muncul dalam cerita rakyat seringkali merupakan tokoh dewa atau makhluk halus. Cerita biasanya dianggap sebagai cerita yang suci oleh masyarakat.

##### b. Legenda (*legend*)

Cerita rakyat yang menyerupai mitos, cerita dianggap pernah benar-benar terjadi di masa lampau namun latar belakang lokasi yang dipakai dalam cerita bertempat di alam semesta tempat manusia hidup. Tokoh-tokoh yang ada dalam cerita ini pun biasanya berupa manusia yang memiliki ilmu sakti, makhluk halus, dan makhluk setengah dewa.

##### c. Dongeng

Cerita rakyat yang dianggap oleh masyarakat tidak pernah benar-benar terjadi dan tidak terikat oleh waktu dan tempat.

#### D. Konsep Dasar *Edutainment*

Hamid dalam bukunya yang berjudul “Metode *Edutainment*” menjelaskan bahwa *Edutainment* sendiri merupakan gabungan dari antara 2 kata dalam berbahasa Inggris yang tidak dapat dipisahkan dari makna masing-masing kata yang terkandung di dalamnya dan merupakan makna hasil dari perpaduan kata-kata tersebut. Jika diterjemahkan secara harafiah maka kata *education*, yang berarti pendidikan dan kata *entertainment* yang berarti hiburan atau sesuatu yang bersifat menyenangkan (2012:17)<sup>[6]</sup>.

*Edutainment* dalam penjabarannya terbagi menjadi beberapa macam metode yang jika seluruhnya disatukan akan membentuk makna inti dari *edutainment* itu sendiri.

##### a. *Humanizing the Classroom*

Secara harafiah dapat diartikan sebagai memanusiakan ruang kelas. Tujuan yang diharapkan dicapai merupakan

bagaimana dalam proses pembelajaran anak diperlakukan sesuai dengan kondisi dan kemampuannya masing-masing (2012:37)<sup>[6]</sup>.

#### b. *Active Learning*

Konsep ini lebih menekankan pada bagaimana di dalam proses belajar anak tidak hanya menangkap pengetahuan saja tetapi ikut terlibat dan bertindak langsung di dalamnya (2012:47)<sup>[6]</sup>.

#### c. *Accelerated Learning*

Proses belajar ini dapat dimaksimalkan agar terasa cepat karena menyenangkan dengan cara memanfaatkan pedekatan somatik, auditori, visual dan intelektual dengan cara menyatukan yang jika unsur-unsur yang terkandung di dalamnya secara fisik tidak terlihat tidak saling berkaitan, namun saling bekerja sama dalam memberikan pengalaman belajar yang disertai perasaan senang dan puas (2012:59)<sup>[6]</sup>.

#### d. *Quantum Learning*

*Quantum learning* adalah cara perubahan bermacam-macam interaksi, hubungan, dan inspirasi yang ada di dalam dan sekitar momen belajar (2012:75)<sup>[6]</sup>.

#### e. *Quantum Teaching*

Metode *quantum teaching* ini mengutamakan pada bagaimana mengubah suasana belajar yang membosankan atau monoton menjadi suasana belajar yang menyenangkan dengan cara memadukan potensi fisik, psikis, dan emosi pelajar menjadi satu kesatuan (2012:99)<sup>[6]</sup>.

### E. *Storytelling*

Didalam memahami makna *storytelling* dibutuhkan pemahaman mendasar dari tiap arti suku kata yang terkandung berupa *story* yang berarti cerita dan *telling* yang berarti memberitahu atau menyampaikan.

Ayuni menjelaskan, *Storytelling* merupakan suatu aktivitas atau kegiatan dimana pencerita menyampaikan suatu cerita kepada pendengar dengan tujuan memberikan informasi untuk mengenali emosi dirinya dan pendengar, dilakukan tanpa alat peraga namun lebih mengandalkan gerak-gerik tubuh dalam penyampaian cerita (2013: 121)<sup>[7]</sup>.

### F. Fasilitas yang Harus Tersedia Dalam Suatu Tempat Rekreasi

Dalam merancang suatu tempat rekreasi tentunya diperlukan beberapa fasilitas yang harus tersedia di dalamnya. Namun dikarenakan beragamnya tema tempat rekreasi yang ada maka tidak dapat disebutkan secara spesifik fasilitas apa saja yang harus tersedia. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Krisdiarto yang menjelaskan bahwa ada faktor-faktor lain yang memengaruhi seperti macam-macam fasilitas rekreasi, target pengunjung, fungsi, konsep, program yang dirancang, dan lain-lain. Namun ada beberapa fasilitas yang dapat dikatakan secara umum harus ada seperti (2015:13)<sup>[8]</sup>:

- a. Pertamanan, berupa lahan terbuka ditumbuhi tanaman, pohon dan lain-lain
- b. Area bermain anak-anak
- c. Fasilitas rekreasi dan hiburan, sekurang-kurangnya 3 jenis sarana yang mengandung unsur hiburan, pendidikan dan kebudayaan

d. Fasilitas pelayanan umum, berupa kantor pengelola, pusat informasi, toilet yang cukup, pos keamanan, dan pos P3K.

e. Instalasi Teknik, berkaitan dengan hal-hal teknis bangunan seperti pemenuhan kebutuhan air, listrik, mekanikal-elektrikal yang baik.

f. Fasilitas pelengkap, fasilitas ini bersifat menyesuaikan kebutuhan yang ada di fasilitas rekreasi seperti jasa pelayanan makanan dan minuman (*foodcourt* atau *cafeteria*), *souvenir / gift shop*, tempat ibadah.

## IV. KONSEP PERANCANGAN

### A. *Programming*

Proses *programming* diawali dengan dilakukannya analisa kelebihan dan kekurangan data tipologi yang digunakan dalam proses perancangan. Terdapat 3 lokasi yang dijadikan sebagai data tipologi, yakni KidZania Jakarta, Galeri Indonesia Kaya, dan Taman Pintar Yogyakarta.



Gambar 2. KidZania Jakarta, Galeri Indonesia Kaya, dan Taman Pintar Yogyakarta

Kelebihan dan kekurangan yang ditemukan dari hasil analisa kemudian dirangkum untuk membantu penulis dalam menentukan fokus apa saja yang perlu diperhatikan dalam mewadahi kebutuhan pengunjung serta segala aktivitas yang dilakukan dalam fasilitas *edutainment* :

- a. Penempatan peta wahana sebaiknya diletakkan di tempat-tempat strategis atau tempat yang biasa banyak dikerumuni orang seperti area duduk dan pintu masuk.
- b. Sistem permainan dapat menggunakan sistem *mission quest* atau *roleplay* agar pengunjung termotivasi untuk memainkan seluruh permainan yang ada.
- c. Penggunaan teknologi sebagai penunjang saja atau bersifat terselubung, tetapi fokus utamanya terletak pada konten yang akan disampaikan.
- d. Dibutuhkan tempat penitipan barang ketika hendak memasuki wahana permainan, hal ini untuk menunjang kenyamanan pengguna serta menunjang sistem keamanan dengan cara menghindari masuknya benda-benda berbahaya ke dalam wahana.
- e. Sebaiknya disediakan *stand* camilan dan minuman di beberapa tempat untuk mencegah kebosanan dan kelelahan pengunjung dalam mengeksplorasi setiap permainan yang ada.
- f. Perlu disediakan ATM di dekat loket penjualan tiket untuk memudahkan pengunjung dalam membeli tiket sebagai bentuk antisipasi apabila pengunjung lupa membawa uang tunai atau kartu kredit.
- g. Permainan yang disediakan sebaiknya merupakan permainan yang banyak menggunakan motorik, hal ini dikarenakan pengunjung banyak lebih tertarik terhadap permainan yang banyak melibatkan unsur motorik.
- h. Tingkat ketertarikan pengunjung sebaiknya dibuat dinamis sepanjang mengeksplorasi wahana permainan dari awal hingga

akhir, hal ini untuk mencegah agar permainan yang dekat akhir wahana tidak menjadi membosankan.

Setelah itu hasil analisa dilanjutkan dalam proses programming yang terdiri dari:

- a. Analisa Kebutuhan Ruang dan Aktivitas Pengguna: dilakukan pembagian kategori pengguna ruang yang terdiri dari pengunjung anak-anak dan dewasa, dan staff-staff yang bertugas sesuai *desk job* masing-masing. Selain itu dapat ditentukan fasilitas-fasilitas apa saja yang perlu dihadirkan dalam perancangan.
- b. Analisa Kapasitas Kebutuhan Perabot dan Besaran Ruang: hasil analisa menunjukkan besaran ruang yang terpakai oleh seluruh fasilitas (kecuali wahana permainan) yakni sebesar 344m<sup>2</sup>, sehingga terdapat 1.391m<sup>2</sup> yang dapat digunakan untuk wahana permainan.
- c. Analisa Hubungan Antar Ruang: terdapat 2 analisa yakni hubungan antar ruang (fasilitas secara keseluruhan) dan peta keterkaitan antar area dalam wahana permainan tematik.
- d. Analisa Karakteristik Ruang: fungsi ruang menentukan karakteristik ruang masing-masing.
- e. Analisa *Zoning*: menentukan letak area publik, semi-publik, dan privat beserta persentasenya.
- f. Analisa *Grouping*: menentukan letak area / ruang yang disesuaikan dengan sifat *zoning*-nya.

## B. Konsep Perancangan

Konsep dari perancangan ini adalah “*Learning from the Past*”. Ide konsep perancangan ini diperoleh dari cara menyampaikan cerita rakyat kepada pengunjung dengan sistem *role-play*. Kehidupan masyarakat modern yang memiliki logika berpikir realistis akan sulit menerima cerita rakyat yang memiliki logika tersendiri. Celah inilah yang digunakan untuk menjembatani dua hal yang bertolak belakang ini dengan cara dijadikan sebagai bagian dari *storytelling* fantasi bagi pengunjung.

Kehidupan pengunjung semula merupakan kehidupan modern, agar pengunjung dapat merasakan kehidupan cerita rakyat yang mengambil setting masa lalu, maka pengunjung pun perlu merasakan seperti apa kehidupan masa lalu. Dalam hal ini kemudian pengunjung diajak untuk memasuki “mesin waktu” untuk kembali ke masa lalu dan merasakan pengalaman kehidupan tempat setting cerita rakyat berlangsung. Setelah pengunjung merasakan pengalaman tersebut untuk kembali ke kehidupan sehari-hari maka pengunjung perlu kembali melakukan “perjalanan waktu” untuk kembali ke masa depan dengan membawa pengalaman serta pembelajaran dari masa lalu ke dalam kehidupan sehari-hari. *Storytelling* fantasi ini digunakan agar pengalaman yang didapat pengunjung dari awal masuk hingga pulang merupakan suatu pengalaman yang holistik.

## C. Style Desain

Secara general fasilitas *edutainment* ini akan terbagi menjadi 2 bagian yakni area masa depan dan masa lalu.

### a. Area Masa Depan

Area bertema masa depan terdiri dari area *main entrance*, *ATM center*, loket *ticketing* registrasi *in & out*, area

*scanning* barang dan penitipan barang, *waiting area*, dan ruang mesin waktu. Area-area tersebut dirancang dengan *style* futuristik, hal ini untuk menggambarkan kehidupan pengunjung yang serba modern sebelum mulai memasuki dunia cerita rakyat pada masa lampau. Oleh karena itu mesin waktu dijadikan sebagai batasan antara area masa depan dan masa lalu.



Gambar 3. Contoh interior area masa depan

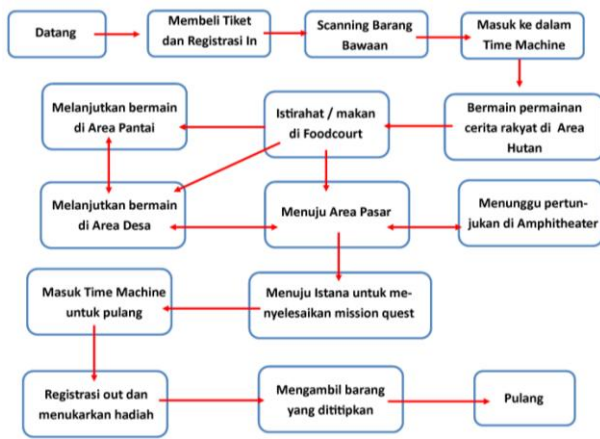
### b. Area Masa Lalu

Area Masa lalu dibuat secara tematik yang dipisah menjadi beberapa area yang disesuaikan dengan *setting* tempat cerita rakyat seperti, desa, hutan, pantai, pasar, sungai, dan istana. Penempatan area-area tersebut disesuaikan dengan hubungan antar ruang masing-masing area yang terinspirasi dari penggambaran yang ada dalam buku-buku cerita rakyat. Area masa lalu ini merupakan wahana permainan cerita rakyat, seluruhnya bersifat tematik pedesaan Indonesia tradisional.



Gambar 4. Contoh interior area masa lalu

## D. Alur Pengunjung & Program Ruang



Gambar 5. Bagan alur pengunjung

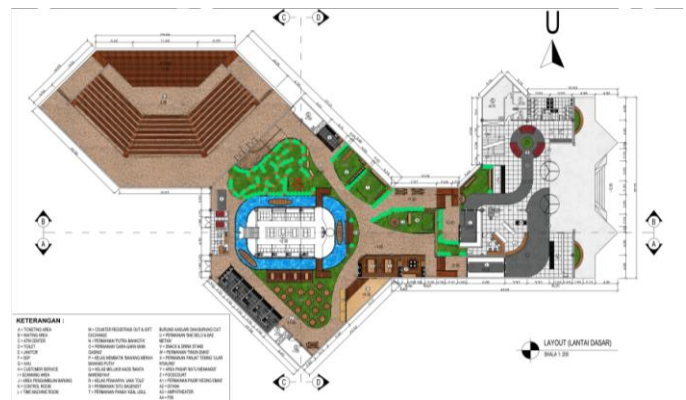
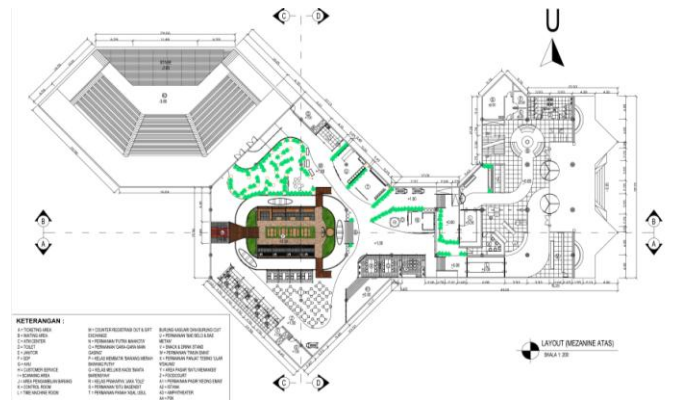
Pengunjung akan masuk melalui pintu *main entrance* dan melakukan pembelian tiket pada loket *ticketing* sekaligus melakukan registrasi *in*. Setelah itu pengunjung akan diarahkan untuk melakukan *scanning* barang bawaan terlebih dahulu untuk sebagai bagian dari sistem keamanan untuk mencegah pengguna membawa barang-barang berbahaya dan makanan dari luar. Barang-barang yang tidak lolos *scanning* akan diletakkan petugas di loker penitipan barang. Setelah itu pengunjung akan diarahkan untuk masuk ke dalam “*time machine*” untuk menikmati pertunjukan dan penjelasan singkat mengenai sistem *mission quest* dalam wahana permainan selama 10 menit, selagi menunggu giliran masuk pengunjung dapat menikmati *photo corner* yang disediakan di dekat ruang “*time machine*”. Setelah selesai menikmati pertunjukan singkat dalam “*time machine*” pengunjung akan memasuki area tematik pedesaan diawali dengan area hutan dimana permainan-permainan berdurasi 20-30 menit yang disediakan pada area ini bersifat motorik, setelah melalui area hutan mereka akan tiba di area pedesaan berupa *foodcourt*.

Penempatan *foodcourt* ini didasari oleh pertimbangan kebutuhan istirahat pengunjung setelah banyak menghabiskan energi ketika bermain di area hutan. Setelah itu alur akan terbagi menjadi 2 yaitu menuju area pasar dimana akan banyak disediakan stand snack serta penjualan *souvenir* dan buku-buku cerita rakyat, di sisi lain alur akan mengarahkan pengunjung melanjutkan permainan selanjutnya pada area sungai. Permainan pada area sungai ini bersifat lebih ringan seperti kelas kreatif, hal ini berdasarkan pertimbangan pengunjung yang baru saja makan di area *foodcourt* tidak baik jika langsung melakukan aktivitas berat. Setelah selesai menikmati seluruh permainan yang ada pengunjung dapat pulang dengan kembali memasuki “*time machine*” yang berbeda. Dalam ruangan ini pengunjung akan disugahi animasi proyektor di sekelilingnya disertai dengan review akan nilai karakter yang telah dipelajari selama dalam wahana permainan serta himbauan untuk memelihara karakter baik sebagai generasi penerus bangsa.

Setelah itu pengunjung dapat mengambil kembali barang bawaan yang tidak lolos *scanning* pada area penitipan barang lalu melakukan registrasi out dan menukarkan hadiah di counter registrasi out lalu pulang.

V. HASIL & PEMBAHASAN

A. Layout Tales of Indonesia



Gambar 6. Layout Tales of Indonesia

Pada *layout* terlihat dengan jelas perbedaan yang jelas dan saling bertolak belakang antara area masa depan dan area masa lalu. Perbedaan ini terlihat pada penggunaan *tone* warna, pola dinamis dan bentuk-bentuk yang diaplikasikan dalam *layout*. Pada area masa depan *tone* warna yang lebih banyak digunakan yakni *tone* dengan kesan dingin dan bersih yang merupakan *tone* khas *style* futuristik yang banyak dikenal oleh kalangan umum, selain itu pola penyusunan dan pola lantai yang digunakan pada area ini walaupun banyak menggunakan unsur lengkung tetapi masih bersifat terukur. Sedangkan pada area masa lalu *tone* warna yang paling dominan yakni *tone* warna coklat dan hijau sebagai representasi tanah dan rumput, pola susunan ruang dan lantai juga lebih dinamis dan sifatnya bersifat organik.

Secara keseluruhan sirkulasi yang digunakan dalam fasilitas ini yakni sirkulasi linear bercabang, dimana terdapat suatu alur yang mengarahkan pengunjung tetapi terdapat berbagai percabangan alur alternatif yang dapat dinikmati pengunjung dalam menentukan urutan wahana permainan yang akan dikunjunginya (2007:173)<sup>[9]</sup>.

B. Perspektif Tales of Indonesia

*Main entrance* memegang peranan penting dalam menyambut kedatangan pengunjung. *First impression* dan *branding* dari fasilitas *edutainment* ini harus terepresentasikan dengan baik pada *main entrance*, tidak hanya sekedar untuk

menarik pengunjung tetapi juga untuk menyampaikan secara tidak langsung identitas fasilitas *edutainment* tersebut.



Gambar 7. Main entrance Tales of Indonesia

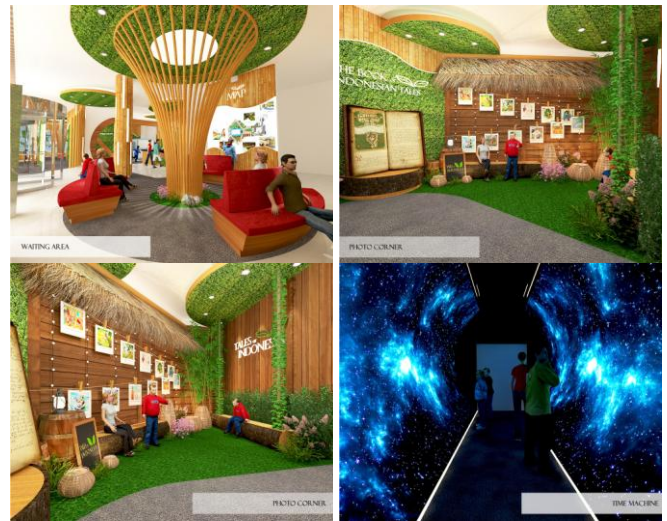
Desain *main entrance* pada dasarnya menggunakan *style* futuristik, tetapi tampilan futuristiknya menjadi berbeda dikarenakan adanya perpaduan dengan material lokal Indonesia sebagai representasi nilai unsur lokal Indonesia. Oleh sebab itu banyak diaplikasikan material-material seperti *vertical garden*, rotan dan kayu jati belanda yang merepresentasikan alam Indonesia, sedangkan penggunaan material lain seperti *aluminium composite panel*, kaca bening, dan *hidden lamp* merepresntasikan *style* futuristik, serta kehidupan modern masyarakat kota.



Gambar 8. Area Ticketing dan scanning area

Area *ticketing* dan registrasi in terletak tepat di depan pintu masuk sehingga memudahkan pengunjung untuk segera membeli tiket. Di sekitar area ini terdapat area-area lain seperti

waiting area dimana pengunjung dapat menunggu antrian atau mengakses *interactive wall map* wahana permainan. Selain itu terdapat juga scanning area, barang bawaan pengunjung akan diperiksa terlebih dahulu sebelum memasuki wahana permainan, apabila ada barang bawaan yang tidak lolos pemeriksaan maka staff akan meletakkannya pada loker penitipan barang sehingga pengunjung dapat mengambilnya kembali ketika hendak pulang.



Gambar 9. Waiting area, photo corner, dan time machine

Sebelum memasuki *time machine* pengunjung dapat menunggu giliran atau mengantri dengan menikmati *photo corner* yang disediakan. *Photo corner* didesain menyerupai bangunan desa di tengah hutan yang secara tidak langsung memberikan gambaran kepada pengunjung seperti apa unsur tematik wahana permainan nantinya melalui Buku cerita besar dan beberapa foto polaroid besar tentang cerita rakyat apa saja yang dihadirkan dalam wahana permainan. Di dekat *photo corner* disediakan juga *the book of Indonesian tales* yang berukuran besar dan berisi sinopsis cerita rakyat yang dimuat dalam *fasilitas edutainment*.



Gambar 10. Area masuk wahana permainan dan area hutan

Setelah keluar dari *time machine* pengunjung akan langsung disambut dengan suasana hutan yang menandakan dimulainya area hutan.

Setiap permainan yang ada dalam wahana permainan mengambil *setting* tempat cerita rakyat tersebut berlangsung. Adapun cerita rakyat yang diangkat menjadi berbagai wahana yakni:

a. Banta Barensyah

Cerita rakyat ini mengajarkan untuk bekerja dan berusaha keras dalam mencapai impian namun tidak lupa untuk tetap menjaga sikap rendah hati. Cerita rakyat ini dibuat menjadi wahana melukis kaos yang diambil dari salah satu bagian cerita dimana Banta Barensyah harus mencari sausa dan pakaian emas.

b. Putra Mahkota

Cerita rakyat ini mengajarkan bagaimana perbuatan curang akan selalu terbongkar dan hendaknya tidak membalas kejahatan dengan kejahatan. Permainan yang digunakan untuk menyampaikan cerita rakyat ini yakni permainan membangun rumah, hal ini diambil dari bagian cerita dimana Amat Mude setelah berjuang keras akhirnya dapat membangun rumah untuknya dan ibunya. Permainan ini mengajarkan kekompakan dan kerja sama dengan orang lain.

c. Bawang Merah Bawang Putih

Cerita rakyat ini mengajarkan untuk tidak serakah, bentuk permainan yang digunakan yakni permainan membuat sapu tangan, namun pada akhir permainan peserta akan disuguhi dengan 2 labu besar dan kecil untuk menguji pilihan peserta. Permainan ini diambil dari bagian cerita dimana Bawang Putih memilih labu kecil sedangkan karena keserakahannya Bawang Merah memilih labu besar.

d. Gara-gara Main Gasing

Cerita ini mengajarkan untuk mengasah kemampuan yang telah dimiliki sejak kecil karena sesuatu yang dipelajari dalam waktu singkat tidak akan dapat mengalahkan kemampuan yang telah diasah bertahun-tahun. Permainan bermain gasing diambil dari inti cerita itu sendiri.

e. Si Rambun yang Berbakti

Cerita ini mengajarkan kepada anak bagaimana dalam menghadapi hidup yang keras harus tetap maju dengan berani, namun dikarenakan alur cerita yang terlalu panjang maka cerita ini dijadikan alternatif *main quest*.

f. Ular N'Daung

Cerita ini mengajarkan untuk berani berjuang demi orang tua, sehingga untuk dapat menyampaikan *value* ini menggunakan permainan panjat tebing yang diambil dari bagian cerita ketika si bungsu harus ke gunung untuk mendapatkan bara ajaib.

g. Lutung Kasarung

Cerita ini mengajarkan orang baik tidak selamanya akan dibiarkan menderita. Dikarenakan alur cerita yang panjang maka cerita ini dijadikan *main quest*.

h. Situ Bagendit

Cerita ini mengajarkan kesombongan akan menghancurkan pribadi tersebut dan orang-orang sekitarnya. Cerita ini dibuat

menjadi permainan naik perahu yang disesuaikan dengan cerita dimana pada akhirnya desa Nyi Endit tenggelam.

i. Timun Mas

Cerita ini mengajarkan dalam menghadapi masalah untuk tidak pernah menyerah. Bagian cerita Timun Mas dikejar Buto Ijo dijadikan sebagai permainan berupa labirin hutan.

j. Keong Emas

Cerita ini mengajarkan kejahatan tidak selamanya dapat bertahan. Bentuk permainan yang dihadirkan yakni permainan mencari keong emas dalam pasir, disesuaikan bagian cerita nenek tua menemukan keong emas di pantai.

k. Jaka Tole

Cerita ini mengajarkan untuk tetap rendah hati walaupun kita pandai. Bentuk permainan yang dihadirkan ialah kelas kreatif yang disesuaikan dengan sifat Joko Tole yang kreatif dalam membuat berbagai peralatan.

l. Batu Menangis

Cerita ini mengajarkan untuk tidak durhaka terhadap orang tua. Cerita ini diaplikasikan dalam bentuk area pasar yang diambil dari *setting* tempat cerita rakyat berlangsung.

m. Radin Pangantin

Cerita ini juga mengajarkan untuk tidak durhaka terhadap orang tua, namun dikarenakan alur cerita yang panjang maka penerapannya dijadikan alternatif *main quest*.

n. Orang yang Berdada Emas

Cerita ini mengajarkan penipuan, kecurangan dan jahat tidak dapat ditutupi selamanya. Karena alur cerita yang panjang cerita ini juga dijadikan sebagai alternatif *mission quest*.

o. Ki Mokodoludut

Cerita ini mengajarkan tentang pengorbanan dan kasih sayang orang tua terhadap anaknya, diaplikasikan dalam bentuk pertunjukan interaktif antara pemeran drama dan pengunjung.

p. Bae Belo dan Bae Metan

Cerita ini mengajarkan kepada anak untuk berani mengakui kesalahan dan bertanggung jawab atas perbuatannya, dihadirkan dalam bentuk permainan menyusun kembali kebun yang kacau.

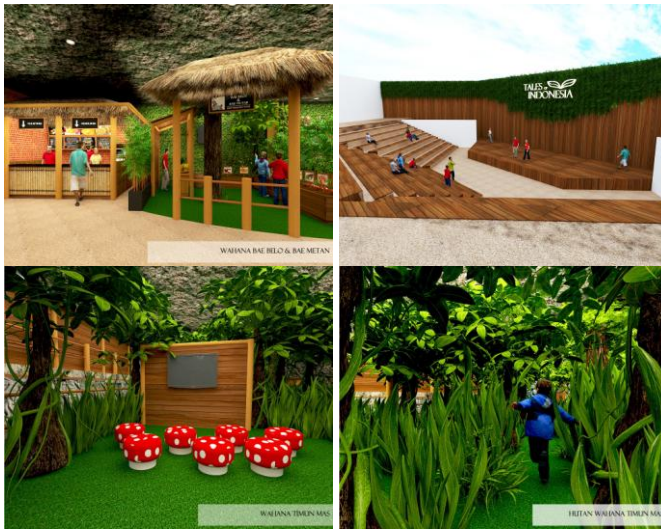
q. Asal Mula Burung Kasuari dan Burung Cuit

Cerita ini mengajarkan dalam berkata-kata harus berhati-hati karena dapat menyakiti perasaan orang lain dan berakibat fatal. Bentuk permainan yang dihadirkan yakni *archery range* yang diambil dari kegiatan berburu dalam cerita rakyat.

Dalam area hutan permainan difokuskan pada permainan-permainan motorik seperti Asal-usul Burung Kasuari dan Burung Cuit dengan permainan *archery range*, Bae Belo dan Bae Metan dengan permainan memperbaiki kebun, Timun Mas dengan permainan labirin hutan, dan Ular N'Daung dengan permainan panjat tebing.

Dari segi desain masing-masing wahana permainan mengadopsi gaya pedesaan tradisional Indonesia, namun tidak digunakan suatu gaya pedesaan daerah tertentu dengan pertimbangan banyaknya jumlah cerita rakyat yang diangkat dan agar antar area cerita rakyat bersifat *unity*.





Gambar 11. Wahana Bae Belo & Bae Metan, Timun Mas, dan amphitheater

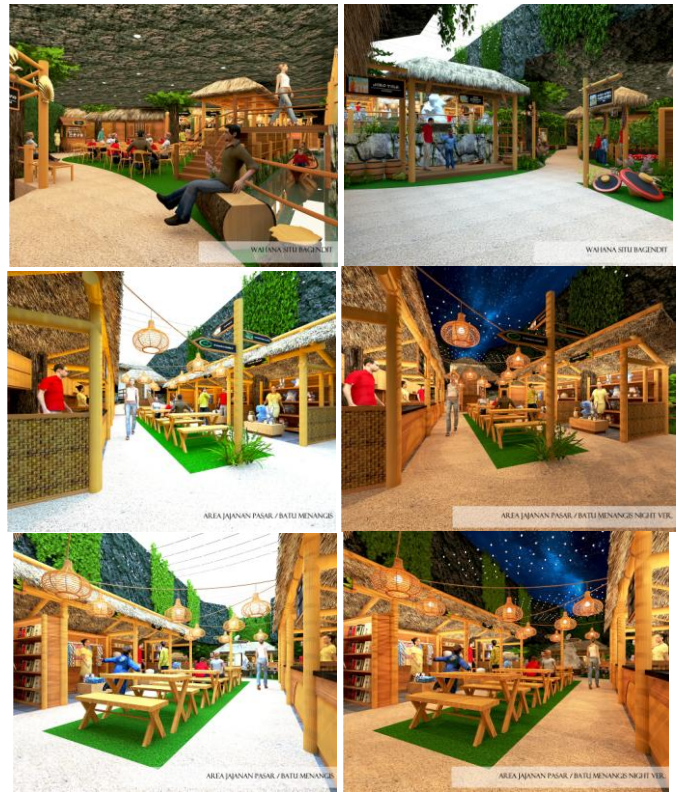
Terdapat stand *snack & drink* yang disediakan di dekat akses masuk dan keluar *amphitheater*, penempatan letaknya juga cukup strategis bagi pengunjung untuk membeli makanan ringan dan minuman sambil beristirahat sejenak atau menunggu yang akan dilangsungkan sesuai dengan jadwal pertunjukan. Cerita rakyat Ki Mokodoludut yang juga diangkat dalam fasilitas *edutainment* ini menggunakan *amphitheater*.



Gambar 12. Wahana Ular N'Daung, foodcourt, wahana Keong Emas

Setelah melalui labirin hutan Timun Mas pengunjung akan diarahkan langsung pada wahana Ular N'Daung. Sirkulasi selanjutnya yakni mengarahkan pengunjung pada area *foodcourt* yang terdiri dari 5 *stand*, masing-masing merepresentasikan makanan khas 5 pulau besar di Indonesia.

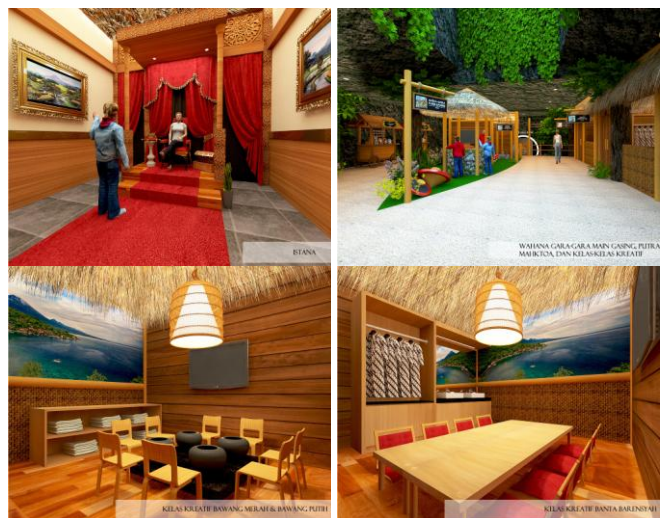
Di dekat area *foodcourt* terdapat wahana Keong Emas. Pengunjung juga dapat memilih melanjutkan permainan di area pedesaan atau menuju area pasar.



Gambar 13. Area pasar / Batu Menangis

Area pasar ini dikelilingi wahana Situ Bagendit yang berupa permainan naik perahu sambil melihat ukiran cerita Situ Bagendit. Pada wahana ini penyampaian cerita dilakukan dengan menggunakan teknologi sensor *infrared* yang akan aktif ketika perahu pengunjung melalui batas sensor dan akan mengaktifkan penceritaan secara audio dari headphone / *Bluetooth* yang dikenakan pengunjung.

Area Pasar sendiri terdiri dari beberapa *stand* yang menjual aneka jajanan tradisional nusantara dan *souvenir* serta buku-buku cerita rakyat. Area ini menghubungkan wahana permainan yang lain dengan Istana sebagai tempat terakhir tujuan *mission quest main story*.



Gambar 14. Istana, area pedesaan, dan kelas kreatif

Pada area pedesaan terdapat beberapa wahana cerita rakyat seperti cerita Gara-gara Main Gasing dengan permainan bermain gasing tradisional di arena yang menyerupai sumur, wahana Putra Mahkota dengan permainan membangun dinding rumah dengan foam-foam kubus. Selain itu terdapat 3 kelas kreatif, masing-masing kegiatan kelas kreatif seperti membuat prakarya, melukis kaos, dan membuat sapu tangan diambil dari cerita rakyat Jaka Tole, Banta Barensyah, dan Bawang merah & Bawang Putih. Setelah menyelesaikan seluruh permainan pengunjung dapat kembali masuk ke time machine untuk pulang. Area pedesaan ini merupakan batas terakhir area tematik pedesaan sebelum pengunjung kembali ke area futuristik.



Gambar 15. Area registrasi out dan pengambilan barang yang dititipkan

Setelah keluar dari area time machine pengunjung dapat mengambil kembali barang yang dititipkan dan melakukan registrasi out atau menukarkan hadiah. Pada dinding diaplikasikan glasstone biru yang mencerminkan lautan Indonesia, serta tanaman sintesis yang dibentuk menyerupai Indonesia disertai beberapa *neon box* yang menunjukkan daerah asal cerita rakyat yang diusung. Dinding ini memiliki tujuan untuk mengingatkan pengunjung tentang *Bhineka Tunggal Ika* dan karakter baik yang telah diwariskan nenek moyang bangsa secara turun temurun.

## VI. KESIMPULAN

Sebagai salah satu sarana untuk orang tua mendekatkan kembali hubungan dengan anak-anaknya yaitu dengan didirikannya sebuah fasilitas *edutainment* keluarga berbasis cerita rakyat ini untuk sarana rekreasi keluarga. Selain mendekatkan relasi antar orang tua dan anak, fasilitas ini juga membantu orang tua dalam mengajarkan pendidikan dasar berupa nilai karakter kepada anak melalui cerita rakyat dalam bentuk permainan-permainan interaktif. Dalam fasilitas *edutainment* ini orang tua tidak hanya sekedar mengantarkan anaknya bermain saja, tetapi juga turut berpartisipasi mendukung anak dalam bermain dan belajar. Pengajaran karakter dalam fasilitas *edutainment* ini bersifat dinamis karena nilai karakter yang dipelajari menjadi sangat beragam tergantung dari mana seseorang mengambil sudut pandang tertentu dalam melihat cerita rakyat tersebut.

Secara desain interior fasilitas *edutainment* ini sebagian besar didesain secara tematik suasana pedesaan tradisional dengan maksud agar pengalaman ruang pengunjung dan permainan cerita rakyat yang diwadahi menyatu, selain itu suasana yang banyak menggunakan unsur alami ini jarang sekali ditemukan di kota-kota besar pada zaman sekarang, oleh sebab itu suasana tematik seperti ini berpotensi menarik masyarakat perkotaan untuk datang dan menikmati wahana yang ada.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Lickona, Thomas. 2012. *Character Matters— Persoalan Karakter*. Jakarta: PT. BUMI, AKSARA
- [2] Hariwijaya, M., Bertiani Eka Sukaca. 2009. *PAUD: Melejitkan Potensi Anak dengan Pendidikan Sejak Dini*. Yogyakarta: Mahadika Publishing
- [3] Subiyantoro. 2012. *Membangun Karakter Bangsa Melalui Cerita Rakyat Nusantara (Model Pendidikan Karakter Untuk Anak MI Awal Berbasis Cerita Rakyat dalam Perspektif Sosiologi Pendidikan Islam)*. Jurnal Pendidikan Agama Islam Vol.9 No.1 : 98-114.
- [4] Kristanto, M. 2014. *Pemanfaatan Cerita Rakyat Sebagai Penanaman Etika Untuk Membentuk Pendidikan Karakter Bangsa*. Jurnal Mimbar Sekolah Dasar Vol.1 No.1 : 59-64.
- [5] Kumar, Vijay. 2013. *101 Design Methods: A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization*. Trans. Irene Christin. New Jersey: John Willey & Sons, Inc.
- [6] Hamid, Moh. Sholeh. 2012. *Metode Edutainment*. Yogyakarta: DIVA Press, 2012.
- [7] Ayuni, Rita Diah, Siswati, Rusmawati, Diana. 2013. *Pengaruh Storytelling Terhadap Perilaku Empati Anak*. Jurnal Psikologi Undip Vol.12 No.2 : 81-130.
- [8] Krisdiarto, Cosmas Hendhy. 2015. *Merapi Water Park di Sleman*. Skripsi Sarjana. Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik, Universitas Atmajaya Yogyakarta.
- [9] Ching, Francis D.K. 2007. *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan*. Trans. Situmorang. Jakarta: Erlangga.